

GENERATION

TESTOVALI SME
HTC U11

HRA MESIACA
ELEX

VIDELI SME
Blade Runner 2049

**Synology
DS418**



SÚŤAŽ
**Sound BlasterX
Katana**



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

REDAKCIÁ
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktory / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová,
Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Lubomír Čelár, Daniel Pauliny,
Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter
Vnuk, Stanislav Jakubek, Lukáš Bátpa Norbert Bitto, Mário
Loren, Miroslav Goč, Miroslav Konkol, Matúš Bednárik, Lukáš
Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Žaborská,
Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová,
Katka Hužárová, Ivana Vrabičová, Adrián Liška, Ján Hamlik,
Michaela Medvedová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška

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

Titulka
HTC U11

MARKETING A INZERCIA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421-903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín is available for licensing.
Contact the international department to discuss
partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421-903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestyle magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektrickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vymieňa práve
kedysi kľúč až bez predošlého upozornenia.

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

DÔLEŽITÉ UPOMORNENIE
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 súhlasit'
s názorm vydavateľa alebo názorm redakcie.

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii
výlučne sú vlastní inzerentov, pripadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

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

ISSN 1338-709X



■ Hranica medzi netaktnosťou a hyenizmom

Mýl' sa je l'udské. 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 potrel 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 dás diablu prst, zoberie si celú ruku“.

Preto je najčastejšou tému v hernom biznise to, že mikrotransakcie už prekročili únosnú mieru. Shadow of War, Battlefront, Forza Motorsport 7 a hromada ďalších. Je smutné, že konverzácia sa odkláňa od kvality a dospelí sme do štadia, 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 recenzí a zaujímavých článkov.

Šup teda do čítania.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Editoriá

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.
Ak sa k nim chcete pridať aj vy, kontaktujte prosím našu redakciu.

AORUS

BEZ LIMITOV

HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY AORUS Z370



@gigabyteczsk
sk.gigabyte.com

GIGABYTE™

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Richard Mako

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



Nový matchmaking patent

Americký patentový úrad včera uznał spoločnosti Activision patent na nový systém matchmakingu, ktorý podporuje predaj mikrotransakcií v hrách a opisuje algoritmy priradovania hráčov tak, aby sa zvýšila pravdepodobnosť zakúpenia st'ahovateľného obsahu.

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

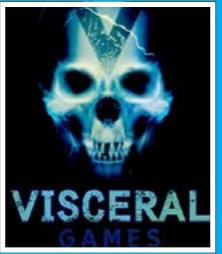
zbraň, Microtransaction Engine môže priradiť hráča do zápasu, kde je daná zbraň veľmi efektívna. Toto môže podporiť hráča k budúcim nákupom na dosiahnutie podobných výsledkov.“

Iný príklad zasa môže spojiť nového hráča s lepším hráčom so zakúpenou výbavou. „Nový hráč sa môže túžiť stat' 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 týmom 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 hřbu 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 hned zakúpiť bundle, v ktorých sa nachádzajú títo hrdinovia, mounti či skini.



D3 na l'ade

Novinky sú nedohľadne

■ Na BlizzCon 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 niekol'ko 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 t'ažké výzvy a d'alšie dve budú pokračovaním príbehu.

■ ...Guerrilla Games ohlásilo kompletnejšiu 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.

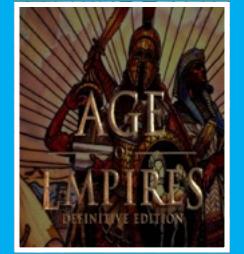
AC: Origins

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 nešpecifikovaný 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 vyníka 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 čepelou, vďaka čomu má ultratenký profil s hrúbkou od 17,9mm do 16,9mm v najtenšom bode. Vďaka kompaktným 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 odvádzat 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 lagu či vizuálnych nedostatkov. Široké pozorovacie uhly a 100% pokrytie farebného priestoru sRGB zabezpečujú realistické zobrazenia farieb z každého uhlia. 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€.



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

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€.



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 držadlach, aby zabezpečili pevné uchopenie.

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

MSI Infinite X



MSI predstavuje herný desktop Infnite 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 snímkovania 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 striekajúccej vode a taktiež podsvietením v piatich zónach. Klávesnica je k dispozícii za odporúčanú cenu 69,99€.

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



iRobot Roomba oslavuje 15 rokov

V roku 2002 svet používal sociálnu sieť Friendster, firma Apple priniesla druhú generáciu svojho prehrávaca iPod a na americký trh sa dostal aj prvý mobilný telefón so zabudovanou kamerou. Okrem týchto udalostí, na ktoré si už mälokto spomenie však svet zažil revolúciu, ktorá pokračuje do dnes. Vysávanie, ktoré sa 100 rokov technologicky nezmenilo, sa dočkalo najväčej 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, vd'aka ktorému iRobot doslova dobyl svet a dostal sa do miliónov domácností.

Kým pred pätnásťimi rokmi bol robotický vysávač netradičnou novinkou, na ktorú mnohí pozerali so záujmom ale aj s mierou 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 piaté 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 vd'aka inovatívnym technológiám ovládnut' svetový trh

s robotickým vysávačmi. Na svojom konte má už viac ako 20 miliónov predaných robotických vysávačov. Na Slovensku je iRobot jednoznačným a neohrozeným lídom 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 životoschopný trh pre spotrebiteľskú robotiku a tiež dostal značku iRobot do domácností po celom svete," povedal CEO a zakladateľ spoločnosti iRobot Colin Angle. "Po pätnásťich rokoch sme nadšení, že môžeme osláviť 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 l'ud'om dosiahnuť viac v ich každodennom živote."

Hlavnou výhodou spoločnosti iRobot je od jej vzniku v roku 1990 to, že má nedostihnutelný náškok pred konkurenciou a pravidelne prináša nové technológie a neustále posúva výšie lat'ku toho, čo dokáže ponúknut' svojim zákazníkom. A to aj vd'aka tomu, že iRobot Roomba je lídom

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 výsledkom 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 l'ud'om už pred pätnásťimi rokmi. Vď'aka tomu, že dnes povysávate domácnosť stlačením ikony na svojom smartfóne alebo tlačidla na vašej Roombie, ušetríte ročne až 110 hodín svojho života. To je benefit, po ktorom v dnešnej uponálnej dobe túži stále viac a viac l'udí.

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%

robovysávač 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 diskrétnie.



Často sa obraciame na internet s hľadaním 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 nás stav odborne analyzovať ešte pred tým, než skutočne vyrazíme k lekárovi.

Mnohým z chorôb sa dá predísť aj riadnou prevenciou. Vď'aka 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 návstevy lekára overiť, či netrpíme alergiou. Predtým bola diagnostika iba devízou laboratórií, neskôr sa prenesla do ordinácií lekárov.

V minulom roku prišla spoločnosť HARTMANN - RICO pod značkou Veroval s rozsiahlym radom domáčich diagnostických testov. Diskrétnosť testov uvítajú aj l'udia, ktorí majú podozrenie na chýlostivé ochorenia, napríklad na pohlavné prenosné choroby. Najväčšou novinkou medzi testami Veroval je test na zistenie chlamýdie. 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 neprijemných a trvalých zdravotných t'žkosťí.

Aj EKG si môžete kontrolovať

Až 42% l'udí starších ako osemnásť rokov potvrdzuje, že sa chcú starat' 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 takého prístroja a nestačí si v rámci prevencie len merat' tlak obyčajným tlakomerom?

V kardiologii 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 predsieň. Pri fibrilácii predsieň má krv tendenciu zrážať sa a tieto malé krvné zrazeniny, čiže tromby, následne môžu spôsobiť mŕtvicu. Čím výšší je vek osoby, tým je pravdepodobnejšie, že fibriláciou predsieň trpi. Už samotný nepravidelný srdcový tep môže byť jej predzvest'ou, 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 emailem lekárovi, ktorý takýto prehľad určite ocení.

Viac informácií na stránkach www.veroval.sk



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



Ste pripravení na GDPR?

Po štyroch rokoch kontroverzných diskusií ohľadne toho, ako by mala vyzerať nová právna úprava o ochrane 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, nezadanbateľné 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 t'ažko 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 údaje obsahujete niektorá z vašich databáz (je jedno, či ide o klienta, alebo o zamestnanca), malí by ste zbystríť 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 dátá s osobnými údajmi. Podľa GDPR budú musieť určité spoločnosti (týka sa to najmä bank, poistovní 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 vinu 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 údaje, vrátane dát na prenosných médií, je potrebné šifrovať.

Ako si poradiť s GDPR?

Tento článok nemal byť návodom, ale mal skôr poslužiť 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 niekol'ko desiatok strán. Napriek tomu sa pokúsime vám dat aspoň 5 najzákladnejšie tipov, ako si poradiť s GDPR.

1. Určite si kompetentnú osobu pre otázky GDPR v rámci spoločnosti – ideálne 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 dátá vaša spoločnosť spracúva a s technikom si prejdite spôsob 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 dátá 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 kamerymi 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 niekol'ko 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 siet'ové videorekordéry. Na infekciu stoviek tisíc zariadení botnetu stačil len zoznam 60 najčastejších prístupových mien a hesiel, ktoré sú prednastavené z výroby, popričade najčastejšie používané. Útok teda umožnila obyčajná 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 video (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 podpísat dokument, ktorý zväzuje Genetec zodpovednosť. 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 zábbery z IP kamier rôznych výrobcov nainštalovaných na celom svete. Chceli tak ukázať, aké l'ahké je kameru hacknúť, zvlášť ak má jednoduché či defaultné heslo. Treba však povedať, že mnohé kamery v zozname boli verejne úmyselné – napríklad na weboch reštaurácií, ktoré chceli ukázať, ako sa pripravuje jedlo (môžeme ako príklad uviesť známu 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 priponku toho, že nedbalosť pri inštalácii kamier a vol'be hesla sa jednoducho nevypláca.

Útok na video archív polície vo Washingtonu

Ďalšia hrozba pre kamerové systémy je ransomware. Jedná sa o typ škodlivého softvéru, ktorý zašifruje dátá obetí alebo blokuje prístup k nim, pokiaľ obet nezaplatí výkupné. Nejde teda o primárny útok na kamery, ale na video archívy. Známy je prípad z Washingtonu DC, kde 12.1.2017 tento vírus zašífroval viac ako 70% všetkých dátových úložisk 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 strikným oddelením kritických kamerových systémov od verejnej časti internetu a tým, že je na serveroch, kde bežia programy VMS, zakázané používať mailových klientov.

NEWS

>> 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 zahráje Christian Bale, se role Powella zhodí Tyler Perry. Ve filmu uvidíme také další známé tváře v zajímavých rolích



Pokračující spory u Rychle a zběsile

O základních sporoch 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 znova díky plánovanému spin-offu, ve kterém by se měli objevit právě postavy Dwayna 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 třetiny 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 hráneho filmu, režírovat 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 sítí, 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.

- 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. Napsledy jsme jej viděli ve spin-offu Creed, kde dělal mentora synovi svého bývalého soka a přítele. Očekávaný snímek již ovšem nejakou dobu chystá pokračování a nyní bylo oznámeno, že se jej legendární Sly ujmé jako režisér, scenárista a producent, zatímco režisér jedničky Ryan Coogler zůstane u pokračování alespoň jako producent. Jeho závazek u marvelovky Black Panther mu znemožnil ujmout se pokračování. Kdy se dvojky dočkáme v kinech, zatím oznámeno nebylo.



MOVIESITE.SK

- Sólovka Hana Solo 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 hráne 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 hráne adaptace kultovní Akiry.
- Akční novinka Luca Besson Anna získala do obsazení Helen Mirren, Lukea Evansa nebo třeba Cillianu Murphyho.
- Podle Jackieho Chana by se příští rok měla začít natáčet Křížovatka smrti 4.
- Joachim Rønning bude režírovat pokračování filmu Zloba - Královna černé magie. Biografický snímek o životě Hughu Hefnera v režii Bretta Ratnera 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 hrdiny seriálu Bobovy burgery. Komédie Flarsky se Sethem Rogenem a Charlize Theron se objeví v kinech 8. února 2019.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK



Je to šialenstvo mat' 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, súčasné 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 Aggregation ponúka model DS418play vysoký výkon prieplustnosti šifrovaných dát cez 226 MB/s pri čítaní a 185 MB/s pri zápisе, čo vám umožňuje užívať si vysokorýchlosťny prenos dát. Zároveň sú všetky vaše dátá chránené šifrovaním AES-256.

Zariadenie DS418play využíva operačný systém DiskStation Manager (DSM) 6.1, jeden z najpokročilejších a najintuitívnejších operačných systémov pre siet'ové 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 vel'a st'ahovať, sledovať 4K videá, hrať hry a ideálne všetko naraz? Nie je problém! DiskStation DS418play je vyzbrojený dvojjadrovým procesorom taktoovaným 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 predchodom) a je rozšíritelná až na 6 GB pre tých, ktorí by zo tohto zariadenia chceli využívať maximum. To oceníte najmä pri súbežnej činnosti viacerých aplikácií



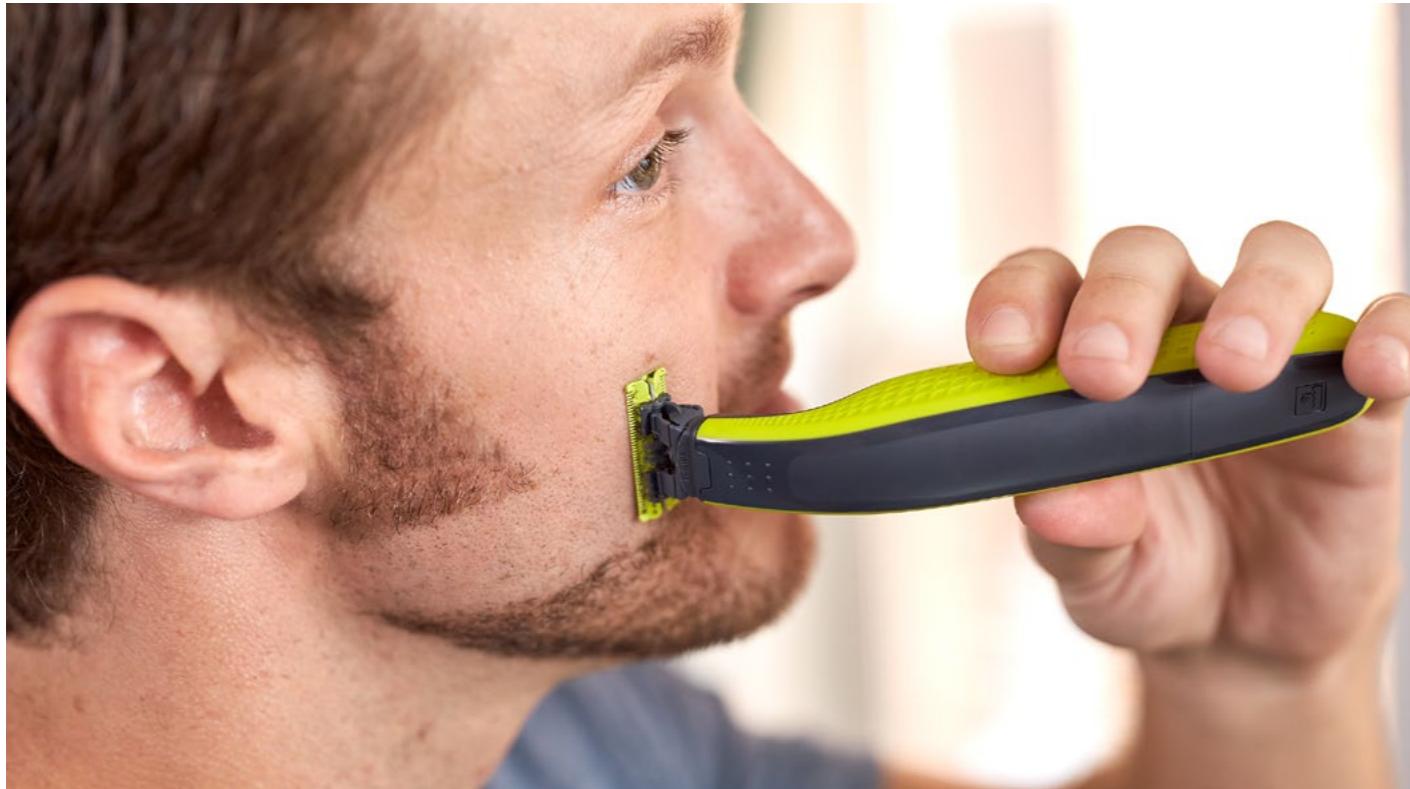
Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.



**Webglobe
Yegon**

wy.sk

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 nechat' 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 dosiahnut' len t'ažko.

V tomto prípade je však potrebné zvážiť, aký štýl chceme dosiahnut', a kúpu tohto náčinia tejto výzii prispôsobiť. Každý z nás predsa občas dostane chut' 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 použitel'ný nasucho i namokro. Bradu zastríháva, holí a tvaruje.

Strnísko neberie ohľadu na trendy

Ak si chceme strnísko 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 vol'bou, pretože s ním dosiahnete mužné, no zároveň upravené strnísko v priebehu pár minút.

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

„Super hladké ostríhanie 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 oblúbenou klasikou, pri holení s ňou dochádza k podráždeniu pokožky, keďže narúšame jej ochranný film. Navýše, precízne oholenie žiletou aj niečo trvá, a nie každý má ráno možnosť obetovať toľko času takémuto rituálu. Vďaka technológií 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. Dobre sa drží v ruke, holí dobre aj na t'ažších 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 dvojnej ochrany sa netreba obávať porezania, pretože pred ním chráni hladký povrch čepele a oblé hroty. Vďaka tomu, že je čepeľ obojsstranná, sa vám bude holiť omnoho jednoduchšie, a ušetrí vás kŕčovitého vykrúcania sa pred zrkadlom. To totiž nie je len otázkou pohodlia, ale aj výsledného efektu – najmä pri tvarovaní jemných línií, alebo na t'ažko dostupných miestach, čo je tretia funkcia [Philips OneBlade](#).

Údržba l'avou zadnou

Pri vysokej zát'aži, čiže plných dvoch holeniach za týždeň, stačí čepele 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 nabíjateľ'nú batériu, a tak sa nebude musieť obť'ažovať s ostravnými káblami a zásuvkami, ktoré sú v kúpel'ni 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 íst' o sériu typu Starcraft 2, v ktorej je jedna hra rozdeľená 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 sice 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 týmu činiteľom na vás hra zapôsobí omnoho silnejším dojmom a vy nadobudnete omnoho hlbši pocit rozmanitosti level dizajnu a možností v jednotlivých misiach. Level dizajn, vďaka ktorému intuitívne cítite, že ide o globálny konflikt, ale nebol jedinou poctivo prepracovanou mechanikou. Názorným príkladom sú aj prerobené možnosti, ktoré vám ponúka hra po bojoch. Možnosť výberu ste sice mali k dispozícii už aj v origináli, no tentoraz majú možnosti aj reálnu váhu. Ak ste si v predchádzajúcim diele v podstate vždy vybrali

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žánor: Strategia
Výrobca: Creative Assembly

Zapožičal: Cenega

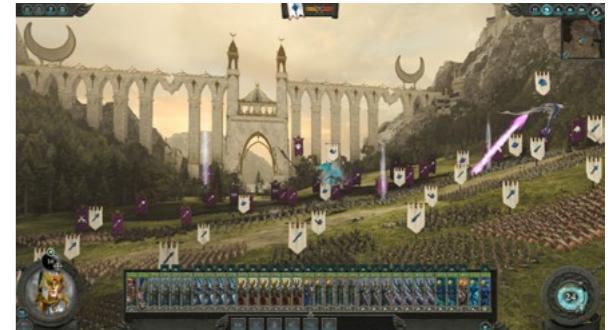
PLUSY A MÍNUSY:

- + fantasy svet
- + skvelá kampaň
- + rôznorodosť map 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



špeciálnej meny – jedla. To používajú na kŕmenie svojich armád, no zároveň ho získavajú rabovaním. Doslova teda dávajú vojakom jest' 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 ret'azec 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 klasíkov sú dostupní, samozrejme, aj High Elves, ktorí súce nepodporujú nejaký špeciálny štýl a ponúkajú tým vol'nost', 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 vztahov akýchkoľvek dvoch frakcií vo svete.

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

Nemusíte sa ale báť, že sa z toho stane iba d'alší 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 plánov. Technické problémy však nečakajte. Hra beží plynulo v krásnej fantasy spracovanej grafike a snáď jediné neduhy sú sem-tam bugnuté alebo nedomyslené prepojenia medzi questami, ktoré ale nijako závažnejšie neovplyvňujú hratel'nost'.

Verdict

Ked' to všetko zhniem, Warhammer II sa dá vytknúť iba veľmi málo a aj to málo je skoro zanedbatel'né. Pokračovanie série je krok výborným smerom, čo sa v dnešnej dobe u mnohých pokračovaní iných sérií nevidí. Ak hľadáte bohatú a premyslenú stratégiu s krásnym sci-fi-fantasy svetom, d'alej už íst' nemusíte. Práve ste ju našli.

Richard Mako



kontinentu. Originálny Warhammer po prvý raz predstavil variabilné nastavenie pre každú kampaň, a tak ste v podstate nikdy nehrali rovnakú hru. Dvojka to posúva na d'alšiu úroveň, v ktorej jednotlivé rasy skvelo reprezentujú svoje hlavné črtky. Ako Dark Elf môžete pomocou rabovania získavať otrokov a rozmiestňovať ich po svojej ríši pre lepší zisk zlata. Háčikom je, že pokial nemáte aspoň mierne rozvinuté mesto, vaše možnosti kontroly otrokov sú veľmi malé, a tak ste nakoniec odkázaný na d'alšie rabovanie (ako by aj správny Dark Elf mal), avšak musíte mať zároveň na pamäti spokojnosť svojich občanov.

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

Cuphead

STÁVKOVĀŤ S DIABLOM SA NEOPLATÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

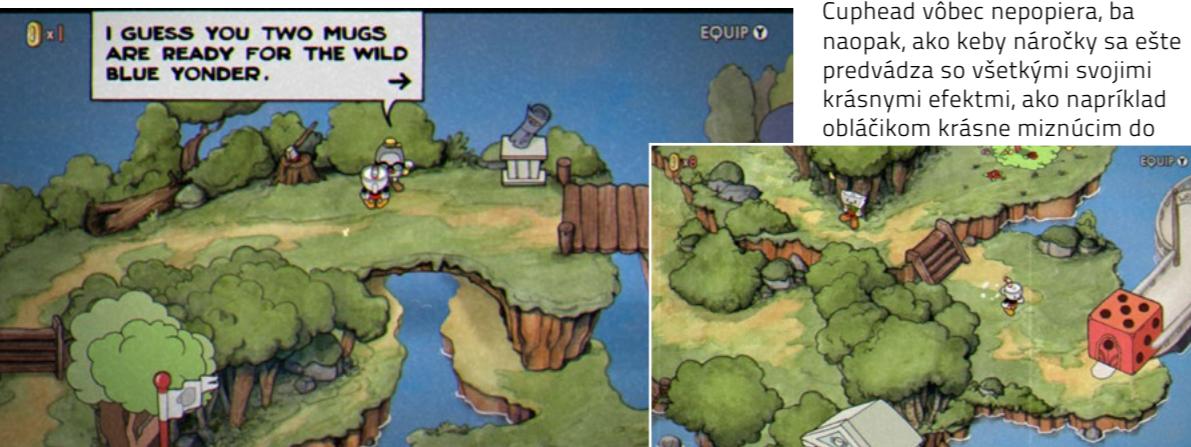
Platforma: PC
Žáner: run'n'gun
Výrobc: StudioMDHR
Zapožičal: Cenega

PLUS A MÍNUŠY:

- + excellentný vizuálny štýl
- + geniálny soundtrack
- + nápaditý boss fighty
- + vysoká obt'ažnosť
- chýba prepojenie postáv s hratel'nost'ou
- 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, ked' v podstate všetko už bolo svojím spôsobom vymyslene alebo navrhnuté a ostatní to len kopírujú, či už schválne alebo nevedomky, zhodou okolnosti. Je to jednoducho tak. Žijeme v dobe napodenin a produktov lísiacich sa maximálne názvom. Niekedy sa ale predsa ešte nájde niekto, kto príde s niečim, čo všetkých vyrhne z nudnej šedi a strhne na seba všetku pozornosť. A Cuphead je tým niečim bez najmenších pochyb.

Niežebu Cuphead bol originálny od kosti, to v žiadnom prípade nie, nakol'ko sám neskrývane oslavuje kult Dark Souls a necháva sa ním inšpirovať. Unikálosť 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 imitujuču štýl kresby, farby a animácie starých amerických rozprávok z 30. rokov minulého storočia bol totiž absolútne geniálny nápad.

Postavy sa hýbu s neuveriteľnou ladnosťou. Ich plynulo nadvážujúce pohyby znásobené excellentne vykreslenými výrazmi tvári s rozličnými grimasami vytvárajú perfektnú kulisu animovaného filmu zasadeneho

do bezhraničného priestoru počítačovej hry. Kreslená fantázia, v ktorej sa hra odohráva, je plná typického humoru vychádzajúceho predovšetkým z roztomilo t'arbavých pohybov a rozkošne jednoduchej naivity sršiacej zo vždy usmievavých

tvári 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 t'ahákom hry, Cuphead vôbec nepopiera, ba naopak, ako keby náročky sa ešte predvádzajú so všetkými svojimi krásnymi efektmi, ako napríklad obláčikom krásne miernúcim do

stratena, ktorý sa stane z protivníka, ked' ho zbabíte všetkého zdravia.

Hra je pozoruhodne zábavná aj bez toho, aby ponúkala nejakú prepracovanejšiu hratel'nosť. Celá sa vlastne skladá predovšetkým len z boss fightov, medzi ktorými si môžete l'ubovoľne vyberať na mape sveta. Ak jedného porazíte, odomkneme sa vám cestička d'alej a tak to pokračuje, kým sa vám neotvorí možnosť prejsť do ďalšieho sveta a neskôr do ďalšieho a ďalšieho, až nakoniec do ovládače-lámajúceho finále. Hru môžete hrať sami alebo v kooperácii s part'ákom. 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 sice rozplýval už na začiatku textu, no to nie je jediné, čím sú takí zaujímaví. Každý jeden je



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 niekol'ko odlišných variácií a tým nemyslím len zmenený skin. Napríklad v boji proti šialenému džinovi sa vám môže na začiatku stat', že po vás bude hádzat' nože, ktoré sa od okraja obrazovky odrazia smerom na vás, no ako náhle zomrie 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 zočinení 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, nakol'ko Cuphead je tvrdý ako žula. Svojim det'om 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 vás skon skutočne len vaša nepripravenosť.

