

# GENERATION

**HRA MESIACA**  
**Super Mario**  
**Odyssey**



**TESTOVALI SME**  
**Creative Halo**

**VIDELI SME**  
**Vražda v Orient Expresse**



# GENERATION

## Mission Games s.r.o.,

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

## REDAKCIA

**Šéfredaktor** / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

**Zástupca šéfredaktora** / Juraj Moudrý

**Webadmin** / Richard Lonščák, Juraj Lux

**Jazykové redaktorky** / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová, Stella Ondřejčíková, Veronika Cholevová

**Odborná redakcia** / Lubomír Čelár, Daniel Paulíny, Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter Vnuk, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátor, Norbert Bitto, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol, Matúš Bednárík, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gíbalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Líška, Ján Hamlík, Michaela Medved'ová

## SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška

## GRAFIKA A DIZAJN

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

## Titulka

Super Mario Odyssey

## MARKETING A INZERCIA

**Marketing Director** / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

## INTERNATIONAL LICENSING

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

**Please contact** / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

## PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

## DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



## Vďačnosť v srdci

Veci zašli príliš ďaleko a aj keď si to odniesla obľúbená hra, tak treba skonštatovať, že bolo na čase. Hovorím o EA a Battlefronte. O tom, že konečne sa našiel jeden vydavateľ, ktorý posunul mikrotransakcie tak ďaleko, že sa na to hádam konečne pozrú aj zákazníci jednotlivých krajín. Možno len preto, že ide o Star Wars, možno preto, že to bolo tak arogantné a tak nemiestné, až sa EA divím, že našli toľko odvahy, že to dokonca ešte aj obhajovali.

Síce sa nedá predpovedať, že čo sa stane v najbližšej budúcnosti, no je fajn, že konečne nie sú mikrotransakcie iba niečím o čom sa hovorí tajne medzi hráčmi, ale čo začína mať veľký dopad. A rok mikrotransakcii, ktorým je rok 2017 možno bude práve rokom, ktorý prinesie začiatok konca. Takže...

Ďakujeme EA

A my zas ďakujeme za to, že ste nám verní aj naďalej. Ďakujeme vám za to, že nás čítate a dúfame, že aj v tomto čísle nájdete tak zaujímavé články, aké očakávate. Prajeme príjemné prežitie vianočných sviatkov, veľa herných aj neherných darčiekov pod vianočným stromčekom.

S priáním príjemného čítania

**Dominik Farkaš**

šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

# Editoriál



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



Z370-AORUS  
GAMING 7



Z370-AORUS  
ULTRA GAMING



GIGABYTE



## Ghost Recon War

**Do hry Ghost Recon Wildlands: Ghost War prichádza veľká aktualizácia. Tá nám prináša opravy chýb, ďalšie mapy, bojové triedy, či nový herný režim.**

Názov aktualizácie je INTERFERENCE a bude to prvý, zo šiestich balíčkov do hry. Vývojár ich bude púšťať do sveta každý mesiac, až do apríla.

V novom PvP režime Uplink bojujete o to, kto sa prvý nabúra do centrálného prístupového bodu. Štyri nové mapy,

ktoré aktualizácia obsahuje, budú dostupné práve v tomto režime. Ich názvy sú: Warehouse, Oil Rush, Burnout a Sub Factory a sú dizajnované tak, aby každý tím mal rovnaké šance boj vyhrať - či už v takticky zakrádaním sa alebo so všetkou parádou čo ich arzenál zbraní obsahuje a dokáže. Pridaná bojová trieda sa volá Disruptor. Hráči, ktorí majú zakúpený Season Pass ju dostanú zdarma, pre ostatných platí, že si ju musia dokúpiť cez obchod. Trieda prináša novú schopnosť - negatívne ovplyvniť HUD

(zobrazovanie mapy, vitálnych funkcií, množstvo munície a podobne, na display) súperov, ktorí sa k vám približia.

Ďalej balíček obsahuje opravy a vylepšenia ako napríklad: Technik dostal navýšenie zdravia o 30%, Ranger zas kondičku o 50% a bol opravený asistent mierenia. Taktiež, pokiaľ ste nevedeli, hra obsahovala chybu, vďaka ktorej ste boli nesmrteľní. Stačilo, aby ste hrali vo windowed mode a v boji myšou klikli a držali hornú lištu okna. Tento malý podvod už nefunguje.

## RPG od Forzy

Playground Games, štúdio zodpovedné za sériu Forza, si robí záľusok na nový titul. A to rovno open-world RPG. O titule sa zatiaľ nič nevie a jeho odhalenie sa očakáva na budúci rok.



## Wolfenstein 2

Ak stále váhate nad kúpou nového Wolfenstein 2: The New Colossus, nemusíte čakať. Hru si teraz na všetkých platformách môžete vyskúšať vo voľne dostupnom demu.





## South Park

### Phone Destroyer

■ Tentoraz sa osadenstvo v South Parku bude hrať nielen na kúzelníkov a kyborgov, ale aj na indiánov a kovbojov!

Hra vás preniesie do ikonického sveta South Parku, v ktorom na vás bude čakať množstvo PvP súbojov, nekonečný humor a zbieranie kartičiek. South Park: Phone Destroyer je kartová stratégia podobná titulu Clash Royal. Princíp hry je postavený na strategickom rozhodovaní hráčov pri posúvaní bojovníkov na bojisku. Ich úlohou je jediné – vyhrať bitku!



## RDR mikrotransakcie

### Áno, aj tu

■ Ak ani vás tento trend neteší, najnovšie informácie o Red Dead Redemption 2 vás určite demotivujú.

Hra bude obsahovať tieto mikropoplatky za rôzne drobnosti a je dosť možné, že aj v singleplayeri. Pozitívne sa na túto tému vyjadril generálny riaditeľ Take-Two Strauss Zelnick, ktorý povedal, že hra bude obsahovať viac mikrontransakcií než GTA V. A pokiaľ ide o hru pre jedného hráča, tu necháva dvere otvorené. Je taktiež viac než isté, že podobný prístup bude implementovaný aj v ďalších hrách.

## VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Arma 3, obľúbený vojenský simulátor, sa už tento mesiac dočká ďalšieho rozšírenia.

Tentoraz pôjde o rozšírenie singleplayerovej časti v troch rozdielnych operáciách a hráčov bude stáť iba 5 eur. Odhadovaný herný čas je niečo cez 8 hodín.

■ ...Gran Turismo Sport sa taktiež dočká novej aktualizácie, a to v autách.

Obsah bude zadarmo a dočkáte sa legend ako Shelby Cobra, Audi R18 a Zagato. Už teraz sa na december plánuje väčší update, ktorý prinesie ďalších 12.

■ ...pôvodne sme sa single-playerovej kampane do Gwentu mali dočkať už koncom tohto roka, no nič z toho.

Štúdio odkladá jej vydanie na budúci rok, a to v nedefinovanom dátume. Môžeme sa ale tešiť na multiplayerové DLC.

## PUBG

Do hry konečne prichádzajú nové zbrane. Je sa na čo tešiť. Prvou z nich je ľahký gul'omet, ktorý má zásobník s kapacitou 47 nábojov. Druhou je slávny a obľúbený AUG A3 – automatická puška.



## VC4

Sega po veľkom prekvapení ohlásila štvrté pokračovanie obľúbenej taktickej stratégie Valkyrie Chronicles. Dočkajú sa PS4, X1 a Nitendo Switch, a to už v priebehu budúceho roka.



## GIGABYTE Z370N WIFI



Spoločnosť GIGABYTE uviedla novú základnú dosku Z370N WIFI postavenú na čipsete Intel Z370. Nová doska sa môže pochváliť vysoko výkonnými funkciami v kompaktnom prevedení, ktoré používateľom poslúžia na stavbu ich ideálneho počítača.

Základná doska GIGABYTE Z370N WIFI je optimalizovaná na podporu procesorov Intel Core 8. generácie. Aj keď ide o Mini-ITX model, môže skutočne maximalizovať výkon procesorov i7-8700K tým, že pri pretaktovaní hravo dosiahne takt 5GHz a vyššie. Základná doska využíva dizajn Intersil Hybrid Digital VRM, ktorý zaisťuje efektívnu distribúciu energie a umožňuje tak doske pracovať pri najvyšších taktach. Navyše, v spoločnosti GIGABYTE overili viac než 1000 pamäťových modulov, aby bola zaistená správna kompatibilita vrátane podpory XMP profilov až do frekvencie 4600MHz pri pretaktovaní.

Technológia RGB Fusion poskytuje základným doskám Z370N WIFI neuvěřiteľné množstvo štýlov a možností prispôbenia. Vďaka podpore až 300 digitálnych 5V alebo 12V LED pásov umožňuje základná doska používateľom individuálne adresovať farbu a jas

každého z pásov, čím vdýchne život ohromujúcim konfiguráciám osvetlenia. Klúčovým aspektom základnej dosky GIGABYTE Z370N WIFI je všestrannosť. Jej kompaktné rozmery umožňujú vytvárať menšie zostavy a môže byť použitá v množstve konfigurácií. Bohato vybavený zadný panel prispieva k univerzálnosti dosky tým, že ponúka ako duálne Intel GbE so softvérom cFosSpeed, tak aj dvoj pásmovú 802.11ac Intel Wi-Fi. Ponúka aj sedem portov USB 3.1 Gen 1, z ktorých jeden je konektor USB-C.

Súčasťou dosky je pomerne vzácna, ale cenná funkcia – podpora bifurkácie, ktorá ponúka možnosť maximálne využiť PCIe x16 slot. S pomocou riser karty je možné slot použiť ako viacero slotov. Uspokojia tak používatel'ov, ktorí túžia po čo najväčšej rozšíriteľnosti. Koncept dvojice M.2 PCIe NVMe prináša možnosť vskutku rýchleho úložiska aj napriek malému formátu základnej dosky. Nechýba ani funkcia RAID, vďaka ktorej môžete využiť výkonnostný potenciál dvoch NVMe SSD pracujúcich v tandeme. Súčasne môžu používatelia vďaka chladieniu M.2 Thermal Guard kludne spať, keďže efektívne chladí úložisko a zabraňuje obmedzeniam výkonu kvôli zahrievaniu.



## NEWS FEED

### SteelSeries Apex M750 TKL



**Nedávno uvedený model mechanickej klávesnice prišiel o časť s numerickým blokom na dosiahnutie kompaktného dizajnu vhodného na ľahšiu prepravu medzi eSportovými turnajmi.**

Robustný dizajn klávesnice reprezentuje pevné a odolné šasi s matnou čiernou povrchovou úpravou, do ktorej sú zasadené vlastné spínače QX2 podsvietené jednotlivými diódami umožňujúcimi rozsvietiť klávesnicu RGB farbami. SteelSeries Apex M750 TKL ponúka vďaka absencii numerického bloku malý kompaktný

dizajn a zároveň viac priestoru na podložku a myš. Tento "Tenkeyless" dizajn klávesnice preferuje aj Sander "VOO" Kaasjager, celoživotný používateľ SteelSeries periférií a nedávno oznámený ambasádor SteelSeries. Nechýba ani tradičná kompatibilita so zdarma dodávaným softvérom SteelSeries Engine a s ním spätými aplikáciami ako sú PrismSync, GameSense, Audio Visualizer, ImageSync, Discord a ďalšie. SteelSeries Apex M750 TKL je k dispozícii celosvetovo prostredníctvom webu SteelSeries za odporúčanú cenu 139,99€.

### Acer Windows Mixed Reality



Novinka prináša to najlepšie z oboch svetov virtuálnej a rozšírenej reality. V headsete sa ukrýva dvojica LCD displejov s rozlíšením 2880 x 1440px s celkovým rozhl'adom až 95° a obnovovacou frekvenciou 90Hz. Headset je dostupný za odporúčanú cenu 459€.

### ADATA XPG SX6000

Nové M.2 SSD od ADATA ponúka dvojitý výkon oproti SATA SSD diskom za takmer rovnakú cenu. Vďaka použitiu 3D TLC NAND, radiča Realtek, technológie NVMe 1.2 a rozhraniu PCIe Gen3x2 dosahuje disk rýchlosť až 1000MB/s na čítanie a 800MB/s na zápis.

### Zalman Z11 Neo



Skríňa disponuje zaujímavým a moderným dizajnom. Jednou z kl'účových predností tejto skrine je ľahká inštalácia rôznych (aj vodných) chladiacích systémov a takisto aj dostatok priestoru na šesť pevných diskov. Jej doporučená koncová cena je 69€ s DPH.



### Trust ZigBee SmartHome

**Trust uvádza na trh nový rad produktov ZigBee SmartHome. Svetelné portfólio Zigbee sa skladá z rôznych druhov LED žiaroviek, bodových svetiel s RGB podsvietením a možnosťou tónovania.**

Disponujú päťciami E27, resp. E14 a GU10. V rámci novej rady boli predstavené aj

bezpečnostné prvky, ako sú pohybový senzor, magnetický kontaktný senzor či detektor dymu. Mozgom celého systému je ovládacia stanica ZigBee Z1, ku ktorej sa pripájajú všetky ZigBee zariadenia. V spolupráci so zdarma dodávanou aplikáciou pre mobilné telefóny a tablety následne umožňujú kontrolovať a ovládať ich činnosť.

## 5x CES 2018 Innovation Honorees pre Logitech



Spoločnosť Logitech oznámila, že päť jej produktov získalo ocenenie CES 2018 Innovation Awards Honorees.

"Dizajn je základným prvkom pri tvorbe všetkých produktov Logitech a venujeme veľa času tomu, aby sme ho robili správne. Preto nás neobyčajne teší, že si naše produkty všimla asociácia Consumer Technology Association," povedal Bracken Darrell, Logitech President a CEO. "Chceme vytvárať produkty, ktoré skvelo vyzerajú, výborne fungujú a prekonávajú všetky očakávania. Je pre nás preto veľkou radosťou, že päť našich produktov bolo práve za toho ocenených."

V tomto roku získali produkty Logitech ocenenie v týchto kategóriách:

- \* Slúchadlá: Jaybird RUN
- \* Gaming: Logitech G POWERPLAY System
- \* Chytrá domácnosť: Logitech Circle 2
- \* PC príslušenstvo: Logitech CRAFT
- \* Softvér a mobilné aplikácie: Logitech FLOW

Prestížne ocenenie CES Innovation Awards udelí uje asociácia CEA, usporiadateľ veľtrhu International CES, ktorý je globálnym miestom stretnutí pre všetkých z oblasti spotrebnej elektroniky. Veľtrh už od roku 1976 upozorňuje na úspechy v oblasti produktového dizajnu a inžinierstva.

Všetky ocenené produkty spoločnosti Logitech budú vystavené na veľtrhu CES 2018, ktorý sa uskutoční v dňoch 9.-12. januára 2018 v Las Vegas. Produkty nájdete na stánku Logitech #CP9, priamo pred Las Vegas Convention Centre oproti Central Hall. Detailný zoznam ocenených produktov CES 2018 Innovation Awards Honorees je k dispozícii na adrese: [CES.tech/Innovation](http://CES.tech/Innovation).



## Interkom 2N Helios IP Base



**IP interkom s HD kamerou 2N Helios IP Base nájde svoje uplatnenie predovšetkým v rezidenčnom segmente, malých prevádzkach a kanceláriách. Má extrémne jednoduchú inštaláciu, ponúka kvalitné audio i video, jedno až dve tlačidlá a RFID čítačku.**

Tento kompaktný a cenovo dostupný dverný komunikátor je určený pre menšie inštalácie. Vďaka integrovanej HD kamere a pokročilému spracovaniu zvuku ponúka 2N Helios IP Base ostrý obraz a výbornú počuteľnosť za všetkých podmienok.

Základný model možno rozšíriť o modul s 125 kHz alebo 13,56 MHz RFID čítačkou kariet. Mechanická inštalácia a funkčné nastavenie interkomu sú veľmi intuitívne a rýchle, vďaka čomu šetria čas i náklady s tým spojené. Interkom sa montuje priamo na povrch a nevyžaduje teda žiadne stavebné úpravy priestorov. Hliníkový

rámček s elegantným dizajnom v čiernej farbe ľahko odolá nepriazni počasia a ďalším vplyvom podľa certifikácie IP65 a IK07.

Komunikátor IP Base, rovnako ako aj ďalšie produkty z radu 2N Helios interkomov s kamerou, ponúka možnosť prepojenia s cloudovou službou 2N Mobile Video. Vďaka nej môže Base volať priamo na mobilný telefón či tablet majiteľa, ktorý tak má prehľad o aktuálnom dianí pred domom. Služba navyše umožňuje aj náhľad z kamery vo chvíli keď práve neprebíha hovor.

V kombinácii s jednotkou pre odpoveď 2N Indoor Touch vo vnútri domu alebo v priestoroch recepcie vašej kancelárie získate plnohodnotné riešenie kontroly prístupu do budovy. Interkom je možné pripojiť s existujúcim kamerovým systémom a pokryť všetky slepé miesta.



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

### Sexuální skandály hýbou Hollywoodem

Populární americký stand-up komik Louis C.K., který je jedním z obviněných v stále aktuální kauze sexuálního obtěžování v Hollywoodu, má problémy, kam se podívá. Jeho režijní debut *I Love You, Daddy* přišel o distributora, jeho slavnostní premiéra byla zrušena a nyní není jisté, zda-li se film do distribuce vůbec dostane, či půjde rovnou za pár let na DVD a Bluray. To, že se ovšem v stále se prohlubující se krizi nebere tohle obvinění na lehkou váhu, ovšem doložily i další společnosti, se kterými populární komik spolupracoval. Z pokračování animáku *Tajný život mazlíčků* byl okamžitě vyhozen, jeho televizní produkce pro televizní stanice společnosti Fox se budou v budoucnu muset obejít bez něj, na seriálech *Better Things*,

*Baskets*, *One Mississippi* a *The Cops* se již coby producent podílet nebude. Znamená to ovšem také stop pro jeho seriál *Rozvedený se závazky*, který byl v současnosti pozastaven a plánoval se jeho návrat v příštích letech. HBO jako odezvu na situaci stáhla ze své online knihovny veškeré materiály související s komikem, včetně jeho speciálů a seriálu *Lucky Louie*.

Dalšího zapojeného do aféry Kevinu Spaceyho stálo obvinění nejen roli ve snímku *Všechny prachy světa* (který má rozhodně oscarové ambice, jeho role bude na poslední chvíli přetočena s Christopherem Plummerem), Netflix s ním přerušil veškeré styky, z hitového seriálu *House of Cards* byl okamžitě vyhozen, produkce poslední, šesté série, byla přerušena na neurčito a jeho připravovaný snímek *Gore* byl zrušen. Brett Ratner byl poté ve světle obvinění



odsunut z postu producenta u pokračování *Wonder Woman* a jeho připravovaný životopisný snímek o Hughu Hefnerovi s Jaredem Letem byl pozastaven na neurčito.



### Hercule Poirot pokračuje

Již během tiskové tour k filmu *Vražda v Orient expresu* se Kenneth Branagh nechal slyšet, že by se rád do role Hercula Poirota vrátil a zároveň by se i jako režisér vrátil do světa Agathy Christie. Měl i jasno, jaký příběh by zpracoval do filmové podoby jako další - *Smrt na Nilu*.

Nyní už je však díky kladnému přijetí nové podoby nejlepšího světového detektiva vše oficiální a Branagh by se měl vrátit v následujících letech právě s adaptací zmíněného egyptského příběhu. O scénář se postará opět Michael Green, který kromě *Vraždy v Orient expresu* stojí za scénáři k filmům *Logan* nebo *Blade Runner 2049*.

### Hitman v televizi

Legendární zabiják Agent 47 známý z videoherní série *Hitman* se dočká seriálové adaptace.

Po dvou nepříliš úspěšných filmových pokusech zkusí své štěstí špičkový zabiják v televizi. Nový televizní seriál vznikne ve společné produkci Foxů a platformy Hulu a o jeho scénář se postará Derek Kolstad, který je známý především jako scénárista série *John Wick*.



### Rian Johnson na dlouhé věky

Režisér Rian Johnson se již zanedlouho předvede se svým pojetím předaleké galaxie, když do kin přivede nejnovější díl *Star Wars* s názvem *Star Wars: Poslední z Jediů*. Studio Disney mu ovšem očividně věří, jelikož bylo oznámeno, že se právě Johnson postará o další trilogii, která by měla navázat na plánovaný devátý díl v režii J.J. Abramse. Z nové trilogie by se pak sám režisér měl postarat minimálně o první díl a na další dva poté dohlédnout. Bližší info zatím známo není, avšak děj by se měl točit kolem nových postav a tedy bychom se mohli dočkat i jiné centrální rodiny než rodu *Skywalkerů*.

## Pavoučí vesmír se rozrůstá

Společnost Sony to se spin-offy Spidermana myslí očividně opravdu vážně. K několika oznámeným filmům, z nichž se Venom již začal natáčet, přidala společnost nedávno další. Svého vlastního filmu se dočká Dr. Michael Morbius, známý jako Morbius the Living Vampire. Bližší info zatím známo není, film má ovšem již hotový scénář.



## Novinka Quentina Tarantina u Sony

Okolo novinky režiséra Quentina Tarantina se začínají pomalu, ale jistě hýbat ledy kupředu. Nedlouho poté, co režisér oznámil snahu získat do rolí ve svém filmu herce Toma Cruise, Brada Pitta, Leonarda DiCapria, Margot Robbie a Jennifer Lawrence, získal pro svůj film i financování a distribučního partnera. Poté, co propukla aféra kolem Harveyho Weinsteina a jeho The Weinstein Company, skrze kterou (a dříve jejich Miramax) Tarantino své předešlé filmy distribuoval, rozhodl se hledat pro své budoucí projekty nový domov. Ten získal u Sony, kteří mu nabídli rozpočet kolem 100 milionů dolarů a poměrně velkou kreativní svobodu, která pro něj byla klíčová. Film se bude točit kolem vražd spáchaných rodinou Charlieho Mansona a je připravován v současné době pod pracovním názvem Helter Skelter. Natáčet by se mělo začít v létě.

## Castingové a filmové novinky:

- Alexandra Shipp by se mohla objevit v nové verzi Shafta.
- Lizzy Caplan se přidává k obsazení komiksovky Gambit.
- Peyton Reed právě dokončil natáčení pokračování Ant-Mana s názvem Ant-Man and the Wasp.
- Carmen Ejogo se přidává k obsazení třetí série seriálu Temný případ.
- Laura Dern, Adam Driver a Scarlett Johansson se přidávají k obsazení zatím nepojmenované novinky režiséra Noaha Baumbacha.
- Michelle Williams jedná o účasti ve filmu Let It Fall Back, kde se objeví mimo jiné také Benedict Cumberbatch a Jake Gyllenhaal.
- Justice Smith se objeví v hraném filmu Detective Pikachu.
- George Clooney se objeví v šestidílné televizní adaptaci románu Hlava 22, kterou by měl také režisovat.
- James Franco a Simon Kinberg připravují další spin-off X-Men, tentokrát by se měl svého vlastního filmu dočkat Jamie Madrox aka Multiple Man. Franco by si ve filmu měl stříhnout hlavní roli.
- Pokračování filmu Fantastická zvířata a kde je najít má svůj název. Pokračování hledejte příští rok v kinech pod názvem Fantastic

Beasts: The Crimes of Grindelwald.

