

GENERATION

TESTOVALI SME
HTC U11
.....



HRA MESIACA
ELEX
.....

VIDELI SME
Blade Runner 2049
.....

Synology
DS418
.....



SŮTAŽ

Sound BlasterX
Katana
.....



SŮTAŽ

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarska 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 Bátor, Norbert Bitto, Mário
Lorenč, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Matúš Bednárík, Lukáš
Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská,
Patrik Kondáš, Františka Gíbalová, Radoslava Uškertová,
Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška, Ján Hamlik,
Michaela Medved'ová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

HTC U11

MARKETING A INZERCA

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
keďkoľvek 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 vydavateľ'a.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

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 vydavateľ'a alebo redakcie.

Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii
tret'ou 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/
vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa
neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Hranica medzi netaktnosťou a hygienizmom

Mýliť sa je ľudské. A osobne, aj keď nerád, si musím priznať, že niektoré
veci retrospektívne prehodnocujem. Napríklad mikrotransakcie. Nemal som
s nimi problém. Nie som hráčom, ktorý by si potrpel na vzhľad, takže
kozmetické mikrotransakcie mi neprekážali, keďže som nemusel
kupovať DLC. Lenže tam, kde ja som videl výhodu, iní videli príležitosť.
A ako sa hovorí - „ak dáš diablu prst, zoberie si celú ruku“.

Preto je najčastejšou témou v hernom biznise to, že mikrotransakcie
už prekročili únosnú mieru. Shadow of War, Battlefield, Forza Motorsport 7
a hromada ďalších. Je smutné, že konverzácia sa odkláňa od kvality
a dospeli sme do štádia, keď sme šťastní a prekvapení, keď hra
mikrotransakcie nemá. A bude horšie...

...Generation je tu však stále v rovnakej kvalite. Jeseň je tradične bohatá
na hry a môžete sa tešiť na náklad recenzií a zaujímavých článkov.

Šup teda do čítania.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



msi



GIGABYTE™

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



BEZ LIMITOV

HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY AORUS Z370



@gigabyteczsk
sk.gigabyte.com



Z370-AORUS
GAMING 7



Z370-AORUS
ULTRA GAMING



GIGABYTE



Nový matchmaking patent

Americký patentový úrad včera uznal spoločnosti Activision patent na nový systém matchmakingu, ktorý podporuje predaj mikrotransakcií v hrách a opisuje algoritmy prirad'ovania hráčov tak, aby sa zvýšila pravdepodobnosť zakúpenia sťahovateľného obsahu.

Patent je formulovaný veľmi všeobecne a špecifikuje niekoľko postupov vedúcich k zvýšeniu šance na kúpenie mikrotransakcií. „Napríklad, ak si hráč kúpil určitú

zbraň, Microtransaction Engine môže priradiť hráča do zápasu, kde je daná zbraň veľmi efektívna. Toto môže podporiť hráča k budúcim nákupom na dosiahnutie podobných výsledkov.“

Iný príklad zase môže spojiť nového hráča s lepším hráčom so zakúpenou výbavou. „Nový hráč sa môže túžiť stať expertným sniperom. Microtransaction Engine ho môže priradiť k hráčovi, ktorý je veľmi zručným sniperom. Nový hráč je takto podporený v

herných nákupoch ako puška alebo iná výbava, ktorú používa zručný sniper. Komunitný manažér Destiny 2 David "deeJ" Dague na Twitteri rýchlo ubezpečoval, že Bungie takéto ovplyvňovanie matchmakingu v Destiny nepoužíva. Toto bol prieskumný patent podaný v roku 2015 výskumným tímom operujúcim nezávisle od herných štúdií. Nebol implementovaný v hre. Oficiálna odpoveď Activision. Bohužiaľ to už do aj tak nepríjemnej témy prilieva ešte viac oleja.

Visceral končí

EA po dlhom rozhodovaní zatvorilo štúdio Visceral Games, ktoré malo na svedomí skvelé tituly ako Dead Space a mnohé iné. EA stále vlastní ich práva, no osudy hier od Visceral sú nejasné.



GW2

Aj tento rok vývojári Guild Wars 2 nenechali obdobie Halloweenu suchým a do hry tak počas októbra prichádza Mad King event. Hráči sa môžu opäť tešiť na more zábavy.





HOTS

Halloween je tu!

■ V októbri do HOTS prišiel Halloweensky event, ktorý priniesol hŕbu strašidelného obsahu.

Do hry prichádzajú nové Hallow's End úlohy, za ktoré dostaneme jedinečné spreje, bannery a portréty. V hre sa takisto objavujú počas trvania udalosti špeciálne „loot krabice“, v ktorých sa môže skrývať nový halloweensky skin mountov. Celkovo do hry pribudlo 15 nových skinov pre postavy. Pokiaľ nechcete čakať na loot z krabíc, môžete si hneď zakúpiť bundle, v ktorých sa nachádzajú tieto hrdinovia, mounti či skini.



D3 na l'ade

Novinky sú nedohl'adne

■ Na BlizzCone s Diablo 3 nepočítajte.

Blizzard sa vyjadril k problematike prichádzajúceho BlizzConu a potenciálnych noviniek ohľadom Diablo 3 v negatívnom duchu. Na minuloročnej udalosti sme sa dozvedeli o príchode originálneho Diabla do tretieho dielu a taktiež nového Necromancera, no tento rok sa žiadne veľké novinky tvorcovia ohlasovať nechystajú. Komunitný manažér sa vyjadril na fórach Battle.NET, že novinky do Diablo 3 pribudnú niekedy v budúcnosti, no čas ešte nestanovil.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Clockwork City je najnovší prírastok pre online MMORPG zo sveta The Elder Scrolls, ktorý hráčom prinesie niekoľko hodín nových dobrodružstiev. Bude vydaný 23. októbra za približne 20€ alebo 2000 Crowns hernej meny.

■ ...South Park: The Fractured But Whole už taktiež dostal svoj DLC plán. V rámci neho dostanú postavu Towelie: Your Gaming Bud a okrem toho budú v budúcnosti vydané 3 DLC. Jedno z nich sa zameria na ťažké výzvy a ďalšie dve budú pokračovaním príbehu.

■ ...Guerrilla Games ohlásilo kompletnú edíciu titulu Horizon: Zero Dawn, ktorá bude obsahovať Horizon: Zero Dawn Frozen Wilds, nové zbrane, balíčky zásob, tému pre PS4 a digitálny artbook. Edícia vyjde v priebehu decembra.

AC: Origins

Ubisoft už odhalil DLC plány pre svoj najnovší AC a je sa na čo tešiť. Season Pass prinesie dve veľké príbehové expanzie a dva špeciálne packy pre pravých assassínov.



AOE odložené

Definitívna verzia, ktorej sa hráči mali dočkať ešte v tomto roku, bola opäť odložená. Podľa slov vývojárov potrebujú viac času, a to až toľko, že bola odložená na bližšie nešpecifikované dátum v roku 2018.



ASUS ROG Zephyrus



Najtenší herný notebook na svete je poháňaný 7. generáciou CPU Intel Core i7 a grafikou NVIDIA GeForce GTX 1080. Obsahuje 120Hz Full HD G-SYNC displej a Windows 10 Pro.

ASUS Republic of Gamers (ROG) uviedol na slovenský trh Zephyrus, najtenší herný notebook na svete so 7. generáciou procesora Intel Core i7 (Kaby Lake) a najnovšou grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1080. 15,6-palcový Zephyrus vyniká ultratenkým profilom a exkluzívnym chladiacim systémom od ROG. Tiež podporuje prispôsobenie svetelných efektov a ponúka rýchly, 120Hz displej so širokými pozorovacími uhlami, 100% pokrytím farebného priestoru sRGB a technológiou NVIDIA G-SYNC.

ROG Zephyrus je výsledok neustálej snahy prinášať herné inovácie. ROG chce tvoriť notebooky, ktoré sú tenšie, tichšie, lepšie chladené a výkonnejšie ako kedykoľvek predtým, a tým chce reagovať na potreby dnešných mobilných hráčov. Zephyrus má dizajn inšpirovaný čepel'ou, vďaka čomu má ultratenký profil s hrúbkou od 17,9mm do 16,9mm v najtenšom bode. Vďaka kompaktnému rozmerom je najtenším notebookom

na svete s procesorom Intel Core i7 7. generácie a najnovšou grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1080. ROG Zephyrus je chladený exkluzívnym chladiacim systémom Active Aerodynamic System (AAS), ktorý chladí lepšie a tichšie bez kompromitovania výkonu. Vďaka zakrivenému povrchu ventilátora a špeciálnemu urýchľovaču dokáže chladiaci systém efektívnejšie odvádzať teplo z komponentov, pričom v otvorenom stave notebooku sa objem prúdu vzduchu zvýši až o 20% pre jeho ešte lepšiu cirkuláciu. AAS maximalizuje stabilitu systému ako aj herný výkon a chladenie, takže zaručuje bezproblémovú funkčnosť aj počas dlhého hrania.

ROG Zephyrus je vybavený 120Hz displejom pre plynulé hranie. Technológia NVIDIA G-SYNC synchronizuje frekvenciu monitora s grafickou kartou pre plynulé zobrazenie hier a odstránenie lagov či vizuálnych nedostatkov. Široké pozorovacie uhly a 100% pokrytie farebného priestoru sRGB zabezpečujú realistické zobrazenie farieb z každého uhla. Notebook je takisto vybavený USB Type-C (USB-C) portom s technológiou Thunderbolt 3 pre pripojenie externého monitora s rozlíšením až 4K UHD, rýchlejší prenos dát a nabíjanie. ROG Zephyrus je na našom trhu dostupný s koncovou cenou 3049€.



NEWS FEED



HyperX Cloud Alpha

basové, stredné aj vysoké frekvencie pre dosiahnutie bohatého dynamického zvuku, ktorý robí hry, hudbu a filmy viac reálnymi.

Headset Cloud Alpha bol navrhnutý pre čo najväčšie pohodlie aj počas dlhých hodín hrania. Využíva k tomu náušníky zo špeciálnej peny z vlastného vývoja HyperX, širší hlavový mostík s mäkkou a poddajnejšou umelou kožou a hliníkový rám s odolnou a napriek tomu ľahkou konštrukciou. Cloud Alpha má odnímateľný kábel s prvkami ovládania zvuku, takže si hráči môžu nastaviť hlasitosť a vypnúť mikrofón bez ohľadu na platformu, na ktorej hrajú.

HyperX Cloud Alpha je už v predaji za odporúčanú cenu 99,99€.

HyperX oznámilo dostupnosť svojho herného headsetu novej generácie – HyperX Cloud Alpha. Ten prináša významné vylepšenie v podobe HyperX Dual Chamber technológie.

Vďaka 50mm meničom a dvojkomorovému dizajnu je možné samostatne vyladiť

MSI Infinite X



MSI predstavuje herný desktop Infinite X postavený na 8. generácii Intel Core procesorov. Infinite X je vybavený unikátnym systémom chladenia a hernou grafickou kartou MSI až NVIDIA GeForce GTX 1080Ti. Očakávaná dostupnosť je koncom tohto roka.

Genesis Krypton 800

Srdcom myši je optický senzor PMW3330, ktorý umožňuje nastaviť citlivosť myši od 400 až do 10200 DPI. Myš taktiež disponuje max. zrýchlením 30G, frekvenciou snímokovania 1000Hz a je vybavená spínačmi Omron, ktoré zaručujú výdrž 20 miliónov kliknutí.

SteelSeries Apex 150



Klávesnica je vyhotovená v klasickom formáte so 104 klávesmi a vyznačuje sa membránovými spínačmi, nízkou hlučnosťou, odolnosťou voči striekajúcej vode a taktiež podsvietením v piatich zónach. Klávesnica je k dispozícii za odporúčanú cenu 69,99€.



MSI
Force
GC30 a GC20

FORCE GC30

MSI predstavuje úplne nový rad herných gamepadov Force.

Force GC30 a Force GC20 sú špeciálne navrhnuté pre používanie s platformami Windows, Android a s hernými konzolami.

Pre optimálny herný zážitok majú gamepady 8-smerový D-pad s vymeniteľným kovovým krytom, ktorý

na mieste drží vďaka magnetom. V závislosti od typu hry môžete ľahko vybrať preferovaný povrch. Nové gamepady Force majú gumené bočné rukoväte na oboch držadlách, aby zabezpečili pevné uchopenie.

Gamepady sú vybavené duálnymi vibračnými motormi. Nové gamepady MSI Force GC30 a GC20 sa očakávajú na konci roka 2017.



iRobot Roomba oslavuje 15 rokov

V roku 2002 svet používal sociálnu sieť Friendster, firma Apple priniesla druhú generáciu svojho prehrávača iPod a na americký trh sa dostal aj prvý mobilný telefón so zabudovanou kamerou. Okrem týchto udalostí, na ktoré si už málokto spomenie však svet zažil revolúciu, ktorá pokračuje do dnes. Vysávanie, ktoré sa 100 rokov technologicky nezmenilo, sa dočkalo najväčšej revolučnej zmeny vo svojej histórii. Spoločnosť iRobot totiž 17. septembra 2002 uviedla na trh svoj prvý robotický vysávač Roomba. Bola to revolučná zmena a technologický prevrat, vďaka ktorému iRobot doslova dobyl svet a dostal sa do miliónov domácností.

Kým pred pätnástimi rokmi bol robotický vysávač netradičnou novinkou, na ktorú mnohí pozerali so záujmom ale aj s miernou nedôverou. Dnes ide o segment, ktorý zaznamenáva prudký nárast predaja a každoročne sa dostane do miliónov domácností po celom svete.

Slováci investovali v roku 2016 každé minúté piate euro na kúpu vysávačov do robotických.

V súčasnosti totiž iRobot prostredníctvom svojich produktov prináša inovácie a ponúka pripojiteľnosť a mapovacie schopnosti, ktoré pomôžu vytvoriť smart domov budúcnosti.

iRobot dokázal vďaka inovatívnym technológiám ovládnuť svetový trh

s robotickým vysávačmi. Na svojom konte má už viac ako 20 miliónov predaných robotických vysávačov. Na Slovensku je iRobot jednoznačným a neohrozeným lídrom v tomto segmente.

Zo všetkých predaných robotických vysávačov dosiahol iRobot na Slovensku v roku 2016 podiel až vyše 87 percent. V roku 2016 sa v ročnom predaji dostal cez magickú hranicu 10 000 predaných kusov. Od uvedenia na slovenský trh si robot značky iRobot zaobstaralo už viac ako 60 000 domácností.

"Príchod robotického vysávača Roomba na trh pomohol vytvoriť životaschopný trh pre spotrebiteľskú robotiku a tiež dostal značku iRobot do domácností po celom svete," povedal CEO a zakladateľ spoločnosti iRobot Colin Angle. "Po pätnástich rokoch sme nadšení, že môžeme oslaviť tento milník a zároveň si uvedomujeme, že je pred nami ešte dlhá cesta. Počas ďalších 15-tich rokov budú robotické vysávače ústrednou súčasťou smart domácností a budú pomáhať ľuďom dosiahnuť viac v ich každodennom živote."

Hlavnou výhodou spoločnosti iRobot je od jej vzniku v roku 1990 to, že má nedostihnuteľný náskok pred konkurenciou a pravidelne prináša nové technológie a neustále posúva vyššie latku toho, čo dokáže ponúknuť svojim zákazníkom. A to aj vďaka tomu, že iRobot Roomba je lídrom

v používaní a vytváraní tých najlepších technológií. Svedčí o tom aj viac ako 1000 patentov, ktoré má firma po celom svete.

Enormný úspech a rast spoločnosti iRobot i predaja jej produktov je jednoznačným výstupom toho, že iRobot predstihol dobu a prináša budúcnosť do domácností už dnes. Automobilky sa v súčasnosti predbiehajú v tom, ktorá prvá príde s autonómnym vozidlom, ktoré už nebude potrebovať vodiča. iRobot túto "robotickú" revolúciu dal ľuďom už pred pätnástimi rokmi. Vďaka tomu, že dnes povysávate domácnosť stlačením ikony na svojom smartfóne alebo tlačidlá na vašej Roombe, ušetríte ročne až 110 hodín svojho života. To je benefit, po ktorom v dnešnej uponáhľanej dobe túži stále viac a viac ľudí.

Dôležité fakty a čísla:

iRobot Roomba má už viac ako 15 rokov

za ten čas sa na celom svete predalo viac ako 20 miliónov robotov iRobot Roomba

podiel predajov vysávačov iRobot v roku 2016 na slovenskom trhu tvoril vyše 87%

robotový vysávač vám ročne ušetrí až 110 hodín

niekde na svete začne pracovať každú jednu minútu až 43 robotických vysávačov

iRobot má na celom svete vyše 1000 patentov

Revolúcia v domácej diagnostike

Otestovať sa môžete už aj v pohodlí domova. A diskretné.



Často sa obraciame na internet s hľadáním riešení problémov. Robíme tak aj keď ide o naše zdravie. Vieme, že mnohým z chorôb sa dá predísť prevenciou, nuž a s pomocou internetu je dnes každý „doktor“, ktorý si sám určí aj prípadnú liečbu. A viete, čo je potom najhoršie? Keď taký človek umrie „zdravý“ ...

Teraz však máme k dispozícii celý rad profesionálnych klinických testov a produktov na domáce použitie, ktoré nám pomôžu náš stav odborne analyzovať ešte pred tým, než skutočne vyrazíme k lekárovi.

Mnohým z chorôb sa dá predísť aj riadnou prevenciou. Vďaka produktom domácej diagnostiky sa však už nemusíme vyhovárať, že na preventívne prehliadky nemáme čas. Priebežne sa totiž môžeme testovať v pohodlí domova aj sami.

Prevrat v domácej diagnostike

Rovnako ako bolo ešte pred tridsiatimi rokmi nemysliteľné, že by ženy mohli vykonávať tehotenské testy samy doma, bolo ešte pred dvoma rokmi takmer sci-fi, že by sme si napríklad mohli sami bez návštevy lekára overiť, či netrpíme alergiou. Predtým bola diagnostika iba devízou laboratórií, neskôr sa preniesla do ordinácií lekárov.

V minulom roku prišla spoločnosť HARTMANN – RICO pod značkou Veroval s rozsiahlym radom domácich diagnostických testov. Diskrétnosť testov uvítajú aj ľudia, ktorí majú podozrenie na chýlostivé ochorenia, napríklad na pohlavne prenosné choroby. Najväčšou novinkou medzi testami Veroval je test na zistenie chlamýdií. Chlamýdie patria medzi najrozšírenejšie infekcie v Európe, a to nielen medzi pohlavnými chorobami. Jedná sa o nebezpečné baktérie, ktoré v tele človeka šíria

chlamýdiózu. Tá môže spôsobiť celú škálu veľmi nepríjemných a trvalých zdravotných ťažkostí.

Aj EKG si môžete kontrolovať

Až 42% ľudí starších ako osemnásť rokov potvrdzuje, že sa chcú starať o svoje zdravie. HARTMANN – RICO sa im preto snaží poskytnúť všetky prostriedky na to, aby sa mohli v starostlivosti o zdravie stať platnými partnermi lekárov. Najnovšie preto prichádza s kombinovaným mobilným prístrojom Veroval Tlakomer s EKG, ktorý skontroluje krvný tlak i rytmus srdca. A prečo sa oplatí investovať do takéhoto prístroja a nestačí si v rámci prevencie len merať tlak obyčajným tlakomerom?

V kardiológii je všeobecne známe, že existujú tri dôležité faktory, ktoré sú zodpovedné za infarkt a mozgovú mŕtvicu. Jedná sa o vysoký krvný tlak, nepravidelný srdcový tep, a najmä fibriláciu predsiení. Pri fibrilácii predsiení má krv tendenciu zrážať sa a tieto malé krvné zrazeniny, čiže tromby, následne môžu spôsobiť mŕtvicu. Čím vyšší je vek osoby, tým je pravdepodobnejšie, že fibriláciou predsiení trpí. Už samotný nepravidelný srdcový tep môže byť jej predzvestou, a práve preto je Veroval Tlakomer s EKG ideálnym sledovacím zariadením, ktorý tieto faktory pravidelne kontroluje.

Oba údaje, ako EKG, tak aj hodnoty krvného tlaku, je možné pomocou počítačového softvéru Veroval medi.connect rýchlo a ľahko uložiť, vytlačiť alebo zaslať emailom lekárovi, ktorý takýto prehľad určite ocení.

Viac informácií na stránkach www.veroval.sk





Ste pripravení na GDPR?

Po štyroch rokoch kontroverzných diskusií ohľadne toho, ako by mala vyzerat' nová právna úprava pre ochranu osobných údajov, bol schválený text nariadenia známy ako GDPR a do platnosti vstúpi od 25. mája 2018. Nahradí zákon č. 122/2013 Z.z. o ochrane osobných údajov, ktorý bude zrušený.

GDPR znamená menšiu revolúciu v oblasti ochrany dát. Aj keď bude mať najväčší dopad na veľké spoločnosti, ktoré spracúvajú značné množstvo osobných údajov, ako sú napríklad banky, farmaceutické a telekomunikačné spoločnosti, nezanedbateľné množstvo nových povinností prinesie aj pre menšie a stredné podniky.

GDPR sa bude aplikovať na každého, kto spracúva osobné údaje. Dá sa povedať, že dnes už ťažko existuje spoločnosť, ktorá by osobné údaje nespracúvala. Ak máte zamestnancov alebo zákazníkov, je veľmi pravdepodobné, že osobné údaje spracúvate. GDPR teda nebude môcť ignorovať skoro nik.

Čo je „osobný údaj“?

Nebudeme tu rozpisovať právne definície, pretože tie si môžete nájsť v zákonoch. Z pohľadu GDPR medzi osobné údaje patria napríklad aj meno a priezvisko, fotografia (vrátane kamerových záznamov), e-mailová adresa, telefónne číslo, číslo účtu, hlas (zvukový záznam) a podobne. Ak tieto dáta obsahuje niektorá z vašich databáz (je jedno, či ide o klienta, alebo o zamestnanca), mali by ste zbystriť pozornosť a informovať

sa viac o GDPR. Zjednodušene – už aj adresár v telefóne obsahuje množstvo osobných údajov, ktoré je potrebné chrániť, rovnako ako napríklad účtovné doklady (zmluvy a faktúry).

GDPR prinesie veľký počet zmien a tieto budú mať dosah takmer na každú firmu a organizáciu. Oveľa širšiu zodpovednosť budú mať všetci, ktorí spracúvajú nejaké dáta s osobnými údajmi. Podľa GDPR budú musieť určité spoločnosti (týka sa to najmä bánk, poisťovní a pod.) dokonca nominovať tzv. zodpovednú osobu, ktorá bude zodpovedná za veci súvisiace s GDPR. Zvyšujú sa tiež pokuty.

Pokuty až na likvidačnú úroveň

Zo zákona ste povinný oznamovať porušenie ochrany osobných údajov regulátorovi aj jednotlivcom, ktorých sa dotýka. Každý prípad bude posudzovaný individuálne, no v prípade preukázania vašej viny vám hrozia naozaj vysoké pokuty.

Dostať ich môžete napr. aj za nezabezpečenie dostatočnej bezpečnosti spracúvaných osobných údajov (okrem iného napríklad aj šifrovaním), nedostatočnú zmluvu so sprostredkovateľom, ktorá nespĺňa podmienky podľa GDPR, alebo neoznámenie porušenia ochrany osobných údajov, či nenominovanie zodpovednej osoby v tých prípadoch kde to GDPR vyžaduje. Všetky dáta, vrátane dát na prenosných médiách, je potrebné šifrovať.

Ako si poradiť s GDPR?

Tento článok nemal byť návodom, ale mal skôr poslúžiť ako varovanie, pretože 25. máj 2018 tu bude skôr, než sa nazdáme a väčšina firiem sa problematikou GDPR ešte nezačala zaoberať.

Ak by sme chceli pripraviť návod na zvládnutie GDPR, potrebovali by sme niekoľko desiatok strán. Napriek tomu sa pokúsime vám dať aspoň 5 najzákladnejších tipov, ako si poradiť s GDPR.

1. Určite si kompetentnú osobu pre otázky GDPR v rámci spoločnosti – ideálnym je právnik s technickým vzdelaním. Ak nemáte vhodného človeka, nájdite si externého konzultanta, alebo firmu, ktorá sa špecializuje na problémy s GDPR.

2. Zmapujte, aké dáta vaša spoločnosť spracúva a s technikom si prejdite spôsoby ich zabezpečenia. Povaha a rozsah dát budú určujúce pre množstvo povinností, ktoré budete musieť v rámci GDPR plniť.

3. Určite si priority a stanovte harmonogram. Nie je možné urobiť všetko naraz a tak si treba stanoviť úlohy a termíny, aby sa veci dali do pohybu.

4. Prestaňte prenášať dáta na nezabezpečených diskoch. Šifrovanie, heslá, PIN kódy a pod. treba nastaviť aj na mobilných zariadeniach, vrátane notebookov.

5. Začnite už dnes! Čas máte len do 25. mája 2018

Siet'ové kamery a kyber bezpečnosť

Najväčšie kamerové kauzy rokov 2016-2017



GDPR sa netýka len serverov, počítačov a mobilných zariadení, ale aj kamier a kamerových záznamov. Rok 2016 bol v istom ohľade pre kamery zlomovým, pretože sa objavili príklady dokazujúce, že s IP kamerami je potrebné zaobchádzať ako s počítačmi pripojenými do sietí. Zariadenia IoT si zasluhujú veľkú pozornosť minimálne čo sa týka ich zabezpečenia.

Botnet Mirai infikoval IP kamery so slabými heslami

Na jeseň roku 2016 svet zažil niekoľko vln kybernetických útokov na rôzne ciele s použitím botnetu Mirai. Tento malware prvýkrát vo veľkom meradle ukázal, že

podobné útoky je možné robiť nielen cez počítače, ale aj cez nezabezpečené IoT zariadenia, predovšetkým IP kamery a sieťové videorekordéry. Na infekciu stoviek tisíc zariadení botnetu stačil len zoznam 60 najčastejších prístupových mien a hesiel, ktoré sú prednastavené z výroby, poprípade najčastejšie používané. Útok teda umožnila obvyčajná lenivosť používateľov zmeniť heslo, ktoré nastavil výrobca, a zároveň iné ako 12345, admin, password alebo 00000.

Genetec varuje pred slabým zabezpečením kamier Hikvision

Genetec, popredný svetový dodávateľ softvéru na správu videa (VMS), v novembri 2016 obmedzil podporu kamier čínskeho

výrobcu Hikvision. Zákazníci, ktorí chcú pripojiť kamery do tohto systému, musia okrem bežnej licencie zaplatiť zvláštny poplatok 250 USD a podpísať dokument, ktorý zbavuje Genetec zodpovednosti. Dôvodom pre túto nedôveru malo byť riziko čínskej špionáže (Hikvision je zo 42% vlastnená štátom), aj keď v prípade tejto značky nie je žiadny priamy dôkaz o existencii zadných vrát v kamerách. Spoločnosť Hikvision obvinenia poprela.

Hackeri z Infosecam.org ukázali nezabezpečené kamery

Ruská hackerská skupina zverejnila v roku 2016 na portáli Infosecam.org živé zábery z IP kamier rôznych výrobcov nainštalovaných na celom svete. Chceli tak ukázať, aké ľahké je kameru hacknúť, zvlášť ak má jednoduché či defaultné heslo. Treba však povedať, že mnohé kamery v zozname boli verejné úmyselne – napríklad na weboch reštaurácií, ktoré chceli ukázať, ako sa pripravuje jedlo (môžeme ako príklad uviesť známú reštauráciu Pizza Mizza v Bratislave – www.youtube.com/watch?v=hq4zXzo4k1E). V iných prípadoch, napríklad keď sa dívame do chodby súkromného domu, však šlo o silnú pripomienku toho, že nedbalosť pri inštalácii kamier a vol'be hesla sa jednoducho nevypĺača.

Útok na video archív polície vo Washingtonu

Ďalšia hrozba pre kamerové systémy je ransomware. Jedná sa o typ škodlivého softvéru, ktorý zašifruje dáta obetí alebo blokuje prístup k nim, pokiaľ obeť nezaplatí výkupné. Nejde teda o primárny útok na kamery, ale na video archívy. Známý je prípad z Washingtonu DC, kde 12.1.2017 tento vírus zašifroval viac ako 70% všetkých dátových úložísk miestnej polície vrátane kamerových záznamov. Mestský kamerový systém tak bol ochromený až na 3 dny, navyše približne týždeň pred pripravovanou inauguráciou prezidenta. Brániť sa možno striktným oddelením kritických kamerových systémov od verejnej časti internetu a tým, že je na serveroch, kde bežia programy VMS, zakázané používať mailových klientov.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Colin Powell hned dvakrát ve filmu

Americký politik a 65. ministr zahraničních věcí USA Colin Powell se v blízké době objeví ve filmu hned dvakrát. Ve filmu Adama McKaye *Backseat*, ve kterém si hlavní roli viceprezidenta Dicka Cheneyho zahraje Christian Bale, se role Powella zhostí Tyler Perry. Ve filmu uvidíme také další známé tváře v zajímavých rolích

– Steve Carell jako Donald Rumsfeld, Sam Rockwell jako George W. Bush, Bill Pullman jako Nelson Rockefeller. Druhý snímek se ovšem bude věnovat Powellovi podstatně více. V biografickém snímku jednoduše nazvaném *Powell* se předvede v roli Morgan Freeman, který pod taktovkou Reginalda Hudlina přiblíží divákům příběh tohoto amerického politika v době, kdy byl úřadujícím ministrem zahraničí USA.



Sly to s boxem nevzdává

Sylvester Stallone již sice možná coby boxer *Rocky* svoje rukavice pověsil na hřebík, to ovšem neznamená, že by s touto postavou skončil. Naposledy jsme jej viděli ve spin-offu *Creed*, kde dělal mentora synovi svého bývalého soka a přítele. Oceňovaný snímek již ovšem nějakou dobu chystá pokračování a nyní bylo oznámeno, že se jej legendární Sly ujme jako režisér, scenárista a producent, zatímco režisér jedničky Ryan Coogler zůstane u pokračování alespoň jako producent. Jeho závazek u *Marvel*ovy *Black Panther* mu znemožnil ujmout se pokračování. Kdy se dvojky dočkáme v kinech, zatím oznámeno nebylo.

Pokračující spory u Rychle a zběsile

O zákulisních sporech mezi obsazením série *Rychle a zběsile*, především o stále probíhající neshodě mezi Dwaynem Johnsonem a Vinem Dieselem toho bylo již napsáno poměrně dost. Když už to ovšem vypadalo, že jsou spory zažehnány, rozběhly se naplno znovu díky plánovanému spin-offu, ve kterém by se měli objevit právě postavy Dwayne Johnsona a Jasona Stathama (kteří patřili k tomu nejlepšímu, co poslední díly mohly nabídnout). To se ovšem nelíbí zbytku osazenstva, nejvíce zvučně se pak ozývá Tyrese Gibson, který se opakovaně vyjádřil proti Johnsonovi. Díky zmíněnému spin-offu, který je naplánovaný na 26. červenec 2019, se plánovaná premiéra dalšího dílu původní série posunula na 10. duben 2020, tedy o necelého třičtvrtě roku. Soud toho, jak moc se ale jedná o šlapání vody a snahu se zviditelnit, v takovém případě nechám ale na vás.



Castingové a filmové novinky:

- Drew Goddard natočí a bude produkovat fantasy *Nevermoor*.
- Seriál *Dora průzkumnice* se dočká celovečerního hraného filmu, režirovat bude Nick Stoller.
- Renee Zellweger si zahraje Judy Garland ve filmu *Judy*.
- Natáčení komiksového filmu *Aquaman* skončilo a film jde do postprodukce.
- Seriál *Magnum* se dočká nové verze.
- Sylvia Hoeks si zahraje také v nové filmové verzi knižní série *Milénium* ve filmu *Dívka v pavoučí síti*, kde se objeví po boku hlavní hrdinky v podání Claire Foy.
- V novém *Hellboyovi* se objeví také Sophie Okonedo, Brian Gleeson a Alistair Petrie.
- Scott Haze, Jenny Slate a Reid Scott by se mohli objevit ve *Venomovi*.
- Vanessa Hudgens, Leah Remini a Annaleigh Ashford se objeví po boku Jennifer Lopez ve filmu *Second Act*.

- Sólovka Hana Sola má konečně název, do kin půjde jako *Solo: A Star Wars Story*.
- Riz Ahmed si zahraje *Hamleta* pro Netflix.
- John Malkovich, Sandra Bullock, Sarah Paulson, Jacki Weaver, Trevante Rhodes, Lil Rel Howery a Danielle MacDonald se objeví ve sci-fi dramatu *Bird Box*.
- Giovanni Ribisi se objeví ve všech čtyřech pokračováních sci-fi *Avatar*. V neoznámeném počtu pokračování se objeví i Kate Winslet.
- Gong Li se objeví v thrilleru *Martina Campbella Ana*.
- Deskovka *Osadníci z Katanu* se dočká celovečerní hrané podoby.
- Talisman Stephena Kinga se dočká jako další dílo tohoto autora filmového zpracování.
- Gal Gadot jedná o účasti v novince *Justina Kurzela Ruin*.
- Taika Waititi jedná o režii již roky připravované hrané adaptace kultovní *Akiry*.
- Akční novinka *Luca Bessona Anna* získala do obsazení Helen Mirren, Lukea

Evanse nebo třeba Cillianu Murphyho.

- Podle Jackieho Chana by se příští rok měla začít natáčet *Křížovka smrti 4*.
- Joachim Rønning bude režirovat pokračování filmu *Zloba – Královna černé magie*. Biografický snímek o životě Hugha Hefnera v režii Bretta Ratnara získal do hlavní role Jareda Leta.

Změny v datech premiér:

- Komiksovka *Shazam!*, o které se toho již mnoho napsalo, by se měla do kina nakonec dostat už v dubnu 2019.
- 14. února 2019 je datum, kdy by se do kin měl konečně dostat komiksový *Gambit*. O režii údajně jedná Gore Verbinski.
- Horor s Helen Mirren *Winchester: The House That Ghosts Built* se do kin nakonec dostane o něco dříve, konkrétně 2. února 2018 namísto původně plánovaného 23. února téhož roku.
- 17. července 2020 by se do kin měl dostat celovečerní film s hrdinou seriálu *Bobovy burgery*. Komedie *Flarsky* se Sethem Rogenem a Charlize Theron se objeví v kinech 8. února 2019.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

DARČEK TRIČKO
+ DLC

VYCHÁDZA 17. NOVEMBRA

CALL OF DUTY WWII

DARČEK K OBJEDNÁVKE

MULTIFUNKČNÁ
KARTA 10v1

VYCHÁDZA 3. NOVEMBRA

VYCHÁDZA 7. NOVEMBRA

SONIC FORCES

DARČEK K
PREDOBJEDNÁVKE

ŠTÝLOVÉ SONIC SLUCHÁTKA

WORLD OF TANKS

WORLD OF WARSHIPS

19,99 €

- * 1000 DIELKOV
- * PLAGÁT V BALENÍ
- * PRÉMIOVÝ ÚČET NA DEŇ

Je to šialenstvo mať pri sebe stále 40 TB fotiek a videí? Nie so zariadením DS418play od Synology.

DS418play je špičkové NAS zariadenie od Synology, ktoré dokáže poskytnúť až 40 TB. Toto obrovské množstvo dát môžete mať neustále k dispozícii - doma aj na cestách, cez mobil, notebook, tablet (či už Android alebo iOS.)

- FTP server, download server, súčasne prekódovania 4K videa, st'ahovanie a takto by sme mohli pokračovať poriadne dlho. Model DS418play je poháňaný novým hardvérovým modulom, ktorý pomáha práve pri transkódovaní, čím podporuje

súčasne prekódovanie až 2 kanálov videa vo formáte H.265/H.264 4K v reálnom čase!

Procesor v zariadení DS418play podporuje funkciu hardvérovej akcelerácie šifrovania AES-NI. S povolenou možnosťou Link Aggregaton ponúka model DS418play vysoký výkon priepustnosti šifrovaných dát cez 226 MB/s pri čítaní a 185 MB/s pri zápise, čo vám umožňuje užívať si vysokorýchlostný prenos dát. Zároveň sú všetky vaše dáta chránené šifrovaním AES-256.

Zariadenie DS418play využíva operačný systém DiskStation Manager (DSM) 6.1, jeden z najpokročilejších a najintuitívnejších operačných systémov pre sieťové úložné riešenia. Ponúka široké portfólio aplikácií - DS418play rozhodne nie je iba úložisko, je to vysokovýkonný domáci multimediálny server s obrovským portfóliom aplikácií, aj tretích strán. Vyskúšajte si ho a zrazu budete mať doma až 40 TB multimédií!

Viac info nájdete na www.synology.cz

Chcete veľa st'ahovať, sledovať 4K videá, hrať hry a ideálne všetko naraz? Nie je problém! DiskStation DS418play je vyzbrojený dvojjadrovým procesorom taktovaným na 2 GHz s možnosťou pretaktovania až na 2,5 GHz. Zariadenie sa dodáva s pamäťou DDR3L o veľkosti 2 GB (čo je dvojnásobok v porovnaní s predchodcom) a je rozšíriteľná až na 6 GB pre tých, ktorí by z tohto zariadenia chceli vyžmýkať maximum. To oceníte najmä pri súbežnej činnosti viacerých aplikácií





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

OneBlade – Multitalentovaný čávo spomedzi holiacich strojčekov



Dôsledná úprava brady a fúzov už dávno nie je vnímaná ako niečo, nad čím by sme sa extra pozastavovali, a nechať si ich upraviť profesionálmi rovnako považujeme za bežné. Napokon, termín „barber“ sa už tiež celkom ujal. Mnohí z nás však nepovažujú návštevu takto špecializovaného holičstva za nutnú, a radšej sa svojho imidžu chopia svojpomocne. To je samozrejme absolútne v poriadku, no niečo na to predsa potrebujú – kvalitné vybavenie, bez ktorého špičkový výsledok dosiahnuť len ťažko.

V tomto prípade je však potrebné zvážiť, aký štýl chceme dosiahnuť, a kúpu tohto náčinia tejto vízii prispôbiť. Každý z nás predsa občas dostane chuť na nový look, tak prečo takéto vnútorné volanie nevyužiť?

Univerzálny holiaci strojček [Philips OneBlade](#) môžete používať na viac spôsobov a skúšať tak rozličné štýly strihov, pričom je použiteľný nasucho i namokro. Bradu zastriháva, holí a tvaruje.

Strnisko neberie ohľad na trendy

Ak si chceme strnisko udržať, no skrátiť, využijeme jeden z troch hrebeňových nástavcov v dĺžke 1, 3 a 5 milimetrov.

Aj pri „zanedbanejšom“ imidži však treba myslieť na primeraný strih fúzov

a brady, pre niekoho taktiež bokombrád. Práve v takom prípade je [Philips OneBlade](#) ideálnou voľbou, pretože s ním dosiahnete mužné, no zároveň upravené strnisko v priebehu pár minút.

Flexibilná holiaca hlavica sa prispôsobuje obrysom tváre, takže sa holíte maximálne pohodlne.



„Super hladké ostrihanie aj najväčšej brady, používa sa veľmi jednoducho a rýchlo sa očistí. Odporúčam fakt všetkým.“ –Robert

Nakrátko rýchlo a bezpečne

Ak však uprednostňujete kratšie oholenie, OneBlade výborne poslúži bez nástavca. Aj keď je pre mnohých žiletka obľúbenou klasikou, pri holení s ňou dochádza k podráždeniu pokožky, keďže narúšame jej ochranný film. Navyše, precízne oholenie žiletkou aj niečo trvá, a nie každý má ráno možnosť obetovať tol'ko času takémuto rituálu. Vďaka technológii OneBlade je podráždenie minulosťou, keďže neholí príliš nakrátko, čo je rozdiel oproti mnohým iným zariadeniam. Často sa totiž stáva, že strojčeky pri pohybe zhora nahol nie sú schopné fúzy zachytiť, a pri holení proti smeru rastu fúzy oholia príliš, takže zarastajú. [Philips OneBlade](#) si pri holení udržiava prirodzený odstup od pokožky v každom smere, takže nehrozí porezanie ani zarastanie. Z toho samozrejme vyplýva aj to, že je takéto holenie omnoho rýchlejšie, keďže nevyžaduje takú precíznosť a obozretnosť, aká je nutná pri používaní žiletky.



„Uvidíme ako dlho vydrží batéria. Dobré sa drží v ruke, holí dobre aj na ťažších miestach, bez porezania. Ja sa holím s penou, čiže veľmi praktický holiaci strojček.“ –Lukas

Nekompromisne a presné kontúry

Fúzy holí OneBlade bez akéhokoľvek zadrhnutia, aj keď sú veľmi pevné – čepeľ totiž kmitá rýchlosťou 200 krát za

sekundu. Vďaka systému dvojitej ochrany sa netreba obávať porezania, pretože pred ním chráni hladký povrch čepele a oblé hroty. Vďaka tomu, že je čepeľ obojstranná, sa vám bude holiť omnoho jednoduchšie, a ušetrí vás křčovitého vykrúcania sa pred zrkadlom. To totiž nie je len otázkou pohodlia, ale aj výsledného efektu – najmä pri tvarovaní jemných línií, alebo na ťažko dostupných miestach, čo je tretia funkcia [Philips OneBlade](#).

Údržba ľavou zadnou

Pri vysokej záťaži, čiže plných dvoch holeniach za týždeň, stačí čepeľ meniť raz za štyri mesiace. Nie každý však zarastá až tak intenzívne, takže je otázka životnosti naozaj individuálna.

Po použití ho stačí opláchnuť pod vodou, aby bol rýchlo pripravený na najbližšie používanie. Funguje na nabíjateľnú batériu, a tak sa nebudete musieť obťažovať s otravnými káblami a zásuvkami, ktoré sú v kúpeľni často na zlom mieste, prípadne vôbec.

Viac na www.philips.sk/oneblade



Total War: Warhammer 2

TOTAL WAR AKO HO NEPOZNÁTE

Na zistenie, že Total War: Warhammer bude vlastne trilógia, reagovali hráči naozaj rôzne. Pôvodne malo ísť o sériu typu Starcraft 2, v ktorej je jedna hra rozdelená do troch dielov segmentovaných geograficky, nie časovo. Prvý diel dopadol výnimočne dobre, a tak sme, prirodzene, boli zvedaví, čím nás prekvapí ten druhý.

Štúdio Creative Assembly tentoraz trafilo naozaj do čierneho. Do pokračovania série Warhammer pridali všetko skvelé z minulej hry a v každej sfére vyladili alebo zlepšili, čo sa len dalo. Čerešničkou na torte sú nové mechaniky, ktoré ste vo Warhammer hre ešte nezažili.

Nová mapa je síce len o niečo väčšia ako originál, aspoň čo sa týka počtu dostupných miest, no uprostred nej sa rozprestiera oceán a dokopy sa skladá zo štyroch rozdielnych kontinentov. Vďaka týmto činiteľom na vás hra zapôsobí omnoho silnejším dojmom a vy nadobudnete omnoho hlbší pocit rozmanitosti level dizajnu a možností v jednotlivých misiách. Level dizajn, vďaka ktorému intuitívne cítite, že ide o globálny konflikt, ale nebol jedinou poctivo prepracovanou mechanikou. Náznorným príkladom sú aj prerobené možnosti, ktoré vám ponúka hra po bojoch. Možnosť výberu ste síce mali k dispozícii už aj v origináli, no tentoraz majú možnosti aj reálnu váhu. Ak ste si v predchádzajúcom diele v podstate vždy vybrali

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Stratégia

Výrobca: Creative Assembly

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantasy svet
+ skvelá kampaň
+ rôznorodosť máp a rás

- malý zoom kamery
- obmedzenia v MP
- malé bugy

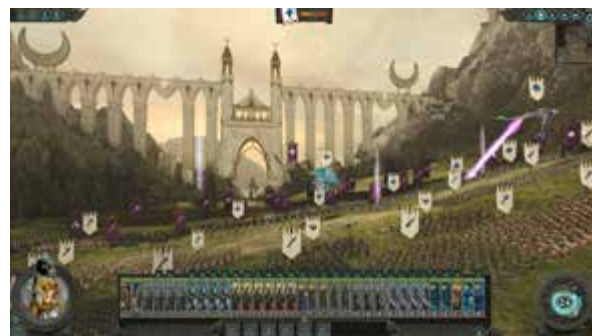
HODNOTENIE:

★★★★☆

výkupné, teraz zistíte, že je výhodná už aj poprava, keďže dáva jednotlivým jednotkám XP. Výkupné naopak pridáva penalizáciu k obnove jednotiek po boji a samotná obnova je oveľa efektívnejšia než bývala. Ako som už spomenul vyššie, hra ponúka počas deja 4 rozdielne kontinenty s celkom odlišnými

klimatickými podmienkami. Tie ale nie sú len vizuálne, zasahujú totiž aj do samotnej hry a jej mechanizmov. Všetky rasy síce môžu kolonizovať ktorýkoľvek z kontinentov, no majú svoje špecifické preferencie, čo sa odrazí na vašich bonusoch, raste, či dokonca čase potrebnom na budovanie a presúvanie sa po





špeciálnej meny – jedla. To používajú na kŕmenie svojich armád, no zároveň ho získavajú rabovaním. Doslova teda dávajú vojakom jesť to, čo si sami ukoristili. Jedlo sa ale dá použiť aj ako nárazový buff, ktorým môžete postaviť nové mestá, a to rovno na najvyššej úrovni.

Úplným opakom sú napríklad Lizardmens, ktorí fungujú na takzvanej taktike "korytnačky". Dostupný majú špeciálny reťazec budov, ktorých strategické rozmiestnenie v dostatočnej blízkosti vám prinesie niekol'ko z najsilnejších bonusov v hre a tie vám následne pomôžu s ovládaním teritórií. Pre Total War klasikov sú dostupní, samozrejme, aj High Elves, ktorí síce nepodporujú nejaký špeciálny štýl a ponúkajú tým voľnosť, no v rukáve ukrývajú zopár trikov. Jedným z príkladov je schopnosť vidieť všetko, čo vidia vaši obchodní partneri, alebo možnosť využívať špeciálnu menu – vplyv. Ten môžete použiť na vylepšenie alebo zhoršenie diplomatických vzťahov akýchkoľvek dvoch frakcií vo svete.

Ako je na tom ale hra po technickej stránke? Myslím, že žiadny fanúšik nebude sklamaný. Skvelo nadabovaná audio časť vnáša do hry ten pravý Warhammer pocit. Napríklad taký Malekith a jeho monológy počas hry sú naozaj famóznym detail, ktorý skvelo dopĺňa výborne navrhnutý a prevedený herný svet a jeho level dizajn.

Nemusíte sa ale báť, že sa z toho stane iba ďalší StarCraft. Warhammer je stále sandboxová a nie sekvenčná hra, jednu vec však majú spoločnú – pripravte sa na prehry. Pri približovaní sa ku koncu hry je takmer nevyhnutné prísť o niekol'ko miest a zatrasie to aj vašou ekonomikou, no počas vojny predsa nič nejde podľa plánu. Technické problémy však nečakajte. Hra beží plynulo v krásnej fantasy spracovanej grafike a snád' jediné neduhy sú sem-tam bugnuté alebo nedomyslené prepojenia medzi questami, ktoré ale nijako závažnejšie neovplyvňujú hráteľnosť.

Verdikt

Keď to všetko zhrniem, Warhammeru II sa dá vytknúť iba veľmi málo a aj to málo je skoro zanedbateľné. Pokračovanie série je krok výborným smerom, čo sa v dnešnej dobe v mnohých pokračovaniach iných sérií nevidí. Ak hľadáte bohatú a premyslenú stratégiu s krásnym sci-fi-fantasy svetom, d'alej už ísť nemusíte. Práve ste ju našli.

Richard Mako



kontinente. Originálny Warhammer po prvý raz predstavil variabilné nastavenie pre každú kampaň, a tak ste v podstate nikdy nehrali rovnakú hru. Dvojka to posúva na ďalšiu úroveň, v ktorej jednotlivé rasy skvelo reprezentujú svoje hlavné črty. Ako Dark Elf môžete pomocou rabovania získavať otrokov a rozmiestňovať ich po svojej ríši pre lepší zisk zlata. Háčikom je,

že pokiaľ nemáte aspoň mierne rozvinuté mesto, vaše možnosti kontroly otrokov sú veľmi malé, a tak ste nakoniec odkázaný na ďalšie rabovanie (ako by aj správny Dark Elf mal), avšak musíte mať zároveň na pamäti spokojnosť svojich občanov.

Skaven sú rovnako zameraní na expandovanie svojich teritórií, no robia tak prostredníctvom svojej

Cuphead

STÁVKOVAŤ S DIABLOM SA NEOPLATÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: run'n'gun
Výrobca: StudioMDHR
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + excelentný vizuálny štýl
- + geniálny soundtrack
- + nápadité boss fighty
- + vysoká obtiažnosť
- chýba prepojenie postáv s hratel'nosťou
- zväčša len boss fighty

"Cuphead je vizuálne jedinečná akcia spravená z neko-nečnej lásky k hrám a má obrovské bezodné štedré srdce rozdáva-júce úsmevy a radosť na všetky strany"

HODNOTENIE:



Súčasnosť originálnosti nepraje. Ved' ako by aj mohla, keď v podstate všetko už bolo svojím spôsobom vymyslené alebo navrhnuté a ostatní to len kopírujú, či už schválne alebo nevedomky, zhodou okolností. Je to jednoducho tak. Žijeme v dobe napodobenín a produktov líšiacich sa maximálne názvom. Niekedy sa ale predsa ešte nájde niekto, kto príde s niečím, čo všetkých vytrhne z nudnej šedi a strhne na seba všetku pozornosť. A Cuphead je tým niečím bez najmenších pochýb.

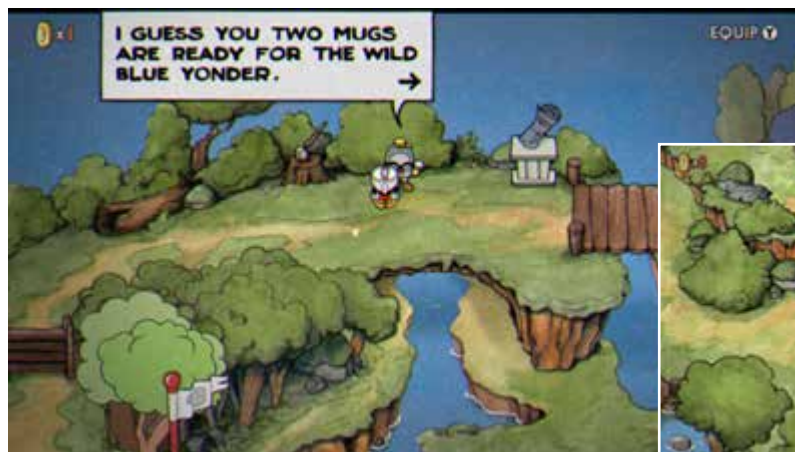
Niežeby Cuphead bol originálny od kosti, to v žiadnom prípade nie, nakoľko sám neskrývane oslavuje kult Dark Souls a necháva sa ním inšpirovať. Unikátnosť hry tkvie práve v jej fantastickom vizuále, ktorý skrátka vypal'uje rybník všetkým podobným, ak sa to dá teda vôbec tak nazvať, pokusom. Priniesť hru dokonale imitujúcu štýl kresby, farby a animácie starých amerických rozprávok z 30. rokov minulého storočia bol totiž absolútne geniálny nápad.

