

GENERATION



TESTOVALI SME
MSI X370 Gaming
Pro Carbon

HRA MESIACA
Ghost Recon:
Wildlands

VIDELI SME
Král' Artuš:
Legenda
o meči



SÚŤAŽ
MOTO
G⁵ PLUS



SÚŤAŽ

GENERATION

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

REDAKCIÁ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý



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 dôležitosti, aj napriek tomu je na konferencii a na šou veľká väčšina AAA štúdií. To však znamená, že všetci si zase budú honiť ešte s tým, aby tá ich šou a tá ich predvádzadka 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 pláčeme. 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 niekol'ko mesiacov hrať. Preto treba brat' všetko s veľ'kou, ale skutočne veeeel'kou rezervou.

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

Dovtedy prajem príjemné čítanie.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Editoriá

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

Testujeme na PC, ktoré obsahujе komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

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

ISSN 1338-709X

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™

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Richard Mako

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



Destiny 2

Hra Destiny 2 bola odhalená spolu s kopou zaujímavých detailov. Destiny 2 štartuje vo vel'kom, hned 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 nejako postaviť na nohy a nevzdať sa, i keď je takmer všetka nádej stratená.

V novom Destiny by na nás hned' pri vydaní mal čakať jeden Raid, a dokonca aj Trials. Pribudne taktiež viacero začiatčníckych 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 hratel'nosti, pri skúsenostiach s problémami s lagmi v pôvodnom Destiny PvP sa tomu dá len t'ažko veriť.

Viac informácií sa určite dozvieme na tohtoročnej konferencii E3.

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

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



Nová IP

Máme sa tešiť?

Aj keď majú Platinum Games na svojom tričku niekol'ko nezabudnuteľných klasík, tie patria iným spoločnostiam. Bayonetta patrí Sege, Metal Gear Rising Konami a Nier: Automata zase Square Enix. Producenút spoločnosti sa vyjadrili, že v súčasnosti pracujú na niečom, čo je výhradne ich vlastným výtvorom, no nešpecifikoval žiadne detaily. Štúdio bolo pred niekol'kými mesiacmi zasiahnuté zrušením ich ambiciozného projektu Scalebound. Aj keď je hra mŕtva, nádej na jej oživenie stále žije, nakol'ko 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 lúdi. 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 ohlášenia 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 Francúzka počas 2. svetovej vojny.

...na tohtoročnej konferencii E3, ktorá je už za dverami, uvidíme aj ohlášenie nového Far Cry 5. Zatiaľ podľa dostupného teaser videa sa presunieme do Severnej Ameriky, kde budeme stáť proti šialenému kultu.

...generálny riaditeľ štúdia Moon Studios na redditie 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.

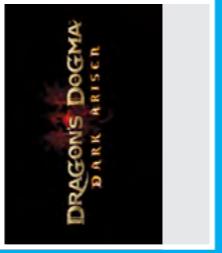
Výročie OW

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



Gwent

Gwent po dlhej 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 zadarmo.



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 predstavia 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 štílovým vzhľadom.

Nový model Aspire U27, ktorý získal ocenenie iF Design Award 2017, sa môže pochváliť imponantným ultratenkým telom s hrúbkou len 12mm a elegantným kovovým stojanom v tvarе písmena V. Vďaka 27" FullHD displeju so širokým pozorovacími 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 funkcií 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 zaistíuje behom videokonferencí 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 vyladuje kontrast pre kvalitný, živý a presný obraz, čo je veľkým prínosom pre všetkých, ktorí si chcú vychutnať prehliadanie digitálnych fotografií, príležitosné hranie, sociálne siete alebo obsah prostredníctvom HDMI výstupu. Okrem toho sú počítače vybavené technológiou Acer BlueLightShield, ktorá znížuje mieru vyžarovania modrého svetla. Funkcia Dolby Audio Premium potom poskytuje pri sledovaní filmov alebo pri hraní hier vynikajúci zvuk. Inteligentné riešenie 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.



Elgato Stream Dec

Do predaja bolo uvedené zariadenie Stream Deck, ktoré ma svojimi pätnásťimi 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. Navýše 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 l'ubovoľný obrázok, aby sa vám v rozhraní dobre orientovalo. Zariadenie má navýše malé rozmery, 118x84x21 mm, čiže by sa malo bez problémov zmestíť 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 nás 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 zapína RGB medzera v ponuke herných myší značky Genesis. Myš používa optický snímač Avago 5050, ktorý poskytuje maximálne rozlíšenie až 3000 DPI. Hráč môže prepínáť 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 osvedcenej technológie s pokrokovými vylepšeniami a prvotriednymi zvukovo tlmiacimi materiálmi, ktoré zaistiajú extrémny chladiaci výkon s minimálnym hlukom.

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

Kingston KC1000: Splnený sen všetkých nadšencov do výkonu SSD



Kingston oznámi 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 odozvou pre náročné aplikácie

akými sú editácia video vo vysokom rozlíšení, vizualizácie údajov, hrania hier a iných na dátu náročných záťaží, 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 dátu 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 kohokol'vek, 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 efektivitu. 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 pomocí inteligentného telefónu či tabletu. Jednotka komunikuje s mobilou aplikáciou 2N® Mobile Key, ktorá je na stiahnutie zadarmo a má celkovo tri módy prístupu:

- Tap in App mód – v momente, kedy ste s chytrým telefónom v dosahu čítačky, stlačte 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, ked' 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.

Výše uvedené módy možno pre výšiu bezpečnosť potvrdiť PIN kódom zadaným v aplikácii, tzv. dvojitá identifikácia používateľa.

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

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



miesto v peňaženke. Zabezpečenie poskytujuší 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. Zámok, 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 preletiet z jedného počítača na druhý



Nový softvér Logitech Flow zásadne mení spôsob ovládania a súčasnej práce - bez prerušovania - s troma 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 Anatoliy Polyanker, globálny riaditeľ pre portfólio a značky spoločnosti Logitech. „Keď používate viac počítačov, môžete sa vyniesť 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

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

Myš Logitech MX Master 2S má rolovacie koliesko s adaptívou rýchlosťou rolovania, ktoré automaticky prejde z krokového režimu do hyper rýchleho rolovania, aby ste mohli ľahko „preletiet“ dlhé dokumenty alebo webové stránky. Navyše máte k dispozícii vodorovné rolovanie pomocou kolieska ovládaného palcom a môžete si prispôsobiť 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 zároveň v pohodlnnej 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 €.

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Hellboy se dočká remaku

Není tomu tak dlouho, co se herec Ron Perlman a režisér Guillermo del Toro snažili u Hollywoodských pohlavářů 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 komiksové 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 zhodit David Harbour, který se mohl například v Sebevražedném oddílu nebo seriálu Stranger Things. Film Hellboy: Rise of the Blood Queen by měl být čisté 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 ať již do filmové nebo seriálové formy. Ten se sice dočkal polské seriálové verze z let 2001 a 2002, nicméně na západní zpracování tahle obsáhlá látka stále čeká. Z velké části i díky nesmírné popularitě všech tří videoherovních 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 Godzilla 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, zahráje si bývalého amerického prezidenta George W. Busha v Katrina: 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, kterí se seriálu upsali je Daveed Diggs. „ Jimmy Kimmel bude uvádět Oscary i příští rok.
- Ludi Lin, který se objevil nedávno v nové verzi Strážců vesmíru, se přidává k onsanění Aquamana.
- Zac Efron si zahráje 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 anumovanému 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 komiksové adaptace Razor.
- Julia Roberts se objeví v hlavní roli snímku The Bookseller na motivy stejnojmenného knižního bestselleru.
- Antonio Banderas si zahráje Ferruccia Lamborghiniho ve filmu Lamborghini – The Legend. Alec Baldwin si zahráje

jeho rivala Enza Ferrariego.

- 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.
- Margot 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

KU KAŽDEJ OBJEDNÁVKY
NALEPKY!
CRASH JE SPÄŤ!
TRI LEGENDÁRNE HRY
ZNOVU VYTVORENÉ PRE PS4

+ PlayStation. = PlayStation.
VYCHÁDZA 30. JÚNA

VYCHÁDZA 25. AUGUSTA

LEN NA GAMEEXPRES.SK
DVA DARČEKY K PREDOBJEDNÁVKĚ
REPLIKA PRSTEŇA ONE RING

OTVÁRAČ V PODOBĚ ELFSKÉHO KOVÁČSKÉHO KLADIVA

MIDDLE-EARTH SHADOW OF WAR

3 DARČEKY
VYCHÁDZA 6. JÚNA

DIRT 4
ULTIMÁTNE RALLY PRETEKY



HERNÝ RAJ UPROSTRED BRATISLAVY

• STOVKY HIER SKLADOM • HERNÉ OBLEČENIE • FIGÚRY • STOLOVÉ HRY





NAS server, ktorý vám ul'ahčí život

DS216play je NAS server svetoznámej spoločnosti Synology optimalizovaný na spracovanie každodenných úloh - jednoduchšie povedané, aby ulahčil život práve vám. Bol vytvorený tak, aby zvládol akýkol'vek zát'až, ktorou ho môže bežný používateľ stihne zat'ažiť vrátane transkódovanie 4K video v reálnom čase počas streamovania. DS216play sa práve vd'aka možnostiam 4K transkódovania stáva veľ'mi užitočným NAS zariadením pre domáčich používateľ'ov, takto môžu zo svojej multimediálnej knižnice využívať maximum.

DS216play prichádza s možnosťou transkódovania 1080p video (H.264) a 4K video (H.265) v reálnom čase, vd'aka 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 akýkol'vek 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 "napchat" skutočne čokoľvek - obrázky, fotografie, videá a najmä v videá

až v 4K kvalite. Mali ste akčný víkend a chcete to ukázať priateľom na návštive?

Stačí, aby ste všetok obsah nahrali na jeden z dvoch diskov, ktoré DS216-ka pohltí a o nič viac sa starat 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 nachádzat kdekoľvek na svete. Predstavte si, že ste na dovolenke a chcete si pozrieť posledný diel väčšo oblúbeného 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 zd'aleka 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 clouдовých služieb. Ked' jedna škatuľka na všetko, tak na všetko - ak si chcete svoj domov strážiť, môžete k modelu

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

Vyzbrojený dvojjadrovým 1,5 GHz procesorom a 1 GB pamäti RAM ponúka DS216play priemernú rýchlosť prenosu dát na úrovni 107 MB/s pri čítaní a 91 MB/s pri zápisu 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 prezeraní náhľadov, ktoré sa generujú veľ'mi rýchlo - žiadne nekonečné načítavanie náhľadov. DS216play bol zároveň vytvorený tak, aby vám "nezral" zbytočne veľ'a elektriny, skôr naopak - spotrebúva iba 15 W pri aktívnom práci pevných diskov a 6,8 W pri hibernácii diskov, ked' 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)

« VÍC NEŽ JEN SCI-FI DARK SOULS »

IGN

THE SURGE



VÍTEJTE V MEGAKORPORACI CREO, KTERÁ ZACHRAŇUJE SVĚT!

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

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



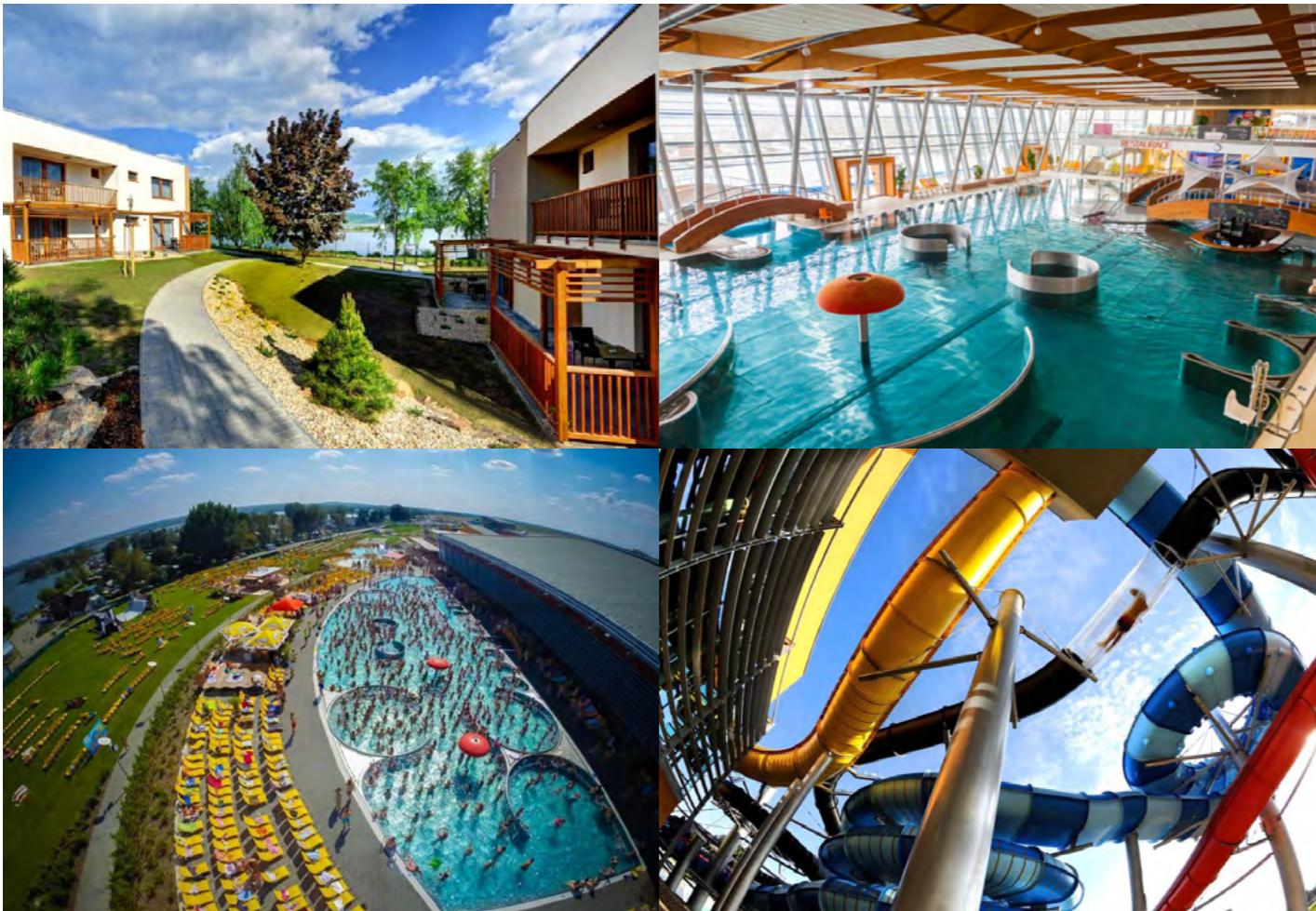
FOCUS
HOME INTERACTIVE

PS4

XBOX ONE

PC

WWW.THESURGE-GAME.COM



Izby v Pasohlávkach si hostia rezervujú aj rok vopred

Hotel s jedinečným výhľadom na Pálavské vrchy, Aqualand Inn, začína svoju druhú sezónu. U výletníkov mimoriadne boduje, mnoho izieb je rezervovaných aj rok vopred. Ľudia v nom často trávia plnohodnotnú letnú dovolenkú. 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 Mlyny v Pasohlávkach, hlásí aj niekol'komesačné čakanie doby na ubytovanie. Zásadne t'aží z blízkosti najmodernejšieho a najväčšieho aquaparku v Českej republike, Aqualandu Moravia, ktorý pre blízkosť k hraniciam poznajú aj mnohí Slováci. Návštevníci v hoteli trávia aj viac ako týždeň, v cene totiž majú tobogány v celkovej dĺžke 1,7 kilometra alebo celovo 12 bazénov s vodou plochou tria tisíc štvorcových metrov.

„Veľkonočné pobyt v Aqualand Inn návštěvníci 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 dovolenkú po pobytu pri mori,“ uviedol riaditeľ Aqualandu Moravia Petr Pavlák.

Namiesto toho, aby sa management venoval primárne príprave na letnú sezónu, chystá už balíčky na tohtoročnú jesenn. Práve výhodná skladba niekol'kých služieb dohromady je veľkým t'ahákom pri lákaní turistov. Samozrejmost'ou 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 Pavlák. Medzi zákazníkmi sú vo veľkej mierе aj cudzinci. Aqualand totiž t'aží aj zo svojej polohy pri hraniciach. Aktuálne platí, že z desiatich turistov v aquaparku je v premere šest' z Českej republiky, dvaja zo Slovenska a dva z Rakúska. Vlani 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 najnavštievovanejších ciel'ov v Českej republike a s prehl'adom 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 poľom kamery 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 tvári. Integrovaný zvuk kamery MeetUp bol optimalizovaný pre akustiku malých miestností a vyznačuje sa výnimočnou zvukovou kvalitou. Tri mikrofóny s horizontálnym formováním lúča a špeciálne vyladený reproduktor zaisťujú

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

cisco Compatible

Doplnky pre USB-C od spoločnosti Trust

USB-C port sa postupne stáva štandardom. Nájdete ho v smartfónoch, notebookoch, MacBookoch aj tabletoch. A nakol'ko sa výrobcovia často snažia stenčovať zariadenia, zmenšujú 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, nakol'ko 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 konektorm 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 periféria pomocou štandardného USB portu. Hub poslúži aj na prenos súborov, avšak neodporúčame ho na kopírovanie veľkých súborov. Prenosové rýchlosťi 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 opäť 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 kľúča. Aj toto riešenie je vhodné na pripojenie periférií alebo USB úložísk. Počas testovania fungovalo pripojenie viacerých USB kľúčov bez problémov, kopírovali sme súbežne súbory medzi nimi alebo z USB kľúčov na disk zariadenia. Nemali sme k dispozícii vysokorýchlosné USB kľúče, aby sme zmerali maximálnu možnú rýchlosť, ktorú dokáže tento hub spracovať. Medzi dvoma USB 2.0 kľúčmi sa kopírovali dátá na úrovni 5MB/s. Smerom do zariadenia sme z dvoch USB 2.0 kľúčov kopírovali súbežne, rýchlosťou na úrovni 15MB/s z každého kľúča. V prípade USB 3.0 kľúčov očakávame vyššie rýchlosťi.