Na mape sveta môžete nájsť aj klasické run'n'gun levele, ktorých sice nie je veľ'a, no dizajnom potešia oči i dušu tak, ako aj samotné súboje proti bosom. Nie sú prehnane dlhé, skôr sú svojím spôsobom dosť krátke, no ich dizajn je taký prešpekulovaný a bonusoví bosovia na ich konci takí prefíkaní, že budete vlastne radi, že je to len tak,



HP. 3

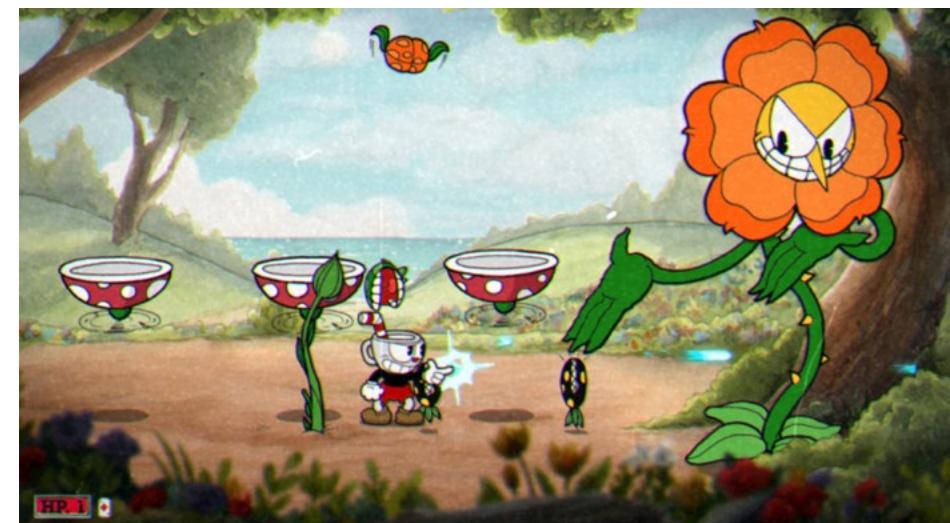
LOOKS LIKE YOU REALLY
PUT THE KIBOSH ON THEM
DEBTORS.

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

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

Cuphead ale nie je dokonalý. Teda aspoň nie v mojich očiach. Ak by ponúkala ešte niekol'ko vecí, ktoré vám teraz spomeniem, hovoril by som o hre ako o klenote žáru 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 dovedy nevideného.

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



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

Vel'ká škoda, že tvorcovia nerozvili tento parádny nápad hlbšie a nenapísali pre každého bossa príbeh o tom, prečo sa upísal diaboli a čo ho k tomu viedlo. S fantáziou a nápaditosťou, ktorú tvorcovia predvádzajú v hre, sa nebojím povedať, že by mohli prísť s mnogými zábavnými situáciami a dôvodmi, z ktorých by sme sa do sýtosti nasmiali a nakoniec by sme možno k nim počas boja cítili aj akúsi lútost', že dopadli tak, ako dopadli. Jednoducho to v takom stave nemá hľbku a mráz ma, že ich snaha o čo najkrajších bossov tento smer úplne ignoruje. Pri pohl'ade na tie klasické skrolovacie levele sa mi taktiež natískala otázka, prečo jednoducho nespravili takéto levele

pred každým bosom. Dizajnovat' ich vedia, levele sú rovnako zábavné ako samotné boss fighty, tak prečo to takto rozkuskovali namiesto toho, aby to dotiahli skutočne do konca? Mat' super bossov je skvelé, no mat' super level a po ľom 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 atakovat' 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 upútati len roztomilým štýlom a prvoplánovým sentimentom, ale taktiež pridáva po všetkých čertoch zábavnú a náročnú hráčenosť. Nespomenu 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 chytavými melódiami a parádnou orchestráciou. Stojí za to uviest' aj skladateľa, ktorým je Kris Maddigan, mladý hudobník z Toronto. Aj vďaka nemu sa z Cuphead stalo pozoruhodné audiovizuálne dielo.

Maroš Goč

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

Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

LENOVO LEGION Y520

NEUVERITEĽNÝ HERNÝ VÝKON



LEGION



CERTIFIKÁCIA
Virtuálnej
reality



**NVIDIA
GEFORCE
GTX 1050**



**PRENOSNÝ
DESIGN**

Až Intel Core i7 7700HQ Kaby Lake | 15.6" LED IPS 1920 x 1080 antireflexné | až RAM 16GB DDR4 | až NVIDIA GeForce GTX 1060 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

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

Déjà vu

Pravdupovediac, sériu NHL hrávam už od roku 1993, ked' 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 pochopit', ako v roku 1992 dokázali vytvoriť takú relatívne dobrú simuláciu hokeja.

Pamäťom 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 vôleb. Ako však čas plynul, v EA začali pridávať do hry nové výmožnosti čoraz sporadickejšie a hráči sa začali (nielen na internete) pýtať, či má vôleb zmysel kupovať si nový ročník NHL, ked' sa v podstate vždy dočkáj 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 veľ'akrát nastačí. Na druhej strane, niekedy aj malé zlepšenie prinesie veľ'kú 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, dôležité je prítomnosť a budúcnosť, a preto sa pozrime na to, čo všetko prináša nový ročník NHL.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: športová hra
Výroba: EA Canada
Započítač: ABC Data

PLUSY A MÍNUŠY:

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

HODNOTENIE:



Starý Engine NHL dosiahol svoj vrchol, a to doslova

Vel'mi smutnou správou pre drívú väčšinu hráčov bolo to, že ani tohtoročné NHL 18 sa nedočká Frotbite Enginu. Bolo to veľ'ké sklamanie, ked'že 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 vytvázia maximum zo svojho starého Ignite Enginu. Síce sa im nedá uprieť, že ich zámer sa naozaj vydaril, ked'že 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 niekol'ko nových režimov. Ked' sa však nad všetkými zamyslíme, nájdeme tu celkovo iba tri novinky, a to Tutoriál, NHL Threes a Ligu majstrov. Ak ste si minulý rok obl'ubili svetový šampionát, tak v NHL 18 naňho zabudnite, pretože ho tu už nenajdete. 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 l'adovom hokeji, to už nechám na vás.

Mne osobne tu však medzinárodný turnaj chýba ako sol'. Už minulý rok som bol sklamaný, ked' sme si nemohli vybrať slovenské národné mužstvo do svetového šampionátu. Tentoraz tu máme možnosť vytvoriť si vlastný turnaj s medzinárodnými tímmi, 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 zahrať si v tíme maskotov. Je to vol'ný režim, v ktorom hráte, „bodycheckujete“ a striel'ate najmä pre zábavu, a ak si máte s kým zahrať na gauči, určite sa na pár hodín pobavíte. Poprípade, ak máte kamaráta, ktorý NHL 18 vlastní tiež, môžete ho vyzvat'

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 vôleb nevedeli. Počas kempu vás bude sprevádzat 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 veľ'mi obl'ubnený kariérny mód. V ňom sa na chvíľu stanete

hráčom, ktorý si svoje postavenie na súpiske mužstva v NHL musí vydobyť. Tvorba nového hráča je obdobná ako minulý rok, pribudlo pár noviniek a detailov, avšak nič výrazné nečakajte. Prednastavených tvári je pomerne vel'a, ale všetky sú si veľ'mi podobné a fádne.

Najviac ma potešila možnosť dat' hráčovi účes „na Jágra“ a spraviť' zo neho hráča, ktorý výzerá akoby ušiel zo 70. rokov. Co určite prinesie pozitívne ohlasy, je tentoraz možnosť požiadat' vedenie o prestup do iného tímu.

V režime Expansion Mode si môžete okrem tvorby jedného hráča vytvoriť rovnocenný 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 ked'že sme sa nedočkali Frostbite Enginu, NHL 18 vyzerá takmer rovnako ako NHL 17. Rovnaké animácie, sem-tam dokonca rovnaké grafické glitche. Vývojári súce pridali do hry niekol'ko grafických noviniek, ako pár nových animácií či chránič na zuby, avšak to naozaj nastačí. 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, ked'že 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 pozícii mi svojvoľne začali kradnúť pozíciu, aj keď som sa na nej nachádzal. To sa v určitej miere deje aj tu, no je viďet', 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 streliči 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 zatial' 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 malá výzerat' už NHL 15, a nie tá najnovšia. Chýba tu nový Frostbite Engine a oproti predchádzajúcemu ročníku pribudlo len niekol'ko noviniek, ktoré nie sú ziajdne 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. Pokial' ste však dlhšiu dobu NHL nehrali, jednoznačne neváhajte a kupujte. Určite sa dobre zabavíte!

Lubomír Čelář

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, malí by sme ich aj dnes. Takže sa teraz musíme uspokojiť s malými rozšíreniami, ktoré sa hrdo 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 zvratov určite nedôčkate 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
Žánor: akčná adventúra
Výrobca: Arkane
Zapožičal: Ceneba

PLUSY A MÍNUSY:

- + audiovizuál
- + skvelý level dizajn
- + schopnosti a motivácia pre explóriaciu
- + atmosféra
- framedropy

HODNOTENIE:



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

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

je ani v Death of Outsider. Level dizajn je jednoducho skvelý. Variabilita v úlohách a jej náplni, samozrejme, kral'uje. 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 vydete do miestnosti a všetko zničíte.

Kl'účové a pre hráča prakticky nutné je preskúmanie okolia, zist'ovanie informácií o úlohe a určovanie čo najlepšieho postupu



vpred. Rovnako dôležitá je aj trpezzivost'. A skúšanie – dokola a dokola. A perfektovanie postupu. "Ihriská" na hranie sú totiž často vel'mi vel'ké a úlohy sú hned' niekol'ko.

Úlohy sa delia na hlavné a na kontrakty, ktoré sa stávajú zaujímavým spestrením a dodatočnou výzvou pri hraní. Hranie vám budú ul'ahčovať aj vaši kamaráti v podobe kuše, míň a rôznych d'alších 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 vel'mi vel'ký dôraz na to, aby vás motivovali k explorácii prostredia, takže vás za objavovanie nových a tajných cestičiek odmenia novými možnosťami, prípadne aj zásobami. Hra je l'ahká, čo sa



autorom sa príchut' hry podarilo namiešať tak, aby vám vždy chutila odmenujúco 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 krásou vizuálnej stránky a špeciálnou atmosférou, ktorú hocaká hra len tak nedosiahne.

Je sice 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 (hra hráte s klasickými známymi schopnosťami z Dishonored) predĺžia hernú dobu o slušný kus. A čo je najdôležitejšie, vďaka level dizajnu je opakovanie hranie celkom logickou vol'bou.

Verdikt

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

Dominik Farkaš



Nioh: Bloodshed's End DLC

POSLEDNÝ KÚSOK SKLADAČKY

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 stať sa spolu s Williamom najlepším samurajom všetkých dôb. Prichádza DLC Bloodshed's End!

Ked' Nioh vyšiel po prvýkrát, čo už bolo takmer pred rokom, mälokto 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 opätku bude k dispozícii oveľa viac herného obsahu, ktorý prispieva k rozvinutiu príbehu Wiliama.

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

už nejaký čas nehrali, budete mať 'čo robiť, aby ste sa na tento mil'nik 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 Williamov príbeh (aj keď nie tak celkom). Čaká na nás aj niekol'ko skvelých boss súbojov, no asi najväčšou novinkou je pridanie The Abyss. The Abyss je klasický dungeon level, ktorý má niekol'ko poschodí, pričom každé z nich má štyri sekcie.

Každá z nich je zakončená bossom a s každým postupom je t'ažšia a t'ažšia. 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' zomriebez väčšo 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, neobsahovalo 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 hrácom ponúkol rozumný mix platených a neplatených updatov, ktoré už aj tak skvelú základ hry povýšili na novú úroveň. Vývojári v štúdiu Team Ninja sa pustili do niečoho nového a bol to veru odvážny čin. Skvelý spôsob, ktorým priblížili história a svet Japonska, si rozhodne zaslúží 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 cítime slastný pocit zadostiučinenia 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
Žánor: RPG
Výrobca: Piranha Bytes
Zapožičal: THQ Nordic

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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)
- + unikátné zbrane

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

Čo v Gothicu neprekážalo, v Elexe bije do očí

Avizované asociácie medzi Elexom a Gothicom v novej hre

HODNOTENIE:



„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 súhlasit, aj ked' 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 predoších hier.

Nemecké štúdio Piranha Bytes nám pred mesiacmi siľubovalo 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 zasadnením do trestaneckej kolónie obklopanej 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, ked' Pirane ohľásili nástup „duchovného nástupcu“ s názvom Elex, očakávania od novej IP okamžite stúpli o dvesto percent. V konečnom dôsledku ide, žiaľ, o očakávania, ktoré táto novinka nedokázala naplniť.



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 t'aženie minerálov (aj ked' tentoraz máme namiesto krompáča zbýačku) 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 hríbik 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 mišingu, 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 neprehliadnutelný, najmä pokial ide o kostrbaté písma v plytkom scenári, ktorému v kvalitatívnej rovine konkurujú len fádne hlavné charakterky s recyklovanými modelmi tvári a postáv.

Hra, ktorá k vám rozpráva „iným jazykom“

Netuším, či sa autori v určitom bode vývoja rozhodli zabuchnúť dvere pred hráčmi, úplne sa odrezat' od sveta a ignorovať konkurenciu, no výsledná hratel'nosť 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, neviete čo, alebo vás hra tyranizuje za niečo, čo by ste nemali robiť, len o tom neviete. 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 priprnutia aktuálne plnenej úlohy na obrazovku, tu absentuje. Neustála nutnosť otvárania denníka s úlohami, ked' som náhodou zabudol, čo mám d'alej 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 sekuru spod nosa príšere, ktorá bola schopná zaraziť ma do zeme jedinou ranou, no na strane druhej som bol schopný opakovane zomrieť pri plnení zdanivo jednoduchej úlohy hneď v prvom meste, do ktorého ma hra po stručnom úvodnom videu naviedla. Hra mi sice na mape presne vyznačila, kam mám ísiť, 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 t'ažko a veľmi pomaly, je orientácia kl'účová, no Elex mi nedal žiadnu. Často som si prezeral zoznam rozpracovaných misí 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 rozmienime na drobné, zistíme, že komplikácie vyplývajú z nevyváženého systému PvE (hráč vs. prostredie). Podobne ako Gothic, aj Elex sa riadi mottom: „Najprv zdochlinu, potom hrdinu,“ a značnú časť hry skrátka nebude schopný konkurovať väčším skupinám nepriateľov bez toho, aby ste stiahli náročnosť súbojov alebo hry celkovo smerom dole, alebo danú 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 posila plníť úlohy na miesta, kde vaše šance na prežitie spočívajú v úteku, a aj ked' sa dajú mnohé misie vyriešiť viacerými spôsobmi, mállokedy sa to zaobídce bez boja. Väčšina mojich potýčok s protivníkmi vyzerala tak, že som ich pozornosť nalákal na môjho spolubojovníka a ked' upadol do bezvedomia, vzdialil som sa, aby sa mohol zázračne prebrať doletiet' mi s pomocou jetpacku na pomoc.

Triviálny súboj tak trval aj desať minút a jediné, čo som dostał, bolo pári desiatok bodov skúseností a niekol'ko 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 d'alších 15 hodín, kým som postúpil o dostatočný počet úrovní a získal dostatočný počet bodov, ktoré som následne investoval do požadovaných atribútov – sily a obratnosti. Tie sa navyše po určitej hranici stávajú náročnejšimi podobne ako v Gothicu 2, ked' ste museli pri postupe o jeden bod sily investovať dva skúsenostné body.

Získavanie úrovní v Elexe je, do veľkej miery vzhľadom na chaotickú náročnosť, vzácne, a nebyť 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 príležitosťne odomkné špeciálnu možnosť v konverzáciach s NPC, ktorá však slúži skôr na spestrenie rozhovorov a jej praktický účel je málkedy výhodný. Na strane druhej som sa už stretol s prípadom, kedy sa odo mňa chcel jeden z členov stráže bandítov, aby som u jeho šéfa vybavil posily, a počet mužov, ktorých nakoniec poslali, sa odvíjal od úrovne perku „schopnosť prežitia“. Hra mi následne oznámila, že totež rozhodnutie bude mať vplyv na príbeh, čo zrejme aj malo – ked' som sa k banditovi vrátil, aby som mu oznámil dobré správy, našiel som ho mŕtveho a obklopeného rojom nepriateľov, pred ktorým som mal problém utieť, niete s ním ešte bojovať. Prečo to dopadlo takto, aj ked' som mu vybavil najvyšší možný počet posil, zostáva pre



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

DOKONALÝ OFF-ROADOVÝ ZÁŽITOK

MUD RUNNER a Spintires Game



VYCHÁDZA NA PC A KONZOLE



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

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

WWW.MUDRUNNER-SPINTIRES.COM



© 2017 MudRunner: a Spintires game. Developed by Saber Interactive and published by Focus Home Interactive. Spintires is a registered trademark of Oovee™ Ltd © 2017 Oovee™ Ltd. MudRunner is a trademark of Saber Interactive Inc. All rights reserved.

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 part'áčkou, veľmi zdatnou v mágii berzerkerov, som nemal šancu obrovských zmutovaných chrobákov poraziť, a ked' som chcel pred nimi ujsť, vrhli sa priamo na strážcu vchodu do pevnosti banditov, ktorého bez problémov zabil. 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 oblastami, ktoré majú pod kontrolou vikingovský 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 komety. Aj ked' by rozmanitosť nepriateľov mohla byť väčšia a po čase si začnete vŕšiť, že sa druhy zvierat opakujú o niečo častejšie, než by ste chceli, zd'aleka to nie je takým vážnym



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

Príliš strohý je aj súbojový systém, ktorý pozostáva zo striedania „l'ahkého“ a „t'ažkého“ útoku, ktorým plníte „kombo“ meter, aby ste mohli sekvenču 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 postepe dokážu upútati pozornosť nepriateľa na seba. Navýše 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 spestria niektoré konverzácie s inými NPC. Ak ste dúfali v niečo viac, musíme vás sklamáta – od milovaných hrdinov z Gothicu majú postavy v Elexe na kilometre d'aleko.

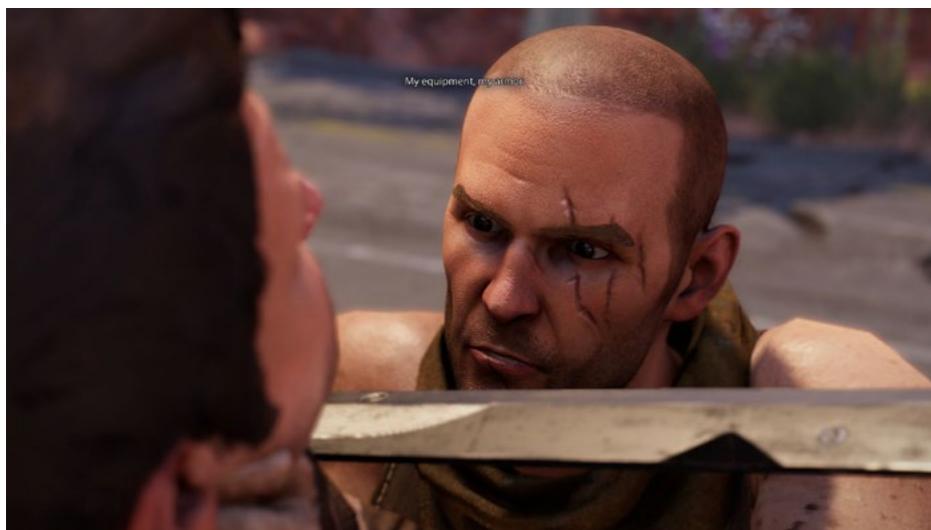
Dokonca som mal problém vytvoriť si nejaký „citový vztah“ aspoň k Jaxovi, hlavnej postave príbehu. Jednotlivé hlavné charaktery, ktorá vás hru sprevádzajú, pôsobia plytko, akoby ich scenáristi písali na poslednú chvíľu a dizajnéri zasa vytvárali pozliepaním a skombinovaním modelov od iných NPC.

Zhrnuté a podčiarknuté, Elex je prácou odvedenou na 50 percent. Zatial' čo prostredie a atmosféra post-apokalyptickej fiktívnej planéty Magalan sa podarili, hra v mnohých aspektoch pripomína nedokončený projekt vo fáze výroby, ktorý autori nedomyseli a nedotiahli do konca. Zaostala vizuálna stránka a nezaujímavý hlavný príbeh sú pri nevyváženom a chaotickom PvE v kombinácii s otrsanským používateľským rozhraním, prekvapivo, tým najmenej rušivými problémami.

Verdikt

Elex trpí mnohými chorobami, na ktoré už herný priemysel 21. storočia dávno vynášiel liek. Ostrieľaní fanúšikovia Piranha Bytes súce nebudú sklamani, no drsná, neprívetivá hratel'nosť v kombinácii so zastaranou vizuálnou stránkou len s t'ažkosťou nadchnu širokú verejnosť.

Mário Lorenc



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



Archer C1200

Dvojpásmový výkonný AC router

rýchlosť až 1200 Mbit/s | 2 pásmá – 2,4 GHz a 5 GHz | gigabitové porty
USB port pre jednoduché zdieľanie | pokročilé zabezpečenie | externé antény pre skvelé pokrytie siet pre hostí | ideálne pre gaming a streamovanie 4k video
jednoduché nastavenie pomocou mobilnej aplikácie TP-Link Tether ve slovenčine



3-ročná záruka



rodičovská kontrola



aplikácia Tether



2 pásmá

WRC 7 FIA World Rally Championship

PRIĽBA JE POTREBNÁ!

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

Menší pohľad do histórie

Kto by to bol kedy povedal, že hra World Rally Championship v roku 2001 odštartuje pomerne oblúbenú hernú sériu. Hra ešte pod takto kou 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 recenziach 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 dosť bolo história. Presuňme sa do súčasnosti, pretože história je tu na to, aby sme sa z nej poučili. O tom vedia hádam už aj deti v škôlkach, a tak sa vývojári z Kylotonn snažili, aby bol tento ročník čo najlepší. No po niekol'kých hodinách drania virtuálnych gúm na kolesách áut som mal pocit, že sice sme sa dočkali vynovenej WRC 6, no herná séria začína akosi stagnovať.

Čo nás v hre čaká a nemine?

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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 spolužadca
- mälo inovácií
- na PS4 iba 30 fps
- chýba podpora VR

HODNOTENIE:



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

Zároveň hra odporúči pre vás aj najvhodnejšiu obt'ažnosť, aby ste nemali neskôr pocit, že WRC 7 je extrémne náročný

titul. WRC 7 ponúka niekol'ko módov, do ktorých sa hned' po štarte hry môžete vybrať. Samozrejme, nevyštartujete hned' z najlepšej kategórie, takže prvý kontrakt, ktorý podpíšete, bude juniorský. To, čo je vo vašej virtuálnej pracovnej zmluve, odzrkadl'uje štýl hrania, ktorý budete preferovať.

Na odreagovanie, trénovanie 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 neprehliadnúť, pretože pretekár s mojím menom je práve kvôli mojej nepozornosti z Číny) a nakoniec si môžete ešte upraviť náročnosť jazdenia a „chyrost“ umejte inteligencie.

A tu začína najväčšia zábava tejto hry – vaša jedinečná kariéra. Samozrejme, nevyštartujete hned' z najlepšej kategórie, takže prvý kontrakt, ktorý podpíšete, bude juniorský. To, čo je vo vašej virtuálnej

pracovnej zmluve, odzrkadl'uje štýl hrania, ktorý budete preferovať.

Niekteré 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 spolužadec. Ten tam nie je iba na parádu, ale sleduje trati a hovorí vám, aký typ zákruty nasleduje, či má spevný okraj, alebo či vás čaká skok. Ide o veľmi dobrú a realistickú funkciu, až na jeden malý detail.

Tento váš kolega má asi najotvarenejší a najviac robotický hlas v histórii videoher vôbec. Zo začiatku si ho všímat' nebudete, no po niekol'kých hodinách hry budete mať chut' mu aspoň jednu tú virtuálnu vrazil' priamo medzi oči.

Po každom pretekú (či časti preteku) vás čaká vyhodnotenie poradia. Tu uvidíte vás 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 ihned' 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 vyhadený 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 pretekárske simulácie si to ihned' všimnú. Dalej môžete sledovať mediálne správy, morálku tímu alebo rovno pokračovať ďalej.

Ak ste milovníkom súperenia so skutočnými l'ud'mi, určite si vyskúšajte hru pre viacerých hráčov. No nejde o žiadne terno a svojho súper tak či tak na trati v podstate neuvídate. 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 prekvapený.

Áno, niekol'ko 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 cítit'.

Vizuál drží hru nad vodou

Vizuálna stránka hry je veľmi pôsobivá. Či už ide o zvukovú, alebo grafickú časť, hra je naozaj prekrásna. Na PlayStation 4 sa však pripravte na troščiku chudobnejšie detaily a, žiaľ, na 30 FPS. Tento fakt spôsobuje, že pri výšších rýchlosťach 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 spolužadca, ktorý má vo svojom rodokmeni Terminátora a Robo-copa. Ak si však odmyslíme tento otravný hlas, ostatné zvukové efekty sú bombasticke a dávajú vám pocit, že na trati naozaj ste.

Verdikt

Ak ste fanúšikom WRC, pričítajte si k celkovému hodnoteniu jednu hviezdičku navyše, ak však nie, WRC 7 vám ponúkne iba priemernú pretekársku hru, ktorá sice 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 spolužadca asi časom naozaj zošaliete.

Lubomír Čelář

Vaporum

KAŽDOROČNÝ EVERGREEN JE SPÄŤ

Vaporum od bratislavského štúdia Fatbot Games sice 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 privel'mi pripomína slávny Bioshock, no na strane druhej ide zaujímavé situovanie príbehu, ktoré má svojím prevedením z dielne slovenských vývojárov stále čo ponúknut.