Postavy sa hýbu s neveriteľnou ľahkosťou. Ich plynulo nadväzujúce pohyby znásobené excelentne vykreslenými výrazmi tváří s rozličnými grimasami vytvárajú perfektnú kulisu animovaného filmu zasadeného

do bezhraničného priestoru počítačovej hry. Kreslená fantázia, v ktorej sa hra odohráva, je plná typického humoru vychádzajúceho predovšetkým z roztomilých a arbových pohybov a rozkošne jednoduchej naivity sršiacie zo vždy usmievavých

tváří hlavných predstaviteľov, šálok s nohami a rukami.

Vizuálna stránka hry je jednoducho fenomenálna. Ako keby ste sa pozerali na rozprávku, ktorú môžete ovládať. To, že je artštýl hlavným ťahákom hry, Cuphead vôbec nepopiera, ba naopak, ako keby náročky sa ešte predvážda so všetkými svojimi krásnymi efektmi, ako napríklad oblačíkom krásne miznúcim do





stratena, ktorý sa stane z protivníka, keď ho zbavíte všetkého zdravia.

Hra je pozoruhodne zábavná aj bez toho, aby ponúkala nejakú prepracovanejšiu hrateľnosť. Celá sa vlastne skladá predovšetkým len z boss fightov, medzi ktorými si môžete ľubovoľne vyberať na mape sveta. Ak jedného porazíte, odomkne sa vám cestička ďalej a tak to pokračuje, kým sa vám neotvorí možnosť prejsť do ďalšieho sveta a neskôr do ďalšieho a ďalšieho, až nakoniec do ovládačelámajúceho finále. Hru môžete hrať sami alebo v kooperácii s partákom. Bohužiaľ, nateraz je dostupná len lokálna verzia, no online co-op by mal pribudnúť vo forme patchu.

Dizajn boss fightov je spektakulárny. Nad ich výzorom som sa síce rozplýval už na začiatku textu, no to nie je jediné, čím sú také zaujímavé. Každý jeden je

úplne originálne navrhnutý, na každého platí odlišná stratégia a každý jeden má niekoľko fáz so stúpajúcou krivkou náročnosti. Nápady striedajú nápady, radosť z hrania sa stupňuje, a keď si už



myslíte, že ste videli všetko, príde ďalší boss a ten vám znova rovnako vytrie zrak.

Fantastickým prvkom, ktorý ponúkajú, je to, že fázy nemusia byť vždy tie isté. Pri mnohých bossoch totiž platí, že jedna fáza môže mať niekoľko odlišných variácií a tým nemyslím len zmenený skin. Napríklad v boji proti šialenému džinovovi sa vám môže na začiatku stať, že po vás bude hádzať nože, ktoré sa od okraja obrazovky odrazia smerom na vás, no ako náhle zomriete a začne sa súboj znova od začiatku, namiesto nožov môže zrazu zo svojej truhlice vypúšťať sochy, ktoré po rozbití zo seba vypustia ešte nebezpečné motýle.

Mimochodom, po zochení povestného nápisu „You Died“ sa začína súboj nanovo, a to aj v prípade, že sa vám podarilo dostať sa do poslednej fázy. Tu je teda tá spomínaná inšpirácia Dark Souls, nakoľko Cuphead je tvrdý ako žula. Svojím deťom ho napriek roztomilému výzoru radšej ani nekupujte. Rovnako aj ako Dark Souls je tiež len v malom množstve prípadov nefér, ako keď sa mi napríklad stalo, že nebezpečenstvo bolo ukryté za statickým objektom v popredí obrazovky. Inak môže za váš skon skutočne len vaša neprípravenosť.

Na mape sveta môžete nájsť aj klasické run'n'gun levely, ktorých síce nie je veľa, no dizajnom potešia oči i dušu tak, ako aj samotné súboje proti bossom. Nie sú prehnane dlhé, skôr sú svojím spôsobom dosť krátke, no ich dizajn je taký prešpekulovaný a bonusoví bossovia na ich konci také prefíkané, že budete vlastne radi, že je to len tak,

ako to je. Po smrti, ako inak, začínate opäť od znova. Žiadne checkpointy, žiadne savy, len tri prosté životy.

V boji proti nepriateľom vám budú naporúdzia rozličné špeciálne schopnosti, ktoré si musíte za nazbierané mince kúpiť v obchode. Mincí nie je veľa, a vlastne ani tých schopností, no ak si ich zadovážite, hneď zistíte, že dokážu zmeniť váš postoj k súbojom úplne radikálne. Ved' už len to, že základnú mechaniku rýchleho presunu z jedného miesta na miesto o niekoľko metrov vpred obohatíte o nezraniteľnosť počas fázy letu, úplne obráti naruby vaše dovtedajšie snahy o úspech a zrazu sa budete cítiť ako kráľ. Teda aspoň na pár sekúnd, kým sa znova neobjaví obrazovka, ktorá vám pripomenie, aký slabý hráč to vlastne v skutočnosti ste.

Cuphead ale nie je dokonalý. Teda aspoň nie v mojich očiach. Ak by ponúkala ešte niekoľko vecí, ktoré vám teraz spomeniem, hovoril by som o hre ako o klenote žánru a o jednej z najlepších 2D akcií, aké som kedy hral. Tie možno nakoniec prinesie dvojka, no tej už ale bude chýbať ten povestný „wow“ efekt a pocit z dovtedy nevideného.

Takí krásni bossovia, také krásne zážitky a aký trestuhodne plochý celkový dojem nakoniec vzbudzujú. Príbeh o dvoch šálkových capartoch, ktorých ich túžba po rýchlom bohatstve prinesie až do rúk samotného diavla, s ktorým sa stavia o vlastné duše, a o ktoré nakoniec aj prídu, ich, bohužiaľ, berie len ako štatistov do počtu. Totižto Cuphead a jeho brat Mugman nakoniec Satana odprosia a sľúbia, že pre neho spravia



čokoľvek, len nech im neberie ich duše a on súhlasí. Ich úlohou je prevziať kontrakty od ostatných chudákov, ktorí sa mu, podobne ako oni dvaja, upísali dušou. Práve oni sú tí bossovia.

Veľká škoda, že tvorcovia nerozvíli tento parádny nápad hlbšie a nenapísali pre každého bossa príbeh o tom, prečo sa upísal diablovi a čo ho k tomu viedlo. S fantáziou a nápaditosťou, ktorú tvorcovia predvádzajú v hre, sa nebojím povedať, že by mohli prísť s mnohými zábavnými situáciami a dôvodmi, z ktorých by sme sa do sýtosti nasmiali a nakoniec by sme možno k nim počas boja cítili aj akúsi ľútosť, že dopadli tak, ako dopadli. Jednoducho to v takom stave nemá hĺbku a mrzí ma, že ich snaha o čo najkrajších bossov tento smer úplne ignoruje. Pri pohľade na tie klasické skrolovacie levely sa mi taktiež natískala otázka, prečo jednoducho nespravili takéto levely



pred každým bossom. Dizajnovat' ich vedia, levely sú rovnako zábavné ako samotné boss fighty, tak prečo to takto rozkúskovali namiesto toho, aby to dotiahli skutočne do konca? Mať super bossov je skvelé, no mať super level a po ňom super bossa by bolo ešte lepšie. A hráči by k tomu všetkému po ich zdolaní cítili ešte väčšie uspokojenie.

To sú ale moje jediné výčitky k tomuto skvelému počinu, ktorý nepochybne bude na konci roka atakovať v mojom osobnom rebríčku tie najvyššie priečky. Takáto láskavá hra s veľkým srdcom tu už poriadne dlho nebola. Najlepšie na tom je, že Cuphead sa nesnaží upútať len rozkošným štýlom a prvoplánovým sentimentom, ale taktiež pridáva po všetkých čertoch zábavnú a náročnú hrateľnosť. Nespomenul som ešte jednu vec, ktorú robí doslova geniálne, a tou je soundtrack. Hudba je jednoducho fenomenálna. Spája prvky jazzu a klasického štýlu známeho zo starých animákov, aby narukovala s chytľavými melódiami a parádnu orchestráciu. Stojí za to uviesť aj skladateľa, ktorým je Kris Maddigan, mladý hudobník z Toronta. Aj vďaka nemu sa z Cuphead stalo pozoruhodné audiovizuálne dielo.

Maroš Goč



Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

LENOVO LEGION Y520

NEUVERITEĽNÝ HERNÝ VÝKON

Lenovo™

LEGION



CERTIFIKÁCIA
Virtuálnej
reality



NVIDIA
GEFORCE
GTX 1050



PRENOSNÝ
DESIGN



Až Intel Core i7 7700HQ Kaby Lake | 15.6" LED IPS 1 920 x 1 080 antireflexné | až RAM 16GB DDR4 | až NVIDIA GeForce GTX 1 060 6GB GDDR5 | až M.2 PCIe SSD 128GB + HDD 2TB 5400 otáčok | podsvietená klávesnica | Windows 10 Home 64bit



Windows

OD 759 €

Lenovo Copyright 2017: Uvedené ceny sú očakávané ceny v € s DPH, ktoré sa môžu meniť bez predchádzajúcich upozornení. Ponuka môže byť modifikovaná alebo stiahnutá bez predchádzajúceho upozornenia. Uvedené informácie nemajú zmluvnú záväznosť. Lenovo, Lenovo Logo, Thinkpad, ThinkPlus, TrackPoint, ThinkVantage a Active Protection System sú ochranné známky spoločnosti Lenovo. Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, a Xeon Inside sú ochranné známky spoločnosti Intel Corporation v USA a ďalších krajinách. Microsoft, Windows, Windows NT a logo Windows sú ochrannými známkami spoločnosti Microsoft Corporation.

NHL 18

KAŽDOROČNÝ EVERGREEN JE SPÄŤ

Diho-predlho som s očakávaním sledoval, čo prinesie nový ročník NHL 18. V kútiku duše som dúfal, že to bude práve vo Frostbite Engine, ktorý by navyše priniesol také novinky, z ktorých by sme všetci padli na kolená a zvolali by sme – áno, séria NHL je opäť na výslni a dominuje všetkým športovým hrám. Ste zvedaví, ako to nakoniec dopadlo? Tak potom určite čítajte ďalej.

Déjà vu

Pravdupovediac, sériu NHL hrávam už od roku 1993, keď som ju prvýkrát hral na konzole Super Nintendo v podobe NHLPA Hockey '93. Navyše, túto hru si sem-tam pustím aj teraz a stále nedokážem pochopiť, ako v roku 1992 dokázali vyrobiť takú relatívne dobrú simuláciu hokeja.

Pamätám si aj na NHL '96, ktorá bola revolučná vďaka svojmu 3D prostrediu Virtua Stadium a takisto aj na NHL '98, ktorú dodnes mnohí považujú za najrevolučnejšiu hokejovú simuláciu vôbec. Ako však čas plynul, v EA začali pridávať do hry nové vymoženosti čoraz sporadickšie a hráči sa začali (nielen na internete) pýtať, či má vôbec zmysel kupovať si nový ročník NHL, keď sa v podstate vždy dočkajú iba nových súpisiek.

Tvorcovia z EA sa, samozrejme, snažili do hry pridávať nové režimy či rôzne novinky, ktoré onedlho vymazali a o pár rokov ich do hry vrátili, no to veľakrát nestačí. Na druhej strane, niekedy aj malé zlepšenie prinesie veľkú zmenu, napríklad v NHL 16 sme sa dočkali komentátorov, ktorí „naživo“ komentovali dianie pred zápasom, a tak sme mali pocit, že sme naozaj súčasťou hokejového zápasu. Dost' však bolo pohľadu do minulosti, dôležitá je prítomnosť a budúcnosť, a preto sa pozrime na to, čo všetko prináša nový ročník NHL.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Športová hra
Výrobca: EA Canada
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

- + nový režim NHL Threes
- + doposiaľ najdokonalejšia NHL
- + v lige majstrov nájdeme slovenské mužstvo
- bez výrazného posunu od predchádzajúceho ročníka
- bez Frostbite Engine
- opäť bez režimu majstrovstiev sveta

HODNOTENIE:



Starý Engine NHL dosiahol svoj vrchol, a to doslova

Veľmi smutnou správou pre drvivú väčšinu hráčov bolo to, že ani tohtoročné NHL 18 sa nedočká Frostbite Engine. Bolo to veľké sklamanie, keďže už FIFA 17 je jasným dôkazom, že to naozaj funguje. V EA sa však rozhodli, že ich najnovší ročník NHL nedostane nový Engine a radšej vytiažia maximum zo svojho starého Ignite Engine. Síce sa im nedá uprieť, že ich zámer sa naozaj vydaril, keďže tento ročník NHL je ukážkou toho, aké možnosti Ignite Engine ponúka. No zároveň je ukážkou jeho limitov.

Noviniek je naočko dost', no stačí to?

NHL 18 ponúka niekoľko nových režimov. Keď sa však nad všetkými zamyslíme, nájdeme tu celkovo iba tri novinky, a to Tutoriál, NHL Threes a Ligu majstrov. Ak ste si minulý rok obľúbili svetový šampionát, tak v NHL 18 naňho zabudnite, pretože ho tu už nenájdete. Tento rok ho nahradil turnaj Ligy Majstrov. V európskom turnaji klubov



dokonca nájdeme aj naše slovenské mužstvo – HC 05 iClinic Banská Bystrica. Pomerne smutné je, že Barani z Banskej Bystrice patria k tým najslabším tímom v spomínanom turnaji. Či to odzrkadľuje situáciu v našom ľadovom hokeji, to už nechám na vás.

Mne osobne tu však medzinárodný turnaj chýba ako sol'. Už minulý rok som bol sklamaný, keď sme si nemohli vybrať slovenské národné mužstvo do svetového šampionátu. Tentoraz tu máme možnosť vytvoriť si vlastný turnaj s medzinárodnými tímami, avšak iba jeho Play-off časť. Ide o pomerne smutnú správu, pretože formát medzinárodného turnaja v tejto hre bol pre mňa vždy zábavným režimom, jedným z lákadiel hry a v NHL 18 naozaj skutočne chýba.

Novinka v tomto ročníku – režim NHL Threes – prináša do hry oživenie, zábavný komentár a možnosť zahrat' si v tíme maskotov. Je to voľný režim, v ktorom hráte, „bodycheckujete“ a strieľate najmä pre zábavu, a ak si máte s kým zahrat' na gauči, určite sa na pár hodín pobavíte. Popríklad, ak máte kamaráta, ktorý NHL 18 vlastní tiež, môžete ho vyzvať



v online režime. Ak takého kamaráta nemáte, jednoducho si niekoho nájdete cez internet.

Tréningový kemp (inak povedané tutoriál) je určený pre hráčov bez predchádzajúcich skúseností s touto športovou hrou. Ak ste hrali minulý ročník NHL, odporúčam vám ho jednoducho ignorovať, ale za vyskúšanie nič nedáte a určite sa naučíte aj mnohé fintičky a figle, o ktorých ste vôbec nevedeli. Počas kempu vás bude sprevádzať Tom Renney (CEO kanadského hokeja).

Zvyšné režimy poznáme už z minulých ročníkov. Nájdeme tu napríklad nájazdy, Play-off turnaj, online režim, manažérsky mód, kariérny mód, HUT režim, možnosť tvorby hráčov či napríklad exhibičný zápas.

V posledných ročníkoch NHL je veľmi obľúbený kariérny mód. V ňom sa na chvíľku stanete

hráčom, ktorý si svoje postavenie na súpiske mužstva v NHL musí vydobýť. Tvorba nového hráča je obdobná ako minulý rok, pribudlo pár novinek a detailov, avšak nič výrazné nečakajte. Prednastavených tvárí je pomerne veľa, ale všetky sú si veľmi podobné a fádne. Najviac ma potešila možnosť dať hráčovi účes „na Jágra“ a spraviť z neho hráča, ktorý vyzerá akoby ušiel zo 70. rokov. Čo určite prinesie pozitívne ohlasy, je tentoraz možnosť požiadať vedenie o prestup do iného tímu.

V režime Expansion Mode si môžete okrem tvorby jedného hráča vytvoriť rovno celý klub. Mužstvu potom vytvoríte celkový dizajn, ako názov tímu, logo, farby dresov, vizuál maskota atď.

Vizuál za zenitom

Áno, NHL sa vždy sa snažila o grafiku a celkový audiovizuálny

zážitok na najvyššej úrovni, akú daná doba dovolila. No keďže sme sa nedočkali Frostbite Engine, NHL 18 vyzerá takmer rovnako ako NHL 17. Rovnaké animácie, sem-tam dokonca rovnaké grafické glitche. Vývojári síce pridali do hry niekoľko grafických novinek, ako pár nových animácií či chránič na zuby, avšak to naozaj nestačí. Animácie pohybov hráčov počas prestávok sú niekedy naozaj divné a ich pohyby z času na čas doplní aj nepekný glitch. No ide pravdepodobne o limity, ktoré starý Engine v sebe zahŕňa, a tak sa ani nie je čomu čudovať. Na druhej strane ma však potešili nové animácie fanúšikov, nová a dynamickejšia kamera počas prestávok medzi hrou a asi najviac prepracované UI menu, aké som v NHL doposiaľ videl. Taktiež som rád, že v hre pred zápasmi ponechali hraných komentátorov, keďže ide o naozaj dobrú hernú vychytávku. Zvuková stránka hry je pomerne dobrá, dočkali sme sa nových hudobných „podmazov“, no nič revolučné sa tu nedeje.



Ovládanie hry je oproti minulému ročníku o čosi vyladenejšie. Často sa mi v minulom ročníku pri hraní kariérneho režimu stávalo, že hráči z iných pozícií mi svojvoľne začali kradnúť pozíciu, aj keď som sa na nej nachádzal. To sa v určitej miere deje aj tu, no je vidieť, že tento neduh je už výrazne vylepšený. Hodnotenie od trénera počas zápasu je tiež o niečo vylepšené, už nedostávate tak často nelogické „mínusové body“, aj keď ste strelili na brankára tak dobre, ako sa len dalo. Dokonca fyzika „hráč vs. puk“ je vycibrená na maximum a strata puku sa udeje naozaj len vtedy, keď sa udiat má.

Verdikt

NHL 18 je zatiaľ najdokonalejšia NHL, akú som doposiaľ hral. Áno, stále trpí niektorými neduhmi, avšak ide naozaj o majstrovský kus práce, a práve preto dostala táto hra hodnotenie, aké dostala. Na druhej strane, takto mala vyzerat' už NHL 15, a nie tá najnovšia. Chýba tu nový Frostbite Engine a oproti predchádzajúcemu ročníku pribudlo len niekoľko novinek, ktoré nie sú žiadne terno. Takto sa to jednoducho nerobí a nie som si istý, či v EA vedia, že ich hokejová séria, ktorá bola kedysi modlou všetkých fanúšikov hokeja, práve kvôli tomuto stráca svojich prívržencov. Ak máte predchádzajúci ročník NHL 17, dvakrát si rozmyslite, či vám nové súpisky, nový režim NHL Threes a Liga majstrov naozaj stoja za to. Pokiaľ ste však dlhšiu dobu NHL nehrali, jednoznačne neváhajte a kupujte. Určite sa dobre zabavíte!

L'ubomír Čelár

DISHONORED - DEATH OF OUTSIDER

NOVÝ DISHONORED (LEN) PRE SKALNÝCH

Expanzie sú v dnešnej dobe raritou, a to aj napriek tomu, že v minulosti priniesli hodiny a hodiny zábavy. Nebolo to tak len vďaka tomu, že ponúkali to isté, čo aj pôvodná hra, ale aj kvôli úpravám a vylepšeniam vo viacerých ohľadoch. A možno, keby vydavatelia prišli na to, že je lepšie predávať expanzie než plnohodnotné pokračovania, mali by sme ich aj dnes. Takže sa teraz musíme uspokojiť s malými rozšíreniami, ktoré sa hrdzo nazývajú expanziami, ale v skutočnosti nimi, žiaľ, nie sú. *Death of Outsider* je však svetlou výnimkou.

Budovanie sveta bolo pre Arkane vždy nad hlavnou dejovou líniou. Vďaka tomu sa žiadnych epických príbehových zratov určite nedočkáte a hlavná dejová línia je tiež celkom štandardná. Jediná výnimka sa v tomto smere týka mystickej entity – Outsidera. To by nebolo nič výnimočné, keby nešlo o charakter, vďaka ktorému majú špeciálne schopnosti všetky ostatné postavy. A teda zabiť ho asi nebude jednoduché, nech už sú hrdinovia príbehu akokoľvek odhodlaní.

Budovanie sveta, jeho atmosféra, lore a všetky dôležité aspekty, vrátane hudby a vizuálu, hrajú veľkú rolu pri celkovom dojme

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Arkane
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ skvelý leveledizajn
+ schopnosti a motivácia pre exploráciu
+ atmosféra

- framedropy

HODNOTENIE:



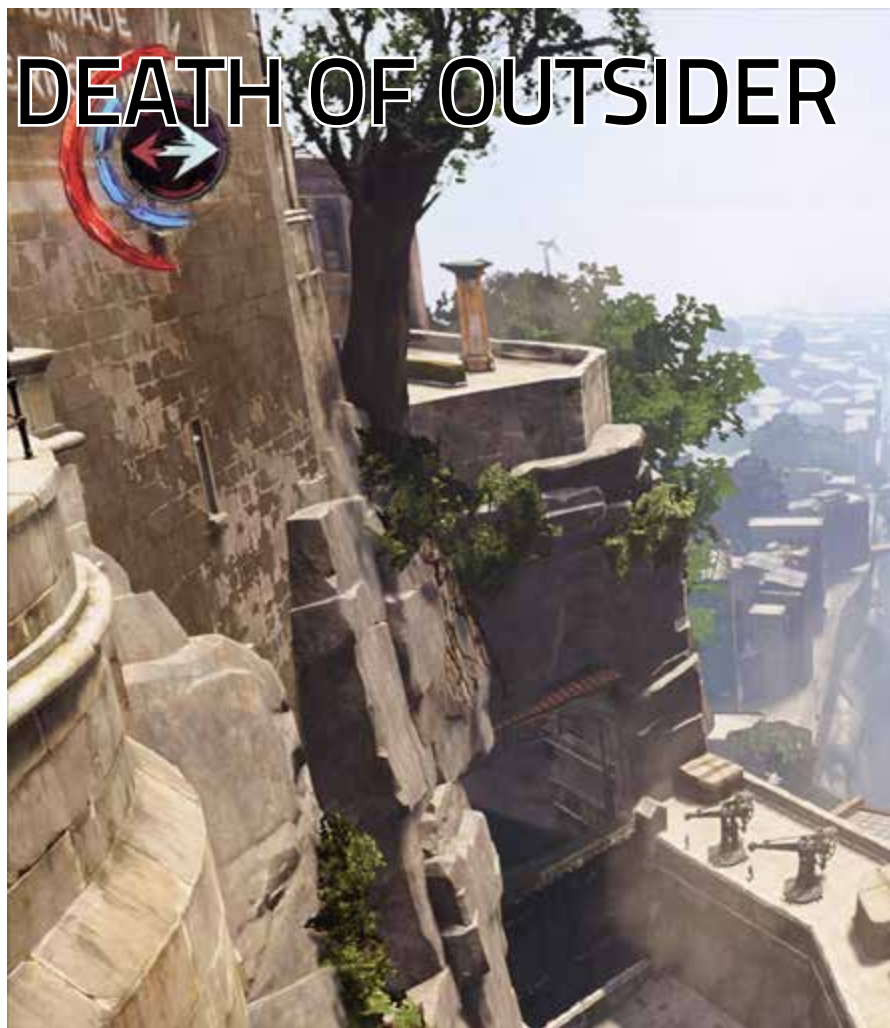
z hry. Nikdy sa ale nestávajú jediným pilierom, na ktorom hra stojí. Tým najpodstatnejším je, samozrejme, hrateľnosť.

Možnosti a leveledizajn v kombinácii so schopnosťami a jemnými RPG prvkami dávajú sérii *Dishonored* to čaro, vďaka ktorému sa vyšvihla na pozíciu jednej z najlepších sérií zameriavajúcich sa na stealth. A inak to nie

je ani v *Death of Outsider*. Leveledizajn je jednoducho skvelý. Variabilita v úlohách a jej naplni, samozrejme, kraluje. Autori sa nesnažia o najepickejšie scény, práve naopak.

Všetky prostriedky a schopnosti sú plne k dispozícii a je iba na hráčovi, ako sa rozhodne postupovať. Nejde totiž iba o to, aby sa zlikvidoval hlavný cieľ alebo aby sa splnila hlavná úloha tak, že vojdete do miestnosti a všetko zničíte.

Kľúčové a pre hráča prakticky nutné je preskúvanie okolia, zisťovanie informácií o úlohe a určovanie čo najlepšieho postupu





autorom sa príchut' hry podarilo namiešať tak, aby vám vždy chutila odmeňujúco a zábavne. Hra za to vďačí aj skvelej umelej inteligencii a variácii nepriateľov, ktorí sú z levelu na level čoraz väčšou výzvou.

Karnaca je skvelo vybudovaný svet plný zaujímavého výtvarného štýlu s krásnou vizuálnou stránkou a špeciálnou atmosférou, ktorú hocaká hra len tak nedosiahne.

Je síce pravdou, že framerate stále nie je ideálny, ale vzhľadom na pomalý gameplay to nie je až taká prekážka.

Po dohraní sa však zábava nekončí. Spomínané vedľajšie úlohy, možnosť New Game + a taktiež aj Original game (hru hráte s klasickými známymi schopnosťami z Dishonored) predĺžia hernú dobu o slušný kus. A čo je najdôležitejšie, vďaka leveledizajnu je opakované hranie celkom logickou voľbou.

Verdikt

Death of Outsider je určený najmä pre skalných fanúšikov. Žiadnu revolúciu nečakajte, ide vlastne len o kvalitnejší Dishonored. Viac levelov, viac schopností, viac skvelej hrateľnosti a prepracovanej hry so skvelou atmosférou. Je to expanzia, takže dostanete presne to, čo čakáte.

Dominik Farkaš

vpred. Rovnako dôležitá je aj trpezlivosť. A skúšanie – dokola a dokola. A perfektovanie postupu. "Ihriská" na hranie sú totiž často veľmi veľké a úloha je hneď niekoľko.

Úlohy sa delia na hlavné a na kontrakty, ktoré sa stávajú zaujímavým spretením a dodatočnou výzvou pri hraní. Hranie vám budú uľahčovať aj vaši kamaráti v podobe kuše, mín a rôznych ďalších prostriedkov určených na likvidáciu v kombinácii so špeciálnymi schopnosťami.

A verte, že sa budete poriadne obracať, aby ste s pomocou ich správnej kombinácie vyviazli zo zapeklitých situácií.

Autori kladú veľmi veľký dôraz na to, aby vás motivovali k exploračii prostredia, takže vás za objavovanie nových a tajných cestičiek odmenia novými možnosťami, prípadne aj zásobami. Hra je ľahká, čo sa

RPG prvkov týka, no tie sú o to dôležitejšie. Majú formu klasických bonecharms a tie ponúkajú rôzne pasívne a aktívne výhody pri prechádzaní levelmi. Odhaliť všetky zákutia a nájsť všetky predmety nie je jednoduché, no



Nioh: Bloodshed's End DLC

POSLEDNÝ KÚSOK SKLADAČKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Team Ninja
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé zakončenie
- + boss súboje
- + The abyss
- vysoký nárok na level

HODNOTENIE:



Ak ste už dávnejšie prešli najväčšiu výzvu tohto roku, ktorou je nepochybne Nioh, gratulujeme. No teraz vás čaká nová, tentoraz už posledná prekážka na vašej ceste stat' sa spolu s Wiliamom najlepším samurajom všetkých dôb. Prichádza DLC Bloodshed's End!

Ked' Nioh vyšiel po prvýkrát, čo už bolo takmer pred rokom, málokto tušil, že to bude celoročný maratón. Team Ninja sa o hru poctivo stará a zabezpečuje, aby sa hráči nenudili. A tak tu máme posledný kúsok dodatočného plánovaného obsahu – Bloodshed's End. Ked' ste však počas celého roka nedržali s hrou tempo, budete mať veľký problém. Posledné DLC totiž určite nie je robené pre herných nováčikov.

Nioh v aktuálnom stave obsahuje množstvo obsahu, a tak bolo zaujímavé čakať, čo Team Ninja do hry ešte pridá. Síce sa nedočkáme nových zbraní ani nepriateľov, no na oplátku bude k dispozícii oveľa viac herného obsahu, ktorý prispieva k rozvinutiu príbehu Wiliama.

Ak ste hrali predošlé DLC, v princípe viete, čo čakať. Hra obsahuje niekoľko hlavných misií, zopár bočných misií, no oveľa vyšší začiatkový odporúčaný level. Ten je stanovený na 217. Ked' ste teda hru

už nejaký čas nehrali, budete mať čo robiť, aby ste sa na tento milník vôbec dostali.

V čom sa však toto DLC od ostatných odlišuje, je jeho príbehová časť, ktorá je hlbšia ako v ktoromkoľvek DLC predtým a završuje Wiliamov príbeh (aj keď nie tak celkom). Čaká na nás aj niekoľko skvelých boss súbojov, no asi najväčšou novinkou je pridanie The Abyss. The Abyss je klasický dungeon level, ktorý má niekoľko poschodí, pričom každé z nich má štyri sekcie.

Každá z nich je zakončená bossom a s každým postupom je ťažšia a ťažšia. Samozrejme, ide o ultimátne farmenie výbavy a levelov. Ak poznáte rifty z Diabla 3, ide o veľmi podobný mechanizmus. Má to však jeden háčik. Ked' zomriete bez vášho ochranného ducha, ste z Abyssu vyhodení a stratíte všetko, čo ste v ňom získali a nahrali. Je to teda veľký risk, no za tú odmenu, poviem vám, určite stojí.

Na záver, je škoda, že ani jedno z DLC balíkov k fenomenálnej hre Nioh, a hlavne tento posledný, neobsahoval o moc viac cut scén. Predsa len ide o posledný veľký update a aj keď malá časť štúdia ešte ostáva pri hre ako jej podpora, nič väčšie sa už neočakáva. Čo je určite plus, sú

vydarené boss súboje. A záverečný boss vám rozhodne zadarmo nič nedaruje.

Verdikt

Bloodshed's End je jednoznačne skvelým zakončením jednej z najlepších hier roka. Nioh svojim hráčom ponúkol rozumný mix platených a neplatených updatov, ktoré už aj tak skvelú základnú hru povýšili na novú úroveň. Vývojári v štúdiu Team Ninja sa pustili do niečoho nového a bol to veru odvážny čin. Skvelý spôsob, ktorým priblížili históriu a svet Japonska, si rozhodne zaslúži obdiv a miesto v hernej sieni slávy. Pretože v tomto žánri sa podobné inovácie a experimenty tak často nevidia. Vysoká náročnosť je práve tým faktorom, keď po dohraní hry cítite slasť a pocit zadost'učinenia a úspechu. Skrátka niečo, čo ponúkne len maloktorá hra.

Richard Mako



30

30 ROKOV NEUSTÁLE INOVUJEME IT BEZPEČNOSŤ

30 rokov po tom, ako začalo naše dobrodružstvo, sa ESET vypracoval na dôveryhodného partnera a je jedinou bezpečnostnou spoločnosťou na svete, ktorej produkt získal **viac ako 100 prestížnych ocenení VB100** od renomovanej organizácie Virus Bulletin.

Môžete sa spoľahnúť, že vaše zariadenie chránené ESET technológiou, je vždy **v bezpečných rukách**.

NOVINKA

ESET Internet Security

Program s najviac oceňovanou antivírusovou technológiou teraz aj s ochranou zariadení pripojených v domácej sieti.

www.eset.sk



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™



Elex

PIRANE SI VYTVORILI NOVÉ IHRISKO
NA ZOPAKOVANIE STARÝCH CHÝB.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: RPG

Výrobca: Piranha Bytes

Zapožíchal: THQ Nordic

PLUSY A MÍNUSY:

- + tri úplne rozdielne frakcie, ku ktorým sa môžete pridať
- + jetpack
- + otvorený svet
- + atmosféra post-apo
- + kombinácia sci-fi a fantasy
- + separátne nastaviteľná náročnosť mini-hier a súbojov
- + decentne napísané úlohy (Quests)
- + unikátne zbrane

- neprívetivé herné rozhranie (UI) bez možnosti prispôsobenia
- nevyvážená sila nepriateľov
- recyklácia modelov postáv
- plastické, umelo pôsobiace tváre a ich animácie
- diverzita protivníkov mohla byť väčšia

„Ked' sa k Elexu konečne dostanete, zaručene budete vedieť, že ide hru od Piranha Bytes,“ povedala nám pred polrokom v rozhovore Jennifer Pankratz. Bohužiaľ, musím súhlasiť, aj keď nepochybne v úplne inom kontexte, než mala jedna z príbehových dizajnérov na mysli. Pirane vytvorili úplne nový svet, ktorý by bol úžasný... nebyť toho, že ho naplnili nedostatkami známymi z ich predošlých hier.

Nemecké štúdio Piranha Bytes nám pred mesiacmi slubovalo hru, ktorá bude mať priam až neuveriteľne prepracovaný systém úloh, a – na veľkú radosť fanúšikov série Gothic – aj veľkú podobnosť s milovanou sériou, ktorá, mimochodom, patrí k mojim najobľúbenejším. Gothic mal, aspoň na svoju dobu, všetko, po čom mohli hráči túžiť: zapamätateľné postavy a originálny príbeh s jedinečným zasadením do trestaneckej kolónie obklopenej magickou bariérou.

A pokračovanie bolo ešte lepšie, pretože sa vrátilo všetko, čo sme milovali na prvom dieli, pribudlo množstvo nového obsahu a hra bola oveľa komplexnejšia než jej predchodca. Hoci fandím aj sérii Risen, Gothic je, aspoň pre mňa, jediným svojho druhu. Prvé dva diely predbehli svoju dobu, stali sa kultovou značkou, a preto, keď Pirane ohlásili nástup „duchovného nástupcu“ s názvom Elex, očakávania od novej IP okamžite stúpili o dvesto percent. V konečnom dôsledku ide, žiaľ, o očakávania, ktoré táto novinka nedokázala naplniť.

Čo v Gothicu neprekážalo, v Elexe bije do očí

Avizované asociácie medzi Elexom a Gothicom v novej hre

HODNOTENIE:



skutočne existujú, no až na očividný mostík v podobe pridania sa k niektorému z troch spoločenstiev sa vývojári vo väčšine prípadov vybrali rafinovanejšou cestou plnou jemných náznakov, nie vždy jasných na prvý pohľad. Návrat

oslávili napríklad ťaženie minerálov (aj keď tentoraz máme namiesto krompáča zbijačku) či prítomnosť cechu zlodejov, do ktorého vchod určite nie náhodou pripomína ten z Gothicu II. V lesoch Magalanu zasa nájdeme hubu, ktorej názov sa nápadne ponáša





na všadeprítomný hrúbik z prvého dielu trilógie o bezmennom hrdinovi. Nič príliš nápadné, len letmé mávnutia plné nostalgie, ktoré novým hráčom nemôžu prekážať, no starí harcovníci ich uvítajú

s otvorenou náručou. To, že sa Elex v prvom rade snaží presadiť s vlastnou tvárou, je správnym krokom. Aj napriek výrazným „obchodným značkám“ Piraní – dobrým aj zlým – sa hre podarilo utvoriť



si svojskú identitu post-apokalyptického mišungu, kde s mečom mlátite robotov alebo vrháte „fajrboly“ na protivníka v high-tech brnení. Z technického hľadiska ide ale o jednu veľkú reprodukciu chýb, ktoré v modernom hernom priemysle už skrátka nemajú miesto.

Rukopis nepoučiteľného štúdia Piranha Bytes je teda neprehliadnuteľný, najmä pokiaľ ide o kostrbaté písmenká v plytkom scenári, ktorému v kvalitatívnej rovine konkurujú len fádne hlavné charaktery s recyklovanými modelmi tvárí a postáv.

Hra, ktorá k vám rozpráva „iným jazykom“

Netuším, či sa autori v určitom bode vývoja rozhodli zabuchnúť dvere pred hráčmi, úplne sa odrezať od sveta a ignorovať konkurenciu, no výsledná hrateľnosť Elexu až príliš skúša nervy fanúšikov.

Jedným z najväčších problémov Elexu je to, že vás nevie dostatočne usmerniť v tom, kam môžete ísť, kam by ste mali a čomu sa, naopak, máte aspoň nateraz vyhýbať. Nevýhodou otvorených svetov v hrách je to, že ak je systém komunikácie so samotnou hrou nezrozumiteľný, hráč sa stráca v množstve informácií. Teoreticky môžete robiť všetko, ale, paradoxne, nevíete čo, alebo vás hra tyranizuje za niečo, čo by ste nemali robiť, len o tom nevíete. A to je prípad Elexu. Vol'nosť v hrách je teda dobrá len do takej miery, do akej dokážu ich autori predvídať hráčovo správanie a najmä jeho potreby. Aspoň čiastočne.

Elex v tomto smere zlyháva, pretože samotné používateľské rozhranie (UI) je príliš strohé na to, aby vám dokázalo čokoľvek povedať. Na mape nevidíte, ktoré lokácie ste už navštívili a ktoré nie, vo väčších mestách zúfalo chýba mini-mapa a dokonca aj taká triviálna záležitosť, akou je možnosť pripnutia aktuálne plnenej úlohy na obrazovku, tu absentuje. Neustála nutnosť otvárania denníka s úlohami, keď som náhodou zabudol, čo mám ďalej robiť, dokáže otráviť už v začiatkoch hry. Elex mi neponúkol žiadnu možnosť rýchleho vyhľadávania, či už ide o nekonečný inventár alebo holografický zápisník, kam sa ukladajú inštrukcie k jednotlivým „questom“.

Orientovanie sa v Elexe je skrátka príliš zložité na to, aby ma to pri hraní nerušilo.

Ked' môžete teoreticky všetko, ale prakticky...

Pri túlaní sa divočinou Magalanu sa mi raz podarilo uchmatnúť jedinečnú, veľmi silnú obojručnú sekeru spod nosa príšere, ktorá bola schopná zaraziť ma do zeme jedinou ranou, no na strane druhej som bol schopný opakovane zomrieť pri plnení zdanlivo jednoduchých úlohýhneď v prvom meste, do ktorého ma hra po stručnom úvodnom videu naviedla. Hra mi síce na mape presne vyznačila, kam mám ísť, no akosi mi zabudla povedať, že v tejto fáze hry nie som dostatočne silný na to, aby som to zvládol. Vo svete, kde je väčšina príšer silnejšia než vy, kde na silné zbrane potrebujete množstvo úrovní, ktoré získavate ťažko a veľmi pomaly, je orientácia kl'účová, no Elex mi nedal žiadnu. Často som si prezeral zoznam rozpracovaných misií a nevedel, čo d'alej, pretože som mal pocit, že ani jednu nebudem schopný splniť. A ak vás hra takto frustruje, nedokážete si ju vychutnať naplno.

Samozrejme, ak si tento problém rozmeníme na drobné, zistíme, že komplikácie vyplývajú z nevyváženého systému PvE (hráč vs. prostredie). Podobne ako Gothic, aj Elex sa riadi mottom: „Najprv zdochlina, potom hrdina,“ a značnú časť hry skrátka nebudete schopní konkurovať väčším skupinám nepriateľov bez toho, aby ste stiahli náročnosť súbojov alebo hry celkovo smerom dole, alebo daný pasáž jednoducho preskočili a vrátili sa neskôr. Hre chýba systematika: jeden jediný druh nepriateľa pre vás môže predstavovať



jednohubku, výzvu alebo istú smrť, a vy nemáte šancu odhadnúť, ktorý zo scenárov vás čaká. Hra vás nezriedka posielala plniť úlohy na miesta, kde vaše šance na prežitie spočívajú v úteku, a aj keď sa dajú mnohé misie vyriešiť viacerými spôsobmi, málokedy sa to zaobíde bez boja. Väčšina mojich potýčok s protivníkmi vyzerala tak, že som ich pozornosť nalákal na môjho spolubojovníka a keď upadol do bezvedomia, vzdialil som sa, aby sa mohol zázračne prebrať doletieť mi s pomocou jetpacku na pomoc. Triviálny súboj tak trval aj desať minút a jediný, čo som dostal, bolo pár desiatok bodov skúseností a niekoľko drobností, ktoré postave „vypadli“ z inventára.

Už zrozumiteľnejší je systém brnení a zbraní, ktorý je založený na kombinácii dvoch rôznych atribútov, aby ste daný predmet dokázali používať. Napríklad unikátny meč „Snake Bite“, ktorý som našiel už po prvej hodine hrania, som

musel sušiť v inventári ďalších 15 hodín, kým som postúpil o dostatočný počet úrovní a získal dostatočný počet bodov, ktoré som následne investoval do požadovaných atribútov – sila a obratnosť. Tie sa navyše po určitej hranici stávajú náročnejšími podobne ako v Gothicu 2, keď ste museli pri postupe o jeden bod sily investovať dva skúsenostné body.

Získavanie úrovní v Elexe je, do veľkej miery vzhľadom na chaotickú náročnosť, vzácné, a byť neotesaného spôsobu, akým hra efekt docieli, išlo by o element hodný pochvaly.

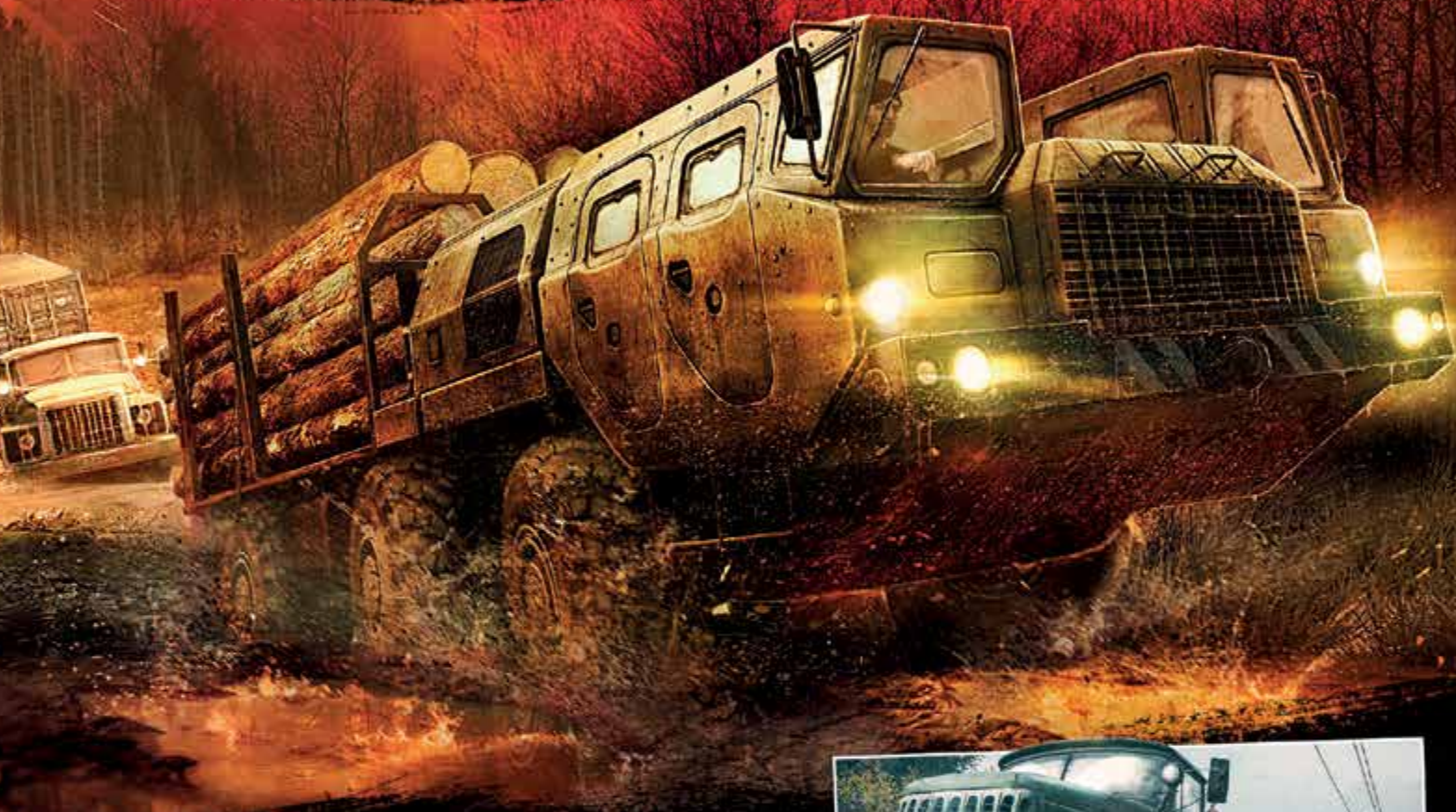
Zvyšovanie atribútov neurčuje len to, ktoré zbrane môžete používať a ktoré nie, ale odvíjajú sa od nich aj „perky“, špeciálne schopnosti, ktoré vám umožnia napríklad vytváranie prsteňov a amuletov či natrvalo zvýšia vašu výdrž alebo zdravie. Určitý počet perkov v danej oblasti, akými sú napríklad „osobnosť“ či „schopnosť prežitia“, vám navyše príležitostne odomkne špeciálnu možnosť v konverzáciách s NPC, ktorá však slúži skôr na spestrenie rozhovorov a jej praktický účel je málokedy výhodný. Na strane druhej som sa už stretol s prípadom, kedy sa odo mňa chcel jeden z členov stráže banditov, aby som u jeho šéfa vybavil posily, a počet mužov, ktorých nakoniec poslali, sa odvíjal od úrovne perkov „schopnosť prežitia“. Hra mi následne oznámila, že toto rozhodnutie bude mať vplyv na príbeh, čo zrejme aj malo – keď som sa k banditovi vrátil, aby som mu oznámil dobré správy, našiel som ho mŕtveho a obklopeného rojom nepriateľov, pred ktorým som mal problém utiecť, nieto s ním ešte bojovať. Prečo to dopadlo takto, aj keď som mu vybavil najvyšší možný počet posíl, zostáva pre



DOKONALÝ OFF-ROADOVÝ ZÁŽITOK

MUD★RUNNER

a Spintires Game



VYCHADZA NA PC A KONZOLE

Spintires: MudRunner je ultimátna edícia hitu Spintires, ktorého sa predalo už viac ako milión kusov. Ovládajte viacúčelové terénne vozidlá a vydajte sa na cestu extrémne sandboxovou krajinou! Prekonajte blatistý terén, divoké rieky a ďalšie prekážky a dostaňte sa do cieľa. Vašími spojencami budú mapa, kompas a vaše vodičské schopnosti. Hrajte sólo, alebo sa pridajte až k trom ďalším šóferom v kooperácii pre viacerých hráčov.

- OVLÁDAJTE 19 SILNÝCH OFF-ROADOVÝCH VOZIDIEL
- POSTAVTE SA EXTRÉMNYM PODMIENKAM A PROSTREDIAM
- POKROČILÝ FYZIKÁLNY ENGINE
- AŽ PRE 4 HRÁČOV V ONLINE HRE

WWW.MUDRUNNER-SPINTIRES.COM



mňa záhadou; v tom momente som mal, v každom prípade, problém vôbec danú situáciu nejako vyriešiť: nechcel som, aby skupina veľmi náročných protivníkov vtrhla do mesta a zabila niektorú z dôležitých postáv, no súčasne som bol proti nej bezmocný. Ani so svojou partáčkou, veľmi zdatnou v mágii berzerkerov, som nemal šancu obrovských zmutovaných chrobákov poraziť, a keď som chcel pred nimi ujsť, vrhli sa priamo na strážcu vchodu do pevnosti banditov, ktorého bez problémov zabili. Neviem momentálne posúdiť, či je takáto nepredvídateľnosť dobrá, ak neplní nejaký účel. Vzhľadom na predošlé skúsenosti mám skôr pocit, že vývojári opäť správne neodhadli situáciu.

Paradoxne, ani početné frustrujúce súboje či predpotopné herné rozhranie nedokázali úplne zničiť radosť, ktorú mi prinieslo preskúmavanie nanovo osídlenej planéty. Či už som prechádzal naprieč zalesnenými oblasťami, ktoré majú pod kontrolou vikingsky pôsobiaci berzerkeri, alebo nehostinnou púšťou Tavar, kde sídlia banditi pripomínajúci postavy z univerza Mad Maxa, bol to skvelý zážitok. Mapa je, aspoň v niečom, dômyselne rozdelená na oblasti, pričom každá z nich vo mne vyvolala iné pocity.

Atmosféra hry je jednou z jej najväčších predností, bez ohľadu na to, v ktorej časti mapy sa nachádzate. Všade nájdete pozostatky dávno zchátralých, no nie vždy úplne opustených budov, ktoré nezriedka skrývajú cenné poklady či odkazy civilizácie, ktorú zničil náraz kométy. Aj keď by rozmanitosť nepriateľov mohla byť väčšia a po čase si začnete všimnúť, že sa druhy zvierat opakujú o niečo častejšie, než by ste chceli, zdá sa, že to nie je takým vážnym



problémom ako recyklácia modelov NPC. Zastarane pôsobia aj animácie tvárí, ktoré sú plastické a umelé. Kvalita hry ani v tomto smere nekorešponduje so štandardom moderných hier.