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 zaobstaráť 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 l'ubovoľným 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.

Wy. sk

Webglobe Yegon

Prey

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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

Kto povedal, že „strel'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 MÍNUŠY:

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

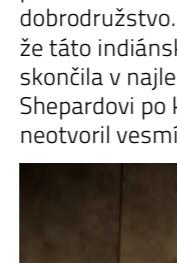
"Prey pozitívne búra stereotypný imidž

FPS hier rozl'ahlým, otvoreným prostredím vesmírnej stanice a bohatým príbehovým obsahom."

HODNOTENIE:

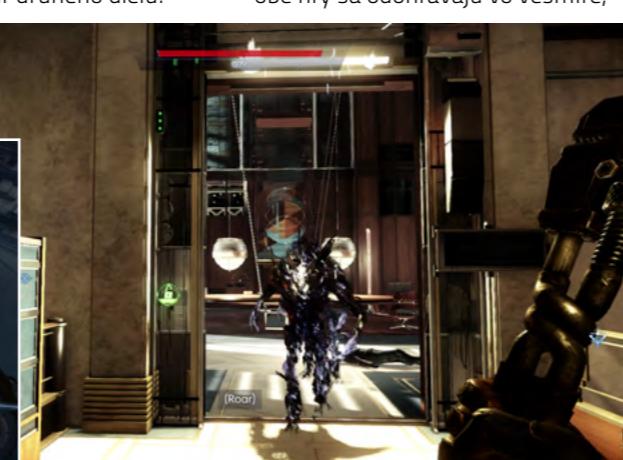


indiána Tommyho skončil vstupom do portálu, ktorý mal v roku 2006, paradoxne, odštartovať úplne nové dobrodružstvo. Trúfam si tvrdíť, že táto indiánska sci-fi odysea skončila v najlepšom. Akoby sa Shepardovi po konci hry Mass Effect neotvoril vesmír druhého dielu.

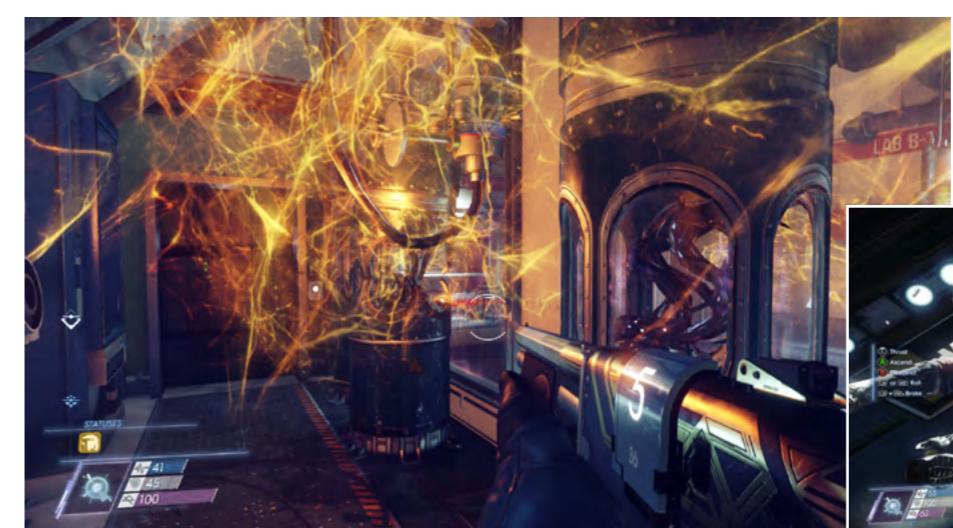


Z amerického rebela ázijský génius

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



v oboch figuruje mierne netypický protagonista bojujúci s mimozemšťanmi a v oboch prípadoch hlavná postava (Dishonored) po svojom. Zatiaľ čo pôvodný „čerokézsky“ hrdina Tommy, mladý rebel s koženou bundou a



systém naviazaný na prostredie, to všetko poňali vývojári z Arkane Studios (Dishonored) po svojom. Zatiaľ čo

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

Rozdiel medzi oboma titulmi je takmer vo všetkom – okrem názvu

Samozrejme, dnes už nemá zmysel plakat' nad plytvaním kódu, z ktorého mohla byť výborná hra. Aj keď v neocakávanej 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 majitelov značky.

Otzáka 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 lekárničku.

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 d'alej, hlbšie, až do útrob Talos I, najväčšieho vesmírneho



projektu l'udstva. Každý váš krok sprevádza hrôzostraňe fantastický soundtrack, ktorý umocňuje atmosféru strachu a všadeprítomného nebezpečenstva. Na osobných termináloch vedcov svetia 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. Ôsmý div sveta.

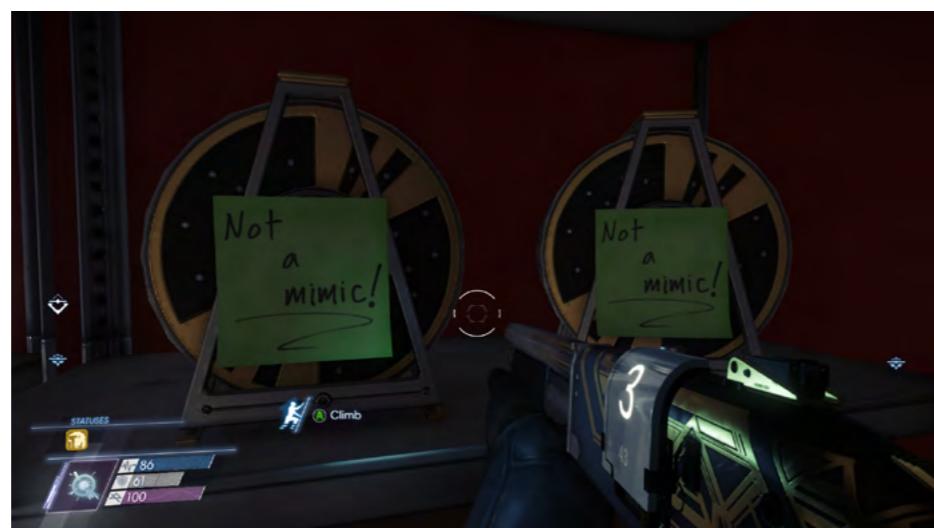
BioShock vo vesmíre?

Na pravú dramatickú atmosféru hry nebudeť čakať dlho. Podobne ako podmorské mesto Rapture v BioShocku, aj tu sa zázrak l'udskej 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 prepožičiaval 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

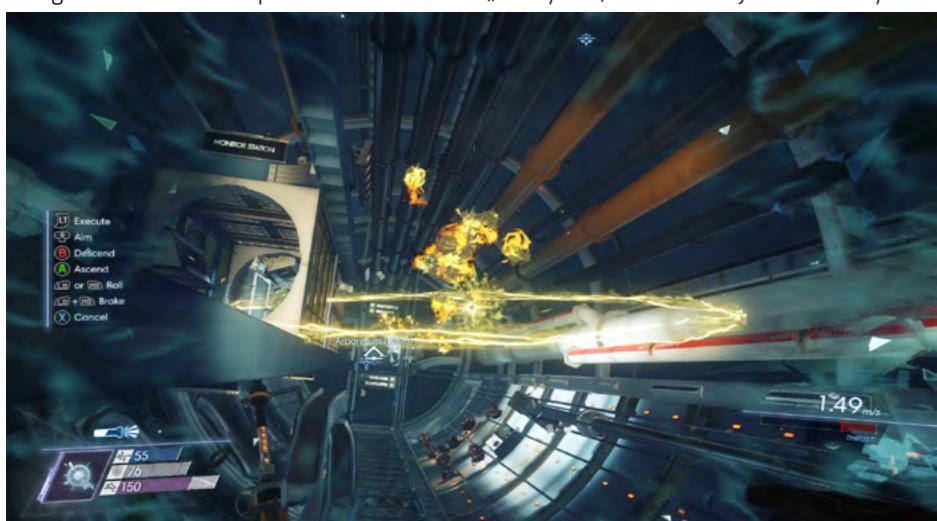
Najväčšou vzácnosťou hry, ako z pohľadu príbehu, tak aj gameplay mechaník, sú neuromódy, injekčné nástroje obsahujúce látku mimozemského pôvodu, ktorá dokáže zmeniť štruktúru l'udskejho mozgu a z evolúcie tak spraviť záležitosť



niekol'kých 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 vď'aka neuromódom budete napríklad schopní hacknúť zaheslované počítače a ušetriť tak čas strávený hľadaním číselného kódu, či odsunúť t'ažké prekážky blokujúce vstup do skladov s muníciou či inými zásobami.

Takmer od začiatku hry sa môžete naučiť vkladať do zbrani a brnenia rôzne vylepšenia, zvýšiť si zdravie alebo rozšíriť inventár – na tie skutočne cenné, exotické „chuťovky“ si však budete musieť pári 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“, ovel'a reálnejšie než to hry



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

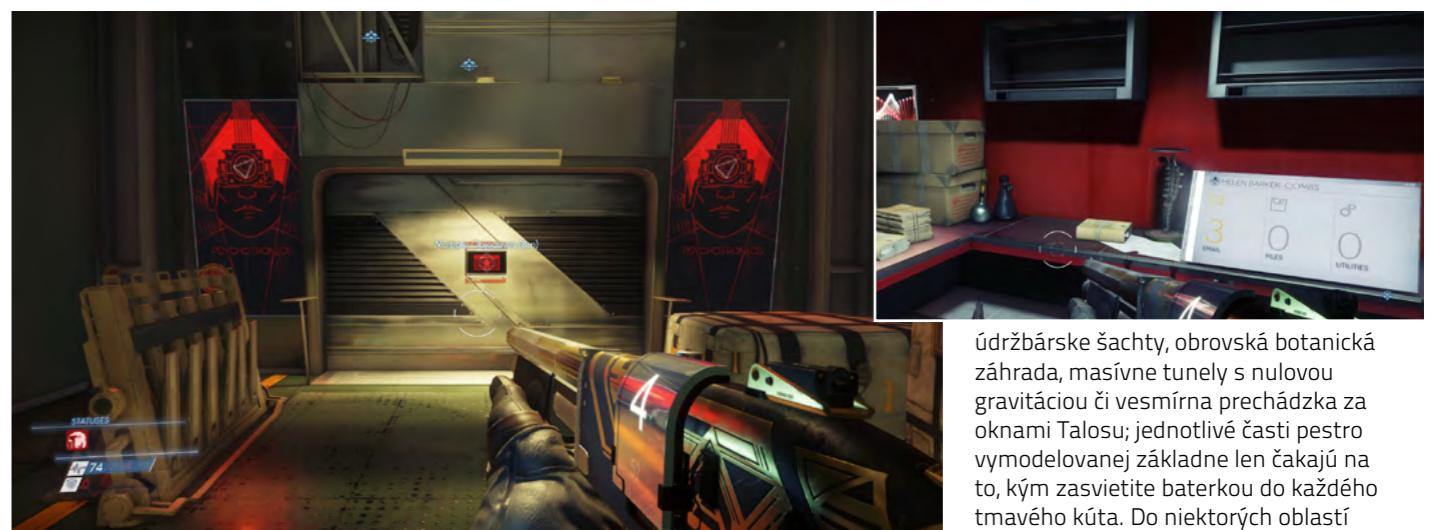
Kennedy prežil atentát a zomrel ako 114-ročný

Hra je zasadéná do zaujímavej alternatívnej histórie, v ktorej sovieti v roku 1958 nadviazali kontakt s mimozemskými organizmami nazývanými „Typhón“. Nečakaný objav, ktorého prvými obetami bola skupina kozmonautov vyslaná na prešetroenie poruchy ruského satelitu Vorona-1, tak prerušil studenú vojnu medzi západným a východným blokom. Namiesto narastajúceho napäcia sa veľmoci na čele s Chruščovom a Kennedyom v roku 1963 (rok, kedy v skutočnosti Kennedy zomrel) spojili pri budovaní obrovskej vesmírnej stanice Talos, ktorej sa o niekol'ko desaťročí zmocnila americká nadnárodná mega korporácia TranStar.

Prey sa odohráva v roku 2032, kedy sa z Talusu, ktorý pôvodne slúžil len ako „klietka“ na uzavretie Vorony-1 a jej mimozemských obyvateľov, stal najambicioznejší a najdrahší projekt l'udskej dejír – teda obdoba skutočného vesmírneho programu ISS. Morgan Yu, podľa vás výberu žena alebo muž, sa prebúdza v tomto cudzom prostredí s mnohými otázkami... a je na vás, aby ste prežili dostatočne dlho, kym 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 aj naj'ahšia



obťažnosť predstavovať výzvu, a to najmä počas prvých hodín hry, kedy sa s prostredím a hernými mechanikami len začíname zoznamovať. Ozbrojení ste „francuzákom“ a zbraňou strielajúcou rýchlo tuhnúce lepidlo, takže najlepšou možnosťou taktikou je nepriatelia najprv znehybníť, 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 l'udí, ktorých posadli Typhóni.

Trvalo mi niekol'ko nepríjemne dlhých loadingov, kym 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 ked' náhodou nebola po ruke mobilná kavaléria, postačili aj fl'aše s výbušným palivom či potrubie s horľavým plynom.

To najlepšie je zdanivo mimo vaš dosah

Prey je práve jednou z tých hier, ktoré musíte hrať s otvorenou mysl'ou a nekonvenčným vnímaním. Ak sa niekam nevielete dostať, zaručene existujú aspoň dva spôsoby riešenia problému – priamočiare nájdenie prístupového kódu či zamestnanecnej kartičky, ktoré vám odomknú d'alšiu časť Talusu I, je len jednou z možností.

Unikátnym a veľmi špecifickým elementom hry je už spomínaná zbraň

údržbárske šachty, obrovská botanická záhrada, masívne tunely s nulovou gravitáciou či vesmírna prechádzka za oknami Talusu; jednotlivé časti pestro vymodelovanej základne len čakajú na to, kym zasviete baterkou do každého tmavého kúta. Do niektorých oblastí sa dostanete len pomocou čiselnej kombinácie, elektronickej prístupovej karty či iným, ovel'a špeciálnejsím spôsobom – napríklad odomknutím dvoch vzdialených terminálov pod časovým tlakom.

Rozl'ahlá mapa, skladajúca sa z viacerých zón oddelených otravne dlhými loading-obrazovkami, je umne skonštruovaná tak, aby ste nemali pocit, že vás hra brzdí príbehom. Môžete ísť takmer kamkol'vek a robíť čokol'vek: príbeh hry je naviazaný na to, kam pôjdeť, a nie naopak.

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



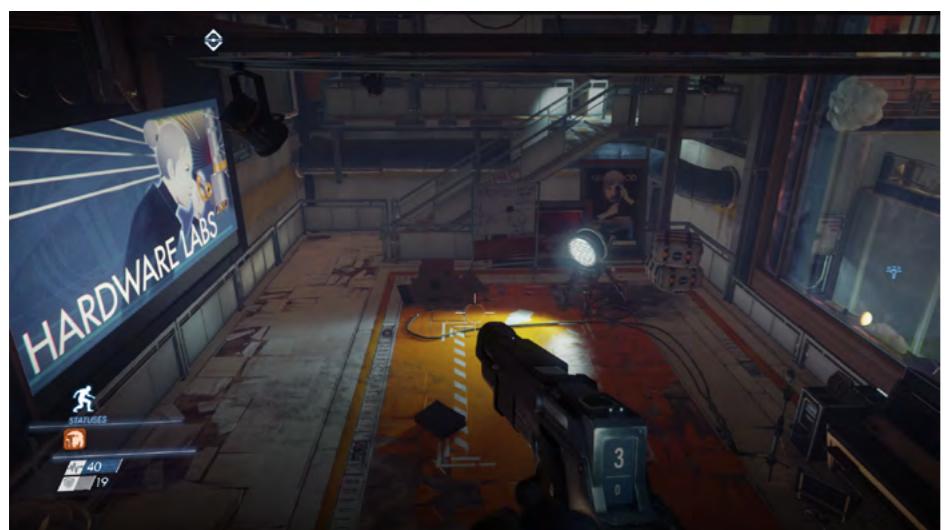
Hra vám objasní len to, kým ste. Zvyšok musíte zistíť sami

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

Často vám vypočuté 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 prežívší členovia tímu museli po katastrofe bojovať.

Čelit' budete mimozemšťanom, posadnutým vedcom a poškodeným robotom

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



Mário Lorenc

zabit' 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 vzdialého konca miestnosti behom jediného žmurknutia. Okrem bežných fantómov existujú aj iné, omnoho nebezpečnejšie typy, napríklad elektrické, éterické či termálne, nehovoriac o špeciálnych príšerach, ktoré stretnete len na určených miestach.