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

Unikátnym prvkom v hre je vás exoskelet, akési steampunkové brnenie, ku ktorému sa dostenete už v úvodnej časti hry. Okrem toho, že existuje viaceri variácií, prícom 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
Žánor: steampunk dungeon crawler
Výrobcu: Fatbot Games
Zapožičal: Fatbot Games

PLUSY A MÍNUSY:
+ vizuálne pôsobivé
+ steampunková atmosféra
+ vydaný dabing
+ slovenská lokalizácia
- opakujúce sa a jednoduché puzzle
- stereotypnosť

HODNOTENIE:



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

Práve fúmium zohráva vo Vaporu kl'účovú rolu, a to nielen v hľadisku rozprávania príbehu. Fúmium získavate z mechanických pozostatkov vašich nepriatelia a vylepšujete si ním svoj vlastný robotický oblek, vd'aka čomu ste schopní obratnejšie poraziť zástupy steampunkových pavúkov, golemov či zmutovaných švábov, ktorých vám bude hra v neskorších štádiach servírovať najmä v skupinách.

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

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

Našt'astie, hra vám ponúka možnosť kedykol'vek si zmeniť obtiažnosť alebo uložiť či načítať hru podľa l'ubovôle, a to dokonca aj priamo počas súbojov. Nepriatelia navýše postupujú, presne ako aj vy, len po jednotlivých políčkach, a tak nie je problematické aj v tých najhorších situáciach na piaty či šiesty loading vymysliť taktiku, ako poraziť viaceru oponentov naraz a s mizernou úrovňou zdravia. Špeciálne schopnosti nepriatelia, ako napríklad elektrošok či kyselina, súbojový systém sice spestrujú a mnohokrát aj st'ažújú, 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 čeliť nude a v najlepšom prípade som hru len pauzol 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 ked' dokáže



Vaporum zaujat' a získat' si vašu absolútну pozornosť hned' v úvode, po niekol'kých hodinách si začnete vŕiť, že sa na vás vrhajú stále tí istí nepriatelia, stále na tých istých miestach, a navýše proti nim bojujete stále tými istými zbraňami. Hoci je dizajn jednodlivých poschodi veže veľmi pekný a spolu so zvukom bez zbytočného soundtracku vytvára jedinečnú

atmosféru, neubránite sa pocitu, že jeden level sa, až na niekol'ko výnimiek, esteticky nápadne podobá na ten predošlý. Rovnaké modely, rovnaké textúry. Vizuálne je hra veľmi vydaná, no na môj vekus až príliš strohá, aj ked' má labyrinth takpovediac v rodnom liste.

Zd'aleka najhoršie však obišli puzzle, ktoré sú až príliš jednoduché

a majú opakujúci sa trend: tu treba poposúvať' veľké bedne, tam zasa zaťažiť tlakový plát na zemi tehľou, ktorú príhodne nájdete tesne predtým, než situácia výžaduje jej využitie. V konečnom dôsledku sa nevyhnete pocitu, že jediným cielom hry je dostať vás od dverí k dverám, ku ktorým večne musíte nájsť určitý typ kl'úča, a nič iné medzičim akoby neexistovalo.

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

Vitaným spestrením sú, okrem záZNAMÍKOV predošej populácie veže (kam zmizla?!) aj ukryté lokácie, v ktorých často nájdete unikátné zbrane či brnenia spolu s krátkymi poznámkami ich predošlých majiteľov. Vaporum navyše na Steame disponuje systémom „Achievementov“, čo do hry opäť aspoň trošku vnáša tak potrebný element diverzity. Pokial' teda ide o nás videoherný priemysel, stále máme svetu čo závidieť. Talentovaných autorov sice 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 kl'účovú rolu. Vaporum možno neprekypuje originalitu a viac-menej vsádz 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 l'udia, navyše s prostriedkami potrebnými na realizáciu ďalších nápadov?

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

Verdikt

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

Mário Lorenc

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 spôlhahnúť na kvalitný zážitok. Gran Turismo je výnimkou v mnohých 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 zdokonaluje. Značka GT sa v hráčskom svete tak stala zárukou kvalitnej pretekárskej simulácie, ktorej nemôže konkurovať ktokoľvek.

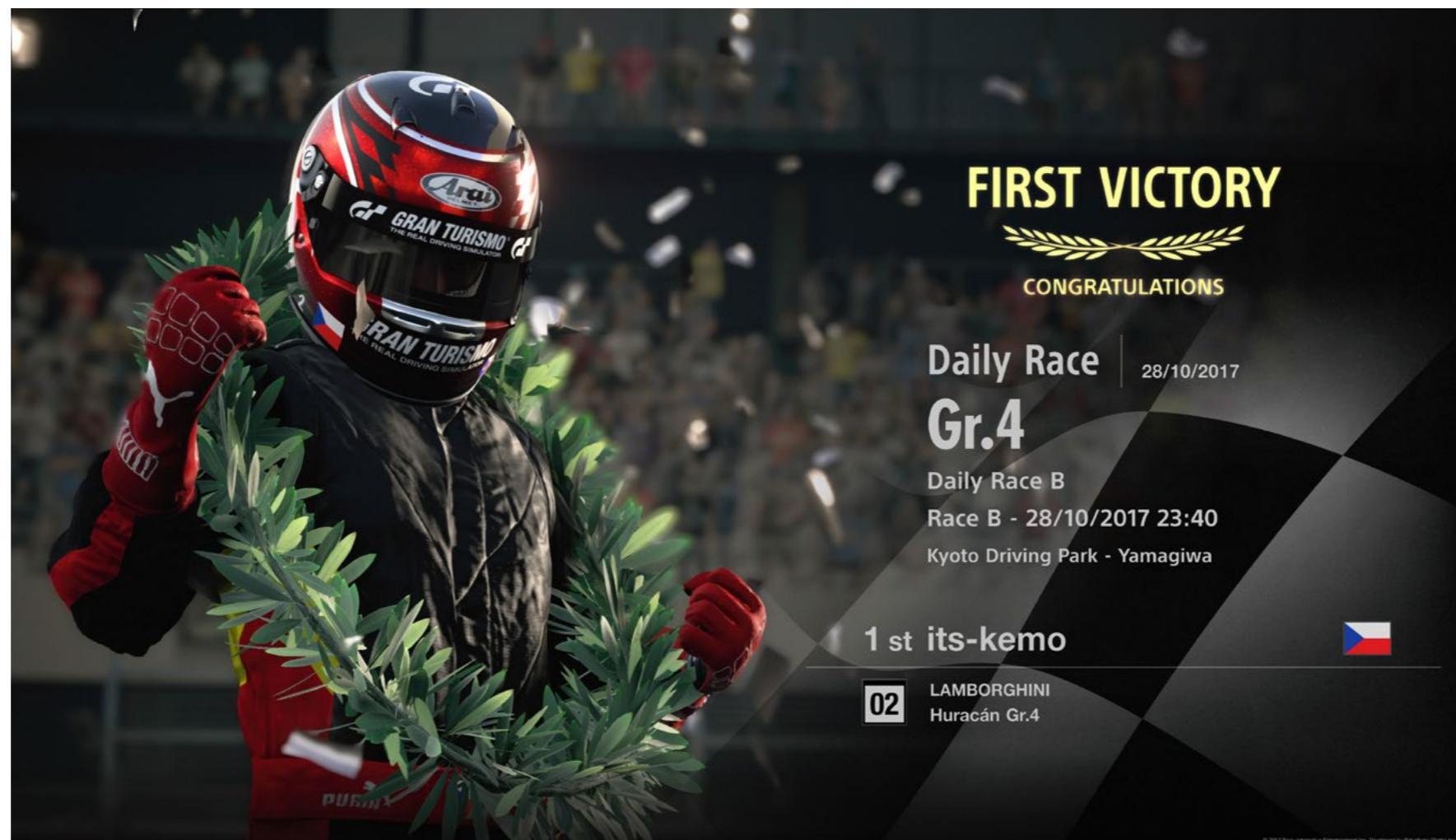
Táto séria ako prvá prichádza aj na PS4, no to je len jedna z noviniek, ktorá ju sprevádzá. GT po prvýkrát ponúka aj plnú podporu HDR, 4K a VR technológií. Pre tak skvelo vyzerajúcu hru je to poriadny krok vpred.

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 nôh získate niekol'ko prvých áut a peniaze, ktoré vás na začiatku nakopnú. Na rozdiel od iných hier, je tento školiaci tutoriál

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: Raceingovka
Výrobca: Polyphony Digital
Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:
+ multiplayer
+ garáž/múzeum
+ jazdné vlastnosti
+ vizuál
- málo sôlo obsahu
- takmer neustála potreba online pripojenia

HODNOTENIE:



záábavný 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 okruhoch. Čo sa týka hratel'nosti, 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.

Niekteré 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 medaily. Oproti konkurencii tak pri prezentácii pravej športovej hry tiahá za krátki koniec.

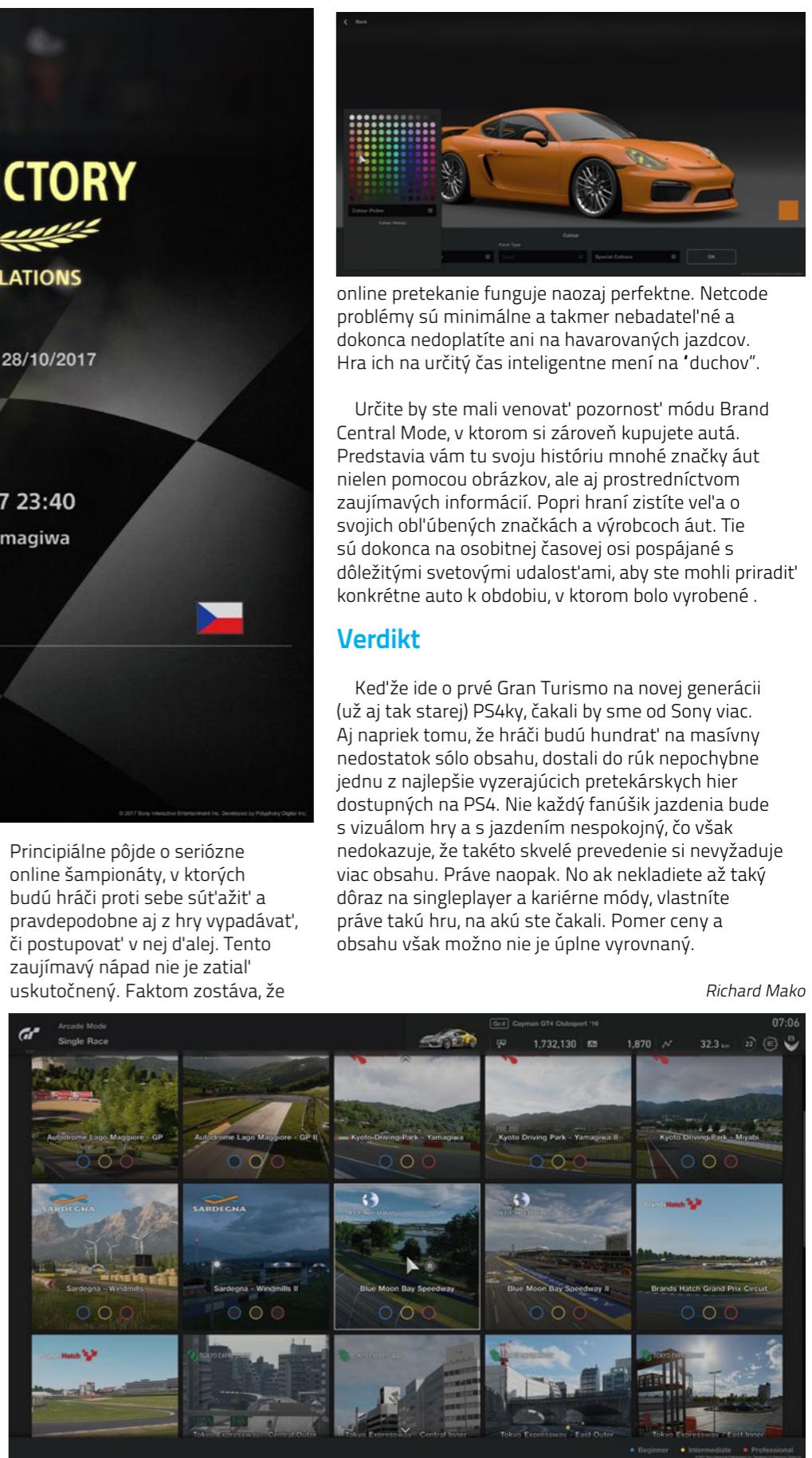
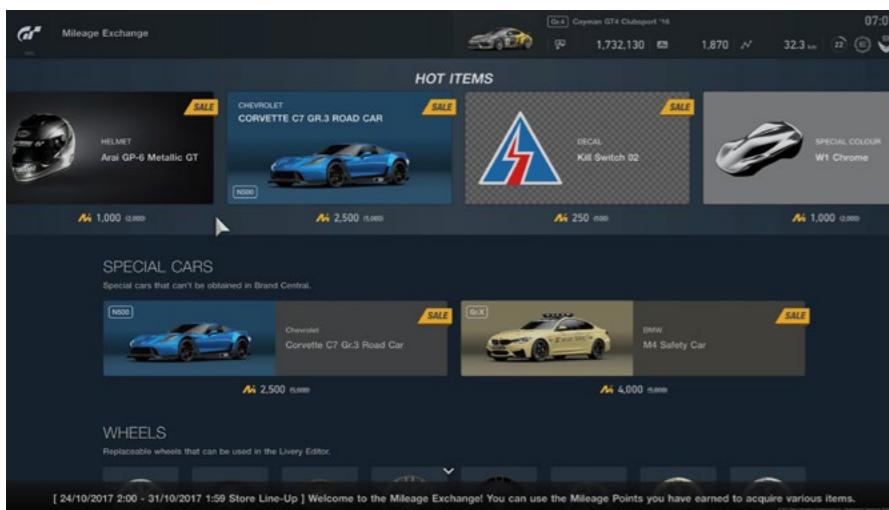
Napokon, k dispozícii aj Arcade mód, ktorom pravdepodobne najviac času strávia sôlo hráči. Môžete si v nôh nastaviť preteky podľa vlastných kritérií a želaní alebo si dokonca zahrať co-op s vašim známym na jednom televízore. Za veľký ménus považujeme chýbajúcu možnosť vytvoriť

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

Hra neponúka veľa možností pre sólových hráčov, a preto vývojári zabezpečili aspoň solídný multiplayer. Po niekol'kých hodinách hry veľmi 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 niekol'ko videí, ktoré vás uvedú do sveta motošportu a jeho etikety. Tú berie hra naozaj vážne a za porušovanie budete adekvátnie 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.



online pretekanie 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 Brand Central Mode, v ktorom si zároveň kupujete áut. Predstavia vám to svoju história mnohých značiek áut nielen pomocou obrázkov, ale aj prostredníctvom zaujímavých informácií. Popri hraní zistíte veľa o svojich oblubnených značkách a výrobcoch áut. Tie sú dokonca na osobitnej časovej osi posúvané s dôležitými svetovými udalosťami, aby ste mohli priradiť konkrétné auto k obdobiu, v ktorom bolo vyrobené.

Verdict

Ked'že 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 hundrat' na masívne nedostatok sôlo 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, vlastníte práve takú hru, na akú ste čakali. Pomer ceny a obsahu však možno nie je úplne vyrovnaný.

Richard Mako

Project Cars 2

POKRAČOVANIE AKO MÁ BYŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platorma: PC

Žánor: Pretekársky simulátor

Výrobca: Slightly Mad Studios

Zapožičač: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 pokrívka-vajúce AI protihráčov
- občasné bugy



HODNOTENIE:



Môže sa názov herného štúdia do určitej miery vztahovať na hry, ktoré sú v nôm vytvárané? Pri Slightly Mad Studios, čo v preklade znamená Mierne šialene štúdio, možno aj hej. Šikovní ľudia, ktorí hráčom priniesli oblúbené 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, Asetto Corsa alebo Gran Turismo. Už len to je sama o sebe celkom šialená predstava. V tomto štúdio sa ale výzvy nezľakli a prišiel tak na svet titul Project Cars, ktorý toho sľuboval naozaj vel'a – od perfektných vizuálov až po pravý pretekársky zážitok, no vo viacerých smeroch za konkurenciou nakoniec zaostával a jeho oblúbenosť bránilo hned' niekol'ko 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 d'alšíu pretekársku hru? To som sa odhodlal zist'ovať tým najlepším spôsobom, aký poznám. Pripraviť sa, nohy na pedále, ruky na volant, zelené svetlo na starte zasveti každú chvíľu.

PC2 - Stále hardcore alebo arkáda pre deti?

Moje prvé pocity z Project Cars 2 som už spísal v preview článku, ktorý je, ked' sa naňho teraz späť pozérám, nadmieru pozitívny. Ovtvrdy neprešlo vela času a môj názor ani neboli privel'mi pozmenený. Mal som



Ťažké začiatky...

Aby som hned' na začiatku ubezpečil všetkých zástancov hardcore pretekárskych simulácií, Project Cars 2 si nad'alej 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 prispôsobiť si rýchlosť v rôznych druhoch zákrut, učenia sa dávať si pozor na slepé uhly a na protivníkov,



ale viac možností sa s hrou poriadne zoznámiť, odhalíť jej špecifické maniere a snažiť sa d'alej vylepšovať svoje časy, štýl jazdy či návyky na jednotlivé áutá.

Pretekárské 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, ked' hráč preukáže aspoň aké-také skúsenosti.



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

...zaslúžená odmena

To ale neznamená, že by som túto hru neodporúčal aj menej skúseným hráčom, alebo možno aj začiatočníkom. Na Project Cars 2 sa mi veľmi zapáčila možnosť upraviť si celú hru podľa svojich predstáv. Nehovorím tu len o možnosti nastaviť si autá tak, aby presne reflektovali šoférské 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 ktorími 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 prispôsobení niekol'kých nastavení je hra oveľa zábavnejšia a hráč si môže vychutnávať vylepšovanie časov alebo napínavé súboje o prvé priečky.

Vizuály

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

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

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

Počasie a čas

Niekto 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 citelný.

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 pociť ako začínať preteky na suchých gumách, konečne ich po niekol'kých kolách zahriat a prestať šmykáť zadkom auta iba preto, aby začalo jemne popčhať a postupne liat a ja som musel bud' 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.



Chut' pokračovať

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

Project Cars je, našt'astie, jednou z tých lepších hier. Ak ma aj náhodou prestalo baviť postupovať v kariére, vďaka niekol'kym prejedným šampionátom som mal odomknutý prístup ku špeciálnym podujatiám, ako testovanie áut rozličných výrobcov alebo napríklad aj možnosť skúsiť si "retro" monštrá, ako formulu Lotus 49C či Porsche 936 na historických verziach 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.

Chybicky krásy

Ako teda Project Cars 2 celkovo obstál? 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 niekol'kými neduhmi. Hlavným z nich je umelá inteligencia protivníkov. Oproti prvému dielu je neporovnatelne lepšia, stále ale nie je dotiahnutá do takého štátia, aby sa dala prirovnávať ku stáliciam, ako Forza či Gran Turismo. Kariéra je sice dostatočne zaujímavá, aby udržala hráčsku pozornosť až po úspešné dokončenie pretekov, ale sem-tam bol môj pocit z celého šampionátu skazený iba kvôli hlúpym chybám počítacových protihráčov.

Šťastím ale je už spomínaná silná komunita a fanúšikovská základňa, ktorá si ubuje veľa zábavy v online multiplayeri. Takže pokial' by ste neplánovali prechádzat' 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 zpracovali, 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. Pokial' 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



South Park: The Fractured But Whole

PRIPRAVTE SA NA SOUTH PARK,
AKÝ STE ESTE 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 skvejlej zábavy a etickosti. Pripravte sa na vlnu smiechu a zábavy!

Nový South Park: The Fractured But Whole začína celkom nevinne. Cartmana prestane bavit' 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 Profersor 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 naberá 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 oblubou 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 prosté hrá skvelo. Ubisoft vzali v princípe celý pôvodný South Park, ktorý bol skvelou hrou aj doteraz a vylepšili v nôm 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 siahniete po novinkách ako Wendy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žánor: Akčná RPG
adventúra
Výrobcu: Ubisoft
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUŠY:

- + skvelý humor
- + prepracovaný svet postáv
- + inovovaný bojový systém
- jeden South Park nám nestačí

HODNOTENIE:



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

hry učíte nové recepty jedá 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 noviniek. V South Parku si totiž svoj fast foodový mexický stánok otvoril Morgan Freeman, ktorý sa vám pomocou špeciálnych burito receptov snaží ukázať vás 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 preskúmavania mesta. Vrátením a zastavením času viete vyriešiť mnoho problémov a prekážok, ktoré by ste inak museli obchádzat'. Musíte však dbať aj na to, aby ste ich používali módro

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



Dalším, 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 volne a l'ubovoľne kombinovať podľa vlastnej vôle. Do tohto konceptu vohostí 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, pláštom a všetkým, čo k tomu patrí, alebo si zvolíte cestu recesie s podprsenkou namiesto helmy a nočného negližé 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. Každý 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 navýše, no neskôr, keď už budete mať dostupných niekol'ko artefaktov, sa práve tie stanú nosným múrom vašej taktiky. Každá vaša schopnosť a schopnosť vašich part'ákov 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, nebudaj váhate? Keď som vás o dokonalosti South Parku nepresvedčil doteraz, zrejme vás už ani nepresvedčím. Už po prvom Stick of Truth nebolo hre veľmi čo vycítať 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 súrie FIFA alebo NHL, no aj napriek tomu je 2K basketbal každým ďalším ročníkom stále vyzrejší. Žiadnou výnimkou nie je ani NBA 2K18.

Aj tento najnovší počin v sebe spája to najlepšie z predchádzajúcich ročníkov, teda hratelnosť 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 štavnatý, 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 hlúpých prestrihových scén.

Hráč menom DJ

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



ZÁKLADNÉ INFO:
Platorma: PS4
Žánor: Šport
Výrobca: Visual Concepts
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:
+ skvelá hratelnosť
+ online režime kariéra
+ 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. Dohodovanie



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

Možno si teraz poviete, 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 vol'no, môžete vykročiť do ulíc, presnejšie, do okolia pri štadióne. Rozlohou sa nešetrilo a prakticky máte k dispozícii hned' niekol'ko 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 utratiť aj



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

Naďve, môžete navštíviť aj akúsi herňu s hernými automatmi a skrátiť si čas pri nejakej jednoduchej hre, skrátka možnosť je veľ'a. A pokiaľ do toho zapojíte aj svojich

kamarátov, verte mi, že o zábave 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 realnosť, no problém nastáva v okamihu, keď za hernú menu zlepšujete aj atribúty svojej postavy.

Mikrotransakcie

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



Pokiaľ ide o samotnú hratelnosť, tá je, ako som už spomína 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 nehrájú druhé husle a zápas živo komentujú, takže v tomto smere panuje absolútna spokojnosť. Miestami mi však kazil dojem menší prepad snímkovania, ktorý však nebolo prítomný priamo počas hry, ale v prestrihových scénach.



Ak vás začne nudíť 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. Nechcem vám nič preprádzat', 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. Tešíť sa tak môžete na výbornú basketbalovú simuláciu s takmer dokonalým pôžitkom z hrania.

Ján Schneider

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:

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + rozšírený Nemesis systém
- + diverzita regiónov známych z univerza LotR
- + epické súboje
- + bohatý výber smrťiacich schopností
- recyklovaný obsah
- oproti prvému dielu chýba originalita
- mikrotransakcie ničia imidž značky



HODNOTENIE:



Napriek tomu som sa počas vzácnych chvíľ „mieru“ neubránil pocitu, že skvelá hráčelnosť 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

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

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

stoličku 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 ozrutaného dvojmetrového trolla s prišitou hlavou a spravil z neho svojho osobného strážcu. Vybudoval som si k nemu zvláštny vztah a aj ked' mám momentálne vo svojom vojsku množstvo kapitánov, práve tohto som sa rozhodol držať si najbližšie. To, že je mojím najsiľnejším veliteľom, nie je náhoda – to ja som z neho spravil, čo do sily aj výzoru, monštrum, akým je dnes.

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



prebudený z večného spánku akýmsi zákerným čarodejníkom – 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 nemŕvom stave hned' dvakrát, keďže po smrti bol jeho level výšší ako môj, kvôli čomu mi hra znemožnila ovládnut' ho; nanúti som mu teda falosné spomienky plné obrovskej hanby, aby jeho úroveň klesla a ja som ho mohol pri ďalšej konfrontácii získať.

Aj ked' 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 exculuje zásadne mimo cut-scén, aj ked' Tolkienovo univerzum preslávili, paradoxne, jeho postavy a príbeh.

Shadow of War je pokračovaním, ktoré svojho predchadcu 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.

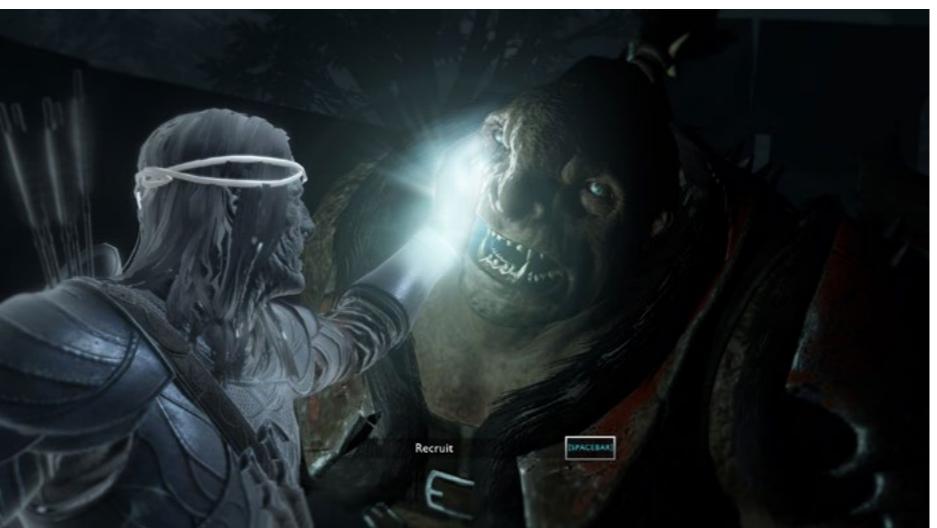
V prípade série Middle-Earth teda autori odmietli akékol'vek zásadné zmeny a recyklovaný systém zo Shadow of Mordor jednoducho rozšírili do všetkých strán. Všetko je známe a povedomé, skoro až do takej miery,

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 akokolvek 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, Taliana. Prastarý elf a súčasne aj výrobca Prsteňov moci, vinou zmietaný Celebrimbor, je výborným kontrastom k empatickému, vlastenecky založenému Talianovi. Zatial' čo sa bývalý hraničiar často sústredíuje na ľudí a dianie okolo seba, najmä, pokiaľ ide o Gondor, Celebrimbor je chladný cynik, ktorý na všetko hl'adí 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 správati 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 zviazané smrťou, kde hlavní aktéri nemôžu byť odlišnejší hámam po každej stránke, je obrovský, no úplne



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

Jedinou zaručenou hĺbkou v hre je teda tá, ktorá sa t'ahá od rany až po najbližšiu kost'. Všetko od jednej cut-scény po druhú vypĺňa vylepšený, bojmi nasýtený Nemesis systém z prvého dielu, ktorý Monolith v Shadow of War dovedol takmer do dokonalosti.