- Sebastian Stan a Tatiana Maslany jednájí o účasti ve filmu Destroyer, kde bude hlavní roli hrát Nicole Kidman.
- Mel Gibson a Frank Grillo se objeví v akční novince Joea Carnahana Boss Level, který by měl čerpat inspiraci ve stylu vyprávění komedie Na Hromnice o den více.
- Luc Besson zná svůj další projekt. Poté, co dokončí svůj aktuálně rozdělaný snímek Anna, vrhne se na film The French Detective, v jehož hlavní roli se objeví Jean Dujardin.
- Sam Mendes odchází od projektu hrané verze Pinocchia.
- Kevin Bacon a Aldis Hodge se objeví v televizním seriálu City on a Hill.
- Amazon připravuje několika sériový prequel na motivy knižní série J.R.R. Tolkiena Pán prstenů.
- Seriálová adaptace komiksu Gartha Ennise The Boys, kterou připravuje Seth Rogen a Evan Goldberg (dvojice stojí za adaptací jiného Ennisova komiksu The Preacher) dostala zelenou u Amazonu a premiéru by si měla odbyť v roce 2019.
- Zachary Levi si zahráje komiksového hrdinu Shazama! Jeho dětského představitele bude hrát Asher Angel a záporák by si mohl zahrát Mark Strong.
- Black Adam s tvářmi Dwayne

Johnsona by se měl poprvé objevit v pokračování Sebevražděného oddílu.

- Dark Universe od společnosti Universal s největší pravděpodobností po neúspěchu Mumie končí, tvůrci Alex Kurtzman a Chris Morgan opouštějí projekt propojeného univerza a osudy dalších plánovaných filmů jsou nejisté.
- Lauren Cohan se objeví v akčním snímku Petera Berga Mile 22.
- Nová verze Narnie v režii Joe Johnstona ve filmu The Silver Chair bude posledním snímkem tohoto režiséra.
- Lilly Collins si zahráje ve filmu o sériovém vrahovi Tedu Bundy Extremely Wicked, Shockingly Evil and Vile.
- Jordan Peele připravuje remake kultovního seriálu Zóna soumraku pro CBS.

## Změny v datech premiér:

- Ženský remake komedie Špinaví, prohníli lumpové s Anne Hathaway a Rebel Wilson se do kin dostane 10. srpna 2018.
- Animovaná adaptace komiksu Batman: Gotham by Gaslight se do distribuce dostane 6. února 2018.
- Wonder Woman 2 se do kin dostane o něco dříve, konkrétně 1. listopadu 2019.
- Horor Truth or Dare se dostane do kin 27. dubna 2018.

# Boli sme pri otvorení showroomu Black Dragon

**Výber nových počítačov, príslušenstva, alebo aj hier nie je nikdy ľahký proces. Človek môže prečítať všetky recenzie na internete, pozrieť si videá s rozbal'ovaním komponentov, alebo zážitky z hier, ale najlepšie je vždy si môcť tovar vyskúšať na vlastné ruky a oči. Aj vďaka tejto filozofii sa tento uzimenný piatok v Bratislave otvoril na slovenské pomery naozaj špičkový showroom zameraný na hráčov a e-sports, za ktorým stojí spojenie jedného z obľúbených hráčskych podnikov Black King Bar a predajne Čierny Drak, ktorá sa po novom volá Black Dragon.**

Takmer priamo v centre mesta, čo by človek kameňom dohodil od Námestia SNP, sa nachádzajú útulné priestory Black King Baru.

V nich na návštevníkov okamžite po vstupe dýchne atmosféra herných nadšencov, či už ide o e-sports, doskové hry, alebo všetky iné formy geeky a nerdy potešení.

To najlepšie sa nenachádza v samotnom bare, ale v podzemí priamo pod ním. Pri zostupovaní po schodoch sa do mysle



tlačí vtipná myšlienka, že tu ide naozaj o "hráčsku pivnicu". Pohľad, ktorý sa nám však naskytol, naozaj bral dych.

Veľká miestnosť s moderným dizajnom je plná takmer všetkého, po čom by hráč mohol túžiť, od špičkových počítačov cez herné notebooky, všetky najnovšie konzoly a tony príslušenstva od množstva spoločností. Prekvapil napríklad aj stolík úplne venovaný Slovenskému startupu s názvom Xerry, ktorý predstavuje štýlový počítač v obale z dreva a hliníku. Bez slov nás taktiež nechal 4K projektor, ktorý v spojení s Xbox One X ponúkal naozaj oku lahodiaci pohľad na Egypt dávnych časov v podaní Assassins Creed. V budúcnosti sú preň naplánované prezentácie 4K filmov, alebo výkonných počítačov, takže je sa určite na čo tešiť.

Načo však otvárať showroom, keď už v Bratislave majú veľké značky, ako napríklad tá s otravným zeleným uťónom, veľké priestory s desiatkami zamestnancov? Na takúto a podobnú úvahu je jednoduchá odpoveď. Úplne najlepšie je, samozrejme, odporúčanie skúsiť sa na podrobnosti o najnovších herných perifériách, komponentoch či najnovších AAA titulov spýtať u tradičných predajcov a potom v Black Dragon. Ide hlavne o to, že za

obchodom a showroomom Black Dragon stoja herní nadšenci, ktorí sú ochotní vždy poradiť a podať pomocnú ruku. Navyše sa vyznajú pre hráčov v kľúčových otázkach, ako napríklad, či horda alebo aliancia, PC alebo konzola a na základe vašich preferencií "ušijú" produkt každému na mieru. Nemalo by sa preto stať, že zákazník, ktorý má požiadavku hrať Minecraft a pozerat' videá na YouTube, odíde z predajne so štvrtisícovým notebookom.

Nový showroom si môžete pozrieť na fotkách v tomto článku, ale aj osobne. Showroom nájdete na Dunajskej ulici číslo 4 v Bratislave v čase od 9.30 do 17.30 hod. A pokiaľ si chcete nejaké hry, alebo iné pekné veci priamo kúpiť, môžete navštíviť stránku <http://www.ciernydrak.sk/>. Celému tímu prajeme veľa šťastia a iba spokojných zákazníkov.



EXKLUZÍVNE NA  
**WWW.GAMEEXPRES.SK**

PS4



**PlayStation HITS**



Najlepšie hry už od 19,99 €

VYTVORTE SI SVOJU RODINKU

The  
**SIMS 4**



UŽ OD 29,99 €  
~~44,99 €~~

**LEGO**

HRY POD  
STROMČEK

UŽ OD 8,99 €  
~~47,99 €~~

**wolfenstein II**  
THE NEW COLOSSUS

UŽ OD 24,99 €  
~~39,99 €~~

UŽ OD 24,99 €  
~~36,99 €~~

THE  
EVIL  
WITHIN 2

P R E Y

UŽ OD 14,99 €  
~~24,99 €~~

# Boli sme na Comic Cone Vienna!



**Fanúšikom komiksov, filmov, cosplayu a hier snád' netreba predstavovat' pojem Comic Con. Ten najslávnejší sa každoročne koná v San Diegu, no existuje niekoľko iných, európskych samostatných udalostí, ktoré sa konajú pod záštitou rovnakého organizátora - ReedPop. My sme sa za redakciu Gamesite boli pozrieť 18.11. na Comic Cone vo Viedni, konkrétne v Messe Vienna.**

O čom je Comic Con? O cosplayi, o hrách, komiksoch, filmoch, ale hlavne o zábave. Program začínal o 10:00 ráno a až do večera ponúkal prednášky o cosplayoch, make-up workshopy, rozhovory s hviezdami, cosplay súťaže, autogramiády, a pod. Ak ste práve nemali chuť sedieť na prednáške alebo počúvať rozhovor, v priestore sa nachádzalo veľké množstvo iných atrakcií, ulička umelcov s ich autorskými kresbami, výstava modelov Star Wars a LEGO modelov, ukážky bojových scén zo stredoveku a akadémie Jedi, panelové diskusie, hranie

videohier, turnaje v League of Legends... Skrátka, organizátori premysleli nielen hlavný program, ale aj ten vedľajší. O zábavu sa postaral nielen organizačný tím, ale aj fanúšikovia a hostia, pretože približne tretina návštevníkov mala na sebe výrazný make-up, masku alebo kostým.

Páčilo sa nám, že aj keď je viedenský Comic Con pre všetkých fanúšikov komiksov, filmov, hier a cosplayu bez ohľadu na žáner, veľká časť je venovaná Star Wars téme. V najväčšej hale bola vystavená obrovská "tie fighter" stíhačka, pod ktorou sa fotili fanúšikovia prakticky od rána do večera. V jej okolí bola vysoká koncentrácia stormtrooperov, Darthov Vaderov, Obi-Wanov a iných jedi bojovníkov, pod ich nohami "pobehovali" droidi, v aréne postavy bojovali so svetelnými mečmi, zo stánkov hrala hudba z filmov...skrátka, každý fanúšik tejto ságy jednoducho musel byť nadšený.

Masky rozhodne neostali len pri téme Star Wars. Počas dňa sme videli obrovské





množstvo postáv z filmov od Marvelu aj DC Comics, z Disney rozprávok, anime, filmov, komiksov, niekoľko ľudí v kompletnom zvieracom kostýme, množstvo návštevníkov s make-upom, v pyžamách (takzvaných „onesie“), a dokonca niekoho, prezlečeného za nástupišťa 9 a 3/4.

Harry Potter téma mala veľké zastúpenie najmä preto, že jedným z hviezdnych hostí bol Jason Isaacs, ktorý vo filmoch stvárnil Luciusa Malfoya, a v súčasnosti natáča seriál Star Trek: Discovery. Okrem neho boli hlavnými hviezdami sobotného programu Charles Martinet, hlas Maria a Luigiho z videohier, Sebastian Roché, známy hlavne zo seriálu Supernatural, a John Rhys-Davies, filmový Gimli zo ságy Pán Prsteňov. Práve posledný spomínaný host' sa postaral o jeden z najlepších bodov dňa. Rozhovor s ním bol pre nás vrcholom sobotného programu. Rhys-Davies je charizmatik a vtípný pán, ktorý celý čas zabával plnú sálu a aj keby sme nevideli za celý deň nič iné, oplátilo by sa na Comic Con vo Viedni ísť len kvôli tomuto rozhovoru.

Druhý najlepší bod bol pre nás, fanúšikov komiksov, stretnutie so Scottom Snyderom, americkým autorom komiksových príbehov pre Marvel aj DC Comics. Jeho vlastná séria má názov American Vampire, ale píše aj príbehy Batmana, Supermana a Bažináča (Swamp Thing). V rade, ktorá smerovala k stolíku so Scottom, sme síce stáli dokopy hodinu, ale čakanie sa oplátilo. Asi každý umelec ochotne podpíše fanúšikom niečo, čo sám vytvoril, ale Scott išiel aj za hranice bežného strohého prístupu, pozdravil

nás, podal nám ruku, odfotil sa s nami, a to dokonca na dva kráť, lebo pri prvom stretnutí som pocítovala takú eufóriu, že som úplne zabudla, že som si pôvodne s ním chcela spraviť fotku na pamiatku.

Tretím najlepším zážitkom bol samotný festival, množstvo ľudí, ktoré nás neustále obtekalo, kopa fotografií, ktoré sme si spravili s cosplayermi, skvelá atmosféra, ktorá v Messe Vienna panovala. Organizačný tím odvedol dobrú prácu, a od momentu, kedy sme dostali odznak/lístok na krk, do chvíle, kedy sme odchádzali, sme nezažili jediný nepríjemný moment, zdržanie, zvláštne správanie niekoho z návštevníkov, skrátka nič – všetko išlo podľa plánu. Je vidieť, že organizátori sú rovnakí nadšení fanúšikovia, ako návštevníci, a že sa z Comic Conu sami



tešia. Mohla by som o programe rozprávať a písať ešte veľmi dlho, lebo sme sa z Viedne vracali domov unavení, ale nadšení a plní zážitkov. Poviem však len toľko – Comic Con vo Viedni vám umožní prísť v maske, odfotiť sa s cosplayermi, vypočuť si prednášky, hrať turnaje vo videohrách, zapojiť sa do workshopov, nechať si od umelcov nakresliť obraz, pozrieť si rozhovory s vašimi obľúbenými hercami, umelcami a idolmi. A čo je najlepšie, umožní vám ich stretnúť osobne, a postará sa tým o veľký zážitok. Organizačný tím ako podakovanie všetkým účastníkom potvrdil, že sa tento festival bude konať aj o rok – 17. až 18. novembra 2018. My ďalší viedenský Comic Con určite nevynecháme. A čo vy?

Všetky fotky si môžete pozrieť v našej galérii na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk).



# Šťastné a veselé



## **Najkrajší dar je ten, ktorý daruješ druhým...**

Lenže vybrať z toho množstva ponúk v obchodoch je naozaj ťažké a často stresujúce.

Aby sme vám trochu pomohli v tomto hektickom predvianočnom období, rozhodli sme sa pripraviť pre vás 60 tipov na zaujímavé technologické darčeky.

Snáď vám náš zoznam pomôže a inšpiruje vás...



### Dron UGO MISTRAL

Tento dron určený do zábavy, ako aj k tvoreniu neopakovateľných video záberov a snímok. Drona môžete ovládať aj pomocou svojho smartfónu za pomocou aplikácie dostupnej v Google Play, ktorá obsahuje tiež režim VR, čo znamená že svoj let môžete sledovať cez priložené VR okuliare pomocou vstavanej kamery. Celý svoj let a letecké akrobacie môžete priamo uložiť do svojho smartfónu, ktorými sa potom môžete chváliť svojím známym. Tento model je vybavený nabíjateľnou batériou 500 mAh, čo úplne stačí na 8 – 10 minút letu.

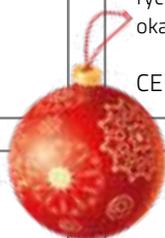
CENA: 52,99 eur



### Kingston DataTraveler G2

Kingston DataTraveler G2 je vysokorýchlostný USB 3.0 flash disk s príjemným dizajnom, ktorý je ako stvorený na prenášanie fotografií a filmov. S extrémne vysokou rýchlosťou zápisu aj čítania je všetko prenesené takmer okamžite. Dostupný je vo veľkostiach 32, 64 a 128 GB.

CENA: 25,90 eur (32 GB) / 65,90 eur (128 GB)



### Logitech G PRO klávesnica

Klávesnica Logitech G Pro bola vyrobená špeciálne pre extrémnu odolnosť a výkonnosť. Krátka aktivačná dráha mechanických kláves Romer-G zaisťuje až o 25% rýchlejšie reakcie než u konkurenčných modelov herných klávesníc. Klávesnica sa vyznačuje tenkým dizajnom a vysokou mobilitou vďaka odnímateľnému USB káblu. Podsvietenie klávesnice je užitočné predovšetkým pri nedostatku svetla, ale taktiež dokáže zapôsobiť svojím svetlom pri herných akciách.

CENA: 126 eur



### Alpha herného sveta

HyperX Cloud Alpha je najnovší headset z dielne HyperX. V bežných slúchadlách veľa miesta nie je. Kvalitný zvuk však potrebuje priestor pre rezonanciu. HyperX to u headsetu vyriešil technológiou Dual Chamber. Znamená to, že v jednej, mäkko polstrovannej a koženkou obloženej mušli sú dve oddelené ozvučnice. Jedna sa stará o stredy, druhá o basy, výšky potom pokrýva samotný menič.

CENA: 99 eur



### LYNX Grunex FutureGamer 3

Tretia generácia herného počítača LYNX Grunex FutureGamer pre hernú zábavu na plný plyn vo vysokom rozlíšení a virtuálnu realitu. 6jadrový procesor Intel Core i5-8400 (2.8GHz, TB 4GHz), operačná pamäť 16GB DDR4 SDRAM 2400MHz, pevné disky 250GB SSD M.2 a 2TB HDD, grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1070 8GB GDDR5

CENA: 1450 eur



### NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti

Karta je šitá na mieru hráčom, ktorým nestačí výkon práve GTX 1070, ale zároveň je GTX 1080 už vysoký skok po finančnej stránke. GTX 1070 Ti v portfóliu vyplňa práve medzeru medzi týmito modelmi. Nestojí ale presne uprostred. S odporúčanou cenou 550 eur sa totiž viac približuje slabšej GTX 1070, ale výkonovo tiahne jednoznačne smerom k GTX 1080.

CENA: 550 eur



### Predator Triton 700 a Helios 300

Herné notebooky Predator Triton 700 a Predator Helios 300 skvele poslúžia k porovnaniu a ukážke, že ide o viac ako len výkonové parametre. Ponúka štandardnú veľkosť 15,6" a Helios 300 disponuje v najvyššej konfigurácii rovnakými parametrami ako vyššie postavený Triton 700. Menovite moderné Kaby Lake procesor Core i7-7700HQ v kombinácii s 16 GB rýchlej DDR4 SDRAM pamäte a grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1060 s 6 GB pamäte.

CENA: Helios 300 - od 1000 eur / Triton 700 - od 2200 eur



### Klávesnica Trust Cada a Thura

Trust GXT 890 Cada je mechanickou klávesnicou so spínačmi Outemu vo variante Red. Je vyhotovená na pevnom kovovom podstavci s gumovými nožičkami a ponúka plne prispôbitel'né RGB podsvietenie každej klávesy zvlášť v 10 vlastných režimoch podsvietenie alebo s využitím 18 prednastavených volieb. Trust GXT 860 Thura kombinuje jemný stisk klasických membránových klávesníc s istým pocitom stlačenia mechanickej varianty. Jedná sa o semi-mechanickú klávesnicu s LED podsvietením vrátane 9 prednastavených dúhových efektov s možnosťou navolenia ich intenzity.

CENA: Cada 79,99 eur / Thura 59,99 eur



### Z370 AORUS Ultra Gaming

Základné dosky AORUS Z370 sú rýchlejšie a výkonnejšie než akékoľvek iné dosky, ktoré kedy uzreli svetlo sveta. Najmodernejšie konektivita, vynikajúci zvuk, moderný dizajn a nekonečné možnosti prispôsobenia vďaka RGB Fusion.

CENA: 165 eur



### SteelSeries Arctis 3

Umožňuje pripojenie cez kábel a Bluetooth zároveň. Taktiež umožňuje počúvanie zvuku či komunikáciu zároveň zo zariadenia pripojeného bezdrôtovo a iného pripojeného klasicky káblom, a to naprieč platformami PC, Mac, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, VR a inteligentnými telefónmi a tabletmi. SteelSeries Arctis 3 Bluetooth disponujú technológiami a funkciami ako štandardné headset Arctis 3 vrátane kvalitného, zaťahovacieho ClearCast mikrofónu s bidirekcionálnou charakteristikou.

CENA: 149,99 eur



### Cooler Master MasterCase H500P

Futuristický vzhľad MasterCase H500P so špeciálne upravenými mrežovými lištami na priechodoch bol inšpirovaný bývalú sériou počítačových skríň "AirFlow". Bočnice zo svetlosivého tónovaného tvrdeného skla a predný, vrchný plastový panel umožňujú jasný pohľad na komponenty a dokresľujú elegantný vzhľad skrine.

CENA: 149,99 eur



### Thrustmaster T300 RS GT Edition

Thrustmaster T300 RS v GT Edícii s pedálmi T3PA je volant, ktorý vás posunie na závodnej dráhe zase o kúsok ďalej a zrejme bude práve on vašej pomyselnej štartovej čiarou na ceste za profesionálnu pretekársku kariérou napr. V Thrustmaster Virtual GP. S cenovkou 400 eur je sympatickou voľbou pre začínajúcich i pokročilých jazdcov. Pre tých náročnejších tu môže byť vyspelejší braček Thrustmaster T-GT s pokročilými technológiami, vlastným 40W motorom a chladením.

CENA: 400 eur



### HP OMEN 15

Teší na akúkoľvek výzvu, pred ktorú ho postavíte, kedykoľvek a kdekoľvek. Vybavený je tým najvýkonnejším hardvérom a na prvý pohľad ohromí svojím nabrúseným vzhľadom inšpirovaným požiadavkami samotných hráčov. OMEN od HP 15 ponúka rýchle procesory a displej s 4K rozlíšením pre najlepšiu hernú zážitok.

CENA: od 958,99 eur



### HP Spectre x360

Môže sa pochváliť bezkonkurenčnou všestrannosťou so štyrmi praktickými módmí, poriadnym výkonom a kvalitným spracovaním, ktoré vás neprestane ohromovať. Nenechajte sa ničím obmedzovať, s týmto prístrojom zvládnete aj tie najnáročnejšie dni vďaka jeho odolnému hliníkovému telu, rekordnej výdrži batérie, funkciu rýchlonabíjania HP Fast Charge a bleskurýchlemu procesoru Intel Core.

CENA: od 1139 eur



### HP Spectre 13

Celkom nový laptop HP Spectre 13 vám so svojím dotykovým displejom otvorí úplne nové obzory v kvalite obrazu. Tento najtenší dotykový laptop na svete sa vyzbrojil výbavou, ktorú skutočne oceníte. Aj v tak malom tele nájdete prémiové ozvučenie od Bang & Olufsen a s nekonečnou výdržou batérie vám nebude nič brániť v rozlete.

CENA: od 1139 eur



### Lenovo Legion Y520

Prenosný a herný notebook Lenovo Legion Y520, vás okamžite vtiahne do sveta zábavy a multimédií. Vnútri tohto stroja nájdete 7. generáciu procesorov Intel® Core i7 a grafickú kartu NVIDIA GeForce 1050, s ktorými získate okamžitú porciu výkonu pripraveného aj na najnovšie hry. Vďaka podsvietennej klávesnici a dômyselnému systému chladenia, si tohto počítačového predátora nepomýľte so žiadnym priemerným notebookom.

CENA: 719 eur



### Creative Sound BlasterX Katana

Prvý podmonitorový soundbar so subwooferom t'a svojím zvukom bezpochyby vtiahne do deja každej hry alebo filmu. Viackanálový hráčsky soundbar s 5 meničmi, odborne vyladenou akustikou, 3 zosilňovačmi s riadeným DSP, 24-bitovým zvukom s vysokým rozlíšením, 5 možnosťami pripojenia, Dolby Digital dekóderom a výkonným externým subwooferom ti ponúka 7.1 podmanivý 3D herný zvuk na počítači. Kompatibilný s hernými konzolami Sony PS4.

CENA: 299 eur



### Moto GamePad

Najnovší Moto GamePad okamžite premení váš smartfón na herný stroj, s ktorým si užijete poriadnu porciu zábavy. Modul stačí magneticky pripojiť k moto z a môžete rovno hrať. Na ovládanie máte k dispozícii dva pákové ovládače, smerový ovládač a funkčné tlačidlá, takže získate absolútnu kontrolu nad každou hrou, do ktorej sa pustíte.

CENA: 89 eur



### EMIX H30 – veľký zvuk s veľkým pohodlím

Slúchadlá EMIX H30 ponúkajú vďaka svojim 53mm reproduktorm široké zvukové spektrum s výraznými basami. Nepretržitý komfort v priebehu vyčerpávajúcich vianočných herných pártí zabezpečuje priliehavá pamäťová pena, odnímateľný mikrofón zaisťuje, že sa tímoví spoluhráči jasne a čisto počujú, kedykoľvek je potrebné hovoriť.

CENA: set so zosilňovačom SOLO F30 od 199 eur



### Hráčske Kombo Creative Sound BlasterX

Pozostávajúce z hráčskej mechanickej RGB klávesnice Sound BlasterX Vanguard K08, ktorá je vybavená odolnými mechanickejšími OMRON PRES spínačmi, 109 plne prispôbitelnými klávesami, programovateľným osvetlením, ergonomickým telom, matným povrchom, USB 2.0 portom a opierkou zápästia pre pohodlné dlhé hranie. Herná myš Sound BlasterX Siege M04 disponujúca hráčskym IR LED snímačom PMW3360 s 32 bitovým vysokorychlostným MCU, 7 plne programovateľnými tlačidlami s internou pamäťou, až 12 000 DPI 3-úrovňové, nastavitelné osvetlenie. Žiadna predikcia, ani žiadna akcelerácia iba tvoje presné pohyby.

CENA: K08 159 eur / M04 59 eur



### LAMAX X10 Taurus

Nielen profesionálni kameramani a adrenalínoví športovci ocenia kvalitu ukázkovo plynulého a prekresleného 4K 30 fps videa. Kompromisy nehľadajte. Taurus je zároveň nabitý funkciami a množstvom príslušenstva vrátane diaľkového ovládača.