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

Boj proti týmto organizmom, ktoré l'udí využívajú ako hostiteľov či médiá na rozmnožovanie, je miestami frustrujúci. Aj na najl'ahšej obťažnosti 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 zvláda l'avou-zadnou.

Prey je konštantne napätie za klávesnicou či ovládačom, doplnené častými nedostatkami munície. Tú si sice 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 zdanivo neužitočné veci zmeniť na základné stavebné materiály. V neskorších fázach hry sa teda môžete stretávať aj s problémom znáym z väčšiny RPG – s nedostatočnou kapacitou inventára. Munícia nie je zd'aleka jedinou vzácnosťou, ktorú vol'ne

pohodenú nájdete len príležitostne. O niečo častejšie sú lekárničky 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 verdict

Talos je nebezpečný, no rozl'ahlým ihriskom, a daň za to prichádza v podobe zdĺhavých „loading“ obrazoviek. Jednotlivé zóny sú, našt'astie, dostačočne veľké a zaujímavé na to, aby ste prechod do iných častí mapy nemuseli absolvoovať príčasto. Ani občasný pokles v snímkovani (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 niekol'kokrát „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 zatial' jednou z najlepších hier roku 2017. Prey pozitívne búra stereotypný imidž FPS hier rozl'ahlým, otvoreným prostredím vesmírnej stanice a bohatým príbehovým obsahom. Hratel'nosť je výrazne orientovaná na preskúmanie a objavovanie, súbojové sekvencie zasa spestrujú paranormálne schopnosti a interaktívne prostredie. Na rozdiel od mnohých iných zástupcov žánru, Prey je zábavou na niekol'ko desiatok hodín – za predpokladu, že zvládnete miestami frustrujúco náročné súboje, ktoré sa zhoršujú najmä v neskorších častiach hry.

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

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

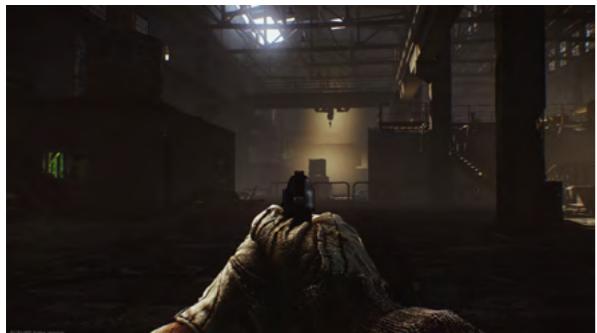
THE DIVISION PO RUSKY

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 striel'ate a kropíte nekonečným počtom nábojov svojich nepriatelia? 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 vyzera famózne, a to je iba v alfa verzii.

Netreba zabúdat, že ide o alfu

Escape from Tarkova 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 hratel'né frakcie (BEAR a USEC), z ktorých má každá určite 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, pokiaľ vám to v súboji natrú. Za seba musíte 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 objavia 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 maznat nebudú a stanú sa z nich nepriatelia na život a na smrť. Ak je hráč šikovný, z raidu si v takomto prípade môže odnieť celkom dobrý úlovok, no ak nie, narobí si v daný moment celkom veľa nepríjemnosti a môže si privodiť rýchly koniec.

V hre máte na výber zatial' 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 naviac môžete aj vypnúť NPC a len tak si danú mapu detailne preskúmať, zistíť kde sa čo nachádza a kde najlepšie prekvapíť nepriatelia.

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 zabrat'. Takže nečakajte, že raid prejdete hned' na prvý pokus a navyše nie tzv. „rambo štýlom“. Off-line režim má aj tú výhodu, že v ňom nepríde 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 nesveti 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 pripojiť), neuvídite si pomaly ani na špičku nosa a budete mať problém. Čas striedania dňa a noci je v hre štyrikrát rýchlejší ako v skutočnosti.

Ked'že hra sa chce čo najviac priblížiť realite, budete si v nej môcť upravovať zbrane, ako sa vám zapáči. Chcete si na svojej zbraň vymeriť tlmič, dat' si na zbraň infračervené zameriavanie či ju vylepšíť lepším zásobníkom alebo pažbou? Žiadnen problém! Súčiastky a zbrane sa dajú kúpiť od obchodníkov, ktorých v hre nájdeme zatial' iba štyroch. V budúcnosti by sa mohol ich počet zváčsiť a trošku 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 spomalujete/zrýchlujete 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 nájsť,

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

Chápem, že titul je v rannej alfa fáze a všetky informácie ako vhupnút' 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 sice veľmi intuitívne, no môže to skaziť úvodný zájaztok.

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 zbytočné záložky, je veľmi intuitívny a vďaka tomu sa v ňom bude vyznať každý.

Hudobný sprievod súča za grafickým spracovaním mierne zaostáva, no aj tak nejde o žiadnen slabý pokus. Nádherne sa dopĺňa s post-apokalyptickou atmosférou hry, ktorá potom veľmi nenápadne pripriná kúsky ako napríklad S.T.A.L.K.E.R. či METRO. Mimochodom, niekol'ko vývojárov Escape from Tarkov sa podielalo 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

Ked'že 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 nájdzie 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 sľubnú budúcnosť'

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

Som veľmi zvedavý, s akým produkтом prídu tvorcovia v beta verzii a neskôr aj vo finálnej verzii, lebo pokiaľ sa im podarí doladiť niektoré chybajúce prvky, pár technických nedostatkov a zapracujú ēste 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/>

Lubomír Čelář

Heroes of the Storm

NAJVÄČŠIA AKTUALIZÁCIA PRICHÁDZA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: športová hra
Výrobca: Blizzard
Zapožičal: Blizzard

PLUSY A MÍNUŠY:

+ nový štýl hrania na novej mape

+ nový hrdina

+ loot krabice

+ už nemusíte minút' 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:



Pamäťate 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 veľ'a hier takéhoto typu, ktoré splňujú aspoň pár z týchto požiadaviek. No pred pár dňami Blizzard aktualizoval Heroes of the Storm na verziu 2.0 a podľa sľubu mala práve táto hra splňať 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 počítá z úrovní vašich hrdinov. Nemusíte sa báť, že príde o svoj postup pri už odomknutých hrdinoch, či nebudaj o to, že ste si zakúpili nejaký skin za tiažko 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 ukryvajú veci, ktoré sú rozdelené do kategórií – šedé (bežné), modré (vzácne), 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 zničenia nepriateľskej veže ho tu môžete vziať. Sprej na zemi spraví malú značku tak, ako to môžeme poznáť napríklad z hry Overwatch.

Oznamovacie hlyasy do hry zasa obsahujú rôzne nadabované hlyasy, ktoré vám hovoria, kol'ko 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), Ildana a mnoho iných známych postáv zo všetkých svetov od Blizzardu.

Každý z nich má jedinečné hlyasky 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 zužitkovat' aj na iné veci. Ďalej tu nájdeme „Shardy“, ktoré vám padajú bud' z loot boxov, alebo ak vám padne z loot boxu duplikát, viete si ho za tieto „Shardy“ zameniť.

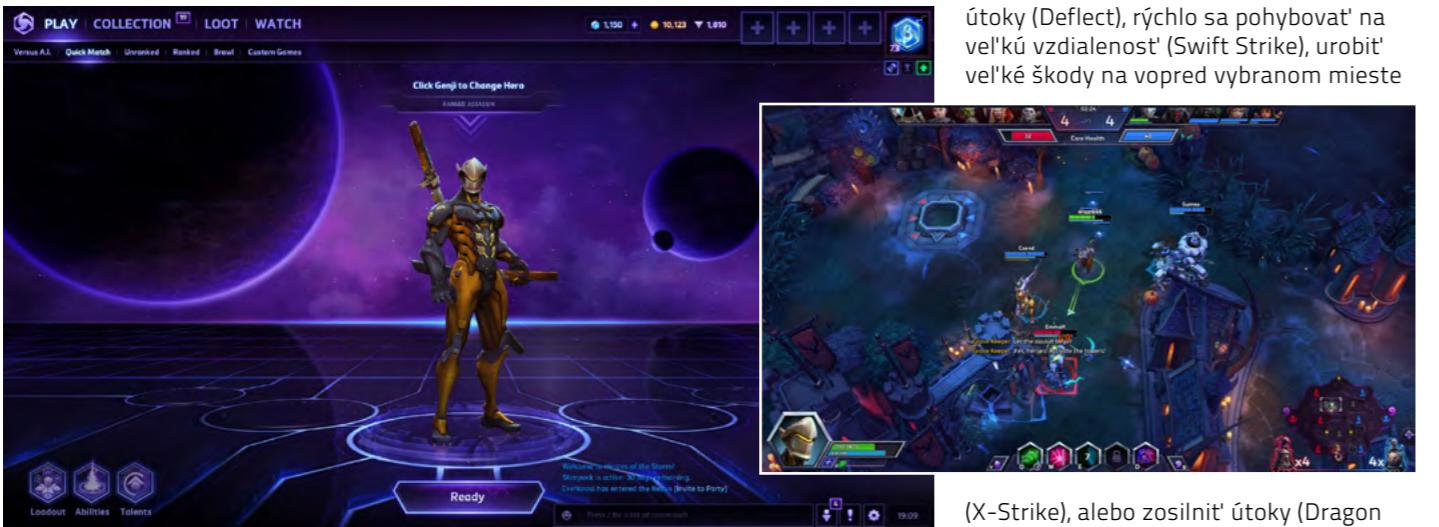
Za „Shardy“ si viete kupovať rozličné kozmetické doplnky. „Goldy“ ostali primárne na odomykanie nových hrdinov, no v momente, keď budete mať všetkých hrdinov, bude vám táto mena zatiaľ na nič (i keď to bude musieť hrať pekných pár rokov).

A ako cerešničku 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 balíček Assassin, Support&Specialist, Tank&Bruiters 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 triadsiatej 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, kol'ko hráčov sa pri ňom „obšmieta“, tak rýchlo sa náklad posúva. Hned 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 prečíslia a pozabíjajú vašich hrdinov, náklad sa veľmi pomaly začne vracať naspäť na svoju štartovaciu pozíciu. Na mape sa nachádzajú aj rôzne kempy, ktoré ked' dobijete, dostanete zaujímavé bonusy. Celkovo sú tu tri rôzne kempy a jeden boss – Recon camp, Firtification 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



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

Lubomír Čelár

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 preskakovat' prekážky (Cyber Agility), a tak prekvapíť nie len hrdinov, ale aj základné jednotky či kempy.

Pripravte sa na D. Va!

Tvorcovia z Blizzardu sa hned' 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, ked'že 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 potria 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.

Organizátor:



Hlavní partneri:



Destinačný partner:



Partneri:



Sniper Ghost Warrior 3

POTENCIÁL S PROBLÉMAMI

Ostrel'ovač 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 tretom pokračovaní, a to v úplne novom kabáte. Nieleneže sa snaží ešte viac zamerat' a apelovať na snajperské umenie, no po prvý raz prináša aj pomerne veľký 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 zl'adovatené 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,

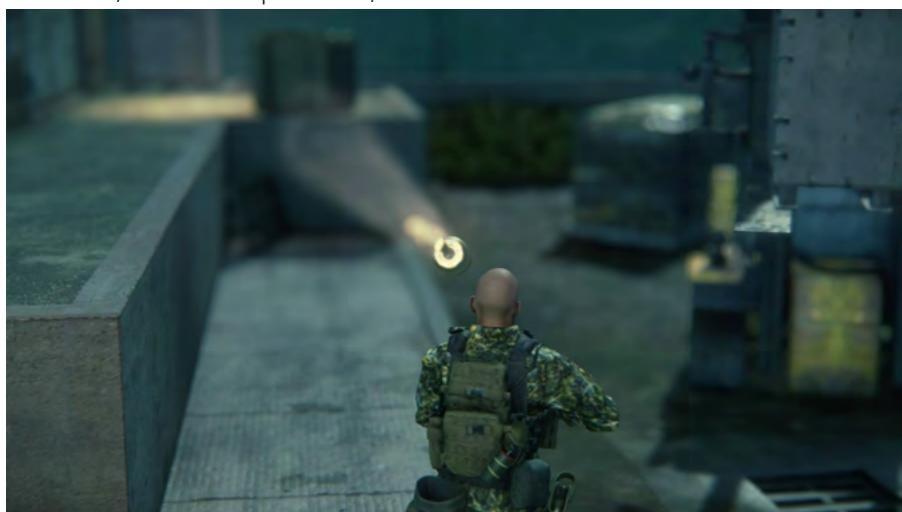
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: FPS
Výrobca: CI Games
Zapožičal: Comagad

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 tlmičov, 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 vektor, alebo označujúce nepriateľov, zvolit' vhodný prístup v danej situácii so správnymi nástrojmi je kl'úč 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 tlmiča a skrytý neostane navždy. Kúpiť si sice budete môcť sadu na opravu tlmiča 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 uľahčiť 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 gulomet, vol'ba je na vás. Vyberajte múdro a nezabudnite aj na poslednú záchrannu – osobnú pištol'. V neposlednom rade vám pri každej misii pomôže aj vás najlepší spoločník

– dron. Pomocou neho viete vopred preskúmať nepriateľské územie a pozície, vymysliť 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



hratel'nosť. 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 myšlením. Otvorený svet hre naozaj prosperoval a poskytuje úloham

skvelú vol'nosť 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 tol'ko nastavujú. Teraz to zistíte, respektívne zistíte budete musieť, inak zlyháte. Cím väčšia vzdialenosť ciela, tým zložitejší výstrel. Gravitácia, vzdialenosť, vektor a prevýšenie budú vašimi najväčšími nepriateľmi, ktorých budete musieť poraziť ešte pred tým, ako stlačíte spúšť. Čo sa týka hratel'nosti, 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 ciela. Ked' ale tá hlava vyzerá ako spred ôsmich rokov, cítíte 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 cutscene 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 očakával' mohlo), no po technickej stránke to absolútne nesedí. Pri znova zapínaní hry trvá načítanie okolo päť minút. To bolo odôvodnené jedným dlhým načítaním na začiatku, ktoré vás má odbremenovať od všetkých d'alších 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! Pripomíňajte si niekedy šialené checkpointy, ktoré vás miestami vrátia na začiatok misie, pomerne časté padanie frameratu na nepochopiteľné hodnoty, padnutie hry niekol'kokrát do dŕja (a potom nasleduje 10-minútové znova spustenie hry) a máte hned' niekol'ko dôvodov na rozčúlenie. Samozrejme, že sa to dá preziť, no nie je to nič príjemné. Kvalita hry tak nezodpovedá jej technickým problémom, ktoré by pri náročnosti nemala mať'.

Richard Mako

Warhammer 40,000: Dawn of War III

FANTASY SVET TAKMER NA DOSAH

Real-time stratégia vymizli zo sveta takmer rovnako ako point & click adventúry. Žáner, ktorý bol svojho času na výslní, je teraz skoro vyhynutý. Je pravda, že sa sem tam objaví nejaká hra, ktorá zaujme (napríklad Halo Wars 1 a 2), ale časy, ked' počítačovým hrám kral'oval 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 dozviete 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 misiach, 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 MINUSY:

- + Orkovia
- + svet Warhammu
- + veľmi pekné intro
- + hudba
- z príbehu by sa dalo vyt'ažiť 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 d'alej. Síce to hru istým spôsobom oživuje, no na druhú stranu neustále striedanie má za následok menší chaos pri začiatku misie, ked'že rôzne frakcie a hrdinovia prinášajú iné mechaniky a taktiky.

Dej je priemerný a práve v tom vidím veľký kameň úrazu Dawn of War III. I ked' 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 veľa s výnimkou Orkov. Tí sú oproti Eldarom a Mariňákom spracovaní viac než dobre a okrem toho ustavične sršia hlúpymi, no za to vtipnými hláškami, ktoré často pobavia.

Čo ma však celkom dost' 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 pokial' im nedáte rozkaz „pohyb a napadnuti“, dokážu stáť na mieste a pozerať sa na to, ako to do nich v plnej paráde z dial'ky „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 čeština a tak nemusíte mať pri sebe anglický slovník a hru si užijete na 100 %. V češtine je všetko,

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

Ked' sa MOBA žáner natlačí do RTS stratégie

MOBA hry ma neskutočne bavia a v mnohých som odohral veľa hodín. Ich úspech tkvie najmä v ich dostupnosti (ked'že v druhej väčšine ide o free-to-play kúsky) a takisto vd'aka 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 d'alších rás ako Necroni, Tyranidov či Chaos je zatiaľ vo hviezdach, no nejaké DLC aj s d'alším príbehom by nebolo na škodu.

Hra pre viac hráčov má celkovo tri módy – 3vs3, 2vs2 a 1vs1 a každý z týchto módov má niekol'ko vlastných map. Ak sa navýše necítíte hrať hned' tiehto hry proti skutočným hráčom, môžete si ich skúsiť aj proti umelej inteligencii. Tá ma tri stupne obtiažnosti – t'ažká, normálna a l'ahká. Hoci sa nedá povedať, že by AI bola nejak extra inteligentná, aj tak vám dá poriadne zabrat'.