Zástup Sauronových kapitánov je zdanivo nekonečný a zo stoviek rôznych konfrontácií som mal len niekol'kokrát pocit, že ten alebo onen velitel' 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 vyzerajúcemu 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 sice, čo sa diverzity osadenstva týka, rovnaká, no Sauronovi armádní kapitáni a vyššie postavení velitelia sú v neustálom pohybe. Navzájom sa prepádávajú a rabujú si tábory, prípadne sa snažia postúpiť v spoločenskom rebríčku zápasmi s tigrovitými caragormi, obrovskými graugami alebo ghúlmi.

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 uspiet' vo svojej skúške sily, ráťajte 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 hodnosťou disponuje rôznou kombináciou výhod a nevýhod, ktoré pre hráča môžu predstavovať menšie alebo väčšie ul'ahčenie súboja, no niekedy aj obrovskú výzvu. Niektorých „bossov“, napríklad, zabijete okamžite, ak zaútočíte so skrýšou potajme a neodhalení, iní si na to zasa dávajú pozor a len vás odhodia ako vreče zemiakov. Niektorí môžu byť zasa takýmito útokmi zranení, no na ich porazenie budete potrebovať oveľ'a viac šťastných zásahov; napríklad v podobe tzv. „popráv“, ktoré bežných orkov zabijú jednou ranou, a väčšine kapitánov spôsobia značnú bolest'. Jednoznačne najzaujíma vejšou črtou



týchto elitných protivníkov sú ich rozdielne povahy vyplývajúce z rôznych fetišov, zvráteností, fyzických defektov či úchyliek, ktoré sú často demonštrované ich celkovým výzorom. V hre nájdete orkov, ktorí sú prežratí larvami, takých, ktorí sú obmotaní pavučinou a sú závislí na pavúcom jede alebo iných, ktorí majú časť hlavy nahradenú ocel'ovým 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 orkovi 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, vás vrah zosilnie, postúpi v rebríčku a ked' sa s ním opäť stretnete, opäť sa bude to, čo vám povie, lišiť od postavy k postave.

Smrt' v hre neznamená koniec, naopak, ide o ďalšiu mechaniku v obrovskom systéme Nemesis, ktorá vo vás nevyvolá frustráciu, no zaujíma vás 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. Dobývanie je sice, čo sa strategického náhl'adu týka, primitívne, no súčasne ide o najväčšiu novinku, akú Shadow of War

do série prináša. Každý región je teraz kontrolovaný z pevnosti, ktorej šéfujú najsilnejší ork (alebo olog) a jeho podriadení velitelia. Súčasťou vašej kampane za zničenie Saurona je obsadzovanie takýchto mordorských bášt 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 l'ahšie ju tak získať pre seba. Zakaždým však ide o to isté: dostať svoje jednotky za hradby, poraziť všetkých veliteli'ov a nakoniec si zmerat' sily so šéfom celého regiónu. Sprint s desiatkami vašich vojakov za chrbtom smerom k nepriateľ'mi posiatymi hradbami, sprevádzaný výstrelmi z katapultov, je, aspoň po prvýkrát, epický zážitok, a vrhnúť sa so svojou armádou vedenou vybranými kapitánmi na nepriateľ'a plne splňa 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 konkrétnego regiónu. Podstatné však je, že nielen samotný finálny útok, teda vyvrcholenie vašej snahy, stojí za to, ale aj zložitá, bojmi posiata cesta, ktorá k nemu viedie. Oberanie Saurona o opevnené stavby sice zabává, no trňom v oku pre mňa aj nad'alej zostáva to, že mu chýba komplexnosť, akou sa vyznačuje systém Nemesis, a strategická rovina zostáva v tomto ohľade opustená

ako Mftve močiare. Ani kontroverzné mikrotranzakcie hre nijako neuberajú na kvalitu, aj keď ide v rámci videoherného priemyslu o obrovský PR prešťap. Umiestniť do hry zameranej na single-player, za ktorú už zákazník raz zaplatil, platený obsah, je neštastný t'ahom 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 obvierate o zážitok z hrania: niet nad to, keď vás kopne počas vesty za misiu do zadku mimoriadne vzácný a silný ork, ktorý má na vás „pifku“, a o ktorom okamžite viete, že ho chcete mať pri najbližšom frontálnom útoku na pevnosť po svojom boku.

Kupovaním si truhiel so vzácnymi orkami a trollmi sa obvierate napríklad o taký zážitok, aký som mal ja s Barukom, a navyše s líniemi preplnenými nakúpeným hviezdnym kádom zistíte, že hra už zd'aleka 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. Motívacia utratit' v hre skutočné peniaze je teda nulová. Nenechajte sa odradiť negatívnymi recenziami, aj keď pochádzajú od právom znechutených hráčov: mikrotranzakcie v takejto hre sú sice păstou na oko a veľ'mi neštastným t'ahom zo strany vydavateľa, no na strane druhej ide len o malú škvru, ktorá sa sice nedá vyčistiť, ale nezaujato zmýšľajúci hráč ju nemá najmenší problém prehliadnut'.

Verdict

Shadow of War sice recykuje 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 tahač série Middle-Earth a aj keď ide o majstrovsky odvedenú prácu, náročnejší hráči sa stále budú pýtať, prečo Monolith nevenoval tol'ko pozornosť aj hlavným postavám, priemernému príbehu či chybajúcemu strategickému hľadisku pri obsadzovaní pevností.

Mário Lorenc



HALO WARS 2: AWAKENING THE NIGHTMARE

EXPANZIA PO STAROM

Staré dobré expozície sú späť! Presne toto mi prebylo 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.

Expozície 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 hovorí 'nemusím') parazitickú rasu Flood. Dvaja kapitáni frakcie musia svoj zbabaraný hon za koristou napraviť, kým trpezlivosť ich vodcu Atrioxu neprekročí svoje hranice.

Expozície pozostáva z piatich misií. Nie je to súčasť vel'a, ale svoju dĺžku určite neurazia. A čo je najpodstatnejšie, neurazia ani svoju 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 hratel'nosti.

Jedna sa sústredí na presun a kontrolu celej mapy, druhá kladie dôraz na obranu pozícii 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 príchute.

Samozrejme, nakol'ko je v čelo expozičie 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
Žánor: RTS
Výrobca: Creative Assembly
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUŠY:
+ rôznorodosť Flood jednotiek
+ Terminus Firefight
+ dva nové 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 niekol'kými obrovskými jednotkami a skvelým systémom podporných jednotiek. Hlavné

misié a ciele veľmi dobre dopĺňajú vedľajšie úlohy, vďaka čomu vám hra ponúka naozaj rôznorodé možnosti. Znovuhratel'nosť podporuje systém skóre, ktorý vás motivuje a odmenuje za rýchlosť a efektívnosť. Skvelou správou je aj veľa QOL vylepšení (oprati pôvodnej verzii hry) vrátane tabuľiek

RUPTURE PRESSURE

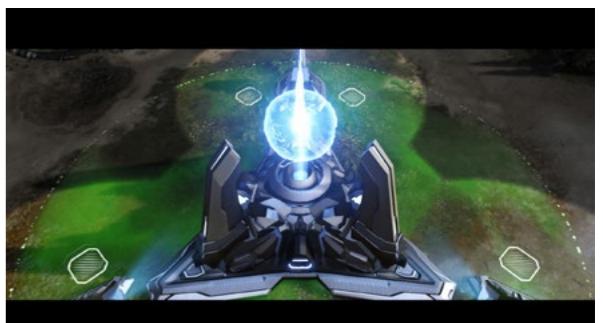
60%

THE FLOOD

ACTIVATE DRILL
POWER RESERVES



dôraz sa kládol na mikrotransakcie a na vylepšovanie jednotiek prostredníctvom RNG kartičkového systému, čo je v dnešnej dobe kritizovaným štandardom, aj keď išlo o co-op módu. Terminus však nemá žiadnu mikrotransakciu a ide o kooperatívny módu pre maximálne troch hráčov, v ktorom je ich úlohou chrániť Terminus pred silnejúcimi vlnami nepriateľov. Mód vyžaduje rýchle myšenie, 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, nakol'ko bude nutné kontrolovať väčšie územie).



Vďaka vysokej znovuhratel'nosti a akčnosti môdu ponúka desiatky hodín zábavy. Je ale škoda, že autorom sa nepodarilo do hry pretlačiť to, aby hráči mohli hrať aj za frakciu Flood. Je t'ažké povedať, či bola dôvodom limitácia zo strany univerza alebo zo strany hratel'nosti, no je to škoda, pretože by to prinieslo ešte viac znovuhratel'nosti 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 expozičia, ktorá prináša výbornú variabilnú kampaň a ešte lepší módu 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 MÍNUŠY:

- + 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 l'udí. Prvá už zažila, aké to je, ked' ich zariadenie napadne vírus alebo malware, tú druhú to ešte len čaká. Dôsledky škodlivých programov sa môžu drasticky lísiť. Od obyčajného spomalenia počítača či smartfónu až po únik osobných informácií, alebo bankový účet zívajúci prázdnootu. Získať ochranu pred týmito nástrahami však nebolo nikdy jednoduchšie a my sme sa pozreli na to, ako je na tom antivírus s balíkom funkcí od najúspešnejšej slovenskej antivírusovej spoločnosti.**



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

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

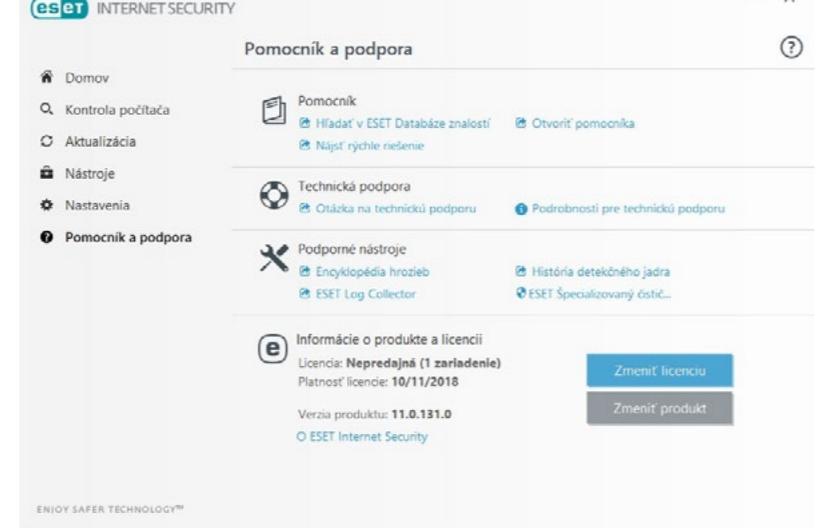
Názov ESET určite pozná množstvo Slovákov. Táto spoločnosť už roky pracuje na ochrane spotrebiteľov a ich zariadení, a vcelku úspešne sa jej darí nielen na Slovensku, ale aj v zahraničí.

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

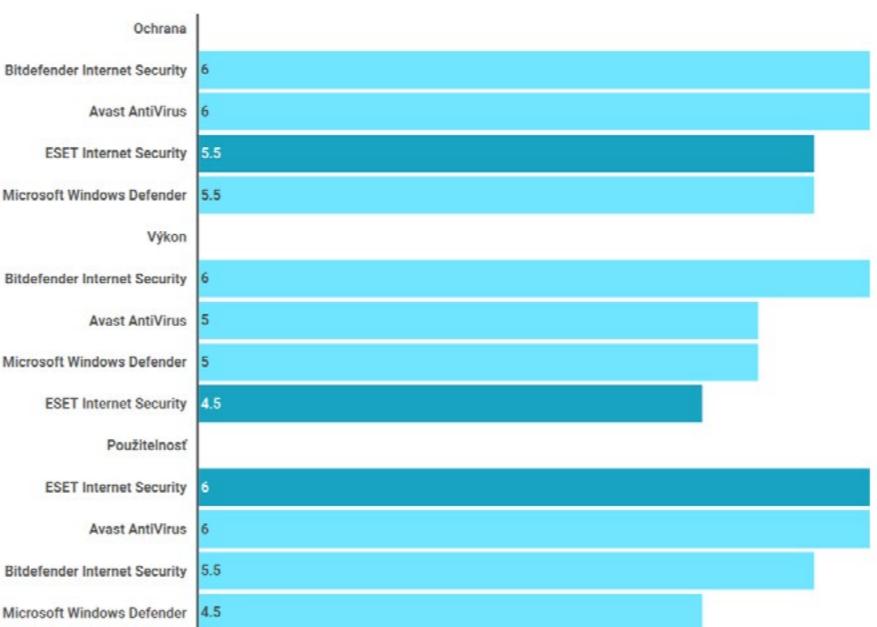
Čo ESET Internet Security ponúka?

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

HODNOTENIE:



Výsledky testovania inštitútu AV-TEST



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

Velkým plusom pre majiteľov notebookov alebo používateľov webkamer je zabudovaná ochrana pred aplikáciami a programami, ktoré by obrazové snímače radi zneužili. Pokial by chcel niekto nakaziť aj firmware väčšo počítača, prináša ESET funkciu s názvom Kontrola UEFI, ktorá dáva pozor, či sa v základných súboroch na hlbšej úrovni nenachádajú žiadne škodlivé funkcie. ESET túto funkciu prináša ako prvý aj v produkте pre domácnosti.

Odhľadovanie hrozieb a ochrana

Antivírus a antimalware v podaní ESETu znamená konštantné skenovanie podozrivých aktivít 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 stoviek miliónov používateľov. Čo sa týka odhalenia 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, nestandardných alebo podozrivých aktivitách poslané do ESETu, kde sú vyhodnocované a bud' označené za bezpečné, alebo označené za potenciálne škodlivé a následne pridané do databázy. Vďaka tomu môže byť hrozba odhalená na niekol'kých zariadeniach v jednom dni, a blokovaná na miliónoch ďalších už v nasledujúci deň.

Skenovanie

Pokial si používateľ myslí, že bežné skenovanie NOD32 neodhalilo vírus či malware, môže spustiť sken manuálne. Ako bežný sken celého počítača, tak aj hlbkové 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 nepociťite. Veľmi sa nám osvedčil aj sken vymeniteľných médií, čo znamená preštetrenie obsahu USB kl'účov, CD a DVD či iných odpojiteľných zariadení. Tento sken sa dá jednoducho nastaviť na vypnutý, automatický a tret'ou alternatívou je poukázanie na možnosť pri každom pripojení. Pre bežných používateľov 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 niekol'kych funkcií, ktoré ponúkajú niektoré konkurenčné programy a balíky. Menovite ide o možnosť VPN, funkcia na permanentné a bezpečné odstraňovanie súborov a určite by sme uvítali aj možnosť zálohovania. Po stránke optimalizácie systému ESET tiež mierne pokríváva, 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.

Používateľské rozhranie a podpora

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

a tri tabletky Aspirínu. ESET už dlhšie stavia na prehľadnosť a jednoduchosť. Dizajn v kombinácii bielej a modrej má niečo do seba, a nestráti sa či už na bežných kancelárskych strojoch, alebo tak ani na najnovších ultravýkonných zariadeniach. Pri hľadaní 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 nastavívaní po stlačení klávesy F5, čo určite ocenia l'udia, ktorí potrebujú často upravovať' a tie najmenšie podrobnosti. A ak by si náhodou používateľ neverdel dat' 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, návštěvami pofidérnych stránek a pripájaním USB kľúča obsahujúceho veľmi nepríjemnú formu známeho malwareu a môžeme s radost'ou 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 správnu vol'bou pri ochrane pred nástrahami internetu a vírusom. Nie je však bezchybný a ako sme mali možnosť zistíť, v niektorých aspektoch má čo robiť, aby dobehol konkurenciu v oblasti funkcionality. Na druhej strane však treba povedať, že každé bezpečnostné riešenie vyniká inou funkcionálitou a je len na používateľovi, 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 viaceru vychytávok, ako ochrana webkamer a jednoduché používateľské rozhranie, z neho robia produkt, nad ktorým sa oplatí porozmýšľať. Chrániť svoje dátá a súkromie je predsa veľmi dôležité a malo by ho mať na zreteľ každý rozumný používateľ'.

Daniel Paulini

ADATA XPG Gammix S10

Ked' už bežný SSD disk nestací

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 210€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + pekný dizajn
- + obstojné rýchlosťi
- + funkčný chladič
- + cena
- porovnatelná s 2.5 SSD-čkami
- + 5-ročná záruka

- logo umiestnené hore nohami



Len prednedávnom sa v počítačoch ako dátové úložisko používali výlučne HDD. Pokrok na seba ale nikdy nenecháva dlho čakať a pred niekol'kymi rokmi sa začali objavovať 2,5-palcové SSD disky pripájané prostredníctvom SATA rozhrania. Toto rozhranie ponúka niekol'konásobne vyššie rýchlosť 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-čkach. Tentoráz nám do redakcie a testovacieho počítača zavítalo SSD od spoločnosti ADATA vo svojom stále mälo rozšírenom M.2 formáte. Okrem menších rozmerov

tiež sl'ubuje, že bežné disky strčí do vrecka aj na poli rýchlosťi.

Disk 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 rýchlosťi zapisovania a čítania limitované v okolí 550MB\s.

Druhé, rýchlejšie rozhranie, je takzvané PCIe Gen3x4 a využíva priamo PCIe linky. Na to potrebujete pamäťe podporujúce NVMe štandard. Gammix S10, samozrejme, NVMe podporuje, a preto od neho môžeme očakávať naozaj vysoké rýchlosťi.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

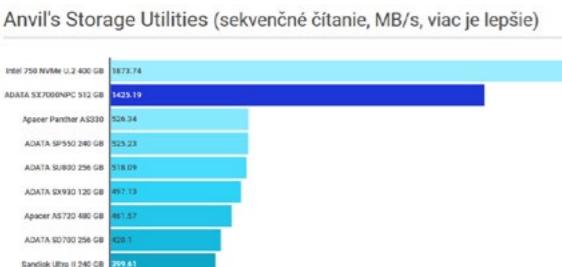
Pri množstve produktov XPG od spoločnosti ADATA je takmer okamžite jasné, že ide o kusy určené hráčom a nadšencom. Čierne balenie a jeho vcelku agresívny dizajn s veľkým vyobrazením disku na prednej strane a moderným písmom okamžite vykričia do sveta, že nejde o žiadny komponent do kancelárskeho počítača. Krabička má navyše otváratelné veko a potenciálne záklazník si tak okamžite môže prezrieť vzhľadu 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

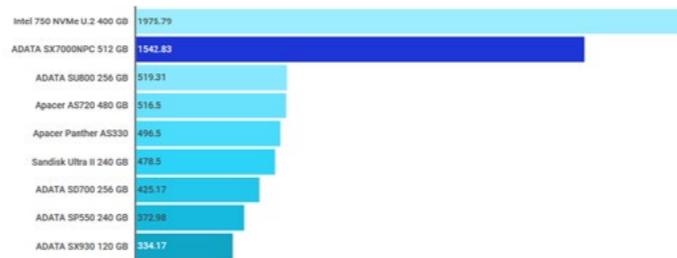
SPECIFIKÁCIE:

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

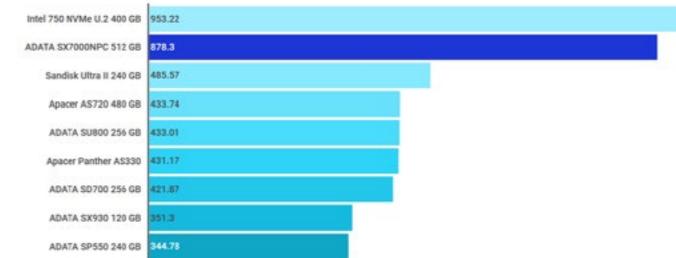
HODNOTENIE:



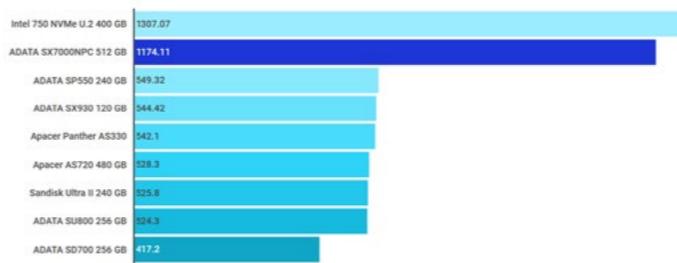
AS SSD (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



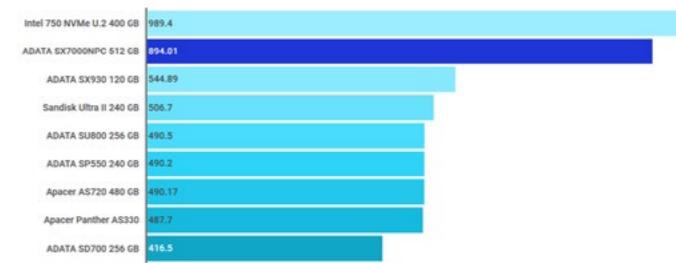
AS SSD (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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 l'ahučký, 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.



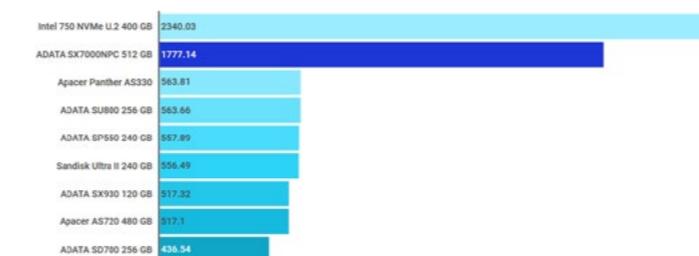
Inštalácia, komponenty disku a avizované parametre

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.

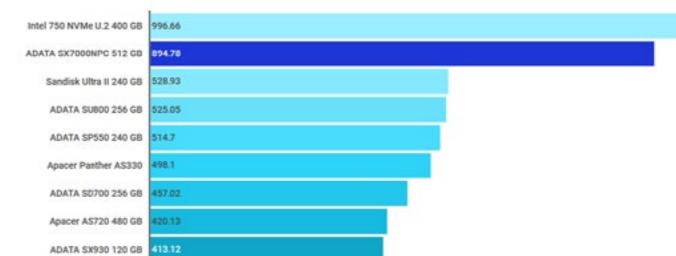
GAMMIX S10 (formát 2280) sa svojou dĺžkou 80mm blíži k najdlhšej časti spektra, ale s jeho inštaláciou na dosku Gigabyte Z270X Aorus Gaming 7 neboli akýkol'vek problém. Teda, až na fakt, že logo XPG je pri inštalácii do bežných M.2 pozícii dolu hľavou. Po stránke parametrov

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný.

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



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



Následne bol nač 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 opakovane 10-krát a výsledkom je ich priemer.

Zhrnutie

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

Daniel Paulini

Genesis Krypton 700

Nenaplnený potenciál

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUŠY:

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



Spoločnosť Genesis priniesla na trh už niekol'ko sérií počítačových periférií. Do jej portfólia patrí aj myš Krypton 700, ktorá sa pýší 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.

je Krypton 700 tvorená čiernym zmäkčeným plastom. Vďaka nemu sa dobre drží, no hlavne sa neklíže.

Genesis osadil do dvojice l'avého 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. Nedrhe sa, nevŕzga

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



SPECIFIKÁCIE:

Senzor: PixArt PMW3310

Maximálne DPI: 7200DPI

Maximálna

akcelerácia: 30G

Maximálna rýchlosť*

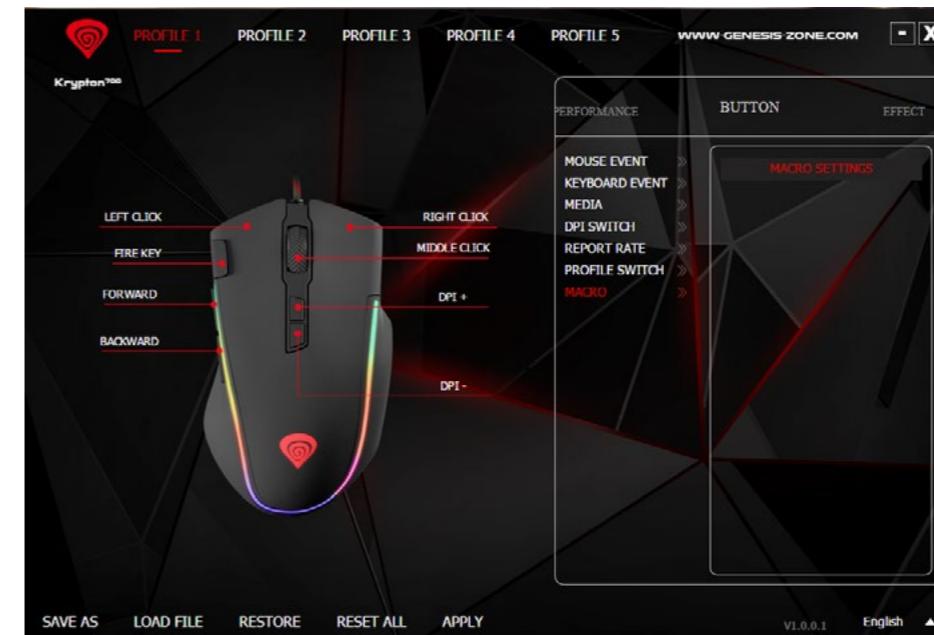
snímania: 130ips

Maximálna komunikačná

rýchlosť: 1000Hz

Podsvietenie: Áno (RGB)

HODNOTENIE:



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 profílov 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 výčitiek sa však ako hráč už naozaj nemám na čo st'ažovať. Myš má výbornú a pevnú konštrukciu, rovnako aj ergonomiu. Tlačidlá majú vysokú životnosť a náhradné pojazdy sú čerešničkou na torte.

Lukáš Bátora

na zadné tlačidlo. Hned' vedľa l'avého 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 praváko sedí v ruke dokonale. Aj napriek tomu, že myš nie je nijako extra t'ažká, výrobca sa rozhodol nikde nenapísat' 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 počin Genesisu umiestnený, ide o senzor bežne využívaný konkurenciou.