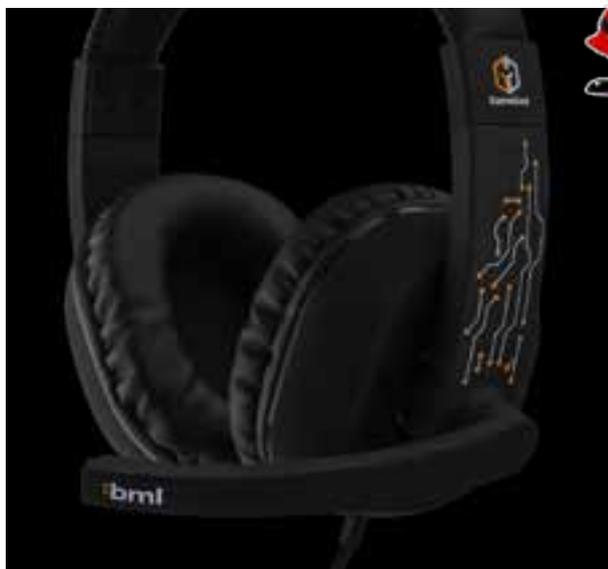
CENA: 290 eur



### Fractal Design Meshify C

Moderná počítačová skriňa s parádnym dizajnom, temperovaným sklom na boku a skvelé chladenie - to je Meshify C! Čelný panel bol inšpirovaný čiernym kryštálom, prináša nový dizajn do portfólia Fractal Design a Vám urobí radosť pod stromčekom!

CENA: 89 eur



### BML GameGod Rusher

Herné slúchadlá Rusher od BML ponúkajú výbornú izoláciu okolitého ruchu a až prekvapivé pohodlie po celú dobu hrania. Celý povrch, potiahnutý čiernou gumou, navyše vydrží aj hrubšie zaobchádzanie.

CENA: 19 eur



### Fractal Design Focus G

Potešte darčekom v podobe počítačovej skrine Focus G. Focus G je základný kameň pre Váš budúci počítač, ktorý nechá štýlovo vyniknúť hardware vnútri Vášho systému s elegantnými akcentmi a sofistikovaným štýlom. K dispozícii sú rôzne farebné varianty, každý si vyberie.

CENA: 45 eur



### Fractal Design Celsius S24 a S36

Vodníci Celsius ticho a spol'ahливо ochrání Váš PC system pred prehriatím, až sa za dlhých zimných večerov budete oddávať gamingu.

CENA: od 119 eur



### GAMMIX S10: PCIe3x4 NVMe 1.2 M.2 s poriadnym chladičom

GAMMIX S10 poteší pod vianočným stromčekom všetkým, ktorým ide predovšetkým o výkon, či už sú to hráči alebo profesionálni grafici. Znižuje časy potrebné na nahranie dát, oneskorenia spôsobené vyhľadávaním a čakaním na dokončenie dátových prenosov. S päť-ročnou zárukou je k dispozícii v kapacitách 128 GB, 256 GB, 512 GB a 1 TB.

CENA: XPG S10 PCIe SSD 512GB od 223 eur



### WD BLUE 3D NAND SATA SSD

SSD disk WD Blue™ s technológiou 3D NAND SATA prináša vysokú kapacitu, vyššiu spol'ahlivost' a bleskovú rýchlosť a uspokojí tak aj tie najvyššie požiadavky na výpočtový výkon.

CENA: 326 eur



### Zalman Z11 Neo

Bezdrôtová pamäť SanDisk Connect Wireless Stick pre mobil, tablet aj počítač. Zálohuje, zdieľa aj prehráva dáta bezdrôtovo až na tri pripojené zariadenia súčasne. Malý cloud vo vašom vrecku. Ponúka aj pripojenie USB. Až 256 GB.

CENA: 23 EUR (16 GB)



### HTC U11 life

HTC U11 life prináša funkcie vlajkových lodí do malého, skvele vyzerajúceho smartphonu. Ponúka vodeodolnosť s certifikáciou IP67, technológiu EdgeSense pre ovládanie stláčaním bokov i krásny dizajn a rýchle aktualizácie. Nechýba ani slúchadlá HTC USonic, ktorá sa naladí podľa sluchu konkrétneho užívateľa, a navyše disponujú aktívnym potlačením okolitého hluku.

CENA: 379 eur



### Sennheiser PXC 550

Sennheiser PXC 550 sú nekompromisné BT slúchadlá s kodekom aptX, aktívnym potlačením okolitého hluku a výdržou 30 h na jedno nabitie. Elegančný dizajn, skladacia konštrukcia a pohodlné polstrovanie sú samozrejmosťou. Praktická je aj možnosť pripojiť k slúchadlám dve zariadenia zároveň.

CENA: 389 eur



### TP-Link Archer C2300

Bezdrôtový gigabitový AC router s rýchlosťou prenosu dát až 2,25 Gbit/s. Dvojjadrový procesor s taktom 1,8 GHz, VPN server, Range Boost a MU-MIMO technológia. Jednoduché ovládanie pomocou mobilnej aplikácie Tether v češtine.

CENA: 175 eur



### TP-Link HS100

Inteligentná Wi-Fi zásuvka s ovládaním na diaľku pomocou mobilnej aplikácie. Možnosť automatického zapnutia a vypnutia v stanovenom čase. Jednoduché ovládanie domácej elektroniky a spotrebičov kedykoľvek a kdekoľvek.

CENA: 35eur



### Logitech MX Masters 2S

Špičková myš Logitech MX Masters 2S v 3 troch farebných prevedeniach je určená naozaj pre náročných používateľov. Vďaka softvéru Logitech Flow budete môcť ovládať súčasne až tri počítače pomocou jedinej myši a medzi nimi kopírovať / vkladat' jednoducho obsah. Je optimalizovaná ako pre Windows, tak aj pre Mac. Navrhnutá je pre rýchlejšiu a oveľa efektívnejšiu prácu.

CENA: 90 eur



### Logitech Craft s revolučným kolieskom

Bezdrôtová klávesnica Logitech Craft ponúka špičkovú úroveň písania a vďaka univerzálnemu ovládaciemu koliesku vám umožní jedným dotykom nastaviť špecifické funkcie práve v používanej aplikácii. Klávesnica má klasické usporiadanie kláves, disponuje tromi programovateľnými tlačidlami a multimediálnymi tlačidlami pre rýchle ovládanie hlasitosti, jas, či prehrávanie hudby. Jednotlivé klávesy sú podsvietené a ponúkajú pohodlie aj pri dlhom písaní.

CENA: 150 eur



### Logitech MX Sound

Bezdrôtové reproduktory Logitech MX Sound sú vybavené špičkovými meničmi s vynikajúcim zvukovým výkonom, ktorý sa prenáša prostredníctvom bezdrôtovej technológie Bluetooth, či káblového pripojenia. Úchvatný dizajn podčiarkujú prémiová tkanina a podsvietené ovládacie prvky, ktoré sa aktivujú pohybom vašej ruky.

CENA: 105 eur



### iRobot Roomba 966

Robotické vysávače iRobot Roomba 966 zvládnu všetko bez komplikovaného nastavovania jedným tlačidlom - CLEAN. Po jeho stlačení (na vysávači alebo v mobilnej aplikácii, pretože sa Roomba dá ovládať aj mobilom) sa robot postará o čisté podlahy vo vašom dome. Vďaka inteligencii a zabudovanej kamere sa dokonale orientuje a povysáva každý kút možno aj dôkladnejšie, ako by ste to urobili vy. Už ho len naučiť doniesť aj pivo z chladničky...

CENA: 689 eur



### HyperX Cloud Revolver S - kvalitný zvuk 7.1

Vlajková loď HyperX Cloud Revolver S je výsledkom mnohoročných skúseností s konštruovaním kvalitných headsetu. Hlavnou výhodou je 3D zvuk Dolby Headphone 7.1, ktorý v hrách presne pomôže lokalizovať nepriateľa a pohodlná konštrukcia, ktorá nie je nepríjemnou ani po hodinách hrania. Navyše má mikrofón s funkciou potlačenia okolitého hluku, ktorý možno ľahko odpojiť, ak ho nepoužívate.

CENA: 179 eur



### HyperX Alloy Elite - poriadna mechanická

Máte doma hráča, ktorý po večeroch relaxuje pri počítači a chcete ho potešiť niečím poriadnym? Kúpte mu kvalitnú a odolnú klávesnicu. HyperX Alloy Elite kombinuje špičkové mechanické spínače Cherry MX, príjemné podsvietenie, ktoré neunaví oči ani pri dlhých herných večeroch, a konštrukcia z odolnej kovovej zliatiny zaisťujú dlhú životnosť aj pri vypätejších herných súbojoch.

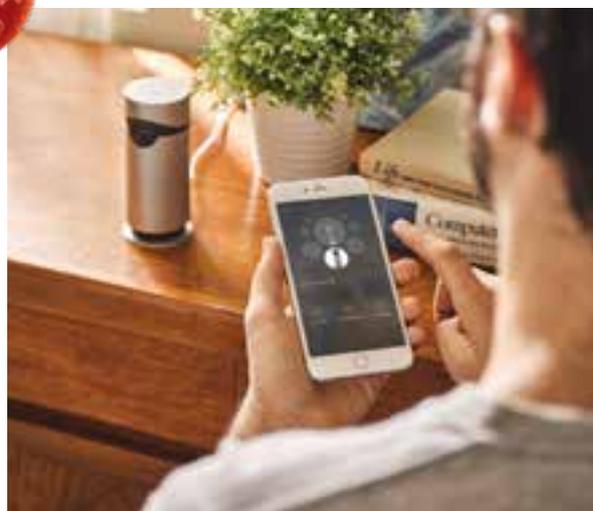
CENA: 129 eur



### Ultimate Ears Wonderboom

Chcete si užiť kvalitný zvuk aj bez zbytočných káblov? Reprodukčor Ultimate Ears Wonderboom vám želanie splní. Je kompatibilný s každým zariadením podporujúcim Bluetooth a bezdrôtový rozsah je až 33 metrov. Hudbu si teraz môžete užiť kedykoľvek a kdekoľvek! Zariadenie je navyše odolné proti prachu i vode. Ponorenie zvládne do 1 metra až na 30 minút a hrať dokáže až 10 hodín.

CENA: 90 eur



### D-Link OMNA DSH-C310

Kamera OMNA do D-Link je určená fanúšikom Apple zariadení, ktorí ju môžu jednoducho pridať k Apple HomeKit a kedykoľvek sa cez ňu pozrieť k sebe domov. Vďaka elegantnému, štýlovému prevedeniu sa hodí do každej domácnosti a ponúka celý rad špičkových funkcií, vrátane širokouhlého objektívu so 180-stupňovým zorným uhlom, obojsmerného zvuku a nočného videnia.

CENA: 179,99 eur



### D-Link DIR-878

Vysokorýchlostný router D-Link DIR-878 poskytuje za rozumné peniaze výkon potrebný na náročné úlohy, ako je streaming videa v kvalite 4K, hranie hier a používanie viacerých zariadení súčasne. Vďaka dvojpásmovej prevádzke s bezdrôtovou sieťou budúcej generácie AC ponúka celkovú bezdrôtovú rýchlosť až 1,9 Gbps. Router má tiež úžasný dizajn, ktorý z neho robí aj zaujímavý doplnok interiéru.

CENA: 129 eur



### Kamera pre začínajúceho YouTubera

Profesionálna webkamera Logitech C922 Pro je určená pre hráčov hier alebo YouTuberov. Používateľovi ponúka dva druhy rozlíšenia, konkrétne 1080p pri rýchlosti 30 fps a 720p s 60 snímkami za sekundu. Webová kamera prichádza tiež so stolným naklápacím statívom, ktorý umožní nastaviť pri streamovaní kameru do toho výhodnejšieho uhla.

CENA: 109 eur



### Ultimate Ears MEGABOOM

Reproduktor MEGABOOM od Ultimate Ears je navrhnutý tak, aby vďaka 360° zvuku rozdúchal párty v každom rohu miestnosti. Na jeden mobil sa dá naraz pripojiť vyše 50 repro v párty režime. Reproduktor odolá vode i nárazu, a tak si ho môžete vziať kamkoľvek. Batéria vám vydrží až 20 hodín.

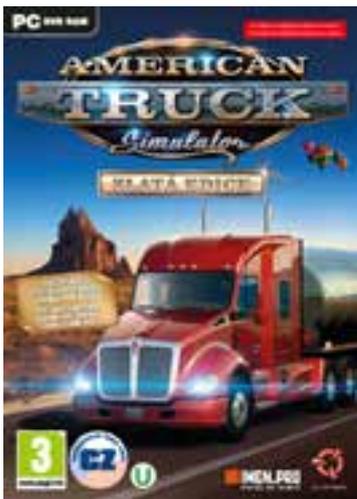
CENA: 269 eur



### D-Link DAP-1635

Špičkový AC1200 Wi-Fi extender D-Link DAP-1635 rozšíri pokrytie vašej domácej bezdrôtovej siete a umožní prenášať dáta rýchlosťou až 1200 Mb/s. Umožní tiež jednoduché vytváranie súkromných Wi-Fi hotspotov a sprostredkovanie Wi-Fi pripojenie pre počítače, inteligentné televízory a herné konzoly, ktoré majú ethernetové porty.

CENA: 53 eur



### American Truck Simulator (PC)

Nekonečné cesty za volantom kamiónu a povinnosťou doviest' zásielku načas. Je lhostajné či je to obyčajný kontajner, benzín alebo iný nebezpečný náklad. Hra je s českými titulkami a teraz aj v rozšírenej zlatej edícii.

[https://www.gameexpres.sk/advanced\\_search\\_result.php?keywords=American+Truck+Simulator](https://www.gameexpres.sk/advanced_search_result.php?keywords=American+Truck+Simulator)

CENA: od 16,99 eur



### Saitek Heavy Equipment Bundle

Celý set pozostáva zo špeciálneho volantu, ovládacieho panelu a pedálov. Precízne spracovanie, presné ovládanie a realistický dizajn ovládaču vás vtiahnú priamo do kabíny stroja a vy si vychutnáte jedinečný zážitok z hry. Volant je vhodný aj pre Truck Simulátory, vlakové simulátory, žeriavy a ďalšie hry, kde rýchlosť nie je prioritná. Ide predsa o relax pri hre. A kto z vás nesníval o tom, že raz bude brázdiť polia v traktore pri západe slnka?

CENA: 250 eur



### Assassins Creed: Origins CZ (PC, PS4, Xbox)

Preskúmajte staroveký Egypt v ďalšej časti série Assassins Creed s podtitulom Origins a objavte napínavý príbeh o vzniku Asasínskeho bratstva a vôbec prvého asasína. Hra je s českými titulkami

[https://www.gameexpres.sk/advanced\\_search\\_result.php?keywords=creed%3A+origins](https://www.gameexpres.sk/advanced_search_result.php?keywords=creed%3A+origins)

CENA: od 49,99 eur



### Farming Simulator 17 - Platinum Edition

Zhostite sa úlohy moderného farmára v hre Farming Simulator 17 Platinum Edition! Ponorte sa do 3 rozsiahlych otvorených svetov, ktoré sú doslova nabité tonami nového obsahu! Sadnite si za volant viac než 280 autentických farmárskych vozidiel a používajte vybavenia od viac ako 80 výrobcov.

CENA: 24,99 eur



### Spintires: MudRunner

Sadnite si za volant 19 silných terénnych vozidiel a vydajte sa naprieč drsnou sibírskou divočinou. Prekonajte rieky, močiare a bahno.

CENA: 28,99 eur



### Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox)

Príbeh tejto vojrovej akcie sa bude odohrávať v rokoch 1944 až 1945. Kedy dôjde k vylodeniu a budete postupovať Nemeckom až k víťazstvu. V hre, ale nechýba ani prídavok so Zombie módom a prepracovaná hra viaceru hráčov.

[https://www.gameexpres.sk/advanced\\_search\\_result.php?keywords=WWII](https://www.gameexpres.sk/advanced_search_result.php?keywords=WWII)

CENA: od 59,99 eur



### Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (PS4)

Kto by nepoznal Crasha a to, ako preskakuje medzi nástrahami DR. Cortexa. V tejto edícii najdete hned tri hry s týmto hrdinou v hlavnej úlohe a verte, že vám dá poriadne zabrat' preskakovať všetky úrovne. Okrem hry je pre všetkých fanúšikov k dispozícii aj krásna figúrka Crasha.

<https://www.gameexpres.sk/hra-pre-playstation-4-crash-bandicoot-nsane-trilogy-h-25799.html>

CENA: 34,99 eur



### LEGO Dimensions (PS4, Xbox, PS3, Xbox 360)

V krabici s hrou nájdete klasické kocky LEGA a figúrky. Z LEGA si poskladáte portál a ten pripojíte ku konzole. Akonáhle na portál položíte niektorú z figúriek, tá sa preniesie do hry a môžete za ňu hrať. V balení nájdete figúrky Batmana, Gandalfa, Wyldstyle a Batmobilu. Hru je ale možno rozšíriť o ďalšie svety ako napr. Simpsonovcov, alebo Gremlins.

<https://www.gameexpres.sk/lego-dimensions-starter-pack-par-2345.html>

CENA: 59,99 eur



### Horizon: Zero Dawn (PS4)

V otvorenom post-apokalyptickom svete plnom vegetácie sa krajinou prechádzajú obrie mechanické stvorenia, ktoré zobraza ľudstvu kontrolu nad svetom. Preskúmať tento svet, osedlať si robotické monštra a zistiť čo sa stalo bude vašou úlohou.

<https://www.gameexpres.sk/hra-pre-playstation-4-horizon-zero-dawn-h-19595.html>

CENA: 51,99 eur



### Super Lucky's Tale (Xbox)

Prežijte znovu éru klasických plošinoviek so všetkým, čo k tomu patrí v tejto krásnej hre. Hlavným hrdinom je charizmatický optimista Lucky, ktorý sa vydáva na dobrodružstvo, pri ktorom hľadá svoju vnútornú silu a snaží sa pomôcť svojej sestre zachrániť! Knihu vekov z rúk zlého Jinxa.

<https://www.gameexpres.sk/-h-26614.html>

CENA: 26,99 eur



### Nintendo Switch

Nová konzola od Nintenda kombinuje klasickú domácu konzolu s prenosnou herňou. Kedykoľvek môžete konzolu odpojiť od nabíjacej stanice a používať ju v handheld móde s dvojicou odpojiteľných ovládačov po stranách

<https://www.gameexpres.sk/konzola-nintendo-switch-a-prislusenstvo-konzola-nintendo-switch-seda-h-25678.html>

CENA: 339,99 eur



### Super Mario Odyssey

Prvá sandbox hra s Máriom v hlavnej úlohe po pätnástich rokoch. Princezná Peach zasa zmizla a je na Máriovi ju zachrániť z Bowserových pazúrov! Tentokrát škaredý zloduch plánuje prepychovú na-ničom-nešetri svadbu, aby chudinke Peach konečne navliekol prstienok. Cestujte po množstve rozdielnych kráľovstviach v lodi Odyssey a zachráňte princeznú Peach.

<https://www.gameexpres.sk/hra-pre-nintendo-switch-super-mario-odyssey-h-25711.html>

CENA: 59,99 eur



### AORUS H5

Komfortné herné slúchadlá AORUS H5 vážia len 285g, majú 50 mm menič z berýlia, odnímateľný a ohýbateľný mikrofón, RGB podsvietenie až 16,7mil. farieb a samozrejme nemôže chýbať ani ovládač zvuku na kábli.

CENA: 60 eur



### NVIDIA Shield

NVIDIA SHIELD TV je streamer, ako má byť! Hravo si poradí so 4K aj HDR obsahom, rozumie si s celým radom služieb pre streamovanie videa, medzi ktoré samozrejme patrí aj Netflix alebo Amazon Video. Tiež hráči si prídu na svoje, streamovať hry môžu z domáceho počítača alebo z cloudovej služby GeForce NOW.

CENA: 199 eur



### Herný set 4v1 - GENESIS COBALT 300

Správne vyladený hardvér je rozhodujúcim prvkom pri každej bitke, a preto vhodne skomponovaná sada periférií má veľký vplyv na konečný výsledok, okrem zručností a stratégie. Prečo strácať čas výberom jednotlivých kusov herného vybavenia, ak to za vás môžu urobiť špecialisti? Značka Genesis prichádza zo svojou sadou Cobalt 300, ktorá vám nielen uľahčí výber, ale ušetrí čas aj peniaze. V balení nájdete kvalitnú membránovú klávesnicu s 3-farebným podsvietením, myš s programovateľnými tlačidlami, stereo slúchadlá z podsvietením a podložku pod myš vo netradičnom dizajne.

CENA: 46,99 eur



### GENESIS THOR 300 CZ/SK

Model Thor 300 sa vyznačuje svojim minimalistickým a elegantným dizajnom, ale aj vysokou odolnosťou a kompaktnými rozmermi. Klávesnica je vybavená najpotrebnejšími funkciami, nepostrádateľnými pre profesionálne použitie, medzi ktoré patrí: N-Key rollover, rýchla odozva mechanických spínačov a ich dlhá životnosť až do 50 miliónov klikov, podsvietenie kláves, ako aj gumové vyklápacie nožičky, ktoré zabraňujú presúvaniu sa klávesnice. Tento model je navyše vybavený Česko-slovenskou lokalizáciou písmen na klávesoch.

CENA: 45,99 eur

# AER: Memories of Old

RADŠEJ SI CHOĎTE UPIEČŤ PAMPÚCHY

**Tituly ako New Beginning či Pillars of the Earth spája nielen rovnaká značka, ale najmä výrazná atmosféra, ľahký, takmer rozprávkový grafický štýl a dôraz na príbeh ako centrálny pilier.**

## Slabšie Journey

AER medzi takýmito skvostami nezaničá, no vyčnieva z radu netradičným spôsobom rozprávania prostredníctvom okolia, krátkou hernou dobou a absenciou akýchkoľvek nepriateľov. Minimalistickým, no očarujúcim spracovaním, s dôrazom na atmosféru, najväčšmi pripomína konzolový hit Journey, a podobne ako on sa zameriava na silné momenty vyplývajúce nie zo scenára, ale z pohlcujúcej audiovizuálnej kombinácie. Memories of Old síce nezláda dotiahnuť tento aspekt až do takých výšin ako Journey, no na strane druhej poskytuje hráčovi celkom iný, oveľa väčší svet – a najmä možnosť preskúmať ho z orlej perspektívy.

Hlavnou postavou je hrdinka obdarená schopnosťou premieňať sa na vtáka podľa ľubovôle, vyslaná na cestu naprieč Krajinou bohov, z ktorej po veľkej katastrofe zostali len osamotené, vznášajúce sa ostrovy uprostred ničoty. Hráčovou

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4  
Žáner: Dobrodružná  
Výrobca: Forgotten Key  
Zapožičal: Dedalic Ent.

## PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúca audiovizuálna stránka a atmosféra
- + lietanie ako herná mechanika
- hra je krátka (čo však mne osobne neprekážalo)

## HODNOTENIE:



úlohou je preskúmať tieto ostrovy a nájsť tri črepy, ktoré odomknú vchod do chrámu a tajomstvo ukryté v ňom.

