

GENERATION



TESTOVALI SME
MSI X370 Gaming
Pro Carbon
.....

HRA MESIACA
Ghost Recon:
Wildlands
.....

VIDELI SME
Kráľ' Artuš:
Legenda
o meči
.....

SÚŤAŽ

MOTO
G⁵ PLUS



SÚŤAŽ



GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

MSI X370 Gaming Pro Carbon

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Ahojte. Volám sa herný vývojár, prišiel som vám ukázať mega super hru, ktorá vyjde tento rok a bude skvelá.

Toto nás čaká už onedlho. Blíži sa totiž E3. E3 aj napriek tomu, že v posledných rokoch tak trochu stráca na pare a dôležitosť, aj napriek tomu je na konferencii a na šou veľká väčšina AAA štúdií. To však znamená, že všetci si zase budú honiť egá s tým, aby tá ich šou a tá ich predvážačka bola čo najlepšia a najúžasnejšia. Potom už nastane len spustenie predobjednávok a peniaze sa hrnú.

Následne bude nariekanie, že zase vyšli hry nedokončené a pokazené. No my sme to zistili neskoro, lebo hra je už na našom pevnom disku. A tak len plačeme. Preto si treba uvedomiť, že E3 je hlavne o tom ukázať to pekné a dobré. No to nie vždy reprezentuje reálny výsledok, ktorý budeme o niekoľko mesiacov hrať. Preto treba brať všetko s veľkou, ale skutočne veeeel'kou rezervou.

E3 však samozrejme budeme pokrývať aj my, s našim materským webom www.gamesite.sk tak ako každý rok. Tešiť sa môžete na hromadu článkov, noviniek a zhrnutí z toho, čo sa bude v LA diať.

Dovtedy prajem príjemné čítanie.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



**>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK](https://www.facebook.com/gamesite.sk) <<**

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



msi



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

htc U11



Squeeze for the brilliant U

Take photos, open apps, activate voice control and more. All with a simple squeeze

Reflects U

Seamless, slim and beautiful from all angles

Tuned to U

USonic earphones and active noise cancellation

Captures U

A stunning 12mp camera with Auto HDR Boost™



Destiny 2

Hra Destiny 2 bola odhalená spolu s kopou zaujímavých detailov. Destiny 2 štartuje vo veľkom, hneď na začiatku zažijete deštrukciu hlavného sídla Guardianov.

Tí prichádzajú o spojenie so svetlom po tom, čo na nich zaútočí Cabal, a tak strácajú aj svoju jedinečnú silu. Všetko je roztrieštené na kúsky, no hrdinovia sa musia nejakým spôsobom postaviť na nohy a nevzdať sa, i keď je takmer všetka nádej stratená.

V novom Destiny by na nás hneď pri vydaní mal čakať jeden Raid, a dokonca aj Trials. Pribudne taktiež viacero začiatkových postáv a nebudú chýbať ani nové zbrane.

Smutnejšou správou je, že Destiny nebude používať dedikované servery a aj keď štúdio sľubuje matchmaking založený a stabilnej hrateľnosti, pri skúsenostiach s problémami s lagmi v pôvodnom Destiny PvP sa tomu dá len ťažko veriť.

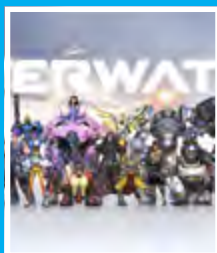
Viac informácií sa určite dozvieme na tohtoročnej konferencii E3.

Aj keď sa to šušovalo, kým nebolo nič potvrdené, hráči to brali s rezervou.

Dnes už však na 100% vieme, že Destiny 2 si na Steame nezahráme, nakoľko Activision-Blizzard totiž hru vydá prostredníctvom služby Blizzard, ktorá bola dlhé roky známa ako Battle.net.

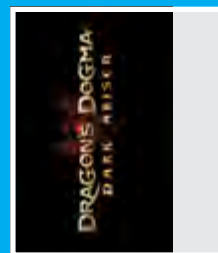
Výročie OW

Overwatch oslavuje svoje prvé výročie a prináša svojim hráčom aj d'akovný event. Dočkáme sa nových kozmetických vecí, tematické loot boxy a tri nové arény mapy.



Dragons Dogma

Hráči a fanúšikovia tejto skvelej RPG sa môžu tešiť, Dragons Dogma sa vo svojej plnej kráse dočká svojho vydania na novú generáciu Playstation aj Xbox. Žeby príprava na nový diel?





Nová IP

Máme sa tešiť?

■ Aj keď majú Platinum Games na svojom tričku niekoľko nezabudnuteľných klasík, tie patria iným spoločnostiam.

Bayonetta patrí Sege, Metal Gear Rising Konami a Nier: Automata zase Square Enix. Producent spoločnosti sa vyjadril, že v súčasnosti pracujú na niečom, čo je výhradne ich vlastným výtvorom, no nešpecifikoval žiadne detaily. Štúdio bolo pred niekoľkými mesiacmi zasiahnuté zrušením ich ambiciózneho projektu Scalebound. Aj keď je hra mŕtva, nádej na jej oživenie stále žije, nakoľko Microsoft si len nedávno obnovil práva na túto značku.



Nový Dragon Age?

Je to viac než pravdepodobné

■ Táto správa nie je zatiaľ oficiálne potvrdená, no vieme, že v Bioware začali prijímať nových ľudí. Medzi nimi je aj Alexis Kennedy, ktorý nijak neskrýval, že vstúpil do projektu spolu s Mikom Laidlawom a Patrickom Weekesom. Mike Laidlaw bol hlavný dizajnér pre Dragon Age: Origins a Dragon Age II. Patrick Weekes je veterán v písaní pre Bioware. Začal v Mass Effecte a neskôr sa stal hlavným „príbehárom“ pre celú Dragon Age sériu. Momentálne je asi v polovici svojej spisovateľskej práce pre novú hru Dragon Age a aj keď má hra do vydania ešte veľa pred sebou, vieme, že sa na nej pracuje.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...sa dočkáme ohlásenia nového Assassins Creed. Zatiaľ nie je nič oficiálne potvrdené, no je viac-menej isté, že sa dej bude odohrávať v starovekom Egypte a čiastočne nakukneme aj do Francúzska počas 2. svetovej vojny.

■ ...na tohtoročnej konferencii E3, ktorá je už za dverami, uvidíme aj ohlásenie nového Far Cry 5.

Zatiaľ podľa dostupného teaser videa sa presunieme do Severnej Ameriky, kde budeme stáť proti šílenému kultu.

■ ...generálny riaditeľ štúdia Moon Studios na redditu vytvoril tému, kde sa vyjadruje o istote, že na E3 v júni uvidíme odhalenie pokračovania Bloodborne. Od vydania hry uplynuli už dva roky a je teda pravdepodobné uvedenie pokračovania.

Gwent

Gwent po dlhšej dobe konečne prechádza do open beta verzie a prináša svojim beta testerom odmenu.

Všetci closed beta hráči si na GoG môžu vyzdvihnúť kópiu Witchera 2 zdarma.



Tomb Raider

Dočkáme sa už o mesiac na tohtoročnej E3 odhalenia nového Tomb Raidera? Bud' to, alebo je na pláne nový Thief, jednoznačne Eidos Montreal pracuje na niečom, čo nám predstaví už tento rok!



Nové All-in-One PC Acer Aspire



Spoločnosť Acer predstavila dva nové elegantné All-in-One počítače – 27" Aspire U27 a 23,8" Aspire Z24. Vďaka procesorom Intel Core 7. generácie a voliteľnej pamäti Intel Optane poskytujú oba počítače v systéme Windows 10 vysoký výkon a rýchlu odozvu, zatiaľ čo v domácnosti zaujmú svojím štýlovým vzhľadom.

Nový model Aspire U27, ktorý získal ocenenie iF Design Award 2017, sa môže pochváliť impozantným ultratenkým telom s hrúbkou len 12mm a elegantným kovovým stojanom v tvare písmena V. Vďaka 27" FullHD displeju so širokým pozorovacím uhlami a špeciálne navrhnutému subwooferu pre pôsobivé hlboké basy prináša tento All-in-One počítač podmanivý zvuk aj úderný obraz. Aspire U27 je vybavený vlastným pasívnym chladením LiquidLoop, ktoré prináša úplne tichý chod. Vďaka funkcii Windows Hello sa môže každý člen domácnosti prihlasovať k svojmu účtu rýchlejšie a bezpečnejšie než predtým, a to prostredníctvom rozpoznávania tváre. Certifikácia Skype for Business zasa zaisťuje behom videokonferencií krištáľovo čistú komunikáciu bez oneskorenia. Acer Aspire U27 bude k dispozícii v auguste od 1299€.

All-in-One počítač Aspire Z24 je mimoriadne tenký (11mm) s krásne tvarovaným zadným krytom a je tak krásnym doplnkom do akejkoľvek miestnosti v dome. Je osadený dedikovanou grafickou kartou NVIDIA GeForce 940MX, ktorá mu poskytuje dodatočný výkon pre širokú škálu činností, zatiaľ čo v jeho výbave nechýba ani optická mechanika. Acer Aspire Z24 bude k dispozícii v auguste za cenu od 899€.

Novinky sa môžu pochváliť technológiou ExaColor, ktorá koriguje farby a vyladzuje kontrast pre kvalitný, živý a presný obraz, čo je veľkým prínosom pre všetkých, ktorí si chcú vychutnať prehliadanie digitálnych fotografií, príležitostné hranie, sociálne siete alebo obsah prostredníctvom HDMI výstupu. Okrem toho sú počítače vybavené technológiou Acer BlueLightShield, ktorá znižuje mieru vyžarovania modrého svetla. Funkcia Dolby Audio Premium potom poskytuje pri sledovaní filmov alebo pri hraní hier vynikajúci zvuk. Inteligentne riešený kožený držiak pre vedenie kabeláže sa stará o čistý pracovný priestor bez neporiadku, zatiaľ čo je možné obrazovku nakloniť v rozmedzí -5 až 25° pre maximálne pohodlie pri sledovaní obrazu, filmov či pri videohovoroch.



NEWS FEED



Elgato Stream Deck

Do predaja bolo uvedené zariadenie Stream Deck, ktoré ma svojimi pätnástimi malými LCD displejmi ul'ahčiť prácu pri streamovaní.

Každá obrazovka bude slúžiť ako samostatné programovateľné tlačidlo. Budete si na neho môcť nastaviť užitočnú skratku, ako napríklad spustenie streamu, zastavenie, otvorenie nahrávacej aplikácie, zmena scény v OBS alebo inom streamovacom softvéri, spustenie hudby. Možnosti sú takmer neobmedzené. Navyše každé z 15 tlačidiel môže slúžiť aj

ako adresár, a tak môžete mať na hlavnej obrazovke ikonku Twitch, ktorá bude obsahovať 15 skratiek, ktoré využijete na obsluhu Twitchu a vecí okolo neho, v ďalšom zas skratky určené pre stream na PS4 a v ostatných adresároch budete mať iné užitočné skratky. Každému tlačidlu môžete priradiť ľubovoľný obrázok, aby sa vám v rozhraní dobre orientovalo. Zariadenie má navyše malé rozmery, 118x84x21 mm, čiže by sa malo bez problémov zmestiť na stoly hráčov. Odrádzajúca môže byť iba cena 149,94€ na oficiálnom Elgato e-shope.



HTC U11

HTC U11 kombinuje efektný dizajn, revolučný spôsob ovládania pomocou stlačenia, inteligentné audio funkcie, skvelé fotoaparáty a chytrých digitálnych asistentov.

HTC U11 ponúkne procesor Qualcomm Snapdragon 835, gigabitové LTE, 64GB internej pamäte a 4GB RAM. Nechýba ani operačný

systém Android 7.1 s nadstavbou HTC Sense. Namiesto hľadania tlačidiel alebo krkolomného ovládania displeja pri fotení selfie používateľ jednoducho stlačí telefón, bez toho aby sa musel obávať, že mu vypadne z ruky. Novinka dorazí na náš trh vo farbách Amazing Silver a Brilliant Black v priebehu júna s cenou 749€.

Cooler Master MasterBox Lite 5



Vysoko kvalitná počítačová skrinka strednej veľkosti je vhodná pre ATX základné dosky a ponúka priesvitný, stmavený predný panel a možnosť vonkajšieho prispôsobenia pomocou dodávaných doplnkov v troch farbách – čiernej, červenej a bielej.

Genesis Xenon 200

Nový model úspešne zapája RGB medzeru v ponuke herných myší značky Genesis. Myš používa optický snímač Avago 5050, ktorý poskytuje maximálne rozlíšenie až 3000 DPI. Hráč môže prepínať medzi štyrmi úrovňami citlivosti. Xenon 200 je dostupná za cenu 17€.

Fractal Design Celsius



Spoločnosť Fractal Design prináša novú sériu vodných chladičov, ktorá vychádza z osvedčenej technológie s pokrokovými vylepšeniami a prvotriednymi zvukovo tlmiacimi materiálmi, ktoré zaisťujú extrémny chladiaci výkon s minimálnym hlukom.

Kingston KC1000: Splnený sen všetkých nadšencov do výkonu SSD



Kingston oznámil uvedenie KC1000 NVMe PCIe SSD. Nový disk príde na trh v polovici júna a je 2x rýchlejší než SSD postavené na SATA, resp. viac ako 40x rýchlejší než tradičný 7200RPM pevný disk.

KC1000 bol vyvinutý pre používateľov požadujúcich ultimátny výkon s extra rýchlosťou odozvy pre náročné aplikácie

akými sú editácia videa vo vysokom rozlíšení, vizualizácie údajov, hrania hier a iných na dáta náročných zátŕaží, kde tradičné riešenia nedokážu držať krok s dopytom po rýchlych dátach.

„Požiadavky dnešných používateľov na výkonov neustále rastú, pretože nové aplikácie s vysokým nárokom na dáta posúvajú hranice toho, čo sa dá dosiahnuť dokonca aj s vysoko výkonnými profesionálnymi pracovnými stanicami a najvýkonnejšími hernými zostavami,“ povedal Tony Hollingsbee, SSD Business Manager v spoločnosti Kingston. „KC1000 je dokonalým riešením na uspokojenie potrieb profesionálov v oblasti médií a dizajnu, nadšencov do hier a kohokoľvek, kto potrebuje naozaj

výkonné úložisko s mimoriadne nízkou latenciou. Toto natívne zariadenie NVMe ponúka jedno z najvýkonnejších riešení na ukladanie objemných dát, aplikácie virtuálnej reality, rýchle hry a ponúka tiež konkurenčnú výhodu pre kreatívneho profesionála v časovej tiesni.“

KC1000 zvládne až 290,000 IOPS. K dispozícii bude od polovice júna v kapacitách 240GB, 480GB a 960GB. Toto vysokovýkonné SSD podporuje rozhranie PCIe Gen3 x4 a najnovší protokol NVMe. KC1000 prináša rýchlejšie bootovanie a rýchlejšie načítavanie dát, zvyšuje rýchlosť sekvenčného zápisu/čítania, rovnako ako prináša zvýšenú odolnosť a energetickú efektívnosť. Je ideálny pre používateľov, ktorí hľadajú okamžité zlepšenie výkonu.

Nová Bluetooth prístupová jednotka 2N Access Unit

Bezkontaktný prístup len pomocou telefónu. Príjazd do garáže, či administratívnej budovy bez vystupovanie z auta, použitia RFID kariet, či iných ovládačov. Aj tak môže vyzerat' budúcnosť vďaka novej Bluetooth prístupovej jednotke spoločnosti 2N.

2N Access Unit sa môže používať úplne samostatne alebo ako súčasť väčšieho bezpečnostného systému. Pôvodne bola dostupná s čítačkou RFID, teraz vie pracovať aj s technológiou Bluetooth a dokáže otvoriť dvere len za pomoci inteligentného telefónu či tabletu. Jednotka komunikuje s mobilnou aplikáciou 2N® Mobile Key, ktorá je na stiahnutie zdarma a má celkovo tri módy prístupu:

- Tap in App mód – v momente, kedy ste s chytrým telefónom v dosahu čítačky, stlačíte na telefóne ikonu na otváranie dverí. Vzdialenosť, na ktorú môže aplikácia komunikovať s čítačkou Bluetooth, je manuálne nastaviteľná na až 10 m.
- Proximity mód – v okamihu, keď sa priblížite k jednotke na nastavenú vzdialenosť sa dvere samé otvoria. Telefón nemusíte vôbec vyberať z vrecka.
- Touch mód – dotknete sa fyzicky Bluetooth jednotky, ktorá má v sebe

zabudovaný dotykový senzor. Telefón s nainštalovanou aplikáciou máte stále uložený vo vrecku či v batohu.

Vyššie uvedené módy možno pre vyššiu bezpečnosť potvrdiť PIN kódom zadaným v aplikácii, tzv. dvojité identifikácie používateľa.

„Snažíme sa držať krok s dobrou a uvedomujeme si moderné trendy. Nikto nechce nosiť po vreckách či v peňaženke balíček rôznych prístupových kariet a čipov. Rovnako, ako dnes dokáže mobilné zariadenie nahradiť platobnú kartu, vieme s našou novou jednotkou 2N® Access Unit nahradiť vstupné RFID čipy pomocou technológie Bluetooth,“ povedal Tomáš Vystavěl, Product Marketing Director, v spoločnosti 2N.

Jednotka teda nájde uplatnenie najmä v administratívnych budovách, či rezidenčných štvrtiach, kde napríklad otvorí garáž bez nutnosti ďalšieho ovládača. Jednotka 2N® Access Unit je tiež ideálna pre moderné uzavreté kancelárske komplexy alebo hotely s rôznymi zónami prístupu, kde môže poslúžiť na rozdelenie týchto zón a ušetriť neustále vydávanie nových RFID kariet, rovnako ako šetriť

miesto v peňaženke. Zabezpečenie poskytujú šifrovacie algoritmy založené na štandardoch AES-128 a RSA-1024. Jednotka využíva technológiu Bluetooth v4 (Bluetooth Smart). Aplikácia je zadarmo k dispozícii na stiahnutie pre platformy iOS a Android v App Store alebo Google Play. Jednotka je napájaná prostredníctvom PoE a preto nepotrebuje ďalší zdroj. Záмок, rovnako ako senzor monitorujúci otvorené dvere alebo odchodové tlačidlo, je pripojený priamo do jednotky, čím sa výrazným spôsobom zjednoduší inštalácia.



Logitech Flow a nové myši MX

Konečne môže kurzor myši preletieť z jedného počítača na druhý



Nový softvér Logitech Flow zásadne mení spôsob ovládania a súčasnej práce - bez prerušovania - s tromi počítačmi naraz a s jedinou myšou. Softvér je kompatibilný s najvyšším modelom v ponuke myší novej generácie Logitech MX Master 2S a MX Anywhere 2S.

„Kedysi nám stačil jeden počítač, no prešli sme do novej éry, kde zhruba jeden z desiatich ľudí pracuje na viacerých počítačoch súčasne,“ povedal Anatolij Polyanker, globálny riaditeľ pre portfólio a značky spoločnosti Logitech. „Ked' používate viac počítačov, môžete sa vyhnúť zdržiavaniu a urýchliť operácie náročné na výkon procesora, ale ovládať ich môže byť problematické. A práve o to sa postará softvér Logitech Flow. Vďaka nemu a novým myšiam Logitech MX môžete svoju produktivitu zvýšiť, napríklad aj tým, že môžete kopírovať a vkladať súbory z jedného počítača do iného, čo vám pomôže lepšie sa sústrediť v prostredí s viacerými počítačmi.“

Najnovšie myši sú súčasťou radu Logitech MX, do ktorého už patrí bezdrôtová

myš Logitech MX Master a bezdrôtová mobilná myš Logitech MX Anywhere 2. Modely MX novej generácie majú ešte viac funkcií, vrátane kompatibility so softvérom Logitech Flow.

Logitech Flow

Vďaka softvéru Logitech Flow, ktorý je k dispozícii na bezplatné stiahnutie ako súčasť obslužnej aplikácie Logitech® Options™, môžete posunúť spôsob práce na viacerých počítačoch na nový level. V spojení s novými modelmi myší MX môžete bez problémov ovládať až tri počítače naraz jedinou myšou a dokonca medzi nimi kopírovať a vkladať obsah, obrázky a dokumenty. Nastavenie softvéru Logitech Flow je jednoduché a má prehľadné používateľské prostredie.

Myši Logitech MX Master 2S a Logitech MX Anywhere 2S

Modely Logitech MX Master 2S a Logitech MX Anywhere 2S sú vybavené vylepšenou technológiou sledovania pohybu Darkfield™ High Precision, ktorá zvyšuje rýchlosť pohybu

kurzoru myši a presnosť jeho ovládania a tiež zvyšuje maximálne rozlíšenie na 4.000 DPI, takže budete mať vždy v ruke tú najvšestrannejšiu myš všetkých čias bez ohľadu na to, ktorý displej práve používate.

Myši navyše dokážu sledovať pohyb na akomkoľvek povrchu - dokonca aj na skle - a vy tak máte k dispozícii hladké ovládanie a dlhšiu výdrž batérie, pretože nabíjacie batérie pri plnom nabití vydržia pracovať až 70 dní - v závislosti od spôsobu používania. A keď ju budete potrebovať dobiť, ide to ľahko a rýchlo.

Myš Logitech MX Master 2S má rolovacie koliesko s adaptívnou rýchlosťou rolovania, ktoré automaticky prejde z krokového režimu do hyper rýchleho rolovania, aby ste mohli ľahko „preletieť“ dlhé dokumenty alebo webové stránky. Navyše máte k dispozícii vodorovné rolovanie pomocou kolieska ovládaného palcom a môžete si prispôbiť aj ďalšie funkcie pomocou obslužnej aplikácie Logitech Options. Myš Logitech MX Anywhere 2S má rolovacie koliesko s precíznou citlivosťou, ktoré vám umožní prepínať medzi krokovým posunom a hyper rýchlym rolovaním.

Tvary oboch myší sú navrhnuté tak, aby vám skvele padli do ruky. Model Logitech MX Master 2S drží vašu ruku a zápästie v pohodlnej a prirodzenej polohe, zatiaľ čo myš Logitech MX Anywhere 2S poskytuje pohodlie a príjemné ovládanie kdekoľvek budete potrebovať - doma, v práci alebo na cestách.

Cena a dostupnosť

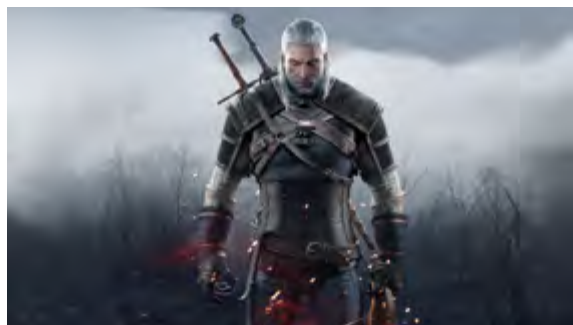
Očakáva sa, že nové myši budú dostupné v júni na Logitech.com a vo vybraných maloobchodných predajniach. Myš Logitech MX Master 2S bude k dispozícii za 109 € a cena modelu MX Anywhere 2S bude 89,99 €.

Ďalšou myšou, ktorá je kompatibilná so softvérom Logitech Flow, je model Logitech M590 Multi-Device Silent, ktorá je k dispozícii za 49,99 €.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Hellboy se dočká remaku

Není tomu tak dlouho, co se herec Ron Perlman a režisér Guillermo del Toro snažili u Hollywoodských pohlavů získat peníze na třetí dobrodružství pekelného komiksového bijce Hellboye. I když ze strany fanoušků získali tihle dva nesmírnou podporu (a kdo by ostatně nechtěl vidět další díl téhle komiksově série), u studia nakonec nepochodili a projekt šel nadobro k ledu. Nyní už je však známo proč. Studio Millenium Films totiž oznámilo, že se tenhle komiksový hrdina dočká rebootu, který by se do kin měl dostat koncem příštího roku. O režii by se, pokud jednání dopadnou, měl postarat Neil Marshall a hlavní role by se měl zhostit David Harbour, který se mihl například v Sebevražedném oddílu nebo seriálu Stranger Things. Film Hellboy: Rise of the Blood Queen by měl být čistě Rko a podílí se na jeho výrobě i tvůrce komiksu Mike Mignola.



Zaklínač na Netflixu

Již několik let fanoušci fiktivního vesmíru Zaklínače z knižního díla Andrzeje Sapkowského doufají v jeho zpracování at' již do filmové nebo seriálové formy. Ten se sice dočkal polské seriálové verze z let 2001 a 2002, nicméně na západní zpracování takhle obsáhlá látka stále čeká. Z velké části i díky nesmírné popularitě všech tří videoherních zpracování tohoto světa se producenti platformy Netflix rozhodli natočit novou seriálovou verzi. Tu si na starosti vezmou producenti Sean Daniels a Jason Brown, kteří jsou zodpovědní za jinou nedávnou seriálovou knižní adaptaci The Expanse. Na projektu se bude sám Sapkowski podílet jako kreativní konzultant.

Castingové a filmové novinky:

- Angela Bassett se objeví ve vedlejší roli ve filmu Mission Impossible 6.
- Charles Dance a Sally Hawkins se objeví v pokračování Godzilly s názvem Godzilla: King of Monsters.
- Animovaný snímek z roku 1982 Temný krystal se dočká desetidílného seriálového prequelu na platformě Netflix.
- Sam Rockwell se objeví v jedné z hlavních rolí snímku The Best of Enemies.
- Dennis Quaid se pro změnu vydá na televizní obrazovky, zahraje si bývalého amerického prezidenta George W. Bushe v Katrině: American Crime Story.
- Joel Kinnaman, Rosamund Pike, Common a Clive Owen se objeví ve filmu Three Seconds.
- Oceňovaný snímek Ledová archa se dočká seriálového zpracování. Jedním z prvních herců, kteří se seriálu upsali je Daveed Diggs.
- Jimmy Kimmel bude uvádět Oscary i příští rok.
- Ludí Lin, který se objevil nedávno v nové verzi Strážců vesmíru, se přidává k obsazení Aquamana.
- Zac Efron si zahraje vraha Teda Bundyho ve snímku Extremely Wicked, Shockingly Evil and Vile.
- Colin Firth se přidává k obsazení

filmu Benjamin's Crossing.

- Ve věku 68 let zemřel charismatický herec Powers Boothe.
- Johnny Depp se objeví v hlavní roli filmu King of The Jungle na motivy skutečného příběhu.
- Whoopi Goldberg a Giancarlo Esposito se objeví bok po boku v komedii Shriver.
- Channing Tatum, Zendaya a Gina Rodriguez propůjčí své hlasy animovanému filmu Smallfoot.
- Sylvester Stallone a Jackie Chan se objeví ve filmu Ex-Baghdad, režíruje Scott Waugh.
- Thriller Hotel Artemis nabírá další posily, kromě Jodie Foster, Davea Bautisty a Sofie Boutelly se ve filmu objeví také Sterling K. Brown, Charlie Day, Jenny Slate a Jeff Goldblum.
- Anya Taylor-Joy a Maisie Williams se přidávají k obsazení dalšího X-Men filmu New Mutants.
- Christina Hendricks se objeví v pokračování hororu Oni.
- Režisér Rob Cohen se ujme komiksově adaptace Razor.
- Julia Roberts se objeví v hlavní roli snímku The Bookseller na motivy stejnojmenného knižního bestselleru.
- Antonio Banderas si zahraje Ferruccio Lamborghiniho ve filmu Lamborghini – The Legend. Alec Baldwin si zahraje

jeho rivala Enza Ferrariho.

- Liam Hemsworth a Adam Devine se přidali k obsazení romantické komedie Isn't It Romantic s Rebel Wilson.
- Chris Evans se objeví v hlavní roli snímku The Red Sea Diving Resort.
- Thom Yorke ze skupiny Radiohead vytvoří soundtrack k remaku hororu Suspiria.
- Soudce Dredd se dočká seriálového pokračování.
- Charakterní herec Michael Parks zemřel ve věku 77 let.
- Margor Robbie se objeví v hlavní roli thrilleru Dreamland.
- Liam Neeson se upsal thrilleru Retribution.

Změny v datech premiér:

- Snímek The Beach Bum v jehož hlavní roli se objeví Matthew McConaughey se do kin dostane v průběhu příštího roku.
- Pokračování Husí kůže se dostane do kin 21. září 2018 a ponese původní název Goosebumps: Horrorland.
- The Disaster Artist, film o vzniku legendárně špatného filmu The Room, se dostane do kin 8. prosince.
- Thriller Winchester s Helen Mirren a Jasonem Clarkem se do kin dostane 23. února příštího roku.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK



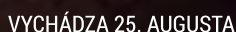
3 DARČEKY   
VYCHÁDZA 6. JÚNA HRNČEK PRÍVESOK NÁLEPKA

DIRT4



UČÍŤ SA DÁVA DĚTKY

ULTIMÁTNE RALLY PRETEKY



DVA DARČEKY K PŘEDOBJEDNÁVCE



● STOVKY HIER SKLADOM ● HERNÉ OBLEČENIE ● FIGÚRKY ● STOLOVÉ HRY



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



NAS server, ktorý vám uľahčí život

DS216play je NAS server svetoznámej spoločnosti Synology optimalizovaný na spracovávanie každodenných úloh - jednoduchšie povedané, aby uľahčil život práve vám. Bol vytvorený tak, aby zvládol akúkoľvek záťaž, ktorou ho môže bežný používateľ stihnúť zatiaľ čo vráťate transkódovanie 4K videa v reálnom čase počas streamovania. DS216play sa práve vďaka možnostiam 4K transkódovania stáva veľmi užitočným NAS zariadením pre domácnosti používateľov, takto môžu zo svojej multimediálnej knižnice vyžmýkať maximum.

DS216play prichádza s možnosťou transkódovania 1080p videa (H.264) a 4K videa (H.265) v reálnom čase, vďaka čomu môžete streamovať video obsah v 4K rozlíšení na digitálnu TV, mediálne prehrávače, mobilné zariadenia či počítače pripojené do siete a to bez nutnosti využívať akýkoľvek prehrávač tretích strán. Žiaden set-top-box či Smart TV s otázkou, či daný formát zvládne prehrávať, či niečo nebude sekáť, či sa budú správne zobrazovať titulky. DS216play je jediná čierna škatuľka v domácnosti, do ktorej môžete "napchať" skutočne čokoľvek - obrázky, fotografie, videá a najmä v videá

až v 4K kvalite. Mali ste akčný víkend a chcete to ukázať priateľom na návšteve? Stačí, aby ste všetok obsah nahrali na jeden z dvoch diskov, ktoré DS216-ka pohltí a o nič viac sa starať nemusíte. Bez ohľadu na operačný systém či typ zariadenia (mobil, tablet, PC a ďalšie) - video sa bude vždy správne prehrávať. Navyše, DS216play môže fungovať aj ako digitálny mediálny server s DLNA certifikáciou, čo vám umožňuje prenášať multimediálny obsah, nech sa nachádzať kdekoľvek na svete. Predstavte si, že ste na dovolenke a chcete si pozrieť posledný diel vášho obľúbeného seriálu - stačí sa pripojiť cez mobilnú appku (pre Android aj iOS) na diaľku a môžete streamovať. Nič nemáte nikde duplikované, neuberáte si tak z miesta v mobilnom telefóne a zároveň máte všetko vždy po ruke. A to nie je zďaleka všetko - vlastný FTP server, vlastný e-mailový klient, vlastné úložisko dát (zabudnite na Dropbox, Google Drive, WeTransfer a ďalšie), automatické zálohovanie všetkých vašich zariadení (PC, Mac, Linux, Android, iOS) a zároveň obojsmerná synchronizácia aj všetkých cloudových služieb. Keď jedna škatuľka na všetko, tak na všetko - ak si chcete svoj domov strážiť, môžete k modelu

DS216play pripojiť až 15 IP kamier súčasne, hneď 2 licencie máte v cene zariadenia.

Vyzbrojený dvojjadrovým 1,5 GHz procesorom a 1 GB pamäte RAM ponúka DS216play priemernú rýchlosť prenosu dát na úrovni 107 MB/s pri čítaní a 91 MB/s pri zápise pri konfigurácii RAID 1 v prostredí Windows®. Samozrejme ak ste fanúšikom obrovského úložného priestoru, môžete v kombinácii bez zrkadlenia obsahu HDD dosiahnuť kapacitu až 20 TB! Použitá čipová súprava zároveň ponúka ešte lepšiu používateľskú skúsenosť pri prehrávaní médií či skenovaní náhľadov, ktoré sa generujú veľmi rýchlo - žiadne nekonečné načítavanie náhľadov. DS216play bol zároveň vytvorený tak, aby vám "nežral" zbytočne veľa elektriny, skôr naopak - spotrebuje iba 15 W pri aktívnom práci pevných diskov a 6,8 W pri hibernácii diskov, keď NAS zariadenie nepoužívate.

Technické údaje:

Procesor: STM STiH412, 32-bitový, 2x 1,5 GHz

Pamäť RAM: 1 GB DDR3

Kompatibilné pevné disky: 2x šachta na 2,5-palcový SSD alebo HDD disk alebo 3,5-palcový HDD disk

Rozhrania: 1x RJ-45, 1x USB 2.0, 1x USB 3.0

Rozmery: 165 x 100 x 225,5 mm

Hmotnosť: 0,88 kg (bez pevných diskov)

« VÍČ NEŽ JEN SCI-FI DARK SOULS »



THE SURGE



JÍŽ V PRODEJI



FOCUS
HOME INTERACTIVE



PS4



XBOX ONE

PC

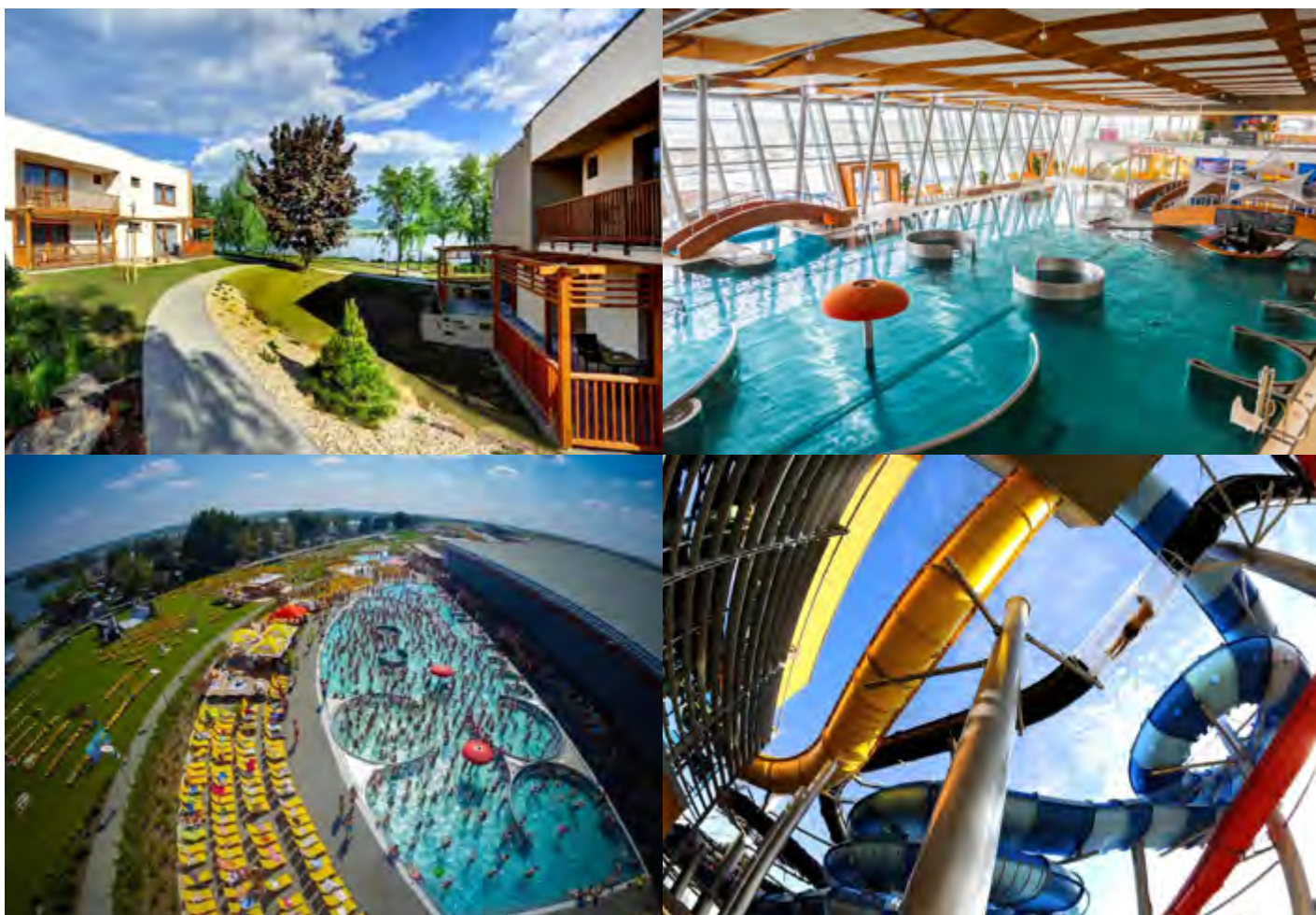
WWW.THESURGE-GAME.COM

VÍTEJTE V MEGAKORPORACI CREO, KTERÁ ZACHRAŇUJE SVĚT!