Počas hry stavíte 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 sviežejsia a akčná, no návrat ku klasickým RTS ako boli C&C by nebolo na škodu. Pred zápasom si zvolíte troch hrdinov a doktríny, s ktorými pojedete 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 hned' niekol'ko známych hrdinov, ktorých si môžete vybrať. Vesmírni mariňáci majú napríklad Gabriela Angelosa, Eldarovia Jainu Zar a Orkovia napríklad Big Mek Wazmacka.

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 gradujú a tak je dôležité postíhať všetko čím skôr, inak bude človek nahraný a nepriateľ vás rozdrví. Nehovoríme, 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.



Pokial' 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, ked'že 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 pokoju si prirátajte jednu hviezdíčku k hodnoteniu. Ak však nie ste skalným stúpencom Warhammu, radšej si zahrajte predchádzajúci diel, ktorý je oproti svojmu mladšiemu bratovi oveľa „vyzretejší“.

Lubomír Čelár



Little Nightmares

NOČNÁ MORA DOSPELOSTI

Nočné mory nás strášia od nepamäti. Už ako malé deti sa obávame nástrah strášidel, ktoré okupujú priestor v skriňach a pod postel'ou. V dospelosti nás zas strášia iné mory, možno ešte viac hrôzostrašnejšie, a tak ani v pokročilejšom veku nám toto temno nedáva pokoj. Pokial' vás zaujíma čo sa stane, ak spojíme detský strach a dospelejšie strašenie do jedného zaujímavého titulu, tak určite pokračujte v čítaní.

Little Nightmares má za sebou dlhú cestu a dá sa povedať, že aj tñnistú. Vývojári zo štúdia Tarsier Studios začali vývoj už v roku 2004, a to pod názvom Hunger, prícom 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 hre sa to nijak zásadne nepodpísalo. Little Nightmares rozpráva príbeh dievčatka menom Six, ktoré je uväznené v strášidelnom komplexe The Maw.

Toto miesto je ako vytrhnuté z myšlienkových pochodov Tima Burtona a pokial' obl'ubujete jeho neopoznaný štýl, budete si pri Little Nightmares len ticho a s úžasom ml'askat' 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
Žánor: 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 akéhokoľvek 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 reflektovaly 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 priestorovost', a tak môžete skúmať samotné prostredie oveľa viac, čím

sa samotná hratel'nosť logicky rozširuje. Navyše aj niektoré puzzle prosté vyžadujú váš podrobnejší prieskum okolia.

Dobrý dizajn

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

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

V niektorých pasážach atmosféra navyše zhustla viac než dosť a popri skvelom hudobnom a zvukovom sprevode som sa občas dostať



do úzkych a nakoniec som sa aj párkrát zl'akol. Na oku hra možno nepôsobí hrôzostrašne, no verte, že vás vie pohliť 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 zjest'. A hoci ich umelá inteligencia netrhá žiadne rekordy, vedia dobre reagovať na zvukové podnety, ak vám niečo spadne, okamžite sa rozbahnú za možným zdrojom a prekvapivo dobre vedia prehľadať okolie.

Prekvapivé situácie

Vyzdvihol by som hlavne situáciu, kde som unikal pomedzi skrine, kde mi z jednej police padol na zem hrnček. Okamžite som na seba upozornil a strašidlo, ktoré to počulo, sa rozbhelo 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 niekol'ko. Záver však neznamenal žiadne prekvapenie a predstavoval som si ho trocha inak, čo však, samozrejme, nebudem prezáradzat'.

Hra odsýpa sama, prícom po zhruba 4-5 hodinách je koniec. Iste to nie je žiadny časový zázrak, ale v tomto prípade to prestrelo 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 pádmami 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, pokial' 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 štyrimi prstami.

Ján Schenider

Lego City Undercover

GTA LEGO?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: Adventúra
Výrobca: Traveller's Tales
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nápaditost'
a svojský prístup
+ originálny
príbeh a postavy
+ jedna z naj Lego
hier

- technické
problémy
a zastaralosť
portu

HODNOTENIE:

★★★★★

**Prvý štvrt'rok prináša d'alšíu
Lego hru, no tentoraz sa dočkáme
aj nejakej zmeny. Nejde sice 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 upriet' nedá. Svoj vlastný štýl robia dobre už dlhé roky. Hoci je to viac-menej stále rovnako hratelný Lego titul zasadnený 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 ked' 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 mál a hier zo série,



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

Svojské Lego spracovanie, samozrejme, nemôže chýbať, no to je okorenéné hratelnosťou, 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 postáva 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 výšich 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 znatený. Hra sa nevyhľada nejednému technickému problému. Výkresovacia vzdialenosť prostredia je naozaj slabá.

Sledovať časti Lega, ako konštantne prechádzajú cez textúry, len potvrzuje, že vývojári nikdy nezamýšľali hru vydáť



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 sice bude len ďalšia Lego hra, no v skutočnosti je to ukrytý Lego poklad, konečne dostupný po dlhej dobe aj na PS4 a na nové generácie hardvéru.

Richard Mako

Verdikt

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

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!

© 2017 Nintendo

KINGDOM HEARTS HD 1.5+2.5 ReMIX

KÚZELNÝ SVET KINGDOM HEARTS V PLNEJ PARÁDE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: 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 nezabudnutel'ných Kingdom Hearts dobro-družstiev a ponúka tak viac než 150 hodín zábavy"

HODNOTENIE:



Vidieť re-bundle, bundlu HD remasterov v ich directors cut verziach z piatich rôznych platform 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 neopakovateľ'nú 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 ponúknut' 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 komplilácia šiestich titulov, ktorá ponúka takmer dve tretiny obrovského prepojeného príbehu tiahnuceho sa celou sériou Kingdom Hearts. Samotná časová os série obsahuje niekol'ko prequelov, ako aj sequelov, z čoho vyplýva, že riešiť privel'mi príbeh jednotlivých dielov v tejto recenzii nemôžeme, keďže takmer každý diel stavia na udalostiach z predošlých dielov a nechceme vám ho vyspoiloval'. Čo na druhej strane riešiť môžeme, je, či tieto v minulosti vysoko hodnotené hry majú čo ponúknut' aj dnešných hrácom.

Kingdom Hearts 1 Final Mix

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



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 sústredí na predstavenie trojice hlavných postáv, ktorími sú deti Sora, Riku a Kairy, 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 hl'adaní svojich priateľov zistí, že je vyvoleným vládcom Keyblade – čo je jediná zbraň, ktorá dokáže poraziť sily temna. Pri svojom hl'adaní taktiež stretáva káčera Donalda a Goofyho, ktorí pátrajú po

svojom kráľovi, ktorým nie je nikto iný ako Mickey Mouse. Po menších patáliach sa Sora rozhodne spojiť svoje hl'adanie s hl'adaním 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, navýše pridáva oproti pôvodnej hre nových nepriateľov, rôzne nové predmety a pár d'alších malých tweakov.

Pri pohľade dnešného hráča sa dá tomuto titulu výčítať hned' niekol'ko 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 strielacích 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. Studio Square Enix sa ho totiž rozhodlo nečakane vydáť na Game Boy Advance ako 2D kartové dobrodružstvo odohrávajúce sa hned' 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 poznat' dodnes, keďže prechod z akčnej hack&slash RPG k akčnej kartovej RPG pôsobí oproti prvému dielu ako vel'ký krok späť. Ak k tomu pridáte fakt, že väčšina príbehu a lokácií je, takpovediac, osekaným prerozprávaním prvého dielu, dostanete najslabší hratel'ný titul v tejto kolekcií.



Čo je pomerne smutné, ked'že príbeh tejto hry predstavuje niekol'ko nových dôležitých postáv a na koniec pridáva vel'ký dejový zvrat, na ktorý priamo nadvázuje príbeh d'alšieho 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, ked'že sa príbehovo odohráva paralelne s udalostami v Chain of Memories a priamo ho spája s dejom KH2. Vzhľadom na pôvod hry sa Square Enix rozhodol zo tohto titulu spraviť nehrateľný, 3-hodinový film, ktorý sa skladá z HD remastrovaných cutscén z pôvodnej hry. Celkový výsledok je pomerne rozpačitý, ked'že 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 zhliadnutí začne dávať dej KH2 podstatne väčší zmysel, takže pokial' 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 radost' hrať, a to aj napriek takmer 13-hodinám cutscén (dávajúcich, pokial' 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 kompaktejšie, vďaka čomu, paradoxne, vyzerajú živšie. Je taktiež takmer vždy jasné, čo sa od hráča očakáva, aby príbeh mohol napredovať d'alej. Vrátili sa aj Gummi ship minihry, ktoré pôsobia sice ovel'a 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, ked'že príbeh je v zásade len d'alším prerozprávaním udalostí z prvého dielu a Chain of Memories z mierne iného pohľadu, ktorý odhaluje 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 niekol'ko rokov pred udalostami 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 hned' niekol'kým 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 ovel'a väčšiu slobodu v kúzlení vďaka odstráneniu many a kontroly, 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 sprístupnia 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 hlavné kamera, ako aj neustále súboje v relatívne malých lokáciách, ktoré po epických bitkách z KH2 pôsobia miestami komicky. Odhliadnuc od týchto maličkostí ponúka BBS solídnú porciu zábavy a tiež ukážku smerovania KH série do budúcnia.

Verdikt

Ako séria Kingdom Hearts sama rada opakuje, temnota ide ruka v ruke 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 ponúknut' 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



The Surge

NOVODOBÉ DARK SOULS

V poslednom čase zažívajú fanúšikovia a hráči hardcore RPG hier svoju zlatú éru. Začínajúc Dark Souls sériou, pokračujúc Bloodborne alebo Nioh, tento žánr jednoznačne na trhu uspel a vývojári o tom vedia. Čo sa v nom dá vymysliť nové? Na to má odpoved' The Surge.

Ak by Dark Souls malo „diet'a“ 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 šťastie! 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 stiahovania. Predstavte si môj výraz, keď som hru hral po pol hodiny. Ako je to možné? Túto otázku sa pýtam sám seba doteraz, lebo The Surge má neselých 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 zapol hru. Chválami nekončím, práve naopak.

Príbeh The Surge je zasadený do miernej budúcnosti, kedy l'udstvo čeli globálnym problémom, ako je preludnenie či problémom s atmosférou. Do popredia sa dostáva jedna z megakorporácií, ktorá okrem odvážnych projektov obnovovania atmosféry vypúšťaním rakiet prináša l'udstvu industriálnu novinku – Exoobleyky. Tie svojim majiteľom poskytujú zvýšenú silu, rýchlosť, reflexy a pomocou implantátov a neurálneho spojenia s mozgom aj

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUŠY:
+ nápaditosť a svojský prístup
+ skvelé mechanizmy a hratelnosť
+ technická stránka
- chceme viac takýchto hier!

HODNOTENIE:



mnohé d'alšie 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 hratelnosť 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 t'ahat'. Konkrétnie sa využíva jadro obleku, ktorého kapacitu budete musieť neustále zväčšovať, lebo lepšie časti výbavy si budú vyzádovať aj väčší odber energie.

Časti výbavy nie sú jediné, čo vyzáduje 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 náročne 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 prispôsobiť svojim potrebám. Od oživovacích až po implantáty zväčšujúce život alebo energiu, rozhodovať sa medzi nimi bude t'ažké a často spojené so strategickým myšlením hráča.

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

Rovnako ako vy, aj niektorí nepriatelia nemajú na svojom Exo kompletnejšiu jadra. 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. Ked' 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 výrábanie nových vecí a materiály na ne potrebné. Vidíte nejakú časť výbavy, ktorú ešte nemáte? Chcete ju? Stačí sa na ňu zameriť.



Dalším 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 sice riskujete, že ho máte u seba veľa, no aj viac získate z každého zabitého nepriateľa. Nepríjemná situácia môže nastaviť, ak zomrie. Podobne ako iných hráčov 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 väčšo strateného Scrapu iba 2,5-minút. Stres a t'aživý pocit tlaku vás bude hnat' d'alej a je dosť možné, že spravíte chybú, čo však bude mať nemilé následky. Ak zomrie veľmi d'aleko od checkpoisntu, je to ešte horšie, lebo budete nútený bojovať. Zabíjanie nepriateľov vám totiž pridáva čas a niekedy prosté nebude mať na výber ako ostať a bojovať. Naozaj skvelo navrhnuté trio mechanizmov, ktoré spolu výborne fungujú a dopĺňajú sa.

Čo musíme vyzdvihnúť ešte viac, sú levele. Zaujímavým aspektom celého level dizajnu The Surge je, že v každom levele 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 výjadrenie, 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 odkryvávajú, čo sa vo vašom okolí stalo, alebo rozprávajú príbehy l'udí, ktorí prešli danými priestormi pred vami.

S pozitívmi stále nekončí. Spomíname si, ako som na začiatku písal, že hra má 6GB. Človek by po všetkých vyšších 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 výčítat'. A aj tých par detailov, ktoré sú také nepodstatné, že v porovnaní so všetkými pozitívami hry vás pri drobnostach nemôže nič rozhodiť'.

Verdikt

Áno, áno a ešte raz áno! Takto skvelo spracovaná hra od maličkejho štúdia si zaslúží enormnú pozornosť. Neuveriteľne chytľavá hratelnosť, 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 žánor, garantujem, že nebudeť sklamáni!

Richard Mako

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

VZNAMENÍ KARTELU SANTA BLANCA

Obrovský otvorený svet zasadený do Bolívie, kooperačná hra, skvelá grafika a slušný potenciál, ktorý naznačovala beta. Tako 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 recyklátca, pričom tí najzarytejší odsudzujú ich hry hned' pri ich zdroe. 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 hrácom 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 netrpeživo očakával vydanie hry. Každé nové informácie či gameplay videá pre mňa znamenali vymodenú záležitosť,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platorma: PS4
Žánor: Taktická TPS akcia
Výrobca: Ubisoft Paris
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 dosluhujúcim 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 priviedete

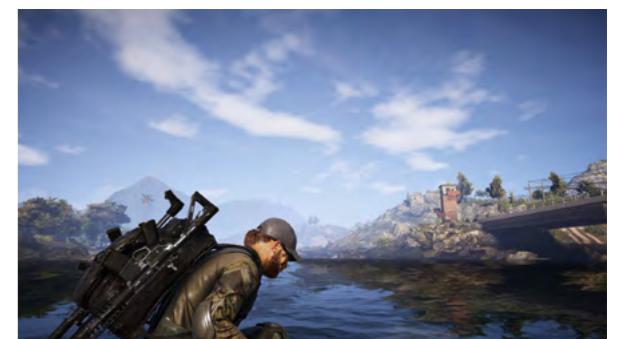
nádhernú ženskú, no ráno na vás čaká vytriezvenie a pravdepodobne aj sklamanie.

Už príbehové klišé v podobe nastolenia poriadku v skorumpovanej Bolívii dáva tušit', že tadiaľto 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 zneškodenie obávaného El Sueña.

Bolívia

Spoločne so svojimi part'ákmi priliate do Bolívie a vrháte sa do zdanlivu 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 Sueñových poručníkov, pričom jediný cieľ je likvidácia kartelu Santa Blanca



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

Pri všetkých týchto superlatívach 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 ožívujú 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 vystrihnúť na prakticky akýkol'vek bod. Je mi jasné, že Wildlands je predovšetkým arkáda, ale ocenil by som lepšie, reálnejšie spracovanie jazdného modelu.

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



Bez puta

O nejakom príbehovom pote 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 dial'kach. Tu si vývojári dali skutočne záležať a musí s čistým





som sa zasekával pri plnení banálnych úloh, ktoré bránili dokončeniu misie. Úplne bežné je, že vás nepriatelia dokážu trafíť, 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 hrávajú. Pretože ísť do akcie s neznámymi hráčmi sa rovná samovražde a radšej volíte súlo 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 nepriatelia, 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 vyriešiť sami, ako by ste radšej rizikovali ich aj svoj život. Je pravda, že niekedy môžu byť nápomocní, hlavne v momente, keď potrebujete oživiť, no to je asi jediné. Oživíť vás môžu len raz,

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.



Pokial by ste chceli ešte viac pritvrdiť, vypnite si akýkolvek HUD a dostanete do rúk skutočne zaujímavý počin plný akcie, čo vlastne hrá príma v tejto hre. Pokial vám nevoňal ani studený The Division, tak z horúceho Wildlands asi nadšení nebudeť.

Ján Schneider



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



KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

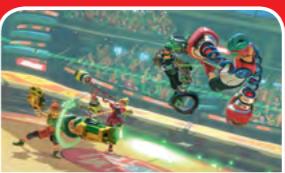
Nintendo

12
www.pegj.info



V PREDAJI
OD 16. JÚNA

DOKÁŽETE SI PREBOXOVAŤ CESTU NA VRHOL?



UŽ V PREDAJI!

BALENIE OBSAHUJE

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

www.nintendo.sk

CONQUEST ENTERTAINMENT

Moonfall

NOSTALGICKÁ KLASIKA V MODERНОM SLOVENSKOM POНАТИ

Slovenská hra je vzácnosť.
O to väčšia, ak ide o kvalitnú hru. Trošku zaspoilujeme a prezadíme, 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 vásne. 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 hrácom 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 posúvajúcim sa 2D prostredí. Nakopávanie zadkov v žanri beat'em up. Tohto princípua 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 viaceri výstupov. Nepriatelia sa k vám približujú na začiatku skromne, a jednoduchým stláčaním klávesu na útok ich s prehľadom kynožíte. Tak to vyzerá na začiatku, neskôr sa však situácia začne vyostrováť. Nepriatelia sa na vás začnú vrhať zo všetkých smerov. Vďaka prvkom RPG naberáte skúsenostné body, postupujete na vyššie levele a svoju postavu môžete pri tom vylepšovať. Silnie so silnejúcimi protivníkmi. Okrem bežného mlatenia po hlave základnou zbraňou teda neskôr príbudne možnosť vyberať si rôzne útočné schopnosti a zvyšovať ich úroveň. Môžete tak disponovať útočnými kúzlam na dial'ku či na blízku útok, rozmanitosť je slušná. Táto rôznorodosť súvisí tiež s tým, že na začiatku hry máte možnosť vybrať si z troch typov postav a podľa toho sa zamerat' viac na mägiu či boj.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: 2D beat'em up
Výrobc: Fishcow Studio
Započítač: F.S.