Príliš strohý je aj súbojový systém, ktorý pozostáva zo striedania „ľahkého“ a „ťažkého“ útoku, ktorým plníte „kombo“ meter, aby ste mohli sekvenciu úderov ukončiť špeciálnym, silnejším úderom. Príjemne ma však prekvapila AI príšer, ktoré nemajú problém nájsť si k vám cestu, aj keď s pomocou jetpacku vyletíte na najbližší kopček, aby ste vypili elixír na obnovu zdravia. Vaši spoločníci sú pri súbojoch najväčším tromfom, pretože vydržia viac než vy a pri vhodnom postupe dokážu upútať pozornosť nepriateľa na seba. Navyše nemôžu zomrieť a keď spadnú v bezvedomí na zem, stačí sa od nich vzdialiť a o chvíľu sú zasa automaticky na nohách. Bohužiaľ, spôsob, akým k nim hra pristupuje, je veľmi

primitívny, a vy im nielenže nemôžete udelovať rozkazy, no neexistuje ani možnosť zasahovať do ich výzbroje. Ako ich nájdete, takí vám aj zostanú, a mimo súbojov vám maximálne tak spescia niektoré konverzácie s inými NPC. Ak ste dúfali v niečo viac, musím vás sklamať – od milovaných hrdinov z Gothicu majú postavy v Elexe na kilometre ďaleko.

Dokonca som mal problém vytvoriť si nejaký „citový vzťah“ aspoň k Jaxovi, hlavnej postave príbehu. Jednotlivé hlavné charaktery, ktorá vás hrou sprevádzajú, pôsobia plytko, akoby ich scenáristi písali na poslednú chvíľu a dizajnéri zasa vytvárali pozliepaním a skombinovaním modelov od iných NPC.

Zhrnuté a podčiarknuté, Elex je prácou odvedenou na 50 percent. Zatiaľ čo prostredie a atmosféra post-apokalyptickej fiktívnej planéty Magalan sa podarili, hra v mnohých aspektoch pripomína nedokončený projekt vo fáze výroby, ktorý autori nedomysleli a nedotiahli do konca. Zaoštalá vizuálna stránka a nezáujímavý hlavný príbeh sú prí nevyváženom a chaotickom PvE v kombinácii s otravným používateľským rozhraním, prekvapivo, tými najmenej rušivými problémami.

Verdikt

Elex trpí mnohými chorobami, na ktoré už herný priemysel 21. storočia dávno vynašiel liek. Ostrieľaní fanúšikovia Piranha Bytes síce nebudú sklamaní, no drsná, neprívetivá hrateľnosť v kombinácii so zastaranou vizuálnou stránkou len s ťažkosťou nadchnú širokú verejnosť.

Mário Lorenc



až 100 kanálov | 120 hodín nahrávania | HBO GO

**IP TV
ZDARMA**
AŽ NA 3 MESIACE



**IP TV
ZDARMA**
NA 3 MESIACE

Archer C1200

Dvoj pásmový výkonný AC router

rýchlosť až 1200 Mbit/s | 2 pásma – 2,4 GHz a 5 GHz | gigabitové porty

USB port pre jednoduché zdieľanie | pokročilé zabezpečenie | externé antény pre skvelé pokrytie

sieť pre hostí | ideálne pre gaming a streamovanie 4k videa

jednoduché nastavenie pomocou mobilnej aplikácie TP-Link Tether ve slovenčine



3-ročná
záruka



rodičovská
kontrola



aplikácia
Tether



2 pásma

www.tplink.tv

Ponuku promoakcie IP TV ZDARMA môžete využiť u vybraných partnerov od 1. 9. do 31. 12. 2017.

WRC 7 FIA World Rally Championship

PRILBA JE POTREBNÁ!

Ako sa rok s rokom zišiel, opäť sa nám na herných obrazovkách objavilo nové pokračovanie pretekárskej rallye hry WRC. V poradí už siedme pokračovanie prináša niekoľko noviniek a vylepšení, ale to, či je tohtoročná verzia lepšia než jej o rok starší súrodeneč, zistíte v nasledujúcej recenzii.

Menší pohľad do histórie

Kto by to bol kedy povedal, že hra World Rally Championship v roku 2001 odštartuje pomerne obľúbenú hernú sériu. Hra ešte pod taktovkou Evolution Studios priniesla poctivú zábavu a dokonca sa aj kritici z rôznych médií zhodli na tom, že ide o naozaj dobrý kúsok, ktorý v dobových recenziách dostával pomerne dobré hodnotenie (priemerne 8/10). O pár rokov neskôr sme sa dočkali ďalších pokračovaní ako WRC 3, WRC 4 či WRC 3: FIA World Rally Championship. Tieto hry sa však už varili v kuchyni iného štúdia pod názvom Milestone. Až v roku 2015 túto sériu zobrali pod svoje ochranné krídla tvorcovia z Kylotonn a vytvorili hry ako WRC 5 (2015), WRC 6 (2016) a nakoniec i dnes recenzované WRC 7.

Ale dost' bolo histórie. Presuňme sa do súčasnosti, pretože história je tu na to, aby sme sa z nej poučili. O tom vedia hľadajci už aj deti v škôlkach, a tak sa vývojári z Kylotonn snažili, aby bol tento ročník čo najlepši. No po niekoľkých hodinách drania virtuálnych gúm na kolesách áut som mal pocit, že síce sme sa dočkali vynovenej WRC 6, no herná séria začína akosi stagnovať.

Čo nás v hre čaká a neminie?

Pred tým, než vhrupnete do hry, si pre vás WRC 7 prichystalo také menšie zoznámenie sa s tým, ako to v drsných rallye pretekoch chodí. Čaká vás taká naozaj pár sekundová

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Kylotonn Racing Games

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálna a zvuková stránka hry
- + pomerne pekný pohľad z kokpitu
- + replay preteku z viacerých uhlov
- + ak máte volant, hra sa ovláda lepšie ako na gamepade

- naozaj otravný hlas spolujazdca
- málo inovácií
- na PS4 iba 30 fps
- chýba podpora VR

HODNOTENIE:



herná autoškola, ktorú zvládne takmer každý. Naučíte sa, čím sa brzdi, čím sa pridáva plyn a ako vyberať čo najlepšie zákruty.

Zároveň hra odporučí pre vás aj najvhodnejšiu obtiažnosť, aby ste nemali neskôr pocit, že WRC 7 je extrémne náročný

titul. WRC 7 ponúka niekoľko módov, do ktorých sa hneď po štarte hry môžete vybrať. Samozrejme, v každej pretekárskej hre sa nachádza klasický Quick Game mód, v ktorom si prosté zvolíte trať, pretekárov, počasie, obtiažnosť a šup do hry. Ani WRC 7 nie je výnimkou a nájdete ho aj tu. V podstate slúži



na odreagovanie, tréovanie trati a také jednoduché, oddychové preteky. Nič viac si však od neho nesľubujte.

Pre každého, kto sníval o poste najlepšieho svetového pretekára, o vavrínových vencoch a búchaní šampanského na stupni víťazov, si tvorcovia pripravili kariérny mód.

V ňom si vytvoríte hráča, dáte mu meno, nastavíte jeho národnosť (to odporúčam neprehliadnuť, pretože pretekár s mojím menom je práve kvôli mojej nepozornosti z Číny) a nakoniec si môžete ešte upraviť náročnosť jazdenia a „chytrosť“ umelej inteligencie.

A tu začína najväčšia zábava tejto hry – vaša jedinečná kariéra. Samozrejme, nevyštartujete hneď z najlepšej kategórie, takže prvý kontrakt, ktorý podpíšete, bude juniorský. To, čo je vo vašej virtuálnej pracovnej zmluve, odzrkadľuje štýl hrania, ktorý budete preferovať.

Niektoré družstvá vám ponúknu možnosť nebrať ohľad na auto, ale na to, aký rýchly budete, iné zasa od vás budú chcieť, aby ste auto šetrili a podobne.

Počas preteku je okrem vás v aute aj váš spolujazdec. Ten tam nie je iba na parádu, ale sleduje trať a hovorí vám, aký typ zákruty nasleduje, či má spevnený okraj, alebo či vás čaká skok. Ide o veľmi dobrú a realistickú funkciu, až na jeden malý detail.

Tento váš kolega má asi najotravnejší a najviac robotický hlas v histórii videohier vôbec. Zo začiatku si ho všímajte, nebudete, no po niekoľkých hodinách hry budete mať chuť mu aspoň jednu tú virtuálnu vraziť priamo medzi oči.

Po každom preteku (či časti preteku) vás čaká vyhodnotenie poradia. Tu uvidíte váš čas a čas súperov a ak máte šikovné prsty, uvidíte sa na špičke

rebríčku. Po sklamaní alebo radosti vám neostane nič iné, len so svojím autom utekať ihneď do garáže, kde budete musieť prípadné poškodenie auta opraviť. Budete si však musieť dávať pozor na to, čo je naozaj nutné opravovať, pretože opravári majú vyhradený čas na opravu, a tak ostane na vás, ktorej časti auta dáte prednosť.

Nečakajte však veľký zázrak, táto časť hry je urobená veľmi jednoducho a skúsenejší hráči milujúci pretekársku simuláciu si to ihneď všimnú. Ďalej môžete sledovať mediálne správy, morálku tímu alebo rovno pokračovať ďalej.

Ak ste milovníkom súperenia so skutočnými ľuďmi, určite si vyskúšajte hru pre viacerých hráčov. No nejde o žiadne terno a svojho súper tak či tak na trati v podstate neuvidíte. Ide skôr len o virtuálne súperenie, ktoré si zvolíte iba v prípade, že sa vám už umelá inteligencia bude zdať slabá. Do pozornosti dávam ešte split-screen režim pre dvoch hráčov, ten je naozaj fajn.

V podstate sa tohtoročný WRC 7 až príliš nápadne podobá na ten minuloročný. Menu pôsobí o čosi modernejšie, no ak ste vlastníkom WRC 6, budete nemilo prekvapení.

Áno, niekoľko noviniek tu nájdete, grafika je tiež vylepšená, zvukové efekty o malý kúsok tiež a celkový dojem z hry je lepší. No už pri prvých krokoch budete mať pocit, že si vývojári s novým ročníkom nedali príliš práce. Avšak jazdný model aj fyzika hry sú skutočne o niečo lepšie a oproti predchádzajúcemu ročníku je to naozaj cítiť.

Vizuál drží hru nad vodou

Vizuálna stránka hry je veľmi pôsobivá. Či už ide o zvukovú, alebo grafickú časť, hra je naozaj krásna. Na PlayStation 4 sa však pripravte na trošičku chudobnejšie detaily a, žiaľ, na 30 FPS. Tento fakt spôsobuje, že pri vyšších rýchlostiach máte pocit, že idete pomalšie. Na to si budete musieť čo najrýchlejšie zvyknúť. Najmä zo začiatku si sem-tam ani neuvedomíte, že do prudkej zákruty idete aj 100 km/h. Hlavný konkurent tejto hry je hra Dirt 4, ktorá, povedzme si na rovinu, vyzerá o niečo horšie. Na druhej strane, Dirt 4 nemá otravného spolujazdca, ktorý má vo svojom rodokmeni Terminátora a Robo-copa. Ak si však odmyslíme tento otravný hlas, ostatné zvukové efekty sú bombastické a dávajú vám pocit, že na trati naozaj ste.

Verdikt

Ak ste fanúšikom WRC, prikrátajte si k celkovému hodnoteniu jednu hviezdičku navyše, ak však nie, WRC 7 vám ponúkne iba priemernú pretekársku hru, ktorá síce oplýva nádherným vizuálom a je pred konkurentom Dirt 4 o niečo popredu, no stále mám pocit, že hra nie je tým pravým orechovým pre bežného hráča. A navyše, z hlasu spolujazdca asi časom naozaj zošaliete.

L'ubomír Čelár

Vaporum

KAŽDOROČNÝ EVERGREEN JE SPÄŤ

Vaporum od bratislavského štúdia Fatbot Games síce v mnohých ohľadoch pôsobí ako klon Bioshocku v štýle „Dungeon Crawler“, no súčasne je obdivuhodné, ako úspešne dokázala partia vývojárov z Petržalky debutovať na celosvetovej úrovni.

Steampunk by si od herných vývojárov zaslúžil viac pozornosti, a mňa osobne veľmi teší, že na túto výzvu odpovedali práve Slováci. Vaporum svojím dizajnom, zápletkou aj štýlom rozprávania príbehu možno až priveľmi pripomína slávny Bioshock, no na strane druhej ide zaujímavé situovanie príbehu, ktoré má svojím prevedením z dielne slovenských vývojárov stále čo ponúknuť.

Po stručnom intre sa, ako bezmenná hlavná postava, ocitnete vo vnútri obrovskej ocelevej veže. Neviete, kto ste, ako ste sa dostali na breh ostrova s kolosálnou stavbou a v podstate ani to, čo má vlastne veža uprostred ničoho znamenať. Viete len, že vás táto tajomná stavba akýmsi spôsobom priťahuje, že ju možno odniekiaľ poznáte. S mnohými otázkami na perách stúpate po jednotlivých poschodiach obrovi až do hlavy, pomocou zanechaných odkazov a audiozáznamníkov odkrývate kúsky skladačky tvoriacej pozadie celého príbehu, riešite puzzle a v neposlednom rade porážate zväčša mechanických nepriateľov, ktorých vám veža stavia do cesty.

Unikátnym prvkom v hre je váš exoskelet, akési steampunkové brnenie, ku ktorému sa dostanete už v úvodnej časti hry. Okrem toho, že existuje viacero variácií, pričom každá má mierne odlišné výhody, je jeho hlavnou úlohou z hľadiska gameplay mechaník používanie špeciálnych modulov, ktoré najväčšmi pripomínajú obdobu plazmidov z podmorského mesta Rapture. Podobne ako ony, tieto

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: steampunk
dungeon crawler
Výrobca: Fatbot Games
Zapožičal: Fatbot Games

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálne pôsobivé
- + steampunková atmosféra
- + vydarený dabing
- + slovenská lokalizácia
- opakujúce sa a jednoduché puzzle
- stereotypnosť

HODNOTENIE:



technologické divy sú založené na akejsi zázračnej látke nazývanej fúmium, o ktorej sa postupne dozvedáte čoraz viac zaujímavostí.

Práve fúmium zohráva vo Vaporu klúčovú rolu, a to nielen z hľadiska rozprávania príbehu. Fúmium získavate z mechanických pozostatkov vašich nepriateľov a vylepšujete si ním svoj vlastný robotický oblek, vďaka čomu ste schopní obratnejšie poraziť zástupy steampunkových pavúkov, golemov či zmutovaných švábov, ktorých vám bude hra v neskorších štádiách servírovať najmä v skupinách.

Koncepcia slovenského titulu Vaporum je jednoduchá, jasná a vzhľadom na nenáročnosť puzzle vám poväčšine umožňuje plynulé prechádzanie jednotlivými úrovňami. Výnimku potvrdzujúcu pravidlo tvoria najmä prípady, kedy sa na vás vrhne niekto nepriateľov naraz, dvere za vami sa zabuchnú a vy sa ocitnete proti presile s nízkou integritou, teda zdravím, vášho brnenia a žiadnou opravárenskou sadou po ruke. Zdá sa, že všetko v hre je presne naskriptované, a ak si vyčerpáte dostupné

zdroje, nerátajte so zázrakom v podobe kraftednia či náhodného nájdenia „lekárničky“.

Našťastie, hra vám ponúka možnosť kedykoľvek si zmeniť ťažkosť alebo uložiť či načítať hru podľa ľubovôle, a to dokonca aj priamo počas súbojov. Nepriatelia navyše postupujú, presne ako aj vy, len po jednotlivých políčkach, a tak nie je problematické aj v tých najhorších situáciách na piaty či šiesty loading vymyslieť taktiku, ako poraziť viacero oponentov naraz aj s mizernou úrovňou zdravia. Špeciálne schopnosti nepriateľov, ako napríklad elektrošok či kyselina, súbojový systém síce spestrujú a mnohokrát aj sťažujú, no po piatich odohraných hodinách som ich už nedokázal vnímať vo veľmi kreatívnom svetle. Zo skupinových útokov v úzkom priestore sa postupne začne stávať pravidlo a často sa mi stalo, že som namiesto adrenalínu čelil nuda a v najlepšom prípade som hru len pauzoval a zašiel si po kávu – alebo si zahral na chvíľu niečo druhé.

Stereotyp sa autorom vkradol nielen do súbojového systému, ale aj do diverzity, ktorú v hre nájdeme, celkovo. Aj keď dokáže





a majú opakujúci sa trend: tu treba poposúvať veľké bedne, tam zasa zatlažiť tlakový plát na zemi tehlou, ktorú príhodne nájdete tesne predtým, než situácia vyžaduje jej využitie. V konečnom dôsledku sa nevyhnete pocitu, že jediným cieľom hry je dostať vás od dverí k dverám, ku ktorým večne musíte nájsť určitý typ kľúča, a nič iné medzitým akoby neexistovalo.

Na tento dojem si však treba dať pozor, lebo je klamlivý. Veľkú pochvalu si autori zaslúžia za obratné rozprávanie príbehu pomocou nájdených poznámok, dopisov a najmä výborne nadabovaných audiozáznamníkov. Tejto stránke mohol Fatbot jednoznačne venovať viac priestoru a aj keď budete nachádzať odkazy predošlých obyvateľov veže relatívne často, pri ostatnom stereotype sa niekedy neubránite myšlienkam, že tento aspekt hry je trochu nerozvinutý. Získané správy sú zaujímavé a cítiť z nich, že mnohokrát zrejme majú hlbší zmysel, ktorý azda pochopíte až neskôr, no predsa len sa okolo tejto stránky štúdio len zľahka obtrelo. Vidno, že nejde o „koreňový“ prvok, a osobne to pokladám za obrovskú škodu – hlavne preto, že by to rozrazilo postupne rastúci stereotyp a motivovalo hráča do energetickejšieho postupu.

Vítaným spestrením sú, okrem záznamníkov predošlej populácie veže (kam zmizla?!) aj ukryté lokácie, v ktorých často nájdete unikátne zbrane či brnenia spolu s krátkymi poznámkami ich predošlých majiteľov. Vaporum navyše na Steame disponuje systémom „Achievementov“, čo do hry opäť aspoň trochu vnáša tak potrebný element diverzity. Pokiaľ teda ide o náš videoherný priemysel, stále máme svetu čo závidieť. Talentovaných autorov síce pribúda, no je to veľmi pomalý proces, ktorý bude potrebovať roky na to, aby sme sa mohli pozrieť zahraničiu bez obáv do očí.

Štúdiá ako Fatbot Games v tomto procese zohrávajú kľúčovú rolu. Vaporum možno neprekypuje originalitou a viac-menej vsádza na osvedčený trojuholník strata pamäte – záhada – veľkolepé rozuzlenie, no z umelecko-herného hľadiska stále ide o slovenskú špičku. Ak dokázala malá skupina šikovných Slovákov debutovať vydaním hry, ktorou sa môžeme v zahraničí právom pochváliť, čo by sa stalo, ak by sa k nim pridali ďalší, rovnako talentovaní ľudia, navyše s prostriedkami potrebnými na realizáciu ďalších nápadov?

Úprimne sa teším na to, s čím „fatboti“ prídu nabudúce. A držím im palce.

Verdikt

Aj keď sa Vaporum zrejme nikdy nezaradí medzi steampunkové klasiky, je vydareným debutom a slubným začiatkom kariéry bratislavského štúdia Fatbot Games. Hra síce vo viacerých ohľadoch zanecháva priestor na zlepšenia v prípadnom pokračovaní, no v rámci slovenskej hernej tvorby ide o jeden z najlepších titulov za posledné roky.

Mário Lorenc

Vaporum zaujať a získať si vašu absolútnu pozornosť hneď v úvode, po niekoľkých hodinách si začnete všimnúť, že sa na vás vrhajú stále tí istí nepriatelia, stále na tých istých miestach, a navyše proti nim bojujete stále tými istými zbraňami. Hoci je dizajn jednoduchých poschodí veže veľmi pekný a spolu so zvukom bez zbytočného soundtracku vytvára jedinečnú

atmosféru, neubránite sa pocitu, že jeden level sa, až na niekoľko výnimiek, esteticky nápadne podobá na ten predošlý. Rovnaké modely, rovnaké textúry. Vizuálne je hra veľmi vydarená, no na môj vkus až príliš strohá, aj keď má labyrint takpovediac v rodnom liste.

Zďaleka najhoršie však obišli puzzle, ktoré sú až príliš jednoduché

Gran Turismo Sport

TO ISTÉ GT V NOVOM DIELE?

Pretekárskych hier je v posledných rokoch čím d'alej, tým menej a často sa pri nich nedá spoľahnúť na kvalitný zážitok. Gran Turismo je výnimkou v mori hier, ktorá potvrdzuje pravidlo. A ako symbol kvalitného pretekania opäť prináša nový diel.

Gran Turismo už od prvého dielu v roku 1997 potvrdzuje, že pretekárske simulácie zakaždým ponúkajú mnohé k dispozícii. Nielenže ich Polyphony Digital robí perfektne, no hru každým rokom zdokonaľuje. Značka GT sa v hráčskom svete tak stala zárukou kvalitnej pretekárskej simulácie, ktorej nemôže konkurovať ktokoľvek.

Táto séria ako prvá prichádza aj na PS4, no to je len jedna z novinek, ktorá ju sprevádza. GT po prvýkrát ponúka aj plnú podporu HDR, 4K a VR technológií. Pre tak skvelo vyzerajúcu hru je to poriadny krok vpred.

Vo väčšine závodných hier, no najmä v GT, musíte najprv prejsť šoférskym výcvikom, teda istou formou tutoriálu. Nemali by ste ho vynechať ani napriek svojim skúsenostiam, keďže v ňom získate niekolo prvých áut a peniaze, ktoré vás na začiatku nakopnú. Na rozdiel od iných hier, je tento školiaci tutoriál

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Raceingovka

Výrobca: Polyphony Digital

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + multiplayer
- + garáž/múzeum
- + jazdné vlastnosti
- + vizuál

- málo sólo obsahu
- takmer neustála potreba online pripojenia

HODNOTENIE:



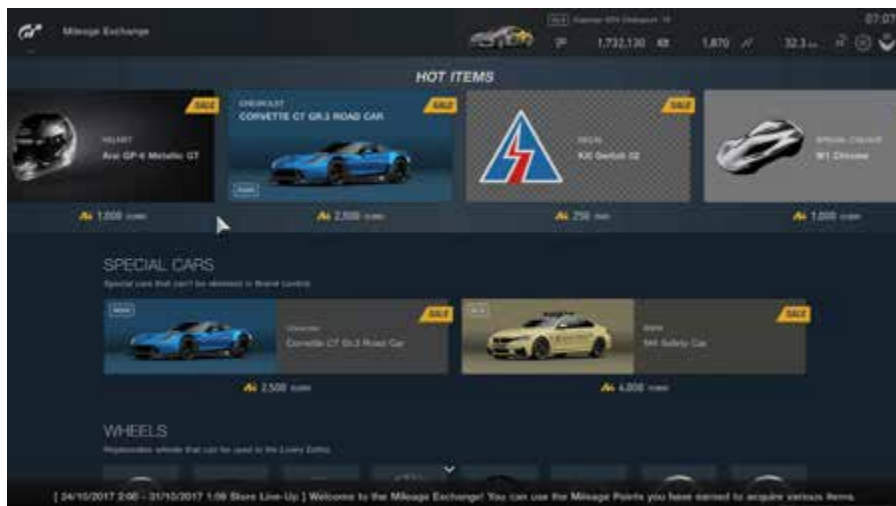
zábavný a hlavne poučný. Začína naozaj jednoducho, doslova stlačením plynu, no postupne sa dostávate k zložitým zákrutám až po herné peklo 'hairpins' a šmyky. Práve pri nich po prvýkrát pochopíte hĺbku, ktorú v sebe model jazdenia v GTS skrýva a zistíte, čo vás čaká na reálnych okružoch. Čo sa týka hrateľnosti, GTS nasleduje dobré meno svojich predchodcov. Novinkou je osobitný

mód, v ktorom môžete dookola trénovať na jednotlivých častiach okruhov, pokým nie ste spokojný s ich zvládaním. Ale ak máte záujem o kariérny mód čaká vás mierne sklamanie.

Najbližšie má k nemu Missions Challenge Mode, no nečakajte žiadnu premyslenú kampaň akou bola napríklad tá vo Forze, alebo v Project Cars. Viac-menej ide o sériu 64 pretekov.

Niektoré z úvodných nie sú preteky, ale iba úlohy, v ktorých musíte dosiahnuť určitú rýchlosť alebo navigovať auto po určenej trase. Trate sú, samozrejme, čím d'alej, tým náročnejšie, no stále ide len o jeden pretek za druhým. Môžete v nich nanajvýš zbierať medaile. Oproti konkurencii tak pri prezentácii pravej športovej hry t'ahá za kratší koniec.

Napokon, k dispozícii aj Arcade mód, v ktorom pravdepodobne najviac času strávia sólo hráči. Môžete si v ňom nastaviť preteky podľa vlastných kritérií a želaní alebo si dokonca zahrať co-op s vaším známym na jednom televízore. Za veľký mínus považujeme chýbajúcu možnosť vytvoriť





online pretekánie funguje naozaj perfektne. Netcode problémy sú minimálne a takmer nebadateľné a dokonca nedoplatíte ani na havarovaných jazdcov. Hra ich na určitý čas inteligentne mení na "duchov".

Určite by ste mali venovať pozornosť módu Brand Central Mode, v ktorom si zároveň kupujete autá. Predstavujú vám tu svoju históriu mnohé značky áut nielen pomocou obrázkov, ale aj prostredníctvom zaujímavých informácií. Popri hraní zistíte veľa o svojich obľúbených značkách a výrobcov áut. Tie sú dokonca na osobitnej časovej osi pospájané s dôležitými svetovými udalosťami, aby ste mohli priradiť konkrétne auto k obdobiu, v ktorom bolo vyrobené.

Verdikt

Keďže ide o prvé Gran Turismo na novej generácii (už aj tak starej) PS4ky, čakali by sme od Sony viac. Aj napriek tomu, že hráči budú hundrať na masívny nedostatok sólo obsahu, dostali do rúk nepochybne jednu z najlepšie vyzerajúcich pretekárskych hier dostupných na PS4. Nie každý fanúšik jazdenia bude s vizuálom hry a s jazdením nespokojný, čo však nedokazuje, že takéto skvelé prevedenie si nevyžaduje viac obsahu. Práve naopak. No ak nekladiete až taký dôraz na singleplayer a kariérne módy, vlastnite práve takú hru, na akú ste čakali. Pomer ceny a obsahu však možno nie je úplne vyrovnaný.

Richard Mako

si vlastný mini šampionát, čo má dokonca aj hra Mario Kart.

Hra neponúka veľa možností pre sólových hráčov, a preto vývojári zabezpečili aspoň solídny multiplayer. Po niekoľkých hodinách hry veľa mi rýchlo pochopíte, že práve ten bol zmyslom hry od začiatku a preto aj singleplayer vyzerá tak skromne.

Koniec koncov, online mód "Sport" nesie rovnaký názov ako hra. Po zapnutí multiplayeru si budete musieť pozrieť niekoľko videí, ktoré vás uvedú do sveta motošportu a jeho etikety. Tú berie hra naozaj vážne a za porušovanie budete adekvátne potrestaný či ohodnotený.

Aj keď hra už vyšla, jej najzaujímavejšia online časť v nej nebude až do novembra. Ide o sa tzv. "Poháre", z ktorých zatiaľ nie je aktívny ani jeden.

Principiálne pôjde o seriózne online šampionáty, v ktorých budú hráči proti sebe súťažiť a pravdepodobne aj z hry vypadávať, či postupovať v nej ďalej. Tento zaujímavý nápad nie je zatiaľ uskutočnený. Faktom zostáva, že



Project Cars 2

POKRAČOVANIE AKO MÁ BYŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Pretekársky
simulátor

Výrobca: Slightly
Mad Studios

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + obrovský počet tratí, áut a módov
- + skvelo zvládnuté počasie a zmeny času
- + vylepšené jazdné modely áut
- + jednoduché prispôsobenie
- + dobrý pomer medzi náročnosťou a zábavou

- chvíľkami pokrívajúcej úroveň AI protihráčov
- občasné bugy



Môže sa názov herného štúdia do určitej miery vzťahovať na hry, ktoré sú v ňom vytvárané? Pri Slightly Mad Studios, čo v preklade znamená Mierne šialené štúdio, možno aj hej. Šikovní ľudia, ktorí hráčom priniesli obľúbené tituly, ako Need for Speed Shift, Shift Unleashed či World of Speed si v roku 2015 povedali, že majú na vytvorenie perfektného simulátora, ktorý by dokázal konkurovať renomovaným menám, ako Forza, Assetto Corsa alebo Gran Turismo. Už len to je sama o sebe celkom šialená predstava. V tomto štúdiu sa ale výzvy nezľakli a prišiel tak na svet titul Project Cars, ktorý toho sľuboval naozaj veľa – od perfektných vizuálov až po pravý pretekársky zážitok, no vo viacerých smeroch za konkurenciou nakoniec zaostával a jeho obľúbenosti bránilo hneď niekoľko problémov.

Od vydania Project Cars prešli dva roky a v Slightly Mad si asi povedali, že na chybách z minulosti sa dá poučiť. Pokračovanie, s logickým názvom Project Cars 2, stavia na stabilnej fanúšikovskej základni prvého dielu, no aj na jeho kritike.

Podarilo sa však tentoraz priniesť naozaj niečo výnimočné alebo pôjde len o ďalšiu pretekársku hru? To som sa odhodlal zistiť tým najlepším spôsobom, aký poznám. Pripraviť sa, nohy na pedále, ruky na volant, zelené svetlo na štarte zasvieti každú chvíľu.

PC2 - Stále hardcore alebo arkáda pre deti?

Moje prvé pocity z Project Cars 2 som už spísal v preview článku, ktorý je, keď sa naňho teraz spätne pozerám, nadmieru pozitívny. Odvtedy neprešlo veľa času a môj názor ani nebol priveľmi pozmenený. Mal som



ale viac možností sa s hrou poriadne zoznámiť, odhaliť jej špecifické maniere a snažiť sa ďalej vylepšovať svoje časy, štýl jazdy či návyky na jednotlivé autá.

Pretekárske hry sa najlepšie spoznávajú v hernej kariére a ja

som nemal dôvod nevyskúšať si ju. V Project Cars 2 stavili na osvedčený systém, v ktorom je možné začať s rozličnými druhmi áut, ale tie najťažšie preteky či šampionáty sú uzamknuté až do momentu, keď hráč preukáže aspoň aké-také skúsenosti.

HODNOTENIE:





Ťažké začiatky...

Aby som hneď na začiatku ubezpečil všetkých zástancov hardcore pretekárskych simulácií, Project Cars 2 si naďalej udržalo svoju náročnosť. Toho,

kto nie je pretekársky guru, po prvý raz spustí PC2 a okamžite skočí do pretekov, čaká pár hodín reštartovania a učenia sa. Učenia sa prispôbiť si rýchlosť v rôznych druhoch zákrut, učenia sa dávať si pozor na slepé uhly a na protivníkov,



ktorí už nie sú takí agresívni ako v prvom diele, no stále sa dokážu natlačiť do jazdnej dráhy z nečakaných smerov a rozhodnúť tak celú hráčovú snahu. Trvalým bydliskom menej skúsenejšieho hráča budú v prvých chvíľach hrania štrkové plochy po okrajoch okruhov a kombinácia klávesov Escape-Restart-Enter.

...zaslúžená odmena

To ale neznamená, že by som túto hru neodporúčal aj menej skúsenejším hráčom, alebo možno aj začiatočníkom. Na Project Cars 2 sa mi veľa mi zapáčila možnosť upraviť si celú hru podľa svojich predstáv. Nehovorím tu len o možnosti nastaviť si autá tak, aby presne reflektovali šoférske preferencie. Mnohokrát som strávil viac času upravovaním nastavenia podvozku a prevodovky ako v samotnom závode a vôbec sa za tento fakt nehanbím.

Nemám na mysli ani možnosť upraviť skúsenosť protihráčov, za ktorými stojí umelá inteligencia, toto je očakávané od každej správnej hry, hoci množstvo pretekárskych hier má iba dve úrovne protihráčov – tí, čo jazdia, ako by boli prvýkrát za volantom alebo samovrahovia s raketou v zadku.

Ja mám na mysli možnosť nastavovať si ako už spomenuté veci, tak aj dĺžky šampionátov. Po malom snažení, chvíľke učenia sa a zmene či prispôbení niekoľkých nastavení je hra oveľa zábavnejšia a hráč si môže vychutnávať vylepšovanie časov alebo napínavé súboje o prvé priečky.

Vizuály

Moderné pretekárske hry by ale, samozrejme, neboli perfektné, keby sa nesnažili čo najviac sa priblížiť k realite ako zážitkom. Už prvý diel v tejto sérii mal veľa mi blízko k vizuálnej dokonalosti a pokračovanie celkom neprekvapivo pokračuje v snažení.

Samozrejme, sem-tam sa ukázala počas hrania nejaká chybička, ktorá dokázala človeka vytrhnúť z pocitu, že je priamo v centre diania a úplná fotorealisticnosť je stále sci-fi. Na vysokých detailoch si ale hráči naozaj pošmknú, nielen na takmer dych berúcich modeloch áut, ale aj trať a okolia. To najlepšie, čo PC2

ponúka, ale nie sú autá ani trate, ale celkom prekvapivo – počasie.

Počasie a čas

Niekoľko si možno pomyslí, čo je to za kravinu, že na pretekárskej hre je také dôležité počasie a čas dňa. Kto ale Project Cars 2 neskúsi, nepochopí.

Množstvo moderných hier si už dáva na premenlivý svet väčší pozor ako pred pár rokmi a pravdou je tiež to, že v pretekárskych hrách, ktoré nie sú čistou arkádou, býva rozdiel pri jazdení na hladkom asfalte okruhov, prašných cestách vedúcich cez vidiek až po zasnežené horské priesmyky celkom citel'ný.

Ale tak prirodzene premenlivé počasie a napredovanie času, ako sa to podarilo tomuto titulu, tu ešte nebolo.

Môže sa to zdať prinajmenšom divné, ale lepšie pocity ako začínať preteky na suchých gumách, konečne ich po niekoľkých kolách zahriať a prestať šmýkať zadkom auta iba preto, aby začalo jemne popírčať a postupne liať a ja som musel byť riskovať vyletenie z trate, alebo stratený čas pri výmene gúm, som pri iných hrách nezažil.

Podobne je to aj pri napredovaní času, hlavne pri type pretekov Endurance. Striedanie dňa s predĺžovaním tieňov pri západe slnka, keď sa zrazu strácajú zákruty a slnko bije priamo do očí až po temnú noc, keď sa môže v jazdnej dráhe z ničoho nič objaviť pomalý protivník. Systém Livetrack, ktorý sa o počasie a čas stará je naozaj zvládnutý na jednotku.



Chuť pokračovať

Pri pretekárskych hrách som veľakrát narazil na jeden a ten istý problém. Tým je motivácia stále jazdiť, ktorú niektoré tituly dodávajú príbehovou časťou (alebo sa o to aspoň snažia) alebo kariérou, vďaka ktorej hráči odomykajú stále náročnejšie podujatia a výkonnejšie autá.

Project Cars je, našťastie, jednou z tých lepších hier. Ak ma aj náhoda prestalo baviť postupovať v kariére, vďaka niekoľkým prejdeňým šampionátom som mal odomknutý prístup ku špeciálnym podujatiam, ako testovanie áut rozličných výrobcov alebo napríklad aj možnosť skúsiť si "retro" monštrá, ako formulu Lotus 49C či Porsche 936 na historických verziách okruhov. Nehovoriac o tom, že Project Cars 2 ponúka nielen naozaj veľký počet vozidiel, ale na svoje si prídu fanúšikovia asfaltu a napríklad aj rallycrossu.

Chybičky krásy

Ako teda Project Cars 2 celkovo obštal? Nanešťastie, nie úplne perfektne. Hoci je na ňom vidieť obrovské pokroky, hlavne čo sa fyziky áut týka, používateľského zážitku alebo aj spomínaného počasia a celkového pocitu z herného sveta, stále trpí niekoľkými neduhmi. Hlavným z nich je umelá inteligencia protivníkov. Oproti prvému dielu je neporovnateľne lepšia, stále ale nie je dotiahnutá do takého štádia, aby sa dala porovnávať ku stáliciam, ako Forza či Gran Turismo. Kariéra je síce dostatočne zaujímavá, aby udržala hráčsku pozornosť až po úspešné dokončenie pretekov, ale sem-tam bol môj pocit z celého šampionátu skazený iba kvôli hlúpych chybám počítačových protivráčkov.

Šťastím ale je už spomínaná silná komunita a fanúšikovská základňa, ktorá si ubuže veľa zábavy v online multiplayeri. Takže pokiaľ by ste neplánovali prechádzať Project Cars 2 sólo, ako multiplayerový pretekársky simulátor určite obstojí.

Zhrnutie

Slightly Mad Studios prešli od prvého dielu veľký kus cesty. Na najväčších chybách Project Cars naozaj zapracovali, len je smutné, že sa im nepodarilo všetko dotiahnuť na 100%. PC2 si ale zaslúži slová chvály, lebo dokáže zabaviť ako menej skúsených hráčov, tak potrápiť hardcore pretekárov. Pokiaľ ste fanúšikom pretekárskych simulátorov a komunita za multiplayerom bude dostatočne silná, tak nie je dôvod, aby ste nad kúpou tohto titulu príliš rozmýšľali.

Daniel Paulini

SÁM
NESPASÍŠ
TENTO
SVET

DC
JUSTICE LEAGUE

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
AN A&P ENTERTAINMENT PRODUCTION AND UNIVERSAL PRODUCTION A ZACK SNYDER FILM "JUSTICE LEAGUE" BEN AFFLECK HENRY CAVILL AMY ADAMS IAN MCKEEN EZA MUKLEY
JASON MOMOA RAY FISHER JEREMY IRONS DAVID LANE CONNIE NELSON J.K. SIMMONS
DIRECTED BY ZACK SNYDER PRODUCED BY DAVID BERNHEIMER AND RICHARD PEARSON WRITTEN BY JON BERC
SCREENPLAY BY CHRISTOPHER YOUNG AND EMMA THOMAS
CASTING BY JON BERC COSTUME DESIGNER PATRICK TATIPOLAKIS
EDITOR CHRIS TERRIDO EXECUTIVE PRODUCERS JESS WHELAN CHARLES ROVEN DEBORAH SNYDER
EXECUTIVE PRODUCERS JON BERC GILLOFF JOHNS
PRODUCED BY ZACK SNYDER

V CINEMAX OD 16. 11.

AJ V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

South Park: The Fractured But Whole

PRIPRAVTE SA NA SOUTH PARK,
AKÝ STE EŠTE NEZAŽILI!

Zachráňte mačku, zachránite svet! Približne takto by sa dal zhrnúť najnovší počin tvorcov South Parku – Traya Parkera a Matta Stonea, ktorí, ako vždy, balansujú na hrane skvelej zábavy a etickosti. Pripravte sa na vlnu smiechu a zábavy!

Nový South Park: The Fractured But Whole začína celkom nevinne. Cartmana prestane baviť hra na stredovek, a tak sa všetky deti z mesta rýchlo premenia na superhrdinov. Opäť ale nastáva problém, pretože deti sa rozdelia na dva tábory. Freedom Pals, napodobeninu X-Menov, vedie Timmy a.k.a Proferssor Timothy, no a Coon and Friends, ktorého súčasťou ste aj vy ako New Kid, vedie Cartman a.k.a Coon. Začína sa tak boj o to, kto bude mať najcoolovejšiu bandu superhrdinov a celé to ešte nabere na obrátkach krátko po tom, ako je v meste vypísaná 100 dolárová odmena za nájdenie stratenej mačky. Obe skupiny hrdinov sa teda, samozrejme, pustia do vyšetrovania, no to ešte netušia, čo sa za záhadným zmiznutím v skutočnosti skrýva.

Ak ste s obl'ubou hrali pôvodný Stick of Truth, po zapnutí Fractured But Whole sa budete cítiť ako doma. Hratel'nosť ostala v jadre nezmenená. Či už samotný level dizajn, ktorému sa nedalo vytknúť nič ani minule, alebo prechádzanie sa po autenticky prepracovanom meste, až po samotné boje, nový South Park sa proste hrá skvele. Ubisoft vzali v princípe celý pôvodný South Park, ktorý bol skvelou hrou aj doteraz a vylepšili v ňom všetko, čo sa ešte vylepšiť dalo.

Opäť sa môžete tešiť na celý rad spolubojovníkov a klasických ikon mestečka stojacich po vašom boku. Či sa rozhodnete mať vo svojom tíme ikony ako Stana a Kyla, alebo siahnete po novinkách ako Wendy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Akčná RPG
adventúra

Výrobca: Ubisoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý humor
- + prepracovaný svet postáv
- + inovovaný bojový systém
- + príbehová zložka

- jeden South Park nám nestačí

HODNOTENIE:



a.k.a Call Girl, je už len na vás. Vyberajte ale múdro, pretože každý má svoj špecifický set vlastností a schopností, ktoré sa nemusia hodiť do každej situácie. K ich vybalansovaniu vám ale pomôže more použiteľných jednorazových bonusov, ktoré podporuje systém vyrábania. Pomocou neho sa počas

hry učíte nové recepty jedál a nápojov, tie potom môžete počas boja použiť, no vzdávate sa tak svojho t'ahu. Ide väčšinou o oživovacie alebo healovacie nápoje, ktoré budú postupom času vždy silnejšie, no sú tu aj nápoje, vďaka ktorým sa vaša postava obohatí o nové schopnosti. Práve tieto špeciálne schopnosti



získané vďaka receptom sú jednou z najdôležitejších novinek. V South Parku si totiž svoj fast foodový mexický stánok otvoril Morgan Freeman, ktorý sa vám pomocou špeciálnych burito receptov snaží ukázať váš pravý potenciál. Vďaka nim získate postupom času schopnosti, ktoré vám umožnia ohýbať časopriestor, a to, samozrejme, prdením. Zastavenie času či jeho vrátenie sú len niektoré z výhod, ktoré môžete ako jediný zo všetkých v meste (a pravdepodobne na celej planéte) využívať. Najmä v náročnejších súbojoch budete vďaka nim v miernej výhode, avšak každá z týchto schopností má pomerne dlhý obnovovací čas.

Tieto schopnosti ale menia okrem boja aj bežný spôsob preskúmania mesta. Vrátením a zastavením času viete vyriešiť mnoho problémov a prekážok, ktoré by ste inak museli obchádzať. Musíte však dbať aj na to, aby ste ich používali múdro

a často ich kombinovali. Takto sa v podstate dostávame k riešeniu mnohých bočných úloh, ktoré sú prítomné aj v tejto hre, no tentokrát sú novými mechanikami obohatené o zaujímavejšie riešenia a hádanky. Často sa budete musieť vracieť k lokalitám, ktoré boli predtým neprístupné. Tie sa vám podarí sprístupniť práve kombináciou niekoľkých schopností, no často aj vďaka pomoci ostatných partákov z vášho tímu. Celú atmosféru bojov, ale aj obvyčajného prechádzania mestom priam majstrovsky dopĺňa miestami síce brutálny, no trefný a pravdivý humor, ktorý si na mušku berie všetko – od celebrit, cez aktuálne témy, až po samotnú hru. Humor sa skrýva naozaj všade a hlavným cieľom vášho hrania sa časom stane práve vyhľadávanie vtipných momentov. Mesto teraz ponúka ešte viac skrytých častí a tajomstiev presne tak, ako i v minulom diele, no ich nájdenie často sprevádzajú skutočne skvelé

momentky, komentáre a scény, ktoré len viac posilňujú skvelý pocit z hrania. Nepotrvá dlho, kým vás dej úplne pohltí a ani si neuvedomíte, že vlastne sám hráte 15-hodinovú, najlepšiu epizódu South Park série.



Ďalším, nemenej dôležitým vylepšením, je fakt, že vás tentokrát vaša postava nebude obmedzovať v kustomizácii. Naraz môžete vykonávať dokonca až tri rozdielne povolania a ich schopnosti môžete medzi sebou voľne a ľubovoľne kombinovať podľa vlastnej vôle. Do tohto konceptu voľnosti zapadá aj vzhľad vašej postavy, ktorý už nie je nijako viazaný na vaše povolanie, a tak si teraz môžete vybrať taký hrdinský oblek, aký sa vám len zapáči. Či sa rozhodnete pre vzhľad seriózneho superhrdinu s maskou, plášťom a všetkým, čo k tomu patrí, alebo si zvolíte cestu recesie s podprsenkou namiesto helmy a nočného neglizé ako brnenia, je len na vás.

Posledným, no snáď najdôležitejším prídavkom, je systém artefaktov. Tie počas hrania získavate z bojov ako odmeny za splnenie úloh a sú hlavným zdrojom vašej sily. Každým novým levelom, ktorý vaša postava dosiahne, odomknete nový slot pre artefakt a ten okrem zvyšovania vašej celkovej sily ponúka aj rozdielne bonusy. Combo damage, status effect damage, bonusový život alebo healovanie sú len niektoré z tých najdôležitejších. Najprv sa vám to bude zdať len ako pár bonusov navyše, no neskôr, keď už budete mať dostupných niekoľko artefakt slotov, sa práve tie stanú nosným múrom vašej taktiky. Každá vaša schopnosť a schopnosť vašich partákov totiž priamo súvisí s niektorým z bonusov, a tak občas viete spojením správnych artefaktov a tímu vytvoriť naozaj šialene silné a efektívne kombinácie.

Verdikt

Vy ešte stále čakáte, nebodaj váhate? Keď som vás o dokonalosti South Parku nepresvedčil doteraz, zrejme vás už ani nepresvedčím. Už po prvom Stick of Truth nebolo hre veľa čo vyčítať a teraz je toho ešte menej. Ubisoft vylepšil mierne nedostatky originálu a dokonca pridal ešte hromadu skvelých nových nápadov a mechaník, ktoré robia z Fractured But Whole jednoznačne South Park Masterpiece.

Šialený a trefný humor, more zábavy a hlavne pocit, že hráte vlastnú epizódu South Parku jednoznačne stoja za každé euro, najmä, ak ste ozajstný fanúšik South Parku.

Richard Mako

NBA 2K18

NBA SAN ANDREAS

V našich končinách možno nie je basketbalová simulácia z dielne 2K taká známa, ako v prípade série FIFA alebo NHL, no aj napriek tomu je 2K basketbal každým ďalším ročníkom stále vyzretejší. Žiadnou výnimkou nie je ani NBA 2K18.

Aj tento najnovší počín v sebe spája to najlepšie z predchádzajúcich ročníkov, teda hrateľnosť a vizuál, pričom na svoje si prídu aj fanúšikovia rozsiahlejšieho multiplayeru, ktorý je v skratke tou najzásadnejšou zmenou.

V NBA 2K18 sa tvorcovia zjavne zamerali na online časť, takže obľúbený príbehový režim MyCareer už nebude taký šťavnatý, ako by ste asi čakali, no pre mňa osobne to znamená veľké plus. Športovú simuláciu, ktorá sa snažila hrať na city hráčov rôznymi intrigami, totiž nepovažujem za prínos. Tento rok to bude všetko v znamení jednoduchých dialógov a hlúpych prestrihových scén.

Hráč menom DJ

Vžijete sa do role nováčika menom DJ (áno, horšie to už byť nemohlo) a v podstate hneď sa vrhnete do zápasov najvyššej basketbalovej ligy, pričom výber

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Šport

Výrobca: Visual Concepts

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá hrateľnosť
- + online v režime kariéry
- + technické spracovanie
- mikrotanskacie
- slabšie príbehové pozadie
- prepady snímkovania v prestrihových scénach

HODNOTENIE:



vášho mužstva je kompletne vo vašej réžii. Už nebudete prežívať muky v nižších ligách a vašou jedinou úlohou je dostať sa na vrchol prostredníctvom hodnotenia, ktoré by sa malo zastaviť na čísle 99.

Celá komunikácia bude opäť prebiehať prostredníctvom vášho telefónu, takže komunikácia je len a len na vás. Dohadovania



sa s agentom, trénerom a rozširovanie kontaktov z radov hráčov vás bude sprevádzať prakticky na každom rohu.

Možno si teraz povieť, že to môže byť nuda, no v tejto chvíli prichádza na rad najzásadnejšia novinka režimu kariéry – online prvky. To, čo v minulých ročníkoch fungovalo samostatne, je teraz prepojené do jedného online celku.

Malé GTA

Po zápasoch, v ktorých máte voľno, môžete vykročiť do ulíc, presnejšie, do okolia pri štadióne. Rozlohou sa nešetrilo a prakticky máte k dispozícii hneď niekoľko ulíc, ktoré ukrývajú zaujímavé možnosti. V uliciach ale nie ste sami a na svojich potulkách stretávate ostatných hráčov zo sveta NBA 2k18, čo, samozrejme, ponúka ďalšie príležitosti.

S ostatnými hráčmi si zahráte basketbal v telocvični, prípadne rovno na ulici. Takýmto spôsobom si môžete slušne zarobiť a následne tak vylepšovať svoju postavu. Svoje zarobené peniaze môžete utrátiť aj



Mikrotransakcie

Všetko, od nových pohybov, výdrže, lepšej strel'by a koordinácie podlieha hernej mene, ktorú môžete razom dobiť za reálne peniaze a to už zábava nie je. Absolútny nováčik je tak rázom superhviezda v podobe Jordana.



Pokiaľ ide o samotnú hratel'nosť, tá je, ako som už spomínal na začiatku, jednoducho výborná. Na palubovke sa cítite ako doma, reakcie a animácie sú perfektné a celé to zdobí perfektný vizuál. Zápas sa vám odsýpajú ako z rukáva a vy sa postupne, krok za krokom zlepšujete. Do diania na štadióne vás vtiahne aj perfektná atmosféra, ktorá výborne dopĺňa samotné zápasy. Ani komentátori nehrajú druhé husle a zápas živo komentujú, takže v tomto smere panuje absolútna spokojnosť. Miestami mi však kazil dojem menší prepad snímkovania, ktorý však nebol prítomný priamo počas hry, ale v prestrihových scénach.



Ak vás začne nudiť režim kariéry, môžete vyskúšať aj ďalšie známe režimy, ktoré v podstate zostali bez zásadných zmien. Možno MyGM alebo, ak chcete, kariéra manažéra má priamy súvis s režimom MyCareer. Nehcem vám nič prezrádzať, no v zásade je manažérsky režim samostatným doplnkom s ešte horším príbehovým pozadím ako v prípade MyCareer.

Verdikt

V každom prípade, aktuálny ročník NBA 2K18 je dôstojným nástupcom svojich predchodcov. Novinka v podobe online prvkov v režime MyCareer je veľkým a príjemným spestrením, ktoré kazia len neslávne známe mikrotransakcie.

Zvyšok zostal bez veľkých zmien, čo je len a len dobre. Tešiť sa tak môžete na výbornú basketbalovú simuláciu s takmer dokonalým pôžitkom z hrania.