Kvůli katastrofické události jste první den v práci upadli do bezvědomí. Probudili jste se v těžkotónážním exoskeletu ve zničené části komplexu. Pobláznění roboti, nepřítelští augmentovaní kolegové a zákeřná umělá inteligence... to vše vám usiluje o život.

Braňte se proti smrtícím nepřítelům a obřím bossům v násilném kontaktním boji ve stísněných prostorách. Odsekávejte svým protivníkům konkrétní končetiny pomocí systému kořisti nové generace, který vám umožní využít to, co jste usekli. Používejte, vylepšujte a vyrábějte nové zbraně a zbroje odsekuté z nepřátel a zvyšujte vlastní sílu díky svěžímu způsobu vývoje postavy.





Izby v Pasohlávkach si hostia rezervujú aj rok vopred

Hotel s jedinečným výhl'adom na Pálavské vrchy, Aqualand Inn, začína svoju druhú sezónu. U výletníkov mimoriadne boduje, mnoho izieb je rezervovaných aj rok vopred. Ľudia v ňom často trávajú plnohodnotnú letnú dovolenku. Namiesto mora skvelo poslúžia rozsiahle plochy bazénov a tobogány najmodernejšieho aquaparku v Českej republike, Aqualandu Moravia, ktorý sa nachádza v tesnej blízkosti hotela.

Hotel Aqualand Inn, ktorý za viac ako 2,4 milióna eur vyrástol pri nádrži Nové Mlýny v Pasohlávkach, hlási aj niekoľko mesiacov čakacie doby na ubytovanie. Zásadne ťaží z blízkosti najmodernejšieho a najväčšieho aquaparku v Českej republike, Aqualandu Moravia, ktorý pre blízkosť k hraniciam poznajú aj mnohí Slováci. Návštevníci v hoteli trávajú aj viac ako týždeň, v cene totiž majú tobogány v celkovej dĺžke 1,7 kilometra alebo celovo 12 bazénov s vodnou plochou tritisíc štvorcových metrov.

„Veľkonočné pobyty v Aqualand Inn návštevníci vykúpili už počas zimných mesiacov. V prípade leta je situácia omnoho dramatickejšia, prvý dopyt sme zaznamenali už na konci minuloročných prázdnin. Pozorujeme trend, kedy ľudia volia Aqualand Moravia namiesto zahraničnej dovolenky alebo prípadne ako druhú dovolenku po pobyte pri mori,“ uviedol riaditeľ Aqualandu Moravia Petr Pavlacký.

Namiesto toho, aby sa management venoval primárne príprave na letnú sezónu, chystá už balíčky na tohtoročnú jeseň. Práve výhodná skladba niekoľkých služieb dohromady je veľkým ťahákom pri lákaní turistov. Samozrejmosťou je aj neobmedzený vstup priamo do Aqualandu. Návštevníci si môžu vybrať napríklad balíček Aktívny rodinný pobyt, ktorý zahŕňa bonusy na požičanie bicyklov. Cyklomapu alebo napríklad vstupenku do 7D kina. Jarný relaxačný balíček

pridáva neobmedzený vstup do Wellness Forum Romanum. Hotel ale ponúka aj kongresovú sálu a reštauráciu. Na ploche šiestich tisíc metrov štvorcových sa v špeciálne navrhnutých domčekoch nachádzajú izby štyroch typov. Celkovo hotel ponúka viac ako stovku lôžok.

„Príjemne nás prekvapil záujem rodín o ubytovanie. Práve rodinné apartmány plánujeme v budúcnosti rozšíriť,“ dodal Pavlacký. Medzi zákazníkmi sú vo veľkej miere aj cudzinci. Aqualand totiž ťaží aj zo svojej polohy pri hraniciach. Aktuálne platí, že z desiatich turistov v aquaparku je v priemere šesť z Českej republiky, dvaja zo Slovenska a dvaja z Rakúska. Vlní Aqualand navštívilo viac ako 700 tisíc ľudí. V porovnaní s rokom 2014 je to o celých 40 percent viac, vďaka čomu patrí spolu s Pražským hradom do desiatky najnavštevovanejších cieľov v Českej republike a s prehľadom je prvý v kraji.

logitech

UŽ SA NESCHOVÁTE. ULTRAŠIROKÉ ZORNÉ POLE.



Logitech MeetUp

Logitech® MeetUp je predná kamera ConferenceCam vyvinutá pre menšie konferenčné miestnosti a malé priestory. S ultraširokým 120° zorným polom kamera MeetUp zaberá celú miestnosť a bude dobre vidieť každé miesto pri stole. Objektív vyrobený spoločnosťou Logitech s nízkym skreslením, optika s Ultra HD 4K a tri predvoľby kamery prinášajú

pozoruhodnú kvalitu obrazu a ešte viac zefektívňujú kooperáciu tvárou v tvár. Integrovaný zvuk kamery MeetUp bol optimalizovaný pre akustiku malých miestností a vyznačuje sa výnimočnou zvukovou kvalitou. Tri mikrofóny s horizontálnym formovaním lúča a špeciálne vyladený reproduktor zaisťujú špičkový prenos zvuku počas jednaní.

Kamera MeetUp, v kompaktnom, univerzálnom vyhotovení, ktoré minimalizuje riziko zamotania káblov, disponuje technológiou pripojenia USB plug-and-play a dá sa jednoducho používať ihneď po vybalení s ľubovoľnou videokonferenčnou aplikáciou a službou cloud – vrátane tých, ktoré už využívate.



BlueJeans

lifesize

zoom



broadsoft



Doplňky pre USB-C od spoločnosti Trust

USB-C port sa postupne stáva štandardom. Nájdete ho v smartfónoch, notebookoch, MacBookoch aj tabletoch. A nakoľko sa výrobcovia často snažia stenčovať zariadenia, znižujú aj počet dostupných portov. V praxi to znamená, že príslušenstvo sa stáva čoraz dôležitejším doplnkom. Spoločnosť Trust má vo svojom portfóliu množstvo príslušenstva, ktoré je určené práve pre USB-C konektor. V ponuke nájdete adaptéry, nabíjačky do auta a taktiež aj USB huby, ktoré rozširujú počet dostupných portov.



Trust Oila USB-C to 2 port USB-C & 2 port USB 3.1 Gen. 1 Hub je ideálne príslušenstvo pre moderné ultratenké notebooky alebo tablety s USB-C portom. Toto zariadenie pripojíte k USB-C portu a získate výbavu vo forme dvoch USB-C a dvoch USB 3.1 portov. Ide o vhodný doplnok z hľadiska budúceho používania, nakoľko sa dá očakávať, že bude pribúdať počet USB úložísk s USB-C konektorom. Príslušenstvo poslúži na účely pripojenia ďalších periférií alebo úložísk, avšak energiu nedokáže prenášať. To znamená, že ak máte zariadenie s jedným USB-C konektorom a ten sa využíva aj na nabíjanie, nie je možné zároveň nabíjať prístroj a používať aj tento hub. Môže to niekedy obmedzovať.

Trust Oila USB-C to 4 port Standard USB 2.0 Hub funguje na rovnakom princípe ako vyššie spomenutý hub. Obsahuje však štvoricu USB 2.0 portov. Toto riešenie odporúčame, ak potrebujete k notebooku či tabletu pripojiť klávesnicu, myš alebo ďalšie periférie pomocou štandardného USB portu. Hub poslúži aj na prenos súborov, avšak neodporúčame ho na kopírovanie veľkých súborov. Prenosové rýchlosti štandardu USB

3.0 (4,8Gbps) sú 10-krát rýchlejšie v porovnaní s USB 2.0 (480Mbps), takže ak hľadáte rozbočovač pre pripojenie diskov a časté kopírovanie, odporúčame verziu Trust Oila USB-C to 4 port USB 3.1 Gen. 1 Hub alebo **Trust Oila USB-C to 2 port USB-C & 2 port USB 3.1 Gen. 1 Hub**.

Na občasné kopírovanie vám postačí aj toto riešenie, avšak oplatí sa ho zvažovať najmä vtedy, ak viete, že potrebujete naozaj štvoricu štandardných USB portov a využijete ich.

Trust Oila USB-C to 4 port USB 3.1 Gen. 1 Hub ponúka štvoricu štandardných USB portov, avšak s vysokými prenosovými rýchlosťami na teoretickej úrovni až 4,8Gbps. Záleží od použitého USB disku alebo USB kľúčka. Aj toto riešenie je vhodné na pripojenie periférií alebo USB úložísk. Počas testovania fungovalo pripojenie viacerých USB kľúčkov bez problémov, kopírovali sme súbežne súbory medzi nimi alebo z USB kľúčkov na disk zariadenia. Nemali sme k dispozícii vysokorýchlostné USB kľúčky, aby sme zmerali maximálnu možnú rýchlosť, ktorú dokáže tento hub spracovať. Medzi dvoma USB 2.0 kľúčmi sa kopírovali dáta na úrovni 5MB/s. Smerom do zariadenia sme z dvoch USB 2.0 kľúčov kopírovali súbežne, rýchlosťou na úrovni 15MB/s z každého kľúčka. V prípade USB 3.0 kľúčkov očakávame vyššie rýchlosti.

Bez ohľadu na to, ktorý hub vás zaujme, všetky zariadenia majú malé kompaktné rozmery a sú ľahko prenášateľné. Jeho rozmery bez kábla sú 80x40x13mm. Kábel je pevne pripojený k hubu.



Fast Dual USB-C & USB Charger je príslušenstvo, ktoré je vhodné najmä pre smartfóny, menšie tablety a iné zariadenia s USB-C konektorom, ako je napr. Nintendo Switch. Ide totiž o adaptér, ktorý je vybavený dvojicou USB portov. Jeden je plnohodnotný, takže k nemu pripojíte štandardný USB kábel, ktorý je súčasťou dodávky vášho telefónu alebo tabletu. Druhý port je typu USB-C, takže si pravdepodobne



budete musieť zaobstarať kábel, ktorý má z oboch strán USB-C konektor.

Hlavná výhoda tohto adaptéra spočíva v tom, že môžete pomocou jedného adaptéra nabíjať dvojicu zariadení. Jedno zariadenie, ktoré má USB-C port (pomocou USB-C do USB-C kábla) a druhé zariadenie s ľubovoľným konektorom na jednom konci a USB-A konektorom na druhom konci. My sme toto riešenie používali na nabíjanie dvoch telefónov, jedného s USB-C konektorom a druhého napr. s Lightning konektorom alebo microUSB konektorom. Prípadne sme nabíjali aj dve USB-C zariadenia – jedno cez USB-C – USB-C kábel a druhé cez USB-A – USB-C kábel.



Je praktické, že adaptér dokáže prispôsobiť úroveň výstupného prúdu pripojenému zariadeniu. Podporuje aj rýchle nabíjanie a maximálne dokáže poskytnúť prúd 3A v prípade USB-C konektora a 2,4A v prípade USB-A konektora. Zariadenie je dostupné ako klasický adaptér, ktorý pripojíte do zásuvky (**Fast Dual USB-C & USB Wall Charger**) a aj ako adaptér do auta (**Fast Dual USB-C & USB Car Charger**). Parametre a vlastnosti sú v oboch prípadoch totožné.

Zapožičal: Trust



Roman Kadlec



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

Prey

VITAJTE V ÔSMOM DIVE SVETA,
KDE SA VÁS POKÚŠAJÚ ZABIŤ
UŽ AJ HRNČEKY NA KÁVU.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná FPS
Výrobca: Arkane Studio
Zapožičal: Cenega

Kto povedal, že „striel'ačky“ nemôžu mať skvelý level-dizajn dotváraný výbornou, hlbokou atmosférou? Zaručenie nie autori série Dishonored, ktorí prevzali štafetu po "hlaváčoch" z Human Head Studio.

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborný level-dizajn a atmosféra
- + Soundtrack
- + Otvorený svet vesmírnej stanice
- + Mimozemské schopnosti
- Vyššia náročnosť súbojov
- Dlhé načítavanie úrovni

"Prey pozitívne búra stereotypný imidž FPS hier rozl'ahlým, otvoreným prostredím vesmírnej stanice a bohatým príbehovým obsahom."

Podobne ako napríklad kritikmi ospevovaný BioShock, aj Prey dosahuje kvalít výrazne prevyšujúcich vlastný žáner. Zápleтка je "zakríknutá", zatienená cestovaním po temnej, no nie tak celkom opustenej vesmírnej stanici v sprievode skvelého, pod kožu sa derúceho soundtracku. Hlavný príbeh je len časťou celkovej scenérie, ktorú je zážitok kúsok po kúsku odhaľovať. Úryvky e-mailovej komunikácie posádky a audiozáznamníky poskytujú nový pohľad na bohaté pozadie hry, a príležitostne dokonca vedú k netradičné vysokému počtu vedľajších misií. Toto sci-fi je výrazne orientované na spoznávanie Talosu I a jeho hrôzostrašnej, no impozantnej histórie... a taktiež osudov ľudí, ktorí na jeho palube strávili posledné chvíle života.

Indiánski predkovia

Už je to jedenásť rokov, čo sa mi po dohraní pôvodnej hry Prey na starom CRT monitore objavil nápis „Prey will continue...“. Žiaľ, išlo o jednu z najväčších lží videoherného priemyslu. Príbeh rebelantského



indiána Tommyho skončil vstupom do portálu, ktorý mal v roku 2006, paradoxne, odštartovať úplne nové dobrodružstvo. Trúfam si tvrdiť, že táto indiánska sci-fi odysea skončila v najlepšom. Akoby sa Shepardovi po konci hry Mass Effect neotvoril vesmír druhého dielu.

Z amerického rebela ázijský génius

Medzi pôvodnou hrou Prey a májovým reštartom značky je len niekoľko viditeľných mostíkov: obe hry sa odohrávajú vo vesmíre,



HODNOTENIE:





v oboch figuruje mierne netypický protagonista bojujúci s mimozemšťanmi a v oboch prípadoch hlavná postava disponuje paranormálnymi schopnosťami. Zápleтка, herné mechanizmy či súbojový

systém naviazaný na prostredie, to všetko poňali vývojári z Arkane Studios (Dishonored) po svojom. Zatiaľ čo pôvodný „čerokézsky“ hrdina Tommy, mladý rebel s koženou bundou a



nechut'ou prežiť svoj život v indánskej rezervácii, zabíjal „emzákov“ kvôli záchrane sexi priateľky a prorokujúceho deduška, Morgan Yu je ostrieľaným vedcom v štýle Gordona Freemana, ktorý postupne odhaľuje záhady katastrofou postihnutej vesmírnej stanice Talos I.

Rozdiel medzi oboma titulmi je takmer vo všetkom – okrem názvu

Samozrejme, dnes už nemá zmysel plakať nad plytvaním kódu, z ktorého mohla byť výborná hra. Aj keď v neočakávanej forme, výbornú hru sme nakoniec dostali. Prey z roku 2006 však otvoril dvere dokorán množstvu nápadov na skutočné pokračovanie, ktoré si fanúšikovia zaslúžili. O to horšie, že priamy „sequel“, zrušená sci-fi kovbojka Prey 2, bol v pokročilom štádiu vývoja, keď ho Bethesda pustila k vode kvôli tomu, že údajne nespĺňala očakávania nových majiteľov značky.

Otázka teda znie: splnil konečný výsledok a ortiel nad Prey-om ako hernou značkou, tie naše?

Ôsmy div sveta

Jedným zo zážitkov, ktorý by som ohodnotil ako „nočnú moru fanúšikov sci-fi“, je prechádzka temnou vesmírnou stanicou okupovanou strašidelnými „pavúkovitými“ mimozemšťanmi, ktorí sa vedia premeniť napríklad na šupku od banánu a vyskočiť na vás v momente, keď ju chcete zdvihnúť a zrecyklovať na lekárniku.

Namiesto prebudenia sa všetko ešte zhorší. Mŕtve chodby zaplní hrobové lamentovanie bývalej posádky stanice, presnejšie toho, čo z nich zostalo. Vy by ste sa najradšej ukryli v bezpečí svojej kancelárie, no musíte ísť ďalej, hlbšie, až do útrob Talosu I, najväčšieho vesmírneho



projektu l'udstva. Každý váš krok sprevádza hrôzostrašne fantastický soundtrack, ktorý umocňuje atmosféru strachu a všadeprítomného nebezpečenstva. Na osobných termináloch vedcov svetla neprečítané e-maily. Znetvorené tváre ich adresátov sú na každom kroku, nehybné telá dokonca poletujú v nulovej gravitácii aj za oknami kolosálnej stavby, vybudovanej spoločnými rukami Američanov a Rusov. Ôsmy div sveta.

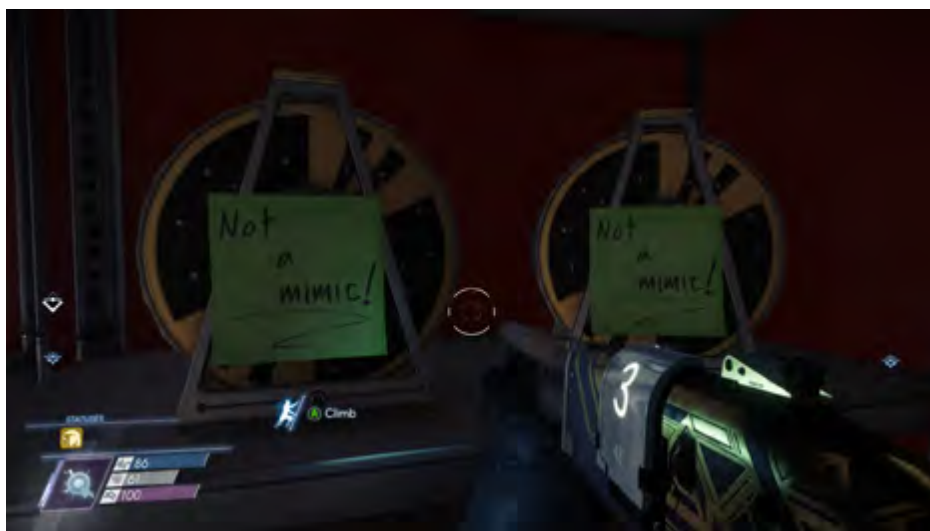
BioShock vo vesmíre?

Na pravú dramatickú atmosféru hry nebudete čakať dlho. Podobne ako podmorské mesto Rapture v BioShocku, aj tu sa zázrak l'udského pokroku zmení na nie tak celkom opustené peklo, kde budete počas odkrývania tajomstiev bojovať o prežitie. Dokonca aj najzaujímavejší prvok hry, tzv. neuromódy, do veľkej miery pripomínajú plazmidy z BioShocku, zjavnej inšpirácie štúdia Arkane, ktoré hráčovi prepožičiavali schopnosti pripomínajúce obdobu sci-fi „mágie“.

Ich základnou zložkou bola látka nazývaná ADAM, ktorá sa prirodzene nachádzala v unikátnom druhu morského slimáka. V hre Prey sa však tajomstvo násilnej l'udskej evolúcie neukrýva na dne mora, ale tisíce kilometrov nad Zemou.

Naordinujte mimozemšťanom vlastnú medicínu

Najväčšou vzácnosťou hry, ako z pohľadu príbehu, tak aj gameplay mechanik, sú neuromódy, injekčné nástroje obsahujúce látku mimozemského pôvodu, ktorá dokáže zmeniť štruktúru l'udského mozgu a z evolúcie tak spraviť záležitosť



niekoľkých sekúnd. Z herného hľadiska ide o ekvivalent RPG-štýlom orientovaného systému, v ktorom sa Morgan, po nájdení určitého množstva neuromódov, dokáže naučiť novú užitočnú schopnosť.

Práve vďaka neuromódom budete napríklad schopní hacknúť zaheslované počítače a ušetriť tak čas strávený hľadaním číselného kódu, či odsunúť ťažké prekážky blokujúce vstup do skladov s muníciou či inými zásobami.

Takmer od začiatku hry sa môžete naučiť vkladať do zbraní a brnenia rôzne vylepšenia, zvýšiť si zdravie alebo rozšíriť inventár – na tie skutočne cenné, exotické „chutovky“ si však budete musieť pár hodín počkať. Schopnosti mimozemšťanov – telepatia, premieňanie sa na predmety či vrhanie plazmových striel – sa vám sprístupnia až neskôr, pochopiteľne, pri plnení hlavných úloh. Hra vám ich však predostrie spôsobom „akoby nič“, oveľa reálnejšie než to hry

majú vo zvyku, a vy budete mať dojem, že ste sa k nim dostali celkom náhodne.

Kennedy prežil atentát a zomrel ako 114-ročný

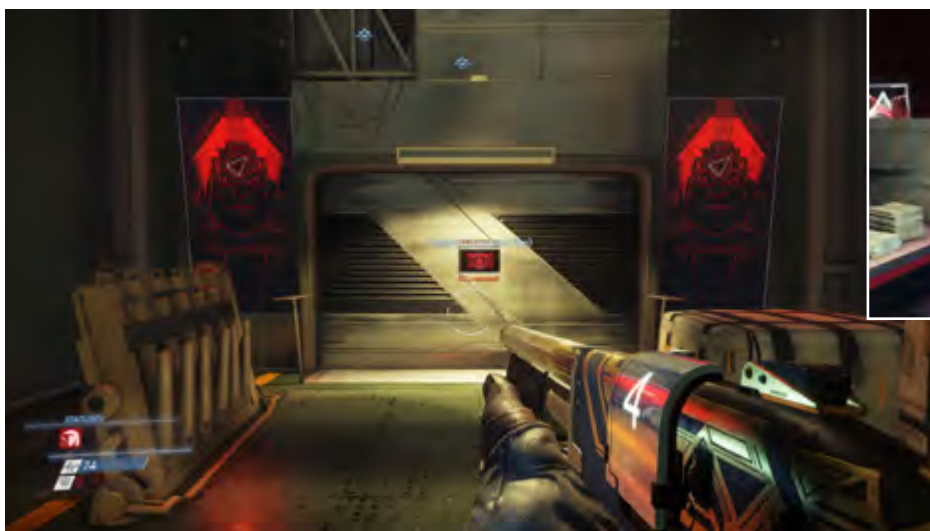
Hra je zasadená do zaujímavej alternatívnej histórie, v ktorej sovietski v roku 1958 nadviazali kontakt s mimozemskými organizmami nazývanými „Typhón“. Nečakaný objav, ktorého prvými obeťami bola skupina kozmonautov poslaná na prešetrovanie poruchy ruského satelitu Vorona-1, tak prerušil studenú vojnu medzi západným a východným blokom. Namiesto narastajúceho napätia sa veľmoc na čele s Chruščovom a Kennedym v roku 1963 (rok, kedy v skutočnosti Kennedy zomrel) spojili pri budovaní obrovskej vesmírnej stanice Talos, ktorej sa o niekoľko desaťročí zmocnila americká nadnárodná mega korporácia TranStar.

Prey sa odohráva v roku 2032, kedy sa z Talosu, ktorý pôvodne slúžil len ako „klietka“ na uzavretie Vorony-1 a jej mimozemských obyvateľov, stal najambicióznejší a najdrahší projekt l'udských dejín – teda obdoba skutočného vesmírneho programu ISS. Morgan Yu, podľa vášho výberu žena alebo muž, sa prebúda v tomto cudzom prostredí s mnohými otázkami... a je na vás, aby ste prežili dostatočne dlho, kým nájdete odpovede.

Strach vás nePREYde. Frustrácia na začiatku tiež

Prey nie je vyslovene hororovou hrou, no ide o poriadne temné sci-fi plné tvrdých mimozemských protivníkov. Pre menej zdatných hráčov môže byť najľahšia





obťažnosť predstavovať výzvu, a to najmä počas prvých hodín hry, kedy sa s prostredím a hernými mechanikami len začínate zoznamovať. Ozbrojení ste „francúzakom“ a zbraňou strielajúcou rýchlo tuhnuce lepidlo, takže najlepšou možno taktikou je nepriateľov najprv znehybniť, a potom umlátiť. Alebo...

Najmä v ranej fáze hry som ocenil kreatívny prístup autorov zo štúdia Arkane. Asi po hodine ma nohy zaviedli do labáku s dvoma fantómami; ide o celkom strašidelné pozostatky ľudí, ktorých posadli Typhóni.

Trvalo mi niekoľko nepríjemne dlhých loadingov, kým som pochopil, že čelný útok je bez šance na úspech. Dovliekol som teda do chodby dve rýchlopalné vežičky, ktoré automaticky útočia na všetko, čo je kontaminované mimozemskými organizmami, a snažil sa k nim fantómov nalákať. Táto stratégia sa mi nakoniec osvedčila viac než raz. A keď náhodou nebola po ruke mobilná kavaléria, postačili aj fláše s výbušným palivom či potrubie s horľavým plynom.

To najlepšie je zdanlivo mimo váš dosah

Prey je práve jednou z tých hier, ktoré musíte hrať s otvorenou myslou a nekonvenčným vnímaním. Ak sa niekam nevieť dostať, zaručene existujú aspoň dva spôsoby riešenia problému – priamočiare nájdenie prístupového kódu či zamestnaneckej kartičky, ktoré vám odomknú ďalšiu časť Talosu I, je len jednou z možností.

Unikátnym a veľmi špecifickým elementom hry je už spomínaná zbraň

strielajúca lepidlo (tzv. „GLOO Cannon“). Okrem toho, že dokáže na istý čas zdržať nepriateľov a spraviť z nich nehybné múmie, zvládne aj zastaviť unikajúce plamene z potrubia či elektrické skraty zo zničenej techniky. Najoriginálnejším spôsobom využitia tejto pomôcky je však strieľanie lepidla na stenu a vytváranie umelých plošín, po ktorých sa dá chodiť či šplhať. Nečudo, že s takýmto vynálezom sa často tie najlepšie veci ukrývajú zdanlivo mimo váš dosah.

Príbeh sa odvíja podľa toho, kam pôjdete, nie naopak

Skúmanie Talosu I, odhaľovanie záhad a príbehov posádky či objavovanie nových, predtým nenavštívených oblastí – to sú tie najväčšie zážitky z celej hry. V dizajne úrovni Prey boduje. Laboratóriá a ošetrovne plné vyspelej technológie, luxusne vybavené konferenčné miestnosti a kancelárie vedúcich pracovníkov, tmavé

údržbárske šachty, obrovská botanická záhrada, masívne tunely s nulovou gravitáciou či vesmírna prechádzka za oknami Talosu; jednotlivé časti pestro vymodelovanej základne len čakajú na to, kým zasvietite baterkou do každého tmavého kúta. Do niektorých oblastí sa dostanete len pomocou číselnej kombinácie, elektronickej prístupovej karty či iným, oveľa špeciálnejším spôsobom – napríklad odomknutím dvoch vzdialených terminálov pod časovým tlakom.

Rozľahlá mapa, skladajúca sa z viacerých zón oddelených otravne dlhými loading-obrazovkami, je umne skonštruovaná tak, aby ste nemali pocit, že vás hra brzdi príbehom. Môžete ísť takmer kamkoľvek a robiť čokoľvek: príbeh hry je naviazaný na to, kam pôjdete, a nie naopak.

Ak nechcete poslúchnuť radu vášho tajomného sprievodcu a nasledovať hlavnú príbehovú líniu, je to OK. Odbočte opačným smerom, vojdite do iných dverí: zaručene tým nič nepokazíte. Väčšina „strielačiek“ má koridórny, úrovňovo-orientovaný charakter, a práve v tomto Prey v dobrom slova zmysle vytýča. Pri hraní vás drží za ruku len končekmi prstov. Naviguje vás jemne, dá vám cieľ, no cestu a spôsob, ako sa k nemu dostať, si už musíte nájsť vy.



Hra vám objasní len to, kým ste. Zvýšok musíte zistiť sami

Na FPS hru má Prey prekvapivo veľa vedľajších misií, ktoré sa neobmedzujú len na "generické" hľadanie stratenej posádky. Pri potulkách tmavou stanicou nájdete počítače vedcov s e-mailami či osobné audio záznamníky odhaľujúce skutočný život na Talose I.

Často vám vypočítané informácie otvoria dvere na inak uzamknuté miesta či pridajú novú úlohu, ktorá vám opäť poskytne komplexnejší pohľad na príbeh ôsmeho divu sveta a jeho obyvateľov: pôvodných aj votrelcov. Talos je ako kniha, ktorej strany sú roztrúsené po celej hre. Niektoré približujú obyčajnú rutinu posádky, iné sú zasa dôležitým zdrojom informácií; nahrávky, naopak, osobnejším spôsobom opisujú to, s čím všetkým prežijú členovia tímu museli po katastrofe bojovať.

Čeliť budete mimozemšťanom, posadeným vedcom a poškodeným robotom

Cestovanie naprieč pozostatkami pýchy TranStaru a spojeného úsilia sovietsko-amerických mocností, samozrejme, nebude len o hľadaní a objavovaní. Väčšinu posádky Talosu nahradili Typhóni v rôznych formách. Najčastejšie budete čeliť pavúkovitým "imitátorom" schopným premeniť sa na šálku, škatuľu či hocičo iné, a splynúť tak s prostredím, a humanoidným fantómom – ľudským organizmom napadnutým mimozemskou látkou –, ktorí vás dokážu

zabiť z diaľky pomocou plazmových striel. Tento druh mimozemšťanov je mimoriadne nepríjemný; okrem vrhania smrtiacich dávok energie sa fantómovia dokážu teleportovať a dostať sa k vám zo vzdialeného konca miestnosti behom jediného žmurknutia. Okrem bežných fantómov existujú aj iné, omnoho nebezpečnejšie typy, napríklad elektrické, éterické či termálne, nehovoriac o špeciálnych príšerách, ktoré stretnete len na určených miestach.

Odpadky nevyhadzujte, ale spravte si z nich napríklad náboje do brokovnice

Boj proti týmto organizmom, ktoré ľudia využívajú ako hostiteľov či médiá na rozmnožovanie, je miestami frustrujúci. Aj na najľahšej obtiažnosti môžu byť pre vás niektoré situácie viac než nepríjemné a v Prey prakticky neexistuje niečo ako "OP stav", kedy je hráč už na takej úrovni, že nepriateľov zvládne ľavou zadnou.

Prey je konštantné napätie za klávesnicou či ovládačom, doplnené častými nedostatkami munície. Tú si síce môžete vyrobiť vo fabrikátoroch, no sú pomerne vzácne – nehovoriac o tom, že potrebujete mať tie správne suroviny získané v procese recyklácie nájdeného odpadu.

Aj na to ale potrebujete špecializovaný prístroj, ktorý dokáže zdanlivo neužitočné veci zmeniť na základné stavebné materiály. V neskorších fázach hry sa teda môžete stretávať aj s problémom známym z väčšiny RPG – s nedostatočnou kapacitou inventára. Munícia nie je zďaleka jedinou vzácnosťou, ktorú voľne

pohodenú nájdete len príležitostne. O niečo častejšie sú lekárnicky alebo jedlo, ktoré plní podobnú, len menej účinnú funkciu. Medzi šťastné chvíle rátam každé stretnutie s funkčným robotickým operátorom, malou poletujúcou pyramídou, ktorá vám dokáže doplniť zdravie, funkčnosť ochranného odevu či psychickú moc, potrebnú na používanie mimozemských schopností, na maximálnu úroveň.

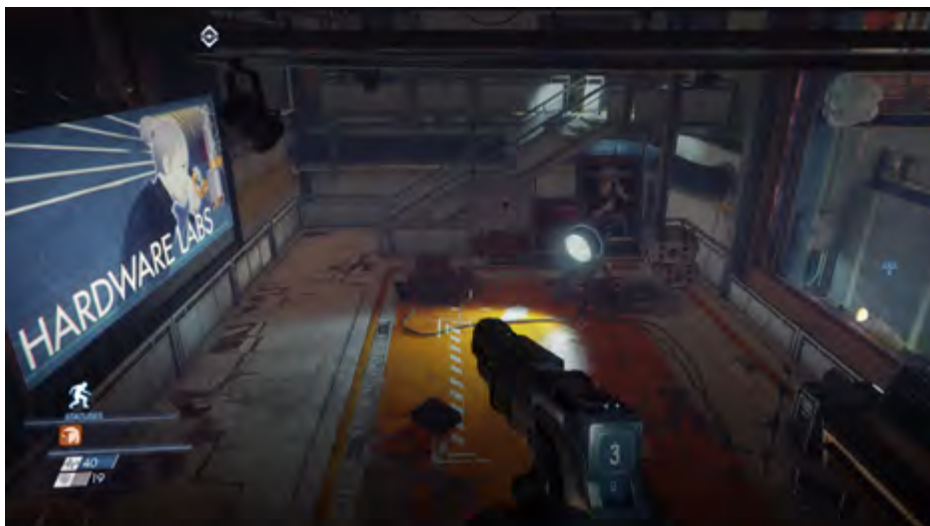
Z robotov sa príležitostne stretnete aj so stacionárnymi vežičkami, dvojsečnou zbraňou, ktoré automaticky útočia na všetko, čo v sebe nesie stopy mimozemskej DNA – teda aj na vás, ak sa necháte uniesť "temnou stranou". Ale povedzte mi, že to nestojí za to.

Optimalizácia a verdikt

Talos je nebezpečným, no rozľahlým ihriskom, a daň za to prichádza v podobe zdĺhavých „loading“ obrazoviek. Jednotlivé zóny sú, našťastie, dostatočne veľké a zaujímavé na to, aby ste prechod do iných častí mapy nemuseli absolvovať pričasto. Ani občasný pokles v snímkovaní (fps), tradične v graficky náročných scénach, výrazne nenaruša zážitok z hrania, no predsa len, ak patríte medzi osoby citlivé na plynulý, bezchybný zážitok, porozmýšľajte radšej nad PC hrou.

Prvotná verzia hry mi niekoľkokrát „zamrzla“ a musel som ju reštartovať, no zdá sa, že tento problém vývojári odstránili v poslednej aktualizácii. Iné závažnejšie chyby som nespozoroval; na to, akou veľkou hrou Prey je, mal tento titul celkom hladký štart. Nech sa na to pozriem z akejkoľvek strany, novinka od autorov Dishonored je zatiaľ jednou z najlepších hier roku 2017. Prey pozitívne búra stereotypný imidž FPS hier rozľahlým, otvoreným prostredím vesmírnej stanice a bohatým príbehovým obsahom. Hrateľnosť je výrazne orientovaná na preskúmavanie a objavovanie, súbojové sekvencie zasa spestrujú paranormálne schopnosti a interaktívne prostredie. Na rozdiel od mnohých iných zástupcov žánru, Prey je zábavou na niekoľko desiatok hodín – za predpokladu, že zvládnete miestami frustrujúco náročné súboje, ktoré sa zhoršujú najmä v neskorších častiach hry.

Mário Lorenc



Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



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

HYPERX™

Escape from Tarkov

THE DIVISION PO RUSKY

Mali ste niekedy pocit, že na trhu je málo akčných simulácií, ktoré vsádzajú skôr na realistickosť ako na arkádový štýl hrania? Nudia vás klasické akčné hry, v ktorých len bezducho strieľate a kropíte nekonečným počtom nábojov svojich nepriateľov? Tak potom ste už museli počuť o pripravovanom titule **Escape from Tarkov**. Ak vám chýbajú takéto typy hier a **Operation Flashpoint** je už pre vás archaicky titul, určite si prečítajte naše preview na túto hru, ktorá už teraz vyzerá famózne, a to je iba v alfa verzii.

Netreba zabúdať, že ide o alfu

Escape from Tarkov sa odohráva vo vymyslenom post-apokalyptickom ruskom meste, ktoré zažilo vojenský konflikt. Je pomerne zničené, ovládané rôznymi gangami (napríklad SCAVS) a neustále v ňom prebieha zápas o prežitie. Alfa verzia aktuálne ponúkne hráčom presne tri miesta na hranie. Ďalej tu nájdeme dve hrateľné frakcie (BEAR a USEC), z ktorých má každá určité výhody a nevýhody. V každej lokácii navyše nájdeme ďalšiu frakciu SCAVS. Za túto frakciu môžu hráči hrať tiež, avšak iba raz za hodinu. V momente, keď si ju hráči vyberú, hra sa sama vybalansuje tak, aby v danej hre bolo všetko fér pre každú stranu. V Escape from Tarkov sa taktiež objavujú NPC postavy, ktorých umelá inteligencia je veľmi dobre spracovaná. Akonáhle vás nájdú a vyhodnotia, že nie ste veľmi priateľský, poriadne vám to v súboji natrú. Za seba musím povedať, že tak dobre spracovanú umelú inteligenciu som veľmi dlho nevidel. Ďalší zaujímavý aspekt hry je ten, že ak si hráč vyberie SCAVS a v hre sa objaví aj NPC z tejto frakcie, hrajú spoločne na jednej strane. No v momente, ak sa hráč chce stať „odpadlíkom“ a zaútočí na svoju vlastnú frakciu (SCAVS), tí sa s ním maznať nebudú a stanú sa z nich nepriatelia na život a na smrť. Ak je hráč šikovný, z raidu si v takomto prípade môže odniesť celkom dobrý úlovok, no ak nie, narobí si v daný moment celkom veľa nepríjemností a môže si privodiť rýchly koniec.