PLUSY A MINUSY:

- + inšpirácia klasikou
- + nenásilné kopirovanie vzoru
- + grafika a zvuk na modernej úrovni
- + vyvážená obt'ažnosť a hratelnosť
- 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 hratelnosti výrazne nepremietne.

V tomto smere by sme privítali trošku rýchlejšie vybavovanie postavy obrannými prvkami výbavy, zbranej je pomerne dosť hned' od začiatku. Tie sa spočiatku od seba vel'mi nelisia 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'ašu vodky,

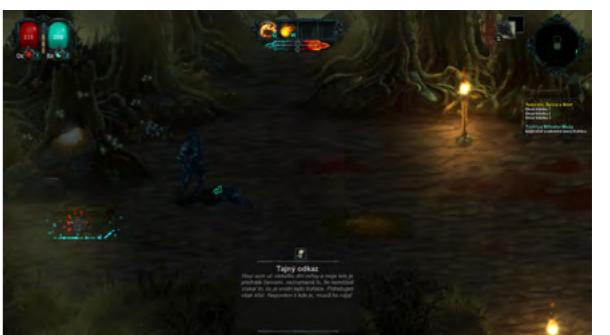
vel'mi praktický bonus. Ako to už býva, vaša postava má dva základné ukazovatele – zdravie a manu. Nosí so sebou obmedzené množstvo fl'aštičiek na ich priebežné dopĺňanie počas boja. Tie možno získať rovnako ako výbavu nákupom od obchodníkov na základni, na ktorú sa po misiach teleportujete, alebo zbieraním po porazených nepriateľoch. Z nich padá tiež miestna mena v podobe tyrkysových fl'aštičiek, za ktorú možno uskutočňovať spomenuť 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 patrienne okorenenu 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 Nihil. Zrejme to nemá byť v minulosti, no prostredie, zbrane, brnenia, prstene a ostatné prvky pôsobia stredoveko. Zápletka je boj l'udí 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 nostalgiju. Ako hovorí známe meme: „Aint nobody got time for that.“ (Na to nikto nemá čas).

Postavy súce sem-tam povedia nejakú anglickú vetu, aby pôsobili živšie, no informácie súvisiacie s vašimi úlohami vždy podávajú textovo. Myslime si, že plnohodnotný dabing by hru výrazne oživil a značne zvýšil



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

Moonfall si preto užijú aj mladší, jazykovo menej podkúti 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 d'alej páka, ktorou treba pohnúť a popri tom kynožíť a kynožíť. Pri pohybe svetom je dobré sa vyhnúť prakticky všetkým prekážkam, pretože mnohé z nich vám ubližia.

Prechody medzi jednotlivými scénami sa nám často nezdali celkom zjavné, možno ich mohli tvorcovia trošku viac zvýrazniť v prostredí, aby hráč vedel, kadiaľ viedie cesta. Takisto nás vel'mi nepoteší systém checkpointov, ktorý niekedy spôsobí, že musíte po smrti hrdinu odohrať príliš vel'kú časť hry odznova. Autori sa však o svoje dielo starajú, takže je možné, že sa to s nejakým novým update ešte zmení. Obt'ažnosť je dobre vyvážená, trojstupňová a hráča plynulo pripravuje na čoraz ďažšie 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 d'alej v znižovaní počtu nepriateľov, ktorých je tu sice 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 opakovane stláčanie kynožiaceho klávesu. Monotoné to však nie je, takže ak hľadáte hru na oddych, pri ktorej nemusíte zapojiť vyššie mozgové funkcie, Moonfall je celkom dobrá vol'ba.

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 ponúknut' konkurenčieschopnú 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

Lenovo IdeaCentre Y710 Cube

Spoločník na doma aj na LAN party

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 1250€

PLUSY A MÍNUŠY:

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



SPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:
Windows 10 Home 64-bit
Procesor: Intel 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, 2.0, 4xUSB 3.0, 1xPS/2, 1xVGA, 1xDVI, 1xHDMI, 1xSiet'ové pripojenie LAN (RJ45)
Predné a bočné porty:
2xUSB 3.0, 1xAnalógový audio vstup, 1xAnalógový audio výstup
Bezdrôtové pripojenie:
Killer Wireless-AC 1535 WiFi
Podpora Bluetooth: Áno (4.0)
Podpora MU-MIMO: Áno

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

Poskladat' stolný počítač nie je naozaj nič tiažké, stačí na to pári základných komponentov, trošku úpravy podľa svojich predstáv a môže sa hrať. Problémom už je poskladat' vyvážený počítač, ktorý nesklame a vydrží bez vylepšovania aj pári rokov do budúcnosti.

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

realitou a nebude ho tiažké 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 ponáhlajúcim kuriérom.

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

určite poteší potenciálnych majitel'ov, 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



SOUND BLASTERX KATANA

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



PC PRO
RECOMMENDED

TOUCHIT
TOP PRODUKT

“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)



24-bit / 96 kHz Digital Audio 150W PEAK

MAXIMÁLNY VÝKON 150W,
24-BIT/96KHZ ZVUK VO
VYSOKOM ROZLÍŠENÍ

S integrovanou zvukovou kartou/DAC



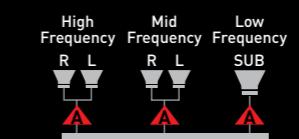
MOŽNOSTI PRIPOJENIA

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 jasné, dobre vyvážené a miestnosť vyplňujúci zvuk



5-MENIČOVÁ KONŠTRUKCIA RIADENÁ DSP

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

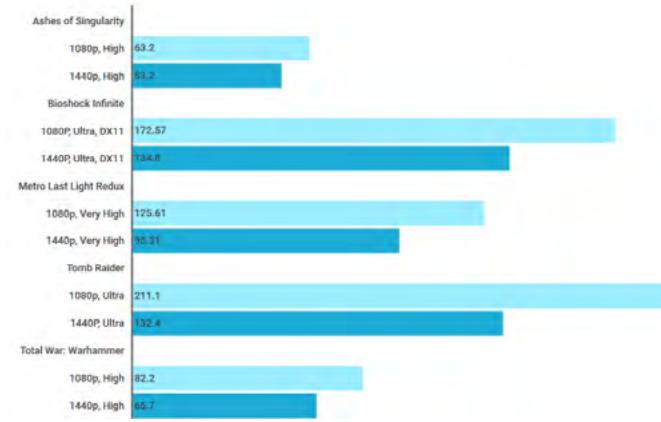


**VIRTUAL
7.1 SURROUND**

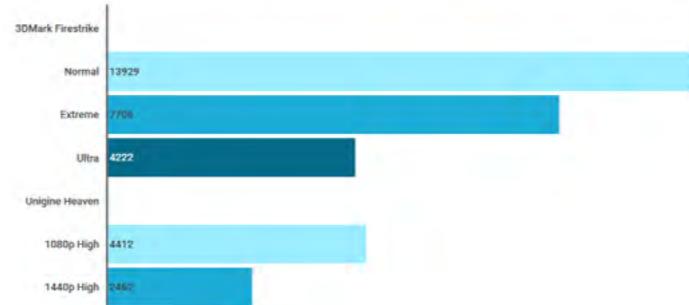
SOFTVÉR BLASTERX ACOUSTIC
ENGINE PRE PC

Prispôsobiteľné vylepšenia pre neobyvklú 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

pevnú súčasť konštrukcie. Pri prenášaní som nemal akékol'vek pochybnosti, že do ciela dorazí Cube bezpečne.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Dizajnovu sa Cube radí na veľ'mi tenkú hranicu medzi príliš agresívny dizajn pripomínajúcim trosky po zrážke dvoch raketoplánov a prílišnú striednosť, 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, nakol'ko pieduchy sa nachádzajú z každej jednej strany a počítač sa pri používaní príliš nezahrieva, alebo zvukovo neohlasoval ani pod poriadnou zát'ažou.

Komponenty

Vnútri tejto perforovanej skriny, aspoň verzie, ktorú sme testovali my, sa ukryva procesor i7-6700, grafická karta Nvidia GeForce GTX 1070 Founders Edition a 8GB DDR4 RAM. Na rýchlosť operačného systému a programov ponúkalo 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.

musím Lenovo určite pochváliť, keďže na svoje počítače neinštalujú až tak veľ'a nepotrebných aplikácií. Na tej druhej pre mňa boli programy Lenovo Nerve Centre a Lenovo Artery, s ktorými som počas používania Y710 prišiel do kontaktu, t'ažko pochopiteľ'né.

Hoci ide o jednoduché programy ovládajúce len pári nastavení v počítači, ktoré dokážu z(ne)príjemniť život, sa mi ich rozhranie zdalo neprehľadné a aj pri hľadaní takej jednoduchej veci ako vypnutie červeneho 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 sice dojem, že ide naozaj o zastaraný BIOS spred desiatich rokov, ale je to, našt'astie, spôsobené len retro vzhľadom a za ním sa ukrýva stabilný UEFI základ.

Majitelia už predskladaných počítačov nemajú veľ'a dôvodov, prečo BIOS navštěvovať, 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, kol'ko 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 benchmarkmi 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 majitel' každý jeden komponent vylepšiť, hned' ako bude mať chut', alebo potrebu. Pri už poskladaných počítačoch to funguje troche inak a ani Y710 Cube nie je výnimkou. Na začiatku som spomíнал, že počítač poskladat' problém nie je, ale ponúknut' vyvážené komponenty je tak trocha umenie. Na Y710 sa mi zdá nelogické ponúknutie silného procesora a grafickej karty v spojení s iba 8GB RAM, ktoré sú na dnešnú dobu už nutné minimum. A nakol'ko 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 neohúria a 8GB RAM sa už niektorým hrám značne máli, no po rozrábaní ceny jednotlivých komponentov sa Cube oplatí nielen cenovo, ale aj dizajnovu. Ak sa vám nechce počítač sklaďať a budete nad týmto počítačom rozmýšľať, určite si dopredu zistite, či nie je dostupná aj verzia so 16GB RAM. A ak áno, tak tento počítač vrelo odporúčam.

Daniel Paulini



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 MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

Socket: 1331 (AM4)

Čipset: AMD X370

Počet RAM slotov: 4

Max. Kapacita

RAM: 64GB

Typ RAM: DDR4

Počet PCIe liniek

(spoločne s CPU): 24

Počet BIOSov: 2

Výstupy: 1x PS2,

1xHDMI, 1x USB3.1

Type C, 3x USB 3.1

Gen. 2, 6xUSB 3.1 Gen

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

PDIF, 5x Audio Jack



GENERATION
★TOP PRODUKT★
TIP REDAKCIE

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: 2x ext. teplotné čidlo, 4x SATA káble (2x90°), 2x páska na káble zo suchého zipsu, redukcie na RGB LED, SLI mostík, nálepky na káble, manuály a nálepka na bedru.

Vzhľad a konektivita

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



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

bonusom je plne integrované podsvietenie dosky, ktoré je prekvapivo dobré, a v niektorých aplikáciach vd'aka tomu nebolo ani potrebné používať d'alšie



LED pásky. 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 nad'alej prechádza značným vývojom a s tým prichádzajú aj aktualizácie BIOS-u, ktoré nemusia vždy dopadnúť podľa plánov (alebo keď chcete použiť inú verziu BIOS-u, stačí zmeniť polohu prepínača).

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

Na zadnom paneli disponuje doska úctyhodnými šiestimi USB3.0 konektormi, z čoho má dvojica posilnené napájanie (žlté), 3xUSB3.1G2 a USB Type-C, HDMI, nasleduje dvojica 1Gb/s sietových kariet, konkrétnie Intel Gbe



3000MHz, ktoré fungovali na pomyselnú 1*, takže odporúčam sa rozhliaďať 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 ×38.

Pokračoval som, samozrejme, aj d'alej do chvíle, keď som už musel zvýšiť napätie procesora na 1,4v, pri ktorom sa mi úspešne podarilo udržať stabilný takt 4141MHz.

Potrebné bolo aj využitie Load Line Calibration na úrovni high (4/5), čím som obmedzil nestabilitu pri dlhších testoch. A aby som nezabudol, vd'aka danému taktu sa mi podarilo (dočasne) získať prvé miesto v benchmarku SuperPI na Hwbote.

Ak chcete taktovať, rozhodne sa s touto základnou doskou nemáte čoho obávať. Ryzen aj pri mojom taktovaní dosiahol najvyššiu spotrebú 110W, čo je na pomery 6+2 napájacej kaskády dobrý výkon. Počas môjho testovania sa zohriala kaskáda na najvyššiu teplotu 49°C.

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

Marcel Ilavský

Lenovo Moto G5 Plus

Ostrý priebojník strednej triedou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 279€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kvalita displeja
- + dizajn
- + použité materiály
- + odladenie softvéru
- + MOTO skratky
- + cena/výkon
- použitie microUSB
- miesto USB typu C
- fotoaparát
- nepresnosť čítačky odtlačkov



Vďaka obrovskému počtu reklám a neprehliadnutelnéj propagande sa stal nový telefón od Motoroly priam neprehliadnutelným. 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. Illustráciou papagája a logom Motoroly zanechalo toto predajné balenie ozaj skvelý prvý dojem. Prihladiac i na technické špecifikácie na zadnej strane je teda možné už z balenia usúdiť, že v hnom nájdeme telefón s rovnako šikovne zvládnutým dizajnom.

Balenie okrem samotného telefónu obsahuje aj primerane velký 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 výčítať. Môžete si vybrať hned' z dvoch farieb, a to Fine Gold a Lunar Grey. Zadná strana, tvorená hliníkom, je na rozdiel od „obyčajnej“ Moto G5 neodnímateľná. Výnimkou sú len malé plastové pásky 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 rozlišením pri jemnosti 424 obrazových bodov na palec. Celkovo zaberá displej 67,1% prednej strany



HODNOTENIE:

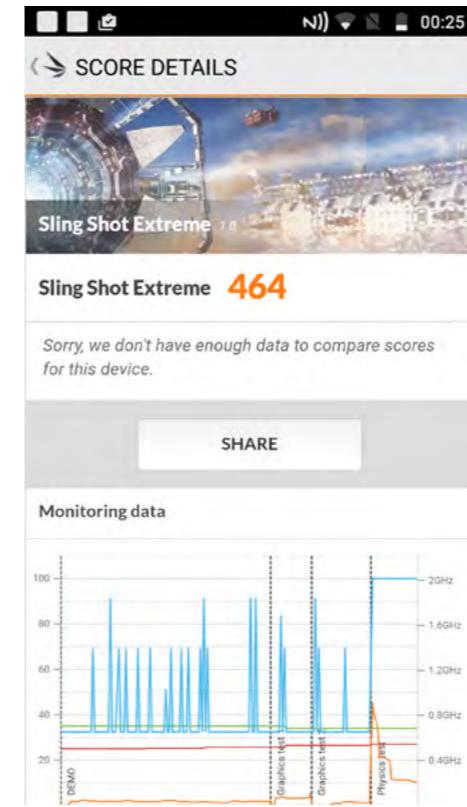


chráni displej pred poškribaním či iným poškodením. Nad displejom je umiestnené modelové označenie Moto, predná kamera a tiež reproduktor. Ten je súčasťou tichý, no na druhej strane sa jeho zvukový prejav javí nadpriemerný. Bez čítačky odtlačkov prstov, ktorá sa nachádza priamo pod displejom, by už tento smartfón ani nebolo 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 ukryva 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.

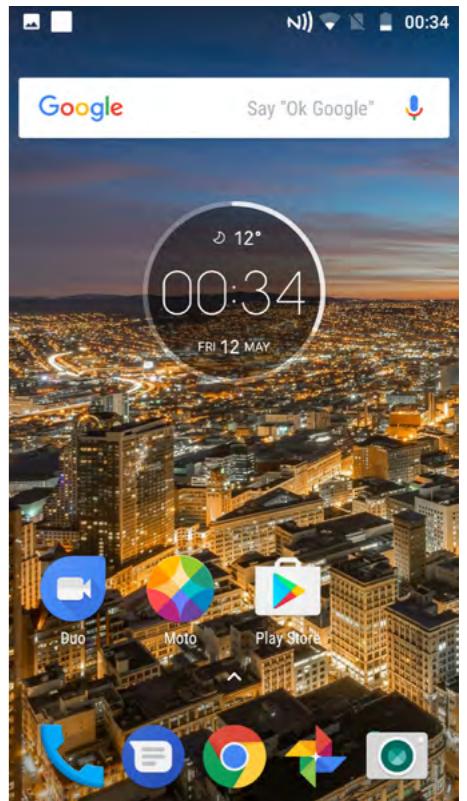
Výkon a výdrž

G5+ dostal od svojich výrobcov do vienka celkom slušnú porciu výkonu. Procesor od Qualcomm (konkrétny model Snapdragon 625 s ôsmimi jadrami) a grafický akcelerátor Adreno 506 zaradil tento mobilný telefón svoju kvalitou do strednej triedy. Okrem toho disponuje aj pamäťou RAM, ktorej veľkosť sa zastavila na 3GB, pričom používateľovi zostáva pre vlastné využitie volných v priezemre 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 príležitosťným hráčom menej náročných hier. Výsledok benchmarku GeeBench zaradil G5+ jemne nad konkurentov s výššou 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 dvojdňového 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 vyšše pol dňa.

