

GENERATION

TESTOVALI SME

Gigabyte Aorus X399 Gaming 7

.....



SŮTAŽ

HRA MESIACA
Knack 2

.....

VIDELI SME
Kingsman:
Zlatý kruh

.....

SŮTAŽ



GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová,
Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulíny,
Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter Vnuk,
Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Norbert Bitto,
Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol, Lukáš Plaček,
Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská, Patrik Kondáš,
Františka Gíbalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová,
Ivana Vrabľová, Adrián Liška, Michaela Medved'ová,
Ján Hamlík+

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

X399 AORUS Gaming 7

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact

Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



■ Mikrotransakcie, mikrotransakcie, mikrotransakcie...

Niečo je už ale fakt zhnité v štáte Dánskom, keď namiesto toho, aby sme sa
tešili na vydanie novej hry, rozoberáme celé mesiace pred jej vydaním len
mikrotransakcie. Zas a znova. Pretože pekné časy, a to mi verte, sú za nami.
Vydavatelia si uvedomili, že môžu využívať našu slabosť pre hranie hier.
Ved' príklady sa len tak hrnú, napríklad Destiny 2, Shadow of War, NBA 2K18
a osobne si nemyslím, že sme na konci tohto zoznamu.
(Battlefront II sa podľa mňa ešte len prihlási)

Je smutné, že už sa nemôžem ani len tešiť, lebo moju radosť z novej hry pokazia
autori už pred jej vydaním. Ďakujem pekne. Pritom to začalo tak silubne. Najprv
prišla zmena platených expanzií na obsah (ten si môže stiahnuť každý)
a kozmetické mikrotransakcie. No potom sa to zvrhlo. A poriadne zlým smerom.
Preto prajem všetkým hráčom, aby si udržali pevné nervy, pretože bude aj horšie.

Tým pádom si bude treba počas jesene dávať dobrý pozor. Vydavateľom sme
totiž dali prst a oni si zobrali celú ruku. Takže odporúčam povedať nie, inak to
dopadne ešte horšie.

My sme však, napriek všetkým negatívam, ktoré sa na nás hrnú, pripravení
oznamovať vám všetko to dobré (aj zlé), keď prichádza to obdobie v roku, ktoré
je pre každého hráča najdôležitejšie. Budeme radi, ak nám zachováte svoju
priazeň aj v nasledujúcom mesiaci a prajem príjemné čítanie pri tohtomesačnom
vydaní plnom recenzií a zaujímavých článkov.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

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



Novinky v HOTS

Do **Heroes of the Storm** miera dvaja **Overwatch** hrdinovia spolu s novou mapou. Druhá **Overwatch** mapa v **HotS** ponesie názov **Volskaya Foundry** a prinesie so sebou aj veľké množstvo kozmetických predmetov.

Junkrat a Ana sa pridajú k päťici **Overwatch** postáv, ktoré už prišli do **Nexusu**. Podrobnosti ku schopnostiam Junkrata a Any ešte neboli zverejnené, avšak môžeme

predpokladať, že budú podobné alebo rovnaké ako v **Overwatch**. Ana teda nastúpi na pozíciu healeru a Junkrat bude zrejme ranged assassin alebo specialist. Zaujímavejšou je však nová mapa **Volskaya Foundry**, ktorá je druhou **Overwatch** mapou prerobenou pre potreby **Heroes of the Storm**. V podstate ide o mapu podobnú **Dragon Shire**, v ktorej sa tímy budú snažiť získať určité body a odomknúť pre seba robota zvaného

Triglav Protector. Ten potrebuje minimálne jedného pilota, ktorý po „nasadnutí“ do mecha bude ovládať jeho pohyb a support schopnosti. Ideálne bude, ak do neho nasadne aj druhý hráč, ktorý bude ovládať jeho ničivé zbrane.

Overwatch novinky so sebou prinesú aj nové skiny pre starších hrdinov, ako napríklad **Commandant Varian** alebo **D.Va** v **Deathwing** verzii.

RDR 2

28. september by mal byť pre hráčsku komunitu malým sviatkom. Rockstar si na tento deň pripravil nové informácie ohľadom **Red Dead Redemption 2**, ktoré určite nechcete premeškať.



RE 7

Do **Resident Evil 7** sa chystá nové DLC s názvom **Not a Hero**, kde budete na čele **Umbrella Corporation** hrať za **Chrisa Redfielda**. DLC je naplánované na 12. decembra.





South Park

Ďalšia kontroverzia

■ Kontroverznosťou hra upozorňuje na pretrvávajúci rasizmus v spoločnosti.

Proces tvorenia postavy sa najprv nezdá byť ničím výnimočný, no po štandardných položkách ako účes a oblečenie čaká na hráčov malé prekvapenie. Spolu s posuvníkom na výber farby pleti sa zobrazí aj označenie náročnosti. Čím tmavší odtieň, tým ťažšia bude pre neho hra. Podľa vývojárov budú postavy tmavej pleti dostávať za rovnaké úlohy menej peňazí a taktiež to ovplyvní aj správanie ostatných postáv k hráčovi.



L.A. Noire je späť

Konečne v novom obale

■ Rockstar Studios to nie je len o tituloch ako GTA a Red Dead Redemption.

L.A. Noire je detektívny klenot s parádnu atmosférou 40. rokov, nelineárnym spôsobom vyšetrovania a znamenitým príbehom. Táto klasika sa dočká 14. novembra nového vydania na PlayStation, Xbox One a, prekvapujúco, aj na Nintendo Switch, kde bude podporovať celú škálu inovatívnych featúriek. Verzia vyjde už so všetkým, doposiaľ vydaným obsahom a celou škálou technických vylepšení. Hra pobeží v 1080p na PS4 a Xbox One a v 4K na PS4 Pro a Xbox One X.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

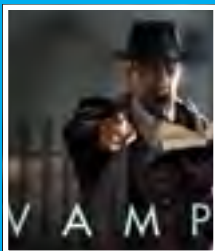
■ ...Dočkáme sa čoskoro cross platform hrania? Na krátky čas si mohli hráči Fortnite na Xbox a Playstation vyskúšať spoločné hranie. Funkcia však bola rýchlo po odhalení odstránená ako bug. No je zaujímavé, že je to také jednoduché.

■ ...Legendárne Okami príde už 12. decembra na PC, PS4 a XONE. Po rôznych leakoch túto informáciu potvrdil samotný Capcom a dopĺňa, že hra prinesie podporu rozlíšenia 4K a minihry počas loadingových obrazoviek.

■ ...Ubisoft pripravuje novú multiplayerovú FPS-ku Atomega. Hrať ju bude môcť 8 hráčov, ktorých úlohou bude zbierať bloky kociek, rásť čoraz na väčšiu bytosť a bojovať medzi sebou. Atomega vyjde 19. septembra a bude stáť 19,99 eur.

Vampyr

Hráči, ktorí čakajú na toto upírske RPG, nebudú nadšení. Štúdio DOTNOT ohlásilo odloženie hry na budúci rok z dôvodu vyladenia hry. Presnejší dátum zatiaľ nie je známy.



Zone of Enders 2

Konami počas tohtoročnej Tokyo Games Show oznámilo ďalší remaster v poradí. Tentoraz ide o Zone of Enders 2, ktoré je naplánované na jar roku 2018, a to aj pre VR.



MSI GE63VR Raider



Séria GE mala vždy svojich fanúšikov. Tento rok bol pre túto sériu prelomový. Nový Raider dostal aj atraktívny dizajn inšpirovaný športovými vozidlami.

Najnovší MSI Cooler Boost 5 má dva tepelné okruhy, jeden chladí procesor a druhý grafickú kartu. Použitie ventilátory Whirlwind Blade so špeciálne upravenými lopatkami v spojení so siedmimi tepelnými trubicami veľmi účinne odvádzajú teplo mimo notebook. Výsledkom je intenzívnejšie a efektívnejšie chladenie, nízka hlučnosť a teploty.

Nové notebooky disponujú procesormi Intel Core i7 7. generácie, až 32GB pamäte DDR4-2400MHz, grafickými kartami NVIDIA GeForce GTX 1060 so 6GB GDDR5 pamäte alebo GTX 1070 s 8GB GDDR5 pamäte.

Spoločnosť MSI prvýkrát predstavuje reproduktory Dynaudio s 5-krát väčšou ozvučnicou a 3-krát väčšími reproduktormi, vďaka čomu je herný notebook schopný poskytnúť o 50% vyššiu hlasitosť s vylepšenou kvalitou, čo vytvára vzrušujúci zvukový zážitok. Štyri zväčšené reproduktory (2 + 2 basové) vytvárajú

realistický zvuk a pôsobivé efekty. Umožňujú hráčom vstúpiť do neuveriteľného zvukového sveta inej hudobnej dimenzie.

Vďaka separátnemu nastaveniu každého klávesu môžete okamžite získať štatistiky o hre v reálnom čase, napríklad informácie o munícii, zdraví, nástrojoch a ihneď tak môžete vykonať akciu. Každý detail tejto klávesnice je špeciálne navrhnutý pre potreby profesionálnych hráčov. Klávesnica má ergonomické klávesy s 1,9mm výškou pre lepšiu odozvu a hmatovú spätnú väzbu, má optimálnu zónu WASD a podporu funkcie anti-ghosting až pre 45 klávesov. Mechanické spracovanie klávesnice je navyše ešte odolnejšie ako predtým. MSI okrem toho exkluzívne ponúka technológiu podsvietenia USB, ktorá vám pomôže nájsť a použiť port aj pri večernom hraní (iba na modeloch 7RE / 7RE).

Nový Raider je jediný herný notebook s obnovovacou frekvenciou 120Hz a panelom odozvy 3ms. Je to spoločník, na ktorého sa môžete spoľahnúť. Realistický obraz je zaručený vďaka zobrazeniu maximálne 120 snímkov za sekundu, doplnený o kalibráciu až 94% NTSC farebného gamutu. Video vo formáte HDR si tak vychutnáte v ohromujúcom farebnom rozsahu.



NEWS FEED



Cooler Master MasterSet MS120

Klávesnica Cooler Master MasterSet MS120 je vyhotovená v čiernej farbe, váži 1kg a ponúka štandardné rozloženie klávesov vrátane numerickej časti. Je osadená špeciálne vyrobenými vlastnými hybridnými spínačmi, ktoré sú podobné tým v klasických mechanických klávesniciach. Výsledkom je membránová klávesnica prinášajúca istotu stlačenia a dlhú životnosť viac než 50 miliónov kliknutí. Pre úplné stlačenie je nutné tlačidlo stlačiť o 3,8mm, aktivuje sa pri stisku o 1,8mm. Technologickú výbavu reprezentuje 24-key anti-ghosting,

možnosť nastavenia „za behu“ pomocou kombinácie funkčného klávesu a príslušných tlačidiel a nastavitelné RGB podsvietenie každého klávesu.

Myš zo setu je určená pre pravákov.

Matný čierny dizajn je doplnený RGB podsvietením v troch zónach. Klasický tvar ozvlášňuje predĺžená časť pre odloženie malíčka. Ponúka kvalitný optický senzor PixArt 3050 s možnosťou nastavenia DPI v štyroch úrovniach a odolné a spoľahlivé OMRON spínače poskytujúce až 10 miliónov kliknutí.



MSI X370 GAMING M7 ACK

X370 GAMING M7 ACK je prvá AM4 základná doska na svete s funkciou Killer DoubleShot PRO, ktorá kombinuje Killer Ethernet s Killer WIFI AC. Doska má dva Turbo M.2 sloty, ktoré umožňujú vďaka použitiu NVMe SSD extrémne rýchle načítanie aplikácií, hier a systému. M.2 Shield FROZR

zaisťuje, že SSD nebude znižovať svoj výkon. Konštrukcia chladiča udržuje SSD disk chladné a tým zvyšuje ich životnosť. Okrem množstva funkcií a možností pripojenia ponúka doska neobmedzenú možnosť prispôbenia. Vďaka Mystic Light a RGB LED môžete upraviť svoj stroj do 16,8 milióna rôznych farieb a 17 LED efektov.

EVOLVEO Sigma T2



Digitálny prijímač EVOLVEO Sigma T2 je tuner novej generácie s podporou H.265/HEVC pre počítač alebo notebook. Jednoduché nahrávanie umožňuje zaznamenať vybrané televízne relácie priamo do počítača a ich následné prehranie. Dostupný je za cenu 34€.

ASUS ROG Strix XG27VQ

ASUS predstavil 27" ROG Strix XG27VQ s plne zakriveným panelom Full HD a obnovovacou frekvenciou 144Hz. Novinka je určená špeciálne pre hráčov multiplayer online hier, ako League of Legends alebo Dota 2. ROG Strix XG27VQ sa už predáva za cenu 449€.

Logitech MX ERGO



Logitech po takmer desiatich rokoch predstavuje novo pojatý trackball MX ERGO. Oproti klasickým myšiam je pri jeho používaní svalové napätie v ruke nižšie až o 20%. Na myši možno nastaviť náklon od 0 do 20°, čo zlepšuje polohu zápästia a jeho vybočenia.

Axis predstavil IP radar



Spoločnosť Axis rozširuje rozsiahle portfólio svojich produktov o sieťový radarový technológiu. Táto technológia plošnej detekcie pohybu ignoruje mnoho bežných spúšťačov, ktoré spôsobujú falošné poplachy, a bola navrhnutá tak, aby jej inštalácia bola jednoduchá, rovnako ako aj integrácia do existujúcich systémov.

Radarová technológia je skvelým doplnkom pre kamery a ponúka pomoc pri sledovaní pohybujúceho sa objektu pomocou PTZ

kamier (otáčanie, náklon a priblíženie záberu – pan/tilt/zoom). Radar navyše umožňuje pokryť širokú oblasť, zatiaľ čo termálne kamery sú vhodnejšie pre ochranu dlhých perimetrov. Vzhľadom k tomu, že tento produkt sme vyvinuli predovšetkým pre stredne veľké priemyslové inštalácie, je navrhnutý tak, aby ho bolo možné integrovať s kamerami a systémami pre správu videa (VMS – video management systems) spoločnosti Axis – ale taktiež do dohľadových systémov a VMS iných významných výrobcov.

Sieťový radarový detektor AXIS D2050-VE, ktorý je odolný proti vandalizmu a je vhodný na vonkajšie použitie, poskytuje v reálnom čase informácie o polohe, rýchlosti, uhle a veľkosti pohybujúceho sa objektu. Keďže má dlhší dosah než pasívne infračervené senzory, pokrýva veľmi širokú oblasť a minimalizuje počet falošných poplachov vyvolaných pavúkmi, malými zvermi, pohybujúcimi sa tieňmi, alebo odrazy svetla. Radarový detektor pohybu možno nastaviť tak, aby spúšťal záznam kamery, aktivoval exteriérový reproduktor alebo rozsvietil osvetlenie, ktoré môže odstrániť votrelca

a súčasne zlepšiť svetelné podmienky na snímanie kamerami, ktoré zistenú akciu potvrdia v obraze. Sieťový radarový detektor spoločnosti Axis možno použiť ako samostatný produkt alebo ako súčasť dohľadového systému. Vďaka svojmu otvorenému rozhraniu je kompatibilný s kamerami Axis a možno ho ľahko integrovať do platformy Axis Camera Station a využiť v spojení so softvérom Axis Camera Management, rovnako ako s ďalšími systémami na správu videa, ktoré zaisťujú ľahkú správu a údržbu.

Prvý detektor spoločnosti Axis so sieťovou radarovou technológiou AXIS D2050-VE je cenovo dostupný a určený pre montáž na stenu predovšetkým v exteriéri. Má široký uhol detekčného pokrytia 120 stupňov a dosah 50 metrov. Je napájaný priamo cez sieť Power over Ethernet Plus (PoE+), čo uľahčuje inštaláciu, a pre náročné prostredie má ochranné krytie IP66, IK08 a NEMA 4X. Detektor možno prevádzkovať pri teplotách od -40°C do 60°C.

Sieťový radarový detektor AXIS D2050-VE bude k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis.

Nové IP audio produkty pre použitie aj mimo tradičnú bezpečnosť



Spoločnosť Axis rozširuje svoje rastúce portfólio o inteligentné sieťové audio riešenia, ktoré nájdu využitie aj mimo oblasti tradičného zabezpečenia. Nový sieťový prvok, ktorý prepája audio (tzv. „audio bridge“), umožňuje integráciu analógových aj sieťových audio systémov. Zákazníci tak môžu ťažiť z predností sieťových systémov a využiť pritom aj ich existujúci analógový hardvér. Axis taktiež predstavuje novú sieťovú konzolu s mikrofónom, ktorá v kombinácii si sieťovými reproduktormi vytvorí úplný systém verejného rozhlasu.

Vďaka sieťovému prvku na prepojenie audia AXIS C8033 (Network Audio Bridge) je možné pomocou sieťových reproduktorov Axis prehrávať hudbu aj z analógového zdroja signálu, alebo môžete pripojiť

digitálny zdroj zvuku, ako je prehrávač AXIS Audio Player, a hudbu prehrávať naopak cez analógový reproduktorový systém. Spoločnosť Axis tiež oznamuje uvedenie produktu českej spoločnosti 2N (súčasť skupiny Axis) – konzoly s mikrofónom 2N SIP Mic kompatibilnej na použitie v sieti, ktorá nájde uplatnenie v systémoch verejného rozhlasu. Táto inteligentná konzola s mikrofónom ponúka 12 konfigurovateľných tlačidiel a umožňuje flexibilné oslovenie v rôznych zónach, živé vstupy a prehrávanie vopred nahraných správ.

Sieťový prvok na prepojenie audia AXIS C8033 Network Audio Bridge a sieťová konzola s mikrofónom 2N® SIP Mic budú k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis v septembri 2017.

D-Link DCS-8000LH a DCS-8100LH

- bezpečnostné kamery pre diskretný monitoring domácností



D-Link predstavil dve nové, malé, diskretné a cenovo dostupné HD Wi-Fi kamery pre jednoduchý a spoľahlivý video dohľad – Mini HD Wi-Fi kameru DCS-8000LH a HD 180° Wi-Fi kameru DCS-8100LH. Tieto kompaktné kamery sú vybavené množstvom pokročilých funkcií pre dokonalý monitoring okolia.

Vstavaná Wi-Fi komunikácia má veľký dosah a šírku pásma, potrebné pre hladký HD streaming 720p videa, a je kompatibilná aj so staršími bezdrôtovými zariadeniami.

Funkcia na detekciu pohybu a zvuku dokáže automaticky posielat' varovné správy na mobilné zariadenia, aby mal majiteľ kamery neustály prehľad o všetkých neobvyklých aktivitách, zistených kamerami na stráženom mieste.

Infračervený LED prísvit umožňuje nočné videnie, takže obe kamery môžu zachytiť obraz aj v úplnej tme. Vďaka nepretržitému video dohľadu vo dne i v noci si už používatelia nemusia robiť starosti s tým, čo sa práve deje v ich dome či kancelárii. Obe kamery spolupracujú s aktuálnou aplikáciou D-Link pre chytré domácnosti

– mydlink Lite a jej webovým portálom. To umožňuje prijímať varovné správy, sledovať živé video prenosy a ručne spúšťať nahrávanie videozáznamu prostredníctvom mobilných zariadení. Používatelia sa tak môžu pokojne venovať svojim aktivitám s vedomým, že sú ľudia a miesta, na ktorých im záleží, v bezpečí.

Táto úroveň zabezpečenia bola predtým výsadou len špičkových profesionálnych zabezpečovacích systémov, no dnes je vďaka technickému pokroku Wi-Fi a mobilných zariadení všetko jednoducho a za dostupnú cenu k dispozícii pre všetkých. Pomocou intuitívnej aplikácie, nainštalovanej v mobilnom zariadení, môžu používatelia niekoľkými dotykmi pohodlne a bezpečne pozorovať celý svoj dom.

Medzi kľúčové výhody patria:

- Jednoduché pripojenie k bezdrôtovej sieti – Lhká inštalácia a konfigurácia kamery kdekoľvek v dosahu siete Wi-Fi.
- Jednoduché ovládanie – Kamery sú kompatibilné s aktuálnou aplikáciou D-Link pre chytré domácnosti, ktorá sa ľahko

inštaluje a používa. Podporujú integráciu s ďalšími zariadeniami na vytvorenie príjemného a pohodlného prostredia automatizovanej domácnosti.

- Samostatné snímky a videozáznamy – Dajú sa ukladať pomocou aplikácie priamo do mobilného zariadenia. DCS-8100LH má aj slot na microSD kartu pre lokálne záznamy fotografií a videa priamo v kamere.
- Detekcia pohybu a zvukov – Funkcia pri spustení automaticky posielá varovné správy do mobilného zariadenia používateľa.
- Diaľkové ovládanie – Pomocou aplikácie môžu používatelia sledovať a ovládať kamery z ľubovoľného miesta a tiež ručne spúšťať nahrávanie videozáznamov.
- Kompaktný tvar a nenápadný vzhľad – Obe kamery dobre zapadnú do ľubovoľného prostredia, takže je možné umiestniť ich prakticky kdekoľvek.
- Veľmi kvalitný obraz – 4x digitálny zoom, nočné videnie až do 5m a veľké HD rozlíšenie 720p zabezpečia detailný prehľad o dianí doma alebo vo firme.

▪ Širokohlavý objektiv – Pre ešte lepšie pokrytie monitorovaného priestoru má kamera DCS-8000LH 120° a kamera DCS-8100LH až 180° uhol záberu.

▪ Obojsmerný prenos zvuku – DCS-8100LH podporuje obojsmerný prenos zvuku, čo umožňuje počúvať zvuky alebo hovoriť s osobami v blízkosti kamery prostredníctvom mobilného zariadenia.

Cena a dostupnosť

DCS-8000LH bude k dispozícii na Slovensku a v Českej republike za odporúčanú maloobchodnú cenu 69,90 EUR (1 799 Kč) vrátane DPH, DCS-8100LH za odporúčanú maloobchodnú cenu 140,90 EUR (3 699 Kč).

Softvérovo definovaná budúcnosť

D-Link predstavil dva nové vysokorýchlostné routery, ktoré boli navrhnuté tak, aby uspokojili požiadavky modernej chytrej domácnosti a rastúceho využívania multimediálnych aplikácií s vysokým rozlíšením. AC1900 MU-MIMO Wi-Fi gigabitový EXO router DIR-878 a AC2600 MU-MIMO Wi-Fi gigabitový EXO router DIR-882 ponúkajú najvyššie rýchlosti bezdrôtového prenosu a najrozsiahlejšie pokrytie, aké sú dostupné na súčasnom trhu.

Oba Wi-Fi gigabitové routery sú vybavené technológiou MU-MIMO s funkciou Advanced AC SmartBeam™, čo je ideálna voľba pre používateľov, ktorí chcú streamovať 4K filmy, užívať si bezproblémové on-line hry, prenášať veľké súbory a surfovať na sieti z niekoľkých zariadení súčasne. Vďaka inovatívnej technológii 802.11ac Wave 2 ponúkajú routery celkovú rýchlosť bezdrôtového prenosu až 1,9 Gb/s respektíve 2,533 Gb/s. Technológia MU-MIMO umožňuje vyslať/prijímať veľké množstvo dát do/z niekoľkých zariadení súčasne, čo výrazne zvyšuje priepustnosť siete a odozvu aplikácií, zatiaľ čo Advanced AC SmartBeam™ smeruje bezdrôtový signál tam, kde je potrebné, čo neuveriteľne zlepšuje dosah bezdrôtového pripojenia.

Kedysi bývalo v domácnosti len niekoľko chytrých zariadení a jeden či dva počítače, no dnešné moderné domácnosti sú doslova

zaplavené širokým spektrom prepojených zariadení, ako sú mobilné telefóny, set-top boxy, sieťové bezpečnostné kamery a herné konzoly. V kombinácii s rastúcim záujmom o stream 4K médií je teda potrebné, aby bol prenos v domácej sieti rýchly, spoľahlivý a aby dostupná šírka pásma spĺňala nároky rastúcej siete.



Medzi kľúčové výhody patria:

- Lepšie Wi-Fi pripojenie pre viac zariadení – Technológia 802.11ac v pásme 5 GHz prináša kvalitnejšie pripojenie a väčšiu dátovú priepustnosť pre všetky domáce bezdrôtové zariadenia.
- Kvalita prenosu – Zabudovaný QoS engine umožňuje riadiť prioritu prevádzky, čo zaisťuje optimálnu šírku pásma podľa typu aplikácie.
- Zvýšený výkon a spoľahlivosť – Technológia Dual-band s funkciou SmartConnect rozdelí uje prevádzku do

dvoch Wi-Fi prenosových pásiem, čím optimalizuje výkon a spoľahlivosť siete.

- Spoľahlivý káblový prenos – Gigabitové ethernetové porty pre sieťové úložisko dát (NAS) a herné konzoly.
- Lhké zabezpečenie – Funkcia Wi-Fi Protected Setup (WPS) zaisťuje šifrované bezdrôtové pripojenie nových zariadení do siete bez nutnosti robiť zložité nastavenia alebo vytvárať heslá. Integrovaný firewall zabezpečí kontrolu prístupu do siete a chráni pred nebezpečnými útokmi.
- Okamžité zdieľanie súborov – Jeden port Super Speed USB 3.0 a jeden port USB 2.0 na routeri DIR-882 uľahčujú zdieľanie dokumentov, filmov, obrázkov a hudby v celej domácej sieti.

Cena a dostupnosť

DIR-878 bude k dispozícii na Slovensku a v Českej republike za odporúčanú maloobchodnú cenu 133,90 EUR (3 499 Kč) vrátane DPH, DIR-882 za odporúčanú maloobchodnú cenu 149,90 EUR (3 899 Kč).



Kingston Digital uvádza extrémne rýchly a štýlový flash disk



Spoločnosť Kingston Digital oznámila najnovšie flash disk s rozhraním 3.1 USB, DataTraveler Elite G2 s extrémnou rýchlosťou, veľkou kapacitou a výkonom.

DataTraveler Elite G2 používa rozhranie USB 3.1 Gen 1 (USB 3.0) s vysokou kapacitou a obrovskou rýchlosťou, šetrí čas užívateľovi pri prenášaní filmov, obrázkov a iných veľkých súborov. Pamäť má štýlový dizajn a je použiteľná so všetkými kompatibilnými zariadeniami. Disk je

nárazu a vodeodolný a jeho kovové zapuzdrenie je pre užívateľov istotou, že si môže svoje dáta vziať kamkoľvek.

DataTraveler Elite G2 je dostupný v kapacitách 32, 64 a 128 GB a má päťročnú záruku, bezplatnú technickú podporu a vyznačuje sa vyhlásenou spoľahlivosťou značky Kingston.

Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.kingston.com

SUSECON 2017 v Prahe

Hlavnou témou boli inovácie v open source, ktoré pomáhajú firmám



Na globálnej konferencii, ktorá sa uskutočnila 25. až 29. septembra 2017 v hoteli Hilton Prague, sa stretli odborníci SUSE, partnermi, koncoví zákazníci a open source komunita.

Praha a SUSECON sa stali jedinečným miestom na stretnutia koncových používateľov s odborníkmi zo spoločnosti SUSE®, jej partnermi a open source komunitou, kde sa spolu mohli ponoriť do tém open source technológií a inovácií, ktoré v súčasnosti menia spôsob akým fungujú firmy.

V rámci konferencie SUSECON 2017 sa uskutočnilo aj vyše 150 odborných prezentácií – od praktických, výukových, cez prípadové štúdie až po pohľad do budúcnosti, na nové technológie. Samozrejme nechýbali ani prednášky a praktické ukážky firiem, ktoré sa do hĺbky zaoberali technologickými inováciami a budúcnosťou IT infraštruktúr. Spomedzi aktuálnych tém dominovali aj dôležité a stále viac využívané technológie softvérovo definovaných infraštruktúr, vrátane novo vznikajúcich popredných platforiem Kubernetes a Cloud Foundry. Spoločnosť SUSE

využíva platformu Kubernetes pre riešenia CaaS, ktoré umožňujú profesionálom IT a DevOps jednoduchšie nasadzovať, spravovať a škálovať aplikácie a služby založené na kontajneroch. Predstavený bol tiež náhľad nového riešenia platformy ako služby (PaaS) od spoločnosti SUSE, ktoré bude postavené na technológiách Kubernetes a Cloud Foundry.

Ako hlavní rečníci na konferencii SUSECON 2017 vystúpili:

- Nils Brauckmann, CEO spoločnosti SUSE
- Thomas Di Giacomo, CTO spoločnosti SUSE
- Michael Miller, prezident divízie pre stratégie, aliancie a marketing v spoločnosti SUSE
- Abby Kearns, výkonný riaditeľ Cloud Foundry Foundation
- Kozo Otsuka, CTO, MIS – Central Europe, Fujitsu
- Gary Thome, viceprezident a hlavný technolog divízie Software-Defined Infrastructure and Cloud Group spoločnosti Hewlett Packard Enterprise
- KY Srinivasan, riaditeľ pre partnerstvá divízie Enterprise Open Source Group spoločnosti Microsoft
- Stefan Weitland, hlavný vlastník produktov

pre SAP Cloud Platform, a Martin Fassunge, hlavný vlastník produktov SAP Cloud Platform Internet of Things, obaja zo spoločnosti SAP

„Transformácia IT a potreby podnikových zákazníkov nás vedú k obrovským technologickým inováciám,“ povedal Nils Brauckmann, generálny riaditeľ spoločnosti SUSE. „S drastickým nárastom podnikov využívajúcich pre svoj chod kontajnery a DevOps, ktoré sú kľúčovou súčasťou ich stratégie v oblasti IT, pokračuje SUSE v rozširovaní portfólia aplikácií, ktoré sa prispôbujú strategickým požiadavkám zákazníkov. Kubernetes a Cloud Foundry sa stali vedúcimi technológiami, v rámci ktorých podniky budujú svoje strategické aplikácie pre ich podnikanie. Prostredníctvom platformy SUSE CaaS (Container as a Service) a aplikačnej platformy SUSE Cloud poskytujeme tieto technológie našim zákazníkom. Je to príklad pochopenia potreby trhu, následnej identifikácie a uvedenia správnej technológie pre podniky.“

Medzi hlavnými prednáškami SUSECON 2017 nechýbali:

- DevOps v každodennom podnikaní: SUSE Manager ako platforma pre deployment
- Dva roky úspešnej prevádzky riešení OpenStack v BMW Group: zasvätený pohľad a skúsenosti
- Čo bude nové v riešení SUSE Linux Enterprise?
- Softvérovo definované ukladanie dát – cesta do budúcnosti

Konferencia predstavila najnovší vývoj v softvérovo definovanej infraštruktúre na fundovaných prednáškach o kľúčových technologických témach, akými sú infraštruktúra ako služby (Infrastructure as a Service – IaaS), platforma ako služba (Platform as a Service – PaaS), kontajner ako služba (Container as a Service – CaaS), virtualizácia sietových funkcií (Network Functions Virtualization – NFV), softvérovo definované úložiská dát a softvérovo definované siete, a súčasne budú predvedené popredné riešenia založené na Linuxe, OpenStack a Ceph.

Ďalšie info na adrese www.susecon.com.

Kto všetko t'a sleduje?

Celkom desivý pocit, keď niekoho cítiš za chrbtom, zdá sa ti, že počuješ jeho dych, ale keď sa otočíš, nevidíš nikoho. Dve úplne odlišné emócie „zamerat“ a „byť zameraný“. Keď vieš o tom, že si v niekoho hl'adáčiku, je to vždy ten lepší prípad. Minimálne sa môžeš pokúsiť s tým niečo urobiť. Ale keď o tom ani netušíš, je len na tom, kto t'a sleduje, či t'a „odpáli“ hneď, alebo si fatálny zásah nechá na neskôr. Si si istý, že t'a nikto nesleduje?

„Vidieť a byť videný“ platí asi len v reálnom svete a nie len za volantom. V online svete je to oveľa komplikovanejšie. A zd'aleka nejde o to, či hráš stratégiu, pretekáš alebo sa snažíš prežiť na bojovom poli. V hrách je väčšinou jasné, o čo ide a čo treba robiť. Realita je o dosť zákernejšia. Ved' si skús predstaviť, že sa na teba niekto pozerá cez tvoju vlastnú webkameru. Čo robíš v izbe, v miestnosti, v ktorej máš svoj počítač. Ako sa tváriš, keď hráš či pracuješ. Skús si predstaviť, že tvoja Wi-Fi nie je len tvoja, a

tvoj router si žije ani nie tak „svoj“ vlastný život, ale život niekoho iného. Niekoho, koho ani nepoznáš. Možno dokonca ani nehovorí tvojím jazykom. Nepríjemné. Ale len od momentu, keď to zistíš. A ako rýchlo na to prídeš, je vlastne len na tebe.

Diskusií o tom, či sú bezpečnostné riešenia potrebné alebo nie, už bolo veľa. Odpoveďou sú nespočetné prípady zašifrovaných dát, žiadanie „mastného“ výkupného, kauzy o špehovaní a iné prípady, s ktorými sa za posledné obdobie akoby vrece roztrhlo. Začínajú pravidelne a čoraz častejšie napíňať nie len obsah hlavného spravodajstva, ale aj „bitcoinové“ účty osôb, ktoré sa tomuto biznisu venujú. Ved' prečo nie, keď je lukratívnejší ako obchod s drogami či so zbraňami, ale i s bielym mäsom. Pre poriadneho hráča je však výkon počítača alfou a omegou. Preto by existencia bezpečnostných riešení, ktoré poskytujú vysokú úroveň ochrany bez zaťaženia systému, mala byť pre dnešné

technológie úplnou samozrejmosťou. ESET produkty dlhodobo dosahujú vynikajúce, ak nie najlepšie, výsledky dopadu na záťaž systému, a to dokonca aj vtedy, keď funkcia Herný režim nie je zapnutá. Aktivácia Herného režimu je už len čerešničkou na torte, ktorá poskytne aj tomu najnáročnejšiemu hráčovi ničím a nikým nerušený komfort pri hrách, a zároveň ochráni jeho súkromie, dáta,... všetko, na čom najmä v reálnom živote záleží. Vyskakujúce pop-up okná, hlásky, rôzne aktualizácie, jedným slovom čokoľvek, čo beží na pozadí počas hry, je odložené na neskôr. Riziko, že sa na teba niekto „zavesí“, je eliminované a výkon počítača zostáva „nedotknutý“.

Bezpečnostné trio ESET Smart Security Premium, ESET Internet Security a ESET NOD32 Antivirus je ideálne pre hráčov najmä vďaka možnosti zapnutia a vypnutia Herného režimu. Nech si zvolíte ktorýkoľvek z nich, môžete sa spoľahnúť, že vaša web kamera i router zostávajú pod vašou



Produkty ESET disponujúce funkciou Herný režim

Pre komfort pri hraní je okrem bezpečnosti kľúčový hlavne výkon



kontrolou, že škodlivý kód, ktorý by mohol napríklad zašifrovať vaše drahocenné dáta, či inak poškodiť vašu hernú mašinu, nebude mať šancu preniknúť a páchať zlobu.

Márna nemusí byť ani ochrana online platieb a množstvo šťastných koncov zaznamenáva aj funkcia Anti-Theft, ktorá svoje skóre nájdených a vrátených notebookov či smartfónov neustále zvyšuje. Novinkou je aj Ochrana domácej siete alias internet vecí, ktorá kontroluje všetky inteligentné zariadenia pripojené na domácu sieť. Tieto funkcie sú súčasťou komplexných riešení ESET Internet Security a ESET Smart Security Premium.

A v čom je „Premium“ prémiový? Predovšetkým v aplikácii ESET Password Manager, tá si miesto teba zapamätá všetky tvoje heslá, ktoré môžeš mať rýchlo a jednoducho k dispozícii nie len v tvojom počítači, ale aj v smartfóne. Súčasťou prémiovej verzie je aj praktický šifrovací nástroj ESET Secure data iba pre prípad, že by tvoj adresár niesol obsah len a len pre tvoje oči. Viac info na www.eset.sk.



Povedali o nás:

„Čo je dôležitejšie? Účinná ochrana, alebo minimálny dopad na výkon?
Dôležité sú obe. ESET ponúka dobre vyváženú ochranu, výkon a spoľahlivosť. Minimálny dopad na výkon v kombinácii s prvotriednou ochranou je jednoznačným triumfom ESET produktov v porovnaní s konkurenciou.“ AV-Comparatives, Performance test Máj 2017

TPD Majstrovstvá Slovenska v elektronických športoch prichádzajú s bohatým sprievodným programom.

MSR 2017 so sebou okrem napínavých zápasov prinesie zaujímavé sprievodné akcie, ktoré si užijú nielen milovníci hier, ale aj fanúšikovia nových technológií a cosplay.

Tú pravú atmosféru herného turnaja si užijete už 14. a 15. októbra v budove FIIT STU v Bratislave.

afterpárty. Návštevníci si na MSR 2017 môžu zahrať najnovšie hry vo free to play zónach a vyskúšať technologické novinky od vystavovateľov ako Lenovo, Alienware, IBM, Microsoft, PlayStation a mnohých ďalších. Hlavným partnerom technologickú výstavu je spoločnosť ESET. Na MSR 2017 samozrejme nebudú chýbať napínavé herné súboje s účasťou tých



zápasy so známymi osobnosťami, rôzne diskusie a obľúbenú Cosplay súťaž.

Medzi najznámejšími osobnosťami z online sveta, Youtuberami a Streamermi, ktorých môžete na MSR 2017 stretnúť budú - Sajfa, Naked Bananas, Duklock, Matej Zrebný, Zolik, Viktorkaa, EdynTV, Matej "Šorty" Berky, DonatoLive a mnoho ďalších.

Nenechajte si ujsť túto jedinečnú hernú udalosť a zastavte sa 14. a 15. 10. na FIIT STU v Bratislave. Podrobnejšie informácie nájdete na facebookovej fanpage [facebook.com/ygameslovakia](https://www.facebook.com/ygameslovakia) a na webe www.ygames.sk.

Vstupenky pre verejnosť v predpredaji v sieti Tickpo.sk.

Majstrovstvá Slovenska v elektronických športoch, 14. a 15. októbra 2017, FIIT STU, Bratislava



Súčasťou druhého ročníka TPD MSR 2017 bude výstava inovatívnych technológií - Y-Tech EXPO - na ktorej budú prezentované novinky zo sveta výpočtovej techniky - PC, notebooky, virtuálna realita a úplne nová sekcia - Y-Con, zameraná na fanúšikov Cosplayu.

Počas turnaja si diváci budú môcť vyskúšať aj jedinečný virtualizér od spoločnosti Heroes Virtual Arena, ktorý bude v rámci výstav prezentovaný po prvýkrát na Slovensku.

Staršie ročníky určite poteší Retroherňa, v ktorej si môžu zahrať staré dobré herné klasiky. Na záver dňa je pre návštevníkov prichystaná aj exkluzívne večerné premietanie tematických filmov v CINEMAX kine a oficiálna

najlepších slovenských a českých hráčov. Finálové zápasy si budú môcť návštevníci vychutnať na hlavnom pódii a zažiť tak skvelú atmosféru veľkých zahraničných turnajov. Súboje tímov si môžu diváci užiť aj z pohodlia domova, vďaka online streamovaniu jednotlivých zápasov, ktoré na predchádzajúcom turnaji presiahli sledovanosť viac ako 50 000 divákov. Pre návštevníkov turnaja je prichystaný aj sprievodný program, počas ktorého si budú môcť pozrieť stand up comedy, exhibičné





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

Další škatulata u Star Wars

Poté, co se podařila vyřešit problematická situace u sólovky s Hanem Solem, kterou dokončí hollywoodský veterán Ron Howard, se dějí věci v zákulisí i deváté epizody. Colin Trevorrow od filmu díky oblíbeným kreativním neshodám odstoupil (i když se v zákulisí proslýchá o rozdílných vizích pro film a hlavně nedůvěře studia po nedávném vyhození jeho novinky *The Book of Henry*). Na jeho místo však zanedlouho poté usedl J.J. Abrams, který tak novou trilogii nejen rozjel, ale také uzavře. Zda-li to byla dobrá volba, to se dozvíme v prosinci 2019, kam byla odsunuta premiéra devátého dílu z původního května téhož roku.



Castingové a filmové novinky:

- Billy Eichner a Bill Hader se objeví v novince od Disney Nicole o ženské verzi Santa Clause.
- Spencer Treat Clark a Charlayne Woodard si opakují v novince M. Night Shyamalana *Glass* své role z filmu *Vyvolení*.
- Tom Hanks se objeví v americkém remaku švédského hitu *Muž jménem Ove*.
- Mark Wahlberg se objeví v hlavní roli komedie *Instant Family*.
- Gal Gadot se objeví po boku Bradleyho Coopera ve snímku *Deeper*.
- Amy Poehler se objeví v novém komediálním seriálu platformy Netflix.
- Jamie Lee Curtis se objeví v hlavní roli komediálního seriálu z prostředí pohřební služby. Zopakuje si mimo jiné také svojí roli v rámci série *Halloween* v právě připravovaném pokračování.
- Aidan Gillen si zahraje irského komika Davea Allena v připravovaném životopisném filmu.
- Matt Damon si zahraje skutečného podvodníka v novince *Charlatan*.
- Judi Dench se objeví ve filmu Kennetha Branagha *Artemis Fowl* na motivy knižní série s hrdinou tohoto jména.
- Hiroyuki Sanada se přidává k obsazení druhé série *Westworld*.
- Jim Carrey se objeví v komediálním seriálu

Kidding, který bude režírovat Michel Gondry.

- Michael Stuhlbarg a Kevin Spacey se objeví ve filmu *Gore*.
- Andy Muschietti režírované sci-fi *Robotech* získalo spoluscénaristu *Wonder Woman* Jasona Fuchse.
- Daniel Dae Kim nahradí Eda Skreina v remaku *Hellboye*, který odešel z projektu po kritice jeho obsazení ze strany široké veřejnosti (postava, kterou měl hrát, je v předloze asijského původu).
- Patty Jenkins potvrdila, že se ujme režie i pokračování *Wonder Woman*.
- Joe Alwyn se objeví v režijním projektu Joela Edgertona *Boy Erased*.
- Morgan Freeman si zahraje hlavní roli v thrilleru Johna Moorea *The Manuscript*.
- Snímek *Signal Hill*, ve kterém se Anthony Mackie objeví jako právník Johnnie Cochran (obhájce O.J. Simpsona), bude režírovat Taylor Hackford.
- X-Force našli svého režiséra. Scénarista druhého *Deadpoola* Drew Goddard napíše scénář a zhostí se režie i u připravované týmovky, kde by přisprostlý hrdina měl také hrát důležitou roli.
- Armie Hammer a Felicity Jones se objeví v historickém snímku *On the Basis of Sex*.

- L. A. - Přísně tajné bude další kultovním filmem, který se dočká seriálové verze.
- Gavin O'Connor se ujímá pokračování *Sebevražděného oddílu*, ke kterému také napíše scénář.
- Jonathan Pryce si zahraje papeže Františka v seriálu *The Pope* na Netflixu. Sir Anthony Hopkins si zahraje jeho předchůdce Benedikta XVI.
- Režisér Martin Campbell natočí film na motivy pohádky *Ali Baba a čtyřicet loupežníků*.
- Horor *A Quite Place*, ve kterém se objeví pár John Krasinski a Emily Blunt, se začal natáčet.
- Postava Mutta Williamse (Shia LaBeouf) není v připravovaném pátém díle *Indiana Jonese*.

Změny v datech premiér:

- Muzikál *A Star is Born* s Bradleyem Cooperem a Lady Gagu se do kin nakonec podívá o pár měsíců dříve, konkrétně 18. května 2018.
- I, Tonya s Margot Robbie se v kinech naopak objeví ještě letos, 8. prosince.
- *Ad Astra*, novinka Jamese Graye, se objeví 11. ledna 2019.
- 17. května 2019 je dnem, kdy do kin vtrhne se svým třetím dobrodružstvím *John Wick*.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

**THE
EVIL
WITHIN 2**



EXKLUZÍVNY DARČEK

VYCHÁDZA V PIATOK 13. OKTÓBRA

GT SPORT

DARČEK K PREDOBJEDNÁVKE

**EXKLUZÍVNA
ŠILTOVKA**



VYCHÁDZA 18. OKTÓBRA

**NEED FOR
SPEED
PAYBACK**

VYCHÁDZA 10. NOVEMBRA



**ZBERATEĽSKÝ
STEELBOOK**

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF WAR

VYCHÁDZA 10. OKTÓBRA



LEN NA GAMEEXPRES.SK

DVA DARČEKY K PREDOBJEDNÁVKE

REPLIKA PRSTEŇA ONE RING



OTVÁRAČ V PODOBE ELFSKÉHO
KOVÁČSKÉHO KLDIVA

Portal Knights

PORTAL KNIGHTS ZDANLIVO IDE V ŠĽAPAJACH MINECRAFTU

Portal Knights pripomína epický príbeh z nevinnej detskej fantázie – kráľovstvo z kociek, lietajúce ostrovy, rozkošné príšerky a drak v úlohe hlavného „záporáka“. Koncept je čarovne jednoduchý a funguje, no absencia „questov“ a oklieštený kooperačný režim zamrzia, podobne, ako svet zbytočne rozsekaný na malé ostrovy, medzi ktorými je prechod všetko len nie plynulý.

Hry sú na to, aby nás bavili, a to sa novinke od malého nemeckého indie štúdia Keen Games darí veľmi dobre. Portal Knights možno na prvý pohľad až príliš pripomína Minecraft (a možno aj na druhý či tretí), no v skutočnosti v sebe kombinuje aj mnohé napríklad z takej Zeldy. Výsledok hráčom v správnom množstve dávkuje sandboxový zážitok s obzvlášť veľkým dôrazom na budovanie, objavovanie nových svetov a vylepšovanie vášho malého ňu-ňu hrdinu.

Portal Knights je indie chuťovkou, pri ktorej sem-tam strávite nejakú hodinku, no nerátajte s tým, že vás zlanári na herný maratón.

Autori si dali záležať na tom, aby ste základné prvky hry pochopili už počas prvých minút hrania, a do centra diania sa dostanete rovnako rýchlo. Nie ste zat'ážení komplexným dejom, zložitými hernými mechanikami, ba ani siahodlou tvorbou a úpravou postavy.

Rozkošné problémy v kráľovstve kociek

Príbeh hry je taký nevýrazný, až zväzda k myšlienke, že žiadny neexistuje. Dôležité je, že kedysi jednotný svet sa rozdelil na vyše štyridsať lietajúcich ostrovov prepojených portálmi na cestovanie. A to je vašou malou-veľkou úlohou – sprístupňovať jeden portál za druhým, porážať nepriateľov, ktorí sa vám a vášmu krompáču

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: RPG
Výrobca: Keen Games
Zapožičal: Keen Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ farebné, krásne prostredie
+ diverzita ostrovčekov
+ ľahko pochopiteľné mechaniky
+ bohatý systém budovania
+ eventy a support pre hráčov

- menšie ostrovy
- dlhé „loading“ obrazovky
- RPG takmer bez „questov“
- málo „bossov“

HODNOTENIE:



pripleťú do cesty, a v rámci „príbehu“ zjednotiť roztrieštenú mapu v jeden celok.

Portal Knights približuje RPG v tej najjednoduchšej forme. Na výber máte tri základné povolania: hraničiara, čarodejníka a bojovníka, ku ktorým sa viažu zbrane a niektoré brnenia. Za porazených nepriateľov získavate skúsenosti a po postupe na vyššiu úroveň si vylepšujete svoje atribúty s ohľadom na povolanie, ktoré ste si zvolili. Súboj je podobne primitívny, tentoraz v menej pozitívnom slova zmysle – sekanie mečom a vyhýbanie sa pravidelným úderom súperov sa po čase stane triviálnou, neustále sa opakujúcou záležitosťou, a čistenie si cesty za drahocennými surovinami sa rýchlo stane len nutným zlom. Jadro hry sa veru neukrýva v postavičkách, súbojoch a ani v príbehu, ale v skúmaní jednotlivých ostrovčekov a v budovaní si vlastného hranatého kráľovstva. Portal Knights je, ako už názov napovedá, o cestovaní portálmi, a pripravte sa na to, že cestovať naprieč dimenziami budete často. Ide o dobrú „oddychovku“ s perfektným konceptom, z ktorého ale niekde počas cesty zopár kociek vypadlo.



Menej je niekedy viac

Svet Portal Knights je rozdelený do vcelku veľkého množstva menších máp s rozdielnymi biómami a surovinami potrebnými na tvorbu predmetov, ktoré môžete preskúmať spolu so svojimi priateľmi. Znie to nevinne, ba až lákavo, no kombinácia viacerých nedostatkov spojených s vyššie uvedenými prvkami je miestami frustrujúca. Jednotlivé ostrovčeky sú malé a okrem vášho domovského, kde si staviate svoju „základňu“, zrejme na žiadnom nestrávite veľa času. Neustále kmitanie portálmi síce nie je prekvapujúce, no v kombinácii s dlhými načítavacími obrazovkami (aspoň v našej recenznej verzii pre Xbox One) ide o nemalý problém. K častému cestovaniu vás navyše nenúti len samotná veľkosť máp, ale najmä fakt, že každá obsahuje iné suroviny – a verte, že budete potrebovať mnoho rôznych druhov! A aby to menej trpezliví hráči nemali príliš ľahké, ak hráte s kamarátmi a rozhodnete sa premiestniť z jedného ostrova na druhý, zvyšok vašej partie budete musieť, chcene-nechcene, vziať so sebou.



hrania. Na strane druhej sa vývojári snažia udržať dlhodobú pozornosť hráčov pomocou rôznych „Eventov“, počas ktorých môžete získať unikátne odmeny – napríklad vzácne druhy rozkošných „petov“, malých zvieracích spoločníkov, ktorí vás budú, hoc nečinne, ale verne sprevádzať vašim dobrodružstvom. Jeho súčasťou sú aj temné „dungeony“ a bitky s „bossmi“ pri ktorých oceníte možnosť zavolať si na pomoc svojich kamarátov, aj keď počet elitných, náročných protivníkov by jednoznačne mohol byť vyšší.

Čo sa dá vidieť, to sa dá aj zničiť

Aj keď by štruktúra herného sveta uvítala zopár zmien, neznamená to, že vás za každým portálom čaká nuda, práve naopak. Ostrovčeky sú síce menšie, no navzájom sa od seba líšia ako prostredím, tak aj nepriateľmi. Platí, že skoro všetko, čo vidíte, sa dá zničiť alebo nanovo postaviť.