V hre máte na výber zatiaľ oklieštené možnosti, no aj tak ide o pomerne bohatú ponuku. Pokiaľ si ešte netrúfate na živých protihráčov, môžete si danú lokáciu



(do ktorej sa vyberiete na „raid“) zahrať v off-line režime. Tu si navyše môžete aj vypnúť NPC a len tak si danú mapu detailne preskúmať, zistiť kde sa čo nachádza a kde najlepšie prekvapiť nepriateľov.

Ak si už chcete zahrať hru o čosi akčnejšie, môžete si v off-line režime zapnúť PVE mód. V ňom sa v hre vytvoria postavy, ktoré ovláda počítač a ako už bolo spomenuté vyššie, NPC sú nadmieru inteligentné a dajú vám zabráť. Takže nečakajte, že raid prejdete hneď na prvý pokus a navyše nie tzv. „rambo štýlom“. Off-line režim má aj tú výhodu, že v ňom neprídete o svoje veci, ktoré si do hry nesiete v prípade, ak vás zabijú. To však v on-line režime neplatí.

Zaujímavý prvkom v hre (ktorý, samozrejme, do survival titulov patrí a nemal by v žiadnom chýbať) je striedanie dňa a noci. V množstve hier ide skôr o kozmetickú úpravu

a jediné, čo sa zmení, je to, že nesvieti slnko, ale mesiac a vy vidíte rovnako dobre ako počas dňa. No v Escape from Tarkov má zmena času veľký význam. Ak sa totiž v tme vyberiete niekam bez potrebného vybavenia (napríklad bez baterky, ktorú si budete môcť v modifikácii na svoju zbraň pripevniť), neuvidíte si pomaly ani na špičku nosa a budete mať problém. Čas striedania dňa a noci je v hre štyrikrát rýchlejší ako v skutočnosti.

Keďže hra sa chce čo najviac priblížiť realite, budete si v nej môcť upravovať zbrane, ako sa vám zapáči. Chcete si na svojej zbrani vymeniť tlmáč, dať si na zbraň infračervené zameriavanie či ju vylepšiť lepším zásobníkom alebo pažbou? Žiaden problém! Súčiastky a zbrane sa dajú kúpiť od obchodníkov, ktorých v hre nájdeme zatiaľ iba štyroch. V budúcnosti by sa mohol ich počet zväčšiť a trochu viac ich začleniť do hry, ako to je v



alfe, určite by to titulu len prospelo. Modifikácia zbraní je naozaj detailná a fanúšikovia do zbraní sa tu budú môcť do sýtosti vybláznit'.

Ovládanie je pre každého hráča FPS veľmi prívetivé a nenáročné. Hra je simuláciou v pravom slova zmysle a tak si so sebou budete musieť do raidov nosiť nielen zbrane a výzbroj, ale aj jedlo či pitie. Nepriateľov budete musieť zabíjať nenápadne a dávať si pozor na každý jeden krok či šuchot, ktorý môže nepriateľ počuť. Ak sa chcete pohybovať pomalšie, hra obsahuje veľmi dobrú funkciu, kde si počas hrania s pomocou kolieska na myške spomalíte/zrýchľujete svoj pohyb.

Online režim je na druhú stranu o niečo zábavnejší, najmä ak máte partiu kamarátov, s ktorými spoločne komunikujete a skúšate rôzne taktiky. Ak kamarátov nemáte, v hre sadajú skupinky hráčov nájst',

no tu by som bol opatrný, lebo ako všetci dobre vieme, vo svete online hier sa často pohybujú prazvláštni ľudia. No v prípade, že narazíte na dobrú partiu, môžete nájst' aj nových priateľov s podobnými záujmami ako máte vy.

Chápem, že titul je v rannej alfa fáze a všetky informácie ako vhuľnúť čo najrýchlejšie do hry a byť plnohodnotným hráčom si musí hráč najskôr prečítať, no aj tak by som uvítal aspoň malý tutoriál, kde by sa hráč naučil jednoduché základy. Základysú síce veľmi intuitívne, no môže to skazit' úvodný zážitok.

Spracovanie hry je dych berúce

Grafické spracovanie je výborné. Všetko je priam až realistické (teda s výnimkou niektorých animácií, ktoré sem-tam neposlúchajú a urobia nečakaný pohyb, ale verím,

že tieto chyby vymiznú už v beta verzii). Na grafickej karte RX 480 8 GB nemala hra problém vo FullHD rozlíšení ani na najvyšších detailoch a všetko šlo nádherne plynulo. Escape from Tarkov po grafickej stránke vyzerá naozaj úchvatne, a hoci aj tu by sa dali nájsť jemné nedostatky, tie však treba hre odpustiť, keďže ide o alfu.

Menu je minimalistické a zároveň veľmi prehľadné a nájdete v ňom všetko, čo potrebujete. Rovnako inventár nemá žiadne zbytočne záložky, je veľmi intuitívny a vďaka tomu sa v ňom bude vyznať každý.

Hudobný sprievod síce za grafickým spracovaním mierne zaostáva, no aj tak nejde o žiaden slabý pokus. Nádherne sa dopĺňa s post-apokalyptickou atmosférou hry, ktorá potom veľmi nenápadne pripomína kúsky ako napríklad S.T.A.L.K.E.R. či METRO. Mimochodom, niekoľko vývojárov Escape from Tarkov sa podieľalo kedysi aj na už spomenutej hre S.T.A.L.K.E.R. a ako vidieť, svoj rukopis priniesli aj sem.

Escape from Tarkov je skôr pre Európana

Keďže je Escape from Tarkov hra odohrávajúca sa v Rusku, nadchne najmä hráčov pochádzajúcich z týchto oblastí či z krajín bývalého východného bloku. Prostredie a s ním spojená príroda, architektúra, zbrane – to všetko je v titule veľmi zaujímavé a práve preto si tu každý hráč nájde niečo, čo sa mu bude páčiť.

Naviac, hra dýcha špeciálnou atmosférou, akú môžeme nájsť len vo vyššie spomenutých tituloch, takže fanúšikovia týchto hier by si tu mohli prísť na svoje (ak im nebude prekážať survivalové poňatie hry).

Táto hra má celkom silnú budúcnosť

Escape from Tarkov je hrou, ktorá možno nezasiahne mainstreamových hráčov, no rozhodne si nájde svojich skalných fanúšikov. Naviac prostredie je neštandardné, neokukané a aj vďaka nemu si určite tento titul hráčov pritiahne. Hra je už teraz vo veľmi dobrej forme a aj keď je v alfa verzii, netrpí neduhmi, ktorými disponujú iné konkurenčné tituly (napríklad zlá optimalizácia, časté pády a podobne). Práve naopak, zo spoločnosti Battlstate Games, ktorá Escape from Tarkov vyvíja, by si mohli brať mnohé väčšie spoločnosti príklad, ako sa má tvoriť herný titul.

Som veľmi zvedavý, s akým produktom prídu tvorcovia v beta verzii a neskôr aj vo finálnej verzii, lebo pokiaľ sa im podarí doladiť niektoré chýbajúce prvky, pár technických nedostatkov a zapracujú ešte na dobrom príbehu, budeme tu možno mať novú, kultovú MMO akčnú hru. A pokiaľ sa bojíte, že by ste si v nej nenašli kamarátov, ktorí vám budú rozumieť, nemusíte sa strachovať. Escape from Tarkov má aj česko-slovenskú komunitu. Tá bude mať onedlho už 2000 členov a nájdete ju priamo na Facebooku – <https://www.facebook.com/tarkovcsr/>

L'ubomír Čelár

Heroes of the Storm

NAJVÄČŠIA AKTUALIZÁCIA PRICHÁDZA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová hra
Výrobca: Blizzard
Zapožíčal: Blizzard

PLUSY A MÍNUSY:

- + nový štýl hrania na novej mape
- + nový hrdina
- + loot krabice
- + už nemusíte minúť ani korunu
- matchmaking zatiaľ trvá dlho a často nezmyselne kombinuje hrdinov
- nová mapa je až príliš strategická

"Heroes of the Storm je MOBA hra z dielne Blizzard, ktorá vás zavedie na rôzne bojiská."

HODNOTENIE:



Pamätáte sa, kedy ste hrali naposledy dobrú MOBA hru, ktorá vás bavila, netrvala dlho, mala na svoje pomery aspoň akú-takú komunitu a vyzerala dobre? Na trhu je veľa hier takéhoto typu, ktoré spĺňajú aspoň pár z týchto požiadaviek. No pred pár dňami Blizzard aktualizoval Heroes of the Storm na verziu 2.0 a podľa sl'ubov mala práve táto hra spĺňať všetky požiadavky. Podarilo sa to?

Loot krabičky všade kam sa pozrieš!

Prvé, čo ma po prihlásení sa do hry prekvapilo, bol zmenený systém zvyšovania úrovni šampiónov, ale aj zmena zvyšovania celkového levelu hráča. Vaša nová maximálna úroveň je teraz 100 a tá sa ešte delí podľa farieb (zelená, modrá, fialová, oranžová). Ak dosiahnete úroveň 100, postupujete na novú farebnú úroveň. Celková úroveň sa vám teraz počíta z úrovni vašich hrdinov. Nemusíte sa báť, že pridáte o svoj postup pri už odomknutých hrdinoch, či nebudajú o to, že ste si zakúpili nejaký skin za ťažko zarobenú starú hernú menu. To všetko tvorcovia prepracovali a zohľadnili tak, aby sa vám vaše predchádzajúce úsilie vrátilo vo forme loot boxov

a vami zakúpené veci vám ostali.

Loot boxy dostávate po každom zvýšení vašej úrovne (a teda aj po zvýšení úrovne



jednotlivého hrdinu), na desiatej úrovni hrdinu dostanete špeciálny loot box navyše. Tieto loot boxy v sebe ukrývajú veci, ktoré sú rozdelené do kategórií – šedé (bežné), modré (vzácné), fialové (epické) a oranžové (legendárne). Legendárne obsahujú tie najkrajšie skiny, najdrahších hrdinov či najzaujímavejšie veci a naopak šedé po väčšinou iba tie základné. V hre sa objavili aj novinky v



podobe sprejov, oznamovacích hlasov do hry, bannerov či emotikonov. Bannerov je veľké množstvo a po obsadení nejakého kempu či zničení nepriateľskej veže ho tu môžete vztýčiť. Sprej na zemi spraví malú značku tak, ako to môžeme poznať napríklad z hry Overwatch.

Oznamovacie hlasy do hry zasa obsahujú rôzne nadabované hlasy, ktoré vám hovoria, koľko ste zabili nepriateľov, odštartujú vašu aktuálnu hru, alebo vám povedia, ako ste v hre dopadli. Nájdete tu napríklad hlas Diabla (teda v jeho prípade skôr pazvuky), Illidana a mnoho iných známych postáv zo všetkých svetov od Blizzardu.

Každý z nich má jedinečné hlásky či prízvuk a verte či nie, budete ich chcieť mať všetky. Čo poteší možno mladšie herné publikum, sú emotikony, ktoré sú v dnešnej dobe takmer všade. Samozrejme, nečakajte žiadne klasické



hlúpe smajlíky, ale smajlíky v podobe Tracer, Sylvanas a iných hrdinov.

V hre sa objavili nové herné meny. Klasické „Goldy“ doplnili „Gemy“, ktoré

si teraz viete kúpiť aj za peniaze a stoja od 2,49 € po 99,99 €. Za „Gemy“ si vieme zatiaľ nakupovať hrdinov, no vyzerá to tak, že ich budeme môcť v budúcnosti vedieť využívať aj na iné veci. Ďalej tu nájdeme „Shardy“, ktoré vám padajú buď z loot boxov, alebo ak vám padne z loot boxu duplikát, viete si ho za tieto „Shardy“ zameniť.

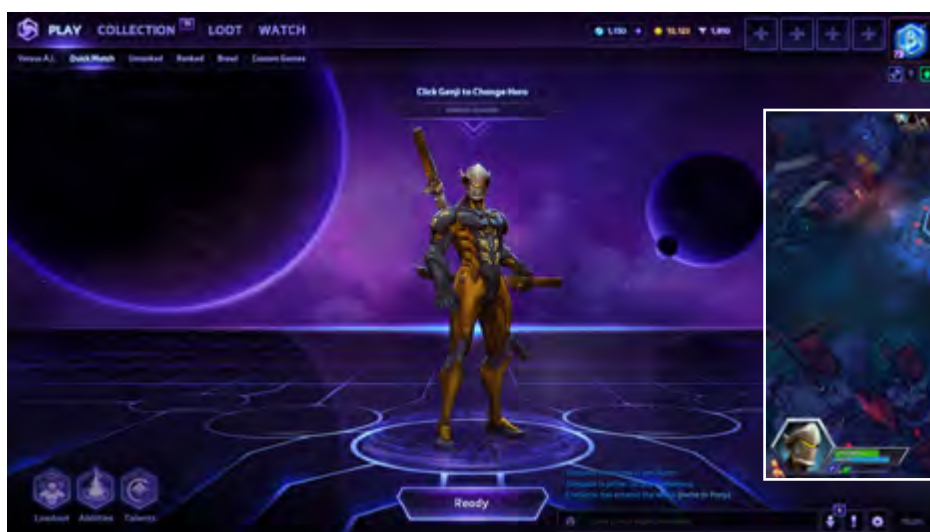
Za „Shardy“ si viete kupovať rozličné kozmetické doplnky. „Goldy“ ostali primárne na odomykanie nových hrdinov, no v momente, keď budete mať všetkých hrdinov, bude vám táto mena zatiaľ na nič (i keď to budete musieť hrať pekných pár rokov).

A ako čerešničku na torte si vývojári pripravili pre hráčov tzv. Mega Bundles. Tvorcovia sa rozhodli, že hráčom dajú bezplatne AŽ 20 HRDINOV. Na vás bolo len vybrať si balíček hrdinov, ktorý preferujete. Na výber bol balík Assassin, Support&Specialist, Tank&Bruisers a Flex. Každý z nich obsahoval hrdinov podľa svojho názvu (s výnimkou Flex – ten obsahoval niečo ako „z každého rožku trošku“). Samozrejme, vybrať ste si mohli iba raz a iba jeden.

Nová mapa prináša nový štýl hrania

Do hry prišla nová mapa, ktorá je založená na mape z hry Overwatch. Volá sa Hanamura a ako to v HotS býva

zvykom, aj tu budete plniť rozmanité úlohy a nie iba bezducho tlačiť danú linku. V druhej minúte a tridsiatej sekunde hry sa každému tímu na bojisku zjaví tzv. payload – teda akési auto s



nákladom. To bude treba „dotlačiť“ k cieľu, z ktorého potom auto vystrelí rakety na nepriateľskú základňu, ktorá má celkom sedem životov. Auto sa však posúva iba vtedy, ak sú jeho hrdinovia pri ňom a podľa toho, koľko hráčov sa pri ňom „obšmieta“, tak rýchlo sa náklad posúva. Hneď ako však príde k nákladu nepriateľ, auto sa prepne do režimu contested a zastane. V takomto prípade je potrebné sa nepriateľa zbaviť čím skôr.

Ak sa však stane, že nepriatelia vás prečísli a pozabíjajú vašich hrdinov, náklad sa veľmi pomaly začne vraciť naspäť na svoju štartovaciu pozíciu. Na mape sa nachádzajú aj rôzne kempy, ktoré keď dobijete, dostanete zaujímavé bonusy. Celkovo sú tu tri rôzne kempy a jeden boss – Recon camp, Fortification Camp, Support Camp a boss – Mega Enforcer.

Recon Camp vám za odmenu dá tzv. Dračích duchov, ktorých môžete vypustiť počas hry po mape a oni vám za odmenu odhalia, kde sa nachádzajú

traja nepriatelia. Avšak ak sú ďaleko, nemusia ich nájsť, pretože Dračí duch hľadá iba 10 sekúnd. Fortification Camp obsahuje ako odmenu bojovú vežičku, ktorú môžete osadiť na zem alebo na náklad a tá vám pomáha malou mierou poškodzovať nepriateľské jednotky či priamo nepriateľov. Support Camp zas obsahuje ako odmenu tzv. Healing Pulse, ktorý po aplikácii počas 15 sekúnd vylieči 35% zdravia a 23% many. A nakoniec Boss Mega Enforcer – ten vystrelí po nepriateľskom jadre jednu salvu a poškodí ho za jeden bod. Táto mapa prináša nový štýl hrania, no budete sa tu musieť spoľahnúť najmä na spoluhráčov, čo vám v nižších rankoch môže prirobiť viac vrások na tvári. Mapa je silne závislá na taktike a vašom strategickom ume, a tak sa môže stať, že aj keď vyhrávate na skúsenosti či na počet zabitých nepriateľov, hru prehráte práve kvôli zlej zvolenej stratégii.

Genji z Overwatch je tu!

Do hry prichádza hrdina z Overwatch, ktorý, ako to býva pri nových hrdinoch

zvykom, je pomerne silný. Ak sa s ním naučíte dobre hrať, budete rozosievat' po bojisku „čistú smrť“. Genjiho schopnosti dokážu vrhať hviezdice (Shuriken), odrážať

útoky (Deflect), rýchlo sa pohybovať na veľkú vzdialenosť (Swift Strike), urobiť veľké škody na vopred vybranom mieste

(X-Strike), alebo zosilniť útoky (Dragon Blade). Navyše Genji dokáže pomocou tlačidla D preskakovať prekážky (Cyber Agility), a tak prekvapíť nie len hrdinov, ale aj základné jednotky či kempy.

Pripravte sa na D. Va!

Tvorcovia z Blizzardu sa hneď na úvode novej aktualizácie pochválili tým, že do hry príde ďalšia postava z Overwatch – D. Va. Jej príchod bude „poznačený“ rôznymi úlohami. Prvý májový víkend budete tak môcť robiť špeciálne questy, za ktoré dostanete neobvyčajnú odmenu – mountov v podobe policajnej motorky a skin do hry Overwatch pre spomínanú postavu D. Va.

Ďalší májový týždeň sa dočkáte čerstvých questov a za odmenu dostanete rôzne spreje, ikonky či odznaky. Predposledný májový týždeň bude najzaujímavejší, keďže za splnenie úlohy dostanete desať loot boxov do hry a desať ďalších do hry Overwatch navyše.

Verdikt

Heroes of the Storm je jednoznačne posunom vpred. Do hry prináša množstvo inovácií, ktoré ocenia najmä fanúšikovia MOBA žánru, hier od Blizzardu a tí, ktorí si potrpia na rôzne vzhľady, no nechcú ich kupovať za reálne peniaze, ale radšej si na ne zarobia hraním. Heroes of the Storm konkurenčné tituly touto aktualizáciou necháva kilometre za sebou a dôkazom je aj to, že niektoré funkcie z tejto hry sa začínajú objavovať aj u konkurencie.

Lubomír Čelár



1.-2. Júl 2017

Festival zabudnutých remesiel

na hrade
Červený Kameň



www.remeselnafestival.sk

Organizátor:



Destinačný partner:



Partneri:



pozicajsidodavku.sk



Pokarovi Častá



Hlavní partneri:



SLOVENSKÉ NÁRODNÉ MÚZEUM
MÚZEUM ČERVENÝ KAMEŇ



MAXIMÁLNY FILMOVÝ ZÁŽITOK

Sniper Ghost Warrior 3

POTENCIÁL S PROBLÉMAMI

Ostrel'ovačov na hernej scéne nie je veľ'a. Každá hra tohto druhu určite poteší každého priaznivca. Je tohtoročný Sniper Ghost Warrior titulom, na ktorý sa oplatilo čakať?

Sniper Ghost Warrior sa k nám vracia už v tret'om pokračovaní, a to v úplne novom kabáte. Nielenže sa snaží ešte viac zamerať a apelovať na snajperské umenie, no po prvý raz prináša aj pomerne veľ'ký otvorený svet, ktorý ponúka v ostrel'ovaní úplne nové podmienky a možnosti.

Ghost Warrior 3 kampaň sa delí na štyri akty. Každý akt prináša svoje vlastné a špecifické prostredie. Od lesnatých nížin po zľadovatené pohoria, pravý ostrel'ovač sa musí vynájsť všade. Začiatkom kampane máte na výber možnosť z troch stupňov náročnosti: Normal, Hard a Challenging. Zatiaľ čo pri Normal náročnosti vás bude hra vodiť za rúčku, ovládanie vašej pušky bude minimálne, a dokonca vopred vidíte,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS
Výrobca: CI Games
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + snajperská zábava
- + arzenál
- + otvorený svet
- technické problémy
- dlhé loadingy
- klišé príbeh

HODNOTENIE:



kam vaša strela doletí, nedokážem si predstaviť, prečo by si niekto hru ako Sniper Ghost Warrior kúpil a používal týchto pomocníkov. Ak chcete svoje znalosti naozaj testovať a nevadí vám občasné zlyhanie a následné opakovanie, bude hociktorá z vyšších náročností dostačujúca. A pocit z úspešného 500+ metrového

headshotu neopísateľný. Ak zdoláte túto vzdialenosť v spojení s neúprosným vetrom a všetkými prekážkami, dosiahnete pravé snajperské zadost'učinenia.

Vaše remeslo je, pravdaže, charakteristické arzenálom rôznorodých pušiek. Od klasického 7,62 kalibru, ktorý ponúka možnosti tlmíčov, až po bájne 50-kalibrové pušky, ktoré

doslova oddel'ujú nepriateľom hlavy od tela. Puška sama o sebe nie je ničím bez správneho príslušenstva. Rôzne optiky, stojan, zásobníky a náboje ju spravia tým naozajstným vraždiacim nástrojom v rukách správneho ostrel'ovača. Od obyčajných cez vybuchujúce, lákajúce až po náboje ignorujúce vietor, alebo označujúce nepriateľ'ov, zvolit' vhodný prístup v danej situácii so správnymi nástrojmi je kľúč k úspechu. Berte však na vedomie, že náboje sú drahé, obmedzené a pre špeciálne typy to platí dvojnásobne. Rovnako ako náboje je obmedzená aj možnosť používania tlmíča a skrytý neostane navždy. Kúpiť si síce budete môcť sadu na opravu tlmíča v poli, no tým sa pripravujete o jeden z možných doplnkov výbavy, a tak budete musieť robiť kompromisy. Na výber je tiež niekoľko granátov, mín a iného príslušenstva, ktoré vám vedia ul'ahčiť misiu, alebo často zachrániť život. No so sebou si ich zoberiete iba zopár. K ostrel'ovacej puške potrebujete aj záložnú zbraň. Automatická puška, brokovnica či gul'omet, voľba je na vás. Vyberajte múdro a nezabudnite aj na poslednú záchranu – osobnú pištoľ. V neposlednom rade vám pri každej misii pomôže aj váš najlepší spoločník



skvelú voľnosť a možnosti, s ktorými sa vynikajúco experimentuje. Nevyšlo vám odstrel'ovanie z kopca? Je údolie posiate nepriateľskými snajpermi? Pravdepodobne ste zvolili zlé miesto a smer a je na čase ich prehodnotiť. Nečakajte odstrel'ovanie v štýle bežných hier, kde trafíte všetko, čo máte v strede optiky. Pravdepodobne ste už videli nejaký ten vojenský film a vždy ste sa divili, čo tí snajperi na tých puškách pred výstrelom toľko nastavujú. Teraz to zistíte, respektíve zistiť budete musieť, inak zlyháte. Čím väčšia vzdialenosť cieľa, tým zložitejší výstrel. Gravitácia, vzdialenosť, vietor a prevýšenie budú vašimi najväčšími nepriateľmi, ktorých budete musieť poraziť ešte pred tým, ako stlačíte spúšť. Čo sa týka hrateľnosti, Sniper Ghost Warrior 3 ponúka v ostrel'ovaní, no aj v bežných prestrelkách skvelú zábavu a naozajstnú výzvu. Kiež by ju tak nekazilo všetko ostatné. Po grafickej stránke nevyzerá hra nijak extra, no to by v podstate ani nevadilo. Podstatná je len vaša optika a hlava cieľa. Keď ale tá hlava vyzerá ako spred ôsmich rokov, cítite sa dosť divne. Atmosféra a grafické spracovanie herného sveta je dostačujúce. Čo je však vyslovene pohoršujúce, sú nepochopiteľne spracované postavy, ich tváre a animácie. Pri prvej cutscéne s hlavnou postavou a jej bratom som si nebol istý, či hrám správnu hru. To by sa ešte tiež dalo prepáčiť, nikto od hry neočakával technický zázrak (aj keď beží na bájnom CryEngine, pokojne by sa očakávať mohlo), no po technickej stránke to absolútne neseďí. Pri znovu zapínaní hry trvá načítavanie okolo päť minút. To bolo odôvodnené jedným dlhým načítaním na začiatku, ktoré vás má odbremeniť od všetkých ďalších počas hry. Ak by to tak naozaj bolo a hru by už neskôr nič neprerušovalo, bolo by to skvelé, no ono to ak nie je! Pripočítajte si niekedy šialené checkpointy, ktoré vás miestami vrátia na začiatok misie, pomerne časté padanie framerateu na nepochopiteľné hodnoty, padnutie hry niekoľkokrát do dňa (a potom nasleduje 10-minútové znovu spustenie hry) a máte hneď niekoľko dôvodov na rozčúlenie. Samozrejme, že sa to dá prežiť, no nie je to nič príjemné. Kvalita hry tak nezodpovedá jej technickým problémom, ktoré by pri náročnosti nemala mať.

Richard Mako

– dron. Pomocou neho viete vopred preskúmať nepriateľské územie a pozície, vymyslieť plán útoku či trasu infiltrácie. Arzenál zbraní a doplnkov nie je jediným, na čo budete musieť myslieť. Či sa už rozhodnete hrať za naozajstného ostrel'ovača, alebo si to niekedy radšej chcete vyriešiť viac osobne, za každú akciu budete dostávať body – Sniper, Ghost alebo Warrior –, ktoré ponúkajú špecifické vylepšenie daného herného štýlu. S novým svetom a jeho otvorenosťou prichádza aj nová

hrateľnosť. Vybrať si miesto, smer a trasu vašej infiltrácie alebo ostrel'ovania bude najdôležitejšou časťou každej misie. A tu sa ukáže, ako ste na tom s taktickým myslením. Otvorený svet hre naozaj prosperuje a poskytuje úlohám



Warhammer 40,000: Dawn of War III

FANTASY SVET TAKMER NA DOSAH

Real-time stratégie vymizli zo sveta takmer rovnako ako point & click adventúry. Žáner, ktorý bol svojho času na výsluní, je teraz skoro vyhynutý. Je pravda, že sa sem-tam objaví nejaká hra, ktorá zaujme (napríklad Halo Wars 1 a 2), ale časy, keď počítačovým hráčom kraloval Warcraft 3 či Command & Conquer, sú už dávno preč. Štúdio Relic Entertainment v spolupráci so SEGA sa už od roku 2004 snaží tvoriť real-time stratégie zo sveta Warhammer 40,000. Prvé dva diely slávili úspech a prednedávnom na svetlo sveta prišiel najnovší - tretí. A ako na tom je? To sa dozvieme v našej recenzii.

Kampaň mohla mať veľmi dobrý príbeh

Hra začína veľmi dobrým a dych berúcim úvodným videom, ktoré vás uvedie do deja. Príbeh sa odohráva na planéte Acheron, kde sa objavuje veľká ničivá zbraň so zaujímavým názvom "Spear of Khaine".

Celá kampaň sa v podstate točí okolo tejto hrozivej zbrane, do ktorej sa zapoja tri frakcie – Vesmírni mariňáci, Orkovia a Eldarovia, ktorých dej sa strieda po jednotlivých misiách, a tak si najprv zahráte za jednu frakciu, potom za druhú, potom tretiu

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Real-Time
stratégia
Výrobca: Relic Ent.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + Orkovia
- + svet Warhammeru
- + veľmi pekné intro
- + hudba
- z príbehu by sa dalo vytážiť oveľa viac
- hra začne byť zaujímavá až v neskôr
- rôzne chyby
- terén sa nedá ničiť
- umelá inteligencia
- výdrž jednotiek
- zatiaľ iba tri rasy

HODNOTENIE:



a tak ďalej. Síce to hru istým spôsobom oživuje, no na druhú stranu neustále striedanie má za následok menší chaos pri začiatku misie, keďže rôzne frakcie a hrdinovia prinášajú iné mechaniky a taktiky.

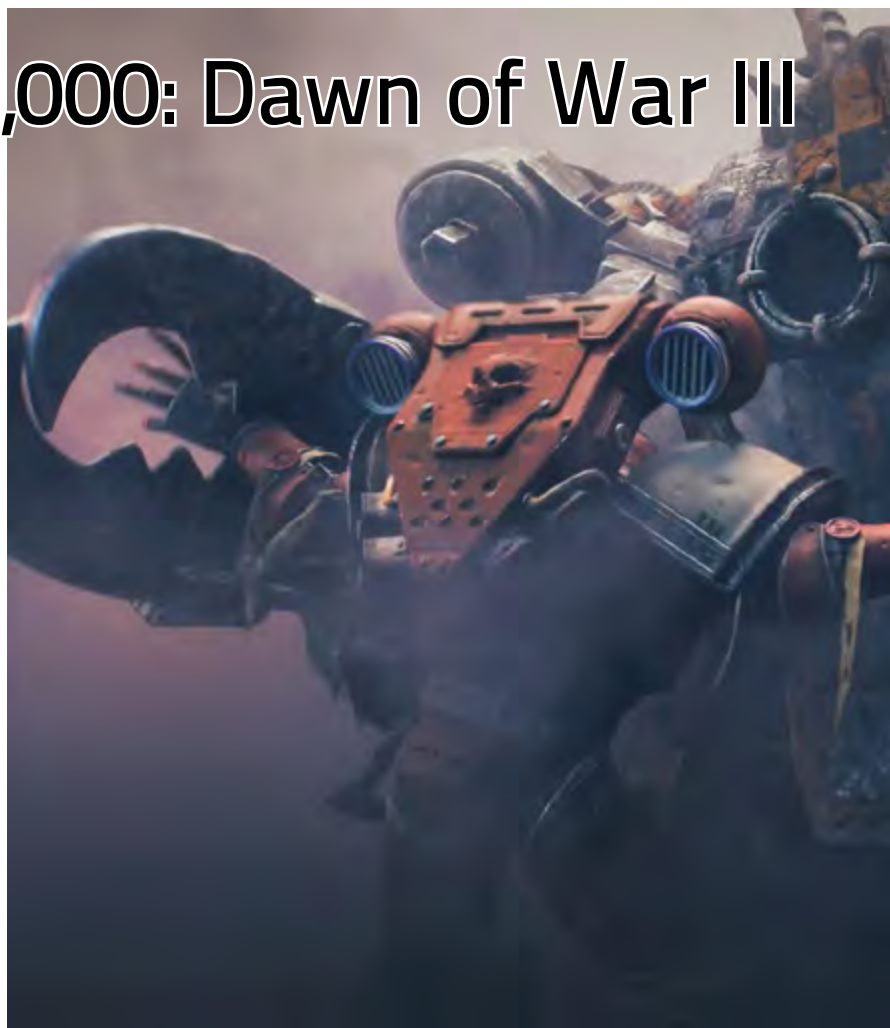
Dej je priemerný a práve v tom vidím veľkú kameň úrazu Dawn of War III. I keď má zo začiatku potenciál a po prezretí

úvodného videa máte pocit, že zažijete niečo naozaj veľkolepé, časom zistíte, že príbehu chýba gradácia a výrazný posun dopredu. Spracovanie frakcií tiež nestojí za veľakou výnimkou Orkov. Tí sú oproti Eldarom a Mariňákom spracovaní viac než dobre a okrem toho ustavične sršia hlúpymi, no za to vtípnymi hláškami, ktoré často pobavia.

Čo ma však celkom dosti zarazilo pri hraní kampane, bol fakt, ako veľmi sú niektoré jednotky slabé a ich výdrž je naozaj žalostná. Ich umelá inteligencia niekedy tiež stojí za „starú bačkoru“ a pokiaľ im nedáte rozkaz „pohyb a napadnuti“, dokážu stáť na mieste a pozerat' sa na to, ako to do nich v plnej paráde z diaľky „šije“ nepriateľská jednotka.

Takisto zamrzí aj to, že hra nedisponuje až tak značným počtom jednotiek, akoby sa od nej očakávalo, čo by sa jej dalo prepáčiť. Tieto neduhy sa však prenášajú aj do zložky pre viac hráčov, čo je naozaj škoda.

Veľkým plusom je to, že obsahuje češtinu a tak nemusíte mať pri sebe anglický slovník a hru si užijete na 100 %. V češtine je všetko,





dokonce aj tie najmenšie dialógy medzi jednotkami. A aby som nezabudol, ak patríte k fanúšikom Warhammer najmä pre to, že radi malujete vlastné Warhammer figúrky, určite vás zaujme sekcia v menu hry pod názvom „Malování armády“. Tu si môžete vaše jednotlivé jednotky vizuálne prispôbiť po farebnej stránke takmer tak, ako sa vám zachce.

Ked' sa MOBA žánér natlačí do RTS stratégie

MOBA hry ma neskutočne bavia a v mnohých som odohral veľa hodín. Ich úspech tkvie najmä v ich dostupnosti (keďže v drivej väčšine ide o free-to-play kúsky) a takisto vďaka ich jednoduchosti a zároveň prepracovanosti.

Tvorcovia Warhammer 40 000: DOW III sa rozhodli, že zložku hry pre viac hráčov okorenia o takýto štýl. Teda, čo okorenia, mám pocit, že

tentokrát to tvorcovia až prekorenili. Rovnako ako v kampani pre jedného hráča, tak aj tu nájdete tie isté tri frakcie, za ktoré môžeme hrať. To, či sa dočkáme ďalších rás ako Necroni, Tyranidov či Chaos je zatiaľ vo hviezdach, no nejaké DLC aj s ďalším príbehom by nebolo na škodu.

Hra pre viac hráčov má celkovo tri módy – 3vs3, 2vs2 a 1vs1 a každý z týchto módov má niekoľko vlastných máp. Ak sa navyše necítite hrať hneď tieto hry proti skutočným hráčom, môžete si ich skúsiť aj proti umelej inteligencii. Tá má tri stupne obtiažnosti – ťažká, normálna a ľahká. Hoci sa nedá povedať, že by AI bola nejak extra inteligentná, aj tak vám dá poriadne zabráť.

Počas hry staviate základne, rôzne budovy a obsadzujete body, ktoré vedia generovať potrebné suroviny na stavbu jednotiek či budov a naviac sa na mape vyskytujú aj miesta, ktoré vám po obsadení

zabezpečia výhodnú strategickú pozíciu. Tieto body je potom potrebné neustále brániť a obsadzovať nové a nové. Vďaka tomu je hra pre viac hráčov sviežšia a akčná, no návrat ku klasickým RTS ako boli C&C by nebol na škodu. Pred zápasom si zvolíte troch hrdinov a doktrínu, s ktorými pôjdete do hry. Hrdinov si počas zápasu odomykáte za tzv. elitné body. Hrdinovia sú silnejší, majú špeciálne schopnosti a dokážu rozhodnúť o výhre. Každá frakcia má hneď niekoľko známych hrdinov, ktorých si môžete vybrať. Vesmírni mariňáci majú napríklad Gabriela Angelosa, Eldarovia Jainu Zar a Orkovia napríklad Big Mek Wazmakka.

Multiplayerové hry majú tzv. eskalačné fázy, ktoré začínajú každých desať minút. Celkovo ich tu nájdeme štyri a každá fáza sa v podstate snaží zrýchliť hru. Napríklad pri druhej fáze dostávate 50 % viac zdrojov alebo sa pridá 50 % zdravia štruktúram. Tieto výhody graduujú a tak je dôležité postíhať všetko čím skôr, inak bude človek nahraný a nepriateľ vás rozdrví. Nehovorím, že MOBA prístup k multiplayeru je zlý, to nie, určite je zaujímavý a osvieži, no tí, čo túžia po klasickej real-time stratégii, ostanú sklamaní a tí, čo túžia po plnohodnotnom MOBA zážitku, tiež. Naviac, hra nie je zadarmo ako konkurenčné MOBA tituly a tak je viac-menej pravdepodobné, že časom v nej budeme stretávať menej a menej protihráčov a čakacie doby sa pravdepodobne zvýšia.



Pokiaľ by bola jedinečná svojho druhu, verím, že by išlo o obrovský hit, takto však s veľkou pravdepodobnosťou zabaví iba na určitú dobu.