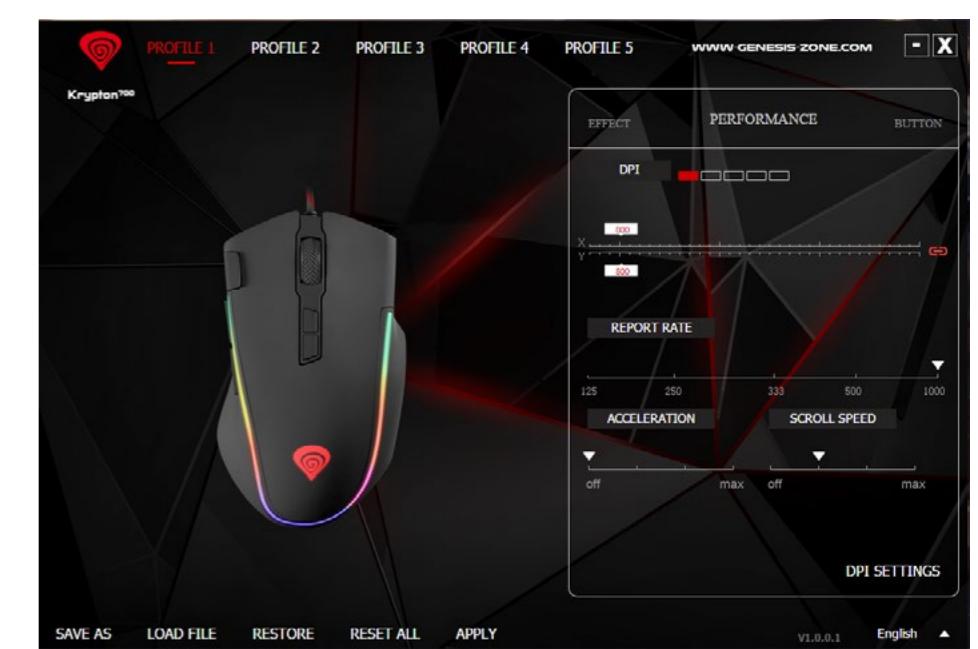
Nevysvetliteľ'ným problémom je, že aj s 1000Hz polling rate-om sa myš občas zasekne, síce len na pár milisekúnd, no je to veľmi citel'né a nepríjemné.

Odhliadnuc od týchto výchyliek je však jej senzor celkom presný, bez akéhokoľvek badateľ'ného jitteru.

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

Softvér

Samozrejmost'ou každej hernej myši je akási forma úpravy podľa hráčovho priania. V prípade myši Krypton 700 je ňou softvér, ktorý ponúka úplne všetko.



BML GameGod Phalanx

Kompaktný herný headset s kvalitným mikrofónom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + kompaktná, l'ahko prenosná konštrukcia
- + spevnenie kovom
- + sklopné náušníky
- + dobre zvládnutý mikrofón
- + šíkovný ovládač in-line
- + slušné basy
- + pomer ceny a úžitku

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

SPECIFIKÁCIE:

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



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

Vzhľad a konštrukcia

Napriek tomu, že slúchadlá patria medzi tie menšie modely, ich konštrukcia je spevnená kovom, takže by malí mat' 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 l'avom náušníku nájdete sklopny mikrofón, ktorý má ohybné telo a pohybuje sa skokovo. To považujeme za výhodu, keďže takto mikrofón lepšie drží v polohe,

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

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

V oblasti komfortu ide však len o priemerný headset. Výstrelka náušníkov a mostíka ničím nevyniká a, pravdepovediac, mohla byť aj hrubšia.

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

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

Okrem regulácie hlasitosti ovládač ukryva tiež posuvný

vypínač mikrofónu, ktorý oceníte pri odbebovaní 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 obediku.

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 hlasitost'. Frekvenčný rozsah od 20Hz do 20kHz znie ako dostatočne široký, no v praxi spadá zvuk slúchadiel do priemeru. Basová zložka je sice výrazná, no stredy a výšky v nej mierne zanikajú.

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

Verdikt

Slúchadlá sú l'ahké 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 l'ahko ho nahmatať 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 úžitku, ten je však pri modeli Phalanx skutočne dobrý.

Peter Vnuk

SLAVOMÍR ZREBNÝ VILIAM CSINO ENRIK BISTIKA JONÁŠ KARÁSEK

DUET opus dei GRAS'VATER

4 PRÍBĚHY NA TÉMU STRACH OD TVORCOV FILMU KANDIDÁT

PRODUKOVAL MAROŠ HEČKO

V CIENEMAX OD 9. NOVEMRA

REALIZÁCIU A DISTRIBÚCIU FILMU FINANČNE PODPORIL continental film

cinemax

HTC U11

Späť na vrchol

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 618€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

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, Vnútorná: 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:



Dizajn, prevedenie

HTC U11 po dizajnovej stránke vychádza z modelu U Ultra, ktorý vyšiel len pár mesiacov pred novou výklovou lodiou. 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 náhylnosť na odtlačky prstov, mastnotu a iné nečistoty. Neviem, ako je to u ostatných farieb, no modrá farba ich aspoň 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 špulty k nim, handričku na telefón (tú budete potrebovať), ihlu na vyberanie slotu pre karty a ochranný plastový kryt. Nádielka príslušenstva je teda vcelku slušná.



dĺžku ich podsvietenia. Nad displejom sa nachádza predný fotoaparát, notifikačná 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 d'alší 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 l'udí, 100 chutí. Konštrukcia telefónu je za bežných podmienok pevná, zadný kryt je neodnímateľný, takže nie je dôvod, aby niekde niečo nedoliehalo alebo vŕzalo. 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 rozmeru vyžaduje trochu gymnastiky.

Displej

HTC U11 je vybavený Super LCD5 displejom, spomínanej uhlopriečky 5,5", s Quad HD rozlíšením 2560x1440px 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 vyhrat' 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 vélmi slušnej úrovni a pri bežných uhloch, s ktorými človek s telefónom manipuluje, nepostrehnete žiadnu degradáciu farieb či kontrastu. Vélmi dobrá je aj odozva displeja na priame slnko, v tomto prípade automatická regulácia jasu zabezpečí vélmi dobrú čitatelnosť aj za slnečných dní. Viac-menej štandardom u smartfónov býva možnosť zapnutia zvýšenej citlivosti displeja na jeho ovládanie v rukaviciach, 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 dvojtlačidlo regulácie hlasitosti. Prístup k blokovaciemu tlačidlu je bezproblémový, regulácia hlasitosti bez prehmatávania telefónu v ruke je vélmi obtiažna. Navyše, blokovacie tlačidlo má na sebe akési zárezy, vďaka ktorým vám po ňom nebude sklizať 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. Naštastie, dá sa zakúpiť aj dual SIM verzia U11-ky. Pre pripojenie slúchadiel slúži USB C port, 3,5mm jack port by ste tu hľadali märne.

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 t'hat' 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 vélmi 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

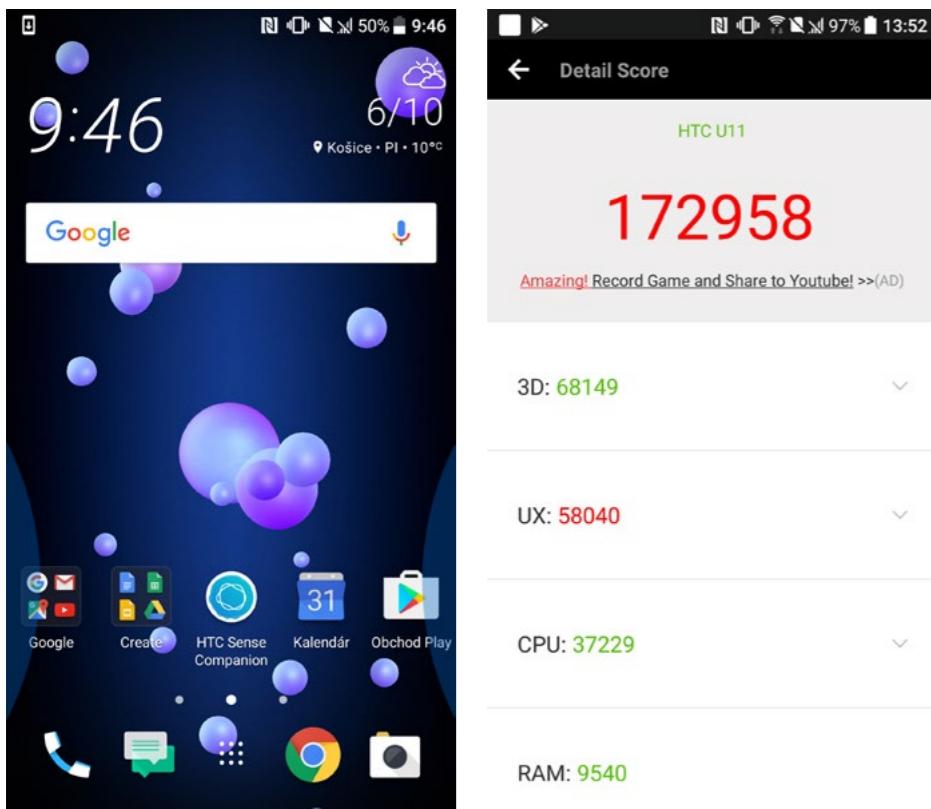
snímača odtlačkov prstov, ktorý chráni telefón. Nemôžete s ním však stiahnuť notifikačnú lištu či vytvoriť fotografiu, ako to umožňujú niektoré smartfóny, ktoré majú čítačku umiestnenú v zadnej časti telefónu. Náplast'ou na to sú aspoň jej rýchle reakcie pri odomykaní telefónu.

Bezdrôtovo komunikuje U11-ka prostredníctvom Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, teda aj pomocou rýchlejšieho dual-bandu, samozrejmost'ou je vytváranie hotspotu 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 märne.

Hardvér

Srdcom telefónu je osemjadrový Snapdragon 835, ktoré pracuje s frekvenciami 4x2,45GHz a 4x1,9GHz. Procesor je vyrábaný 10nm technológiu, vďaka ktorej je fyzicky o 35% menší a o 25% energeticky úspornejší ako jeho predchodec.

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. Samozrejmost'ou je možnosť rozšírenia pamäte až o 256GB pomocou pamäťovej karty, ako som už spomíнал vyššie. Čo sa týka hardvérovej stránky, ide o vélmi

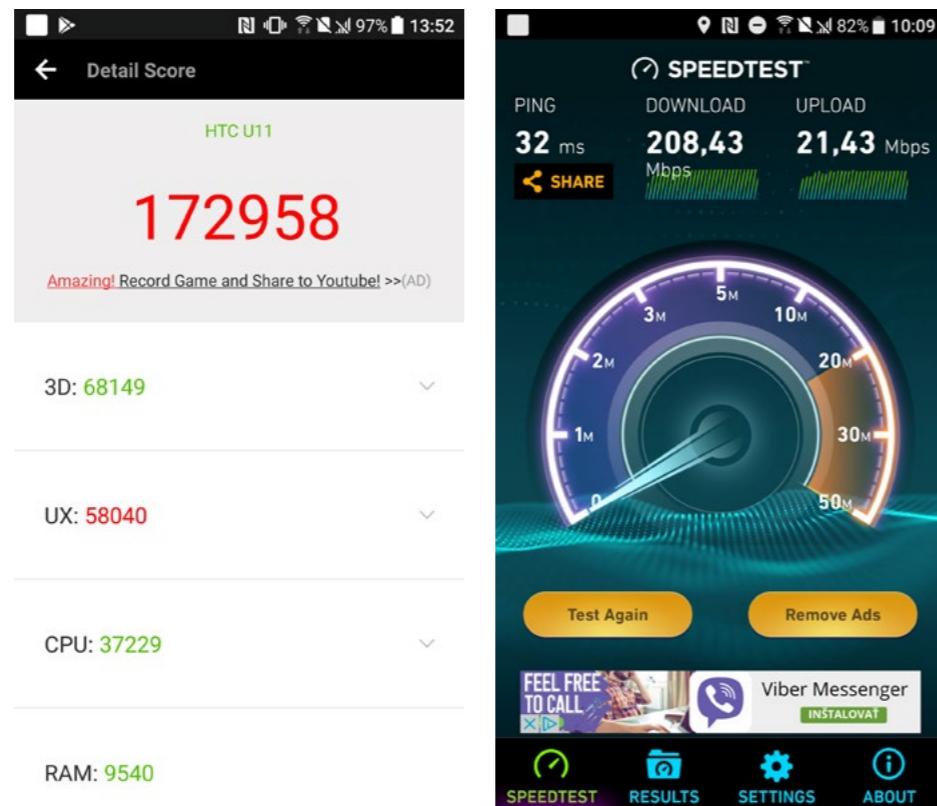


dobre vybavený telefón s dostatočným výkonom pre všetky druhy použitia.

V telefóne sa nachádza napevno zabudovaná Li-Ion batéria s kapacitou 3000mAh. Vzhľadom na vysoké rozlíšenie displeja a jeho veľkosť je to žalostne málo, čo si budeme klamat. Pripravte sa na to, že telefón bude nutné dobíjať každý deň, pretože s najväčšou pravdepodobnosťou sa vám dostatočne množstvo energie na ďalší deň nezvýši. 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 bohatou 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 „spriateliať“, 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 vaš hlas a umožní vám pomocou hlasových povelov zdvihnuť 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. Musíme povedať, že myšlienka je to naozaj výborná. V konečnom dôsledku vám umožní ušetriť kopu času, ktorý by ste museli tráviť sledovaním predpovede počasia či hľadaním reštaurácie a podobne.

Na zamknutej obrazovke sa v hornej časti zobrazuje čas a počasie. Samozrejmost'ou 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.

HTC ako jeden z mála výrobcov vo svojich smartfónoch používa klasické menu, ktoré ponúkne 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 druhej sa HTC výhľadom na prípadný zlý ohlasom na vlastné prehliadače a prehrávače a necháva výberu na vás. U11-ka je po softvérovej stránke vyladená veľmi dobre, hardvér dodáva telefónu

začal nahrávať video. Dlhšie stlačenie zase malo za následok prepnutie medzi predným a zadným fotoaparátom. Musíme povedať, že ide naozaj o skvelú vec, pretože fotoaparát takto dokáže 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 hodinový moment.

Multimédiá

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 spomíнал v jednej z predošlých kapitol, v telefóne chýba aj FM rádio.

Štandardom u HTC je HTC BoomSound pre zabudované reproduktory, ktorá vám umožní výberu 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 prispôsobiť si nastavenie a vytvorenie zvukových profílov podľa vašich predstáv.

Podstatou funkcie USonic je optimalizácia nastavení podľa vás. Zvukovodu, keď po jeho spustení prebehne test a v závislosti od detektie okolitého hluku pre vás nájde ideálne nastavenie. Musíme povedať, že slúchadlá sedia v ušiach veľmi dobre a v kombinácii s touto funkciou hrajú naozaj dobre.



Povedal by som, že v kategórii príbalených slúchadiel k mobilným telefónom priam nadpriemerne. V skladbách je veľmi dobre počúť výšky, stredy, dokonca aj basy. Celkovo zvuk nie je TOP, ale podľa môjho názoru je odladený naozaj dobré. 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 vytážiť maximum. Výsledkom je 90 bodov v hodnotení od DxOMark, ktorí podrobujú testom optického snímača mobilných telefónov, fotoaparátov a objektívov. HTC U11 v hodnotení mobilných telefónov obsadilo

iate 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, profesionálneho režimu, ktorý vám umožňuje využiť bielej farby, nastavenie ISO, expozície, výbera scény a podobne. V rámci profesionálneho režimu je možné vytvárať fotografie vo formáte raw alebo jpeg. Pri fotografiách si môžete vybrať jedno z troch 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 štvorce 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 nálastom šumu. Videá natáčané v 4K ponúknu len 30 snímkov za sekundu, čo pri dynamických záberoch nestačí na plynulý chod obrazu.

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

Záverečné hodnotenie

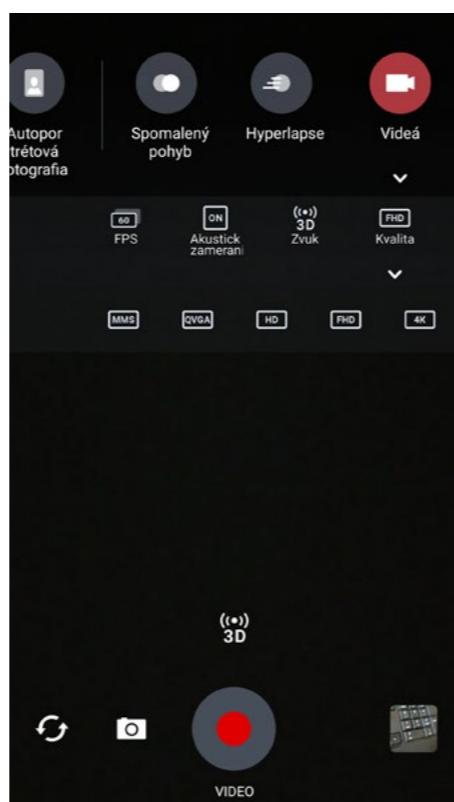
Podobne ako HTC U Ultra, aj model U11 prichádza s množstvom zaujímavých nápadov a vylepšení. V prvom rade, nová vlajková loď si od modelu Ultra „požičala“ námiet na dizajn a zadnú časť s efektom tekutého povrchu, vd'aka čomu je doslova ako zrkadlo a nádherné žiarí.

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

Vysoký výkon sa veľ'mi dobre dopĺňa s výborne odladeným softvérom, ktorý je rýchly, plynulý, bez akýchkoľvek známok zaváhania. Veľ'kým plusom je odolnosť voči prachu a vode podľa certifikácie IP67, vd'aka čomu budete môcť smelo používať telefón aj za dažďa či s mokrými rukami bez obáv, že by do neho zatieklo alebo že by sa dovnútra dostal prach. Mohol by som ešte hodinu písat 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 vd'aka veľ'kému Quad HD displeju klesá veľ'mi rýchlo. Ja osobne by som privítal klasický 3,5mm jack port, vd'aka 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 nejednom smere vám ul'ahčí 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.

Miroslav Konkol'

CREATIVE

SOUND BLASTERX KATANA
 PRO-GAMING

#GAMERSFORLIFE

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



PC PRO
RECOMMENDED

★★★★

GENERATION
★TOP PRODUKT★
TIP REDAKCIE

“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 príšiel na svoje pri týchto reproduktóroch, ktoré sú zároveň zvukovou kartou a zosilňovačom.”

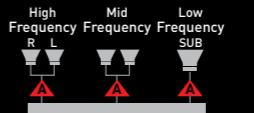
- Generation - TOP Produkt - 67/2017

DOLBY AUDIO™
DOLBY DIGITAL DEKÓDER
Pre skutočné 5.1 kanálové prehrávanie s jasným dialógom



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

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





16,8 MILIONA AKTÍVNYCH FARIET

WORKS WITH PS4

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 MÍNUŠY:

- + množstvo módov podsvietenia
- + úprava podsvietenia bez softvéru
- + cena

- nekvalitná odozva stláčania niektorých klávesov
- niektoré svetelné efekty pôsobia rušivým dojmom
- neregulovateľné podsvietenie
- manuál obsahuje nesprávne informácie

SPECIFIKÁCIE:

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 pol'skej firmy Natec Genesis bola sice navrhnutá prevažne pre hráčov, ale využijú ju aj bežní používatelia, ktorí ocenia jej multimediálny potenciál. Klávesnica má kompaktné rozmerky 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 l'ahšie vyvihnete 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 technológií Anti-Ghosting budú vaše príkazy či stlačenia klávesov prenesené do hry s úplnou presnosťou. Rovnako nebude mat' 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 poliatiu

Klávesnica Rhod 400 RGB má vodorovnú 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 prepíname 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 uvázenia
- reakcia na dotyk – používateľsky meniteľná farba
- vypnuté podsvietenie po vypnutí jasu
- efekt reakcie na zvuk

Anti Ghost pre 19 klávesov

Vďaka technológií 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, d'alej fungujú ako kalkulačka, pošta, či domovské tlačidlo.

Test

Po vybalení nám hned' 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 neprimerané dlhé odozvy – hlavne medzerník, ten sa po stlačení doslova zasekával. Tlačidlá sú od seba vo vzdialosti 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 akýkol'vek doplnkový softvér. Väčšina efektov pôsobila dosť rušivo, boli príliš rýchle a meniace sa farby blikali viac než vianočný stromček. Positívne skôr hodnotíme pomalšie efekty a statívne podsvietenie. Pri tomto type klávesnice nesvetili 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 vodorovnú konštrukciu, tú sme ale počas testu nevyskúšali. Multimediálne klávesy však fungovali ozaj 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 vytáknutím 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 konkurenčiou 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 MÍNUŠY:

- + Elegančná konštrukcia
- + Odolný dizajn
- + Podsvietenie
- + Plug & Play
- 7.1 Surround

- Zvuk mohol byť lepší
- Nekomfortný hlavový mostík
- Nemotorná ovládacia krabička
- Len USB pripojenie



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 vektor, no najmä grafika, ktorá zobrazuje headset z viacerých uhlov.

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

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

Dizajn a konštrukcia

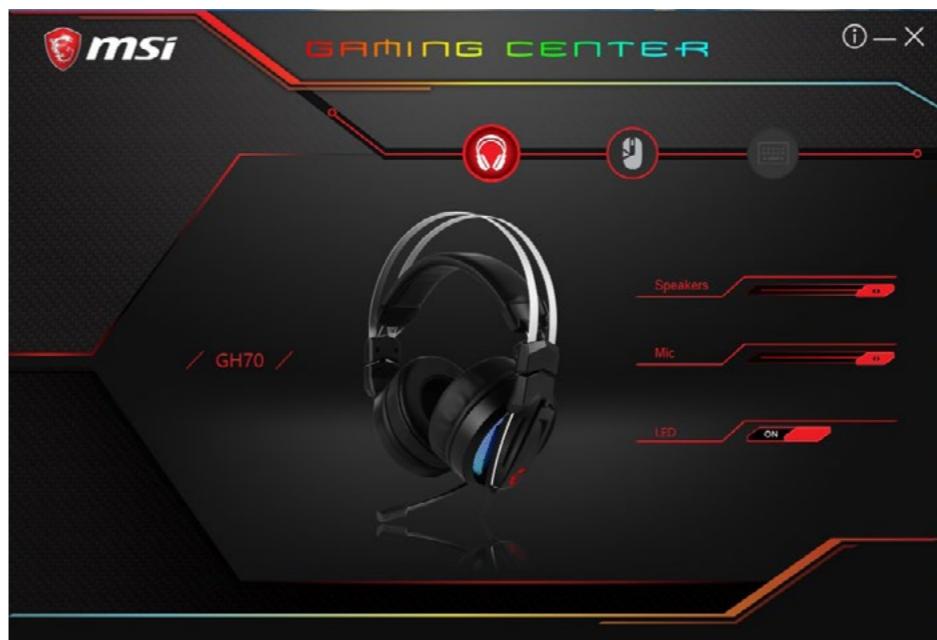
Headset sa z hľadiska dizajnu skutočne podaril. Oblý hlavový mostík plynulo prechádza až na ostré, agresívne hrany na zadnej strane náušníkov. Je na nich sa dračie logo MSI podsvietené červenými LED diódami, no rozhodne skame chýbajúca možnosť zmeny farby podsvietenia a jej vypnutia. Pod zadným krytom 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 st'ažovať na použité materiály. Celý headset nielen, že vyzerá veľ'mi 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 hľadom každý. Náušníky sa tiež dajú otočiť o 90°, čo ul'ahčuje ich prepravu, napríklad aj v dodávanom koženkovom vrecku.

Na hrubom opleteneom káble 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 vol'ne klzat'. Má súčasne gumové nôžky, no je príliš l'ahká, aby sa akol'vek uchytili 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 ked' ľudské ucho v ideálnom prípade zvláda hodnotu 20kHz. Zvuk sice znel dobre, no mierne tlmenie, ako keby ste mali v ušiach vatu. Stredné frekvencie zneli vynikajúco, no výšie a nižšie frekvencie mierne zaostávali. Používať headset len v stereo režime sa teda príliš neplatí.

Ako je na tom však headset počas hier? Tu mu výrazne pomáha virtuálny 7.1 Surround zvuk, vďaka ktorému úplne presne počujete akýkol'vek pozíčny zvuk. Obeturte 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 vylepšíť zážitok. Také niečo som fakt nečakal a v tomto

ma headset veľ'mi 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 počut' 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. Ekvalizér s 10 prednastavenými vol'bami, dynamická úroveň basov, nastavenie čistoty hlasu, Surround zvuku a ovel'a, ovel'a 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 t'ahák tejto aplikácie - synchronizácia s d'alšími zariadeniami od MSI - sa mi vôbec nepodarilo rozbehnuť. Obe tieto aplikácie navyše často spolu bojovali, veľ'akrát 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.

Záverečné hodnotenie

MSI Immerse GH70 má v určitých aspektoch veľ'mi príjemne prekvapil. Môžete si vyskúšať aj nový dizajn a pevnú konštrukciu zaručí dlhú životnosť. Jeho moderný vzhľad podčiarkuje aj nastaviteľné RGB podsvietenie. Štýlové cestovné vrecúško je súčasť' balenia a určite sa zíde každému, kto potrebuje s headsetom kamkol'vek cestovať'. Sklamaním je však nekomfortný hlavový mostík, nemožnosť' prepojiť headset štandardným 3,5mm Audio jackom, a hlavne iba nadpriemerný zvuk. Spracovanie ovládacej krabičky sa taktiež v praxi príliš neosvedčilo.