Fyzika v hre ma nielen príjemne prekvapila, ale aj pobavila: ak sa napríklad prekopete hlbšie do zeme, počujete ozvenu, a voda v menšom množstve dokonca dokáže vytiecť. Už menej reálne pôsobí absencia možnosti plávania: keď skočíte do vody, smiešne klesnete na dno ako kameň.

Objavovanie je najsilnejšou stránkou hry a diverzita prostredí je skvelá. Ak si k tomu pripočítate množstvo predmetov a stavebných možností, zistíte, že táto indie hra vás dokáže, aj keď v menších množstvách, zabaviť na poriadne dlho. Možnosť kooperačného hrania bola zo strany vývojárov brilantným t'ahom, no je škoda, že online sféru nedokázali nafúknuť, podobne ako jednotlivé svety z kociek, do väčších rozmerov. Čo by si, naopak, zaslúžilo osekať, sú zdĺhavé „loading“ obrazovky, ktoré sa vám postavlia do cesty vždy, keď zistíte, že potrebná surovina sa nachádza „na portály d'aleko“.

Naše hodnotenie

Portal Knights zdanlivo ide v šľapajach Minecraftu, no vývojári si dali záležať na tom, aby hra nestratila vlastnú identitu. Je škoda, že autori sa pri otázkach online hrania držia pri zemi a režim kooperácie si užijete len s priateľmi, no celkové kvality hry tento nedostatok prevažujú. Ak hľadáte niečo nenáročné a stvorené na oddych, táto budovateľská RPG vám poslúži viac než dostatočne.

Mário Lorenc



Strategické zbieranie surovín na viacerých ostrovoch naraz je nemožné; tam, kam pôjdete vy, budú musieť ísť aj ostatní. A tu sa dostávame opäť na začiatok, k prvotnému problému, ktorým je veľkosť jednotlivých ostrovov.

Hre miestami chýbajú obrovské, rozľahlé svety, kde by sa nútené skupinové cestovanie nemenilo na otravné „sekýrovanie“. V takom prípade by nepôsobilo čudne, keby každý svet obsahoval aspoň väčšinu surovín potrebných na stavbu a produkciu predmetov – hráči by sa mohli doslova rozliezť po celej mape, každý prispievajúc svojou troškou. Zmeniť by sa mal aj

systém skupín, aby sa mohli hráči spájať do veľkých tímov a nielen do malých, štvorčlenných buniek. Tieto skupinky sa navyše dajú vyskladať len z hráčov, ktorých máte pridaných medzi priateľov. Hre chýba skutočný, poctivý multiplayer: väčšie skupinky hráčov z celého sveta, klany, boje o ostrovy vo forme PvP.

Nedávno som čítal príspevok jedného z vývojárov na Steame, ktorý sa vyjadril, že „Portal Knights nie je MMO hrou“, a štúdio preto neplánuje zvýšiť štvorčlenný limit tímov. Niežeby som nerozumel autorskému zámeru zachovať komornú atmosféru, no skutočne by zopár zmien v kooperačnom režime hry spôsobilo, že by titul stratil svoju „tvár“?

Svet Portal Knights je farebný, krásny a bohatý, no nelogicky rozsekaný na príliš malé časti. Je to obrovská škoda a veľký hendikep najmä z hľadiska dlhodobého

Monster Hunter Stories

SPIN-OFF S VEĽKÝM SRDCOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: JRPG
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + šľachtenie príšeriek
- + pohľad na Monster Hunter z inej strany
- + zaujímavý súbojový systém
- + veľmi pekný soundtrack
- + krásne CGI sekvencie
- technická stránka
- predvídateľný príbeh
- typické fetch questy

"Monster Hunter Stories je milým prídavkom do série Monster Hunter, ktorý osloví predovšetkým tých menších"

HODNOTENIE:



Séria Monster Hunter je už od svojho vzniku známa tým, že sa vo svojich spin-offoch necháva inšpirovať inými žánrami, ktorých prvky by v hlavnej sérii len sťažka prešli. Povedzme si to úprimne, sú akýmsi posvätným grálom, na ktorý si fanúšikovia nedajú len tak siahnuť a radikálnejšie novinky berú často ako svätokrádež. Z toho dôvodu sa tvorcovia prepĺnení nápadmi musia obrátiť inam a naskočiť na vedľajšiu koľaj spin-offov. Ak by ste si teda náhodou mysleli, že Monster Hunter Stories je prvý medzi takýmito pokusmi.

Nie je ani prvým, ani druhým, ba ani tretím. Je už celkovo deviatym takýmto prírastkom, ktorý z celkového pohľadu jednoznačne patrí medzi tie najodvážnejšie. Aj keď stále nemá na podivnosti typu Monster Hunter: Dynamic Hunting, akčnú hru nevalnej kvality pre mobily, alebo Monster Hunter Diary, desivú zvrátenosť pre PSP. Je treba povedať, že na ne, našťastie, nemá. Monster Hunter Stories je totižto na rozdiel od nich vo svojom jadre milou, zábavnou a chytľavou príbehovou hrou, ktorá síce radikálne mení zákonitosti hlavnej série, no zároveň ju dokáže podarene obohatiť tým, že ju prenáša do zatiaľ neprebádaných vôd tradičných japonských RPG hier.

Hra rozpráva príbeh o troch kamarátoch z horskej dedinky Hakum Village, ktorí už dospeli do takého veku, aby sa mohli stať Jazdcami (Rider – v originálnom



znení). Jazdci nesú vo svojom srdci dôležité poslanie. Tí, na rozdiel od Lovcov (narážka na hlavnú sériu Monster Hunter), príšery nelovia, ale chytajú, starajú sa o ne a spriatelujú sa s nimi vytvárajúc tým jedno trvácne puto. To je aj gro celej hrateľnosti, ktoré je z

veľkej časti zamerané na hľadanie príšer, ich levelovanie, získavanie nových schopností a tak ďalej.

Veľmi na mňa zapôsobilo tempo rozprávania príbehu. Tam, kde by sa v iných hrách príbeh okamžite rútil strmhľav priamym





smerom ku koncu, Stories na to ide úplne pozvoľna. Kým sa stanete Jazdcom, prejde niekoľko pekných hodín, počas ktorých okúsíte, aké je to byť ešte len chlapcom bez starostí a povinností. Zatiaľ čo robíte triviálne úlohy a tak trochu aj mladícku nerozvážnu neplechu, v Hakum Village sa pekne udomácnite a budete mať pocit, že ste tam fakt prežili kus života, kým vás hra a jej príbeh nedonútiia teplú postel' domova opustiť.

Vy, chlapec Lute, sa tým Jazdcom nakoniec aj stanete, no udalosti v príbehu narušia typickú kamarátsku trojku a tá sa roztrhne, pričom na každého bude čakať iný osud. Tak, ako to v dobrých RPG hrách býva, je tu zlo, ktoré treba poraziť. Zlo v tomto prípade predstavuje akýsi mor v podobe tmavofialovej pary, ktorá pohlcuje príšery a núti ich vykonávať hrôzostrašné činy. Otázky, čo to vlastne je, kto za tým stojí a aké miesto v kontexte udalostí máte

vy, vám zodpovie samotná hra správnym dávkovaním príbehových cutscén.

Príbeh sa mi páčil a ako rozptýlenie od nepríbehových hier hlavnej série poslúži



skvelo. Musím ale povedať, že aj keď mi sadol dej a jeho postavy, z ktorých musím poukázať hlavne na mačiaka Navirou slúžiaceho ako parádne pojatého kamoša zľahčujúceho svojimi narážkami vážnejší tón príbehu, nejde zase o nič originálne a v mnohých častiach je dej predvídateľný. Na druhej strane, ide o oddychovú hru, ktorá sa nikam neponáhľa a nepredstavuje nejakú veľkú výzvu ani čo sa stupňa obtiažnosti týka. Preto si určite nebudete lámať hlavu v prípadoch, keď si niečo domyslíte skôr než vám to hra sama ukáže.

Tým hlavným pokrmom hrateľnosti je už spomínaná starostlivosť o chytené monštrá. Tie sa musia najprv vyliahnuť z vajíčka, ktoré predtým ukradnete z hniezd náhodne sa objavujúcich vždy na iných miestach. Kradnutie ide väčšinou poľahky, no v prípade raritnejších monštier je lepšie radšej sa pripraviť na možný súboj s matkou, resp. otcom tých vajíčok. Z hniezda môžete vybrať vždy niekoľko vajíčok, no vziať si môžete len jedno. Trocha sa mi nepáčil tento systém, nakoľko v prípade, že sa rozhodnete skúsiť šťastie znova a siahnete po inom vajci, to predchádzajúce vám zmizne a už si ho späťne vybrať nemôžete.

Samotnému vyliahnutiu predchádza milá minihra s ťukaním stylusu na rôzne miesta vajíčka, čím môžete už takmer vyliahnutému monštru privodiť bonusové zvýšenie štatistík, ako zdravie, obrana alebo sila. Príšerku si môžete pomenovať ako chcete a ihneď s ňou môžete vyraziť do boja. V hre ich je niekoľko desiatok a každá má svoje vlastné štatistiky, špeciálne



schopnosti, štýl boja, špecifický úder a aj špecifickú vlastnosť, ktorú budete podľa užitočnosti využívať menej alebo viac.

Príšerky môžete zgrupovať do skupín a počas bojov využívať členov danej skupiny. To taktiež zabezpečí, že všetci levelujú spolu, aj keď sa priamo súboja nezúčastnia. Okrem klasického levelovania po súbojoch môžu získavať levely tým, že ich nakrmíte rôznymi pochúťkami.

Ich špecifické vlastnosti sú často veľmi užitočné, niektorá vám dokáže napríklad odhaliť na mape suroviny alebo nepriateľov, iná vám umožní skákať z určitých miest na iné, ďalšia zase šplhať po určených povrchoch, plávať vo vode alebo raziť tunely pod zemou.

Tieto vlastnosti príšer vám umožnia dostať sa na miesta, kam by ste sa bez nich alebo s inými príšerami dostať nemohli.

Aby toto všetko nestačilo, ešte sú tu gény príšer. Každá sa rodí, samozrejme, s iným typom génov, ktorých kombinácia môže dopomôcť k zvýšeniu rôznych štatistík a nadobudnutiu nových schopností zvierat'a.

Tieto gény budete môcť časom upravovať aj vy sami a z vašich pomocníkov vytvoríte skutočne bojové mašiny. Dá sa povedať, že sa s prížmúrením všetkých ôsmich očí stanete akýmsi malým bohom. Mimochodom, aj táto skutočnosť len dokazuje, ako je tento systém detailne prepracovaný a zaujímavý. Súboje sú

tu pojaté v typickom JRPG štýle na t'ahy, aj keď s vlastnou originálnou príchut'ou. V súboji môžete ovládať seba a svoju príšerku len sčasti. Tú riadi pri bežných útokoch AI, no vy jej môžete zvoliť použitie špeciálnych útokov.

Systém tu simuluje hru kameň-papier-nožnice pretransformovanú na štýl útokov rýchlosť-sila-technika. Každá z príšer má svoju dominantu, ktorú musíte využiť vo svoj prospech používaním toho štýlu, ktorý jej štýl prerazí.

Je to zaujímavý twist ku klasickým t'ahovým súbojom a dokáže byť veľmi zábavný. Pri strete s novým nepriateľom jeho štýl nepoznáte, a tak ho musíte podľa jeho výzoru a používaných schopností len odhadnúť. Aj keď jej daný štýl už poznáte, nikdy nemáte istotu, že nepriateľ nepoužije v boji iný štýl, ktorý by zase mohol na hruškách nychytať vás. Každopádne, stále platí, že jej vlastný štýl je využívaný spravidla najčastejšie.

Pri splnení určitých podmienok môžete uskutočniť s vašou príšerkou spoločný útok a po naplnení ukazovateľa puta s príšerou jej môžete naskočiť na chrbát a bojovať s vyššou útočnou silou zakončenou explozívnu špeciálnou schopnosťou, ktorú nebudete môcť predviesť nijako inak, len takýmto spôsobom.

Súbojový systém sa môže na začiatku zdať trochu zmätčivý, no je skutočne zábavný, aj keď trochu netradičný. Ak ale bude vo vývoji druhá časť, privítal by som viac bojových štýlov, nakoľko spamovať neustále len tri rôzne útoky

môže byť pri dlhšom hraní trochu únavné. Svojej postave kupujete rôzne zbrane a výzbroj, ktoré môžete následne aj upgradovať prostredníctvom materiálov. Rovnako tak môžete získané veci v inventári kombinovať a vyrábať si napríklad liečivé potiony.

Ak vás prestane baviť ísť v lineárnych stopách príbehu, môžete robiť desiatky vedľajších úloh, ktoré sú tu ale, bohužiaľ, pojaté veľmi fádne typu prines, dones, zabí a podobne. Na druhej strane, ak si budete chcieť vylepšovať svoje vybavenie, získavaniu peniažkov idúcich z vykonania vedľajšakov sa nevyhnete.

Svet Monster Hunter Stories je obrovský, farebný a krásny. Viditeľné šrámy na jeho tvári ale robí slabá technická stránka, za ktorú môže predovšetkým nevýkonný hardvér 3DS-ka. Pripravte sa na početné framedropy objavujúce sa hlavne vo väčších priestranstvách. Nepoteší ani spôsob zobrazovania postáv v prostredí. Najprv totiž vidíte len akúsi sivú siluetu pripomínajúcu sochu a až potom na ňu naskočia textúry, čo dosť kazí výsledný dojem zo zážitku.

Grafika pôsobí trochu hrubo, vyrušovala ma aj použitá farebná paleta, ktorá je pojatá viac saturovane než to mám zvyčajne rád. Naopak, fantastické sú tu CGI sekvencie, ktoré sa svojou grafikou i kvalitou vyrovnajú aj tým z predchádzajúcich hier série. Ruka v ruku s kvalitou CGI ide aj krásna hudobná stránka a tradičné zvuky, prostredníctvom ktorých sa budete v Stories cítiť ako doma, teda ako v klasickej Monster Hunter hre.

Veľmi by som si priaľ, aby Monster Hunter Stories vyšlo na Nintendo Switch nielen vo vyššom rozlíšení, ale taktiež so stabilnými 60 fps a neporovnateľne lepšou grafickou stránkou. Táto hra by si to totiž rozhodne zaslúžila.

V prípade, že by ste si chceli zabojovať s ostatnými hráčmi sveta, môžete siahnúť po lokálnom aj online multiplayeri. V ňom môžete využívať len tie príšerky a veci, ktoré máte prístupné v hre pre jedného hráča. Multiplayer som ale naplno vyskúšať nemohol z toho dôvodu, že počas písania recenzie hra ešte nebola vydaná.

Maroš Goč

AORUS



BEYOND LIMITS.

AORUS Z370 GAMING MOTHERBOARDS



www.gigabyte.eu

Z370-AORUS
GAMING 7



Z370-AORUS
ULTRA GAMING



GIGABYTE

Voodoo Vince: Remastered

DÔVOD EXISTENCIE NEZNÁMY

Existujú remastery, ktoré nadčasovú hratelnosť hier obohacujú o modernú grafiku, vďaka čomu si ich môžu v plnej paráde užiť aj súčasní hráči. Existujú taktiež remastery, ktoré síce neprinášajú legendárne hry, no v modernej grafike sa pôvodné, staré hry zrazu zdajú byť hratelnejšie a celkovo lepšie. Napokon existujú aj remastery, o ktoré nikto nikdy nežiadal, neprinášajú veľa nového a pri ich hraní zistíte, že tak, ako tie hry za veľa nestáli ani vo svojej dobe, tak za veľa nestoja ani dnes. **Voodoo Vince: Remastered** patrí, žiaľ, do tretej kategórie.

Hra vyšla pôvodne v roku 2003 na prvý Xbox a podľa môjho názoru boli už vtedy jej neohrabanosť, amaterizmus a prázdnota akýmsi ostrým kontrastom k takým vyšperkovaným kúskom, akými boli Ratchet & Clank: Going Commando či Jak II. Nie, prázdne levely, nevynaliezavých a okamžite zabudnuteľných nepriateľov či kostrbato pôsobiace boss fighty lepšou grafikou určite nezlepšíte. A **Voodoo Vince: Remastered** je toho jasným dôkazom.

Voodoo Vince bola už pred 14 rokmi len priemerná záležitosť a po toľkých rokoch sa jej fádnosť ešte viac prehĺbila. Veľmi jej nepomáha ani fakt, že hra bola zremasterovaná, nakoľko sa o ňu tvorcovia postarali tak „ukážkovo“, až mám pocit, že ich k tomu len niekto donútil. Xbox One, resp. PC, prišlo o Stormlands, prišlo o Scalebound a namiesto toho dostalo toto čudo vytiahnuté z akejsi dávno zabudnutej hromady prachom zapadnutých hier.

Že nie je čosi s kostolným poriadkom, vám napovie už úvodná animácia, ktorá vďaka svojmu amatérskemu spracovaniu a lacnému dabingu pôsobí neuveriteľne rozporuplným dojmom. Vďaka tomu vám hra vlastne už ani neprivedie mylný

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: plošinovka
Výrobca: Beep Games, Inc.
Zapožičal: B.G., Inc.

PLUSY A MÍNUSY:

- + niektoré objekty majú hi-res textúry
- + úroveň majú nápad
- Vince a jeho humor
- technická stránka
- sterilní nepriatelia a boss fighty
- stereotypná barová hudba
- slabý plošinovkový feeling

HODNOTENIE:



dojem, že sa dívate na pôvodnú verziu, pretože vás doslova presvedčí o tom, že sa pozeráte na nejakú skutočne starú hru s ranou 3D grafikou. Oproti lahodne pôsobiacim animáciám z vyššie menovaných plošinoviek, ktoré vyšli v tom istom roku, pôsobí **Voodoo Vince** doslova ako z praveku.

A nejde len o úvod. Celé ovládanie, ktorého kamera sa dá nahnúť hore a dole len do určitého uhlu, pôsobí poriadne zatuchnutým dojmom a skákanie by len ťažko uspelo v súťaži precíznosti. Neživým dojmom pôsobia nevynaliezavo navrhnutí nepriatelia bez štipky charizmy, ktorí sa po prostredí len tak dookola poflakujú a vyzerajú, akoby tam vlastne ani nepatrili. Dizajnovo je v tomto smere na tejto plošinovke čosi zlé, čosi ozaj nedomyslené.

Počas levelov zbierate všemožné krámy, aby ste si zvyšovali počet životov. Medzitým vás otravuje rôzna hávďa, ako žaby s krídlami, rôzne lietajúce muchy či poskakujúci žltí diablici. A všetci patria medzi tých najmenej zaujímavejších nepriateľov, akých som v plošinovkách mal možnosť vidieť. Nuž, možno len séria Hugo ich má ešte horších.

Boss fighty sú kapitola sama o sebe, nakoľko boss je vždy len akýsi objekt naanimovaný nešikovným nadšencom počítačovej animácie, ktorý je vo fachu len nejaký ten týždeň.

Na druhej strane, jednotlivé levely často ponúkajú zaujímavé nápady. Napríklad môžeme spomenúť ovládanie hodín. Po ich nastavení na správny čas sa vám otvoria stále nové a nové dvere. Zapálením seba samého môžete postupne prejsť až k dvom drzým benzínovým pumpám, ktoré zničíte práve tým ohňom. Nechýbajú ani minihry, napríklad let počas dlhej pasáže v podzemí. Toto sú, bohužiaľ, jediné svetlé chvíľky tejto hry, ktorá mala navždy ostať pod nánosom prachu, len v spomienkach hráčov.

Vince má k dispozícii len veľmi spartánske množstvo zbraní. Môže udierať päťou, spraviť zo seba tornádo alebo môže spraviť hlavičku do zeme. Z tých troch možností budete využívať len tú druhú menovanú, nakoľko využívanie zvyšných dvoch len zbytočne zvyšuje frustráciu pri hraní. Okrem toho má Vince k dispozícii aj špeciálne schopnosti. Je ich celá kopa, no problém je,





že sa vám nikam nezaznamenáva schopnosť, ktorú aktuálne máte a ak získate inú, jednoducho sa vám prepíše, čo značne komplikuje a robí poriadne neprehľadnou túto inak jednoduchú mechaniku.

Samotným problémom je aj Vince. Táto herná postava sa snaží byť vtipná a nad vecou, no robí to tak otravným spôsobom,

navyše opakuje trápne hlášky, že som sa hanbil aj za tvorcov. Hovorím o hláškach typu: „A nabudúce ostan vyhynutý!“ po tom, čo znesiete zo sveta bossa v podobe kostry Tyranosaúra rexa. Problém tkvie v tom, že hra vám poriadne postavu ani nepredstaví, neexistuje tu žiadne dávkovanie odkrývania jeho charakterových črt. Na začiatku hry sa totiž len

postaví z police a ide okamžite zachraňovať svoju paniu, ktorú uniesli kumpáni akéhosi zlosyna Kosmosa. Tvorcovia sa z Vinceho snažili vytvoriť hláškujúcu mašinu vytvárajúcu dojem úplného borca, ktorý zvládne každú jednu situáciu ľavou zadnou, no skončili tak na pol ceste, respektíve len kdesi na jej začiatku. Vince nemá charizmu Spyra, nemá ten dobrácky výraz Crasha a už vôbec nemá sympatickosť Ratcheta. Hovorí sa, že keď hra nemá dobrého hrdinu, tak tým celá trpí a Voodoo Vince to len potvrdzuje. Ved' čo si len pomyslieť o jedincovi, ktorý po predslove svojej práve unesenej stvoriteľky žiadajúcej ho o záchranu len pokrčí plecami a povie: „Uhm, okey?“ Nie, ja som sa nesmiel.



Z technického hľadiska je hra poriadne podpriemerná. Remaster obsahuje tu či tam podarenejšie textúry, no mnohé z nich sa nachádzajú v pôvodnej low-res podobe, čo pôsobí veľmi rušivým dojmom, hlavne keď sa vedľa nich postaví do kvalitných textúr odetý Vince. Hra pri svojom vydaní trpela mnohými nedostatkami, no ich veľká časť je už, zdá sa, odstránená. Osobne som mal veľký problém s ukladaním pozícií, nakoľko hra vôbec neregistrovala môj postup a jednoducho ho nesejvovala. Vyriešiť sa mi ho nakoniec nepodarilo, a tak som bol nútený hrať hru znova a znova, až kým som sa nedostal dostatočne ďaleko na to, aby som vedel o hre povedať svoj názor. Priznávam, neprešiel som ju, no nie kvôli svojej lenivosti, ale kvôli radikálnemu bugu.

Artštýl hry pôsobí fádne a nezaujímavo. Hre chýba mnoho moderných prvkov, ktoré by prostredie oživilo a dodalo mu šťavu, ako napríklad bloom, lens flare, ambientná oklúzia či správne použitá hmla. Ruka v ruku s týmto štýlom ide aj hudba, o ktorú sa postaral Steve Kirk. Jeho barové, až jazzové rytmy mi doslova trhali uši a melódie sa rýchlo stávali otravnými. Nie, nie, toto nie je v žiadnom prípade taká hra, v ktorej slabý hrateľnosť zachraňuje aspoň podarená hudba. Voodoo Vince: Remastered pôsobí, ako keby tu ani nemal byť a sám ani nevie, prečo bol vlastne vytvorený. Skutočne by stačilo popracovať na poriadnej grafike a vylepšiť ovládanie kamery na modernú úroveň, aby išlo aspoň o hru celkom hrateľnú v krátkych intervaloch. Vzhľadom na to, že ide o remaster a nie remake, nemožno čakať výsadné zásahy do hrateľnosti a prvkov hry, no to je zrejme kameň úrazu. Ak je základ hry dobrý, remaster je zväčša tiež, no ak základ už poriadne páchne hnilobou, tak nový náter ten zápach len na určitý čas zakryje, no po istej dobe sa tak či tak opäť prederie naspäť a odhalí, že pod tým náterom je stále rovnaká zahŕňajúca kostra.

Maroš Goč



Mario + Rabbids: Kingdom Battle

NAJVÄČŠIE PREKVAPENIE OD

ČIAS KONCA PLANÉTY OPÍC

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch

Žáner: taktická stratégia

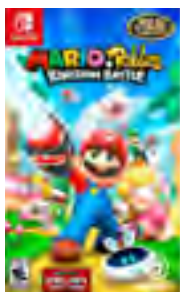
Výrobca: Ubisoft

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + šprepracovaný súbojový systém
- + skvelo navrhnuté mapy
- + dôraz na taktické myslenie
- + fantastická hudba
- + krásna grafika a umelecký štýl
- + zábavná kooperácia
- + nenásilný humor
- + umožňuje zabíjať Rabbidov

- hra mohla byť predsa len o niečo dlhšia
- chýba o niečo viac aktivít medzi súbojmi

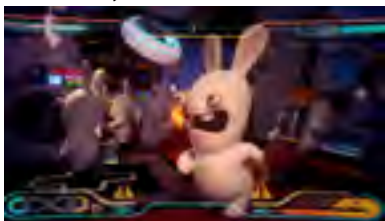


HODNOTENIE:



Ešte teraz si spomínam na to, ako sa všetkým hráčom zmenil výraz tváre z radostného na sklamaný, keď sa vďaka leakom z plánovanej hry Mario vykl'ula stratégia, v ktorej Mario spojí sily s Rabbidmi. A spomínam si taktiež na to, ako sklamanie narástlo, keď sa ukázalo, že leaky boli pravdivé a hra bola oficiálne ohlásená.

Dobrosrdečný a vždy odvážny inštalatér a hlúpe, otravné zubaté zajace, ktoré snád' každý neznáša, a ktoré takmer zabili Raymana. Tak toto rozhodne nemôže dopadnúť dobre. Viete čo? Možno nakoniec ani nedopadne, ak si hru zahráte v nejakom alternatívnom vesmíre. V tom našom je Mario + Rabbids je taktická bomba!



Ubisoft si dal poriadne na čas, nakoľko hru vyvíjal viac ako tri roky. Namiesto toho, aby sa ponáhlal a zošil hru horúcou ihlou, čo je, mimochodom, v súčasnosti oblúbená stratégia veľkých herných spoločností, šiel na vývoj pomaly a premýšľavo. Tvorcovia si Nintendo a aj možnosť, ktorú im dal Šigeru Miyamoto, keď im do rúk zveril svoju najcennejšiu značku, jednoducho ctia.

Hubové kráľovstvo sa nachádza vo veľkom nebezpečí. Jeden zo zákernejších Rabbidov si totiž na svoje veľké oči nasadil špeciálne VR zariadenie, ktoré by sa v jeho nemotorných labkách mohlo premeniť na skazu tohto rozprávkového sveta, a preto Mario so svojím obvyklým gangom, ku ktorému sa pripojí umelá inteligencia



Beep-0, nemôže strácať čas a musí ho za každú cenu zastaviť. Príbeh hry je jednoduchý ako, úprimne, v každej hre s Mariom či Rabbidmi a slúži predovšetkým len ako lepidlo medzi jednotlivými hernými pasážami. Nechcem sa teraz nikoho dotknúť, no čakať hodnotný príbeh od Maria je asi ako čakať, že sa objaví v nejakej taktickej stratégii. Počkat'... Že čo?!

Lásku k projektu je vidieť hneď od začiatku hry. Po zábavnej úvodnej animácii sa vám pred očami predstrie krásny svet plný farieb pôsobiaci neuveriteľne jemne, čisto a mätko. Každý z niekoľkých svetov, vrátane hubu, má svoje špecifiká a tému, ktorá sa vám neopozera, ani keď pri hre strávite viac než 20 hodín. Zhruba toľko vám hra vydrží, čo je menej, než som očakával.

Určite by som privítal dodatočných 10 hodín. Tvorcovia sa nechali inšpirovať štýlom Super Mario 3D World z Wii U, pričom ho viditeľne skrášlili a zároveň dodali možnosť otáčať kameru, čím len umocnili pôsobivosť herného sveta. Rovnako sa podarila aj grafická stránka, ktorá len málokedy ukáže slabiny ako napríklad v prípade príliš výrazného efektu Depth of Field na určitých miestach. Obzvlášť poteší vykreslenie postáv, ktoré akoby vypadli z animovaného filmu. Grafike skvelo sekunduje nemenej krásna hudba od legendy, Granta Kirkhopeho, ktorý famóznym spôsobom spracováva známe zvuky a k nim pridáva nové chytľavé melódie.

V úvodných pasážach hry sa zoznámate s ovládaním, prejdete si niekoľkými jednoduchými



súbojmi a začnete spoznávať svet a jeho tajomstvá. Čoskoro natrafíte na zvláštne objekty, s ktorými nebudete môcť pohnúť a miesta, kam sa nebudete vedieť dostať. Takýchto miest v hre

nájdete neúrekom a väčšinou ich skutočne nebudete vedieť odomknúť. Na to musí Beep-O získať určité schopnosti ako posúvanie kvádrov či nosenie predmetov. Mario + Rabbids je



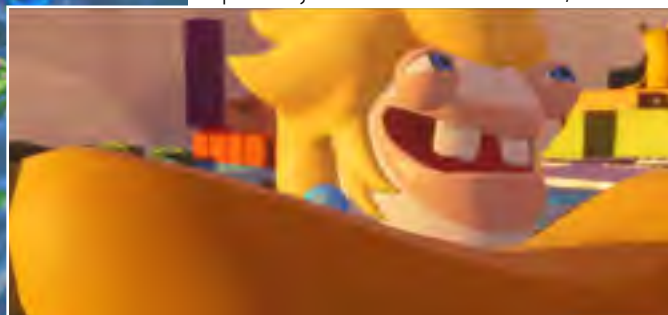
jednou z tých hier, ktoré obsahujú plno tajomstiev, a v ktorých sa oplatí vrátiť sa do prejdenej oblasti a objaviť to, čo vtedy ešte nebolo možné objaviť.

Dalo by sa povedať, že hra sa zľahka dotýka aj žánru Metroidvania, aj keď jeho čistým zástupcom určite nie je. V tomto mohla hra podľa mňa dosiahnuť ešte viac. Aj keď všetky tajomstvá, bonusy či tajné lokácie sú skvelé a svetom je radosť sa prechádzať, chýba tomu niečo, čo by sa viac sústredilo na série, ktoré hra spája. Je až trestuhodné, že sa v hre s Mariom nedá skákať a plošinovkové prvky tu vôbec nie sú. Ide, samozrejme, o taktickú stratégiu, no toto nie je XCOM, v ktorom by výstrelky neboli na mieste. Toto je spojenie dvoch zábavných svetov, tak spravme niečo, čím sa vyznačujú obe série.

Každopádne, tým najdôležitejším prvkom sú strategické súboje. Mario ako taký sa s RPG nestretáva prvýkrát, nakoľko má na svojom konte mnoho skvelých role-playing titulov, z ktorých niektoré sa stali dokonca legendárnymi hrami, ako napríklad Super Mario RPG od bývalého Squaresoftu, no so stratégiou sa až tak ako Rabbids ešte nestretol. Už asi ani netreba dodávať, že ich prvá skúsenosť dopadla nad očakávanie.

Súboje sú t'ahové a štýlom sa podobajú na taktické strety z XCOM-u. To som uviedol len pre predstavu, nakoľko tu všetka podobnosť končí. V partii môžete mať tri postavy a každá z nich má možnosť počas jedného t'ahu vykonať tri rôzne akcie. Prvá pozostáva z pohybu, druhá zo samotného útoku a tretia z nahodenia podporného efektu. Samozrejme, poradie akcií a ani poradie postáv nie je dané a je len na vás, s ktorou postavou pôjdete ako prvou a čo s ňou vykonáte.

Bojové arény sú skvelo nadizajnované a ponúkajú širokú škálu možností, ktoré sa



ešte viac otvárajú s tým, aké schopnosti máte odomknuté v stromoch schopností postáv. Verte mi, že väčší počet políčok, po ktorých sa môžete pohybovať po vyjdení z rúry, vie pekne zamiešať karty. Na mapách nebudete môcť využívať len rúry a efektne tak prekvapovať nepriateľov, ale taktiež budete môcť využívať napríklad výhodu paľby z vyššie položeného miesta či skrývania sa za prevažne zničiteľnými krytmi.

Všetko, čo môžete robiť, môžete robiť ešte lepšie, ak sa na to zameriate pri udeľovaní bodíkov schopnostiam. Aj keď prvé boje môžu byť jednoduchšie, čoskoro hra prituhne a nutnosť rozmyšľania a taktického myslenia sa vyšvihne na maximálnu úroveň. A nejde len o to, ako je bojové pole tvarované, ide aj o zbrane a ich efekty.

Každá postava má svoju vlastnú hlavnú a doplnkovú zbraň, ktoré oplývajú niekoľkými rozličnými štatistikami určujúcimi nielen ich základnú palebnú silu, ale taktiež vedľajší efekt, jeho silu a percento úspešnosti, dosah zbrane a v neposlednom rade aj škodu, ktorú spôsobujú krytom. Niektoré môžu byť dokonca ešte efektnejšie proti určitým druhom nepriateľov.

Hra tu skutočne predvádza až neuveriteľne prekvapivú hĺbku, a to som ešte nespomenul schopnosti postáv. Tých je plno a niektoré sa dajú po odomknutí ešte levelovať. Obzvlášť užitočnou je podrazenie nôh, skok na hlavu nepriateľa alebo schopnosť postavy vykopnúť druhú postavu, či už bližšie k nepriateľovi, alebo na vyššie položené miesto, kde má lepšie krytie. Možností je neúrekom a každá z nich má v hre svoje miesto. Škoda, že sa jednotlivé stromy schopností tak podobajú. Líšia sa len v špeciálnych schopnostiach, no obsahovo a vizuálne sú rovnaké.

Súbojov je neskutočne veľa, no vzhľadom na rozmanitosť úloh a samotných máp, stereotyp nehrô. Niekedy si musíte poradiť len s určitým počtom nepriateľov, inokedy sa zase dostať do bezpečnej zóny a taktiež dôjde aj na eskortné misie. Mapy sú dostatočne variabilné a v pokročilejších fázach sa budete musieť vyrovnávať aj s nástrahami prírody či už púšťnymi tornádami, snehovou víchricou alebo krabicami s výbušným, mrazivým alebo



iným nebezpečenstvom. Chválu si rozhodne zaslúži aj rôznorodý počet nepriateľov. Teraz sa dostávame asi k tej najlepšej informácii, keďže z vašich tvárí by aj slepý vyčítal, že by ste si tú hru aj zadovážili, no tí nešťastní Rabbidovia vás odrádzajú. Vedzte, že v hre sú vašimi nepriateľmi práve oni! Presne tak, tých, ktorých zabíjate, ohadzujete granátmi, ostrelujete snajperkou, trieskate po hlave kladivami, sú práve tí naničhodní, otravní, škriekajúci a imbecilní Rabbidovia! Mariovi síce niektorí z nich pomáhajú a iní sa zase len tak poflakujú a robia to, čo Rabbidovia zvyčajne robia (a vy viete, čo to je), no na drvivú väčšinu budete poľovať a bude vám to robiť náramnú radosť.

Rabbidov tu je celé množstvo. Od obyčajných, cez tie, ktorí dokážu liečiť, hádzať granáty, až po veľkých zmutovaných so skalou na chrbte či štítom pred sebou. Skvelou vlastnosťou hrateľnosti je existencia friendly fire. Tak, ako dokážete zasiahnuť svoje postavy, aj Rabbidovia dokážu trafiť sami seba. Vtedy sa dokážu obrátiť proti sebe, čím vám uľahčia robotu. Parádne vyzerajú aj bossovia, ktorí predstavujú asi tie najzábavnejšie časti hry.

Hra umne strieda pasáže bojov a prieskumu. Často vám prechod skrížia puzzle, ktoré nie sú extra ťažké, no dokážu zabaviť a sú vítanou zmenou v dynamike hrateľnosti. Inokedy môžete natrafiť na kanóny, ktoré vás prenású do zvláštnych miestností, kde na čas musíte pozbierať všetky mince, inak nedostanete špeciálnu odmenu a poviem vám, že to zbieranie môže byť často veľmi problematické. Inokedy zase na čas zbierate roztrúsené červené

mince. Prieskum sveta je vďačný a vďaka skvelej grafike aj pôsobivý. Za vaše prieskumné činnosti môžete získavať nové zbrane, body do stromov schopností či milé bonusové predmety ako artworky, 3D modely postáv do galérie alebo aj soundtracky z hry, ktoré si potom môžete vypočuť v hube.

K dokonalosti skutočne chýba už len kúsok, hlavne ak si uvedomíte, že sa vám postupne odomknú rôzne výzvy v štýle zabi všetkých nepriateľov jedným ťahom a podobne. Vedľajšiemu obsahu chýba už len jediná vec, jediná minihra, aby ma dostal úplne do kolien. Verím, že dvojka ich bude mať viac ako jednotka.

Mario + Rabbids prináša aj podporu lokálnej kooperácie v podobe špeciálnych, vopred nadizajnovaných misií dostupných z hubu. Každý z dvojice dostane do rúk tím zložený z dvoch hrdinov a spoločne sa snažia zvládnuť stanovené úlohy. Kooperácia funguje veľmi dobre, v spoločnosti hra nabere na zábave a takýto štýl hrania pridáva hrateľnosti úplne nový rozmer.

Len kooperačných úrovní mohli byť o trochu viac. Tých udelených päť hviezd možno nie je čistých, no za odvalu tvorcov, fantastické súboje a možnosti, podarenú kooperáciu či mnoho zberateľských predmetov a výziev ich hre nakoniec veľmi rád udelím. Táto hra má srdce, má veľa pozitív a cítiť z nej nadšenie vývojárov. Navyše obsahuje aj správne trafený humor, ktorý neprechádza do trápností, a to, prosím, hovoríme o Rabbidoch! Aj to sa musí počítať k dobru.

Maroš Goč

Súťaž s portálom



theHunter™

CALL OF THE WILD

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

PRESKÚMAJTE OTVORENÝ SVET

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

STAŇTE SA LOVCOM

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

ZDIELAJTE SVOJE DOBRODRUŽSTVÁ

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



1. cena - PC theHunter: Call of the Wild
2. cena - XBO theHunter: Call of the Wild
3. cena - PS4 theHunter: Call of the Wild

Súťažte na www.gamesite.sk



Quake Champions

NÁVRAT LEGENDY?

Staré herné série zažívajú opäť svoj veľký návrat. Prednedávnom sme tu mali Doom, od ktorého si veľa hráčov sľubovalo neobyčajný herný zážitok, no dočkali sme sa aj „remasteru“ Starcraftu. Tentoraz tu máme starého otca všetkých online FPS hier – Quake-a v novom kabáte a v predbežnom prístupe. Má Quake Champions na to, aby sa opäť pozviechal a ukázal všetkým, ako sa to má v online svete robiť?

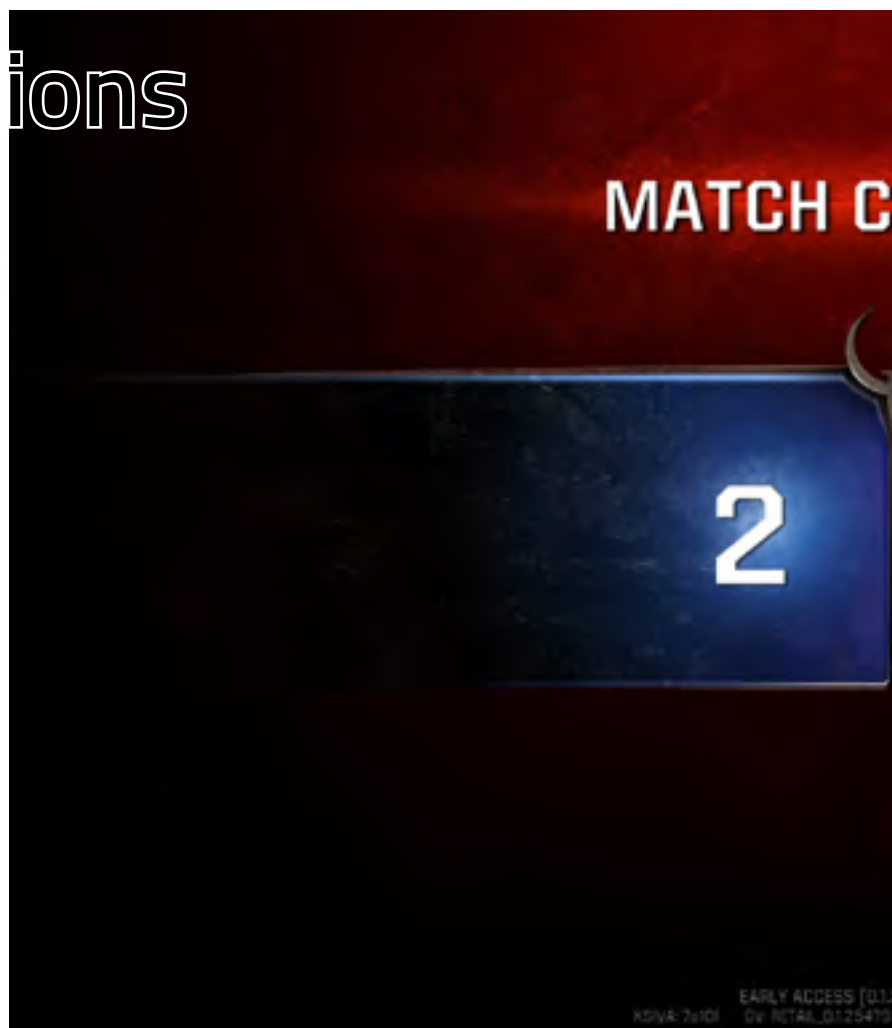


Staré mechaniky nie sú zlé, ale dnešná doba si žiada úpravy

Pamätáte si dobu, keď ste sa v online FPS hre prehánali po aréne, v ktorej bolo možné robiť rôzne psie kúsky a strieľali ste sa hlava-nehlava? Tak toto v dnešnej dobe akosi na hráčov prestáva platiť a s veľkou pravdepodobnosťou sú už takéhoto princípu presýtení. O tom svedčí aj fakt, že medzi najhranejšie akčné hry patrí Playerunknown's Battlegrounds či Overwatch. PUBG patrí do žánru Battle Royale, v ktorom sa na obrovskej mape snažíte vyhrať boj o prežitie a hru vyhráva posledný živý hráč. Na druhej strane, v Overwatch musíte hrať tímovo a nesmie vám chýbať healer, damage dealer a tank. O tom vedia aj v id Software, a tak sa posnažili, aby nový Quake nebol iba suchou arénou, ale aby priniesol aj nové prvky, ktoré môžu celé nudné dianie v hre okoreniť.



Každá herná postava má teraz špeciálnu schopnosť, ktorú môže raz za čas použiť a pri správnom načasovaní dokáže aj nepriaznivú situáciu s prehľadom vyriešiť. Niektoré postavy sa dokážu napríklad vyliečiť, iné na vás vyplňujú jedovaté sliny alebo dokážu vidieť cez steny.



Ide o pomerne zaujímavú úpravu starého dobrého Quake, ktorá bude zarytých fanúšikov zrejme spočiatku poriadne hnevať, ale po niekoľkých hrách si na ňu zvyknú.

V hre stretneme aj B.J. Blazkowicza

Okrem mierne pozmeneného gameplayu sa do Quake Champions

dostali „veľmi oblúbené“ Loot boxy, v ktorých sa nachádza herná mena, ale aj rôzne vizuály pre vaše postavy. Postáv v hre nájdeme hneď niekoľko a dúfajme, že sa dočkáme aj ďalších. Medzi aktuálnymi postavami nesmie chýbať napríklad klasický Ranger, Doom Slayer alebo jedna z najznámejších herných postáv vôbec – B.J. Blazkowicz zo série Wolfenstein. Každá postava





mapu, limit smrtí a časový limit. Arény sú v hre zatiaľ na môj vkus až príliš členité, chodby príliš dlhé a oproti klasickému Quake 3 mám pocit, že hra obsahuje menej miest, na ktorých sa dajú robiť rôzne skoky či teleporty.

Tieto zmeny idú, pravdepodobne, ruka v ruku s novými pridanými mechanikami, avšak nebol by som proti tomu, keby vývojári do hry pridali aj trochu „šialenejšie“ mapy.

Množstvo ľudí sa sťažuje na optimalizáciu hry, avšak za seba musím povedať, že hra je optimalizovaná pomerne slušne.

Na PC s konfiguráciou i7-4770 a RX 480 8 GB som nezaznamenal ani na najvyšších detailoch žiadny problém a všetko išlo ako švajčiarske hodinky. Ak však patríte medzi hráčov, ktorí silou-mocou potrebujú 120 fps, môžete naraziť na problém.

Quake Champions je zatiaľ na dobrej ceste stať sa vynikajúcou online strieľačkou. Konkurenčné tituly sú však stále o krok popredu. Do hry by sa hodili nostalgické režimy ako napríklad „Capture Flag“ či „klasický Quake“, v ktorom by sa hráči mohli vrátiť do starých dobrých čias.

Ak však vychytajú tvorcovia v plnej verzii všetky muchy a budú počúvať hráčsku komunitu, verím tomu, že Quake Champions dokáže oprášiť svoju zašlú slávu.

Lubomír Čelár

má navyše rôzne jedinečné vlastnosti, a to napríklad zdravie, štíty či rýchlosť, takže všetci si prídu na svoje. Ako už bolo spomenuté, postavy si môžete rôzne upravovať. Buď im meníte celý set, alebo upravujete jednotlivé časti, ako hlava, torzo, nohy, rôzne prídavné „serepetičky“ alebo zbrane.

Quake Champions zahŕňa zatiaľ štyri herné módy – deathmatch, tímový deathmatch, duel a mód Sacrifice. V Deathmatch móde bojujú hráči všetci proti všetkým a sem-tam máte dokonca pocit, že hráte starého dobrého Quake-a. Tímový deathmatch rozdelí hráčov na družstvá.

V tomto režime musia hráči myslieť aj na taktiku a na to, že ide o tímovú hru. Duel už podľa názvu prináša súboj „jeden na jedného“, ktorý sa navyše hrá na kolá. Režim Sacrifice patrí medzi tie najzložitejšie. V ňom musíte

priniesť na určité miesto dušu a bojovať s nepriateľmi kvôli obete pre „prastarých bohov“.

Všetky tieto režimy si môžete upraviť v „Custom Game“ móde, kde si môžete meniť typ hry,



F1 2017

...SIMULÁTOR NOVÉHO SENNU

Zatiaľ čo v TV alebo priamo na okruhoch môžeme byť svedkami hádam najzaujímavejšej sezóny F1 za posledné roky, Codemasters sa po katastrofálnom ročníku 2015 pomaly, ale naozaj pomaličky, šplhajú tam, kam im to ich psia povinnosť voči fanúšikom tohto športu káže. Ročník 2016 už patril k tým lepším hrám z dielne tejto známej spoločnosti a 2017 v nastolenom trende pokračuje.

Keď si to tak vezmeme, byť vývojárom hier F1 v poslednej dobe nie je až tak komplikované, nakoľko sami usporiadatelia a majitelia komerčných práv v poslednej dobe nevedia ako ďalej, a tak menia pravidlá každé 2-3 roky, čo jednoznačne uľahčuje prácu vývojárov, keďže práve vďaka tomu ich hra nikdy nebude hráčom pripadať rovnaká ako tá minuloročná. Ak by som mal použiť futbalovú analógiu, tak F1 2017 by bol asi tak pozmenený, ako keby sa FIFA rozhodla, že na ihrisku počas futbalového zápasu nebude 11, ale 13 hráčov.

Týmto dlhým paragrafom som chcel povedať vlastne iba to, že tento ročník sa hrá inak už len vďaka zmene pravidiel, ktorá nastala. O to viac chvályhodný je fakt, že namiesto uspokojenia sa

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná kariéra
+ prepracované vylepšovanie auta
+ výborný pocit z jazdy

- stále agresívna AI
- jednotvárne úlohy počas tréningov
- problémy so snímkaním a multiplayerom

HODNOTENIE:



so zmenou, ktorá bola daná zhora, sa vývojári rozhodli prekopáť niektoré kľúčové aspekty hry, čo napokon vyústilo v skvelé výsledky.

Najprv si rozoberme to zrejmé. Nové monoposty sú mohutnejšie, majú širšie zadné pneumatiky aj zadné krídla. Pre tých menej znalých to znamená viac gripu v rýchlych zákrutách, čo zas znamená, že Formula 1

je rýchlejšia ako kedykoľvek predtým. Je to vidieť aj v TV, je to vidieť aj v hre a to je ozač skvelé. Teraz podme na to menej zrejmé.

Gro hry tvorí kariéra, ktorá sa odohráva počas desiatich sezón a vaším cieľom je, logicky, vyhrať všetko, čo sa dá. Môžete osedlať najlepšie monoposty alebo sa prebijať zospodu na samotný vrchol. Výkonnostná úroveň kopíruje skutočné dianie a ak si zvolíte taký stupeň náročnosti, ktorý kopíruje vaše schopnosti, tak vedzte, že v prvých pretekoch (ba až sezónach) sa s McLarenom na vrchol nedostanete.

Ako sa tam teda dostať? Odpoveďou je výkonnostný strom, ktorý si môžete ľubovoľne vylepšovať po stránke výkonnosti a spoľahlivosti. No až také jednoduché to nie je. Body na vylepšenia získavate za svoju činnosť počas tréningov, kvalifikácie, pretekov, za splňanie tímových očakávaní a prítomných je aj mnoho ďalších faktorov. Takže pokiaľ nemienite investovať do hry more času, tak o výbere slabého tímu ani nerozmýšľajte. Autori spravili čo-to, aby vás kariéra nenudila. Každý víkend dostanete 5 rovnakých úloh,





nepríčetnosti, no potom je už všetko len o jazdcovi a jeho schopnostiach. A nie len tých, ktoré mu pomáhajú riadiť monopost po okruhu, ale aj o schopnostiach správne reagovať na jednotlivé situácie, kedy sa rozhodnúť pre zastávku v boxoch, ako zareagovať na výjazd bezpečnostného auta, kedy pošetrit pneumatiky a palivo a kedy zase dupnúť na plyn. Fascinujúce je i to, že keď sledujete Formulu 1, tak zistíte, že to, čo počas pretekov riešite vy, riešia aj skutoční jazdci. Teda, okrem vykonávania malej potreby a pitia. Na základe vašich výkonov budete hodnotení tímom a možno sa raz dočkáte aj povýšenia na pozíciu prvého jazdca v tíme. A tu je drobný problém. Hra je nadizajnovaná, aby hodnotila vaše úspechy a neúspechy. No robí to roboticky a nesystémovo. Ak ste teda napríklad tímovou dvojkou a vyhráte všetky, opakujem všetky preteky, tak pozícia 1. jazdca sa k vám dostane na konci prvej sezóny. Ak však napríklad vypadnete preto, že vám zlyhal motor, tím to pri hodnotení berie ako vaše zlyhanie, čo je trochu smiešne.