Verdikt

Warhammer 40,000: Dawn of War III je priemerná stratégia zo sveta Warhammer 40,000, ktorá si istotne nájde svojich fanúšikov, a to najmä ak milujú toto univerzum. Hra ponúka priemerný príbeh, ktorý svoj vrchol, žiaľ, dosiahne v intre a nie je až tak zaujímavý, ako by mohol byť. To je však nesmierna škoda, keďže má ohromný potenciál. Hrateľnosť je rovnako priemerná – nenadchne a ani neurazí.

Ak máte radi toto univerzum, rozhodne dajte hre šancu, určite sa vám za to odmení a pokojne si prirátajte jednu hviezdičku k hodnoteniu. Ak však nie ste skalným stúpencom Warhammeru, radšej si zahrajte predchádzajúci diel, ktorý je oproti svojmu mladšiemu bratovi oveľa „vzretejší“.

L'ubomír Čelár

Little Nightmares

NOČNÁ MORA DOSPELOSTI

Nočné mory nás strašia od nepamäti. Už ako malé deti sa obávame nástrah strašidiel, ktoré okupujú priestor v skriniach a pod posteľou. V dospelosti nás zas strašia iné mory, možno ešte viac hrôzostrašnejšie, a tak ani v pokročilejšom veku nám toto temno nedáva pokoj. Pokiaľ vás zaujíma čo sa stane, ak spojíme detský strach a dospeléjšie strašenie do jedného zaujímavého titulu, tak určite pokračujte v čítaní.

Little Nightmares má za sebou dlhú cestu a dá sa povedať, že aj trnistú. Vývojári zo štúdia Tarsier Studios začali vývoj už v roku 2004, a to pod názvom Hunger, pričom práve SONY stavilo na túto hru vysokú kartu. Postupom času však došlo k zmene názvu na Little Nightmares a svojej obmeny sa dočkal aj vydavateľ, ktorým sa stala spoločnosť Bandai Namco. Tá sa rozhodla priniesť titul aj na ostatné platformy, čo bol rozhodne dobrý krok.

Komplikovaný vývoj

Aj keď sa vývoj dost' natiahol a určite došlo rôznym zmenám, minimálne v prípade spomínanej zmeny vydavateľa, tak na hru sa to nijak zásadne nepodpísalo. Little Nightmares rozpráva príbeh dievčatka menom Six, ktoré je uväznené v strašidelnom komplexe The Maw.

Toto miesto je ako vytrhnuté z myšlienkových pochodov Tima Burtona a pokiaľ obľubujete jeho neopozieraný štýl, budete si pri Little Nightmares len ticho a s úžasom ml'askať poza uši.

Výborná atmosféra

Atmosféra je skvelá, dokonale zobrazuje naše najtemnejšie obavy z detstva a prenáša ich na naše obrazovky. Samotnú atmosféru umocňuje fakt, že

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Puzzle plošinovka
Výrobca: Tarsier Studios
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skvelá atmosféra
- + Osobitý art štýl
- + Dobre navrhnuté puzzle
- Samotný záver
- Technický nedostatok v podobe pádu hry
- Občasné frustrujúce ovládanie

HODNOTENIE:



bezbranná Six je hodená do nočnej mory sama a bez akéhokoli'vek vysvetlenia. Viete len jedno a to, že sa musíte zachrániť - musíte utiecť z tohto zlého sna.

Vo svojom základe je Little Nightmares arkádová plošinovka s puzzle prvkami. No v

samotnej hre všetky tieto prvky reflektujú skvelú zábavu. Je vidno, že vývojári, ktorí majú za sebou práce na tituloch TearAway a Little Big Planet, vedia s podobným žánrom dobre pracovať. V Little Nightmares navyše stavili viac na priestorovosť, a tak môžete skúmať samotné prostredie ovel'a viac, čím





sa samotná hrateľnosť logicky rozširuje. Navyše aj niektoré puzzle proste vyžadujú váš podrobnejší prieskum okolia.

Dobrý dizajn

Samotné úlohy sú dobre spracované, nie sú náročné a prakticky nikdy som nemal problém zistiť, ako ich vyriešiť. Neberiem

to ako nejaké mínus, pretože keď sa po prejdení spätne pozriem na priebeh, je mi jasné, že práve takto som sa dokonale ponoril do temného sveta strašidiel.

V niektorých pasážach atmosféra navyše zhustla viac než dost' a popri skvelom hudobnom a zvukovom sprievode som sa občas dostal



do úzkych a nakoniec som sa aj párkrát zl'akol. Na oko hra možno nepôsobí hrôzostrašne, no verte, že vás vie pohltiť svojou atmosférou.

Postupne zist'ujete, kde sa nachádzate a objavujete akési strašidlá, ktoré vlastne žijú svojim vlastným životom komplexe The Maw.

Aj keď si vaši nepriatelia všímajú hlavne svoje, nič vám nedarujú len tak zadarmo. Ak vás zbadajú, ich jediný cieľ je vás zjesť. A hoci ich umelá inteligencia netrhá žiadne rekordy, vedia dobre reagovať na zvukové podnety, ak vám niečo spadne, okamžite sa rozbehnú za možným zdrojom a prekvapivo dobre vedia prehľadať okolie.

Prekvapivé situácie

Vyzdvihol by som hlavne situáciu, kde som unikol pomedzi skrine, kde mi z jednej police padol na zem hrnček. Okamžite som na seba upozornil a strašidlo, ktoré to počulo, sa rozbehlo k možnému zdroju. Myslel som si, že som v suchu, keď som na vrchu police, no strašiak začal rukami šmátrať po vrchu a mne nebolo všetko jedno.

Práve preto som očakával, čo ma bude čakať na konci, keďže podobných nečakaných situácií hra ponúkla niekoľko. Záver však neznamenal žiadne prekvapenie a predstavoval som si ho trochu inak, čo však, samozrejme, nebudem prezrádzať.

Hra odsýpa sama, pričom po zhruba 4-5 hodinách je koniec. Iste to nie je žiadny časový zázrak, ale v tomto prípade to proste stačilo. Atmosféru a audio stránku hry zabezpečuje Unreal Engine 4, ktorý má svoju kvalitu. V tomto ohľade nemôžem titulu nič vytknúť.

Na počítačovej zostave s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB RAM a grafickou kartou GeForce GTX 1060 si hra veľmi dobre rozumela na maximálnych detailoch v rozlíšení 1080p. Žiadne prepady či glitche som nezaznamenal. Problém bol s občasnými pádmi rovno do Windowsu, ktoré skončili kritickou chybou.

Ovládanie v priestore je dobré, no v určitých momentoch občas frustrujúce a neviem si to predstaviť, aké by to mohlo byť, pokiaľ by som v týchto situáciách použil myš a klávesnicu, preto jednoznačne odporúčam hrať prostredníctvom gamepadu.

Verdikt

Little Nightmares má svoje kvality. Jednoznačne ho môžem zaradiť do kategórie hier, ktoré dokonale sekundujú titulom ako Limbo či Inside. Svojou atmosférou vás vie prikovať do kresla a titul si dokonale užijete. Len občasný frustrujúci pohyb v priestore a technické nedostatky v podobe pádu hry uberajú nočným morám na kráse. V každom prípade Little Nightmares odporúčam všetkými štyrmi prstami.

Ján Schenider

Lego City Undercover

GTA LEGO?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Adventúra
Výrobca: Traveller's Tales
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + nápaditosť a svojský prístup
- + originálny príbeh a postavy
- + jedna z naj Lego hier
- technické problémy a zastaralosť portu

HODNOTENIE:



Prvý štvrt'rok prináša d'alšiu Lego hru, no tentoraz sa dočkáme aj nejakej zmeny. Nejde síce o novú hru, no bude to jednoznačne nový Lego zážitok, ktorý je výnimočný svojím vlastným spôsobom.

Lego hry nie sú známe svojimi mechanizmami ani špeciálnymi vlastnosťami, no jedna vec sa im upriť nedá. Svoj vlastný štýl robia dobre už dlhé roky. Hoci je to viac-menej stále rovnako hrateľný Lego titul zasadený v inom svete a s novým príbehom, no má skvelo napísané postavy a zábavné spracovanie ako pre deti, tak aj pre dospelých hráčov.

Lego tituly už roky svojim fanúšikom prinášajú stabilnú dávku zábavy v niekoľkých hrách každý rok. To svedčí o tom, že aby ste niečo robili dobre,

nemusíte byť AAA kúsok s najlepšou grafikou a šialenými, komplikovanými a hlbokými mechanizmami. Stačí, že všetko funguje tak, ako má a bavíte sa. O tom predsa Lego vždy bolo!

A inak to nie je ani v City Undercover aj keď nejde o novú hru v pravom slova zmysle. Ide skôr o port, ktorý vyšiel ešte v roku 2013, no na moderné platformy sa dostáva až teraz. Je škoda, že štúdio nespravilo tento krok už dávno, lebo City Undercover je jedna z mála hier zo série,

ktorá sa vymyká klasickému Lego konceptu a má svoju vlastnú hrateľnosť. Tú si prepožičala z GTA a celá sa prakticky nesie v tomto duchu. Otvorený svet a herné pozadie, no prosté všetko, čo ku GTA patrí.

Svojské Lego spracovanie, samozrejme, nemôže chýbať, no to je okorenené hrateľnosťou, ktorú v inej Lego hre nezažijete, čo je trochu škoda. Naháňanie sa za zberateľskými kúskami je ešte šialenejšie ako kedykoľvek predtým, a tak sa po viac ako 15-tich hodinách



hry ocitnete niekde v približne 23-percentách pred dokončením hry.

Čím sa ale Lego od svojich predchodcov líši, je štýl, akým pristupuje k hlavnej postave a jej schopnostiam. Na rozdiel od neustáleho prepínania si postáv s cieľom využitia ich špeciálnych schopností na plnenie úloh funguje hlavná postava v Undercover – Chase – na princípe „oblekov“ (preoblečení), pričom každý ponúka iné výhody. Farmársky oblek mu napríklad umožní pestovať rastliny, ktoré Chasea dostanú do vyšších poschodí, zatiaľ čo astronaut môže používať teleporty a jetpack. Zaujímavé poňatie klasického Lego mechanizmu, no iným, vlastným štýlom.

Trošku nešťastné je, že sa štúdio rozhodlo pre tento port až po dlhej dobe, čo hre určite neprospelo. Jej „vek“ je v dnešnej dobe totiž až príliš znateľný. Hra sa nevyhla nejednému technickému problému. Vykresľovacia vzdialenosť prostredia je naozaj slabá.

Sledovať časti Lega, ako konštantne prechádzajú cez textúry, len potvrdzuje, že vývojári nikdy nezamýšľali hru vydať



na konzoly novej generácie. Lepšie na tom miestami nie je aj zvuk, ktorý v niektorých pasážach skoro ani nepočuť, no inokedy vám z neho skoro vybuchnú repráky a rýchlo hľadáte ovládač, aby ste ho stíšili.

Verdikt

Nič nemení na tom, že Undercover je skvelá Lego hra! Unikátne spracovaný svet a hrateľnosť je niečo, čo určite

mnohých Lego fanúšikov nadchne a ak „prekusnete“ nejaký ten technický problém a prežitok z vydania spred viac ako štyroch rokov, určite sa skvelo zabavíte. Na konci dňa to síce bude len ďalšia Lego hra, no v skutočnosti je to ukrytý Lego poklad, konečne dostupný po dlhej dobe aj na PS4 a na novej generácii hardvéru.

Richard Mako

V predaji od 28. 7.

new
NINTENDO 2DS XL

NOVÝ
DESIGN

XL
OBRAZOVKY

amiibo
KOMPATIBILNÍ

Nový člen rodiny Nintendo 3DS

Handheld New Nintendo 2DS XL sa môže pochváliť skvelou cenou, veľkým 4,88 palcovým displejom, zníženou hmotnosťou, luxusným dizajnom a podporou amiibo. Novú vreckovú konzolu spoločnosti Nintendo si proste zamilujete!

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 ReMIX

KÚZELNÝ SVET KINGDOM

HEARTS V PLNEJ PARÁDE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Kolekcia 3D
 akčných RPG
Výrobca: Square Enix
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + KH1 Final Mix v HD verzii
- + KH2 Final Mix v HD verzii
- + KH Birth by Sleep v HD verzii
- + viac ako 100 hodín zábavy
- + cena

- filmy zložené z cutscén sú nudné
- KH Re: Chain of Memories

"Oslávte 15 rokov série Kingdom Hearts s touto HD kolekciou, ktorá prináša 6 nezabudnuteľných Kingdom Hearts dobrodružstiev a ponúka tak viac než 150 hodín zábavy"

HODNOTENIE:



Vidieť re-bundle, bundlu HD remastrerov v ich directors cut verziách z piatich rôznych platforiem na jednom disku je v hernom svete tak trochu unikát. Samotná kombinácia daných slov nabáda k myšlienke, že sa tu bude hrať hlavne na city fanúšikov a, samozrejme, pôjde o útok na ich peňaženky. Na druhej strane však môže ísť aj o neopakovateľnú príležitosť pre nováčikov ponoriť sa jedným vrzom do sveta Kingdom Hearts. Jedinou otázkou teda zostáva, či návšteva tohto kúzelného spojenia Disneyho a Final Fantasy má čo ponúknuť aj dnes.

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 ReMIX je, tak ako už názov napovedá, PS4 re-bundle HD remastrov Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX a Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX, ktoré sa objavili pred pár rokmi na PS3. Ak vás tieto tituly z nejakého dôvodu obišli, vedzte, že ich skombinovaním vzniká masívna kompilácia šiestich titulov, ktorá ponúka takmer dve tretiny obrovského prepojeného príbehu tiahnuceho sa celou sériou Kingdom Hearts. Samotná časová os série obsahuje niekoľko prequelov, ako aj sequelov, z čoho vyplýva, že riešiť privetmi príbeh jednotlivých dielov v tejto recenzii nemôžeme, keďže takmer každý diel stavia na udalostiach z predchádzajúcich dielov a nechceme vám ho vyspoilovať. Čo na druhej strane riešiť môžeme, je, či tieto v minulosti vysoko hodnotené hry majú čo ponúknuť aj dnešným hráčom.

Kingdom Hearts 1 Final Mix

Prvý, aj keď v časovej osi príbehu vlastne druhý (pozri Birth by sleep nižšie) diel série, ktorý odštartoval jednu z najúspešnejších herných značiek



v novodobej histórii Square Enixu, sa objavil na Playstation 2 ešte v roku 2002. Tento titul hneď od začiatku na seba strhol pozornosť hráčov, keďže v sebe kombinoval svety a postavy z animovaných rozprávok Walta Disneyho, ako aj tie najznámejšie postavy

z hernej série Final Fantasy spolu s originálnym príbehom, ktorý pojednáva o boji svetla s temnotou. Vzhľadom na to, že išlo o prvý diel, hra sa primárne sústreďuje na predstavenie trojice hlavných postáv, ktorými sú deti Sora, Riku a Kairi, ktoré





žijú na malebnom tropickom ostrove a snívajú o tom, ako budú spoznávať nové svety. Ich ostrov je však jedného dňa napadnutý podivuhodnými stvoreniami zvanými Heartless a ústredná trojica je rozdelená. Sora sa znenazdajky ocitá v

mestečku Traverse Town a pri hľadaní svojich priateľov zisťuje, že je vyvoleným vládcom Keyblade – čo je jediná zbraň, ktorá dokáže poraziť sily temna. Pri svojom hľadaní taktiež stretáva káčera Donalda a Goofyho, ktorí patria po



svojom kráľovi, ktorým nie je nikto iný ako Mickey Mouse. Po menších patáliách sa Sora rozhodne spojiť svoje hľadanie s hľadaním Donalda a Goofyho a spolu sa vydávajú na epické dobrodružstvo naprieč rôznymi svetmi z Disney filmov.

Prvý diel taktiež stanovil základy gameplayu, ktoré sa v obmenách objavujú prakticky vo všetkých dieloch série. Základ tvorí na prvý pohľad pomerne jednoduchá hack&slash akcia kombinovaná s možnosťou kúzlenia. Tvorcovia do tohto mixu pridali taktiež RPG prvky v podobe jednoduchého manažovania inventára, odomykania nových schopností, craftingu, summoningu špeciálnych postáv a tiež manažovanie chovania svojich spolubojovníkov. Výsledkom tohto všetkého bola akčná RPG, ktorá lákala deti aj dospelých a ktorá na svoju dobu zožala až nečakane obrovský úspech. Directors cut verzia tohto titulu, ktorú obsahuje táto kolekcia, navyše pridáva oproti pôvodnej hre nových nepriateľov, rôzne nové predmety a pár ďalších malých tweakov.

Pri pohľade dnešného hráča sa dá tomuto titulu vyčítať hneď niekoľko neduhov. Menovite sa nedá nespomenúť vysoko kolísajúca miera náročnosti, level dizajn, v ktorom nie je vždy úplne jasné, čo sa od hráča očakáva, a v neposlednom rade taktiež Gummy ship strieľacími minihier, ktoré svojím spracovaním do hry vôbec nepasujú.

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories

Po masívnom úspechu prvého dielu prišlo v roku 2004 pokračovanie, ktoré zaskočilo nejedného fanúšika. Štúdio Square Enix sa ho totiž rozhodlo nečakane vydať na Game Boy Advance ako 2D kartové dobrodružstvo odohrávajúce sa hneď po udalostiach prvého dielu. Na základe nárekov fanúšikov sa však titul dočkal v roku 2008 kompletného 3D remaku pre PS2. Pôvodnú platformu je však na tomto titule poznať dodnes, keďže prechod z akčnej hack&slash RPG k akčnej kartovej RPG pôsobí oproti prvému dielu ako veľký krok späť. Ak k tomu pridáte fakt, že väčšina príbehu a lokácií je, takpovediac, osekávaným prerozpráváním prvého dielu, dostanete najslabší hrateľný titul v tejto kolekci.



Čo je pomerne smutné, keďže príbeh tejto hry predstavuje niekoľko nových dôležitých postáv a na koniec pridáva veľký dejový zvrát, na ktorý priamo nadväzuje príbeh ďalšieho dielu. V konečnom dôsledku tak hru budete hrať skôr kvôli príbehu, ako pre jej zábavnosť.

Kingdom Hearts 358/2 Days

V tomto prípade nejde o hru pre Nintendo DS, ktorá bola vydaná v roku 2009, t. j. takmer tri roky po vydaní Kingdom Hearts 2. V rámci HD kolekcie je to tretí titul, keďže sa príbehovo odohráva paralelne s udalosťami v Chain of Memories a priamo ho spája s dejom KH2. Vzhľadom na pôvod hry sa Square Enix rozhodol z tohto titulu spraviť nehrateľný, 3-hodinový film, ktorý sa skladá z HD remastrovaných cutscén z pôvodnej hry. Celkový výsledok je pomerne rozpačitý, keďže obsah cutscén predstavujú z veľkej časti rozhovory postáv, ktoré sa snažia zaplátať dejové diery a ktoré vytvorili prekombinovaný príbeh v KH2. Odhliadnuc od tohto je však nutné priznať, že po zhladnutí začne dávať dej KH2 podstatne väčší zmysel, takže pokiaľ nechcete byť pri hraní pokračovania úplne zmätení, odporúčame vám tento film nepreskočiť.

Kingdom Hearts 2 Final Mix

Druhé, naozaj plnohodnotné pokračovanie série prišlo v roku 2006, opäť na Playstation 2. KH2 si berie prakticky všetko dobré z prvého dielu a ako správny sequel to niekoľkokrát znásobuje. Výsledkom je vysoko vyladená akčná RPG, ktorú je vyslovene radosť hrať, a to aj napriek takmer 13-hodinám cutscén (dávajúcich, pokiaľ ste úspešne

dohrali/dopozerali tituly spomenuté vyššie, tentoraz aj zmysel), ktoré hra obsahuje. Gameplay aj napriek tomu, že sa doňho pridali nové možnosti v podobe limit breakov a možnosti meniť formy, pôsobí podstatne plynulejšie, vďaka čomu je sledovať dianie na obrazovke vyslovene radosť. Jednotlivé svety, ktoré počas hrania navštívite, pôsobia podstatne kompaktnejšie, vďaka čomu, paradoxne, vyzerajú živšie. Je taktiež takmer vždy jasné, čo sa od hráča očakáva, aby príbeh mohol napredovať ďalej. Vrátili sa aj Gummi ship minihry, ktoré pôsobia síce oveľa akčnejšie, ale podobne ako v prvej hre do inak nádherného animovaného sveta svojou jednoduchosťou nepasujú. Hra je navyše v kolekcii podobne ako prvý diel vo svojej directors cut verzii s hromadou nového obsahu.

Kingdom Hearts Re: coded

Pôvodne epizodická mobilná hra, ktorá sa v roku 2011 dočkala remaku na Nintendo DS. Podobne ako KH 358/2 Days je tento titul v kolekcii zastúpený nehrateľným, 3-hodinovým filmom, ktorý pozostáva z remastrovaných HD cutscén. Výsledok je v tomto prípade ešte viac rozpačitejší ako v 358/2 Days, keďže príbeh je v zásade len ďalším prerozpráváním udalostí z prvého dielu a Chain of Memories z mierne iného pohľadu, ktorý odhaľuje len pár nových informácií.

Kingdom Hearts Birth By Sleep

Tento prequel k prvému dielu série sa objavil v roku 2010 na PSP. Jeho príbeh sa odohráva niekoľko rokov pred udalosťami prvej hry a ako taký

predstavuje troch úplne nových hrdinov – Aqua, Terra a Ventus, ako aj udalosti, ktoré rozhýbali boj svetla s temnotou. Titul stavia na úspešnej formulke KH2 a ako taký sa ju snaží rozšíriť hneď niekoľkým novinkami. Prvou a hlavnou novinkou je, že príbeh hráč prežíva postupne očami troch rôznych hlavných postáv, ktorých príbehy sa prelínajú a dopĺňajú, pričom každá postava má svoj špecifický štýl hrania. Druhou novinkou je prekopanie súbojového systému, ktorý prináša na jednej strane oveľa väčšiu slobodu v kúzlení vďaka odstráneniu many a kontrolu, čo sa deje na obrazovke vďaka Command Decku, do ktorého si viete pridať rôzne špeciálne údery, prípade vami vytvorené kombá. Ku Command Decku sa taktiež viaže tzv. D-link, vďaka ktorému sa hráčovi na chvíľu prístupia údery a kombá postáv, ktoré stretol. Tretou hlavnou novinkou je nahradenie Gummi ship minihier minihrou Command Board, ktorá je variáciou na stolné hry ako monopoly. Výsledkom týchto zmien je ešte o stupeň plynulejší zážitok ako v KH2, ktorý je však sčasti obmedzený limitmi svojej pôvodnej platformy. Menovite problémy spôsobuje hlavne kamera, ako aj neustále súboje v relatívne malých lokáciách, ktoré po epických bitkách z KH2 pôsobia miestami komicky. Odhliadnuc od týchto maličkostí ponúka BBS solídnu porciu zábavy a tiež ukážku smerovania KH série do budúcnosti.

Verdikt

Ako séria Kingdom Hearts sama rada opakuje, temnota ide ruka v ruku so svetlom. A toto isté sa dá povedať aj o tejto HD kolekcii, v ktorej sa kombinujú tri vynikajúce tituly s tromi menej podarenými. Odhliadnuc od týchto maličkostí však stále ide o kúzelné dobrodružstvo, ktoré má čo ponúknuť a vo svojom HD remasteri vyzerá veľmi dobre aj dnes. Ak tomu pridáte, že táto kolekcia predstavuje viac ako sto hodín kvalitnej zábavy za cenu jednej hry, tak sa ju skrátka nedá neodporučiť.

Branislav Brna





WONDER WOMAN

V CINEMAX

OD 1. JÚNA

AJ V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

The Surge

NOVODOBÉ DARK SOULS

V poslednom čase zažívajú fanúšikovia a hráči hardcore RPG hier svoju zlatú éru. Začínajúc Dark Souls sériou, pokračujú Bloodborne alebo Nioh, tento žáner jednoznačne na trhu uspel a vývojári o tom vedia. Čo sa v ňom dá vymyslieť nové? Na to má odpoveď The Surge.

Ak by Dark Souls malo „dieta“ s nejakou sci-fi hrou, bola by to práve táto hra. Predstavte si všetko, čo máte na Dark Souls radi. Predstavte si to ešte v lepšom a v novodobom, respektíve v sci-fi podaní s veľmi pekným spracovaním a atmosférou. Pekná predstava, však? Tak to máte štastie! Už si to nemusíte len predstavovať, ale môžete si to aj zahrať. Predstavujem vám The Surge!

Ako prvá ma zarazila veľkosť hry. Čakal som, že si zahrám najskôr o pár hodín po zadaní stahovania. Predstavte si môj výraz, keď som hru hral po pol hodine. Ako je to možné? Túto otázku sa pýtam sám seba doteraz, lebo The Surge má necelých 6GB. Nemám najmenšie tušenie, ako je toto možné. Je to o to viac zaujímavé, že v dnešnej dobe majú hry úplne bežne 40+GB a pritom často ani nevyzerajú nič moc a nie sú ani nijak masívne. The Surge vyzerá po grafickej a atmosférickej stránke na svoje pomery vynikajúco, a to som ešte len započal hru. Chváľami nekončím, práve naopak.

Príbeh The Surge je zasadený do miernej budúcnosti, kedy ľudstvo čelí globálnym problémom, ako je preľudnenie či problémom s atmosférou. Do popredia sa dostáva jedna z megakorporácií, ktorá okrem odvážnych projektov obnovovania atmosféry vypúšťať aním rakiet prináša ľudstvu industriálnu novinku – Exoobleky. Tie svojim majiteľom poskytujú zvýšenú silu, rýchlosť, reflexy a pomocou implantátov a neurálneho spojenia s mozgom aj

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Hardcore
akčné RPG
Výrobca: Deck 13
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + nápaditosť a svojský prístup
- + skvelé mechanizmy a hrateľnosť
- + technická stránka
- chceme viac takýchto hier!

HODNOTENIE:



mnohé ďalšie výhody. Samozrejme, po vašom prvom dni v novej práci sa stane niečo, čo nikto nečakal a z väčšiny vašich spolupracovníkov sa stanú vraždiace stroje. A vy musíte prežiť!

Celá hrateľnosť The Surge je založená práve na Exoskeletoch, ktoré tvoria jadro bojového systému a aj RPG prvku. Základný Exoskelet neponúka žiadne výhody, no jeho jadro vám umožní využívať všemožné vylepšenia. Každý kus vašej výbavy sa totiž priamo napája na Exooblek a každé napojenie si vyžaduje určité množstvo energie, ktorú si bude z obleku ťahať. Konkrétne sa využíva jadro obleku, ktorého kapacitu budete musieť neustále zväčšovať, lebo lepšie časti výbavy si budú vyžadovať aj väčší odber energie.

Časti výbavy nie sú jediné, čo vyžaduje energiu jadra. Implantáty sú tou druhou a nemenej podstatnou časťou RPG mechanizmov, ktoré hra využíva. Tak isto sa napájajú priamo na Exo a rôznymi spôsobmi vám ponúkajú výhody v boji. Sú však často energeticky náročné a ich počet je tiež obmedzený. Vylepšovanie jadra bude tak ešte o to dôležitejšie. Implantáty

môžete meniť vždy, keď navštívite jeden z checkpointov, a tak ich vždy viete prispôbiť svojim potrebám. Od oživovacích až po implantáty zväčšujúce život alebo energiu, rozhodovať sa medzi nimi bude ťažké a často spojené so strategickým myslením hráča.

Hra má pre hráčov eso v rukáve a prichystaných ešte niekoľko vychytávkov. Tým najzaujímavejším je samotný systém boja, ktorý je úzko spätý s vyrábaním vašej novej výbavy. Čo má boj spoločné s vyrábaním? Počas boja viete zameriavať jednotlivé časti tela nepriateľov ako ruky, nohy, telo alebo hlavu. Ruka, v ktorej nepriateľ drží zbraň, je tak isto unikátnym cieľom. Prečo je to podstatné?

Rovnako ako vy, aj niektorí nepriatelia nemajú na svojom Exo kompletný armor. Ten berie energiu, a tak aj vy niekedy budete musieť vymeniť kus brnenia za niečo iné, čím ostane jedna časť nekrytá. Rovno to je aj u nepriateľov. Nekrytá časť je slabinou a mala by byť vašou prioritou. No nie vždy. Keď sa totiž zameriate na niektorú z obrnených častí tela nepriateľa, je dosť možné, že mu





špeciálnym útokom na konci boja budete vedieť danú časť tela odseknúť, a to rovno spolu s časťou jeho brnenia. Týmto spôsobom si do svojej zbierky arzenálu viete pridávať nové zbrane, časti brnení, alebo jednoducho získať schémy na vyrábanie nových vecí a materiály na ne potrebné. Vidíte nejakú časť výbavy, ktorú ešte nemáte? Chcete ju? Stačí sa na ňu zamerať

a je pravdepodobné, že získate schému na jej vyrobenie, alebo aspoň vedomosť o potrebných materiáloch. Naozaj skvelý mechanizmus, ktorý vás niekedy núti predĺžiť si boj namiesto toho, aby ste len jednoducho šli po slabine nepriateľa.

Ďalším mechanizmom, ktorý overí nielen vašu zručnosť, ale

aj nervy, je risk, ktorý sa môže obrátiť v nemalý zisk. Čím viac Scrapu (mena, ktorú v hre používate) u seba aktuálne máte, tým vyšší je násobiteľ zisku. V praxi teda síce riskujete, že ho máte u seba veľa, no aj viac získate z každého zabitého nepriateľa. Neprijemná situácia môže nastať, ak zomriete. Podobne ako v iných hrách tohto žánru stratíte všetok Scrap, ktorý sa uloží na miesto, kde ste zomreli.

A musíte sa poň vrátiť bez toho, aby ste zomreli. Háčik je v tom, že v The Surge máte na navrátenie vášho strateného Scrapu iba 2,5-minúty. Stres a ťaživý pocit tlaku vás bude hnať ďalej a je dosť možné, že spravíte chybu, čo však bude mať nemilé následky. Ak zomriete veľmi ďaleko od checkpointu, je to ešte horšie, lebo budete nútení bojovať. Zabíjanie nepriateľov vám totiž pridáva čas a niekedy prostane nebudete mať na výber ako ostat' a bojovať. Naozaj skvelo navrhnuté trio mechanizmov, ktoré spolu výborne fungujú a dopĺňajú sa.

Čo musím vyzdvihnúť ešte viac, sú levely. Zaujímavým aspektom celého level dizajnu The Surge je, že v každom leveli existuje iba jeden checkpoint, v ktorom sa môžete po smrti oživiť a kde si viete vylepšovať výbavu a vyrábať nové veci. K tomuto miestu si z celého levelu budete musieť odkrývať všemožné skratky, výťahy a cestičky, ktoré sú neuveriteľne dobre nadizajnované. Vlastne celý level dizajn The Surge podporuje odkrývanie a hľadanie skrytých vecí a miest. Že to robí perfektne, je slabé vyjadrenie, lebo ide o jeden z najlepších level dizajnov hier, aké som v poslednej dobe videl. Prechádzanie levelmi a hľadanie skrytých ciest je naozaj zábavné. Atmosféru celého prostredia dopĺňajú jedny z najlepšie spravených audio logov, ktoré bližšie odkrývajú, čo sa vo vašom okolí stalo, alebo rozprávajú príbehy ľudí, ktorí prešli danými priestormi pred vami.

S pozitívami stále nekončím. Spomínate si, ako som na začiatku písal, že hra má 6GB? Človek by po všetkých vyššie spomenutých pozitívach, peknej grafike, atmosfére a mechanizmoch teda čakal zádrh aspoň po technickej stránke, však? Omyl. Hra je po technickej stránke na veľmi vysokej úrovni. Po smrti nečakáte skoro vôbec na oživenie, ultrarýchle loadingy, skvelá plynulosť, žiadne padanie FPS, hra naozaj nie je skoro čo vyčítať. A aj tých pár detailov, ktoré sú také nepodstatné, že v porovnaní so všetkými pozitívami hry vás pri drobnostiach nemôže nič rozhodiť.

Verdikt

Áno, áno a ešte raz áno! Takto skvelo spracovaná hra od maličkého štúdia si zaslúži enormnú pozornosť. Neuveriteľne chytľavá hrateľnosť, skvelé a inovatívne mechanizmy, pekná grafika bez žiadnych technických problémov a bugov? V dnešnej dobe polodokončených hier s množstvom bugov to je naozaj niečo, čo sa len tak nevidí. Ak vás hra čo i len trochu zaujala na nejakom videu, alebo máte radi daný žánr, garantujem, že nebudete sklamaní!

Richard Mako



Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

V ZNAMENÍ KARTELU SANTA BLANCA

Obrovský otvorený svet zasadený do Bolívie, kooperačná hra, skvelá grafika a slušný potenciál, ktorý naznačovala beta. Takto na mňa zapôsobil Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. Veľké očakávania však postupne vystriedalo mierne sklamanie až nechut'. To, ako to celé nakoniec dopadlo, si priblížime v dnešnej recenzii.

Nepatrím medzi tých hráčov, ktorí automaticky označujú Ubisoft produkty prívlastkom recyklácia, pričom tí najzarytejší odsudzujú ich hry hneď pri ich zrode. Samozrejme, menšia skepsa od fiaska menom Watch Dogs vo mne stále rezonuje, no aj napriek tomu musí byť každému jasné, že Ubisoft jednoducho má na to priniesť hráčom veľmi zaujímavé hry. A práve takýmto titulom mal byť najnovší Ghost Recon s podtitulom Wildlands.

V noci krásna, ráno strašná

Od oznámenia v roku 2015 počas E3 konferencie som netrpezlivo očakával vydanie hry. Každé nové informácie či gameplay videá pre mňa znamenali vymodenú záležitosť,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Taktická TPS akcia
Výrobca: Ubisoft Paris
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + Obrovský a uveriteľný svet
- + Skvelý audiovizuál
- + S kamarátmi je to zábava
- Príbehové klišé
- Chyby v hre
- Stereotyp
- Hrozná AI

HODNOTENIE:



ktorá by mohla vyplniť miesto po dosluhujúcom Tom Clancy's The Division.

Nasledoval alfa aj beta test a zdalo sa, že všetko by mohlo fungovať presne tak, ako by asi väčšina hráčov chcela, avšak postupne to začalo byť nemastné-neslané. Je to ako keď si domov po bujarej zábave privediete

nádhernú ženskú, no ráno na vás čaká vytriezvenie a pravdepodobne aj sklamanie.

Už príbehové klišé v podobe nastolenia poriadku v skorumpovanej Bolívii dáva tušiť, že tádiť to cesta nevedie. Narkoštát v podobe Bolívie je ovládaný kartelom Santa Blanca, ktorému šéfuje obávaný drogový kráľ El Sueño. Ten neovláda len obchod s bielym zlatom, ale má vo svojej moci aj skorumpovaných politikov a políciu.

Situácia sa zdá byť neriešiteľná a tak sa na scéne objavujete vy. Vašou jedinou úlohou je nastolenie poriadku a zneškodnenie obávaného El Sueña.

Bolívia

Spoločne so svojimi partákmi prilietate do Bolívie a vrháte sa do zdanlivo neriešiteľnej situácie. Tá ma však presne nadiktovanú linku a postupne na vás začne pôsobiť stereotypne. Úlohy sú presne definované - zbieranie informácií a postupné likvidovanie všetkých El Sueňových poručníkov, pričom jediný cieľ je likvidácia kartelu Santa Blanca





vo vás tlie plamienok dobrodruha, ktorý rád preskúmava svet. Čaká na vás dvadsať rôznych lokácií, ktoré svojou pestrosťou rozhodne očaria.

Pri všetkých týchto superlatívoch na vizuálnu stránku hry som bol prekvapený celkom slušnou optimalizáciou. Na mojej zostave s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB DD3 RAM a grafickou kartou GTX 1060 6GB bežala v rozlíšení 1080p na vysokých detailoch relatívne stabilne pri 60 snímkach za sekundu, i keď sem-tam som zaznamenal prepady snímkovania, a to hlavne pri jazde autom. Ani ozvučenie nezaostáva. Zvuky zbraní a okolia sú ako živé a dobre oživujú atmosféru.

Skvelý vizuál

Výborný vizuál však podtrháva čudný a predovšetkým nereálny jazdný model vozidiel. To, čo mi chýbalo v The Division, tu mám, ale asi v tom najhoršom možnom svetle.

Vozidlá sa správajú čudne a nemáte s nimi problém vyjsť na prakticky akýkoľvek bod. Je mi jasné, že Wildlands je predovšetkým arkáda, ale ocenil by som lepšie, reálnejšie spracovanie jazdného modelu.

Ďalšou čiernou dierou sú rôzne chyby. Do určitej miery chápem, že tak otvorený svet proste nemôže byť bez chýb, no niekedy vám rôzne nedostatky tohto charakteru určite znepriemnia hranie. Dost' často

krok za krokom. Ak očakávate nejaké zásadné príbehové zvraty, budete sklamaní. Ak chcete prípadnú hlbšiu myšlienku, odídete naprázdno. Všetko ma jasné stanovy a čím bližšie sa dostávate k cieľu, tým častejšie dostávate rovnaké úlohy.