Ján Schneider



na iné voľnočasové aktivity. Tie sú úzko späté s basketbalovou kultúrou, takže na vás čaká tetovací salón, holičstvo alebo aj obchod s oblečením.

Navyše, môžete navštíviť aj akúsi herňu s hernými automatmi a skrátit' si čas pri nejakej jednoduchej hre, skrátka možností je veľa. A pokiaľ do toho zapojíte aj svojich

kamarátov, verte mi, že o zábavu je postarané. Týmto krokom v podstate zažijete malé GTA vo svete NBA.

Za veľký nedostatok však považujem hernú menu a jej použitie. Platíte prakticky za všetko, aj za pohár vody. To možno pridáva na realnosti, no problém nastáva v okamihu, keď za hernú menu zlepšujete aj atribúty svojej postavy.

Middle-earth: Shadow of War

GONDORSKÝ KASKADÉR TALION A UFRFLANÝ KLENOTNÍK CELEBRIMBOR SÚ SPÄŤ, ABY MORDOR ZAFARBILI NAMODRO V TOMTO PODARENOM „DATADISKU“ K SHADOW OF MORDOR.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Monolith Productions
Zapožičal: Cenega

Gondorský kaskadér Talion a ufrflaný klenotník Celebrimbor sú späť, aby Mordor zafarbili namodro v tomto podarenom „datadisku“ k Shadow of Mordor.

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozšírený Nemesis systém
+ diverzita regiónov známych z univerza LotR
+ epické súboje
+ bohatý výber smrtiacich schopností

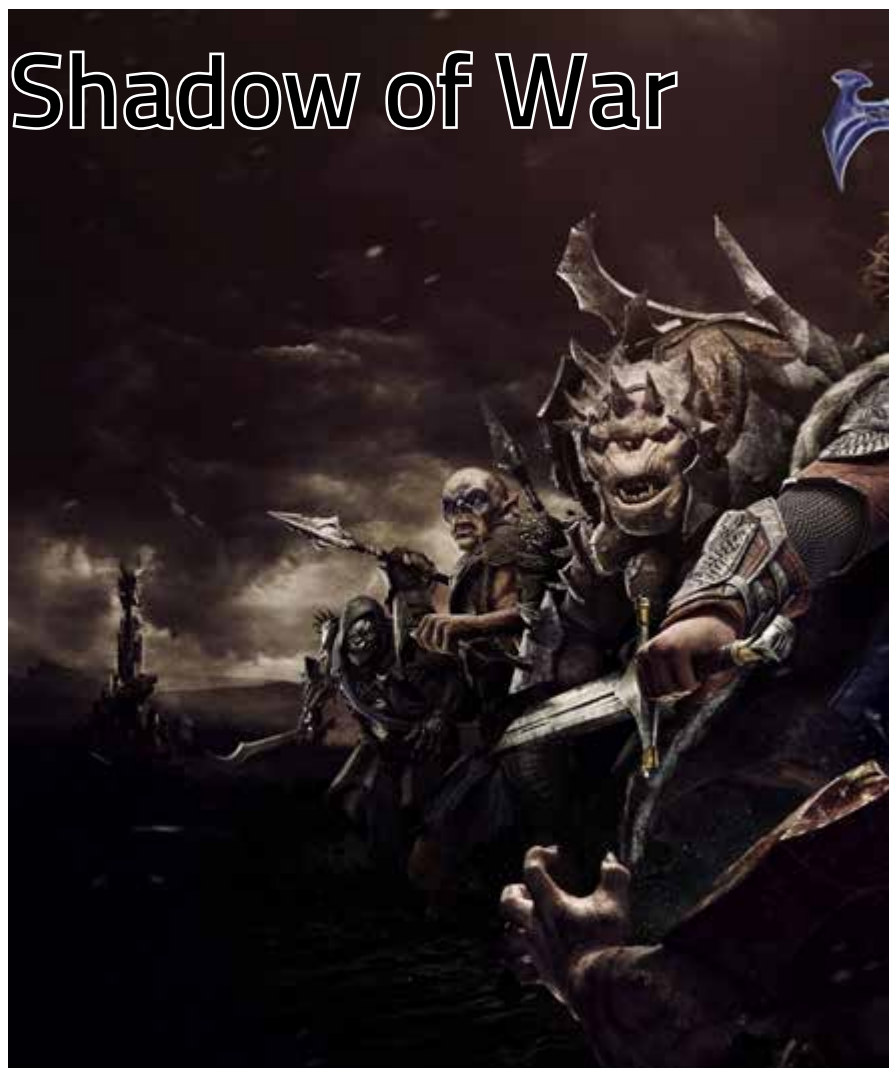
- recyklovaný obsah
- oproti prvému dielu chýba originalita
- mikrotranzakcie ničia imidž značky

Všetky kvality bokom, Shadow of War budí kvôli obrovskej miere recyklovaného obsahu dojem, akoby išlo „len“ o gigantickú expanziu.

Aj keď sa z odhalovania slabín Sauronových kapitánov stane takmer okamžite triviálna, automatická záležitosť, aplikovanie týchto znalostí do praxe je aj po desiatkach odohraných hodín zábava. Štúdio Monolith pri Shadow of War vsadilo na istotu kvalít jeho predchodcu a až na niekoľko výnimiek, najmä, pokiaľ ide o voľnú ruku pri výklade histórie Tolkienovej Stredozeme, sa vyšlo sa priveľkým experimentom. V duchu hesla, že netreba meniť nič, čo skrátka funguje, pribudlo na kostre prvého dielu viac svalov, regióny sú väčšie a unikátny, rozšírený „Nemesis systém“ je priam fantastický.

Napriek tomu som sa počas vzácných chvíľ „mieru“ neubránil pocitu, že skvelá hrateľnosť si vypýtala svoju daň na iba priemernom príbehu, ktorý by si zaslúžil viac zaujímavých postáv, akými sú ukecaný Ratbag zo Shadow of Mordor či svojský troll Bruz, hrdina traileru, ktorý Warnerovci predviedli na E3 2017. Ani toľko promovaná Shelob, pri ktorej autori popustili uzdu fantázie a spravili z nej krásnu čiernovlásku, vo mne nezanechala

HODNOTENIE:



veľký dojem. Je to premrhaná šanca; odvážny, originálny nápad – jeden z mála v Shadow of War – ktorý nebol, podobne ako mnoho vecí týkajúcich sa kvalít scenára, dotiahnutý do konca. Či už to je pre dobro veci alebo obrovská škoda, nemŕtva

dvojica plná kontrastov, Talion a Celebrimbor, zostáva aj nad'alej tým najlepším, čo kreatívne mysle Monolithu vyprodukovali.

Napriek slabšiemu príbehu ale v hre nie je núdza o zapamätateľné momenty, kedy vás „trhne“ na



stoličke a vy sa pristihnete pri tom, ako vzrušene tieto skúsenosti tlmočíte o deň neskôr svojim kamarátom. Nikdy, napríklad, nezabudnem na to, ako som do svojej armády naverboval ozrutného dvojmetrového trolla s prišitou hlavou a spravil z neho svojho osobného strážcu. Vybudoval som si k nemu zvláštny vzťah a aj keď mám momentálne vo svojom vojsku množstvo kapitánov, práve tento som sa rozhodol držať si najbližšie. To, že je mojím najsilnejším veliteľom, nie je náhoda – to ja som z neho spravil, čo do sily aj výzoru, monštrum, akým je dnes.

Ar-Baruk bol pôvodne pokrvným bratom jedného orka, ktorého som zabil. Keď sa chcel tento olog (verzia trolla, ktorá nie je citlivá na slnečné svetlo) pomstiť, porazil som ho a prinútil pracovať pre mňa. Jeho poslušnosť, žiaľ, netrvala dlho a nakoniec sa zradcovsky obrátil proti mne so slovami, že už je silnejší než ja.

Veľmi rýchlo som ho vyviedol z omylu a keď som mu oddelil hlavu od tela, bral som záležitosť za vyriešenú – až do chvíle, kedy ma prepadol tretíkrát. Znetvorený, pozašívany, bledý ako smrť,



prebudený z večného spánku akýmsi zákerným čarodéjníkom – z priemerného ologského kapitána sa stal môj osobný, legendárny nemesis, s ktorým súboj patril v Shadow of War medzi tie najťažšie. O to horšie, že som ho musel poraziť v jeho nemŕtvom stave hneď dvakrát, keďže po smrti bol jeho level vyšší ako môj, kvôli čomu mi hra znemožnila ovládnuť ho; nanútil som mu teda falošné spomienky plné obrovskej hanby, aby jeho úroveň klesla a ja som ho mohol pri ďalšej konfrontácii získať.

Aj keď je Ar-Baruk z technického hľadiska len výplodom herného generátora charakterov, ktorý navzájom kombinuje rôzne modely, vlastnosti a danosti NPC, pre mňa je tento olog s prezývkou „Štich“ jedinečný. Štyrikrát ma chcel roztrhnúť ako žabu, no teraz je mojím bodyguardom na život a na smrť. Shadow of War po každej stránke exceluje zásadne mimo cut-scén, aj keď Tolkienovo univerzum preslávili, paradoxne, jeho postavy a príbeh.

Shadow of War je pokračovaním, ktoré svojho predchodcu prekonáva skôr hrubou silou než novým nápadom. Väčšina prvkov v hre je veľmi podobná ako v prvej časti, no štúdio si dalo záležať na tom, aby sa elementy zo Shadow of Mordor vrátili v pompéznejšej, nafúknutej podobe.

V prípade série Middle-Earth teda autori odmietli akékoľvek zásadné zmeny a recyklovaný systém zo Shadow of Mordor jednoducho rozšírili do všetkých strán. Všetko je známe a povedomé, skoro až do takej miery,

že môžete mať počas hry pocit, že namiesto plnohodnotného sequelu hráte obrovský datadisk k prvému dielu. Hoci to vyznieva hrozivo, reálne je Shadow of War dobre zvládnutým ďalším krokom na púti tejto značky; fanúšikom prináša obsah, o ktorom už z prvého dielu vieme, že by bola škoda akokoľvek ho zásadne meniť – je len večnou škodou, že vývojári neboli trúfalejší, pokiaľ ide o tých 30 percent hry, ktorú netvorí inak výborný Nemesis systém.

Lúto mi je, napríklad, toho, že sa Monolith pramálo zaujímal o komplikovaný vzťah Celebrimbora a jeho pozemskej schránky, Taliona. Prastarý elf a súčasne aj výrobca Prsteňov moci, vinou zmietaný Celebrimbora, je výborným kontrastom k empatickému, vlastenecky založenému Talionovi. Zatiaľ čo sa bývalý hraničiar často sústreďuje na ľudí a dianie okolo seba, najmä, pokiaľ ide o Gondor, Celebrimbora je chladný cynik, ktorý na všetko hľadí len v kontexte „väčšieho obrazu“.

Bolo by skvelé, ak by si hráč mohol vybrať, ku ktorej strane sa počas hrania prikloní a ako sa v hre bude správať na základe svojich sympatií. Išlo by, pravda, o odvážnu zmenu, no osobne by som takéto oživenie uvítal s otvorenou náručou, keďže by nijako nezasahovalo do tej časti obsahu, ktorý zo Shadow of War robí jeden z tohtoročných hitov.

Tolkienova verzia Stredozeme je plná kvalitne napísaných postáv a potenciál dvojice zviazanej smrťou, kde hlavní aktéri nemôžu byť odlišnejší hádam po každej stránke, je obrovský, no úplne



súčasne utopený v záplave orkskej krvi, ktorú budete prelievať po hektolitroch.

Jedinou zaručenou hĺbkou v hre je teda tá, ktorá sa ťahá od rany až po najbližšiu kosť. Všetko od jednej cut-scény po druhú vyplňa vylepšený, bojmi nasýtený Nemesis systém z prvého dielu, ktorý Monolith v Shadow of War doviedol takmer do dokonalosti.

Zástup Sauronových kapitánov je zdanlivo nekonečný a zo stoviek rôznych konfrontácií som mal len niekoľkokrát pocit, že ten alebo onen veliteľ sa podobá na niektorého z predošlých. Každý vo mne vytváral dojem, že je absolútne jedinečný nielen kombináciou svojich odolností a slabostí, ale aj dizajnom a povahou, čo ma prinútilo dobre zvážiť, koho k sebe naverbujem a kto len drží miesto drsnejšie vyzerajúceho orkovi. Shadow of War patrí medzi tie hry, ktoré si nezapnete na polhodinku či hodinku.

Bez ohľadu na to, či sa nachádzate v gondorskom meste Minas Ithil, teda budúcom Minas Morgule, alebo pod samotnou Horou osudu, vždy sa okolo vás deje niečo nové. Každá mapa je síce, čo sa diverzity osadenstva týka, rovnaká, no Sauronovi armádni kapitáni a vyššie postavení velitelia sú v neustálom pohybe. Navzájom sa prepadávajú a rabujú si tábory, prípadne sa snažia postúpiť v spoločenskom rebríčku zápasmi s tigrovitými caragormi, obrovskými gaugami alebo ghúľmi.

Je na vás, do ktorých udalostí zasiahnete a ktoré necháte plávať, no ak z dvojice súperiacich kapitánov vyjde jeden ako víťaz, alebo sa niektorému orkovi podarí uspieť vo svojej skúške sily, rátajte s tým, že pri budúcom konflikte s vami bude o to silnejší. Hra berie do úvahy skoro všetko: nielen to, čo spravíte a kde uspejete, ale aj vaše neúspechy, prípadne nezáujem.

Každý nepriateľ s vyššou než kapitánskou hodnotou disponuje rôznou kombináciou výhod a nevýhod, ktoré pre hráča môžu predstavovať menšie alebo väčšie uľahčenie súboja, no niekedy aj obrovskú výzvu. Niektorých „bossov“, napríklad, zabijete okamžite, ak zaútočíte zo skrýše potajme a neodhalením, iní si na to zasa dávajú pozor a len vás odhodia ako vrece zemiakov. Niektorí môžu byť zasa takýmito útokmi zranení, no na ich porazenie budete potrebovať oveľa viac šťastných zásahov; napríklad v podobe tzv. „popráv“, ktoré bežných orkov zabijú jednou ranou, a väčšine kapitánov spôsobia značnú bolesť. Jednoznačne najzaujímavejšou črtou



týchto elitných protivníkov sú ich rozdielne povahy vyplývajúce z rôznych fetišov, zvráteností, fyzických defektov či úchyliet, ktoré sú často demonštrované ich celkovým výzorom. V hre nájdete orkov, ktorí sú prežratí larvami, takých, ktorí sú obmotaní pavučinou a sú závislí na pavúčom jede alebo iných, ktorí majú časť hlavy nahradenú ocelovým plátom.

A to je len zlomok obrovského „obludária“, ktoré Shadow of War ponúka. Prepracovaný nie je len dizajn, ale aj interakcia medzi hráčom a systémom Nemesis. Hra reaguje na vaše činy: ak sú napríklad dvaja orkovia spriaznení a vy jedného zabijete, môžete očakávať pomstu.

Nie vždy budete vy, ako hráč, lovcom, a v extrémnych prípadoch sa protivníci po váš skalp vrátia až zo záhrobia, často vizuálne zmenení, s unikátnym nástupom na scénu. A ak to náhodou budete vy, kto zomrie, váš vrah zosilnie, postúpi v rebríčku a keď sa s ním opäť stretnete, opäť sa bude to, čo vám povie, líšiť od postavy k postave.

Smrť v hre neznamená koniec, naopak, ide o ďalšiu mechaniku v obrovskom systéme Nemesis, ktorá vo vás nevyvolá frustráciu, no zaujímavo dokáže zamiešať kartami. Vďaka tisícom kombinácií vo vás hra vytvorí dojem, akoby bola nekonečná, príbeh nebol podstatný a vy ju hráte len preto, aby ste si vytvorili čo najpôsobivejšiu armádu, ktorú následne pošlete zaútočiť na jednu zo Sauronových pevností. Dobýjanie je síce, čo sa strategického náhľadu týka, primitívne, no súčasne ide o najväčšiu novinku, akú Shadow of War

do série prináša. Každý región je teraz kontrolovaný z pevnosti, ktorej šéfuju najsilnejší ork (alebo olog) a jeho podriadení velitelia. Súčasťou vašej kampane za zničenie Saurona je obsadzovanie takýchto mordských báš v rôznych častiach Stredozeme.

Každé obsadzovanie pevnosti začína čelným útokom na bránu, ktorá môže byť napríklad aj otvorená, ak ste predtým do pevnosti infiltrovali svojho kapitána. Eliminácia orkov, ktorí mali pôvodne objekt pod kontrolou, vám pomôže znížiť obranu pevnosti a ľahšie ju tak získať pre seba. Zakaždým však ide o to isté: dostať svoje jednotky za hradby, poraziť všetkých veliteľov a nakoniec si zmerať sily so šéfom celého regiónu. Šprint s desiatkami vašich vojakov za chrbtom smerom k nepriateľmi posiatymi hradbami, sprevádzaný výstrelmi z katapultov, je, aspoň po prvýkrát, epický zážitok, a vrhnúť sa so svojou armádou vedenou vybranými kapitánmi na nepriateľa plne spĺňa definíciu štýlovosti.

Každý „boss“, ktorého môžete v hre získať, je v podstate zbraň, a preto je aj násilné „lobovanie“ do vašej armády v podstate grindovanie surovín, ktoré potrebujete na dobytie konkrétneho regiónu. Podstatné však je, že nielen samotný finálny útok, teda vyvrcholenie vašej snahy, stojí za to, ale aj zložitá, bojmi posiatá cesta, ktorá k nemu vedie. Oberanie Saurona o opevnené stavby síce zabaví, no trňom v oku pre mňa aj naďalej zostáva to, že mu chýba komplexnosť, akou sa vyznačuje systém Nemesis, a strategická rovina zostáva v tomto ohľade opustená

ako Mŕtve močiare. Ani kontroverzné mikrotranzakcie hre nijako neuberajú na kvalite, aj keď ide v rámci videoherného priemyslu o obrovský PR prešlap. Umiestniť do hry zameranej na single-player, za ktorú už zákazník raz zaplatil, platený obsah, je nešťastným ťahom pre každého vydavateľa, ktorý sa aspoň sčasti zaujíma o imidž značky.

Nakupovaniu debničiek s kapitánmi sa teda stopercentne vyhnite. V podstate sa nimi aj tak len oberiete o zážitok z hrania: niet nad to, keď vás kopne počas vesty za misiou do zadku mimoriadne vzácny a silný ork, ktorý má na vás „pífkú“, a o ktorom okamžite viete, že ho chcete mať pri najbližšom frontálnom útoku na pevnosť po svojom boku.

Kupovaním si truhel so vzácnymi orkami a trollmi sa oberiete napríklad o taký zážitok, aký som mal ja s Barukom, a navyše s líniami preplnenými nakúpeným hviezdny kádom zistíte, že hra už zďaleka nie je taká zábavná ako predtým.

Všetky vylepšenia útokov na pevnosti alebo, naopak, obrany už dobytých objektov, sa dajú kúpiť za hernú menu získanú, ako inak, hraním. Motivácia utraťiť v hre skutočné peniaze je teda nulová. Nenechajte sa odradiť negatívnymi recenziami, aj keď pochádzajú od právom znechutených hráčov: mikrotranzakcie v takejto hre sú síce päsťou na oko a veľmi nešťastným ťahom zo strany vydavateľa, no na strane druhej ide len o malú škvrnu, ktorá sa síce nedá vyčistiť, ale nezaujato zmýšľajúci hráč ju nemá najmenší problém prehliadnuť.

Verdikt

Shadow of War síce recykluje koncept z prvého dielu až do extrémnej miery a ponúka dodatočný platený obsah, no v oboch prípadoch ide o väčších strašiakov, než akými sú v skutočnosti.

Vylepšený Nemesis systém sa opäť prejavil ako hlavný ťahač série Middle-Earth a aj keď ide o majstrovsky odvedenú prácu, náročnejší hráči sa stále budú pýtať, prečo Monolith nevenoval toľko pozornosti aj hlavným postavám, priemernému príbehu či chýbajúcemu strategickému hľadisku pri obsadzovaní pevností.

Mário Lorenc



HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE

EXPANZIA PO STAROM

Staré dobré expanzie sú späť! Presne toto mi prebyslo hlavou pri hraní rozšírenia pre hru Halo Wars 2. A to aj napriek tomu, že sa stalo centrom kontroverzie, pretože nebolo súčasťou Season Passu predávaného k hre. Nie sme tu však preto, aby sme posudzovali, či je to svinstvo, alebo nie. Naším cieľom je zhodnotiť, či hra za to stojí.

Expanzie majú v RTS dlhoročnú tradíciu. Často v príbehu vystupujú vo svetle frakcie v úlohe antagonistov a inak to nie je ani v tomto prípade. Centrom všetkého je teda frakcia Banished. Vďaka vlastnej hlúposti a naivite vypustia z lode High Charity (fanúšikom série Halo už viac hovoriť nemusím) parazitickú rasu Flood. Dvaja kapitáni frakcie musia svoj zbabraný hon za korisťou napraviť, kým trpezlivosť ich vodcu Atrioxu neprekročí svoje hranice.

Expanzia pozostáva z piatich misií. Nie je to síce veľa, ale svojou dĺžkou určite neurazia. A čo je najpodstatnejšie, neurazia ani svojou náplňou. Autori pochopili, že pestrosť je korením života, a preto je každá z týchto piatich misií určitým spôsobom odlišná. Poskytuje iné jednotky a taktiež vyzdvihuje iný štýl hrania.

Jedna sa sústreďuje na presun a kontrolu celej mapy, druhá kladie dôraz na obranu pozícií s pravidelnými ústupmi, ďalšia hráčovi odoberá klasický zdroj pre výrobu jednotiek a presunie ho na bojové pole. Škoda len, že príbehovo to nie je žiadne terno a príbeh sa tak stáva štandardným, bez špeciálnej príchuť.

Samozrejme, nakoľko je v čele expanzie rasa Flood, budete bojovať proti jednotkám, ktoré sú úplne nové. Chvalabohu, autorom sa podarilo priniesť nový typ nepriateľov so špeciálnou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: RTS

Výrobca: Creative Assembly

Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + rôznorodosť Flood jednotiek
- + Terminus Firefight
- + dvaja noví velitelia

- náhodné generovanie jednotiek v Terminus Firefight vás niekedy dostane
- štandardný príbeh
- fakt, že stále nemôžeme hrať za Flood

HODNOTENIE:



charakteristikou, ktorá skvelo vystihuje rasu Flood ako ju poznáme z FPS hier Halo univerza. Ide o masívnu, odporne vyzerajúcu armádu, ktorá kladie dôraz na početnosť a rýchlosť svojich jednotiek. Tie sú doplnené niekoľkými obrovskými jednotkami a skvelým systémom podporných jednotiek. Hlavné

misie a ciele veľmi dobre dopĺňajú vedľajšie úlohy, vďaka čomu vám hra ponúka naozaj rôznorodé možnosti. Znovuhrateľnosť podporuje systém skóre, ktorý vás motivuje a odmeňuje za rýchlosť a efektívnosť. Skvelou správou je aj veľa QOL vylepšení (oproti pôvodnej verzii hry) vrátane tabuliek



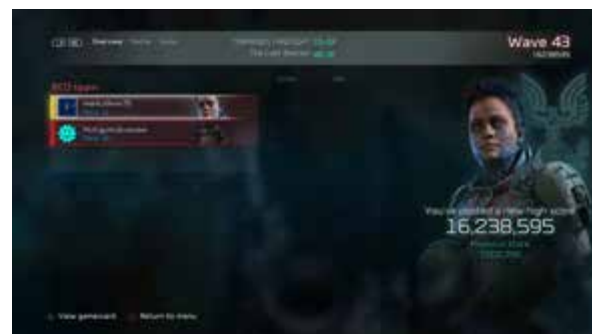


so zoznamom najlepších hráčov, takže vylepšenia si užijú aj tí, ktorí sa pre kúpu expanzie nerozhodli.

Neskončilo však všetko pri kampani. Autori pridali do multiplayerovej časti hry dve nové mapy, ktoré si budú môcť užiť aj majitelia hry bez expanzie. Súčasne pridali aj dvoch nových lídrov, ktorí boli centrom obsahu

v season passe a priniesli so sebou potrebnú variabilitu. Pavium a Voridus prinášajú to isté, a to nie iba do kritizovaného Blitz módu, ale aj do klasického multiplayeru a do nového Terminus Firefight módu.

Ten je náhradou Blitz Firefight módu, ktorý bol kritizovaný z rovnakého dôvodu ako bežný Blitz. V podstate išlo o to, že



dôraz sa kladol na mikrotransakcie a na vylepšovanie jednotiek prostredníctvom RNG kartičkového systému, čo je v dnešnej dobe kritizovaným štandardom, aj keď išlo o co-op mód. Terminus však nemá žiadnu mikrotransakciu a ide o kooperatívny mód pre maximálne troch hráčov, v ktorom je ich úlohou chrániť Terminus pred silnejúcimi vlnami nepriateľov. Mód vyžaduje rýchle myslenie, výborný zmysel pre taktiku a variabilitu jednotiek. Jediný problém s týmto módom je, že jednotlivé vlny sú náhodne generované. Okrem budovania jednotiek je dôležité aj budovanie opevnení a stacionárnych veží a taktiež kontrolované a veľmi opatrné rozširovanie základní za účelom získavania vyššieho skóre a možnosti budovania ďalších jednotiek (s tým však opatrne, nakoľko bude nutné kontrolovať väčšie územie).



Vďaka vysokej znovuhrateľnosti a akčnosti mód ponúka desiatky hodín zábavy. Je ale škoda, že autorom sa nepodarilo do hry prelačiť to, aby hráči mohli hrať aj za frakciu Flood. Je ťažké povedať, či bola dôvodom limitácia zo strany univerza alebo zo strany hrateľnosti, no je to škoda, pretože by to prinieslo ešte viac znovuhrateľnosti a obsahu. Autorom sa navyše podarilo vytvoriť úžasný dizajn jednotiek Flood. Tie sú verné tomu, čo sme videli v FPS sérii, tvorcovia prichádzajú so zaujímavou implementáciou nových jednotiek, ktoré skvelo zapadajú k tým známym. To isté platí aj pre soundtrack, ktorý pokračuje v stopách pôvodnej hry.

Verdikt

Awakening the Nightmare je veľmi dobrá expanzia, ktorá prináša výbornú variabilnú kampaň a ešte lepší mód Terminus Firefight. Starý nepriateľ je v novej forme, čo len potvrdzuje kvalitu hry. Pre fanúšikov Halo je táto hra povinnosť, no zábavu v nej nájdú aj fanúšikovia RTS hier.

Dominik Farkaš



ESET Internet Security

Slovenský liek na počítačové choroby



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Eset
Dostupná cena: 50€/rok

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízka náročnosť na systém
- + naozaj rýchle skenovanie
- + jednoduché používanie
- + podpora aj v slovenskom jazyku
- + kontrola UEFI
- + kontrola IoT zariadení
- absencia niektorých šikovných funkcií



Existujú dve skupiny ľudí. Prvá už zažila, aké to je, keď ich zariadenie napadne vírus alebo malware, tú druhú to ešte len čaká. Dôsledky škodlivých programov sa môžu drasticky líšiť. Od obyčajného spomalenia počítača či smartfónu až po únik osobných informácií, alebo bankový účet zívajúci prázdnotou. Získať ochranu pred týmito nástrahami však nebolo nikdy jednoduchšie a my sme sa pozreli na to, ako je na tom antivírus s balíkom funkcií od najúspešnejšej slovenskej antivírusovej spoločnosti.

Názov ESET určite pozná množstvo Slovákov. Táto spoločnosť už roky pracuje na ochrane spotrebiteľov a ich zariadení, a vcelku úspešne sa jej darí nielen na Slovensku, ale aj v zahraničí.

Ich najnovší balík ochranných opatrení, ktorý sa predáva pod názvom ESET Internet Security, ponúka jednoduché a prehľadné ovládanie, silný antivírus a viacero funkcií, ktoré sa zídu pri bežnom aj profesionálnom používaní. My sme ho otestovali v spojení s operačným systémom Windows 10.

Čo ESET Internet Security ponúka?

V prvom rade sa za týmto produktom ukrýva svetovo uznávaný antivírus ESET NOD32. Na ten sme sa pozreli v spojení s herným

módom už v predošlej recenzii a jej výsledky nás vtedy naozaj príjemne prekvapili (<https://www.gamesite.sk/pc/recenzie/28007-eset-nod32-s-hernym-modom-recenzia>). Samotný NOD32 sa dokáže veľmi dobre postarať o scriptové útoky na báze JavaScriptu či útoky cez Windows PowerShell, ktoré sú v dnešnom svete stále najrozšírenejšími formami útokov.

Čo ale v mierne drahšom balíku zákazník dostane okrem samotného antivírusu, je funkcionality, ktorá sa z väčšej časti, ako už napovedá aj samotný názov Internet Security, stará o bezpečnosť na internete. Firewall, rodičovská ochrana, filtrovanie spamu, ochrana pred botnetom a skenovanie

domácej siete sú len niektoré z poskytovaných funkcií. ESET Internet Security ponúka aj prepracovanú ochranu online bankingu či online platieb nad rámec bežného zabezpečenia stránok predajcov.

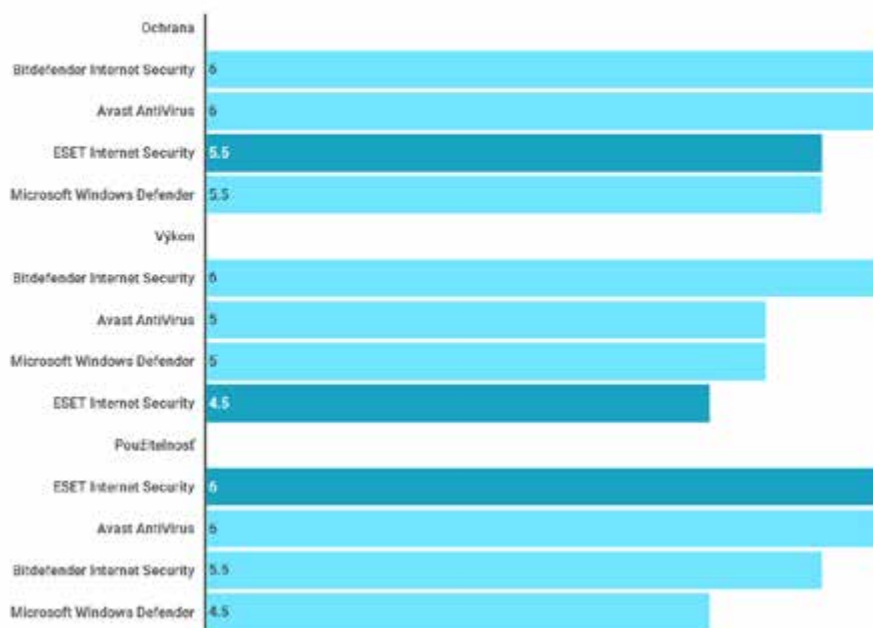
Veľkým plusom pre majiteľov notebookov alebo používateľov webkamier je zabudovaná ochrana pred aplikáciami a programami, ktoré by obrazové snímače radi zneužili. Pokiaľ by chcel niekto nakažiť aj firmware vášho počítača, prináša ESET funkciu s názvom Kontrola UEFI, ktorá dáva pozor, či sa v základných súboroch na hlbšej úrovni nenachádzajú žiadne škodlivé funkcie. ESET túto funkciu prináša ako prvý aj v produkte pre domácnosti.



HODNOTENIE:



Výsledky testovania inštitútu AV-TEST



Odhal'ovanie hrozieb a ochrana

Antivírus a antimalware v podaní ESETu znamená konštantné skenovanie podozrivej aktivity a porovnávanie podpisov stránok, programov a súborov s databázou známych hrozieb. Databázy sú po pripojení na internet updateované na dennej báze a posielané viac ako stovke miliónov používateľ'ov. Čo sa týka odhal'ovania najnovších problémov, ESET stavia na takzvaný Live Grid, do ktorého sa môže zapojiť každý používateľ ESET produktov.

Pri jeho povolení sú informácie o všetkých zaujímavých, neštandardných alebo podozrivých aktivitách poslané do ESETu, kde sú vyhodnocované a buď označené za bezpečné, alebo označené za potenciálne škodlivé a následne pridané do databázy. Vďaka tomu môže byť hrozba odhalená na niekoľkých zariadeniach v jednom dni, a blokována na miliónoch ďalších už v nasledujúci deň.

Skenovanie

Pokiaľ si používateľ myslí, že bežné skenovanie NOD32 neodhalilo vírus či malware, môže spustiť sken manuálne. Ako bežný sken celého počítača, tak aj hĺbkové preskúmanie všetkých súborov do najmenších detailov či vlastný sken, ak treba prešetriť iba špecifický disk. Všetky druhy skenov sú naozaj rýchle, a pri bežnom používaní ich v pozadí na moderných

počítačoch takmer nepocítite. Veľmi sa nám osvedčil aj sken vymeniteľných médií, čo znamená prešetrovanie obsahu USB kľúčov, CD a DVD či iných odpojitelných zariadení. Tento sken sa dá jednoducho nastaviť na vypnutý, automatický a treťou alternatívou je poukázanie na možnosti pri každom pripojení. Pre bežných používateľ'ov je, samozrejme, najlepšou možnosťou automatická kontrola, ale nám vyhovovala možnosť skontrolovať zariadenia podľa potreby.

Funkcionalita, ktorú by sme uvítali

Čo nás pri testovaní mierne zamrzelo, je absencia niekoľkých funkcií, ktoré ponúkajú niektoré konkurenčné programy a balíky. Menovite ide o možnosti VPN, funkcia na permanentné a bezpečné odstraňovanie súborov a určite by sme uvítali aj možnosti zálohovania. Po stránke optimalizácie systému ESET tiež mierne pokrívava, ale už spomínaný herný mód, na ktorý sme sa pozreli pár mesiacov dozadu, naozaj funguje a samotný ESET Internet Security nemá príliš vysoké nároky na systém.

Používateľ'ské rozhranie a podpora

Programy môžu byť, samozrejme, akokoľvek výkonné a úspešné, ale nevypadá sa im to, ak na ich používanie bude bežný človek potrebovať stostranový manuál

a tri tabletky Aspirínu. ESET už dlhšie stavia na prehľadnosti a jednoduchosti. Dizajn v kombinácii bielej a modrej má niečo do seba, a nestráť sa či už na bežných kancelárskych strojoch, alebo tak ani na najnovších ultravýkonných zariadeniach. Pri hľadani nastavení po prvý raz sme možno strávili o pár sekúnd viac, ako by sme chceli, ale pri množstve možností to nemôžeme ESET-u zazlievať. Skvelý trik je aj otvorenie pokročilých nastavení po stlačení klávesy F5, čo určite ocenia ľudia, ktorí potrebujú často upravovať aj tie najmenšie podrobnosti. Ak by si náhodou používateľ nevedel dať rady s niektorým z nastavení alebo mal iný problém, ponúka ESET 24/7 podporu cez e-mail, fórum či telefonický helpdesk počas pracovných dní od 8.00 do 18.30.

Testovanie

Otestovať antivírus nie je jednoduché. Vyskúšali sme jeho úspešnosť pokusmi o preberanie nakazených súborov, návštevami pofidérnych stránok a pripájaním USB kľúča obsahujúceho veľmi nepríjemnú formu známeho malwareu a môžeme s radosťou oznámiť, že fungoval na sto percent.

Poriadne otestovanie sme ale nechali na expertov zo svetovo uznávanej organizácie AV-Test, ktorá sa venuje testovaniu takýchto programov už dlhé roky. Výsledky si môžete prezrieť v grafe nižšie.

Zhrnutie

ESET Internet Security je správnou voľbou pri ochrane pred nástrahami internetu a vírusov. Nie je však bezchybný a ako sme mali možnosť zistiť, v niektorých aspektoch má čo robiť, aby dobehol konkurenciu v oblasti funkcionality. Na druhej strane však treba povedať, že každé bezpečnostné riešenie vyniká inou funkcionalitou a je len na používateľ'ovi, ktoré funkcie sú pre neho dôležité.

Čo sa ochrany a obrany týka, je málo riešení, ktoré budú fungovať stopercentne 24 hodín denne, 365 dní v roku. ESET sa k tomuto číslu ale približuje a viacero vychytávok, ako ochrana webkamery a jednoduché používateľ'ské rozhranie, z neho robia produkt, nad ktorým sa oplatí porozmýšľať. Chrání svoje dáta a súkromie je predsa veľmi dôležité a malo by ho mať na zreteli každý rozumný používateľ.

Daniel Paulini

Genesis XENON 400

Myšací úvod do herného sveta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + RGB podsvietenie
- + ergonómia
- + pribalené náhradné pojazdy
- + cena/výkon
- koliesko myši
- obmedzené možnosti podsvietenia



ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: PixArt PMW3320

Max. komunikačná

rýchlosť: 1000Hz

Max. DPI: 5200

Max. Akcelerácia: 20G

Hmotnosť: 93g

Podsvietenie: Áno (RGB)

Nová vlna produktov od spoločnosti Genesis prichádza a s ňou aj myš Xenon 400. Genesis prináša cenovo dostupné herné periférie, vďaka čomu si môže zahrať každý bez ohľadu na rozpočet. Myši Xenon 400 sme sa teda pozreli na zúbok a o našich dojmach sa môžete dočítať v nasledujúcich riadkoch.

Obsah balenia a prvý dojem

Dizajn balenia ostáva verný tradícii značky a nijako sa neodlišuje od svojich predchodcov. Spredu si môžeme všimnúť veľkú ilustráciu s modelovým označením, na boku sú umiestnené technické špecifikácie a na zadnej strane sú popísané funkcie jednotlivých tlačidiel.

Myš je zabalená v plastovej ulite, ktorá ju ochráni počas transportu. V balení nájdeme aj manuál pre prvé použitie, sadu náhradných pojazdov a dvojicu nálepiek s logom Genesis.

Xenon 400 je celočierna myš s dvomi podsvietenými

miestami. Jedným z nich je logo na prednej časti myši a druhým, trochu nečakaným, je RGB pásik na spodnej strane.

Konštrukcia sa skladá z tvrdého a pre myš neštandardne hrubého plastu. Niet preto divu, že je myš veľmi odolná a tvrdá, vďaka čomu odolá aj nečakaným výbuchom nervov počas hrania hier.

Rozmiestnenie tlačidiel je rovnaké ako na každej inej myši. Nájdeme tu dvojicu akčných

tlačidiel s Omron spínačmi, ktoré majú deklarovanú životnosť až 10 miliónov stlačení. Medzi nimi sa nachádza koliesko myši, z ktorého nie som, popravde, veľmi nadšený. Má totiž veľmi nejasné krokovanie a stlačenie nemá dostatočnú odozvu. Na druhej strane, aspoň sa nezasekáva a nevŕzga.

Pod kolieskom nájdeme prepínač DPI a na ľavom boku dvojicu tlačidiel pre krok dopredu a späť. Slúžia primárne na prehliadanie webu, no je možné



HODNOTENIE:





ich, samozrejme, aj premapovať. Ich rozmiestnenie je dobré, preto nie je nutné príliš prehmatávať, ak chcete dosiahnuť na zadné tlačidlo.

Myš má aj jedno programovateľné tlačidlo navyše, ktoré je naozaj nenápadne skryté pod dvojicou bočných tlačidiel.

Primárne je nakonfigurované na rýchly trojklik, no je možné ho tiež premapovať na ľubovoľnú akciu.

Z hľadiska ergonómie je na tom táto myš dobre. Xenon 400 je skvelo tvarovaná pre praváka, no do pravej ruky už tak



jednoducho nesadne. Ďalším plusom tejto myši je hmotnosť 93 gramov.

Senzor

Na spodnej strane nájdeme optický senzor PixArt PMW3320. Úprimne, nejde o žiadny high-end senzor, no prihladnuc na cenovku je to predsa len dobrý výber.

Senzor ponúka maximálne rozlíšenie až 5200DPI, akceleráciu 20G a najvyššiu rýchlosť až 80ips.

Maximálna komunikačná rýchlosť je 1000Hz, čo už dnes môžeme považovať

za štandard. Počas testovania sme nezaznamenali žiadny problém súvisiaci so senzorom. Rovnako nebol problém ani počas hrania, keďže si myš svoju úlohu plnila na jednotku.

Veľmi oceňujeme nízke LOD, čo v praxi znamená, že myš sníma pohyb maximálne milimeter nad podložkou, takže pri prehmatávaní a presúvaní nebude myš snímať nechcené pohyby.

Softvér

Softvér je jednoduchý, prehľadný a ponúka všetko, čo by mohol používateľ potrebovať. Stiahnuť si ho môžete jednoducho zo stránky výrobcu.

Môžete si v ňom zmeniť hodnoty DPI a priradiť ich k jednotlivým DPI profilom a farebne ich odlíšiť. Myš teda pri prepnutí na iný DPI profil blikne farbou profilu. Najnižšie rozlíšenie je 250DPI a najvyššie 5200 DPI, pričom rozstupy medzi jednotlivými nastaveniami sú 250DPI.

Keďže má myš RGB podsvietenie, je možné nastaviť si farby podľa vlastného vkusu. Vybrať si však môžete, žiaľ, iba z prednastavených efektov.

Myš Xenon 400 podporuje aj makrá. Ved' čo by to aj bolo za hernú myš bez tejto funkcie, však? Makrá je možné vytvárať nahrávaním a neskôr ich aj upravovať. Fungujú bezchybne.



Lukáš Batora

ADATA XPG Gammix S10

Ked' už bežný SSD disk nestačí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 210€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + obstoje rýchlosti
- + funkčný chladič
- + cena porovnateľná s 2.5 SSD-čkami
- + 5-ročná záruka
- logo umiestnené hore nohami



ŠPECIFIKÁCIE:

Dostupné kapacity: 128

GB, 256 GB, 512 GB, 1 TB

Formát SSD: M.2 2280

Rýchlosť čítania: až

do 1800 MB/s

Rýchlosť zapisovania:

až do 850 MB/s

Architektúra pamäti:

3D NAND

Podpora NVMe:

Áno, NVMe 1.2

Spotreba energie (režim

spánku): 0,14 W

Spotreba energie

(priemerná): 0,33 W

HODNOTENIE:



Len prednedávnom sa v počítačoch ako dátové úložisko používali výlučne HDD. Pokrok na seba ale nikdy nenecháva dlho čakať a pred niekoľkými rokmi sa začali objavovať 2,5-palcové SSD disky pripájané prostredníctvom SATA rozhrania. Toto rozhranie ponúka niekoľkonásobne vyššie rýchlosti a výhody vo viacerých smeroch. Trendom vo svete technológií je ale neustála miniaturizácia pri zvyšovaní výkonu a tak to, samozrejme, nemohlo byť inak ani pri bežných SATA SSD-čkách. Tentokrát nám do redakcie a testovacieho počítača zavítalo SSD od spoločnosti ADATA vo svojom stále málo rozšírenom M.2 formáte. Okrem menších rozmerov

tiež slubuje, že bežné disky strčí do vrečka aj na poli rýchlostí.

Disky kompatibilné s M.2 slotmi na matičných doskách či v notebookoch môžu stále fungovať na dvoch rôznych úrovniach.

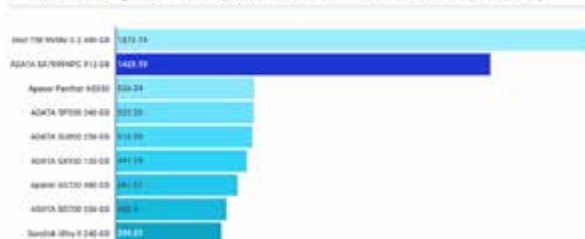
Prvou je bežné SATA rozhranie, v ktorom sú rýchlosti zapisovania a čítania limitované v okolí 550MB/s.

Druhé, rýchlejšie rozhranie, je takzvané PCIe Gen3x4 a využíva priami PCIe linky. Na to potrebuje pamäte podporujúce NVMe štandard. Gammix S10, samozrejme, NVMe podporuje, a preto od neho môžeme očakávať naozaj vysoké rýchlosti.

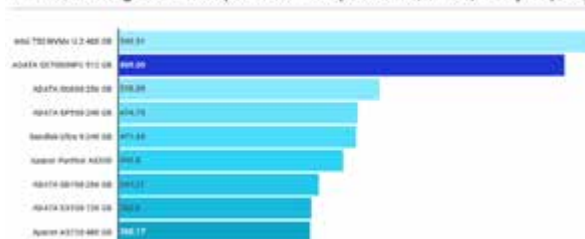
Obal, prvé dojmy a spracovanie

Pri množstve produktov XPG od spoločnosti ADATA je takmer okamžite jasné, že ide o kúsky určené hráčom a nadšencom. Čierne balenie a jeho vcelku agresívny dizajn s veľkým vyobrazením disku na prednej strane a moderným písmom okamžite vykričia do sveta, že nejde o žiadny komponent do kancelárskeho počítača. Krabíčka má navyše otvárateľné veko a potenciálny zákazník si tak okamžite môže prezrieť vzhľad disku ladeného do červenej a čiernej farby. Samozrejme, po vytiahnutí z obalu prekvapia každého človeka, ktorý ešte s M.2 diskami neprišiel do kontaktu, malé rozmery

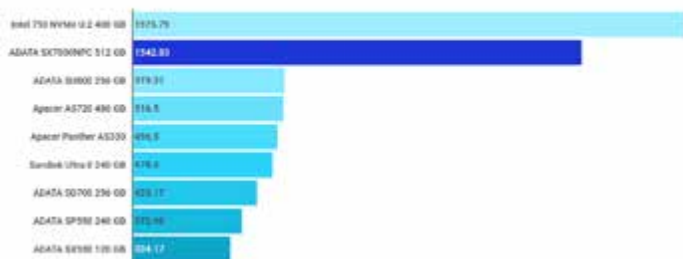
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



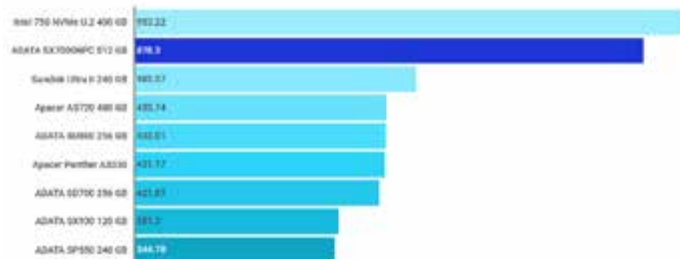
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



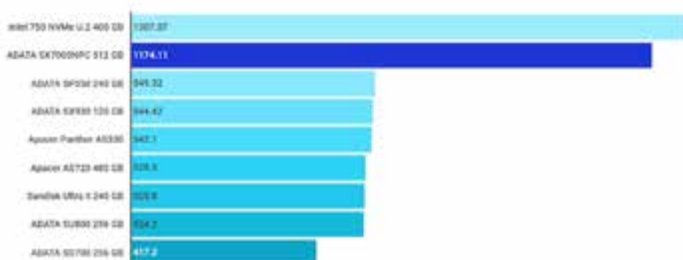
AS SSD (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



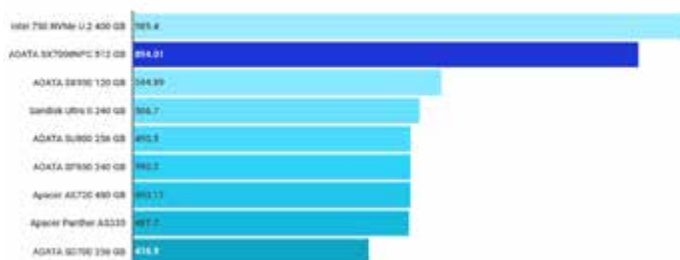
AS SSD (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



CrystalDiskMark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



CrystalDiskMark (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



a naozaj nízka hmotnosť. Tento disk je s hmotnosťou pod 10 gramov naozaj ľahučký, hoci nesie na sebe chladič. Ten mu ale dodáva skutočne oku lahodiaci vzhľad a vďaka chladiču sú teploty disku nižšie až o 10 stupňov oproti kúskom, ktoré chladič nepoužívajú.

Inštalácia, komponenty disku a avizované parametre

Inštalácia M.2 diskov je vcelku jednoduchá, ale nezaobíde sa bez skrutkovača. Podľa toho, aké dĺžky diskov podporuje vaša matičná doska či notebook, je nutné vyberať aj disk, hoci mnohé moderné dosky podporujú M.2 disky od tých najkratších kúskov až po tie najdlhšie.

GAMMIX S10 (formát 2280) sa svojou dĺžkou 80mm blíži k najdlhšej časti spektra, ale s jeho inštaláciou na dosku Gigabyte Z270X Aorus Gaming 7 nebol akýkoľvek problém. Teda, až na fakt, že logo XPG je pri inštalácii do bežných M.2 pozícií dolu hlavou. Po stránke parametrov



ponúka GAMMIX S10 klasifikáciu NVMe 1.2, pamäťové čipy s architektúrou 3D NAND a spojenie inteligentnej SLC a DRAM vyrovnávacej pamäte.

Ten, kto sa bojí o svoje dáta, bude určite rád počuť o podpore LDPC ECC, čo znamená zlepšenú schopnosť kontrolovať disk a naprávať možné chyby v uloženom kóde.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný.

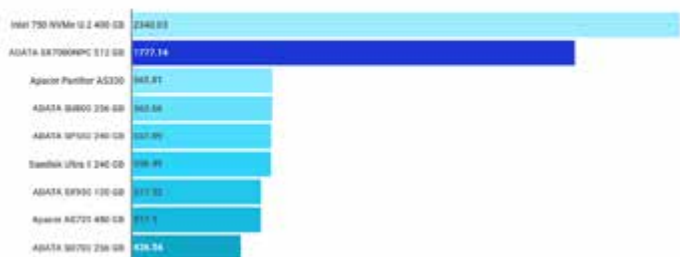
Následne bol naň odzrkadlený operačný systém Windows 10 a programy a súbory simulujúce bežné používateľské prostredie. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledkom je ich priemer.

Zhrnutie

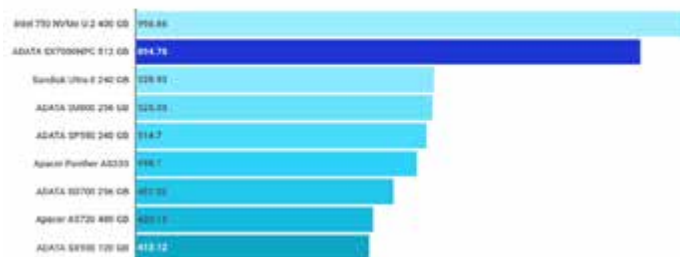
M.2 NVMe disky sa v poslednom roku čoraz viac rozširujú, čo pri ich vysokých rýchlostiach a klesajúcich cenách vôbec nie je prekvapením. Absencia napájacích káblov, malý formát a nápaditý dizajn sú (okrem vyšších rýchlostí) ich hlavnými zbraňami. Hoci nie je ADATA GAMMIX S10 najrýchlejší NVMe diskom, ponúka veľmi dobrý pomer ceny a výkonu s bonusovým dizajnom. U konkurencie existujú síce aj rýchlejšie NVMe disky, ale tie stoja o desiatky, ba aj o sto eur viac a na rozdiel od tohto modelu neponúkajú 5-ročnú záruku.