Z reálnych pravidiel si autori zobrali aj výmenu súčiastok. Tých je totiž v reálnom prostredí Formuly 1 obmedzené množstvo na sezónu, konkrétne 5 kusov každej motorovej súčiastky a 4 prevodovky. Všetky tieto súčiastky sa opotrebovávajú a je iba na vás, ktoré kedy vymeníte, no na konci sezóny sa budete musieť obracať, aby ste to všetko zvládli. Okrem skvelej kariéry autori pripravili aj jedno malé prekvapenie, a to historické monoposty. Tu nájdete hromadu monopostov od slávneho Sennovho McLarenu, dominantného Alonsoho Renaultu či famózneho Vettelovho Red Bullu. Do kariéry sú tieto monoposty zakomponované ako jednoduché podujatia, na ktoré ste vďaka vašim schopnostiam pozvaní.



Okrem kariéry hra obsahuje aj krátke šampionáty, jednoduché preteky, jazdu na čas a, samozrejme, aj multiplayer, ktorý po novom obsahuje aj samostatné šampionáty, ktoré sú výsledkom snahy autorov preraziť v oblasti E-sports. To však veľmi nepôjde, ak sa autorom nepodari zlepšiť kvalitu pripojenia hráčov počas pretekov, nakoľko ma počas nich niekoľkokrát vrátilo späť do lobby kvôli chybe pripojenia. Vizuálne sme na tom podobne ako aj minulý rok. Detailne spracované autá a prostredie s niekoľkými nedostatkami, no zase raz prepady snímkovania na konzolách. Osobne by som sa viac potešil trochu zníženým detailom, no pod tou podmienkou, že snímkovanie by sa tak stabilne držalo na 60FPS. Hra však priam exceluje v zobrazovaní dažďa. Osobne som to takmer zabudol spomenúť, no možno preto, že v týchto hrách je to už štandardom.

Verdikt

Subjektívne si novú F1 neviem vynachváliť. Prináša presne to, čo ako fanúšik športu očakávam a, dokonca, pribaluje aj niečo navyše, čo je presne tá cesta, ktorou chceme, aby sa autori vydávali. Už len vyšperkovať drobnosti a sme tam.

Dominik Farkaš

ktoré máte splniť počas tréningov. Tie sú síce zaujímavé, na opäť (rovnako ako minulý rok) sú úplne rovnaké. Takže tu máme držanie sa správnej jazdnej stopy, šetrenie pneumatík, kvalifikáciu, simuláciu pretekov a simuláciu kvalifikácie. Ak však s takouto kombináciou máte vydržať 20 pretekov a 10 sezón (čo pre tých pomalších znamená 200 súťažných víkendov), tak je

to dosť málo a postupom času máte chuť všetko preskakovať. To však nemôžete, lebo tým pridáte o drahocenné bodíky určené na vylepšovanie auta. Ako keby nám Codies chceli naznačiť, že kariéra jazdca F1 je čistý stereotyp :D.

Čo však stereotyp nie je, sú samotné preteky. Agresívni jazdci po štarte často vytočia do

KNACK 2

MALÝ VEĽKÝ OBOR

Priznám sa, že prvý Knack, ktorý bol v podstate launchovým titulom platformy PlayStation 4, mi pretiekol pomedzi prsty. Hraním som strávil zhruba dve hodinky, no ničím zásadným ma táto hra nezaujala a ako rýchlo prišla, tak aj odišla. Ohlásené druhé pokračovanie ma preto nechalo chladným, bez nejakého očakávania. Po zhruba štyroch rokoch je tu d'alšie dobrodružstvo a ja som sa rozhodol dať Knackovi šancu. Ako to dopadlo?

Bez akýchkoľvek okolností – presne tak, ako som čakal. Vývoja sa opäť chytilo štúdio SIE Japan Studio, ktoré možno malo snahu priniesť veľkolepú zábavu, ktorú sľubovala už jednotka, no opäť to zostalo len pri sľuboch.

Príbeh bez duše

Veľkým sklamaním je príbehové pozadie, ktoré je ploché a bez nejakých zapamätania hodných momentov. Opäť sa vydávate zachrániť svet (už po miliónty raz), ktorý dýcha svojím osobitým životom. Je plný magických relikvií, priateľov a, samozrejme, zloduchov snažiacich sa tento svet ovládnuť.

Jedinou záchranou je Knack – maličký obor, ktorého v

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Arkáda
Výrobca: SIE Japan Studio
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavný multiplayer
- + niečo fajn pre vaše deti
- + soundtrack
- prepady snímokovania
- neposlušná kamera
- plochý a nezaujímavý príbeh

HODNOTENIE:



prvej časti stvoril Profesor. Na ceste za šťastným koncom budú Knackovi pomáhať prakticky bezvýznamné postavy, ktoré budete prehliadať, keďže sú len akýmsi doplnkom tohto univerza.

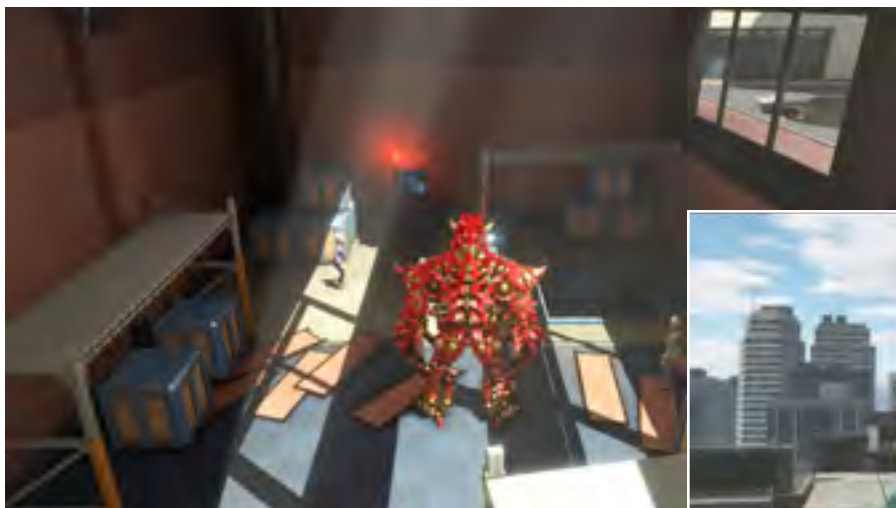
Minimálne hlavný Knackov spoločník – Lucas by však mohol hrať v príbehu aj významnejšiu rolu. Opäť sa všetko točí okolo



súbojov Knacka s nepriateľmi. Spočiatku je ich zdolanie otázkou jedného alebo dvoch útokov, no neskôr, logicky, pribúda výdrž a zosilnieva sila nepriateľov. K tomu, aby ste ich mohli zdolať, dostávate postupne niekoľko vylepšení vo forme rôznych špeciálnych útokov a ich síly.

Cenné relikvie

Vylepšenia získavate vďaka cenným relikviám, pričom tie sú rozdelené do štyroch kategórií. Za minimálne nespravodlivé však považujem spôsob, akým vylepšenia prebiehajú. Musíte najprv vylepšiť všetky schopnosti v jednej kategórii a až potom sa vám odomkne ďalšia. Takže prakticky





nádherné scenérie. Veľkou škodou je prílišná uzavretosť, pretože takýto svet si priam pýta, aby ste prebádali aj jeho tajomné miesta. Ruka v ruku s uceleným koridorom idú aj priestorové mini hry, ktoré sú dosť často cieľené na malého Knacka, takže ho budete musieť nechať rozpadnúť, aby prešiel určitým úsekom, do ktorého by sa v zloženom stave nezmestil. Preto proste po určitom čase dochádzajú nápady a viac menej sa to všetko opakuje.

Technický priemer

Technicky si hra nevedie najhoršie, no dosť často som natrafil na citel'né prepady snímkovania, pričom hra ponúka v menu možnosť cieľenia na celkový výkon (s možnosťou uzamknutia na 30fps) alebo lepšiu vizuál. Aj v prípade voľby najlepšieho výkonu hra v snímkach za sekundu v akčnejších pasážach prepadala, a to aj na PlayStation 4 Pro.

Prekvapením bol však soundtrack, ktorý skvele vystihoval situáciu na obrazovke a počúval sa dobre. Nezaostávali ani zvukové efekty, takže v tomto smere spokojnosť' zarúčena.

Vy a partner

Po skončení príbehového módu vám rozhodne odporúčam skočiť s priateľkou, prípadne kamarátom, do kooperatívneho režimu. Môžete tak urobiť hneď na začiatku príbehu, ale aj kedykoľvek v priebehu hry, stačí len pripojiť druhý gamepad a váš spoločník (v podobe ďalšieho Knacka) naskakuje na scénu. Pokiaľ si neviete rady s nejakým úsekom hry, je toto určite vítaný doplnok a skvelá možnosť kooperácie. Problémom je však neposlušná kamera, ktorá vie v určitých okamihoch vyčarovať skutočne krkolomné pohľady, čo nie je problém len v multiplayeri, potrápi vás to aj v režime pre jedného hráča.

Verdikt

Knack 2 sa snaží byť lepší a zábavnejší ako jednotka, no, ako som spomínal už na začiatku, blúdi v tých istých vodách a len mierne vybočuje. Navyše, jednotka bola niečím novým, dvojka je už len pokračovaním, takže svoje čaro stráca ešte rýchlejšie než v roku 2013. Mark Cerny by z toho chcel mať ikonu podobnú Crashovi, ale touto cestou to nepôjde.

Ján Schneider

si vylepšujete postavu podľa nadiktovaného scenára, čo je vzhľadom na lineárnosť hry určite chyba. Musím však pripomenúť, že každou ďalšou schopnosťou je Knack silnejší a je to v hre badateľné.

Niektorí neskorší nepriatelia vám dajú zabráť a keď sa k nim v jednom momente pridajú ďalší, už to nie

je prechádzka ružovým sadom ani na strednom stupni náročnosti. Sklamaním je však potenciál vo vizuálnom spracovaní. Od jednotky sa prakticky nič nezmenilo, všetko ostáva v rovnakých farbách a je naďalej zachovaný osobitý štýl.

Určite by to chcelo v určitých momentoch lepšiu dohľadnosť a miestami nechať vyniknúť



Everybody's Golf

GOLF PRE KAŽDÉHO JE TU!

Koniec leta priniesol do sveta videohier očakávanú športovú hru s názvom Everybody's Golf. Aj napriek tomu, že sú golfové hry vo svete hier veľmi podceňované a takmer vôbec o nich nepočuť, majú hráčom čo ponúknuť a dokážu zabaviť na dlhé hodiny. A Everybody's Golf nie je žiadna výnimka. Ak ste zvedaví, ako tento titul dopadol v našej recenzii, určite čítajte ďalej.

Počkat', počkat' – ten názov poznám!

V prípade, že sa teraz chytáte za hlavu a premýšľate nielen o názve, ale aj o vizuále tejto veselej hry, robíte správne. Prvý Everybody's Golf (známy v USA aj ako Hot Shots golf) vznikol už v roku 1997 ešte pod taktovkou Camelot Software. O dva roky neskôr sa značka dostala do rúk spoločnosti Clap Hanz, ktorá si ju drží až dodnes. Hra sa rozrástla o niekoľko pokračovaní a dokonca vznikla aj odroda vo forme tenisu či prazvláštna antistresová hra pod názvom Everybody's Stress Buster. V nej ste napríklad ukladali knihy, pretekali vo vysávaní, sekali zeleninu či hrali futbal. A ak ste hrali predchádzajúce, šieste vydanie golfu (2011), budete istotne prekvapení, keďže grafika sa pomerne zjednodušila a práve najnovšie pokračovanie vyzerá, akoby bolo o čosi staršie.

Hra ponúka v úvodnom menu hru pre jedného alebo viacerých hráčov. Ak sa hneď rozhodnete vydať sa do sveta golfu sami, určite vás prekvapí celkom podarený editor postáv. Aj keď sú postavy pomerne jednoduché, dajú sa skvele upravovať a nastavovať proporcie rôznych častí ich tela. Postave môžete obliekať rozličné oblečky ako napríklad čiapky, košele, okuliare atď. Tie si odomýkate hraním a vyhrávaním alebo si ich zakúpite za menu, ktorú dostanete za dobré umiestnenie v turnaji. V hre vás

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Golf
Výrobca: Clap Hanz
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + fajn hrateľnosť
- + mód pre viacerých hráčov
- + tvorba postavy
- vizuál nezaujme každého
- mikrotransakcie
- dlhé loadingy

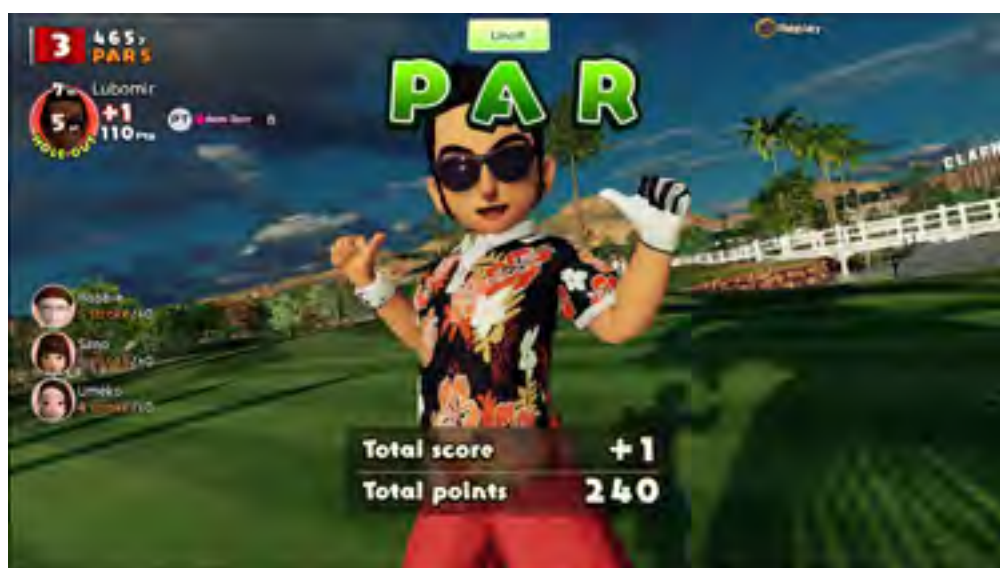
HODNOTENIE:



sprevádza množstvo postáv a informácie sa dozvedáte postupne, takže ak sa bojíte, že sa stratíte – vaše obavy sú neopodstatnené.

Náročnosť turnajov nie je nijako zložitá. Ako už bolo vyššie spomenuté, za dobré umiestnenie v turnaji dostanete menu a

zvýši sa aj úroveň vašej postavy. Po zvýšení úrovne vás čaká napríklad odmena vo forme nových oblečení pre postavu a výzva „jeden na jedného“, v ktorej vás určitá postavička požiada o duel. Po jeho úspešnom zvládnutí získate skúsenosti a taktiež odmenu vo forme oblečenia. Náročnosť sa však časom





zvyšuje a čím ďalej, tým viac vám dá takýto duel zabrat'.

Palicu do ruky a ide sa na to!

Hra sa ovláda takmer rovnako ako každá iná golfová hra. V spodnej časti obrazovky sa nachádza malý banner, ktorý vám ukazuje, akou silou viete do loptičky udrieť a

koľko metrov približne poletí. Po nastavení sily sa musíte trafiť do malého miesta tohto banneru. Ak sa vám to podarí, vaša strela bude prvotriedna. Ak však nie, môže sa stať, že loptička poletí inak, než ste plánovali. Do odpálenia však musíte zarátať aj vietor, ktorý sa vám ukazuje v pravom hornom rohu obrazovky a často vám tým skríži plány. Hodnotenie



strely symbolizujú piktogramy v komiksovej bublinke, takže vždy zhruba viete, ako ste strelu odpálili.

Na každú situáciu budete musieť použiť iný druh palice. Niektoré dokážu odpáliť loptičku na veľkú vzdialenosť, iné len na kratšiu, no s väčšou presnosťou. Vy si tieto palice počas hrania „levelujete“ a zvyšujete nielen presnosť, ale aj to, ako ďaleko vďaka nim loptička doletí.

Veľmi zábavná je aj „gaučová časť“ hry, v ktorej môžete svojho kamaráta vyzvať na súboj. Okrem výberu miesta (trate), na ktorom sa hra bude odohrávať, môžete nastavovať napríklad počasie, veľkosť jamky alebo celú trať zrkadlovo otočiť. Po dlhom a ťažkom dni v práci či škole si pri tejto časti hry rozhodne oddýchnete.

Tak isto sa môžete pozrieť do online sveta alebo do zvláštneho módu Turf Wars, v ktorom súťazia dve družstvá. V ňom budete musieť dobehnúť na určitú golfovú trať, rýchlo dostať loptičku do diery a následne opäť utekať k ďalšej trati a tak ďalej. Na to, aby ste to celé zvládli, máte 10 minút a na konci sa dozviete, ktoré družstvo vyhralo. Hoci ide o zaujímavý mód, je pomerne stresujúci a sympatickejší mi bol mód klasický.

Hra nevsádza na grafiku, ale na hrateľnosť

Aj keď je grafika oproti prechádzajúcemu dielu veľmi značne okresaná, hre to svedčí, nedá sa jej tento „downgrade“ vytknúť a pri hraní som mal neustále pocit, že som sa opäť vrátil do čias, keď boli hry najmä o hrateľnosti a zábave. Čo mi však z technickej stránky hry nadmieru vadilo, boli relatívne dlhé nahrávacie časy. Tento neduh sa, našťastie, po niekoľkých aktualizáciách vylepšil, no musím povedať, že to stále nie je ono. A mikrotransakcie si mohli vývojári odpustiť, hoci cena hry nie je až tak vysoká.

Verdikt

Everybody's Golf je naozaj hra pre každého. Hra síce neprináša grafickú nálož ako klasická AAA hra, avšak o to jej vôbec nejde. Everybody's Golf vsádza na hrateľnosť, zábavu a oddych a ide jej to na 100 percent! K tomu všetkému, ak máte niekoho, s kým by ste si zahrli „gaučový“ súboj, máte o hodiny zábavy postarané. A navyše, táto hra je skutočne roztomilá!

Lubomír Čelár

Agents of Mayhem

OVERWATCH PRE JEDNÉHO HRÁČA

Často premýšľam, ako je to s určovaním trendov v hernom biznise, najmä v tom AAA. Možno je to tým, že tak, ako bola minulá generácia plná vojnových striel'áčiek z pohľadu prvej osoby, tak je súčasná generácia o rozmanitých postavách, asymetrických herných módoch a hrách typu "game as service." No vždy je na začiatku niečo, čo tú senzáciu vyvolá. Vzhľadom na to, ako Overwatch zničil Battleborn z hľadiska predaja, je asi zrejme, že sa stane vlajkovou loďou tejto generácie a v mnohých recenziách sa budú hry s týmto titulom porovnávať. Aj napriek tomu, že pôjde o úplne iné žánre.

Volition mám rád. Nielen pre zábavnosť ich hier, ale aj pre vtipné príbehy, ktoré si doteraz pamätám, a to hlavne vďaka Saints Row. A určite môžem povedať, že Agents of Mayhem vo veľkom pripomína SR IV. A taktiež aj Crackdown. A rovnako aj hromadu ďalších hier. Problémom je však to, že tento mišmaš sa snaží byť všetkým a nie je vlastne poriadne ničím.

Autori nasadli na vlnu rôznorodých postáv s veľkým dôrazom na spoluprácu, hodili ich do budúcnosti, do otvoreného sveta mesta Seoul, dali im cool názov a nepriateľov a dúfali, že to bude stačiť. A aj napriek tomu, že hra zabaví, je veľmi smutné, keď si počas hrania uvedomíte, koľko potenciálu sa v hre skrýva, no ten, žiaľ, ostal totálne nevyužitý. A to vo všetkých aspektoch.

Začnime od príbehu. Premisa je úplne jednoduchá. Vy ste Mayhem – organizácia dobrých a Legion je organizácia zlých. A vašou úlohou je zverbovať 12 hrateľných postáv a zastaviť Doctora Babylona, ktorý je vodcom frakcie záporákov. A aby tej jednoduchosti nebolo málo, tak postavy sú ako vystrihnuté z niečoho, čo ste už niekedy videli niekde inde. Typické stereotypy,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Volition
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + 12 hrateľných postáv
- + vizuálne zaujímavé mesto
- + základná hrateľnosť je veľmi zábavná
- technické problémy
- opakujúca sa náplň misií
- hra je takmer vo všetkých ohľadoch nedokončená

HODNOTENIE:



na ktoré po desiatich minútach hrania zabudnete. Jedinou výhodou je iba ich kvantita. Pretože však príbeh nie je veľmi zaujímavý, cutscény sú často statické a celé dianie je predvídateľné, príbeh, na rozdiel od svojich predchodcov, určite nebude to, čo nás bude lákať k hraní. Bohužiaľ. Hrateľnosť

to, našťastie, zachraňuje. Tak napoly. Totižto už len samotný fakt, že máte k dispozícii 12 hrateľných postáv, vás zabaví aspoň na chvíľu. Keďže ich v jednom momente máte k dispozícii tri a každá z nich je úplne odlišná, stáva sa hra veľmi návykovou a celkom zábavnou. Pokým nezistíte, že Volition sa





stále nezbavilo hriechov zo série Saints Row. Konkrétne ide o dizajn hlavných a vedľajších misií. Hlavné misie sa nápadne podobajú na vedľajšie aktivity v meste. A tie sa opakujú dookola, takže problém je vlastne nudná náplň hlavných misií. A to bez ohľadu na kontext v podobe relatívne vtipných dialógov. Ďalším problémom je, že väčšina obsahu mi prišla akoby

náhodne generovaná, čo taktiež neprináša potešenie. Už v Saints Row používalo Volition veľmi rado vedľajší obsah ako náplň hlavných misií. Ale teraz im to už neprepáčim.

Variabilita postáv spočíva nielen v tom, akú zbraň držia v rukách, ale aj v tom, aké schopnosti majú k dispozícii. Preto treba k výberu pristúpiť s rozumom, aby

vám nepriatelia nezatápali zbytočne, pretože boje sú dost' chaotické a nepriatelia vás určite nenechajú vydýchnuť. Je ich totiž veľa a vynikajú nielen svojou rôznorodosťou, ale aj agresivitou. Vráťme sa ale späť k postavám. Každá z nich má jednu schopnosť, jednu superschopnosť a k dispozícii tzv. Gremlin tech, teda schopnosti, ktoré môžete získať craftovaním.



Mesto Seoul nepatrí medzi tie najväčšie, no zároveň je preplnené aktivitami. Väčšina z nich však spadá do kategórie "busy work," ktorá sa veľmi rýchlo obohŕa. Smutné na tom je, že potenciál tam bol obrovský, no ostal nevyužitý. Občas to totiž vyzerá, že boli autori nútení hru dokončiť veľmi rýchlo. Nasvedčuje tomu nielen klesajúca kvalita prestrihových scén, ale aj spomínaná malá variabilita hernej náplne. Preto je to najvyššie potešenie pre hráča, keď leveluje jednotlivé postavy. No aj tu sa autorom podarilo hru tak trochu nedokončiť. Levelovanie totiž znamená jemné zlepšenie jednej zo štyroch preddefinovaných vlastností. Žiadny priestor na prispôbenie si postavy. Potenciál tu bol aj prostredníctvom troch pasívnych perkov a ich dodatočnej úpravy, no aj tu ostal nenaplnený, čo je veľmi smutné. Aspoň, že je hra vizuálne zaujímavá. A to aj napriek tomu, že sa tým pádom nevyhne porovnávaniu s konkurenciou.

Ďalšie problémy sa pri hre nakopili z technického hľadiska. Hra je zabugovaná. A to dost' zle. Pár reštartov kvôli nemožnosti pokračovať v misii, zopár zásekov postáv s nemožnosťou dostať sa von a veľmi divné ovládanie vozidiel. A aby toho nebolo málo, tak framerate na konzolách má od ideálneho veľmi ďaleko. Hlavne v hektických momentoch padá pod 20FPS a výrazne sťažuje hranie, čo je v hre, ktorá neodpúšťa chyby, veľmi problematické. Zjavne je problémom veľké množstvo particle efektov, ktoré sú síce veľmi pekné, no v tomto prípade dost' kontraproduktívne.

Verdikt

Osobne ani neviem, čo mám za zlým výsledkom s názvom Agents of Mayhem vidieť. Či je za tým neschopnosť tvorcov, problematický vývoj alebo časová tieseň. Pretože to, čo bude túto hru reprezentovať, je premárnený potenciál. A to vo všetkých smeroch. Hra by potrebovala ešte minimálne pol roka vývoja, preto je z nej teraz len jedno celkom veľké sklamanie. A to sa nesníbi dobre s predchádzajúcimi hrami štúdia, z ktorých tvorcovia zjavne čerpali inšpiráciu.

Dominik Farkaš



DESTINY 2

POKRAČOVANIE V KOŽI STARCA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Bungie
Zapožičal: Activision

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ gunplay
+ Raid a striky
+ vylepšený
otvorený svet

- AI
- mnoho
dizajnových
problémov
- slabý príbeh
- žiadny kódex
- problémy
s multiplayerom

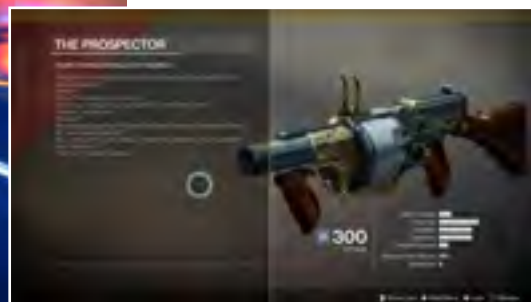
Pokračovania a druhé diely mi nikdy neprekážali. Skutočne nie. Ani keď sa až príčasto podobali na predchodcu. No osobne sa pri epických výpravách do d'alekého vesmíru snažím nevnímať pokračovanie len ako druhý diel série, ale hlavne ako úplne novú hru s novými pravidlami. Pri hre Destiny 2 je to však problém. Pretože to, čo sa nazývalo Destiny v prvom roku hry a v treťom, je úplne iná hra.

Ale poďme poporiadku. Destiny 2 sa v jednom kroku uberá správnym smerom, ale dva ďalšie už smerujú niekam nabok, kam hra určite nepotrebovala ísť. Povedal by som dokonca, že s ohľadom na stav, v akom som prvý diel opúšťal, je v mnohých ohľadoch dvojka oveľa horšia. Jej príbeh začína a pokračuje tam, kde sa skončili udalosti z jednotky. Mesto The Last City je napadnuté frakciou rasy Cabal, ktorá sa nazýva Red Legion na čele s ich vodcom Ghaulom. Ten uväzní Traveler a náš hrdina príde o všetky schopnosti, ktoré chce pre seba samotný Ghoul.

Je vtipné, ako sa mnohí recenzenti predhávajú a tvrdia, že príbeh Destiny 2 je dobrý. Nie je. Je však dobrý oproti smiešnemu príbehu, ktorý sa volá Destiny 1. Sám o sebe však ani príbeh dvojky nie je dobrý. Postavy konajú

nelogicky, cutscény sú absolútne nezaujímavé, a to hlavne kvôli nudným postavám. Postavy sa totiž v Destiny 2 univerze delia na dva typy. Vtipné a nudné. Zdá sa, že väčšina postáv je tam iba preto, lebo každá planéta potrebuje jedného vendora a každý typ

postavy potrebuje svojho majstra. Nehovoriac o tom, že celá hra sa, takpovediac, snaží vymazať prvý diel z histórie. Vaša postava je po celý čas ticho, čo niekedy v cutscénach pôsobí vyslovene smiešne. Celý príbeh tak nakoniec pôsobí ako výhovorka, kvôli ktorej by ste mali zozbierať všetkých "starých známych", aby ste mali kam odovzdávať tokeny po prejení príbehu. Nebezpečenstvá sa pred vás hádžu len tak odnikiaľ

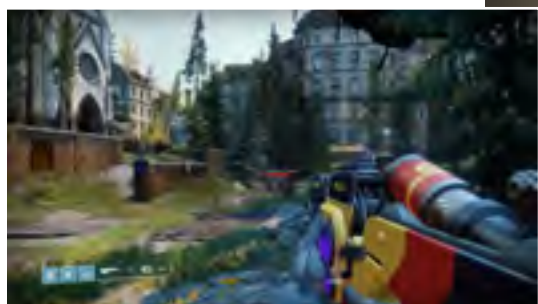


HODNOTENIE:





a dizajn misií je síce lepší ako v jednotke, no stále sa nejedná o nič super. Takže príbeh je stále zlý. Ešte horšie však je, že namiesto toho, aby Bungie preniesli vo forme Grimoare do hry, rozhodli sa vymazať ho úplne. Takže už ani univerzum Destiny nie je také zaujímavé a hlboké, akým by mohlo byť. To je škoda, pretože osobne som bol do tohto univerza doslova zahryznutý. Pod'me si ukázať, prečo je príbeh Destiny 2 zlý (okrem nudných a nezaujímavých postáv). Po prvej misii stratíte svoje



schopnosti, pretože Traveler je uväznený. Problémom je, že hneď v tretej misii získate schopnosti späť. Čiže celá strata schopností je absolútne zbytočná. Nehovoriac o tom, že nejakým

zázrakom ste jediný, kto ich získal späť a to aj vrátane ostatných Guardianov v príbehu. Toto je len jeden z príkladov.

Z hľadiska gameplayu sa na kampaň vzťahuje to isté, čo na príbeh. Kampaň sa mi zdá, ako príležitosť vrátiť všetky frakcie nepriateľov späť a hlavne ako nájsť dôvod, prečo ich vrátiť do príbehu späť. Áno, uhádli ste správne. To znamená, že budete bojovať s tými istými nepriateľmi, s ktorými ste bojovali v posledných troch rokoch. S minimálnymi zmenami. Tie sa najviac dotkli Cabal frakcie, keďže sa dostali do príbehu ako hlavná frakcia, proti ktorej budete bojovať. A dizajn misií? V podstate je rovnaký ako v jednotke okrem niekoľkých zaujímavých variácií s použitím vozidiel, no tam to končí. Dokonca si myslím, že kampaň Taken King expanzie bola niekoľkonásobne lepšia. Dalším problémom je vyslovene tragická umelá inteligencia a kvalita nepriateľov sa nahrádza kvantitou.

Vaša cesta je v Destiny už tradičná. Prejsť kampaň a po kampani sa pustiť do dôležitej úlohy zvýšiť vašu silu, aby ste si mohli zahrať "end game" obsah hry. V prípade Destiny 2 sa tento obsah skladá z Raidu, Strikov, multiplayeru a kompetitívnej verzie nazvanej Trials of Nine. Striky sú jednoznačne lepšie nadizajnované ako v jednotke. Je ich síce iba 5 (6 v Playstation verzii), no osobne som za vyššiu kvalitu na úkor kvantity.

Predtým však budete musieť navštíviť otvorené svety (ak sa teda dajú takto nazvať). Je to jedna z najlepšie vylepšených častí hry. Problém je, že



public eventy, lost sectory (prakticky dungeons s bossom a lootom na konci) a vedľajšie misie nie sú natol'ko zaujímavé, aby ste ich hrali osamote a v momente, keď zistíte, že už odtiaľ lepší loot nedostanete, prestanete sa týmto aktivitám venovať.

Preto potom budete hľadať spôsoby, ako získať lepšiu výbavu, no vtedy vás bude hra zasa brzdiť tým, že iba niektoré aktivity vám dajú lepšiu výbavu v momente, keď sa dostanete niekde na úroveň 280. Potom je tu raid, ktorý je skvelý. Nie najlepší v histórii série, ale stále skvelý. Teoreticky je to jeden z dôvodov, prečo som vôbec bol ochotný bojovať s rovnakými nepriateľmi zas a znova, len aby som si zlepšil výbavu. A potom sú tu mikrotransakcie. Áno, tie sa síce dostali do hry už s príchodom Taken King, no teraz sa posunuli o krok vpred, aby naďalej otrávilí hru. Po leveli 20, ktorý je stropom hry, získavate Bright engramy, ktoré obsahujú módy pre zbrane a brnenie. Lode a ďalšie kozmetické veci, vrátane shaderov pre sfarbenie vybavenia vašej postavy, sú po novom predmety na jedno použitie. Okrem toho si môžete kúpiť aj rýchlejšie získavanie XP bodov a ďalšie výhody. A tie si samozrejme viete kúpiť za reálne peniaze. Už sa teším, aký ďalší krok autori spravia, lebo už teraz je to celkom na hrane.

Multiplayer? Ten bol z nepochopiteľných dôvodov rozdelený na dva playlisty. Kompetitívny a sociálny. Prečo to autori pri takom množstve hráčov a popularite hry spravili, je nepochopiteľné. Takže budete často nútení hrať mód, ktorý hrať nechcete,



no nemáte inú možnosť. Na PvP segment sa viažu aj ďalšie zmeny. Prvou je zmena herných tried, ktorú som kritizoval už aj v preview. Teraz už nemáte na výber medzi jednotlivými perkami, ale musíte si vybrať kompletnú skupinu štyroch perkov, čo jednoznačne znižuje variabilitu. To isté platí pre zmenu zbraňového systému. Po novom sú v dvoch slotoch rovnaké zbrane a jediný rozdiel medzi nimi je, že prvý slot obsahuje zbrane bez elementu a druhý zbrane s elementmi. Všetky ostatné boli presunuté do tretieho, tzv. Power slotu. V praxi to znamená menej variability v hrateľnosti, pretože už nemôžete hrať agresívne s brokovnicou, nakoľko náboje do tejto zbrane dostanete raz za zápas a len ak máte šťastie. Dizajn máp vás navyše vyslovene núti hrať tímovo, čo na jednej strane prináša momenty nadšenia no aj frustrácie, ak to vaši spoluhráči nechápu. Hra ma tiež celkom nešťastnú tendenciu postaviť vás do zápasov proti

kompletným tímom, čo nie je pre nikoho zaujímavé. Nehovoriac o tom, že bounties boli z hry úplne zmazané, čo znižuje motiváciu sa k hre každý deň vrátiť.

Graficky je hra veľmi pekná. Nie technologicky, ale z hľadiska dizajnu. Ten má Bungie v malíčku už od čias Halo a pokračuje v tom doteraz. Nádherné lokácie, rôznorodé, plné zaujímavých úkazov. A soundtrack? Ten je božský. Jednoducho božský. Jeden problém, ktorý však taký dobrý soundtrack spôsobuje, je ten, že vo väčšine prípadov soundtrack totálne pohlcuje dej na obrazovke, nakoľko hudba je o dve úrovne vyššie. Škoda. Príležitosť bola, využijú ju možno nabudúce.

Aj napriek tomu sa k hre vraciam. Stále a neviem prečo. Objektívne, hra nie je taká skvelá. No zrejme som padol do zajačej nory.

Verdikt

Destiny 2 je super hra, ak ju porovnáte s pôvodným stavom prvého Destiny. Ale nie je dobrá v porovnaní s ostatnými hrami. Návyková však je, to áno. Jej mechaniky sa posunuli k lepšiemu, no niektoré veci naopak k horšiemu, čo je divné. A mnohé podstatné veci ostali nedotknuté. Takže jeden krok vpred, jeden vzad a dva kroky vbok. Veľmi divný, no neskutočne návykový balík. No len v pár veciach je hra lepšia ako jednotka.

Rozhodnutie medzi hodnotením 3 a 4, vyústilo v 4, no ak ste jednotku neznášali, nečakajte, že dvojku budete zbožňovať.

Dominik Farkaš



SÚ VECI, KTORÉ NIKDY
NEBUDEME MAŤ POD KONTROLOU

GERARD
BUTLER

JIM
STURGESS

ABBE
CORNISH

ED
HARRIS

ANDY
GARCIA

GEOSTORM

V CINEMAX OD 19. OKTÓBRA

UVIDÍTE AJ V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

Samurai Riot

RETRO ARKÁDOVKA V MODERNOM KABÁTE

Samurai Riot sa snaží zreprodukovat' zážitok z hrania starých arkádových hier, čo sa mu celkom podarilo. Problémom však je, že to v dnešnej dobe nemusí byť plusom.

Beat'em up hry stratili po príchode 32-bitovej éry svoju popularitu, no vďaka nezávislým štúdiám sa z času na čas sa aj dnes objavujú nové tituly tohto žánru. Samurai Riot od Waka Factory, ktorý je jedným z týchto pokusov, čerpá inšpiráciu z hitov ako Double Dragon a Streets of Rage.

Pri snahe o modernizáciu starých žánrov je však možné chytiť sa do mnohých pascí, ktorým sa nevyhol ani Samurai Riot.

Hra sa snaží verne zreprodukovat' zážitok z hrania starých arkádových hier, čo sa jej celkom podarilo, o tom niet pochýb. Problémom však je, že to v dnešnej dobe nemusí byť plusom.

Najzjavnejším dôsledkom tohto prístupu je, že v prípade, že sa hráčovi minú všetky životy, musí hru hrať od začiatku. Nutnosť začať hrať celú hru odznova v prípade, že sa hráčovi minú všetky životy. Je to dobrá taktika na vylákavanie čo najväčšieho počtu mincí z vreciek do automatov, no podľa môjho

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Beat'em up
Výrobca: Waka Factory
Zapožičal: Waka Factory

PLUSY A MÍNUSY:

- + lokálny kooperatívny multiplayer
- nevhodné pre jedného hráča
- opakovanosť
- nudný príbeh
- žiadny tutoriál

HODNOTENIE:



názoru, v modernej hre, ktorá sa prezentuje ako príbehovo založená, nemá čo hľadať.

Samuraipunk?

Samurai Riot sa odohráva vo feudálnom Japonsku s akousi prímiesou steampunku. Toto zasadenie má potenciál, ktorý však, bohužiaľ, nebol ani zďaleka využitý. Kvôli

absencii akejkol'vek expozície uvádzajúcej hráčov do sveta tak moderné prvky v hre pôsobia skôr rušivo. Vývojári sa pýšia príbehom vetviacim sa na základe rozhodnutí hráčov a ponúkajúcim až osem rôznych koncov. Príbeh a dialógy sú však jednoduché a plné klišé. Nie sú vyslovene zlé, no viac by som ocenil jednu prepracovanejšiu príbehovú líniu, ktorá by stála za dokončenie.

Hra je silne zameraná na kooperáciu, celá kampaň sa dá prejsť v lokálnom multiplayeri pre dvoch hráčov. Na začiatku si vyberiete jednu z dvoch postáv – samuraja alebo špiónku s magickou líškou. Ich schopnosti





potom akési karate žienky s obuškom a potom ... to isté stále dookola. Tieto dva typy s občasou prímiesou silnejších protivníkov predstavujú v počiatočných kapitolách hry drvivú väčšinu nepriateľov. Ich útoky a schopnosti sú jednoduché, no ťažko predvídateľné a pri údere hráča výrazne ochromia. Aj kvôli tomu pôsobia boje často frustrujúco a opakovane. Za zmienku však stoja súboje s bossmi, ktoré sú príjemným spestrením. Rovnaký je aj herný soundtrack. Na začiatku pôsobil veľmi dobre a rýchla melódia využívajúca tradičné japonské nástroje znela skvelo. Keďže však zväčša išlo iba o slučky s dĺžkou asi 20 sekúnd, po niekoľkých minútach pôsobili skladby skôr otravne.



Bez druhého hráča ani na krok

Najsilnejšou stránkou Samurai Riot sú mechaniky v hre viacerých hráčov, za ktoré si zaslúži pochvalu. Hra oceňuje kooperáciu, či už vo forme herného skóre alebo štýlovým spoločným útokom, ktorý je možné použiť po získaní dostatočného počtu kooperatívnych bodov. Skvelým nápadom je aj mechanika výberu príbehových rozhodnutí pri hre dvoch hráčov. Ak sa pri výbere nezhodnú, musia sa za svoju voľbu pobiť v dueli a príbeh sa ďalej uberať podľa rozhodnutia víťaza. Spoluhráč výrazne zlepšuje zážitok z hry, no to je pravdivé asi o každej kooperatívnej hre.

Záverečné hodnotenie

Samurai Riot trpí krízou identity a nevie sa rozhodnúť, či chce byť arkádovou retro hrou zameranou na skóre a rebríčky alebo štýlovou akčnou hrou s príbehom nabitým morálnymi rozhodnutiami. Má mnoho múch a pre jedného hráča je skôr utrpením. Ak si ale ku hre nájdete dobrého spoločníka, neprekáža vám mierne spiatocnícky prístup a že Castle Crashers prechádzate už piatykrát, Samurai Riot stojí za vyskúšanie.

Peter Pavlík



sú však takmer identické, takže na tom až tak veľmi nezáleží. Hneď potom vás hra vrhne priamo do boja bez akéhokoľvek tutoriálu či aspoň vysvetlenia ovládania. Ste tak odkázaní na študovanie ovládania v menu, ktoré dokonca pri použití gamepadu nezobrazuje symboly tlačidiel. Niektoré možné akcie v zozname ani nie sú vypísané, napríklad zotavenie po

útoku počas letu som objavil iba náhodou po viac ako hodine hrania.

Opakovanie je moje druhé meno

Keď sa po krátkom skúšaní všetkých tlačidiel začnete pohybovať vpred, hra na vás začne chrliť vlny nepriateľov. Najskôr sú to obyčajní kopijníci,

ARK: Survival Evolved

VIETE, AKÝ JE ROZDIEL MEDZI VÝVOJÁRMÍ ARKU A MÝTICKÝM NOEM Z BIBLIE? AK BY NOEMU DO ARCHY TIEKLA VODA, URČITE BY SA TO NESNAŽIL OPRAVIŤ TÝM, ŽE BY DO NEJ NATLAČIL EŠTE VIAC ZVIERAT.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: MMORPG
Výrobca: Wildcard
Zapožičal: Wildcard

PLUSY A MÍNUSY:

- + Komunitné servery
- + mody
- + rozmanitosť dinosaurov
- + vyverny a iné bájne tvory
- + obrovské množstvo obsahu
- + časté aktualizácie
- + zábavné PvE na súši aj v mori

- bugy
- nízka AI dinosaurov
- žiadna oficiálna offline ochrana
- nutnosť grindovania surovín
- slabšia optimalizácia
- žrút času
- cena (60 eur)

HODNOTENIE:



Nápad stojaci za hrou ARK: Survival Evolved je brilantný: Vytvoriť hru, v ktorej si budete môcť skrotiť vlastného T-rexa, triceratopsa alebo obrovského brontosaura, dať hráčovi absolútnu voľnosť v tom, čo robí, vrátane kmeňových súbojov s inými hráčmi, kde je rozhodujúcim faktorom nielen arzenál technológií, ale aj samotných dinosaurov... znie to, aspoň pre mňa, úžasne, ba dokonca natol'ko, až sa čudujem, že s tým niektorý z AAA vývojárov neprišiel skôr. Na štúdio Wildcard skutočne padla divoká karta a keď sa ARK dostal na Steame do štádia skorého prístupu, všetko nasvedčovalo tomu, že onou divokou kartou nie je nič iné ako žolík.

Vstup do tohto pARKu je na vlastné riziko

Odvtedy, až do dnešného dňa, som do ARKu investoval vyše štyristo hodín, a väčšina z toho je čistý herný čas. Stokrát som sa zobudil nahý na pláži, zbieral okruhlíky a búchal päťami do stromu, aby som si mohol vyrobiť prvý primitívny kamenný krompáč.



Stokrát ma počas toho zabil zblúdený raptor, carnotaurus alebo pirane, ak som sa snažil niekam preplávať. Od prehistorických zbraní som sa, zväčša svojpomocne, dostal horko-t'ažko až ku kovovej výbave a pušnému prachu. Skrotil som, navel'a-

nevel'a, T-rexa, spinosaura, postavil obrovskú kamennú pevnosť, lietal na chrbtoch pteranodona, argentavisa a neskôr vyverny. ARK ma, až na jednu niekol'komesačnú pauzu, sprevádzal počas svojej vyše dvojročnej púte za vydaním ako oddaný púštny tarbík.

Brilantný nápad, ale horšie prevedenie

Aj keď už teraz nemá zmysel vyčítať ARKu prastaré chyby, ktorými hra trpela ešte pred oficiálnym vydaním, predsa len to spravím, a to z jednoduchého dôvodu: vývojári mnohé z nich stále neopravili.

Z technického hľadiska bol ARK počas fázy "Early Access" verný štandardu iných hier patriacich do tejto služby Steamu. Nízky počet



snímok za sekundu aj pri výkonnom hardvéri, náhly pokles v snímkovaní, čudné grafické "artefakty" a iné vizuálne nezrovnalosti, nízka úroveň AI dinosaurov, "spawn" hráčov bez výbavy a mnoho, mnoho ďalších. Aj keď sa obsahovo hra počas vývoja značne rozrástla a fps (snímky za sekundu) sú v hre teraz oveľa lepšie (40 – 70 fps na GTX 1070 a Intel® Core™ i7-4770K, maximálne detaily), väčšinu neduhov si ARK preniesol aj do svojho vydania.

Tak či onak, pravdepodobne skončíte s neandertálsky pôsobiacim stroskotancom s postavou Arnolda Schwarzeneggera – a to je ešte ten najlepší prípad. Ak vás neskôr v hre prepadne nejaký trpaslík s rukami až po zem, hrubými ako kmeň stromu, nečudujte sa. Je dosť možné, že každý stroskotanec v ARKu, ktorého si vytvoríte, je v skutočnosti jeden z najškaradších

ľudí sveta, ktorých v tejto šialenej sci-fi budúcnosti autority vyhostovali práve do niektorej archy. Znie to absurdne, ale ARK je absurdit plný.



Krotenie dinosaurov je maratón plný ostražitosti a nervov

Používanie dinosaurov na ťažbu surovín alebo na rozmnožovanie či jazdenie, to všetko vždy začína krotením ešte divokého zvieraťa, ktoré má od domestikácie ďaleko a najradšej by vás zožralo – alebo aspoň zadupalo do zeme.

V princípe ide vždy o to, aby ste vytipované zviera najprv uspali, či už s pomocou šípov namočených do narkotík, kyjakom alebo ručne-stručne, a následne ho počas jeho polospánku kímili. Dĺžka tohto procesu závisí od toho, o aký typ dinosaura ide, aký má level a akou potravou ho krmíte. Každé zviera v ARKu má svoju "dokumentačnú kartu", v ktorej sa dozviete, na čo je užitočné, aké jedlo preferuje, ako ho najlepšie dostanete do "krotiaceho" stavu alebo či je agresívne a všeobecne aké bude jeho správanie, keď na neho zaútočíte. Počas krotenia je objekt vášho záujmu bezmocný a vydaný vám – a všetkým okolitým predátorom – na milosť a nemilosť. Vašou starosťou teda nebude len to, aby ste mali dostatok potravy pre budúceho člena rodiny a dostatok narkotík, aby ste ho udržali v polospánku, ale tiež to, aby ste ho ochránili pred akýmkoľvek možným nebezpečím. Hodinu budete zháňať materiál na tvorbu narkotík, ďalšiu hodinu budete hľadať vhodného dinosaura, pár minút sa ho budete snažiť uspať a ak uspejete, čaká vás niekoľkohodinový maratón plný ostražitosti a nervov.

A je úplne, ale absolútne bežné, že niečo sa pokazí pri 95 percentách krotenia



a vy, ako hovoria bratia Česi, "utriete hubu" po celopoodbednej snahe.

Frustrácia, frustrácia, frustrácia...

Pochopili ste správne. ARK vie byť zábavný, no jedinou garanciou v hre, aspoň na oficiálnych serveroch, je frustrácia. Frustrácia, keď opäť zomriete. Frustrácia, keď stratíte všetko, čo nesiete.

Frustrácia, keď vám nejaký privandrovalý predátor zabije po štyroch skutočných hodinách krotienia vášho dinosaura, ktorému do úspešného konca chýbalo päť minút a bol by váš. Ale nie, vy ste ho štyri hodiny strážili, krmili a uspávali narkotikami, no keď vám ku konci došli a museli ste ísť nazbierať nejaké narkobobule, zničoho nič si na vašom bezvládne ležiacom a zdrogovanom dinovi pochutnala nejaká šelma.

Frustrácia, keď, zväčša kvôli hlúpej chybe, pridete o svojho dinosaura, ktorého ste úspešne po niekoľkých hodinách skrotili a dostali ho na svoju základňu. Na druhý deň vám ale vypadol na chvíľu internet práve vo chvíli, keď ste s ním zbierali v prírode drevo, ťažili kamene, kryštály, olejové ložiská či železnú rudu, a keď ste sa opäť napojili, boli ste mŕtvi, váš dinosaurus tiež a všetka vaša výbava v čuďu.

Frustrácia, keď vám, zásadne počas vašej neprítomnosti, niektorý kmeň vyrabuje základňu a vyvraždí vašich dinosaurov. Vaše stavby sú poškodené, zásoby vyplienené a

mazlíčkovia mŕtvi. Desiatky hodín sú puf, pretože ste museli v piatok zostať v práci či v škole o hodinu dlhšie.

Ak vám takáto charakteristika 60-eurovej hry vyznieva absurdne, nečudujem sa vám.

Množstvo obsahu, ktorý pribudol počas skorého prístupu "Early Access", je obdivuhodné, no súčasne ide o jedinú chválu, ktorú štúdiu Wildcard nemožno uprieť. Vo všetkom ostatnom vývojári, zdá sa, šliapli vedľa, a pri každom kroku vpred spravili zároveň aj dva kroky vzad.

Keď sú oficiálne servery to jediné zlo

Tieto servery sú naozaj neúprosne a nikomu, na koho tam nečaká nejaký veľký, dobre zásobený a zabezpečený kmeň, neodporúčam hrať na nich. Mapy nie sú moderované administrátormi a pokiaľ v hre nepodvádzate, môžete robiť čokoľvek a z hľadiska pravidiel to je v poriadku.