Bez puta

O nejakom príbehovom pute medzi vami a hrou tak nemôže byť reč. Čo však určite vyniká je vizuálna stránka. Bolívia je obrovská, môžete preskúmavať všetky možné druhy prostredí a každé jedno na vás zapôsobí. Umocní to perfektné striedanie dňa a noci a výborne spracované počasie.

Čo ale vyráža dych je dohľadnosť a zmysel pre detailnosť objektov aj v obrovských dialkach. Tu si vývojári dali skutočne záležať a musím s čistým

svedomím povedať, že ide o jednu z najdetailnejších hier s otvoreným svetom.

V rozlohe zhruba 300 kilometrov štvorcových sa určite nebudete nudiť, ak





som sa zasekával pri plnení banálnych úloh, ktoré bránili dokončeniu misie. Úplne bežné je, že vás nepriatelia dokážu trafiť, aj keď sa kryjete a to nie je dobré.

Alfou a omegou hry je kooperácia. Obzvlášť so zameraním na taktiku. Toto všetko je však pravda, len ak vašich AI kolegov vystriedajú reálni hráči a najlepšie takí, ktorí s vami bežne hrajú. Pretože ísť do akcie s neznámymi hráčmi sa rovná samovražde a radšej volíte sólo postup.

Prakticky budete využívať vždy rovnaký scenár. Pred zásadnou akciou preskúmate okolie, k čomu najčastejšie použijete drona. Práve ten je výbornou pomôckou. Môžete ho ovládať, označovať nepriateľov, ktorých následne vidíte vy a vaši spoluhráči na mape. Ak však do hry pripojíte svojich kamarátov, tak v tom momente začína skutočná zábava. Postupne vylepšovanie zbraní, ktoré je po vzore The Division zvládnuté na výbornú, vás do nej vtiahne. Môžete si zlepšovať svoje schopnosti a učiť sa nové veci. Môžete sa priučiť napríklad skoku s padákom a pristupovať do misií efektívnejšie.

Správna taktika

Ďalšou neodlučiteľnou devízou hry je spomínané taktizovanie. Ak chcete taktizovať s AI spoluhráčmi, budete mať smolu. Ich inteligencia je dosť slabá a často ich radšej pošlete niekde bokom a úlohy vyriešite sami, ako by ste radšej riskovali ich aj svoj život. Je pravda, že niekedy môžu byť nápomocní, hlavne v momente, keď potrebujete oživiť, no to je asi jediné. Oživiť vás môžu len raz,

druhýkrát je vaša smrť zárukou nového štartu misie od posledného uloženia.

Samotný multiplayer je zvládnutý dobre. Využíva prakticky všetky moderné prvky, ktoré poznáte z väčšiny hier, predovšetkým z The Division, no podtrháva ho nastavený model pripájania hráčov do relácie. Technicky ide o P2P mód a pokiaľ máte komplikovanejšie riešenie sieťovú štruktúru, tak budete pravdepodobne prežívať muky. Toto nešťastné riešenie obsahoval aj ďalší titul od Ubisoftu, For Honor. Aj v tomto prípade dochádzalo ku komplikáciám pri pripájaní. Pokiaľ ide o mňa, tak najväčšie sklamanie je absencia PvP módu. Celý príbeh v kooperácii sa nesie v znamení PvE a to je veľká škoda. Vývojári mohli zapracovať do hry aj PvP režim, ktorý by určite hru obohatil. Povedzme v určitých misiách by proti vám nestáli len počítačom riadení protivníci, ale aj samotní hráči, ktorí by mohli brániť

určité územia. Je škoda, že v tomto smere je to záležitosť jedného režimu.

Verdikt

Aj napriek týmto nedostatkom, postupnému stereotypu a chybám má Wildlands svoje čaro. Ak vymeníte počítačom riadených „ghostov“ za reálnych hráčov, ideálne svojich kamarátov, ktorí obľubujú podobné hry, tak dostanete slušnú porciu zábavy.



Pokiaľ by ste chceli ešte viac pritvrdiť, vypnite si akýkoľvek HUD a dostanete do rúk skutočne zaujímavý počín plný akcie, čo vlastne hrá prím v tejto hre. Pokiaľ vám nevoňal ani studený The Division, tak z horúceho Wildlands asi nadšení nebudete.

Ján Schneider





NINTENDO
SWITCH™

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

12
www.pegi.info

ARMS™

ZOBER JOY-CON
A PUSTI SA DO HRY!



V PREDAJI
OD 16. JÚNA

DOKÁŽETE SI PREBOXOVAŤ CESTU NA VRHOL?



Zvoľte si svoju postavu, svoje arms (svojich arms?) a začnite bojovať o titul šampióna! Súperite s priateľmi aj rodinou v množstve zábavných módov a oveľa viac exkluzívne na konzole Nintendo Switch.



UŽ V PREDAJI!

BALENIE OBSAHUJE

Konzolu Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ Nintendo Switch dokovacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con
strap (x2) + Nintendo Switch AC adaptér + HDMI kábel

www.nintendo.sk

CONQUEST
ENTERTAINMENT

Moonfall

NOSTALGICKÁ KLASIKA V MODERNOM SLOVENSKOM POŇATÍ

Slovenská hra je vzácnosť. O to väčšia, ak ide o kvalitnú hru. Trošku zaspoilujeme a prezradíme, že Moonfall rozhodne nepatrí do kategórie titulov, nad ktorým stačí mávnuť rukou.

Fishcow Studio má už na konte adventúru s názvom Gomo, takže Moonfall nie je ich prvotina, a celkom zjavne naznačuje, že toto lokálne štúdio to myslí s produkciou hier vážne. Aj keď sa necháva inšpirovať dielami iných, určite ešte pohne hladinou herných vôd. V tomto prípade tvorcovia vzdali úctu klasike s názvom Golden Axe, čo bolo starším hráčom isto jasné už zo screenshotov. Vzhľadom na to, že ide o titul z roku 1989, asi by nebolo na škodu spomenúť, že základný princíp bol založený na boji s nepriateľmi v posúvajúcom sa 2D prostredí. Nakopávanie zadkov v žánri beat'em up. Tohto princípu sa drží aj Moonfall, a keďže ide o netradičný prístup na dnešnú dobu, musíme vám ho viac priblížiť.

Hlavný hrdina sa pohybuje v rámci ručne kreslených prostredí, z ktorých vždy vedie jeden či viacero výstupov. Nepriatelia sa k vám približujú na začiatku skromne, a jednoduchým stláčaním klávesu na útok ich s prehl'adom kynožíte. Tak to vyzerá na začiatku, neskôr sa však situácia začne vyostrovat'. Nepriatelia sa na vás začnú vrhať zo všetkých smerov. Vďaka prvkom RPG naberáte skúsenostné body, postupujete na vyššie levely a svoju postavu môžete pri tom vylepšovať. Silníete so silnejúcimi protivníkmi. Okrem bežného mlátenia po hlave základnou zbraňou teda neskôr pribudne možnosť vybrať si rôzne útočné schopnosti a zvyšovať ich úroveň. Môžete tak disponovať útočnými kúzlami na diaľku či na blízky útok, rozmanitosť je slušná. Táto rôznorodosť súvisí tiež s tým, že na začiatku hry máte možnosť vybrať si z troch typov postáv a podľa toho sa zamerať viac na mágiu či boj.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 2D beat'em up
Výrobca: Fishcow Studio
Zapožičal: F.S.

PLUSY A MÍNUSY:

- + inšpirácia klasikou
- + nenásilné kopírovanie vzoru
- + grafika a zvuk na modernej úrovni
- + vyvážená obt'ažnosť a hrateľnosť

- chcelo by to dabing
- príbeh je nepodstatný a nezaujímavý
- na riedko rozmiestnené checkpointy

HODNOTENIE:



Možnosti sú Vanguard, Elementalist a Shadow, čo sa dá jasnejšie vysvetliť ako bojovník, mág a dýkar-lukostrelec. Teda nič nové, no stačí to. Počas svojho putovania prostredím budete nadobúdať okrem schopností tiež výbavu, takže systém RPG je kompletný, aj keď sa v hrateľnosti výrazne nepremietne.

V tomto smere by sme privítali trochu rýchlejšie vybavovanie postavy obrannými prvkami výbavy, zbraní je pomerne dost' hneď od začiatku. Tie sa spočiatku od seba veľmi nelíšia v štatistikách, skôr v bonusoch. Umožnia napríklad odsotiť nepriateľa, čo je pri tomto type hry, v ktorej sa na vás všetci vrhajú ako Braňo M. na fl'aušu vodky,





jej šance na komerčný úspech. Je však pravda, že titul podporuje niekoľko jazykových mutácií a lokálne slovenské štúdio by s dabingom malo zrejme veľa starostí a nákladov. Medzi podporovanými jazykmi je, pochopiteľne, aj slovenčina. Steam, v ktorom si možno hru zaobstarat, síce tvrdí niečo iné, no neverte mu, klame.

Moonfall si preto užijú aj mladší, jazykovo menej podkutí hráči. V nich vidíme hlavnú cieľovú skupinu tejto hry. V podstate ide hlavne o odreagovanie sa. Dostanete nejakú úlohu, pohybujete sa po scénach, kde postupne kynožíte nepriateľov. Vylepšujete si pri tom svoju postavu, no žiadne zložité puzzle vás nečakajú. Ak niekde treba napríklad aktivovať most, aby ste prešli na druhú stranu, zrejme bude o pár scén ďalej páka, ktorou treba pohnúť a popri tom kynožiť a kynožiť. Pri pohybe svetom je dobré sa vyhnúť prakticky všetkým prekážkam, pretože mnohé z nich vám ublížia.

Prechody medzi jednotlivými scénami sa nám často nezdaľ celkom zjavné, možno ich mohli tvorcovia trochu viac zvýrazniť v prostredí, aby hráč vedel, kadiaľ vedie cesta. Takisto nás veľmi nepotešil systém checkpointov, ktorý niekedy spôsobí, že musíte po smrti hrdinu odohrať príliš veľkú časť hry odznova. Autori sa však o svoje dielo starajú, takže je možné, že sa to s nejakým novým update ešte zmení. Obtiažnosť je dobre vyvážená, trojstupňová a hráča plynulo pripravuje na čoraz ťažšie kynoženie nepriateľov. Všimli ste si, ako často používame slovo kynoženie? To preto, že to je hlavná pointa hry. Sem-tam pošlete na druhý svet nejakého silnejšieho bossa a pokračujete ďalej v znižovaní počtov nepriateľov, ktorých je tu síce množstvo druhov s rôznymi spôsobmi boja, no graficky tak trochu splývajú.

Ovládanie je zamerané takmer výhradne na klávesnicu (resp. je tu aj podpora gamepadov z Xboxu) a opakované stláčanie kynožiaceho klávesu. Monotónne to však nie je, takže ak hľadáte hru na oddych, pri ktorej nemusíte zapojiť vyššie mozgové funkcie, Moonfall je celkom dobrá voľba.

Druhá možnosť je, že už nie ste „najčerstvejšia zelenina“, titul Golden Axe ste milovali, a tak si s dávkou nostalgie vychutnáte jeho moderného príbuzného. Fishcow Studio ukázali, že vedia ponúknuť konkurencieschopnú kvalitu, takže si podporu zaslúžia a my sa tešíme na ich ďalšie počiny. Mimochodom, ak máte radi youtuberku a cosplayerku Lady Felan, jedna z postáv je po nej pomenovaná.

Peter Vnuk

veľmi praktický bonus. Ako to už býva, vaša postava má dva základné ukazovatele – zdravie a manu. Nosí so sebou obmedzené množstvo fliaštičiek na ich priebežné dopĺňanie počas boja. Tie možno získať rovnako ako výbavu nákupom od obchodníkov na základni, na ktorú sa po misiách teleportujete, alebo zbieraním po porazených nepriateľoch. Z nich padá tiež miestna mena v podobe tyrkysových fliaštičiek, za ktorú možno uskutočňovať spomenuté nákupy.

Grafické vyhotovenie je založené na príjemnej ručne kreslenej grafike. Nepôsobí vôbec lacno, ako by ste sa pri slovách o ručnom kreslení mohli nazdávať. Naopak, vytvára atmosféru podobnú hrám z obdobia Golden Axe patrične okorenenú moderným štýlom, vrátane grafických efektov. Presne to isté možno povedať o zvukovej stránke hry. Zvukové efekty aj hudba sú technicky na modernej úrovni, a pritom príjemne nostalgicky navodzujú atmosféru

hier, ktoré vznikali, keď bohovia boli malicherní a krutí... ehm... pardon, až tak dávno to zasa nebolo.

Príbeh sme si nechali, netradične, na neskôr. Je totiž podružný a neprišiel nám originálny ani zaujímavý. Všetko sa odohráva vo svete Terra Nihill. Zrejme to nemá byť v minulosti, no prostredie, zbrane, brnenia, prstene a ostatné prvky pôsobia stredoveko. Zápletka je boj ľudí proti Divochom a v neskoršom štádiu hrania sa prostredie zmení na steampunkové. Hra vás na začiatku oboznámi so situáciou pomocou textu a v rovnakom duchu sa nesú aj dialógy s postavami, a to už nepovažujeme za príjemnú nostalgiu. Ako hovorí známe meme: „Ain't nobody got time for that.“ (Na to nikto nemá čas.). Postavy síce sem-tam povedia nejakú anglickú vetu, aby pôsobili živšie, no informácie súvisiace s vašimi úlohami vždy podávajú textovo. Myslíme si, že plnohodnotný dabing by hru výrazne oživil a značne zvýšil

Lenovo IdeaCentre Y710 Cube

Spoločník na doma aj na LAN party

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo

Dostupná cena: 1250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena/výkon
- + dizajn
- + takmer čistý Windows
- testovaná verzia len s 8GB RAM



ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 10 Home 64-bit

Procesor:

Core i7-6700

Operačná pamäť:

8GB

DDR4

2133MHz

Úložný priestor:

SSD+HDD (128+1000GB)

Grafická karta:

nVidia GeForce GTX 1070 8GB

Zadné porty:

2xUSB 3.0, 4xUSB 3.0,

1xPS/2, 1xVGA, 1xDVI,

1xHDMI, 1xSiet'ové

pripojenie LAN (RJ45)

Predné a bočné porty:

2xUSB 3.0, 1xAnalogový

audio vstup, 1xAnalogový

audio výstup

Bezdrôtové pripojenie:

Killer Wireless-

AC 1535 WiFi

Podpora Bluetooth:

Áno (4.0)

Podpora MU-MIMO: Áno

Existuje veľa spoločností ponúkajúcich počítačové komponenty alebo notebooky, ale už menej ich ponúka aj dopredu zložené herné počítače. Možno je to tým, že naozaj nabúchané desktopy si hráči radšej skladajú sami, alebo sa obracajú na profesionálov. Alebo je to tým, že pri desktopoch je ťažšie ponúknuť tú správnu kombináciu výkonu, dizajnu a niečoho navyše. V Lenovo sa očividne výzief neboja, a tak sme v redakcii dostali možnosť otestovať model Y710, ponúkajúci zaujímavé komponenty v kompaktnom balení.

Poskladať stolný počítač nie je naozaj nič ťažké, stačí na to pár základných komponentov, trošku úpravy podľa svojich predstáv a môže sa hrať. Problémom už je poskladať vyvážený počítač, ktorý nesklame a vydrží bez vylepšovania aj pár rokov do budúcnosti.

IdeaCentre Y710 Cube sľubuje byť výkonným pracantom, ktorý zvládne nielen najnovšie hry, ale poradí si aj s virtuálnou

realitou a nebude ho ťažké nosiť so sebou ani na LAN party.

Obal a jeho obsah

Cube prišiel zabalený vo väčšej krabici, uložený do polotvrdej peny, ktorá by ho mala ochrániť aj proti tým najviac sa ponáhľajúcim kuriérom.

Okrem počítača sa v balení nachádzajú brožúrky, napájací kábel a aj základná klávesnica s myšou, čo

určite poteší potenciálnych majiteľov, ktorí si chcú kúpiť počítač a okamžite hrať.

Prvé dojmy a spracovanie

Na počítači okamžite prekvapia rozmery a rozvrhnutie skrinky. Lenovo stavilo na kockatejší formát, vďaka ktorému sa Y710 Cube pekne vyníma aj na stole. Poteší aj zabudovaná rúčka, ktorá sa na prvý pohľad zdá ako dizajnový doplnok, ale na ten druhý už vidieť, že ide o naozaj



HODNOTENIE:



SOUND
BLASTER
PRO-GAMING

X KATANA

PRISPŮSOBITELNÝ 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



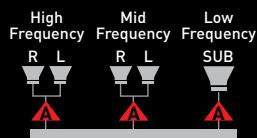
MOŽNOSTI PRIPOJENIA

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 subwoofere



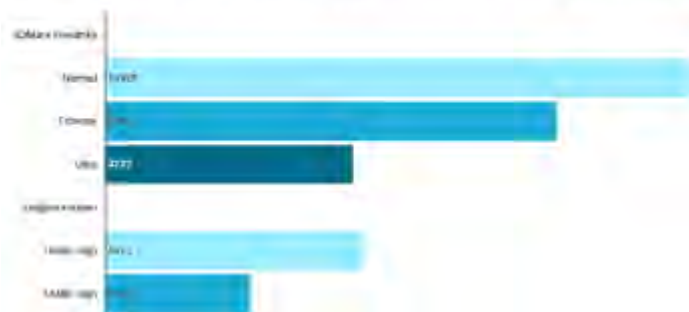
SOFTVÉR BLASTERX ACOUSTIC ENGINE PRE PC

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

Testované hry - priemerné FPS



Syntetické testy (Celkové skóre, vyššie je lepšie)



Softvér a UEFI BIOS

Na jednu stranu

musím Lenovo určite pochváliť, keďže na svoje počítače neinštalujú až tak veľa nepotrebných aplikácií. Na tej druhej pre mňa boli programy Lenovo Nerve Centre a Lenovo Artery, s ktorými som počas používania Y710 prišiel do kontaktu, ťažko pochopiteľné.

Hoci ide o jednoduché programy ovládajúce len pár nastavení v počítači, ktoré dokážu z(ne)prijímať život, sa mi ich rozhranie zdalo neprehľadné a aj pri hľadaní takej jednoduchšej veci ako vypnutie červeného podsvietenia na prednej maske mi trvalo pekných pár minút.

Inak je Cube vybavený stabilným operačným systémom Windows 10, ktorý je stále tým najlepším pre hráčov hrajúcich tie najnovšie tituly. BIOS-om Lenovo celkom prekvapilo, na sekundu som mal síce dojem, že ide naozaj o zastarvaný BIOS spred desiatich rokov, ale je to, našťastie, spôsobené len retro vzhľadom a za ním sa ukrýva stabilný UEFI základ.

Majitelia už predskladaných počítačov nemajú veľa dôvodov, prečo BIOS navštevovať, ale ak by chceli v budúcnosti zmeniť nastavenia bootovania, alebo iné maličkosti, túto možnosť, samozrejme, majú.

Testovanie a výsledky

Nakol'ko ide o počítač s primárne herným zameraním, aj testy boli zamerané na ukážku, koľko FPS Cube zvládne v 1080P a 1440P rozlíšení. Na 4K rozlíšenie ešte tento počítač pre grafickú kartu nemá, a preto sa ani vo výsledkoch nespomína. Okrem tradičných

testov v hrách bol počítač otestovaný aj syntetickými benchmarkami a výsledky si môžete pozrieť na obrázkoch nižšie.

Možnosti vylepšenia

Ešte pred záverom musím spomenúť jednu vec, ktorá (nielen mňa osobne) doteraz odrádza od kúpenia už zloženého počítača. Pri vlastnoručne zloženom počítači si totiž môže majiteľ každý jeden komponent vylepšiť, hneď ako bude mať chuť, alebo potrebu. Pri už poskladaných počítačoch to funguje troche inak a ani Y710 Cube nie je výnimkou. Na začiatku som spomínal, že počítač poskladať problém nie je, ale ponúknuť vyvážené komponenty je tak trochu umenie. Na Y710 sa mi zdá nelogické ponúknuť silného procesora a grafickej karty v spojení s iba 8GB RAM, ktoré sú na dnešnú dobu už nutné minimum. A nakoľko ide o počítač poskladaný spoločnosťou, nie je také jednoduché si ho vylepšiť svojpomocne, keďže tým by mohla zaniknúť záruka. Zo spoločnosti Lenovo sme dostali vyjadrenie, že v prípade záujmu sa dajú nové komponenty nainštalovať za menší poplatok autorizovaným Lenovo servisom, čo je určite lepšie, ako byť na spomínaných 8GB RAM viazaný dva roky.

Zhrnutie

IdeaCentre Y710 Cube je spoločník na dlhé večery, ale aj na LAN party. Výkonom úplne neohúri a 8GB RAM sa už niektorým hráčom značne máli, no po rozrataní ceny jednotlivých komponentov sa Cube oplatí nielen cenovo, ale aj dizajnovu. Ak sa vám nechce počítač skladať a budete nad týmto počítačom rozmýšľať, určite si dopredu zistíte, či nie je dostupná aj verzia so 16GB RAM. A ak áno, tak tento počítač vrelo odporúčam.

Daniel Paulini

pevnú súčasť konštrukcie. Pri prenášaní som nemal akékoľvek pochybnosti, že do cieľa dorazí Cube bezpečne.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Dizajnovu sa Cube radí na veľmi tenkú hranicu medzi príliš agresívnym dizajnom pripomínajúcim trosky po zrážke dvoch raketoplánov a prílišnú striedmosť, ktorá by sa dala očakávať v advokátskej kancelárii, alebo na pohrebe. Cube by si nemal mať problém umiestniť na alebo pod stôl ani podnikateľ, ani mladý hráč, ktorý chce ohurovať svojich rovesníkov.

Čierny povrch počítača nie je všade taký istý, na vrchnej strane dominuje matný soft-touch plast, boky sú z lesklejšieho materiálu a prednej strane dominuje čierna kovová mriežka. Celá skrinka bola očividne koncipovaná s chladením komponentov, nakoľko prieduchy sa nachádzajú z každej jednej strany a počítač sa pri používaní príliš nezahrieva, alebo zvukovo neohlasoval ani pod poriadnou záťažou.

Komponenty

Vnútri tejto perforovanej skrinky, aspoň verzie, ktorú sme testovali my, sa ukrýva procesor i7-6700, grafická karta Nvidia GeForce GTX 1070 Founders Edition a 8GB DDR4 RAM. Na rýchlosť operačného systému a programov ponúkol Cube 128GB SSD disk a na ukladanie dát harddisk s kapacitou 1TB. Všetky tieto komponenty bežia vďaka matičnej doske s čipsetom Intel H170 a 450W zdroji od spoločnosti AcBel s klasifikáciou 80 Plus Bronze. Na zahraničných stránkach sa predávajú aj verzie s 256GB SSD, 2TB HDD a až 16GB RAM.

Will
FERRELL

Amy
POEHLER

KEĎ TI NEJDE KARTA, ZALOŽ VLASTNÝ HRÁČSKY ...

BRLOH

NEW LINE CINEMA PRESENTS A COLLABORATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES A GARY SANCHEZ/GOOD UNIVERSE PRODUCTION WILL FERRELL AMY POEHLER "THE HOUSE" JASON MANTZOUKAS
NICK KROLL AND JEREMY RENNER MUSIC BY ANDREW FELTENSTEIN AND JOHN NAU SUPERVISOR MARISHA RAVAL AND TOM WOLFE EDITOR EVAN HENKE MIKE SALE ACE PRODUCTION DESIGNER CLAYTON HARTLEY
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JAS SHERTON EXECUTIVE PRODUCERS MARC S. FISCHER CHRIS HENCHY SPENCER WONG TOBY EMMERICH RICHARD BRENER MICHAEL DISCO AND BRUCE BERMAN WRITTEN BY BRENDAN O'BRIEN & ANDREW JAY COHEN
PRODUCED BY NATHAN KAHANE JOE DRAKE BRENDAN O'BRIEN ANDREW JAY COHEN JESSICA ELBAUM WILL FERRELL ADAM MCKAY DIRECTED BY ANDREW JAY COHEN

V CINEMAX OD 29. JÚNA

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

CINEMAX

Aorus AX370-Gaming 5

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Konektorová výbava
- + RGB podsvietenie
- + Vzhľad
- + Stabilita pretaktovania
- nič

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: 1 × PS2,
1 × HDMI, 1 × USB 3.1
Type C, 3 × USB 3.1
Gen. 2, 6 × USB 3.1 Gen
1, 2 × RJ45 (LAN), 1 × S/
PDIF, 5 × Audio Jack

HODNOTENIE:



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.

Základná doska k nám dorazila v štandardnom balení, ktoré si môžete kúpiť v obchodoch. Okrem dosky sa v ňom nachádza ešte bohaté príslušenstvo: 2 × ext. teplotné čidlo, 4 × SATA káble (2 × 90°), 2 × pásky na káble zo suchého zipsu, redukcie na RGB LED, SLI mostík, nálepky na káble, manuály a nálepka na bedňu.

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 akejkoľvek zostave. Veľkým

bonusom je plne integrované podsvietenie dosky, ktoré je prekvapivo dobré, a v niektorých aplikáciach vďaka tomu nebolo ani potrebné používať ďalšie





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

Jeden z vítaných detailov, ktoré sa vyskytujú na väčšine dosiek od Gigabyte, je Dual-Bios. Dokáže v mnohých prípadoch výrazne zjednodušiť život, keďže platforma Ryzen naďalej 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 účtyhodnými šiestimi USB3.0 konektormi, z čoho má dvojica posilnené napájanie (žlté), 3xUSB3.1G2 a USB Type-C, HDMI, nasleduje dvojica 1Gbit sieťových kariet, konkrétne 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: 3xPCIe (x16,x8,x4), ktoré sú pre prípad SLI/CFX od seba oddelené dvomi slotmi, vďaka čomu sa v prípade vzduchového chladenia zlepši prítok vzduchu k vrchnej grafike, ďalej NVMe M.2 slot, 2xUSB 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 hneď 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 pamätí 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 rozhládnuť 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 taktom 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 x38.

Pokračoval som, samozrejme, aj ďalej 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 spotrebu 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 nahradiť, keďže je na to potrebný externý generátor taktu (pre Intel a AMD 100MHz). Túto možnosť však ponúkajú dosky z vyššej rady Gigabyte.

Marcel Ilavský

Lenovo MOTO G5 PLUS

Ostrý priebojník strednou triedou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 279€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita displeja
- + dizajn
- + použité materiály
- + odladenie softvéru
- + MOTO skratky
- + cena/výkon

- použitie microUSB miesto USB typu C
- fotoaparát
- nepresnosť čítačky odtlačkov

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:
Android 7.0 NOUGAT
Typ displeja: IPS
Rozlíšenie displeja:
FullHD pri 424ppi
Kapacita batérie:
3000mAh
RAM: 3GB
Procesor:
Snapdragon 625
Fotoaparát: zadný – 12MPx, f/1.7, dual LED blesk; predný – 5MPx, f/2.2
Konektivita: Wi-Fi a/b/g/n, Wi-Fi Direct, Bluetooth 4.2, GPS, GLONASS

HODNOTENIE:



Vďaka obrovskému počtu reklám a neprehliadnuteľnej propagande sa stal nový telefón od Motoroly priam neprehliadnuteľným. Jeho cenovka nám napovedá, že ide o telefón strednej triedy. Aké je teda jeho tajomstvo a čo ho robí takým úžasným?

Obsah balenia a prvý dojem

Motorola G5+ dorazila do našej redakcie v krásnej zelenej krabičke. Ilustráciu papagája a logom Motoroly zanechalo toto predajné balenie ozaj skvelý prvý dojem. Prihliadnuc i na technické špecifikácie na zadnej strane je teda možné už z balenia usúdiť, že v ňom nájdeme telefón s rovnako šikovne zvládnutým dizajnom.

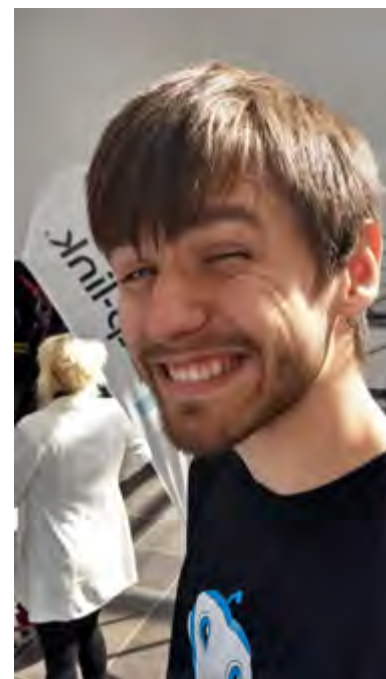
Balenie okrem samotného telefónu obsahuje aj primerane veľký nabíjací adaptér, USB kábel typu microUSB, vysúvací kolíček na uvoľnenie zásobníka SIM karty a taktiež stručný návod na použitie

a prvé „naštartovanie“ telefónu. Jedinou nevýhodou je azda jedine to, že k nemu nie je pribalený základný model slúchadiel.

Z hľadiska dizajnu tomuto telefónu takmer niet čo vyčítať. Môžete si vybrať hneď z dvoch farieb, a to Fine Gold a Lunar Grey. Zadná strana, tvorená hliníkom, je na rozdiel od „obyčajnej“ Moto G5 neodnítateľná. Výnimkou sú len malé plastové pásiky na hornej a spodnej strane telefónu, pravdepodobne sa tak výrobca rozhodol kvôli ľahšej manipulácii s anténami. Zadná časť je pokrytá vodovzdornou nanovrstvou, ktorá slúži na odpudzovanie vody. Fotoaparát vystupujúci z tela telefónu, dve diódy pod ním a logo výrobcu umiestnené uprostred krytu len podčiarkujú zmyslenú siluetu tohto smartfónu.

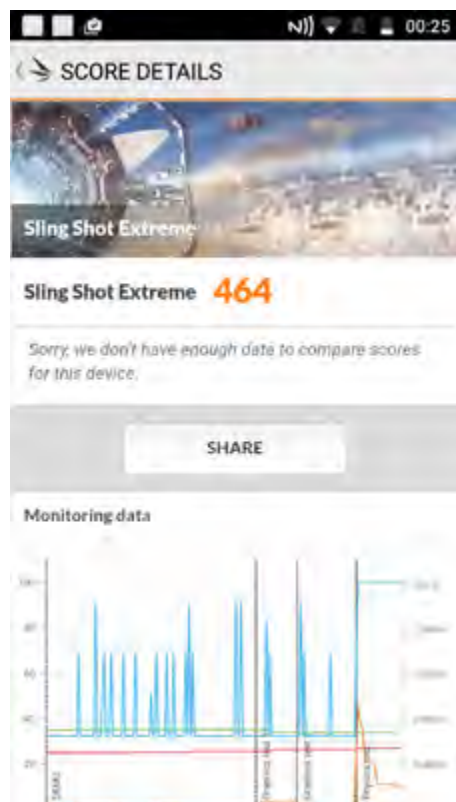
Uhlopriečka displeja disponuje rozmerom 5,2 palca a FULLHD rozlíšením pri jemnosti 424 obrazových bodov na palec. Celkovo zaberá displej 67,1% prednej strany

telefónu. Motorola G5+ ponúka výborný maximálny jas, takže ani priame slnko nie je pre používateľa pri manipulovaní s ním prekážkou. Navyše disponuje aj ochranným sklom Corning Gorilla Glass 3, ktoré





chráni displej pred poškriabaním či iným poškodením. Nad displejom je umiestnené modelové označenie Moto, predná kamera a tiež reproduktor. Ten je síce tichý, no na druhej strane sa jeho zvukový prejav javí nadpriemerným. Bez čítačky odtlačkov prstov, ktorá sa nachádza priamo pod displejom, by už tento smartfón ani nebol tým pravým orechovým. Bočné tlačidlo na odomknutie je drážkované, a to z dôvodu lepšieho odlišenia od kolísky hlasitosti nachádzajúcej sa priamo nad ním. Na spodnej strane sa nachádza microUSB konektor na nabíjanie a 3,5mm Jack, horná strana ukrýva zásobník SIMkarty. Do



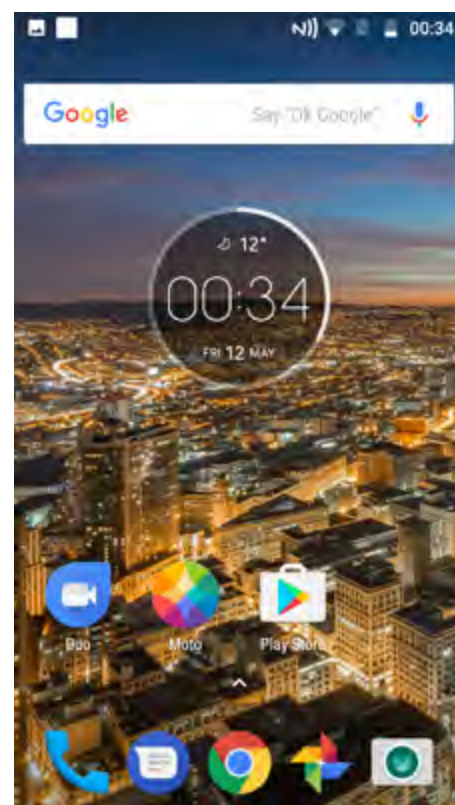
telefónu je možné osadiť dve nanoSIM karty a zároveň jednu microSD kartu až do 256GB (microSDXC). Chrómované lemovanie tohto smartfónu je príjemným prechodom medzi rôznymi materiálmi nachádzajúcimi sa na jeho povrchu.

Výkon a výdrž

G5+ dostal od svojich výrobcov do vienkaj celkom slušnú porciu výkonu. Procesor od Qualcommu (konkrétne model Snapdragon 625 s ôsmimi jadrami) a grafický akceleračtor Adreno 506 zaraďujú tento mobilný telefón svojou kvalitou do strednej triedy. Okrem toho disponuje aj pamäťou RAM, ktorej veľkosť sa zastavila na 3GB, pričom používateľovi zostáva pre vlastné využitie voľných v priemere 1,5GB. Interné úložisko s kapacitou 32GB ponúka používateľovi po odčítaní systémových súborov priestor 24,5GB na uloženie vlastných dát.

Syntetické testy dokazujú, že výkon telefónu je na veľmi dobrej úrovni. Takmer 64000 bodov získaných od AnTuTu Benchmark je dôkazom výrazného vylepšenia hardvéru oproti G5. Rovnako tak dokazuje, že má dostatočný výkon pre bežného používateľa, ktorý je príležitostným hráčom menej náročných hier. Výsledok benchmarku GeeBench zaraďil G5+ jemne nad konkurentov s vyššou cenovkou, za čo si výrobca určite zaslúži pochvalu.

Batéria s kapacitou 3000mAh je už dnes štandardom. Vďaka použitiu procesora so 14nm výrobným procesom (oproti 28nm pri G5) má G5+ celkom solídnu výdrž. Pri bežnom používaní je telefón schopný dvojdnového výkonu, no po



približne 40-hodinách používania bude nutné telefón pripojiť na nabíjačku. Ak sa ale telefón využíva naozaj aktívne, ide najmä o hranie náročných hier, je schopný fungovať len niečo vyše pol dňa.

Softvér a MOTO vychytávky

Smartfón je vybavený predinštalovaným Androidom vo verzii 7.0 Nougat. Operačný systém je vyladený, optimalizovaný a jeho fungovanie skutočne bezproblémové. Telefón je schopný reagovať na požiadavky pohotovo a počas prevádzky sa vôbec nezasekáva. Ďalším pozitívom tohto smartfónu je, že sa Lenovo rozhodlo neosadiť tento model žiadnym zbytočným bloatvérom a ide tak o čistý Android. Okrem balíčka aplikácií od Googlu však prichádza G5+ aj s jednou aplikáciou navyše. V tomto prípade ide o aplikáciu „Moto“, ktorá poskytuje používateľovi možnosť ovládať telefón pomocou gest a uľahčiť tak narábanie s ním.

Pravdepodobne najzaujímavejšou aplikáciou spomedzi všetkých sa javí OneButtonNav, vďaka ktorej je čítačka odtlačkov prstov schopná odčítať aj smer pohybu prsta. V nastaveniach je možné prispôbiť si fungovanie telefónu tak, aby bola k rôznym pohybom prsta priradená určitá činnosť, ktorá sa následne vykoná (napr. potiahnutie

prstom vpravo otvorí ponuku spustených aplikácií). Nie je nutné obávať sa, že by došlo k nechceným klikom na obrazovke, Motorola totiž myslela skutočne na všetko. Aby sa predišlo takýmto klikom, tlačidlá na obrazovke sa automaticky vypnú hneď po spustení súboru gest. Okrem toho má používateľ možnosť dvojitém seknutím ruky zapnúť gesto pre spustenie presvetľovanej diódy či spustiť fotoaparát dvojitém pootočením ruky. Čítačku je taktiež možné využiť na zamykanie telefónu. Jej fungovanie je ale pomalé a občas sa stane, že sa jej nepodarí rozpoznať odtlačok prsta. Je však potrebné pochváliť ju za schopnosť snímania aj pri vypnutom displeji a šikovnosť v rozpoznávaní aj mokrých či masných prstov.