Stanislav Jakubek

Motorola Moto G5S Plus

Novší, lepší a stále rovnako dostupný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 280€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

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

SPECIFIKÁCIE:

Procesor: Qualcomm Snapdragon 625

Grafická karta: Qualcomm Adreno 506

Operačná pamäť: Velkosť 4 GB

Velkosť displeja: 5.5

Rozlíšenie: FHD 1920x1080 px

Podsvietenie: LED

Porty: Micro USB 2.0 + 3.5mm Jack

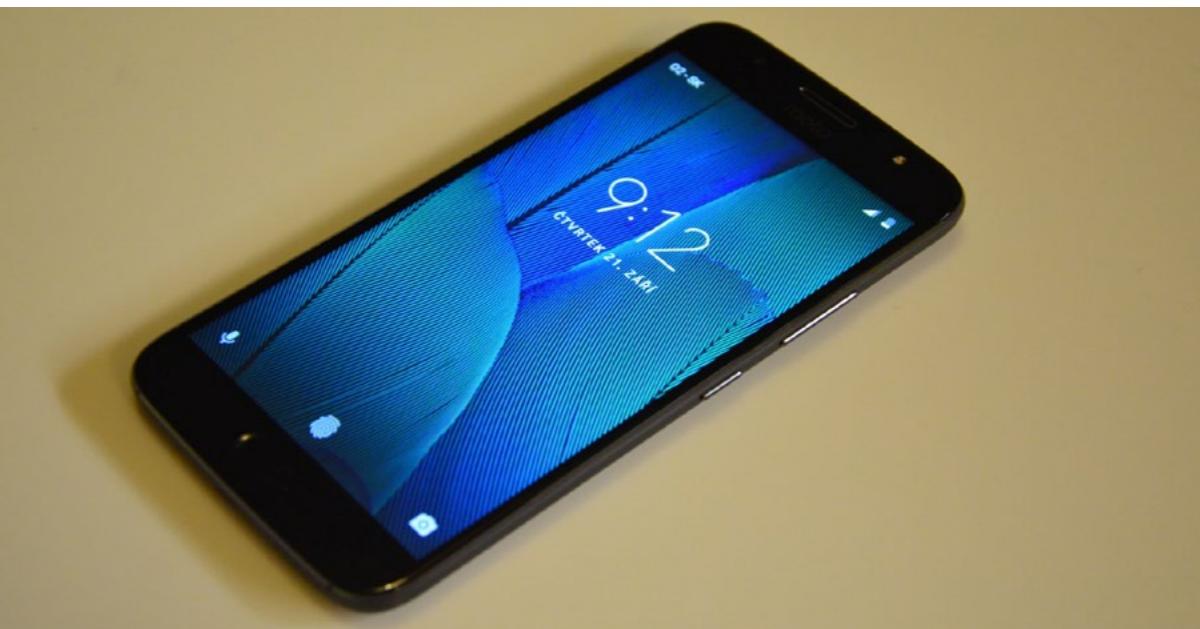
Čítačka pamäťových kariet: Micro SD (max. 256 GB)

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 niekol'ko väčších zmien. Aj preto je úplne logické, že prichádzajú nové verzie s mierne vynoveným hardvérom či vylepšenou funkcionálitou. Do redakcie zavítal aj väčší a výkonnejší z dvojice s názvom Motorola Moto G5S Plus, ktorý plánuje osloviť' nielen l'udí



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. Čím sa teda

rozhodli v Motorole osloviť' potenciálnych zákazníkov teraz?

Obsah balenia a prvý dojem

Balenie Moto G5S Plus sa ničím neodlišuje od ostatných Moto G zariadení. Krabička 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 veľ'a čo výčítať.

Konštrukcia a obrazovka

Zariadenie samotné nie je žiadnym magnetom na nečistoty či odtlačky prstov, no položené na stole dokáže stále zaujať' príťažlivým dizajnom. Oproti predošej generácii mierne narastla 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 tlačidiela na odomykanie smartfónu a ovládanie zvuku z kovu je veľ'mi 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, vď'aka ktorému súce nezískajú zariadenia žiadnu úroveň IP, ale sú odolné voči bežnému prachu aj náhodnému pokropeniu vodou.

Operačný systém a spotreba

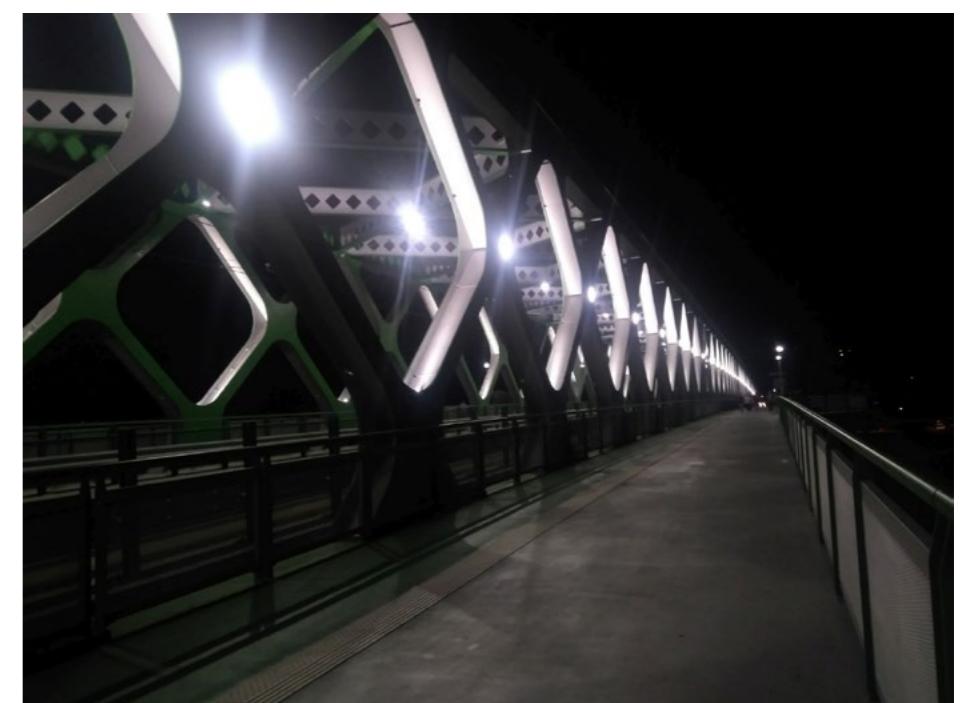
Pri smartfónoch od spoločnosti Lenovo/Motorola je už samozrejmost'ou takmer čistý systém Android a tak aj vď'aka menej výkonným procesorom zvládajú ich zariadenia prácu stále svižne a bez väčších problémov. Potešili ma stále podporované Moto gestá a možnosť' ovládať' väčšinu funkcií samotných tlačidiel,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

To pri tejto uhlopriečke určite ocenia l'udia, 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 prisľúbeným 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 vď'aka 3000 mAh batérii celý deň normálneho používania. Vď'aka rýchlonabíjačke, ktorú stačí pripojiť' na 15 až 20 minút, navyše prejížú 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 hráčov či aplikáciách. Pri jeho používaní je sice viditeľný rozdiel v rýchlosťi otvárania náročnejších aplikácií, ktoré niekedy trvá



aj v noci či za šera sľubovali veľ'mi dobrý zážitok. Nanešťastie je upravovanie fotiek priamo v telefóne v mnohých prípadoch nepresné alebo jednoducho nemožné.

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

Zhrnutie

Motorola ukazuje, že aj takmer perfektný produkt sa dá stále zaujímať vylepšiť'. S cenou pod 300 eur, dostatočne výkonným hardvérom a čistým softvérom ide o veľ'mi zaujímavé zariadenie pre bežných používateľov.

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' našťastie ako-tak vyrovnáva možnosť' rýchleho nabijania, na ktoré si človek nazaj rýchlo zvykne.

Daniel Paulini

Gigabyte Z370 AORUS Ultra Gaming

Možno najlepšia vol'ba pre náročných hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 170€

PLUSY A MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

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 Coffe Lake sa hráči po dlhej dobe konečne dočkali Intel procesorov s inou kombináciou jadier a vlákien ako 2 – 4, 4 – 4 a 4 – 8 bez toho, aby si museli brat' hypotéku. Ako je pri Intel 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 strategiu spoločnosti Intel, nakoľko problematickej platformy sa budeme venovať v recenzii procesora Intel Core i5-8600K. Tentoraz je „hviezdom večera“ matičná doska Gigabyte Z370 AORUS Ultra Gaming.

Prvým menším prekvapením je, že všetky nové hráčske dosky od

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 sľuby poriadne otestované.

Obal a jeho obsah

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

mi pri prvom zhliadnutí aj potvrdilo, čo neznamená, že by samotné balenie bolo škaredé či nekvalitné. Krabica ladená v kombinácii čiernej, striebornej a päť 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 chipsetsu a na doske je ešte viaceri RGB LED diódy na rozličných pozíciah. Po stránke podsvietenia a farebnosti je teda doska vybavená naozaj bohatou. Trošku ma zamrzelo, že kovom vystužené a podsvietené sú iba prvé dva PCIe sloty. Tretí slot je, našt'astie, celý čierny, a tak po inštalácii v skrinke privel'mi nekazí celkový dojem. Čo satýka dizajnu, veľmi sa mi páčilo nové prevedenie chladiča chipsetsu, ktoré teraz nie je z jedného kusu kovu, ale má po povrchu niekol'ko prieplávok 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, pokial'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 sl'ubuje oveľa dlhšiu životnosť. Fanúšikov poriadneho a pritom jednoduchého chladenia poteší až šest' hybridných konektorov na ventilátory, ktoré sú v spolupráci so softvérom schopné automaticky detegovať, aký typ chladenia je do nich zapojený a prispôsobiť mu napätie a iné nastavenia. V neposlednom rade má Gigabyte dobrú správu aj pre audiofilne založených l'udí, ktorí vd'aka už spomínanému audio kodeku Realtek 1220 a inteligentnému zosilňovaču dokáže poskytnúť naozaj čistý zvuk za takmer akýchkoľvek

hranica dosiahnutel'ná s dostatočným chladením bez veľkých problémov okolo 4,7 až 4,8GHz. Preto ma celkom príjemne prekvapilo, ked' sa mi po chvíľke snaženia podarilo dosiahnuť takt 5,1GHz, ktorý, nanešťastie, neboli stopercentne stabilný. Nakol'ko mi išlo primárne o normálne otestovanie, d'alej som hľadal, až som našiel úplnú stabilitu o 100MHz nižšie, na krásnej okrúhlnej pät'ke pri 1,345V, pričom systém za celú dobu testovania nepadol ani raz. Pre všetkých nadšencov je skvelá správa, ked' je možné nové procesory taktovať a na až 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 oslovi aj tých najnáročnejších.

V spojení s odomknutým i5 procesorom bude táto doska skvelým spoločníkom niekol'ko rokov. A s i7-kou je ju možné odporúčať aj profesionálom, ktorí si potrpia na produktivitu. Uvidíme, čo v najbližšej dobe prinesie konkurenca, alebo aj drahšie modely priamo od Gigabytu. 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 MÍNUŠY:

- + 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 relatívne nováčikovia. Ako teda obстоjí ich herná myška Clutch GM60 na našej recenzii?

SPECIFIKÁCIE:

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 stranach nájdete grafiku inšpirovanú hráčskou kultúrou a rovnako aj obrázky myší detailne vysvetlujúce, prečo je práve táto 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 svoju pomerne vysokou hmotnosťou, ktorá činí 115g.



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

Po dizajlovej 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,

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

Možností prispôsobenia existuje tu hned' niekol'ko. 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 snád' 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 l'ahko 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. Ergonomií napomáha aj umiestenie dvojice tlačidiel na oboch stranách. Bočné panely možno rôzne kombinovať, napríklad ja som si obl'ubil kombináciu dlhého ľavého a krátkeho 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 (rovako ako aj jej drahší bezdrôtový súrodeneč 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 myší existuje nie jedna, ale hned' 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 uvítava veľ'kou obrazovkou s výberom množstva svetelných efektov, farieb, jasu a rýchlosťi prechodov. Ide však o obrazovku synchronizácie medzi zariadeniami, ktoré som po celý čas neprišiel na chut'. 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 dvojtým 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 voľa, ovládate podsvietenie vašej novej myši. Už ani nehovorím o tom, že mi tento softvér zaberal niekedy až 30% výkonu procesora (síce len relatívne slabej 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 nad'alej zostáva nezmenené aj po viac než mesačnom časovom odstupe. Myslím, že času ste mali dost', 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 makier či rozličné pokročilé funkcie myši, ako napr. Polling Rate, výška zdvihu či rýchlosť dvojtého 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 zaprietať 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 chybčička netoleruje. No a táto myš tých chybčiek má viac než dosť. Neintuitívny a zabugovaný softvér, lacnejší senzor a tiež fakt, že vám doma vždy ostane niekde v krabičke trčať polovica myši, za ktorú ste si síce zaplatili, no takmer nikdy ste ju nepoužili.

Stanislav Jakubek

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 bud' dva jacky, alebo redukciu
 - zamerané na používanie s PC

ŠPECIÁLKA:

Meniče: 50mm

Frekvenčný rozsah:

CHM-1000

spracovanie obstaní v tomto čase

Zorientovať sa na trhu s hernými headsetmi nie je jednoduché a pri hľadaní človek ľahko prehliadne menej známe značky. Ak ste sa s polským výrobcom Genesis ešte nestretli, možno je ten správny čas upriamíť 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.

s vel'kou základňou slúchadiel vytvára kontrastný dojem. Spodná strana mostíka je textilná a vystužená, chrániče uší sú potiahnuté koženkou a ich vnútornú stranu tvorí hustá textilná siet'ka.

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 vzor.

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 sice hovoriť o audiofilskom zážitku, ale, povedzme si úprimne.

HODNOTENIE:



len rozbiehal a nešiel naplno. Otázne je, ako by sa slúchadlá správali, keby boli používané niekol'ko 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 nepočut' ani t'ukanie na klávesnicu či myš.

Kompatibilität

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 minius

Pohodlnost'

Vzhľadom na mohutnú konštrukciu slúchadiel by sa dalo predpokladať, že budú t'ažšie a ich nosenie bude menej komfortné, opak je však pravdou – ani po hodinách nosenia netlačia, nešmykajú sa z hlavy a sedia na svojom mieste. Nedajte sa oklamáť labyrintom použitých materiálov.

Nakol'ko hovoríme o uzavretých slúchadlách bez aktívneho potláčania šumu okolia, izolácia od neho bola prekvapivo dobrá. Mikrofón sice nie je odnímateľný, ale ak ho práve nepoužívate, dá sa vyklopiť k telu slúchadiel, čiže neprekľaža.

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

Zuzana Panáková

HTC Vive

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

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUŠY:

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

INŠTALÁCIA – hardvér

Ked' už viete čo kam patrí a softvér máte nastavený, je to veľ'mi jednoduchý proces. No pri prvom zapojení vás možno vystrašia škatul'a plná káblor, v ktorej váš nový headset prichádzá. Každý kábel je, našťastie, označený štítkom, takže by sa nemalo stat', 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. Pokial' máte miestnosť, v ktorej máte neustále k dispozícii aspoň 2 x 1,5 metra prázdnego priestoru, máte vyhraté. 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 obereť sa o časť zážitku. Ideálny prípad

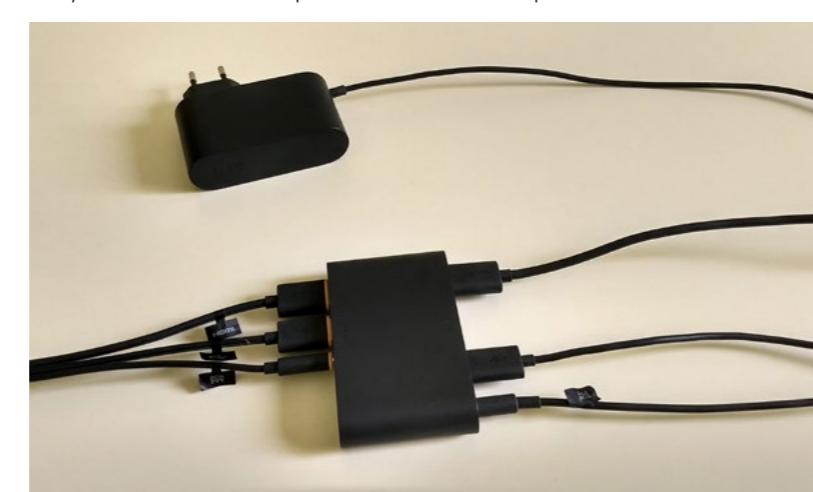
O HTC Vive ste už pravdepodobne počuli veľ'a.

My sme sa zamerali na praktickú stránku jeho používania. Aký je reálny život s virtuálnou realitou?

INŠTALÁCIA – softvér

Pri problémoch so synchronizáciou staníc, čiže ked' sa dobre vzájomne vidia a všetko je v poriadku, dávajú vám o tom vedieť zeleným svetlom.

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



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.

Pri problémoch so synchronizáciou staníc, čiže ked' sa dobre vzájomne vidia a všetko je v poriadku, dávajú vám o tom vedieť zeleným svetlom.



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 skúšili pri našom teste aj improvizovanú inštaláciu. Ked' sa stanice vzájomne vidia a všetko je v poriadku, dávajú vám o tom vedieť zeleným svetlom.

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

INŠTALÁCIA – softvér

Ked' máte všetky tieto otázky vyriešené, 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.

Prvé nesmelé kroky

Nás softvér Viveport nejako zvlášť neoslovil. Dokonca nám trvalo, kým sme zistili, že nechce fungovať preto, lebo nie ve 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 priateľský a hned' od začiatku nám ponúkol virtuálnu miestnosť, ktorá vyzerala ako horská chata kdeši v Japonsku. Na to, aby ste sa však do VR ponorili si musíte najskôr nasadiť headset. My sme mali tak trochu problém pri použíti dioptrických okuliarov. Penová výstrelka, ktorou sa headset dotýka tváre používateľa 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 zipami na bočných remienkoch.

Komu nevyhovuje nastavenie vzdialenosť 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 vzdialenosť šošoviek.

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

Kábel je naozaj dlhý a robustný.

Do rúk uchopíte oboje 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 rozobil 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 hoci ktoré chvíli to môžete zmeniť). Ako sme už spomenuli, ovládač má v spodnej časti spúšť, ktorá slúži podobne ako l'avé tlačidlo myši. Takže namierite lúč na



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

Tlačidel je na ovládačoch niekol'ko, vrátane jedného, ktoré slúži ako touchpad. Do všetkého vás zasväti 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?

Popísat' pocit z virtuálnej reality niekomu, kto ju neokúsil, je ešte t'ažšie, ako popísat' chut' jedla niekomu, kto nikdy nejedol. V prvom rade treba povedať, že je to úžasný zážitok. Kamkol'vek sa pozriete, vidíte umelý svet. Máte pocit, že ste niekde inde, než naozaj ste. Kontakt s realitou zabezpečuje váha headsetu na vašej hlate a kábel, ktorý za sebou t'aháte.

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

Odporučame slúchadlá, ktoré nemajú úplne dokonalé odhlucnenie. Pokial' chcete aby vaš zážitok bol maximálny, odhlucnenie oceníte. Ked' k vám však niekto v reále pristúpi a nebudeste ho počuť', určite sa z'laknete. Treba dat' tiež pozor na domáčich 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 stranach.

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. Ked' 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 obkreslovať a vy budete vedieť ako ste v reále orientovaní. 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 zápästia), zložiť si slúchadlá a headset. Ked' viete ako ste v reále otočení a kde máte napr. stôl, je to l'ahšie. Aby ste mali úplnú predstavu o pocitoch z virtuality, dodáme, že sice to nebude vniat', no keby ste sa sústredili, raster displejov headsetu vidno, rovnako aj okraj jeho šošoviek. No bud'me fér – to zatial 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 softvér je obrovské množstvo. Počnúc hrami, cez relaxačné prezentácie, končiac nástrojmi, napr. na projektovanie či úpravy interiéru. Pri dotyku s predmetmi v akomkol'vek softvéri budú ovládače príslušným spôsobom vibrovať. Od jemného tuknutia až po silný simulovaný náraz.

Hry sú najčastejšie orientované na činnosť, ktorá sa do virtuálneho sveta hodí. Takže veľ'mi 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 zastrel'ate koltmi do letiacich predmetov, lukom do terčov, mečmi budete sekáť balóniky atď. To sú však skôr iba prezentácie, ktoré



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

Tu sa dostávame k jednému nedostatku, ktorý sa zatial' 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, ked' sa snažíte sústredit' na mierenie to rozptyluje.

Na odstránenie tohto neduhu existujú tzv. virtualizéry. Ide o konštrukciu, ktorá vás objíme okolo pásu a v spodnej časti pri podlahe budete šúchat' nohami obutými v špeciálnych návlekoch po vyhradenej ploche. Vďaka tomu akoby kráčate, pričom slovo akoby je tu dosť dôležité. Pochopitel'ne, že aj ked' to zlepšuje zážitok, nie je to celkom ako skutočné kráčanie. Musíte sa pri tom neprirodzeno nakloniť dopredu. Upozorníme aj na to, že taký virtualizér môže stať 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

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

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

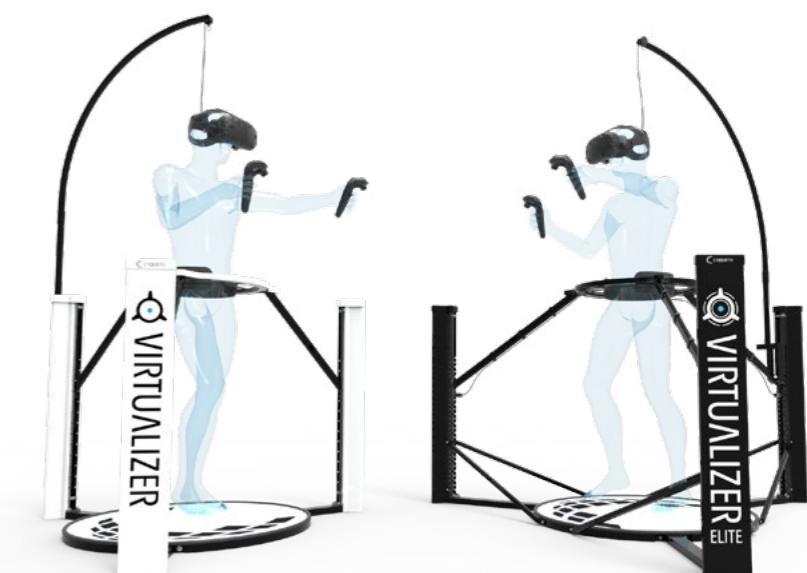
Možno vás to trochu prekvapí, no vo VR existujú aj sociálne siete, napr. vTime. Ked'že Vive obsahuje zabudovaný mikrofón, môžete vyskúšať aj takýto spôsob využitia, pri ktorom možno komunikovať s ostatnými majitelia headsetov, nachádzajúcimi sa okolo vás. Dokonca sa občas dejú aj virtuálne evenenty, ako sú vystúpenia umelcov vo VR.

Pôjde mi na tom aj Zaklínac? Kol'ko stoja hry?

Softvér ktorý nie je určený do VR si môžete tiež užiť, no je tu jedno 'ale'. Pokial' si spustíte klasickú hru, vo virtuálnom prostredí ju uvidíte akoby na veľ'kom plátnе. Ako v kine a ak budete mať pri tom zapnuté zrkadlenie obrazu z headsetu na displej počítača, tak vám bude obraz vo Vive sekáť, pretože je to pre grafickú kartu privysoká záťaž. Na prispôsobenie 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 dost'



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

Niekto aplikácie vás upozornia, že je lepšie sledovať ich v sede, niektoré je zasa lepšie absolvovať po stojacku. 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 rozsekáť nejaké virtuálne potvory. Tak si sadnete a môžete si napríklad pozrieť nejaký 2D film vo virtuálnom kine.

Musíme spomenúť aj ceny. Zvyčajne stojia hry okolo 20-30€, dosť často nájdete aj tituly do 10€ a nájde sa aj čosi zadarmo. Pokial by ste však nemienili investovať do softvéru a stahovali 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 hanbíte sa spýtať. Ten existuje, no v oficiálnych zdrojoch ako je Viveport či Steam nájdete skôr jednoduchšie, spravidla animované tituly s iba mierne erotickým podtónom.

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

Ako je to s nevol'nostami?

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

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



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

HTC Vive sme testovali s Alienware 17 R4 s grafikou GTX1060

Pokial 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 "strávitelná". 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 vesmírnú simuláciu, v ktorej sa pohybujete v bezťažovom stave, takže zmätenosť mozgu môže byť veľká. Potvrdilo sa nám však, že to platí hlavne pri večernej úname.

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

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

Peter Vnuk



Logitech G603 + Logitech G840

Škaredé káčatko vs. obor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
G603 cena: 67,90€
G840 cena: 58€

G603:

PLUSY A MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 124x68x43mm
Hmotnosť:
89/112/136g (bez
batérie/s jednou
batériou/s dvoma
batériami)
Typ myši: herná
bezdrôtová myš
Výdrž batérie: až
18 mesiacov
Optický snímač: HERO
1,83m opletaný USB
kábel v balení
1000Hz Ultrapolling
Úroveň DPI: až 12000

HODNOTENIE:



Toto recenziu ukončíme pomerne veľkú zásielku od Logitechu, ktorá obsahovala novinky predovšetkým z modelovej rady „G“. Tentokrát sa zameriame na hernú bezdrôtovú myš Logitech G603 a gigantickú hernú podložku Logitech G840.

Balenie

Logitech G603 sa dodáva v papierovej škatuľke, ktorá je

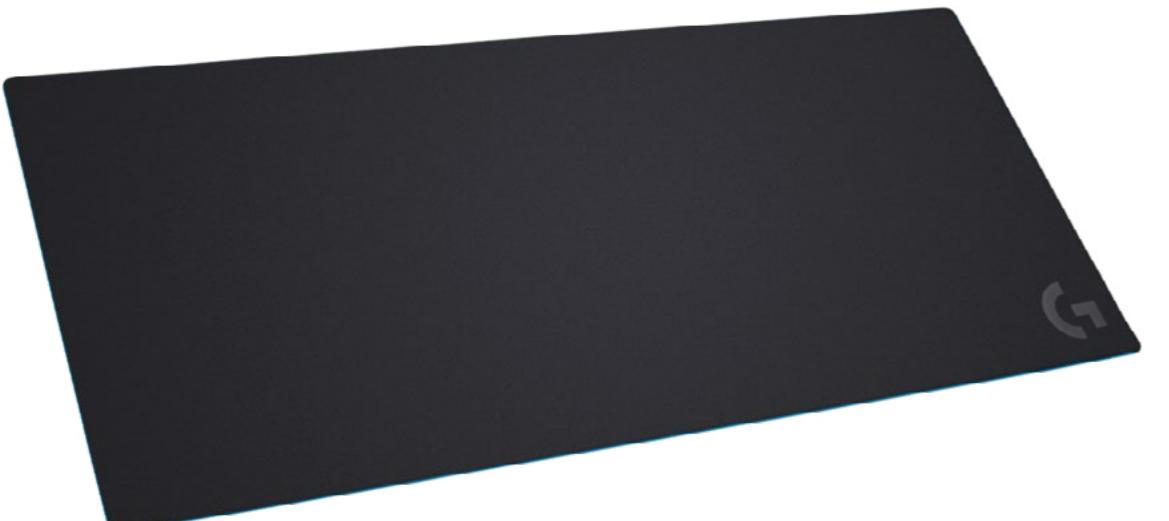
zdobená rôznou grafikou a technickými údajmi. Myš je vnútri uložená v plastovom obale, okrem nej tu nájdete dvojicu AA batérií, prepojovací USB kábel, USB vysielač + adaptér k nemu a, samozrejme, technickú dokumentáciu.