Daniel Paulini

ATTO (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



ATTO (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



Genesis Krypton 700

Nenaplnený potenciál

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + RGB podsvietenie
- + ergonómia
- + pribalené náhradné pojazdy
- + Omron spínače
- nedotiahnutý softvér
- nevyužitý potenciál senzora



Spoločnosť Genesis priniesla na trh už niekoľko sérií počítačových periférií. Do jej portfólia patrí aj myš Krypton 700, ktorá sa pýši RGB podsvietením a Omron spínačmi v hlavnej úlohe. Za akčnú cenu teraz prichádza aj so softvérom, ktorý umožňuje prispôsobiť si myš tak, aby padla do ruky (a oka) naozaj každému.

Obsah balenia a prvý dojem

Prednú stranu zdobí ilustrácia produktu s označením, ktoré upozorňuje na RGB podsvietenie myši. Na boku a zadnej strane balenia sa nachádzajú technické špecifikácie.

Vo vnútri sa nachádza myš chránená plastovou ulitou. Okrem nej nám Genesis pribalil aj náhradné pojazdy a manuál.

Do oka okamžite padne RGB lem, ktorý je akýmsi prechodom medzi vrchnou a bočnou časťou. RGB podsvietenia sa tentoraz dočkalo aj logo myši. Z hľadiska konštrukcie

je Krypton 700 tvorená čiernym zmäččeným plastom. Vďaka nemu sa dobre drží, no hlavne sa nekĺže.

Genesis osadil do dvojice ľavého a pravého tlačidla Omron spínače so životnosťou až 20 miliónov stlačení, čo je naozaj dlhá doba.

Medzi tlačidlami sa nachádza koliesko, ktoré je kvalitnejšie ako u väčšiny myší tejto značky. Krokovanie kolieska sa nachádza na rozhraní medzi jasným a nejasným. Nedrhne sa, nevzga

a počas scrollovania máte príjemný pocit z jeho používania.

Pod kolieskom je umiestnený prepínač DPI, ktorý po prepnutí zmení asi na sekundu podsvietenie myši na farbu DPI profilu. Tú si môžete prispôsobiť manuálne v softvéri.

Na ľavom boku je umiestnená dvojica internetových skratiek v podobe kroku vpred a vzad. Sú dobre umiestnené, preto nie je nutné prehmatávať pre dosah



ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: PixArt PMW3310

Maximálne DPI: 7200DPI

Maximálna

akcelerácia: 30G

Maximálna rýchlosť

snímania: 130ips

Maximálna komunikačná

rýchlosť: 1000Hz

Podsvietenie: Áno (RGB)

HODNOTENIE:





na zadné tlačidlo. Hneď vedľa ľavého tlačidla sa nachádza ďalšie, celkom neštandardne umiestnené tlačidlo. Genesis ho nazýva „Fire key“, no nejde o nič iné, ako o obyčajný dvojklik.

Myš je celkom dobre tvarovaná a pravákoví sedí v ruke dokonale. Aj napriek tomu, že myš nie je nijako extra ťažká, výrobcu sa rozhodol nikde nenapísať presnú hmotnosť. Podľa mojich odhadov by to však mohlo byť niečo okolo 100 gramov.

Senzor

Krypton 700 hostí senzor PixArt PMW3310. V cenovej hladine, do ktorej je tento počín Genesisu umiestnený, ide o senzor bežne využívaný konkurenciou.

Nevysvetliteľným problémom je, že aj s 1000Hz polling rate-om sa myš občas zasekne, síce len na pár milisekúnd, no je to veľmi citelné a nepríjemné.

Odhliadnuc od týchto výchyliiek je však jej senzor celkom presný, bez akéhokoľvek badateľného jitteru.

Poteší aj nízky LOD, vďaka ktorému myš sníma asi milimeter od podložky.

Softvér

Samozrejmosťou každej hernej myši je akási forma úpravy podľa hráčovho prania. V prípade myši Krypton 700 je ňou softvér, ktorý ponúka úplne všetko.

Je trochu neprehľadný a niektoré nadpisy slúžia zároveň ako tlačidlá.

V prvom rade sa dajú všetky tlačidlá myši v softvéri premapovať. Možno je meniť efekty, rýchlosť aj intenzitu podsvietenia. Farby môžeme vyberať z celého RGB spektra, čo len rozširuje vašu paletu možností.

Samozrejme, môžete vytvárať DPI profily (tie sa dajú vyberať od 100 po 7200DPI s rozstupom po 100DPI, čo je naozaj hromada možností). Možno je zapínať a regulovať akceleráciu, polling rate a taktiež aj rýchlosť



scrollovania. Poteší aj manažér makier, ktorý umožňuje vytvárať makrá nahrávaním aj s určenou pauzou krokov alebo úplne bez nej.

Všetky svoje nastavenia môžete ukladať do profilov a tlačidlám je možné priradiť spustenie konkrétneho profilu.

Softvérovej stránke okrem neprehľadnosti nie je čo vytknúť.

Záverečné hodnotenie

Je trochu na škodu, že má táto myš (vzhľadom na jej dobrú cenu) takéto hlúpe chyby. Tie by mohla spoločnosť opraviť jednoduchým fixom, čo by rozhodne vylepšilo jej hodnotenia. Žiaľ, kvôli sekaniu nemôžeme využiť myš na jej primárny účel. Chcelo by to popracovať aj na prehľadnosti softvéru. Okrem týchto výčítiek sa však ako hráč už naozaj nemám na čo sťažovať. Myš má výbornú a pevnú konštrukciu, rovnako aj ergonómiu. Tlačidlá majú vysokú životnosť a náhradné pojazdy sú čerešničkou na torte.

Lukáš Batora



BML GameGod Phalanx

Kompaktný herný headset s kvalitným mikrofónom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktná, ľahko prenosná konštrukcia
- + spevnenie kovom
- + sklopné náušníky
- + dobre zvládnutý mikrofón
- + šikovný ovládač in-line
- + slušné basy
- + pomer ceny a užitku

- len priemerný komfort
- rezervy v oblasti stredov a výšok
- trochu nelogické ovládanie hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40mm,
Rozsah: 20Hz – 20kHz,
Citlivosť: 100 ±3dB,
Kábel: opletený 2,4m,
Konektory: rozdelené
2xjack 3,5mm,
Hmotnosť: 180g,
Mikrofón: ohybný
30Hz – 16kHz

HODNOTENIE:



Prednádávnom ste si mohli prečítať recenzie headsetov od BML, ktoré sme uverejnili na našej stránke. Po modeloch Bruiser a Rusher prišiel tentoraz rad aj na Phalanx – ich príbuzného. Ide o headset, ktorý je konštrukčne subtlý, takže ak si ho chcete denne nosiť do školy či práce, bude sa vám tento model skutočne hodiť.

Vzhľad a konštrukcia

Napriek tomu, že slúchadlá patria medzi tie menšie modely, ich konštrukcia je spevnená kovom, takže by mali mať potenciál na dlhšiu životnosť.

Drsnejšie zaobchádzanie však už zrejme nezvládnu, keďže náušníky sú prichytené pomerne tenkým kovom. Ich plus však je, že je možné sklápať ich podľa horizontálnej osi, čo treba skutočne oceniť.

Na ľavom náušníku nájdete sklopný mikrofón, ktorý má ohybné telo a pohybuje sa skokovo. To považujeme za výhodu, keďže takto mikrofón lepšie drží v polohe,

ktorý si používateľ nastavil. To platí aj pri náhodnom brnknutí do mikrofónu. Drží, a to je dobre.

Celkom sa nám páči imitácia kožených krytov z vonkajšej strany náušníkov. Že ide o plast, zistíte až dotykom.

V oblasti komfortu ide však len o priemerný headset. Výstelka náušníkov a mostíka nižším nevyniká a, pravdupovediac, mohla byť aj hrubšia.

Pochvalu si zaslúži ovládač in-line, ktorý je zhodný s ovládačom modelu Bruiser. Je síce trochu väčší, no vďaka jeho tvaru viete ovládanie hlasitosti nahmatat bez toho, aby ste sa počas hry museli pozrieť.

Regulačné koliesko pritom funguje trochu nelogicky, keďže hlasitosť sa v tomto prípade pridáva smerom nadol, no na druhej strane sa pohybuje pekne plynulo, čo nebýva samozrejmosťou.

Okrem regulácie hlasitosti ovládač ukrýva tiež posuvný

vypínač mikrofónu, ktorý oceníte pri odbehovaní si od hry alebo v prípade, že si chcete zachovať drsný imidž a nechcete, aby vaši spoluhráči počuli, že vaša mamička prišla do izby a volá vás k hotovému obedíku.

Kábel modelu Phalanx je dostatočne dlhý, má ochranné opletenie a na konci má separované konektory na mikrofón a slúchadlá s pozlátenými koncovkami.

Ako vám to znie?

Headset GameGod Phalanx má 40mm meniče a dokáže vyvinúť veľmi slušnú hlasitosť. Frekvenčný rozsah od 20Hz do 20kHz znie ako dostatočne široký, no v praxi spadá zvuk slúchadiel do priemeru. Basová zložka je síce výrazná, no stredy a výšky v nej mierne zanikajú.

Netreba však prepadnúť panike, všetko sa dá napraviť ekvalizérom. Pokiaľ sa nepovažujete za hudobného fajnšmekra, bude vám zvukový prejav headsetu vyhovovať, keďže je naladený na použitie v hrách. Skreslenie je pri vysokých hlasitostiach iba minimálne a reprodukcia je čistá.

Verdikt

Slúchadlá sú ľahké a treba oceniť výborne zvládnutý mikrofón s frekvenciou až do 16kHz.

Skutočne sa nám páči ovládač in-line, ktorý má plynulú reguláciu hlasitosti. Pritom je možné ľahko ho nahmatat v tme a nechýba mu ani vypínač mikrofónu.

Rezervy sme našli v oblasti komfortu a zvuk by sme kvalitatívne zaradili do priemeru tejto triedy. Dôležitý je aj pomer ceny a poskytnutého užitku, ten je však pri modeli Phalanx skutočne dobrý.

Peter Vnuk

SLAVOMÍR ZREBNÝ

VILIAM CSINÓ

ENRIK BISTIKA

JONÁŠ KARÁSEK



D

DUET



opus dei



g

GRAS'VATER



G

GAME

4 PRÍBEHY
STRACH
TÉMU
OD TVORCOV FILMU
KANDIDÁT

PRODUKOVAL MAROŠ HEČKO

AZM Production

home media

V CINE MAX OD 9. NOVEMRA

REALIZÁCIA A DISTRIBÚCIA FILMU
FINANČNÉ PODPORIL
AUSZERSZÓLLAY
FOND

continental
film

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

CINEMAX

HTC U11

Spät' na vrchol

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 618€

PLUSY A MÍNUSY:

- + snímač odtlačkov prstov
- + výkon
- + Quad HD displej
- + Edge Sense
- + natáčanie Full HD videí so 60fps
- + IP67 certifikácia
- výdrž a kapacita batérie
- povrch náchylný na nečistoty

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 154x76x8mm
Hmotnosť: 171g
Displej: 5,5" Quad HD Super LCD5 displej
Procesor: osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 835 s taktom 4x2,45GHz a 4x1,9GHz
Pamäť: Operačná: 4GB RAM, Vnútorňá: 64GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 540
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, GPS+GLONASS, NFC
Fotoaparát: Zadná kamera: 12Mpx, duálny LED blesk, automatické ostrenie, profesionálny režim, HDR, 4K záznam videa; Predná kamera: 16Mpx
Rozhranie: USB C
Testovaný kus: Single SIM
Batéria: 3000mAh

HODNOTENIE:



Aj napriek tomu, že portfólio taiwanského výrobcu už nie je také pestré, aké bolo v minulosti, stále sa mu darí udržiavať na trhu, pričom HTC sa momentálne zameriava skôr na kvalitu ako na kvantitu. HTC sa o tento trend snaží zabojsť novou vlajkovou loďou, HTC U11. Ako sa mu to podarilo či nepodarilo, o tom sa už dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Balenie

HTC U11 sa, podobne ako predchádzajúce modely, predáva v pomerne veľkej zaoblenej škatuli, ktorá je zhotovená z tvrdého recyklovaného papiera. Pri tomto modeli však balenie na pohľad nevyzerá tak luxusne, ako pri jeho predchodcoch. To však nevadí.

Podstatné je to, čo sa nachádza vnútri. Okrem telefónu tu nájdete aj USB C nabíjačku, špuntové slúchadlá, prepojovací kábel a náhradné špunty k nim, handričku na telefón (tú budete potrebovať), ihlu na vyberanie slotu pre karty a ochranný plastový kryt. Nádielka príslušenstva je teda vcelku slušná.

Dizajn, prevedenie

HTC U11 po dizajnovej stránke vychádza z modelu U Ultra, ktorý vyšiel len pár mesiacov pred novou vlajkovou loďou. Okrem iného sa 11-ka dočkala niekoľkých kozmetických úprav, no základ ostal rovnaký. Rám telefónu je zhotovený z kovu, zadnú časť pokrýva minerálne sklo s tzv. liquid surface (tekutým povrchom), vďaka čomu získava exkluzívny dizajn a extrémny hlboký lesk, pričom zadná časť pôsobí doslova ako zrkadlo. Daňou za to je však zvýšená náchylnosť na odtlačky prstov, mastnotu a iné nečistoty. Nevie, ako je to u ostatných farieb, no modrá farba ich aspoň v nejakej miere eliminuje a nebijú

tak do očí. Okrem tejto farby sa HTC U11 vyrába aj v bielej, čiernej, striebornej a červenej farbe.

Rozmery telefónu sú 154x76x8mm a jeho hmotnosť je 171g. Zadná časť je, ako som už spomínal, zhotovená z minerálneho skla s efektom tekutého povrchu – tak ho HTC nazýva. V hornej časti je situovaný fotoaparát, po jeho ľavej strane duálny LED blesk. Prednú stranu pokrýva 5,5" displej s 3D zakrivením. Pod ním sa nachádza stredové tlačidlo s implementovaným snímačom odtlačkov prstov, po ľavej strane tlačidlo multitasking. Tlačidlá sú podsvietené, pričom v nastaveniach si môžete zvoliť



dĺžku ich podsvietenia. Nad displejom sa nachádza predný fotoaparát, notificačná LED dióda, svetelný senzor, slúchadlo a druhý reproduktor telefónu. Ten prvý je umiestnený na spodnej hrane, okrem neho tu nájdete aj USB C port a mikrofóny. Na pravej strane sa nachádzajú hardvérové tlačidlá, ľavá hrana je prázdna. Na hornej hrane je umiestnený slot pre nanoSIM kartu a pamäťovú kartu typu microSD. Okrem toho sa tu nachádza ešte ďalší mikrofón.

Rovnaké 3D zakrivenie ako u displeja nájdete aj na zadnej časti, vďaka čomu sú hrany telefónu totálne zaoblené. Mne osobne takéto zakrivenie vyhovovalo, ale ako sa hovorí, 100 ľudí, 100 chutí. Konštrukcia telefónu je za bežných podmienok pevná, zadný kryt je neodnímateľný, takže nie je dôvod, aby niekde niečo nedoliehalo alebo vŕzgalo. Navyše je U11-ka odolná voči prachu a vode podľa certifikácie IP67, takže všetky spoje sú vzhľadom na tieto parametre dostatočne spojené. V ruke sa drží dobre, no obsluha jednou rukou vzhľadom na rozmery vyžaduje trochu gymnastiky.

Displej

HTC U11 je vybavený Super LCD5 displejom, spomínanej uhlopriečky 5,5", s Quad HD rozlíšením 2560×1440px a ich hustotou 534ppi (pixels per inch). O jeho ochranu sa stará Corning Gorilla Glass 5. Obraz je vďaka Quad HD rozlíšeniu jemnučký ako detský zadoček, podanie farieb je prirodzené a živé. Pre toho, kto sa chce trochu vyhrať s farbami, je tu tzv. farebný profil, v ktorom si môžete vybrať jeden z dvojice režimov a v rámci nich si ešte donastaviť teplotu farby. Pozorovacie uhly sú na veľmi slušnej úrovni a pri bežných uhloch, s ktorými človek s telefónom manipuluje, nepostrehnete žiadnu degradáciu farieb či kontrastu. Veľmi dobrá je aj odozva displeja na priame slnko, v tomto prípade automatická regulácia jas zabezpečí veľmi dobrú čitateľnosť aj za slnečných dní. Viac-menej štandardom u smartfónov býva možnosť zapnutia zvýšenej citlivosti displeja na jeho ovládanie v rukaviaciach, navyše, vďaka vodovzdornosti si reakcie displeja poradia aj s mokrým povrchom.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sú situované na pravej hrane zariadenia. Tesne nad hornou polovicou sa nachádza blokovacie



tlačidlo, nad ním je dvojtláčidlo regulácie hlasitosti. Prístup k blokovaciemu tlačidlu je bezproblémový, regulácia hlasitosti bez prehmatávania telefónu v ruke je veľmi obtiažna. Navyše, blokovacie tlačidlo má na sebe akési zárezy, vďaka ktorým vám po ňom nebude sklzávať prst.

Slot pre SIM kartu a pamäťovú kartu sa nachádza na trochu netradičnom mieste, na hornej hrane. V prípade recenzovaného modelu ide o single SIM smartfón, druhý slot je vyhradený teda len pre pamäťovú kartu typu microSD. Našťastie, dá sa zakúpiť aj dual SIM verzia U11-ky. Pre pripojenie slúchadiel slúži USB C port, 3,5mm jack port by ste tu hľadali márne.

Slúchadlá k telefónu pripojíte pomocou redukcie z USB C na 3,5mm jack, ktorá je však súčasťou balenia. Z môjho pohľadu nejde o najšťastnejšie riešenie, pretože okrem slúchadiel musíte so sebou tahať aj spomínanú redukciu, obzvlášť, keď slúchadlá nosíte vo vreckách. Navyše, kvôli tomuto riešeniu nie je možné nabíjať telefón a pripojiť slúchadlá súčasne.

Možno je to len otázkou zvyku a možno som veľmi skeptický, neviem. Jedno je však isté. Ja osobne som zástancom skôr klasického 3,5mm jack portu v telefóne. Pod displejom sa nachádza trojica tlačidiel – späť, domov a multitasking, pričom ich rozloženie nie je meniteľné. Tlačidlo domov zároveň plní funkciu

snímača odtlačkov prstov, ktorý chráni telefón. Nemôžete s ním však stiahnuť notificačnú lištu či vytvoriť fotografiu, ako to umožňujú niektoré smartfóny, ktoré majú čítačku umiestnenú v zadnej časti telefónu. Náplastou na to sú aspoň jej rýchle reakcie pri odomykaní telefónu.

Bezdrôtovo komunikuje U11-ka prostredníctvom Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, teda aj pomocou rýchlejšieho dual-bandu, samozrejmosťou je vytváranie hotspotov či Wi-Fi Direct. Nechýba Bluetooth vo verzii 4.2, GPS s podporou A-GPS a GLONASS, NFC či rýchle LTE. FM rádio by ste tu však hľadali márne.

Hardvér

Srdcom telefónu je osemjadro Snapdragon 835, ktoré pracuje s frekvenciami 4×2,45GHz a 4×1,9GHz. Procesor je vyrábaný 10nm technológiou, vďaka ktorej je fyzicky o 35% menší a o 25% energeticky úspornejší ako jeho predchodcovia.

O grafický výkon sa stará čip Adreno 540, softvérové procesy zabezpečuje 4GB operačnej pamäte. Vnútorná kapacita telefónu je 64GB, pričom reálne je k dispozícii približne 52GB. Samozrejmosťou je možnosť rozšírenia pamäte až o 256GB pomocou pamäťovej karty, ako som už spomínal vyššie. Čo sa týka hardvérovej stránky, ide o veľmi

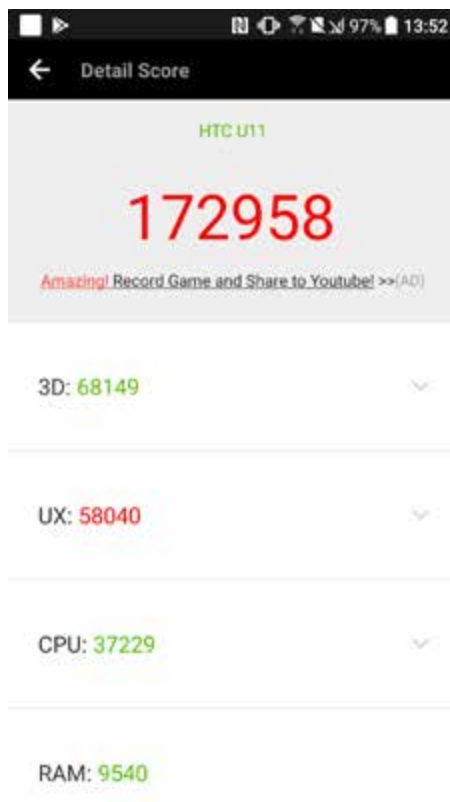


dobře vybavený telefon s dostatočným výkonom pre všetky druhy použitia.

V telefóne sa nachádza napevno zabudovaná Li-Ion batéria s kapacitou 3000mAh. Vzhľadom na vysoké rozlíšenie displeja a jeho veľkosť je to žiaľostne málo, čo si budeme klamať. Pripravte sa na to, že telefón bude nutné dobíjať každý deň, pretože s najväčšou pravdepodobnosťou sa vám dostatočné množstvo energie na ďalší deň nezvyší. Do určitej miery to zachránila aspoň podpora Quick Charge 3.0, pomocou ktorej telefón do plnej kapacity dobijete do hodiny a pol, za pol hodinu dokonca naplníte kapacitu asi na 50%, čo bohato postačí na to najnutnejšie a na „dožitie“ dňa.

Softvér

Recenzovaná U11-ka bežala pod operačným systémom Android 7.1.1 Nougat, pričom je plánovaný upgrade na verziu 8.0 Oreo. Nechýba vlastná inteligentná nadstavba výrobcu s označením HTC Sense Companion. Inteligentná preto, pretože sa od vás neustále na základe vašich zvyklostí učí, a ak sa spolu „spriatelíte“, včas vás upozorní na skoré vybitie batérie, nepriaznivé počasie či reštauráciu vo vašej blízkosti. Taktiež vás upozorní, že v nasledujúci

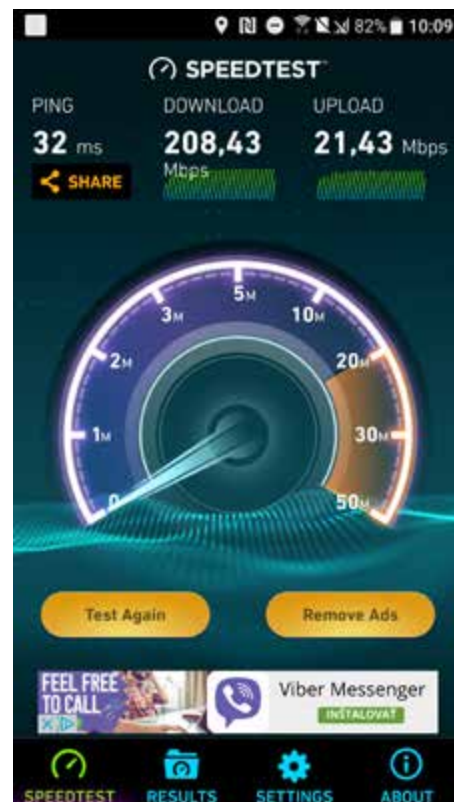


deň je sviatok a navrhne vám vypnutie alebo posunutie budíka alebo sa naučí rozpoznávať váš hlas a umožní vám pomocou hlasových povelov zdvihnúť hovor, vypnúť či posunúť budík, spustiť navigáciu, odomknúť telefón a podobne.

Tento spoločník vás neustále spoznáva a na základe toho prispôsobuje rôzne návrhy a upozornenia. Musím povedať, že myšlienka je to naozaj výborná. V konečnom dôsledku vám umožní ušetriť kopu času, ktorý by ste museli tráviť sledovaním predpovede počasia či hľadáním reštaurácie a podobne.

HTC ako jeden z mála výrobcov vo svojich smartfónoch používa klasické menu, ktoré ponúka na výber veľkosť mriežky 4x5 alebo 5x6, domovská obrazovka má pevnú mriežku 5x6 ikon. Systém je veľmi čistý, bez väčších zbytočností, nenájdete tu však žiadne prehrávače či prehliadače fotografií, len tie od Googlu.

Všetko si budete musieť stiahnuť z Google Play. Na jednej strane bude trvať, kým postahujete všetko potrebné, na strane druhej sa HTC vyhol prípadným zlým ohlasom na vlastné prehliadače a prehrávače a necháva voľbu na vás. U11-ka je po softvérovej stránke vyladená veľmi dobre, hardvér dodáva telefónu



dostatočný výkon na všetky aplikácie, aj pri väčšom multitaskingu, reakcie sú rýchle, bez zaváhania či zásekov. Mne osobne vo vlastnej nadstavbe chýba len slučka domovských obrazoviek. K dispozícii máte niekoľko desiatok či stoviek rôznych motívov, tapiet, dokonca štýlov písma a ikon, ktoré môžete meniť nezávisle od seba.

Na zamknutej obrazovke sa v hornej časti zobrazuje čas a počasie. Samozrejmosťou sú notifikácie, u ktorých je možné nastaviť skrytie ich obsahu. V prípade, že máte telefón pripojený k nabíjačke, v spodnej časti sa zobrazí časový údaj do plného dobitia.

Úplnou novinkou u HTC je takzvaný Edge Sense. Ide o dvojicu hmatových senzorov, ktoré sa nachádzajú na bočných stranách telefónu, a pomocou ich stlačenia môžete spúšťať rôzne aplikácie. Táto funkcia rozoznáva krátke a dlhé stlačenia bokov telefónu. Pre oba typy stlačenia máte k dispozícii niekoľko predvolených možností, napríklad spustenie fotoaparátu, spustenie vami vybranej aplikácie, nasnímanie snímky obrazovky, či zapnutie alebo vypnutie svetla. Mojou obľúbenou voľbou bolo zapnutie fotoaparátu krátkym stlačením bokov telefónu, pričom ďalším krátkym stlačením som vytvoril fotografiu či

začal nahrávať video. Dlhšie stlačenie zase malo za následok prepnutie medzi predným a zadným fotoaparátom. Musím povedať, že ide naozaj o skvelú vec, pretože fotoaparát takto dokážete spustiť, či už pri zamknutom stave, alebo aj vtedy, ak sa nachádzate niekde v menu, na facebooku, či máte zapnutú nejakú aplikáciu, vďaka čomu dokážete veľmi rýchlo zachytiť hociaký moment.

Multimédia

V telefóne chýbajú vlastné prehrávače a aj prehliadač galérií. Nájdete tu len tie od Googlu a tie vyzerajú štandardne – ako aj na iných telefónoch. Ako som už spomínal v jednej z predošlých kapitol, v telefóne chýba aj FM rádio.

Štandardom u HTC je HTC BoomSound pre zabudované reproduktory, ktorá vám umožní voľbu zvuku v režimoch Kino a Hudba. Primárny reproduktor sa nachádza v spodnej časti, sekundárny pri slúchadle. Ten veľmi dobre dopĺňa primárny reproduktor, výsledkom čoho je hlasnejší a bohatší zvuk. Ďalej tu nájdete HTC USonic, ktorá vám v kombinácii s adaptívnymi špuntovými HTC USonic slúchadlami, ktoré sú súčasťou balenia, umožní prispôbiť si nastavenie a vytvorenie zvukových profilov podľa vašich predstáv.

Podstatou funkcie USonic je optimalizácia nastavení podľa vášho zvukovodu, keď po jej spustení prebehne test a v závislosti od detekcie okolitého hluku pre vás nájde ideálne nastavenia. Musím povedať, že slúchadlá sedia v ušiach veľmi dobre a v kombinácii s touto funkciou hrajú naozaj dobre.



Povedal by som, že v kategórii pribalených slúchadiel k mobilným telefónom priam nadpriemerne. V skladbách je veľmi dobre počuť výšky, stredy, dokonca aj basy. Celkovo zvuk nie je TOP, ale podľa môjho názoru je odladený naozaj dobre. Škoda len, že funkciu USonic nie je možné použiť s inými slúchadlami, tešil som sa, že sa mi podarí trochu sa pohrať so zvukom s mojimi Marshallmi. Aj napriek tomu však ponúkli veľmi pekný zvuk, bohatý na všetky zložky zvuku.

Fotoaparát

U viacerých vlajkových lodí rôznych výrobcov dominuje duálny fotoaparát. HTC stavilo na jednu šošovku, avšak snažilo sa z nej vytlažiť maximum. Výsledkom je 90 bodov v hodnotení od DxOMark, ktorí podrobujú testom optické snímače mobilných telefónov, fotoaparátov a objektívov. HTC U11 v hodnotení mobilných telefónov obsadilo

piate miesto. Na zadnej strane sa nachádza fotoaparát s maximálnym rozlíšením 12Mpx pri pomere strán 4:3, clonou f/1.7, optickou stabilizáciou obrazu či duálnym LED bleskom.

Prostredie fotoaparátu je trochu jednoduchšie, k menu fotoaparátu sa dostanete pomocou dvoch horizontálnych paličiek, ktoré sa nachádzajú v hornej časti. Nachádza sa tu základné nastavenie fotografií v podobe výberu rozlíšenia a časovača, režim panorámy, profesionálny režim, ktorý vám umožňuje vyváženie bielej farby, nastavenie ISO, expozície, voľba scény a podobne. V rámci profesionálneho režimu je možné vytvárať fotografie vo formáte raw alebo jpeg. Pri fotografiách si môžete vybrať jedno z trojice rozlíšení, 16:9 (9Mpx), 4:3 (12Mpx) a 1:1 (9Mpx).

Čo sa videa týka, u toho je najzaujímavejšie natáčanie v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu, nová aktualizácia priniesla možnosť natáčať Full HD video pri 60 snímkach za sekundu. V rámci videa je ďalej možné zvoliť si, či ho chcete natáčať s 3D zvukom, ktorý obsahuje aj funkciu akustického zamerania a je zaznamenávaný pomocou štvorice mikrofónov alebo „len“ Hi-Res zvuk.

Ďalej tu nájdete vytváranie hyperlapse, spomaleného pohybu či autoportrétovej fotografie, panorámy a videa. O tie sa stará predná kamera s rozlíšením 16Mpx, clonou f/2.0 a možnosťou natáčania Full HD videa.

Zadný, ale aj predný fotoaparát patria medzi špičku medzi mobilnými



telefónmi. Fotografie sú naozaj krásne, plné detailov, s verným zachovaním farieb aj za horších svetelných podmienok. Reakcie fotoaparátu sú rýchle, rovnako aj automatické ostrenie a preostrovanie medzi jednotlivými objektami. HTC U11 si celkom slušne poradí aj za tmy, no samozrejme treba rátať s nárastom šumu. Videá natáčané v 4K ponúknu len 30 snímok za sekundu, čo pri dynamických záberoch nestačí na plynulý chod obrazu.

Našťastie posledná aktualizácia priniesla zvýšenie fps pri natáčaní Full HD z 30 na 60, takže videá sú oveľa plynulejšie. Rovnako aj predná kamera zhotovuje veľmi dobré fotografie a videá, avšak bez optickej stabilizácie obrazu.

Záverečné hodnotenie

Podobne ako HTC U Ultra, aj model U11 prichádza s množstvom zaujímavých nápadov a vylepšení. V prvom rade, nová vlajková loď si od modelu Ultra „požičala“ námet na dizajn a zadnú časť s efektom tekutého povrchu, vďaka čomu je doslova ako zrkadlo a nádherne žiari.

Daňou za to je ale zvýšená náchylnosť na nečistoty. HTC opäť stavilo na inteligentnú nadstavbu HTC Sense Companion, vďaka ktorej získate pomocníka, ktorý vás dokonale spozná



a v nejednom smere vám uľahčí život. Množstvo času vám zase ušetrí funkcia Edge Sense, pomocou ktorej viete napríklad v priebehu sekundy spustiť fotoaparát bez ohľadu na to, čo robíte, či spojiť hmatovú odozvu s vybranou aplikáciou a podobne.

Veľkým ťahákom je ale fotoaparát, ktorý patrí k tomu najlepšiemu, čo sa dá v mobilných telefónoch nájsť. Takisto zaujme aj vďaka displeju s Quad HD rozlíšením, ktorý ponúka jemný a krásny obraz. Vďaka výkonnému hardvéru si zase poradí so všetkými prekážkami v podobe graficky náročných hier či pokročilému multitaskingu.

Vysoký výkon sa veľmi dobre dopĺňa s výborne odladeným softvérom, ktorý je rýchly, plynulý, bez akýchkoľvek známkov zaváhania. Veľkým plusom je odolnosť voči prachu a vode podľa certifikácie IP67, vďaka čomu budete môcť smelo používať telefón aj za dažďa či s mokрыmi rukami bez obáv, že by do neho zatieklo alebo že by sa dovnútra dostal prach. Mohol by som ešte hodinu písať a stále by bolo o čom, na množstvo vecí som určite zabudol, takú širokú paletu možností a rôznych nastavení a vylepšení HTC U11 ponúka.

Azda najväčším negatívom HTC U11 je jeho batéria, ktorej kapacita predovšetkým vďaka veľkému Quad HD displeju klesá veľmi rýchlo. Ja osobne by som privítal klasický 3,5mm jack port, vďaka jeho absencii môžete hudbu počúvať len pomocou adaptéra z USB C na 3,5mm jack.

Musíte ho nosiť stále so sebou, nemôžete súčasne nabíjať telefón

a počúvať hudbu cez slúchadlá, a v neposlednom rade, tento adaptér na svoj chod spotrebúva energiu z telefónu. Ide však o vec, ktorá sa dá prežiť a všetky pozitíva ju vysoko prevýšia. Ako teda obstála nová vlajková loď od HTC, ktorá vyšla len pár mesiacov po modeli U Ultra? Veľmi dobre. Dokonca v prípade HTC, ktoré výrazne zredukovalo počet modelov, to vnímam ako veľmi dobrý krok, pretože vďaka tomu zjavne dokáže intenzívnejšie pracovať na modeloch, ktoré produkuje a prinášať množstvo vylepšení.

Miroslav Konkol'



SOUND
BLASTER
PRO-GAMING

KATANA

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



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

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



“Myslíme si, že aj skutočný hudobný fajnšmeker by si prišiel na svoje pri týchto reproduktoroch, ktoré sú zároveň zvukovou kartou a zosilňovačom.”

- Generation - TOP Produkt - 67/2017



24-bit / 96 kHz Digital Audio 150W PEAK

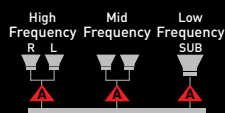
**MAXIMÁLNY VÝKON 150W, 24-BIT/96KHZ
ZVUK VO VYSOKOM ROZLIŠENÍ
S integrovanou zvukovou kartou/DAC**



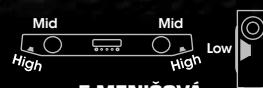
MOŽNOSTI PRIPOJENIA
USB, Optický vstup, Bluetooth
4.2, USB flash drive, Aux-in,
Mic-in, Headset vstup

DOLBY AUDIO™

DOLBY DIGITAL DEKÓDER
Pre skutočné 5.1 kanálové
prehrávanie s jasným dialógom



KONŠTRUKCIA S 3 ZOSILŇOVAČMI
Pre nekompromisne jasný, dobre
vyvážený a miestnosť vyplňujúci zvuk



**5-MENIČOVÁ
KONŠTRUKCIA RIADENÁ DSP**
2 stredo-basové meniče,
2 výškové reproduktory, 1 menič
s dlhým dosahom v subwooferi



**SOFTVÉR BLASTERX ACOUSTIC
ENGINE PRE PC**
Prispôsobiteľné vylepšenia pre neobvyklú
úroveň realizmu 7.1 priestorového virtuálneho
zvuku s jasnými zvukovými stopami

Súťažte na www.gamesite.sk

Genesis RHOD 400 RGB

Slušná RGB klávesnica od Genesis

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 18€

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo módov podsvietenia
- + úprava podsvietenia bez softvéru
- + cena
- nekvalitná odozva stlačania niektorých klávesov
- niektoré svetelné efekty pôsobia rušivým dojmom
- neregulovateľné podsvietenie
- manuál obsahuje nesprávne informácie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 463 x

168 x 30 mm

Hmotnosť: 873g

Typ klávesnice:

herná klávesnica

Typ spínačov:

membránové (RGB

podsvietenie 6 zón)

- Zónovo podsvietené

klávesy s podporou

približne 20

svetelných efektov

- Gumou potiahnutý

USB kábel

HODNOTENIE:



Rhod 400 RGB od polskej firmy Natec Genesis bola síce navrhnutá prevažne pre hráčov, ale využijú ju aj bežní používatelia, ktorí ocenia jej multimediálny potenciál. Klávesnica má kompaktné rozmery a ponúka širokú paletu upravení osvetlenia (v RGB farbách).

Balenie

Balenie klávesnice pozostáva z čiernej kartónovej škatule, v ktorej nájdeme príručku Rhod 400 RGB, nálepku Genesis červenej farby a klávesnicu zabalenú v ochrannom obale.

Dizajn, prevedenie

Plastová konštrukcia klávesnice má odolnú základňu a po bokoch a okrajoch kovovo sa tváriaci rám. Na spodnej časti klávesnice nájdeme tri kanáliky na odvádzanie vody a štyri podložky, vrátane dvoch výsuvných, vďaka ktorým si ľahšie vydvihnete zadnú časť klávesnice.

Nechýba ani LED signalizácia stavu caps lock, scroll lock, num lock a win lock. Rozloženie

klávesov a písmen s prehnutými časťami klávesov do tvaru vlny je štandardné.

Vďaka technológii Anti-Ghosting budú vaše príkazy či stlačenia klávesov prenesené do hry s úplnou presnosťou. Rovnako nebudete mať problém ani pri stlačení viacerých klávesov naraz. Túto funkciu ocenia hlavne hráči MMORPG hier.

Celá klávesnica je navyše podsvietená RGB LED-kami (vo všetkých klávesoch) vrátane



plochy medzi klávesmi. Podsvietenie sa dá veľmi jednoducho regulovať pomocou klávesovej skratky v dvoch stupňoch – zapnuté a vypnuté.



Odolnosť voči poliatu

Klávesnica Rhod 400 RGB má vodovzdornú konštrukciu. Vďaka špeciálnemu návrhu klávesov a ich vyvýšeniu na klávesnici sa voda nedostane do vnútra. Každá z troch sekcií klávesnice má otvory vyvedené do spodnej časti a sú určené práve pre prípady nechceného poliatia.

Podsvietenie s RGB efektom

Na klávesnici je možné vybrať si až so siedmich farieb podsvietenia (modrá, červená, žltá, fialová, zelená, biela a oceánovo modrá) bez nutnosti inštalácie dodatočného softvéru.

Pomocou FN + 1-9 prepínate medzi svetelnými efektmi:

- vlna
- vlna 2
- dýchanie s postupne sa meniacimi siedmimi farbami
- vlna 3
- jednofarebné stále svietenie používateľsky meniteľné
- vlna 4
- používateľské nastavenie podsvietenia šiestich zón podľa vlastného uváženia
- reakcia na dotyk – používateľsky meniteľná farba
- vypnuté podsvietenie po vypnutí jasu
- efekt reakcie na zvuk

Anti Ghost pre 19 klávesov

Vďaka technológii Anti-Ghosting nebude po stlačení viacerých klávesov naraz žiadny problém s odosielaním dát z klávesnice do PC. Pomocou N-Key Roll Over sa vzájomne prepne funkcia WASD a šípok.

Multimediálne tlačidlá

Klávesnica obsahuje dvanásť multimediálnych klávesov (F1-F12) s funkciami ovládania zvuku, zamknutia, ďalej fungujú ako kalkulačka, pošta, či domovské tlačidlo.

Test

Po vybalení nám hneď udrel do očí kontrast čiernej, červenej a striebornej farby klávesnice. Pri vypnutom podsvietení pôsobí klávesnica úplne bežným dojmom. Po zapnutí podsvietenia je však pohľad na ňu razom krajší. Intenzita osvetlenia sa dá regulovať v dvoch stupňoch – vypnuté a 100%, čo sa nám zdá ako dosť chabé riešenie.

Stláčanie klávesov v porovnaní s inými bežnými klávesmi je pohodlné a dostatočne rýchle. Niektoré klávesy však majú neprímerane dlhú odozvu – hlavne medzerník, ten sa po stlačení doslova zasekával. Tlačidlá sú od seba vo vzdialenosti približne

1mm. Pri tomto type klávesnice nám ani veľmi nechýba opierka rúk.

Písanie je dostatočne komfortné, či už pri vyvýšení klávesnice, alebo v klasickej polohe. Počas testu sme vyskúšali aj podsvietenie klávesnice a jej funkcie. Bolo možné vybrať si z ôsmich preddefinovaných svetelných efektov a niektoré sa dali aj používateľsky upraviť. To všetko bez nutnosti inštalovať akýkoľvek doplnkový softvér. Väčšina efektov pôsobila dosť rušivo, boli príliš rýchle a meniace sa farby blikali viac než vianočný stromček. Pozitívne skôr hodnotíme pomalšie efekty a statívne podsvietenie. Pri tomto type klávesnice nesvieti každý kláves zvlášť, pretože je podsvietenie rozložené do šiestich zón. Vďaka tomu neboli prechody medzi zónami až také plynulé a nebolo možné konfigurovať podsvietenie až do detailu. Ako nedostatok hodnotíme aj to, že niektoré klávesy svietili silnejšie než tie susedné.

Konštrukcia klávesnice Rhod 400 RGB má aj vodovzdornú konštrukciu, tú sme ale počas testu nevyskúšali. Multimediálne klávesy však fungovali ozaď na výbornú. Rovnako nás prekvapilo, že klávesnica ponúkala možnosť zámeny funkcie WASD a šípok po stlačení FN+W skratky a taktiež možnosť zablokovať tlačidlo WINDOWS po stlačení skratky FN + WIN.

Záverečné hodnotenie

Rhod 400 RGB je slušná multimediálna a herná klávesnica. Má svoje pozitívne i negatívne stránky, na ktoré by sme výrobcu určite radi upozornili a vytkli mu ich. Naše celkové hodnotenie klávesnice je však priaznivé. Má zaujímavý dizajn, množstvo funkcií a pekné podsvietenie, ktoré si môže používateľ upraviť sám. Musíme spomenúť aj výbornú cenu pohybujúcu sa okolo 20 eur, čo je v porovnaní so značkovou konkurenciou len zlomok.

Pri písaní a hraní nám vadila azda len odozva niektorých klávesov. Spolu s prakticky neregulovateľným jasom (100% alebo vypnuté) pôsobili niektoré svetelné efekty rušivým dojmom. Záhadou pre nás ostávajú aj funkcie, ktoré sú v návode opísané, no reálne nimi klávesnica nedisponuje.

Lukáš Libica



MSI Immerse GH70

Herné slúchadlá so všetkým, čo k nim patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 112€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Elegantná konštrukcia
- + Odolný dizajn
- + Podsvietenie
- + Plug & Play
- + 7.1 Surround
- Zvuk mohol byť lepší
- Nekomfortný hlavový mostík
- Nemotorná ovládací krabička
- Len USB pripojenie



ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 50mm, neodýmiové
Frekvenčný rozsah: 20Hz - 40kHz
Senzitivita: 100dB ± 3dB
Impedancia: 32Ω
Kábel: 2m, opletený
Konektivita: USB
2.0, pozlátené
Mikrofón: všesmerový, rozsah 100Hz - 10kHz, senzitivita -40 dB ± 3 dB

HODNOTENIE:



Herné slúchadlá sú dnes k dispozícii v rôznych farebných kombináciách, v rôznej výbave či cene. MSI sa spolu s novým headsetom Immerse GH70 rozhodli na trh priniesť Hi-Res audio, RGB podsvietenie Mystic Light ako aj kvalitný dizajn s odolnou kovovou konštrukciou. To, či sa mu podarí v praxi obstáť, sa dočítate v našej recenzii.

Balenie

Headset k nám dorazil v štandardnom balení. Na prvý pohľad upúta nielen jeho nadpriemerná veľkosť, no najmä grafika, ktorá zobrazuje headset z viacerých uhlov.

Po otvorení balenia nás uvíta headset na plastovej podložke. Pod ňou sa nachádza už len koženkové vrečko na prepravu

headsetu, vymeniteľné látkové náušníky a, samozrejme, aj krátky informačný leták o headsete.

Dizajn a konštrukcia

Headset sa z hľadiska dizajnu skutočne podaril. Oblý hlavový mostík plynulo prechádza až na ostré, agresívne hrany na zadnej strane náušníkov. Je na nich sa dračie logo MSI podsvietené červenými LED diódami, no rozhodne sklame chýbajúca možnosť zmeny farby podsvietenia a jej vypnutia. Pod zadným krytom náušníkov sa ukrýva okrúhla zóna RGB LED podsvietenia. V ľavom náušníku následne nájdeme aj zat'ahovateľný mikrofón.

MSI vybavilo headset už viac-menej štandardnou kombináciou kovového rámu a pružného hlavového mostíka z mäkkej peny

potiahnutého koženkou. Škoda len, že je príliš pružný. Dá sa naň zvyknúť, no pri dlhšom používaní má headset tendenciu posúvať sa nahor. Nemôžem sa však sťažovať na použité materiály. Celý headset nielen, že vyzerá veľmi kvalitne, no dôležitejšie je, že kvalita z neho priam sála aj počas nosenia. Samotné náušníky sú vyrobené z mäkkej peny a potiahnuté jemnou koženkou. MSI však s headsetom dodáva aj látkový variant, takže si na svoje príde hľadám každý. Náušníky sa tiež dajú otočiť o 90°, čo uľahčuje ich prepravu, napríklad aj v dodávanom koženkovom vrečku.

Na hrubom opletenom kábli sa nachádza malá plastová krabička s analógovým ovládaním hlasitosti a dvojicou tlačidiel na stlmenie mikrofónu a zapnutie virtuálneho 7.1 Surround zvuku. MSI umiestnilo



krabičku približne do stredu kábla a pravdepodobne si predstavovali jeho umiestnenie na stole, aby bola hráčovi na dosah. Teória znie výborne, no v praxi táto krabička často visí niekde vo vzduchu. A ak vám vaša zostava dovolí ponechať si ju na stole, bude sa po ňom len voľne klzať. Má síce gumové nôžky, no je príliš ľahká, aby sa akokoľvek uchytila na stole. Kábel je dostatočne dlhý (2m) a hravo dosiahne aj do zadných USB portov na počítači.

Zvuk a mikrofón

Po audio stránke by som headset ohodnotil ako nadpriemerný. MSI sa chváli certifikáciou Hi-Res, čo znamená, že headset zvládne vyprodukovať zvuky až s frekvenciou 40kHz aj keď ľudské ucho v ideálnom prípade zvláda hodnotu 20kHz. Zvuk síce znel dobre, no mierne tlme, ako keby ste mali v ušiach vatu. Stredné frekvencie zneli vynikajúco, no vyššie a nižšie frekvencie mierne zaostávali. Používať headset len v stereo režime sa teda príliš neoplatí.

Ako je na tom však headset počas hier? Tu mu výrazne pomáha virtuálny 7.1 Surround zvuk, vďaka ktorému úplne presne počujete akýkoľvek pozíčný zvuk. Obetujete kvôli tomu trochu audio kvality. Počas zážitkových hier typu Zaklínač by som teda ponechal Surround vypnutý. No nájde sa aj zopár výnimiek. Zapnutie virtuálneho 7.1 Surround zvuku prekvapivo pomohlo pri určitých skladbách dotvoriť atmosféru a aj vylepšiť zážitok. Také niečo som fakt nečakal a v tomto

ma headset veľmi príjemne prekvapil. Samozrejme, vo väčšine skladieb to malo skôr opačný efekt, no to nie je nezvyčajné.

Čo by to bol za herný headset bez integrovaného mikrofónu? Ani ten mu nechýba, lebo sa ukrýva v ľavom náušníku. Jeho kvalita nepatrí medzi najvyššie, no všetku komunikáciu počuť čisto a pekne. So spoluhráčmi sa budete dorozumievať bez problémov.

Softvér

MSI k headsetu ponúka rovno dve aplikácie. MSI MysticLight slúži na ovládanie RGB podsvietenia slúchadiel. V aplikácii MSI Gaming Center zasa nastavíte rôzne parametre headsetu.

A tých nie je málo. Ekválizér s 10 prednastavenými voľbami, dynamická úroveň basov, nastavenie čistoty hlasu, Surround zvuku a oveľa, oveľa viac. Nájdete tu dokonca aj ovládanie podsvietenia headsetu. Na výber máte 7 režimov, ovládanie jasu, farby, prípadne rýchlosť jednotlivých efektov.

No a tu sa dostávame k druhému softvéru, ktorý taktiež slúži na ovládanie RGB podsvietenia – MSI Mystic Light. Podľa mňa ani nemá dôvod existovať. Na výber je len 6 svetelných efektov a hlavný ťahák tejto aplikácie – synchronizácia s ďalšími zariadeniami od MSI – sa mi vôbec nepodarilo rozbehnúť. Obe tieto aplikácie navyše často spolu bojovali, veľakrát sa mi podsvietenie len tak z ničoho nič zmenilo na iné. Odporúčam teda aplikáciu Mystic Light vôbec nepoužívať a namiesto toho si stiahnuť len Gaming Center.

Záverčné hodnotenie

MSI Immerse GH70 má v určitých aspektoch veľmi príjemne prekvapil. Má špičkový dizajn a pevná konštrukcia zaručí dlhú životnosť. Jeho moderný vzhľad podčiarkuje aj nastaviteľné RGB podsvietenie. Štýlové cestovné vrecúško je súčasťou balenia a určite sa zide každému, kto potrebuje s headsetom kamkoľvek cestovať. Sklamaním je však nekomfortný hlavový mostík, nemožnosť pripojiť headset štandardným 3,5mm Audio jackom, a hlavne iba nadpriemerný zvuk. Spracovanie ovládacej krabičky sa taktiež v praxi príliš neosvedčilo.