Ďalšou aplikáciou, s ktorou vybavenie telefónu prichádza, je Google asistent disponujúci rozpoznávaním príkazov. Táto funkcia, žiaľ, funguje len pri používaní telefónu v anglickom jazyku a diktovaní povelov rovnako v angličtine. Jej spustenie je jednoduché, stačí dlhšie podržať prst na čítačke, prípadne môžete použiť starý známy príkaz „OK Google“.

Fotoaparát

Motorola G5+ sa pýši fotoaparátom s rozlíšením 12MPx, zaostrovaním



pomocou duálnych pixelov, clonou f/1.7 a duálnym LED bleskom.

Fotografie, ktoré zhotovuje, sú svojou kvalitou len jemný nadpriemer, no napriek tomu sú farby zachytené verne a nie sú softvérovo upravované. Záporom zadnej kamery však ostáva i fakt, že fotografiám, ktoré nasníma, chýba väčší detail a rozlíšenie.

Neodstránenými ostávajú aj problémy so zaostrovaním. Ide najmä o fotenie makier, počas ktorého fotoaparát, ak je spustený v automatickom režime, nie je schopný spracovať požiadavky používateľa, čo sa potom značne odráža na kvalite fotografií.

Problému so šumom na fotografiách fotených v noci sa nevyhol ani G5+, avšak na rozdiel od iných fotoaparátov, badať uňho miernu snahu o potlačenie tohto problému.

G5+ navyše ponúka možnosť nahrávania videí až do rozlíšenia 4K(2160p) pri 30 snímkach za sekundu. To sa zdá zbytočné vzhľadom na to, že výsledné zábery nie sú nijako úchvatné, a tak len zbytočne zaberať veľké miesto v úložisku.

Predná selfie kamera disponuje rozlíšením 5MPx a clonu f/2.2. Zábery získané touto kamerou sú dobré a postačujúce na video hovory slušnej kvality.

Záverečné hodnotenie

Smartfón G5+ je jednoznačne výborným krokom vpred. Výhodná



cena je pre zákazníka lákadlom na zakúpenie naozaj dobrého produktu, ktorý je aj dostatočne rýchly a spol'ahlivý. Svojimi fotografickými schopnosťami síce v mnohom zaostáva, no svoje mínusy kompenzuje plynulým chodom systému a šikovnými vychytávkami v podobe MOTO skratiek.

Príjemný dizajn telefónu je potešením pre oko a kombinácia kovu so sklom robí z telefónu na prvý pohľad vyššiu triedu. Okrem vzhľadu nezaostáva G5+ v porovnaní s konkurenciou ani na poli výkonu, čo z neho robí naozaj silného súpera, aspoň v jeho aktuálnej cenovej kategórii.

Lukáš Batora



Koľko hviezdíček získal Moto G⁵ PLUS v našej recenzii?

(odpovedať na www.gamesite.sk v sekcii súťaže)

Cenovo dostupný mobilný telefón Lenovo Moto G⁵ Plus ponúka **ideálnu veľkosť displeja, slušný hardvér, či kovovú konštrukciu**. Poteší každého, kto potrebuje skĺbiť výkon, veľký displej, či atraktívny dizajn, a nechce minúť desaťtisíce. Výkon zabezpečuje úsporný procesor Qualcomm Snapdragon 625, ktorému sekunduje 3 GB operačná pamäť. Vnútorne úložisko ponúka 32 GB voľného priestoru na vaše dáta, a v prípade potreby ho možno rozšíriť microSD pamäťovou kartou. Iste poteší aj možnosť použitia dvoch SIM v telefóne súčasne.

KLÚČOVÉ VLASTNOSTI

5,2" IPS displej

Osemjadrový procesor

Podpora LTE a NFC

Čítačka odtlačkov prstov

Nanopovrch odpudzujúci vodu

Slot na pamäťovú kartu microSDXC

Rýchle 10 W nabíjanie

Google Android 7.0 Nougat



Súťažte na www.gamesite.sk

Trust GXT880

Herná klávesnica s mechanickými spínačmi z dielne Trust

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + multimediálne klávesy
- + podsvietenie
- + pevnosť konštrukcie
- + antighosting funkcia

- nekonzistentnosť spínačov
- celková kvalita produktu
- cena/výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herná

mechanická klávesnica

Podsvietenie: Áno/biele/

Typ spínačov: GXT White

Druh spínačov:

mechanické

Rozloženie klávesov: EU

Pripojenie: USB



Model klávesnice GXT880 je jedným z dvoch aktuálne predávaných modelov na našom trhu, pričom obsahuje mechanické spínače z dielne Trust. Vďaka jeho cene 100€ pôsobí nielen lákavo, ale zároveň sa radí medzi jednu z najlacnejších mechanických klávesníc. Preto sme sa rozhodli priniesť recenziu.

Obsah balenia a prvý dojem

GXT 880 k nám do redakcie dorazila v retail balení, teda takom, ktoré dostanete aj vy pri kúpe tejto klávesnice. Zvonka pôsobí celkom

lákavo a hneď na prvej strane sa pýši svojimi mechanickými spínačmi. Okrem toho na prednej strane nájdeme veľkú ilustráciu samotnej klávesnice a na zadnej strane, ako býva zvykom, technické špecifikácie.

Balenie je dvojdielne a jedna časť za z druhej vytáhuje ako šuplík. Po vytiahnutí nájdeme samotnú klávesnicu, manuál na rýchle nastavenie a nálepku. Samozrejme podrobný manuál nájdeme na webovom sídle Trustu.

Pre mňa osobne pôsobí GXT880 celkom lacným dojmom,

a to aj napriek cene. Minimálne tak pôsobia lacné plasty, ktoré majú matnú povrchovú úpravu. Podobnú úpravu má aj samotné telo klávesnice, ktoré na rozdiel od kláves jemne zachytáva odtlačky prstov. GXT880 je aj napriek tomu veľmi masívna, ťažká, ale zato dosť pevná klávesnica, ktorá sa neprehýba ani pri menšom pokuse o zlomenie.

Dosť prekvapivá je zadná strana, kde je na prvý pohľad jasné, že samotné telo GXT880 nebude len pre tento model. Nájdeme na nej úchyty pre laktovú opierku, ktorú sme ale v balení akosi

HODNOTENIE:





nedostali. Taktiež, pri vývode pleteného kábla nájdeme záslepky, za ktorými sa mal pravdepodobne ukrývať USB port a 3,5mm jack výstup. Na druhej strane poteší prítomnosť cable management žliabkov, do ktorých si môžete „upratať“ napríklad kábel od slúchadiel.

Mechanické spínače a dojmy z používania

Klávesnica disponuje mechanickými spínačmi GXT White vyvinutými spoločnosťou Trust. Počas používania daných spínačov sme mali trochu pocit, že sú nekonzistentné (jeden spínač je akoby iný). Nakoniec som si všimol, že niektoré spínače sa „trú“ o niečo priamo v samotnom spínači. Našťastie je tento problém citel'ný len minimálne. Napriek tomu sa mi s ňou

hralo celkom pohodlne, keďže pri hraní som si takéto chybičky veľmi nevšimol. Trust deklaruje životnosť 50 miliónov úderov, čo je celkom slušná hodnota. Spínače sú lineárne bez zvukovej odozvy. Dĺžka dráhy spínača je 4mm, čo predstavuje štandard. Operačná sila sa zastavila na hodnote 45g a dĺžka dráhy pre zachytenie úderu je 2mm.

Celá klávesnica je podsvietená na bielo. Podsvietenie je kvalitné a rovnomerné. Taktiež maximálna hodnota podsvietenia je dostatočná. Prítomné sú 3 režimy podsvietenia, pričom klávesnica disponuje aj individuálnym módom podsvietenia, vďaka čomu si môžete vybrať, ktoré klávesy budú podsvietené a ktoré nie. Toto nastavenie je možné uložiť do jedného zo šiestich profilov, ku ktorým sa pristupuje pomocou

FN klávesy, ktoré nahrádzajú šesticu funkčných kláves (Insert, Delete, Home, End, PageUp, PageDown). Samozrejmosťou je regulácia intenzity podsvietenia.

Ešte zaujímavejšie sú makrá. Trust sa totižto rozhodol nevyznačiť nahrávanie makier na žiadnu z kláves. Navyše, GXT880 neprichádza so žiadnym softvérom,

takže ste odkázaní na klávesové skratky, o ktorých ani neviete. Ešteže sme navštívili stránku Trustu, kde sme našli podrobný manuál, ako makrá nastaviť. Prekvapení sme boli aj z podivného systému priradzovania makier.

Len na obyčajné makro si musíme pamätať asi 3 klávesové skratky, nehovoriac o tom, že v makre sa nedajú nastavovať žiadne medzery medzi samotnými úkonmi, takže všetko sa vykonáva „ihneď“. Takto vytvorené makrá je možné pridelit' napríklad na niektoré zo štyroch G kláves, ktoré sú priamo určené pre makrá.

Okrem makier tu nájdeme aj multimediálne klávesy starajúce sa o hlasitosť a herný režim. Po spustení herného režimu sa Windows tlačidlo deaktivuje. GXT880 taktiež disponuje N-key rolloverom a taktiež antighostingom.

Záverečné hodnotenie

Herná mechanická klávesnica od Trustu je naozaj pekným pokusom o posun vpred. Žiaľ, za podobnú cenu sú iní výrobcovia klávesníc niekde úplne inde, a to kvalitou produktu, ale aj funkciami, ktoré ich produkty ponúkajú. Do kariet im nehrá taktiež ťažkopádne ovládanie pokročilejších funkcií a kvalitou nepresvedčujúce ani mechanické spínače. Dúfajme, že sa Trust ponaučil a svoj produkt v druhej revízii vylepší.

Lukáš Batora



HyperX Cloud Revolver S

Cloud Revolver, po novom s Dolby 7.1 Surround

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingston
Dostupná cena: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pohodlie pri nosení
- + Odolná konštrukcia
- + Plug & Play 7.1 Dolby Surround
- Cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Circumaurálny (okolo celého ucha), uzavretá zadná časť.
Frekvenčná charakteristika: 12 Hz – 28.000 Hz
Impedancia: 30 Ω
Hladina akustického tlaku: 100,5 dB SPL / mW pri kmitočte 1 kHz
Celkové harmonické skreslenie (THD): < 2%
Odber energie: menovitý 30 mW, maximálny 500 mW
Hmotnosť: 360 g
Hmotnosť vrátane mikrofónu: 376 g
Dĺžka káblu:

Headset: 1 m
Audio Control Box: 2,2 m
Predĺžovací kábel pre PC: 2 m

Typ pripojenia:
Headset: jack 3,5 mm (4pólový)
Audio Control Box: USB
Predĺžovací kábel pre PC: jacky 3,5 mm stereo a mikrofónny vstup

HODNOTENIE:



Už je to viac než rok, čo sa nám do redakcie dostal headset HyperX Cloud Revolver. Dnes tu však máme jeho nástupcu Revolver S, ktorý ako prvý herný headset prináša Plug & Play priestorový zvuk 7.1 Dolby Surround. Pozrite sa, ako si viedol v našom teste!

Balenie

Po odsunutí tenkého obalu a následnom otvorení škatule vás privíta samotný headset spolu s externou zvukovou kartou disponujúcou 2,2-metrovým USB káblom, oba dokonale ochránené mäkkou penou. V balení nájdete aj používateľskú príručku, odnímateľný mikrofón v samostatnej priehradke a 2-metrový PC adaptér s dvojicou 3,5mm Jackov. Na spodnej strane vieka sa nachádza uvítací prejav

ako do nejakého exkluzívneho klubu. HyperX jednoducho vie ako spraviť dobrý prvý dojem.

Kompatibilita

Headset je možné pripojiť pomocou troch metód. Bud' priamo káblom zo slúchadiel

s pomocou jediného 3,5mm Jacku, s pomocou 2-metrovej redukcie s dvojicou 3,5mm Jackov (slúchadlá + mikrofón) alebo s pomocou pribalenej externej USB zvukovej karty. Výrobca udáva kompatibilitu s PC, Xbox One, PS4, Wii U, Mac a mobilnými zariadeniami. Nie na všetkých týchto platformách





však môžete využiť všetky 3 spôsoby pripojenia. Ku konzole PS4 headset pripojíte len priamo z headsetu alebo cez USB zvukovej karty, Xbox One spolu s mobilnými zariadeniami podporujú len pripojenie priamo z headsetu.

Dizajn a konštrukcia

HyperX Cloud Revolver S zaujme, podobne ako jeho predchodca, mohutným oceľovým mostom. Ten slúchadlám dodáva nielen pevnosť a odolnosť, ale aj vkusný vzhľad. Je dostatočne pružný a ohybný, aby príliš netlačil, no aj dosť pevný na to, aby vám slúchadlá zostali na ušiach aj pri prudších pohyboch.

Myslíme, že HyperX s ním trafili do čierneho. Jedinou jeho potenciálnou nevýhodou sú typické kovové vibrácie, ktoré do slúchadiel prenáša pri náraze či šuchnutí rukou. To ale bude problém len vtedy, keď máte vo zvyku do niečoho neustále narážať. Pod kovovým mostom sa nachádza samostatný hlavový mostík potiahnutý mäkkou kožou. Pri nosení udržiava rovnomerný tlak na celej svojej ploche a vďaka výplni z pamätavej peny napomáha vysokému komfortu aj pri dlhšom nosení.

Celý headset sa tiahne v matnej čiernej farbe doplnenej sofistikovaným bielym prešíváním v koženom oblúku a bielymi detailmi a logom HyperX na vonkajších stranách mušlí. Ich spojenie s rámom dovoľuje ich naklonenie do každej strany, vďaka čomu sadnú slúchadlá hľadám každému.

Samotné náušníky sú vyrobené z pamätavej peny potiahnutej kožou. Vzhľadom k ich veľkosti, ktorá je daná mohutnými 50mm meničmi, dokážu hravo obklopiť aj väčšie uši a prispôsobiť sa tak každému, kto si ich nasadí. Veľmi príjemne nás prekvapila aj pomerne nízka hmotnosť headsetu. Ani pri dlhšom používaní sa neprejavili



známky svalovej únavy či akéhokolvek iného nepohodlia. Virtuálny Dolby 7.1 Surround zvuk headsetu dodáva spomínaná externá zvuková karta.

Príjemným prekvapením bolo jej používateľsky prívetivé Plug & Play pripojenie, väčšina konkurenčných headsetov predsa len vyžaduje nejakú softvérovú aplikáciu. Na aktiváciu Surround zvuku alebo stíšenie mikrofónu stačí len stlačiť príslušné tlačidlo, ktoré sa pri aktivovaní rozsvieti červenou farbou. Zvuková karta ďalej disponuje kolieskami na ovládanie hlasitosti zvuku a mikrofónu a tlačidlom slúžiacim na zmenu režimu ekvalizéra. Na výber sú 4 možnosti - vypnutý ekvalizér (jediná možnosť pri zapnutom Dolby Surround), vokálový ekvalizér, plochý ekvalizér a ekvalizér pre zosilnenie intenzity basov.

Zvuk

Rovnako ako pôvodný Revolver disponuje aj Revolver S dvojicou 50mm meničov. Tie headsetu dodávajú neskutočne kvalitný zvuk bohatý na celú frekvenčnú škálu. Vďaka jeho čistote je aj počas tých najhektickejších momentov každý jeden zvuk ľahko rozoznateľný, nie je problém rozoznať hlasy od výbuchov či strelby na pozadí.

Z priestorového ozvučenia headsetu však máme zmiešané pocity. Pri podporovanom videu a hrách je úplne

zreteľne rozoznateľné, odkiaľ daný zvuk prichádza. Viete presne určiť, z ktorej strany k vám prichádza auto, kde práve vybuchol granát či na ktorom strome práve kráka vrana. Zamrzí však strata inak vynikajúcej kvality a čistoty zvuku. Zvuky znejú vzdialene, s ozvenou, akoby ste mali hlavu v nejakej nádobe. Dá sa na to však zvyknúť a najmä pri open-world hrách priestorový zvuk nádhorne dotvára atmosféru veľkého a živého sveta.

Odnímateľnému mikrofónu nie je čo vytknúť. Kvalita zvuku je vynikajúca, hlas jasne zrozumiteľný a vstavaná funkcia potlačenia šumu sa postará o akékoľvek nežiaduce zvuky.

Verdikt

Slúchadlá v nás zanechali veľmi dobrý dojem. Vysokú úroveň komfortu pri nosení dopĺňa vynikajúca kovová konštrukcia a páčivý dizajn. Špičkové 50mm meniče slúchadlám dodávajú skvelý vyvážený zvukový prejav. Jediné, čo nám na headsete prekáža, je jeho cena. Pôvodný HyperX Cloud Revolver, ktorý je s Revolverom S až na chýbajúci priestorový zvuk takmer identický, sa v našich obchodoch dá zohnať už od 100€. Ak ste však ochotní priplatiť si 50€ za virtuálny 7.1 priestorový zvuk, tak je HyperX Cloud Revolver S veľmi dobrou voľbou.

Stanislav Jakúbek

MSI X370 Gaming Pro Carbon

Tona funkcionality v slušivom obale

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Cena
- + RGB LED
- + Stabilita
- + Kvalitné komponenty
- Stále menší škriatkovia, čo sa týka Ryzenu

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: AMD AM4
Čipset: AMD X370
Formát: ATX
RAM: 4x DDR4 Dual-channel max 64GB, max 3200 MHz
Externé konektory: DVI, HDMI, Jack, PS/2, USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket, 3x PCI Express x16, 3x PCI Express x1, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0 (3.1 gen1), 2x USB 3.1 (3.1 gen2), 6x Serial ATA III
Pokročilé funkcie: AMD CrossFireX, NVIDIA SLI, DUAL BIOS, Chladiče mosfetov, AMD Dual Graphics
Zvuková karta: Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



Ked' sa povie MSI, tak sa do myslí počítačových zručov okamžite tlačia tri možnosti. Grafické karty, nadupané notebooky alebo matičné dosky. Keďže je v poslednom čase tým najzaujímavejším pre hráčov a profesionálnych používateľov počítačov AMD Ryzen, máme tentokrát na mysli tú poslednú možnosť, ktorou je špecificky matičná doska MSI X370 Gaming Pro Carbon, ktorá si ľubuje veľkú, snaží sa ulahodiť oku a neplánuje nechať ani príliš veľkú diery v peňaženke. Ako obstála v testovaní, to si môžete prečítať už na nasledujúcich riadkoch.

Hoci sú už procesory AMD Ryzen voľne dostupné nejaký ten mesiac, recenzie na ne samotné, ako aj na príslušenstvo, sú stále ešte vo vývoji. Ryzen sa totiž nevyhol svojím problémom pri štarte a ako AMD, tak všetky spoločnosti vyrábajúce matičné dosky, RAMky

alebo ďalšie komponenty s jeho podporou stále pracujú na zlepšovaní výkonu a stability. To sa napríklad odrazilo okamžite po osadení testovacieho počítaču novým hardvérom, keď Windows odmietal spolupracovať kvôli problémom spojeným s operačnou pamäťou, ale všetky tieto problémy okamžite zmizli po nainštalovaní najnovšieho BIOSu. Začiatok teda mierne krivkajúci, ale pri nových technológiách určených pre nadšencov úplne pochopiteľný, ba možno až očakávaný.

Obal a jeho obsah

MSI stavilo na slušivý dizajn už pri samotnom obale, na ktorého prednej strane tróni športové auto silno pripomínajúce značku rýmujúcu sa so slovom hekleren a evokuje pocity rýchlosti a výkonu. Tak ako je to už pri high-end počítačových produktoch zvykom, aj táto doska ponúka RGB

podsvietenie viacerých zón a hoci sa už môže zdať, že v poslednej dobe je RGB všetko, možnosti upraviť si počítač podľa vlastného gusta sa brániť netreba. V obale samotnom sa nachádza samotná doska, brožúrky a drivery, dva SATA 6GB/s káble, SLI premostenie, kryt zadného IO panelu, ale navyše poteší aj predlžovací kábel na RGB podsvietenie a nálepky na označenie rozličných káblov.

Prvé dojmy a spracovanie

Dosky od MSI boli takmer vždy z tých kvalitnejších a ani Gaming Pro Carbon nie je inou. Uvítal by som možno mierne hrubšie PCB, aby sa zabránilo nadmernému ohýbaniu dosky pri nainštalovaní ťažších komponentov, ale je to len nebadateľný rozdiel oproti niektorým drahším výrobkom. Po stránke dizajnu sa táto doska viac ako vydarila, hoci sa snaží zaujať každého a všetkých.



Kombináciu čiernej a striebornej je totiž aj s pomocou RGB podsvietenia možné spárovať s takmer akoukoľvek inou farbou a výsledok bude stále stáť za to. Na automobilový priemysel sa neodvoláva iba krabica, v ktorej je doska predávaná, ale menšie detaily na doske sú vyhotovené v imitácii karbónových vlákien. Osobne mi tento dizajn vyhovuje, ale u každého potenciálneho zákazníka môžu byť preferencie, samozrejme, iné.

Rozvrhnutie dosky a komponenty

Kvalitná doska musí mať hlavne kvalitné komponenty a hoci v MSI takpovediac nenalepili na túto dosku ten najväčší top, ide stále o jeden z najlepšie vybavených kúskov, aké mi v poslednej dobe prešli rukami. Na doske sa nachádzajú 3 PCIe Gen 3 sloty s rýchlosťami x16 (x8), x8 a x4, z ktorých rýchlejšie dva sú v Armor vyhotovení, sl'ubujúcom udržať aj tie najt'ažšie karty. Armor ochrana sa nevyhla ani štyrom DIMM slotom na RAMky, ktoré by mali podporovať až 3200 MHz rýchlosti, ku ktorým som sa ale nanešťastie počas testovania ani nepriblížil. Príjemným prekvapením sú aj dva M.2 sloty, z ktorých jeden ponúka aj kryt s funkciou odvádzania nadmerného tepla, hoci ten bude fungovať hlavne pri M.2 diskoch s pamäťovými čipmi na jednej a nie oboch stranách. Nadšencov pretaktovania určite potešia osvedčené VRM s fázami v 8+2 konfigurácii. Jadro a SOC koľaje má na

starosti Richtek RT8894A 4+2-fázový PWM ovládač a pri bližšom skúmaní sa odhalia aj mosfety Nikos PK616BA a PK632BA PowerPAK. Po stránke audia staval Gaming Pro Carbon na rešpektovaný čip ALC1220 v súlade s dvoma Texas Instruments OP1652 zosilňovačmi. Hudba a zvuk je vďaka tejto konfigurácii naozaj kvalitná aj na kvalitných slúchadlách či reproduktoroch. V neposlednej rade ešte môžem spomenúť celkom prekvapivé použitie ASMedia ASM2142 USB 3.1 ovládača a ASM1543 type-C čipu, ktoré sa starajú o USB porty. Na bežných AMD doskách s X370 chipsetom sú používané len bežné ovládače priamo od AMD.

BIOS a funkcionálnosť

UEFI Bios od MSI pre túto dosku je z väčšej časti rovnaký ako na iných výrobkoch od tejto spoločnosti, ale dostal menšie vylepšenie čo sa týka farebnosti. Inak je ale stále rovnako dobre prehľadný ako v EZ móde, určenom pre začiatočníkov, ktorý len chcú upraviť základné nastavenia, ale aj v Advanced móde, čo ocenia všetci kutilovia, ktorým sa nechce desať minút hľadať to-ktoré nastavenie. Po stránke funkcionality má MSI stále čo ponúknuť, MSI Afterburner na tuning grafických kariet používajú mnohí aj pre karty od iných výrobcov. Čo sa ale matičných dosiek týka, určite musím spomenúť šikovné programy MSI Command Center, Smart Tool (vďaka čomu by mala doska podporovať aj Windows 7), MSI Gaming App (na nastavovanie RGB podsvietenia a iných parametrov), Live Update 6, X-Boost a RAMDISK. Kto si jednoducho kúpi dosku od MSI, nekupuje si len kúsok hardvéru, ale dostáva možnosť používať aj veľmi dobre vyladený softvér.



Taktovanie

Ryzen bol ešte pred vydaním v očiach mnohých fanúšikov spásou, čo sa týka taktovania a konkurencieschopnosti voči procesorom od Intelu. V tomto scenáriu pri testovaní MSI X370 Gaming Pro Carbon

v spojení s procesorom AMD Ryzen 1800X to ale nie je také ružové. Teda, aspoň nie čo sa týka aspektu taktovania.

Procesor samotný sa bez problémov dostal na avizovanú hranicu 4.0 GHz a po trochu snahy sa mi podarilo presvedčiť ho aj na 4.1 GHz, ale tam moje úspešné pokusy s taktovaním skončili. Je síce možné, že v budúcnosti prídu nové drivery, BIOS alebo bude taktovanie inak softvérové vylepšené, ale momentálne je 4.0 - 4.1 GHz maximum, k čomu sa bežní smrteľníci na najvyššom procesore z červeného tímu dostanú.



To, samozrejme, neznamená, že nie je 1800X v spojení s touto doskou málo výkonný. Ako pri hraní, tak aj syntetických testoch alebo profesionálnom vyt'ažení exportovaním videa sa oba komponenty viac ako osvedčili.

A doska samotná ponúkla naozaj dobrú stabilitu s jednoduchým a pre používateľa prehľadným systémom kontroly a úprav. Na taktovanie treba ale asi pozrieť po procesoroch z rady 1700 či 1600.

Zhrnutie

Kvalitná? Áno. Vizualne prít'azlivá? Subjektívne súhlasím. Cenovo dostupná? Po započítaní všetkých komponentov a funkcionality definitívne. MSI X370 Gaming Pro Carbon potešila, prekvapila a hoci bolo jej testovanie moje prvé stretnutie s AMD architektúrou po veľmi dlhom čase, aj vďaka jej kvalitnému prevedeniu to bolo ak nie prechádzka ružovou záhradou, tak minimálne príjemný večer strávený pri sviečkach.

AMD sa podarilo niečo, čomu mnohí neverili, ale podarilo sa im to hlavne s pomocou partnerov, ktorí pre Ryzen procesory pripravili kvalitné základy, na ktorých sa môžu poriadne predviesť. A MSI X370 Gaming Pro Carbon takým základom je.

Daniel Paulini

D-LINK DCS-960L

180° sledovacia kamera s nočným videním

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-LINK
Dostupná cena: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita záznamu
- + 180° rozhl'ad
- + detekcia pohybu a zvuku
- + cloudové monitorovanie
- + využiteľnosť na viacerých zariadeniach
- + 16GB SD karta a skrutky v balení

- krátky prírodný kábel
- ťažšia počiatočná inštalácia

ŠPECIFIKÁCIE:

Druh: IP sledovacia

kamera

Maximálne rozlíšenie:

1280×720

Typ snímača: CMOS

Rozhl'ad: 180°

Dodatočné funkcie:

nahrávanie na MicroSD

a CLOUD, detekcia

pohybu a zvuku

Ovládanie pomocou:

Android, iOS, Prehliadač

HODNOTENIE:



Teraz si predstavte, že potrebujete odísť z domu, ale bojíte sa o zabezpečenie vášho bytu. Presne tento problém sa snaží vyriešiť kamera od spoločnosti D-Link, ktorá ponúka funkcie pre sledovanie, ako napríklad nočný režim a detekciu pohybu. Navyše to všetko môžete sledovať priamo cez živý prenos kdekoli'vek a kedykoli'vek.

Obsah balenia

Kamera prichádza v nevel'kej krabici. Z vonkajšej strany sa nachádzajú technické detaily a informácie o funkciách kamery. Vo



vnútri nájdeme samotnú kameru so stojanom, nabíjačku s európskou/britskou koncovkou, skrutky s príchytami pre upevnenie na stenu, manuál pre prvé spustenie, papierik s prihlasovacími údajmi a 16GB pamäťovú kartu.

Montáž a prvé spustenie

Pri vonkajšej montáži stačí spojiť podstavu so samotným telom kamery. Tieto dva diely sa do seba len zaskrutkujú. Potom už stačí pripojiť kameru k zdroju napájania pomocou priloženého adaptéra, ktorý má ale príliš krátky prírodný kábel, preto budete musieť, pravdepodobne, siahnuť po predlžovacom kábli.

Po softvérovej stránke montáže to je trochu ťažšie, pretože

samotná kamera sa snaží premosťovať vysielateľ s vysielateľom domácej WiFi siete. Akosi sa jej to ale veľmi nedarí, keďže sa nám to ani pri automatickom a ani pri manuálnom nastavení bez použitia WPS nepodarilo.

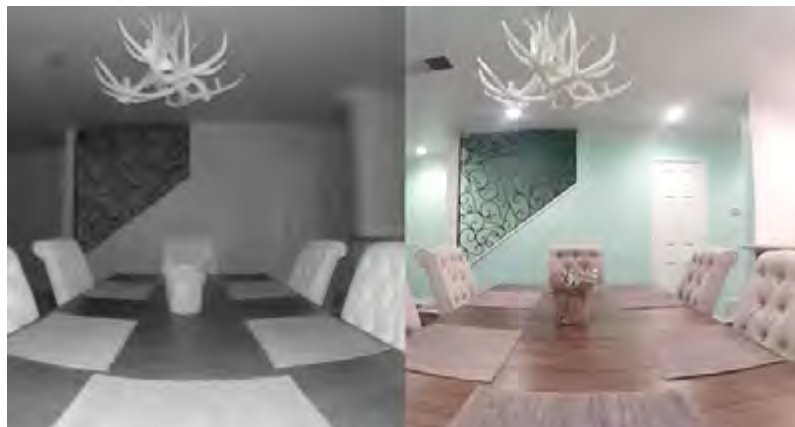
Boli som teda nútení pre nastavenie využiť WPS. Po samotnom nastavení všetko fungovalo ako hodinky. Kamera sa dá pripojiť s Cloudom a mobilnou aplikáciou MyDlink Lite, takže máte sledované miesto vždy na dosah.

Prevádzka a funkcie

Napriek tomu, že kamera od D-Linku sa na prvý pohľad zdá ako každá iná, nie je to tak. Hneď, ako si nastavíte kameru do tej správnej polohy, môžete sledovať obraz kdekoli'vek. Stačí sa cez prehliadač prihlásiť do portálu MyDlink, stiahnuť si príslušný zásuvný modul pre prehliadač a môžete sledovať vybrané miesto.

Taktiež cez internet môžete spúšťať nočné videnie, poprípade to môžete nechať na rozhodnutí kamery, a to vďaka senzoru osvetlenia.

Taktiež môžete vyberať medzi kvalitou HD (720p) a 480p, pričom HD záznam beží na 15fps/1.2mbps a 480p/0.5mbps záznam beží na





30fps. Hoci sa to možno nezdá ako veľa, na sledovaciu kameru to úplne stačí. Dobrá je aj kvalita obrazu. Napriek tomu, že ide o 720p záznam, je i tak dostatočne kvalitný a zábery zachytené pomocou nočného videnia sú jasné aj v úplnej tme.

Taktiež poteší možnosť vložiť do kamery microSD kartu. Po jej vložení máte dve možnosti. Buď nahrávať všetko a premazávať najstaršie záznamy najnovšími, alebo nenahrávať nič

a nahrávanie spustiť až vtedy, ak detektor pohybu zaregistruje pohyb, zvuk.

Taktiež pri zaregistrovaní pohybu alebo zvuku, je možné zaslať majiteľovi kamery notifikáciu na jeho smartfón, ak teda disponuje v smartfóne MyDlink aplikáciou. Taktiež sa automaticky odfotí fotografia, počas ktorej bol pohyb zachytený.

Je trochu škoda, že sa kamera hodí viac-menej len pre interiérové využitie a nie je

vodotesná, vďaka čomu by sa s ňou dal monitorovať i pozemok. Nie je veľmi domyslené ani umiestnenie, keďže potrebujeme také miesto, kde je dobrý a stabilný dosah WiFi siete a zároveň aj dosah k zdroju napájania, no s týmto si môže prípadný užívateľ poradiť.

Záverečné hodnotenie

Kamera DCS-960L vidí všetko. Ponúka veľký rozhl'ad, konkrétne 180°, čo už stačí na pokrytie väčšieho priestoru. Kvalita záznamu je dobrá a dodatočné funkcie v podobe detektora pohybu a zvuku hrajú tejto kamere do kariet.

Toto všetko môžete monitorovať buď cez aplikáciu lokálne, alebo aj pomocou hocikákeho zariadenia, ktoré disponuje zásuvným modulom od D-Linku, keďže kamera vysiela aj na Cloud.

Novinky v podobe notifikácií sú len plusom. Žiaľ s umiestnením kamery je to trochu horšie a nepoteší ani ťažšia využiteľnosť v exteriéri, keďže kamera nedisponuje vodotesnosťou.

Lukáš Bátora

Novinky pre vaše NINTENDO 3DS™



Dr. Kawashima's Devilish Brain Training



Ever Oasis



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia



Hey! Pikmin



Mario Sports Superstars



Miitopia



YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits



YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls

Aorus Radeon RX580 XTR, RX570

Dvojica zaujímavých grafických kariet s rôznymi prednosťami

ZÁKLADNÉ INFO:

RX580:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 305€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + nízke teploty
- + nízka hlučnosť
- + spotreba
- horší pomer cena/výkon v porovnaní s RX570



ZÁKLADNÉ INFO:

RX570:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 206€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena/výkon
- + možnosti pretaktovania
- + cena
- + spotreba
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

- GPU: Ellesmere
- Výrobný proces: 14nm
- Počet Stream procesorov: 2304
- Počet ROP: 32
- Počet TMU: 144
- Takt jadra: 1439MHz (Turbo)
- Kapacita pamäte: 8GB
- Takt pamätí: 8GHz
- Šírka zbernice: 256bit
- Typ pamäte: GDDR5
- TDP: 185W
- Šírka: 275mm
- Výška: 133mm
- Hĺbka/hrúbka: 54mm
- Farba: čierno-oranžová

HODNOTENIE:



Do redakcie dorazila dvojica novinek z diele AMD v podobe nových Radeonov – RX580 a 570, v podaní od Gigabyte Aorus.

Balenie a úvod

Obe grafické karty sú balené v štandardných baleniach. V oboch prípadoch sa v baleniach nachádza rovnaké príslušenstvo: CD s ovládačmi, nálepka na počítačovú skrinku a manuály. Hlavné rozdiely sú v grafikách.

RX570:

Už pri prvom pohľade som si spomenul na minuloročnú RX480, ktorá disponovala na pohľad rovnakým chladičom. K nemu však pribudla jedna Heatpipe trubica, zrejme pre lepší odvod tepla do rebrovania, a dvojica 90mm ventilátorov s pekným

hliníkovým backplatom. Ten tiež prešiel zmenami a medeným rebrovaním v okolí jadra dobre zapadá do oranžovo-čiernej kombinácie. Backplate má podľa výrobcu mierne zlepšiť teplotné vlastnosti grafiky, ako aj jej pevnosť, no tej by som sa vzhľadom na malé rozmery neobával.



Grafické karty obsahujú tieto konektory: 1 × DVI-D, 1 × HDMI a 3 × DisplayPort. Z interných konektorov tu nájdeme PCIe 3. generácie a na napájanie jeden 8-pinový konektor, s ktorým môže grafika dosiahnuť maximálnu spotrebu 225W, čo by malo byť viac než postačujúce aj

ŠPECIFIKÁCIE:

- GPU: Ellesmere
- Výrobný proces: 14nm
- Počet Stream procesorov: 2048
- Počet ROP: 32
- Počet TMU: 128
- Takt jadra: 1295MHz (Turbo)
- Kapacita pamäte: 4GB
- Takt pamätí: 7GHz
- Šírka zbernice: 256bit
- Typ pamäte: GDDR5
- TDP: 120W
- Šírka: 232mm
- Výška: 116mm
- Hĺbka/hrúbka: 40mm
- Farba: čierno-oranžová

HODNOTENIE:





pri masívnom pretaktovaní (štandard pre napájanie: PCIe = 75W max., 6-Pin = 75W max., 8-Pin = 150W max.).

RX580:

Grafická karta tiež disponuje známym chladičom, ktorý poznáme napríklad z grafickej karty GTX1060. Chladič narástol v tomto prípade do dĺžky aj do hrúbky, 3-slotový dizajn vyzerá v podaní tejto grafiky super. Zaujímavosťou je tiež, že samotná grafika má dĺžku iba 24cm, no s pretŕčajúcim chladičom 27,5cm. Aj táto grafika má rovnaký Backplate, ktorý jej dodáva šmrnc. Konektorovo je na tom karta podobne, jediným rozdielom je dodatočný 6-pin na napájanie.