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

nepotrebuje nič, v balení okrem nej rovnako nič nenájdete.

Dizajn, prevedenie

Ako prvý 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

G840:
PLUSY A MÍNUŠY:

- + XL prevedenie
- + povrch
- obyčajný dizajn
- výšia cena

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 900x400x3mm

HODNOTENIE:



POSTAPOKALYPTICKÉ RPG OD TVŮRCŮ SÉRIE GOTHIK
VERZE PRO PC V ČESKÉM JAZYCE



OD 17. ŘÍJNA 2017





www.pegi.info

















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

Na chrbte myši sa nachádza logo, zaujímavost'ou 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 klznej plôch, optický snímač, tlačidlo pre spárovanie s počítačom a posuvné tlačidlo s troma polohami - HI, LO a off. Rozmery myši sú 124x68x43mm, hmotnosť bez batérií 89g, s jednou batériou 112g a s dvoma batériami približne 136g. Myš sadne do ruky vel'mi dobre, s ergonómiu to Logitech jednoducho vie.

Čo sa podložky týka, tá sa po dizajbovej 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 narastli na 900x400x3mm.

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 sice zníži jej výdrž, no na druhej strane môžete s pomocou druhej batérie regulaovať 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 predĺží výdrž batérií na jedno nabítie. Okrem toho G603-ka



Softvér

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

Samotné prostredie je rozdelené do dvoch časťí. 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 úrovni nastavenia, ktoré sú vyobrazené prislúchajúcou grafikou.

Tento režim je vhodné prepínať v závislosti od typu použitia myši, pri hráči si zapnete režim HI, no pri kancelárskej práci a surfováním po internete vám bohatou postačí režim LO. Bleskúrčlu odozvu dostanete vďaka technológií 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.

tlačidlo môžete naprogramovať rôzne funkcie. Je ich veľ'mi veľ'a, 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 úrovni, 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 zvyšenia/zniženia 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 stláčania 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 ſiou. Vďaka svojim



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

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

Čo sa myši týka, tá sa technickými parametrami nelíši od modelov G703 a G903, ktoré som recenzoval nedávno. G603-ka sice 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 loterie 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 nesporou 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 väčšie výhrady, akurát by som mohol spomenúť absenciu podsvietenia, ktorá býva pri herných myšiach viac-menej štandardom, niektorí by mohli namietať kvôli malému počtu tlačidiel.

Do istej miery sa s tým dá súhlasit, no v tomto smere nie je G603-ka nejaký jednorozec, teda existuje viac modelov herných myší 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 MÍNUŠY:

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

SPECIFIKÁCIE:

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 pozícíí pre disk: 4 x
Podporovaný RAID:
RAID 0, 1, 5, 6, 10, JBOD, Synology Hybrid RAID
Služby: Media server (DLNA), Nahrávanie z IP kamier, Cloud server

HODNOTENIE:



Obal a jeho obsah

NAS úložiská nepatria do segmentu zariadení, ktoré musia za každú cenu upútat' pozornosť potenciálnych zákazníkov senzačným 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 majitel'om, aby hrali so zabaleným zariadením futbal, ale môžete sa spol'ahnúť, že je všetko uložené veľmi kompaktne a pád z police v obchode či nešikovné ruky kuriéra by nemali zariadeniu ubližiť.

Prvé dojmy a spracovanie

Vybalené zariadenie je celkom l'ahké, 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 upriet' nemôžeme. A hoci som mal pri niektorých NAS-kách zmiešané pocity z kvalít nielen zariadenia, ale aj mechanizmu slúžiaceho na uchytenie diskov, pri DS418 nič také, našt'astie, nehrozí.

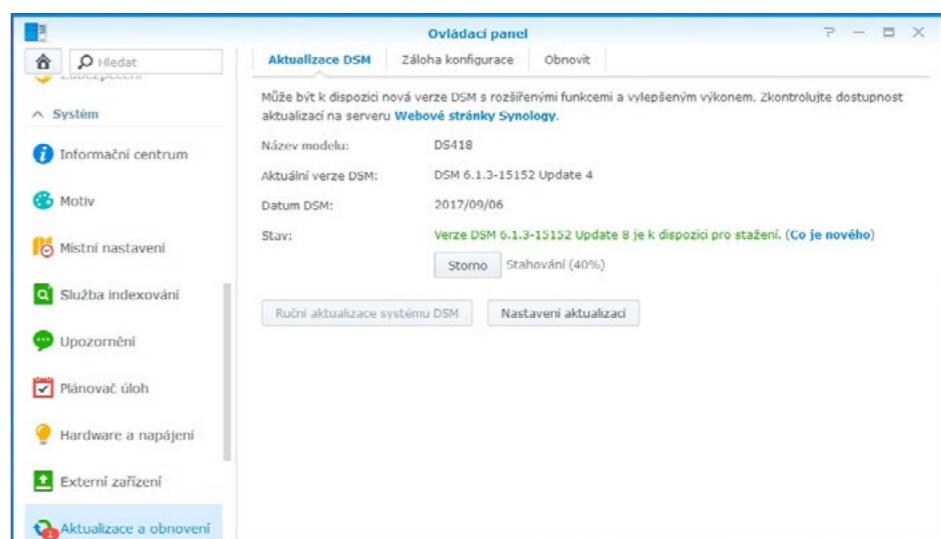
Hardvér

Kvalitný obal ale nie je pre výkonné a stabilné NAS riešenia 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://diskstation5000>. Synology DiskStation Manager je stále rovnako prehľadný a intuitívny a s jeho používaním by nemali mať problém ako používateľia operačného systému Microsoft Windows ani Mac OS používateľia. Pri prvom spustení sa, samozrejme, musia nainštalovať všetky aktualizácie a voliteľné balíčky, takže si treba nájsť pár minút.

Pri zapojení do rýchlejšieho routeru alebo priamo do počítača sú už rýchlosť pri SHR 1+1 zrakdení 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 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 porovnatelná 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 sút 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 MÍNUŠY:

- + Odolnosť pri poliatí tekutinou
- + Nízka Cena
- + Láhká a pevná konštrukcia
- + Multimedálne klávesy
- + Rýchlosť spínačov
- Absencia softvéru
- Hlučnosť medzerníku



Táto klávesnica je určená hráčom s nižším rozpočtom, no zároveň s chutou vlastníť šikovný produkt. Disponuje vychytávkami, akými sú napr. ochrana pred zlatiatím tekutinou, príjemný ergonomický tvar a membránové spínače, ktoré sa odozvou a rýchlosťou môžu porovnať aj s mechanickými. Je to ideálna klávesnica pre LAN párty a podobné akcie.

Dizajn, prevedenie

Dizajn klávesnice je predovšetkým ergonomický - ruka sa dá príjemne opriť o opierku, a tak môžete hrať desiatky hodín bez bolesti zálpastia. Z opierky komfortne dosiahnete na všetky klávesy. Natiahnut' 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 multimedálnymi 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 nezosenie ako niektoré klávesnice v podobnej cenovej relácii. Je tiež láhká, 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 písma 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,

SPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



ktoré vidíme na každej kancelárskej klávesnici. Hned' po prvom stlačení ma Genesis Rhod vyviedla z omaly. 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 obстоja aj v nejakom kompetitívnom hraní.

Čo sa týka hlučnosti, spínače sú naozaj tiché. Možno im vytknúť azda len hlučný medzerník, ktorý pri opakovanej stlačaní vydáva neprijemný zvuk. Samozrejme, stále sa bavíme o membránovej klávesnici. Tichosť by som skôr bral ako jej všeobecnú prednosť, pre ktorú si ju zvolia hráči namesto 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 vyšej cenovej relácie. Podvodom 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 l'udí 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 ked' prišlo na MMO hry ako World Of Warcraft, začalo mi vadiť posunutie a zvláštne rozloženie F klávesov, nakol'ko 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 l'ahko sa stane, že stlačíme aj to, čo nechceme. Našt'astie je to len otázka zvyku. Písanie je vd'aka 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, ked'že sa nachádzame v nižšej cenovej kategórii.

Záverečné hodnotenie

Genesis Rhod 220 je perfektný parták na LAN párty vd'aka pevnej konštrukcii a nízkej váhe. Najmä v FPS hrách vyniká rýchlosťou membránových spínačov. Klávesnica je tiež odolná proti poliatiu tekutinou. Nemusíme sa teda obávať, že ju zničíme vyliatym nápojom.

Táto klávesnica si určite nájde miesto u l'udí s malým budgetom alebo jednoducho u hráčov, ktorí nechcú minút' stovky eur na perifériu, ale zároveň si chcú aj slušne zahrat'.

Robert Kádaši

The Pokémon Company

Pokémon ULTRASUN

Skryté tajomstvá čakajú na objavenie v regióne Alola...

Pokémon ULTRAMOON

©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo. Cijanatura a.s. (Game Freak Inc.)

Odhľad tajomného Necrozma...
Alolan Pokédex pripojí viac ako 100 nových Pokémonov!
Objav nové herné možnosti!

7 www.nintendo.sk
CONQUEST entertainment
NINTENDO 2DS | new NINTENDO 2DS XL
Nintendo



logitech®



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 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
 Střih: Zene Baker, Joel Negron
 Scénografie: Dan Hennah, Ra Vincent
 Kostýmy: Mayes C. Rubeo

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 nejnájemnějších Avengerů trefil do noty alespoň většině publika, no napodruhé to už ovšem Alan Taylor nezvládl a v kinech vykouzlil 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 příslušníku několika komiksových filmů

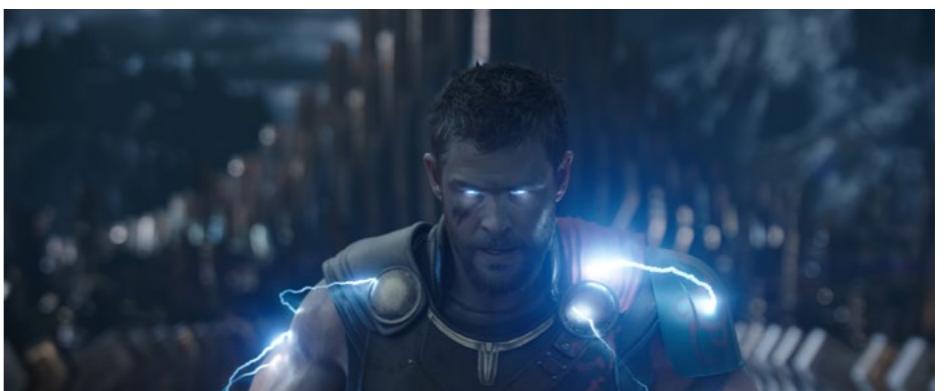


ročně je jednoznačně pozitivum. I když bych tak chtěl právě díky snaze vymezit se proti zaběhnutému trendu třetímu Thorovi složit poklonu a doporučit ho, není to s ním bohužel tak jednoduché.

**A ted' 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 rozholil 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 Avengery rostou, je potřeba si dělat zadní vrátku, žel). 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 drtivá 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 pomocí pomyslné nepříliš kvalitní izolepy. Oblíbené navráťivší postavy 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 kraján Heimdall (Idris Elba). Ten, kdo pak doufal, že nově příchozí pořádné 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 bohyňi 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 podivovat, proč každé dvě minuty na plátně mění svoji vizáž, spíše než z jejich činů. Opět se tak potvrzuje fakt, že Marvel se svými záporáky jednoduše neumí pracovat.

**Opakujeme chyby**

Je to zatracená škoda, nebot' právě slibovaný konec světa a s ním přicházející bohyňě smrti tak vyznívají úplně naprázdno. Ono je všechno tak trochu jinak, než se snažil film při propagaci prodvat. 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 humorový 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 dabolal sám režisér Taika Waititi), který se svým partákem jednoznačně patří k tomu nejlepšímu v celém filmu.

Za níjakost třetího Thora můžou z velké části také digitální triky, které i vedle o pár let starších kolegů vypadají v některých momentech přinejlepším průměrné 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 úmrť 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 stylizaci, kterou

ještě podporuje hudební doprovod Marka Mothersbauga. 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 okáte opakování použití Immigrant Song - až doted' si nejsem jistý, zda-li se mi líbilo či nikoliv.

Díky několika částelem 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 nařídí 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 příčky 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
 Scénár: Darren Aronofsky
 Hudba: Jóhann Jóhannsson
 Obsadenie: Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris, Michelle Pfeiffer, Domhnall Gleeson, Brian Gleeson, Jovan Adepo, Raphael Grosz-Harvey, Andreas Apergis, 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 MÍNUŠY:

- + Symbolika a alegória príbehu
- + Odkazy na rôzne témy
- + Herecké výkony
- + Rézia
- + Scénár
- + Netradičné prevedenie vízie filmu

- Nevýrazná hudba po prvom pozretí
- Občas chaotická kamera

HODNOTENIE:**matka!****LUDSKÉ VLASTNOSTI BIBLICKÝCH ROZMEROV NA PLÁTNE**

Darren Aronofsky (Čierna labuť, Requiem za sen, Wrestler, Fontána) predstavuje v kinách nový film matka!. Láká predovšetkým na hviezdné obsadenie filmu - ved' kto by pohrdol hercami ako Jennifer Lawrence, Javier Bardem, Ed Harris či Michelle Pfeiffer? Navradí 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. Niekoľko ho totálne odsúdi, niekomu príde príliš smiešny, niekoľko ním bude iritovaný, a niekoľko ho bude považovať za filmový počin roka. Darren Aronofsky vždy vedel svoju netradičnou réžiu a scenárom rozdelovať divákov svojich filmov na tých, ktorí ich milujú a tých, ktorí ich nenávidia. Filmom matka! sa to Aronofskému podarilo znova.

**Symbolický a alegorický príbeh**

Najväčším problémom filmu, a zároveň aj jeho najväčším pozitívom je príbeh, ktorý nedáva tradičný zmysel. Nenájdete

v ňom taký typ dejá, ktorý by vás pohltil a nepustil. Nájdete v ňom ale veľmi veľa odkazov na l'udstvo a jeho výtvory. 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 l'udstva, kult osobnosti, sebeckost' muža, nefungujúci vztah, trúchlenie, rodinná dráma a iné. Príbeh filmu je potrebné chápať symbolicky a alegoricky! Inak vám nebude dávať zmysel a iba sa rozčílite 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 myšlienie diváka hovorí, prečo z toho domu preboha nezmizne. Ak sa na to pozrieme z pohl'adu alegórie – nemôže, pretože chce lásku konkrétnego muža. Odrazu sa z nezmyselného konania hlavnej postavy stáva l'udská potreba byť milovaný/á, ktorá je pochopiteľná. matka! je plná podobných odkazov, ktorí sa spočiatku môžu zdáť komické až nezmyselné, ale po zamyslení sa nad snímkou 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 l'udia stále berú a berú, až kým sa nestane niečo katastrofálne. Je to určite hrôzostrašná predstava. Z pohl'adu logiky príbehu to nemá svoje opodstatnenie, je to iba alegória na zamyslenie, a to je na tom to zaujímavé. Diváckemu zážitku určite nezaškodí poznat' aspoň niečo z najznámejších príbehov z Biblie.

Ked' Aronofsky pritlačí na pílu

Darren Aronofsky nebral pri nakrúcaní ohľad na jemnocietných divákov. Ked' bola niektorá scéna násilná a brutálna, tak ste to malí možnosť' pocítiť, a to poriadne. Film obsahuje aj komické scény, ako napríklad, ked' do pokojného domu v strede ničoho vrhne prepadová jednotka a dav l'udí. Druhá polovica filmu dupne na plyn a nepustí, až kým nedôjde št'ava – v tomto prípade minutáž filmu. matka! priš'l'apne 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, dáte mu šancu a pochopíte jeho zámer, reakcie obecenstva



v kine budú na nezaplatenie. Film si robil s niektorími divákmi naozaj to, čo chcel. Pohoršenie striedalo smiech a nechápavosť' s komentárimi o opustenie kina. Lámem si hlavu nad tým, či to bolo Aronofského zámerom, alebo ide o ved'ajší 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 nezabudnutel'né intímne zábery postáv a zobrazenia šialenstva, ktoré v dome snov prepuklo. Miestami síce bola trocha chaotická, no nie je to niečo, čo by veľ'mi bolo do oka. Vo filme sa nachádza aj nezabudnutel'ná 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 veľ'mi 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 korčľuje na tenkom l'ade. 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 plátnе vidieť'. Ale ako som už písal vyššie, toto nie je film pre masy divákov.

Duo Jennifer Lawrence a Javier Bardem splnilo svoj účel dokonale. Manželské duo už od začiatku vytváralo atmosféru vztahového napäťia. Rola ženy, ktorá pre svojho manžela spraví všetko až za hranice rozumu, Jennifer sedela. Dokonca vás tou oddanost'ou k manželovi vie poriadne naštvať'. To isté sa dá tvrdiť' o Javierovej roli. Egocentrický manipulátor, ktorý zneužíval dobrotu svojej manželky, je zahrnutý veľ'mi presvedčivo. V konečnom dôsledku sa do kín dostať veľ'mi zaujímavý a zvláštny film, ktorý vyvolá veľ'a 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 bud' negatívny, alebo pozitívny zážitok, na ktorý určite len tak l'ahko nezabudnete. Pripravte sa na skutočné psycho, ktoré strieda humor a šok ako na bežiacom pásse bez ohľadu na to, či sa vám to páči, alebo nie.“

Adrian Liška

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Režie: Tomas Alfredson
 Předloha: Jo Nesbø (knihu)
 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
 Producenci: Tim Bevan, Eric Fellner, Peter Gustafsson, Robyn Slovo
 Střih: Claire Simpson
 Scénografie: Maria Djurkovic
 Masky: Emma Scott

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Místy kamera
- + Soundtrack
- + Norské exteriéry

- Obsazení
- Scénář
- Atmosféra
- Záporáci

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 zhstil 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 této adaptace je nepříliš vhodný casting, kde se především Fassbender (byť se docela snaží) na hlavního hrdinu moc nehodí, čímž tak trochu trpí celý film. Nejen to však jen problém v postavě hlavního hrdiny, nicméně sa tento



nedostatek odráží ve většině postav - trochu podivně i pak v menší roli Vala Kilmara, 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, když 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 má místy relativně funguje jako slušná kriminálka, se v jiných momentech mění v hloupou, vyumělkovanou kriminálku, která hledá, cím 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 slušný nasnímaná norská krajina a slušný soundtrack Marca Beltramiho, na straně druhé ovšem tohle dotování přichází vněč, 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 láhvích působí tahle novinka vyloženě lacině, zmateně a nepresvědčivě.

Jakoby se Tomas Alfredson snažil přizít na popularitě severských kriminálek a zapomněl, že točí film na motivy knihy jednoho z předních predstavitelů skandinávské tvorby.

Většinu z toho obrovského potenciálu, který filmová adaptace tohoto příběhu mohla mít, se tak nedají 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 párem 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 nemoc dávající kriminální podívaná, které podráží, napříč slušné formě, nohy slabý scénář a nepříliš vhodně zvolené obsazení.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzska, 2016, 125 min

 Réžia: Asghar Farhadi
 Scénar: Asghar Farhadi
 Kamera: Hossein Jafarian
 Hudba: Sattar Oraki
 Hrajú: Shahab Hosseini, Taraneh Alidoost, Bábak Karimi, Mina Sadati, Farid Sajjadi Hosseini, Emad Emami, Ehteram Boroumand

PLUSY A MÍNUŠY:

- + herci
- + dialógy
- + verné vyobrazenie iránskej reality
- zápletka
- 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 neboli rozpočet, takže všetko sledujeme z pohľadu evakuujúcich sa nájomníkov. Pravdepodobne ide o paralelu s novým začiatkom a nařážkou na bezohľadnosť zásahov štátnej moci (v Iráne je blokovaný napríklad Facebook). Manželský páru Emad (Shahab Hosseini) a Rana (Taraneh Alidoost) sú nútene nájsť si nové bývanie, ktoré im dohodí kolega z divadla.

V byte ale predtým bývala prostitútku, ktorá si tam nechala svoje veci a o zmene hniezdočka lásky neinformovala ani svojich kumštafov. Nečakane prichodí klient jedného dňa Ranu prekvapí v sprche,



kde ju susedia nájdú omráčenú a možno i znásilnenú. Nakol'ko je sex v Iráne tabuizované téma, manželia všetko zamľcia a Emad sa podujme sám vinníka vypátrat'.

Dramatické udalosti v realite sú miernou parafrázou a inšpiráciou divadelnej hrou Smrt' 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 vziať sa do svojej divadelnej role. Nie je to sice také psycho ako Dogville (2003) od Larsa von Trieria, 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 akejkoľvek európskej metropole alebo minimálne jej muslimskej štvrti. Režisér

pevnou rukou kočíruje hercov k výborným výkonom, dialógy sú napísané britko inteligentne a i jednoduchá zápletka má zaujímavý náboj. Samotné pátranie je ponechané, žiaľ, čisto náhode a pointa je sice prekvapivá, ale zbytočne nat'ahovaná a príliš klišé. Vzhľadom na reálne vyznenie celého filmu pôsobí ako dačo čisto z fantázie tvorca, 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 drámom.

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 nútene 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 Hamšík

Súťaž s portálom**Synology DiskStation DS418**

NAS s profesionálnymi funkciami uspokojí nároky na produktivitu a efektivitu v kanceláriach aj domácnostach. 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 prehľadávach.

**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-jadrovy procesor a 2 GB DDR4 pre hladký chod

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 100 min.

Réžia: Benny Safdie, Josh Safdie
 Scénár: Josh Safdie, Ronald Bronstein
 Kamera: Sean Price Williams
 Hudba: Daniel Lopatin
 Herecké obsadenie: Robert Pattinson,
 Benny Safdie, Talah Webster, Jennifer
 Jason Leigh, Barkhad Abdi, Necro,
 Souleymane Sy Savane, Buddy Duress,
 Mahadeo Shrivraj, Cliff Moylan

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Réžia
- + Scénár
- + Herecké výkony
- + Tempo
- + Atmosféra
- + Hudba
- + Humor
- + Vizuálne spracovanie
- nič

HODNOTENIE:

Good Time

ATMOSFERICKÁ NEKONČIACA NAHÁŇAČKA ZA PENIAZMI

Good Time sa žánrom radí do kriminálnej drámy. O režiu 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 prehliadnúť ho, čo by väčšina bola veľká škoda. Good Time je výbornou vol'hou, dokonca lepšou ako Snehuliak. Podľa môjho názoru ide zatiaľ o najlepší film v mesiaci október 2017. Podme si rozobrat' prečo.

Námiet 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 prepad 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 zápletka, ktorá je dívákom 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. Napäťie filmu začína gradovať, keď v tom vtrhne do miestnosti Connie, no ten napäťie vyhotrte ešte viac.

Dámy a páni, po úvodnej scéne sa pripravte na neuveriteľnú atmosferickú jazdu, ktorá vás nepustí ani cez záverečné



titulky. Tempo, akým sa film ubera, vás zatlačí do sedačky a vám nezostáva nič iné, len hľať scénu za scénu. Scénár 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 st'aby švajčiarske hodinky nebyť bravúrnej rýchlosťi Benňa Safdieho a Joshua Safdieho. Každá scéna dávala zmysel a z filmu bolo cítiť, že je premyslený, keďže ako celok funguje výborne.



by som vás čitateľov chcel vyzvat', aby ste navštívili kino a pozreli si Good Time, pretože tento film si to určite zaslúži.



Oceňujem inteligentne napísané dialógy, ktoré sa na nič nehrali a išli priamo k veci. Hlavná postava konala inteligentne a pohotovo, ako „správny“ kriminálnik na útek.

Good Time neobsahuje žiadne primitívne konanie hlavného protagonistu, čo je v dnešných filmoch vzácnosť. Všetky postavy boli niečim zaujímavé, od recidivista z nemocnice až po 16-ročnú čiernošku, ktorá chodí s drogovým dílerom.

Z hereckých výkonov som si najviac vychutnával výkony Roberta Pattinsona a Benňa Safdieho. Musím poznámenie, že všetci herci si tento film vychutnali a svoje úlohy precítili do absolútnej dokonalosti. Napríklad scéna s Barkhadom Abdíom, kde hral zdrogovaného strážnika,



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 atmosferickú hudbu, napínavý a nepredvídateľný dej, čierny humor a surovú prácu s kamerou. Bratská láska je silná a to dokazuje aj konanie hlavnnej postavy, ktorá je schopná kvôli svojmu bratovi, ale aj kvôli sebe spraviť čokol'vek, len aby neskočili obaja za mrežami. Záverom

ZÁKLADNÉ INFO:

Kanada, 2017, 163 min

Réžia: Denis Villeneuve
 Predloha: Philip K. Dick (knihu)
 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, Ham Abbass, Mark Arnold,
 Edward James Olmos, Sean Young

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vizuál
- + režia
- + hudba
- + záverečná polohodina
- + herci
- + atmosféra

- dialógy
- až príliš to nadvázuje na originál
- antimainstream tempo

HODNOTENIE:

Blade Runner 2049

AJ ANDROIDI (A MOŽNO I AJFÓNI) SNÍVAJÚ O VIRTUÁLNÝCH PARTNERKÁCH.

Videl som veci, ktorým by ste vy, l'udia, neverili. Zapálené vojnové lode v mliečnej dráhe Orionu. Videl som C lúči žiarit' v tme blízko Tannhäuserovej brány. Všetky tieto chvíle sa stratia v čase, ako slyz 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 patrím 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 povzdyhol hlavný hrdina pokračovania. Režisér Denis Villeneuve má však na konte úžasných *Prisoners* či *Arrival* a nedáť mu šancu by bola osudná chyba.



Na film som išiel s maximálne kritickým nadhl'adom. S potešením vás však poprosím o nakvapkanie obrej dávky vizínu, 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 Votrelec 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 hľavne režisérská verzia z roku 1992 dáva jasné odpoved' vďaka snovej pasáži s jednorôzcom a origami v úplnom závere. Dodnes mám zimomriavky z tohto úderného vyvrcholenia.