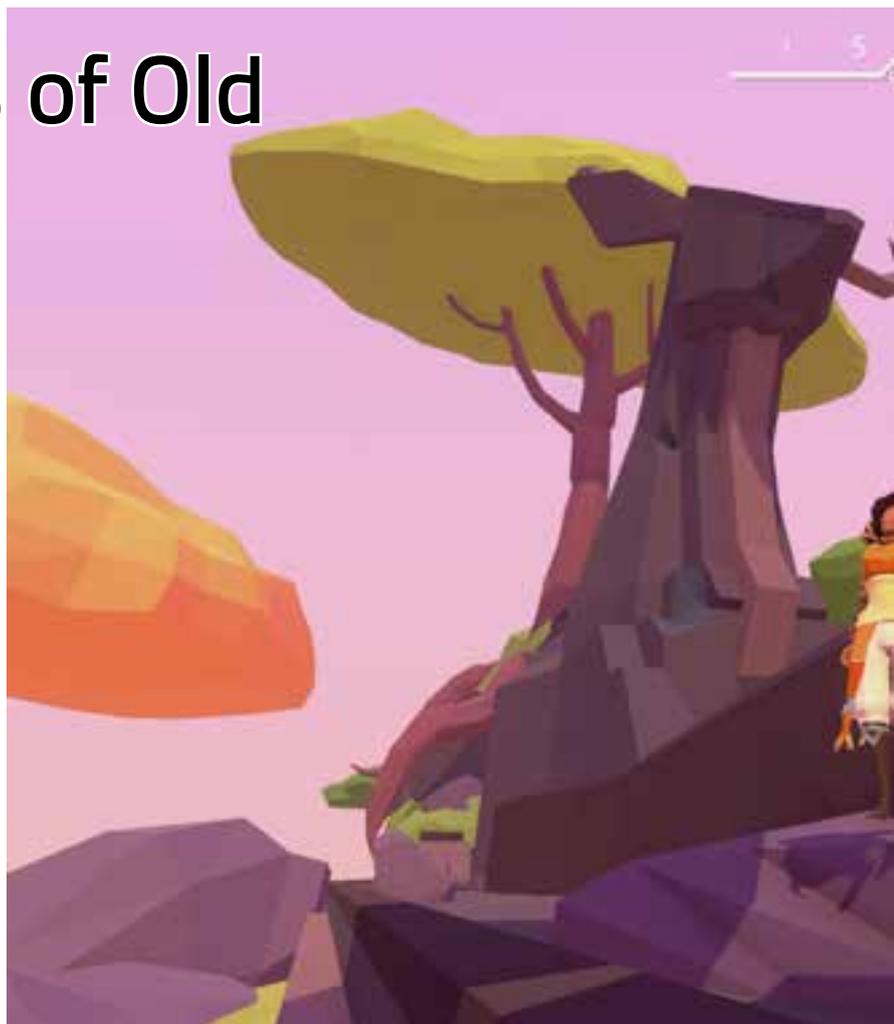
## Príbeh ako bonus

Zvyčajnú ucelenú príbehovú líniu nahradilo v tomto prípade odkrývanie fragmentov minulosti prostredníctvom

starých zvitkov či kamenných tabúl. Jednoduché pozadie hry odhalíte po kúskoch – a trochu chaoticky – sami.

K dispozícii nemáte žiadne záznamy, denník alebo čokoľvek, čo by vám hovorilo, kam sa ďalej pohnúť. Byť to je nepraktické, keď sa k hre vrátite po dlhšom čase, znalosť scenára je v Memories of Old len bonusom, nie podmienkou.

Subjektívne, a naozaj zdôrazňujem „subjektívne“, by som možno uvítal o niečo





krídla a ľahko nimi zamávajú, hra je, naopak, na vrchole svojich síl. Vtedy AER vyniká najviac.

### Krátke, ale intenzívne

Voľné plachtenie nad lietajúcimi ostrovmi, strmý prelet naprieč hustými, obrovskými oblakmi a skúmanie minimalisticky krásneho sveta z vtáčej perspektívy majú dovedna obrovské, detsky nádherné čaro, ktoré po tom, čo so žiarivým chvostom pristanete na pevnej zemi ako kométa práve spadnutá z nebies, nezmlzne, no v mojom prípade ho niekedy vystriedalo mierne sklamanie z kvantitý plnohodnotného obsahu. To, čo v hre je, som si skutočne užil, no mnohé miesta v Krajine bohov sú holé, s generickým „zátiaľím“, a teda pôsobia ako cez „kopirák“.



Čo do kvantitý striedamejši, kvalitatívne je existujúci obsah na vysokej úrovni. Puzzle sú jednoduché, no vcelku zábavné a ladia s tempom hry, texty sú priam až umelecké a keď vojdete do jednej z niekoľkých jaskýň, nepôjde o žiadnu rutinu, ale budete sa cítiť živo. Každý môj krok v podzemí sprevádzala zvedavosť, čo nájdem na konci obrovských tunelov a ako to ďalej ovplyvní moju hru. Ak si odmyslím kulisy ostrovčekov, bez ktorých by však krajina pôsobila napohl'ad veľmi chudobne, táto hra nepozná stereotyp. V takomto prípade mi neprekáža ani dĺžka hry, ktorá sa točí zhruba okolo piatich hodín. AER mi zahral na city, ulahodil oku a z herného hľadiska som nemal problém s ničím; vtáčí let je podivuhodne uspokojujúci, pôsobí uveriteľne a je veľmi plynulý, čo maximalizuje zážitok z tohto krátkeho dobrodružstva.

### Verdikt

Podobne ako Journey, ani AER: Memories of Old si nekladie za cieľ zabaviť hráča na dlhé hodiny. Ide skôr o záležitosť jedného zimného večera, keď dostanete chuť zahrať si niečo krásne a dojemné; a AER je oboje.

Mário Lorenc



prehľadnejšiu mapu s aspoň základnými ukazovateľmi, no na strane druhej rozumiem zámeru autorov „prinútiť“ hráča ku skúmaniu herného sveta. Takýto „kontrast“, vyváženie úsilia, ktoré musí hráč vynaložiť, a odmeny, ktorú za to dostane, je v Memories of Old nastavený vo všeobecnosti dobre; hra je svižná, plynulá, no ak prestanete dávať pozor, môže

sa vám stať, že odrazu letíte nevedno kam. Príbeh je v AER niečo ako bonus. Hra vás ním odmeňuje za objavovanie, a to formou zaujímavých, básnicky pestrých častí scenáristického pozadia – inokedy zasa nečakane získate trofej (Achievement), čo poteší najmä hráčov, ktorí si potrpia na kompletný zážitok. Keď skočíte do priepasti, rozprestretie

# Call of Duty: WW2

## NÁVRAT KU KOREŇOM

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: Sledgehammer Games

Zapožičal: Kon Tiki

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Ronald Daniels a jeho príbeh
- + návrat ku koreňom
- + snaha byť menej arkádovou hrou

- umelá inteligencia
- hudba
- skripty

Je to už pár pekných rokov, čo séria, ktorá odštartovala svoju hviezdnu kariéru, ponúkla hráčom nezabudnuteľné zážitky na bojových poliach najväčšieho ozbrojeného konfliktu v dejinách ľudstva. Konkrétne, v roku 2008 to bolo Call of Duty: World at War, ktoré v podstate ukončilo ťaženie v druhej svetovej vojne. A trvalo presne deväť rokov, kým sme sa dočkali návratu k jeho koreňom. Pod'me sa teda spoločne pozriem, či tento návrat stojí po toľkých rokoch naozaj za to.

Poznáte to, keď na niečo dlho čakáte, no väčšinou sú vaše očakávania prehnane, pretože vyjsť v ústrety všetkým je v konečnom dôsledku pre vývojárov takmer nemožné. Aj v mojom prípade to bolo podobne. Vo všeobecnosti platí, že hráči sú po dlhých rokoch nasýtení a vyhl'adávajú niečo iné.

Na dlhé obdobie platilo, že akčné AAA hry smerovali svoje zasadenie do modernejších kulís, prípadne sa odeli do sci-fi kabátu. Tomuto trendu sa nevyhla ani obl'úbená séria Call of Duty. Po roku 2008 sme tu mali rok čo rok nové pokračovanie, pričom každé znamenalo posun do budúcnosti. Nakoniec sme sa dopracovali až k prestrelkám vo vesmíre a to už teda začínalo smrdieť problémom.



### Minulosť

Nastal čas návratu do minulosti. Minulý rok si svoje odbil priamy konkurent v podobe Battlefieldu, no ten priniesol na naše obrazovky konflikt Veľkej vojny, pričom smäd po poriadnej historickej kampani

sme v tomto prípade neuhasili. Od začiatku bolo jasné, že práve hráčmi žiadaný návrat do historických bojov je tá správna cesta.

A tu prichádza na rad séria Call of Duty, ktorá v pokračovaní s podtitulom WW2 svojim fanúšikom a hráčom sľúbila zasadenie do druhej svetovej vojny s poriadnou príbehovou kampaňou. Vo svojej podstate platí, že čo Activision sľúbil, tak aj

### HODNOTENIE:





dodrží. Konečne sa do našich rúk dostáva vycibrená akcia podávaná z pohľadu prvej osoby s pozlátkou Call of Duty.

V kampani sa totiž vjijete do roly občajného vojaka menom Ronald Daniels, čo nie je úplná náhoda. Vývojári sa totiž zámerné rozhodli priniesť hráčom realistickejšiu koncepciu. Iste, séria Call of Duty je prakticky čistou arkádou, no ak správne naservírujete prvky v hrateľnosti, môže byť odklon od dlhoročných štandardov, aj keď malý, veľkým plusom.

## Ronald Daniels

Daniels teda nie je žiadny veterán ani superhrdina, je to občajný devätnásťročný mladík z Texasu, ktorý si len plní svoje vlastenecké povinnosti. Narukuje do armády a v podstate naskočí do poriadne rozbehnutého vlaku. Hru začínate vo Francúzsku, konkrétne na pobreží Normandie. A predpokladáte správne, píše

sa 6. jún 1944 a vy ste súčasťou Operácie Neptune, ktorú poznáte aj ako D-Day.

Musím povedať, že vo mne okamžite splanula nostalgická duša, keďže tento návrat mi pripomenul moje obrovské nadšenie z podobnej misie, avšak v hre Medal of Honor: Allied Assault. A rovnako ako v MOH, tak aj tu som ostal ohromený.

Aj keď po vylodení zo mňa opadlo prvotné nadšenie, môžem s pokojným svedomím prehlásiť, že návrat to bol veľkolepý.

Touto misiou to však všetko iba odštartovalo. Postupne sa zoznamujete so svojím družstvom, ktoré vám bude robiť spoločnosť počas celého vášho ťaženia.

Veľkým plusom je, že hra podáva prakticky len Danielsov príbeh, takže nebudete svedkami osudov iných postáv. Takto si k tomuto

sympatákovi postupne vybudujete určitý vzťah, ktorý funguje dobre.

## Partáči

Ako som spomínal, vaši partáči nebudú len do počtu. Snaha priniesť realistickejší zážitok vyústila v dôležitosť komunikácie s vašimi kolegami. Zabudnite na automatické liečenie.

Ak ste zranený, je potrebné nájsť súpravu na liečenie a ošetriť sa. No čo je dôležitejšie, vo vašom tíme nájdete zdravotníka, ktorý vám v prípade potreby túto lekárničku hodí. Tú je potrebné si najprv u neho vyzdvihnúť a následne si ju môžete odložiť do zásoby, prípadne hneď použiť.

Postava zdravotníka, ktorú stvárňuje váš parták menom Zussman, má v príbehu postupne čoraz viac priestoru, už len z dôvodu, že jeho služby budete potrebovať stále častejšie. Nesmiete však zabudnúť na fakt, že jeho pomoc nie je vždy automatická a určitú chvíľu potrvá, kým vám bude môcť poskytnúť ďalšiu pomoc.

Verte mi, vďaka tejto zmene získava hra omnoho zaujímavejšie nádych a už nestačí ukryť sa niekam do rohu a počkať na svoje uzdravenie.

Podobným štýlom si osvojíte aj pomoc ostatných členov. Aj v ich prípade si budujete určité puto, ktoré v konečnom dôsledku znamená súdržnosť. Narazíte na Turnera, ktorý rád zavtipkuje, no čo je dôležitejšie – bude zdrojom vašej munície, ktorú budete míňať v tonách.

## Boje a ich muchy

Tu si Call of Duty: WW2 drží svoj zaužívaný štandard – naskriptované situácie. Ak nesplníte zadanú úlohu, budú sa na vás valiť nepriatelia zo všetkých strán. V tomto smere je to jednoducho bez zásadnej zmeny.

Je nutné podotknúť, že navrhnuté misie si držia svoje tempo a v podstate máte pocit, že okolo vás skutočne zúri vojna a občas nastane i situácia, v ktorej ani len nebudete tušiť, na koho strieľate.

Našťastie, k dispozícii máte svojho veliteľa, seržanta Williama Pierona, ktorý vám v prípade potreby označí všetkých nepriateľov v danej lokalite.

Toto viete skvele využiť, ak hodíte dymovnicu – nepriatelia sú z toho dezorientovaní, no vy stále vidíte ich obrysy, a tak sa stávajú ľahkým cieľom.

Ak vám už nestačia zbrane, dopomôže vám Aiello, keďže ten vám dokáže zaobstarat' rôznu muníciu, napríklad granáty.

Mraky nepriateľov likvidujete radom. K ich eliminácii vám posluží slušný arzenál zbraní. Vyskúšate si dôverne známe zbrane, takže rátajte napríklad s puškou M1A1 Carbine, prípadne M1 Garand, nechýbajú ani automatické zbrane M1928, BAR či Waffe 28. Samozrejme, arzenál je podstatne väčší a vyskúšate si odstreľovacie pušky, plameňomet a rôzne ťažké zbrane či položíte zopár mín, takže v tomto smere môžete byť pokojný. Dost' často sa mi však stávalo, že som bol úplne bez munície, takže musíte sledovať Turnera, prípadne si vezmete ďalšiu muníciu a zbrane od mŕtvych.

## V príbehu nejde iba o jedno...

Ako som spomínal hneď v úvode, vývojári sa zamerali na príbeh obyčajného mladíka, v ktorom ho sprevádzate na jeho strastiplnej ceste za víťazstvom. V určitých fázach hry sa síce ocitnete aj v koži niekoho iného, no bude to len krátka odbočka, ktorá má navyše priamy súvis s príbehom.

Dokonalým príkladom je misia za odbojárku Rousseau, ktorej úlohou je infiltrovať sa na nepriateľské územie a splniť tajnú úlohu.

Táto odbočka opäť poukázala na smerovanie hry, keďže v určitých momentoch musíte sledovať príbeh a správne reagovať. Myslím tým, že vám hra ponúka možnosť síce krátkych, no dôležitých dialógov, v ktorých budete odpovedať na zvedavé otázky hliadok a kontrolórov.

Zaujímavé sú aj quick time eventy. Nenarazíte na ne často, no výborne vystihujú dianie na obrazovke. V strehu musíte byť prakticky neustále, v boji však môže kedykoľvek napadnúť napríklad pes, takže ho musíte zastrelit' skôr než vás napadne – ak je na to však už neskoro, musíte sa snažiť striasť sa ho stláčaním príslušného klávesu.

To isté platí aj o misiách, ktoré je možné splniť pomocou stealth postupu.



Váš tichý postup vám môže uľahčiť situáciu, no v prípade zburcovania stráží už prakticky nedokážete nastoliť pokoj.

To však až taký problém nie je, keďže umelá inteligencia nehrá žiadnu vysokú ligu. Nepriatelia sa síce schovávajú za prekážky a kryjú sa, no to je asi tak všetko.

Strmhlav sa vedia vrhnúť do boja a niekedy vás nevedia trafiť ani zo vzdialenosti jedného metra. Ak na nich hodíte granát, sú vystavení iste smrti, keďže možno majú snahu utiecť, no nevedia kam. To isté platí aj o vašich partákoch, ktorí vedia reagovať na vaše požiadavky, no zvyšok je ako päťou na oko.

Okrem misie s Rousseau si tiež vyskúšate, aké to je ocitnúť sa v obrnenom tanku typu Sherman a zničiť pár nemeckých jednotiek. Okrem pozemných misií na vás čaká aj súboj vo vzduchu. Zalietate si v stíhacom lietadle P-47 Thunderbol – v tomto prípade to bola len povinná jazda. Lietadlo sa nemotorne ovládalo a za splnenie úlohy v počte zostrelených Štúk ďakujem umelej inteligencii.

## Vizuál nesklamal

Vyzdvihnúť však určite musím vizuál hry. Pravdupovediac, nečakal som žiadne audiovizuálne orgie, no nakoniec som spokojný. Na PC zostave s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB RAM a grafickou kartou GeForce GTX 1060 (6GB) hra odsýpala bez problémov na vysokých detailoch v rozlíšení 1080p. Snímky boli stabilné a držali si 60fps. Dokonalé boli pre mňa predovšetkým tváre. V hre

pôsobili doslova ako živé a to nehovorím o renderovaných prestrihových scénach, ktoré sú k dispozícii medzi misiami.

Za vizuálom trochu zaostáva zvukový sprievod. Hudba síce reaguje na okolie, ale je akási nemastná-neslaná. Tradične vsádza na orchester, no nie je taká výrazná, ako by som očakával.

Zvukové efekty si však držia naozaj vysokú úroveň. Som dost' rozmazaný hrou Escape from Tarkov, ktorej zvukové efekty patria do absolútneho topu, no prechod na Call of Duty bol v tomto smere bez problémov. Slušné technické spracovanie možno trochu podkopávajú animácie, ktoré sa už dlhodobo nijako zásadne v celej sérii nemenia. Ešteže si perfektne vymodelované lokality stále držia svoj vysoký štandard. Napríklad lesy v nemeckom Hürtgene sú skutočná pastva pre oči.

## Verdikt

Čo dodať na záver? Call of Duty: WW2 je presne to, po čom sme prahli, teda aspoň jeho príbehová časť. V zhruba 7 – 8 hodinách zažijete poriadne nabúchanú akciu na bojiskách druhej svetovej vojny. Je škoda, že sa hra zamerala prakticky len na koniec vojny, predovšetkým na rok 1944, keďže sme mohli navštíviť podstatne viac miest.

Musíme však byť vd'ační aj za to, čo máme, pretože to určite nie je žiadny polotovár. Call of Duty: WW2 je skutočná jazda, jednoducho Michael Bay priamo vo vašich počítačoch.

Ján Schneider

# YOGA BOOK



Cena od **389 €**

## Ked' vás zasiahne inšpirácia, opätujte ju.

Yoga Book s okamžitou digitalizáciou.

**Different is better**



Intel Atom® x5 processor.



Zakúpte na [LenovoOnline.sk](http://LenovoOnline.sk)  
a v showroomoch 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 Spojených štátoch amerických a/alebo ďalších krajinách.

**Lenovo**<sup>™</sup>

# Super Mario Odyssey

KDE KONIEC JE LEN ZAČIATKOM

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch  
Žáner: plošinovka  
Výrobca: Nintendo  
Zapožičal: Conquest

## PLUSY A MÍNUSY:

- + fantastická grafika a soundtrack
- + plné priehŕstie originálnych nápadov
- + krásne svety s nápaditým dizajnom
- + vydrží vám niekoľko desiatok hodín
- + bohatý endgame
- + jazz/popová skladba Jump Up, Super Star!
- niektoré mesiačky je až priveľmi jednoduché získať
- niektoré prvky sú určené výhradne pre pohybové ovládanie
- obleky mohli byť využité nápaditejšie a funkčnejšie

## HODNOTENIE:



Zabudnite na It's me, Mario! Tentoraz vás uchvátí a nadchne Super Mario Odyssey! Očakávaná exkluzivita Nintendo Switch, na ktorej sa pracovalo celé štyri roky, je konečne tu v celej svojej kráse, plný farieb, s pompéznu grafikou a nekonečným rozsahom. Super Mario Odyssey je viac ako len podareným nasledovateľom klasiky Super Mario 64, keďže pôvodný koncept bezhranične vylepšuje a do hrateľnosti ako bonus prináša aj mnoho zábavných novinek. Samozrejme, nie je všetko zlato, čo sa blyští, a tak nie je ani Super Mario Odyssey úplne dokonalou hrou. Niektoré veci totiž podľa môjho názoru mohli tvorcovia spraviť lepšie.

## Super Mario Odyssey žasne nad krásnymi scenériami

Super Mario Odyssey by sa dal označiť za doteraz najprístupnejšieho Maria. Nič vám nebráni v postupe, všetko máte pripravené ako na zlatom podnose, a dokonca tu prakticky ani neexistuje GAME OVER. Všetko je tu navrhnuté tak, aby ste si pri hraní mohli dokonale oddýchnuť, odreať sa a zabudnúť na šed' skutočnosti. Nie, Super Mario Odyssey hráčov týrat' nechce, jeho cieľom je byť k nim dobrý a

pomáhať im tak, ako sa len dá. Aby som bol úprimný, tento prístup mi vadil, a to poriadne dlho. Potom sa však niečo stalo a môj pohľad na hru sa radikálne zmenil. Skôr než sa však rozhovorím o tomto zlome, prejdime na základné informácie. Ako vo väčšine ostatných hier tejto

série, aj v tejto sa bude zachraňovať princezná Peach. Zlý korytnačik Bowser ju ale tentoraz nezamkol v tej najtmavšej komnate najtmavšej chodby toho najtmavšieho hradu v najtmavšom kráľovstve. Uniesol ju totiž s cieľom oženiť sa s ňou. A že tým Peach rozhodne nie je nadšená, vám určite nemusím hovoriť. Nepáči sa to, samozrejme, ani Mariovi, ktorý neváha a v saku, ktoré mu skvelo padne, sa vydáva na výpravu s cieľom zachrániť ju.

Bohužiaľ, Mario dostáva na frak, a to teda poriadne. Po dobre mierenej bombe sa dostáva do zvláštneho kráľovstva klobúkov, kde sa príbeh zamotáva. Spoznáva tam totiž hovoriaci klobúk menom Cappy, ktorý tiež prenasleduje Bowsera, a tak sa dvojica spojí. Cappy pomôže Mariovi prekonať rôzne prekážky tak, že mu umožní prevteliť





sa do rôznych postáv či predmetov. A tu už začína poriadna zábava.

Tento (bez okolkov) geniálny nápad vám ukáže, že na tradičnú hratel'nosť sa aj dnes dá nazerat' z nového uhla pohľadu.

Cappy vám umožní prevteliť sa do všetkých, ktorí sa vám v doterajšej histórii série snažili prekazit' vaše skackanie a budete schopní ovládat' ich. Práve preto je prevtelenie sa do ich charakteru tak veľmi uspokojujúce. Radosť z objavovania



je to, čo Odyssey ide, takže vám nechcem vyzradit' tajomstvá. Prezradím však aspoň to, že si zahráte za zubatého Goomba, brechajúcu železnú gul'u Chompa, okatú rybičku Cheep, alebo aj za nepriateľa, pre mňa osobne najväčšieho, menom Hammer Bro. Zoznam ovládateľných postáv je ale neporovnateľne dlhší. Dôjde aj na obľúbeného Yoshiho? Na to už musíte prísť sami.

### New Donk City je jednou z najlepších úrovní celej hry

Radosť z nápadov a ich prevedenia je v hre snáď nekonečná. Z každého kúta na vás číhajú nové a nové zaujímavosti a bez výnimky si každý ohromne užijete. Či už ide o hranie pasáží v 8-bitovej grafike, jazdu na Tyranosaurovi Rexovi, kl'účkovanie na mopede pomedzi prekážkami, zatiaľ čo vás naháňa Tyranosaurus Rex vo vynikajúcej úrovni New Donk City evokujúcej skutočný svet, alebo nápadmi hýriace súboje proti bossom, všetko je krásne nadizajnované.

Odyssey v názve hry odkazuje na dopravný prostriedok, ktorým je veľký klobúk menom Odyssey. Prostredníctvom neho sa Mario s Cappym premiestňujú z jedného kráľovstva do druhého, až kým sa neodstanú k Bowserovi. Odyssey má ale len obmedzené množstvo paliva, a tak mu energia vystačí stále len do susediaceho kráľovstva. Tam už musíte ísť dobiť určitým počtom mesiačikov a to je vlastne gro celej hratel'nosti a dôvod, prečo robíte to, čo robíte. S tým ale prichádza, aj pre mňa osobne, najväčší problém hry.