Stanislav Jakúbek



Motorola Moto G5S Plus

Novší, lepší a stále rovnako dostupný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dostatočný výkon
- + kovové telo odolné proti prachu a vlhkosti
- + Moto gestá a ovládanie jedným tlačidlom
- + odladený operačný systém bez bloatwaru
- + rýchle nabíjanie

- nedotiahnutý systém duálnych fotoaparátov
- micro USB miesto USB-C

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Qualcomm Snapdragon 625
Grafická karta: Qualcomm Adreno 506
Operačná pamäť: Veľkosť 4 GB
Veľkosť displeja: 5,5
Rozlíšenie: FHD 1920x1080 px
Podsvietenie: LED
Porty: Micro USB 2.0 + 3.5mm Jack
Čítačka pamäťových kariet: Micro SD (max. 256 GB)
Čítačka odtlačkov prstov: Áno
Fotoaparát predný: 8 MP, f/2.0, s LED bleskom
Fotoaparát zadný: Duálny 13 MP, f/2.0

HODNOTENIE:



Od vydania smartfónov Lenovo Moto G5 a G5S ubehlo niečo viac ako pol roka a vo svete technológií a osobných zariadení sa udialo niekoľko väčších zmien. Aj preto je úplne logické, že prichádzajú nové verzie s mierne vynoveným hardvérom či vylepšenou funkcionalitou. Do redakcie zavítal aj väčší a výkonnejší z dvojice s názvom Motorola Moto G5S Plus, ktorý plánuje oslovit' nielen ľudí

hl'adajúci čo najviac hudby za čo najmenej peňazí, ale aj nadšených fotografov a milovníkov sociálnych sietí.

Recenzie na oba predchádzajúce smartfóny ste si mohli prečítať aj na našich stránkach a obe zariadenia, ako menší a menej výkonný Moto G5, tak aj model Moto G5 Plus v nich obstáli na výbornú. Čim sa teda

rozhodli v Motorole oslovit' potenciálnych zákazníkov teraz?

Obsah balenia a prvý dojem

Balenie Moto G5S Plus sa ničím neodlišuje od ostatných Moto G zariadení. Krabíčka v kombinácii prevažne zelenej farby ukrýva smartfón, ktorý je po novom o niečo rozmernejší, pár brožúrok, nástroj na vyberanie slotu na SIM a SD karty a nabíjačku. Model, ktorý sme testovali, má, ako je už pri Moto G modeloch zvykom, kovové telo v šedom prevedení, ktorého farbu Motorola nazýva Space Grey a nie je mu veľa čo vyčítať.

Konštrukcia a obrazovka

Zariadenie samotné nie je žiadnym magnetom na nečistoty či odtlačky prstov, no položené na stole dokáže stále zaujať prít'azlivým dizajnom. Oproti predošlej generácii mierne narástla hmotnosť z pôvodných 155 gramov na 168 gramov. To je spôsobené hlavne väčšou obrazovkou,



ktorá vyrástla z 5,2 na terajšieho 5,5 palca. Panel obrazovky stále ponúka iba Full HD rozlíšenie, čo pri mobiloch nad 5 palcov prestáva byť štandardom, ale ide o IPS panel, takže pozorovacie uhly a celkový pocit z používania nie je až taký zlý. Konštrukcia tlačidla na odomykanie smartfónu a ovládanie zvuku z kovu je veľmi príjemná a poteší aj iná textúra na povrchu oboch tlačidiel, čo používanie či ovládanie vo vrecku určite zjednoduší. V neposlednom rade svoje smartfóny vybavuje Motorola ochranou obrazovky Corning Gorilla Glass 3 a nano pot'ahom, vďaka ktorému síce nezískajú zariadenia žiadnu úroveň IP, ale sú odolné voči bežnému prachu aj náhodnému pokropeniu vodou.

Operačný systém a spotreba

Pri smartfónoch od spoločností Lenovo/Motorola je už samozrejmosťou takmer čistý systém Android a tak aj vďaka menej výkonným procesorom zvládajú ich zariadenia prácu stále svižne a bez väčších problémov. Potešili ma stále podporované Moto gestá a možnosť ovládať väčšinu funkcií samotných tlačidlom, fungujúcim aj ako čítačka odtlačkov prstov, ako to bolo aj pri prvej generácii G5 zariadení.

To pri tejto uhlopriečke určite ocenia ľudia, ktorí majú menšie ruky alebo chcú mať na obrazovke čo najviac obsahu bez spodnej časti okupovanej softvérovými tlačidlami. G5S Plus je momentálne predávaný so systémom Android 7.1 s prisl'úbeným upgradom na nový Android 8.0, čo znamená podporu v najbližších rokoch bez nutnosti prechádzať na nové modely.

A hoci má tento smartfón naozaj veľký displej a celkom výkonný hardvér, zvláda vďaka 3000 mAh batérii celý deň normálneho používania. Vďaka rýchlonabíjačke, ktorú stačí pripojiť na 15 až 20 minút, navyše prežijú celý deň aj tí najväčší hráči.

Parametre a výkon

G5S Plus je rovnako ako predošlá generácia osadený osemjadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon 625, ktorý nesklame ani pri tých najnáročnejších mobilných hrách či aplikáciách. Pri jeho používaní je síce viditeľný rozdiel v rýchlosti otvárania náročnejších aplikácií, ktoré niekedy trvá



aj o sekundu či dve viac, ale vlajkové lode so silnejšími procesormi stoja často dvojnásobok. V spojení s 4GB je na tomto smartfóne možné jednoducho mutlitaskovať bez citel'ného spomalenia.

Po stránke interného úložiska je 32GB postačujúcich, hoci ho fotky vo väčšom rozlíšení dokážu zapratať vcelku rýchlo. Výhodou je ale možnosť používať buď 2 micro-SIM karty, alebo jednu SIM kartu a jednu SD kartu až do kapacity 256 GB.

Kvalita fotoaparátu

Najväčšou zmenou ale prešiel tento smartfón práve po stránke fotoaparátu. Na prednej strane je stále jeden, tentokrát 8 MP senzor, ktorý ale disponuje aj bleskom, a na zadnej strane sú po novom až dva, a to s rozlíšením 13 megapixelov, ktoré s'ubujú post-produkčný bokeh či selektívnu čiernobiely. Na skúšanie tejto funkcionality som sa naozaj tešil a už prvé pokusy pri fotení za dobrého svetla či po pár úpravách v nastaveniach

aj v noci či za šera s'ubovali veľmi dobrý zážitok. Nanešťastie je upravovanie fotiek priamo v telefóne v mnohých prípadoch nepresné alebo jednoducho nemožné.

Nehovorím, že fotoaparát samotný je na G5S Plus zlý, v tomto smere sa pri bežnom používaní dá porovnávať aj s oveľa drahšími smartfónmi. Ale duálny systém fotoaparátov mi pripadal akoby prilepený dodatočne. Ostáva len dúfať, že presnosť rozostrovania či jednoduchosť používania bude časom zlepšená softvérovo alebo v novej generácii.

Zhrnutie

Motorola ukazuje, že aj takmer perfektný produkt sa dá stále zaujímavo vylepšiť. S cenou pod 300 eur, dostatočne výkonným hardvérom a čistým softvérom ide o veľmi zaujímavé zariadenie pre bežných používateľ'ov.

Nepoteší iba nedotiahnutý systém duálnych fotoaparátov, ktorý sa môže zdať ako pridaná hodnota, ale vo väčšine prípadov – mimo perfektných podmienok – je jeho použitie naozaj limitované. Tiež by sa už patrilo takýto smartfón osadiť USB-C konektorom namiesto bežného Micro USB, ale túto skutočnosť našt'astie ako-tak vyrovnáva možnosť rýchleho nabíjania, na ktoré si človek nazaj rýchlo zvykne.

Daniel Paulini

Gigabyte Z370 AORUS Ultra Gaming

Možno najlepšia voľba pre náročných hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý pomer cena/výkon
- + kvalitné komponenty
- + možnosti taktovania
- + pekný dizajn s RGB podsvietením
- + jednoduché prispôsobenie cez Gigabyte AppCenter

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel LGA 1151
Čipset: Intel Z370
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
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, 2x M.2 Socket
PCI Express: 1x x16, 1x x8, 1x x4
SATA: 8x
Pamäť: 4x DDR4 Dual, max 4 000 MHz

HODNOTENIE:



Prichádza ôsma generácia procesorov Intel Core. Pod kódovým označením Coffee Lake sa hráči po dlhšej dobe konečne dočkali Intel procesorov s inou kombináciou jadier a vlákien ako 2 – 4, 4 – 4 a 4 – 8 bez toho, aby si museli brať hypotéku. Ako je pri Inteli celkom zvyčajné, aj toto vylepšenie má svoje „ale“, ktorým je nutnosť použiť nový Z370 chipset a tým pádom aj nové matičné dosky. V tejto recenzii nebudeme rozoberať spotrebiteľskú stratégiu spoločnosti Intel, nakoľko problematika platformy sa budeme venovať v recenzii procesora Intel Core i5-8600K. Tentoraz je „hviezdou večera“ matičná doska Gigabyte Z370 AORUS Ultra Gaming.

spoločnosti Gigabyte s chipsetom Z370 spadajú pod elitnú značku Aorus. Tá sa na matičných doskách prvýkrát ukázala s chipsetom Z270 pri Inteli a pri doskách pre AMD Ryzen. Spojenie s názvom Aorus pre potenciálnych zákazníkov znamená plnú podporu RGB podsvietenia, kvalitné komponenty a veľmi dobré výsledky taktovania. A nakoľko v redakcii máme radi veľa farieb a na testovanie sme dostali odomknutý procesor, boli všetky tieto sluby poriadne otestované.

Obal a jeho obsah

Obaly matičných dosiek nebývajú často výnimočné, až na tie najprémiovejšie kusy a s cenou pod 200 eur som neočakával žiaden humbug ani od tohto kúsku. To sa

mi pri prvom zhliadnutí aj potvrdilo, čo neznamena, že by samotné balenie bolo škaredé či nekvalitné. Krabica ladená v kombinácii čiernej, striebornej a pár nápisov v slušivej červenej už samotná vzbudzuje dojem kvality a to som ju ešte ani neotvoril. Po otvorení sa naskytne pohľad na dosku, hoci v bežnom balení z obchodu nebude už osadený procesor, ako je to vidieť na fotkách. Okrem dosky sa v balení nachádzajú ešte štyri SATA káble, kryt zadného IO panelu, G-Connector pre jednoduché pripojenie skrinky, DVD s drivermi a obvyklá zmeska brožúrok.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajnom sa Z370 Ultra Gaming neodkláňa od svojich Aorus



predchodcov. Poteší krytom zadného panelu, ktorý ale nie je v tejto verzii vybavený RGB podsvietením. Podsvietené sú dva hlavné PCIe sloty a aj priestor medzi RAM-kami, pravá strana dosky s vymeniteľným krytom, chladič chipsetu a na doske je ešte viacero RGB LED diód na rozličných pozíciách. Po stránke podsvietenia a farebnosti je teda doska vybavená naozaj bohato. Trošku ma zamrzelo, že kovom vystužené a podsvietené sú iba prvé dva PCIe sloty. Tretí slot je, našťastie, celý čierny, a tak po inštalácii v skrinke priveľmi nekazí celkový dojem. Čo satýka dizajnu, veľmi sa mi páčilo nové prevedenie chladiča chipsetu, ktoré teraz nie je z jedného kusu kovu, ale má po povrchu niekolo priehlbín a dier, ktoré v spojení s podsvietenou doskou a komponentmi dokáže vytvoriť naozaj pôsobivý 3D efekt.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Z370 Aorus Ultra Gaming je s cenou okolo 170 eur trochu drahšia, ako sú základné matičné dosky od Gigabyte či od konkurencie. Mierne vyššia cena je plne ospravedlniteľná, pokiaľ sú na doske použité kvalitné komponenty a disponuje potrebnou funkcionalitou. A kvalitné komponenty na tejto doske naozaj sú. Od Intel gigabit NIC cez audio riešenie Realtek ALC1220, kvalitné japonské kondenzátory od firmy Panasonic, dva PCIe Gen3 x4 M.2 sloty až po novinku vo forme rezistorov v anti-sulfur prevedení, ktorá sľubuje oveľa dlhšiu životnosť. Fanúšikov poriadneho a pritom jednoduchého chladenia poteší až šesť hybridných konektorov na ventilátory, ktoré sú v spolupráci so softvérom schopné automaticky detegovať, aký typ chladenia je do nich zapojený a prispôbiť mu napätie a iné nastavenia. V neposlednom rade má Gigabyte dobrú správu aj pre audiofilne založených ľudí, ktorí vďaka už spomínanému audio kodeku Realtek 1220 a inteligentnému zosilňovaču dokáže poskytnúť naozaj čistý zvuk za takmer akýkoľvek

podmienok, a nie je také už nutné dokupovať dedikovanú zvukovú kartu. Gigabyte dokonca avizoval, že zabudovaný zosilňovač dokáže rozoznať, aké slúchadlá či reproduktory sú do dosky zapojené a podľa toho meniť celkový odpor, takže pri bežných štupľoch bude nižší a bez rušenia, ale dokáže rozozvučať aj výkonné štúdiové slúchadlá. Tento fakt môžeme osobne potvrdiť, dosku som vyskúšal s lacnými Remax slúchadlami do uší aj s náhlavnými slúchadlami Sennheiser HD 598, ku ktorým väčšinou treba separátne zosilňovač. Zvukový zážitok bol v každom prípade veľmi pozitívny.

Taktovanie

Coffee Lake procesory sľubujú veľmi dobré taktovanie, ktoré by bez dostatočného napájania a stabilného základu nebolo možné. Nakoľko bol k doske zapožičaný už spomínaný odomknutý procesor, neváhal som a už pár chvíľ po prvom zoznámení sa s doskou som zavítal do BIOS-u. Okrem procesora som sa pristavil aj pri nastaveniach RAM-iek, ktoré som veľmi jednoducho prestavil na ich maximálny indikovaný takt 3000MHz. Čo sa týka taktovania procesora, išlo všetko takmer rovnako jednoducho. Pri Skylake a Kaby Lake procesoroch je bežná

hranica dosiahnuteľná s dostatočným chladením bez veľkých problémov okolo 4,7 až 4,8GHz. Preto ma celkom príjemne prekvapilo, keď sa mi po chvíľke snaženia podarilo dosiahnuť takt 5,1GHz, ktorý, nanešťastie, nebol stopercentne stabilný. Nakoľko mi išlo primárne o normálne otestovanie, ďalej som hľadal, až som našiel úplnú stabilitu o 100MHz nižšie, na krásnej okružke päťke pri 1,345V, pričom systém za celú dobu testovania nepadol ani raz. Pre všetkých nadšencov je skvelá správa, keď je možné nové procesory taktovať na a nad 5GHz aj pred oficiálnym vydaním samotnej platformy. Pevne verím, že v budúcnosti prídu novšie verzie BIOS-u a ovládačov, ktoré umožnia ešte lepšie výsledky.

Zhrnutie

Nový chipset, nová generácia Intel procesorov, ale žiadne nové a nečakané problémy. Gigabyte aplikoval skúsenosti s predošlými generáciami dosiek a zakomponoval do nich aj nové vylepšenia, ktoré si vyžadujú moderní hráči. Tejto doske je len málo čo vyčítať, pretože cenou poteší aj hráčov či nadšencov s menším rozpočtom a kvalitou a výkonom osloví aj tých najnáročnejších.

V spojení s odomknutým i5 procesorom bude táto doska skvelým spoločníkom niekoľko rokov. A s i7-kou je ju možné odporúčať aj profesionálom, ktorí si potrpia na produktivitu. Uvidíme, čo v najbližšej dobe prinesie konkurencia, alebo aj drahšie modely priamo od Gigabyte. No ak sa rozhodnete pre túto dosku, určite to nebudete ľutovať.

Daniel Paulini



MSI Clutch GM60

Ťažká váha medzi myšami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 85€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + podsvietenie
- softvér
- cena
- lacnejší senzor



Spoločnosť MSI určite pozná každý, kto aspoň trochu rozumie počítačovému hardvéru. Ich grafické karty či základné dosky sa nachádzajú v množstve počítačov, nehovoriac o notebookoch. V poli herných myší sú to však stále relatívni nováčikovia. Ako teda existujú ich herná myška Clutch GM60 v našej recenzii?

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: PixArt PMW 3330, optický
Max DPI: 10800
Spínače: Omron GAMING (50+ miliónov kliknutí)
Podsvietenie: RGB, MSI Mystic Light
Rozmery: 125x66x39mm
Hmotnosť: 115g



Balenie

Myš je dodávaná v ozaj prepychovom balení. Na jeho vonkajších stranách nájdete grafiku inšpirovanú hráčskou kultúrou a rovnako aj obrázky myši detailne vysvetľujúce, prečo je práve táto tá najlepšia. Nuž, upútať potenciálneho zákazníka je potrebné, a to sa spoločnosti

MSI v mojom prípade rozhodne podarilo. Krabica je rozdelená na dve komory, ktoré spolu držia vďaka suchému zipsu. V jednej komore nájdete samotnú myš spolu s 2-metrovým opleteným káblom, v tej druhej zasa všetky náhradné diely, manuál aj druhý kábel, tento však už neopletený.

Dizajn a konštrukcia

Po vybalení ma myš prekvapila svojou pomerne vysokou hmotnosťou, ktorá činí 115g.

Hlavným vinníkom je v tomto prípade masívny hliníkový rám tiahnuci sa od jedného boku cez spodok až po jej druhý bok. Zvyšok konštrukcie myši tvoria rôzne plasty.

Po dizajnovej stránke nemožno MSI nič vytknúť. Myši dominujú ostré hrany, čierne plasty s matnou povrchovou úpravou, no najmä podsvietené logo MSI a panely pod hlavnými tlačidlami. Myš tiež disponuje odpojiteľným microUSB káblom,



HODNOTENIE:





čo je pravdepodobne len pozostatok z jej väčšieho súrodenca Clutch GM70, no aj napriek tomu je to vítaný bonus.

Možnosť prispôsobenia existuje tu hneď niekoľko. Na boky myši možno osadiť kratšie alebo dlhšie bočné panely a vymeniteľný je aj horný kryt. Ten je od toho, ktorý už na myši namontovaný je, takmer na nerozoznanie, jediným rozdielom je snáď len mierny výškový rozdiel.

Príslušenstvo sa k myši prichytáva pomocou magnetov (horný kryt aj pomocou plastového kolíka), vďaka čomu všetko pevne drží, no zároveň sa i ľahko odníma. Ich nevýhodou je, že ak si nájdete vyhovujúcu kombináciu, ostatné panely s vysokou pravdepodobnosťou už nikdy nevyužijete a všetko ostatné sú potom teda len vyhodené peniaze.

Vďaka svojmu symetrickému dizajnu myš rovnako skvele padne do ruky pravákom aj ľavákom. Ergonómii napomáha aj umiestnenie dvojice tlačidiel na oboch stranách. Bočné panely možno rôzne kombinovať, napríklad ja som si obľúbil kombináciu dlhého ľavého a krátkého pravého.

Technické okienko

MSI Clutch GM60 disponuje optickým snímačom PixArt PMW 3330 s maximálnym DPI 10800 a Polling

Rate-om až 3000Hz. Myška nemá žiadne problémy so snímaním tých najprudkejších a ani tých najjemnejších pohybov, a to na akomkoľvek povrchu.

Tento senzor rozhodne nepatrí medzi najhoršie, to nemožno tvrdiť ani omylom. Sklamaním však ostáva, že konkurenčné modely v tejto cenovej kategórii (rovnako ako aj jej drahší bezdrôtový súrodenec GM70) ponúkajú už výkonnejší optický senzor PMW 3360. V MSI taktiež vybavili myšku špičkovými spínačmi Omron GAMING s výdržou viac než 50 miliónov kliknutí.

Softvér

K myši existuje nie jedna, ale hneď dve rozličné aplikácie. MSI Mystic Light slúži len na ovládanie RGB osvetlenia myši a jej synchronizáciu s ostatnými produktmi s podsvietením Mystic Light. Ani jednu z týchto vecí však nerobí dobre. Jeho hlavnou nevýhodou je neintuitívne ovládanie.

Softvér vás uvíta veľkou obrazovkou s výberom množstva svetelných efektov, farieb, jas a rýchlosti prechodov. Ide však o obrazovku synchronizácie medzi zariadeniami, ktorej som po celý čas neprišiel na chuť. Podsvietenie myši som skúšal synchronizovať s headsetom Immerse GH70, avšak neúspešne. Doteraz neviem, ako sa ovláda, alebo či vlastne vôbec funguje. Aby ste sa

dostali k nastaveniu podsvietenia, musíte najskôr "odsynchronizovať" myš dvojitým kliknutím na jej ikonku nachádzajúcu sa na hornej lište (Sync Devices). Potom treba v ľavom dolnom okne (Device Settings) prejsť na obrázok myši, následne stlačiť tlačidlo Setting a voľá, ovládate podsvietenie vašej novej myši. Už ani nehovorím o tom, že mi tento softvér zaberal niekedy až 30% výkonu procesora (síce len relatívne slabšej mobilnej i3, ale pointa zostáva).

MSI Gaming Center je už lepší softvér, stále však nie perfektný. Zobrazenie polohy tlačidiel pri ich mapovaní je priam komicky mimo obrázku myši. Nielen naše pripomienky ohľadom nutnosti zapnutia "LinkXY" na to, aby ste mohli zmeniť DPI, no aj nemožnosť vidieť, aké hodnoty DPI sú uložené v jednotlivých presetoch, to všetko naďalej zostáva nezmenené aj po viac než mesačnom časovom odstupe. Myslím, že času ste mali dosť, MSI.

Odhliadnuc od všetkých chýb a bugov ide o pomerne solídny program. Nájdete tu všetko, čo by ste mohli potrebovať, vrátane ovládania podsvietenia myši (ironicky, v tomto softvéri sa ovláda lepšie), zmeny nastavenia jednotlivých tlačidiel myši, tvorba makrié či rozličné pokročilé funkcie myši, ako napr. Polling Rate, výška zdvihu či rýchlosť dvojitého kliknutia.

Záverečné hodnotenie

MSI sa podarilo vyrobiť jeden vynikajúci kus hardvéru, ktorým je práve myš Clutch GM60. Jej odolná konštrukcia, špičkový dizajn a výborné podsvietenie sa nedajú zaprieť a rozhodne patria k tým najlepším. MSI Clutch GM60 je výborná myš, ktorú by som nemal problém používať dennodenne na hranie, na prácu, jednoducho na čokoľvek. Na softvéri by však MSI malo seriózne zapracovať. Takže okrem softvéru môžeme hovoriť o skutočne výbornej myši, však? Shut up and take my money! No nie tak zhurta.

S cenovkou 85€ sa už pohybujeme v teritóriu high-end periférií, v ktorých sa už predsa žiadna chybička netoleruje. No a táto myš tých chybičiek má viac než dosť. Neintuitívny a zabugovaný softvér, lacnejší senzor a tiež fakt, že vám doma vždy ostane niekde v krabíčke trčať polovica myši, za ktorú ste si síce zaplatili, no takmer nikdy ste ju nepoužili.

Stanislav Jakúbek

Genesis Argon 200

Komfortný hráčsky headset za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + komfortné nosenie
- + pevná konštrukcia a spracovanie
- + možnosť výberu farby slúchadiel
- + dobrý zvuk pri hraní aj počúvaní hudby
- + nízka cena
- nutnosť používať buď dva jacky, alebo redukciu
- zamerané na používanie s PC



ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 50mm

Frekvenčný rozsah:

20Hz až 20kHz

Citlivosť: 96 dB

Konektory: 2x

3pin 3,5mm

Citlivosť mikrofónu: 38dB

Rozsah mikrofónu:

100Hz - 10kHz

HODNOTENIE:



Zorientovať sa na trhu s hernými headsetmi nie je jednoduché a pri hľadaní človek ľahko prehliadne menej známe značky. Ak ste sa s pol'ským výrobcom Genesis ešte nestretli, možno je ten správny čas upriamiť svoju pozornosť na ich produkty navrhnuté pre hráčov. Čím sa tento výrobca periférií snaží získať svojich fanúšikov? Pozrite sa so mnou na slúchadlá Argon 200 a na to, ako ich zvuk, design a spracovanie obstáli v tomto teste.

Dizajn a spracovanie

Po vybalení slúchadiel zo škatule zistíte, že sú väčšie ako by ste čakali. Konštrukcia a mostík sú pevné, až mohutné, a na prvý pohľad sa zdajú byť menej pružné a flexibilné.

Povrch slúchadiel je veľmi príjemný na dotyk, nešmýka sa, pôsobí až mätko, čo v kombinácii

s veľkou základňou slúchadiel vytvára kontrastný dojem. Spodná strana mostíka je textilná a vystužená, chrániče uší sú potiahnuté koženkou a ich vnútornú stranu tvorí hustá textilná sieťka.

Argon 200 sa vyrába v štyroch farbách – modrej, zelenej, červenej a čiernej. Prvé tri farby spomenuté v kombinácii s čiernou základňou pôsobia už na prvý pohľad štýlovo, takže ak vám popri hraní záleží aj na štýle, môžete si vybrať medzi kontrastnými kombináciami alebo zvoliť elegantný čierno-čierny vzhľad.

Zvuk

Pozrime sa na technické parametre – citlivosť slúchadiel je 96dB, prenosová frekvencia od 20Hz do 20kHz, odpor 32 ohmov. Čo to však znamená a aký zvuk ponúkajú? Nedá sa síce hovoriť o audiofilskom zážitku, ale, povedzme si úprimne,

ten od headsetu v takejto cenovej relácii ani nečakáme.

Pri hraní hier ani pri počúvaní hudby vám žiadne zvuky neujdú, slúchadlá nešumia ani neskresľujú zvuky. No aj napriek tomu mám pocit, že je zvukový výstup akoby tlmený, akoby sa zážitok





len rozbiehal a nešiel naplno. Otázne je, ako by sa slúchadlá správali, keby boli používané niekoľko desiatok až stoviek hodín, lebo sa hovorí, že ich treba „zabehať“. Mikrofón prenáša hlas v poriadku a podľa reakcií druhej strany nepreberá šum z okolia, dokonca nepočuť ani ťukanie na klávesnicu či myš.

Kompatibilita

Pri zapájaní slúchadiel do počítača môžu niektorí z vás naraziť na menšiu prekážku – namiesto jedného jacku na vás čakajú dva. Jeden na zapojenie slúchadiel, druhý na mikrofón. V balení sa nenachádza redukcia na jeden jack a bez nej je niekedy možné zapojiť len jeden z nich. Ak chcete používať Argon 200 s notebookom, ktorý má jeden vstup, vaše možnosti sú bez redukcie značne obmedzené.

Podľa manuálu a informácií od výrobcu je to však zámer – hráčom dávajú na výber slúchadlá zo série Argon s dvoma jackmi alebo z iných sérií s jedným výstupom, prípadne bezdrôtové. V mojom prípade prichádzalo do úvahy len použitie redukcie, čo vidím ako mínus.

Pohodlnosť

Vzhľadom na mohutnú konštrukciu slúchadiel by sa dalo predpokladať, že budú ťažšie a ich nosenie bude menej komfortné, opak je však pravdou – ani po hodinách nosenia netlačia, nešmýkajú sa z hlavy a sedia na svojom mieste. Nedajte sa oklamať ľahkosťou použitých materiálov.

Nakoľko hovoríme o uzavretých slúchadlách bez aktívneho potlačania šumu okolia, izolácia od neho bola prekvapivo dobrá. Mikrofón síce nie je odnímateľný, ale ak ho práve nepoužívate, dá sa vyklopiť k telu slúchadiel, čiže neprekáža.

Kábel s dĺžkou 2 metre je spevnený a dokonca disponuje samostatným ovládaním hlasitosti, aby ste popri hraní nemuseli strácať čas nastavovaním pomocou operačného systému či audio komponentu.

Zuzana Panáková

Nintendo

NOVÝ DIZAJN

XL OBRAZOVKY

amiibo KOMPATIBILNÍ

new NINTENDO 2DS XL

© 2017 Nintendo

12 www.pegi.info

PLAYS IN 2D

Nintendo

The Pokémon Company

new NINTENDO 2DS XL

PLAYS IN 2D

7

© 2017 Nintendo. © 1996 - 2017 Nintendo Co., Ltd. Nintendo and GAME BOY are trademarks of Nintendo.

Poké Ball Edition Edition Poké Ball

www.nintendo.sk

CONQUEST

HTC Vive

Všetko, čo ste chceli vedieť o HTC Vive – zážitková recenzia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 699€
Zdroj: TechGuru.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompletne snímanie postavy
- + množstvo dostupného softvéru
- + podpora Steamu
- + vychytené detaily na orientáciu v priestore
- + kopa žánrov – hry, zábava, poučenie ...
- + hmatová odozva v ovládačoch

- robustný kábel môže zavádzať pod nohami
- vysoká hmotnosť headsetu

ŠPECIFIKÁCIE:

rozlíšenie: 2160x1200 (1080x1200 na každé oko)
max. obnovovacia frekvencia: 90Hz
pozorovací uhol: cca 110°
porty: 1x HDMI 1.4 alebo DP 1.2 a USB 3.0, 3,5mm jack na slúchadlá
hmotnosť: 470g
kompatibilita: Windows, Linux, čoskoro MacOS
- zabudovaný mikrofón
- zabudovaná predná kamera

HODNOTENIE:



O HTC Vive ste už pravdepodobne počuli veľa. My sme sa zamerali na praktickú stránku jeho používania. Aký je reálny život s virtuálnou realitou?

Inštalácia – hardvér

Keď už viete čo kam patrí a softvér máte nastavený, je to veľmi jednoduchý proces. No pri prvom zapojení vás možno vystraší škatula plná káblov, v ktorej váš nový headset prichádza. Každý kábel je, našťastie, označený štítkom, takže by sa nemalo stať, že čosi zapojíte tam, kam by ste nemali.

Úplne prvý krok, ktorý by ste mali zvážiť ešte pred kúpou Vive je miestnosť, v ktorej ho budete používať. Možnosti sú dve. Pokiaľ máte miestnosť, v ktorej máte neustále k dispozícii aspoň 2 x 1,5 metra prázdneho priestoru, máte vyhrať. V opačnom prípade budete musieť pri inštalácii softvéru zvoliť možnosť, pri ktorej budete môcť iba sedieť alebo stáť na mieste. Je to teda prípustné, no oberáte sa o časť zážitku. Ideálny prípad

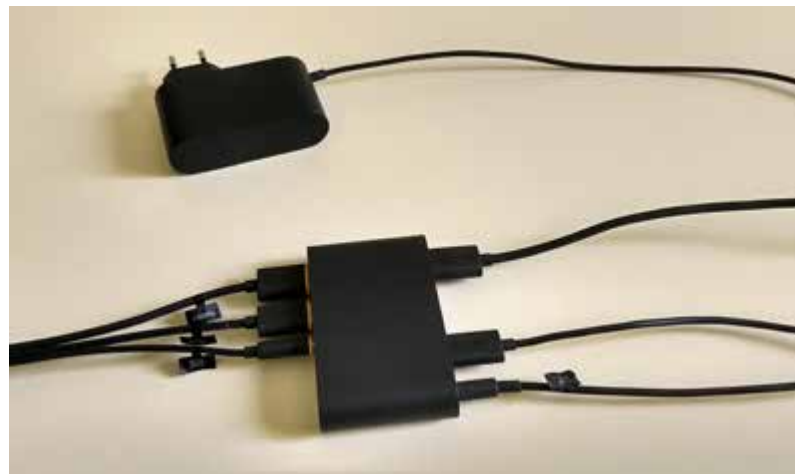
je, ak máte doma prázdnu veľkú miestnosť, v ktorej si VR užijete.

HTC Vive sníma pohyby vášho tela viacnásobne. Okrem sledovania polohy headsetu a dvoch ručných ovládačov aj pomocou dvoch staníc. Sú to malé kocky, ktoré je nutné umiestniť na vysoké body v rohoch miestnosti, resp. v rohoch priestoru, ktorý bude herný.

Na tento účel výrobca prikladá aj dve konzoly na permanentné uchytenie do stien či stropu.

Stanice sa musia vzájomne 'vidieť' a musia byť naklonené smerom k podlahe. Keby ste takéto body v priestore nemohli nájsť, možno použiť tiež statív na fotoaparát a my sme skúsili pri našom teste aj improvizovanú inštaláciu. Keď sa stanice vzájomne vidia a všetko je v poriadku, dávajú vám o tom vedieť zeleným svetlom.

Pri problémoch so synchronizáciou staníc, čiže keď sa dobre vzájomne nevidia, môžete siahnuť po náhradnom riešení.





Prvé nesmelé kroky

Nás softvér Viveport nejako zvlášť neoslovil. Dokonca nám trvalo, kým sme zistili, že nechce fungovať preto, lebo nevie kde je Slovensko. Pri spustení automaticky detegoval lokáciu správne a žiadal jej potvrdenie. Fungovať však začal, až keď sme mu potvrdili, že sme v Českej republike, čo nebola pravda.

Steam je v tomto smere o dosť priateľskejší a hneď od začiatku nám ponúkol virtuálnu miestnosť, ktorá vyzerala ako horská chata kdesi v Japonsku. Na to, aby ste sa však do VR ponorili si musíte najskôr nasadiť headset. My sme mali tak trochu problém pri použití dioptrických okuliarov. Penová výstelka, ktorou sa headset dotýka tváre používateľ a bola príliš úzka. Našťastie je v balení aj väčšia verzia, ktorá sa dá vymeniť pomerne ľahko. Následne si treba headset čo najpevnejšie uchytiť na hlavu suchými zipsami na bočných remienkoch.

Komu nevyhovuje nastavenie vzdialenosti šošoviek, môže si túto vzdialenosť meniť krútením kolieska v rohu headsetu. Správne nastavenie spoznáte ľahko – budete vidieť ostro.

Všimnite si koliesko vpravo dolu. Slúži na nastavenie vzdialenosti šošoviek.

V balení je aj dlhý kábel na ich priame prepojenie. Inštalácia staníc je teda základ a následne je potrebné pripojiť malú kontrolnú škatuľku, ktorá prepája headset s PC pomocou HDMI, USB a potrebuje tiež pripojiť svoj adaptér do elektrickej siete.

Práve pripojenie do siete je kapitola sama o sebe. Stanice majú síce dlhé káble, no treba pamätať na to, že potrebujú napájanie a kontrolná škatuľka tiež, takže ak nemáte zásuvky rozmiestnené tam, kde ich potrebujete, budete musieť použiť aj predlžovacie káble.

Inštalácia – softvér

Keď máte všetky tieto otázky vyriešené, môžete pristúpiť k inštalácii softvéru. HTC vyvinulo pre Vive aplikáciu, ktorá sa volá Viveport. Nájdete v nej kopu softvéru na VR, no nám sa o čosi viac páčila práca so Steamom. Ten je totiž na použitie Vive, aspoň podľa nás, ideálna platforma aj vďaka spolupráci HTC a Valve. Pri inštalácii nepotrebuje žiadne špeciálne

vedomosti. Inštrukcie na obrazovke vás prevedú softvérovou prípravou miestnosti.

Počas nej dáte systému vedieť, kde sú hranice prázdneho priestoru, v ktorom sa budete môcť pohybovať bez toho, aby ste narážali do prekážok. Vyriešené je to pomerne jednoducho.

Jeden z ovládačov chyťte do ruky, stlačíte spúšť v jeho spodnej časti a prechádzate ním vo vzduchu okrajmi vyhradeného priestoru. Ovládač vám pritom vibrovaním dáva najavo, či je tento priestor dobre viditeľný z oboch strán.

Následne od vás softvér bude chcieť, aby ste mu ukázali kde je stred miestnosti (alebo vyhradeného priestoru) a kde je monitor počítača mu ukážete namierením ovládača. Napokon položením oboch ovládačov na zem uprostred miestnosti sa Vive dozvie, kde máte podlahu. Po inštalácii Viveportu a Steamu stačí zapnúť headset a ovládače. V tejto chvíli by malo byť všetko pripravené.

Kábel, ktorým je headset spojený s kontrolnou škatuľkou je dosť robustný, je však dostatočne dlhý, takže by nemalo nikdy dôjsť k situácii, že ho napnete, alebo nebudaj potiahnete svoje PC. Vždy ho však budete ťahať za sebou, takže si treba dať pozor, aby ste si ho neprišliapli.

Kábel je naozaj dlhý a robustný.

Do rúk uchopíte oba ovládače, ktoré sú vybavené šnúrkami na zápästie. Tie odporúčame používať, pretože v niektorých hrách sa často vrhá predmetmi. Isto nechcete, aby vám ovládač pri hraní vyletel z ruky a rozbil sa. V horšom prípade rodinnému príslušníkovi o hlavu. Je lepšie tomu predísť.

Vo virtualite veci ovládate hlavne pomocou lúča, ktorý môže vychádzať z ovládačov (z ktorého chcete, v hociakorej chvíli to môžete zmeniť). Ako sme už spomenuli, ovládač má v spodnej časti spúšť, ktorá slúži podobne ako ľavé tlačidlo myši. Takže namierite lúč na



ciel', spravidla to býva virtuálne tlačidlo, stlačíte spúšť, a to je základ ovládania.

Tlačidiel je na ovládačoch niekoľko, vrátane jedného, ktoré slúži ako touchpad. Do všetkého vás zasväťí softvér, ktorý vám názorne a často aj zábavnou formou predvedie čo sa ako používa. Nemusíte sa teda obávať nejakých zložitostí či nejasností.

K veci. Aké to je?

Popísať pocit z virtuálnej reality niekomu, kto ju neokúsil, je ešte ťažšie, ako popísať chuť jedla niekomu, kto nikdy nejedol. V prvom rade treba povedať, že je to úžasný zážitok. Kamkoľvek sa pozriete, vidíte umelý svet. Máte pocit, že ste niekde inde, než naozaj ste. Kontakt s realitou zabezpečuje váha headsetu na vašej hlave a kábel, ktorý za sebou ťaháte.

Vive nemá zabudované slúchadlá (resp. za príplatok 119,99€ výrobca ponúka modul, ktorý do headsetu slúchadlá pridá), takže potrebujete aj tie. V zadnej časti headsetu sa nachádza konektor jack 3,5mm na ich pripojenie.

Odporúčame slúchadlá, ktoré nemajú úplne dokonalé odhlučnenie. Pokiaľ chcete aby váš zážitok bol maximálny, odhlučnenie oceníte. Keď k vám však niekto v reále pristúpi a nebudete ho počuť, určite sa zl'aknete. Treba dať tiež pozor na domácich miláčikov, ktorí budú zrejme zvedaví, prečo sa tak zvláštne pohybujete po miestnosti. Od tých je tiež dobré sa izolovať, aby nedošlo k zraneniam na oboch stranách.

Vašimi rukami vo virtuálnom svete sú ovládače, ktoré držíte vo svojich

reálnych rukách, no vidíte ich aj vo VR. Takisto vidíte aj stanice, takže sa dá podľa nich orientovať, kde v reálnom priestore sa nachádzate. Výrobca použil elegantné riešenie, aby ste nenarážali do okrajov svojho herného priestoru. Keď sa priblížite k stanovenému okraju, uvidíte modrú mriežku. Zistili sme, že je praktické definovať si na začiatku priestor nie celkom pravidelných tvarov. Napríklad ak je v jednom z jeho rohov skriňa, mriežka vo VR ju bude obkresľovať a vy budete vedieť ako ste v reále otočení. To je užitočné hlavne ak vám nikto neasistuje a budete chcieť z VR vystúpiť. To znamená pustiť ovládače

(aj preto je dobré mať ich zavesené na zápästiach), zložiť si slúchadlá a headset. Keď viete ako ste v reále otočení a kde máte napr. stôl, je to ľahšie. Aby ste mali úplnú predstavu o pocitoch z virtuality, dodáme, že sice to nebudete vnímať, no keby ste sa sústredili, raster displejov headsetu vidno, rovnako aj okraj jeho šošoviek. No buďme fér – to zatiaľ platí aj o konkurenčných headsetoch.

Čo sa na tom dá robiť?

VR už dnes nie je žiadna novinka a HTC Vive je top v popularite, takže softvéru je obrovské množstvo. Počnúc hrami, cez relaxačné prezentácie, končiac nástrojmi, napr. na projektovanie či úpravy interiéru. Pri dotyku s predmetmi v akomkoľvek softvéri budú ovládače príslušným spôsobom vibrovať. Od jemného ťuknutia až po silný simulovaný náraz.

Hry sú najčastejšie orientované na činnosť, ktorá sa do virtuálneho sveta hodí. Takže veľa často budete svoje ovládače využívať ako meč a štít, luk či strelnú zbraň. Obvyklý námet je triafanie čohokoľvek v priestore. Napr. v bezplatnej aplikácii NVIDIA VR Funhouse si zastriete koltmi do letiacich predmetov, lukom do terčov, mečmi budete sekать balóniky atď. To sú však skôr iba prezentácie, ktoré





odporúčame na začiatok na zoznámenie sa s princípmi ovládania a pohybu vo VR.

Tu sa dostávame k jednému nedostatku, ktorý sa zatiaľ nedarí celkom účinne odstrániť. Totiž virtuálne svety sú vždy väčšie ako miestnosť, ktorú máte k dispozícii. Aj keby ste bývali v paláci. To znamená, že premiestňovanie sa kráčaním je obmedzené a doplnené teleportovaním sa. Na to sa používa okrúhly touchpad na ovládačoch. Namierite lúč kam sa chcete teleportovať a v okamihu ste tam. To je pre mozog neprirodzené a napríklad pri prestrelke, keď sa snažíte sústrediť na mierenie to rozptyľuje.

Na odstránenie tohto neduhu existujú tzv. virtualizéry. Ide o konštrukciu, ktorá vás objíma okolo pása a v spodnej časti pri podlahe budete šúchať nohami obutými v špeciálnych návlekoch po vyhradenej ploche. Vďaka tomu akoby kráčate, pričom slovo akoby je tu dosť dôležité. Pochopiteľne, že aj keď to zlepšuje zážitok, nie je to celkom ako skutočné kráčanie. Musíte sa pri tom neprirodzene nakloniť dopredu. Upozorníme aj na to, že taký virtualizér môže stáť rovnako, alebo viac ako HTC Vive ...

Čo sa týka žánrov, množstvo dostupných herných titulov sú horory. Tí, ktorí sa radi boja si isto prídu na svoje. No zaujímavé je napríklad aj jazdenie

v autách (napr. Project Cars), vesmírna simulácia (Adrift) či hry typu "útek z miestnosti". Mimoriadne dobre na nás zapôsobili aj dokumentárne zážitky v Discovery VR a Google Earth VR. Dotyk a uchopenie predmetov sú riešené ovládačom. Načiahnete sa, dotknete sa ovládačom predmetu, okolo neho sa objaví žltý obrys, stlačíte a držíte spúšť ovládača, čím vlastne držíte predmet vo svojej virtuálnej ruke. Natrénovať sa to dá aj v úvodnej miestnosti Steam VR, kde si

môžete vyskúšať napríklad aj klonovanie predmetov, geocaching vo virtuálnych svetoch či obyčajné hádzanie lopty.

Pri pretekárskych tituloch si treba zvyknúť na to, že na rozdiel od klasických hier otočením hlavy otočíte aj pohľad v hre.

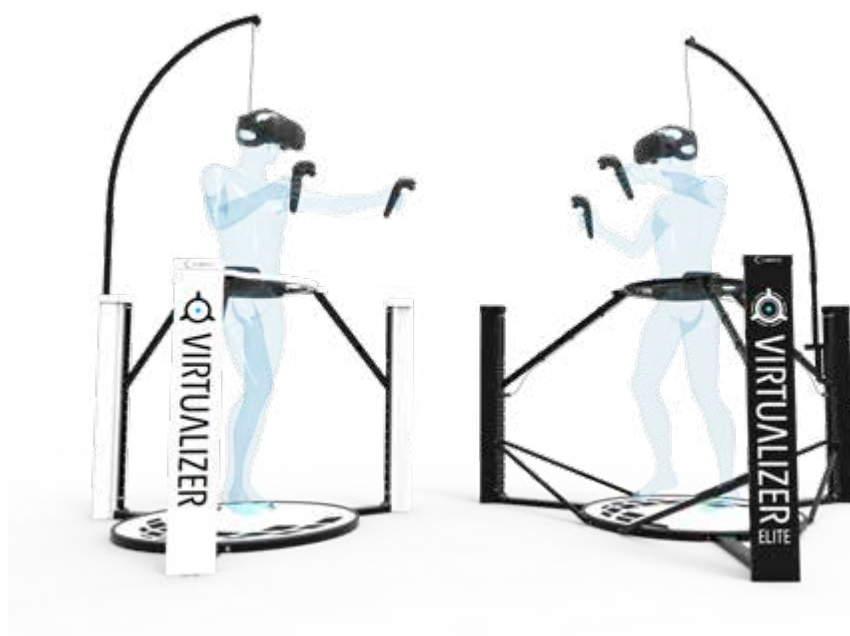
Možno vás to trochu prekvapí, no vo VR existujú aj sociálne siete, napr. [vTime](#). Keďže Vive obsahuje zabudovaný mikrofón, môžete vyskúšať aj takýto spôsob využitia, pri ktorom možno komunikovať s ostatnými majiteľmi headsetov, nachádzajúcimi sa okolo vás. Dokonca sa občas dejú aj virtuálne eventy, ako sú vystúpenia umelcov vo VR.

Pôjde mi na tom aj Zaklínač? Koľko stoja hry?

Softvér ktorý nie je určený do VR si môžete tiež užiť, no je tu jedno "ale". Pokiaľ si spustíte klasickú hru, vo virtuálnom prostredí ju uvidíte akoby na veľkom plátne. Ako v kine a ak budete mať pri tom zapnuté zrkadlenie obrazu z headsetu na displej počítača, tak vám bude obraz vo Vive sekať, pretože je to pre grafickú kartu priveľká záťaž. Na prispôbenie bežných hier do VR vzniklo pár aplikácií ako napr. [VorpX](#).

Skyrim vo VorpX

Zmienku si zaslúžia tiež príbehy a simulácie. Vo VR je totiž o dosť



zaujímavejšie sledovať pasívne nejaký príbeh. Môžete sa napríklad pohybovať vo vnútri bunky v ľudskom tele a spoznávať tak anatómiu či sledovať krátku story, v ktorej vám zvýši zážitok vaša pozícia uprostred deja, do ktorého sa môžete občas aj zapojiť.

Niektoré aplikácie vás upozornia, že je lepšie sledovať ich v sede, niektoré je zasa lepšie absolvovať po stojačky. V Steame sa dá tiež filtrovať obsah, podľa toho, ktorý variant uprednostníte. Napr. večer, ak ste unavení, asi sa vám nebude chcieť vziať do rúk meč, štít a ísť rozsekať nejaké virtuálne potvory. Tak si sadnete a môžete si napríklad pozrieť nejaký 2D film vo virtuálnom kine.

Musíme spomenúť aj ceny. Zvyčajne stoja hry okolo 20–30€, dosť často nájdete aj tituly do 10€ a nájde sa aj čosi zadarmo. Pokiaľ by ste však nemienili investovať do softvéru a sťahovali by ste iba bezplatný softvér, je to možné, no nebude ho až tak veľa.

Napokon spomenieme aj erotický softvér, pretože to isto mnohých z vás zaujíma, no hanbite sa pýtať. Ten existuje, no v oficiálnych zdrojoch ako je Viveport či Steam nájdete skôr jednoduchšie, spravidla animované tituly s iba mierne erotickým podtónom.

Pokiaľ by ste hľadali explicitnú nahotu či vyslovene pornografický obsah, budete musieť siahnúť po iných ako oficiálnych kanáloch. Nejaké erotické hry pre hráčov starších ako 18 rokov sa nájdú napr. na [reddit](#).

Ako je to s nevol'nosťami?

Určite ste zachytili informáciu, že vždy keď sa hovorí o VR, tak sa spomínajú aj nevol'nosti. Treba povedať, že nenastanú u každého a či sa dostavia u vás veľa závisí od viacerých faktorov. Podrobili sme Vive podrobnému skúmaniu aj z tohto hľadiska. Nevol'nosti môže spôsobiť nízky výkon vašej grafickej karty. Odporúča sa minimálne GTX970, my sme použili na testovanie počítače s kartami GTX1060, 1070 a [1080](#). Ideálny stav je keď dokáže PC udržať stabilný framerate 90fps.

Aj pri 1060ke, ktorá má výkon porovnateľný so staršou 980kou vám bude niektorý softvér odporúčať najnižšie detaily, takže modely deviatej generácie neodporúčame. Subjektívne



konštatujeme, že rozdiel úrovni detailov vo VR sme nevnímali tak intenzívne, ako pri klasických displejoch, takže znížené detaily nie sú veľký problém. Drvivá väčšina softvéru na VR aj tak nevyzerá v porovnaní s 2D hrami veľmi príťažlivo.

HTC Vive sme testovali s Alienware 17 R4 s grafikou GTX1060

Pokiaľ teda máte moderné PC s modernou grafikou generácie GTX10XX či ekvivalentom od AMD, nemali by ste mať problém. S výnimkou graficky najnáročnejších titulov, tam na udržanie vysokej obnovovacej frekvencie budete potrebovať 1080ku.

Ďalší dôvod na prípadnú nevol'nosť, ako sa ukázalo pri našom teste, môže byť únava v kombinácii s pokročilou nočnou hodinou. Cez deň, keď je človek oddýchnutý sa zdá byť VR oveľa ľahšie "stráviteľná". Pointa je v tom, že nesúlad medzi informáciou, ktorú dostávate vďaka očiam a medzi pocitmi vášho tela môže mozgu spôsobovať zmätenosť. Najviac sme tento problém pocítili pri testovaní hry Adrift. Ide o vesmírnu simuláciu, v ktorej sa pohybujete v beztiažovom stave, takže zmätenosť mozgu môže byť veľká. Potvrdilo sa nám však, že to platí hlavne pri večernej únave.

HTC Vive sme otestovali aj s HP 17-an016nc s grafikou GTX1070

Uzavrieme to teda konštatovaním, že nevol'nosti ani bolesť hlavy nie sú vylúčené, ale sú ojedinelé a dá sa im vyhnúť. Pokiaľ budete používať headset

cez deň a oddýchnutí na dostatočne výkonnom PC, nemalo by vám zážitok pokaziť nič. Čo sa týka prestávok v používaní, prieskum v tejto oblasti stále prebieha. Vedci sa zatiaľ nezhodli na tom, po akom čase je vhodné urobiť si prestávku. Nám sa osvedčili 15–20 minútové pobyty vo VR. Testovali sme v horúcom lete, takže nám bolo pod dobre tesniacim headsetom teplo a oddych bol potrebný aj z tohto dôvodu.