Nový Blade Runner 2049 priamo nadvázuje na túto pointu. O 30 rokov neskôr sledujeme úpadok l'udskej civilizácie a pokus o jej zmŕtvychvstanie. Tyrellovo impérium sa zrútilo, lov na zostatky jeho vzbúrených androidov l'udskejšich ako človek pomaly finišuje a na troskách starého sveta vládne korporácia démonického Niandera Wallace (Jared Leto, ktorý vel'a pozeral do mobilu). Ten sa taktiež hrá na Boha, ale jeho androidi sú



len poslušní otroci makajúci na umelých potravinových farmách mimo l'udskej civilizácie. V tomto temnom svete pátra bladerunner, dôstojník LAPD (losangeľské policajné oddelenie) s kódovým označením K (zasnený Ryan Gosling), po posledných preživších tyrellových droidov. Hned' úvodná scéna vzdáva poctu originálu a bitka s prelomením steny odkazuje na záverečnú naháňačku z jedničky. Zároveň je podstatná pre pointu celého filmu.

Nič neprezradíť z deja je priam nadl'udska úloha, ale to bolo i zrežirovanie dôstojného pokračovania tohto filmu. Silu pokračovania si divák uvedomí až práve v závere, kedy všetko mätúce do seba krásne zapadne a začne dávať zmysel. Ale príbeh, rovnako ako v roku 1982, ani teraz nie je to hlavné. I ked' priamočiaru akčnú krimi naháňačku na l'udskej 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 zist'ovaním pravosti sna patrí k tej najsilnejšej) a okrem samého seba nachádza i roky skrývajúceho sa Deckarda. Práve precítenny herecký prejav Harrisona Forda upozorňuje na odosobnený "robot" zasnený výraz Ryana Goslinga, ktorý celý film zámerne umocňuje diváku odosobnenosť od emócií. Film je chladný, tak ako svet budúcnosti naokolo, zahalený v smogu a daždi tajomna, načrtnutý len zvol'na a sonechaním 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 odzíva a zbytočne zatrati. Vel'a scén podnecuje k premýšľaniu o súčasnom l'udsstve. Dá sa virtuálna partnerka naozaj milovať a dokáže to ona alebo je to len program, ktorý má človeka zotročiť cez jeho základne pudy a potreby? Sme takí závislí na technológiach, že výpadok by znamenal zánik? Sme tak odtrhnutí od sociálneho kontaktu, že umelá bytosť je l'udskejšia ako človek? Rovnako ako nadčasový Blade Runner, na tento piedestál kultovosti môže dosiahnut' i jeho pokračovanie.

Komu chýba vo filme viac akcie, určite ocení poslednú polohodinu v bičujúcom oceáne. Tá ma doslova nedýchajúco 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 sl'ubné pokračovania a zároveň uzatvára film i ako celok. Rovnako ako originál.

Nebyť lietajúcich USB kl'účov minidronov, kl'udne by som si myšiel, že ide vizuálne o film z roku 1982. Villeneuvov cit pre vizuál by sa mal poviňne vyučovať na filmových školách. Upršaná atmosféra ostala - ak neprší, aspoň sneží - ale noč pocit sa vytratil. Namiesto neho

prevláda bezútesná 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 dunív, rušivý, zámerne znepokojujúci hudobný podmaz skvelo nadvázuje na legendárneho Vangelisa. Hans Zimmer a Benjamin Wallfish stvorili soundtrack, ktorý sa sice bude t'ažko počúvať osve a zaručene privodí depresiu, ale spolu s nadčasovou réžiou vytvára dokonalú symbiózu obrazu a zvuku. Blade Runner 2049 znepokojuje pomerne možnou

bezcitnou viziou blízkej budúcnosti, podivnými erotickými naráciemi (sochy, zrod droidky, klon postavy z jedničky) a hlavne s citom rozsírue univerzum Blade Runnera spôsobom, akým by to v súčasnej forme nezvládol 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 vel'kolepu 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 sice veľmi nedáva zmysel, ale záverečná polohodina absolútne vyráža dych a dejovo film do seba dokonale zapadne lepšie ako 5000-dielné puzzle. Ked' budeme o 20 rokov randiť s virtuálnou realitou, možno to dosiahne i na nadčasovost' a kultový status jedničky. Ale i napriek výhradám Denis Villeneuve nesklamal a ide o sci-fi roka - a najupršanejší film na roky dopredú. Sci-fi film roka je tu a vizuálno/hudobný orgazmus si človek najlepšie užije práve na vel'kom plátne.“

Ján Hamšík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 108 min

Réžia: Niels Arden Oplev
 Scénár: Ben Ripley, Stephen Susco
 Kamera: Eric Kress
 Hudba: Nathan Barr
 Obsadenie: Nina Dobrev, Ellen Page, Kiersey Clemons, Diego Luna, Kiefer

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Ellen Page
- + Vizuálne spracovanie posmrtných scén
- Scénár
- Nezaujímavé postavy
- Zbytočnosť filmu
- Koniec

HODNOTENIE:

Hráči so smrt'ou

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 d'alších. Tentoraz do kín prichádza nové filmové spracovanie staršej klasiky od režiséra Joela Schumachera Hráči so smrt'ou (1990). Remakeu sa chopil Niels Arden Oplev (Muži, ktorí nenávidia ženy, 2009).

V tomto mysterióznom thrilleri s prvками hororu sledujeme skupinu študentov medicíny, ktorí majú v pláne zísť, ako vyzerá posmrtný život. Začnú na sebe experimentovať a opakovane sa dostávajú do stavu klinickej smrти.

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 smrt'ou sa veľmi t'ažko zaradujú do určitých žánrov. Snímka jednoducho nefungovala ani ako mysteriozny thriller, ani ako horor.

Šokujúci začiatok - a to je všetko

Príbeh nie je komplikovaný, odohrá sa v ňom minimum prekvapení, a aj tie sú l'ahko predvídateľné. Dovolím si tvrdiť, že ak ste videli čo len pár hororových filmov, budeťte vediet, akým smerom sa príbeh uberie. Okrem úvodnej scény a vizuálne pôvabných posmrtných scén sa vo filme nedeje veľa zaujímavého. Po niekol'kých minútach prichádzajú nechcene vtípne dialógové scény, razom je akýkol'vek náznak napínavého deju fuč a film sa nesie na podivnej vlnie 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 smrt'ou sa pohrávajú aj s témami náboženstva. Nie je to zlý nápad, žiaľ, tento remake nefunguje. Väčšina

scén, ktoré mali byť úderné 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 smrt'ou 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 vlnie 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 – a v tomto prípade nejde o dobrý film, ale len o podpiemerný. Jednu hviezdičku pridávam kvôli Ellen Page. Návštevu kina by som veľmi dôkladne zvážil, ale ak máte náladu na niečo nenáročné a máte v obľube niektorého herca/herčku z filmu, tak smelo do toho.

Adrian Liška



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.



ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 112 min

Réžia: Michael Cuesta
 Predloha: Vince Flynn (kníha)
 Scénár: Stephen Schiff, Michael Finch, Edward Zwick, Marshall... (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 Dukiewicz

PLUSY A MÍNUŠY:

- + úvodná scéna na pláži
- + automobilová naháňačka
- hlavná postava Mitcha
- jednoduchý scenár
- bezduché kopírovanie Bourna
- tragickej koniec

HODNOTENIE:



Americký zabijak

MAZE RUNNER BEŽÍ PO KRKU MOSLIMOM V LABYRINTE TERORIZMU

So špionážnymi trilermi sa za poslednú dobu rozspalo Bin Ládinove vrece. Nerád miešam politiku do svojich recenzíí, ale v prípade Amerického zabijaka, kde to bije ako päťst' na oko, je t'ažké sa tomu vyhnúť. Po vynikajucom inteligentnom britskom V utajení (2017) tu máme priamočiarejší čiernobiele americký náhľad 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, kalašníkovmi) a ona umiera s prsteňom na ruke. To nie je žiadnený 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 prezíva. 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. Nás nádejný žoldnieri podstupuje drsný výcvik u bývalého agenta, stvárneného vynikajúcim zreinkarnovaným Kevinom Costnerom, ktorý ani ako herec, ani ako agent rozhodne nepatrí do dôchodku a charizmu 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 vol'ba. Do dospelého akčného filmu sa však nehodí. Drsný výraz nerobí skromný pubický porast na brade ani našprtanie sa Koránu spredu odzadu. Snahu mu však upriet' nemožno a ani tie tréningy v posilovni pred filmom.

V porovnaní s V utajením, v ktorom bol scenár vždy o krok vpred pred divákom a jeden nepredvídateľný zvrat striedal druhý, je Americký zabijak čítateľnejší ako leporelo v literárnom klube Ernesta Hemingwaya. Až príliš mi prišomennu nemohúcnosť nových Transformerov či Bojovej lod' (2012). Film po vynikajúcim 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 klišé ako Afgháneč zalezený desať rokov v jaskyni. I menšie náznaky kvality - boj v hoteli či scéna so psami - zabija klasický americký, úplne najhorší možný koniec, v ktorom i elementárna logika strmo klesá do hlbín oceánu.

Samotná rézia pomerne neznámeho Michaela Cuesta (výborný, podobne ladený seriál Homeland) je bez nápadu a bondovsky naivná. Ovel'a 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. Mat' zbytočných stotisíc, hned' si idem po neho k najbližšiemu predajcovci áut. Alebo sa pridám do US Navy. Najviac ma ale prekvapila bezpohlavná 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 chrúmani popcornu potrebujete vypnúť mozgové závity a druhý deň ráno si už t'ažko vybavíte, o čom vlastne film bol.

„**Ďalší wannabe klon Bourna z prostredia muslimského terorizmu. Vel'a sa tu bojuje alá Matt Damon s uterákom, ale na rozdiel od Atomic Blonde je to len slabá kopírka. Vel'a sa tu kecá, akcie je pomenej a ak je, je klišovitá až hrôza. Ak potrebujete vypnúť pri priamočiarom akčnom výplachu, Zabijak je ideálna vol'ba. Ak hľadáte inteligentnejšiu zábavu, vynrite sa kinu oblúkom.**“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 90 min

Réžia: Terrence Malick
 Scénár: Terrence Malick
 Kamera: Paul Atkins
 Hudba: Hansel Townshend,
 Simon Franglen
 Strih: Rehman Nizar Ali, Keith Fraase
 Hrajú: Cate Blanchett (hlás)

PLUSY A MÍNUŠY:

+ vizuál filmu

- nezaujímavá náplň
- pomalé tempo

HODNOTENIE:**Cesta času****ŤAŽKÁ ÚLOHA NAZRIEŤ NIEKOMU DO HLAVY**

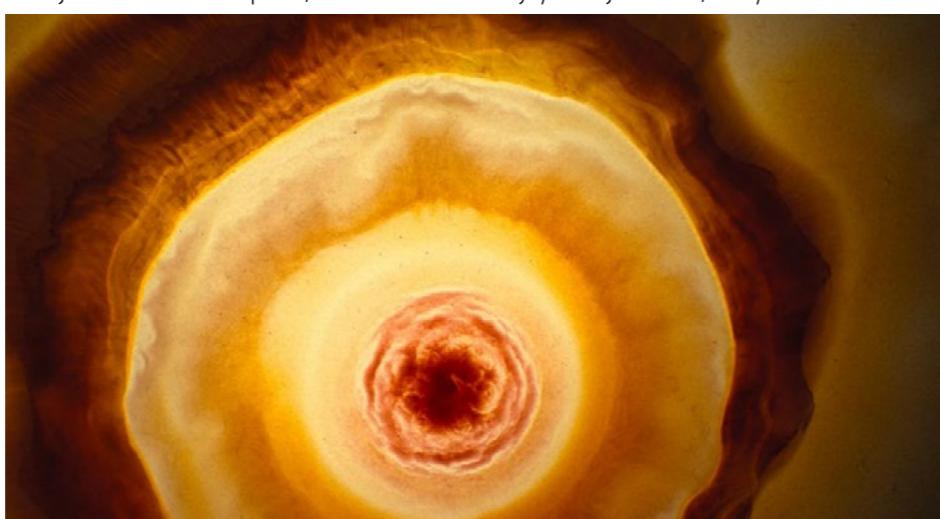
Ako vznikol tento svet? Čo bolo pred ním a čo bude po ňom? Toto sú otázky, na ktoré sa neodpovedá až tak ľahko, a predsa sú hlavnou náplňou nového filmu Cesta času od Terrencia Malicka. Teda, filmu... Cesta času je oficiálne dokumentárny film, ale žiadne presné informácie v ňom nehľadajte. Hoci často zábery zobrazujú pravdepodobnú verziu historických udalostí, namiesto vedeckého výkladu dostanete ambientný inštrumentálno-zborový soundtrack spojený s hlasom Cate Blanchett prednášajúcim množstvo zádumčivých filozofických otázok.

Film nás prenesie 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 amatérské



dokumentárny nemá zápletku či postavy, ale hlavne preto, že snímek pôsobí ako náhľad do Malickovej hlavy. A ten nemusí sadnúť každému. Podľa me sa spolu ale pozriet, čo môžete od filmu očakávať.

Ako prvé k vám prenikne vizuál filmu. Úchvatný vzhľad je jedna z najvýraznejších vecí, ktorými Cesta času je náročné. Nielen preto, že tento



disponuje. Režisér Terrence Malick sa stretol s t'ažkou úlohou – chcel vo filme zobrazit všetko, vznik vesmíru, vznik života, pravekých živočíchov či posledné chvíle Zeme – a to sú udalosti, z ktorých vel'a vizuálnych poznatkov nemáme.

Aby tieto udalosti zobrazil, musel použiť CGI animáciu, ktorá, naštastie, 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 prelnajúce sa s nakrútenými zábermi a neviete rozlísiť, čo je jedno a čo druhé.

Zaujímavé je, že film by mal byť do vel'kej 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 korektnie, až na jednu pasáž. Tá sa objaví v neskoršej časti



filmu, ked' 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



l'udí. Namiesto toho po plátnе 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 smiat' 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. Ked' však príde na filozofické posolstvo filmu – existenčné otázky

od Cate Blanchett prelnané s naoko nesúvisiacimi pasážami točenými amatérsky pôsobiacou kamerou – objektívny názor sa hľadá t'ažko.

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 nude som však aspoň ocenil relatívne krátku stopáž filmu, ktorá nepresiahla 90 minút.

Či sa vám teda film bude páčiť, záleží od vás. Vizuál má súčasť krásny, ale Cesta času rozhodne nie je filmom, ktorý by ste museli vidieť za každú cenu.

„Terrence Malick prináša film, ktorý vznikal viac než 30 rokov, a je to na ňom vidieť. Zábery má súčasť 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
 Scénár: Juraj Lehotský, Marek Leščák
 Hudba: Aleš Březina
 Obsadenie: Robert Roth, Bibiana Nováková, Petra Fornayová

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Nina (Bibiana Nováková)
- + Reálne vykreslenie rodinnej situácie
- + Uveritel'né a kvalitné herecké výkony
- + Rodinné napätie
- + Scénár
- + Hudba
- Trasťavá kamera
- Nevyužitý potenciál záveru

HODNOTENIE:**Nina****POCTIVÁ SYMBOLICKÁ DRÁMA**

Do kín sa dostala slovensko-česká dráma Nina. Rézie 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) rozvádzajú. Nerozumie im a cíti sa oklamaná. Jej jedinou radostou je plávanie, ktoré jej dodáva pocit istoty a nádeje. Vzťahovú 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



oblúbite si ju hned' od začiatku. Vo svojej podstate sa dej točí okolo Nin, 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 tlačké chvíle, ktoré ste prežívali s ňou a vyrovňávala sa s nimi po svojom.

Nina je pocitivá dráma založená na troch hlavných postavách. Hlavným tahúrom filmu sú dialógy, ktoré rozvíjajú postavy a odhalujú ich osobnosť. Dialógy boli maximálne uveritel'né, 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 viero hodne prenesli aj na filmové plátno. Napätie bolo stupňované cez ústrednú postavu Ninu a musím napísat', že bravúrne. Hádky a ignorovanie Nininých citov napätie vystupovali naozaj vysoko.

Nina je citlivé diet'a - ako každé diet'a

Herecký výkon Bibiany Novákovovej je skvelý, uveritel'ny, neprehrávaný a sympathetic. Ak by táto ústredná postava nebola vykreslená a zahraná na filmovom plátnе takto kvalitne, film by zo svojho šarmu stratil naozaj veľ'a.

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 kolegynu Petru Fornayovú, kedže vo filme pôsobil sympathetickejšie a viero hodnejšie. V každom prípade ich herecký vztah (ne)fungoval na výbornú.

Zaujímavým elementom vo filme bol spôsob, akým sa Nina vyrovňávala 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 deprezívnu hudbu v podobe smutných huslí a čela. Depresívne a pomalé husle sú pamätné najmä zo záveru filmu. Bol radikálny čin Nine riešením? Na to si musíte nájsť odpoved' sami.

Nemilé prekvapenia

Nemilé prekvapenia sú len dve. Prvým je kamera. Osobne nemám veľ'mi 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. Nez'aknite sa, nie je to až taká veľká tragédia.

Zamrzelo len nevyužitie vybudovaného napäťa do niečoho väčšieho a katarického. 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 rapídne uškodilo.

V konečnom dôsledku sa jedná o silnú pocitivú drámu s prímesou záhadnej atmosféry, ktorá až tak nevyčnieva z priemeru, ale je niečím osobitá.

Tou osobitost'ou je práve Nina v podaní Bibiany Novákovovej - ústredná postava, ktorá svojimi činmi prinútila rodičov zamyslieť sa nad tým, čo je naozaj vzácné a nenahraditeľné, že pravá rodina je iba jedna a diet'a 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 diet'a vyžaduje od oboch rodičov.

„Film Nina je pocitivá symbolická dráma, ktorá v sebe skrýva oveľ'a viac, než sa môže na prvý pohľad zdať. Ak budete zvažovať návštavu kina, dajte si pozor, ide o divácky náročnejší film. Túto drámu definujú kvalitné a uveritel'né dialógy a situácie či výborne zahraná hlavná hrdinka Nina. Je to príbeh o rodine, láske a záujme.“

Adrian Líška

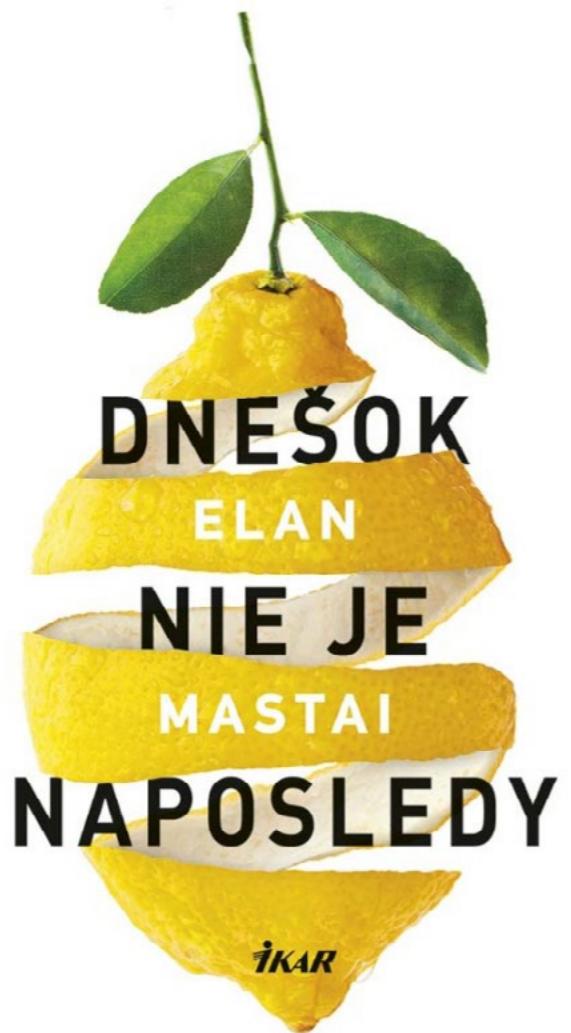
ZÁKLADNÉ INFO:

Elan Mastai
Dnešok nie je naposledy

Rok vydania: 2015
Žánor: Spoločenské romány

PLUSY A MÍNUŠY:

- + 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 verziach nášho JA. Verziach, ktorých sa časom zväzujeme alebo do ktorých dorastáme. Elan nám predstavuje príbeh o priatelia, rodine, o neočakávaných cestách, alternatívnych dráhach a o mnohých podobách ľasky. Román je naplnený humorom, srdečnosťou, hlbokým postrehmi, inteligenciou a autorovým úžasným talentom prísť s čímsi novým.

Poznáte budúcnosť, ktorú nám predpovedali l'udia 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 úzase nom idealistickom svete nevie nájsť svoje miesto. Po tragickej nehode, pri ktorej zahynula

Tomova matka Rebecca Barrenová, Victor Barren, Tomov otec, z l'utosti 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 vztah s otcom nikdy nebol ideálny. Práve naopak, bol plný napäťia, pretože Victor mal vždy plné ruky práce s dôležitým výskumom a Tom ho ustavične sklamal. Po smrti matky ich vzájomný vztah ochladol ešte viac, až prestali

spolu akol' veľkomunikovať. 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 napravit' 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 jednej sekundy v našom živote by mohla mať neuveriteľné následky možno až gigantických rozmerov. Tom prejde viacerými krajinami, kontinentami a časovými pásomami. Pokúsi sa zistíť, kto naozaj je a ako má vyzerat' jeho – naša – budúcnosť.

„Nie som génius ako Lionel Goettreider, Kurt Vonnegut či môj otec. No aj mám svoju teóriu: Nehoda sa netýka iba techniky, ale aj l'udí. Každý človek, s ktorým sa zoznámit, vám vnesie do života haváriu, ktorá s ním súvisí. Čo môže vystať a čo sa môže pokaziť...“ (s. 20)

Autorov štýl písania sa vyznačuje množstvom cudzích a zložitých odborných výrazov, ktoré mňa ako nezáinteresovaného človeka začali postupom času nuditi. V úvode, v ktorom sa striedali príbehy typu zoznamovačiek, priebehu smrti..., som sa konečne dostala k jadru 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 rozbijajú, čo najmä v samotnom závere nie je veľmi atraktívne. V tomto prípade by sa tu skôr hodil plynulejší priebeh dejia, pričom jednotlivé kapitoly by som predĺžila, čím by som zároveň znížila nezmyselné veľký počet kapitol.

Ak ste fanúšikmi sci-fi príbehov a zároveň vás bavia zápletky s komplikovanými vztahmi, tak táto kniha by vás mala zaujať. Román nesie zaujímavú myšlienku, preto sklamanie určite nebude. 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
Žánor: Detektívky

PLUSY A MÍNUŠY:

- + krátke kapitoly
- + akčný dej
- + napätie
- + sprievodné úryvky klasickej hudby medzi kapitolami
- + interpret knihy
- nepochopiteľné chovanie vedľajších postáv
- hlavné postavy

HODNOTENIE:**Paganiniho smlouva**

DIABOLSKÁ ZMLUVA, Z KTOREJ SA NEVYKRÚTITE ANI VLASTNOU SMRŤOU

Pokračovanie príbehu zo série Joona Linna priviedie tentokrát výšetrovateľa k mimoriadne nebezpečnému, zamotanému prípadu. Na palube opustenej lode sa nájdzie utopená žena v suchých šatách. Ako sa mohla takto záhadne utopit? 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 rozpletol zdanliovo nesúvisiace udalosti. Čas sa mu však kráti, pretože prešibávaný nájomný vrah bez mena stále číha na svoje ďalšie obete.

Príbeh sa začína dosť mätúco (teda aspoň pre mňa) pre stredanie kapitol o úniku sestry zavraždenej aj s priateľom a s výšetrovaním už utopenej ženy. Časový os príbehu preto zachytíte až po pári kapitolách, čo mne trošku prekážalo. Na druhej strane prinajmenšom viete, čo sa deje v určitom čase na inom mieste.

Ozvláštnujúcim 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 diablon, 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 diablon, ktorú je nemožné zrušiť.

Ale späť k samotnej knihe. Krátke kapitoly sú pre poslucháča pri stredaní časových rovin príbehu veľkou výhodou. Po vypočítaní jednotlivých kapitol som si po počítannej zmätenosti vedela priradiť časový horizont udalostí. Jedna časová rovina je o výšetrovaní 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 zabítať. Počas úniku pred smrťou stretol sa s ďalšími ľuďmi, ktorí sú v súvisi s výšetrovaním.

Medzitým komisár Joona Linna musí do výšetrovania zapojiť svoju ambicioznu kolegu Sagu a spolu s ňou získať dôkazy o obchode so zbraňami, za ktorým stojí veľmi vplyvní l'udia. Tí by sa dali prirovnati k politickej mafii, ktorá svoje ciele dosahuje prostredníctvom uzavretých spojeniec s vybranými veľvyslancami krajín tretieho sveta a l'udmi na tých správnych stoličkách vo Švédskych úradoch, ktorí svojimi

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 hollywoodských filmov. Nie sú však až také nereálne, a preto hodnotím napinavosť a vzrušujúce scény ako pozitívum.

Postava hlavného hrdinu sa mi nepozdáva, ak ho teda môžem považovať za kl'účovú postavu. Komisár Joona Linna ma nezaujal ani po osobnej, ani po profesionálnej stránke. Počas počúvania audioknihy mi jeho konanie pôsilo nudne tuctové a vonkoncom nie také intuítivne, ako by ste očakávali od výšetrovateľov veľmi zamotaných zločinov. Je to však len jednostranný uhol pohľadu, nakoľko fanúšikovia švédskej dvojice Lars Kepler majú isté 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, zahral by som si ho kl'udne aj vo filme...“.

Knihu načítač Pavel Rímský, známy český herec a dabér, ktorý má na konte skoro 1500 nadabovaných filmov, seriálov a dokumentov. Spoznat', resp. identifikovať ho po hľase môžete najmä z filmov Rocky 1-5, v ktorých daboval Sylvestra 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 vypočúť.

Záver vyústil do ďalšej hollywoodskej akčnej scény a celkové rozuzlenie napínavého deja malo svoje opodstatnenie, ale viac-menej ma ukončenie príbehu sklamalo. Vzhľadom na toľko opakovanej metaforu zmluvy s diablon nemal príbeh ani vonkoncom taký mystický nádych, aký by ste očakávali, len jeho slabú príchut'.

„Vypočujte si napínavý príbeh o zmluve s diablon, ktorá sa ani smrťou nekončí.“

Katarína Hužvárová