Softvér a MOTO vychytávky

Smartfón je vybavený predinstalovaným 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 bloatvárom 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 ulahčiť 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 prispôsobiť si fungovanie telefónu tak, aby bola k rôznomu pohybom prsta priradená určitá činnosť, ktorá sa následne vynieká (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 hned' po spustení súboru gest. Okrem toho má používateľ možnosť dvojtým seknutím ruky zapnúť gesto pre spustenie presvetľovanej diódy či spustiť fotoaparát dvojtým 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 šíkovnosť v rozpoznávaní aj mokrých či mastných 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 podražiť prst na čítačku, prípadne môžete použiť starý známy príkaz „OK Google“.

Fotoaparát

Motorola G5+ sa pýší 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.

Neodstranenými 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 fotoných v noci sa nevyhol ani G5+, avšak na rozdiel od iných fotoaparátov, badat' uňo 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 zábory nie sú nijako úchvatné, a tak len zbytočne zaberajú veľké miesto v úložisku.

Predná selfie kamera disponuje rozlíšením 5MPx a clonu f/2.2. Zábory 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 spoločne s kvalitou. Svojimi fotografickými schopnosťami sice v mnom zaostáva, no svoje minusy 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 Bátor



Súťaž s portálom

Koľko hviezdičiek získal Moto G⁵ PLUS v našej recenzii?

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

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

Kľúčové 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 MÍNUŠY:

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

- nekonzistentnosť spínačov
- celková kvalita produktu
- cena/výkon

SPECIFIKÁCIE:

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 priести 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 hned' 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 druhou vytahuje 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, t'ažká, 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



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 „upratat“ 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. Naštastie je tento problém citel'ný len minimálne. Napriek tomu sa mi s nou



hralo celkom pohodlne, keďže pri hraní som si takéto chybíčky veľmi nevšímal. 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 rovnomenné. 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 nahradzajú šesticu funkčných kláves (Insert, Delete, Home, End, PageUp, PageDown).

Samozrejmost'ou je regulácia intenzity podsvietenia.

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

takže ste odkázaní na klávesové skratky, o ktorých ani neviete. Ešteže sme navštívili stránku Trustu, kde sme našli podrobnejší 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 „ihned“. Takto vytvorené makrá je možné prideliť napríklad na niektoré zo štyroch G kláves, ktoré sú priamo určené pre makrá.

Okrem makier tu nájdeme aj multimedialné 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 funkciemi, ktoré ich produkty ponúkajú. Do kariet im nehrá taktiež t'ažkopádne ovládanie pokročilejších funkcií a kvalitou nepresvedčajúce ani mechanické spínače. Dúfajme, že sa Trust ponaučil a svoj produkt v druhej revízii vylepší.

Lukáš Bátor



HODNOTENIE:



MSI X370 Gaming Pro Carbon

Tona funkcionality v slušivom obale

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

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:



starosti Richtek RT8894A 4+2-fázový PWM ovládač a pri bližšom skúmaní sa odhalia aj mosfety Nikos PK616BA a PK632BA PowerPAK. Po stránke audia stavil 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 slúchadlach či reproduktorech. 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 funkcionalita

UEFI Bios od MSI pre túto dosku je z väčšej časti rovnaký ako na iných výrobkoch od tejto spoločnosti, ale dostať 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 ponúknut', MSI Afterburner na tuning grafických kariet používajú mnohí aj pre karty od iných výrobcov. Čo sa ale matičných dosiek týka, určite musí 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.



To, samozrejme, neznamená, že nie je 1800X v spojení s touto doskou málo výkonný. Ako pri hraní, tak aj syntetických testoch alebo profesionálnom vytáčení 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. Vizuálne príťažlivá? 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.



Taktovanie

Ryzen bol ešte pred vydaním v očiach mnohých fanúšikov spásou, čo sa týka taktovania a konkurencieschopnosti voči procesorom od Intelu. V tomto scenáriu potešia osvedčené VRM s fázami v 8+2 konfigurácií. Jadro a SOC kol'aje má na

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

Daniel Paulini

D-LINK DCS-960L

180° sledovacia kamera s nočným videním

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítač: D-LINK
Dostupná cena: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita záznamu
- + 180° rozhl'ad
- + detekcia pohybu a zvuku
- + cloudové monitorovanie
- + využitelnosť na viacerých zariadeniach
- + 16GB SD karta a skrutky v balení
- krátky prívodný kábel
- t'ažšia počiatočná inštalačia

SPECIFIKÁCIE:

Druh: IP sledovacia kamera

Maximálne rozlíšenie:

1280x720

Typ snímača:

CMOS

Rozhl'ad:

180°

Dodatočné funkcie:

nahrávanie na MicroSD

a CLOUD, detekcia

pohybu a zvuku

Ovládanie pomocou:

Android, iOS, Prehliadač



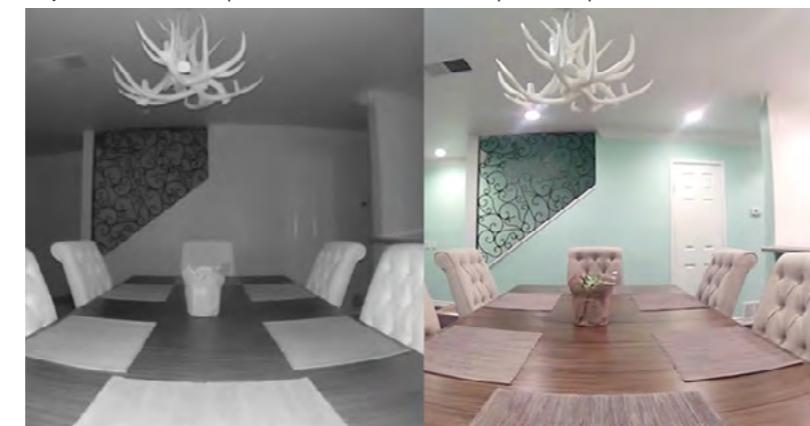
Teraz si predstavte, že potrebujete odísť z domu, ale bojíte sa o zabezpečenie vášho bytu. Presne tento problém sa snaží vyriešiť kamera od spoločnosti D-Link, ktorá ponúka funkcie pre sledovanie, ako napríklad nočný režim a detekciu pohybu. Navyše to všetko môžete sledovať priamo cez živý prenos kdekol'vek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

Obsah balenia

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



Po softvérovej stránke montáže to je trochu t'ažšie, pretože



samotná kamera sa snaží premostiť vysielač s vysielačom domácej WiFi siete. Akosi sa jej to ale veľ'mi 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 prepojiť s Cloudom a mobilou 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. Hned', ako si nastavíte kameru do tej správnej polohy, môžete sledovať obraz kdekol'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 vď'ača 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 vel'a, 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. Bud' nahrávať všetko a premazávať najstaršie záznamy najnovšími, alebo nenahrávať nič

a nahrávanie spustiť až vtedy, ak detektor pohybu zaregistrouje 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, vď'ača čomu by sa s hou dal monitorovať i pozemok. Nie je veľ'mi domyslene 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 veľ'ký rozhl'ad, konkrétnie 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 karier.

Toto všetko môžete monitorovať bud' cez aplikáciu lokálne, alebo aj pomocou hocjakého 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 trocha horšie a nepoteší ani t'ažšia využitelnosť v exteriéri, keďže kamera nedisponuje vodotesnosťou.

Lukáš Bátor

Novinky pre vaše NINTENDO 3DS™



Aorus Radeon RX580 XTR, RX570

Dvojica zaujímavých grafických kariet s rôznymi prednostami

ZÁKLADNÉ INFO:

RX580:

Zapožičač: Gigabyte
Dostupná cena: 305€

PLUSY A MÍNUŠY:

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



SPECIFIKÁCIE:

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

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

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 počítacovú skriinku a manuál. 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 pridala 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.



HODNOTENIE:



ZÁKLADNÉ INFO:

RX570:

Zapožičač: Gigabyte
Dostupná cena: 206€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

- GPU: Ellesmere
- Výrobň prostes: 14nm
- Počet Stream procesorov: 2048
- Počet ROP: 32
- Počet TMU: 128
- Takt jadra: 1295MHz (Turbo)
- Kapacita pamäte: 4GB
- Takt pamäti: 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 narastol v tomto prípade do dĺžky aj do hrúbky, 3-slotový dizajn vyzerá v podaní tejto grafiky super. Zaujímavostou je tiež, že samotná grafika má dĺžku iba 24cm, no s pretýčajúcim 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 specifikácie

Obe grafické karty sú založené na 14nm FINFET výrobnom procese, ktorý je dobre známy z predchádzajúcej generácie RX400, od ktorej je z veľkej časti odvodnená 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 výkonnéostný 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.

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 nehluchné. Počas zátaze si RX580-ka udržovala veľmi príjemné teploty do 65°C a jemne „šepotala“, čo je spôsobené predimenzovaným chladičom, a to je len dobré.

RX570-ka bola v zátaze taktiež príjemne tichá, no za cenu mierne vyšších teplôt. Počas zátaze ventilátory neprekročili 40% (pri 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 pretakoval 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“, konkrétnie o 16 textúrovacích jednotiek a 256 shaderov. To jej pomáha dosiahnuť podobné, či dokonca vyššie taky, a to vzhľadom na rovnakú architektúru. Ešte som sa pohral s napäťom a dosiahol som 1500MHz, no taký takt by som už neodporúčal z dlhodobého hľadiska, a to najmä kvôli značnému zvýšenému hľuku.

Pri taktovaní 580-ky som automaticky nastavil napájací limit na maximum. Nastavil som 1475MHz čo je minimálny rozdiel pre drívivu väčšinu grafik, a tak mi nezostalo nič iné ako zvýšiť napäťie, čím som sa dostaol 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 pretakovať na 1400MHz.

Marcel Ilavský

TP-Link Archer C5400

Kompaktný pracant s prekvapivým výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

- cena

SPECIFIKÁCIE:

Porty: 4x1000Mbps
LAN, 1x1000Mbps WAN,
1xUSB 3.0 + 1xUSB 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

HODNOTENIE:



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. Zvlášť sú bežné prevádzku, no neponúkajú žiadne bonusové funkcie a pod zátážou sa veľmi ľahko zosypú. Preto stále viac ľudí siha po profesionálnejších riešeniac, na ktoré sa môžu stať percentne spol'ahnúť a ktoré okrem základných funkcií potešia aj viacerými bonusmi. Takým vyzeráť aj router TP-Link Archer C5400.

Výkonné routery ponúkajúce rozličné funkcie, ktoré boli doteraz

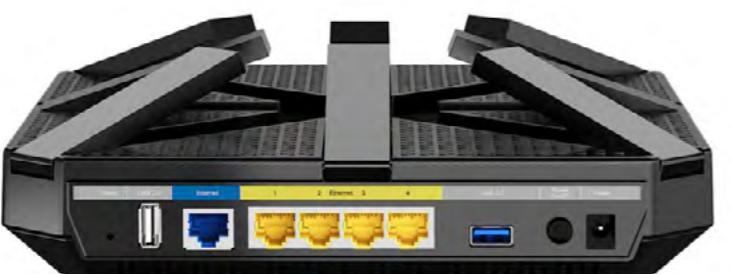
známe len profesionálom a používané zväčša pri firemných riešeniac, sú stále cenovo dostupnejšie. A hoci nie je s cenovkou miernie nad 250 eur Archer C5400 najlacnejším,

môže mať pre niektorých používateľov hodnotu zlata.

Obal a jeho obsah

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

Router vyzerá mat' kvalitnú stavbu, hoci by som určite neodporúchal nechat' ho padnúť na zem. A to už tobôž nie, ak by boli antény vo vysunutom stave.



AORUS

AM4 TICHOSŤ, KRÁSA, VÝKON HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY



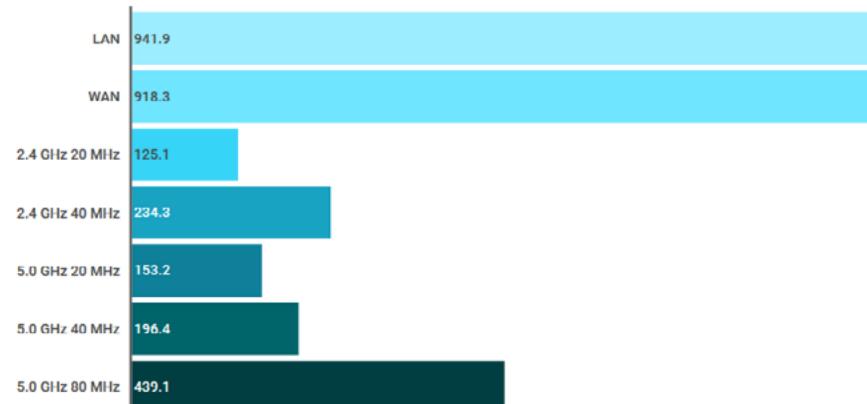
RYZEN



AX370-Gaming 5



Sťahovanie (Mbps, viac je lepšie)



Prvé dojmy a spracovanie

Archer C5400 poteší veľmi zaujímačom, futuristickým dizajnom. Vyklopitel'né antény potešia používateľ'ov, ktorí chcú mierne väčší dosah a majú miesto, kde nebudú zavadzať (pri testovaní som skúsil aj router s anténami v sklopenom stave a veľký rozdiel som si nevšimol). Oproti konkurencii a rôznym iným routерom, ktoré som mal možnosť doteraz používať, ma model od TP-Link poteší aj formátom nabíjačky – menší kváder s vystupujúcim káblom, ktorý nezaberie celú zásuvku, alebo viacero vývodov na predĺžovacom káble.

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 pásma 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 pári tlačidiel ako reset, vypnutie/zapnutie a tri tlačidlá na prednej strane – zapínanie Wi-Fi, WPS a LED.

Nastavenia a vychytávky

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

Testovanie

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

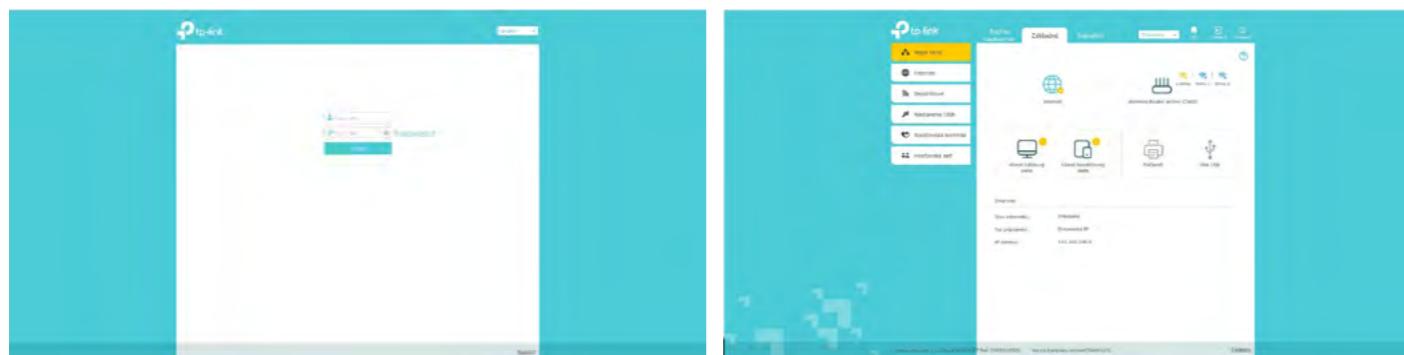
Zhrnutie

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

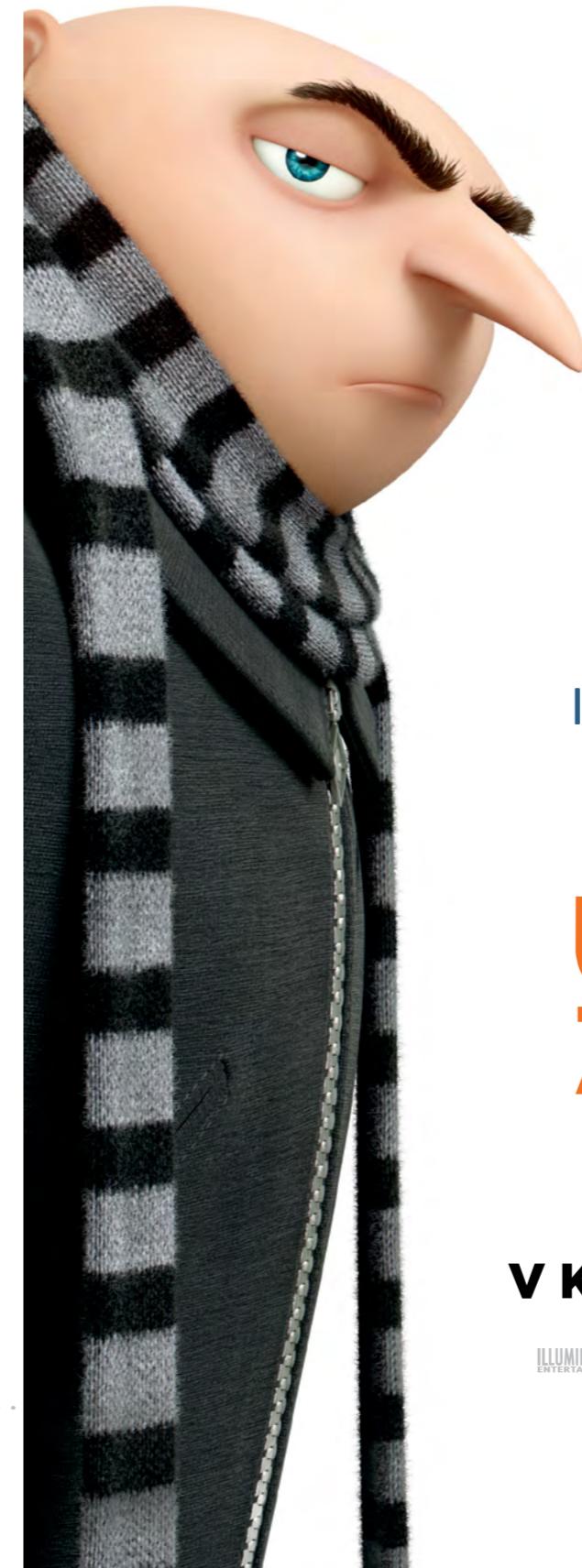
Daniel Paulini



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



POMÓC, RODINA!