Oficiálne servery ARKu, logicky, udávajú akési pomyselné tempo celej hre. Nikde nie je napísané, že tak, ako sa hrá na nich, to je správne, no keď je raz niečo oficiálne, čakáte od toho prezentovateľný produkt, ktorý hodnotíte podľa jeho kvalít – a následne udelíte adekvátnu známku aj jeho autorom. Vývojárske servery ARKu sú oveľa stabilnejšie než neoficiálne, komunitné, a nehrozí na nich, že ich zo dňa na deň zatvoria. Taktiež na nich nie ste odkázaní na vôľu a nevôľu adminov a v podstate na nich neexistujú pravidlá. Sú rozdelené na PvP a PvE, no tým to hasne, nehovoriac o

tom, že na nich hrávajú súčasne desiatky hráčov, poväčšine sú plné a ani sa vám nepodarí dostať sa do toho svojho, kým sa neuvolní miesto. Väčšina takýchto serverov má navyše už obsadené všetky aspoň trochu lepšie miesta na budovanie základne a právom a poriadkom súčasne sú na serveri mohutné alfa kmene, ktoré si vás s chuťou, len tak, pre zábavu, podajú. Hold, byť najlepším je nuda.

Grindovanie naše každodenné a hrôzy offline-u

Ďalšou obrovskou nevýhodou oficiálnych serverov sú ich parametre: rýchlosť krotienia zvierat, rýchlosť zberu plodín a ťaženia surovín, rýchlosť EXPovania, teda zvyšovania úrovne, dĺžka noci a mnohé iné. Oficiálne nastavenia serverov sú z tohto hľadiska brutálne a absencia modov všetko len zhoršuje. Aby ste sa na oficiálnom serveri vypracovali na niečo viac než na pravekého lovca drontov, budete potrebovať týždne hrania, obrovské množstvo trpezlivosti a nulový sociálny život. Na sólo dráhu osamelého vlka rovno zabudnite; pri troche šťastia si vás adoptuje niektorý z kmeňov, čo značne urýchli a zjednoduší váš postup.

Kmene sú v ARKu vašou rodinou a pracovnou skupinou súčasne. Keďže na kvalitnejšie zbrane, brnenia, budovy a predmety budete potrebovať veľké množstvá surovín, ktoré treba nielen natážiť, ale aj nejakým spôsobom transportovať naspäť na základňu, následne ich spracovať a potom až môžete stavať, del'ba práce je takmer nevyhnutná, ak nechcete do hry investovať už spomínané týždne z vášho života. Ako osamelý vlk budete v konštantnom nebezpečenstve, no ešte väčšie vám bude hroziť po odpojení sa z hry. ARK vyžaduje hodiny a hodiny grindovania surovín, ktoré vám vždy môže niekto ukradnúť. Neraz som sa vrátil do hry po jedno či dvojdňovej pauze a našiel som si vybúranú stenu, zničené úložné priestory a cenné suroviny, ktoré som získaval celý večer pár dní dozadu, boli ukradnuté.

Práve kmeň s vysokým počtom hráčov je nielen najrýchlejším spôsobom, ako sa dostať k dobrej výbave, ale súčasne ide aj o najlepšiu formu ochrany. Nielenže si na usadlosť s dvadsiatimi hráčmi, plnú dinosaurov, automatických rýchlopalných veží a stien zo železa

málokto trúfne, no ak by predsa len, vždy je niekto online, kto bude váš majetok brániť do posledného dychu. Nehovoriac o tom, že kmeňové vojny patria k tým najlepším skúsenostiam v celom ARKu, kdežto šikana a krádež majetku, ktoré vám hrozia, ak hráte osamote, sú prvým opakom.

Komunitné servery nastavujú vývojárom nepríjemné zrkadlo

Často totiž ukazujú, aký by ARK mal byť, a nie aký naozaj je.

Komunitné servery sú diametrálne odlišné od oficiálnych. Niežeby na nich už neboli veľké kmene plné hráčov s trojnásobne vyššou úrovňou než je tá vaša; rozdiel je v tom, že takéto servery môžu mať nastavené také parametre, že za deň či dva intenzívneho hrania týchto "profilov" dobehnete. Čaro neoficiálnych serverov spočíva v tom, že zatiaľ čo oficiálne sa navzájom podobajú ako vajce vajcu, pri tých neoficiálnych málokedy narazíte na dva absolútne identické. Niekde sú zakázané high-end predmety, ako napríklad automatické strelné zbrane či generátor elektrického prúdu, inde sú zasa rýchlosti zberu, ťaženia surovín, levelovania a ochočovania dinosaurov strojnásobené, aby vás prípadná strata získaných vecí príliš nemrzela; ved' za chvíľu ich viete získať späť. Na takýchto serveroch si môžete benefity stáť na vrchole užívať už po chvíľke, čo síce nemusí vyhovovať každému, no práve o tom komunitné servery sú – každý si vyberie to, čo mu vyhovuje najviac. Niektoré sú upravené len mierne, zatiaľ čo iné vám poskytnú úplne nový, takpovediac inštantný zážitok.

Ďalšou nespornou výhodou sú mody. Nie každý hráčsky server mody používa, no minimálne na väčšine nájdete tzv. offline ochranu, ktorá spočíva v tom, že keď ste vy alebo celý váš kmeň odpojení, nikto vám nemôže zničiť majetok alebo zabiť dinosaurov, ktorí majú navolené pasívne správanie. Máte teda istotu, že keď sa vrátite o týždeň či dva, vaša základňa bude vyzerať presne tak ako ste ju nechali. Prirodzene, nájde sa veľa hráčov, pre ktorých je "offline raiding" tou pravou zábavou a podstatou ARKu, no mňa takéto skúsenosti privádzali skôr k už toľko omieľanej frustrácii. A keď som aj mal možnosť postaviť sa na druhú stranu a byť tým, čo kradne, pri predstave, že niekomu

spôsobím takú "radosť" ako mne niekto predtým, ma chuť okamžite prešla.

Mody sú v ARKu výhrou samou o sebe. Nielenže dokážu vylepšiť gameplay v predstihu pred vývojármi, no práve vďaka nim si napríklad hráči, ktorí si nechceli kúpiť kontroverzné DLC Scorchead Earth počas Early Access, mohli užžiť predmety a zvieratá z plateného obsahu zadarmo na bežných mapách; samozrejme, len na komunitných serveroch. Vývojári sa tomuto kroku ani nesnažili zabrániť – vydať platené DLC do ešte nedokončenej hry sa u hráčov nestretlo s pochopením. Časť obsahu bola navyše recyklovaná zo základnej hry, a tak ste sa mohli len čudovať, ako sa na púšti ocitol napríklad taký polárny vlk.

V súčasnosti už de facto neexistuje dôvod hrať mapu Scorched Earth, ibaže by vás zlákal Season Pass kvôli dvom budúcim archám, z ktorej prvú, podzemnú mapu Aberration, už štúdio ohlásilo. Ak si chcete užžiť prostredie, predmety a tvory zo Scorchead Earth, vrátane fantastickej wyvern či skalného elementála, stačí vám mapa Ragnarok vo forme neplateného DLC. Tá v sebe spája všetky doposiaľ vydané biómy, inventár a zvieratá – dinosaury aj iné potvory, napríklad griffy.

Výber serveru je vašou najdôležitejšou voľbou

Aj keď sú neoficiálne servery, aspoň podľa môjho názoru, podstatne lepšie než tie oficiálne, nie sú bez negatív. Keďže adminom je bežný hráč a nie autorské štúdio, vždy hrozí, že sa správcovia serveru rozhodnú pre vypnutie serveru, alebo, v lepšom prípade, pre tzv. "wipe", ktorý vráti mapu do prvotného stavu "nepopísaného papiera". Neoficiálne servery navyše majú často pravidlá, ktoré sa nemusia každému páčiť – zákaz stavania základní na niektorých miestach, zákaz zabíjania hráčov bez dôvodu a podobne.

Rozhodnutie je, v konečnom dôsledku, na hráčovi. Vývojárov treba pochváliť za to, že dali komunite možnosť vybrať si medzi "ich" ARKom a takým, ktorí by chceli samotní hráči. Okrem množstva európskych (oficiálnych aj neoficiálnych) serverov nájdete v hre aj viaceré česko-slovenské servery, na ktorých hráva okolo 10 až 15 hráčov súčasne – v priemere. Dodnes na jednom takom serveri

hrávam a pokiaľ natrafíte na pohodovú komunitu, hru si užijete niekoľkonásobne viac, akoby ste sa mali trápiť na síce vyzývavých, no v konečnom dôsledku až príliš nemilosrdných oficiálnych mapách.

Výber serveru je teda prvým veľkým krokom, ktorý musíte v ARKu urobiť, a nie náhodou patrí k tým najdôležitejším. Nezabúdajte, že postavu si vo väčšine prípadov nemôžete medzi servermi prenášať, a preto tam, kde stroskotáte, zväčša aj zomriete (opakovane).

Kľúčovými prvkami, ktoré si musíte pred vytvorením hernej postavy skontrolovať, sú najmä parametre rýchlosti pre základné herné mechaniky: zber a ťaženie surovín, rýchlosť levelovania a rýchlosť krotenia dinosaurov. Nebojte sa spočiatku experimentovať, aby ste si vyskúšali, ktorá kombinácia je pre vás tou najlepšou. Ak bude niečo príliš rýchle alebo pomalé, nájdite si iný server. Môže ísť o desať minútovú, no aj hodinovú záležitosť, v každom prípade si ale server vyberajte opatrne.

ARK je, hold, len taký dobrý, ako server, na ktorom ho hráte.

Naše hodnotenie

ARK: Survival Evolved dokáže byť veľmi návykový, no aj veľmi toxický. Množstvo času, ktoré musíte do hry na oficiálnych serveroch investovať, je nenormálne, a každou minútou neprítomnosti navyše riskujete, že stratíte hodiny investované do budovania základne, ochočovania dinosaurov a grindovania surovín, bez ktorého sa v neskorších fázach nezaobídete. Neúprosný rytmus hry síce dokáže zjemniť početné mody a komunitné servery, no aj tie sú bezmocné pri stále prítomných chybách, doposiaľ nezvládnutej optimalizácii a nedostatkoch v umelej inteligencii zvierat.

Mário Lorenc



Escape from Tarkov

NOVÝ KRÁĽ NA OBZORE

Hre Escape from Tarkov sa na našom webe venujeme pomerne často. Táto ambiciózna prvotina ruského štúdia Battlestate Games na seba strháva čoraz väčšiu pozornosť. Výnimkou nie je ani nedávno spustená uzatvorená beta, ktorej sa budeme venovať v nasledujúcich riadkoch. Pohodlne sa usad'te, prichádza niečo veľké!

Vo všeobecnosti platí, že hry z „východného bloku“ to majú medzi hráčmi a hernými novinármi pomerne často nahnuté. Dôvodov je hneď niekoľko – nedokončené projekty, prehnané ambície či nesplnené sľuby. Herné osadenstvo preto vníma hry z tejto časti sveta vlažne. Osobne však zastávam názor, že hry týchto vývojárov sú v základe vždy mimo zabehnutých chodníčkov a keď sa tvorcom nakoniec podarí vydať titul, ohlasy sú nakoniec predsa len plné nadšenia.

Hra východného bloku

Escape from Tarkov zatiaľ drží opraty pevne v rukách, aj keď hru postihuje predovšetkým dlhší vývoj, keďže pôvodne mala byť hotová v roku 2016. Je pravda, že vývojári nikdy presne nestanovili dátum vydania, takže trailer, ktorý nás navnadil na vydanie v roku 2016, bol skôr len zlý marketingový ťah.

Napriek tomu prichádza táto ambiciózna hra do nudného sveta stereotypných online striel'ačiek ako blesk z jasného neba. Keď si porovnáme ponúknuté mechanizmy s podobnými hrami, ak to teda tak môžeme napísať, tak zistíme, že Tarkov sa pohybuje niekde inde o celú dekádu. Už len možnosti pohybu, ktoré vo first person móde hra ponúka, sú výnimočné.



Rýchlosť pohybu, náklon či krčenie postavy podľa potreby znamenajú automaticky posun v hrateľnosti a

v samotných prestrelkách. No ktorá hra ešte ponúka niečo podobné?

Ale pekne poporiadku. Síce by sa mohlo zdať, že je Escape from Tarkov výlučne online záležitosť, ktorá v sebe neukrýva zaujímavý príbeh, keďže hry podobného typu sú proste také, no vedzte, že v tomto prípade to tak určite nie je.

Terra group

Príbeh sa točí okolo špinavých praktík spoločnosti Terra Group, ktorá vo fiktívnom, no prosperujúcom ruskom meste Tarkov presadzuje svoje nekalé aktivity. Ide predovšetkým o obchod s pozemkami, ktorý je už na prvý pohľad kontroverzný a hlavne zasahuje aj do vojenských areálov. Prípád začína vyšetrovať ruská federálna prokuratúra. Spoločnosti





Terra Group sa to nepáči a do vyšetrovania zapája súkromnú vojenskú organizáciu – USEC. Tá následne začne strážiť pozemky a budovy spoločnosti a tým brániť vo vyšetrovaní. Po niekoľkých konfliktoch Rusi st'ahujú svoje jednotky a do oblasti vpúšťajú mierové zbory OSN, ktorých úlohou bolo upokojiť napätú situáciu.

Bohužiaľ, nestane sa tak a počas zaist'ovania dôkazov v kanceláriách spoločnosti dôjde k prestrelke, po ktorej ostane mnoho mŕtvych a zranených. Situácia eskaluje do otvoreného konfliktu. Preto je civilné obyvateľstvo evakuované a mesto ovládnu milície SCAVS.

Aby sa situácia upokojila, ale vyšetrovanie sa nezastavilo, najíma ruská federácia vlastnú PMC s názvom BEAR. Tá však neoperuje pod vlajkou federácie, jej úlohou je totiž nájsť dôkazy o nelegálnej činnosti spoločnosti Terra Group. Takto načrtnutý príbeh

má svoju silu a ponúka mnoho scenárov, ktoré môžu hráča vtiahnuť do príbehu. Keďže však hodnotíme aktuálny stav hry a jeho súčasný build, musíme sa držať terajšej ponuky.

V alfa teste by ste pozadie príbehu asi ťažko dávali do súvislosti s hrou, keďže to bolo bezpredmetné. V beta verzii sa to mení, keďže do hry prichádza systém úloh. Obchodníci, ktorí vám doteraz ponúkali len obchod s tovarom a zbraňovým arzenálom, sú rázom v beta prostredníkmi medzi vami a úlohami. Tie sú písane tak, aby ste postupne poodhal'ovali pozadie korupcie a situáciu v Tarkove. Ich úlohy sú rôzne. Niektoré vás len nútia zabiť určitý počet členov gangu SCAV, iné sú komplikovanejšie a vy musíte v určitej lokácii označiť konvoj, získať potrebný kl'úč a úspešne dokončiť svoj výjazd bez toho, aby ste zomreli. Každá úloha však v sebe ukrýva črepiny, ktoré výborne zapadajú do načrtnutého príbehu.

Príbeh nehrá druhé husle

Je jasné, že uzatvorená beta vsadila na aj na tento smer a to je len dobré. Do finálneho vydania, ktoré je naplánované na jar – leto budúceho roka, tak skvele formuje cestu, keďže príbehové ťaženie bude hrať dôležitú úlohu.

Ďalšou novinkou bety je systém príkazov a gest. Po stlačení tlačidla sa vám otvorí pestrá paleta možností, ktoré predovšetkým ocenia hráči preferujúci taktiku. Gestom môžete zaveliť stoj, zamávať, použiť signál palec hore-dole a mnohé iné. Okrem toho, k dispozícii sú aj hlasové povely. S ich pomocou zavoláte o pomoc či si vyžiadate muníciu. V súčasnom builde hry je ich k dispozícii len niekoľko a budú sa postupne rozširovať.

Vyzdvihol by som predovšetkým systém animácií, ktorý je takmer dokonalý a na oko pôsobí priam lahodne, no o tom ste sa mohli presvedčiť už v alfa teste.

Opakovanie je matka múdrosti

Tu by sme mohli prakticky skončiť, keďže hlavné novinky beta testu sme zhrnuli. Poodhalili sme príbeh a povedali vám, prečo je taký dôležitý, avšak čitatelia, ktorí hru prakticky nehrali a nečítali dojmy z alfa testu, ostanú zaskočení vecami, o ktorých tu píšeme a nebudú chápať, prečo je vlastne svet Tarkova výnimočný. Rozoberme si to teda ešte raz.

Escape from Tarkov je taktická first person online hardcore akcia, ktorá v sebe ukrýva RPG prvky a survival. Už samotné spojenie pôsobí dosť chaoticky, no verte, že ono to naozaj funguje.

Online hardcore

Áno, a to doslova. Hra vsádza vďaka svojej dômyselnej hrateľnosti na taktiku a hardcore. Tarkov vám nedá nič zadarmo a za všetky nesprávne kroky budete pykať. Pred vstupom do sveta sa vyzbrojíte svojím arzenálom a vydávate sa do Tarkova ukoristiť si nejaký loot a predovšetkým úspešne ho dokončiť. Ak vás dostanú, zomriete a prichádzate o všetko, no ak uspejete, všetko, čo ste získali, si bezpečne uložíte do svojej skrýše. Tá je momentálne virtuálna, no v blízkej budúcnosti ju nahradí Hideout, teda úkryt, v ktorom si všetko nazbierané uschováte. Ten si budete

môcť postupne rozširovať a pre jeho chod budete potrebovať palivo do agregátu.

Rpg prvky

To, ako zvládáte svoje nájazdy, sa odzrkadľuje vo vašich schopnostiach. Často bežíte? Zlepšujete si výdrž a časom prebehnete dlhšiu trasu. Dobre mierite na cieľ? Vaša hlavná postava si zlepšuje strelbu a je presnejšia. Beta ponúka len hrstku schopností, no keď sa pozrieme na zašednutú ponuku, je jasné, že toho bude oveľa viac.

Survival a taktika

Alfa a omega hry. Už len preto, lebo potrebujete každý nájazd prežiť. Potrebujete jesť a piť. Keď sa zraníte, musíte sa posnažiť potlačiť bolesť, ranu ošetriť. No čo ak požíjete nesprávne lieky? Vaša postava si zhoršuje kondíciu a vy môžete zomrieť. Ak ste si zlomili ruku alebo nohu, máte problém. Ak je to zlomenina otvorená, ktorá krváca, potrebujete dlahu a je nutné okamžite zastaviť krvácanie. Všetko má svoje následky – zhorší sa vám videnie, hlučnejšie dýchate – je vás počuť. Toto všetko má zásadný vplyv na vývoj hry.

Tu prichádza na rad taktika. Ideálne je, ak idete do nájazdu s kamarátmi. Vaše družstvo môže pozostávať so štyroch ďalších členov, pričom opatrný a predovšetkým tichý postup by mali tvoriť základ vašej hry. Niektorých hráčov môže pomalý postup odradiť. No ak ste dokonale zladený so svojim tímom, nič vám nebráni urobiť super rýchly nájazd a hra vám v ničom brániť nebude.

Omáčka okolo

Iste chápete, že Escape from Tarkov sa s vami maznať nebude. Je dôležité osvojiť si mechaniky a spoznať lokácie. K tomu vám dokonale pomôže offline mód, v ktorom budete môcť preskúmať jednotlivé časti mesta a zistiť, kde sú životne dôležité extraction bity, ktoré vám zabezpečia bezpečný útek.

Prípadne si môžete vyskúšať, aké to je, keď hráte za člena gangu. Výhoda spočíva v tom, že do nájazdu idete náhodne vyzbrojený a vašou úlohou je znepriemniť život vojenským frakciám. Ak niečo nazbierate, prípadne zabijete nepriateľa, získate jeho výbavu a ak sa vám podarí úspešne utiecť,



tak je všetko vaše a môžete si to preniesť na svoju hlavnú postavu.

Orgazmus v úprave zbraní

Toto je kapitola sama o sebe a zabrala by niekoľko strán. Verte, že ste v žiadnej hre nevideli taký dokonalý systém modifikácie zbraní. Všetko má hlavu a pätu. V dnešných hrách si na zbraň pripevníte kolimátor a hotovo. Tu však potrebujete zabezpečiť, aby ten kolimátor mal na čom držať. Je táto značka a model vhodný na tento typ zbrane? Všetko musíte dôsledne zvážiť. Navyše hra čerpá z reálnych predlôh, pričom ostávajú v hre aj originálne názvy. Aj taká banalita, ako je typ streliva, je viac než dôležitá a môže rozhodnúť o vašom prežití.

Nie je všetko zlato, čo sa blyští

Aby som nechrlil samé superlatívy, musím zdôrazniť, že hra takýchto rozmerov v sebe určite ukrýva nedokonalosti. Predovšetkým ide o neoblúbené chyby v hre. Nie všetko funguje tak, ako by malo, no je vidieť, že vývojári na opravách pracujú a je bežné, že po veľkej aktualizácii nastupujú hneď dva menšie patche. Logicky je to vec beta testu, takže je to pochopiteľné. Čo však hnevá čoraz viac, je desync. Server laguje a kým sa ustáli, môžete byť mŕtvy. Lagy sú v určitých prípadoch početné a veľmi nepríjemné. Na opravu sa pracuje od samého počiatku a zlepšenia sú v tomto smere, žiaľ, veľmi pomalé.

Hra je postavená na engine Unity 5 a vizuálne pôsobí takmer dokonale. Ostré textúry a bezchybné modely

spoločne s výborným systémom animácií robia z hry takmer dokonalý technický zážitok. A to nehovorím o zvukoch a ich efektoch. Hneď po vystrelení počujete, o aký druh zbrane ide.

Ak počujete kroky a šušťanie trávy, musíte sa mať na pozore. Toto všetko však podtrháva prakticky nulová interakcia s prostredím a jeho fyzikálny model. Balistika síce funguje perfektne, no je problém prestreliť plot s dierami veľkými ako na vašom starom svetri. V tomto smere to chce ešte veľa práce.

Aj keď vývoj napreduje zadarmo a naoko sa zdá, že aj správnou rýchlosťou, takže by sa stihlo vydanie v priebehu budúceho roka, osobne mám obavy, že to tak nebude. Plánov je ešte niekoľko, implementácia ďalších prvkov do hry bude vyžadovať testovanie a v podstate sa má hra ešte zásadne meniť v rámci ponúknutých módov. Takže je pred nami ešte veľký kus cesty.

Verdikt

Aj napriek všetkému spomenutému musím povedať, že z hry Escape from Tarkov sa pomaly, ale isto rysuje záležitosť, ktorá je v každom smere jedinečná a chcel by som zdôrazniť, že môže posunúť pojem hardcore hry medzi masy. Hra má na to, aby sa posunula na iné miesto, ako je podobne ladená vojenská simulácia ARMA (Operácia Flashpoint) a dokázala zabehnúť survival okázalo posunúť o stupeň vyššie. Ak by hru vyvíjalo nejaké známejšie štúdio zo západu, už teraz by spôsobil Tarkov oveľa väčší ošial.

Ján Schneider

Hana
Vagnerová

Adam
Mišík

Jan
Komínek

Celeste
Buckingham

Tomáš
Matoušek

Pavel
Nečas

Michal
Suchánek

Václav
Postránecký

Vanda
Hyšnerová



V CINEMAX
OD 26. OKTÓBRA

Producent

VÍCAN
RODINNÉ VINAŘSTVÍ
MIKULOV

Distributor vín na Slovensku

akevino.sk

Hlavní partneri filmu



Panský dvůr
Telč

TVJOJ

www.bajkerifilm.cz

SCOTT

Hrají: Hana Vagnerová, Adam Mišík, Jan Komínek, Celeste Buckingham, Tomáš Matoušek, Michal Suchánek, Václav Postránecký, Dana Batulková, Pavel Nečas, Vojtěch Machula, Štěpánka Fingerhutová, Esther Lubasová, Julie Šurková, Jakub Štávek, Vanda Hyšnerová, David Suchánek, Linda Rybářová a další... / Kopie: Jitka Kapička / Umělecký maskér: Lida Kopecká / Architekt: Milan Býček / Hudba: Jan P. Machow / Ústř: Adam Dvořák / Zvuk: David Měsíček, Tomáš Jeřábek / Kamera: Jan Džurák / Výkonní producent: Jana Gaspárova / Scenáři: Petr Křížek / Režie: Martin Kopp / Producent: Tomáš Václav

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

CINEMAX

Genesis Thor 300 Mechanická herná klávesnica

Slušná mechanická klávesnica od Genesis

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + regulovateľné podsvietenie
- + 20 módov podsvietenia
- + mechanické spínače
- + úprava podsvietenia bez softvéru
- + cena

- slabá presnosť stláčania
- chýbajúca opierka dlaní znižuje komfort pri písaní

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
420mm x 136mm x 36mm

Hmotnosť: 1254g

Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica

Typ spínačov: OUTEMU červené (biele podsvietenie) / modré (zelené podsvietenie)

Životnosť spínačov:
50 miliónov kliknutí

Podsvietené klávesy s podporou 20 svetelných efektov

Prepletaný USB kábel

HODNOTENIE:



Thor 300 od pol'skej firmy Natec Genesis bola dizajnovaná prevažne pre hráčov, ktorí si berú svoje herné príslušenstvo všade so sebou. Klávesnica má kompaktné rozmery, možnosť osadiť si kábel rovno alebo do strán, je podsvietená na bielo alebo na zeleno a, samozrejme, má mechanické klávesy.

Balenie

Balenie klávesnice sa skladá z čiernej kartónovej škatule, ktorá obsahuje príručku Thor 300, plastové oko na vyt'ahovanie klávesov a samotnú klávesnicu, ktorá je zabalená v dvojitom nepriehľadnom obale.

Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice pozostáva z odolnej kovovej konštrukcie obsahujúcej odolnú plastovú základňu a celokovový rám. Spodná časť klávesnice obsahuje štyri podložky vrátane dvoch výsuvných, pomocou ktorých si ľahko vydvihnete jej zadnú časť. Taktiež sa tu nachádza kábl'ový manažment. USB

kábel si môžete vyviesť do pravej či ľavej strany alebo, klasicky, do stredu. Nechýba tu ani LED signalizácia zapnutého stavu caps lock, scroll lock, num lock a win lock.

Klávesnica obsahuje štandardné rozloženie klávesov a písmen bez prehnutých častí a ďalších zbytočností. Taktiež obsahuje technológiu Anti-Ghosting, pri ktorej sa nemusíte báť o to, že by vaše príkazy a stlačenie klávesov neboli

prenesené do hry presne tak, ako boli uskutočnené. Taktiež nebudete mať problém pri stlačení viacerých klávesov naraz. Túto funkciu využívajú hlavne hráči MMORPG hier.

Celá klávesnica (vrátane plochy medzi klávesmi) je navyše podsvietená bielymi LED-kami. Samotné podsvietenie sa dá veľmi jednoducho regulovať pomocou klávesovej skratky v štyroch rôznych stupňoch.



Mechanické spínače

Klávesnica Thor 300 obsahuje mechanické spínače Outemu. Spínače sú niečo ako klon Cherry MX klávesov, konkrétne ide o model Outemu RED. Vďaka nízkozáťažovým tlačidlám, ktoré sú zároveň aj veľmi citlivé a rýchle, dosahuje klávesnica perfektnú rýchlosť a presnosť. Spínače Outemu majú slušnú kvalitu a mali by dosiahnuť výdrž až 50 miliónov kliknutí.

20 svetelných módov

Klávesnica ponúka na výber až 20 svetelných módov bez nutnosti inštalácie dodatočného softvéru.

Všetko zvládnete stlačením kombinácie klávesov. Pri stlačení FN + Insert prepínate medzi svetelnými módm:

- dýchanie + vlna
- užívateľský móď
- postupné vyplňanie a miznutie klávesov od vonkajšej strany do vnútra a späť v riadkoch
- postupné vyplňanie a miznutie klávesov od vonkajšej strany do vnútra a späť vo vlnách
- hadík
- vlna
- po stlačení klávesov vlna od smeru stlačenia
- statické podsvietenie
- vypnuté podsvietenie
- reaktívne podsvietenie – po stlačení ostane stlačený kláves chvíľu svietiť

A po stlačení FN + 1 až 10 herné módy:

FPS, CF, COD, RTS, LOL Full, Car Race, NBA, LOL simple, a napokon dva užívateľské režimy, ktoré nastavujete ručne – určite si pri tom, ktoré klávesy zostanú svietiť a nastavenie ľahko uložíte.



Anti-Ghost a N-Key

Pomocou Anti-Ghost technológie nebude mať žiadny hráč problém s odosielaním dát klávesnice do PC pri stlačení viacerých klávesov na raz.

Pomocou N-Key Roll Over sa prepne funkcia WASD a šípok medzi sebou, WASD pracujú ako šípky a šípky ako WASD.

Test

Po vybalení klávesnice z obalu nám hneď udel do očí kontrast spínačov ladených do biela so spínačmi klávesnice s čiernou farbou rámu a klávesov. Pri vypnutom podsvietení sa javí farba klávesov ako modrá, no keď sa klávesnica podsvieti, je krásne žiarivo biela, čím získava jemne teplejšiu farbu. Taktiež pri vypnutom podsvietení nevyzerá klávesnica extra lákavo ani po dizajnovej stránke. Po zapnutí podsvietenia je pohľad na ňu oveľa lepší. Intenzita osvetlenia sa dá regulovať v štyroch stupňoch – vypnuté / 25/50/100%.

Stláčanie klávesov v porovnaní s Razer / Cherry klávesmi je oveľa tichšie, no chyba im určitá presnosť. Presnosť

chýba pri hraní hier ale aj pri písaní textu. Často sa nám stalo, že sa vymazal celý písaný text, lebo sme nechtiac stlačili vedľajšie tlačidlo na klávesnici. Tlačidlá sú rozmiestnené medzi sebou vo vzdialenosti približne 1,5mm.

Taktiež nám tu chýba aspoň nejaká opierka rúk. Pri písaní bez opierky musíme natáľovať prsty príliš ďaleko a vysoko, čo je príliš nekomfortné. Azda najviac sa nám počas testu páčilo podsvietenie klávesnice a jej funkcie. K dispozícii bolo desať preddefinovaných svetelných efektov, osem režimov podsvietení podľa hry a dva užívateľské nastaviťelné režimy. To všetko bez potreby inštalovať nejaký doplnkový softvér.

Taktiež bolo prekvapivé, že klávesnica ponúka možnosť zameny funkcie WASD a šípok po stlačení FN+W skratky a možnosť zablokovať tlačidlo WINDOWS po stlačení skratky FN + WIN.

Záverečné hodnotenie

Celkové pocity z klávesnice Thor 300 sú priaznivé. Má množstvo funkcií, pekné a plne užívateľsky upraviteľné podsvietenie či káblový manažment a Anti-Ghost. Taktiež nemôžeme nespomenúť výbornú cenu, ktorá sa pohybuje okolo 35 eur, čo je oproti značkovej konkurencii štvrtina.

Pri písaní a hraní nám vadila azda len absencia opierky dlaní a slabšia presnosť úderov. Klávesy sú na sebe mierne viac natlačené, a tak sa nám často stávalo, že sme nechtiac stlačili dve tlačidlá miesto jedného. Thor 300 neponúka taký komfort, rýchlosť a presnosť, ako drahé značkové klávesnice, ale aj napriek tomu je to pekný kus technológie.

Lukáš Libica



Master Box 5 MSI Edícia

Podarená dračia edícia MSI

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, použité materiály
- + príslušenstvo
- + veľké množstvo priestoru a úchyty pre káble
- + možnosť vlastného prispôsobenia
- + priehľadná bočnica, logá MSI, kontrast červenej farby

- chýbajúce odvetrávanie vo vrchnej časti
- horšie nasávanie vzduchu odpredu v prípade založeného panela

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: ATX-MID tower

Rozmery:

220 x 500 x 475 mm
(Š x D x V)

Hmotnosť: 7,46 kg

Materiál: kov, plast,
priehľadné plexisklo

Úložný priestor: 2 x 3,5/2

+ 2 x 2,5-palcové

Porty: audio jacky

(2 x), USB 3.0 x 2

Maximálna dĺžka

GPU: 41 cm



Cooler Master prichádza na trh so špeciálnou dračou edíciou MSI PC skriň Master Box 5. Tie zaujmú nielen vzhľadom, ale aj svojou funkčnosťou. Množstvo rôznorodej kustomizácie a priaznivá cena sú len ďalšími plusmi. O tom, ako Master Box obstál v skúške, sa dočítate nižšie.

Obal a jeho obsah

Výrobca pri obale vsadil na kartón s čiernobiou potlačou.

Vo vnútri kartónu je umiestnená samotná skriňa, ktorá je chránená dvomi polystyrénovými výplňami.

Ochranný obal chráni aj časti z plexiskla.

Ďalej sa tu nachádza ešte rýchla príručka a zvyšné príslušenstvo je vo vnútri skrine.



Prvé dojmy a spracovanie

Skriňa na prvý pohľad vyzerá byť spracovaná vcelku slušne a je tvarovaná viac do šírky. Celá je odtiaľ do čiernej matnej farby (až na prednú lesklú časť, ktorá sa na niektorých miestach pýši sýtočervenou farbou). Veľkú plochu skrine taktiež zaberá logo MSI Gaming series a ikona draka. Prevládajú tu kovové prvky, a to rámy, úchyty, pláty, ale nájdeme na nej i plastové prvky ako predný panel či zdrojový filter.

Predná časť je osadená priehľadným plastovým vyberateľným panelom s miernym predným a spodným nasávaním vzduchu. Má hranatý tvar a dominuje na nej červené logo draka MSI. Za túto časť je možné osadiť tri 12cm veľké ventilátory alebo dva veľkosti 14cm.

Vo vrchnej časti sa tentoraz nenachádza priestor pre ventilátory ani odvetrávacie mriežky. Všetky diely sú ľahko odnímateľné a dajú sa upraviť. Taktiež je tu panel s LED indikátormi stavu PC, dva USB 3.0 porty, dva 3,5mm jack konektory a tlačidlá pre zapnutie/resetovanie.

Zadná časť má svoj profil kompletne vyrobený z veľkých celistvých dier a mriežok, ktoré zabezpečujú slušné prúdenie vzduchu. Do zadnej časti je možné osadiť jeden ventilátor, ktorý môže mať maximálne 12cm. Spodná časť obsahuje veľké, podstatne vysoké, hranaté podstavce. Taktiež tu nechýba malý vyberateľný filter pre počítačový zdroj, ktorý ale filtruje len časť zdroja.

Pravá bočnica je z veľkej časti presklená, v spodnej časti skla sa nachádza nápis MSI. Na ľavej bočnici je vygravírovaný obrovský nápis MSI aj s logom Gaming Series lesklej tmavej farby.

HODNOTENIE:



Vnútorné rozloženie

Vnútorné rozloženie skrine pozostáva z oddelenej spodnej časti, na ktorej sa nachádza zdroj s prieduchom a možnosťou určitej prispôsobivosti. Miesto je určené káblóvemu manažmentu, dvom 3,5-palcovým harddiskom a zdroju. Na odnímateľnom oddel'ujúcom plaste je zvrchu umiestnený jeden otvor pre káblový manažment.

Po pravej strane vo zvislej polohe vedľa umiestnenia základnej dosky sa nachádzajú až tri široké podlhovasté otvory pre káblový manažment. Nad základnou doskou sú ďalšie dva menšie a užšie otvory.

Zo zadnej strany za základnou doskou je priestor pre montáž dvoch 2,5-palcových diskov. Priestor pod doskou nie je ani veľký, ani malý, ale taký akurát. Pre rozloženie celého káblového manažmentu je tu približne 2,5 – 3,5cm priestor.

Pri nesadených predných ventilátoroch je možné osadiť 41cm GPU. V zadnej časti skrine je výrobcom osadený 12cm 3PIN ventilátor Cooler Master. Nachádza sa tu aj slot pre dva 3,5/2,5 palcové disky, ktorý je odnímateľný a ľahko prispôsobiteľný. Celkovo je možné založiť až štyri 2,5-palcové disky.



Možnosti chladenia

Celá skriňa je viac pekná ako efektívna. Presné nasávanie chladného vzduchu je slabšie, aj keď, samozrejme, predný panel sa dá vybrať, vtedy je nasávanie výborné. Osadenie ventilátorov hovorí za

seba. Výrobca úmyselne pridal len jeden základný ventilátor, takže je na zákazníkovi, aby si osadil ventilátory takej značky a veľkosti, ako sám uzná za vhodné. Priestor v skriní je dostačujúci, ale chýba možnosť osadiť ventilátory aj do hornej pozície skrine. Dopredu je možné osadiť tri 12cm ventilátory alebo dva 14cm ventilátory. Do zadnej pozície, klasicky, jeden 12cm ventilátor. Celkový priestor je navrhnutý tak, aby bolo možné osadiť ventilátory do maximálnej veľkosti len 12cm.

Verdikt

Skríňa má veľmi dobre zvládnutý vnútorný priestor a rozloženie komponentov, čo je azda najdôležitejšie. Túto praktickú vlastnosť si zachováva už len málo výrobcov. Skriňa je ľahko rozoberateľná a je vyhotovená z pomerne pevných a ľahkých materiálov. Vyberanie bočníc je rýchle, rovnako ako aj pri prednom paneli. Údržba skrine je jednoduchá, nakoľko sa tu nenachádza žiadny materiál, na ktorý by enormne sadal prach či špina. Pre náročného používateľa bude dostatočne dobrá a zároveň sa dá aj ľahko upraviť, avšak bez možnosti umiestnenia aj vodného chladenia. Prítomná je možnosť osadiť do skrine štyri 12cm ventilátory. Celková kvalita zostavy je na slušnej úrovni. Napriek tomu, že ide o peknú špeciálnu MSI edíciu, je cena stále celkom primeraná.

Lukáš Libica



Logitech PowerPlay

Pionier v bezdrôtovom dobíjaní

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 129€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- + prevedenie
- + technológia bezdrôtového dobíjania
- + obsah balenia
- + vymeniteľné povrchy
- + podsvietenie
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 275 x 320 mm

Hrúbka podložky:

2 mm + 2 mm

vymeniteľný povrch

Dva vymeniteľné

povrchy v balení

1,83 m opletaný

USB kábel

Softvér: Logitech

Gaming Software



Trpezlivosť ruže prináša. Platí to aj v tomto prípade. Spoločnosť Logitech po viac ako štyroch rokoch vývoja prichádza s hernou podložkou pod myš s označením PowerPlay. Nejde však len o obyčajnú podložku pod myš, ale o dômyselné a technológiami prešíkované dielo. Ak vás zaujíma prečo, čítajte ďalej.

Balenie

PowerPlay sa dodáva v krabici podobnej veľkosti osobnej váhy. Obal je naozaj pekný a ako je už zvykom, nesie na sebe rôznu grafiku a technické špecifikácie. Po otvorení vrchnej časti škatule sa na jej vnútornej strane nachádza heslo „Keep Playing“, ktoré je pre túto podložku naozaj príznačné. Zatiaľ ale nebudem prezrádzať viac. Pod'me ale k obsahu balenia. Samozrejmosťou je samotná

podložka, dvojica vymeniteľných povrchov, prepojovací kábel, maličký modul podobný žetónu, ktorý vložíte do myši pre bezdrôtové dobíjanie a rôzne technické dokumentácie.

Dizajn, prevedenie

V úvode som spomenul, že nejde o obyčajnú podložku pod myš, takže ani jej dizajn a prevedenie nie sú klasické. Už menej atypické sú možno jej rozmery, a to 275 x 320 mm pri hrúbke 2 mm. Podložka je tvorená z dvoch častí. Prvou z nich je gumená časť, na ktorej je v ľavej hornej časti umiestnený malý panel s USB portom. Druhou časťou je vymeniteľný povrch, ktorý leží na gumenej časti. Tie sú v balení dva. Jeden látkový, a teda, mäkkší a druhý je tvrdší s plastovou povrchovou úpravou. Druhý menovaný je o niečo hrubší. Obidva povrchy majú zospodu lesklú modrú úpravu, ktorá je voči

matnej gumenej podložke vo veľkej miere odolná proti ich vzájomnému klzaniu, takže drží na nej naozaj pevne. Rovnako pevne drží celá podložka aj na stole. Jedinú výhradu a obavu mám voči hranám podložky a vymeniteľného povrchu, presnejšie voči spodnej hrane. V prípade, že s myšou sklznete do nižších partií, pri pohybe nahor si škriabete ruku po dost' výraznej hrane, nehovoriac o tom, že hlavne textilný povrch sa takýmto spôsobom opotrebováva vo väčšej miere. Hrúbka jednotlivých povrchov je totožná s hrúbkou podložky, teda 2 mm.

Podložku môžete prepojiť s počítačom pomocou opletaného, 1,83 m dlhého USB kábla, ktorého USB konektor je ozdobený netradičnou koncovkou. Pri prvom pohľade som bol skeptický voči životnosti daných výstupkov, avšak sú gumené a zlomiť by sa nemali. Za

HODNOTENIE:



zmienku stojí aj feritové jadro nachádzajúce sa pri konektore, ktorý smeruje do počítača. Jeho použitie v tomto prípade vnímam pozitívne. Logitech chcel eliminovať všetky vplyvy nežiaducich interferencií.

Technické okienko

Podložka Logitech PowerPlay je výnimočná z niekoľkých hľadísk. Prvé z nich zahŕňa technológia powerplay, od ktorej je odvodený aj názov myši a druhá nazývajúca sa lightspeed. Logitech prišiel s inovatívnou technológiou bezdrôtového nabíjania lightspeed, ktorá využíva princíp elektromagnetickej rezonancie a vytvára elektromagnetické pole tesne nad povrchom podložky, po celom jej povrchu a po celý čas, či už hráte alebo nie.

Logitech pritom garantuje, že elektromagnetické pole nijako neovplyvňuje rýchlosť a presnosť myši. Technológia lightspeed má zase na starosti dosahovanie bezkonkurenčnej odozvy, ktorá dokonca predstihne aj káblové pripojenie. Logitech udáva, že vďaka početnosti hlásení v priebehu jednej milisekundy a optimalizácii signálovej cesty, je sila signálu až 16x vyššia (o 12dB viac) ako u konkurencie. Navyše, tzv. Frequency Agility Mechanism, teda mechanizmus rýchleho prepínania frekvenčných kanálov, automaticky predchádza akémukoľvek rušeniu, čo zaručuje konzistentný a hladký výkon.

Ďalším netypickým prvkom herných podložiek je podsvietenie. Presnejšie, podsvietené je logo na paneli, na ktorom sa nachádza USB slot. Aj napriek tomu, že ide len o logo, podsvietenie je typu full RGB a je možné sa s ním pohrať v Logitech Gaming Software. Na výber máte jeden z trojice svetelných efektov, a to fixná farba, farebný cyklus a dýchanie. Niektoré efekty vám umožnia nastavenie ich rýchlosti, iné nastavenie spektra farieb, ich jas a podobne. V prednej časti tohto panela je umiestnená LED dióda, ktorá sa rozsvieti po spárovaní s kompatibilnou myšou pre túto podložku.

Herná podložka je, samozrejme, kompatibilná so všetkými myšami, no jej skutočný potenciál dokážu zatiaľ využiť dve myši z dielne Logitech, a to – G703 a G903, ktoré si predstavíme v recenzii onedlho.

Dojmy z používania

Dojmy z používania sú vo väčšej miere pozitívne. V podstate sa hernej podložke



nedá toho ani veľa čo vyčítať. Myška od Logitechu alebo konkurenčnej značky „lieta“ po oboch povrchoch s ľahkosťou. Podložka na stole a aj povrchy na podložke držia veľa mi dobre a pevne.

V prípade, že k hernej podložke PowerPlay použijete bezdrôtovú myš Logitech G703 alebo G903, nemusíte vôbec zapájať bezdrôtový USB adaptér, ktorý je súčasťou balenia myši. Stačí len spárovať myš s podložkou pomocou tlačidla, ktoré sa nachádza v ich spodnej časti. Do myši je však potrebné vložiť modul, ktorý umožní jej dobíjanie. Vďaka tomu vám úplne odpadnú starosti s prepájaním a dobíjaním myši. Jednoducho ju len vybalíte zo škatuľky, vložíte do nej modul, spárujete a používate. Dokonalé.

Záverečné hodnotenie

Ťažko sa hľadáť nejaké slová na záver, keďže podložka Logitech PowerPlay je prvá svojho druhu a ťažko ju porovnávať s niečím iným. Jedna vec je ale jasná. Logitech PowerPlay si nebudete určite kupovať bez toho, aby ste si kúpili jednu z dvojice bezdrôtových myší, či už G703 alebo G903.

O tých si povieme ale v nasledujúcej recenzii, pričom sa okrajovo vrátim aj k PowerPlay. Tá ma veľa mi prekvapila. V prvom rade to bolo balenie, v ktorom bolo všetko pekne, domyselne a úkladne poukladané. Potešila ma dvojica vymeniteľných povrchov, väčšia a tvrdšia aj keď osobne mám výhody voči ostrej spodnej hrane a životnosti textilného povrchu. Ide však

len o moje subjektívne dojmy, ktoré nemôžem v tejto chvíli doložiť výsledkom z hľadiska dlhodobého používania.

Musím ale pochváliť to, že či už je podložka na stole alebo jednotlivé povrchy na podložke, stále držia veľa mi pevne a treba vyvinúť vyššiu silu na ich posunutie. Poteší drobnosť, akou je podsvietenie podložky, ktoré ju oživí a zvýrazní, či už v kombinácii s podsvietením na hernej myši G903/G703 alebo bez nich.

Technológia bezdrôtového dobíjania myši priamo z podložky pomocou elektromagnetickej rezonancie je obrovským krokom vpred. Je veľa plusom, že už nikdy nebudete musieť myslieť na dobíjanie myši pomocou kábla a nikdy sa vám nestane, že by sa vám v rozhodujúcej chvíli začala vybiť batéria. Na jednej strane obe podporované myši pre bezdrôtové dobíjanie ponúknu solídnu výdrž batérie v závislosti od podsvietenia a použitia, a to až 25 hodín. No na strane druhej nebudete musieť čakať na úplné nabitie pomocou kábla, prípadne dobíjať myš priebežne.

Samozrejme, Logitech PowerPlay je drahou záležitosťou a bežný hráč zväčša, či tie peniaze neinvestuje do iného hardvéru. Treba však povedať, že ide o prvú podložku tohto druhu, a teda zatiaľ nemá priameho konkurenta, ktorý by mohol cenu podložky znížiť. Nič to nemení však na tom, že ide o naozaj skvelý a revolučný kúsok z dielne Logitech.

Miroslav Konkol'

Logitech G703, Logitech G903

Evolúcia v hernom priemysle



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech

G703 cena: 119€

G903 cena: 179€

G703:

PLUSY A MÍNUSY:

- + obsah balenia
- + podsvietenie
- + výkon
- obvyčajnejší dizajn

ŠPECIFIKÁCIE:

Výdrž batérie:

až 32 hodín

Optický snímač:

PixArt PMW3366

Podpora bezdrôtového

dobíjania PowerPlay

1,83m opletaný USB

kábel v balení

1000Hz Ultrapoling

Úroveň DPI: až 12000

HODNOTENIE:



G903:

PLUSY A MÍNUSY:

- + obsah balenia
- + kustomizácia
- + podsvietenie
- + výkon

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Výdrž batérie:

až 32 hodín

Optický snímač:

PixArt PMW3366

Podpora bezdrôtového

dobíjania PowerPlay

1,83m opletaný USB

kábel v balení

1000Hz Ultrapoling

Úroveň DPI: až 12000

HODNOTENIE:



V recenzii na hernú podložku Logitech PowerPlay ste sa mohli dočítať, že tento výrobca započal éru bezdrôtového dobíjania svojich herných myší. Prvými podporovanými modelmi tohto druhu dobíjania sú bezdrôtové herné myši G703 a G903, o ktorých si niečo bližšie povieme v tejto recenzii.

Balenie

Hneď v úvode spomeniem, že Logitech G903 je najvyšším modelom tohto radu, preto okrem vyššej ceny budú na vyššej úrovni aj funkcie, balenie a prevedenie.

G903 sa dodáva v pevnej papierovej škatuli, ktorá je vložená do papierového obalu zdobeného grafikou a technickými údajmi. Škatuľka sa otvára smerom nahor, pričom drží na pánte. Samotná myš je umiestnená v tvarovanom papierovom lôžku, ktoré ju chráni zo všetkých strán. Súčasťou balenia je 1,83m dlhý prepojavací USB kábel, plastová škatuľka s príslušenstvom, ktorého súčasťou je 10g závažie, bezdrôtový USB prijímač, USB adaptér pre tento prijímač, dvojica bočných tlačidiel a jedna záslepka pre pozíciu bočných

skromnejšie. Myš je umiestnená v plastovom puzdre, ktoré je vložené do papierového obalu taktiež zdobeného peknou grafikou a technickými údajmi. Obsah balenia už nie je taký rozsiahly a sofistikovane usporiadaný, vnútri okrem myši nájdete takisto 10g závažie, 1,83m dlhý prepojavací USB kábel a bezdrôtový USB prijímač spolu aj s adaptérom pre tento prijímač. V oboch prípadoch sa na prepojavacích kábloch nachádza malé feritové jadierko, ktoré slúži na odstránenie neželaného rušenia. Káble sú opletané, v prípade G903-ky sa na nich nachádza aj páska na suchý zips pre ich pohodlnejšie zbalenie či skrátenie.

Dizajn, prevedenie

Ako prvé si predstavíme prevedenie a dizajn G903-ky. Hneď v úvode vás určite zaujme kvantum tlačidiel a zaujímavý dizajn, ktorý je tvorený množstvom





hrán, záhybov a futuristickými tvarmi. Prevedenie myši je plastové, váži 110g a jej rozmery sú 130,3×66,5×40,4mm, pričom jej hmotnosť môžete zvýšiť o 10g použitím závažia, ktoré je súčasťou balenia. Aj keď sa to možno na prvý pohľad nezdá, myš je plnohodnotne použiteľná ako pre pravákov, tak i pre ľavákov. Bočné tlačidlá na svojom mieste držia pomocou malých magnetov, podobne aj záslepka na druhej strane.