Nebude dlho trvať, kým si uvedomíte, že tie mesiačiky zbierate akosi rýchlo a pritom sa ani príliš veľmi nesnažíte. Tu či tam rozbijete skalu – máte mesiačik, popreskakujete po niekoľkých plošinkách – máte ďalší, objavíte nápadne skrytú dieru – mesiačik je znovu váš. Nuž, povieť si, že je to predsa iba úvod, odľahčený rozjazd. Navštívite ale ďalšie kráľovstvo a po chvíľke nastane dejá vu. Všetko je to nejaké jednoduché, očividné a priamočiare. Prevteľujete sa do iných

bytosť a robíte to, čo vám hra ponúka, no úplný pocit uspokojenia nedosiahnete. Napriek tomu, že je to pekný a originálny nápad, v podstate mu chýba výzva.

Jednoduchosť je to, čo ma počas hrania trápilo zo všetkého najviac. Zbieranie mesiacikov nie je v základnej hre uspokojujúce, lebo ich dostávate doslova za každú banalitu.

Tak sa z toho časom stane proste len povinná jazda, ktorú si musíte odtrpieť, aby ste sa dostali do ďalšieho kráľovstva dúfajúc, že si tam nájdete konečne to svoje. Nedá sa povedať, že by Super Mario 64 alebo Super Mario Sunshine boli nejako výrazne náročnejšie hry, no Odyssey je pocitovo i objektívne prístupnejšia hra.

## Fantázia a nápady nemajú v Super Mario Odyssey žiadne hranice

V leveloch nie sú mesiaciky jediným artiklom, ktorý zbierate. Nachádzajú sa tu aj klasické zlaté mince a pre každé kráľovstvo exkluzívne fialové mince, teda miestna mena. Za mince potom nakupujete predovšetkým oblečenie pre Maria alebo zberateľské veci.

Oblečenie sa na prvý pohľad zdá byť len kozmetickým doplnkom, čím v podstate aj je, no časom zistíte, že vám kusy oblečenia niekedy môžu odomknúť neprístupné dvere.

Na druhej strane, je to ich jediný účel a to je skutočne škoda. Vzhľadom na to, že môžete kombinovať čiapky a oblečenie ako sa vám zachce, tu by sa doslova žiadala mechanika kombinácie rôznych



schopností, ktoré by boli priradené k jednotlivým častiam kostýmov.

Keď si predstavím, že hra mohla byť ešte o niečo zaujímavejšia, vďaka kombinovaniu kusov oblečenia a skúšania, čo tá či kombinácia dokáže, tisnú sa mi slzy do očí, že to tvorcom nenapadlo zakomponovať do hry.

Mario má napríklad úctyhodný repertoár skokov. Čo keby sa jednotlivé pohyby dali vykonávať len v určitých kostýmoch? Hneď by mali hráči dôvod tie kostýmy aj nosiť a tešiť sa z nich. To som sa však už len nechal uniesť svojimi predstavami. Možno sa podobnej featúrky dočkáme v pokračovaní, ktoré jednoducho musí vzniknúť, keďže Super Mario Odyssey má rovnakú magickú vlastnosť ako aj The Legend of Zelda: Breath of the Wild – tiež na ňu musíte neustále myslieť, keď ju práve nehrajete alebo ste ju už kompletne dohrali.

## Vypadla veľká nostalgická slza

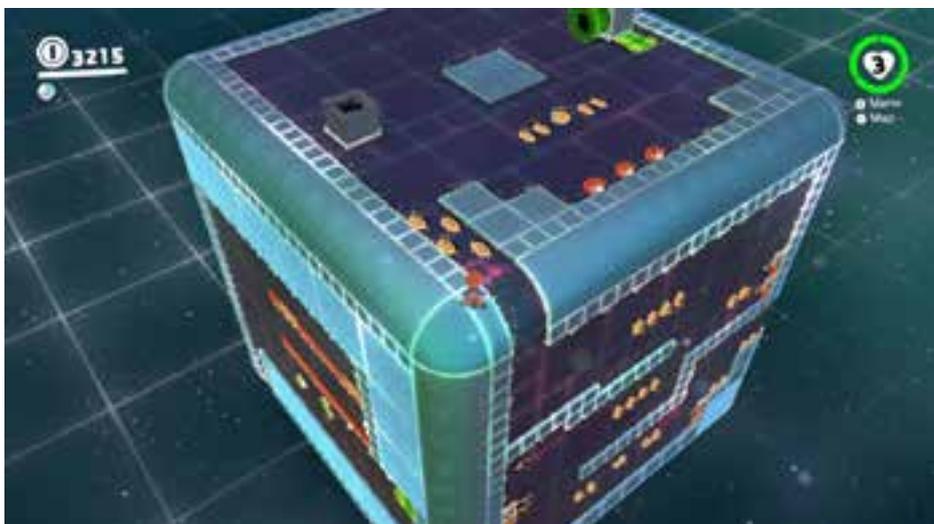
Trochu mi robí problém pochopiť finančné oceňovanie oblekov. Okrem nich si totiž môžete v každom kráľovstve nakupovať suveníry do Odyssey a tie sú nelogicky drahé. Nelogicky preto, pretože je náročnejšie získať obyčajný zberateľský predmet než vec, ktorá priamo zasahuje do hrateľnosti.

Aj to len hovorí o spomínanej prístupnosti, ktorú hra rozdáva zo svojho štedrého srdca na všetky strany. Ak by to bolo naopak a za obleky, ktoré vám sprístupňujú nové mesiaciky, by ste museli zaplatiť viac fialových mincí, malo by ich zbieranie z pohľadu priamej hrateľnosti väčší zmysel.

Teraz je to nastavené tak, že sa len letmo prejdete po prostredí a získate dostatok miestnej meny na to, aby ste si obleky kúpili. Na druhej strane, tie prostredia sú tak nádherne navrhnuté, že zbieranie samo o sebe vás bude veľmi baviť.

Super Mario Odyssey je priamym pokračovaním štýlu hry Super Mario 64 a Super Mario Sunshine, čiže hier odohrávajúcich sa v poloopených svetoch prepchaných úlohami a skrytými bonusmi. Odyssey ponúka zo všetkých troch najviac obsahu, ten najlepší dizajn prostredia a, samozrejme, aj najkrajšie spracovanie, ktoré tu doslova vyráža dych. Každá oblasť je krásnym spôsobom predstavená v turistickej brožúre, ktorá je novou úrovňou starých herných máp.

Okrem mapy máte v brožúre totiž k dispozícii aj informačné texty o tých najzaujímavejších miestach oblasti.





Hra vám nenásilne a jemne poukáže na tie najväčšie atrakcie, krásne priblíži miestnu kultúru a dokonca prezradí, kde sa aká mena používa či akú priemernú teplotu dosahuje počasie na konkrétnych miestach kráľovstva.

Tieto informácie síce nemajú žiadny vplyv na hrateľnosť, no aj takýmito nádhernými detailmi hra fantasticky prepája hráča so svetom, v ktorom sa práve nachádza.

Vráťme sa však späť na začiatok k otázke, aký zlom teda vo mne nastal. Ten zlom sa volá endgame. Prvá návšteva jednotlivých kráľovstiev vám toho síce ponúka na prvý pohľad dost, no veľmi vás nepotrápí.

Po nazbieraní dostatočného počtu mesiačikov a následnom odomknutí ďalšieho kráľovstva sa do toho predchádzajúceho môžete vrátiť a zistíte, že sa trochu niečo zmenilo, niečo pribudlo a objavili sa nové zaujímavosti.

To je, samozrejme, veľmi fajn. No až prejdete príbehom, porazíte Bowsera, zažijete fantasticky explozívny koniec, záverečnú animáciu s twistom, po ktorom vás rozpučí od smiechu a skončia sa záverečné titulky, až vtedy sa vám odhalí celkový potenciál Super Mario Odyssey.

Zistíte, že staré levely sú doslova prepchaté novým obsahom, odomkne sa vám nové kráľovstvo a sami si budete môcť odomknúť aj ďalšie, bonusové. Zrazu sa vám ukáže, že sa oplatilo investovať do viac-menej zbytočných oblekov, ukážu sa vám nové, dovtedy skryté výzvy, nové levely, mechaniky, budete si môcť

ľubovoľne púšťať skladby počas hrania a poriadne tým oživiť miesta, ktoré ste predtým prechádzali bez hudobného. Hra naberie na náročnosti a strácať žlté peniažky kvôli vašej nešikovnosti vás bude tešiť, lebo ste konečne našli to, čo ste hľadali – originálnu výzvu, ktorá vás viac nefrustruje.

Záverom hry, paradoxne, hra len začína. Až vtedy si uvedomíte, akým fantastickým level designom hra oplýva a akú výnimočnú prácu tvorcovia vytvorili.

Až vtedy si uvedomíte, že Super Mario Odyssey vás jednoducho baví tak veľmi, že hru budete vypínať so slzami v očiach hromžiac na všetky strany, že vám treba ráno vstávať do školy či práce.

Aj preto som hovoril o tejto hre ako o hre s dvomi fázami alebo časťami. Skutočne to tak pôsobí, pretože prvotná príbehová časť sa končí záverečnými titulkami a po nich začína bonus. A ten bonus je teda poriadny! Omnoho zaujímavejší než základná hra.

## Super Mario Stagediver

Ešte predtým, než začnem sypať chválu na grafické spracovanie a hudbu s jednou skutočne geniálnou novinkou, vytknem hre ešte jednu vec, ktorá mi nebola príliš po chuti. Mario je o skákaní a zbieraní, Nintendo Switch je konzola, s ktorou môžete ľubovoľne hrať na cestách alebo doma.

Nintendo postavilo reklamnú kampaň konzoly na tom, že hrať budete môcť bez problémov jedným i druhým spôsobom bez obmedzení aj počas chôdze.

Z toho dôvodu mi nie je jasné, prečo sa niektoré pohyby Maria dajú vykonať len prostredníctvom pohybového ovládania.

Ak motion controls nemáte v krvi a radšej sa držíte tradičného spôsobu hrania, neužijete si Super Mario Odyssey naplno. Nie, že by sa hra bez tých exkluzívnych pohybov hrať nedala, to, samozrejme, nie je ten prípad, no mrzí ma, že sa tvorcovia rozhodli ísť touto cestou. Ich implementácia na tradičnú ovládaciu schému by určite nebola vôbec zložitá. No dost však bolo kritiky, zakončíme túto obsiahlu recenziu v pozitívnom duchu.

## Hra boduje aj milým, nenásilným humorom

Super Mario Odyssey žmýka zo Switchu absolútne maximum. Graficky je tá hra jednoducho nádherná. Má krásne ostré textúry, fantastické nasvietenie, úžasný artštýl a to všetko obohatené plynulými šesťdesiatimi snímkami za sekundu. Switch možno na prvý pohľad nie je konzola s najsilnejšími parametrami, no Odyssey je dôkazom, že táto malá sivá placka dokáže veľké, veľmi veľké veci. Až budete v úrovni Fossil Falls a zočítate nádherné fotorealisticky vykreslené vodopády v pozadí, pochopíte, o čom hovorím. Tie najkrajšie pasáže môžete zachytiť v prepracovanom móde Snapshot.

Skackanie a pobehovanie po úrovniach vám bude spríjemňovať úžasný soundtrack z pera trojice skladateľov, ktorých viedol Naoto Kubo. Melódie, harmónie a použité akordy nádherným spôsobom umocňujú pocit z veľkolepého dobrodružstva, ktorým Super Mario Odyssey bez bezvýhradne je. Hra je po tejto stránke výnimočná aj kvôli jazzovo-popovej skladbe Jump Up, Super Star! Táto neskutočne chytlavá pesnička je obrovitánskym hitom, do hry sa neuveriteľne hodí a jej text je dokonca vytlačенý na vnútornej strane obalu krabičky. Táto pesnička len dokazuje, že produkčné hodnoty hry sa derú vysoko k nebesiam.

PS: Super Mario Odyssey obsahuje aj akúsi formu kooperačného hrania pre dvoch hráčov, takže jeden ovláda Maria a druhý Cappyho. Je to určite príjemný doplnok, no je tu viac menej len ako zaujímavý bonus, určite väčšou zábavou je hrať hru klasickým štýlom.

Maroš Goč

# Football Manager 2018

MÁTE PRIPRAVENÚ MANAŽÉRSKU KOŠEL'U?

Mávate občas chuť zahrať si nejakú športovú hru, v ktorej nie je nutné ovládať hráčov a ani sa rozčuľovať nad tým, prečo vám to s tým ovládačom nejde? Radi sledujete štatistiky, tabuľky či rôzne ukazovatele vášho obľúbeného športového družstva? Máte radšej vyžehlenú košel'u ako zablatené tepláky? Ak ste aspoň raz odpovedali áno, potom zbystrite pozornosť, pretože manažérske hry sú očividne pre vás ako stvorené. Hoci ich v posledných rokoch pomaly, ale isto ubúda, nový ročník Football Manager sa nás snaží presvedčiť o tom, že tieto hry majú neustále čo ponúknuť. Ak sa pýtate, či sa to tejto hre podarilo, určite pokračujte ďalej v čítaní tejto recenzie.

## Viac ako len nudné sledovanie tabuliek

Priznám sa, do manažérskych hier som skutočný blázon. Celé to začalo už pri staručičkom futbalovom manažérovi Bundesliga Manager Heute, ktorý bežal ešte pod systémom MS-DOS. Pokračovalo to rôznymi známymi či menej známymi manažérskymi hrami, ako napríklad Tennis Manager, Czech Soccer Manager, Eishockey Manager, Eastside Hockey Manager, Player Manager '99 atď'. Kvôli týmto skutočnostiam som od hry

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: manažérska športová hra

Výrobca: SEGA

Zapožičal: Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + je to futbalový manažér
- + hráči sú omnoho ľudskejší ako v minulých ročníkoch
- + mnoho detailov
- + minimálne požiadavky hry
- + hra je aj v českom jazyku

- zápasový 3D engine je zbytočný
- UI nemusí sadnúť každému
- príliš časté zranenia

### HODNOTENIE:

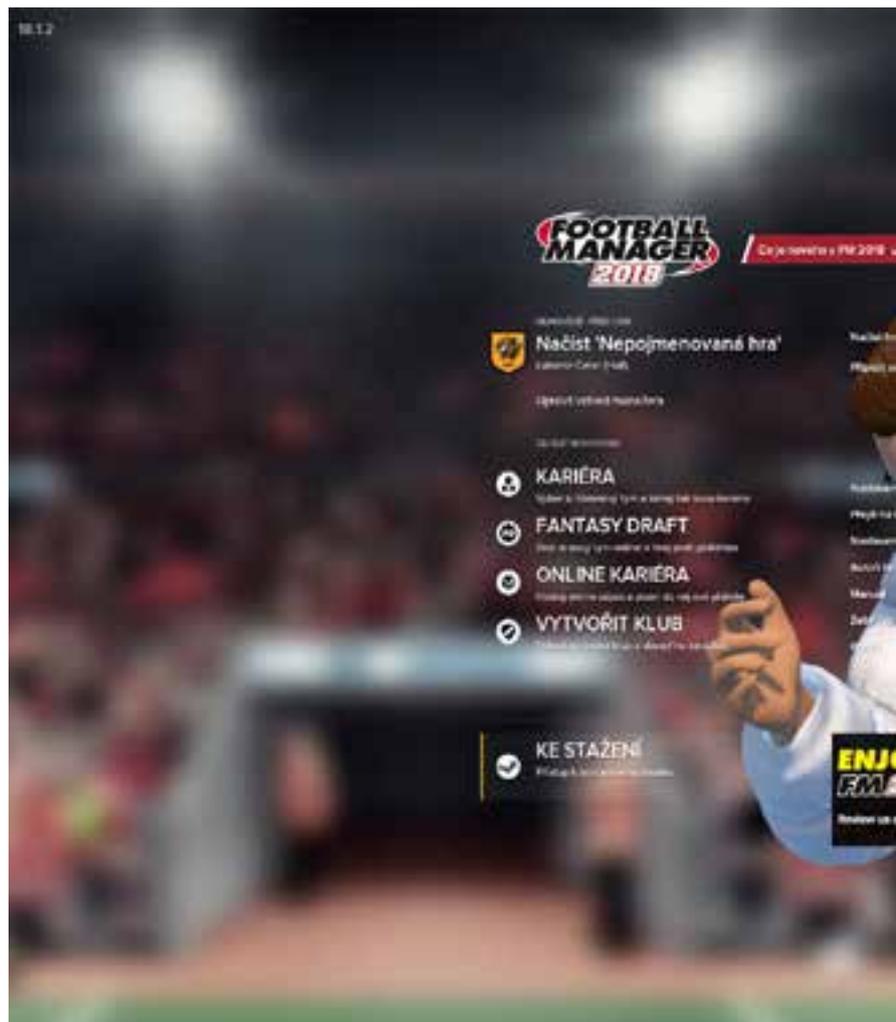


Football Manager 2018 očakával naozaj veľa. Predchádzajúce ročníky som dlhšie nehral, nakoľko sa mi v posledných rokoch zdala táto hra ako robená ako cez kopirák. Keď som sa však dopočul, že nový FM 18 bude mať kopec noviniek, nevedel som odolať a túto hru som si chcel ihneď zahrať. Prvým prekvapením bolo, že na začiatku hry začala hrať pieseň – a to nie hociká, ale pieseň od

pomerne známej skupiny Chase & Status. Tento moment ma príjemne prekvapil, avšak načasovanie a to, ako táto pieseň začne hrať a ako následne končí (v podstate v okamihu, keď začnete hrať), mi bolo dosť nesympatické. Takisto nechápem potrebu mať v úvodných obrazovkách hry pomer 4:3. Zamrzí aj to, že pieseň tu hrá len jedna, dokola sa opakuje a dokonca sa mi párkrát stalo, že jej spustenie sa buglo. Škoda!

Po spustení hry si najskôr stvoríte svoju manažérsku postavu. Tvorba postavy je pomerne zaujímavá, navyše sa dá vložiť aj fotografia, pomocou ktorej sa vám následne vymodeluje aj tvár manažéra. Je to fajn vec, no je, žiaľ, zaseknutá niekde v roku 2000. Ak si pamätáte ešte staré NHL 2000, kde bola podobná možnosť zohyziť si nejakého hráča v hre takýmto spôsobom, tak tu ide v podstate o to isté. Zabudnite na to, že si vytvoríte dokonalú verziu samého seba, priveľmi to totiž hre nejde a môže sa vám stať, že v noci budete mať práve kvôli tomu nočné mory.

Len čo si vytvoríte svojho manažéra, odporúčam vám ponoriť sa čo najrýchlejšie





povinnosťou hovoriť nielen s vašimi hráčmi, ale reagovať aj na médiá, manažérov iných družstiev atď. Tí, samozrejme, budú môcť spätne reagovať na vás. Môžete napríklad pred zápasom súperu znervózniť poznámkou o veku jeho hráčov a tým preniesť psychickú výhodu na svoje družstvo.

Interakcia medzi všetkými vrstvami je celkom dobrá, no aj tak sa tu občas nájde chyba, ktorá vám hru môže celkom zneprijemniť. Niekedy totiž zareaguje hráč, médium či vedenie tímu veľmi nečakane, ba až nezmyselne. To má potom za následok zhoršenie daného vzťahu, čo je naozaj nemilé.

## Manažérske hry nie sú o grafike

Teraz bude možno namietat' práve mladšia generácia, ale manažérske hry naozaj nie sú a nikdy neboli o grafickom spracovaní. To, že vidíme hráčov realisticky behať po ihrisku v 3D prostredí, je veľké plus, ale kvalitu hrateľnosti to vôbec nezvyšuje.

Naopak, vývojári sa museli pri tvorbe hry sústrediť aj na tento aspekt, a tak možno nemali viac času na iné, dôležitejšie veci. Navyše, 3D prostredie v hre nie je príliš pekné. Jediná jeho výhoda je tá, že ak váš tím zahrá peknú akciu, viete si toto video ihneď vyexportovať na YouTube.

Zvuková stránka hry je priemerná, mne osobne však zvuky v hre doslova vadili, a tak som sa ich zbavil tým, že som ich proste vypol a do toho som si pustil hudbu takú, akú som chcel ja.

Tieto audiovizuálne nedostatky mi však počas hrania vôbec, ale vôbec neprekážali, keďže som ich v podstate ignoroval a k dosiahnutiu dobrých výsledkov som ich takmer vôbec nepotreboval.

## Verdikt

Football Manager 2018 rozhodne nie je zlá hra, prináša čerstvé novinky, svieži UI dizajn a celkovo pôsobí po rokoch oveľa viac modernejšie. Až na niektoré chyby, ktoré kazia celkový dojem z hry, ide o pomerne dobrý titul, ktorý v dnešnej dobe nemá v podstate žiadnu konkurenciu a tento fakt je na hre trochu aj cítiť. Ak však máte radi manažérske hry, kúpou tejto hry chybu určite nespravíte. A navyše, celá hra je v češtine!

Lubomír Čelár

do hry. Nastavení je mnoho a koniec-koncov okrem UI sa toho v počiatočných nastaveniach príliš veľa nezmenilo. Vyberiete si, ktorú ligu chcete simulovať, nakoľko detailne to chcete urobiť a podobne.

Takisto si zo začiatku môžete nastavovať, čo všetko má za vás robiť asistent manažéra, tréner atď. Ide o fajn vec, pretože ak sa neradi víťazíte v zmluvách a ich predlžovaní, môžete túto povinnosť hodiť na nejakého svojho kolegu.

Ako starý „harcovník“ som si nezvolil žiadne prvoligové družstvo, ale trochu menej známy tím Hull. Išiel som teda zlatou strednou cestou. Hra dostala nové používateľské rozhranie, ktoré si na internete miestami vyslúžilo kopec negatívnych reakcií. Mne osobne sa toto UI páči, je svieže a moderné a v podstate veľmi podobné tým z rokov 2016 a 2017. Na druhej strane musím uznať, že hoci je nové

UI fajn, niektoré veci som hľadal až príliš dlho. Rovnako aj nový systém skatovania v hre mi príde trochu neintuitívny, ale všetko je to len o zvyku. Po niekoľkých hodinách hrania som si zvykol a v hre sa mi orientovalo možno ešte lepšie ako v iných manažérskych hrách.

## Tímová chémia

Vo Football Manager 2018 nájdeme novinku v podobe „tímovej chémie“. Vďaka nej prehľadne vidíme, ako to v tíme vyzerá po „chemickej“ stránke, ktorý hráč má v tíme najväčšie slovo, či rozmanité sociálne skupiny, podľa ktorých budeme musieť nakupovať spoluhráčov tak, aby zapadli do kolektívu.

Ide o skvelú pomôcku, keďže teraz už nebudete musieť klikat' jednotlivito na každého hráča a zisťovať, aký nezmyselný problém ho trápi. Počas kariéry bude vašou

# The Inner World: The Last Wind Monk

INDIE HRA, KTORÚ OCENÍ KAŽDÝ (AJ DOSPELÝ) FANÚŠIK ADVENTÚR

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** PC  
**Žáner:** indie  
 adventúra  
**Výrobca:** Studio  
 Fizbin  
**Zapožičal:** S.F.

## PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrý príbeh
- + zábavné úlohy
- + výborne vyriešený systém rád
- + grafická stránka
- chýbajúca lokalizácia

## HODNOTENIE:



**Logické kreslené adventúry už dávno nepatria iba do repertoáru hier pre malé deti. Svojou grafikou, príbehom a náročnosťou často dokážu zaujať aj staršie publikum. Či to je prípad aj The Inner World sequelu, sa dozvieme v nasledujúcich riadkoch.**

The Inner World: The Last Wind Monk je pokračovaním úspešnej indie adventúry The Inner World. Priznám sa, že som prvý diel série nehrala. Napriek tomu je hra dostupná pre všetkých hráčov a nemusíte sa vyslovene prelúskat' prvým dielom, aby ste si mohli vychutnať kvalitné pokračovanie. Hra začína krátkym prerozprávaním udalostí prvého dielu série. Dozvedáte sa, akým spôsobom bola Asposia, domov Flautonosov, zachránená pred Conroyom vďaka Robertovi a Laure. No ako to už v pokračovaniach býva, všetko sa opäť pokazilo. Samozvaný diktátor Emil totiž viní Flautonosov za dejúce sa nešťastia a prenasleduje ich. Jediný, kto ho môže zastaviť, je práve Robert, následník trónu. V spolupráci s jeho drahou priateľkou Laurou a verným holubom Peckom musia nájsť posledného Veterného mnícha a zachrániť tak Asposiu pred skazou. Tol'ko stručne k príbehu, ktorý je zaujímavý, zábavný, no zároveň v určitých pasážach veľmi poučný. Určite vám počas hrania neunikne paralela s našimi vlastnými

dejinami. Počas hrania máte na výber z troch postáv – Robera, Laury a Pecka. Každú z týchto troch postáv pri postupe hrou určite použijete, keďže v niektorých častiach sú úlohy rozdelené v priestore tak, že má k nim prístup iba jedna z menovaných postáv. Napríklad holub Peck dokáže podávať predmety z výšky, zatiaľ čo Robert používa výnimočnú schopnosť svojho flautonosa, vďaka ktorému vie zahrat' magickú pieseň. Tá dokáže napríklad rozpochybovať vietor alebo aktivovať magický artefakt. V určitých sekvenciách hry budete mať k dispozícii iba jednu hrateľnú postavu, napr. Lauru, s ktorou budete môcť riešiť hlavolamy.

A keď je už reč o logických hádankách... Klasika. Na plnenie úlohou budete buď zbierať potrebné predmety, alebo ich používať priamo v priestore. Jednotlivé veci môžete v inventári kombinovať a vytvoriť tak na dokončenie úlohy potrebný predmet. Hádanky v hre predstavujú občas poriadnu výzvu, našťastie, The Inner World má skvelo premyslený systém rád. Pokiaľ sa neviete pohnúť ďalej, môžete kliknúť na otáznik a dostanete malú pomoc k vybranej úlohe. Jemnými postrčeniami sa môžete prepracovať k tomu, čo máte nakoniec v hre spraviť. Samozrejme, pokiaľ ani to nepomôže, dopracujete sa k priamym inštrukciám, čo máte kde spraviť. Dôležitú

úlohu zohráva aj konverzácia s inými postavami. Vďaka nej sa totiž dozvieme rady k jednotlivým úlohám, preto ich treba dôkladne vnímať. No a práve tu je kameň úrazu celej hry. Hra momentálne nemá českú alebo slovenskú lokalizáciu. Pokiaľ neovládáte angličtinu alebo jeden z ďalších piatich jazykov, bude pre vás prechádzanie hry náročné. Rozhovory s osobami môžu výrazne posunúť príbeh ďalej, a to vďaka kvázi „RPG prvkom“. Máte na výber napr. medzi diplomatickou odpoveďou, alebo agresívnou, pričom jedna z nich posunie príbeh tým správnym smerom. Pokiaľ zvolíte nesprávne, nič sa nestane, vraciate sa späť v rozhovore k bodu vol'by odpovede.

V grafickom spracovaní hry prevláda oku lahodiaci, detský štýl kresby, ktorý určite zaujme. No rozhodne nejde o taký vizuálny skvost ako v iných indie hrách.

Hudobný sprievod dobre podčiarkuje atmosféru hry, no nie je natol'ko výrazný, aby ste si ho zapamätali aj mimo hrania. Hra nemá náročné požiadavky a okrem Windows PC si ju môžete zahrat' na mnohých ďalších platformách – Xbox One, PS4, Linux OS, MacOS. Pre účely recenzie som použila Steam verziu, ktorú môžete kúpiť za 25€.

Martina Juhásová

až 100 kanálov | 120 hodín nahrávania | HBO GO



**IP TV  
ZDARMA**  
AŽ NA 3 MESIACE



# Archer C1200

Dvoj pásmový výkonný AC router

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

USB port pre jednoduché zdieľanie | pokročilé zabezpečenie | externé antény pre skvelé pokrytie  
sieť pre hostí | ideálne pre gaming a streamovanie 4k videa

jednoduché nastavenie pomocou mobilnej aplikácie TP-Link Tether ve slovenčine



3-ročná  
záruka



rodičovská  
kontrola



aplikácia  
Tether



2 pásma

[www.tplink.tv](http://www.tplink.tv)

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

# Assassin's Creed Origins

ASSASSIN'S CREED PO NOVOM

**Po prvýkrát v histórii Assassin's Creed séria hra prechádza masívnymi zmenami, ktoré síce naoko ulahodili mnohým hráčom, no vznikli zároveň aj obavy, ako budú reálne prevedené. Ako teda vyzerá prvý RPG Assassin's Creed v praxi?**

Ubisoft Montreal nás po ročnej absencii akéhokoľvek vydania Assassin's Creed hry po veľkej zmene, ktorú podstúpil, po prvýkrát berie na výlet do starovekého Egypta. Jeho história ponúka mnoho charizmatických historických postáv a obrovský svet plný ikonických miest a záhad. Vyrovná sa ale Eziovej ére a obnoví slávu takmer dekádu starej série?

Časové rozhranie, v ktorom sa hra odohráva, je asi jedno z najheteckejších, aké si mohlo štúdio vybrať. Približne 50 rokov pred Kristom totiž svoje obdobia slávy prežívalo nespočetné množstvo veľikánov, medzi

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4  
Žáner: Akčná/  
stealth adventúra

Výrobca: Ubisoft

Zapožičal: Conquest

## PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý svet Egyptu
- + história a tajomstvá
- + bojový systém / RPG prvky
- + foto mód
- hra by sa vôbec nemusela volať Assassin's Creed
- občasné bugy ikonické "assassinate" misie

## HODNOTENIE:



ktorými spomeniem napríklad Xerxes alebo Plutarcha. Bude teda zaujímavé sledovať, či sa do tohto obdobia vrátíme aj v budúcich pokračovaniach a preskúmame aj iné zákutia tejto krajiny.

V tomto diele sa ale dostávate do úplne inej roly. Vaša postava

sa volá Bayek a patrí do členstva Medjayov, elitných ochrancov faraóna a Egypta. Hneď prvá vec, ktorú treba spomenúť, je množstvo výborne napísaných postáv a questov, ktoré stretávate na svojich cestách krajinou. Niektoré úplne náhodné úlohy a postavy vás dokonca zavedú na miesta, ktoré by ste normálne našli len ťažko, čím tvoria jedny z najzaujímavejších questov. Ubisoft síce

dostáva často za svoje hry nemalú kritiku, no jedno sa im musí uznať – každý svet vždy vytvorí naozaj fenomenálne. Inak to nie je ani v tomto prípade a v Egypte je naozaj radosť nachádzať sa. Zabudnite na predstavy nekonečného piesku a nudy. Púšť je, samozrejme, neodmysliteľnou súčasťou hry a krajiny, no rovnako aj pyramídy v Gize, krásna Alexandria s jej slávnym majákom (jedným z divov sveta), slávne mesto Memphis či pobrežie Nílu až po hranice Grécka a Ríma a ich multikultúrne mestá. Svet Origins je naozaj rôznorodý, rovnako ako aj doba, v ktorej sa odohráva. Narastajúci vplyv Rímskej ríše a Grécka, ktoré sa v tom čase snažili postupne posúvať na územie Egypta, je cítiť na každom kroku a bude veľakrát súvisieť s vašimi úlohami a prostredím v nich. Každé miesto je skutočne jedinečné a je radosť sa týmito skvostmi histórie prechádzať.

To ale nie je jediné, čo vás pri hraní nového dielu prekvapí. Po prvýkrát séria mení aj svoj bojový systém a prichádza s viac RPG orientovaným prevedením. Najlepšie by sa tento systém dal porovnať asi s mechanikami bojov z Dark Souls. Zameraný je teda hlavne



má pramálo spoločné. Rovnako ako Black Flag, ktorý bol tiež skvelým oživením série, je aj Origins výborná hra, no skoro žiadny Assassin v pravom zmysle slova. Spojitosť so sériou a inými dielmi je minimálna a aj to málo sú len náznaky a skryté útržky, ktoré musíte vyslovene hl'adať. V jednom z útržkov dokonca hra poukazuje na prepojenie svetov Assassin's Creedu a Watchdogs, kde hra naznačuje, že Aiden Pearce môže byť assassin.

S tým čiastočne súvisí aj druhé mínus hry. Keďže hlavná postava nie je assassin, na akých sme zvyknutí, v hre chýbajú aj obl'úbené 'assassinate' misie. Samozrejme, aj tentokrát počas hrania lovíte a na konci zabijete niekoľko cieľov, no nie sú to klasické Assassin's Creed misie, kde ste vysadený pred obrovským komplexom a máte si svoj cieľ nájsť a popraviť. Pováčšine vás hra nútila plánovať svoj útok buď enormným množstvom vojakov okolo vášho cieľa alebo komplikovaným level dizajnom, no tento raz vám vo väčšine prípadov postačí šprint a tlačidlo útoku.



## Verdikt

Assassin's Creed Origins vás po zapnutí ohromí krásne spracovaným svetom a od základov prerobeným bojovým/RPG systémom. Podobné oživenie potrebovala AC séria už dlho a konečne sa ho dočkala. Škoda len, že už nemá veľa spoločného s vlastným menom Assassin's. Prechádzanie sa a objavovanie tajomstiev starovekého Egypta ponúka ale samostatný zážitok a čiastočne tak vyvažuje neprítomnosť momentov assassinov, ktoré si môžete pamätať napríklad z Brotherhoodu. Po vlnách kritiky, ktorými si séria už neraz prešla, tento raz vývojári z Ubisoftu Montréal môžu byť právom na svoj produkt hrdí. Možno nie je tým, čo fanúšikovia očakávali od Assassin's Creed hry a pokojne by sa mohla volať úplne inak, ale aj napriek tomu máte o zábavu na dlhé zimné dni postarané.

*Richard Mako*

na blokovanie, uhýbanie sa a rýchle protiútoky. Tento nový systém v kombinácii s pridaním RPG mechaník vnáša do hry úplne novú dynamiku, ktorú AC už nejaký čas potrebovalo istým spôsobom oživiť. Spomínaný RPG systém síce nie je nijako komplikovaný, no vnáša do hry novú formu hĺbky. Po prvý raz si konečne budete môcť svoju výbavu voliť sami, vylepšovať si ju či kupovať a predávať u rôznych predajcov. Rôzne exotické a vzácne zbrane taktiež budete, samozrejme, brať od bossov alebo zo skrytých miest a ich pokladov, čo vám poskytuje ešte väčší zmysel a inšpiráciu pre skúmanie sveta a jeho zákutí. Dokonca si tentokrát môžete aj zvoliť stupeň náročnosti vašej hry, čo je na AC sériu výnimočné nastavenie. Konečne budete musieť pri bojoch aj reálne čakať na správne okno k útoku namiesto zavraždenia dvadsiatich vojakov, kým prestane účinkovať dymová bomba. Zaujímavou možnosťou je

tiež mechanika nosenia až štyroch zbraní naraz, konkrétne dvoch lukov a dvoch zbraní nablízko, čo vám dovolí uje si podľa vlastného gusta zobrať do boja zbraň do každej situácie. Tie najlepšie zbrane majú dokonca unikátne vlastnosti ako dvojitý damage, no za cenu vašich životov alebo ohnivý atribút, ktorý zapáli vašich nepriateľov pri každom útoku. Možností pre taktizovanie pri bojuvaní a volení svojej výbavy je naozaj mnoho a doladiť to všetko môžete aj pomerne rozsiahlym stromom schopností.

Aj keď ste si o hre zatiaľ mohli prečítať v podstate samú chválu, nie všetko je úplne dokonalé. Síce sa nový Origins naozaj výborne hrá, skvelo vyzerá a svet Egypta s jeho atmosférou je radosť objavovať, má jeden dosť závažný problém. Tento problém nie je v AC sérii prvý, a už vôbec nie v hrách Ubisoftu. Je ním fakt, že Ubisoft síce spravil skvelú hru, no s Assassin's Creedom toho

# Pro Evolution Soccer 2018

PRO EVOLUTION SOCCER PRIPOMÍNA KAMARÁTA, KTORÉHO STE NEVIDELI OD ZÁKLADNEJ ŠKOLY. KEDYSI STE ŠI UŽÍVALI VEĽA ZÁBAVY A HOČI HO UŽ POZNÁTE OD HLAVY AŽ PO PÁTY, VŽDY SA TEŠÍTE NA OPĀTOVNÉ STRETNUTIA.

Nielen kamarát zo základnej školy, ale aj Pro Evolution Soccer 2018 dospel. Dostal nový engine, ktorý už pár rokov poháňa verziu pre PlayStation 4 a Xbox One. Z nového engine sa tento rok môžu tešiť aj majitelia PC verzie. Pokiaľ preferujete hranie na PC, v prípade PES 2018 neexistuje jediný dôvod, prečo uprednostniť konzolovú verziu.

Pro Evolution Soccer bol vždy najmä o futbalovej simulácii. 2018-ka pokračuje v evolúcii, ktorú začalo KONAMI pred pár rokmi. Futbal v podaní PES 2018 má vo všeobecnosti pomalšie tempo ako FIFA, avšak ani v nej nechýbajú rýchle protiútoky. Simulácia od KONAMI však priam exceluje v prirodzenosti futbalu.

Silné nahrávky, nepresné nahrávky, náhodne nakopávané lopty, ktoré sa nepredvídateľne odrazia a ďalšie haluze pôsobia skutočne prirodzene.

PES 2018 si zakladá na takýchto detailoch a značná časť hráčov z toho bude nadšená. FIFA pôsobí o niečo strojenejším dojmom a

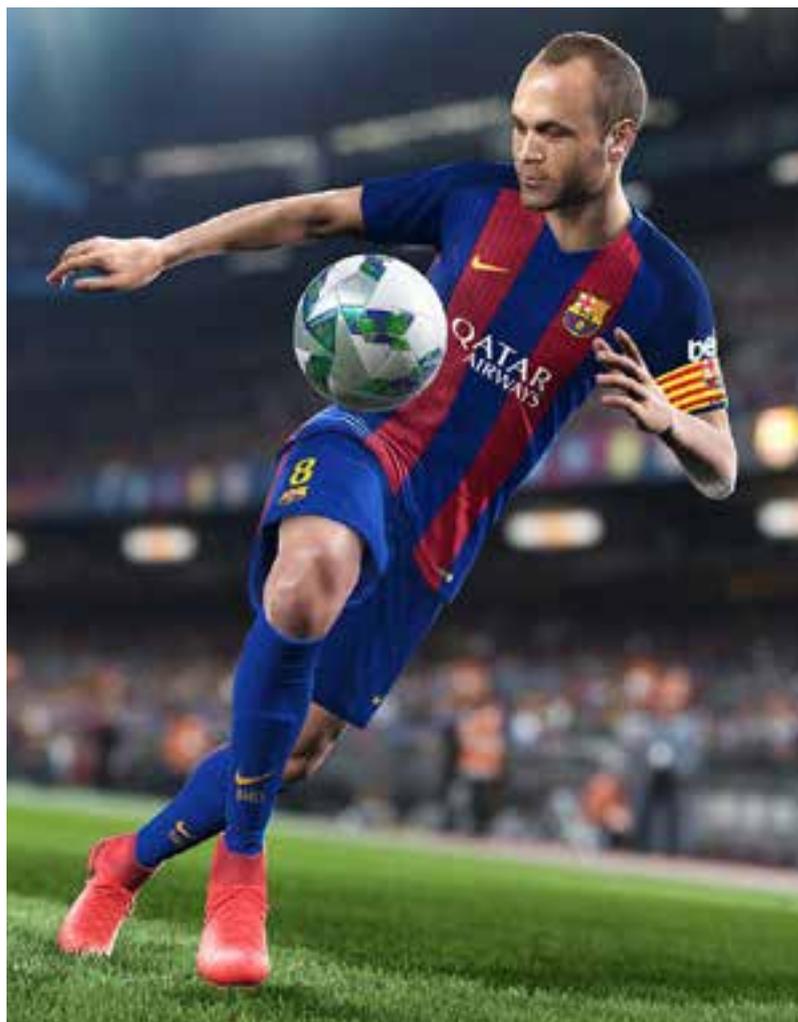
## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE  
 Žáner: Šport  
 Výrobca: KONAMI  
 Zapožičal: Kon Tiki

## PLUSY A MÍNUSY:

- + pocit z futbalu
- + komplexná a zábavná hrateľnosť
- + každý zápas môže niečím prekvapiť
- + nový engine aj v PC verzii
- zdĺhavé hľadanie protivníkov pre online hranie
- priemerný komentár

## HODNOTENIE:

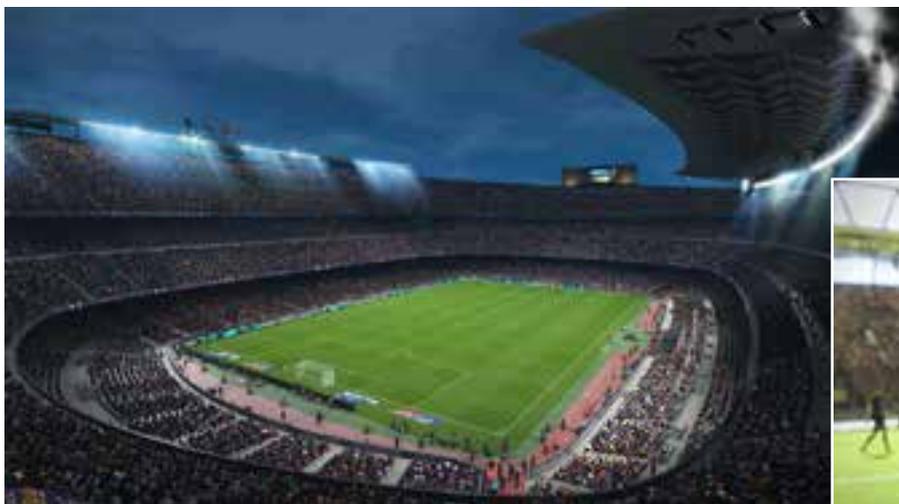


to vrátane novej FIFA 18, hoci tá spravila značný posun vpred. Ak čítate túto recenziu, pravdepodobne sa rozhodujete, či si kúpite PES 2018, novinku zo série FIFA alebo obe hry.

Neexistuje jednoznačná odpoveď, pretože o FIFA a PES môžeme hovoriť podobne ako o iOS a Android vo svete smartfónov. Každému vyhovuje niečo iné. Stručne

zhrnieme hlavné výhody a nevýhody oboch sérií tak, ako ich vnímame my. Do úvahy berieme najnovšie ročníky oboch hier.

FIFA má lepšiu prezentáciu, zábavný príbehový The Journey a najmä širokú používateľskú základňu, čo môže byť pre niekoho rozhodujúce. Večer si pokojne môžete sadnúť k FIFE, zahrať si pár online zápasov a zabaviť sa futbalom. Nevýhodou je spomínaná akoby strojová hrateľnosť s arkádovejším nádychom. FIFA niekedy pôsobí ako ping-pong, aby zabavila a zaujala čo najviac ľudí. PES na druhej strane dominuje najmä v hrateľnosti a simulácii futbalu.



ZAŽITE V IMAX 3D



**STAR**  
POSLEDNÍ JEDIOVIA  
**WARS**

V CINEMAX OD 14. DECEMBRA

AJ V 3D A V IMAX® 3D

©2017 & TM Lucasfilm Ltd. IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.

VIAC INFO A VSTUPENKY NA [CINE-MAX.SK](http://CINE-MAX.SK) ■ MAXIMÁLNY FILMOVÝ ZÁŽITOK

**CINEMAX**



proti počítačovým súperom. To je však oveľa menej zábavné, ako zápasit' online so živými protivníkmi.

PES 2018 ponúka už štandardnú ponuku herných režimov. Základom sú pohárové súťaže UEFA, na ktoré má KONAMI licenciu, takže si zahráte Ligu majstrov aj Európsku ligu. V režime kariéry sa budete starať o tím, ktorý ste si zvolili a myClub je odpoveďou na Ultimate Team vo FIFE. Postavíte si v ňom tím snov. Škoda, že aj v tomto prípade budete mať pravdepodobne problém nájsť vyrovnaných súperov. Lepšie povedané, nestane sa to samozrejmosťou a otázkou pár desiatok sekúnd ako v prípade FIFU.

Milovníkom futbalu však odporúčame PES 2018 vyskúšať. Stiahnite si aspoň demo verziu, ktorá vám do veľkej miery napovie, čo presne môžete od tohto futbalu očakávať. A pokiaľ vás hrateľnosť zaujme rovnako ako nás, možno sa niekedy stretne aj online.

### Verdikt

PES 2018 vylepšuje už terajšiu špičkovú hrateľnosť a opäť ide o najpresnejšiu futbalovú simuláciu na trhu. Perfektný zážitok z hrania však trochu kazí zastaraný komentár, chýbajúca licencia pre väčšinu tímov (aspoň, že hráči sú skutoční) a o úroveň horšie online hranie ako vo FIFU.

Roman Kadlec

Hrateľnosť je značne komplexnejšia a to platí hlavne v prípade, že chcete byť nadpriemerným hráčom. Za slabiny Pro Evolution Soccer série považujeme o úroveň horšiu vizuálnu prezentáciu a o dve úrovne horší komentár.

nám niekoľko minút hľadala súpera a buď nikoho nenašla, alebo sme často nafasovali výrazne šikovnejšieho protivníka. Niekoľko to môže odradiť, čo je škoda. Nakoniec totiž budete pravdepodobne hrať najmä

Tieto nedostatky jej však odpustíte alebo sa s nimi prinajmenšom naučíte žiť. Avšak v porovnaní s FIFU na ne jednoducho treba upozorniť. Rok čo rok sa vracajú a 2018-ka nie je výnimkou. Ďalší z nedostatkov novinky v sérii PES, pravdepodobne pre mnohých oveľa závažnejší, je horší zážitok z online hrania.

Nevieme, či je to slabšou používateľskou základňou alebo slabou optimalizáciou online komunikácie. Počas testovania sme však z dlhodobého hľadiska mali problém nájsť hráčov, ktorí by sa nám vyrovnali v schopnostiach. Úplne bežne sa stávalo, že hra



# Cloud Stinger

Lightweight Comfort  
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap  
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver  
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle  
Provide a better fit



Volume control slider  
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband  
Built for durability and stability



Noise cancellation mic  
Convenient swivel-to-mute design



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

**HYPERX**

# Wolfenstein 2: The New Colossus

TERROR BILLY NA STEROIDOCH

Je skvelé, že po rokoch sa od moderných vojenských striel'ačiek postupne vraciame k rôznorodosti a k silnému dôrazu na kvalitné herné mechaniky a čistú hrateľnosť. Ergo ide o Wolfenstein, ktorý sa svojím rebootom The New Order zaradil presne do tejto kategórie. Bolo teda na čom stavať a je na mieste istá zvedavosť, či sa pokračovanie posunulo smerom vpred alebo prešľapuje na mieste.