Verdikt

HTC Vive je skvelé zariadenie a nedávno mu dosť výrazne klesla cena. Ak hľadáte bránu do sveta virtuality, je to tá najsprávnejšia voľba. Výhoda je komplexné snímanie vášho tela, headsetu a ovládačov. Vďaka tomu je váš pohyb v simulovaných svetoch veľmi presný. Je to zážitok, ktorý by si mal vyskúšať každý a dnes už je vývoj v štádiu, keď takýto headset poskytne každodennú zábavu, nie iba príležitostné pobavenie. Nevýhoda je vo vysokej hmotnosti okuliarov, a tak trochu aj v náročnej prvotnej inštalácii. To sa však všetko dá preklenúť a potenciálnym nevol'nostiam sa vyhneme používaním akčných titulov vo chvíľach, keď ste oddýchnutí, alebo pri únave budete relaxovať v na to určených aplikáciách. HTC Vive odporúčame všetkými desiatimi prstami ... Počkať, nie! Všetkými dvadsiatimi, aj na nohách! Skeptikom, ktorí si myslia, že ide iba o akýsi dočasný módný výstrelok odkazujeme jedno – vyskúšajte si to a potom hovorte.

Peter Vnuk

WILLEM
DAFOE

7 S E S T I E R

V KINÁCH OD 30. NOVEMBRA 2017

[illegible]

ABONTENFILM



Logitech G603 + Logitech G840

Škaredé káčatko vs. obor



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech

G603 cena: 67,90€

G840 cena: 58€

G603:

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovatívny senzor HERO
- + výdrž batérie
- + softvér
- + ergonómia

- absencia podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 124 x 68 x 43mm

Hmotnosť:

89/112/136g (bez

batérií/s jednou

batériou/s dvoma batériami)

Typ myši: herná bezdrôtová myš

Výdrž batérií: až 18 mesiacov

Optický snímač: HERO

1,83m opletaný USB kábel v balení

1000Hz Ultrapolling

Úroveň DPI: až 12000

HODNOTENIE:



G840:

PLUSY A MÍNUSY:

- + XL prevedenie
- + povrch

- obyčajný dizajn
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 900 x 400 x 3mm

HODNOTENIE:



Touto recenziou ukončíme pomerne veľkú zásielku od Logitechu, ktorá obsahovala novinky predovšetkým z modelovej rady „G“. Tentokrát sa zameriame na hernú bezdrôtovú myš Logitech G630 a gigantickú hernú podložku Logitech G840.

Balenie

Logitech G603 sa dodáva v papierovej škatulke, ktorá je

zdobená rôznou grafikou a technickými údajmi. Myš je vnútri uložená v plastovom obale, okrem nej tu nájdete dvojicu AA batérií, prepojovací USB kábel, USB vysielateľ + adaptér k nemu a, samozrejme, technickú dokumentáciu.

Logitech G840 sa vzhľadom na svoje rozmery predáva v pomerne veľkej tube, ktorú taktiež zdobí grafika a rôzne technické údaje. Keďže k podložke

nepotrebuje nič, v balení okrem nej rovnako nič nenájdete.

Dizajn, prevedenie

Ako prvé si predstavíme dizajn a prevedenie G603-ky. Podobne ako v prípade modelu G703, aj v tomto prípade platí, že dizajn a prevedenie myši veľmi nenapovedajú, že by šlo o herný kúsok. Dizajn G603-ky je konzervatívny a jednoduchý, farebne je ladený do kombinácie



POSTAPOKALYPTICKÉ RPG OD TVŮRČŮ SÉRIE GOTHIC

VERZE PRO PC V ČESKÉM JAZYCE

ELEX

OD 17. ŘÍJNA 2017



 ELEXGAME.COM

 [/ELEXGAME](https://www.facebook.com/ELEXGAME)

 [/ELEX_GAME](https://twitter.com/ELEX_GAME)

 XBOX ONE

 PS4

PC 

THQ NORDIC



© 2017 by THQ Nordic & Piranha Bytes. Developed by Piranha Bytes. Produced, Published & Distributed by THQ Nordic GmbH. Piranha Bytes and related logos are registered trademarks or trademarks of Pluto 13 GmbH, Germany in the U.S. and/or other countries. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Microsoft, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of The Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

matných odtieňov čiernej a šedej. Na myši sa nachádza celkovo šesť programovateľných tlačidiel, v porovnaní s vyššími modelmi G703 a G903 však chýba akákoľvek modularita či náznak podsvietenia, ak teda nerátam malú LED diódu umiestnenú pod tlačidlom voľby DPI, ktorá s pomocou meniacej sa farby signalizuje zvolenú úroveň DPI.

Na chrbte myši sa nachádza logo, zaujímavosťou chrbta je to, že je z jedného kusu plastu a je celý odnímateľný. Pod ním sa nachádzajú pozície pre umiestnenie dvojice batérií, čo vnímam ako šikovné riešenie. Aj napriek tomu, že chrbát je spojený s myšou s pomocou maličkých magnetov, drží na mieste naozaj pevne.

V spodnej časti sa nachádza dvojica polkruhových klzných plôch, optický snímač, tlačidlo pre spárovanie s počítačom a posuvné tlačidlo s tromi polohami - HI, LO a off. Rozmery myši sú 124×68×43mm, hmotnosť bez batérií 89g, s jednou batériou 112g a s dvoma batériami približne 136g. Myš sadne do ruky veľmi dobre, s ergonomiou to Logitech jednoducho vie.

Čo sa podložky týka, tá sa po dizajnovej stránke od ostatných nelíši. Pokrýva ju šedý látkový povrch, pričom v pravom dolnom rohu je umiestnené logo výrobcu. V tomto prípade ide o XL podložku, vďaka čomu jej rozmery narástli na 900×400×3mm.

Technické okienko

V kapitole dizajn a prevedenie ste si možno povedali, prečo uvádzam hmotnosť Logitech G603 okrem iného aj s jednou batériou. Je to z dôvodu, že napájanie myši funguje aj s jednou batériou, vďaka čomu sa síce zníži jej výdrž, no na druhej strane môžete s pomocou druhej batérie regulovať hmotnosť myši a použiť tak to, čo vám viac vyhovuje.

Srdcom myši je optický snímač HERO (HighEfficiencyRatedOptical), ktorý je výsledkom trojročného vývoja, pričom Logitech sa nechal počuť, že prináša revolúciu do bezdrôtových herných myší. Je to najmä vďaka jeho úspore, ktorá je v porovnaní s konkurenciou až desaťnásobná, vďaka čomu sa významnou mierou predĺži výdrž batérií na jedno nabitie. Okrem toho G603-ka



ponúkne rozsah DPI na úrovni 200-12000, maximálnu akceleráciu >40G, polling rate až do hodnoty 1000Hz či maximálnu rýchlosť >400IPS (palcov za sekundu). Tieto hodnoty sú v podstate totožné s hodnotami s modelmi G703 a G903, v ktorých nájdeme optický senzor PixArt PMW3366. Životnosť tlačidiel sa pohybuje na úrovni 20 miliónov kliknutí, čo je viac ako o polovicu menej, ako ponúknu vyššie spomenuté modely.

Okrem inovatívneho optického snímača môžete výdrž batérií významne predĺžiť aj s pomocou prepínania režimov napájania. Na to slúži prepínač v spodnej časti myši, pričom v režime „HI“ získate odozvu 1ms a výdrž batérie približne 500 hodín, zatiaľ čo pri režime „LO“ bude doba odozvy 8ms, výdrž sa však predĺži až na dobu 18 mesiacov.

Tento režim je vhodné prepínať v závislosti od typu použitia myši, pri hrách si zapnete režim HI, no pri kancelárskej práci a surfovaní po internete vám bohato postačí režim LO. Bleskurýchlu odozvu dostanete vďaka technológii Lightspeed, ktorú Logitech používa aj pri modeloch G703 a G903.

Aby toho nebolo málo, táto myš ponúkne ďalšiu zaujímavosť. Tou je tzv. duálne pripojenie, keď môžete mať pripojenú k dvom zariadeniam nezávisle a prepínať medzi nimi stlačením tlačidla v spodnej časti myši.

Softvér

V tomto prípade platí to, čo aj pri ostatných herných perifériách od Logitechu. Softvér obsluhujúci tieto zariadenia nesie názov Logitech Gaming Software. V prípade, že ich vlastniete viac, si v dolnej časti s pomocou šípky medzi prepínate. Musím povedať, že prostredie Logitech Gaming Software sa mi vždy páčilo, a to jednak po esteticknej stránke, ale aj po tej funkčnej, pretože všetko je usporiadané logicky a hlavne všetko ilustruje pekná grafika. Inak to nie je ani v tomto prípade.

Samotné 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 ktorými môžete prepínať, a spektrum rôznych úrovní nastavenia, ktoré sú vyobrazené príslušujúcou 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 šesť rôznych profilov, pričom pre každé

tlačidlo môžete naprogramovať rôzne funkcie. Je ich veľa, od priradenia funkcie kláves, multimediálnych funkcií, až po príkazy pre Ventrilo. Priradzovanie funkcií funguje systémom drag&drop. Ich počet môžete zdvojnásobiť s pomocou funkcie G-Shift. Jej aktiváciu však musíte priradiť pre niektoré z tlačidiel.

Ďalej tu máme možnosti nastavenia ukazovateľa. Nájdete tu nastavenie DPI, pri ktorom si môžete zvoliť počet aktívnych úrovní, a to 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 východiskovú, a jednu ako tzv. shift. Doslovný preklad vám nebude dávať zmysel, avšak v praxi to znamená to, že krátkodobo a 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.

Okrem toho sú tu možnosti vol'by úrovne ultrapollingu v hodnotách 125, 250, 500 a 1000Hz, povolenie nastavenia ukazovateľa pre jednotlivé profily a zapnutie/vypnutie akcelerácie.

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

V pravej spodnej časti si môžete všimnúť ešte trojicu symbolov vlka, ozubeného kolieska a otáznika. 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 tým poskytuje priestor na zlepšovanie sa.

Symbol ozubeného kolieska ponúka zopár ďalších nastavení, ako je napríklad 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

Aby sme nezanedbali podložky, začneme hodnotenie ňou. Vďaka svojim



rozmerom je navrhnutá tak, aby sa na ňu zmestila klávesnica aj myš zároveň, vďaka čomu sa klávesnica nebude šmýkať a zostane dostatok priestoru aj pre myš.

Tá po látkovom povrchu „behá“ bez problémov, za jedinú negatívum podložky považujem jej „nudný“ dizajn bez nejakej peknej grafiky a možno trochu vyššiu cenu.

Čo sa myši týka, tá sa technickými parametrami nelíši od modelov G703 a G903, ktoré som recenzoval nedávno. G603-ka síce nie je po hernej stránke tak vybavená ako vyššie modely, no ponúkne iné, špecifické vlastnosti či parametre.

V prvom rade je to možnosť vol'by odozvy s pomocou prepínača v spodnej časti myši, vďaka čomu viete predĺžiť výdrž batérií až na neuveriteľných 18 mesiacov. Určitou stávkou do lotérie bolo použitie úplne nového optického snímača s názvom HERO, ktorý spotrebováva až desaťkrát menej energie.

Musím ale povedať, že išlo o správny krok, pretože reakcie myši sú okamžité a vôbec nespoznáte, že je k počítaču pripojená bezdrôtovo. Okrem toho myš padne do ruky vďaka výbornej ergonomii ako uliata.

Ďalšou nespornou výhodou je možnosť použiť myš pre dve rôzne zariadenia nezávisle od seba a prepínať medzi nimi

pomocou tlačidla v spodnej časti. K Logitech G603 nemám nejaké vážnejšie výhrady, akurát by som mohol spomenúť absenciu podsvietenia, ktorá býva pri herných myšiach viac-menej štandardom, niektorí by mohli namietat' kvôli malému počtu tlačidiel.

Do istej miery sa s tým dá súhlasiť, no v tomto smere nie je G603-ka nejaký jednorozec, teda existuje viac modelov herných myši od rôznych výrobcov, ktorí svoje myši vybavili len šesticou programovateľných tlačidiel.

Miroslav Konkol'



Synology DS418

Ochrana dát a ich dostupnosť z celého sveta – u vás doma aj vo firme

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé používateľské rozhranie
- + kvalitný a výkonný hardvér
- + nízky hluk a odber elektriny
- + dostupnosť dát z celého sveta
- dodávané bez diskov

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Realtek RTD1296 (Quad Core 1.4 GHz)
Typ úložiska: SSD, HDD
Formát: 3,5", 2,5"
Kapacita diskov: max. 48 TB
Rozhranie externé: USB 3.0 (3.1 gen1), eSATA
Rozhranie interné: SATA III
Funkcie: RAID, Hardvérové šifrovanie AES-NI
Hardware transcoding: H.265 (HEVC), MPEG-4 Part 2, MPEG-2, VC-1
Typická spotreba: 27 W
Pohotovostná spotreba: 9 W
Počet pozícií pre disk: 4 ×
Podporovaný RAID: RAID 0, 1, 5, 6, 10, JBOD, Synology Hybrid RAID
Služby: Media server (DLNA), Nahrávanie z IP kamier, Cloud server

HODNOTENIE:



Potrebuje prirodzené ochrániť svoje dáta, mať ich k dispozícii v každom kúte sveta a zároveň zabrániť, aby vám do nich strkala nos akákoľvek veľká spoločnosť ponúkajúca cloudové úložiská? Domáce NAS úložiská ponúkajú skutočne veľké výhody, ale nie je NAS-ko ako NAS-ko. Niektoré vám šikovne uľahčia život presne tak, ako to deklarujú ich výrobcovia, z ďalších vás poľahky môže rozbolieť hlava. V Synology tvrdia, že spĺňajú každú požiadavku zákazníkov a k nám sa tentokrát dostal na otestovanie model DS418, ktorý balansuje na hrane medzi domácom a firemným použitím.

So zariadeniami od spoločnosti Synology už máme naozaj pozitívne skúsenosti, ale keď k nám zavítalo štvorpolové NAS s označením DS418, dali sme si pri jeho testovaní naozaj veľký pozor, aby sme zistili, či nejde o negatívnu výnimku.

Obal a jeho obsah

NAS úložiská nepatria do segmentu zariadení, ktoré musia za každú cenu upútať pozornosť potenciálnych zákazníkov senzáčnym dizajnom, RGB podsvietením či obrovskými logami.

V druhej väčšine majú NAS-ká striedmy dizajn na povrchu a silný hardvér s tonami funkcií vnútri. Možno aj preto sa týmto prístupom inšpirovalo aj balenie DS418-ky, ktoré pozostáva z bežného kartónového obalu. V ňom sú bezpečne uložené všetky



káble, pár brožúrok a hlavná hviezda večera, samotné NAS-ko. Neodporúčam majiteľom, aby hrali so zabaleným zariadením futbal, ale môžete sa spol'ahnúť, že je všetko uložené veľmi kompaktné a pád z police v obchode či nešikovné ruky kuriéra by nemali zariadeniu ublížiť.

Prvé dojmy a spracovanie

Vybalené zariadenie je celkom ľahké, ale aj napriek tomu pôsobí kvalitným dojmom. Váha sa, samozrejme, zvýšila po zapojení diskov, s ktorými bola DS418 testovaná. V tomto prípade to boli dva kúsky WD Red určené pre NAS zariadenia, každé s kapacitou 4TB.

Systém zasúvateľných priečinkov na disky nie je v ničom prelomový, ale funkčnosť mu uprieť nemôžeme. A hoci som mal pri niektorých NAS-kách zmiešané pocity z kvality nielen zariadenia, ale aj mechanizmu slúžiaceho na uchytenie diskov, pri DS418 nič také, našťastie, nehrozí.

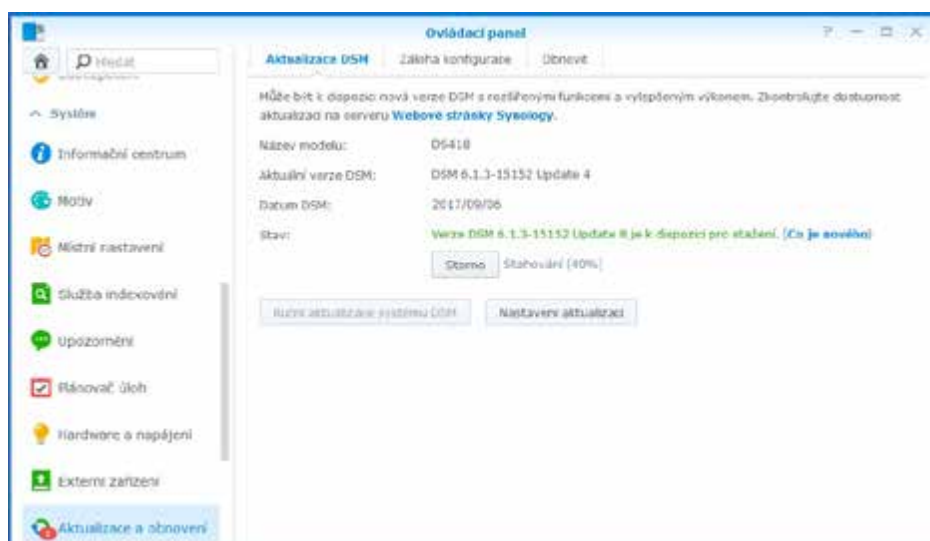
Hardvér

Kvalitný obal ale nie je pre výkonné a stabilné NAS riešenie to najdôležitejšie. Záleží hlavne na dostatočne silnom hardvéri. Synology DS418 ponúka štvorjadrový procesor Realtek RTD1296 s taktom 1.4GHz, ktorý v spojení s 2GB DDR4 RAM zvládne bez problémov napríklad prehrávanie 4K videa.

Čo sa týka konektorov, na DS418 sa okrem napájania nachádzajú dva USB 3.0 porty (jeden na prednej strane, druhý na zadnej) pre pripojenie dodatočných úložísk či tlačiarne a dvojica LAN portov na pripojenie k počítaču alebo k domácej sieti. Inak je DS418 vybavená celkom skromne, hlavne čo sa týka displejov a indikátorov. Okrem piatich diód indikujúcich celkový status zariadenia, stav diskov 1 až 4 a svietiaceho tlačidla na vypínanie na ňom nehl'adajte nič viac.

Inštalácia a softvér

Hoci je NAS-ko vybavené slabšie po stránke vonkajšieho dizajnu a hardvéru, ponúka naozaj bohatú ponuku v oblasti jednoduchého používania a softvéru. Inštalácia celého zariadenia spočíva len v zapojení a zapnutí. Následne sa dá nájsť na hociktorom zariadení pripojenom na lokálnu sieť navštívením jednej zo stránok



<http://find.synology.com/> alebo <http://diskstation.5000>. Synology DiskStation Manager je stále rovnako prehľadný a intuitívny a s jeho používaním by nemali mať problém ako používatelia operačného systému Microsoft Windows ani MacOS používatelia. Pri prvom spustení sa, samozrejme, musia nainštalovať všetky aktualizácie a voliteľné balíčky, takže si treba nájsť pár minút.

Po krátkej chvíli je už ale NAS-ko dostupné 24/7 a aktualizácie sa dajú nastaviť podľa vlastných predstáv alebo rovno vypnúť. To však neodporúčam. Pri NAS-kách od Synology je pripravená dostupnosť dát nielen z domácej siete, ale po prihlásení sa do služby Synology QuickConnect je možné nahrávať domov súbory priamo z dovolenky alebo pracovnej cesty. A naopak, kdekoľvek na svete máte pri adekvátnom pokrytí internetom jednoducho k dispozícii dokumenty, fotky a súbory, ktoré ste uložili ešte doma.

RAID a rýchlosti

NAS zariadenia sa v drvivej väčšine prípadov kupujú za účelom ochrániť dáta spotrebiteľ'a. Preto sa DS418-ka po vložení dvoch diskov automaticky nainštalovala a spustila v režime SHR – Synology Hybrid Raid.

Tento systém určite odporúčam používať, ktorí prichádzajú do styku so systémom RAID po prvýkrát, ale aj skúsenejším používateľom, keďže sa automaticky postará o čo najlepšiu ochranu dát bez obmedzenia rýchlostí. Ten, kto nepotrebuje redundanciu a ide mu o dosiahnutie najvyšších rýchlostí, si,

samozrejme, môže manuálne nastaviť RAID 1. Pri používaní Synology DS418 som vyskúšal aj prenosové rýchlosti. Rýchlosti 11.2 MB/s pri zapisovaní a 10.3 MB/s pri čítaní počas prepojenia cez lacný router dodávaný s internetovým balíkom od nemenovaného ružového poskytovateľa vôbec neohromili, ale Synology Disk Manager okamžite po zapojení do siete sám varoval, že daná linka je obmedzená.

Pri zapojení do rýchlejšieho routeru alebo priamo do počítača sú už rýchlosti pri SHR 1+1 zrkadlení krajšie a zastavili sa na priemerných hodnotách 81.3 MB/s pri zapisovaní a 80.7 MB/s pri čítaní. To postačí na prehrávanie videí v tom najväčšom komerčne dostupnom formáte, ale aj na bežnú prácu s fotkami či na zálohovanie súborov.

Zhrnutie

DS418 a ani iné modely z ponuky NAS zariadení od spoločnosti Synology neoslovia používateľov, ktorí sa rozhodujú najmä podľa ceny. Pri porovnaní môžu byť Synology NAS-ká mierne drahšie ako, na papieri porovnateľná konkurencia. Synology však ponúka veľké množstvo pádných argumentov, prečo si vybrať práve túto značku.

Výkonný hardvér, ktorý nezlyhá ani za tých najnáročnejších podmienok, no najmä skutočne prepracovaný softvér a jednoduchosť používania oslovia ľudí, ktorí svet NAS zariadení objavili len nedávno, ale aj profesionálov, pre ktorých je už život bez NAS-ka naozaj nepredstaviteľný.

Daniel Paulini

Genesis Rhod 220 Gaming Keyboard

Dobrá herná klávesnica za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 12€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Odolnosť pri poliatí tekutinou
- + Nízka Cena
- + Ľahká a pevná konštrukcia
- + Multimediálne klávesy
- + Rýchlosť spínačov

- Absencia softvéru
- Hlučnosť medzerníku



Táto klávesnica je určená hráčom s nižším rozpočtom, no zároveň s chuťou vlastniť šikovný produkt. Disponuje vychytávkami, akými sú napr. ochrana pred zaliatím tekutinou, príjemný ergonomický tvar a membránové spínače, ktoré sa odzovú a rýchlosťou môžu porovnávať aj s mechanickými. Je to ideálna klávesnica pre LAN párty a podobné akcie.

Vnútri ju obalí oválna ochranná fólia, aby sa počas prepravy nepoškodila. Obsah balenia je jednoduchší. Zahŕňa ho len manuál na prvé použitie a samotná klávesnica.

Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice je predovšetkým ergonomický – ruka sa dá príjemne oprieť o opierku, a tak môžete hrať desiatky hodín bez bolesti zápästia. Z opierky komfortne dosiahnete na všetky klávesy. Natiahnuť sa treba až pri rade F klávesov, ktorý je mierne posunutý. Z dizajnu klávesnice

sa dá vyčítať, že je určená najmä pre hráčov, čo vidieť na ostrých prvkoch a prenikavo červenej farbe, ktorú mnohí určite ocenia.

Klávesnica je tiež vybavená 6 multimediálnymi klávesmi (Turn OFF track, Stop/Resume Track, Previous Track, Next Track, Volume Down, Volume Up). Tieto klávesy sa ovládajú samostatne a bez použitia klávesa FN, ktorý sa na klávesnici ani nenachádza.

Prevedenie klávesnice je výborné a napriek nižšej cene je kvalita dobrá. Pôsobí pevne a určite sa nezosype ako niektoré klávesnice v podobnej cenovej relácii. Je tiež ľahká, a to z nej robí priam ideálneho spoločníka na LAN párty.

Font použitý na klávesoch je dobre čitateľný a veľký, čo ocenia starší hráči. Farbu z písmen sa mi zošúchať nepodarilo a predpokladám, že to tak zostane ešte dlhší čas.

Membránové spínače

Spínače tejto klávesnice ma milo prekvapili. Pri tejto cenovej kategórii som neočakával nič zázračné, skôr klasické spínače,

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery klávesnice:

480 x 190 x 32 mm

Hmotnosť

klávesnice: 720g

Rozhranie: USB 2.0

Počet klávesov: 110

Mechanizmus klávesov:

membránový

Dĺžka kábla: 1,65m

Balenie

Klávesnica prišla zabalená v klasickej čiernej kartónovej krabici.



HODNOTENIE:



ktoré vidíme na každej kancelárskej klávesnici. Hneď po prvom stlačení ma Genesis Rhod vyviedla z omylu. Spínače boli rýchle a dlhé, čo dodávalo pocit mechanickej klávesnice. FPS hry ako CS:GO alebo Call Of Duty sa hrali veľmi dobre a môžem povedať, že tieto spínače obstoja aj v nejakom kompetitívnom hraní.

Čo sa týka hlučnosti, spínače sú naozaj tiché. Možno im vytknúť azda len hlučný medzerník, ktorý pri opakovanom stlačení vydáva nepríjemný zvuk. Samozrejme, stále sa bavíme o membránovej klávesnici. Tichosť by som skôr bral ako jej všeobecnú prednosť, pre ktorú si ju zvolia hráči namiesto mechanickej klávesnice.

Test

Intenzívne som ju testoval celý týždeň. Hral som hry od FPS až po MMO a taktiež som ju používal na dennodenné aktivity. Po jej boku som mal svoju starú mechanickú klávesnicu od Razeru, ktorá patrí do vyššej cenovej relácie. Podvedome som stále tie dve klávesnice porovnával, a tak pomaly zistoval, čo mi na Genesis Rhod vadí a čo na nej naopak viem oceniť oproti drahšej Razer. Genesis Rhod je určená pre ľudí s menším budgetom, a preto na nej nenájdeme vychytávky ako LED podsvietenie, anti-ghosting alebo macro klávesy.

Klávesnicu som ocenil najmä pri hraní v noci. Je tichá a oproti mechanickým klávesniciam ju takmer nepočuť. FPS hry sa na nej hrali dobre, ale keď prišlo na MMO hry ako World Of Warcraft, začalo mi vadiť posunutie a zvláštne rozloženie F klávesov, nakoľko som na nich nedosiahol bez zdvihnutia ruky z opierky.

Častým problémom bol pre mňa tiež preklik. Niektoré klávesy sú väčšie, ako sme zvyknutí u ostatných výrobcov a ľahko sa stane, že stlačíme aj to, čo nechceme. Našťastie je to len otázka zvyku. Písanie je vďaka spínačom veľmi rýchle a bez zbytočných preklikov aj presné. Žiaľ, stále sme limitovaní membránovou konštrukciou spínačov. Klávesnica nedisponuje žiadnym softvérom, čo nevnímam ako veľké mínus, keďže sa nachádzame v nižšej cenovej kategórii.

Záverečné hodnotenie

Genesis Rhod 220 je perfektný parták na LAN párty vďaka pevnej konštrukcii a nízkej váhe. Najmä v FPS hrách vyniká rýchlosťou membránových spínačov. Klávesnica je tiež odolná proti poliatu tekutinou. Nemusíme sa teda obávať, že ju zničíme vyliatym nápojom.

Táto klávesnica si určite nájde miesto u ľudí s malým budgetom alebo jednoducho u hráčov, ktorí nechcú minúť stovky eur na periférie, ale zároveň si chcú aj slušne zahrať.

Robert Kádaši

The Pokémon Company

POKÉMON
ULTRASUN



Skryté tajomstvá čakajú
na objavenie v regióne Alola...

POKÉMON
ULTRAMOON



©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo. Pokémon Inc. / GAME FREAK Inc.



Odhať tajomného Necrozma...



Alolan Pokédex pripoji viac
ako 100 nových Pokémonov!



Objav nové herné možnosti!



www.nintendo.sk
CONQUEST
ENTERTAINMENT

NINTENDO DS

NEW NINTENDO DS XL

Nintendo



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, 130 min

Režie: Taika Waititi
 Předloha: Stan Lee (komiks), Larry Lieber (komiks), Jack Kirby (komiks)
 Scénář: Eric Pearson, Craig Kyle, Christopher Yost
 Kamera: Javier Aguirresarobe
 Hudba: Mark Mothersbaugh
 Hrají: Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Mark Ruffalo, Idris Elba, Anthony Hopkins, Cate Blanchett, Tessa Thompson
 Producenti: Kevin Feige
 Styl: Zene Baker, Joel Negron
 Scénografie: Dan Hennah, Ra Vincent
 Kostýmy: Mayes C. Rubeo

PLUSY A MÍNUSY:

- + Komedialní postavy
- + Dílčí momenty
- + Thor
- Scénář
- Přístup k postavám
- Rozpolcenost děje
- Digitální triky

HODNOTENIE:



Thor: Ragnarok

TROCHU JINÝ KONEC TROCHU JINÉHO SVĚTA

Thor má tak trochu smůlu. Poprvé se Kenneth Branagh svojí až "shakespearovskou" adaptací jednoho z nejznámějších Avengerů trefil do noty alespoň většiny publika, no napodruhé to už ovšem Alan Taylor nezvládl a v kinech vykouzil jednu z nejslabších marvelovek vůbec. Renomé se populárnímu severskému bohu rozhodl napravit komediální talent Taika Waititi, zodpovědný mimo jiné za parádní snímek *Co děláme v temnotách*. Povedlo se mu z třetího Thora udělat prvotřídní podívanou?

Už od prvních propagačních materiálů Thor: Ragnarok sliboval poměrně velké věci, což při pohledu na prozatímní výsledek této komiksové série bylo možná dobré brát s rezervou. Celkově osmdesátkami a devadesátkami inspirovaná podívaná zkrátka vypadala jinak, což při každoročním přísunu několika komiksových filmů

ročně je jednoznačně pozitivum. I když bych tak chtěl právě díky snaze vymezit se proti zaběhnutému trendu třetímu Thorovi složit poklonu a doporučit ho, není to s ním bohužel tak jednoduché.



A teď něco úplně jiného...

Problém totiž je, že ne vše ve filmu nakonec funguje tak, jak by si tvůrci asi přáli nebo jak se snažili divákům v marketingové kampani prodat. Ale o tom až později. Hlavní problém komiksovky Thor: Ragnarok je totiž samotný scénář, který byl tak trochu problém už minule. Ani tentokrát se nepodařilo vytěžit tuto postavu bez problémů. Taika Waititi se k ní rozhodl přistoupit dosti jinak a vlastně se i vymezit tak trochu proti mašinérii Marvelu. Problém ovšem je, že podobným stylem se už před pár lety vydali Strážci galaxie a díky tomu nový Thor působí tak trochu na půli cesty mezi doposud známým vesmírem téhle komiksové série a snahou o expanzi někam za její hranice (jak honoráře pro hlavní Avengers rostou, je potřeba si dělat zadní vrátka, že). Spád tomu dodává také navíc fakt, že od velkolepých hrozeb a spojitostí se Zemí se na modrou planetu podíváme v podstatě jen v povinné zastávce a připomenutí širšího hrdinského světa, jinak se drtívá většina filmu odehrává úplně na jiných planetách.

To by až takový problém nebyl, kdyby se ve výsledku tvůrci ve filmu nesnažili nějakým způsobem zkombinovat ve své podstatě tři různé filmy, které pohromadě drží jen za pomoci pomyslné nepříliš kvalitní izolopy. Oblíbené navrátky postav navíc tak trochu mění z velké části projev, což je druhý problém. Loki (Tom Hiddleston) se mění v chabého, místy komického poskoka, Bruce Banner (Mark Ruffalo) zase z poměrně osobitého vědce v roztěkaného výletníka a humoristu. Jediný, kdo zůstává svému dřívějšímu zpracování věrný, je maximálně tak samotný Thor (Chris Hemsworth) a jeho krajan Heimdall (Idris Elba). Ten, kdo pak doufal, že nově přichází pořádně zahýbou touhle paletou, musí být v kině relativně zklamán. Jeff Goldblum je sice sázka na jistotu, trestuhodně nevyužitý a podivně odsunutý je ale Karl Urban. Nepříjemná, otravná a neskutečně umělá Tessa Thompson by sama vydala asi na několik odstavců, čímž se dostáváme ke Cate Blanchett a její bohyni smrti. Neskutečně badass postava, kterou se propagace snažila prodat jako d'ábelskou a chladnokrevnou bestii, proti které Thor sám nemá šanci, je ve výsledku podivně pojatou postavou. U ní se tak maximálně budete podívat, proč každé dvě minuty na plátně mění svoji vizáž, spíše než z jejích činů. Opět se tak potvrzuje fakt, že Marvel se svými záporáky jednoduše neumí pracovat.



Opakujeme chyby

Je to zatracená škoda, neboť právě slibovaný konec světa a s ním přicházející bohyně smrti tak vyznívají úplně naprázdno. Ono je všechno tak trochu jinak, než se snažil film při propagaci prodat. Ve výsledku jako by Thor: Ragnarok hledal, čím vlastně chce být, jak kombinuje hned několik různých atmosfér a na sobě navázaných příběhů, které pohromadě ne úplně drží pospolu. Film totiž pro lepší vyznění některých dílčích momentů obětuje soudržnost celého filmu, a tak je ve výsledku občas humorný a zábavný (místy i přímo skvělý). Po většinu času ale budete tápat a k zábavě mít docela daleko. Každá marvelovka má alespoň pár momentů, které vám tak trochu uvíznou v hlavě, tady by i přes rozmanitost celého filmu člověk pár minut pátral v paměti. On si totiž film tak trochu krade pro sebe kamenný gladiátor Korg (kterého daboval sám režisér Taika Waititi), který se svým partákem jednoznačně patří k tomu nejlepšímu v celém filmu.

Za nijakost třetího Thora můžou z velké části také digitální triky, které i vedle o pár let starších kolegů vypadají v některých momentech přinejlepším průměrně a docela vytrhávají z celistvého zážitku. Když pak má být právě silně digitální souboj Hely s asgardskými vojsky jedním z tahounů celého filmu, není to úplně podívaná na úrovni, na jakou jsme zvyklí. Ono i úmrtí několika vedlejších postav vyznívá v tomto pojetí tak nějak lacině a úplně naprázdno.

Na druhou stranu, abych jen neházel špínu, pořád se filmu Thor: Ragnarok nepodařilo klesnout na úroveň, s jakou po většinu času operuje konkurence, takže zase vyložený průšvih nečekejte. Jen na poměry Marvelu je třetí Thor blíže spíše pokusům od DC jako k ostatním marvelovkám. Alespoň se tak vymezuje už zmíněnou sympatickou stylizací, kterou

ještě podporuje hudební doprovod Marka Mothersbaugha. Ten nejen že využívá předešlé dva motivy této postavy, ale zároveň také zvládá přidat dostatek vlastní nápaditosti, aby dokázal v kompletně odlišném prostředí zaujmout. Snad jen to možná až příliš okaté opakované použití Immigrant Song - až doted' si nejsem jistý, zda-li se mi líbilo či nikoliv.

Díky několika částem a pár postavám se mi tak tenhle soud nevynáší úplně snadno, ale třetí Thor je zkrátka tak trochu zklamání. Po slabé dvojce přichází třetí díl, u kterého si i několik hodin po projekci nejsem schopný říci, zda-li byl horší, nebo lepší jako Thor: Temný svět.

Těch několik momentů, kdy se člověk dobře baví, je opravdu hodně fajn, ten až do průměru zavádějící zbytek ale pozitivní dojmy docela naředí a po více jak dvou hodinách v kině je tak na pováženou, zda-li se tenhle Thor vlastně povedl či nikoliv. Slušná podívaná pro fanoušky komiksových filmů to nejspíše bude, v rámci MCU se ovšem jedná o další přírůstek na poslední přičky spíše než o adepta na atakování kvalitativního vrcholu. Škoda, tak třeba příště, pokud nějaké příště bude v této podobě.

Film Thor: Ragnarok najdete v nabídce českých kin díky společnosti Falcon od 26. října. Na Slovensku film startuje díky společnosti Saturn 2. listopadu. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„I na potřetí Thor zůstává v pozadí za svými slavnějšími kolegy. Přes obrovský potenciál je Thor: Ragnarok nesourodá, nepříliš zábavná a v porovnání se zbytkem Marvelu spíše průměrná podívaná - skvělá v dílčích momentech, ale jako celek nic moc.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

2017, 115 min.

Réžia: Darren Aronofsky
 Scenár: Darren Aronofsky
 Hudba: Jóhann Jóhannsson
 Obsadenie: Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris, Michelle Pfeiffer, Domhnall Gleeson, Brian Gleeson, Jovan Adepo, Raphael Grosz-Harvey, Andreas Aperia, Stephen McHattie, Kristen Wiig, Robert Higden, Amanda Warren, Marcia Jean Kurtz, Emily Hampshire, Cristina Rosato, Sarah-Jeanne Labrosse, Deena Aziz, Eric Davis, Arthur Holden

PLUSY A MÍNUSY:

- + Symbolika a alegória príbehu
- + Odkazy na rôzne témy
- + Herecké výkony
- + Réžia
- + Scenár
- + Netradičné prevedenie vízie filmu

- Nevýrazná hudba po prvom pozretí
- Občas chaotická kamera

HODNOTENIE:

matka!

L'UDSKÉ VLASTNOSTI BIBLICKÝCH ROZMEROV NA PLÁTNE

Darren Aronofsky (Čierna labuť, Requiem za sen, Wrestler, Fontána) predstavuje v kinách nový film **matka!**. Láka predovšetkým na hviezdne obsadenie filmu - ved' kto by pohrdol hercami ako Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris či Michelle Pfeiffer? Navnadí vás aj trailer, ktorý má hororový tón, no v konečnom dôsledku sa nejedná o klasický hororový film, ktorý sa vás snaží vystrašiť l'akačkami.

matka! nie je film pre každého. Niektoré ho totálne odsúdi, niekomu príde príliš smiešny, niektoré ním bude iritovaný, a niektoré ho bude považovať za filmový počin roka. Darren Aronofsky vždy vedel svojou netradičnou réžiou a scenárom rozdeľovať divákov svojich filmov na tých, ktorí ich milujú a tých, ktorí ich nenávidia. Filmom **matka!** sa to Aronofskému podarilo znovu.



Symbolický a alegorický príbeh

Najväčším problémom filmu, a zároveň aj jeho najväčším pozitívom je príbeh, ktorý nedáva tradičný zmysel. Nenájdete

v ňom taký typ deja, ktorý by vás pohltil a nepustil. Nájdete v ňom ale veľa odkazov na ľudstvo a jeho výtvary. Ak si myslíte, že film **matka!** bude psychologickým hororom o manželskom

páre a sebeckosti muža, tak to, čo uvidíte, vás prekvapí. Snímka obsahuje odkazy na rôzne témy: Biblia, koniec ľudstva, kult osobnosti, sebeckosť muža, nefungujúci vzťah, trúchlenie, rodinná dráma a iné. Príbeh filmu je potrebné chápať symbolicky a alegoricky! Inak vám nebude dávať zmysel a iba sa rozčúľíte nad jeho nezmyselným posunom v príbehu.

Príkladom nezmyselnosti príbehu je hlavná postava Jennifer Lawrence a jej konanie, ktoré však má v konečnom dôsledku svoje opodstatnenie. Logické myslenie diváka hovorí, prečo z toho domu preboha nezmizne. Ak sa na to pozrieme z pohľadu alegórie – nemôže, pretože chce lásku konkrétneho muža. Odrazu sa z nezmyselného konania hlavnej postavy stáva ľudská potreba byť milovaný/á, ktorá je pochopiteľná. matka! je plná podobných odkazov, ktoré sa spočiatku môžu zdať komické až nezmyselné, ale po zamyslení sa nad snímku dávajú perfektný až hrôzostrašný zmysel.

Príbeh nie je ucelený, skôr obsahuje množstvo jednotlivých myšlienok, no na konci do seba všetko pekne zapadne. Napríklad Jennifer Lawrence zosobňuje planétu Zem, z ktorej ľudia stále berú a berú, až kým sa nestane niečo katastrofálne. Je to určite hrôzostrašná predstava. Z pohľadu logiky príbehu to nemá svoje opodstatnenie, je to iba alegória na zamyslenie, a to je na tom to zaujímavé. Divákemu zážitku určite nezaškodí poznať aspoň niečo z najznámejších príbehov z Biblie.

Ked' Aronofsky pritlačí na pílu

Darren Aronofsky nebral pri nakrúcaní ohľad na jemnocitných divákov. Ked' bola niektorá scéna násilná a brutálna, tak ste to mali možnosť pocítiť, a to poriadne. Film obsahuje aj komické scény, ako napríklad, keď do pokojného domu v strede ničoho vrhne prepadová jednotka a dav ľudí. Druhá polovica filmu dupne na plyn a nepustí, až kým nedôjde šťava – v tomto prípade minútáž filmu. matka! prišľapne na zmysly človeka s výpomocou postupov vypožičaných zo žánrov hororu, komédie, trileru a drámy. Pritom vytvorí neopakovateľný zážitok šialenstva s podpisom Aronofského.

Takto by mal vyzerat' psychologický film, aspoň v mojom ponímaní. Ak sa vám film bude páčiť, dajte mu šancu a pochopíte jeho zámer, reakcie obecnstva



v kine budú na nezaplatenie. Film si robil s niektorými divákmi naozaj to, čo chcel. Pohoršenie striedalo smiech a nechápavosť s komentármi o opustení kina. Lámam si hlavu nad tým, či toto bolo Aronofského zámerom, alebo ide o vedľajší efekt filmu. Pretože ak existujú takéto negatívne reakcie na psychologický film, dá sa to chápať aj ako jeho úspech.

Skvostné vizuálne prevedenie

Či už sa príbeh uberal smerom manželskej drámy, alebo smerom totálneho šialenstva, vždy ste mali možnosť vidieť jedinečné a podmanivé zábery. Kameru môžem len a len vychváliť, pretože vytvorila nezabudnuteľné intímne zábery postáv a zobrazenia šialenstva, ktoré v dome snov prepuklo. Miestami síce bola trocha chaotická, no nie je to niečo, čo by veľmi bilo do oka. Vo filme sa nachádza aj nezabudnuteľná scéna eufórie po prečítaní básne – tá je vizuálne perfektne zvládnutá, a tak spolu s postavou prežije radosť aj samotný divák.

Hudobný sprievod bol minimalistický, no funkčný. Preto by sa hudba mohla zdať nevýrazná. Z prvého pozretia som hudbu veľmi nevnímal vzhľadom k útoku Aronofského na všetky zmysly človeka.

Ak rýchlo odsúdite film, môžete prísť o skvelé herecké výkony

Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris či Michelle Pfeiffer podali naozaj výborné herecké výkony. Aronofsky však so svojou alegorickou a symbolickou

víziou filmu a nelogickým poňatím príbehu korčuľuje na tenkom ľade. Týmto totiž odradený divák môže odsúdiť aj hercov a všetko, s čím sa film spája. Vo svojej podstate to aj bol ten najpodivnejší herecký koncert, aký ste kedy mohli na filmovom plátne vidieť. Ale ako som už písal vyššie, toto nie je film pre masu divákov.

Duo Jennifer Lawrence a Javier Bardem splnilo svoj účel dokonale. Manželské duo už od začiatku vytváralo atmosféru vzťahového napätia. Rola ženy, ktorá pre svojho manžela spraví všetko až za hranice rozumu, Jennifer sedela. Dokonca vás tou oddanosťou k manželovi vie poriadne naštváť. To isté sa dá tvrdiť o Javierovej roli. Egocentrický manipulátor, ktorý zneužíval dobrotu svojej manželky, je zahraný veľmi presvedčivo. V konečnom dôsledku sa do kína dostal veľmi zaujímavý a zvláštny film, ktorý vyvolá veľa rôznych reakcií. Či už patríte k tým, čo film odsudzujú, alebo na druhú stranu pomyselnej barikády, treba uznať, že niečo podobné tu na filmových plátnach nebolo dlho.

„matka! je poriadnym útokom na všetky zmysly človeka s podpisom Darrena Aronofského. Film nie je pre každého, no zanechá vo vás buď negatívny, alebo pozitívny zážitok, na ktorý určite len tak ľahko nezabudnete. Pripravte sa na skutočné psycho, ktoré strieda humor a šok ako na bežiacom páse bez ohľadu na to, či sa vám to páči, alebo nie.“

Adrian Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Režie: Tomas Alfredson
 Předloha: Jo Nesbø (knihy)
 Scénář: Hossein Amini, Peter Straughan, Søren Sveistrup
 Kamera: Dion Beebe
 Hudba: Marco Beltrami
 Hrají: Michael Fassbender, Rebecca Ferguson, Chloë Sevigny, J.K. Simmons, Val Kilmer, Charlotte Gainsbourg
 Producenti: Tim Bevan, Eric Fellner, Peter Gustafsson, Robyn Slovo
 Střih: Claire Simpson
 Scénografie: Maria Djurkovic
 Masky: Emma Scott

PLUSY A MÍNUSY:

+ Místy kamera
 + Soundtrack
 + Norské exteriéry

- Obsazení
 - Scénář
 - Atmosféra
 - Zápory

HODNOTENIE:



Sněhulák

PŘICHÁZÍ SE SNĚHEM...

Jo Nesbø patří bezesporu mezi nejpopulárnější autory současnosti a na každý další díl jeho série příběhů za života detektiva Harryho Holea se vždy těší zástupy fanoušků. Nyní se tento knižní detektiv vydává také na stříbrné plátno, kde se jej zhostil Michael Fassbender. Film Sněhulák je adaptací sedmého případu slavného detektiva, ve kterém se musí postavit sériovému vrahovi s poněkud netradiční vizitkou. Stojí ale tahle filmová novinka za vaši návštěvu kina nebo se jedná o krok vedle?

Nemá moc smysl chodit kolem horké kaše. Řekněme si to na rovinu, jedním z problémů téhle adaptace je nepříliš vhodný casting, kde se především Fassbender (byť se docela snaží) na hlavního hrdinu moc nehodí, čímž tak trochu trpí celý film. Není to však jen problém v postavě hlavního hrdiny, nicméně sa tento

nedostatek odráží ve většině postav – trochu podivně i pak v menší roli Vala Kilmera, který je hodně amatérským způsobem předabován, což působí ve výsledku krajně amatérsky a rušivě.





Kriminálka Oslo

Hlavním problémem filmu je ovšem jeho nedostatečný respekt k předloze, kdy si tvůrci berou v některých momentech možná až příliš autorské svobody k překopání samotného děje, který následkem toho nepůsobí ve výsledku příliš věrohodně, uvěřitelně nebo přirozeně.

Spíše se díky tomu dopouštějí toho, že film, který místy relativně funguje jako slušná kriminálka, se v jiných momentech mění v hloupou, vyumělkovanou kriminálku, která hledá, čím vlastně a pro koho chce být. A to není úplně dobrá vizitka.

Film díky tomu trpí i na atmosféře, kterou sice notně dotuje v pozadí slušně nasnímaná norská krajina a slušný soundtrack Marca Beltramiho, na straně druhé ovšem tohle dotování přichází vniveč, když s tím scénář neumí pracovat.

Sněhulák díky tomu působí v některých momentech možná až příliš nahodile a hloupě. Což je dvojitá škoda, když se film snaží o podobné skloubení hutné a chladnokrevné severské kriminálky a americké produkce. Tam, kde ovšem lidé jako David Fincher se svojí adaptací Muži, kteří nenávidí ženy uspěl, Sněhulák trestuhodně zklamává.

Derivát

Určitá krize identity tak sráží film do kolen a s tím i do hlubin průměru, ze kterých bude jen těžko hledat cestu. I vedle

například velmi podobné série případů oddělení Q na motivy knih Jussi Adler-Olsena ve filmech Žena v kleci, Zabijáci a Vzkaz v láhvi působí tahle novinka vyloženě lacině, zmateně a nepřesvědčivě.

Jakoby se Tomas Alfredson snažil přizít na popularitu severských kriminálků a zapomněl, že točí film na motivy knihy jednoho z předních představitelů skandinávské tvorby.

Většinu z toho obrovského potenciálu, který filmová adaptace tohoto příběhu mohla mít, se tak nedaří pořádně zpeněžit. To, co totiž ve výsledku ze Sněhuláka zůstalo, je tuctová kriminálka, která postrádá charakter. Namísto očekávaného

startu série tak tahle parta do kin přivedla snímek, který tuhle detektivní sérii připraví tak akorát na restart o několik let později.

Tohle zkrátka nevyšlo a nic jiného, než jen tuctová kriminálka s pár slušnými momenty na vás v kině nečeká. Film Sněhulák najdete v českých a slovenských kinech díky společnosti CinemArt od 12. října. Film je nevhodný mládeži do 15 let.

„Nepříliš zajímavá a smysl ne moc dávající kriminální podívaná, které podráždí, napříč slušné formě, nohy slabý scénář a nepříliš vhodně zvolené obsazení.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 2016, 125 min

Réžia: Asghar Farhadi
 Scénar: Asghar Farhadi
 Kamera: Hossein Jafarian
 Hudba: Sattar Oraki
 Hrajú: Shahab Hosseini, Taraneh Alidoosti, Bábak Karímí, Mina Sadati, Farid Sajjadi Hosseini, Emad Emami, Ehteram Boroumand

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
 + dialógy
 + verné vyobrazenie
 iránskej reality

- zápletká
 - záver

HODNOTENIE:

Klient

MANŽELSKÁ DRÁMA V ZAJATÍ POMSTY, POKUŠENIA A DIVADLA.

Iránsky režisér Asghar Farhadi je momentálne v rodnej krajine filmárske numero uno. Na svojom konte má dva oscarové filmy - prvý v kategórii najlepší zahraničný film za Rozchod Nadera a Simin (2012) a druhý za práve recenzovaný Klient/Forushande (plus ocenenie Zlatou palmou za najlepší scénar a najlepší mužský herecký výkon z festivalu v Cannes).

Dej začína zrútením bytového činžiaku, na ktorý nebol rozpočet, takže všetko sledujeme z pohľadu evakuujúcich sa nájomníkov. Pravdepodobne ide o paralelu s novým začiatkom a narážka na bezohľadnosť zásahov štátnej moci (v Iráne je blokovaný napríklad Facebook). Manželský pár Emad (Shahab Hosseini) a Rana (Taraneh Alidoosti) sú nútení nájsť si nové bývanie, ktoré im dohodí kolega z divadla.

V byte ale predtým bývala prostitútka, ktorá si tam nechala svoje veci a o zmene hniezdočka lásky neinformovala ani svojich kumšaftov. Nečakane prichodzí klient jedného dňa Ranu prekvapí v sprche,

kde ju susedia nájdu omráčenú a možno i znásilnenú. Nakol'ko je sex v Iráne tabuizované téma, manželia všetko zamlčia a Emad sa podujme sám vinníka vypátrať.