Ak ste teda ľavák, bočné tlačidlá dáte jednoducho dole, rovnako i záslepku a ich rozloženie si prehodíte pomocou tlačidiel a záslepky pre ľavákov, ktoré sú tiež súčasťou balenia. To je v tvare žetónu a vkladá sa zospodu po odňatí záslepky, ktorá drží na mieste takisto pomocou magnetov. V prípade, že vlastníte hernú podložku Logitech PowerPlay, namiesto závažia vložíte modul pre dobíjanie myši.

Zároveň teda môžete využiť len jednu možnosť, teda buď závažie, alebo modul pre dobíjanie. Okrem toho, na spodnej strane myši sa nachádza, samozrejme, optický snímač, štvorica klzných plôch, ktoré sa v balení ako náhrada, žiaľ, nenachádzajú, posuvné tlačidlo pre vypnutie/zapnutie myši a tlačidlo určené pre spárovanie myši s prijímačom.

V prednej časti je umiestnený microUSB port, ktorý slúži pre dobíjanie myši pomocou kábla, v prípade, že nevlastníte podložku PowerPlay. Na tele myši sa nachádza celkovo 11 programovateľných tlačidiel, pričom v Logitech Gaming Software si môžete zvoliť, či používate rozloženie pre ľaváka, praváka, prípadne používate bočné tlačidlá na oboch stranách alebo ani na jednej strane. Zaujímavo je riešené koliesko myši,

ktoré je jednak výkyvné do strán a plní tak funkciu troch tlačidiel, jednak je tvorené z dvoch častí – menšieho kolieska a prstenca, ktoré sú vzájomne spojené. Ďalšou zaujímavosťou kolieska je voľba jeho chodu, ktorá sa reguluje pomocou tlačidla, ktoré sa nachádza ako prvé za ním. Pomocou neho si môžete voľiť chod bez odporu (vtedy sa koliesko točí ako bláznivé) a chod, pri ktorom cítite odpor kolieska a otočenie o jeden stupeň posunie stranu o jeden krok nahor alebo nadol.

Pod týmto tlačidlom sa nachádza dvojica tlačidiel slúžiaca na prepínanie medzi jednotlivými úrovňami DPI. Pomocou ľavého tlačidla úroveň DPI znižujete, pomocou pravého naopak, zvyšujete. O úrovni DPI vás informuje trojica diód situovaných pod týmito tlačidlami, ktorá vám kombináciou ich rozsvietenia povie, ktorú úroveň DPI máte prepnutú. Na chrbte myši sa nachádza podsvietené logo výrobcu.

G703-ka ponúkne rovnako plastové prevedenie ako i striednejší dizajn. Ten je viac-menej obyčajný, ani to nevzerá, že by išlo o hernú myš. Jej hmotnosť je 107g a rozmery 124×68×43mm, pričom podobne ako u vyššieho modelu, G903, aj v tomto prípade je možné hmotnosť zvýšiť o 10g pridaním závažia, ktoré je súčasťou balenia. Oba modely sú zhodné aj v možnosti využitia modulu pre bezdrôtové dobíjanie, ktorý môžete použiť v prípade, že vlastníte hernú podložku Logitech PowerPlay. Rovnako aj v tomto prípade platí, že súčasne nemôžete použiť závažie aj modul. Systém ich uloženia je u oboch myší rovnaký, sú umiestnené v spodnej časti. Okrem toho sa na spodnej časti nachádza dvojica polkruhových



klzných plôch, posuvné tlačidlo pre vypnutie a zapnutie myši a optický senzor. V prednej časti sa nachádza microUSB port pre prepojenie s počítačom a dobíjanie myši. Na myši sa nachádza celkovo len 6 programovateľných tlačidiel, no chýba jej akákoľvek modularita, ktorú ponúkol vyšší model. Poteší ale podsvietené koliesko, presnejšie pásik v jeho strede. Rovnako podsvietené je aj logo výrobcu umiestnené na chrbte myši. Pod kolieskom sa nachádza tlačidlo, pomocou ktorého si prepínate úroveň DPI.

Logitech G903 sa predáva v čisto čiernom farebnom prevedení, G703-ka v čiernom, prípadne v kombinácii bielo-čierneho farebného prevedenia.

Technické okienko

V tejto kapitole zhrniem obe myši naraz, keďže z hľadiska parametrov sú rovnaké. V oboch myšiach sa nachádza optický senzor PixArt PMW3366, ktorý patrí medzi špičku v hernom priemysle. Senzor umožňuje u oboch myší rozsah DPI na úrovni 200–12000, maximálnu akceleráciu >40G, ultrapolling 1000Hz či maximálnu rýchlosť >400IPS (palcov za sekundu). Životnosť tlačidiel sa pohybuje na úrovni 50 miliónov kliknutí. Myši komunikujú bezdrôtovo na frekvencii 2,4GHz s tzv. report rate 1ms.

Pri modeli G903 som si zamiloval možnosť spárovania myši s podložkou PowerPlay, vďaka čomu nemusíte vôbec použiť príbalený bezdrôtový USB adaptér.

Softvér

Spoločný softvér pre všetky periférie nesie názov Logitech Gaming Software.

V prípade, že ich vlastníte viac, v dolnej časti si pomocou šípky medzi nimi prepínate. Musím povedať, že prostredie Logitech Gaming Software sa mi vždy páčilo, jednak po estetickej stránke, ale aj po funkčnej stránke, pretože všetko je usporiadané logicky a hlavne ku všetkému je vyobrazená pekná grafika. Inak to nie je ani v tomto prípade. Rovnako aj v tejto kapitole budem popisovať funkcie softvéru pre obe myši súčasne, keďže ich nastavenia sú takmer totožné.

Prostredie je rozdelené do dvoch častí. Prvá z nich zaberá takmer celú obrazovku softvéru a obsahuje grafiku pripojenej periférie a jednotlivé možnosti nastavenia. Druhá časť je umiestnená v spodnej časti obrazovky a nachádza sa v nej prehľad pripojených periférií (medzi nimi môžete prepínať) a spektrum rôznych úrovní nastavenia, ktoré sú vyobrazené prislúchajúcou grafikou.

V domovskej obrazovke, ktorá je symbolizovaná obrázkom domčeka, si môžete zvoliť, či preferujete tzv. automatic game detection, pri ktorej sa využívajú profily uložené v počítači, prípadne on-board memory, teda využiť pamäť myši.

Ak si vyberiete prvú možnosť, v ďalšej karte si môžete navoliť 6 rôznych profilov, pričom pre každé tlačidlo môžete naprogramovať rôzne funkcie, ktorých je milión, od priradenia funkcie



kláves, multimediálnych funkcií až po príkazy pre Ventrilo. Priradovanie funkcií funguje systémom drag&drop. Ich počet môžete zdvojnásobiť pomocou funkcie G-Shift. Jej aktiváciu však musíte priradiť pre niektoré z tlačidiel.

Model G903 umožňuje navyše výber layoutu, čo sa týka použitia bočných tlačidiel. Ak sa rozhodnete, že nechcete používať automatickú detekciu hier, dostanete sa k podobnému nastaveniu,

avšak počet funkcií, ktoré je možné jednotlivým tlačidlám priradiť, je podstatne nižší. Ďalej tu máme možnosti nastavenia ukazovateľa. Nájdete tu nastavenie DPI, pri ktorom si môžete zvoliť počet aktívnych úrovní v rozmedzí 1-5. Pre každú jednu z nich si nastavíte úroveň DPI od 200 po 12000, v krokoch po 50. Jednu z hodnôt pritom môžete zvoliť ako defaultnú, teda východiskovú a jednu ako tzv. shift. Doslovný preklad vám nebude dávať zmysel, avšak v praxi to znamená to, že krátkodobu, bez zmeny úrovne DPI, môžete dosiahnuť hodnotu DPI, ktorú si zvolíte. K tomu však pre niektoré z tlačidiel potrebujete priradiť funkciu DPI Shift, pričom po jeho stlačení sa prejaví zmena zvýšenia/zníženia hodnoty DPI.

Ďalej sú tu možnosti voľby úrovne ultrapollingu v hodnotách 125, 250, 500 a 1000Hz, povolenie nastavenia ukazovateľa pre jednotlivé profily a zapnutie/vypnutie akcelerácie.

Ďalšia karta s obrázkom žiarovky slúži pre nastavenie podsvietenia. Ako som už spomínal, G703 má podsvietené logo na chrbte myši a koliesko, G903 logo na chrbte myši a diódy signalizujúce úroveň DPI. Každé z týchto častí možno nastaviť podsvietenie nezávisle od seba, prípadne ho vypnúť. K dispozícii sú len dva svetelné efekty, farebný cyklus a tzv. dýchanie, pri ktorých si môžete zvoliť jas a rýchlosť efektu. Obe myši inak



podporujú full RGB podsvietenie. V ľavom hornom rohu inak môžete sledovať, ako voľba podsvietenia ovplyvňuje výdrž batérie a pri vypnutom podsvietení je možné dosiahnuť hodnotu až 32 hodín.

V ďalšej karte s obrázkom batérie máte možnosť vidieť aktuálny stav dobitia batérie, voľbu medzi jednotlivými svetelnými efektmi, v pravej časti je zase prehľad spotreby, v ktorom je zobrazená spotreba systému, miera výkazov, podsvietenie a maximálna výdrž batérie.

Ďalšia karta obsahuje výber hernej podložky, kde máte na výber látkový povrch, tvrdý povrch, prípadne si môžete pridať nový, vlastný povrch a pomocou testu optimalizovať nastavenia myši. Chce to však pevné nervy, pretože krúženie myšou po povrchu podložky nie je také jednoduché, ako by sa zdalo.

Posledná karta má na starosti nahrávanie a zobrazenie tzv. heat maps, teda intenzitu stláčania jednotlivých tlačidiel, ktorá je vyobrazená ako tepelná mapa na obrázku myši.

V pravej spodnej časti si môžete všimnúť ešte trojicu symbolov – vlka, ozubené koliesko a otáznik. Kliknutím na vlka vás softvér presmeruje na stránku, kde si môžete stiahnuť aplikáciu overwolf, ktorá zaznamenáva vaše štatistiky vo vybraných hrách, umožňuje prehrávanie a zdieľanie zaznamenaného obsahu a tak poskytuje priestor na zlepšovanie sa.

Symbol ozubeného kolieska ponúka zopár ďalších nastavení, ako napr. povolenie kontroly podsvietenia pre hry, automatické aktualizácie softvérov, zobrazenie pokročilej grafiky a podobne.

Pod symbolom otáznika sa skrýva pomocník pre riešenie rôznych technických problémov.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Vzhľadom na to, že obe myši majú rovnaký špičkový optický snímač a technické parametre, v hrách ponúknu rovnaký výkon. Veľmi podobné nastavenia ponúka aj Logitech Gaming Software, ktorý ja osobne inak radím medzi špičku herných softvérov.

Napriek tomu, že model G703 je nižším modelom, musím povedať, že do mojej



stredne veľkej ruky mi sadol perfektne, o niečo lepšie než G903-ka, ktorá je síce dlhšia, avšak užšia a nižšia. Tak či inak, s oboma myšami sa pracuje veľmi dobre, skvelý je aj prístup ku všetkým tlačidlám.

Logitech G903 navyše ponúka kustomizáciu, čo sa rozloženia bočných tlačidiel týka, takže ju plnohodnotne môže používať aj ľaváci. Stačí úplne jednoducho odňať záslapku, ktorá drží na mieste pomocou malých magnetov.

Či už ste ľavák alebo pravák, obe pozície môžete osadiť tlačidlami a získať tak dvojicu programovateľných tlačidiel navyše. Toto rozloženie tlačidiel si jednoducho zmanažujete v Logitech Gaming Software.

V prípade, že myši používate bez hernej podložky PowerPlay, doba výdrže batérie závisí predovšetkým od podsvietenia a v prípade jeho vypnutia sa môžete dostať až k hodnote 32 hodín.

O stave dobitia batérie sa môžete informovať v softvéri, kde vidíte percentuálny stav dobitia, aktuálnu spotrebu jednotlivých častí myši a maximálnu dobu výdrže batérie. Ak ste tými šťastlivcami, ktorí majú hernú podložku PowerPlay, o dobíjanie batérie sa už viac nebudete musieť zaujímať, a to vďaka podpore bezdrôtového dobíjania pomocou spomínanej podložky.

Obrovským pozitívom je, že aj napriek bezdrôtovému pripojeniu nepocítujete žiadne oneskorenie či zamrzanie myši,



resp. kurzora. V oboch prípadoch musím pochváliť obsah balenia, pri modeli G903 predovšetkým jeho naozaj luxusne a dômyselne spracovanú škatuľku a skutočne bohaté príslušenstvo.

Čo sa nejakých negatív týka, nech sa snažím, ako sa snažím, pri modeli G903 neviem nájsť nič. Možno jedine to, že ak používate myš s podložkou PowerPlay, nemáte možnosť použiť závažie, keďže celý priestor zaplní modul pre bezdrôtové dobíjanie. Porovnával som hmotnosti myši pri použití závažia + obyčajnej krytky a pri použití modulu, v prípade jeho použitia pridáte reálne o 7 gramov hmotnosti. Mne osobne by to nijako nevadilo, chcel som ale použiť reálne čísla, keď som už s touto témou začal. Čo sa ceny týka, tá je naozaj astronomická, no vzhľadom na to, čo myš ponúka, je adekvátna.

Márne som hľadal nejaké významnejšie negatíva aj pri G703-ke. Tá možno vyzerá dizajnovo obyčajnejšie a neponúka zďaleka to, čo vyšší model, no je aj podstatne lacnejšia, aj keď suma môže mnoho ľudí odradiť.

Ak chcete naplno využiť potenciál oboch myši, je viac než vhodnejšie si zadovážiť hernú podložku Logitech PowerPlay, inak je aj naozaj škoda mrhať potenciálom týchto myši. K tomu si treba prirátat ale ďalších 129€, čo v konečnom dôsledku nie je málo. Ide však o prelomovú technológiu, ktorá má obrovský potenciál a navždy vás odbremení od „klasického“ dobíjania myši.

Miroslav Konkol'

Lenovo Motorola Z2 PLAY

Nový refresh, staré pravidlá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LENOVO /
Motorola

Dostupná cena: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + displej
- + USB typ C konektor
- + Moto Mods modularita
- + výdrž batérie
- + Moto skratky
- + svižnosť systému
- + hydrofóbná vrstva
- slabší fotoaparát
- cena Moto Mods
- horšia konkurenčnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Snapdragon 626 SoC

GPU: Adreno 506

RAM: 4GB LPDDR3

Interné úložisko: 64GB

Konektivita: Bluetooth 4.2, Wi-Fi b/g/n, NFC

Fotoaparát: 12Mpx f/1.2 AF, duálny blesk; 5Mpx selfie kamera, duálny blesk

Batéria: 3000mAh

HODNOTENIE:



Smartfón Motorola Z Play bol pre Motorolu dobrým krokom vpred. Teraz prichádza Motorola s refreshom v podobe Z2 Play, ktorý ponúka ľahko vylepšenú hardvérovú výbavu. Zvrchu ho neúprosne utláča konkurencia, keďže sa nachádza na rozhraní medzi strednou a vysokou triedou. Ako sa teda darí Z2 Play preraziť?

Obsah balenia a prvý dojem

Smartfón z dielne Lenovo a Motorola prichádza v dvojdielnej červenej krabičke. Jej dizajn je celkom čistý. Jednoznačne v ňom prevláda červená farba. Spredu nájdeme nablýskané logo a modelové označenie smartfónu spolu s informáciou o kompatibilite Moto módov.

Do vnútra balenia sa dostaneme jednoduchým odsunutím pravej časti balenia. Hneď navrchu na nás hľadá smartfón. V červenej obálke nájdeme manuály, príručku o bezpečnosti, nástroj na vyberanie zásuvky SIM kariet, USB kábel typu C, čierny plastový kryt s látkovým potiahom a TurboPower nabíjačku. Je potešujúce, že

sa výrobca rozhodol pribaliť rýchlonabíjačku a kryt a neúčtuje si nič navyše. Na druhej strane by potešili aspoň základné slúchadlá, no tie v balení nenájdeme.

Z pohľadu prvého dojmu nás nenechal smartfón chladnými. Kovová zadná strana pôsobí naozaj veľmi pekne. To isté sa však nedá povedať o zadnom fotoaparáte,

ktorý príliš vystupuje zo zadnej strany smartfónu. Na spodnej strane nájdeme kontakty, ktorými sa spájajú Moto módy so Z2 Play a taktiež aj zadný pomocný mikrofón.

Na prednej strane sa nachádza 5,5" Super AMOLED displej s FullHD rozlíšením a hustotou 441 pixelov na palec. Pokrýva 70% prednej strany telefónu.





Kvalita samotného displeja je na dobrej úrovni. V nastaveniach ponúka viacero farebných režimov, rovnako aj funkciu potlačenia modrého svetla. Regulácia jas adekvátne reaguje na svetelné podmienky a maximálny jas je dostatočný aj na používanie telefónu na priamom slnku.

Rámčeky pod a nad displejom sú celkom veľké a sú zaplnené. Na spodnej strane nájdeme čítačku odtlačkov prstov a mikrofón slúžiaci na telefonovanie. Čítačka funguje so suchými rukami rýchlo a spoľahlivo. Nerozumie si ale s mokrými a masnými prstami, keď má problémy s detekciou odtlačku.

Nad displejom, okrem označenia Moto, nájdeme aj hlavný reproduktor, ktorý zároveň slúži na telefonovanie. Ponúka veľmi dobrý zvukový prejav, no nie je taký hlasný, ako by som očakával, no prihladnuc na jeho veľkosť to je



pochopiteľné. Vpredu sa nachádza selfie kamera spolu s dvojitou prísvetľovacou diódou. Rovnako je tu umiestnený aj senzor okolitého jas a senzor priblíženia.

Na spodnej hrane je umiestnený nabíjací port USB typu C a taktiež aj 3,5mm jack. Naopak, na vrchnej hrane nájdeme zásuvku pre 2 nano-SIM karty a 1 microSD kartu do veľkosti 2TB (podporujúcu štandard microSDXC).

Konštrukcia a ergonómia

Telefón je tvorený prevažne z kovu a zo skla. Je ozaj veľmi pevný aj napriek jeho hrúbke, ktorá je len 6 milimetrov. Telefón nemá tendenciu sa ohýbať ani sa lámať. S pádmi by mala pomôcť ochrana v podobe Corning Gorilla Glass a pred náhodným ošpliechaním pomôže hydrofóbná nanovrstva, ktorá pokrýva celý smartfón.

Spomínaná hrúbka dost' veľkým problémom. Keďže je telefón veľmi tenký, niekomu by sa nemusel držať práve najpríjemnejšie. Ja osobne som s týmto však nemal žiaden problém. Pri používaní zadného krytu som mal ešte lepší pocit.

Bočné tlačidlá sú ergonomicky umiestnené a nie je nutné prehmatávať. Zamykacie tlačidlo je od tlačidiel hlasitosti odlíšené svojou textúrou, čo zamedzuje mýleniu si tlačidiel napríklad v tme. Samotné tlačidlá majú dobrú odozvu a pevný stisk.

Operačný systém

Z2 Play dostal do vienka operačný systém Android 7.1.1 Nougat. Systém je úplne čistý bez zbytočného bloatvéru. Okrem štandardného balíka Google aplikácií sú v ňom umiestnené Moto aplikácie uľahčujúce používanie smartfónu.

V Moto aplikácii máme možnosť aktivovať skratky, medzi ktoré patrí napríklad dvojité otočenie zápästia na otvorenie fotoaparátu, spustenie baterky dvojitým zatrasením, posunutie palca sprava hore, dol'ava dole po obrazovke pre jej zmenšenie, otočenie telefónu pre spustenie režimu nerušiť a ďalšie.

Taktiež je možné spustiť Moto obrazovku, ktorá sa spúšťa detegovaním pohybu ruky nad displejom. Tá vám ukáže všetky upozornenia, aktuálne prehrávaný song v aplikácii hudba, alebo v iných hudobných aplikáciách. Taktiež pri aplikáciách textového chatu ponúka rýchlu odpoveď bez nutnosti odblokovania telefónu.

Pri používaní smartfónu nebudete mať žiadne problémy so zasekávaním, s nedostatkom RAM pamäte alebo s výkonom.

Pokiaľ sa nesnažíte si telefón úmyselne zapratať zbytočnými aplikáciami, funguje veľmi svižne a rýchlo. Rovnako veľmi rýchlo pracuje aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá rýchlo zobúdzá smartfón. Vychytávky v podobe navigácie jedným tlačidlom, keď sa k čítačke odtlačkov



prstov pridá schopnosť zaznamenávať smer pohybu, sú dobrou voľbou, pretože sa zväčšuje využiteľná plocha displeja, keďže nahradzujú softvérové tlačidlá.

Čoraz viac výrobcov sa snaží vyjsť z radu implementovaním vlastného hlasového asistenta. Tomuto trendu sa nevyhla ani Motorola. Asistenta Moto Voice spustíte iba vtedy, ak máte na telefóne spustenú angličtinu, alebo iný podporovaný jazyk, medzi ktorý nepatrí čeština ani slovenčina. Pomocou jednoduchého príkazu „show me“ (ukáž mi) a následným vyslovením príkazu asistent zareaguje aj zo zamykacej obrazovky a ak spozná uložený hlas, príkaz vykoná. Snáď sa tejto funkcie dočkáme aj v slovenčine.

Výkon

Pod kapotou Z2 Play bije srdce strednej triedy – procesor Snapdragon 626. Oproti svojmu predchodcovi (625, ktorý bol v Z PLAY) priniesol ozaj len minimálny vzrast výkonu a ide skôr o optimalizačný refresh procesora s nárastom taktu o 0,2GHz na jadro. Procesoru sekunduje grafický akcelerátor Adreno 506 spolu s 4GB LPDDR3 RAM. Interné úložisko, ktoré má 64 gigabajtov, je dostatočne veľké pre dáta a aj pre pár filmov a desiatky pesničiek.

Pokiaľ beží systém naprázdno bez spustenej aplikácie, používateľovi zostáva voľná polovica RAM pamäte, teda 2GB.

Z2 Play sme podrobili mnohým testom, či už tým z pohľadu bežného používania, alebo aj syntetickým. Ak výsledky testov porovnáme s parametrami, zistíme, že sú v poriadku.

Nemali sme problém ani s hraním náročnejších hier, ako napríklad Asphalt 8: Airborne. Počas testovania sme nezaznamenali žiadne sekanie ani náznaky súvisiace s nedostatkom výkonu.

Fotoaparát

Fotoaparát je kameň úrazu celého, ináč celkom zvládnutého smartfónu. Hlavný, teda zadný fotoaparát ponúka rozlíšenie 12MPx s clonou f/1.7. Rozlíšenie 12MPx platí len pre fotografie v pomere strán 4:3 (4032×3024). Na použitie pomeru 16:9 je potrebné znížiť rozlíšenie na 9,7MPx (4032×2268). Aplikácia fotoaparátu ponúka všetko, čo

by sme mohli potrebovať. Štandardne sú fotky fotené v automatickom režime. Na výber máme aj druhý režim, ktorý sa nazýva profesionálny, a ten nám otvára možnosti manuálnej úpravy expozície a zaostrovania.

Kvalitatívne nie je fotoaparát žiadnou výhrou. Fotografie za denného svetla ponúkajú dobré vyváženie farieb a expozície. Aj napriek tomu fotografiám chýba hĺbka ostrosti, najmä pri makro fotografiách. Ocenil by som taktiež aj väčšiu farebnú sýtosť. Na druhej strane sa mi veľmi páči pokus o potlačenie šumu pri fotografovaní v noci, aj keď chvíľu trvalo, kým sa fotoaparát spamätal a správne sa zaostřil.

Fotoaparátom môžeme natáčať videá až v rozlíšení 4K pri 30 snímkach za sekundu. Rozlíšenie 4K je stále prívysoké pre smartfóny strednej triedy, ktoré sú akurát schopné využiť 1080p rozlíšenie. Z2 PLAY ponúka nahrávanie 1080p záznamu až pri 60 snímkach.

Fotografie získané prednou kamerou s rozlíšením 5MPx sú dostatočne kvalitné na selfie a videohovory. Dvojité dióda umožňuje vytváranie fotografií aj v noci. Hoci je dosť silná, neoslepuje.

Batéria a výdrž

Jedným z aspektov, v ktorých Z2 Play vyniká, je výdrž batérie. Keďže sme v balení dostali rýchlonabíjačku TurboPower, ktorá dokáže nabiť smartfón približne za 1 hodinu, sme schopní rýchlo dobiť baterky a pokračovať v práci.

Pri bežnom používaní sme schopní fungovať skoro 2 dni, čo je veľmi slušné. Pri aktívnom hraní náročných hier je to len niečo cez pol dňa.

Modo módy

Určite ste si v reklamách všimli zaujímavé zlaté kontakty na zadnej stene. Slúžia na pripojenie takzvaných Moto Mods, čo je projekt z dielne Motoroly, ktorý umožňuje využiť systém modulov, ktoré si môžete navyše dokúpiť. Ak vám napríklad nestačí predný reproduktor, alebo je proste výdrž batérie príkrátka, môžete si jednoducho zakúpiť modul podľa želania a tým tento problém vyriešiť.

K smartfónu Z2 PLAY nám prišiel aj modul rozširujúci kapacitu batérie o



2220mAh. Ten predlžuje výdrž smartfónu až na 3 a pol dňa bežného používania a na celý deň intenzívneho používania. Cena Moto Modov je však extrémne vysoká.

Spomením napríklad cenu módu s fotoaparátom, ktorého cena je niečo nad 370 eur. Podobná cena je aj za mód DLP projektora.

Záverečné hodnotenie

Nový nástupca rodu Moto Z Play ponúka vykladá karty na stôl, no pri porovnaní s konkurenciou tak trochu prehráva. Síce ponúka Moto módy, Moto skratky, no zaostáva po stránke výkonu. Aj napriek tomu je Z2 Play výborným smartfónom, ktorý ponúka skoro všetko, čo by mohol dnešný používateľ požadovať. A ak Motorola nezaspí a v ďalšom modeli opraví nedostatky, budeme mať tú česť s klenotom strednej triedy.

Lukáš Batora



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



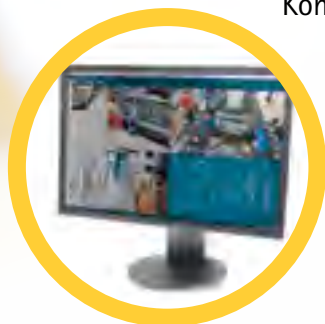
Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

TP-Link Touch P5 AC1900

Elegantná jednoduchosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + uhladený dizajn
- + naozaj jednoduchá inštalácia a obsluha
- + pridaná funkcionálna vďaka obrazovke
- mierne vyššia cena
- slabší výkon v 2.4GHz pásme

ŠPECIFIKÁCIE:

WAN konektory: 1x 10/100/1000BaseT (RJ45)
LAN konektory: 4x 10/100/1000BaseT (RJ45)
Iné konektory: 1x USB 2.0, 1x USB 3.0
Obrazovka: Áno, dotyková 4,3 palca
Port Forwarding: Virtual Server, Port Triggering, UPnP, DMZ
Dynamic DNS: DynDns, NO-IP
Pracovné režimy: Router, Expander / prístupový bod
WiFi triedy: IEEE 802.11ac/n/a 5GHz, IEEE 802.11b/g/n 2.4GHz + 256QAM
Maximálne rýchlosti: 1300Mbps pri 5GHz, 600Mbps pri 2.4GHz
Frekvenčné pásmo: 2,4/5 GHz GHz
Počet LAN konektorov: 4
Podpora IPv6: áno

HODNOTENIE:



Práve, keď si už človek myslí, že na poli routerov nikto nevymyslí nič nové, prevratné alebo zaujímavé pre bežných používateľov, príde spoločnosť s produktom, ktorý na prvý pohľad vyzerá ako nezmysel, no pri bližšom skúmaní sa stále viac ukazuje ako veľmi zaujímavá voľba. Presne taký je router TP-Link Touch P5, ktorý sa snaží zaujať nielen svojím výkonom, ale (a toto by pri routeroch naozaj nikto nečakal) aj dotykovou obrazovkou.

Je zažitá pravda, že keď sa povie router, mnohým ľuďom sa začne zívajúť a zatvárajú sa im oči. To platí ako v profesionálnom svete, tak pri bežných používateľoch (viac než dvojnásobne). TP-Link sa ale snaží vykročiť von z bežného šedého (a bieleho či krémovo ladeného) priemeru s routerom Touch P5, ktorý, ako už jeho meno napovedá,

ponúka dotykovú obrazovku pre jednoduchú obsluhu. Niektorí si povie, že dotyková obrazovka je na routeri úplnou zbytočnosťou, ktorá iba dvihne cenu samotného zariadenia a aj ja osobne som si to

o tomto zariadení myslel, kým som s ním nemal osobnú skúsenosť. Ako ale Touch P5 obstál ako router aj ako módny doplnok s pridanou funkcionalitou? To sa dočítate, samozrejme, v riadkoch nižšie.



Obal a jeho obsah

Na balenia od TP-Linku sme už v redakcii zvyknutí, hoci je pravdou, že pri takomto modeli by som očakával už prémiovejšie "šaty". Dizajn škatule ale nič nemení na dostatočne robustnom uložení routera a doplnkov, ktoré ochráni samotné zariadenie aj pri nešetrnejšom prevoze. Pod samotným routerom sa ukrývajú tri odpojiteľné antény, adaptér na napájanie routera a pár brožúrok s informáciami o záruke, zariadení a príručka k nastaveniu.

Prvé dojmy a spracovanie

Router má naozaj uhladený dizajn, za ktorý by sa nemusela hanbiť ani najmodernejšia galéria umenia. Hlavný povrch zariadenia tvorí mozaika lesklých čiernych obdĺžnikov striedajúcich sa s matnými čiernymi plôškami, ktorým dodáva ďalšiu úroveň čiernej rad otvorov určených primárne na chladenie routera. V strede zariadenia sa nachádza 4,3 palcová obrazovka obkolesená lesklým rámikom, ktorý by možno mohol byť mierne tenší. Inak ale celý povrch ladí naozaj perfektne a nie je mu takmer čo vytknúť. Touch P5 je primárne určený na prevádzku na vodorovnom povrchu, ale vďaka dvom úchytom na zadnej strane sa dá inštalovať aj na stenu, kde by tiež určite pritáhoval zaslúženú pozornosť a jeho obsluha by bola jednoduchšia, keďže je nutné sa nad neho, kvôli plochej orientácii obrazovky, nakláňať.

Inštalácia, obsluha a vychytávky

Pokiaľ je inštalácia moderných routerov jednoduchá, tak pri tomto kúsku takmer



neviem nájsť slová na popísanie príjemnej skúsenosti so zapnutím a nastavením základných parametrov. Hlavný lákač tohto zariadenia, dotyková obrazovka, má vyhovujúce rozmery aj rozlíšenie a poteší dostatočnou jasnosťou s možnosťou jednoduchšej úpravy. Router sa tak dá používať aj po inštalácii na prístupnom mieste v jasnej miestnosti, ale nebude oslňovať ani pri uložení do menej prístupných "kumbálov". Na nastavenie možností routera a sietí som používal výlučne dotykovú obrazovku a musím povedať, že mi absolútne nechýbalo pripájanie sa cez počítač a nastavovanie v browseri s myšou a klávesnicou. Je príjemné vidieť, že TP-Link nespravil z obrazovky iba zaujímavý chyták, ale dá sa cez ňu nastaviť takmer všetko, až na IP6 protokol, NAT forwardovanie a možnosti USB.

Parametre a deklarované rýchlosti

Router však nemá byť len pekný a ľahko ovládateľný. Primárnym cieľom routerov je prenášať dáta a poskytovať stabilné pokrytie. Tento router používa dvojjadrový procesor s taktom 1GHz a ide o zariadenie typu AC1900, čo znamená teoretické kombinované prenosové rýchlosti na 2.4 a 5 GHz pásme až do 1900 Mbps.

Všetci ale vieme, že k takýmto cifráм sa v normálnom svete nikto nepriblíži. Na otestovanie poslal USB 3.0 kľúč so zlozkou súborov veľkosti 2GB, ktoré boli prenášané na počítač v tesnej vzdialenosti a na vzdialenosť 10 metrov bez prekážok. Pri týchto scenároch dosiahli prenosové rýchlosti hodnoty, ktoré môžete vidieť nižšie v tabuľke.

Zhrnutie

TP-Link Touch P5 je zaujímavé zariadenie. Je vidieť, že do jeho dizajnu a funkcionality bolo vložené veľa času a snaženia, trochu ale zamrzia nižšie výkony v 2.4GHz pásme. Router s obrazovkou síce môže stále zniet ako trafený nápad, ale v dnešnej dobe dáva stále väčší zmysel a je skvelé, že nejde iba o hlúpy trik, ktorý čoskoro omrzí, ale ide o naozaj dobre zakomponovanú funkciu. Tento router, samozrejme, neosloví každého, či už je to kvôli cene alebo výkonu na hranici priemeru. Ak ale hľadáte router, za ktorý sa nebudete hanbiť a nebažíte po každom Mbps navyše, Touch P5 je dobrá voľba.

Daniel Paulini



MSI GTX 1060 Aero ITX OC

Väčší neznamená vždy lepší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 295€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktné rozmery
- + vkusný dizajn
- + skvelá na 1080p high/ultra
- + dokáže si poradiť aj s 1440p rozlíšením
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Meno grafického
jadra: GP106-400
Počet stream
procesorov: 1280x
Výrobné technológie:
16 nm
Pamäť: 6 GB GDDR5
Šírka zbernice: 192-Bit
Frekvencia jadra: 1759
MHz / 1544 MHz
Frekvencia pamäte: 8
008 MHz (8,01 GHz)
Rozhranie: PCI
Express x16 3.0
Video výstupy: DL-DVI-D,
2xHDMI, 2xDisplayPort
Podpora SLI: Nie
Podpora HDCP: Áno, 2.2
Verzia DirectX: DirectX 12
Formát karty:
Dvojslotový
Spotreba/TDP: 120 W
Napájanie - 1x 6-pin

HODNOTENIE:



1080P. Rozlíšenie 1920x1080 pixelov a aspoň 60 FPS na vysokých alebo ultra nastaveniach. Je to zlatá stredná cesta, ktorá uspokojí aj náročnejších hráčov a mil'ník, po ktorom túžia hráči s nižším finančným rozpočtom. Už dávno všetci vedia, že na výkonný systém, ktorý zvládne takmer všetky najnovšie hry v 1080p a ultra detailoch, už netreba tisíce eur. Skutočne nadupaná herná mašina sa zmestí aj pod tisícku. K tomu, samozrejme, v hlavnej miere dopomáhajú dostupné výkonné grafické karty. K nám sa tentoraz dostala GTX 1060 so 6GB VRAM od spoločnosti MSI v prevedení AERO ITX.

Jej väčšieho (obrazne povedané) brata s názvom MSI GTX 1070 Aero ITX OC sme otestovali už skôr a zaslúžil si od nás slová chváli za malé rozmery a zároveň schopnosť

udržať si celý svoj potenciál. Píšem, že ide o obrazne väčšieho brata, pretože medzi týmito kartami nie je žiadny väčší vizuálny rozdiel, až na menšie detaily, ktoré sú odhaliteľné po naozaj dôslednom preskúmaní. Ako si teda viedla MSI GTX 1060 Aero ITX OC?

Obal a jeho obsah

Obal tejto verzie neponúka žiadne veľké prekvapenie. Primárne čierna krabica menších rozmerov v sebe ukrýva samotnú kartu bezpečne uloženú v mäkkej pene, príručku s manuálom,



CD s drivermi a kartónovú pohľadnicu nabádajúcu na registrovanie produktu na stránkach MSI pre rýchlejšiu podporu a prístup na fórum a blog.

Prvé dojmy a spracovanie

Hoci som spomínal, že medzi GTX 1060 a GTX 1070 v Aero ITX OC prevedeniach nie je žiadny rozdiel, týka sa to len ich povrchu. Pri bližšom zahľadí sa na túto kartu je vidieť absencia SLI konektorov, čím odpadá možnosť zapojiť dve či viac kariet.

To ale nie je žiadne veľké prekvapenie, nakoľko sú tak navrhnuté všetky GTX 1060ky a používať dve naraz (namiesto jednej 1070ky alebo 1080ky) nie je úplne logické...

Zmenou, samozrejme, prešlo aj napájanie, ktoré si vystačí so 6 PIN-ovým konektorom na rozdiel od 8 PIN-ového konektora pri napájaní 1070ky. Inak je dizajn samotných plastov, ktoré ukrývajú jeden ventilátor s TORX dizajnom a vcelku malý chladič, stále rovnako vkusný a nestratí sa ani na tých najfarebnejších matičných doskách či v tých naj-RGB-ovanejších skrinkách.

Rozvrhnutie, softvér a vychytávky

Malé rozmery nebránia tejto karte, aby poskytovala dostatočný počet portov. To znamená 2x HDMI (v2.0), 2x DisplayPort (v1.4) a DL-DVI-D. Rovnako, ako aj 1070ka, si aj ona hlavne vďaka dvom HDMI portom a svojmu výkonu zaslúži nálepku VR Ready, hoci tu už treba dávať pozor na graficky



náročnejšie hry. Pri kartách od MSI si už väčšina hráčov zvykla na systém Zero Frozr, ktorý zastavuje chod ventilátora pri teplotách pod 50 stupňov. Aj vďaka tomu je táto karta pri bežnej prevádzke nadmieru tichá. Jej hlučnosť však nie je vysoká ani pri plnej záťaži. Veľmi dobrým programom,

ktorý môžu využívať nie len majitelia kariet od MSI, je Afterburner, vďaka ktorému sa dá karta veľmi jednoducho pretaktovať. A hoci je mierne pretaktovaná už priamo z výroby, pár megahertzov navyše zvládla bez problémov.

Testovanie

Bez testov sa ale o výkone a karte samotnej skoro ani neoplatí hovoriť. Preto si okrem bežných syntetických testov, akými sú 3DMark Firestrike, Unigine Valley a Unigine Heaven, táto karta „vytrpela“ aj tituly: Metro: Last Light Redux, Ashes of the Singularity, Middle-earth: Shadow of Mordor, Tomb Raider a Total War: Warhammer.

A nakoľko ide o verziu s 6GB VRAM, vyskúšali sme na nej, samozrejme, aj hry v rozlíšení 1440p. Výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Táto karta sa hodí nielen do malej skrinky na prehrávanie filmov a hranie v obývačke, ale aj do počítača pre každého PC hráča a takmer všade inam.

V spojení s novším i3 alebo i5 procesorom ide o kartu, ktorá udrží hráčov obľubujúcich 1080p rozlíšenie štyroch ešte najbližších pár rokov. A celkom prekvapivo sa nezľakne ani 1440p rozlíšenia, kde aj na vyšších detailoch zvládla po menšom taktovaní držať FPS nad magickú hranicu 60.

Daniel Paulini



Headset BML GameGod Bruiser

Ultral'ahký štýlový headset s výborným zvukom a za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ultral'ahké vyhotovenie
- + štýlový dynamický dizajn
- + sklápatel'ný flexibilný mikrofón
- + kvalitný čistý zvuk
- + dlhý kábel s in-line ovládačom
- + výborný pomer ceny a kvality

- nelogické ovládanie hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

40mm meniče

rozsah: 20Hz – 22kHz

citlivosť: 98 ±3 dB

kábel: 240cm opletený

hmotnosť: 250g

konektor: 2x jack 3,5mm

mikrofón: 50Hz – 10kHz



Dizajn headsetu oživuje kombinácia čiernej a kríkl'avo oranžovej farby. Výrobca skombinoval farby vkusne, produkt rozhodne nepôsobí lacno. Celkový dojem je dynamický a nápis GameGod možno niektorým majiteľom modelu trochu poštekli aj ego.

Slúchadlá sú výhradne plastové a zrejme aj vďaka tomu majú veľkú hmotnosť. Napriek tomu, že nie sú malé a sú typu over-ear, udržíte ich aj dvomi prstami, a to už je čo povedať. Komfort je na vysokej úrovni, pretože kombinácia mäkkej výstelky náušníkov a stredne silného pritlaku k hlave je ideálna, s už spomenutou nízkou hmotnosťou. Mostík je vystlaný prijateľne, aj keď hrubšia vrstva peny by prispela k ešte vyššej úrovni pohodlia.



Na ľavom náušníku nájdete flexibilný mikrofón, ktorý sa môže pochváliť rozsahom od 50Hz do

10kHz, takže vám vaši spoluhráči nebudú môcť tvrdiť, že nerozumejú tomu, čo vravíte. Mikrofón sa dá sklápať, pričom kĺb, ktorý ho drží, sa pohybuje skokovo. V praxi ho to spevňuje, keby ste si doň napríklad nechtiac brnkli rukou v zápale boja. Výrobca vybavil model Bruiser dlhým, vyššie dvojmetrovým káblom, ktorý je chránený textilným opletením a skrútený kombináciou čiernej a oranžovej v súlade s celkovým dizajnom headsetu. Páči sa nám tiež ovládač in-line, ktorý je umiestnený v správnej výške na káblu. Dobré sa preto hľadá rukou popri hraní. Obsahuje koliesko na nastavovanie hlasitosti slúchadiel a upravuje hlasitosť jemne aj plynulo. Jediná nedokonalosť, na ktorú sme narazili, je nelogickosť tohto kolieska.

Hlasitosť sa pridáva smerom nadol a znižuje smerom nahor, k uchu používateľa. Treba si na to chvíľku zvykať. Okrem kolieska na hlasitosť tu svoje miesto našiel tiež vypínač mikrofónu. Je dostatočne veľký, zdrsnený a nemáme proti nemu žiadne výhrady. Keď si pri hraní potrebujete odbehnúť, hľadá sa ľahko. Kábel headsetu je zakončený rozdelenými pozlátenými konektormi jack, takže pripojíte aj zariadenia, ktoré majú dva separované porty na slúchadlá a mikrofón.

Ako to znie?

Skvelá správa je, že aj náročné ucho bude spokojné s čistotou prejavu slúchadiel. Pocítite jemné naladenie smerom do basových frekvencií – a tak je to pri hernom headsete správne. Vďaka tomu je pocit z hier o čosi akčnejší. Navyše si dovoľíme tvrdiť, že továrenské naladenie zvukovej charakteristiky vyhovuje aj hudobnému fanúšikovi. Hlavne ak sa zameriavate na žánre, ktoré sú viac basovo orientované. Stredy a výšky však nie sú vôbec ochudobnené.

Maximálna dosiahnutelná hlasitosť je dostatočne vysoká a oceňujeme, že slúchadlá neskĺznú do skreslenia ani pri najvyššom nastavení, ktoré je len ťažko únosné, ak si nechcete poškodiť sluch. Znamená to, že z pohľadu zvuku nemáme modelu čo vytknúť. Nastavovací softvér s ekvalizérom by bol príjemný bonus, no akosi sme ho vôbec nepotrebovali.

Verdikt

Značka BML je možno pre niekoho menej známa, no rozhodne stojí za to si ju všimnúť. Skratka BML znamená Better-More-Louder (lepšie-viac-hlasnejšie). Súhlasíme. Model GameGod Bruiser na nás veľmi silno zapôsobil. Kombinácia kvalitného a čistého zvuku s ultral'ahkou konštrukciou a štýlovým dizajnom sa v tejto cenovej kategórii tak ľahko nevidí.

Výrobci by sme vytkli iba nelogické, obrátené ovládanie hlasitosti a výstelka mostíka mohla byť o čosi hrubšia, no inak sme s modelom nadmieru spokojní a odporúčame ho nielen vášnivému hráčovi, ale aj fanúšikovi hudby zameranej na basovú zložku zvukového spektra. Skvelá cena je tá povestná čerešnička na torte.

Peter Vnuk

HODNOTENIE:



WRC

THE OFFICIAL GAME



2017, **NOVÁ ETAPA**
pro **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**



wrcthegame.com

bigben



PS4

XBOX ONE

STEAM

WORK IN PROGRESS. LIVERIES ARE SUBJECT TO CHANGE. ©2017 Published by Bigben Interactive and developed by KT Racing. "WRC" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is also a trademark of the same company. All rights reserved. ©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. An official product of the FIA World Rally Championship, under licence of the WRC Promoter GmbH and the Fédération Internationale de l'Automobile. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. "WRC" and the WRC logo are registered trademarks of the Fédération Internationale de l'Automobile. All rights reserved.

Roccat Leadr

Pridrahý luxus s pestrou paletou funkcií

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ROCCAT
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + makrá
- + počet tlačidiel
- + ergonómia
- + konštrukcia
- + senzor
- + možnosť pripojenia káblom alebo bezdrôtovo
- + EasyShift
- cena
- nepresná indikácia stavu batérie



ŠPECIFIKÁCIE:

Pripojenie:
bezdrôtové(2.4GHz),
drôtové(USB)
Senzor: Roccat Owl-eye
Maximálne rozlíšenie senzora: 12 000 DPI
Batéria: 1000mAh
Maximálna rýchlosť snímania: 250ips
Procesor: 32bit 72MHz
ARM Cortex-M0
Počet tlačidiel: 14
+ 1 párovacie

Nová myš od spoločnosti Roccat, ktorá nesie označenie Leadr, je jednou z najdrahších herných myší aktuálne predávaných na našom trhu. Pri obrovskej cene, konkrétne 160€, očakávame aj množstvo funkcií a veľkú hodnotu, ktorá by sa nám mala pri takej investícii vrátiť. O tom, či je Leadr ojazdným lídrom sa dočítate v nasledujúcich riadkoch...

Obsah balenia a prvý dojem

Myš Roccat Leadr prichádza vo veľmi peknej škatuli. Je trochu zvláštne tvarovaná, no zanecháva dobrý dojem. Na prednej strane nájdeme ilustráciu myši s jej nabíjacím dokom a, samozrejme, s vypichnutými klúčovými vlastnosťami, ktoré nájdeme na jej bokoch. Obsah balenia je celkom skromný. Okrem myši, doku, micro-USB kábla, manuálov a sady samolepiek v ňom nenájdeme nič viac. Za takúto cenu by som očakával aspoň sadu náhradných

pojzdov, keďže sú atypické a budú sa dosť ťažko zháňať. Po vybalení myši a doku z bielych plastových obalov ju stačí len pripojiť a je pripravená. Zariadenie ponúka dva typy pripojení – jeden bezdrôtový pomocou doku a druhý, keď ju pripojíte priamo káblom.

Na prvý pohľad myš nepôsobila úplne prémiovo, no po prvej polhodine používania som zmenil názor. Na samotnom tele sa nachádza 14 aktívnych tlačidiel, z toho 12 plne programovateľných. Na spodnej časti myši nájdeme párovacie tlačidlo, ktoré slúži na spárovanie myši s jej dokovacou stanicou. Nad ním sa nachádza dvojpolohový prepínač aktivity myši. Vedľa nich sa nachádzajú kontakty na dobíjanie myši dokovacou stanicou a, samozrejme, srdce myši – jej senzor.

Na vrchnej strane nájdeme štandardnú dvojicu pravého a ľavého tlačidla. Medzi nimi sídli koliesko, ktoré má príjemné



drážkovanie a zanecháva dobrú haptickú odozvu. Jeho pohyb je istý a nemá tendenciu sa zasekávať. Pod kolieskom je umiestnený smerový prepínač, ktorý posúva horizontálny posuvník, napríklad pri prehliadaní webu. Na ľavej strane ľavého tlačidla sa nachádza

HODNOTENIE:



dvojica tlačidiel slúžiacich na zmenu DPI. Pri pravom tlačidle sa nachádza rovnaká dvojica slúžiaca na prepínanie profilov myši.

Okrem štandardných tlačidiel, ktoré využívame pri prehliadaní webu ako krok späť a krok ďalej, na ľavom boku nájdeme aj analógový posúvač, ktorý uľahčuje prácu tým, že nie je nutné presúvať ukazovák na koliesko. Posledným tlačidlom je EasyShift(+), ktoré sa nachádza pod umiestnením palca.

Telo myši je vyrobené z hrubých plastov, čo ju robí mimoriadne pevnou. Boky majú zdrsnený povrch pre dobrý úchop, zatiaľ čo vrch pripomína svojou povrchovou úpravou mäkký plast, vďaka čomu je pohodlná.

Myš je podsvietená a, samozrejme, podporuje RGB, teda spektrum 16.7 miliónov farieb. Môžeme si to všimnúť na logu a aj na koliesku myši, ktoré svietia.

Ergonómia, senzor Owl-Eye, batéria

Som pravák s celkom veľkou rukou a preferujem „claw“ uchopenie myši. Leadr s mojimi potrebami nemal žiaden problém. Myš mi jednoducho padla do ruky. Tlačidlá sú ergonomicky umiestnené a je potrebné len minimálne prehmatávanie. Stisk všetkých tlačidiel je istý. Iba pri EasyShift(+)-e mám pocit, akoby som tlačil palec do blata a tlačidlo sa chcelo zlomiť. Zlú správu mám žiaľ pre ľavákov, pretože táto myš pre nich nie je tvarovaná. Roccat Leadr je po technickej stránke možné zaradiť do myšej elity.

Senzor, ktorý Roccat nazval Owl-eye (Oko sovy), ponúka maximálne rozlíšenie snímača, až 12 000 DPI, čo je dosť veľa aj na presun medzi tromi 4K obrazovkami. Presnosť senzora je naozaj na vysokej úrovni. Nedochoádza k traseniu ani k nepresnostiam snímania.

Roccat sa pýši tým, že myš Leadr nemá žiadnu latenciu pri bezdrôtovom používaní. Počas testovania sa mi to potvrdilo, keďže som ani raz nepocítil, že by mala myš nejakú latenciu. Jednou z vychytávok, ktorá by mala hrať Roccatu do kariet je funkcia EasyShift(+).

S touto funkciou sa zdvojnásobuje počet možných akcií tlačidiel, keďže prakticky spúšťa druhú ovládaciu schému tlačidiel, ktorú, je možné upraviť v softvéri Roccat Swarm. Nie je nič jednoduchšie,



než stlačiť tlačidlo EasyShift(+) a stlačiť jedno z tlačidiel s priradenou funkciou. Čo ma na myši trochu sklamalo je systém ukazovateľa a batérie. Zistiť aktuálny stav batérie sa dá len dvoma spôsobmi – buď využijete ukazovateľ na dokovacej stanici, alebo si môžete v softvéri Swarm nastaviť farbu podsvietenia podľa aktuálneho stavu batérie. Keďže nikde v softvéri som nenašiel presné percento aktuálneho nabitia, bol som nútený spoliehať sa na ukazovateľ na dokovacej stanici. Ten má štyri stupne. Nemyslím si, že každý stupeň predstavuje 25% nabitia. Samozrejme, stalo sa mi to, že mi počas bitky v hre Paragon došla batéria a kým som myš prepojil pomocou USB, stihol som zomrieť.