Paradoxne, príbeh celej série a teda aj tohto dielu sa nám zdá úplne nútený. Aj napriek tomu je skvelý. Nevie, či je to skvelo využitým humorom a vďaka vyslovene smiešnym postavám alebo za to môže spôsob, akým sú prezentované cutscény. A možno je hrateľnosť sama o sebe skvelá, a tak sa príbeh javí ako pripravený na poslednú chvíľu. Odhliadnuc od skutočnej príčiny, musím skonštatovať, že som sa už dlho tak dobre nezabavil ako pri príbehu FPS hry. To skvelé je skryté v detailoch, zaujímavých postavách a antagonistoch. Autori však nezabúdajú ani na dôležitý sociálny komentár o súčasnej situácii v prostredí USA okupovaného nacistickým Nemeckom. Bavila ma aj napriek tomu, že je vyslovene hlúpa a pri scenároch, v ktorých sa ocitnete, budete krútiť hlavou

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE  
Žáner: FPS  
Výrobca: Machine Games  
Zapožičal: Cenega

## PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + dizajn levelov, nepriateľov
- + dĺžka hry
- + skvelý príbeh a postavy
- slabšie textúry
- drobné problémy

## HODNOTENIE:



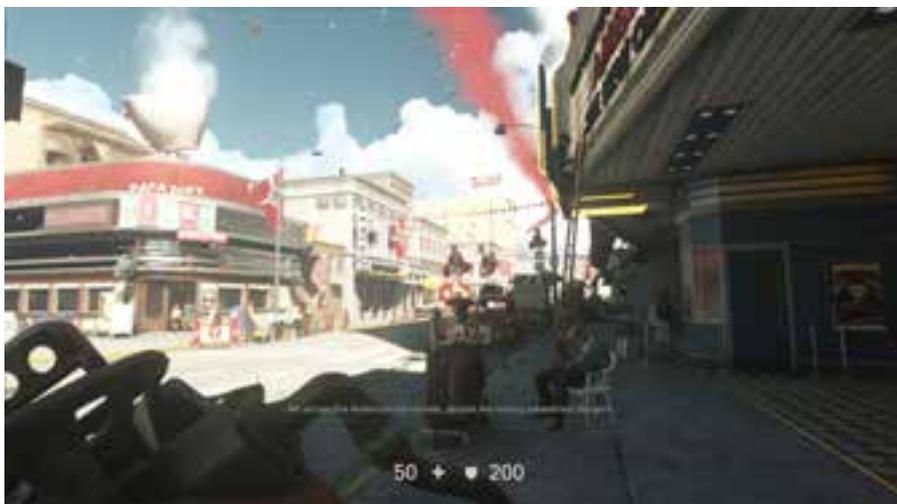
a smiať sa na nich. Hra si totiž uvedomuje svoju jednoduchosť a neberie sa veľmi vážne. Ide však o skvelý balans, s primerane predvídateľným koncom, no budete zvedaví, čo sa na ceste k nemu stane.

Ponorku, v ktorej sa ukrývali hrdinovia z prvého dielu, vystopovali a prepadli Nemci. A keďže Wiliam sotva prežil záver



The New Order, určite nie je pripravený na masakrovanie nacistov. Alebo áno? Samozrejme že je. Aj na vozíku. Nemci dostanú poriadne na frak. A zrejme si viete predstaviť, aký výprask dostanú po tom, čo sa Wiliam postaví na nohy. A stane sa to presne podľa vašich očakávaní. Rôznorodé zbrane majú skutočný potenciál na zabitie veľkého množstva nepriateľov. A ak vám to nestačí, máte k dispozícii možnosť vziať si dve ľubovôle zbrane, jednu do každej ruky. No začínať každý súboj s nabitými zbraňami nie je veľmi rozumné, hlavne pri vyšších úrovniach. Dôstojníci totiž sledujú mapy a po vašom detekovaní privolajú posily, ktoré sú väčšie a náročnejšie ako v New Order. Preto hra veľmi delikátne balansuje medzi tichým postupom so sekerou a pištoľou a striel'aním na plné obrátky.

Ale nebojte sa, striel'ania bude dost' aj napriek tomu, že hra kladie veľký dôraz i na stealth sekcie. Arzenál je veľmi dobrý, pocit zo strel'by skvelý a to všetko podtrhla veľká variabilita nepriateľských jednotiek, živých a aj tých robotických. Toto všetko by však nestačilo, ak by bola zlá variabilita,





hráč cítil až priveľmi silný, nakoľko toto je FPS a nie RPG hra. Tie druhé - väčšie vylepšenia spadajú pod spojler tag a preto o nich nebudem veľmi podrobne hovoriť. Navyše, je prítomné aj vylepšovanie zbraní, ktoré sa opäť drží pri zemi a aj keď vlastnosti zbraní zlepšuje, nikdy nie príliš.



Prostredie, v ktorom sa budete pohybovať, je priamo prepojené so spomínaným dizajnom levelov, celkovým dizajnom a variabilitou. Znovu nechcem prebiehať, no tých prostredí vyskúšate veľa. Rádioaktivitou zamorený New York, KKK zamorený New Orleans, rôzne lode, ponorky, vlaky a aj zopár prevkapaní. Všetko poskytuje nielen vizuálnu, ale aj už spomínanú hernú variabilitu.

dizajn levelov a spomínaných nepriateľských jednotiek. Chvalabohu, môžeme skonštatovať, že tvorcovia znova prekonalí prvý diel. Hra je po celý čas skvelá. Autori sa snažili vrámcí možností implementovať toľko rôznorodých scenárov a prvkov, koľko sa len dalo, a tým dali hre potrebnú variabilitu. Tieto scenáre priamo ovplyvňujú hrateľnosť a hráčovi dávajú inštrukcie s ohľadom na to, ako pristupovať k situáciám na bojisku. Celok podčiarkuje skvelý a komplexný dizajn levelov, ktorý jednak ponúka široké možnosti tichého postupu a mnoho prístupových bodov, no taktiež motivuje na preskúmanie mapy či už kvôli bohatej palete zberateľských predmetov alebo pre zásoby.

Zmenila sa aj štruktúra hry. Jednotka bola lineárnou FPS, kedy za misiou nasledovala cutscéna, ktorou ste sa dostali k ďalšej

misii. Aj v The New Colossus, z hľadiska hlavnej príbehovej štruktúry, autori dajú hráčovi možnosť vrátiť sa na predtým navštívené miesta, či už za účelom pozberať zberateľské predmetov, kvôli bočným úlohám alebo na likvidáciu nemeckých kapitánov. A vzhľadom na to je pocit zo strelby skvelý a rovnako dobrý je aj celkový dizajn prestreliek a všetkých aspektov, ktoré sa ich týkajú.

A aby toho nebolo málo, tak nechýbajú ľahké RPG prvky. V podstate by som aj šiel do hĺbky, no nechcem veľmi spojovať príbeh. Jedna sekcia pozostáva z jednoduchých no účinných vylepšení schopností, akými sú napríklad reakčný čas na spustenie alarmu či spomalenie času v prípade, že vás nepriateľ uvidí atď. Tieto prvky sa do základných pilierov hrateľnosti veľmi nemiešajú. A aj keď pomáhajú, nikdy nemenia hrateľnosť do takej miery, aby sa

A aj keď hra graficky nepatrí medzi úplnú špičku na trhu (a napríklad minuloročný DOOM, s ktorým zdieľa rovnaký engine, je oveľa krajší) nie je na tom až tak zle, aby vás to od nej odradilo. Najväčší problém je vo všeobecnosti s textúrami. No v úsekoch, v ktorých má hra nedostatky, sa vyťahli art dizajnéri a sérii vdýchli vlastnú dušu, a tá sa za dva diely stala synonymom série. Musím však spomenúť aj geniálny soundtrack Micka Gordona. Ten dodáva hrateľnosti skvelý drajv.

Veľmi dlho som hľadal, čo by sa dalo skritizovať. Pravdou je, že nepriatelia vás niekedyvidia aj v momente, kedy by vás vidieť nemali a že ich presnosť je občas frustrujúca. No v podstate si pokračovanie neviem vynachváliť, pretože taký vysoko kvalitný singleplayer FPS je dnes rarita.

## Verdikt

Wolfenstein The New Colossus má šarm, drajv, šialené tempo a skvelú hrateľnosť. Skvelé levely, skvelí nepriatelia. A všetko vo skvelom príbehu. Takže neváhajte. Tie drobnosti nestoja za to, aby ste ju nevyskúšali.

Dominik Farkaš

# Rogue Trooper Redux

ROUGE TROOPER DOSTÁVA V REMASTERI NOVÚ, VYLEPŠENÚ PODOBU

**Mnohé sa zmenilo, mnohé si zachovalo pôvodný nádych. No dokáže táto zaujímavá third-person shooter hra obstáť v konkurencii dnešných hier spadajúcich do jej kategórie? Dozviete sa v recenzii.**

Pokiaľ patríte k neskôr narodeným hráčom, nemali ste zrejme šancu zoznámiť sa s originálnou verziou hry Rogue Trooper. Tá vyšla v roku 2006 a zakladala sa na pôvodnom komikse z roku 1981, ktorý sa objavil prvýkrát na stránkach britského 2000AD. Po 11 rokoch sa k nám stará hra vracia v pomerne novom šate.

Príbehovo sa na Rogue Trooper nič nezmenilo. Opäť sa dostávame do role modrého geneticky modifikovaného vojaka, ktorý bojuje na nehostinných poliach zničenej Nu-Earth v konflikte dvoch znepríatelených frakcií North a South.

Výnimočnou schopnosťou GI vojakov je, že dokážu prežiť v nehostinnom prostredí a vlastne nikdy nezomrú. Pokiaľ niektorý z pešiakov podľahne svojim zraneniam, jeho spolubojovník mu môže z hlavy vytiahnuť čip a preniesť ho do svojho vybavenia. Tým kamaráta v zbrani zachráni. A presne aj na tomto sa zakladá príbeh Rogue Trooper Redux.

Po zrade z vlastných radov sa váš G.I. stáva jediným preživším bitky a vydáva sa pomstiť svojich padlých spolubojovníkov. Sprevádzajú ho iba nie úplne mŕtvi kamaráti v zbrani Gunnar, Bagman a Helm. Ako ich mená napovedajú, každý je vlastne súčasťou jednej časti vašej výzbroje (zbraň, batoh, helma) a podľa toho vám aj pomáhajú prebojovať sa jednotlivými územiami. Táto trojka má tiež plnú zásobu vtipných komentárov o dianí na bojisku. Prejdime na samotný gameplay.

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: third-person shooter  
Výrobca: TickTock Games  
Zapožičal: Hypermax

## PLUSY A MÍNUSY:

- + grafické spracovanie
- + zábavné hlášky
- + minimálne požiadavky
- ovládanie
- "hlúpa" A.I. nepriateľov

## HODNOTENIE:



Ten má zopár múch, ktoré vám môžu znepríjemniť postup hrou. Určite ako prvú chybu by som vytkla systém krytia sa pred nepriateľskou palbou. Ten je podobný a rovnako frustrujúci ako v prvom Mass Effecte, kde sa vám postava doslova prilepí sama za debnu či skalú, čo vás môže priviesť až

k šialenstvu. Stávalo sa totiž, že sa počas presúvania hrdina "lepil" na miesta, na ktoré som nechcela a naopak, keď som sa potrebovala kryť pred palbou nepriateľov, nie a nie sa schovať za určenú debnu. Druhým problémom sú zbrane, resp. ich menenie a prebýjanie. Dĺžka času výmeny zásobníka na



a poskytuje holografického dvojníka vašej postavy, ktorý slúži na odlákavanie nepriateľov.

Na výber máte tiež rozličné herné štýly. Môžete nabehnúť do oblasti a všetkých postrieľať alebo zvoliť nenápadnejší postup hrou a nepriateľov likvidovať potichu priblížením sa či svojou sniperskou puškou s tlmivom. Osobne som počas postupu hrou volila hlavne druhú možnosť, a to nenápadný pohyb po bojisku. Vďaka tomu bola hra rozhodne zaujímavejšia. Holografickú projekciu či gul'ometné hniezdo som použila v hre iba vtedy, keď mi to bolo doslova prikázané.



Umelá inteligencia v Rogue Trooper Redux nepatrí práve k tým najdokonalejším. Vždy o svojich nepriateľoch viete vopred, jednak vďaka mini mape a tiež preto, lebo vám nabehnú rovno do línie pal'by. Pokiaľ používate sniper stealth mód, hrou prejdete veľmi ľahko, keďže nepriatelia po nájdení mŕtvol zvyčajne nespustia poplach. Vďaka tomu ani nebudete mať chuť používať rozličné taktiky na likvidovanie nepriateľov, čo je škoda, pretože hra ich ponúka veľa na výber.

Rogue Trooper Redux obsahuje aj online mód. Ten sa mi však počas testovania nepodarilo vyskúšať, pretože som nenašla žiadnu hru, do ktorej by som sa mohla pripojiť. Viete si tam však vytvoriť vlastnú hru, takže si prípadne môžete dobre zahrať napríklad s partiou kamarátov. Po grafickej stránke prešla hra celkom dobrým faceliftom v porovnaní s originálnou hrou. Samozrejme, v konkurencii s dnešnými hrami nejde o žiadne vizuálne orgazmy, avšak hra vôbec nevyzerá zle. Minimálne požiadavky umožňujú spustiť hru aj na menej výkonných strojoch, v ktorých napríklad absentuje kvalitná grafická karta. O tom som sa presvedčila sama počas recenzovania, keď mi náhle prestala fungovať herná grafická karta a zostala som závislá iba od integrovanej. Hru si tak vychutnajú aj majitelia starších herných notebookov.

## Verdikt

Rogue Trooper Redux je pohodovou third-person shooter hrou, s ktorou sa môžete vrátiť späť do nostalgických čias a užiť si pár hodín zábavy počas dlhých zimných večerov. Hra však v porovnaní so súčasťou žánrovou konkurenciou zaostáva. Pokiaľ však patríte k milovníkom originálu, môžete sa tešiť na lepšie grafické spracovanie, zopár vylepšení a online mód. No nestojí to za 25 eur?

Martina Juhásová



Gunnarovi bola príliš dlhá a chvíľku trvalo, kým som si na to zvykla.

V hre sú k dispozícii aj rozličné typy granátov, no ich hádzanie nebola žiadna sláva. Niekedy sa mi podarilo odpáliť vlastnú postavu, inokedy som zbytočne vyhádzala granáty, ktoré minuli svoj cieľ, kvôli zlému systému mierenia. Ako som už v predošlých

riadkoch spomínala, k dispozícii máte počas bitky aj svojich troch pomocníkov s výnimočnými schopnosťami. Gunnara (zbraň) môžete dať do módu automatického zameriavania, či nechať ho na jednom mieste, nech slúži ako palebná veža. Bagman dokáže pretaviť bordel po nepriateľoch na novú muníciu či vylepšenia. Helm zase hackuje terminály

# The LEGO NINJAGO Movie Video Game

LEGO NINJAGO JE ZÁBAVA PRE NEĽÁROČNÝCH, KTORÁ SA VŠAK NESPOLIEHA LEN NA TO, ŽE JU „POTIAHNE“ POPULARITA FILMOVÉHO ORIGINÁLU.

Hry na motívy filmov nemajú práve ukážkové štatistiky úspešnosti. LEGO NINJAGO si v tomto ohľade zaslúži palec hore, no príliš silná fixácia na filmovú predlohu výrazne okliešťauje potenciál plastových „sympatákov“.

Aj keď je príbeh krátky a do značnej miery nekonzistentný vďaka predelovým scénam vystrihnutým priamo z filmovej predlohy, súboje s Garmadonovými légiami sú vcelku pôžitkárskou stránkou hry, ktorá často odpútala moju pozornosť od nemalých nedostatkov. Otavné dlhé načítavacie obrazovky pri presune z jednej mestskej časti do druhej sú síce kamuflovateľné len ťažko, no poklesy v snímkaní, často výrazné, v zápale rozdávaní úderov odpustiť dokážete. Samozrejme, neslávne „dropy“ v súbojových pasážach zvyknú byť, naopak, zdrojom frustrácie nejedného hráča, no v LEGO NINJAGO nič také neexistuje. Ak aj nejakým zázrakom zomriete (a hra je natoľko ľahká, že kladiem dôraz na slovo „zázrakom“) a rozpadnete sa na kúsočky plastu, o pár sekúnd ste poskladaní a znova na nohách. Určite netvrdím, že LEGO hry sú zábavou len pre nižšie vekové kategórie, no Ninjago je koncipované smiešne jednoducho, s minimálnym ohľadom na príbeh, no obrovským na zbieranie milovaných LEGO „žetónov“ (Studs), vzácných zlatých kociek a iných predmetov do rozsiahlej zbierky.

## Z filmu čo by LEGO kockou dohodil

Príbehová rovina sa až príliš často, ako kliešť, drží filmovej predlohy, čo sa však dalo predpokladať už zo samotného názvu hry: The LEGO NINJAGO Movie Video Game (uť). Cut-scény sú vyskladané z úryvkov priamo z filmu, zatiaľ čo samotné interaktívne (herné) pasáže spočívajú z prechádzania z bodu A do bodu B v niekoľkých

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4  
 Žáner: detská sci-fi lego  
 Výrobca: Travellers Tales  
 Zapožičal: Cenege

### PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavné kung-fu súboje
- + ľahký
- + humorný tón hry
- + pekné prostredie a atmosféra
- silná fixácia na filmovú predlohu
- mierne precenené

### HODNOTENIE:



kapitolách. Každá sa odohráva v inej časti mesta Ninjago, resp. v inej časti ostrova, na ktorom toto kockaté „Tokyo“ leží. Po prejdení každej kapitoly sa vám dané územie odomkne a po zvyšok hry je prístupné v tzv. „Free-play“ režime. Počítajte s tým, že pri plnení príbehu nikdy neodhalíte všetky tajomstvá danej

časti mesta či ostrova a neskôr, po získaní adekvátnych vylepšení toho-ktorého ninju, sa budete „musieť“ vrátiť – teda, aspoň za predpokladu, že budete chcieť z hry vytĺcť (doslova) maximum. Pokiaľ vás však opätovné návštevy už prejdených lokácií nelákajú a pomyselných 100 percent kompletizácie





alebo ich dizajnovými štýlmi. Každá postava síce ovláda rovnaké úder, ktoré si postupne vylepšujete pomocou špeciálnych „ninja tokenov“, no súčasne aj úplne rozdielne zbrane, čo súbojový systém príjemne spestruje. Nemal som síce pri hraní pocit, že učenie sa nových chmatov je akokoľvek vitálne a dôležité, no prečo by aj malo byť, keď si táto hra nekladie za cieľ otestovať vaše schopnosti, ale skôr vás rozptýliť po dlhom dni tým, že niečo beztriestne rozbijete. V LEGO NINJAGO je zničiteľné takmer všetko okrem budov a po prvých hodinách hrania som mal pocit, že partia mojich maskovaných spasiteľov toho zničila viac než samotný hlavný záporák Garmadon a jeho nekonečná armáda.

## Filmom šikanovaná herná adaptácia

Neustále behanie naprieč ulicami NINJAGA, skákanie po budovách, ničenie prekážok a následné skladanie zariadení nutných pre postup v hre spestruje prekvapivo veľa vecí. Samotní hrdinovia sú výreční, verní filmovej predlohe a každý ninja je navyše povahovo špecifický, od čoho sa odráža aj srdečný, ľahký humor herných protagonistov. Nedá sa povedať, že by som sa pri hraní chytil za brucho, no klamal by som, ak by som tvrdil, že mi niektorá z týchto plastových hláv neprirástla k srdcu kvôli excentrickému správaniu a sem-tam trekným poznámkam. Veľká škoda, že sa LEGO NINJAGO väčšmi neodpútalo od svojho „filmového brata“, a to nielen po príbehovej stránke. Skôr než „hernú adaptáciu“ filmu by som chcel vidieť hru „na motívy“ na čele s Lloydom a jeho veselou tínedžerskou partiou; niečo dospeljšie, čo nie je zacielené len na rodičov, ktorí sa chcú zavďačiť svojim ratoľstiam.

Prostredie hry je, našťastie, bohaté na rôzne (zničiteľné) rekvizity a nechýba ani početné zastúpenie obyvateľov Ninjaga, ktorí v panike unikajú pred Garmadonovou armádou. V režime voľnej hry (Free-play) vám niektoré NPC môžu udeliť úlohu, no tieto misie plnia charakter „chod a urob“ a okrem odmeny v podobe niektorých zo zberateľských predmetov sú nanič. Chýbať, samozrejme, nesmú ani ninja-roboty, do ktorých kokpitov vám hra taktiež umožní sadnúť si – aj keď nie nadhlo.

NINJAGO je vhodným titulom do zbierky pre občasných hráčov alebo fanúšikov LEGO tematiky, ktorým stačí slušná hrateľnosť a oddychový tón, pri ktorom prídu na iné myšlienky. Scenáristicky ide síce o ťažký podpriemer, no objavovanie pekne spracovaného ostrova rekreačným mlátením zloduchov môže byť pre mnohých perfektnou zábavou.

## Verdikt

Príjemná atmosféra, ľahký humor, zábavné, aj keď jednoduché kung-fu súboje: The LEGO NINJAGO Movie Video Game si plní účel oddychovej „hopsačky“ vcelku slušne, no názov hry hovorí za všetko. Táto kocka nespadá d'aleko od filmu.

Mário Lorenc



nie je pre vás dostatočne lákavou metou, budete sklamaní. Aj 25 eur za aktivačný kód PC verzie je veľa, no zábavné kung-fu súboje s rôznymi „kombami“ dokážu ako-tak poskytnúť adekvátny obsah – ak by ste LEGO NINJAGO kupovali primárne deťom či mladším súrodencom. Ak však máte k dispozícii len konzolu, napríklad PS4, na ktorej sme túto hru testovali, cenovka 45 eur je veľkým mínus, ktorému slabšia technická stránka hry rozhodne nepomáha.

## Najprv ničiť, až potom zachraňovať

Nenáročným hráčom ponúka táto LEGO novinka zhruba 10 až 15 hodín zábavy, čo je vcelku slušný čas, aj keď väčšinu z neho vypĺňa šantenie vo „Free-play“ v podobe zbierania herných „artefaktov“ a odomykania špeciálnych, inak neprístupných miest. Podobne ako v iných hrách zo série LEGO, aj tu si budete môcť plynulo prepínať medzi dostupnými „panáčikmi“

# Kirby Battle Royale

RADŠEJ SI CHOĎTE UPIECŤ PAMPÚCHY

Kirby bol podľa môjho názoru vždy akousi čiernou ovcou Nintendo. Hráči ho síce majú radi a je všeobecne obľúbený, no taký úspech ako Mario či Zelda nikdy nedosiahol. A pritom sa nedá povedať, že niektoré z jeho hier dnes už nie sú klasikami žánru, ako napríklad taký Kirby: Canvas Curve alebo Kirby Super Star. Aj napriek tomu však, paradoxne, nemôžeme o tomto ružovom pampúchovi hovoriť ako o nejakom t'ahúňovi predaja konzol Nintendo, kvôli ktorému by hráči strácali dych.

Hlavnou príčinou je najmä to, že s Kirbym je to ako na hojdačke. Raz je hore a raz jednoducho dole. Občas zabáva podarenými plošinovkami, inokedy nudí zbytočnými hrami. Najnovší prírastok Kirby Battle Royale pre Nintendo 3DS je, bohužiaľ, práve takou „vatovou“ hrou, bez ktorej by svet rozhodne pokračoval bez problémov ďalej. Je rovnako nepotrebný ako napríklad slabučký Metroid: Force Federation.

Na prvý pohľad sa zdá, že Kirby Battle Royale toho ponúka veľa a časom sa vám to, prekvapujúco, naozaj potvrdí. Nepotrvá však dlho a uzemní vás, že to, čoho je v tejto hre naozaj veľa, je predovšetkým fádnosť. Vyberať si môžete

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS  
Žáner: beat'em up  
Výrobca: HAL Laboratory  
Zapožičal: Conquest

## PLUSY A MÍNUSY:

- + rozmanité herné módy
- + množstvo zberateľských predmetov
- + vizuál a hudba
- hre chýba hĺbka
- rýchlo sa obohrá
- chýba 3D efekt

## HODNOTENIE:



z príbehového módu či módu Battle, v ktorom sa zúčastníte série rôznych bojových stretov a nechýbajú ani Ranked zápasy.