Detailné špecifikácie

Obe grafické karty sú založené na 14nm FINFET výrobnom procese, ktorý je dobre známy z predchádzajúcej generácie RX400, od ktorej je z veľkej časti odvodená aj RX500 séria. Podobne pri sérii R9 300, ktorá vznikla na pozadí R9 200, ide o refresh architektúry, a tak sa dá očakávať len malý výkonnostný rozdiel. Hlavné rozdiely sa udiali na poliach relatívne nízkych taktov Polarisu, no prebehli aj nejaké tie optimalizácie a opravy niektorých nedostatkov predchádzajúcej generácie.

A naozaj, oproti predchádzajúcej generácii sa toho veľa nezmenilo.

Konkrétne v prípade RX580-ky sa posunulo maximálne TDP z pôvodných 150 na 185W, čo presne odpovedá zvýšeným taktom. V prípade RX570 zostalo TDP zachované z dôvodu minimálneho rozdielu oproti pôvodnej RX470-ke.

Testovacia zostava a metodika

Zostava použitá na testovanie

- **CPU:** AMD FX8370@4,3GHz
- **RAM:** Kingston HyperX Beast 16GB 1600@2400Mhz
- **MB:** MSI 970 Gaming
- **SSD:** Apacer Panther 240GB
- **HDD:** Seagate Barracuda 1TB 7200rpm
- **PSU:** NZXT Hale82 v2 700W
- **CASE:** Zalman Z9 Neo
- **H2O:** Arctic 240L
- **OS:** Windows 10 Pro 64-bit Anniversary Edition (so všetkými dostupnými aktual.)

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom Radeon Crimson 17.4.4 ReLive, ktorý spolupracoval s oboma grafikami bez akýchkoľvek problémov či nežiaducich bugov.

Všetky testy boli uskutočnené na monitore BenQ GW2760S s rozlíšením 1920×1080 (FullHD). Všetky hry sme testovali na najvyšších možných detailoch s výnimkou hra MSAA, ktorá

má v niektorých tituloch príliš vysoký dopad na výkon a konzistenciu. Na testy výkonu sme využili nasledujúce benchmarky: 3Dmark Firestrike/Extreme, Time Spy, Unigine Heaven/Valley (Extreme preset) a Cattzilla 720p.

Prevádzkové vlastnosti

V ideálnom režime, keď som PC využíval iba na bežnú kancelársku prácu a na surfovanie po internete, sa ventilátory ani nepohli a grafické karty boli úplne nehluché. Počas zát'aže si RX580-ka udržiavala veľmi príjemné teploty do 65°C a jemne „šepotala“, čo je spôsobené predimenzovaným chladičom, a to je len dobre.

RX570-ka bola v zát'aži taktiež príjemne tichá, no za cenu mierne vyšších teplôt. Počas zát'aže ventilátory neprekročili 40% (približne 1320RPM). Fanúšikovia taktovania, nezúfajte! Stačí mierne zvýšiť otáčky ventilátorov a teploty okamžite klesnú pod 60°C (hlučnosť sa zvýšila iba minimálne).

Pretaktovanie

Ako prvú som pretaktoval 570-ku. Mierne som upravil profil ventilátora, aby som nepresahoval teploty, potom som už len dvíhal tak jadra až na 1400MHz, keď som už potreboval zvýšiť napájací limit, pretože 120 – 130W je na taký takt príliš málo. Netreba zabúdať, že jadro tejto karty je v podstate „orezaná 580-ka“, konkrétne o 16 textúrovacích jednotiek a 256 shaderov. To jej pomáha dosiahnuť podobné, či dokonca vyššie takty, a to vzhľadom na rovnakú architektúru. Ešte som sa pohral s napätím a dosiahol som 1500MHz, no taký takt by som už neodporúčal z dlhodobého hľadiska, a to najmä kvôli značne zvýšenému hlučké.

Pri taktovaní 580-ky som automaticky nastavil napájací limit na maximum. Nastavil som 1475MHz čo je minimálny rozdiel pre drvivú väčšinu grafík, a tak mi nezostalo nič iné ako zvýšiť napätie, čím som sa dostal na 1500Mhz. Na týchto hodnotách bola grafika takmer stabilná, a tak moje nadšenie po chvíli upadlo vzhľadom na minimálny rozdiel vo výkone. Na druhú stranu chápem zlyhanie, pôvodnú RX480-ku som pri najlepšom dokázal pretaktovať na 1400MHz.

Marcel Ilavský

TP-Link Archer C5400

Kompaktný pracant s prekvapivým výkonom



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilné pokrytie na väčšej ploche
- + vysoké rýchlosti na viacerých zariadeniach
- + kompaktné rozmery
- + intuitívne ovládanie a nastavenie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Porty: 4 x 1000Mbps LAN, 1 x 1000Mbps WAN, 1 x USB 3.0 + 1 x USB 2.0

Tlačidlá: Wireless on/off, Power on/off, LED on/off, WPS, Reset

Počet antén: 8

Bezdrôtové štandardy: IEEE 802.11ac/n/a – 5GHz, IEEE 802.11b/g/n – 2,4GHz

Zabezpečenie: 64/128-bit WEP, WPA/WPA2, WPA-PSK/WPA2-PSK

Rýchlosť prenosu: 5GHz až do 2167Mbps, 2,4GHz až do 1000Mbps

USB zdieľanie: Samba(Úložisko)/FTP Server/Media Server/Printer Server

Podporované operačné systémy: Windows 98 až Windows 10, MAC OS, NetWare, Unix, Linux

Zyxel, D-Link, Linksys či TP-Link. Kto má doma Wi-Fi, ten sa s jedným z týchto názvov už určite stretol. Väčšina riešení, ktoré sú zadarmo, alebo za malý poplatok dodávané poskytovateľmi internetu, na tom nie sú bohvieako slávne. Zvládnu síce bežnú prevádzku, no neponúkajú žiadne bonusové funkcie a pod záťažou sa veľmi ľahko zosypú. Preto stále viac ľudí siahajú po profesionálnejších riešeniach, na ktoré sa môžu sto percentne spoľahnúť a ktoré okrem základných funkcií potešia aj viacerými bonusmi. Takým vyzerať byť aj router TP-Link Archer C5400.

Výkonné routery ponúkajúce rozličné funkcie, ktoré boli doteraz

známe len profesionálom a používane zväčša pri firemných riešeniach, sú stále cenovo dostupnejšie. A hoci nie je s cenovkou mierne nad 250 eur Archer C5400 najlacnejším,

môže mať pre niektorých používateľov hodnotu zlata.

Obal a jeho obsah

V prítlačivej modro ladenej škatuli, ktorá prešla miernym faceliftom oproti predošlým TP-Link produktom, sa ukrýva samotné zariadenie, kratší LAN kábel, nabíjačka a brožúrky.

Router vyzerá mať kvalitnú stavbu, hoci by som určite neodporúčal nechať ho padnúť na zem. A to už toľko nie, ak by boli antény vo vysunutom stave.



HODNOTENIE:





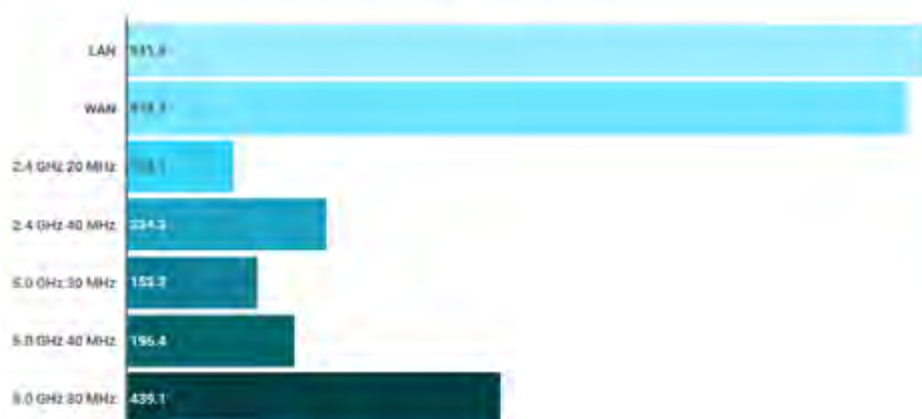
AM4 TICHOSŤ, KRÁSA, VÝKON HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY



AX370-Gaming 5



Sťahovanie (Mbps, viac je lepšie)



Prvé dojmy a spracovanie

Archer C5400 poteší veľmi zaujímavým, futuristickým dizajnom. Vyklopiteľné antény potešia používateľov, ktorí chcú mierne väčší dosah a majú miesto, kde nebudú zavádzať (pri testovaní som skúsil aj router s anténami v sklopenom stave a veľký rozdiel som si nevšimol). Oproti konkurencii a rôznym iným routerom, ktoré som mal možnosť doteraz používať, má model od TP-Link potešil aj formátom nabíjačky – menší kváder s vystupujúcim káblom, ktorý nezaberie celú zásuvku, alebo viacero vývodov na predlžovacom kábli.

Komponenty a avizovaný výkon

TP-Link postavil tento router na stabilnom základe, ktorým je procesor Broadcom BCM4709 v spojení s 512MB RAM. Túto konfiguráciu si už zvykla používať vo svojich prémiových zariadeniach aj konkurencia a to len ukazuje, ako stabilné a výkonné toto riešenie je. Vďaka použitému procesoru dokáže AC5400 využiť funkciu NitroQAM na zvýšenie výkonu 2,4GHz pásma na 1000 Mbps, zatiaľ čo 5GHz pásmo funguje až na 2167Mbps. Bezdrôtové antény

sú zoskupené v režime 4x4 MU-MIMO a prepojené s RFMD zosilňovačmi pre 5GHz pásmo a Skyworks pre 2,4GHz. Na zadnej strane sa nachádza ethernet port na zapojenie internetu, štyri ethernet výstupy, jedno USB 2.0 a jedno USB 3.0. Inak sa na celom zariadení nachádza už len pár tlačidiel ako reset, vypnutie/zapnutie a tri tlačidlá na prednej strane – zapínanie Wi-Fi, WPS a LED.

Nastavenia a vychytávky

Používateľské rozhranie zariadení od TP-Link bolo vždy nadmieru intuitívne a príjemné na používanie a po poslednom veľkom update je všetko priam perfektné. Otázka zapojenia routera a nastavenia všetkých dôležitých aj nedôležitých vecí trvá len pár minút a ani pri hľadaní tých najbližších podrobností som nemal žiaden problém, alebo sa cítil stratený. Či už som sa do routera pripájal cez LAN kábel, alebo bezdrôtovo, pripojenie bolo vždy maximálne stabilné a nenarazil som počas celého používania na žiaden problém. Čo sa týka vychytávok, okrem spomínaného MU-MIMO režimu, keď môžu súbežne bežať až tri pásma (2,4GHz a 2x5GHz) s teoretickou priepustnosťou až 5400Mbps, ponúka AC5400 napríklad



takzvaný Beamforming, ktorý zabezpečí, že smerom k zariadeniam, ktoré router využívajú, bude vysielaný silnejší signál na vyššie rýchlosti a stabilitu. Ďalej model podporuje aj pripojenie 3G/4G routera, alebo napríklad USB úložisko pre tlač.

Testovanie

Archer C5400 a jeho schopnosti som otestoval pomocou troch počítačov, z čoho jeden streamoval video vo vysokej kvalite na televíziu, druhý sťahoval dáta a tretí bol pripojený na NAS, všetky, samozrejme, bezdrôtovo. Počas testov sa mi podarilo namerať hodnoty uvedené v tabuľke nižšie a v porovnaní s konkurenčnými modelmi obstál tento router viac než dobre. Výsledky boli namerané pri testovaní vo vzdialenosti 5 metrov od routera bez prekážok.

Zhrnutie

TP-Link Archer C5400 nie je router pre každého, no kto potrebuje silnejšie pokrytie, stabilné pripojenie a naozaj bleskové rýchlosti, toho by ani cenovka začínajúca nad 250 eurami nemala odradiť. Funkcia MU-MIMO na simultánnu komunikáciu hore aj dole funguje spoľahlivo a jeho kompaktné rozmery oproti podobne výkonným riešeniam iných značiek mu dávajú ďalšiu výhodu. Ak vám nestačia základné routery, tak siahnutie po tomto zariadení definitívne nebude krok mimo.

Daniel Paulini



POMÓC, RODINA!



ILLUMINATION UVEDIE

JA ZLODUCH 3

V KINÁCH OD 29. 6.

ILLUMINATION
ENTERTAINMENT

[f/DespicableMe](https://www.facebook.com/DespicableMe)

UNIVERSAL
© 2015 UNIVERSAL STUDIOS



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 126 min

Zvuk: Dolby Digital
 Réžia: Guy Ritchie
 Scenár: Joby Harold
 Kamera: John Mathieson
 Hudba: Daniel Pemberton
 Hrajú: Charlie Hunnam, Jude Law,
 Ástrid Bergès-Frisbey, Djimon
 Hounsou, Eric Bana, Annabelle
 Wallis, Hermione Corfield, Katie
 McGrath, David Beckham, Mikael
 Persbrandt, Freddie Fox, Neil Maskel

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akcia
- + Hudba
- + Vizuál
- Príbeh
- Logické chyby

HODNOTENIE:

Král' Artuš: Legenda o meči

STREDOVEKÉ ANGLICKO, OBROVSKÉ SLONY A MÁGIA

Artušovská legenda je filmovým fanúšikom už dávno známa. Ako vôbec prvá bola formou krátkého nemého filmu spracovaná Wagnerova opera o rytierovi okrúhleho stolu Percivalovi, a to v roku 1904. Odvtedy prešla dlhá doba. Píše sa rok 2017 a do kín prichádza film od Guya Ritchieho s názvom Král' Artuš:

Legenda o meči. Podarilo sa Ritchiemu vyčnievať z davu či sa Legenda o meči iba zaradí k svojim ostatným filmovým bratom a stane sa nevýznamným členom dlhého zoznamu artušovských filmov?

Už z trailerov bolo jasné, že režisér na príbeh veľmi nevsádzal. To, čo

sa vo filme stalo, by sa totiž napriek dvojhodinovej stopáži dalo porozprávať aj za päť minút. Ale predsa len sa aj tá akcia musí na niečo nabaľovať. A teda je priebeh artušovskej legendy takýto:

Mladý Artuš sa narodí do vcelku pokojného sveta – je synom spravodlivého a mocného panovníka Uthera, ktorého jedinou starosťou je žiarlivý brat Vortigen. No udalosti zrazu naberajú veľmi rýchly spád. Vortigen za pomoci temných síl zabíja kráľa Uthera a malý Artuš je



schopný len tak-tak uniknúť smrti. Náhodou sa dostáva do nevestinca, vyrastá tam však bez znalosti svojej kráľovskej krvi. S nezvestným právoplatným dedičom tak Anglicko dostáva nového, krutého kráľa Vortigena. Nádej na záchranu krajiny pred tyraniou Vortigena však stále ostáva. V čase Artušovej dospelosti voda v riekach klesne a odhalí meč zaseknutý v kameni. Meč, ktorý dokáže vytiahnuť len pravý kráľ Anglicka.

Najskôr si treba ujasniť jednu vec. Dalo sa to síce vyčítať aj z trailerov, kde sme mohli vidieť Charlieho Hunnama s moderným účesom v pyžame s veľčkovým výstrihom, ale komu by to ešte nebolo jasné, Kráľ Artuš: Legenda o meči nezobrazuje historické skutočnosti. Ani trochu. Anglicko je zobrazené ako fantastická krajina, kde sú mágia a obrovské slony bežná vec, a každý si namiesto dobových odevov nosí čo chce, ak je to v odtieňoch béžovej, hnedej či zelenej alebo z kože.

Rovnakým procesom odsunutia do úzadia, alebo skôr zanedbaním, si prešli aj postavy a dej samotný. Guy Ritchie všetko vsadil na akciu, čo by nebolo zlé. Ale v dvoch hodinách spomalených alebo rýchlo sa mihajúcich záberov sa ťažko môže vyvinúť nejaká dobrá zápleтка alebo predstaviť nejaká postava. Preto, ak by ste išli do kina na Artuša kvôli príbehu, prudko oželite. Je to splácanina, mnoho vecí je nevysvetlených – nebezpečná Vortigenova magická moc silnie, no za celý film vyčaruje dokopy dva plamienky, z toho jeden na zapálenie sviečky. Alebo načo sa Artuš musel vydať do „ríše temna“, keď sa meč naučil úplne ovládať až kvôli



niečomu inému. Postavy sú divákovi vzdialené, ako to už pri pozliepaných fantasy filmoch býva, a najväčšiu facku divákovi dáva posledný súboj.

Ťažko vybrať najlepšie príklady, k čomu ten záverečný súboj prirovnat, lebo je ich nespočetne veľa. Táto posledná bitka sa totiž navlas podobá miliónom ďalších z rôznych detských kreslených akčných seriálov.

Priebeh finále v podobných seriáloch určite pozná každý. Hrdina najskôr proti zloduchovi nemá šancu, po množstve neúspešných pokusov o útok padá k zemi. Tam však na sklonku síl zisťuje niečo nové – buď je to podpora ducha svojho mŕtveho otca alebo zistenie, že nie je sám, jeho priatelia

ho podporujú z úzadia alebo podobne. A čo sa bude diať ďalej, samozrejme neprezerám. Ak ste to ešte nezistili, môžete sa nechať prekvapiť vo filme

Tak toto sú chyby Kráľa Artuša: Legenda o meči. Je ich mnoho, no predsa len ide o celkom dobrý film. Čím to je? Akciou. Ritchie sa vykašľal na rozprávanie príbehu – Artušovo detstvo, podobne ako mnohé ďalšie úseky vo filme, vidíme pomocou rytmických útržkov scén, ktoré nás za krátky čas veľmi energicky a „husto“ za sprievodu nadupaného soundtracku prevedú dlhými časovými úsekmi. Takže áno, príbeh je nanič. Z postav, čo sa dajú pamätať – teda svalnatý a drsný Charlie Hunnam a nikdy nestarnúci Jude Law – nepodáva, alebo skôr kvôli scenáru nemá šancu podať vyčnievajúci výkon nikto.

Ale akcia, tá drsnosť filmu naozaj zaujme. Všetko je ešte samozrejme podopreté obrovským rozpočtom a teda aj prekrásnym vizuálom. Kto je teda ochotný nevnímať si, že film kašle na historickú vernosť (mimochodom, nedobový účes má okrem Hunnama aj David Beckham, ktorý sa na chvíľu mihne vo filme), má šancu sa aspoň jednorázovo celkom dobre zabaviť.

„Kráľ Artuš: Legenda o meči je pozerateľný film. Bude sa vám ale páčiť len vtedy, ak ste spokojní s tým, že sa príbeh podriadi efektom a namiesto historických reálií ide o jednoduchú fantasy nelogickú a šialenú jazdu.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 91 min.

Réžia: Scott Hicks
 Scenár: Nichole Millard, Kathryn Price,
 Michael Ross (predloha Lauren Kate)
 Hudba: Mark Isham
 Obsadenie: Addison Timlin, Jeremy
 Irvine, Harrison Gilbertson, Scout
 Taylor-Compton, Sianoa Smit-McPhee,
 Juliet Aubrey, Hermione Corfield, Leo
 Suter, Joely Richardson, Malachi Kirby,
 Lola Kirke, Chris Ashby, Daisy Head,
 Elliot Levey, David Schaal, Matt Devere

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálna stránka
- + krátka stopáž
- + niektorí herci
- scenár
- neoriginalita filmu
- absencia chémie u hlavnej dvojice
- nevydarený záver

HODNOTENIE:

Pád

ANJELSKA NUDA

Všetky žánre majú v literatúre a následne aj vo filmoch zjavne svoje obdobia. Napriek protestom kritikov a ľudí, ktorí nie sú cieľová skupina, sú momentálne stále v kurze dievčenské tínedžerské fantasy romány. Mali sme Twilight, mali sme aj Upírske denníky a od roku 2012 začala vychádzať knižná séria od Lauren Kate, ktorá svoj dej sústredila okolo padlých anjelov. Adaptácia prvej knihy tetralógie s názvom Pád sa tento rok dostala do kín. Režisér Scott Hicks má s romantickými filmami a adaptovaním romantických kníh skúsenosti, naposledy sa podpísal pod film Šťastlivec (2012). Ako si poradil s tínedžerskou láskou a silne náboženskou tematikou padlých anjelov?

Šestnásťročná Lucinda (Addison Timlin) je umiestnená do špeciálnej internátnej školy Sword and Cross po tom, ako pri požiari, ktorý založila, umrel

jeden chlapec. V škole sa zoznamuje so zvláštnymi ľuďmi, ktorí záhadne vedia, kto je a prečo v škole skončila.

Jej pozornosť však priťahuje najmä tajomný a atraktívny Daniel (Jeremy Irvine). Ten sa jej však z nejakého dôvodu snaží vyhýbať. Lucinda sa ale v pokusoch o zblíženie nevzdáva. Má totiž pocit, akoby ho poznala už tisícky rokov...

Neviem posúdiť, ako vyzerá príbeh v knižnej predlohe, keďže som ju nečítala. To, ako sa však kniha zadaptovala do scenáru, však už hodnotiť môžem. Bohužiaľ treba podotknúť, že trojica scenáristov Nichole Millard, Kathryn Price a Michael Ross využíva každé jedno dostupné filmové klišé. Film sa začína monológom rozprávačky, ktorá neznalým priblíži príbeh o anjelskej vojne. Keďže však do neho pridáva tretia strana –

padlých anjelov – v rámci zachovania stručnosti, je vo výsledku úvodná dvojminútovka pomerne nezrozumiteľná.

Vzhľadom na mimoriadne krátku stopáž – 91 minút je v súčasnosti na neanimovaný film skutočne rarita – sú hlavné postavy predstavené okamžite a dosť stereotypne.





Lucinda je svetom nepochopená hrdinka, Daniel tragický hrdina s tajomstvom, Cam, jeho sok v súboji o Lucindinu lásku, je zas prít'azlivý zloduch. Postavy sú napísané podl'a jednotlivých žánrových šablón a neprekvapí žiadna z nich.

Ústredná dejová línia o prekliatej večnej láske taktiež neoslňuje svojou originalitou. Nevieť posúdiť, ako to bolo v knihe, ale filmovému napätiu rozhodne nepomohlo ani to, že divák od úplného začiatku vedel, ktorá postava vo filme je nadprirodzená a ktorá nie a na ktorú stranu konfliktu patrí.

Vonkoncom nič z príbehu tak neprekvapí. Záver ponúka očividné premostenie k d'alším dielom. Potenciálne je samozrejme k dispozícii celá séria – na takéto úvahy si však najprv treba počkať na výsledky tržieb.

Pozitívom filmu je, že sa tvorcovia snažili obsadiť do hlavných úloh viac-menej neopozierané tváre. Hlavná dvojica je síce známa z niekoľkých filmov, na veľký hollywoodsky prelom však ešte čaká. Nikto zo zúčastnených však svojím šablónovitým postavám nedokázal dodať hĺbku či život, výrazová škála hercov bohužiaľ nebola veľmi široká.

Jedinými výnimkami boli Lola Kirke v úlohe Lucindinej najlepšej kamarátky, ktorá sa zdala byť jedinou skutočne živou osobou vo filme a Harrison Gilbertson – jeho Cam bol síce typický „bad boy“ ničím nevybočujúci z rady ostatných, ktorých sme za posledné roky na plátnach či televíznych obrazovkách

zaznamenávali, no predstavoval vo filme isté osvieženie. Katastrofou bola hlavná dvojica – neupieram Addison Timlin a Jeremymu Irvinovi herecké kvality, ako romantická dvojica však budúcnosť pravdepodobne nemajú.

Nebola medzi nimi žiadna chémia, a práve na tej by pritom príbeh mal stáť. Ruky im však zväzovali repliky už tisíckrát počuté v iných filmoch. Dočkali sme sa tak d'alšej variácie príbehu „drž sa odo mňa d'alej“, „nie som pre teba vhodný“ a „konečne viem, kam patríť – k tebe“.

Zaujímavou cestou sa ale *Fallen* vydal po vizuálnej stránke. Celkom podarene pracoval s tieňmi. Tie boli vo filme

všadeprítomné, po čase však neustála tajomnosť omrzela. Na vytvorenie mystickej atmosféry sa taktiež hojne využíval aj dym a hmla, kvôli tomu ale bolo niekolo ko scén veľmi neprehľadných.

Bonusové body však tvorcovia získali za zobrazenie krídel padlých anjelov – polopriehľadné farebné krídla na tmavej oblohe vyzerali veľmi dobre. Škoda len záverečnej bojovej scény, ktorá bola antiklimatická a tak trochu žalostná, čo sa efektov aj choreografie týka.

Pád ja tak bohužiaľ len d'alším generickým prírastkom do súboru tínedžerskej fantasy romance. Upírov vymenil za anjelov, čím film získal nie úplne žiadaný náboženský nádych.

Ani ten mu však nepomohol k väčšej hĺbke. I napriek tomu, že má knižná séria viac dielov, je dosť pravdepodobné, že sa s padlými anjelmi už na striebornom plátne nestretne a d'alší *Twilight* z toho nebude. Ak ste fanúšikmi tohto žánru, pravdepodobne si aspoň trochu prídete na svoje, ostatní urobia lepšie, ak film v programe kina preskočia.

„Film Pád je aj napriek celkom originálnemu nápadu len d'alším generickým prírastkom do žánru tínedžerskej fantasy romance. Herecké obsadenie je vo väčšine len peknou ozdobou a nezachraňuje tak scenár, ktorý sa skladá výlučne zo žánrových klišé.“

Michaela Medvedová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 136 min

Režie: James Gunn
 Scénář: James Gunn
 Kamera: Henry Braham
 Hudba: Tyler Bates
 Hrají: Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Bradley Cooper, Vin Diesel, Michael Rooker, Karen Gillan, Pom Klementieff, Kurt Russell, Elizabeth Debicki, Chris Sullivan, Sean Gunn, Sylvester Stallone, Evan Jones
 Producenti: Kevin Feige
 Střih: Fred Raskin, Craig Wood
 Scénografie: Scott Chambliss
 Kostýmy: Judianna Makovsky

PLUSY A MÍNUSY:

+ Humor
 + Nápad
 + Hravost
 + Zábava
 + Hudební doprovod

- Absence výraznějšího záporáka
 - Mírné přešlapování na místě

HODNOTENIE:



Strážci Galaxie Vol. 2

ZACHRÁNILI GALAXII. PODRUHÉ.

Letos se na nás opět chystá další nálož hned několika komiksových filmů. Jen Marvel má na letošek naplánovanou trojici snímků. Tím prvním z nich je pokračování galaktického týmu vedeného Star-Lordem, který se představil před třemi lety. Strážci Galaxie Vol. 2 přesně na základech postavených prvním dílem staví další dobrodružství téhle skupinky, které podobně jako Captain America: Návrat prvního Avengersa dokazuje, že ne každý druhý díl v rámci filmového vesmíru Marvelu musí být nějak výrazně slabší.

Když se před třemi lety Marvel vytáhl se skupinkou zvanou Strážci Galaxie, kde kdo předvídal velkému filmově-komiksovému kolosu první přešlap. Ten ovšem nepřišel. Do té doby především režisér běčkových hororů James Gunn vybudoval na těchto hrdinech určitou značku, která

působila jako poměrně zajímavá a v téměř všech ohledech odvázaná varianta jinak do jisté míry usedlých, vybledlých a vážných komiksů. A fanoušci si tuhle čtyřku zamilovali. Nyní se Star-Lord, Gamora, Drax i Groot vrací ve svém dalším dobrodružství, které překvapivě jde proti zaběhnutým konvencím.

Jedno osobní dobrodružství

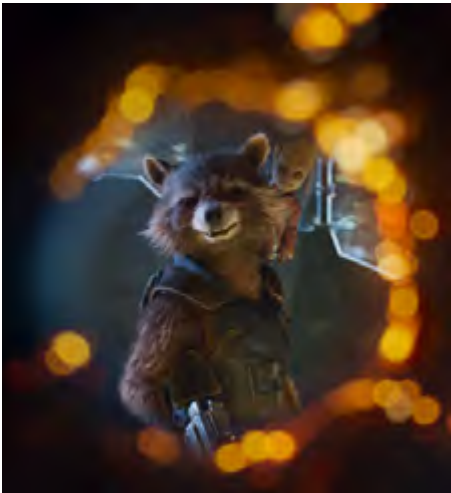
Namísto velkolepého, temnějšího, osudovějšího a výbušnějšího pokračování, které dává všeho více, jak je tomu zvykem v současném Hollywoodu, se totiž Gunn a spol. rozhodli jít trochu jinou cestou. Namísto vyvolání dalšího osudového velkého záporáka, který bude plnit další zapomenutelnou roli předtím, než se do MCU pustí s plnou vervou již léta připravovaný Thanos, se Strážci Galaxie Vol. 2 rozhodli vydat spíše cestou lehce

komornějšího příběhu. Namísto dalšího velkolepého konfliktu dává druhý díl daleko více prostoru svým postavám a jejich příběhům. Do tohoto mixu přidá dvě dílčí záporné frakce, přes které ovšem neztrácí svůj hlavní záměr. Tím jsou celé dvě hodiny samotní strážci.

Je to docela příjemná změna, byť v některých momentech díky tomu film působí, jako by přešlapoval na místě. Nic zásadního pro celý vesmír Marvelu (možná snad jen s výjimkou jedné z pěti titululkových scén, která prozrazuje, která ze známých komiksových postav se v budoucnu nejspíše objeví v MCU) se ve filmu neděje, tentokrát je to zkrátka sólová jízda těchto sympatáků.

Hlavně pro fanoušky

A toho si je James Gunn moc dobře vědom. Fanouškům totiž na ploše více jak dvou hodin servíruje podívanou, která svědomitě a s nápadem staví na tom, co fungovalo minule, čímž je ze dvojky Strážců Galaxie především fanouškovská služba.



jakým Gunn buduje širší vesmír téhle značky, který doposud MCU nat'ukl jen lehce. Strážci Galaxie Vol. 2 se totiž nebojí být plnohodnotnou space operou se vším všudy. Tedy daleko divočejší, barvitější, nápaditější a obsáhlejší, a to i přesto, že se jedná o komornější příběh oproti minule.

V tomhle ohledu získávají plusové body i nové přírůstky s tvářmi Sylvestera Stallonea nebo Elizabeth Debicki. Zatímco Stallone je zajímavým příslibem do budoucna a silnou vazbou na komiksově dobrodružství téhle party, postava Elizabeth Debicki Ayesha je správně mimořádným kontrastem proti hlavním hrdinům.

Výrazný rozdíl oproti konkurenci

Jedním z nejdůležitějších elementů, kterými ale dvojka boduje, je právě samotné zpracování. Tím se už minule tahle komiksovka tak trochu lišila od svých kolegů a konkurentů, tentokrát je tenhle fakt ještě daleko výraznější. Ve světle moderních komiksových adaptací, kde se jede na temnotu, vybledlé barvy a osudová témata, jsou totiž Strážci Galaxie Vol. 2 velkolepě barevnou a nahláškovanou podívanou, kde humor, dětské narážky, a především zábava hrají prim, byť se rozebírají podobně závažná témata. Když poté dojde na emocionální momenty, působí snad ještě o něco drásavěji, než kdyby na nich film lpěl celé dvě hodiny, jak to dělá konkurence.

Hudebně se pak film opírá jak o příjemnou atmosférickou hudební kulisu z pera Tylera Batese, tak o další nálož retro hitů, které film táhly už minule. Další Star-Lordův hudební výběr je poskládan z neméně působivých pecek let dávno

minulých, z nichž třeba takoví Fleetwood Mac a jejich The Chain, která zazněla i v trailerech propagujících film, se dostanou i do jedné ze závěrečných konfrontací. Zkrátka je zase o co stát a komiksový film v roce 2017 opět představuje starší pecky novým generacím a navozuje tu správnou nostalgii u těch starších generací.

Prvotřídní nášup

Byť tak Strážci Galaxie Vol. 2 neatakují kvalitativní vrcholy filmového vesmíru Marvelu, to, co si předsevzali, plní na 100%. Zábavná, nápaditá a osobitá jízda ve společnosti důvěrně známých hrdinů, kterou si s ničím jen tak nespletete.

Pokud vás tahle čtyřka oslovila napoprvé, zklamání rozhodně nebudete. James Gunn moc dobře ví, kde leží síla téhle superhrdinské skupinky, a přesně na tom staví. Pokud se s podobnou vervou pustí i do oznámené trojky, zlobit se asi nikdo nebude.

Film Strážci Galaxie Vol. 2 najdete v nabídce českých a slovenských kin od 4. května 2017 díky společností Falcon (Česká republika) a Saturn (Slovenská republika). Film je nevhodný mládeži do 12 let.

„Namísto dalšího velkolepého dobrodružství se dvojka Strážců Galaxie zajímá především o své hrdiny a jejich příběhy, zatímco si moc dobře uvědomuje, co fanoušci na téhle týmovce milují. Zábavná, nápaditá a barvičkami nabitá dvouhodinka, která ukazuje, že to jde i jinak.“

Lukáš Plaček

A to od prvních tanečních krůčků Baby Groota až po závěrečnou transcendentální hlášku legendárního The Hoffa. Tahle parta baví svojí originalitou, nadsázkou a nápady i v momentech, kdy příběh přechází tak trochu na druhou kolej. Potěší ale i způsob,

ZÁKLADNÉ INFO:

Francie, 2016, 130 min

Režie: Bertrand Bonello
 Scénář: Bertrand Bonello
 Kamera: Léo Hinstin
 Hudba: Bertrand Bonello
 Hrají: Vincent Rottiers, Finnegan Oldfield, Luis Rego, Manal Issa, Laure Valentinelli, Hamza Mezziani, Rabah Nait Oufella, Eric Herson-Macarel, Adèle Haenel, Ilias Le Doré
 Producenti: Edouard Weil, Alice Girard
 Zvuk: Nicolas Cantin
 Scénografie: Katia Wyszok

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kamera

+ Příběh

- Scénář

HODNOTENIE:

Nocturama

TERORISMUS JAKO ŘEŠENÍ OSOBNÍCH PROBLÉMŮ

Tradičním francouzským filmovým exportem, který se dostane k nám do kin, jsou buď úsměvné komedie, nebo artové snímky, které se primárně tlačí na festivaly po celém světě. Zástupcem druhé kategorie je i novinka *Nocturama*, která přibližuje stále aktuální téma terorismu, konkrétně v Paříži, která před necelými dvěma lety podobnou situaci zažila. Ve fiktivním světě filmu to ovšem nejsou náboženští fanatici, kdo stojí za destrukcí hlavního města Francie, ale rebelující mládež...

Francouzský režisér Bertrand Bonello se předvedl již se snímky *Saint Laurent* a *Nevěstinec*, se kterými se podíval nejen na evropské filmové festivaly. Jinak tomu není ani v případě



jeho novinky, která právě dorazila do našich kin. Byť totiž snímek začal vznikat ještě před listopadovými útoky, které změnily pohled na bezpečnost a riziko v Paříži, jeho relevance právě díky nim je o to větší.

Terorismus za rohem

Námět je ovšem to nejzajímavější, co film zvládne ve stopáži více než dvě hodiny v konečném pohledu nabídnout. Jistě, je zde poměrně působivá audiovizuální stránka, která těží především ze skvělé práce s kamerou Léo Hinstina, *Nocturama* je ovšem díky tomu ukázkovým příkladem filmu, kde forma je na úkor obsahu.

Samotná tematika, se kterou film operuje, je totiž dostatečně zajímavá na to, aby film podobného ražení utáhla s přehledem. A byť několik dílčích momentů ve filmu si vaši pozornost zaslouží, v celku se film právě díky neochotě ustoupit z povrchního uchopení této problematiky a jít do hloubky stává jen trochu

zmatečnou podívanou, která vlastně neví ve výsledku, čím chce být.

Nevybouřené mládí

Otázky, které film pokládá a na které svými hrdiny i svým scénářem chce zaměřit nějakou mediální diskuzi, totiž nedostávají v jeho rámci odpověď.

Některé argumenty tak působí spíše jako výkřiky do prázdna zástupců zmatené generace. Hrdinové mají cíl, mají názory a provedou čin, zbytek je ale tápání někde mezi náctiletým dramatem, romancí v bezvýhodné situaci a prázdným tlacháním s rádoby oduševněným smyslem. Je snadné nechat se filmem pohltit, nicméně kromě působivého zpracování film nenabízí zhora nic.

Nocturama je ve výsledku krásně natočenou zapeklitou otázkou, na kterou tvůrci sami neznají odpověď. Ty více jak dvě hodiny budete podobně jako oni nesympatičtí hrdinové bloudit bezvýhodností situace bez nějakého výraznějšího gesta či smyslu. Zajímavý námět přetvořený ve dvě hodiny pěkně natočené zmatečné nudy a prázdnoty.