Z hľadiska výdrže batérie je na tom Leadr celkom dobre. Na plnom nabití vydrží dlhú 20-hodinovú šichtu, čo stačí aj tomu najzarytejšiemu hráčovi.

Softvér Roccat Swarm

Samozrejmosťou každej hernej myši je istá možnosť softvérovej úpravy. V prípade Leadr to ponúka softvér Roccat Swarm. Ten je dobre známy už z iných produktov tejto značky. Po prvom pripojení myši mi aplikácia navrhla aktualizáciu firmvéru, dokovacej stanice, či samotnej myši. V softvéri nájdete všetko, čo by ste mohli ako hráči potrebovať.

Swarm ponúka 5 DPI profilov. Keďže je senzor kvalitný, máme prístup k rozsahu 100 – 12 000 DPI so 100 DPI stupienkom, čo predstavuje 120 možností DPI. Taktiež je možné korigovať citlivosť kolieska myši a rýchlosť ukazovateľa vo Windowse. Okrem toho je možné konfigurovať a kalibrovat' horizontálny analógový ovládač, ktorý je na boku myši. Premapovať môžete všetky tlačidlá, no vždy musíte zachovať aspoň dve tlačidlá vykonávajúce funkciu

pravého a ľavého tlačidla, takže efektívne máte možnosť premapovať 12 tlačidiel. Teší ma prítomnosť možnosti nastaviť si výšku snímania. Okrem toho tu nájdete aj možnosti komunikačnej rýchlosti a podsvietenia. Keďže myš má na svojom tele podsvietené len dva body (logo a koliesko), nie je tu veľa možností efektov. Máte na výber plne rozsvietenú myš, blikanie, efekt dýchania, efekt pripomínajúci bitie srdca alebo efekt signalizácie batérie. Všetky môžu cirkulovať spektrom farieb.

Vytvoriť makro na tejto myši dokáže snád každý, pretože je to extrémne jednoduché. V niektorých prípadoch to ani nebude potrebné, keďže Roccat vopred pripravil makrá pre paletu známych hier. Tie možno manuálne nahrávať, nastavovať im časové rozostupy medzi ich krokmi a je možné ich opakovať až 255-krát. Po vytvorení makra ho stačí jednoducho pridať nejakému tlačidlu, poprípade schéme EasyShift(+).

Všetky nastavenia možno ukladať do profilov a je možné mať profily pre niekoľko hier.

Záverečné hodnotenie

Myš Roccat Leadr patrí do myšej elity. Naozaj sa chce presadiť, ibaže Roccat trochu nevychytal cenovú hladinu a zariadenie prehodil tak vysoko, že je dostupná len pre maličkú skupinku ľudí. Každopádne, ak sa rozhodnete minúť takýto veľký peniaz, nesklamete sa. Výborný senzor a dizajn je podporený pevnou konštrukciou. Ak ste profesionálnym hráčom počítačových hier, táto myš je pre Vás, no istotne stojí za to zvážiť aj konkurenciu, ktorá ponúka podobné funkcie ako Leadr za prijateľnejšiu cenu.

Lukáš Batora

Gigabyte X299 Aorus Gaming 7

Ked' potreby nadšencov stretnú potreby profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné komponenty
- + Skvelé podsvietenie
- + Silné možnosti taktovania
- + Množstvo slotov
- + WiFi konektivita

- Prémiová cena
- Otázne určenie samotnej platformy

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 2066

Čipset: Intel X299

Formát základnej

dosky: ATX

Základné funkcie:

Integrovaná sieťová karta, Integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, Jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, UEFI BIOS, USB 3.0, Podpora Intel Optane, Wi-Fi

Externé konektory: Jack, Optical out, PS/2, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)

Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, USB 3.1 (3.1 gen2) bracket, Serial ATA III, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket

PCI Express: 5x x16

(2x x16, 1x x8, 2x x4)

SATA: 8x

Pamäť: 8x DDR4

Dual/Quad Channel, max 4 333 MHz

HODNOTENIE:



Nástup červeného tímu z posledných mesiacov nenechal v pokoji takmer žiadneho počítačového nadšenca a preto je len logické, že Intel prichádza s odpoveďou. Nová X299 platforma si ľubuje ponúknuť procesory s vysokým počtom jadier a takmer všetkou funkcionalitou, na ktorú boli doteraz zvyknutí len profesionáli ochotní platiť nemalé peniaze za procesory modelovej rady Xeon. Dobré procesory ale na výkonný systém nestačia a preto sú tu, samozrejme, aj nové matičné dosky.

Prvá z X299 matičných dosiek, ktoré sa nám dostali do redakcie na otestovanie, nesie meno, s ktorým sme sa stretli už pri Z270 platforme a na ktorej vlastne dodnes funguje testovací počítač s Intel procesormi. Čo sa za menom X299 Aorus Gaming 7 ukrýva, o koľko výkonnejšia je táto doska a ktoré funkcie má navyše? To sa dočítate v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Procesory so socketom LGA2066 nie sú až na výnimky žiaden lacný špás. Je preto logické, že ani matičné dosky sa nebudú dať zohnať za pár stoviek. Obal tejto matičnej dosky ale okamžite nabudzuje dojem prémiového statusu.

O niečo väčšia škatuľka, než na akú môžu byť zákazníci zvyknutí pri bežných matičných doskách, ukrýva nielen samotnú dosku, ale aj niekoľko príjemných prekvapení. Hlavná hviezda dnešného večera je bezpečne uložená pod priehľadným plastovým krytom v obale z mäkkej peny, ktorá ochráni aj pred nešikovnejšími kuriérmi. Pod doskou sú dva hlavné priečky, v ktorých sa ukrýva:

- Pár brožúrok a manuálov
- CD s ovládačmi
- 4x SATA6Gb/s káble

- SLI HB mostík
- RGB LED IO kryt
- Wi-Fi anténa
- 2x predĺžovací RGB kábel
- Digital RGB 5v a 12v splitter
- G-Connector
- 2x teplotná sonda
- Nálepka s AORUS logom
- 2x páska so suchým zipsom
- Sada nálepiek na káble a skrinky

Celkovo toho naozaj nie je málo a ani ten najnáročnejší používateľ nad takouto ponukou nebude krčiť nosom.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska samotná je naozaj robustná. Či už ide o chladiče VRAMiek a MOSFETov, ktoré sú vzájomne prepojené, kryt zadného IO alebo všetky sloty s ochranným kovovým prevedením. Tým mám na mysli nielen pár PCIe slotov s kovovými výstuhami, ale



naozaj všetky najdôležitejšie možnosti pripojenia. Od PCIe, cez RAMky, až po tri(!) m.2 sloty, z ktorých jeden dokonca ponúka hliníkové krytie na chladenie tých najvýkonnejších m.2 ssdčiek.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Na doske je celkovo 8 pozícií pre RAMky, hoci podľa použitého procesora môže byť k dispozícii len polovica. PCIe sloty sú zastúpené v zložení dvoch x16, jedného x8 a dvoch x4. Samozrejme, znovu záleží na výbere procesora, pretože Intel na rozdiel od konkurencie neponúka možnosť využívať celý bandwidth a 64 PCIe liniek, ale lacnejšie procesory začínajú na 16 pri i5-7640x, až po maximálnych 44 pri i9-7900x. O správne fungovanie dosky sa stará ovládač Infineon IR35201, osem VRM fáz bez zdvojovačov pre VCore/VIN vo fázovom režime 8+0.

Každá VCore/VIN fáza používa IR3556, 50A Infineon PowIRstage druhej generácie v spojení s napájacími transformátormi Cooper Bussmann a 10K FP kondenzátormi. Druhá kol'aj používa IR3553 40A, keďže tá už nepotrebuje toľko energie. Napájanie VCCSA, IO, DDR VRM a DDR VPP VRM má nakoniec na starosti 3+1 fázový PWM ovládač Infineon IR35204.

Na poli zvuku investovali v Gigabyte do kvalitných komponentov a preto je na doske čip Realtek ALC1220 v spojení s ESS Sabre ES9016 121dB DACom a Texas Instruments LME49720 zosilňovačom.

Odfiltrovanie rušivého šumu majú zase na starosti kondenzátory značky WIMA a elektrolytické kondenzátory z Gold série od spoločnosti Nichicon. Samozrejmosťou sú kvalitné ovládače USB portov a

iného IO či NICKy od Intelu (i219v) a Killer (e2500) s bonusom vo forme WiFi karty Killer AC 1535, ktorá zabezpečí bezdrôtové rýchlosti až do 867Mbps.

Funkcionalita

S technickými špecifikáciami a bežným pohľadom na dosku za nami prichádza na rad upresnenie samotnej funkcie a využitia dosky. V úvode článku som už naznačil, že táto platforma je akosi odpoveďou na nový počín spoločnosti AMD s názvom Threadripper. Už to by mohlo naznačovať, že ide o dosky, ktorých primárnym určením definitívne nie je hranie hier.

Do mysle sa skôr tlačia spojenie slov ako „práca s videom“, „3D modelovanie“, „obrovské kalkulácie“ či „pracovná stanica“. Viac jadier vo svete profesionálov definitívne znamená väčšiu výkonnosť a rýchlejšiu prácu.

To, samozrejme, reflektuje aj cenovka, keď aj tie najlacnejšie dosky začínajú na cenovke 250 eur a tie zaujímavejšie kúsky sa skôr približujú k piatim stovkám. Za svoju cenu ale ponúka X299 Aorus Gaming 7 naozaj veľa.

Či už ide o podporu procesorov s 44 PCIe linkami, 8 RAM slotov či možnosť fungovať s plnohodnotným 2-way SLI a Crossfire alebo 3-way SLI s rýchlosťami x16-x16-x8. Takisto aj podpora WiFi či tri m.2 sloty sú niečo, čo dokáže uľahčiť alebo zlepšiť fungovanie.

Pri tejto platforme je ale nadmieru dôležitý výber procesora. My sme dostali na testovanie k dispozícii kúsok s označením i7-7740x a bez nejakých väčších okolností môžem úprimne napísať, že ide potenciálne o absolútne absurdný výber. Funkcionalitou a výkonom sa tento procesor približuje k bežnej i7-7700K a na tejto platforme veľmi





hlúpo blokuje množstvo funkcií, za ktoré potenciálny zákazník platí v cene dosky.

Pokiaľ vám na život a prácu stačí štvorjadrový procesor s hyperthreadingom, nemôžem dostatočne vážne vyjadriť, že na to stačí aj Z170 či Z270 platforma. Ak bažíte po väčšom výkone a páči sa vám X299 platforma, tak treba naozaj zainvestovať do i9 procesorov, ktoré ponúkajú väčšie možnosti, čo sa týka množstva RAM, ale aj PCIe liniek a rýchlostí grafických kariet.

Pre túto potrebu si v Gigabyte pripravili veľmi šikovnú pomôcku, kde si môžete jednoducho na internete pozrieť kompatibilitu medzi rôznymi LGA2066 procesormi a ich doskami. Prezrieť si ju môžete na tejto stránke

Taktovanie.

Výhodou X299 platofrmy je oproti bežným spotrebiteľským kúskom lepší systém napájania, čo sa odrazí aj na lepších možnostiach taktovania. Procesor i7-7740x, s ktorým sme dosku testovali, je síce architektúrou veľmi podobný „obyčajnej“ i7-6700k a i7-7700k, ale s trochou snahy sa dá dostať aj nad hranicu 5 GHz.

Pri mojich testoch dosiahol stabilný takt 5.1 GHz pri 1.32V CPU VCore. To síce môže byť aj vďaka tomu, že tieto i7 procesory prechádzajú cez výber v továrňach Intelu, kde menej výkonné



kúsky končia s bežným označením na Z270 platforme a procesory s vyšším taktovacím potenciálom dostanú obal pasujúci na LGA2066, ale zásluhu na tom má určite aj kvalitné napájanie na tejto doske, o ktoré sa starajú až dva 8-pinové konektory.

Zhrnutie

X299 platforma neohúri. Nepresvedčí o nutnosti predat' auto, vziať si hypotéku na dom a ísť okamžite stavať počítač s i9 procesorom. Väčšinu funkcionality, ktorú X299 a procesory Kaby Lake-X prinášajú, už poznajú profesionáli fungujúci na Xeon-och a zvyšok počítačových nadšencov takýto výkon ťažko využije.

Ale v Gigabyte zase raz ukázali, že dokážu vyrobiť kvalitnú matičnú dosku so všetkým, čo len zákazník môže chcieť a/alebo potrebovať. Výkon i9 procesorov je nespochybniteľný, hoci im už na krk silno dýcha konkurencia, ktorá je často lacnejšia.

Pokiaľ ale nie ste profesionál, ktorému sa v priebehu roka niekoľko násobne vráti investícia do takejto platformy na ušetrenom čase, radšej ostajte verný bežným spotrebiteľským modelom. A hlavne pre všetko, čo je vám sväte, nekupujte si k tejto doske ako procesor i5-7640x, tak ani i7-7740x.

Daniel Paulini



TP-Link TL-WR810N 300Mbps Pocket Router

Šikovní spoločník na cesty aj na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

- + malé rozmery
- + stabilný WiFi signál
- + bohatá funkcionálnosť
- + jednoduchosť používania
- + cena
- rýchlosti na hranici priemeru



Celý svet sa hýbe smerom k bezdrôtovému pripojeniu. Wi-Fi hotspots, 4G a LTE siete či iné možnosti stále viac zjednodušujú prístup k internetu. Nie vždy a všade je ale bezdrôtové pokrytie vyhovujúce, a preto existujú aj malé vreckové routery, ktoré slúbia zaujímavé funkcie ako pre cestovateľov, tak aj domádosedov, ktorí vo svojom obydľí nemajú radi hluché miesta.

Za takmer ľubozvučným menom TP-Link TL-WR810N 300Mbps Pocket Router sa ukrýva zariadenie, ktoré slúbuje ulahčenie života a potenciálnych zákazníkov sa snaží zaujať ako svojim dizajnom a rozmermi, tak aj parametrami a funkcionalitou.

Obal a jeho obsah

V malej štýlovej krabičke sa ukrýva zariadenie, ktoré sa dá naozaj popísať ako "vreckové". Okrem samotného routeru a odpojiteľnej koncovky napájania sa v balení nachádza ešte krátky plochý RJ45 kábel a pár brožúrok.

Prvé dojmy a spracovanie

Tak ako je tento vreckový router skúpy na obsah balenia, tak slúbuje

byť kvalitný a nabitý funkciami. Dizajn routeru je vkusný a nemal by prekážať ani dizajnovým majiteľom obydľí, ktorí sa snažia zbaviť hluchých miest v bezdrôtovom pokrytí. Možno by som uvítal o trochu viac plochý dizajn, ktorý by po zapojení do zástrčky toľko nevytrčal, ale riziko zabudnutia o toto zariadenie je naozaj nízke. Potešil aj plochý biely LAN kábel, ktorý sa ľahko ukryje a ponúka dostatočnú dĺžku na prepojenie s routerom.

Určenie a funkcionalita

Hlavným bodom, na ktorom stavia TP-Link marketing tohoto produktu, je možnosť nosiť si bezdrôtový internet so sebou. Nemyslím tým hotspot z mobilu, ale napríklad možnosť prísť do hotelov, kde je ešte stále bežné ponúkať iba LAN kábel pri stole s televíziou a WiFi pokrytie je často riešené len v hlavných spoločenských priestoroch. Vďaka tomuto routeru je možnosť spraviť si vlastný hotspot v izbe naozaj jednoduchá a vďaka SSID sieti a heslu, ktoré sú napísané na samotnom routeri, aj nadmieru bezpečná. Druhou najlepšou funkciou je možnosť rozšíriť pokrytie už existujúceho WiFi signálu. Celkovo ale WR810N podporuje štyri módy - router /

access point, extender a klient, medzi ktorými sa dá jednoducho prepínať tlačidlom na samotnom zariadení

Inštalácia a jednoduchosť používania

Vytvorenie bezdrôtového pripojenia je otázkou pár minút. Stačí navoliť ten správny mód, zapojiť router do zástrčky, pripojiť LAN kábel drôtového pripojenia. Možnosť používať WR810N ako extender na rozšírenie pokrytia alebo ako klient na pripojenie drôtových zariadení ako blu-ray prehrávač či televíziu do existujúcej siete je ešte jednoduchšia, nakoľko tu v praxi stačí zapojiť router do elektriny a v prípade klienta pripojiť dané zariadenie. Za jednoduchosť pri používaní si TP-Link naozaj zaslúži jeden veľký palec hore.

Rýchlosti a pokrytie

Nakoľko WR810N neponúka 5.0 GHz pásmo, netreba očakávať žiadne bleskové prenosové rýchlosti. Prijemným prekvapením ale bolo, že na 2.4 GHz pásme bol tento router naozaj stabilný a dokázal pokryť celú miestnosť s rozmermi 5x6 metrov. S rýchlosťami pohybujúcimi sa okolo hodnoty 30 Mbps ale neohúri žiadnych nadšencov.

Zhrnutie

Tento vreckový router si vieme veľmi dobre predstaviť ako spoločníka na cesty, ktorý nezaberie veľa miesta v batožine, ale v prípade potreby ponúkne možnosť fungovať bezdrôtovo. Pokiaľ vás ale táto funkcia neoslovila, vždy je možnosť ho použiť na rozšírenie pokrytia doma alebo na pripojenie drôtových zariadení do WiFi siete, čo je s cenou pod 30€ skvelou alternatívou ku vŕtaniu nových drôtov cez existujúce steny.

Daniel Paulini

HODNOTENIE:



MSI Clutch GM70

Na doma aj na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- + prevedenie
- + balenie
- + plnohodnotné použitie aj pre ľavákov
- + vymeniteľné bočné panely a kryt
- + podsvietenie
- + hliníkový rám
- + bezdrôtový / káblový režim
- bugy v softvéri



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
125 x 66 x 39mm

Hmotnosť:
142/157/159g
(holá, s jednotlivými bočnými panelmi)

Typ myši: herná myš

Optický snímač:
PixArt PMW3360

2m opletaný USB kábel

3000Hz Ultrapolling

Úroveň DPI: až 18000

Softvér: MSI Gaming Center

Či už myš prepravujete spolu s notebookom alebo si ju beriete na nejakú súťaž, vždy existuje riziko, že poškodíte kábel. V tomto smere sú bezdrôtové myši vo výhode, no tie vo väčšine prípadov nedokážu plnohodnotne nahradiť svojich káblových súrodencov. Riešením je mať modulárnu hernú myš, od ktorej odpojíte kábel a môžete ju tak prepravovať bez obáv. Týmto smerom sa rozhodla pustiť spoločnosť MSI s modelom Clutch GM70. A tá sa teda do toho vrhla pekne zostra.

Balenie

Ak mám byť úprimný, nepamätám sa, kedy som naposledy držal produkt s takým zaujímavým a luxusným balením, v akom sa dodáva GM70-ka. V prvom rade prekvapí veľkosť škatule, v ktorej sa myš dodáva. Nezvyknem to robiť, no schválne som zmeral

jej rozmery, ktoré sú približne 187 x 160 x 133mm. Nie je ničím neobvyklým, že povrch obalu zdobí rôzna grafika, technické parametre a popis jednotlivých funkcií.

Pod'me ale na vnútro. To je rozdelené na 3 poschodia. Na tom najvyššom sa nachádza samotná myš, bezdrôtový USB adaptér a

dve bočné opierky na prsty. O poschodie nižšie sa nachádza ďalšia dvojica bočných opierok na prsty a náhradný kryt tela myši. Všetky tieto časti, vrátane myši, sú uložené v tvarovanom penovom lôžku, ktoré pôsobí luxusným, ale hlavne odolným dojmom a všetky komponenty dokonale chráni. Úplne na dne sa nachádza



HODNOTENIE:



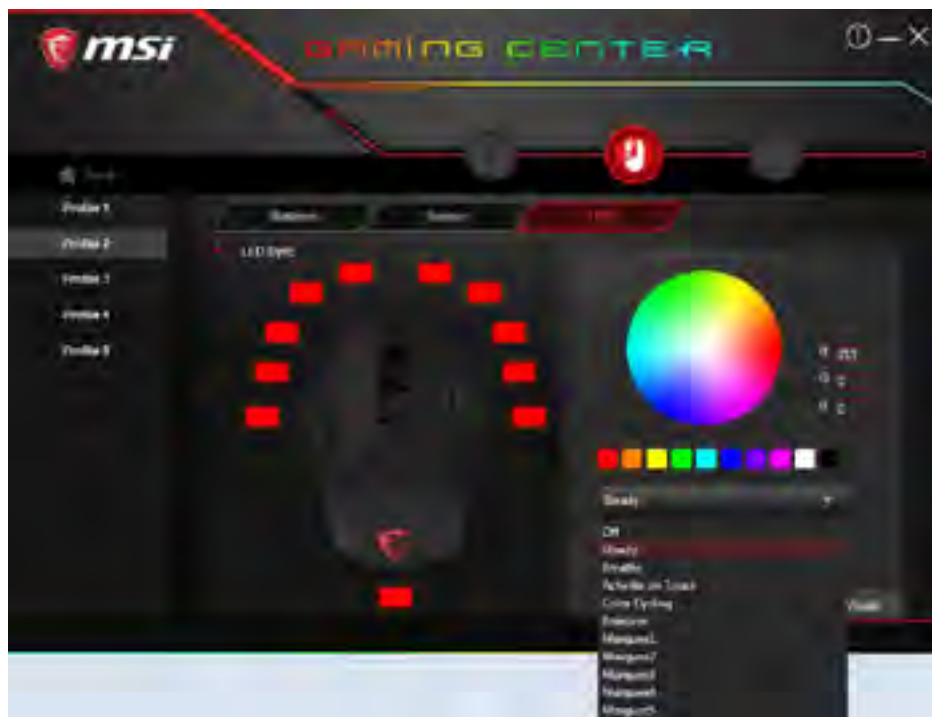
prepojovací USB kábel, technická dokumentácia a nádherné ochranné prepravné puzdro z neoprénu, vo vnútri ktorého sa nachádzajú priehradky pre myš, kábel a náhradné prstové opierky.

Musím povedať, že šťastný majiteľ MSI Clutch GM70 zažíva počas rozbalovania myši doslova Vianoce.

Dizajn, prevedenie

MSI Clutch GM70 je navrhnutá tak, aby hráčom poskytovala čo najlepší herný zážitok. Tomu je prispôsobený aj dizajn, použité materiály a jej celkové prevedenie. Po dizajновой stránke Clutch GM70 vyzerá trochu ako z iného sveta, a to najmä, keď je odstrojená – množstvo ostrých a oblých hrán, záhybov, tlačidiel.

Čo sa materiálov týka, výrobca použil kombináciu plastu a hliníka, ktorý má za úlohu zvýšiť pevnosť a odolnosť myši. Naozaj solídny hliníkový rám uvidíte pri obnažených bočných častiach. Ten sa tiahne od jedného boku cez spodok až po druhý bok GM70-ky. Niečo také sa u herných myší len tak často nevidí. Vďaka tomu však treba počítať aj s vyššou hmotnosťou. „Holá“ myš váži slušných 142g, s menšími bočnými panelmi je to 157g, s väčšími 159g a jej rozmery sú



125×66×39mm. Vyššia hmotnosť je zapríčinená sčasti batériami, keďže myš funguje aj bezdrôtovo, no svoj podiel „viny“ na tom nesie aj hliníkový rám. Ak je reč o bočných paneloch (nazvime ich tak), tie na myši držia pomocou troch magnetov rozmiestnených na ich vnútornej strane. Pomocou magnetov a

plastového kolíka drží na svojom mieste aj vymeniteľný chrbát myši. Pod jeho krytom pekne vidieť panely podsvietenia a približne v strede sa nachádza odkladací priestor pre bezdrôtový USB adaptér, vďaka čomu ho pri preprave nestratíte.

Telo myši je ladené do čiernej farby s matnou povrchovou úpravou, vďaka ktorej lepšie sedí v ruke. Pekný farebný kontrast vytvára koliesko, resp. jeho boky, ktoré sú červenej farby. A to aj napriek tomu, že je väčšina kolieska zakrytá. Prevahu čiernej naruša aj hliníkový rám, na ktorého spodnej časti sa nachádza grafika draka. Toho nájdete podsvieteného aj na chrbte myši. Okrem draka sú podsvietené aj bočné časti nad úrovňou bočných tlačidiel, pričom podsvietená časť sa tiahne až dopredu popod ľavé a pravé tlačidlo myši. Škoda len, že nie je podsvietené aj koliesko. Clutch GM70 obsahuje celkovo 10 tlačidiel. Ľavé a pravé tlačidlo sú klasika, funkciu tlačidla plní aj scrollovacie koliesko, za ktorým sa nachádza tlačidlo pre voľbu DPI. O jej úrovni vás informuje trojica LED diód, ktoré sa nachádzajú pri tlačidle. Myš plnohodnotne poslúži pravákovi aj ľavákovi, nakoľko sú obe polovice zrkadlovo totožné, čo znamená, že aj bočné tlačidlá sa nachádzajú na oboch stranách. Zospodu sú umiestnené posledné dve tlačidlá, jedno on/off a druhé pre párovanie myši s bezdrôtovým USB adaptérom. Okrem nich sa tu nachádzajú teflónové kĺzne plošky a uvoľňovač kábla. Ergonómia je vďaka modularite v podobe





výmenných bočných panelov na veľmi dobrej úrovni, takže myš sadne do každej ruky. Vďaka teflónovým klzným plochám a vyššej hmotnosti zase po podložke priam lieta s ľahkosťou a pohodlnosťou.

Technické okienko

Spoločnosť MSI sa rovnako ako väčšina výrobcov popredných výrobcov herných myší spolieha na optický senzor z dielne PixArt a vybavila ju špičkovým senzorom PMW3360. Okrem toho sa môže pochváliť aj parametrami ako maximálna úroveň DPI na hranici 18000 či 3000Hz ultrapolling. Treba však povedať, že úroveň ultrapollingu 3000Hz dosiahnete len pri káblovom pripojení, bezdrôtové pripojenie umožňuje ultrapolling na maximálnej hodnote „len“ 1000Hz. MSI však trochu nedomyslelo jednu vec, pretože v prípade, že máte v počítači zapojený bezdrôtový USB adaptér, softvér automaticky dovolí maximálnu úroveň ultrapollingu 1000Hz, a to aj napriek tomu, že máte myš pripojenú káblom.

Ak chcete využívať plný potenciál ultrapolling, musíte myš zospodu vypnúť, čím deaktivujete bezdrôtový režim a nebude tak kolidovať s káblovým pripojením. Je to možno banalita, no v podstate vás núti neustále mať zapnutie myši pod dohľadom. Rozdielne hodnoty dosahuje aj doba odozvy, pri bezdrôtovom režime je to 1ms, pri káblovom pripojení 0,33ms. Clutch GM70 má v sebe spínače Omron Gaming, ktoré sľubujú životnosť až 50-miliónov kliknutí. Zabudovaná batéria vydrží v závislosti od používania aj 4 – 5 dní, no na jej nízku kapacitu vás upozorní až blikajúca dióda, herný softvér totiž neobsahuje žiadny ukazovateľ stavu batérie.

Softvér

Neodmysliteľnou súčasťou herných periférií býva aj príslušajúci softvér. Ten spolupracuje s hernými headsetmi,

myšami a klávesnicami, pričom pripojené periférie sú zvýraznené v prehľadnej pripojených zariadení, ktoré symbolizujú piktogramy v krúžkoch.

Prostredie softvéru je rozdelené do troch kategórií – buttons, teda tlačidiel, senzor (senzor) a LED. V ľavej časti sa nachádza voľba herných profilov, ktorých môžete celkovo vytvoriť päť.

Kategória buttons obsahuje grafické znázornenie myši so zvýraznením jednotlivých tlačidiel. V pravej časti sa nachádza panel s osmičkou tlačidiel, pre ktoré môžete priradiť ľubovoľnú funkciu z ponuky.

V kategórii senzora je možnosť nastavenia podstatne viac. Nájdete tu nastavenie parametrov ako akcelerácia, decelerácia, nastavenie výšky zdvihu, rýchlosti dvojkliku a scrollovacej rýchlosti či voľbu polling rate na úrovni až 3000Hz a výber jednej zo štvorice hodnôt DPI. Tu by som sa ale zastavil, pretože nastavenie DPI je všelijaké, len nie plne funkčné.

Ide totiž o to, že aby ste si nastavili vlastné hodnoty DPI, musíte zapnúť „LinkXY“, ktorá obsahuje stupnicu 1–180, pomocou ktorej si volíte hodnotu DPI. Zvolené číslo však musíte ešte vynásobiť stovkou. Ďalší problém je ten, že siete máte k dispozícii 4 levely pre nastavenie DPI, reálne nevidíte hodnoty, ktoré ste si pre konkrétny level nastavili. Ak je pre vás táto hodnota dôležitá, musíte si ju niekam zapísať alebo zapamätať. Zástupca spoločnosti MSI sa však vyjadril, že na odstránení bugu sa pracuje.

Posledná kategória má na starosti obsluhu podsvietenia, ktoré je v tomto prípade full RGB. Podobne ako pri kategórii buttons, aj v tomto prípade tu máme vyobrazenú myš, okolo ktorej je umiestnených 11 štvorcových symbolizujúcich počet diód. Na pravej strane je farebný kruh, pomocou ktorého

viete každej dióde priradiť ľubovoľnú farbu. Pod ním sa nachádza zoznam svetelných efektov a voľba ich rýchlosti. Čo sa režimov podsvietenia týka, na výber máte zo statického podsvietenia, „dýchania“, cyklovania farieb, dúhy, reakcie na stlačenie tlačidla či tzv. marquee od 1 až po 5, čo sú rôzne variácie podsvietenia jednotlivých diód.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

MSI Clutch GM70 vo mne vyvoláva zmiešané pocity. Hneď v prvom rade zaujme naozaj krásne a luxusné balenie a príslušenstvo. Ďalším výborným nápadom je možnosť použitia myši bezdrôtovo i káblov, pričom na cesty si myš môžete zbalit do krásneho puzdra, ktoré je súčasťou balenia. Na svoje si prídu hlavne ľaváci, ktorí budú môcť s myšou pracovať bez obmedzení, keďže obe jej polovice sú zrkadlovo rovnaké.

Ďalšie plus získava MSI za vymeniteľné bočné panely v dvoch veľkostiach, vďaka čomu sadne myš do ruky ako uliata väčšine hráčov. Ergonómia myši je skvelá a veľmi dobre a s istotou sa kľže po podložke, čo do istej miery ovplyvňuje aj hliníkový rám, ktorý zvyšuje stabilitu a odolnosť myši.

Celkový dobrý dojem kazí azda len softvér, ktorý obsahuje bug súvisiaci s nastavením, resp. zobrazením DPI, a zveda medzi bezdrôtovým a káblovým pripojením, ktorá zapríčiňuje obmedzenie polling rate na hodnotu 1000Hz, a to i napriek tomu, že máte myš prepojenú káblom. Niektorých záujemcov by mohla odradiť vyššia cena. Myške ako takej nemám veľmi čo vyčítať, najväčším negatívom myši ako celku je softvér, ktorý nie je dotiahnutý do konca. Verím tomu, že nejaký ďalší update to vyrieši, teraz ale musím hodnotiť jej momentálny stav.

Miroslav Konkol'

BML GameGod Rusher

Lahký herný headset s trochu netradičným dizajnom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahká kompaktná konštrukcia
- + príjemná protišmyková povrchová úprava
- + zaujímavý netradičný dizajn
- + dynamický a čistý zvukový prejav
- + dobrý komfort
- + slušné odhlučnenie
- + dobre umiestnený aj tvarovaný ovládač in-line
- + dobrý pomer ceny, kvality a užitku
- oskreslenie pri vysokej hlasitosti
- mäťúca obojstranná regulácia hlasitosti
- trochu tvrdá výstelka náušníkov
- ovládaču in-line chýba vypínač mikrofónu

ŠPECIFIKÁCIE:

40mm meniče
rozsah: 20Hz – 22kHz
citlivosť: 109 ±3 dB
kábel: 200cm opletený
hmotnosť: 220g
konektor: 2 x jack 3,5mm
mikrofón: fixný

HODNOTENIE:



Nedávno sme vám predstavili model od BML s názvom GameGod Bruiser. Jeho rodný brat Rusher loví v podobných vodách s dobrým pomerom ceny a užitku, no predsa je iný.

Vzhľad a konštrukcia

Dizajn poňal výrobca trochu netradične a headset pôsobí akýmsi industriálnym dojmom. Prispieva k tomu aj motív na oboch stranách, ktorý vyzerá ako napodobnenina dosky plošných spojov. Je to zaujímavé a celkom sa nám takého sporenie vzhľadu páči.

Mikrofón, umiestnený na ľavom náušníku, sa posúva plynulo a kladie pritom dosť veľký odpor. Nie je ohýbný, ale fixovaný, čo je tak trochu škoda. Pri zmene jeho polohy totiž musíte druhou rukou pridržať celú konštrukciu headsetu, a to nie je práve pohodlné. Vyhodenie je čisto plastové, čo zjavne prispieva k nízkej celkovej hmotnosti. Ani

po pár hodinách hrania necítite, že máte Rusher na hlave. Mostík je vystlaný príjemne, no výstelka náušníkov mohla byť o čosi mäkkšia.

Prítlak k hlave používateľ a nie je veľmi silný, no napriek tomu slúchadlá na hlave sedia dobre a vôbec nemajú tendenciu spadnúť. Budete preto spokojní aj v prípade, že v hernom opojení často robíte prudké pohyby hlavou. Slúchadlá držia, nespádnu. Zaujímavá je aj povrchová úprava konštrukcie. Plasty sú kompletne pokryté čiernou gumou, vďaka čomu sú zdrsnené a v rukách sa nešmýkajú.

Kábel je opletený, svoju ochranu teda má a v správnej výške a je na ňom umiestnený ovládač typu in-line. Aj v tme ho veľmi ľahko nájdete, dobre sadne do ruky a obsahuje otočný regulátor hlasitosti. Ten má svoje klady – reguluje plynulo a je dobre prístupný. Zápor je v tom, že je obojstranný. To znamená, že koliesko trčí z oboch strán ovládača a nikdy neviete, ako je otočené. Takže vždy si musíte najskôr vyskúšať, či hlasitosť znižujete, alebo zvyšujete smerom hore či dolu. Žiadna tragédia, no je to trochu nepraktické. Na ovládači nie je umiestnený žiadny vypínač na stlmenie mikrofónu, čo považujeme za jednoznačnú nevýhodu.



Ako to znie?

Továrenské naladenie zvukovej charakteristiky je neutrálne. Na slúchadlách necítiť, že sú určené do herného prostredia, keďže nepodsúvajú poslucháčovi zvýraznené basy. V prípade, že radi a často počúvate hudbu, ktorej by výrazné basy nesvedčali, alebo prosto nemáte radi prehustené basové pásmo, môžete to považovať za výhodu. Zvuku mierne chýba istá plnosť, kvalita je však dobrá a reprodukcia je čistá. Škoda, že sa pri vyšších hlasitostiach objaví mierne skreslenie. Našťastie, je to až na úrovni približne 80% a viac, kam neodporúčame zachádzať. Maximálna hlasitosť je totiž viac ako dostatočná, Rusher môže do vášho ucha šepkať i kričať, takže si hry vychutnáte v plnej dynamike.

Verdikt

BML GameGod Rusher je veľmi ľahký headset, ktorý osloví dobrým zvukom a kompaktnosťou. Meniče sú štvorcentimetrové, vďaka čomu sú náušníky o čosi menšie ako u bežných, o centimeter väčších.

Páčil sa nám príjemne vystlaný mostík, dobré odhlučnenie a netradičný dizajn. Nedostatky sme objavili v skreslení pri vysokých hlasitostiach, mikrofónu chýba vypínač a náušníky by mohli byť mäkkšie. Celkovo je však pomer získanej hodnoty a kúpnej ceny pri tomto headsete dobrý a oceniť by ho mali aj stredne nároční hráči.

Peter Vnuk



HyperX Cloud Alpha

Špičkový headset na hry aj na hudbu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX
Dostupná cena: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kovová konštrukcia
- + štýlový decentný dizajn
- + maximálny komfort konštrukcie
- + mimoriadne jemná koženka na náušníkoch
- + čistý a plný zvuk
- + veľký frekvenčný rozsah
- + odnímateľný kvalitný mikrofón
- + dva odnímateľné káble
- + výborné odhlučnenie
- nepraktické obojstranné nastavovanie hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Neodýmové dvojkomorové meniče 50mm
rozsah: 13Hz – 27 kHz
impedancia: 65 ohmov
skreslenie: <1%
kábel: 1,3m + predĺžovací 2m
konektory: jack 3,5mm elektretový kondenzátorový odnímateľný mikrofón
50Hz-18kHz s redukciou šumu

HODNOTENIE:



Príťažlivý, bordovo-čierny dizajn je to, čo na headsete upúta ako prvé. Náušníky dostali tvar elipsy a konštrukcia je spevnená zafarbeným hliníkom, ktorý pôsobí ozdobne.

Kovové kryty náušníkov sú spestrené logom HyperX, ktoré je tiež bordovej farby a dopĺňa decentný celkový vzhľad. Slovo decentný sme použili hlavne preto, že headset neobsahuje žiadne RGB podsvietenie. Síce tým ide proti trendu, no veľká časť hráčov to isto ocení. Náušníky sa dajú mierne naklápať podľa horizontálnej osi, no nie natoľko, aby to mohlo pomôcť pri prenášaní.

Veľkú pochvalu si výrobca zaslúži za jemnú koženku s mäkkou výplňou z pamäťovej peny, ktorou sú náušníky vystlané. Takáto jemnosť sa vidí iba málokedy a v spolupráci s dobre odhadnutým prítlakom k hlave

a príjemne vystlaným mostíkom tvorí vysokú úroveň komfortu. Ani po niekoľkých hodinách hrania nebudete pociťovať žiadnu záťaž ani iný nepríjemný pocit. Dojem prémiovosti z modelu vyžaruje vo

všetkých smeroch. Naše nadšenie zo skvelého dizajnu pri testovaní ešte stúplo, keď sme zistili, že slúchadlá poskytujú príjemne plný zvuk bohatý na všetky frekvencie. Od dunivých basov na úrovni 13Hz





cez správne reprodukované stredy až po ostré výšky, to všetko sme tu našli. Dokonca bez potreby akýchkoľvek úprav ekvalizérom je továrenské naladenie zvukovej charakteristiky výborné.

Reprodukcia je čistá, maximálna dosiahnutelná hlasitosť je vysoká a ani v prípade, že to slúchadlám riadne „osolíte“, žiadne počutelné skreslenie sa nedostaví. Použitie v hrách je preto rovnako príjemné ako použitie na počúvanie hudby či sledovanie filmov. Zrejme to má na svedomí špecifická dvojkomorová konštrukcia meničov. Odhlučnenie je tiež na vysokej úrovni, takže ak sa potrebujete sústrediť na hru, nebude vás nič a nikto vyrušovať.

Káble ku Cloud Alpha sú dodávané dva, pričom oba sú opletené a odnímateľné, čiže aj vymeniteľné. Ten kratší je



vybavený ovládačom typu in-line, ktorý obsahuje posuvné tlačidlo na odstavenie mikrofónu v prípade potreby (niekedy možno aj doslova, ak si počas hrania odskočíte vykonať potrebu).

Obsahuje tiež koliesko na nastavovanie hlasitosti. Ovládač sa vďaka svojmu tvaru v rukách dobre drží a má aj správnu veľkosť a ľahko sa hľadá v tme, keďže je umiestnený v prijateľnej výške (vzhľadom na ľavý náušník). Jediné, čo by sme mu vytkli, je spomínané koliesko hlasitosti.

Je prístupné z dvoch strán ovládača, takže vždy musíte najskôr vyskúšať,



ktorým smerom sa hlasitosť zvyšuje a ktorým sa znižuje. Druhý dodávaný kábel okrem toho, že predlžuje dosah headsetu, rozdeľuje koncovky jack na použitie v zariadeniach, ktoré majú dva vstupy na mikrofón a slúchadlá. Model Cloud Alpha je tiež kompatibilný s ovládačmi herných konzol PS4 a Xbox One.

Spomínaný mikrofón je oddeliteľný, takže keď ho nepotrebujete (napríklad pri hraní singleplayeroviek), stačí ho odpojiť a odložiť, aby vám nezavadzal. Jeho rozsah je nevídane široký – od 50Hz až do 18kHz, čo je v porovnaní s konkurenciou často takmer dvojnásobná frekvenčná výška. Je vybavený potlačením šumu a certifikovaný na použitie s TeamSpeakom a Discordom. V balení nájdete aj jemné textilné zatahovacie vrečko na prenášanie celého headsetu, ktoré sa vám hodí pri cestovaní.

Verdikt

HyperX Cloud Alpha je výborne vyvážený herný headset. Vyváženým môžeme nazvať jeho zvuk aj úroveň komfortu. Najviac sa nám páčila špičková kvalita prejavu, ktorá uspokojí aj tie najnáročnejšie uši a v podstate sme spokojní aj s ovládačom in-line. Jediná vec, ktorá nám trochu vadila, je obojstranný spôsob zmeny hlasitosti. Všetky ostatné aspekty headsetu zvládol výrobca na výbornú a má preto zaslúžený plný počet hviezdíček. Cenou sa zaraďuje k trochu drahším modelom, no stojí za každé euro. Odporúčame!

Peter Vnuk

Gigabyte X299 Aorus Gaming 3

Dostupný základ pre profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dostupná cena pri x299 platforme
- + kvalitné komponenty
- + množstvo funkcionality drahších dosiek
- + dizajn
- menšie možnosti poriadneho taktovania
- pevné rýchlosti x8/x4 PCIe slotov pri 16 linkových procesoroch

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 2066
Čipset: Intel X299
Formát základnej dosky: ATX
Externé konektory: Jack, Optical out, PS/2, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, USB 3.1 (3.1 gen2) bracket, Serial ATA III, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket
PCI Express: 2x x16, 3x x8, 2x x4
SATA: 8x
Pamäť: 8x DDR4 Dual/Quad Channel, max 4 333 MHz
Zvuková karta: Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



Spoločnosť Intel reagovala na ponuku mnohojadrových procesorov od AMDčka, a tak sa chipset X299 a procesory rady i9 už pomaly usádzajú v počítačových zostavách profesionálov a nadšencov. Už minulý mesiac sme vám priniesli recenziu na jednu z prvých X299 matičných dosiek od spoločnosti Gigabyte. No keďže sa jej cena vyšplhala nad 400 eur, nemusí osloviť každého, a Gigabyte preto ponúka aj lacnejšiu variantu s názvom Gigabyte X299 Aorus Gaming 3. Tá vo svojich sl'uboch stále ponúka všetku funkcionality, ktorú môžu nároční užívatelia očakávať.

Všetky funkcie a vychytávky musia samozrejme pracovať na stabilnom základe a kvalitných

komponentoch. V Gigabyte túto skutočnosť určite veľmi dobre poznajú, a tak ma veľmi zaujímalo, v ktorých smeroch sa rozhodli túto dosku "okresať", či ktoré funkcie boli pri jej dizajnovaní vypustené, aby sa jej cena zmestila pod 300 eur. A oplatí sa vôbec kupovať takúto dosku, ak je zákazník ochotný zaplatiť minimálne trojnásobok za i9 procesory? To sa samozrejme dočítate v riadkoch nižšie.

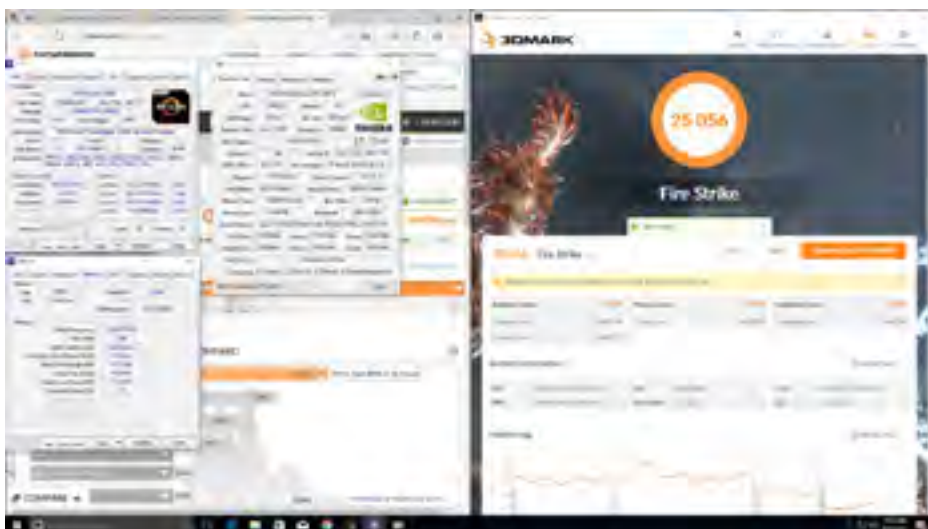
Obal a jeho obsah

Prvé náznaky šetrenia sa ukazujú už na samotnom balení dosky. Samozrejme, nemyslím to v zlom. Gigabyte svoje dosky vždy balí dostatočne bezpečne a inak tomu nie je ani v tomto prípade, ale pri vyšších modeloch býva krabica

rozmernejšia, za čo môže aj viac príslušenstva v balení. X299 Aorus Gaming 3 si musí vystačiť "len" so štyrmi SATA 6GB/s káblami, G-Connectorom, nálepkami a logom Aorus na skrinku, s krytom zadného IO panelu, manuálom a DVDčkom s drivermi. Pre bežnú matičnú dosku je to osvedčená a obvyklá ponuka, ale pri doske za takmer 300 eur by sa dalo čakať aj viac.

Prvé dojmy a spracovanie

Vždy je ale lepšie, pokiaľ výrobca ušetrí pár eur na treťkách a doplnkoch, ako keby ponúkal menej kvalitný výrobok. Doska samotná našťastie vzbudzuje len pozitívne pocity, čomu dopomáhajú aj pevné PCB, chladič mosfetov, kryt zadného panelu a naozaj rozmerný chladič



chipsetu. Kombináciu čiernej, šedej a bielej je ľahké doladiť s akýmkoľvek komponentmi a taktiež poteší aj RGB podsvietenie, hoci aj to bolo, asi s prihliadnutím na výslednú cenu, oproti Gaming 7ke mierne okresané. Vo výsledku sú podsvietené len dva hlavné PCIe sloty, chladič chipsetu a časť dosky s audio komponentmi. Aj to však stačí na dostatočné navodenie atmosféry. Navyše, profesionáli, ktorí hľadajú hlavne výkon za dobrú cenu, si s RGB podsvietením asi ani veľkú hlavu robiť nebudú.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

X299 Aorus Gaming 3 si trúfa aj na tie najvýkonnejšie i9 procesory, ktoré ponúkajú až 44 PCIe liniek, no netreba zabúdať, že pri takomto procesore budú hlavné PCIe sloty (pokiaľ si odmyslíme dva PCIe x4 sloty) pracovať s rýchlosťami x16/x16/x8. Procesory podporujúce 28 liniek zvládnu x16/x8/x0 a 16 linkové procesory budú fungovať len v režime x8/x4/x0. Pokiaľ si k tomu človek pripočíta fakt, že sa na doske nachádzajú dva M.2 sloty podporujúce prenosové rýchlosti až do 32GB/s, z ktorých jeden zdieľa všetky linky s bežnými SATA portami číslo 4 až 7, vstupuje do hry zopár potenciálnych obmedzení, na ktoré treba pri kúpe alebo skladaní budúceho počítača myslieť. Inak sa môže jednoducho stať, že by bol na doske osadený výkonný procesor schopný poháňať silný hardvér, ale grafické karty či dátové úložiská by nedokázali dosahovať svoje plné rýchlosti. Tiež musím poznamenať, že o napájanie procesorov sa stará len jeden 8-PINový konektor, čo plne postačuje na bežné rýchlosti alebo aj turbo všetkých i9 procesorov. Na poriadne taktovanie sa ale treba porozhliadnuť po drahších kúskoch.

Nové i9 procesory sú, aspoň čo sa týka elektriny pri taktovaní, naozaj pahltné, takže hoci sú na tejto doske veľmi kvalitné komponenty osvedčených značiek ako Infineon či Cooper Bussmann, neodporúčal by som ich na tejto doske tlačiť na doraz.

Funkcionalita

Čo sa týka funkcionality, Gaming 3 uspokojí aj tých najnáročnejších profesionálov. S podporou DDR4 pamäti až do taktov 4333 MHz pri celkovom počte 8 slotov, so spomínanými dvoma M.2 slotmi, ponukou ako USB 3.1 Gen 1, tak aj USB-C 3.1 Gen 2 a kvalitným audio čipom Realtek ALC1220 nebude treba investovať ďalšie peniaze do rozširovacích kariet. Samozrejmosťou je veľmi používateľsky príjemný UEFI-BIOS a rad voliteľných aplikácií z Gigabyte App Center, vďaka ktorým sa dá doska prispôbiť aj tým najextravagantnejším predstavám. Náročných zákazníkov poteší



až 8 konektorov na ventilátory, z čoho všetky podporujú PWM a jeden dokonca ponúka napätie 3A, čo poteší majiteľov vodného chladenia. Takisto má aj dva konektory na termálne sondy, vďaka čomu je monitorovanie a správna starostlivosť aj o tie najvýkonnejšie procesory hračka. A v neposlednom rade, pokiaľ by náhodou nestačilo RGB podsvietenie na samotnej doske, je k dispozícii aj RGB LED konektor pre LED pásiky či iné doplnky.

Zhrnutie

Gigabyte X299 Aorus Gaming 3 nie je žiadny priekopník na poli matičných dosiek. Pokiaľ by ste chceli odpáliť najnovšie i9 procesory na doraz možností nebude najlepšou voľbou. Taktiež ani neočarí podsvietením každého jedného komponentu. Pokiaľ hľadáte také dosky, môžete si pripraviť pokojne dvojnásobok jej ceny. Táto Gaming 3ka je, aspoň ak sa tak ešte dá povedať pri jej excentrickom dizajne a stále existujúcom RGB podsvietení, nenápadný pracant, ktorý v kombinácii s tým správnym hardvérom posluží ako veľmi dobrý základ výkonného pracovného počítača.