Dramatické udalosti v realite sú miernou parafrázou a inšpiráciou divadelnou hrou Smrť obchodného cestujúceho, ktorú práve manželia nacvičujú. Vypäté situácie v skutočnom živote sú prelínané hereckou katarziou na divadelných doskách.

Je celkom zaujímavé, ako musia Rana a Emad potláčať svoje skutočné emócie a vžiť sa do svojej divadelnej role. Nie je to síce také psycho ako Dogville (2003) od Larsa von Triera, kde sú kulisy čiary nakreslené kriedou na zemi, ale i tak sú divadelné vsuvky skôr narušiteľmi tempa rozprávania ako originálnym prínosom pre kvalitu filmu.

Irán je v podaní režiséra Farhadího pomerne pokojnou krajinou, kde bežní ľudia prežívajú svoje osobné drámy a všednú realitu ubiehajúcich dní. Klient by sa pokojne, až na pár nuansí, mohol odohrávať v akejkol'vek európskej metropole alebo minimálne jej moslimskej štvrti. Režisér

pevnou rukou kočíruje hercov k výborným výkonom, dialógy sú napísané britko inteligentne a i jednoduchá zápletká má zaujímavý náboj. Samotné pátranie je ponechané, žiaľ, čisto náhode a pointa je síce prekvapivá, ale zbytočne nat'ahovaná a príliš klišé. Vzhľadom na reálne vyznenie celého filmu pôsobí ako dačo čisto z fantázie tvorcu, nie ako reálna udalosť.

Čo je škoda, lebo inak je Klient pomerne vernou freskou bežného života v Iráne a na to, že sa odohráva v podstate na ploche jedného bytu, nenudí a dej pomerne rezko odsýpa vpred. Úspech a kvality Rozchodu sa tentoraz nekonajú, The Salesman zostáva na pomedzí medzi divadlom a drámou.

Jeden krok po divadelných doskách, ktoré znamenajú svet v podobe údernejšieho a hlavne reálnejšieho vyvrcholenia a mohla z toho byť dráma, o ktorej by sme boli nútení dlhšie premýšľať. Takto mi utkvelo v pamäti akurát to, že sa Iránci neradi tlačia v taxíku, že si chránia svoje súkromie a že nakrúcajú zaujímavé civilné drámy.

Ján Hamlík

Synology DiskStation DS418

NAS s profesionálnymi funkciami uspokojí nároky na produktivitu a efektivitu v kanceláriách aj domácnostiach. Pritom stojí v porovnaní s veľkými servermi len zlomok ceny. U NAS nevydáte také finančné prostriedky na obstaranie, prevádzku a softvérovú výbavu. Od Synology dostanete všetko naraz i s ľahkým nenáročným spravovaním. Vďaka modernému hardvéru zvláda dátové úložisko Synology DiskStation DS418 prekódovanie 4K H.264/H.265 prostredníctvom služby Video Station, takže sa na videá môžete pozerať na počítačoch, inteligentných telefónoch a iných prehrávačoch.



Kľúčové vlastnosti dátového úložiska Synology DiskStation DS418

- Prekódovanie 4K H.264/H.265 pre diaľkové prehrávanie
- Sada Cloud Station pre synchronizáciu a dostupnosť dát zo všetkých zariadení
- Ochrana a integrita dát novej generácie (Btrfs)
- Špeciálny serverový systém s intuitívnym ovládaním a možnosťou dopĺňania
- Najkompatibilnejšie zdieľanie (FTP, SMB2, AFP, NFS, WebDAV, Windows AD a LDAP)
- Rýchla nepretržitá sieťová prevádzka (2 gigabitové porty s Failover a Link Aggregation)
- 4-jadrový procesor a 2 GB DDR4 pre hladký chod

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 100 min.

Réžia: Benny Safdie, Josh Safdie
 Scenár: Josh Safdie, Ronald Bronstein
 Kamera: Sean Price Williams
 Hudba: Daniel Lopatin
 Herecké obsadenie: Robert Pattinson,
 Benny Safdie, Taliah Webster, Jennifer
 Jason Leigh, Barkhad Abdi, Necro,
 Souleymane Sy Savane, Buddy Duress,
 Mahadeo Shivraj, Cliff Moylan

PLUSY A MÍNUSY:

- + Réžia
- + Scenár
- + Herecké výkony
- + Tempo
- + Atmosféra
- + Hudba
- + Humor
- + Vizuálne spracovanie
- nič

HODNOTENIE:



Good Time

ATMOSFERICKÁ NEKONČIACA NAHÁŇAČKA ZA PENIAŽMI

Good Time sa žánrom radí do kriminálnej drámy. O réžiu sa postaralo duo Benny Safdie a Josh Safdie, ktorí majú na svojom konte drámy Smiech cez slzy (2009) a Heaven Knows What (2014). Film je menej známy, preto je veľmi ľahké prehliadnuť ho, čo by však bola veľká škoda. Good Time je výbornou voľbou, dokonca lepšou ako Snehuliak. Podľa môjho názoru ide zatiaľ o najlepší film v mesiaci október 2017. Podme si rozobrať prečo.

Námet mapuje prostredie podsvetia, ktoré je spracované surovo, nekompromisne a reálne. Príbeh sleduje dvoch bratov Nicka Nikasa (Benny Safdie) a Connieho Nikasa (Robert Pattinson), ktorí vykradnú banku. Bankový prepád sa nevydaril a jeden z nich, Nick, je uväznený. Connie sa vydáva na cestu podsvetím, aby zohnal

peniaze na kauciu pre svojho mentálne postihnutého brata, ktorý sa dostal do väzenia. Netradičná zápleтка, ktorá je divákovi podávaná v šialenom tempe.

Už úvodom nás príbeh vtiahne do svojej napínavej atmosféry herecky kvalitnou scénou, kde psychológ vyšetruje

testami IQ Nicka, ktorému sa tieto testy nepáčia. Napätie filmu začína gradovať, keď v tom vtrhne do miestnosti Connie, no ten napätie vyhrôti ešte viac.

Dámy a páni, po úvodnej scéne sa pripravte na neuveriteľnú atmosferickú jazdu, ktorá vás nepustí ani cez záverečné





umocňuje atmosférický a napínavý zážitok. Good Time je divoká naháňačka za peniazmi v kriminálnom podsvetí, ktorá využíva elementy šialených scén a nesie sa v dychberúcom tempe. Film prináša excelentné herecké výkony, výbornú atmosférickú hudbu, napínavý a nepredvídateľný dej, čierny humor a surovú prácu s kamerou. Bratská láska je silná a to dokazuje aj konanie hlavnej postavy, ktorá je schopná kvôli svojmu bratovi, ale aj kvôli sebe spraviť čokoľvek, len aby neskočili obaja za mrežami. Záverom

titulky. Tempo, akým sa film ubera, vás zatlačí do sedačky a vám nezostáva nič iné, len hltat scénu za scénou. Scenár je na vysokej úrovni – aj vďaka nemu som sa nenudil ani sekundu. Dej je nepredvídateľný, nemáte šancu odhadnúť, akú ďalšiu podlosť spraví hlavná postava, len aby zohnala peniaze. Takéto tempo vo filme by nefungovalo, aby švajčiarske hodinky nebyť bravúrnej réžie Bennyho Safdieho a Josha Safdieho. Každá scéna dávala zmysel a z filmu bolo cítiť, že je premyslený, keďže ako celok funguje výborne.



Oceňujem inteligentne napísané dialógy, ktoré sa na nič nehrali a išli priamo k veci. Hlavná postava konala inteligentne a pohotovo, ako „správny“ kriminálnik na úteku.

Good Time neobsahuje žiadne primitívne konanie hlavného protagonistu, čo je v dnešných filmoch vzácnosť. Všetky postavy boli niečím zaujímavé, od recidivistu z nemocnice až po 16-ročnú černošku, ktorá chodí s drogovým dilerom.

Z hereckých výkonov som si najviac vychutnával výkony Roberta Pattinsona a Bennyho Safdieho. Musím poznamenať, že všetci herci si tento film vychutnali a svoje úlohy precítili do absolútnej dokonalosti. Napríklad scéna s Barkhadom Abdim, kde hral zdrogovaného strážnika,

bola úžasná. Skvelým okorením bol aj Buddy Duress, ktorý do filmu vniesol humorné scény a šialené nápady.

Ďalším skvelým aspektom filmu je netradičná euforická hudba, ktorá

by som vás čitateľov chcel vyzvať, aby ste navštívili kino a pozreli si Good Time, pretože tento film si to určite zaslúži.

„Kriminálna dráma Good Time vás vtiahne do deja a nepustí do záverečných titulkov. Ide o atmosférickú krimi z mestského podsvetia, ktorá strieda jednu šialenú scénu za druhou a nedá vám vydýchnuť ani na moment. Film je sprevádzaný kvalitnými hereckými výkonmi, výbornou réžiou, premysleným scenárom, euforickou hudbou a napínavým príbehom. Ide o netradičnú filmovú lahôdku, ktorá schová do vreka hociktorú kriminálnu drámu.“

Adrian Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Kanada, 2017, 163 min

Réžia: Denis Villeneuve
 Predloha: Philip K. Dick (kniha)
 Scénar: Hampton Fancher,
 Michael Green
 Kamera: Roger Deakins
 Hudba: Benjamin Wallfisch,
 Hans Zimmer
 Hrajú: Ryan Gosling, Harrison Ford,
 Sylvia Hoeks, Ana de Armas, Robin
 Wright, Jared Leto, Dave Bautista, Carla
 Juri, Mackenzie Davis, Lennie James,
 Barkhad Abdi, David Dastmalchian,
 Wood Harris, Liam Abbass, Mark Arnold,
 Edward James Olmos, Sean Young

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
 + réžia
 + hudba
 + záverečná
 polhodina
 + herci
 + atmosféra

- dialógy
 - až príliš to
 nadväzuje
 na originál
 - antimainstream
 tempo

HODNOTENIE:

Blade Runner 2049

AJ ANDROIDI (A MOŽNO I AJFÓNISTI) SNÍVAJÚ O VIRTUÁLNYCH PARTNERKÁCH.

Videl som veci, ktorým by ste vy, ľudia, neverili. Zapálené vojnové lode v mliečnej dráhe Orionu. Videl som C lúče žiarit' v tme blízko Tannhäuserovej brány. Všetky tieto chvíle sa stratia v čase, ako slzy v daždi.

Pôvodný Blade Runner (1982) od Ridleyho Scotta je dodnes rozporuplné sci-fi s kultovým statusom. Jedni ho považujú za nadčasové sci-fi, druhí zase za nudný jednoduchý nadhodnotený film. Nič medzi tým. Ja patríam do prvého tábora a filozofická noir krimi je môj najobľúbenejší film vôbec. Z pokračovania som mal obrovské obavy a ani som ho vlastne nechcel vidieť. Niektoré legendy by skrátka nemali byť vykopané z hrobu. Rovnako si určite povzdychol hlavný hrdina pokračovania. Réžisér Denis Villeneuve má však na konte úžasných Prisoners či Arrival a nedat' mu šancu by bola osudná chyba.

Na film som išiel s maximálne kritickým nadhľadom. S potešením vás však poprosím o nakvapkanie obre dávky vizúnu, pretože tohtoročná ultimátna masáž očných buliev je tu a trvá nezvyklých 163 minút. Len malé upozornenie, bez pozretia 35 rokov starého originálu sa pripravíte minimálne o polovicu zážitku. Sequel je totiž v prvom rade pocta Ridleyho opusu dei. Takisto táto recenzia musí obsahovať spoiler z nestarnúceho sci-fi, ktorý ovplyvnil také prelomové filmy ako Ghost in the Shell a tým pádom i Matrix. Odporúčam pre maximalizáciu zážitku prečítať si i predlohu od Phillipa K. Dicka (Snívajú androidi o elektronických ovečkách), z ktorej Ridley vychádzal a ktorá rozširuje univerzum.

Blade Runner (1982) je podobne ako Votrec pomerne priamočiare sci-fi, ktoré stavia okrem hereckých výkonov hlavne na noir atmosfére a artdeco štylizácii,

ale obsahuje i geniálnu pointu, o ktorej celé generácie filmových kritikov/divákov vedú polemiku. Bol Deckard (Harrison Ford) sám android a lovil vlastný druh? Scott sám potvrdil, že áno, bol, a hlavne režisérská verzia z roku 1992 dáva jasnú odpoveď vďaka snovej pasáži s jednorožcom a origami v úplnom závere. Dodnes mám zimomriavky z tohto úderného vyvrcholenia.

Nový Blade Runner 2049 priamo nadväzuje na túto pointu. O 30 rokov neskôr sledujeme úpadok ľudskej civilizácie a pokus o jej zmŕtvychvstanie. Tyrellovo impérium sa zrútilo, lov na zostatky jeho vzbúrených androidov ľudských ako človek pomaly finišuje a na troskách starého sveta vládne korporácia démonického Niandera Wallace (Jared Leto, ktorý veľa pozeral do mobilu). Ten sa taktiež hrá na Boha, ale jeho androidi sú



len poslušní otroci makajúci na umelých potravinových farmách mimo ľudskej civilizácie. V tomto temnom svete pátra bladerunner, dôstojník LAPD (losangelské policajné oddelenie) s kódovým označením K (zasnený Ryan Gosling), po posledných preživších tyrellových droidov. Hneď úvodná scéna vzdáva poctu originálu a bitka s prelomením steny odkazuje na záverečnú naháňačku z jedničky. Zároveň je podstatná pre pointu celého filmu.

Nič neprezradí z deja je priam nadľudská úloha, ale to bolo i zrežirovanie dôstojného pokračovania tohto filmu. Silu pokračovania si divák uvedomí až práve v závere, kedy všetko máťúce do seba krásne zapadne a začne dávať zmysel. Ale príbeh, rovnako ako v roku 1982, ani teraz nie je to hlavné. I keď priamočiariu akčnú krimi naháňačku na ľudských robotov Villeneuve obohatil o väčšiu mystiku a košatejšie rozvíja načrtnuté univerzum, stále je to atmosféra, ktorá tvorí gro celého filmového zážitku.

Android K pomaly putuje podmanivým svetom, počas pátrania si začína uvedomovať sám seba (scéna so zisťovaním pravosti sna patrí k tej najsilnejšej) a okrem samého seba nachádza i roky skrývajúcего sa Deckarda. Práve precítený herecký prejav Harrisona Forda upozorňuje na odosobnený "roboti" zasnený výraz Ryana Goslinga, ktorý celý film zámerne umocňuje divákovu odosobnenosť od emócií. Film je chladný, tak ako svet budúcnosti naokolo, zahalený v smogu a daždi tajomna, načrtnutý len zvolna s ponechaním na vlastnú fantáziu každého.

Villeneuve umne rovnako ako Ridley celý čas klame telom, jasná pointa sa obráti naruby v závere a celé to má šialený filozoficko-biblický presah, do ktorého však nechcem rýpať, lebo by to vydalo na ďalší článok. Vnímavý



divák si z filmu odnesie materiál na premýšľanie. Kto čaká dynamickú akčnú sci-fi jazdu, pravdepodobne film odzvíva a zbytočne zatratí. Veľa scén podnecuje k premýšľaniu o súčasnom ľudstve. Dá sa virtuálna partnerka naozaj milovať a dokáže to ona alebo je to len program, ktorý má človeka zotročiť cez jeho základné pudy a potreby? Sme takí závislí na technológiach, že výpadok by znamenal zánik? Sme tak odtrhnutí od sociálneho kontaktu, že umelá bytosť je ľudskejšia ako človek? Rovnako ako nadčasový Blade Runner, na tento piedestál kultovosti môže dosiahnuť i jeho pokračovanie.

Komu chýba vo filme viac akcie, určite ocení poslednú polhodinu v bičujúcom oceáne. Tá ma doslova nedýchajúc pribila do sedadla a je to to najlepšie/najoriginálnejšie, čo som za ostatné roky videl. Vtedy sa objaví na scéne i Harrison Ford, pointa začne gradovať a snový záver dáva nádej na slubné pokračovania a zároveň uzatvára film i ako celok. Rovnako ako originál.

Nebyť lietajúcich USB klúčov minidronov, kludne by som si myslel, že ide vizuálne o film z roku 1982. Villeneuvev cit pre vizuál by sa mal povinne vyučovať na filmových školách. Upršaná atmosféra ostala – ak neprší, aspoň sneží – ale noir pocit sa vytratil. Namiesto neho

prevláda bezútešná červená hrdza postapokalyptického sveta alá Mad Max. Nový Blade Runner je famózna pocta kultovému sci-fi, čo je určite aj zásluhou spolupráce pôvodného scenáristu. Taktiež dunivý, rušivý, zámerne znepokujujúci hudobný podmaz skvelo nadväzuje na legendárneho Vangelisa. Hans Zimmer a Benjamin Wallfisch stvorili soundtrack, ktorý sa síce bude ťažko počúvať osve a zaručene privedie depresiu, ale spolu s nadčasovou réžiou vytvára dokonalú symbiózu obrazu a zvuku. Blade Runner 2049 znepokojuje pomerne možnou

bezcitnou víziou blízkej budúcnosti, podivnými erotickými naráciami (sochy, zrod droidky, klon postavy z jedničky) a hlavne s citom rozširuje univerzum Blade Runnera spôsobom, akým by to v súčasnej forme nevládol ani samotný Ridley. Ak príde pokračovanie od rovnakého režiséra, budem rád, ak nie, nič sa nedeje, lebo jedna kapitola sa definitívne uzavrela a tie dve pol hodiny v losangelskom daždi boli osviežujúco veľkolepou poklonou.

„Bladerunner 2049 je dva a pol hodinová pocta kultovému sci-fi Ridley Scotta, vizuálna pastva pre oči a pomalý sci-fi epos. Bez pozretia originálu to síce veľmi nedáva zmysel, ale záverečná polhodina absolútne výráža dych a dejovo film do seba dokonale zapadne lepšie ako 5000-dielne puzzle. Keď budeme o 20 rokov randiť s virtuálnou realitou, možno to dosiahne i na nadčasovosť a kultový status jedničky. Ale i napriek výhradám Denis Villeneuve nesklamal a ide o sci-fi roka – a najupršanější film na roky dopredu. Sci-fi film roka je tu a vizuálne/hudobný orgazmus si človek najlepšie užije práve na veľkom plátne.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 108 min

Réžia: Niels Arden Oplev
 Scenár: Ben Ripley, Stephen Susco
 Kamera: Eric Kress
 Hudba: Nathan Barr
 Obsadenie: Nina Dobrev, Ellen Page,
 Kiersey Clemons, Diego Luna, Kiefer

PLUSY A MÍNUSY:

- + Ellen Page
- + Vizuálne spracovanie posmrtných scén
- Scenár
- Nezaujímavé postavy
- Zbytočnosť filmu
- Koniec

HODNOTENIE:

Hráči so smrťou

POSMRTNÝ MIŠMAŠ

Rok 2017 je pre hororový žáner jeden z tých lepších. Mali sme možnosť vidieť skvelého Rozpolteného, bizarný Liek na život, sci-fi horor Život, tematicky zaujímavého Utečenca a mnoho ďalších. Tentoraz do kín prichádza nová filmová spracovanie staršej klasiky od režiséra Joela Schumachera Hráči so smrťou (1990). Remakeu sa chopil Niels Arden Oplev (Muži, ktorí nenávidia ženy, 2009).

V tomto mysterióznom thrilleri s prvkami hororu sledujeme skupinu študentov medicíny, ktorí majú v pláne zistiť, ako vyzerá posmrtný život. Začnú na sebe experimentovať a opakovane sa dostávajú do stavu klinickej smrti.

Zo začiatku im tieto experimenty prinášajú špeciálne schopnosti, napríklad zvýšenú inteligenciu. Všetko má však svoju cenu a ani v tomto prípade to nebude inak. Myslím si, že film nemal úmysel zo seba spraviť aj komédiu, no podarilo sa mu to. Hráči so smrťou sa veľmi ťažko zaradujú do určitých žánrov. Snímka jednoducho nefungovala ani ako mysteriózny thriller, ani ako horor.

Šokujúci začiatok - a to je všetko

Príbeh nie je komplikovaný, odohrá sa v ňom minimum prekvapení, a aj tie sú ľahko predvídateľné. Dovolím si tvrdiť, že ak ste videli čo len pár hororových filmov, budete vedieť, akým smerom sa príbeh uberie. Okrem úvodnej scény a vizuálne pôvabných posmrtných scén sa vo filme nedeje veľa zaujímavého. Po niekoľkých minútach prichádzajú nechcene vtipné dialógové scény, razom je akýkoľvek náznak napínavého deja fuč a film sa nesie na podivnej vlne striedajúcej prvky všetkých možných žánrov. Dve tretiny postáv sú nezaujímavé a nudné, až na postavy študentov Courtney (Ellen Page) a Raya (Diego Luna). Ostatní sú nevýrazní, nudil som sa s nimi a nevedel som sa s nimi stotožniť.

Odpustenie, vina, trest a duchovia minulosti

Hráči so smrťou sa pohrávajú aj s témami náboženstva. Nie je to zlý nápad, žiaľ, tento remake nefunguje. Väčšina

scén, ktoré mali byť úderne a citovo zafarbené, generovala skôr prevrátenie očí s pocitom klišé. Príkladom je zobrazenie „anjela“, ktorý samozrejme pomôže vtedy, keď to divák najviac očakáva.

Vizuál filmu nie je najhorší, no tvorcovia mohli využiť viac fantázie. V posmrtnom živote predsa pravidlá materiálneho sveta neplatia. Hudba bola vo väčšine scén taktiež dosť nevýrazná. Hráči so smrťou sú duchom minulosti, ktorý mal odpočívať v pokoji. Sú Pandorinou skrinkou, ktorá bola zbytočne otvorená. Znova sa potvrdzuje pravidlo nových zbytočných remakov, ktoré jednoducho nefungujú a nesú sa na vlne popularity ich predchodcov. Preto mi nejde do hlavy účasť Nielsa Arden Opleva a Ellen Page. Dokonca aj, ak si odmyslíme existujúcu staršiu verziu tohto filmu – aj v tomto prípade nejde o dobrý film, ale len o podpriemerný. Jednu hviezdičku pridávam kvôli Ellen Page. Návštevu kina by som veľmi dôkladne zvážil, ale ak máte náladu na niečo nenáročné a máte v oblúbe niektorého herca/herčku z filmu, tak smelo do toho.

Adrian Líška

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™

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 112 min

Réžia: Michael Cuesta
 Predloha: Vince Flynn (kniha)
 Scenár: Stephen Schiff, Michael Finch, Edward Zwick, Marshal... (vice)
 Kamera: Enrique Chediak
 Hudba: Steven Price
 Hrajú: Dylan O'Brien, Michael Keaton, Taylor Kitsch, Scott Adkins, Shiva Negar, Sanaa Lathan, David Suchet, Mohammad Bakri, Joseph Long, Trevor White, Richard Price, Graham Curry, Ronan Summers, Jeff Davis, Chris Webster, Charlotte Vega, Bentley Kalu, Matt Rippy, Khalid Laith, Damian Dudkiewicz

PLUSY A MÍNUSY:

- + úvodná scéna na pláži
- + automobilová naháňačka
- hlavná postava Mitcha
- jednoduchý scenár
- bezduché kopírovanie Bournu
- tragický koniec

HODNOTENIE:



Americký zabijak

MAZE RUNNER BEŽÍ PO KRKU MOSLIMOM V LABYRINTE TERORIZMU

So špiónážnymi trilermi sa za poslednú dobu rozsypalo Bin Ládinove vrece. Nerád miešam politiku do svojich recenzií, ale v prípade Amerického zabijaka, kde to bije ako päť na oko, je ťažké sa tomu vyhnúť. Po vynikajúcom inteligentnom britskom V utajení (2017) tu máme priamočiarejší čiernobiely americký náhl'ad na svetový terorizmus.

Mladý Mitch (Dylan O'Brien) si užíva predčasné medové týždne s priateľkou v zámorskem letovisku. V mori ju požiada o ruku a presne v tom momente zaútočí na rezort partička nasr..dených moslimov s letlampami (teda omyl, kalašnikovmi) a ona umiera s prsteňom na ruke. To nie je žiaden spoiler, nakoľko ide len o geniálny úvod. Keby sa v podobnom tempe a zrežirovanej akcii niesol celý film, máme tu kandidáta na akčný film roka. Mitch postrelený prežíva. Posúvame sa v čase





o niekol'ko mesiacov, kedy sám vystopuje teroristickú bunku stojacu za útokom a mstí sa. To neostane bez povšimnutia CIA a tá ho najíma do špeciálneho komanda na boj proti akútnej hrozbe nukleárneho výbuchu. Samozrejme, z Ruska zmizlo niekol'ko kíl plutónia, kúpili ho Iránci a chystajú sa ho odpáliť v Európe. Náš nádejný žoldnier podstupuje drsný výcvik u bývalého agenta, stvárneného vynikajúcim zreinkarnovaným Kevinom Costnerom, ktorý ani ako herec, ani ako agent rozhodne nepatrí do dôchodku a charizmomu t'ahá opäť prvú ligu. Podarí sa americkému zabijakovi v posledných sekundách zachrániť svet pred ničivým výbuchom?

Prvú výhradu mám k obsadeniu hlavnej úlohy. V tínedžerskom Maze Runnerovi bol päťdesiatkilový Dylan skvelá voľba. Do dospelého akčného filmu sa však nehodí. Drsný výraz nerobí skromný pubický porast na brade ani našprtanie sa Koránu spredu odzadu. Snahu mu však uprieť nemožno a ani tie tréningy v posilovni pred filmom.

V porovnaní s V utajení, v ktorom bol scenár vždy o krok vpred pred divákom a jeden nepredvídateľný zvrät striedal druhý, je Americký zabijak čitateľnejší ako lepoporelo v literárnom klube Ernesta Hemingwaya. Až príliš mi pripomenul nemohúcnosť nových Transformerov či Bojovej loďe (2012). Film po vynikajúcom úvode, ktorý ma nabudil na ďalšie tohtoročné filmové prekvapenie, úplne stráca tempo a zábrda do klišovitých akčných vôd starých segaloviek či van dammoviek. Iránci sú zlí, Američania dobrí, CIA je len štatistom v slede náhodných udalostí a všetko sa deje v posledných sekundách pred katastrofou. Plus ohrdnutý bývalý agent, ktorý má všetko

na svedomí a vypečie s každým. To sú bradatejšie kliše ako Afghānec zalezený desať rokov v jaskyni. I menšie náznaky kvality – boj v hoteli či scéna so psami – zabíja klasický americký, úplne najhorší možný koniec, v ktorom i elementárna logika strmo klesá do hlbín oceánu.

Samotná réžia pomerne neznámeho Michaela Cuesta (výborný, podobne ladený seriál Homeland) je bez nápadu a bondovsky naivná. Oveľa radšej by som bol, keby sa nesnažil kopírovať Bournov mýtus a priniesol nejaký svoj nápad alebo len čistú akčnú jazdu bez zbytočného filozofovania a náhľadu do svetovej politiky. Akcia mu ide, čo dokazuje i výborná automobilová naháňačka a zároveň product placement na novú Alfa Romeo Gullia. Mať zbytočných stotisíc, hneď si idem po neho k najbližšiemu predajcovi áut. Alebo sa pridám do US Navy. Najviac ma ale prekvapila bezpohľavná a nudná hudobná vložka od Stevena

Pricea, ktorý má na svedomí ostatné roky špičkové soundtracky k Suicide Squad či tohtoročnému Baby Driverovi.

Americký zabijak tak ostáva len klasickou letnou jednohubkou, kedy pri chrúmaní popcornu potrebujete vypnúť mozgové závitky a druhý deň ráno si už ťažko vybavíte, o čom vlastne film bol.

„Ďalší wannabe klon Bournu z prostredia moslimského terorizmu. Veľa sa tu bojuje alá Matt Damon s uterákom, ale na rozdiel od Atomic Blonde je to len slabá kopírka. Veľa sa tu keca, akcie je pomenej a ak je, je klišovitá až hrôza. Ak potrebujete vypnúť pri priamočiarom akčnom výplachu, Zabijak je ideálna voľba. Ak hľadáte inteligentnejšiu zábavu, vyhnite sa kinu oblúkom.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 90 min

Réžia: Terrence Malick
 Scenár: Terrence Malick
 Kamera: Paul Atkins
 Hudba: Hanan Townshend,
 Simon Franglen
 Strih: Rehman Nizar Ali, Keith Fraase
 Hrajú: Cate Blanchett (hlas)

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál filmu

- nezaujímavá náplň
- pomalé tempo

HODNOTENIE:



Cesta času

ŤAŽKÁ ÚLOHA NAZRIEŤ NIEKOMU DO HLAVY

Ako vznikol tento svet? Čo bolo pred ním a čo bude po ňom? Toto sú otázky, na ktoré sa neodpovedá až tak ľahko, a predsa sú hlavnou náplňou nového filmu Cesta času od Terrence Malicka. Teda, filmu... Cesta času je oficiálne dokumentárny film, ale žiadne presné informácie v ňom nehl'adajte. Hoci často zábery zobrazujú pravdepodobnú verziu historických udalostí, namiesto vedeckého výkladu dostanete ambientný inštrumentálno-zborový soundtrack spojený s hlasom Cate Blanchett prednášajúcim množstvo zádušných filozofických otázok.

Film nás preniesie od počiatku vesmíru až po jeho koniec. Môžeme pozorovať vznik planét – a teda aj Zeme, vývoj počas prvých miliárd rokov, vznik života, vývoj ľudí až po zánik vesmíru. Toto všetko je navyše obohatené aj o naoko amatérske

zábery s určitým umeleckým zámerom z akejsi indickej oslavy alebo o úvodné obrazy tulákov z ulice. Hodnotiť Cestu času je náročné. Nielen preto, že tento

dokumentárny nemá zápletku či postavy, ale hlavne preto, že snímok pôsobí ako náhl'ad do Malickovej hlavy. A ten nemusí sadnúť každému. Pod'me sa spolu ale pozrieť, čo môžete od filmu očakávať.

Ako prvé k vám prenikne vizuál filmu. Úchvatný vzhl'ad je jedna z najvýraznejších vecí, ktorými Cesta času





disponuje. Režisér Terrence Malick sa stretol s ťažkou úlohou – chcel vo filme zobrazit' všetko, vznik vesmíru, vznik života, pravekých živočíchov či posledné chvíle Zeme – a to sú udalosti, z ktorých veľa vizuálnych poznatkov nemáme.

Aby tieto udalosti zobrazil, musel použiť CGI animáciu, ktorá, našťastie, už v tejto dobe dosahuje takých kvalít, že sa mnohokrát nedá rozoznať od reality. Okrem jedného nepodareného pravekého jaštera tak môžete sledovať úchvatné animované scenérie prelínajúce sa s nakrútenými zábermi a neviete rozlíšiť, čo je jedno a čo druhé.

Zaujímavé je, že film by mal byť do veľkej miery aj vedecky presný. Malick na ňom pracoval cez 30 rokov a okrem nakrúcania rôznych prírodných záberov, ktoré sa vyskytnú len raz za život, strávil tento čas aj rozhovormi so špičkovými svetovými vedcami. A väčšina filmu aj vyzerá historicky korektne, až na jednu pasáž. Tá sa objaví v neskoršej časti



l'udí. Namiesto toho po plátne behala skupinka nahých, kompletne oholených (teda až na bradu na vysunutej sánke), dokonale vystretých vypracovaných atlétov. Pri pohľade na tých päť holých zadkov naháňajúcich šiesty holý zadok po zoschnutej krajine som nemohol nič iné, iba sa v duchu smiať a premýšľať, ako sa museli cítiť herci, ktorí mali hrať našich predkov – a namiesto toho len v Adamovom rúchu naháňali svojho (taktiež nahého) kolegu.

Toto všetko sú stránky filmu, na ktorých sa dá ako-tak objektívne zhodnotiť ich kvalita. Keď však príde na filozofické poslanstvo filmu – existenčné otázky



filmu, keď sa z vývoja planéty presunieme na vývoj človeka. Na zobrazenie pravekých ľudí sa Malick rozhodol nepoužiť animáciu, ale živých hercov.

Pohľad na nich ma donútil pousmiať sa. Malickovi pral'udia totiž neboli chlpatí, v kožušine oblečení prapredkovia

od Cate Blanchett prelínané s naoko nesúvisiacimi pasážami točenými amatérsky pôsobiacou kamerou – objektívny názor sa hľadá ťažko. Mňa osobne Malickovo filozofovanie nenadchlo, po prvom úžase z krásneho vizuálu som sa následne iba nudil. Teda až na spomínaných naháčov behajúcich po Sahare, na ktorých som sa aspoň zabavil. Vďaka tomu som však aspoň ocenil relatívne krátku stopáž filmu, ktorá nepresiahla 90 minút.

Či sa vám teda film bude páčiť, záleží od vás. Vizuál má síce krásny, ale Cesta času rozhodne nie je filmom, ktorý by ste museli vidieť za každú cenu.

„Terrence Malick prináša film, ktorý vznikol viac než 30 rokov, a je to na ňom vidieť. Zábery má síce krásne, ale všetko ostatné akosi nevyčnieva z davu a film v konečnom dôsledku nudí.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Slovensko, 2017, 86 min.

Réžia: Juraj Lehotský
 Scenár: Juraj Lehotský, Marek Leščák
 Hudba: Aleš Březina
 Obsadenie: Robert Roth, Bibiana Nováková, Petra Fornayová

PLUSY A MÍNUSY:

- + Nina (Bibiana Nováková)
- + Reálne vykreslenie rodinnej situácie
- + Uveriteľné a kvalitné herecké výkony
- + Rodinné napätie
- + Scenár
- + Hudba
- Trasl'avá kamera
- Nevyužitý potenciál záveru

HODNOTENIE:

Nina

POCTIVÁ SYMBOLICKÁ DRÁMA

Do kín sa dostala slovensko-česká dráma **Nina**. Réžie sa chopil Juraj Lehotský (Zázrak, 2013) a takisto aj scenáru spolu s Marekom Leščákom. Názov filmu nám naznačuje, že sa jedná o drámu, ktorej ústrednou postavou bude dvanásťročná Nina (Bibiana Nováková). Nine sa rozpadá svet, pretože sa jej rodičia (Petra Fornayová, Robert Roth) rozvádajú. Nerozumie im a cíti sa oklamaná. Jej jedinou radosťou je plávanie, ktoré jej dodáva pocit istoty a nádeje. Vzt'ahovú krízu mamy a otca sa Nina rozhodne riešiť radikálnym spôsobom. Bude vo svojom snažení úspešná?

O mame a tatovi

Príbeh filmu je jednoduchý, priamočiary, ale účinný. Ústredná postava Nina (Bibiana Nováková) je sympatická a



obl'úbite si ju hneď od začiatku. Vo svojej podstate sa dej točí okolo Niny, no zároveň aj netočí. Juraj Lehotský mal dej dobre premyslený, pretože mama (Petra Fornayová) aj otec (Robert Roth) sa správajú k Nine egoisticky, ale stále k nej prejavujú lásku a záujem. Problém bol v tom, že prednosť mali

ich pocity pred pocitmi vlastnej dcéry. Tvorcom sa podarilo výborne zobrazit' stereotypnú rodinu v kríze. Čím viac sa príbeh posúval vpred, tým viac ste mali pocit, že sa pozeráte na reálnu rodinu. Nina prežívala ťažké chvíle, ktoré ste prežívali s ňou a vyrovnávala sa s nimi po svojom.

Nina je poctivá dráma založená na troch hlavných postavách. Hlavným ťahúňom filmu sú dialógy, ktoré rozvíjajú postavy a odhaľujú ich osobnosť. Dialógy boli maximálne uveriteľné, herci neprehrávajú a nejedná sa ani o vynútené hranie s citmi diváka. Dialógy a situácie sa dejú akoby prirodzene. Je to spôsobené aj tým, že tvorcovia filmu majú pravdepodobne presne zmapovaný spôsob života niektorých rodín a tieto zážitky vierohodne preniesli aj na filmové plátno. Napätie bolo stupňované cez ústrednú postavu Ninu a musím napísať, že bravúrne. Hádky a ignorovanie Nininých citov napätie vystupňovali naozaj vysoko.

Nina je citlivé dieťa - ako každé dieťa

Herecký výkon Bibiany Novákovej je skvelý, uveriteľný, neprehrávaný a sympatický. Ak by táto ústredná postava nebola vykreslená a zahraná na filmovom plátno takto kvalitne, film by zo svojho šarmu stratil naozaj veľa.

Napriek tomu, že postavy mamy a otca nie sú vôbec zle vykreslené a zahrané, ba práve naopak - jedná sa o kvalitné herecké výkony, Nina ich prevyšuje. Úmysel filmu bol teda zrejme splnený. Robert Roth herecky predstihol svoju kolegyňu Petru Fornayovú, keďže vo filme pôsobil sympatickejšie a vierohodnejšie. V každom prípade ich herecký vzťah (ne)fungoval na výbornú.

Zaujímavým elementom vo filme bol spôsob, akým sa Nina vyrovnávala s rozvodom svojich rodičov. Zo začiatku nešlo o nič netradičné. Nina si poplakala, nešla do školy a podobne. Postupne však



začala mať podivné sny, ktoré boli vo filme vykreslené dosť záhadným spôsobom. Napríklad sa jej snívalo, ako išla chytat' mesiac na žeriavy so svojim otcom.

Tieto sureálne scény boli nakrútené s temným podtónom a mali v sebe ukrytú silnú symboliku, ktorá odrážala dianie v príbehu. Aleš Březina vytvoril pre film skvelo pasujúcu depresívnu hudbu v podobe smutných huslí a čela. Depresívne a pomalé husle sú pamätné najmä zo záveru filmu. Bol radikálny čin Niny riešením? Na to si musíte nájsť odpoveď sami.

Nemilé prekvapenia

Nemilé prekvapenia sú len dve. Prvým je kamera. Osobne nemám veľmi rád roztrasenú ručnú kameru vo filmoch, a takáto kamera sa žiaľ objavila aj v Nine. Stále mi však vadila menej ako ručná kamera z nedávnej

Bebjakovej Čiary (2017). Ďalším nemilým prekvapením je záver. Nežľaknite sa, nie je to až taká veľká tragédia.

Zamrzelo len nevyužitie vybudovaného napätia do niečoho väčšieho a katarzického. Pričom potenciál vyhrotiť dej ešte viac tu naozaj bol. So záverom filmu Nina som bol spokojný len z časti, ale nebolo to nič katastrofálne, čo by filmu rapidne uškodilo.

V konečnom dôsledku sa jedná o silnú poctivú drámu s prímiesou záhadnej atmosféry, ktorá až tak nevyčnieva z priemeru, ale je niečím osobitá.

Tou osobitosťou je práve Nina v podaní Bibiany Novákovej - ústredná postava, ktorá svojimi činmi prinútila rodičov zamyslieť sa nad tým, čo je naozaj vzácne a nenahraditeľné, že pravá rodina je iba jedna a dieťa si vyžaduje lásku oboch rodičov nehladiac na súčasnú okolnosť.

Film Nina je možno aj varovným prstom, ktorý v sebe skrýva silnú symboliku potreby lásky a záujmu, ktoré si dieťa vyžaduje od oboch rodičov.

„Film Nina je poctivá symbolická dráma, ktorá v sebe skrýva oveľa viac, než sa môže na prvý pohľad zdať. Ak budete zvažovať návštevu kina, dajte si pozor, ide o divácky náročnejší film. Túto drámu definujú kvalitné a uveriteľné dialógy a situácie či výborne zahraná hlavná hrdinka Nina. Je to príbeh o rodine, láske a záujme.“

Adrian Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Elan Mastai
 Dnešok nie je naposledy

Rok vydania: 2017
 Žáner: Spoločenské romány

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavá téma
- + nenáročné
- + oddychové čítanie
- množstvo odborných výrazov
- veľký rozsah a počet kapitol



HODNOTENIE:



Dnešok nie je naposledy

STAČÍ JEDNA SEKUNDA A VŠETKO MÔŽE BYŤ INAK

Autor knihy, Elan Mastai, sa narodil vo Vancouveri a s rodinou žije v Toronte. Píše filmové scenáre. Kniha Dnešok nie je naposledy, spisovateľov prvý román, je o verziách nášho JA. Verziách, ktorých sa časom zbavujeme alebo do ktorých dorastáme. Elan nám predstavuje príbeh o priateľstve, rodine, o neočakávaných cestách, alternatívnych dráhach a o mnohých podobách lásky. Román je naplnený humorom, srdečnosťou, hlbokými postrehmi, inteligenciou a autorovým úžasným talentom prísť s čímisi novým.

Poznáte budúcnosť, ktorú nám predpovedali ľudia žijúci v päťdesiatych rokoch 20. storočia? Ich predstavy sa naplnili. V roku 2016. Vo svete, kde žije Tom Barren. No vo svete, ktorý sme mali mať my. V roku 2016. Technoutópia, predvídaná optimistickými autormi sci-fi v päťdesiatych rokoch 20. storočia. Tam, kde

existujú lietajúce autá a pohyblivé chodníky. V ríši, kde sa avokáda nekazia a punk rock nikdy neexistoval... Jednoducho nebol potrebný.

V tom roku 2016 má každý človek všetko, čo potrebuje na šťastný a pohodlný život. Každý, až na Toma. Ten si v úžasnom idealistickom svete nevie nájsť svoje miesto. Po tragickej nehode, pri ktorej zahynula Tomova matka Rebecca Barrenová, Victor Barren, Tomov otec, z ľúlosti a pre pocit viny ponúkne synovi pracovné miesto. Rovnako ako takmer všetci ostatní žijúci v ich svete, aj Tom začal pracovať v laboratóriu, ibaže šéfom mu bol vlastný otec. Tomov vzťah s otcom nikdy nebol ideálny. Práve naopak, bol plný napätia, pretože Victor mal vždy plné ruky práce s dôležitým výskumom a Tom ho ustavične sklamal. Po smrti matky ich vzájomný vzťah ochladol ešte viac, až prestali

spolu akokoľvek komunikovať. Teda až do momentu, keď Toma jeho osudová nehoda položila na lopatky. Pre Toma to je najlepšia noc v živote. Nasledujúce ráno však prerastie do najhoršieho dňa, aký kedy zažil" (s. 126).

Tom sa snažil napraviť všetko, čo pokazil, avšak pri unáhlenom rozhodnutí skomplikoval celú situáciu ešte viac. Zmenil nielen svoj život, ale aj samotnú štruktúru vesmíru. Cestoval v čase, no raz pri takomto zahrávaní sa s časom nastali komplikácie a Tom uviazol v našom roku 2016, vo svete, ktorý MY pokladáme za skutočný, no jemu pripadá ako dystopická pustatina.

Kniha dokazuje, že každý moment je veľmi dôležitý. Niekedy zmena čo i len jedinej sekundy v našom živote by mohla mať neuveriteľné následky možno až gigantických rozmerov. Tom prejde viacerými krajinami, kontinentami a časovými pásmami. Pokúsi sa zistiť, kto naozaj je a ako má vyzerat' jeho – naša – budúcnosť.

„Nie som génius ako Lionel Goettreider, Kurt Vonnegut či môj otec. No aj ja mám svoju teóriu: Nehoda sa netýka iba techniky, ale aj ľuď. Každý človek, s ktorým sa zoznámite, vám vnesie do života haváriu, ktorá s ním súvisí. Čo môže vyjsť a čo sa môže pokaziť...“ (s. 20)

Autorov štýl písania sa vyznačuje množstvom cudzích a zložitých odborných výrazov, ktoré mňa ako nezainteresovaného človeka začali postupom času nudiť. V úvode, v ktorom sa striedali príbehy typu zoznamovačiek, priebehu smrti..., som sa konečne dostala k jadrú príbehu. Ten bol na rozdiel od úvodu omnoho pútavejší. Téma príbehu konečne dostala zaujímavý rozmer.

Román je členitý na množstvo zbytočných kapitol, ktoré príbeh nezjednocujú, ale naopak, dosť ho rozbíjajú, čo najmä v samotnom závere nie je veľmi atraktívne. V tomto prípade by sa tu skôr hodil plynulejší príbeh deja, pričom jednotlivé kapitoly by som predĺžila, čím by som zároveň znížila nezmyselný počet kapitol.

Ak ste fanúšikmi sci-fi príbehov a zároveň vás bavia zápletky s komplikovanými vzťahmi, tak táto kniha by vás mala zaujať. Román nesie zaujímavú myšlienku, preto sklamaní určite nebudete. Tento príbeh v sebe nesie aj odpovede na otázky: Kto vlastne sme? Aká je naša budúcnosť? Prečo žijeme tak ako žijeme? Podľa hlavného hrdinu je táto kniha o tomto: Život, ktorý máte viesť, neexistuje.

Monika Siekelová

ZÁKLADNÉ INFO:

 Lars Kepler
 Paganiniho smlouva
 (audiokniha)

 Rok vydania: 2015
 Žáner: Detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

- + krátke kapitoly
- + akčný dej
- + napätie
- + sprievodné úryvky klasickej hudby medzi kapitolami
- + interpret knihy
- nepochopiteľné chovanie vedľajších postáv
- hlavné postavy

HODNOTENIE:


podpismi riskujú nielen svoje životy, ale aj životy svojich blízkych.

Akčnosť sa celému príbehu nevyhýba, práve naopak. Niektoré akčné momenty sa môžu poslucháčom zdať priam neuveriteľné a ako v štýle holywoodských filmov. Nie sú však až také nereálne, a preto hodnotím napínavosť a vzrušujúce scény ako pozitívum.

Postava hlavného hrdinu sa mi nepozdáva, ak ho teda môžem pokladať za klúčovú postavu. Komisár Joona Linna ma nezaujal ani po osobnej, ani po profesionálnej stránke. Počas počúvania audioknihy mi jeho konanie prišlo nudne tuctové a vonkoncom nie také intuitívne, ako by ste očakávali od vyšetrovateľov veľmi zamotaných zločinov. Je to však len jednostranný uhol pohľadu, nakoľko fanúšikovia švédskej dvojice Lars Kepler majú iste iný názor. Medzi fanúšikov kepleroviek sa radí aj interpret audioknihy, ktorý v exkluzívnom rozhovore pre portál dopocutia.sk povedal: „...Joona Linna je mi veľmi blízky. Keby to bolo možné a naskytla by sa taká príležitosť, zahrál by som si ho kľudne aj vo filme...“.

Paganiniho smlouva

DIABOLSKÁ ZMLUVA, Z KTOREJ SA NEVYKRÚTITE ANI VLASTNOU SMRŤOU

Pokračovanie príbehu zo série Joona Linna privedie tentokrát vyšetrovateľa k mimoriadne nebezpečnému, zamotanému prípadu. Na palube opustenej lode sa nájde utopená žena v suchých šatách. Ako sa mohla takto záhadne utopiť? Prečo je nezvestná aj sestra utopenej spolu s priateľom? A má to nejakú súvislosť s obeseným mužom, ktorý sa stretol s obchodníkmi so zbraňami? Komisár Joona Linna má čo robiť, aby rozplietol zdanie nesúvisiace udalosti. Čas sa mu však kráti, pretože prešibaný nájomný vrah bez mena stále číha na svoje ďalšie obete.

Príbeh sa začína dost' mäťuco (teda aspoň pre mňa) pre striedanie kapitol o úniku sestry zavraždenej aj s priateľom a s vyšetrovaním už utopenej ženy. Časová os príbehu preto zachytíte až po pár kapitolách, čo mne trochu prekážalo. Na druhej strane prinajmenšom viete, čo sa deje v určitom čase na inom mieste.

Ozvlášťňujúcim plusom audio verzie Paganiniho zmluvy sú sprevádzajúce fragmenty zo skladby Capriccio č. 24, ktoré spolu s ďalšími pochmúrnymi zvukovými podtónmi dopĺňajú temné napätie príbehu. Autori počas celej knihy zdôrazňovali význam Paganiniho a jeho majstrovstva. Niektorí tvrdia, že skladateľ uzavrel zmluvu s diablom, pretože jeho hudobné kompozície sú také náročné, že ich

iní umelci nedokázali zreprodukovať. Práve to inšpirovalo manželskú dvojicu pod umeleckým menom Lars Kepler, aby napísali príbeh o zmluve s diablom, ktorú je nemožné zrušiť.

Ale späť k samotnej knihe. Krátke kapitoly sú pre poslucháča pri striedaní časových rovín príbehu veľkou výhodou. Po vypočutí jednotlivých kapitol som si po počiatkovej zmätenosti vedela priradiť časový horizont udalostí. Jedna časová rovina je o vyšetrovaní záhadne utopenej mladej ženy a pátraní po jej nezvestnej sestre, druhá dejová línia je o zbesilom úteku pred neznámym vrahom, pričom ani samotní prenasledovaní nemajú potuchy, prečo ich chce zabiť. Počas úniku pred smrťou stretnú štvanci vedľajšie postavy, ktoré sa namiesto poskytnutia pomoci zachovávajú absurdne, čo poslucháča núti k zamysleniu.

Medzitým komisár Joona Linna musí do vyšetrovania zapojiť svoju ambicióznu kolegyňu Sagu a spolu s ňou získať dôkazy o obchode so zbraňami, za ktorým stoja veľmi vplyvní ľudia. Tí by sa dali prirovnať k politickej mafii, ktorá svoje ciele dosahuje prostredníctvom uzavretých spojenectiev s vybranými veľvyslancami krajín tretieho sveta a ľudmi na tých správnych stoličkách vo švédskych úradoch, ktorí svojimi

Knihu načítal Pavel Rímský, známy český herec a dabér, ktorý má na konte skoro 1500 nadabovaných filmov, seriálov a dokumentov. Spoznať, resp. identifikovať ho po hlase môžete najmä z filmov Rocky 1-5, v ktorých daboval Sylvestera Stalloneho alebo z nemenej známej Policajnej akadémie, v ktorej prepožičal svoj hlas seržantovi Hightowerovi (Bubba Smith).

Obal knihy aj audioknihy je rovnaký, mňa však nezaujal tak ako samotný názov a anotácia príbehu, pre ktorú som sa rozhodla túto knihu v audio podobe vypočuť.

Záver vyústil do ďalšej hollywoodskej akčnej scény a celkové rozuzlenie napínavého deja malo svoje opodstatnenie, ale viac-menej ma ukončenie príbehu sklamarilo. Vzhľadom na toľko opakovanú metaforu zmluvy s diablom nemal príbeh ani vonkoncom taký mystický nádych, aký by ste očakávali, len jeho slabý príchut'.

„Vypočujte si napínavný príbeh o zmluve s diablom, ktorá sa ani smrťou nekončí.“

Katarína Hužvárová



Videli ste v minulých dieloch...