ILLUMINATION UVEDIE
JA
ZLODUCH 3

V KINÁCH OD 29. 6.

ILLUMINATION
ENTERTAINMENT

f/DespicableMe





logitech®



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 126 min

Zvuk: Dolby Digital
 Režia: Guy Ritchie
 Scénár: Guy Ritchie
 Kamera: John Mathieson
 Hudba: Daniel Pemberton
 Hrajú: Charlie Hunnam, Jude Law, Astrid Berges-Frisbey, Djimon Hounsou, Eric Bana, Annabelle Wallis, Hermione Corfield, Katie McGrath, David Beckham, Mikael Persbrandt, Freddie Fox, Neil Maskel

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Akcia
- + Hudba
- + Vizuál

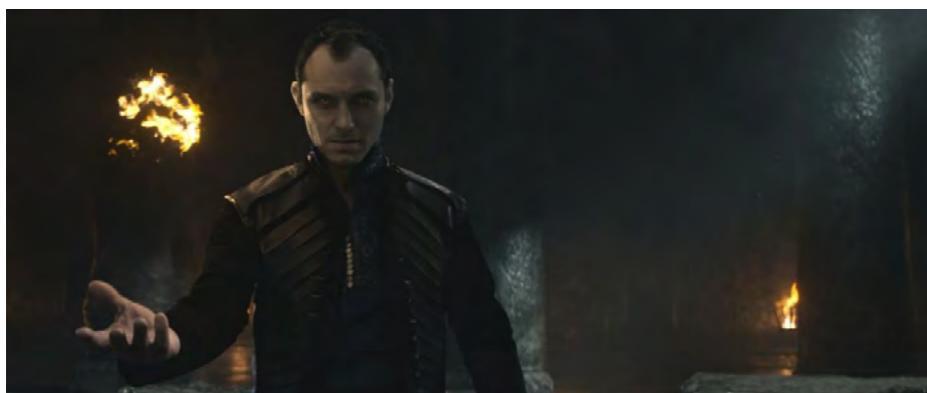
- Príbeh
- Logické chyby

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 krátkeho 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 nabalať. A teda je priebeh artušovskej legendy takýto:

Mladý Artuš sa narodí do vcelku pokojného sveta – je synom spravodlivého a mocného panovníka Uthera, ktorého jedinou starostou je žiarlivý brat Vortigen. No udalosti zrazu naberajú veľmi rýchly späť. Vortigen za pomocí temných sôl zabija 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 záchrannu krajiny pred tyranom 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 sice vyčítať aj z trailerov, kde sme mohli vidieť Charlieho Hunnema s moderným účesom v pyžame s věkovým 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 vsadiť na akciu, čo by nebolo zlé. Ale v dvoch hodinách spomalených alebo rýchlo sa mihajúcich záberov sa t'azko môže vyvinúť nejaká dobrá zápletka alebo predstaviť nejaká postava. Preto, ak by ste išli do kina na Artuša kvôli príbehu, prudko ozeliete. Je to splácanina, mnoho vecí je nevysvetlených – nebezpečná Vortigenova magická moc silne, no za celý film výčaruje dokopy dva plamienky, z toho jeden na zapálenie sviečky. Alebo načo sa Artuš musel vydáť do „ríše temnej“, keď sa meč naučil úplne ovládať až kvôli

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

Tažko vybrať najlepší príklad, k čomu ten záverečný súboj prirovnat', lebo je ich nespočetne veľa. Táto posledná bitka sa totiž navlas podobá miliónom d'alších 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 sú zist'uje niečo nové – bud' 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 d'alej, samozrejme neprehradí. Ak ste to ešte nezistili, môžete sa nechať prekvapíť 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 vykašal na rozprávanie príbehu - Artušovo detstvo, podobne ako mnohé d'alšie úseky vo filme, vidíme pomocou rytmických útržkov scén, ktoré nás za krátky čas veľmi energicky a „husto“ za sprevodú 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 nevŕšiť si, že film kašle na historicú vernosť (mimočodom, nedobový účes má okrem Hunnema 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 podriadí efektom a namiesto historických reálií ide o jednoduchú fantasť nelogickú a šialenú jazdu.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 136 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 pěsně na základech postavených prvním dílem staví další dobrodružství téhle skupinky, které podobně jako Captain America: Návrat prvního Avengera 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 filmové-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 témeř všech ohledech odvázaná varianta jinak do jisté míry usedlých, vybledlých a vážných komiksů. A fanoušci si tuhle čtyřku zamílovali. 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 všechno více, jak je tomu zvykem v současném Hollywoodu, se totiž Gunn a spol. rozhodli jít trochu jinou cestou.

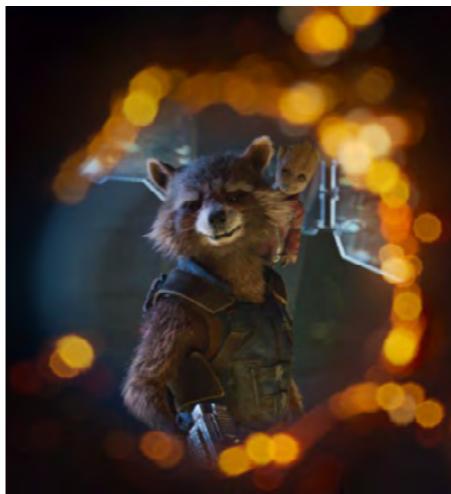
Namísto vyvolání dalšího osudového velkého záporáka, který bude plnit další zapomenutelnou roli předtím, než se do MCU pustí s plnou vervou již léta připravovaný Thanos, se Strážci Galaxie Vol. 2 především fanouškovská služba.

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 potitulkových 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 sympatiků.

Hlavně pro fanoušky

A toho si je James Gunn moc dobré 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.



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



jakým Gunn buduje širší vesmír téhle značky, který doposud MCU natukl 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 tváří Sylvestra Stallonea nebo Elizabeth Debicki. Zatímco Stallone je zajímavým příslibem do budoucna a silnou vazbou na komiksové dobrodružství téhle party, postava Elizabeth Debicki Ayesha je správně mimoznám 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 nahláškanou podívanou, kde humor, dětínské narážky, a především zábava hrájí prim, byť se rozebírají podobně závažná témata. Když poté dojde na emocionální momenty, působí snad ještě o něco drásavěji, než kdyby na nich film lpel 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 poskládán 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 nostalgiu u těch starších generací.

Prvotřídní nášup

Byť tak Strážci Galaxie Vol. 2 neatakuje 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 oslovia napoprvé, zklamání rozhodně nebude. James Gunn moc dobře ví, kde leží síla téhle superhrdinové 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 společnostem 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 dobrě uvědomuje, co fanoušci na téhle týmovce milují. Zábavná, nápaditá a barvitější nabitá dvouhodinka, která ukazuje, že to jde i jinak.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Francie, 2016, 130 min

Režie: Bertrand Bonello
 Scénár: Bertrand Bonello
 Kamera: Léa 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
 Producení: Edouard Weil, Alice Girard
 Zvuk: Nicolas Cantin
 Scénografie: Katia Wyszkop

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 stopází více než dvě hodiny v konečném pohledu nabídnout. Jistě, je zde poměrně působivá audiovizuální stránka, která těží především ze skvělé práce s kamerou Léa 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 povrchu 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 diskusi, totiž nedostávají v jeho rámci odpověď.

Některé argumenty tak působí spíše jako výkřiky do prázdná zástupců zmatené generace. Hrdinové mají cíl, mají názory a provedou čin, zbytek je ale těpání někde mezi náctiletým dramatem, romancí v bezvýchodné situaci a prázdném tlacháním s rádoby oduševnělým smyslem. Je snadné nechat se filmem pohlit, nicméně kromě působivého zpracování film nenabízí zhola 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 bezvýchodností situace bez nějakého výraznějšího gesta či smyslu. Zajímavý námět přetvořený ve dvě hodiny pěkně natočené zmatečné nudě a prázdnoty.

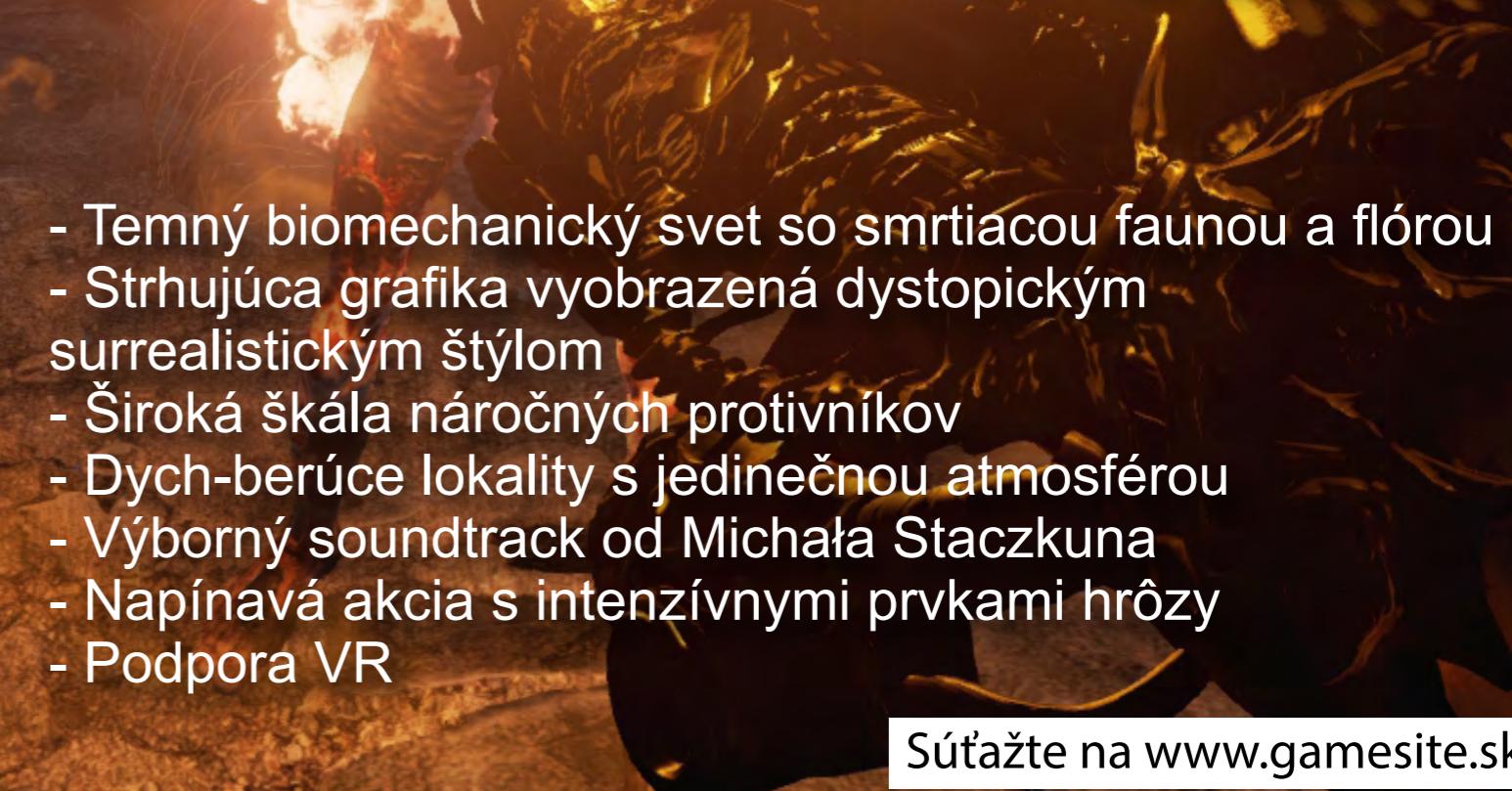
Lukáš Plaček

Súťaž s portálom

Inner Chains



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



- 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 Staczkuna
- 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 (poiedka)
 Scénár: Jonathan Penner
 Kamera: James Knest
 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 MÍNUŠY:

- + flashback scény
- herecké výkony
- deravý scenár
- absencia strašidelnnej atmosféry
- digitálne efekty

HODNOTENIE:

Skryté zlo

AJ POZDRAV NA ROZLÚČKU MÔŽE ZABÍAŤ

Čo je najhoršia nočná mora amerického tínedžera?

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

Úvod, čo má náboj

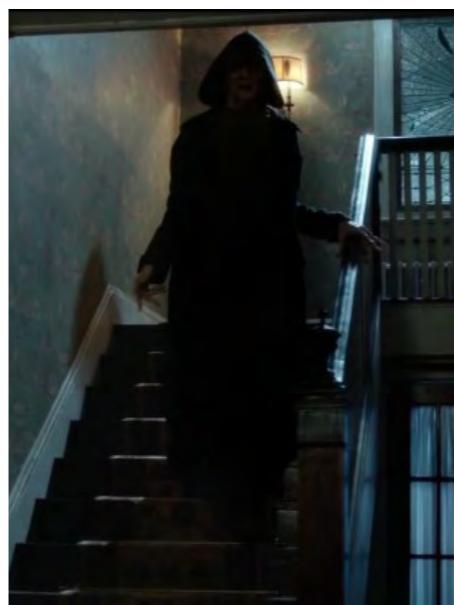
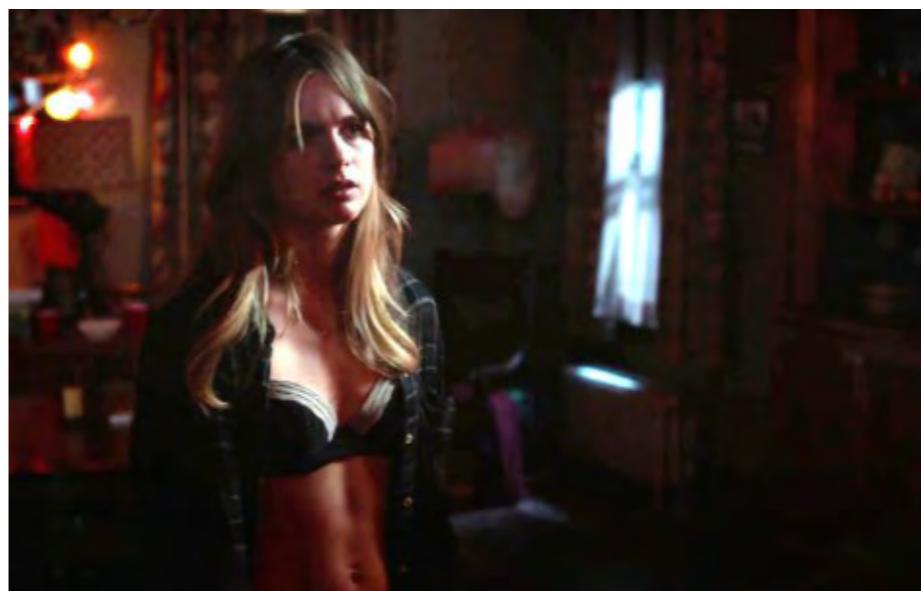
Skryté zlo začína prekvapivo dobre. Úvodná scéna sa nesie v duchu šestdesiatych rokov, pokojné americké



USA je asi v každej domácnosti namiesto hry Dostihy a stávky) a ajhl'a už je na stole aj tá. Ich kamoška následne ponorená vo vidinách odpadáva. Ked' začnú podobné vidiny mátať aj Elliota, rozhodne sa začať pátranie po pôvode zla a história tajomného domu.

Nemysli na to, nehovor to

Pátracia dejová linka je žial' roztrieštená, filmu chýba tempo a akákol'vek 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 nemohúčnosť scenáristu a režiséra vyplodit' aspoň niečo s náznakom logiky. Herecké výkony sú podpriemerné, aj najlepší (a jediný) ozaj strašidelnú scénu s vlakom mi pokazil Elliot svojím výrazom, akoby sa práve chystal porodiť votrefca. Všetko by sa dalo odpustiť, keby bolo Skryté zlo aspoň trošku desivé, ale nie je. Naopak,



častokrát je nechcene vtípne (ako dokáže tučná černoška zdemolovať SUVčko) a až zarážajúco hlúpe. V jednej scéne má John zviazané nohy, v následnej nie. V ďalšej postava odhadzuje d'aleko 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.