Daniel Paulini



Cooler Master MasterLiquid 240

Bez prívlastku Pro a pritom lepší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné prevedenie
- + Vysoká kompatibilita so skrinkami
- + Sporý, ale pekný dizajn
- + Nízka hlučnosť
- + Jednoduchá inštalácia
- Nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Číslo modelu : MLX-D24M-A20PW-R1
Podporované CPU: Intel LGA 2066 / 2011-v3 / 2011 / 1366 / 1151 / 1150 / 1156 / 1155 / 775, AMD AM4 / AM3+ / AM3 / AM2+ / AM2 / FM2+ / FM2 / FM1 socket
Materiál radiátora: Hliník
Rozmery radiátora: 277 x 119,6 x 27 mm
Rozmery pumpy: 85,6 x 70 x 49 mm
Rozmery ventilátorov: 120 x 120 x 25 mm
Počet ventilátorov: 2
Rýchlosť ventilátorov: 650 ~ 2000 RPM (PWM) ± 10%
Prietok vzduchu: 66,7 CFM (Max)
Tlak vzduchu: 2,34 mmH2O ± 10% (Max)
Hlučnosť: 6 ~ 30 dBA
Napätie: 12 VDC

HODNOTENIE:



V Cooler Master to s chladením vedia. Vlastne to aj majú v mene, majstri chladenia. Na dnešnom trhu už ale nestačí poskytovať základnú funkciu akokoľvek dobre, zákazníci očakávajú niečo navyše. Či už pekný dizajn, špeciálne funkcie alebo niečo, čo tu ešte nebolo. AIO vodné chladenia, ktoré sú jednoduché na inštaláciu a prevádzku v priebehu pár minút, sú stále viac rozšírené s tým, ako sa rozširujú rady používateľov siahajúcich po stále výkonnejších procesoroch. Cooler Master je na tomto poli už rad rokov a svoje skúsenosti sa snaží ukázať najnovším produktom s menom MasterLiquid 240.

Verím tomu, že pár čitateľov teraz zmätene krčí obočia. Všetci Cooler Master už produkt s názvom MasterLiquid ponúka a dokonca s prívlastkom Pro. Prečo teda nový



produkt bez prestíže označenia „pro“? To veru vysvetliť neviem. Ale čo sa rozdielov týka, je ich množstvo a všetky pozitívne. Ako teda nový MasterLiquid obstáť?

To sa, samozrejme, dočítate na nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Vonkajší obal, v ktorom MasterLiquid 240 dorazil, ulahodí oku svojou jednoduchosťou a kombináciou šedej so svetlejšími prvkami. A hoci je možné na fotkách vidieť, že s ním nebolo zachádzané v rukavičkách, produkt je dostatočne bezpečne zabalený a dorazil bez ujmy. Už na samotnom obale sa nachádza vcelku dôležitá informácia, že tento chladíč podporuje aj najnovšie procesory od spoločnosti AMD, čo je skvelou správou pre milovníkov Ryzenu. Vnútri kartónovej výplne sa nachádza samotný AIO chladíč, ktorý pozostáva z pumpy napevno prepojenej s radiátorom, dva MasterFan 120AB ventilátory, pár brožúrok a, samozrejme, doplnky potrebné na uchytenie.

i7-6700K Stock pod záťažou (ΔT)i7-6700K Stock v klude (ΔT)

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení prekvapí MasterLiquid 240 nižšou váhou, čo je ale pochopiteľné vďaka použitiu hliníku pri výrobe radiátora. Mrežovanie radiátora vyzerá byť naozaj dostatočne husté, aby zabezpečilo odvádzanie tepla aj z tých najvýkonnejších procesorov, hoci o tom som sa mal možnosť presvedčiť až pri testovaní. Na tomto modeli ma definitívne potešilo použitie FEP hadíc, ktoré sú ale ukryté v textilných objímkach. Zaujímavý je aj hranatý dizajn radiátora, ktorý nikde príliš nevýčnieva a mal by tak byť kompatibilným s veľkým počtom počítačových skriniek. Poteší aj vynovený dizajn pumpy, ktorá je oproti svojmu predchodcovi tradičnejšia a namiesto modrého podsvietenia ponúka biele diódy, ktoré sa určite hodia k väčšiemu množstvu komponentov.

Inštalácia, softvér a vychytávky

Hranatý a minimalistický dizajn radiátora, ktorý som už spomínal v predošlom odseku, sa ukázal ako naozaj vhodný na inštaláciu do menších skriniek alebo skriniek s limitovanými možnosťami. Prvotná inštalácia prebehla do skrinky Natec Genesis Titan 660, ale vyskúšal som ho aj v NZXT S340 a nakoniec v skrinke Fractal Design Focus G, kde som toto AIO aj testoval. Pridanie tohoto chladenia do počítača je vďaka šikovnému systému naozaj jednoduché a nemalo by zaberať viac ako pár minút. Čo sa ale softvéru týka, trochu zamrzela jeho absencia. Najprv som myslel, že na stránke výrobcu iba neviem nájsť správnu sekciu na stiahnutie, ale naozaj je to tak, celé ovládanie pumpy je automatické a PWM ventilátory sa dajú ovládať buď cez aplikácie matičnej dosky, alebo priamo cez BIOS. Na výkonnosti to ale, našťastie,

MasterLiquid 240 neubralo. Poslednou z vychytávok je biele podsvietenie loga na pumpe, ktoré je dostatočne silné, aby zachytilo zbežné pohľady a pritom nežiarí ako supernova, ani nekazí celkový dojem. Aj keď musím poznamenať, že akokoľvek mi na niektorých komponentoch môže pripadať RGB podsvietenie ako zbytočnosť, na tomto výrobku by som možnosť zmeniť farbu uvítal.

Testovanie

Cooler Master MasterLiquid 240 bol otestovaný s procesorom Intel Core i7-6700K ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 4,5GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 25 do 27 stupňov Celzia a vytťažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

MasterLiquid 240 nemá žiaden úžasný s dychberúci WOW faktor, ani nehýri myriádou farieb. Ale to, čo má primárne na starosti, zvláda na jedničku. V Cooler Master sa poučili a po kritike svojich fanúšikov stavili radšej na striedmejší dizajn, farbu LED diód a polepšili sa v maličkostiach, ako sú ukryté hadice, nižšia hlučnosť či jednoduchosť používania. Toto AIO sa dá kúpiť za niečo nad 100 eur a pokiaľ plánujete pretaktovať svoj procesor alebo cítite, že vám už nestačí ani ten najvýkonnejší vzdušný chladič, ktorý sa vám ešte zmestí do skrinky, je MasterLiquid naozaj vhodnou voľbou. Do budúcnosti ale určite uvítame možnosť meniť farbu podsvietenia.

Daniel Paulini

i7-6700K OC 4.8 GHz pod záťažou (ΔT)i7-6700K OC 4.8 GHz v klude (ΔT)

Aorus X399 Gaming 7

Otestovali sme základnú dosku pre novú high-end platformu od spoločnosti AMD

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vzhľad
- + Konektorová výbava
- + Pretaktovanie
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: TR4 (4094)
Čipset: AMD X399
Podporované Ramky:
DDR4 3600(O.C.)/
3466(O.C.)/ 3333(O.C.)/
3200(O.C.)/ 2933(O.C.)/
2800(O.C.)/ 2667/
2400/ 2133 MHz,
ECC Un-buffered
DIMM 1Rx8/2Rx8
non-ECC Un-buffered
DIMM 1Rx8/2Rx8/1Rx16
Počet RAM slotov:
8 Quad channel
Max. kapacita
RAM: 128GB
Formátdosky: ATX
Počet SATA konektorov: 8



Základná doska k nám dorazila v štandardnom predajnom balení, ktoré môžete nájsť aj na poličkách obchodov. Na testovanie sme dostali procesor AMD Threadripper 1950X spoločne s dvojkanálovým kitom ADATA XPG Z1 a ADATA SU700 240GB SSD.

Samozrejme, pre účely testovania by bol dual-channel režim potenciálnym obmedzením a pretože doska podporuje quad-channel, tak sme sa rozhodli si „vypomôcť“ s druhým dvojkanálovým kitom pamätí Corsair Vengeance LPX.

Vzhľad a konektivita

Už na prvý pohľad vyzerá doska brutálne, čierno-šedo-biela farebná kombinácia vyzerá

vyvíkajúco azda v každej zostave. Druhým dôvodom, ako by sme mohli hádať, je, samozrejme, neutrálnosť voči RGB podsvieteniu.

Ked' sme spomenuli RGB, rovnako ako celá Aorus Gaming séria, ani táto doska nie je výnimkou a dostala podobne ako jej menšie sestry vynikajúco integrované RGB podsvietenie, vďaka ktorému tu už takmer nie je potreba dodatočných LED pásov.

Z hľadiska konektivity sa doska rozhodne nemá za čo hanbiť, na zadnom paneli nájdeme 8x USB 3.1 Gen 1, 1xUSB-C + 1xUSB-A (oboje USB 3.1 Gen2), 1xRJ45, 8-kanálové audio, konektory pre WIFI antény a PS/2 pre staršie klávesnice či myšky. Tiež sa nám veľmi páči

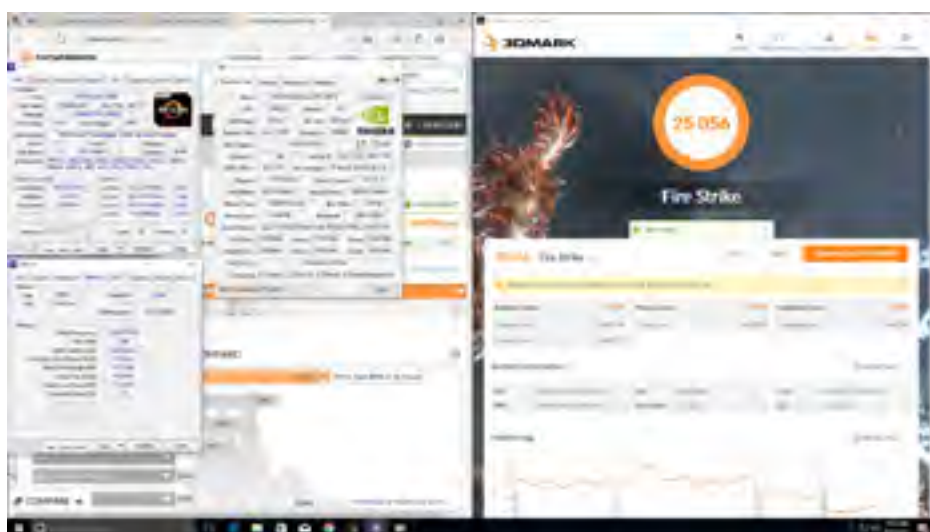
dvojica konektorov na doske, ku ktorým výrobca dodáva teplotné čidlá, a tak je možné monitorovať teploty rôznych častí PC.

Čo sa interných konektorov týka, začneme socketom TR4, ktorý má 4094 pinov a pre ich bezpečie sa značne líši od tých od Intelu. Na oboch stranách sa nachádza štvorica pamäťových slotov, ktoré podporujú quad-channel zapojenie a kapacitu do 128GB DDR 4 s podporou ECC.

Doska ďalej disponuje piatimi PCIe slotmi, ktoré bežia na nasledujúcich zapojeniach: 2x x16, 2x x8 a 1x x4. Rozmiestnenie slotov je usporiadané pre možnosť zapojenia štyroch grafických kariet, z čoho prvý a predposledný sú na x16 a zvyšné sú na x8 okrem stredného slotu, ktorý

HODNOTENIE:





nie je zapojený na PCIe 3. generácie, no druhej a iba x4. Mnohí by mohli namietat', prečo nemá doska 4x x16 PCIe sloty, keďže Threadripper má 64 liniek. Dôvod je jednoduchý – sú rezervované pre trojicu M.2 NVMe slotov, z ktorých každý využíva 4 PCIe linky. Samotné M.2 sloty sú následne schované pod hliníkovými krytmi, ktoré slúžia ako chladiče a dodávajú na estetike dosky. Samozrejme, ak túžite zachovať svoje SATA disky, na doske sa nachádza osem SATA portov 3. generácie (6Gbps).

Napájacie konektory sa nachádzajú vo svojich bežných pozíciách, jedinou výnimkou je dodatočný 4-pin pre VRM kvôli značne pažravému procesoru a pretaktovaniu.

Za zmienku rozhodne stojí aj vymenený USB 3.0 konektor na doske (ten, na ktorom sa tak dobre ohýbali piny), pretože bol nahradený konektorom 3.1, ktorý je výrazne odolnejší a menší. Na doske tiež nájdeme osem 4-pinových konektorov na ventilátory, z čoho tri sú uspôsobené na vodné pumpy z dôvodu vyššieho odberu.

Na spodnej strane sa nachádzajú dva bežné USB 2.0 konektory, SPDIF, TPM modul a HD Audio. Medzi spomínanými konektormi sa aj nachádzajú integrované tlačidlá pre vypínač, reset a CMOS reset, d'alej v prípade problémov, keď PC ne-postuje, je dvojsegmentový displej, ktorý ukazuje chybový kód, vďaka ktorému je možné podľa manuálu chybu dohľadať a odstrániť.

Technická stránka, pretaktovanie a stabilita

Pretože základné dosky veľmi testami neprechádzajú, musel som si vymyslieť

jeden vlastný, ktorým je pretaktovanie. Je potrebné hneď na začiatok upozorniť, že každý čip je iný, a tak sa vaše taktiky nemusia zhodovať s tými mojimi.

Začneme napájacou kaskádou, ktorá sa delí na dve hlavné časti, z ktorých tá pre CPU obsahuje osem napájacích fáz. Päť zvyšných, ktoré sa nachádzajú na ľavej strane, zase obsluhujú SOC obvody v CPU a RAM. Všetky komponenty VRAM sú navyše serverovej triedy, takže sú určené na prevádzku 24/7, čo iba pridáva na vhodnosti pre využitie v pracovnej stanici. Žiaľ, pretože som nemohol rozobrať dosku, nemal som možnosť zistiť označenie mosfetov a ich vlastnosti.

Na pretaktovanie som používal AMD Threadripper 1950X, ktorý má 16 jadier a 32 logických vlákien. Základný takt 3.4GHz (Turbo 4GHz) jeho TDP činí slušných 180W. Ako chladenie CPU som d'alej použil Arctic 240L v Push-Pull

konfigurácii a na napájanie zdroj Corsair RM1000. Ako som skôr spomínal, nemal som k dispozícii žiaden quad-channel DDR4 kit pamäti, a tak som improvizoval s dvojicou rôznych, ktoré sa nezhodovali ani frekvenciou, ani časovaniami. Po chvíli ladenia však v príjemnom a prehľadnom BIOSe nebolo problém nastaviť CL16–17–17–40 a frekvenciu na 3066MHz.

S pretaktovaním procesora to však už bolo mierne ťažšie, ide o dosť komplikovaný čip, ktorý sa veľmi rád post'ažuje, keď sa mu niečo nepáči. Po nastavení násobiča CPU na hodnotu x40 som mierne zvýšil napätie na hodnotu 1.35v, s ktorou som nastavil LLC (Load Line Calibration) na úroveň very high, aby napájacia kaskáda počas zát'aže kompenzovala pokles napätia.

Ak ma niečo zaujímalo, bola to otázka, koľko bude doske ubúdať napätie v zát'aži (vdroop), ktorý, samozrejme, negatívne ovplyvňuje stabilitu taktu. Výsledok? Z nastavených 1.35v som nameral 1.38, čo je vynikajúce. Vyššie napätie je, samozrejme, v poriadku a spôsobuje ho LLC, ktoré sa dá znížiť, no mne to vyhovovalo.

Stabilný takt na úrovni 4Ghz bol milým úvítaním do pretaktovania tohto čipu, a tak som neodolal, aby som nepotlačil ešte aspoň kúsok, no úplne som nevyhrál kremíkovú lotériu a musel som sa uspokojiť s taktom 4025MHz. Pre zaujímavosť – počas pretaktovania mal iba testovací PC spotrebu v CPU zát'aži okolo 350W. Ako na tom bola napájacia kaskáda základnej dosky? S vlašnými 45°C dávala kaskáda najavo výrazné rezervy, ktoré by bolo možné dosiahnuť zrejme až na tekutom dusíku.

Marcel Ilavský



Zalman CNPS5X Performa

Časom odskúšané riešenie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + tichý chod
- + obstojný výkon
- + PWM ovládanie ventilátora
- obtiažnejšia inštalácia



Pri výbere chladenia procesorov sa dá veľa jednoduchou stratou v stále viac extravagantnejších a najmä drahších chladičoch. Či už ide rozmerne monštra z hliníku a medi, ktoré by boli schopné uchladiť aj platničku na šporáku, alebo riešenia v ktorých je zakomponovaný obeh vody, ponuka je obrovská. Nie každý procesor ale potrebuje ten najnovší, ultra-výkonný, RGB LED chladič s tonou bonusových funkcií. Pre ľudí so staršími modelmi procesorov od AMD aj od Intelu existuje veľa možností keď už nemusí stačiť základné riešenie chladenia dodávané s procesorom.

Tentokrát sme nazreli do minulosti a pozreli sme sa na chladič od spoločnosti Zalman, ktorý sa pýši ľúbozvučným menom CNPS5X Performa. Píše sa rok 2011, na trhy prichádzajú procesory Intel generácie Sandy Bridge a AMD Bulldozer a takisto sa objavuje Zalman CNPS5X Performa.

S nízkou cenou sľubuje výkon lepší ako základné chladiče dodávané k procesorom a aj mierne možnosti taktovania. Ako ale obstojí v roku 2017? Oplatí sa ho kupovať, alebo radšej investovať pár eur navyše? Odpoveď sa samozrejme dočítate v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Chladiče od spoločnosti Zalman sa takmer nikdy nevyznačujú prehnane futuristickým dizajnom plným vŕskavých ostrých uhlov, či plnou podporou RGB LED podsvietenia. Tento prístup je citel'ný aj pri samotnom obale, ktorý sa prezentuje striedmou kombináciou farieb a celkovým výzorom, ktorý by sa dal označiť ako 'informatívny'. Samotný obsah balenia ale predsa len má niečo do seba, nakoľko dizajn chladiča sa mierne vymyká spod bežného formátu. To je dosiahnuté hlavne zapustením 92mm ventilátora medzi hliníkové rebrá. Celkovo sa dá dizajn hodnotiť pozitívne, neurazí ani striedmejších používateľov, ale dokáže zaujať ľudí, čo hľadájú niečo viac. V balení je okrem chladiča, úchytov a brožúrky ešte gram termálnej pasty pre možnosť okamžitej inštalácie.

Prvé dojmy a spracovanie

Chladič samotný je s váhou okolo 300 gramov dostatočne ťažký na to, aby okamžite presvedčil o schopnosti chladit' bežnejšie procesory, hoci som pri ňom necítil veľkú sebadôveru pri pomyslení na taktovanie. Dizajn ventilátora je vcelku striedmy, nevidieť tu

žiadne čudné zalomenia, drážky, či iné špeciality sľubujúce 'zvýšenie prietoku vzduchu o XY percent', ale o to príjemnejšie bolo moje nasledovné zistenie, že chladič je pri bežných rýchlostiach takmer úplne nepočuteľný. Menšiu výčitku môžeme adresovať na systém inštalácie, ktorý má od jednoduchosti a ľahkosti naozaj ďaleko, ale po pár ostrejších slovách a jednom rýchlom preštudovaní manuálu sa chladič usadil v našom testovacom počítači.

Testovanie

Chladič by mal chladit' a ja som sa rozhodol tento kúsok otestovať naozaj poriadne. Na(ne)šťastie sa mi po prvých testoch potvrdili moje podozrenia a tentokrát som testoval na procesore i7-6700k iba pri rýchlosti 4.2 GHz, nakoľko 4.8 GHz ktorým som zvykol v poslednej dobe trápiť hlavne AIO vodné chladiče vyústilo do takzvaného 'thermal throttling-u' kedy si procesor znižuje výkon, aby nedosiahol nebezpečné teploty. Výsledky testov sú po polhodine konštantnej záťaže syntetickým testom, opakované 5 krát, vždy s polhodinovou prestávkou.

Zhrnutie

Stojí Zalman CNPS5X Performa za to? Záleží čisto na určení. Pri cene začínajúcej okolo 15-tich eur je toto riešenie určite oveľa lepšie, ako základný ventilátor dodávaný s procesormi od Intelu. Bez váhania ho môžeme odporučiť na bežné Pentium procesory, alebo aj niektoré i3 a i5 procesory, ktoré nebudú taktované na vyššie rýchlosti. Poteší možnosť PWM ovládania rýchlosti ventilátora a takisto absencia hluku pri bežnej prevádzke. Pokiaľ ale máte, či rozmyšľate nad taktovaním, alebo viacerými procesormi, odporúčame poobhliadnuť sa po výkonnejších modeloch.

Daniel Paulini

HODNOTENIE:



Xtrfy XG-M2

Herná myš pre profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xtrfy
Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ergonómia
- + konštrukcia
- + omron spínače v ľavom a pravom tlačidle
- + koliesko myši
- + senzor
- + nízka LOD

- žiaden softvér
- slabá možnosť prispôsobenia myši
- bez náhradných pojazdov v balení

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Herná drôtová myš

Senzor: Pixart 3310

Typ senzora: optický

Reakčná doba: 1ms

Váha: 112g

Komunikačná rýchlosť:

125, 500, 1000Hz

Spínače: Hlavné (Omron)

Možnosti CPI: 400, 800,

1600, 3200, 4000 CPI

Podsvietenie: Áno (žlté)



Spoločnosť Xtrfy, pochádzajúca zo Švédska, ktorá bola založená v roku 2014 je nováčikom na trhu. Zaoberá sa predajom počítačových periférií a úzko spolupracuje so svetovým tímom Ninjas in Pyjamas, ktorý sa spolupodieľa na návrhu a testovaní výsledných produktov. Je teda myš XG-M2 myš navrhnutá profesionálmi pre profesionálov a stojí za to? Čítajte ďalej...

Balenie a jeho obsah

Balenie ladené do čierno-žltá sa hneď na prednej strane pýši, že je testované hráčmi tímu NiP. Na zadnej strane balenia máme vyobrazenú ilustráciu myši s vysvetľovacími jednotlivých prvkov myši, od tlačidiel až po špecifikáciu senzora.

Vnútrajšok je jednoduchý. Myš je uložená v plastovej ulite, ktorá ju dobre chráni počas prepravy. Xtrfy nám pribalil aj manuál na použitie a nálepku. Bonusu v podobe náhradných pojazdov sme sa, žiaľ, nedočkali.

Prvý dojem, dizajn, konštrukcia

Vypnutá myš je čierna, no po pripojení sa rozsvietia

priesvitné plastové časti, ktoré začnú hýriť žltou farbou.

Konštrukčne je vrchná časť tvorená z jedného kusu plastu, ktorý je jemne pogumovaný, čo zaisťuje to, že sa myš príjemne drží. Výhodou je to, že má univerzálny dizajn, ktorý ju robí vhodnou ako pre pravákov, tak aj pre ľavákov.

Bočné časti sú taktiež plastové, no tentokrát sú pokryté drážkami, ktoré zlepšujú úchop.

Okrem štandardnej dvojice pravého a ľavého tlačidla, medzi ktorou sa nachádza koliesko myši, nájdeme aj prepínač CPI. Ten je taktiež podsvietený, podľa aktuálneho CPI.

Vďaka využitiu Omron spínačov v dvojici hlavných tlačidiel, ktoré okrem výborného pocitu a zvuku majú aj výbornú životnosť, môžeme s touto myšou počítať aj na dlhšiu dobu.

Spomínané koliesko má atypické drážkovanie, s ktorým som, popravde, nemal žiaden problém. Rovnako spokojný som bol aj s jeho využívaním, keďže má jasné krokovanie a nezadrháva sa. Samozrejmosťou je aj dvojica bočných tlačidiel, ktoré sú štandardne umiestnené na

ľavom boku. Obe tlačidlá sú pokryté malými výstupkami vďaka čomu sa dajú ľahko rozoznať hmatom. Majú dobré rozmiestnenie a nie je nutné prílišne prehmatávať pre dosah na zadné tlačidlo.

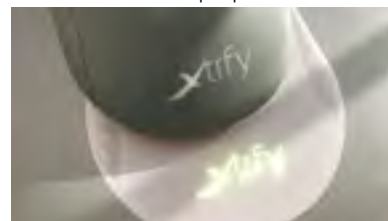
Na spodnej strane nájdeme aj prepínač rýchlosti komunikácie myši. Máme na výber z nastavení 125, 500 a 1000Hz.

Váha myši činí len 112 gramov, čo naozaj nie je veľa.

Senzor a softvér

Srdcom myši je senzor Pixart PMW3310. Ide o optický senzor, ktorý by sme mohli kvalitou zaradiť medzi nadpriemerné.

Medzi doteraz spomenuté superlatíva sa pridáva aj jedna smutná správa – myš má len predurčené možnosti CPI, ktoré sú napevno určené výrobcom a nie je možné ich nijako meniť, keďže nemá žiaden softvér. Konkrétne ide o tieto nastavenia CPI: 400, 800, 1600, 3200, 4000. Je potrebné upozorniť, že tieto hodnoty nie sú štandardné DPI (dots per inch) hodnoty, ale CPI (counts per inch) a ak chcete použiť doterajšie DPI hodnoty z predošlej myši, bude potrebné využiť DPI/CPI kalkulačku na prepočet.



Pri používaní myši v praxi nebudete mať so senzorom žiaden problém. Je presný, nemá problém s jitterom a má veľmi nízku výšku snímania. Snímač reaguje až skoro úplne na povrchu podložky.

Lukáš Batora

HODNOTENIE:



E-BLUE SCION 32

Plne vyskladateľné AIO od E-Blue

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-Blue

Dostupná cena: Podľa komponentov - neurčená

PLUSY A MÍNUSY:

- + možnosť vyskladať si ho podľa vlastného vkusu
- + osobitý dizajn
- + LCD displej
- + kvalitná konštrukcia

- regulácia jasů LCD len cez menu
- hlučné chladenie
- prístup k USB portom
- málo USB portov na prednom paneli aj to len USB 2.0
- chýbajúca možnosť meniť / vypnúť LED podsvietenie
- kvalita reproduktorov

ŠPECIFIKÁCIE:

LCD: 32"2K@60Hz
5ms ADS/ 1K@144Hz
3ms TFT

Modré podsvietenie panelov a nápisov
Protišmyková základňa, odolné telo s hliníkovým rámom a základňou

Reproduktory: dva 3W

MAX rozmery GPU:

302X148X45mm

Hmotnosť: 15,8kg

bez komponentov

HODNOTENIE:



SCION 32 je vlastne herné AIO, ktoré disponuje 32 palcovým LCD displejom, masívnym dizajnom a možnosťou vyskladať si ho podľa vlastných predstáv. K nám prišiel na test už s vopred vyskladaným hardvérom, ale keďže je možné vyskladať si ho podľa vlastných predstáv, samotný hardvér hodnotiť nebudeme.

Vlastnosti

Pri výbere súčiastok do SCION-u si môžete zvoliť dva typy displejov o uhlopriečke 32 palcov. Prvý LCD displej je LED displej s rozlíšením FHD- 1920x1080 p s obnovovacou frekvenciou 144Hz. Druhý LCD displej je taktiež LED. Rozlíšenie sa zvýšilo na QHD- 2560x1440 p a obnovovacia frekvencia sa znížila na 60Hz.

AIO podporuje dosky typu ATX a mATX, kombináciu dvoch

HDD/SSD diskov, PC zdroj či zapojenie jednej GPU. Keďže ide o pomerne kompaktné zariadenie, nie je v ňom tak veľa miesta ako v normálnom Full Tower alebo MID tower prevedení.

O chladenie sa stará dvojica 1500 ot. ventilátorov s PWM reguláciou. Nezabudlo sa ani na interné reproduktory a vyvedené USB porty spolu s audio jackmi.

Dizajn

Keď prvýkrát uvidíte SCION 32 na živo, povieť si, že ide o robustné AIO a dizajnovu pripomína skôr Autobota alebo Titana než hernú mašinu. Celý set je zostavený z hliníkovo plastovej konštrukcie, ktorá má byť odolná a pevná zároveň. Samotné AIO váži približne toľko ako 47 palcový televízor alebo klasický herný PC. Hliníková základňa

a hliníkové závesné ramená po bokoch hmotnosť len zvyšujú. Na hliníkovom ráme je zavesená konštrukcia, ktorá obsahuje LCD displej lemovaný hrubými rámami. Na zadnej časti LCD displeja sú umiestnené PC súčiastky. Smerom zhora nadol sú GPU, základná doska, HDD/SSD a zdroj.

V zadnej časti možno vidieť obrovský nápis SCION 32. Nápis sú vygravírované na LED podsvieteniach modrej farby v spodných rohových častiach AIO, ale aj na hliníkových rámoch a pod. Modrými LED panelmi je podsvietená predná časť AIO (nápis E-Blue na ráme LCD, v rohoch AIO) ako aj zadná časť v oblasti základnej dosky, rebier a vetracích otvorov.

V prednej časti LCD displeja v pravom hornom rohu sa nachádza päť ovládacích tlačidiel



pre LCD aj zapnutie AIO. V celom AIO prevládajú prevažne len matné farby plastov a hliníkových rámov, takže AIO vyzerá vkusne a nevidno na ňom až tak veľmi prach ani odtlačky prstov. LCD displej je možné nakloniť približne len do piatich až siedmich stupňov.

Prístup ku konektorom základnej dosky je celkom sťažený, pretože doska je mierne vnorená do tela AIO a vyvedené USB porty s jackmi sú taktiež utopené v pravej časti stredovej konzoly Scionu.

Test

Už hneď po zapnutí AIO tlačidlom umiestneným v pravom hornom rohu displeja nám udrelo do očí silné podsvietenie loga E-Blue v strede spodnej časti LCD displeja a aj podsvietenie v spodných rohoch AIO. Prekvapením je, že tlačidlá na zapnutie a ovládanie nastavení LCD displeja neboli takmer nijako označené a vôbec neboli podsvietené. V tme bolo len veľmi ťažké zorientovať sa a nahmatať, ktoré tlačidlo slúži na ktorú činnosť a tak sa nám viackrát stalo, že namiesto vstupu do nastavení sme AIO vyplli. Na test sme dostali verziu s QHD displejom. Zamrzelo nás, že ovládanie jasu je možné len cez menu LCD displeja a nie aj softvérovo. Bolo dosť náročné nájsť správne tlačidlá a v menu upraviť jas. Napríklad cez deň nám stačil jas na úrovni 45% a v noci sme pracovali s AIO na 0% jase. Kvalita LCD displeja bola dostatočne



dobrá. Išlo o matný displej s dobrými pozorovacími uhlami a kontrastom.

Taktiež nás prekvapilo, že regulácia jasu modrého LED podsvietenia AIO či jeho úplné vypnutie neboli možné. Podsvietenie, v prednej časti AIO (E-Blue na ráme a po bokoch dva panely), na nás vplývalo dosť rušivo najmä v noci pri slabšom okolitom osvetlení. Kvôli GPU, ktorá bola v AIO založená, nebolo možné nastaviť sklon displeja až v takom rozpätí, aké sme si predstavovali. Výrobca uvádza hodnotu 15 stupňov a my sme sa presvedčili len o 8 stupňoch. Pri nakláňaní GPU lupkala a mierne zavádzala, preto sme radšej nechali LCD displej v rovine. Prístup k prednému vyvedenému panelu s dvomi USB a jackmi bol dosť zložitý. Panel bol umiestnený v pravej časti stredovej konzoly zdroja pod LCD displejom, a tak sme mali dosť veľký problém prestrčiť tam ruku a zapojiť si svoje zariadenie (max 2 USB). Ešte väčší problém bol zapojiť si ďalšie periférie či USB hard disk do základnej dosky. Prístup bol taktiež obmedzený a niektoré zariadenia, ako malé USB vysielacie pre myš či WIFI, bolo veľmi náročné vytiahnuť.

Pri prevádzke AIO sme si nemohli nevšimnúť hlučný chod dvoch ventilátorov umiestnených v zadnej časti zariadenia. 12cm ventilátory by mali dosahovať len 1500 otáčok za minútu, no zdalo sa nám, ako by išli na maxime celý čas. Taktiež nám tu chýbal softvér na reguláciu otáčok týchto ventilátorov. Hluk nám vadil predovšetkým pri sledovaní filmu či pri surfovaní po internete. Kvalita a maximálna hlasitosť vnútorných reproduktorov Scionu boli

rovnako na nízkej úrovni. Pri sledovaní filmu sme nepočuli skoro nič, pri prehrávaní hudby bola kvalita zvuku veľmi slabá.

Hodnotenie

Scion 32 je, dá sa povedať, prvé zariadenie svojho druhu. Ide o hybrid medzi klasickým Tower počítačom a displejom s veľkou uhlopriečkou.

Sedieť pred 32-palcovým displejom bližšie ako vo vzdialenosti dva metre je naozaj nepohodlné a taktiež škodlivé pre oči. LCD displej má ale dobré pozorovacie uhly aj kvalitu. Azda najdôležitejšie, čo treba pri Scione 32 podotknúť, je to, že sa v ňom dá vyskladať všetko podľa vlastných predstáv. Na výber máte zo všetkého, a to dva LCD displeje, rôzne GPU, CPU, RAM, základné dosky, zdroje či disky.

Silný hliníkový rám a poriadna konštrukcia zabezpečujú lepšiu mobilitu. Samotné zariadenie má ale hmotnosť vyše 15kg a keď si prirátate hmotnosť súčiastok, až taký ľahký SCION nebude. Scion 32 má mnoho nedostatkov, ako chýbajúca regulácia jasu LCD, LED podsvietenia, málo USB portov, prístup k nim a podobne.

V skratke ide o slušné zariadenie, ktoré si môžete poskladať ako svoj vlastný PC a používať ho. Osobne, ak by som mal na výber medzi kúpou a skladaním súčiastok do Scionu 32 a Tower počítačom, zvolil by som Tower počítač a menší monitor so zahnutým LCD displejom.

Lukáš Libica



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 97 min.

Réžia: Hallie Meyers-Shyer
 Scenár: Hallie Meyers-Shyer
 Hudba: John Debney
 Obsadenie: Reese Witherspoon, Michael Sheen, Nat Wolff, Pico Alexander, Jon Rudnitsky, Candice Bergen, Lola Flanery, Lake Bell, Reid Scott, P.J. Byrne, Josh Stamberg, Jen Kirkman, Dolly Wells, Eden Grace Redfield, Hank Chen

PLUSY A MÍNUSY:

- + civilnosť filmu
- + jemný humor
- + Reese Witherspoon a Michael Sheen
- + potešujúci záver
- film priveľmi káže po povrchu
- nezapamätateľné

HODNOTENIE:

Ktorý je ten pravý?

MUŽI ČI SAMOTA? TO JE OTÁZKA

I keď ešte ani zd'aleka nie je Valentín, v kinách môžeme od štvrtka vidieť novú romantickú komédiu Ktorý je ten pravý?. Ako názov naznačuje, čaká nás romantický trojuholník s veteránkou romantických filmov Reese Witherspoon v hlavnej úlohe. Okrem nej však na film láka aj meno režisérky. Hallie Meyers-Shyer síce týmto filmom režisérsky debutuje, jej mama Nancy Meyers má však na konte také klasiky ako Lepšie neskoro ako nikdy či vynikajúce Prázdniny. Podedila Meyers-Sheyer mamine romantické gény?

Alice (Reese Witherspoon) je čerstvá štyridsiatnička, ktorá odlúčená od manžela žije s dvoma dcérami v Los Angeles. Ako na každé narodeniny, aj teraz sa ide s kamarátkami poriadne odviazať – a stretnú trojicu mladíkov. Alice si mimoriadne rozumie najmä s jedným (Pico Alexander). Po preflámovanej noci

všetci skončia u nej doma – a už neodídu. Alicina mama im navrhne, aby v dome ostali žiť, kým sa nepostavia na nohy. Alice

tak postupne nachádza nielen zvláštnu harmóniu spolužitia s tromi mladíkmi, ale aj prísl'ub novej lásky. Aby to však nemala príliš jednoduché, objaví sa aj jej odlúčený manžel (Michael Sheen).

S definovaním žánru tohto filmu môže byť problém. Na romantickú komédiu sa





to primálo točí okolo lásky a ani humor neprekročí bežnú hranicu. Nazvať film drámou tiež nie je veľmi možné, keďže je priveľmi pokojný a chýba mu vnútorné napätie. Nemusí byť, samozrejme, nutne zlé, ak je film mimo žánrových konvencií, pri ktorých je ten pravý? však divák vníma najmä jeho nedostatky.

Všetkého vo filme je akosi primálo. Síce je jeho slušne odsýpajúci dej príjemný a ani zd'aleka neurazí, film ale kľže po povrchu a je z neho cítiť, že sa zo všetkého dalo vyt'ažiť ovel'a viac.

Ktorý je ten pravý? však napriek nedostatkom mnohým aj poteší. I keď sa v ňom veľa prekvapení neudeje a dej sa odohráva podľa zaužívaných šablón, obsahuje mnohé príjemné dialógy. Rozpráva smutno-veselý príbeh o dospievaní, ktoré nie je vlastne len tínedžerom. S vkusom sa venuje aj – v iných filmoch často otravným – detským príbehovým líniám. Humor je možné nájsť takmer v každej scéne a aj keď nie je výrazný, diváci sa aspoň pousmiejú.

Zuby trochu zabolia zo sladkého záveru, ktorý však získava body naviac za to, že nič postavám nenanútil. I tak je ale hollywoodsky až hrôza a zahŕňa mnohé kliše – zmena charakteru k lepšiemu v rozhodujúci moment či objavenie sa na detskej divadelnej hre presne v ten pravý moment.

Potrebnú šťavu filmu dodáva po celý čas najmä herecký výkon Reese Witherspoon v hlavnej úlohe, ktorá z Alice



vytvára veľmi ľudskú postavu. Divák sa ňou bez problémov súcíť a je uveriteľná. Witherspoon navyše, na rozdiel od niektorých výkonov v predošlých filmoch, hrá veľmi jemne a svoju inokedy veľmi výraznú mimiku dostatočne drží na uzde.

Kastingovým krokom vedľa bolo ale obsadenie Alicinho mladého objektu záujmu. Pico Alexander vyzerá naozaj veľmi dobre, no jeho chémia s Reese – pritom taká slubná v úvodnej scéne v klube – sa počas filmu ocitá na bode mrazu. Jeho pôsobenie vo filme ale zachraňuje vydarená chémia s ostatnými dvomi kamarátmi, a to najmä v komediálnych scénach.

Zatiaľ čo jeho zamilované pohľad na Reese nepôsobia veľmi presvedčivo, pri scénach kamarátskeho tria im stačí jediný vymenený pohľad a sú na ňom schopní postaviť fungujúci vtíp. Natt Wolf a Jon Rudnitsky sú ale vo všeobecnosti

výraznejší ako Alexander, a tak zamrzí ich posun do ústrania. Čerešničkou na torte je od polovice filmu ako vždy skvelý Michael Sheen. Film od jeho príchodu predsa len naberie o čosi vyššie obrátky. Celkovo sa však zaradi len do kategórie „príjemné“. Pokiaľ bolo zámerom nakrútiť ľudský a civilný film, podarilo sa, film je však zároveň až príliš obyčajný na to, aby na diváka zapôsobil. Ktorý je ten pravý? návštevníkov kina neurazí, no budete mať problém si ho po pár týždňoch vybaviť.

„Plagát k filmu divákov láka pomocou Reese Witherspoon, a keďže sa aj oplatí kúpiť si lístok. Svojím výkonom ťahá film z priemeru. Nezachráni to však úplne – film je síce príjemný a humor láskavý, ako celok si však film nezapamätáte.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Velká Británie, 2017, 141 min

Režie: Matthew Vaughn
 Předloha: Mark Millar (komiks),
 Dave Gibbons (komiks)
 Scénář: Matthew Vaughn, Jane Goldman
 Kamera: George Richmond
 Hudba: Henry Jackman,
 Matthew Margeson
 Hrají: Taron Egerton, Halle Berry,
 Julianne Moore, Channing Tatum,
 Colin Firth, Mark Strong, Sophie
 Cookson, Pedro Pascal, Jeff Bridges
 Producenti: Adam Bohling, David
 Reid, Matthew Vaughn
 Střih: Eddie Hamilton
 Scénografie: Darren Gilford
 Kostýmy: Arianne Phillips

PLUSY A MÍNUSY:

- + Herci
- + Humor
- + Vizuální gagy
- + Američtí Statesman
- Scénář
- Digitální triky
- Délka
- Záporáci

HODNOTENIE:

Kingsman: Zlatý kruh

VÁLKA PROTI DROGÁM NA PLNÉ OBRÁTKY

Když před dvěma roky přišel k nám do kin snímek **Kingsman: Tajná služba** na motivy komiksu Marka Millara, způsobil film Matthewa Vaughna celkem poprask. Velkolepá akční a zábavná jízda, která poutivě dāvkovala britský šarm, nostalgii a nadsázku, že by se z toho i agentovi 007 zamotala hlava, si získala hodně fanoušků. Právem byla považována za jednu z nejlepších podívaných, které se v roce 2015 dostaly do kin. Nyní o dva a půl roku později jde do kin její pokračování, které slibovalo nejen velké věci, ale také rozšíření fiktivního světa téhle značky i na americký kontinent.

At' už si o **Kingsman: Tajná služba** myslíte cokoliv, faktem je, že snímek Matthewa Vaughna bezesbytku naplnil to, co si předsevzal už od prvních propagačních materiálů. V současnosti, kdy se každá druhá filmová série snaží o



vážnost, temnotu a realističnost, přišla tahle značka s filmem, který by nebylo až tak těžké si splést s přepálenými bondovkami let dávno minulých. Jen v moderním hávu, Rkovém ratingu a hravosti, kterou by mohli jiní závidět. Ruku na srdce, kdo by si nepamatoval naprosto fenomenální akční sekvenci z jižanského kostela za zvuku Lynyrd Skynyrd a jejich *Free Bird*. Dalo by se tedy říci, že druhý díl bude mít těžký úkol vyrovnat se svému předchůdci. Jenže to by byl ten nejmenší problém, který **Kingsman: Zlatý kruh** má.

Rozpačitá druhá mise

To, co se totiž dere na mysl po zhlédnutí této novinky, jsou především jisté rozpaky. I když má totiž **Kingsman: Zlatý kruh** hned několik momentů, které by si hned zasloužily místo ve zlatém fondu komedie (scéna s resortem pro důchodce položila celý sál do kolen takovým stylem, jaký jsem u filmu už dlouho nezažil), jejich účinek je rozpuštěný v téměř dvou a půl hodinách scénaristického tápání. Tomu tentokrát navíc docela výrazně podráždí



nohy slabé digitální triky, které jsou paradoxně nejslabší v úvodní sekvenci. Film jakoby se snažil dělat vše pro to, aby se zalíbil, ale ztratil tak trochu pojem o tom, o čem vlastně chce být. To je jen podtrženo trochu nešťastným přístupem k postavě Harryho Harta (Colin Firth), který je z badass elegantního agenta s dobrým srdcem transformován na většinu filmu v mumlajícího pana nešiku, který je partě jen na obtíž.

Na druhé straně sbírají pozitivní body agenti z amerického kontinentu. Těm vévodí nekompromisně přepálená postava agenta Whiskeyho (Pedro Pascal), který svým absurdně macho výstupem zaujme hned od první minuty. Ostatní osazenstvo Statesman v získávání sympatií je hned v závěsu, byť se Channing Tatum v závěru zaslouží o jedno z dalších položení diváků v sále vizuálním gagem hodným medaile.

Ve světle toho pak zamrzí, že záporačka v podání Julianne Moore a její mechanicky vylepšený poskok ztvárněný Edwardem Holcroftem tak trochu zapadnou, jsou nemastní a neslaní a scénář s nimi neumí moc pracovat. Šaskování s robopsy a Eltona Johna snad raději ani neřešit. Na druhé straně potěší tak trochu nekorektní humor reflektující současnou politickou situaci v USA pomocí postavy prezidenta Bruce Greenwooda. Potěší také trochu více prostoru pro Merlina v podání Marka Stronga, který s Taronem Egertonem v podstatě film táhne.

Elegance a alkohol versus drogy

Akce, jak už jsem naznačil výše, je ve filmu dostatek, byť je úroveň digitálních triků značně pochybná. Několik scén



se snaží napodobit efektivní souboje a přestřelky z prvního dílu, žádná z nich ovšem nedosahuje takového náboje, aby se z nich stala další památná akční sekvence.

Tedy nemluví jen o kostelové scéně, ale také o dílčích soubojích, které tentokrát vypadají sice hezky, jejich choreografie i náboj ovšem postrádají ono kouzlo. Možná snad jen přestřelka s kufříkem v závěru se přibližuje alespoň trochu té divočině z jedničky.

Jaký tedy vynést nad pokračováním ortel? Matthew Vaughn úplně nezvládnul ukočírovat pokračování, které není ani zdaleka tak precizně realizované a vybroušené jako jeho předchůdce. Postrádá eleganci, charakter a notnou dávku nostalgie. To, co zbylo, je pak často rozpuštěno v záplavě průměrných (a místy i vyloženě slabých) digitálních triků, ne

úplně vyrovnaného scénáře a prázdných momentů, které postrádají kýžený efekt.

Kvalitativně se Kingsman: Zlatý kruh s jedničkou rovnat nemůže, těch pár skvělých, zábavných a cool momentů vám ale může dodat dostatek důvodů, proč dát téhle jinak jen lehce nadprůměrné akčně komediální podívané šanci.

„Rozpačitější, lacinější a ne tak vypilované pokračování jedničky, které mění grácii, eleganci a precizně dávkovanou nostalgickou akci za velkolepější a digitálně opulentnější pokračování příběhu. To lehce zklamává kvůli absenci propracovanějšího záporáka, nepřesvědčivým digitálním trikům a slabému scénáři.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 114 min
 Réžia: Doug Liman
 Scénar: Gary Spinelli
 Kamera: César Charlone
 Hudba: Christophe Beck
 Hrajú: Tom Cruise, Domhnall Gleeson, Jayma Mays, Sarah Wright, Jesse Plemons, Connor Trinneer, E. Roger Mitchell, Sharon Conley, Jayson Warner Smith, Lola Kirke, Caleb Landry Jones, Benito Martinez, Mauricio Mejia, Shaker Sangam, Juan Gaspard, Lara Grice, David Silverman, Mike Pniewski, Alejandro Edda, Jonathan Yaskoff, Courtney Lakin

PLUSY A MÍNUSY:

- + Tom Cruise
- + svižné tempo
- + humor
- herci vo vedľajších úlohách
- záver

HODNOTENIE:

Barry Seal: Nebeský Gauner

NARCOS NA SPEEDE

Ostatné roky žne slávu a divácky úspech na televíznych obrazovkách seriál Narcos sledujúci vzostup a pád jedného z najbohatších ľudí svojej doby, drogového bossa Pabla Escobara. Výroba a pašovanie kokaínu do Miami má svoje čaro a kvality. Na tejto vlne sa chceli zviazať i režisér Doug Liman (Agent bez minulosti, Na hrane zajtrajška) a Tom Cruise. Pablo Escobar tentoraz hrá len druhého kopilota, lebo celý film si kradne pre seba malý zubatý Tom "TopGun" Cruise. Dokumentárneho civilného štýlu sa tentokrát nedočkáte, ale i šialený a miestami za vlasy pritiažený hollywoodský štýl má svoje čaro.

Profesionálny pilot Barry Seal si občas privyrába pašovaním cigár z Kuby. To využije tajná spojka z CIA a najíma ho na vládnú "prácičku". Jeho úlohou je pilotovať svoj vlastný tryskáč a nafotiť

guerillu podporovanú Sovietskym zväzom. Píšu sa sladké 80tky, Pablo Escobar začína zaplavovať Miami a celé

USA kolumbijským kokaínom a o Južnú Ameriku sa bijú USA so ZSSR. V tomto zmätku si chce aj Barry uchmatnúť kus svojho koláča a preto si privyrába aj pašovaním bieleho prášku. Barry nonstop balansuje na hrane prežitia, sťahuje sa z miesta na miesto a ani s kalašnikovom pri hlave mu nemizne nonstop úsmev





z tváre. Akonáhle vám ale ide po krku DEA (americká protidrogová jednotka), CIA, FBI a celý kartel s neobmedzenými prostriedkami, svojmu osudu neuniknete. Jedine ak ste geniálny pilot, čo zvládne vzlietnúť z päťdesiatihaliernika uprostred džungle s lietadlom naplneným do prasknutia drogami a na záhrade máte v zlate zakopané HDP menšej krajiny.

Film Barry Seal sa od začiatku neberie vážne a tému spracováva inak ako vážnejšie poňatý Narcos, čo kvitujem. Odľahčenou formou približuje geopolitický morálny úpadok v Latinskej Amerike, pašovanie drog je adrenalínovou hrou o život. Hlavná postava je zrežirovaná podľa

skutočnosti (že vraj), Barry je v podaní Toma Cruisa sympat'ák až do morku kostí a nedá sa mu nefandit', i keď' je len lumpom zneužívajúcim situáciu. Vždy sa však zachová podľa pevných morálnych zásad.

Cruise v podstate skoro dve hodiny nezíde z očí, kradne celý film pre seba a všetky ostatné postavy sú nepodstatné.

Čo je i trošku na škodu, minimálne drogoví bossovia mohli dostať viac priestoru. Pri jeho charizmatickom a večne usmíatom výkone sú len komparzom v pozadí. A preto občas chýba väčšie zapojenie diváka do deja.

Réžia Douga Limana je prekvapivo celkom umiernená, chýba nejaký zapamätateľnejší moment a dej je miestami až príliš čiernobiely. Zopár scén ale pripomenie Dougov um - sex v bezťažkovom stave bol skvelý nápad, vzlet z džungle či pristávanie uprostred mestečka lietadlom majú poriadne grády.