Lukáš Plaček

Súťaž s portálom



Inner Chains



1. cena - PC Inner Chains (kľúč)
2. cena - PC Inner Chains (kľúč)
3. cena - PC Inner Chains (kľúč)

- Temný biomechanický svet so smrtiacou faunou a flórou
- Strhujúca grafika vyobrazená dystopickým surrealistickým štýlom
- Široká škála náročných protivníkov
- Dych-berúce lokality s jedinečnou atmosférou
- Výborný soundtrack od Michała Staczuna
- Napínavá akcia s intenzívnymi prvkami hrôzy
- Podpora VR

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 96 min

Réžia: Stacy Title

Predloha: Robert Damon

Schneck (poviedka)

Scenár: Jonathan Penner

Kamera: James Kniest

Hudba: The Newton Brothers

Hrajú: Douglas Smith, Lucien Laviscount,

Cressida Bonas, Doug Jones, Michael

Trucco, Jenna Kanell, Erica Tremblay,

Carrie-Anne Moss, Faye Dunaway, Cleo

King, Leigh Whannell, Jonathan Penner

PLUSY A MÍNUSY:

+ flashback scény

- herecké výkony
- deravý scenár
- absencia strašidelnej atmosféry
- digitálne efekty

HODNOTENIE:



Skryté zlo

AJ POZDRAV NA ROZLÚČKU MÔŽE ZABÍJAŤ

■ Čo je najhoršia nočná mora amerického tínedžera?

Premotivovaný mäsiar v bielej maske s ozrutnou mačetau v krvavom hnáte počas naháňačky v dome, kde nikto nikdy neplatí účet za elektrinu? Vedl'a. Zlom nastáva, keď mu sexy blond'avá frajerka zašepká do uška pri sexe meno jeho namakaného spolubývajúceho. Vtedy mu z miernej paranoje rovno prepne v hlave. Začne všade vidieť príznaky a tajomného podkrovného muža s obrovským pekelným rotvajlerom, masakrujúceho všetkých jeho známych. Na ich zjavenie stačí počuť len tri čarovné slovička: *The Bye Bye Man* (čo bol aj pôvodný názov filmu).

Úvod, čo má náboj

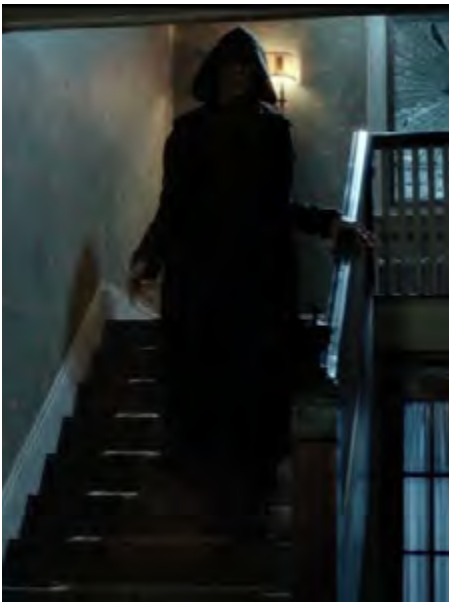
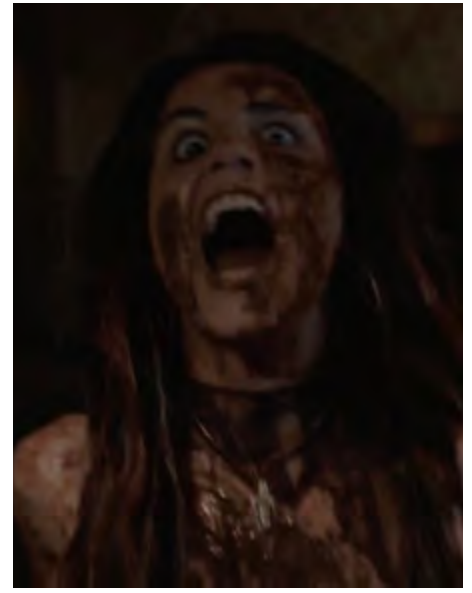
Skryté zlo začína prekvapivo dobre. Úvodná scéna sa nesie v duchu šesťdesiatych rokov, pokojné americké

predmestie, ilúzia bezpečia a pohody. Naruší ju ale šialenec s brokovnicou, vykynoziac všetkých susedov a nakoniec seba a vypitím kanistru jedu na ex. Následne sa presúvame do súčasnosti. Do príbehu plného klišé. Keby hororové klišé malo klišé, tak sa volá ako tento film. Hlavný hrdina Elliot (Douglas Smith) s priateľkou Sashou (Cressida Bonas) a černošským kamarátom Johnom (Lucien Laviscount), sa nast'ahujú do obrovského rozvzrzaného potemneného domu. Nájom bol nízky a v cene zahŕňal aj podkrovného bubáka. Sasha je samozrejme veľmi pekná blondína a Elliot je priemerný bifl'oš. Počas kolaudačnej párty sa jedno malé dievča rozhodne preskúmať podozrivé zvuky z podkrovia a odkrýva skryté zlo, ktoré malo ostať navždy pochované. V duchu som si vravel, či nevytasia aj ouiju – spirituálnu doskovú hru, pomocou ktorej sa dá komunikovať s duchmi (v

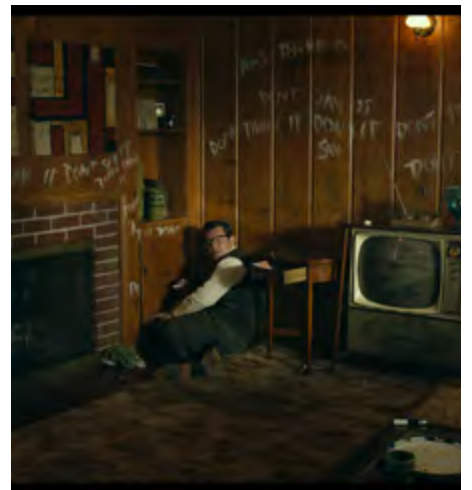
USA je asi v každej domácnosti namiesto hry Dostihy a stávk) a ajh'l'a už je na stole aj tá. Ich kamoška následne ponorená vo vidinách odpadáva. Keď začnú podobné vidiny mátať aj Elliota, rozhodne sa začať pátrať po pôvode zla a histórii tajomného domu.

Nemysli na to, nehovor to

Pátracia dejová linka je žiaľ roztrieštená, filmu chýba tempo a akákoľvek gradácia. Postavy sa presúvajú z miesta na miesto, niektoré scény sú úplne nezmyselné, rovnako ako úloha Carrie-Anne Moss (latexová Trinity z Matrixu) v roli detektívky, riešiacej podozrivú samovraždu. Dialóg medzi ňou a Elliotom podtrháva nemohúcnosť scenáristu a režiséra vyplodiť aspoň niečo s náznakom logiky. Herecké výkony sú podpriemerné, aj najlepšiu (a jedinou) ozaj strašidelnú scénu s vlakom mi pokazil Elliot svojím výrazom, akoby sa práve chystal porodiť votrelca. Všetko by sa dalo odpustiť, keby bolo Skryté zlo aspoň trochu desivé, ale nie je. Naopak,



tieto kreatúry výborne zahrať, ale vysoký zvráskavený albín s kostnatým prstom v čiernom plášti s kapučňou už nikoho nevystraší. Ďalšia škoda je, že sa počas celej stopáže nedozvieme nič bližšie o jeho pôvode, ani viac z minulosti. Hudobný motív je tiež skrz naskrz podpriemerný, ani jedna melódia neprispieva správnej atmosfére. Zhodou okolností Newton Brothers robili hudbu i do podobne nevýrazného hororu *Ouija*. Máme tu teda strašidlo, ktoré skôr unudí k smrti ako vystraší, potenciál posadnutého domu, ktorý je až na pár zavŕzaní trestuhodne nevyužitý, poslabšie digitálne efekty a so záverečnými titulkami viac otázok ako odpovedí. K čomu slúžila záhadná minca? Dá sa vôbec Ahojmuž poraziť alebo je možné mu uniknúť? Prvé zimomriavky mi teda prebehli po chrbte až pri záverečných titulkoch s kacírskou myšlienkou na to, že si tvorcovia nechali otvorené zadné dverka pre prípadne pokračovanie. Horor *Skryté zlo* sa nedá odporúčať ani pravoverným fanúšikom žánru, aj staručký Candyman dokáže vystrašiť viac, či z posledného obdobia je lepšou voľbou *Babadook* alebo indie horor *It Follows* s vtipnou pointou a veľmi podobným námetom.



častočrát je nechcene vtipné (ako dokáže tučná černoška zdemolovať SUVčko) a až zarážajúco hlúpe. V jednej scéne má John zviazané nohy, v následnej nie. V ďalšej postava odhadzuje ďaleko do lesa stolík, skrývajúci zaklínadlo na vyvolanie temného pána domu, v nasledujúcej ho iná postava vie, hoci sa nepohla z auta. To je obyčajné diletantstvo, ako keby si tvorcovia film po sebe ani nepozreli.

Starý ujo s digitálnym psíkom

Všetko zaklincuje samotný Bye Bye Man. Jeho prítomnosť prezentuje démonický pes, popri ktorom je i žralok zo *Sharknada* vrcholom umenia digitálnych efektov. Dnes už ide snáď aj v skicári vytvoriť niečo uveriteľnejšie. Herec Doug Jones (stvární napr. Abe Sapiena vo filme *Hellboy*) vie síce

„Skryté zlo mohlo byť aspoň príjemným duchárskym horrom na jedno pozretie. Lenže chýba akýkoľvek náznak strachu, atmosféry alebo krvi. Herecké výkony sú amatérske, ako i scenár vŕšiaci chybu za chybou a desivejšie ako Bye Bye Man je i ranné vstávanie do práce.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 110 min.

Réžia: James Ponsoldt
 Scenár: James Ponsoldt, Dave Eggers (predloha: Dave Eggers)
 Hudba: Danny Elfman
 Obsadenie: Emma Watson, Tom Hanks, John Boyega, Karen Gillan, Patton Oswalt, Bill Paxton, Glenn Headly, Ellar Coltrane, Poorna Jagannathan, Amir Talai, Nate Corddry, Ellen Wong, Regina Saldívar, Hunter Burke, Troy Murray, Mamoudou Athie

PLUSY A MÍNUSY:

- + námet
- + Tom Hanks
- premárnený potenciál
- slabý scenár
- nevyužitá herecká obsadenie
- zmätený a hlúpy záver

HODNOTENIE:



The Circle

VEDOMOSTI SÚ MOC

V dobe, kedy Google zvládne nájsť čokoľvek na planéte a vďaka Facebooku užívatelia vedia o druhých ľuďoch prakticky čokoľvek, film zaoberajúci sa otázkou súkromia a zdieľania na sociálnych sieťach určite vzbudí pozornosť. Režisér James Ponsoldt aj v roku 2017 pokračuje v sérii knižných adaptácií – po romanci Čaro prítomného okamihu a dráme Koniec šnúry do kín na konci apríla prišlo technologické sci-fi The Circle. Ukazuje nepríliš vzdialenú budúcnosť plnú krásnych vynálezov, ale aj zásadných morálnych otázok. Podarí sa filmu prinútiť divákov k zamysleniu nad svetom, v ktorom žijeme, a nad smartfónmi, ktoré neustále držíme v rukách?

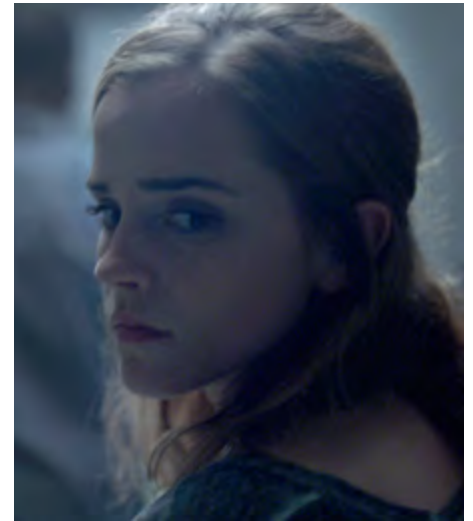
Mae (Emma Watson) dostane po škole prácu snov – zamestná ju hypermoderná technologická firma Th Circle. Ponúknu jej

zaujímavú prácu, skvelý plat a ubytovanie v dokonale vybavenom kampuse. Celá spoločnosť sa navyše zdá byť skvelo zohranou a späť komunitou, ktorú vedie charizmatik Eamon (Tom Hanks) – vizionár s úprimnou túžbou zmeniť svet pomocou vedomostí a technológie. Spoločnosť aj ľudia v nej postupne začnú Mae pohlcovať a tá sa vzdáva uje od svojich rodičov a priateľov. Ako sa pred ňou otvára úžasný svet plný príležitostí, prichádzajú spolu s tým aj otázky, či spoločnosť nezachádza pri svojej snahe o lepší svet príliš ďaleko. Vedieť je dobré, vedieť všetko ešte lepšie – aká strata súkromia sa však dá ešte ospravedlniť?

Téma obmedzovania súkromia a sledovania osôb v posledných rokoch mimoriadne rezonovala najmä na americkej pôde. Film preto triafa klinec po hlavičke a vo svojej podstate prináša

niekoľko zaujímavých myšlienok. Chce prezentovať svet, v ktorom ľudia výmenou za súkromie získajú dokonalú starostlivosť a pohodlnosť, a zároveň tento svet študovať a kritizovať. Hlboká myšlienka však uviazla niekde na pol ceste. Príbeh mohol mať väčší filozofický záber a nechať rozhodovanie o tom, čo je správne, na divákovi. Od začiatku je totiž vtiahnutý do sveta, s ktorým očividne niečo nie je v poriadku a s každou ďalšou situáciou sa stále viac desí vízie spoločnosti, ktorú sa The Circle snaží vybudovať. Neostáva tak priestor na lepšie načrtnutie dvojsečnosti zbrane, ktorou takáto technológia v realite je.

Spoločnosť The Circle je tak od začiatku prezentovaná ako zlatá klieťka a spája všetky známky sekty. Je preto pre diváka ťažké pochopiť, prečo vlastne postava Mae vo firme ostáva a je z nej tak nadšená. Zo začiatku je jej charakter sľubný – pri kontakte s prehnane aktívnymi a optimistickými ľuďmi, ktorí o nej vedia absolútne všetko, prejavuje zdravý skepticizmus. Jej postava ale v



polovici filmu prejde záhadným prerodom a divákovi sa tak úplne odcudzí. Spolu s postavou trpí aj jej hlavná predstaviteľ'ka. Emma Watson hrá variáciu toho, čo už prestavovala niekoľkokrát predtým – inteligentnú a všímavú postavu, ktorá sa spomedzi ostatných jasne vymyká. Nepochopiteľ'nosť psychologického vývoja postavy však herečke zväzuje ruky a nedokáže filmu pomôcť. Divák tak k Mae necíti žiadne sympatie.

Na plnej čiare zlyháva aj scenár – postavy spája dohromady pomocou neprirodzených náhod a veľ'a udalostí sa odohrá v prvom rade preto, lebo to scenáristi chceli. Zmysluplnej interakcie medzi postavami nájdeme skutočne málo a hercom zväzujú ruky aj nemožné a skostnatené repliky. Väčšina deja sa sústreďuje na Mae, a tak neostáva v pomerne krátkej stopáži čas na to, aby sa diváci dozvedeli niečo viac o vedľ'ajších postavách.

Tie sú pritom pre vývoj príbehu taktiež často dosť dôležité. Veľ'mi zaujímavé by bolo napríklad preskúmať zrutene Maeinej kamarátky Annie (Karen Gillan), z ktorej očividne spoločnosť vycícala všetku energiu – jej prerod z aktívnej a nadšenej pracovníčky na úplnú trosku je náhly a nevysvetliteľ'ný.

To isté platí aj o záhadnom zakladateľ'ovi spoločnosti Tyovi (John Boyega), o ktorom sa diváci vlastne nič nezvedia, keďže má vo filme dokopy tri scény s replikami. Ty je sivou eminenciou spoločnosti, s jej ideológiou ale nesúhlasí. Tento rozpor je vo filme nevyužitý a postava mala omnoho väčší potenciál.

Jediný, kto z hereckého obsadenia naplno poteší, je tak Tom Hanks v úlohe



presvedčivého šéfa spoločnosti Eamona. Väčšinou vo filme pôsobí ako samostatná jednotka, keďže najmä prednáša motivačné monológy. Tie sú napísané výborne a Hanks tak do filmu prináša najmä svoj herecký nadhľad nad situáciou. On jediný zachraňuje aj zmätený záver. Počas celého filmu je jasné, k čomu príbeh smeruje – strata súkromia je zobrazená ako niečo zvrátené, čo sa musí zastaviť, a od hlavnej hrdinky sa očakáva, že s celou spoločnosťou zatočí. Záverečná pointa je však mimoriadne rozpačitá. Film sa celú stopáž snaží zobrazovať ideológiu spoločnosti The Circle ako zvrátenú, nakoniec nám ale ako riešenie servíruje ešte niečo podivnejšie. Na to, aby záver divák pochopil, filmu veľ'mi chýba lepšie vysvetlenie motivácie postáv. Necháva diváka s množstvom otázok, ale nulovou chuťou na ne hľadať odpovede.

Aj napriek veľ'mi zaujímavému nápadu je teda film zúfalo nudnou a zmätenou záležitosťou. Nedáva dostatočný priestor

kvalitným hercom, ktorých obsadil, a jediná emócia, ktorú v divákovi vzbudí, je zmätok nad tým, čo sa na plátne deje. Za návštevu kina preto nestojí, o tematike, ktorú spracováva, sa pravdepodobne porozprávate lepšie nad pivom či vínom.

„Film, ktorý spracováva veľ'mi zaujímavú a aktuálnu tému, padá na nelogickosti príbehu, hlúpom scenári a chýbajúcej motivácii postáv. Klasicky však poteší Tom Hanks.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 122 min

Réžia: Ridley Scott
 Scenár: John Logan, Dante Harper
 Kamera: Dariusz Wolski
 Hudba: Jed Kurzel
 Hrajú: Michael Fassbender, Katherine Waterston, Billy Crudup, Danny McBride, Demian Bichir, Carmen Ejogo, Jussie Smollett, Callie Hernandez, Amy Seimetz, Alexander England, Goran D. Kleut, James Franco, Guy Pearce, Noomi Rapace

PLUSY A MÍNUSY:

+ hudba
 + akcia

- scenár
 - postavy/herci
 - nelogické správanie postáv
 - android David
 - zase málo votrelcov
 - ešte oveľa hlúpejšie ako Prometheus

HODNOTENIE:



Votrelec Covenant

PO DLHÝCH 38 ROKOCH JE ZNAČKA VOTRELEC SPÄŤ V RUKÁCH JEJ STVORITEĽA.

Kruh sa uzavrel. Takmer osemdesiatročný Ridley Scott dal vzniknúť legendárnej sérii o mimozemskom nel'útostnom organizme, ktorá patrí k mojim najväčším srdcovkám. A zároveň ho sám asi aj pochoval najhorším votrelčím filmom v sérii. Áno, rátam aj s nešťastným Prométeom. Ten aspoň podnietil diskusné vášne o zrode človeka a samotného votrelca. Aj napriek ozaj hlúpe mu správaniu posádky ponúkol kompaktné vizuálne ohromujúce scifi, ktorému chýbalo len jedno. A to samotné monštrum. Tých sa dočkáme v Covenantovi rovnako troch v dvoch rôznych verziách, film však zlyháva vo všetkom ostatnom. Múdry sa učí na cudzích chýbách, hlúpy na vlastných a Scott sa nepoučil

ani z kritiky svojho predošlého výletu do votrelčieho univerza.

Už po videní traileru som mal obavy, nakoľko obsahoval všetky hlúpe scény z Prométea v pár minútach. Následný prológ uverejnený na youtube obsaňujúci opravu Davida a prístátie s doktorkou Shaw na rodnej planéte SpaceJockeyov ale dával nádej na slušné scifi. Priznám sa, že prvých 30 minút som sedel prikovaný v sedadle Imaxu, uchvátený zábleskami Scottovho režisérského génia s pocitom, že toto bude za plnú palku. Všetko sa však zrútilo ako domček z karát, keď Ridley prepol z priamočiareho desivého hororu na svoj filozofický blábol o zrode života/ o súboji dobra a zla a vysvetlenie zrodu Xenomorpha (cudzí organizmus, votrelec), ktorým pokazil aj Prométea. V úvode filmu sledujeme vykrádačku prvého Aliena. Kolonizačná

lod' Covenant s menšou posádkou, dvomi tisíckami zmrazených kolonizátorov a ľudskými embrayami mieri na niekoľko svetelných rokov vzdialenú obývatel'nú planétu. Cestou zachytia signál z bližšej planéty, ktorá má ešte lepšie podmienky na život ako pôvodný cieľ cesty. Zmätená posádka, ktorá vám bude i po pomalšej prvej hodine neznáma (v podstate sú to len nezapamätateľné postavičky, na ktorých sa vyriadia votrelci) tu pristáva, objavuje dýchateľnú atmosféru, vodu, lesy či dokonca pšenicu, ale zároveň sa tu zahniezdil aj diabolský android David vo svojej hre na Boha. Ridley začína rozohrávať svoj filozofický opus dei pretkávaný béčkovým hororom a zlyháva v obidvoch. Posádka sa správa ako mentálna skupinka z ústavu a vedci z Prométea sú oproti nim inteligenční obri s členským preukazom z Mensy.

Prvý Votrelec staval hlavne na tajomne, strachu z neznámeho. Alien Covenant je len recyklácia už videného. Ridley nielenže kopíruje sám seba z prvého Votrelca (celý úvod) a Prométea (lod', niektoré úplne rovnaké scény, David), ešte aj finálna akčná



scéna je len slabšia kopírka Cameronových Votrelcov. Zároveň ale popiera i svoje predošlé filmy a pomyselný kódex votrelčieho universa. Tým sa kvalitatívne dostáva nebezpečne blízko k bėčku Alien Vs Predátor, ktoré sa ale aspoň nebralo vážne a necitovalo Byrona/Schellyho. Temná hmota zrazu reaguje rôzne a nemusí nutne mutovať, maličký chestbuster sa vyľahne z hrude kapitána skôr než povie trikrát Mississippi (v prvom Alienovi to trvalo hodinu), inžinieri/spacejockeyi vyzerajú vzrastom ako ľudia (v o päť rokov staršom Prométeovi to boli obri), samotný nel'útostný zabijak z vesmíru tu je príšernou snahou o polopatistické vysvetlenie jeho vzniku dehonestovaný a stráca svoju tajomnosť.

Ak vám vadilo, že v Prométeovi si posádka dáva dole helmy v neznámej jaskyni a nechá sa ošpliechať vodou, tuto si ich rovno ani nedajú a rochnia sa v každej možnej mláčke. Mohlo to byť aspoň slušné hororové bėčko, ale niet sa s kým stotožniť, len vieme že sú všetci nejako príbuzní/manželia, ale i tak vám bude osud posádky ukradnutý.

Katherine Waterston sa síce ako Daniels snaží, vodcovské črty a odvahu ale nezmyselne prejaví až na úplnom konci a charizme Sigourney Weaver žiaľ nesiahá ani po biele gat'ky.

Android David v mechanickom podaní Fassbendera je zase zúfalo vyčerpaná a predvídateľná postava. Síce vraždí za hudby Wagnerovho Príchodu Bohov do Vallhally a Ridley z neho urobil gro celého univerza, ale jeho správanie je len ošúchaným hororovým kliše a tiež často nedáva zmysel.

Vyzerá to, že sa bud' zase strihalo, alebo sa vysvetlenia šetria do ďalších dielov. Čo



som si užil, boli tri vynikajúce akčné hororové prestrelky (pole, útek z chrámu, finálny súboj).

Režisér ale nemá problém následne zničiť tempo a dynamiku filmu desaťminútovým hraním na pišťal'ku a vyprázdnenými rečami šibnutého androida. Hudba odkazuje na pôvodného Votrelca. Patrí určite k tomu lepšiemu vo filme a občas prispieva k slušnej atmosfére.

Zarážajúce sú priemerné CGI efekty. Na taký blokaster som čakal prvú ligu, ale nie je tomu tak. Votrelci sú plne digitalizovaní a pôsobia to miestami rušivo.

V pôvodnom Alienovi (1979) bol votrelec chlapík oblečený v kostýme a vyzerá to i dnes desivejšie ako čierny votrelec v závere Covenanta. Na konci filmu dokonca jedna mŕtvola vyzerá ako nepodarená plastová figurína z obchodu s oblečením.

Kamera je to najlepšie z celého filmu. Scenérie sú nádherné, obraz s dunivou

hudbou vie očariť a stratený raj na konci sveta je vizuálne podmanivý. Všetko ostatné ale žiaľ zlyháva. Trošku ma desí predstava, že film tvrdo ráta s pokračovaním a Ridley plánuje natočiť ešte ďalšie dva prequely.

„Alien Covenant sa snaží hrýzť moderným podaním hororového blokastera, ale jeho čelusť je v podaní starnúceho Ridleyho Scotta skôr bezzubá. Mal našliapnuté na priamočiare hororové sci-fi, ale zasekol sa na pol ceste. Nový Alien nie je ani dobré pokračovanie Prométea ani dôstojný prequel prvého Votrelca. Scenár vrší hlúposť za hlúposťou, postavy sa správajú nadmieru debilne, tempo je roztrieštené a pri záverečných titulkoch po takmer dvoch hodinách si vzdychnete: "To bolo akože všetko?" "

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:
 Wendy Walkerová
 Nič nie je zabudnuté

 Rok vydania: 2016
 Žáner: Svetová súčasnosť
PLUSY A MÍNUSY:

- + zápletká
- + hlas psychiatra ako rozprávača
- + vývoj vnútorného sveta postáv
- + autenticita prostredia a príbehu
- + výborný, mozaikovo vyskladaný príbeh
- niektoré postavy by si rozhodne zaslúžili väčší priestor
- zmätočný záver

HODNOTENIE:

Nič nie je zabudnuté

WENDY WALKEROVÁ

V prvom rade je dôležité poznamenať, že milujem trilery. A psychologické trilery sú preto na mojej knižnej "mňam" stupnici rozhodne veľmi vysoko. Knihy ako Gone girl či Girl on train, ktoré vás svojim napätím celý čas doslova režu na kusy sú ilustraciami presne takýchto psychologických trilerov. Niet sa teda čomu čudovať, že v momente ako som sa dozvedela o knihe Nič nie je zabudnuté, musela som ju mať doma.

Áno, treba povedať, že anotácia trochu zavádza a po jej prečítaní som mala pocit, že zvláštna droga na zabúdanie by mala byť súčasťou skôr nejakej zvrátenej YA dystopie a nie žánru, ktorý stál pred mnou. Úprimne – vzbudzovalo to vo mne pochybnosti. Jedným z najdôležitejších

(ak nie tým TOP najdôležitejším) aspektom psychologického trileru je jeho uveriteľnosť. Logicky. Nebudem sa zaoberať vnútorným svetom a pohnútkami niekoho, kto žije vo svete, kde sa všetko vymyká pragmatizmu, logike a základným pravidlám života na tejto planéte. Nemali by ste sa čoho chytiť, nebolo by nič, čo by podporovalo vašu teóriu. Skrátka by ste boli nútení nechať sa zmietat' vlnami absurdností, ospravedlnenými ešte absurdnejšími okolnosťami. Nuž, áno, bola som trochu skeptická a sama v sebe som zápasila so schizofrenickým pocitom nádeje a vízie dobrej knihy na jednej strane a pochybnosťami o uveriteľnosti príbehu a strachom zo sklamaní na strane druhej. Napriek vnútornému boju som sa však do knihy pustila. A spravila

som veľmi dobre. Áno, kniha začína brutálnym znásilnením dievčaťa, ktoré si následne nemôže spomenúť na to, čo sa stalo, pretože jej bola podaná liečba (droga), ktorá by jej mala pomôcť s posttraumatickým syndrómom. To je však len začiatok a vďaka Bohu, že si autorka odpustila zvlášť grafické zobrazenie útoku. Reklama ani anotácia nespomína to, čo spravilo knihu pre mňa tak nesmierne príťažlivou a čítavou – celý príbeh je totiž vyrozprávaný z pohľadu psychiatra, ktorý, ako sa ukáže je veľmi dôležitou súčasťou mozaiky.

Zdanlivo je jeho motiváciou snaha pomôcť Jenny, obeti znásilnenia, získať späť jej spomienky na útok, vysporiadať sa s krutou udalosťou a pomôcť polícii identifikovať násilníka. No pravdou je, že jeho motívy a dôvody sa ukážu byť oveľa komplikovanejšie. Viac povedať nemôžem – nechcem spoilermi zničiť to, čo príbeh tak bravúrne po celú dobu buduje. Povieť len toľko, že kniha je presne tým druhom trileru, aké milujem. A nie, droga v celom kontexte vôbec nepôsobí umelo. Ba dokonca je prirodzenou až normálnou súčasťou deja. Ak čakáte detailne vykreslené násilie, asi vás sklame. Všetky hraničné situácie sú síce opísané výpovedne a bez škrupulí, avšak farebným obrazom znásilnenia, iných útokov či aktov sa nedočkáte. Román tak nepôsobí lacno a podčiarkuje sa tým profesionalita psychiatra ako rozprávača. To čoho sa však zaiste dočkáte je zamotané rozprávanie, zaujímavé postavy a niekoľko nečakaných dejových zvrátov. Koniec je trochu zvláštny, veľmi prekvapivý, ale určite zaujímavý.

Ak ste počas príbehu presvedčení ako to nakoniec skončí, môžem vás ubezpečiť, že sa mylíte.

"Kniha bravúrne buduje napätie od začiatku až dokonca a ani na moment nevyvoláva pocit nudy."

"Ak máte pocit, že ste páchateľ a odhalili skôr ako vám to dovoľá autorka, dovol'te mi usmíť sa a vyviesť vás z omylu."

Dominika Farkašová

ZÁKLADNÉ INFO:

 Louisa Thomsenová Britsová
 - Kniha o hygge

Rok vydania: 2016

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a obálka knihy
- + Použitý jazyk
- + Priblíženie škandinávskej kultúry a histórie v kontexte hygge
- + Účinne a veľmi esteticky použité fotografie
- Azda prehnane ospevovanie Dánskej kultúry a spoločnosti

HODNOTENIE:


sa budú cítiť v bezpečí. Hygge je o úcte, radošti zo života, tichu, láske....

Hygge je akýmsi východiskom minimalizmu a škandinávskej kultúry (nielen dánskej), ktorá je založená na autenticite, aktuálnosti, komforte a striedmosti. Radšej ako hon za fatamorgánou sa zameriava na porozumenie toho, čo už máme. Teoretické priblíženie filozofie hygge sa v knihe prelína s opisom dánskej kultúry a zvyklostí škandinávskych krajín v kontexte hygge a tiež z citátmi nielen škandinávskych mysliteľov, ale aj architektov, umelcov a spisovateľov. Práve citáty pôsobia ako tmelidlo medzi jednotlivými prvkami textu a z heterogénnych častí tak vytvárajú jednu veľmi príjemne strávitelnú hmotu. Autorka možno trochu prehnane podčiarkuje „dokonalosť“ Dánov a Dánska ako takého, čo môže vyznievať trochu rušivo a kdesi v polovici knihy si čitateľ azda položí otázku, či je to v tej krajine naozaj všetko až tak perfektné. Zo širšieho uhla pohľadu si ale uvedomíme, že vôbec nejde o perfektnosť, ale o praktizovanie základných morálnych a etických zásad (ktoré v našej kultúre niekedy chýbajú). A práve oni vytvárajú dojem dokonalého prostredia. Je to výsledok súčinnosti jednotlivých prvkov spoločnosti, ktoré navzájom nesúperia a nenesú identitu konkurencie, ale úcty, spolupatričnosti a ukotvenia k jednému, vyššiemu celku.

Kniha o hygge

ŠKANDINÁVSKE UMENIE DOBRÉHO ŽIVOTA

Hygge – robíme to, cítime to, voniame to, tvoríme to. Dokážeme ho objaviť v každodenných drobnostiach: v parustúpajúcej z rannej šálky kávy, v drobných mrzavých kresbách na okne, v oddychu pod dekou s dobrou knihou v ruke, v milovaní, v krásne naaranžovanom jedle a v známej vôni ... Nájdeme ho vo veciach, ktoré akýmsi zázračným spôsobom vlievajú do nášho srdca radosť, pokoj a vedomie bezpečia (bez ohľadu na okolnosti, ktoré občas okolo nás zúria).

V našej kultúre môže byť hygge celkom novým fenoménom, ktorý povedzme si na rovinu, k existencii privedú pravdepodobne zástupy instagramových hipsterov a blogerov okato sa hlásiacich k vegánstvu a minimalizmu. A budiš! Tieskam im! Azda on nikoho iného by to spoločnosť nezobrala tak, ako od nich. Vieme s akými trendami

prichádzajú a že (napriek tomu, že občas príliš úzkoprsro, oklieštene a veľmi skomprimovane) prinášajú do kontextu nášho života, niečo, čo môže naozaj zvýšiť jeho kvalitu.

A kniha o hygge je podľa môjho názoru presne takýmto trendom. Trendom, ktorý disponuje tou esenciou, ktorá môže zlepšiť kvalitu nášho života. Verím tomu. Prečo? Je to overené časom. A koniec koncov nie je to nijakých 5 zaručených spôsobom na dokonalý život, ani recept na nehynúcu lásku ani nijaké tajomstvo šťastného života. Nijaké klišé frázy niekoho, kto nemá o našich skutočných problémoch ani dunstu.

Skrátka ide o to viac „byť“ ako „mať“. Naučiť sa užívať si prítomný okamih a robiť ho čo najkrajším, naučiť sa vážiť si ľudí okolo seba a vytvárať pre nich miesto, na ktorom

Kniha o Hygge je neuveriteľne príťažlivou príručkou tohto dánskeho umenia života – je hygge sama o sebe. Cítite to, keď ju držíte v rukách, keď listujete je dokonale zalomenými stránkami, na ktorých sa prelínajú citáty s telom textu. A tiež vtedy, keď sa vám zrak na niekoľko dlhých sekúnd zastaví na nádherných fotografiách, ktoré vyzerajú ako z analógu. Ona sama je pozvánkou k hygge.

„Kniha o hygge je dokonalým zhmotnením toho, čo chce čitateľovi priniesť. Ona sama je hygge a vytvára ho všade tam kde ju položíte. Vynikajúco skoncipovaný obsah skladajúci sa z viacerých samostatných a zároveň rovnocenných prvkov, vďaka vzájomnému súladu vytvára jednoliatu, ucelenú a esteticky vysoko nasýtenú hmotu.“

Dominika Farkašová



COKY



Hmm... nejak dlho som nikde nevidel JC-ho... Neboj JC! Detektív Hiro sa hlási do služby! !!!



V bufete nie si... Mortva, zobud' sa!

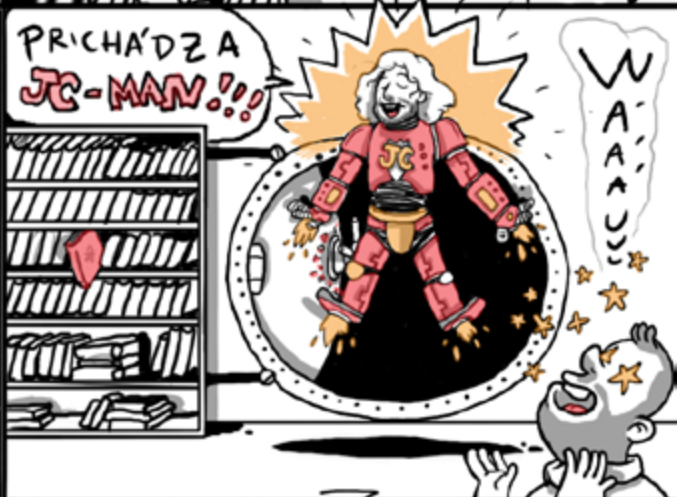


Juj, nachytali ma!!!

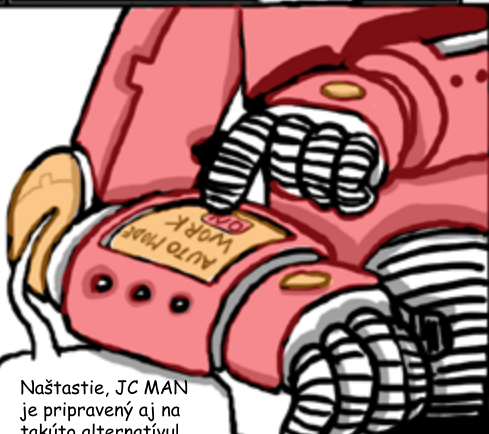


...Ani vonku nie si, JC....

Žeby stopa? Čo je to za divnú knihu? Kvantová kuchačka? Tu niečo smrdí...



JC! Ako si to predstavuješ! Možno si si vyrobil super mecha oblek, ale už mesiace si nepracoval pre redakciu! Vypadni makat', lebo poletíš!!!



Našťastie, JC MAN je pripravený aj na takúto alternatívu! AUTO WORK MODE ON!!!



CHCHRRRR...

...the end!