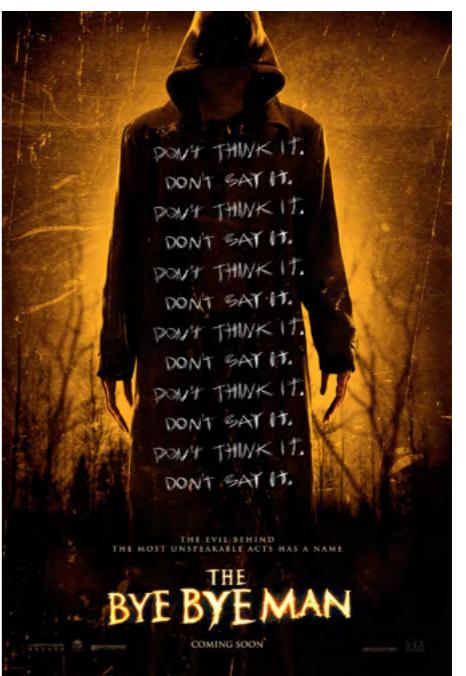
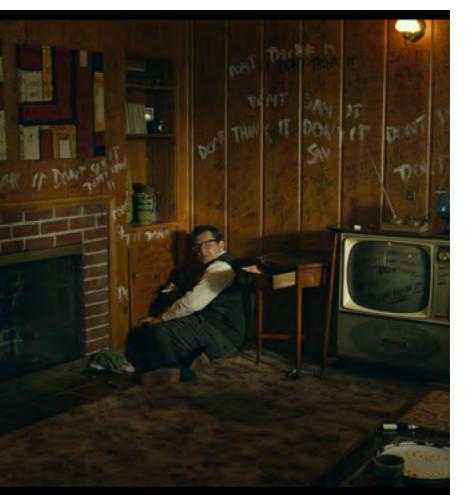
Starý ujo s digitálnym psíkom

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 vytvorit' niečo uveritel'nejšie. Herec Doug Jones (stvárnil napr. Abe Sapiena vo filme Hellboy) vie sice

tieto kreatúry výborne zahrať', ale vysoký zvráskavený albín s kostnatým prstom v čiernom pláští s kapucňou 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 zavízganí 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 chrbe až pri záverečných titulkoch s kacírskou myšlienou na to, že si tvorcovia nechali otvorené zadné dvierka 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 vol'bou Babadook alebo indie horor It Follows s vtípnou pointou a veľ'mi podobným námetom.

„Skryté zlo mohlo byť aspoň prijemným duchárskym hororom na jedno pozretie. Lenže chýba akákol'vek náznak strachu, atmosféry alebo krvi. Herecké výkony sú amatérské, 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
 Scénár: James Ponsoldt, Dave Eggers (predloha: Dave Eggers)
 Hudba: Danny Elfman
 Obsadenie: Emma Watson, Tom Hanks, John Boyega, Karen Gillan, Patton Oswalt, Bill Paxton, Glennie Headly, Ellar Coltrane, Poorna Jagannathan, Amir Talai, Nate Corddry, Ellen Wong, Regina Saldívar, Hunter Burke, Troy Murray, Mamoudou Athie

PLUSY A MÍNUŠY:

- + námet
- + Tom Hanks
- premárený potenciál
- slabý scenár
- nevyužité herecké obsadenie
- zmätený a hlúpy záver

HODNOTENIE:**The Circle****VEDOMOSTI SÚ MOC**

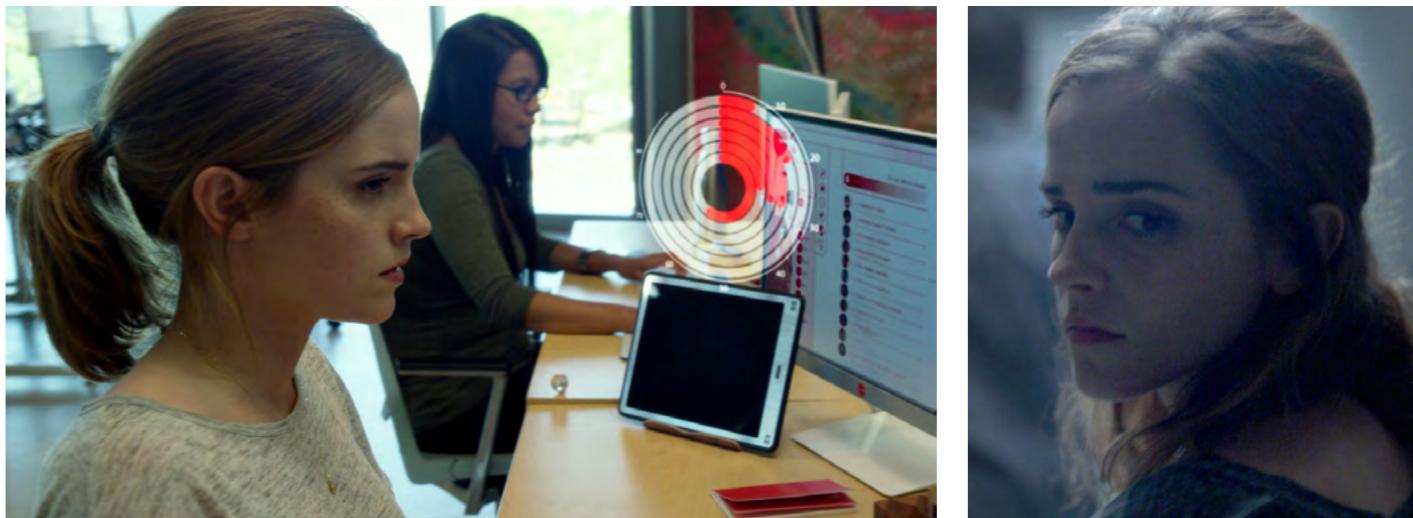
V dobe, kedy Google zvládne nájsť čokol'vek na planéte a vd'aka Facebooku užívateľia vedia o druhých l'ud'och prakticky čokol'vek, film zaoberajúci sa otázkou súkromia a zdiel'ania na sociálnych siet'ach určite vzbudí pozornosť. Rézisér James Ponsoldt aj v roku 2017 pokračuje v sérii knižných adaptácií – po romanci Čaro prítomného okamihu a dráme Koniec šnúry do kín na konci apríla prišlo technologické sci-fi The Circle. Ukazuje nepríliš vzdialenosť budúcnost' plnú krásnych vynáleزو, 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. Ponúknuté



niekol'ko zaujímavých myšlienok. Chce prezentovať svet, v ktorom l'udia 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 nechat' rozhodovanie o tom, čo je správne, na diváku. 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 klietka a spína všetky známky sekty. Je preto pre diváka t'ažké pochopiť, prečo vlastne postava Mae vo firme ostáva a je z nej tak nadšená. Zo začiatku je jej charakter slubný – pri kontakte s prehnane aktívnymi a optimistickými l'ud'imi, ktorí o nej vedia absolútne všetko, prejavuje zdravý skepticismus. Jej postava ale v



polovici filmu prejde záhadným prerodom a divákovia sa tak úplne odcudzí. Spolu s postavou trpi aj jej hlavná predstaviteľka. Emma Watson hrá variáciu toho, čo už prestavovala niekol'kokrát predtým – inteligentnú a všimavú postavu, ktorá sa spomedzi ostatných jasne vymyká. Nepochopiteľnosť psychologického vývoja postavy však herečke zväzuje ruky a nedokáže filmu pomôcť. Divák tak k Mae necítí 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. Zmyslupnej interakcie medzi postavami nájdeme skutočne málo a hercom zväzujú ruky aj nemožné a skostenatené repliky. Väčšina deja sa sústredí na Mae, a tak neostáva v pomerne krátkej stopáži čas na to, aby sa diváci dozvedeli niečo viac o vedľajších postavách.

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

To isté platí aj o záhadnom zakladateľovi spoločnosti Tyovi (John Boyega), o ktorom sa diváci vlastne nič nedozvedia, ked'že má vo filme dokopy tri scény s replikami. Ty je sivou eminenciou spoločnosti, s jej ideológiou ale nesúhlasi. 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



kvalitným hercom, ktorých obsadil, a jediná emócia, ktorú v divákoví vzbudí, je zmätek nad tým, čo sa na plátne deje. Za návštenu 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



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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 122 min

Réžia: Ridley Scott
 Scénár: 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 MÍNUŠY:

- + hudba
- + akcia

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

HODNOTENIE:**Votrelec Covenant**

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

Kruh sa uzavrel. Takmer osmedsiatročný Ridley Scott dal vzniknúť legendárnej sérii o mimozemskom nel'útostnom organizme, ktorá patrí k mojím najväčším srdcovkám. A zároveň ho sám asi aj pochoval najhorším votrelčím filmom v sérii. Áno, rátam aj s nešťastným Prométeom. Ten aspoň podnetil diskusné väsne o zrade človeka a samotného votrelca. Aj napriek ozaj hlúpemu správaniu posádky ponúkol kompaktné vizuálne ohromujúce scifi, ktorému chýbal len jedno. A to samotné monštrum. Tých sa dočkáme v Covenantovi rovno troch v dvoch rôznych verziach, film však zlyhavá vo všetkom ostatnom. Múdry sa učí na cudzích chýbach, hlúpy na vlastných a Scott sa nepoučil

**ALIEN
COVENANT**

ani k kritiky svojho predošlého výletu do votrelčieho univerza.

Už po videní traileru som mal obavy, nakol'ko obsahoval všetky hlúpe scény z Prométea v pár minutách. Následný prolog uverejený na youtube objasňujúci opravu Davida a pristánie 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 režisérskeho génia s pocitom, že toto bude za plnú pásku. Všetko sa však zrútilo ako domček z karát, keď Ridley prepol z priamočiareho desivého hororu na svoj filozofický blábol o zrade života/ o súboji dobra a zla a vysvetlenie zrodu Xenomorpha (cudzí organizmus, votrelec), ktorým pokazil aj Prométea. U úvode filmu sledujeme vykrádačku prvého Alienu. Kolonizačná

Iod' Covenant s menšou posádkou, dvomi tisíci zmrzených kolonizátorov a l'udskými embrayami mieri na niekol'ko svetelných rokov vzdialenú obývateľ'nú planétu. Cestou zachytia signál z bližšej planéty, ktorá má ešte lepšie podmienky na život ako pôvodný ciel' cesty. Zmätená posádka, ktorá vám bude i po pomalšej prvej hodine neznáma (v podstate sú to len nezapamatateľ'né postavičky, na ktorých sa vyriadia votrelci) tu pristáva, objavuje dýchateľ'nú atmosféru, vodu, lesy či dokonca pšenicu, ale zároveň sa tu zahniedzil aj diabolský android David vo svojej hre na Bohu. Ridley začína rozohrávať svoj filozofický opus dei pretkávaný béčkovým hororom a zlyháva v obidvoch. Posádka sa správa ako mentálna skupinka z ústavu a vediči z Prométea sú oproti ním inteligenční obri s členským preukazom z Mensy.

Prvý Votrelec stal hlavné na tajomne, strachu z neznámeho. Alien Covenant je len recyklácia už videného. Ridley nielenže kopíruje sám seba z prvého Votrelca (celý úvod) a Prométea (Iod', 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 békóu Alien Vs Predátor, ktoré sa ale aspoň nebralo väzne a necitovalo Byrona/Schellyho. Temná hmota zrazu reaguje rôzne a nemusí nutne mutovať, maličký chestburster sa vyliahne z hrude kapitána skôr než poviete trikrát Mississippi (v prvom Alienovi to trvalo hodinu), inžinieri/spacejockeyi vyzerajú vzrastom ako l'udia (v o pät' 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 béčko, 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 sice ako Daniels snaží, vodcovské črtky a odvahu ale nezmyselné prejaví až na úplnom konci a charizme Sigourney Weaver ziaľ' nesiahala ani po biele gat'ky.

Android David v mechanickom podaní Fassbendera je zase zúfalo výčerpaná a predvídateľ'ná postava. Síce vraždí za hudby Wagnerovo Príchodu Bohov do Vallhally a Ridley z neho urobil gro celého univerza, ale jeho správanie je len ošúchaným hororovým klišé 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 pŕšťal'ku a vyprázdenými 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 blokbaster som čakal prvú ligu, ale nie je tomu tak. Votrelci sú plne digitalizovaní a pôsobí to miestami rušivo.

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

Kamera je to najlepšie z celého filmu. Scénérie sú nádherné, obraz s dunívou

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

„Alien Covenant sa snaží hráť moderným podaním hororového blokbastera, ale jeho čelust' je v podaní starnúceho Ridleyho Scotta skôr bezzubá. Mal našliapnuté na priamočiare hororové scifi, ale zasekol sa na pol ceste. Nový Alien nie je ani dobré pokračovanie Prométea ani dôstojný prequel prvého Votrelca. Scénár vrší hlúpost' za hlúpost'ou, postavy sa správajú nadmieru debilne, tempo je roztrieštené a pri záverečných titulkoch po takmer dvoch hodinách si vzdychnete: "To bolo akože všetko?" "

Ján Hamšík

ZÁKLADNÉ INFO:Wendy Walkerová
Nič nie je zabudnuteRok vydania: 2016
Žánor: Svetová súčasná**PLUSY A MÍNUŠY:**

- + zápletka
- + 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 zabudnute****WENDY WALKEROVÁ**

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

Áno, treba povedať, že anotácia trochu zavádzala 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 predo mnou. Úprimne - vzbudzovalo to vo mne pochybnosti. Jedným z najdôležitejších



som veľmi dobré. Áno, kniha začína brutálnym znásilnením dievča, 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 prít'ažlivou a čítavou – celý príbeh je totiž vyrozprávaný z pohľadu psychiatra, ktorý, ako sa ukáže je veľmi dôležitou súčasťou mozaiky.

Zdanivo je jeho motiváciou snaha pomôcť Jenny, obeti znásilnenia, získať späť jej spomienky na útok, vysporiadáť sa s krutou udalosťou a pomôcť políciu identifikovať násilníka. No pravdu 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. Poviem len tol'ko, že kniha je presne tým druhom trilera, aké milujem. A nie, droga v celom kontexte vôbec nepôsobí umelo. Ba dokonca je prirodzenou až normálnou súčasťou dejia. Ak čakáte detailne vykreslené násilie, asi vás sklamem. Všetky hraničné situácie sú sice opísané výpovedne a bez škrupulí, avšak farebným obrazom znásilnenia, iných útokov či aktov sa nedôckate. Román tak nepôsobí lacno a podčiarkuje sa tým profesionalita psychiatra ako rozprávača. To čoho sa však zaiste dočkáte je zamotané rozprávanie, zaujímavé postavy a niekol'ko nečakaných dejových zvratov. Koniec je trochu zvláštny, veľmi prekvapivý, ale určite zaujímavý.

Ak ste počas príbehu presvedčený ako to nakoniec skončí, môžem vás ubezpečiť, že sa mylite.

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

Ak máte pocit, že ste páchatel'a odhalili skôr ako vám to dovolí autorka, dovol'te mi usmiat' sa a vyviest' vás z omylu."

Dominika Farkašová

ZÁKLADNÉ INFO:Louisa Thomsenová Britsová
- Kniha o hygge

Rok vydania: 2016

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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:**Kniha o hygge****ŠKANDINÁVSKE UMENIE DOBRÉHO ŽIVOTA**

Hygge – robíme to, cítíme to, voníame to, tvoríme to. Dokážeme ho objaviť v každodených drobnostach: v pare stúpajúcej z rannej šálky kávy, v drobných mraziacich kresbách na okne, v oddychu pod dekom s dobrú knihou v ruke, v milovaní, v krásne naaranžovanom jedle a v známej vôni ... Nájdeme ho vo veciach, ktoré akýmsi zázačným 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 priviedú pravdepodobne zástupy instagramových hipsterov a blogerov okolo sa hlásiacich k vegánstvu a minimalizmu. A budiť! Tileskam im! Azda on nikoho iného by to spoločnosť nezobrala tak, ako od nich. Vieme s akými trendami



sa budú cítiť v bezpečí. Hygge je o úcte, radosti 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 v citátkami 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“ Dáнов a Dánska ako takého, čo môže vyznievať trochu rušivo a kdeś v polovici knihy si čitateľ azda položí otázku, či je to v tej krajinе naozaj všetko až tak perfektné. Zo širšieho uhla pohl'adu si ale uvedomíte, 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, výšiemu celku.

Kniha o Hygge je neuveritelne prít'ažlivou príručkou tohto dánskeho umenia života – je hygge sama o sebe. Cícite to, ked' ju držíte v rukách, ked' listujete je dokonale zalomenými stránkami, na ktorých sa prelínajú citáty s telom textu. A tiež vtedy, ked' sa vám zrak na niekol'ko dlhých sekund zastaví na nádherných fotografiach, ktoré vyzierajú ako z analógu. Ona sama je pozvánkou k hygge.

„Kniha o hygge je dokonalým zhmatnením 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, ucelenosť a esteticky vysoko nasýtenú hmotu.“

Dominika Farkašová



COKY