Chýba však napríklad, až na jednu výnimku, akákoľvek smrť, krv či nádržka. Čo neberiem ako nejakú vážnu výčitku, nakoľko to bol asi zámer, no takéto pritvrdenie by spravilo film viac realistickým.

Barry Seal je teda čisto zábavnou fraškou sledujúcou šialený život jedného geniálneho pilota, ktorý bol v správny čas na správnom mieste a mal dostatočnú guráž hrať hru na mačku a myš s drogovým kartelom a CIA súčasne. Do filmu je vhodne zakomponovaný i farebný kamerový



filter, zrnenie obrazu a štýlové melódie presne v štýle 80tych rokov. Soundtrack k filmu sa vydal a podporuje odľahčenú atmosféru. Páčilo sa mi i prepojenie s reálnymi dobovými zábermi boja amerického prezidenta Ronalda Reagana s bujnejúcim drogovým podsvetím.

Paradoxne najväčšou životnou chybou Barryho nebolo pašovanie drog pre Pabla, ale práve to, že uveril si ľubom americkej vlády. Záver mi mierne nepasoval s pozitívnym a premysleným správaním hlavnej postavy, ale budiž. Občas i poučenie nie je zlé, lebo: "Drogy sú zlé, áno?!"

„Ak vám učaroval seriálový Narcos a máte chuť na dačo podobné, no svižnejšie, je tu presne Barry Seal - dobrodružná krimi komédia s výborným Tomom Cruisom o pašovaní kokaínu. Od začiatku až dokonca sledujete priamočiaru drogovú farebnú veselú jazdu, ktorá ani na chvíľu nenudí. Zamrzí len absencia údernejšej satiry a výraznejších ostatných hercov.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Réžia: Steven Soderbergh
 Scénar: Rebecca Blunt
 Kamera: Steven Soderbergh
 Hudba: David Holmes
 Hrajú: Channing Tatum, Adam Driver, Daniel Craig, Riley Keough, Hilary Swank, Sebastian Stan, Seth MacFarlane, Katherine Waterston, Katie Holmes, David Denman, Jack Quaid, Jim O'Heir, Brian Gleeson, Macon Blair, Dwight Yoakam, Joshua Hoover

PLUSY A MÍNUSY:

- + nenásilný humor
- + Daniel Craig
- + záverečná pointa
- detský casting
- úvod
- spevácke vystúpenie

HODNOTENIE:

Logan Lucky: Miliónová lúpež

UHLADENÝCH DANNYHO PARTÁKOV NAHRADIL VOLAJÚ MA EARL.

Steven Soderbergh má s lupičskými komédiami bohaté skúsenosti.

Namiesto veľkorozpočtového trháku si tentokrát vyskúšal nezávisle posôbiacu komediálnu kriminálku. Herecké obsadenie ale ostalo áčkové a humor je sofistikovaný a umiernenější, čo nemusí každému vyhovovať, lebo Logan Lucky sa tvári ako "vidlák" crazy komédia z amerického juhu. V skutočnosti hrá prím premyslená lúpež, dejové zvraty, ktoré sú vždy o krok pred divákom a humor, aký sa dnes už vidí v kinách sporadicky.

Bratia Loganovci sú miestni smoliari. Jimmy (Channing Tatum) je zarastený krivajúci baník, ktorý dostane výpoveď z práce. Na konte už má zopár lúpeží, rozvod, malú dcéru a hlavne premyslený plán, ako tentoraz definitívne zbohatnúť. Magic Mike sa z peknej tváričky a tela vypracoval na charizmatického herca, ktorý vie utiahnuť i takúto komédiu. Clyde (Adam Driver) je vojnový veterán a má bar s vyberanou klientelou miestnych redneckov. Clyde má namiesto jednej ruky len drevenú protézu a z plánu svojho brata spočiatku nie je nadšený. Do miliónovej lúpeže počas

pretekov Nascar zapoja i svoju sexy sestru a hlavne Joa Výbušninu (Daniel Craig). Craig je namakaný ešte z úlohy Bonda a jeho výkon vo filme je famózný. Akonáhle je na plátne, humor funguje na výbornú a charizmom pripomenie i Belmonda zo staručkej Senzi Finte (1985). Keď sa prvýkrát objaví na plátne v pásikavom mundúre so zarputilým výrazom, nezmizne vám už úškrn z tváre. Inteligentný scénar a dialógy dopĺňa humor. Sám som čakal klasické sedliacke vtipy, a samozrejme narážky na americký vidiek juhu uvidíme aj tentoraz, ale sú nenásilné a prirodzené. Vtipy sú pekne načasované, nenútené a vyplývajú z danej situácie (vysávanie peňazí). Žiadny fekálny či absurdný humory nečakajte. Vtipy premyslene gradujú a salva smiechu otriasala v kine celým publikom. Steven Soderbergh ma milo prekvapil, keďže osobne mi prišla Dannyho jedenásť - až trinásťka komediálne nudná. Celkový dojem trochu kazí úvod, v ktorom zbytočné dialógy pripomínajú seriál Luke Cage (2016). Taktiež spevácke vystúpenie Jimmyho dcéry je príšerné a príliš hrá na city. Našťastie je to len pár minút z celého filmu a inak Steven zbytočne nedej diváka na emócie



vo vzťahu otec a pestúnstvo dcéry. Herecké obsadenie je výborne, casting zvládnutý na jedničku a presne pasuje k daným charakterom. Réžisér hrá hru s divákom a akonáhle si chcete dať ruku na čelo (preložený facepalm) a zalomiť nad filmom rukami, prichádza záverečná pointa, ktorá všetko krásne vysvetlí a dá filmu nový zmysel. Logan Lucky pokračuje v trende filmov s výborným soundtrackom (Wonder Woman, Baby Driver, Atomic Blonde). Soderberghova réžia je umiernená, presná, tempo a gradácia dejů i vtipy sú načasované s citom. Logan Lucky je malý film s veľkým množstvom kvalitného humoru.

Ján Hamlík

Súťaž s portálom



Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 1991, 137 min (SE: 154 min)

Réžia: James Cameron
 Scénar: James Cameron,
 William Wisher Jr.
 Kamera: Adam Greenberg
 Hudba: Brad Fiedel
 Hrajú: Arnold Schwarzenegger, Linda
 Hamilton, Edward Furlong, Robert
 Patrick, Michael Edwards, Earl Boen,
 Joe Morton, S. Epatha Merkerson,
 Danny Cooksey, Xander Berkeley,
 Dean Norris, Michael Biehn, Jenette
 Goldstein, Nikki Cox, Scott Shaw, Mark
 Christopher Lawrence, DeVaughn
 Nixon, Leslie Hamilton Gearren,
 Castulo Guerra, Diane Rodriguez

PLUSY A MÍNUSY:

- + réžia
- + strih
- + hudba
- + dynamika deja
- + efekty
- + stále jedno z najlepších scifi
- nič

HODNOTENIE:

Terminátor 2: Deň zúčtovania 3D

JA SA VRÁTÍM A V 3D

Rok 1991. Jeden z najlepších režisérov všetkých čias je posilnený úspechom Votrelcov (ktorých osobne považujem za najlepši diel a najlepšie military scifi všetkých čias) a rozhodne sa nakrútiť svojho času najdrahší blockbuster. Čoho sa James Cameron dotkne, to premení na zlato, až sa človeku nechce veriť, že začínal pri Pirani 2. Päť rozvodov, jedenásť filmov a z toho dva najziskovejšie zo všetkých. Momentálne je zaseknutý v pocahontas scifi ságe Avatar, ale to pre svoju povestnú puntičkársku, neznesiteľnú povahu, keďže chce z hercov a každého záberu vyžmýkať úplné maximum.

Preto i Terminátor 2 skoro po troch dekádach nezostarol ani o piad'. Rovnako, ako nestarne kyborg z budúcnosti. Dnešné blockbustery sú zväčša plné digitálneho bordelu, ktorý starne

rýchlejšie ako hollywoodske herečky bez plastiky, čo v tej dobe nebolo zvykom. Klasická animatronika Stana Winstona je umne skombinovaná s pár CGI efektmi (tie najviac bijú do očí, ale s prížmúrením to je stále ok) a keď dačo vybuchne (napríklad len celá budova Cyberdyne), vybuchuje to i reálne na pl'aci. Žiadne

zelené plátno a podobné hlúposti. Osobne mám radšej prvého Terminátora pre jeho temnejšiu atmosféru, komornejší príbeh a väčší emočný presah.

Obdivujem však, ako na v podstate geniálne scifi dokázal James perfektne príbehovo naviazať, stvoriť prequel/ sequel a nestratiť sa v časovej slučke, z ktorej ďalšie diely spravili dejový tanier špagiet. Úvod necháva diváka na pochybách, kto je dobrý a kto zlý. Sledujeme mladého Johna Connora





(skvelo obsadená detská úloha, čo je stále skôr výnimkou), ktorému idú po krku dvaja Terminátori. T-800 so šušľavým rakúskym prízvukom Arnolda Schwarzeneggra s úlohou ho za každú cenu chrániť a nezničiteľná T-1000 občas v podobe tekutého kovu (úlisne chladný Robert Patrick).

Dej ide vpred rýchlejšie a namazanejšie ako nejaký stroj z budúcnosti a jedna veľkolepá akčná scéna strieda druhú.

Či už ide o naháňačku s kamiónom v kanáli, prestrelku v budove Cyberdyne alebo finále na dial'nici a v oceliarni, každá jedna by obstála sama osebe a ostala nezmazateľne v diváckej pamäti.

A tam, kde napríklad Transformeri začnú nudiť kvôli otupenosti z nonstop efektov, Cameron dej zaklincuje

dojemnou scénou, kedy i najtvrdší cynik vycedí slzičku za umierajúcim robotom. Brilantnú réžiu dopĺňa kovový soundtrack Brada Fredela.

Keď sa rozozvučí nezabudnuteľná zvučka pri vypätej scéne, človeku prebehnú po chrbte i po stýkrát zimomriavky. Na svoju dobu prelomové efekty evidentne čerpajú i z Cameronovej Priepasti a badať i inšpiráciu z Votrelcov. Či už úvodná scéna z budúcnosti (drony), alebo silná ženská hrdinka v podobe namakanej Lindy Hamilton ako Sary Connorovej.

Plus nezničiteľnosť T-1000 pripomína najznámejšieho Xenomorpha a finále má až hororové grády. Terminátor 2 je v skratke dokonalý blockbuster, ktorý i dnes ťažko hľadá konkurenciu. Povedzme si, čo obsahuje navyše

remaster 26 rokov starého, už vtedy dokonalého filmu a prečo sa oplatí ísť na neho do kina. Nejde o režisérsky dlhší zostrih, ale je to vylepšená pôvodná kinoverzia. Obraz prešiel do vyššieho rozlíšenia a pribudol 3D efekt. Nie síce výrazný, ale občasná brokovnica či tekutý pahýľ droida priamo v tvári pohladí na oku.

Cameron trochu upravil strih a zábery na kaskadérov. Číže len kozmetické zmeny, čo je dobré, lebo netreba opravovať nerozbitého Terminátora. Až keď mu začne blikať červená dióda, vtedy je zle.

„Nedávno som vďaka Cameronovej nemohúcnosti ohľadom nového filmu videl na veľkom plátne i jeho Votrelcov a bol to úžasný iný zážitok. Teraz tu je možnosť byť priamo v súboji dvoch strojov z budúcnosti. Terminátor 2 má čo ponúknuť a i dnes sa jedná o nadčasový a stále svieži zážitok. Či po XY krát, alebo po prvý krát je film pre fanúšika povinnosť. V kine má druhý Terminátor väčšie čaro, viac vtiahne do deja a človek si vychutná vypiplané Cameronove detaily. Plné kino svedčí, že je o takého obnovené premiéry záujem a teším sa na ďalšiu kultovú klasiku. Blade Runner, čo ty na to?“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 135 min

Režie: Andy Muschietti
 Předloha: Stephen King (kniha)
 Scénář: Cary Fukunaga, Chase Palmer, David Kajganich
 Kamera: Jung-hoon Jung
 Hudba: Benjamin Wallfisch
 Hrají: Jaeden Lieberher, Sophia Lillis, Jeremy Ray Taylor, Finn Wolfhard, Jack Dylan Grazer, Chosen Jacobs, Wyatt Oleff
 Producenti: Seth Grahame-Smith, David Katzenberg, Roy Lee, Dan Lin, Barbara Muschietti
 Střih: Jason Ballantine
 Scénografie: Claude Paré
 Kostýmy: Janie Bryant

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herci
 + Zpracování
 + Postavy
 + Nostalgická atmosféra
 + Hlavní záporák

- Scénář
 - Délka
 - Soudržnost příběhu

HODNOTENIE:



To

ZA ROHEM JE KLAUN

Stephen King se letos v poměrně krátké době už podruhé dostává do kin. Nové verze se totiž dočkala adaptace jeho knihy To, od které se čekaly velké věci. Zahraniční ohlasy navíc slibovaly jeden ze nejlepších hororů posledních let. Jak se tedy nová verze kultovního hororu vydařila?

Už když se u projektu motal Cary Fukunaga, režisér první řady oblíbeného seriálu Temný případ, se nové verzi kultovního klaunského hororu, který z Tima Curryho začátkem devadesátých let udělal žijící legendu (pokud jí nebyl už do té doby), dostával dostatek publicity. Will Poulter, Mark Rylance, Ben Mendelsohn, Kirk Acevedo, Richard Armitage nebo třeba Hugo Weaving byli zvažováni do role jeho nástupce, přesto se projekt nakonec vydal jiným směrem a klaunskou masku na sebe vzal neméně děsivý Bill Skarsgård. Ten hned během prvních

momentů dokazuje, proč to byla zatraceně dobrá volba (pokud vám nestačily už perfektní trailery). Pod režii Andyho Muschiettiho se totiž v jeho podání z postavy stává noční můra (v tom nejlepším slova smyslu) pro nejedno z filmových diváků v sále. Až natolik, že je vlastně docela škoda, že samotný maskovaný démonický zabiják nemá v rámci té dvouhodinovky v kině zase tolik prostoru.

V hledáčku zrůdy

Prím tu totiž hraje Loser's Club, neboli skupinka hlavních hrdinů, kteří se ocitají v hledáčku titulního monstra. A tady přichází ten trochu podivný moment, kdy se vlastně člověk musí rozhodnout, jestli to je dobře nebo ne. Co se týče jednotlivých mladých herců i jejich postav, je totiž To jedním z nejlépe zahraničích a obsazených filmů za poslední roky.

Téměř každá z postav je rozvinuta natolik, že i bez předchozí znalosti víte o každé postavě tolik, že vás její osud nadmíru zajímá, ať už má vaše sympatie či nikoliv.

A toho Muschietti a spol. do poslední minuty využívá. Nikdy si totiž nemůžete být jistí, že následující minuty jeden či druhý z hrdinů přežije, jelikož pomyslná ruka smrtky (nebo zabijáckého klauna, abych byl přesnější) je stále přítomná mimo scénu a napětí by se tak dalo krájet. Jenže právě díky tomu, že má film tak skvěle propracované postavy, na samotné strašení a hororové prvky nezbylo tolik času.

Ve výsledku tak diváci v kině dostanou něco jako dvě hodiny dlouhou epizodu Stranger Things, kde je jen o trochu děsivější nepřítel. To v jádru není úplně špatná vizitka, nicméně to také podrývá trochu onen hororový status.

Spíše než děsivý a nervy drásající je totiž nové To nechutným a absurdně přemrštěným (v tom nejlepším slova smyslu – fanoušci Kinga si přijdou na



svě) filmem, který nikdy ovšem nenaplní svůj potenciál v tom rozsekat diváky na padrť v závěrečných minutách. Druhým neduhem tohoto snímku je fakt, že po příběhové stránce je trochu jednodušší, než by bylo možná záhodné.

Dostatek prostoru dostávají dílčí momenty jednotlivých postav, nicméně v celku to občas působí trochu nahodile a samoúčelně, což je trochu škoda. Naštěstí postavy jsou dostatečně rozličné a zajímavé na to, aby tohle člověk během filmu moc neřešil, byť to podtrhuje možná až příliš zbytečnou délku samotného snímku.

Dobrodružství z osmdesátek

Vaše srdce si ovšem film získá i samotným audiovizuálním zpracováním. Hudba Benjamina Wallfische vyvolává hned v několika momentech pocit určité nostalgie, díky které pak v důsledku zvolené vizuální podoby film dýchá atmosférou let dávno minulých. Když



si k tomu přidáte dětskou naivitu a nekompromisní dialogy, máte mix, který jednoduše funguje. Jedinou kaňkou na jinak podařené vizualitě snímku jsou občasné momenty, kdy je za herci až příliš znatelné digitální pozadí, které v ten moment trochu nepříjemně naruší jinak precizně natočený film. I díky skvělé výpravě totiž není filmu po téhle stránce moc co vytknout.

Remake To se tedy ve výsledku docela povedl. Není tak děsivý a hororový,

jak se vás snaží tvůrci přesvědčit vydařenou kampaní, a spíše než čistokrevný horor se na vás ve výsledku v kinech chystá dobrodružství party mladistvých s hororovými prvky.

To není na škodu, nicméně díky preciznosti oněch děsivých momentů filmu by člověk čekal přeci jen trochu víc. V kvalitativně upadajícím žánru, kde se každoročně recyklují nápady a motivy o sto šest, je tohle novodobé uchopení klasiky ale pořád vcelku vítanou změnou. Teď už si jen počkat na druhou část příběhu z dospělosti, která by měla přijít za dva roky.

„Nové To je vydařeným snímek, u kterého přím hrají jeho postavy. Není až tak děsivý, jak by se mohlo zdát, a jeho příběhová linka není úplně bez chyby, nicméně i tak za své peníze dostanete dostatek zábavy a zklamání nebudete. Jen s těmi superlativy bych šetřil.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 107 min.

Réžia: Justin Chadwick
 Scenár: Deborah Moggach, Tom Stoppard (predloha Deborah Moggach)
 Hudba: Danny Elfman
 Obsadenie: Alicia Vikander, Christoph Waltz, Dane DeHaan, Zach Galifianakis, Jack O'Connell, Judi Dench, Holliday Grainger, Cara Delevingne, Matthew Morrison, Cressida Bonas, Tom Hollander, Kevin McKidd, David Harewood, Joanna Scanlan, Douglas Hodge, Daisy Lowe, Sebastian Armesto, Tom So, Martyn Mayger, Michael Nardone, Alexandra Gilbreath, Raed Abbas, Julian Seager, Colin Taylor, Glenn Bunn

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké obsadenie
- + zaujímavý príbeh
- + skvelá výprava a kostýmy
- nulové emócie
- príkrátka stopáž
- chýbajúca chémia medzi Vikander a DeHaanom

HODNOTENIE:

Tulipánová horúčka

ZAKÁZANÉ TULIPÁNY VOŇAJÚ NAJLEPŠIE

Ked' sa povie Holandsko, jedným dychom treba dodať – tulipány. Nie odjakživa ale tieto kvety boli symbolom krajiny. Práve do sedemnásteho storočia, v ktorom sa posadnutosť tulipánmi začala, chce divákov preniesť najnovší film Justina Chadwicka (Kráľova priazeň, 2008). Na romantickú drámu Tulipánová horúčka na plagáte nelákajú kvetiny, ale prvotriedne herecké obsadenie. Zatiaľ čo Alicii Vikander tento žáner už priniesol Oscara, Christoph Waltz sa do povedomia divákov zapísal v úplne neromantickej úlohe diabolského dôstojníka Landu (Nehanební bastardi, 2009). Ako sa tato dvojica podarilo popasovať s tulipánovou horúčkou?

Sophiu (Alicia Vikander), ktorá vyrástla v kláštore, si za ženu vezme bohatý, no starší obchodník Cornelis (Christoph Waltz). Zahŕňa ju láskou, pozornosťou a luxusom, ona mu však stále nedokáže

dat' dediča. Cornelis sa rozhodne svoju mladú manželku zvečniť v obraze, najme si tak začínajúceho maliara Jana (Dane DeHaan). Počas kreslenia sa však mladá dvojica do seba zamiluje a začne





sa medzi nimi zakázaný vzťah. Jediná nádej, ako byť spolu, spočíva v obchode so vzácnymi cibul'kami nových kvetov, ktoré očarili Holandsko – tulipánmi.

Prvá vec, ktorá udrie do očí – v pozitívnom zmysle slova – je to, aký je film nádherný. Ako kostýmová dráma je Tulipánová horúčka prvotriedna. Kostýmy postáv dýchajú atmosférou minulých storočí a pripomínajú obrazy slávneho Vermeera. Z mesta je zas priam cítiť každý pach a počuť každý zvuk. Čo sa výpravy týka, minimálne oscarová nominácia by bola slušnosťou.

Obraz Holandska sedemnásteho storočia nenarúša ani fakt, že vo filme hrá naozaj každý, a čochvíľa divák spozná na plátne novú tvár.

Na hereckom obsadení tvorcovia očividne nešetřili i napriek tomu, že z hercov vo vedľajších rolách – Zach Galifianakis, Cara Delevingne či Judi Dench – má vo filme výraznejšiu úlohu len dáma Judi ako temperamentná matka predstavená v kláštore.

Ak v niečom Tulipánová horúčka naozaj udiera klinec po hlavičke, tak je to práve ústredná manželská dvojica. Alicii Vikander kostýmové drámy, ktoré odohrá s komorným výrazom na tvári, sedia, a tak je jej Sophia zatvorená v šťastnej-nejšťastnom manželstve ľahko uveriteľná.

Výborné sú aj jej interakcie s Christophom Waltzom, ktorý pre tentokrát necháva svoju sadistickú stránku skrytú a Cornelis je citel'ne láskavý, i keď trochu sebestredná postava. Waltz ju, podobne ako Vikander, hrá veľmi mierne a civilne.



O to kontrastnejšie – a zapamätateľnejšie – je jeho záverečné emotívne sólo, v ktorom dokazuje svoje kvality.

Horšie je to však s romantickou dvojicou ako vystrihnutou zo shakespearovskej tragédie – Vikander a Dane DeHaan pôsobia, akoby vonkoncom nemali chuť tráviť spolu čas na plátne. Zčasti je to vina uponáhľaného scenáru, ktorá z ich vzplanutia urobí niečo urýchléné a veľmi, veľmi silené. O vášni či posadnutosti teda síce diváci počujú z úst hereckej dvojice, chémia medzi nimi ale zúfalo nefunguje. O to hlúpejšie tak pôsobí ich riešenie manželského trojuholníka na štýl Rómea a Júlie.

Na prvý pohľad s príbehom a jeho scenáristickým pojatím nie je nič zlé. Každá z dejových línií – zakázaná láska Sophie a Jana, romanca medzi slúžkou Mariou a predavačom Willemom, samotný obchod s tulipánmi – je zaujímavá. Vo filme je však toho priveľa. S predlohou od Deborah Moggach (scenár k Pýche a predsudku, 2005) oboznámená nie som, vo filmovej podobe – do ktorej ju spolu s autorkou priviedol aj Tom Stoppard – je však priveľa urýchlených vysvetlení či skratiek. Ne protestovala by som proti štvrt'hodine pridanej k stopáži. Príbehu taktiež chýba väčšia súdržnosť, viac priestoru mohli tvorcovia taktiež prenechať vytváraniu vzťahov medzi postavami.

Všetky scenáristické neduhy – vrátane priveľkého množstva náhod – by sa dali odpustiť, keby divákovi na postavách záležalo. K tomu však nedochádza. Akokoľvek zaujímavý, krásne štylizovaný a výborne obsadený film to je, Tulipánová horúčka jednoducho nudí. S výnimkou



vyššie spomínanej scény Christopa Waltza tak ani kúsok emócií neprenikne z plátna medzi divákov a tým je úplne jedno, či postavy skončia alebo neskončia spolu, a či vôbec skončia nažive. A to je pre drámu založenú na medzil'udských vzťahoch skutočne problém. Tulipánová horúčka na papieri určite vyzerala skvele, filmové spracovanie jej však život nevďýchlo.

„Alicia Vikander a Christoph Waltz vo vynikajúco obsadenej kostýmovej dráme, ktorá ale svoj zaujímavý príbeh v nádhernom prostredí nepodporí nijakými emóciami. Film, ktorý mal na papieri v rukách všetky esá, sa tak vo výsledku mení na chladnú nudu.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2017, 110 min.

Réžia: Jan Svěrák
 Scenár: Zdeněk Svěrák, Jan Svěrák
 Hrajú: Ondřej Vetchý, Tereza
 Voříšková, Jan Tříska, Alois Grégr,
 Viera Pavlíková, Oldřich Kaiser

PLUSY A MÍNUSY:

- + autentická atmosféra
- + kostýmy
- + humor typický pre Jana Svěráka
- nesúrodosť deja
- niekoľko zbytočných scén
- absencia výraznejšej pointy

HODNOTENIE:



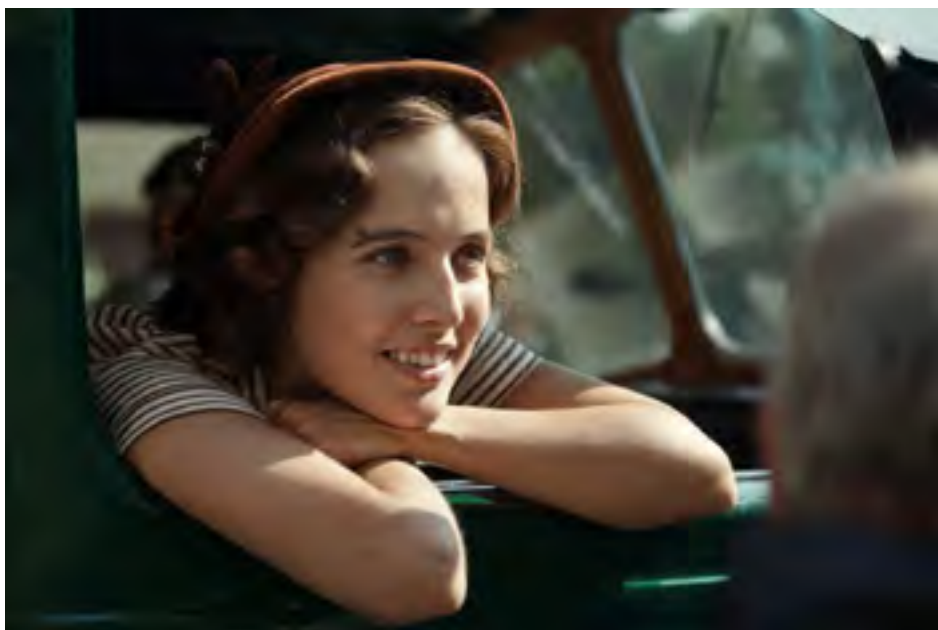
Po strništi bos

VYZUŤ SA NIEKEDY NAOZAJ OPLATÍ

Po dvadsiatich šiestich rokoch prichádza pokračovanie, lepšie povedané prequel českého filmu *Obecná škola* (1991) od režiséra Jana Svěráka. Nový film *Po strništi bos* sa podľa režisérových slov spolu s jeho predchádzajúcimi filmami *Kolja* (1996), *Vratné lahve* (2007) a už spomínanou *Obecnou školou* radí do tematickej tetralógie, na ktorej spolupracoval so svojim otcom Zdeňkom Svěrákom. *Obecná škola* je o otcovej mladosti, *Kolja* o dospelosti, *Vratné lahve* zas o starobe. *Po strništi bos* sa navracia do detstva, pár rokov pred *Obecnou školou*. Ako sa výlet do Svěrákových osobných spomienok vydaril?

Predlohou pre film *Po strništi bos* bola kniha od Zdeňka Svěráka s rovnakým názvom. Samotné slovné spojenie „po strništi bos“ odkazuje na jednu zo Zdenkových chlapčenských spomienok, keď

sa ako malý učil chodiť bosý po čerstvo pokosenom poli. Tento útržok spomienok, ktorý je taktiež súčasťou snímky, dobre ukazuje, čím film je. *Po strništi bos* totiž, rovnako ako aj napríklad *Obecná škola*,





nemá pevnú príbehovú kostru. Celú stopáž tvoria krátke epizódky, niekedy dokonca ani nie priamo nadväzujúce. Sú to vlastne úseky zo života mladého chlapca a náhl'ady na svet jeho očami.

Spojitosť s Obecnou školou je vo filme naozaj mnoho. Najväčšou je samozrejme to, že v hlavných úlohách vidíme presne tú istú rodinu Součkovcov, akú poznáme už z roku 1991. Len ich herecké tváre sa zmenili.

Otca, Fanouše, si namiesto Zdenka Svěráka zahral Ondřej Vetchý, mamu Terazu Voříšková a malého Edu Součka Alois Grec.

Objavili sa však aj staré tváre - Jan Tříska, ktorý sa pred dvadsiatimi šiestimi rokmi stal učiteľ'om Igorom Hnízdom, tentokrát stvárnil Edovho dedka, a Zdeněk Svěrák zas vlasteneckého riaditeľ'a školy, ktorý cez rozhlasové vysielanie o narodeninách Adolfa Hitlera radšej det'om rozprával o rôznych druhoch vtákov.

Výkonom hercov sa vo filme nedá nič vytknúť, dokonca aj Alois Grec spolu s ostatnými detskými predstaviteľ'mi hrali svoje úlohy uveriteľ'ne.

Príbeh filmu sa odohráva na dedine, kde sa otec Souček spolu s rodinou musel nedobrovoľ'ne presťahovať. Z bytu v Prahe ho vyst'ahovali, lebo počúval ilegálne rozhlasové vysielanie. Celá rodina sa tak musí vysporiadať s novým, vidieckym prostredím, ale aj s už zabudnutými rodinnými problémami. Po strništi bos má štruktúru podobnú ruskej matrioške. V jej

centre je chlapec Eda a jeho detský pohľad na nový a nepoznaný svet. Jeho konanie však interaguje s rodinnou drámou, ktorá je akoby ďalšou vrstvou tejto skladačky. Dráma tajomstvom opradeného Edovho strýka Vlka vykázaného z rodiny je vlastne jediná časť filmu, ktorá dáva Svěrákovskej snímke nejakú príbehovú kostru. No a rodinné problémy zas rámcuje prostredie vojny, ktoré priamo ovplyvňuje osud rodiny.

Rovnako ako Obecná škola a ostatné filmy v réžii Jana Svěráka, ani Po strništi bos príbeh do popredia nekladie. Film namiesto toho oslovuje svojich divákov nostalgickou atmosférou a intimitou. V tomto filme ide hlavne o zobrazenie doby tak, ako bola, s jej dobrými, ale aj

zlými stránkami (čo Po strništi bos ide lepšie ako beztvárnej Obecnej škole, ktorá aspoň pre mňa nevyčnievala z davu starých českých komédií, tešiacich svojich divákov len povrchným sexuálnym napätím a podobne). To sa filmu darí vďaka autentickým spomienkam Zdeňka Svěráka, ale aj vďaka dobrej kamere a verným historickým kostýmom a kulisám.

Najväčším problémom filmu je nesúdržnosť jednotlivých spomienok. Máte pocit, že ste vhození do deja. Pozeráte a zdá sa vám, že na úplné pochopenie toho, čo sa deje na plátne, by ste mali vidieť nejakú chýbajúcu časť, ktorú vám nikto neukázal. Túto nesúdržnosť nedokáže zakryť ani dejová linka s Vlkom.

Pokiaľ však ste tento detail ochotní prehliadnuť, čaká na vás porcia nostalgie, pár vtipov aj dramatických scén a intimita príbehu na takej úrovni, až máte niekedy pocit, že ste vtrhli do niekoho hlavy a pozorujete jeho najosobnejšie spomienky.

„Svěrákovské kombo je taká česká alternatíva Woodyho Allena, ktorá zobrazuje nostalgiu doby minulej so všetkým dobrým, ale aj zlým, čo k nej patrilo. Na rozdiel od Obecnej školy nie je Po strništi bos ďalšou radovou českou komédiou plnou zbytočných štekľivých scén, ale radšej sa s láskavým humorom skutočne vžíva do kože detského hrdinu vrátane jeho fantazijného videnia sveta okolo seba.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 109 min

Réžia: David F. Sandberg
 Scénar: Gary Dauberman
 Kamera: Maxime Alexandre
 Hudba: Benjamin Wallfisch
 Hrajú: Stephanie Sigman, Miranda Otto, Lulu Wilson, Anthony LaPaglia, Talitha Bateman, Alicia Vela-Bailey, Kerry O'Malley, Philippa Coulthard, Joseph Bishara, Adam Bartley, Samara Lee, Brian Howe, Grace Fulton, Brad Greenquist, Lotta Losten

PLUSY A MÍNUSY:

- + krívajúca Janice
- + záverečná polhodinka
- + prepojené hororové univerzum
- + logické správanie postáv
- + réžia

- miestami predvídateľne
- prvá hodina je len rozbeh

HODNOTENIE:



Annabelle 2

CHUCKY IS DEAD, ALL HAIL ANNABELLE!

Vďaka podivnej obsesii režiséra Jamesa Wana (V zajatí démonov 1&2 2013/2016) sme sa dočkali v jeho produkcii dvoch bábkových hororov. Prvá Annabelle si zlížla po svete pomerne negatívne odozvy, i keď sa bez mučenia priznáva, že mne sa páčila. Našťastie si na seba zarobila a pokračovanie žne úspechy v kinách i u recenzentov. Právom.

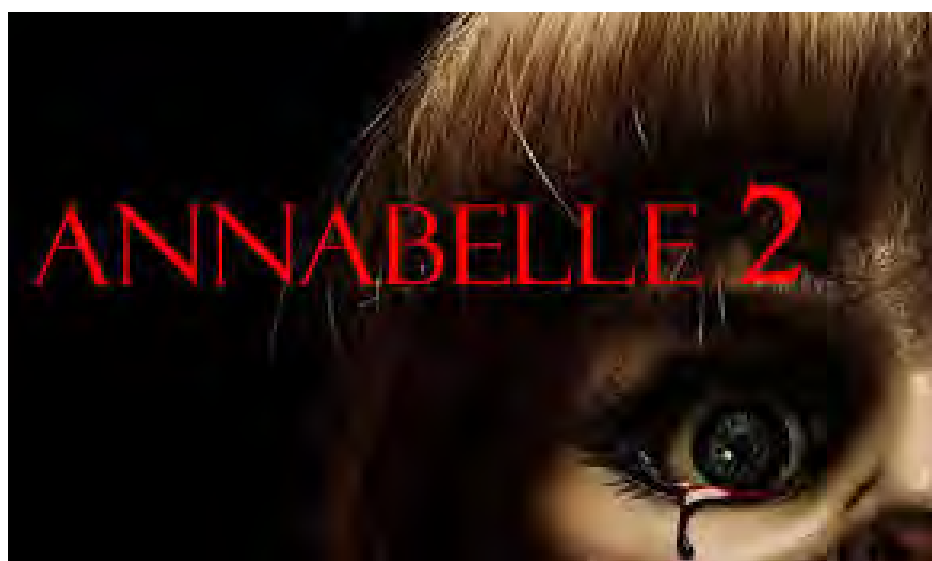
Byť sám v tmavom kine nie je možno najlepšia vizitka filmu, ale tentoraz to skôr súvisí s chabou slovenskou návštevnosťou. Čo je na jednu stranu škoda, zato som si však film dokonale vychutnal bez okolitého chrúmania nachosiek a svietenia mobilmi. Annabelle 2 nie je pokračovanie, ale prequel. A to doslova, film končí tam, kde začína jednotka.

V úvode novej Annabelle sledujeme otca Džepeta, ako vyrába drevenú

frajerku pre svojho Pinocchia. Ale dost bolo humoru. Sympatický výrobca bábok Samuel (Anthony LaPaglia) s manželkou

Esther (Miranda Otto) si nažíva kl'udný život niekde na americkom zapadákově vo veľkej haciende na samote. Ich milovanú dcéru Bee (zapamätajte si to meno) žiaľ postretne desivá nehoda a umiera. O dvanásť rokov neskôr prichádza do ich domu smútku na pozvanie sirotinec a krdel' mladých sirot. Hlavnú úlohu preberá





malá Janice (Talitha Eliana Bateman), ktorá prekonala detskú obrnu a dostáva sa do priameho kontaktu s temnými silami. Tie opantali majiteľov a celý dom. Desivé príznaky z pekla sa prebúdzajú pomaly k sile práve cez nevinné mladé duše a desivú bábku Annabelle.

Mladá Talitha je skvelá voľba - detskí herci bývajú zväčša vo filme problém, ale ona sa zhostila svojej úlohy výborne a predpovedám jej sľubnú hereckú kariéru. Annabelle 2 je vyše hodinu komorný film presne podľa klasických Wanových hororových propriet. Stále som mal pocit, že sa rozbieha a až na pár šokujúcich scary jumpov (bububu zo skrine pri volume na maximum) vlastne nie je veľmi desivá. Ak ste videli V zajatí démonov alebo Insidious, budete ako doma vo vlastnej posteli, pod ktorou sa ale skrýva monštrum, ktoré vás každú chvíľu môže chytiť za odokrytú nohu. Švédsky režisér výborného Lights Out (2016) David F. Sandberg robí tentoraz presný opak. Nezhasínaj malo

skvelý rozbeh, ale slabý finiš. Annabelle 2 vás uspí a rozladí, aby v záverečnej polhodine priniesla jeden z najväčších desov posledných rokov v štýle V zajatí démonov či Sinistra. Sandberg ukrutne pritlačí na pílu, prehodí obrátky z trabantu na otáčky výkonnej diabolskej motorky a perie do diváka jednu hrôzu za druhou. Krvavá atmosféra kvapká, čo kvapká, leje ju v štýle Osvietenia a prikove vás do sedadla. Komorný horor sa otáča o 180 stupňov a porúša nepísané pravidlá, ako napríklad, že deti vo filmoch neumierajú.

V pivnici sa plazí pokrútený ľudský trup či sa malé decko metamorfuje na najhoršiu nočnú moru z japonského hororu. Wanov šialený vesmír sa prepája a zjavuje sa mníška zo Zajatia démonov 2 či Insidious a film končí desivo presne v momente, kde začína prvá Annabelle. Tým dostáva nový rozmer a divák dostáva chuť pozrieť si jednotku znova. Takisto oceňujem, že film nepôsobí umelo protikresťanský, ale práve naopak. Exorcizmus (je tu narážka i na

kultového Exorcistu) je jediným riešením v boji proti podzemskému zlu. Alebo i nie. Lebo zlo je neporaziteľné a už teraz sa teším na pripravovanú The Nun, ktorá ešte viac prepojí všetky menované horory.

„Annabelle 2 je spočiatku výborný komorný film, ale slabší horor. Vyše hodinu sa to rozbieha a obsahuje len lacnejšie scary jumpy (bububu zo skrine) a prevarené Wanove hororové propriet. Ale fantastické finále, pointa a atmosféra finálnej polhodinky to bohato vynahrádzajú. Režisérova prvotina Lights Out bola skvelý horor s mizerným koncom, Annabelle 2 je presným opakom. Skvelý film, s poslabšou atmosférou, ale úžasným finišom. Prepája to V zajatí démonov 2, Annabelle i Lights Out do jedného duchárskeho univerza. Palec hore.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:
 Jo Nesbø
 Smäd

 Rok vydania: 2017
 Žáner: Krimí, detektívky
PLUSY A MÍNUSY:

- + Návrat k starým postavám
- + Dokonale vykreslené postavy
- + Stupňujúce napätie
- + Výborná hra so psychológiou postáv i čitateľa
- + Načasovanie
- + Čítavosť
- žiadne

HODNOTENIE:

Smäd

DOČKALI SME SA VRCHOLU SÉRIE S HARRYM HOLEM?

Len veľmi málo súčasných autorov trilerov dosiahne úspech, ktorý by z nich okamžite urobil literárnych hrdinov. Nórsky spisovateľ Jo Nesbø je však nielen vládnucim kráľom tzv. severského krimi, ako sme si tento špecifický žáner trileru na Slovensku nazvali, ale čoraz častejšie ho médiá a televízie stavajú do pozície akéhosi poradcu či mediátora vždy, keď realita odráža jeho knihy.

Hoci má Nesbø tú česť žiť z dobrých plodov svojej práce a sledovať masívny predaj svojich kníh, predsa len sa na niekoľko jeho posledných literárnych počínov vzniešla vlna kritiky a skepticizmu. Ako sa však zdá, všetko dáva opäť na pravú mieru najnovšia kniha z pera tohto slávneho Nóra po názvom Tørst, alebo po slovensky Smäd. Nesbø je očividne znova na koni

a s vervou sa vracia k svojmu drsnému, hrubému a výrazne ilustratívne štýlu. Príbeh začína pozvoľna, akoby husle hrali len jednoduchú melódiu. Postupne sa však napätie stupňuje, čitateľa mrazí v kostiach – k husliam sa pridávajú čelá, trúbky a hoboje a zakončuje to divé, ohlušujúce, dych berúce fortissimo činelí.

Autor s čitateľom od samého začiatku hrá intenzívnu psychologickú hru. Povie vždy len to najnevyhnutnejšie. A čokoľvek vám počas príbehu pripadá nadbytočné, verte, že nie je. Každý detail Nesbø dokonale vsadil do mozaiky svojho veľdiela tak, aby zapadol s dokonalou presnosťou. Nijaké prázdne miesto, nijaké zvyšné kúsky.

Výšetrovateľ Harry Hole, ktorý by si už mal vychutnávať zaslúžený odpočinok,

neochotne prijíma požiadavku vypátrať a zastaviť brutálneho vraha, ktorý zabil ženu, vracajúcu sa z internetového rande.

Po druhej rovnakej vražde si Hole uvedomuje spojitost medzi nimi a prípadom, ktorý v minulosti nedokázal vyriešiť.

Príbeh je popretkávaný dostatočným množstvom vedľajších zápletiiek na to, aby bol stále uveriteľný a prebral na seba vizuál reality. Chorá manželka, zneužitie dieťa, usvedčený vrah – dost príležitostí na to, aby čitateľ mohol uvažovať nad pravou identitou sériového vraha. Týmto „t'ahom“ robí Nesbø z Harryho Holeho nezvyčajne empatického „vodcu svorky“, ktorý sa snaží ochraňovať svoju rodinu za každú cenu.

Každým ďalším ponorom do temných a nepríjemných hĺbín psychopatickej mysle buduje Nesbø rovnováhu medzi akciou a napätím a vytvára príležitosti na prekvapenia a príbehové zvraty číhajúce za každým rohom.

Nesbø je očividne majster štýlu. Neplýtvá stranami, slovami, papierom a ani metaforickými obrazmi. No napriek majstrovstvu písania je jeho najsilnejšou stránkou spôsob, akým spája impulzívneho vyšetrovateľa a psychopatického vraha.

Výbornému spracovaniu na kvalite pridáva aj slovenský preklad dvorného prekladateľa Jo Nesba – Jozefa Zelizňáka. Absolútne uveriteľné vetné konštrukcie, dialógy a vnútorné monológy pôsobia priam majstrovsky, a to najmä s ohľadom na komplexnosť a komplikovanosť nórčiny.

Smäd je zhmotnením Nesba v tom najlepšom zmysle slova a dokonale vykresľuje aj tie najmenšie postavy. Je takmer nemožné odtrhnúť sa od tohto napínavého, nervydrásajúceho príbehu, najmä keď sa blíži k ohlušujúcemu, veľkolepému finále.

Dominika Farkašová

ZÁKLADNÉ INFO:

Noah Hawley
Pred pádom

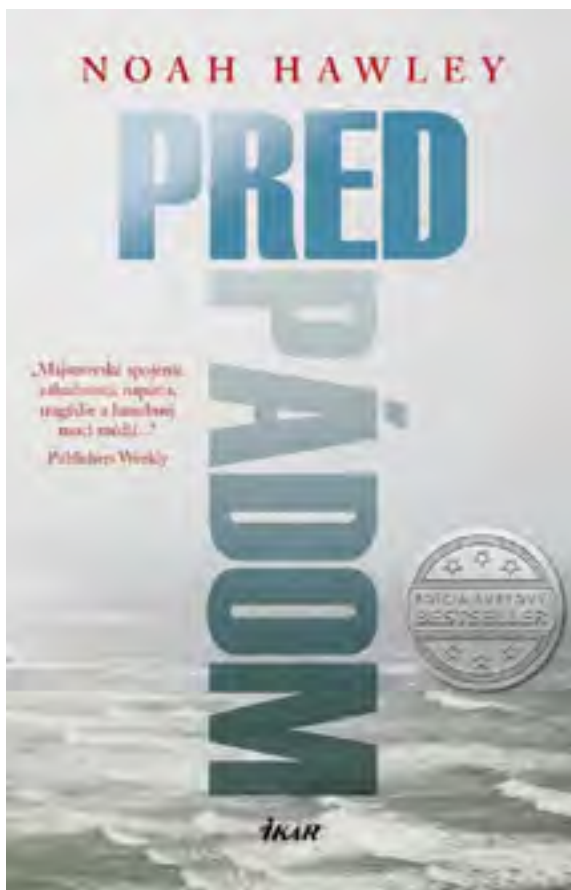
Rok vydania: 2016

Žáner: Svetová súčasná, Dobrodružstvo, thriller, Krimi, detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

- + opis leteckého nešťastia
- + osudy postáv
- + pútavosť deja
- vulgarizmy

HODNOTENIE:



novinárov snažiacich sa vytážiť z katastrofy čo najviac. Je Scott hrdinom alebo sprisahacom v údajnom teroristickom útoku?

„Život je séria rozhodnutí a reakcií. Skladá sa z toho, čo robíte a čo vám robia druhí. A potom sa skončí“ (s. 389).

Varujem vás, ak patríte k ľuďom, ktorých na celej knihe zväčša baví len dej a

pozostalými, kvôli čomu začnete pochybovať, či sa vôbec spomínané nešťastie naozaj kedysi nestalo.

Ďalším dôkazom šikovnosti autora je plynulosť deja, respektíve jednotlivých dejových línii.

Originalitu a dynamiku deja zvyšuje autorov štýl písania, pričom dej je veľmi dobre rozpracovaný, má svoju presnú časovú postupnosť, čím zabraňuje možným nejasnostiam, čitateľ sa, jednoducho, v deji „nestratí“.

Postavy v knihe sú nezvyčajné a výborne vykreslené. Je to prvá kniha po dlhom čase, pri ktorej čítaní som nenadobudla pocit, že konanie hlavného hrdinu sa priechi všetkej logike. Podľa môjho názoru boli všetky jeho činy opodstatnené a ľudské, aj keď, samozrejme, nie vždy správne.

Hlavnou témou publikácie je teda samotná nehoda, čiže vyšetrovanie príčiny pádu lietadla, avšak nemenej dôležitou skutočnosťou, zobrazenou v tejto knihe, je aj život bohatých ľudí a vplyv peňazí na povahu človeka. Mnoho z nás, obvyčajných ľudí, je presvedčených o tom, že život s kopou peňazí je bezstarostný, avšak počas čítania zistíte, že to tak vôbec nemusí byť. Veľa ľudí vydávajúci sa za vašich priateľov je schopná pri vidine vlastného zisku ísť cez mŕtvolu.

Okrem iného môže kniha slúžiť ako náhľad do sveta televíznych reportáží a správ, ktoré sú často klamlivo skonštruované pod predstavou možného zisku, bohužiaľ, na úkor skutočných a podnetných informácií.

Som presvedčená, že táto publikácia osloví široké spektrum ľudí. Na svoje si prídu nielen nadšenci lietadiel a biznisu, ale aj začínajúci čitateľa psychologických thrillerov či už pokročilí percipienti obľubujúci politické záhady. Aj v tomto prípade sa však nájdú isté obmedzenia, kniha nie je vhodná pre maloletých čitateľov z dôvodu prítomnosti sexuálnych narážok a vulgarizmov.

Katarína Laurošková

postavy, pričom ich osudy vás veľmi nezaujímajú, táto publikácia nie je pre vás to pravé. Nečakajte žiadne tajomné záhady alebo dôraz na tajuplnosť príbehu, pretože to v tejto knihe nie je podstatné. Samozrejme, že sa postupne dozvedáme, prečo sa nehoda stala a čo k nej viedlo, avšak autor to podáva po kúskoch, pomedzi opisy životov postáv. Čo je, teda aspoň pre mňa, ešte zaujímavejšie.

Stáva sa vám niekedy, že pri čítaní pridáte na to, že vám udalosti akosi nesedia a vy nesúhlasíte s logikou konania postáv? Autorovi sa presne týmto chybám podarilo vyvarovať. Svoju pozornosť nesústredí len na činy hlavnej postavy a pár podstatnejších vedľajších osôb.

V tejto knihe sa dozviete súkromný pohľad všetkých charakterov v deji, s ktorými sa počas knihy stretnete.

Každá postava má svoj vlastný príbeh, minulosť a zmýšľanie, dodávajúce čitateľovi úplný prehľad nad celou situáciou. Počas knihy sa zoznámite nielen so všetkými obetami, ale tiež aj

Pred pádom

PRAVDA NA DNE OCEÁNU

Mal to byť krátky bezproblémový let, akých sa denne udeje niekoľko desiatok. Súkromné lietadlo dvoch amerických milionárov s rodinami a jeden skrachovaný umelec. Všetko šlo hladko. Až kým osemnásť minút po odlete lietadlo nezačne strmo klesať k hladine mora. Je to chyba pilotov alebo cieľný útok na bohatých cestujúcich?

Scott Burroughs je neúspešný umelec, ktorý svoj život prežíva zväčša pod vplyvom alkoholu. Náhodou sa mu podarí zoznámiť sa s manželkou mediálneho magnáta, ktorá mu ponúkne odvoz ich súkromným lietadlom. V deň odletu sa mu podarí len tak-tak let stihnúť a on sa zrazu ocitá tisíce kilometrov nad morom s desiatimi neznámymi ľuďmi.

Krátko po štarte nastanú problémy, Scott sa rúti aj so smrtiacim strojom k hladine mora. Utrpí náraz do hlavy a zobúdzia ho až ľadová voda oceánu. Všade je tma, kúsky lietadla sa vynášajú z vody a jemu pomaly dochádza, čo sa práve stalo. Onedlho začuje detský plač, patriaci malému štvorročnému chlapcovi. Scottovi sa podarí chlapca zachrániť a aj napriek vyklbenému ramenu dokáže doplávať až k najbližšiemu brehu. Po prevezení do nemocnice sa Burroughs dostáva do kolotoča policajného vyšetrovania a dotieravých



COKY