Príbehový mód sa síce nazýva príbehový, no príbehu je tu asi tak veľa ako alkoholu v malinovke. Hra síce v náznakoch prináša akúsi základnú dejovú premisu, no tá je

len chabým lákadlom na pokračovanie v turnajoch a posúvanie sa stále o ligu vyššie. Jedinými svetlými stránkami tejto časti hry je poradie súbojov, ktoré si môžete určovať sami a náplň jednotlivých levelov sa tiež sympaticky mení, čím vlastne na začiatku celkom zdarne odháňa nastupujúci stereotyp.

Sú to hlavne herné módy, ktoré zachraňujú hru pred definitívnym verdiktom s ešte o niečo nižšou známkou. V oblasti hratelnosti si môžete celkovo vyberať z desiatich herných štýlov odlišujúcich sa od seba hlavnou myšlienkou, z ktorých pri jednej budete musieť dokonca oprášiť malú násobilku. Tvorcom musím udeliť kredit za to, že nepoňali hru len ako bezduchú sekačku, ale skutočne sa posnažili a to sekanie aj niečím ozvláštnili.

Zatiaľ čo mód Battle Arena slúži len na to, aby ste vyzabíjali všetkých v ringu, Apple Scramble vás núti zbierať jablká a hádzať ich do jamy. Samozrejme, kto ich vyzbiera viac, vyhrá. Levely sa časom menia a naberajú stále ďalšie vychytávky, ktoré zdarne narúšajú (samozrejme, v dobrom) už naučený systém a nútia hráča prispôbovať





problém je, že sa rýchlo ohrajú, nakoľko to celé nemá príliš veľkú hĺbku. Každú z úrovní vyskúšate raz, dvakrát, možno v niektorých prípadoch aj trikrát, no potom sa začnete obzerat' po niečom hlbšom, čo by vás zabavilo na dlhšiu dobu.

Áno, Kirby Battle Royale je predovšetkým pre deti, no to neznamená, že by sme mali deti automaticky kámiť práve takýmito hrami.

Vzhľadom na to, že Kirby Battle Royale je v prvom rade sekačkou, nechýbajú rôzne odomykateľné zbrane a, dokonca, aj jednoduché kombá, ktoré si môžete počas bojov pozerat', ak by ste si ich chceli pripomenúť.

Je nutné mať ale na pamäti, že kombá sú skutočne jednoduché a ich plynulé používanie nevyžaduje extrémne náročnú prípravu. Zbraní je mnoho, od mečov, cez kopije, až po bomby, no nechýba tu ani čierna mágia, ako napríklad schopnosť premeniť sa na snehovú guľu či tornádo.

Hru si môžete zahrať aj s kamošmi v multiplayeri. Každá hra, ktorá ktorú môžete hrať s viacerými hráčmi, o niečo zvyšuje potenciál zábavy a trvácnosti, no ak je jadro hry fádne, nepomôže ani práve takáto vymoženosť. Kirby Battle Royale sa môže stať zábavnejším na krátku chvíľu, keď ho hráte s kamošmi, no nuda vás skôr či neskôr dobehne.

Ak máte radi zhromažďovanie zberateľských predmetov, odomykanie zbraní, vybavenia či podobné aktivity, Kirby by vás snáď aj mohol uspokojiť. Zbrane, čiapy pre Kirbyho či herné módy, to všetko si tu môžete odomykať vďaka minciam, ktoré získavate počas hrania.

Graficky hra neurazí a vlastne sa dá povedať, že svojím spôsobom vyzerá pekne. Nechápem ale vynechanie 3D efektu, ktorý by sa na handhelde pýšiacim sa označením 3D už v samotnom názve, aj nejak tak hodil.

Predsa len si ľudia nekupovali toto zariadenie s revolučnou možnosťou vidieť 3D efekt bez okuliarov, aby na ňom hrali hry bez podpory tohto efektu. Hudba je veselá, hravá a milá – ako to býva v každej hre s Kirbym. Obzvlášť sa do vašej hlavy zavíta hlavný motív, ktorý je náležite chytľavý.

Maroš Goč



sa novým podmienkam. Ako príklad môžeme uviesť kanóny v jablkovom móde, ktoré použijete na dopravenie jablák do podzemia.

Coin Clash, v ktorom ide o zozbieranie čo najväčšieho počtu mincí za určitý čas, obsahuje zaujímavý twist v podobe ducha, ktorého si prehadzujete medzi

sebou ako horúci zemiak. Crazy Theater ponúka rýchly sled minihier trvajúcich niekoľko sekúnd, ktoré preveria vaše reflexy, v móde Attack Riders zase môžete používať na zneškodnenie svojich protivníkov aj vozidlo.

Úrovniam a módom síce nechýba nápad, no ich najväčší

# Forza Motorsport 7

NOVÁ, LEPŠIA A, NAŠTASTIE, UŽ TAKMER ÚPLNE OPRAVENÁ

Popreháňať Hummer po okruhu obklopenom piesočnými dunami v Dubaji, vyskúšať si formuly na legendárnej trati Spa-Francorchamps, alebo zažiť zelené peklo z kokpitu bežných cestných áut v Nürburgringu. Najnovší diel zo série Forza prišiel s množstvom vylepšení a prvýkrát, okrem špeciálnej Forzy 6: Apex a Forzy Horizon 3 s otvoreným svetom, prichádza aj vo verzii pre počítače s operačným systémom Microsoft Windows.

Forza, ako herná séria, sa vždy držala určitých pravidiel. Takmer bez výnimky ponúkala dostatočný stupeň náročnosti, takže nad ňou neohrňali nosy ani profíci, zároveň však bola vždy schopná priniesť aj toľko zábavy, aby zaujala menej skúsených hráčov. Forza hry sa dali hrať ako na gamepade, tak na volante a posledných pár dielov neodstraší ani skalných fanúšikov klávesníc. Balansovanie na hrane noža medzi jazdným modelom simulátora a arkády mohlo niektorým ľuďom prekážať, ale drvivá väčšina herného osadenstva si na jedinečný pocit pri hraní Forzy rýchlo zvykla.

## Návrat domov

Forza Motorsport 7 sa z rámca pravidiel a hraníc, ktoré som načrtol v odseku vyššie, nijako nevymyká. Už pri prvom spustení je očividné, že za týmto titulom stojí štúdio, ktoré má s tvorbou pretekárskych hier dlhoročné skúsenosti. Nemožno mu odoprieť, že od samého počiatku naozaj dbá na to, aby sa hra zapáčila nielen novým hráčom, ale aby sa aj fanúšikovia, ktorí majú odjazdené predošlé diely, cítili ako doma. Familiárnosť a celku príjemný pocit, že sa vraciam k novšiemu a lepšiemu jednému z predošlých dielov, je naozaj silný – od prvých pretekov v kariére, cez navigáciu v hernom menu, až po hranie s inými hráčmi. Ak si ale myslíte, že predošlé vety sú myslené negatívne, ste na omyle. Ako sa hovorí, zvyk je železná

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: závodný  
Výrobca: Turn 10 Studios  
Zapožičal: Microsoft

### PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + obrovské množstvo áut
- + vysoká úroveň zábavy
- + prepracovaný multiplayer
- + dobrý pomer akrádovosti a simulácie
- občasné buggy
- takmer 100GB inštalácia

### HODNOTENIE:



košel'a a ľudia nemajú radi, keď sa veci menia prí rýchlo. Preto sa ani nedalo očakávať, že siedmy titul v sérii sa bude príliš odlišovať od šiesteho či piateho. Forza 7 ale ponúka dostatočné množstvo menších či väčších vylepšení, vďaka ktorým by hráči nemali mať pocit, že platia za starú šestku s novým prebalom označeným číslom sedem.

## Zábava na prvom mieste

Hráči, či už na konzolách, alebo na počítači, majú k dispozícii naozaj bohatú ponuku pretekárskych hier – arkádových aj simulačne zameraných. Forza 7 ale vždy išla svojou vlastnou cestou. Napriek tomu, že obsahuje perfektné modely reálnych áut, trati a už takmer fotorealistickú grafiku, jej ovládanie nebolo vždy úplne simulačné. Dôraz sa vždy kládol skôr na zábavu, než na nutnosť vyhýbať sa samovražedným počítačovým hráčom či potrebe reštartovať preteky po každej malej chybe. Možno aj preto je vo Forze 7 pri sólo hraní nekonečný počet flashbackov, ktoré hru vrátiť v čase, a tak získate možnosť napraviť svoje prešlápy. Práve vďaka tomu som nedostal žiadne penalizácie ani pri tom

najarogantnejšom rezaní zákrut a skracovaní okruhových. V iných hrách znamená šmyk či drift koniec úspešného závodu, zatiaľ čo vo Forze 7 je zákruta prejdená bokom v oblaku dymu len začiatkom zábavného herného večera.

## Stupeň náročnosti hrá druhé husle

Nie všetko je však vždy ružové. Ten, kto má chuť na vyšší stupeň náročnosti, si môže jednoducho zvýšiť agresivitu a skúsenosť počítačových hráčov alebo skočiť do multiplayeru, v ktorom sa pri mojom recenzovaní pohybovalo zopár naozaj akčných hráčov. Forza 7 má v ponuke viac ako 700 rôznych áut, ktoré sa dajú, samozrejme, ďalej upravovať a vylepšovať podľa predstáv hráča, ale nie sú medzi nimi až také priepastné rozdiely, ako som zažil pri iných hardcore hrách. Príjemnou a jednoducho možnosťou, vďaka ktorej si stážete alebo vylepšíte každý jeden závod, sú Forza Mods. Tie pridávajú bonusy k zárobku z pretekov, ale môžu napríklad aj vypnúť ABS alebo uzamknúť pohľad spoza volantu. Ich príchod bol spojený s menšou aférou, ktorú spomeniem neskôr,





ale ako herná mechanika sú naozaj príjemným spestrením zážitku.

## Honba za úrovňami

Žiadny hráč nemôže očakávať, že hneď po prvom spustení hry bude mať dostupné úplne všetko. Či už autá, nové pretekárske oblečenie pre hernú postavu, alebo peniaze na vylepšenia, všetko treba postupne

získavať a za každé úspešné preteky sú, samozrejme, pridelené odmeny vo forme herných kreditov a skúseností. Ďalším rozšírením systému úrovni je aj odomkykanie úrovni zberateľského skóre, ktoré znamená viac kreditov, alebo lepšie autá ako odmenu po odomknutí nových úrovni. Osobne sa mi najviac osvedčilo prejsť prvé tri sekcie sólo kariéry a následne zarábať pri



hraní s inými živými hráčmi, ale každý sa môže pustiť do Forza 7 tak, ako len chce. Niektorí ani nezapne sólo kariéru a rovno skočia do multiplayeru, iní hráči zase prejde kariéru bez toho, aby si meral sily s ostatnými hráčmi.

## VIP-Gate alias aféra s bonusovými edíciami

Samotná hra stojí takmer 70 eur. Deluxe a Ultimate edícia k tejto sume ešte pridávajú a ponúkajú bonusové autá a členstvo vo VIP klube. A práve VIP klub sa stal pre mnohých fanúšikov kameňom úrazu, vďaka ktorému si ako Microsoft, tak štúdio Turn 10 vypočulo naozaj veľkú dávku oprávnenej kritiky. VIP klub v doterajších Forza hrách totiž pre hráčov znamenal hlavne dvojnásobné odmeny za každé odjazdené preteky. Ten, komu sa nechcelo príliš "grindovať" alebo chcel mať autá a vylepšenia dostupné skôr a jednoduchšie, si preto priplatil za lepšiu verziu a tým to bolo vybavené. Forza 7 ale prišla s novým systémom Mod-ov. Tí, ktorí si za hru zaplatili 80 alebo až 100 eur, hlavne aby sa stali členmi VIP klubu, zistili, že dostali iba 25 kusov Mod-ov, ktoré zvýšili odmeny o 100%. S vydaním recenzie som z tohto dôvodu mierne váhal, nakoľko by si v pôvodnej verzii hra vybojovala o dosť nižšie hodnotenie. Našťastie, štúdio Turn 10 si vypočulo svojich fanúšikov a vzalo si kritiku k srdcu. Vďaka tomu sa systém VIP odmien vrátil do pôvodného stavu, na ktorý sú už hráči zvyknutí.

## Hranie na počítači a.k.a. BUGY

Každú hru by štúdiá najradšej vydali bez chýb vo finálnej podobe, do ktorej už nebudú musieť nikdy zasahovať a ktorá sa bude páčiť všetkým fanúšikom. Nie vždy sa to ale podarí, o tom som sa mohol presvedčiť pri hraní Forza 7 aj osobne. Tento titul sa však stále ani len nehrabe na počítačové hry, ktoré sa preslávili grafickými bugmi. Napriek tomu som nevedel, či mám plakať, alebo sa smiať, keď som polovicu pretekov v austrálskom Bathurste musel prejsť bez toho, aby som videl cestu pod kolesami či väčšinu mapy. Na dobrej nálade mi nepridalo ani občasná zamrznutie hry, ktoré sa, našťastie, nikdy nestalo v graficky náročných časoch, ale napríklad pri vyberaní odmeny za novú úroveň či pri ukladaní hry v menu. Turn 10 však poctivo vydáva nové updaty a hra je naozaj veľmi dobre optimalizovaná, takže nejde o nič, čo by malo odradiť potenciálnych záujemcov či fanúšikov pretekárskych hier.

## Zhrnutie

Forza 7 nevkročila na počítačovú scénu úplne presvedčivo. Hneď po vydaní ju trápilo ako veľké množstvo bugov, tak aj aféra s VIP verziami. Hráči s VIP kontom už ale môžu byť spokojní a bugov s každým novým updatom ubúda. Čo je na Forze 7 najlepšie, je jej schopnosť oslaviť naozaj široké spektrum hráčov a je takmer isté, že si pri nej užije zábavu každý typ hráča. So zaujímavou sólo kariérou, naozaj funkčným multiplayerom, obrovským množstvom áut a dostatočným počtom tratí je Forza 7 nutnou výbavou každého milovníka pretekárskych hier.

Daniel Paulini

# The Evil Within 2

POŠKODENÁ MYSEĽ V POŠKODENOM SVETE

**Evil Within bola, nepochybne, hra s veľkým potenciálom. Dokonca by som povedal, že bola skvelá, no ako sa zvykne v anglickom jazyku hovoriť: „Rough around the edges.“ Niektoré aspekty boli síce nedotiahnuté, ale prvotná myšlienka stačila na to, aby jej hráči odpustili drobné nedostatky. A práve preto existujú pokračovania. Všetko sa vypiluje, zdokonaľí a hráč dostane lepšiu hru s rovnakou víziou. Presne taká je dvojka.**

Sebastian Castellanos a jeho utrápená myseľ sú opäť v centre diania. Prenasledovaný myšlienkami na smrť svojej manželky a dcéry sa po udalostiach v prvom diele utápa v alkohole. V tomto duševnom rozpoležení si ho nájde organizácia Mobius (niečo ako Umbrella corp. v sérii Resident Evil s trochou iluminátskych konšpirácií). Zariadenie STEM, ktoré vyvinuli, dokáže dať ľuďstvu jednotné vedomie, no, samozrejme, niečo sa musí pokaziť – jeho dcéra sa totiž nájde práve v tomto zariadení. Motivácia je teda jasná, cesta je však strastiplnejšia, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Autori sa snažili vytvoriť zaujímavý svet, čo sa im do veľkej miery podarilo, a to bez ohľadu na to, že príbeh a všetky veľké zvraty sú veľmi predvídateľné. No práve jeho jednoduchosť a priamočiarosť umožňujú vyniknúť vzťah medzi hlavnou postavou, ktorá musí bojovať nielen s fyzickými monštrami vo virtuálnom Matrix like svete, ale aj s tými v jeho hlave a vedľajšími postavami, ktoré len v príbehu posúvajú hlavnú postavu ďalej. To isté platí aj pre antagonistov, ktorí namiesto komplexnosti predstavujú iba prekážku na ceste za cieľom.

Hrateľnosť v prvom diele často trpela nevyváženosťou a niekedy ani autori nevedeli, či chcú mať hororovú alebo akčnú hru, čo vyústilo do

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: third person  
strieľačka

Výrobca: Tango  
Gameworks

Zapožičal: Cenega

## PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť a manažovanie zdrojov
- + výborný vizuálny dizajn
- + variabilita hrateľnosti
- predvídateľný príbeh
- bugy

## HODNOTENIE:



horskej dráhy, kde sa atmosféra a štýl gameplayu striedali príliš často a výrazne. Toto hre teda určite neprospelo. V pokračovaní sa autori snažili a do veľkej miery sa im aj podarilo vytvoriť zlatú strednú cestu, ktorá sa síce mení spolu s náročnosťou hry, no má jednotnú identitu,

ktorú nasleduje počas celej hernej doby. Hráč nie je nesmrteľnou silou v mori monštrí, je maličkou a nie veľmi agilnou postavou, ktorá nemá pri sebe dostatočný počet nábojov, a tak sa jeho kamarátom stáva stealth postup a vyhýbanie sa konfliktom. Hlavná postava obkolesená hromadou nepriateľov padá veľmi





ostáva stále zábavná, no na druhej strane sa trochu hororovej klaustrofóbie vyparilo a nepodarilo sa ju vrátiť ani inými aspektmi, bez ohľadu na odolnosť monštier. Hororovosť je viac nahradená psychologickými hrami, čo sa na jednej strane skvelo napája na príbehovú časť hry a na témy, ktorým sa autori venujú, na druhej strane poskytuje rôznorodosť v hrateľnosti prostredníctvom rôznych pasáží, ktoré znižujú dobu hrateľnosti.



Vďaka tomu je hra veľmi zaujímavá od začiatku až do konca. Variácia nepriateľov, zmeny v hrateľnosti, správny dôraz na manažovanie všetkých aspektov a progres postavy a výbavy zaručuje, že počas 12 hodín hrania sa nebudete nudiť, nehovoriac o prípadnom znovuhraní v New Game+. Otravné aspekty, ako napríklad pálenie mŕtvol z jednotky, boli zrušené kvôli zvýšeniu priamočiarosti a autori tak mali možnosť venovať sa dôležitým herným mechanikám a hlavne ich dotiahnuť takmer k dokonalosti. Jednoznačne môžeme povedať, že autori sa vyšantili po stránke vizuálu a dizajnu. Engine preskočil od minulého dielu jednu generáciu, čo vidíme nielen po technickej stránke, ale aj na dizajne monštier a vlastne všetkého, na čo sa v hre pozeráte. To isté platí aj o skvelom audiodizajne a výbornom soundtracku. Technické vylepšenia zabezpečili aj to, že konzoloví hráči konečne nemusia trpieť gameplay v 20FPS ako v prvom diele. Bohužiaľ, ani tejto hre sa nevyhlo zopár bugov, nie sú však natoľko závažné, aby by ste si kúpu rozmysleli.

## Verdikt

Evil Within 2 je presne také pokračovanie, aké si pri slove pokračovanie predstavíme. Všetko zbytočné bolo vyhodnené, všetko nedokončené bolo zlepšené a výsledkom je hra, ktorá je viac zameraná na svoje silné stránky v podobe atmosféry a výbornej hrateľnosti s dôrazom na manažovanie zdrojov.

*Dominik Farkaš*



Ľahko k zemi aj na nízkom stupni náročnosti. Preto je vylepšovanie vašich vlastností a výbavy veľmi dôležitým prvkom. Koliduje však s faktom, že na to potrebujete Green gel, ktorý dostanete iba zo zabitých nepriateľov. Kvôli dôrazu na manažovanie zdrojov a taktickému premýšľaniu sa to však nedá vždy splniť. Prostredie hry sa zmenilo na zaujímavý hybrid medzi lineárnou

a open world hrou. Tu je jeden hub v podobe mestečka, ktoré je obsadené monštrami a zároveň sa v ňom nachádzajú všetky NPC postavy, schopné poskytnúť vám vedľajšie misie. Je to však niečo, čo môže vypáliť dvoma smermi, a to sa deje aj tu. Na jednej strane je to riešené výborne, nakoľko tento hub sa postupom hry mení, menia sa aj nepriatelia, a teda hrateľnosť

# Dungeons 3

AKÉ JE TO STÁŤ NA STRANE ZLA?

Pamätáte sa ešte na starý dobrý Dungeon Keeper, že áno? Ak nie, nezúfajte, pretože hra Dungeons 3 vás preniesie späť do doby jeho najväčšej slávy a určite vám ho pripomenie. Či je však Dungeons 3 aspoň taká dobrá, ako spomínaná klasika, sa dozviete v tejto recenzii, ktorá si najnovšiu hru zo série Dungeons vzala na mušku.

## Pánom zla sa chcem stať ja!

Pravdupovediac, do recenzovania Dungeons 3 som sa púšťal skepticky a vlastne som ani nečakal, že by mi mohla táto hra byť niečím prínosná. Je pravdou, že jeho predchodcu – Dungeons 2 mám vo svojej hernej knižnici, no nikdy som tejto hre nevenoval veľa pozornosti a zostala mi na zozname hier, ktoré by som si veľmi rád zahral, no nenašiel som si čas. To všetko sa však zmenilo, keď sa mi do rúk dostalo tretie pokračovanie hry a práve to mi celý pohľad na túto sériu zmenilo. A nie len preto, že som veľkým fanúšikom Dungeons Keeper, ale najmä preto, že táto hra v sebe ukrýva akési zaujímavé kúzlo.

<https://www.youtube.com/watch?v=g-Z9aCYLmAg>

## Tutoriál je základ

Hra ponúka relatívne dlhý a neskromný tutoriál, ktorým by si mal prejsť každý hráč. Na jednej strane je veľmi dobre spracovaný a prináša už v tomto ranom štádiu hry poriadnu dávku humoru a vtipov, na strane druhej mám však pocit, že sa mohol urobiť aj o malý kúsok lepšie. Dostanete veľmi veľa informácií, ktoré využijete až v neskoršom štádiu, a tak sa stane, že ak si spustíte kampaň, budete mať problém rozpamätať sa, ako sa čo robí. Hra je ale pomerne intuitívna a okrem menších chýb v UI prídete na veľkú časť vecí aj bez tutoriálu, no poriadne sa pri

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: stratégia  
Výrobca: Realmforge Studios  
Zapožičal: Comgad

### PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + humor
- + príjemný príbeh
- + závan nostalgie
- hra pre viacerých hráčov
- hra a UI hry sú miestami chaotické
- občasné bugy po vypadnutí zvuku

### HODNOTENIE:



tom natrápate. Celý systém hry sa môže zdať nenáročný, opak je však pravdou. Spočiatku budete v technologickom strome skúmať rôzne vylepšenia, budovy a podobne. Tie majú hodnotu zdrojov, ktoré dostávate napríklad tak, že v dungeone narazíte na zlatú žilu a vaši poskokovia následne to zlato vyt'ážia.

To sa však môže ľahko minúť a vy si budete musieť nájsť novú zlatú žilu. Aby to nebolo jednoduché, niektoré príšery, ktoré sú ochotné bojovať po vašom boku, budú k svojmu prežitiu potrebovať aj jedlo a spánok. Ak ho budú mať nedostatok, začnú protestovať, ba dokonca vstúpia do ostrého štrajku. Niekedy



s príšerami a plniť príbehové úlohy či obsadzovať miesta, na ktorých sa t'žia suroviny. Možností je veľa, kampaň je pomerne zaujímavá, rôznorodá a pútavá, a tak sa niekedy naozaj nebudete vedieť od hry odtrhnúť.

### Príbeh má všetko, čo by mal mať

Čo sa tvorcom v hre vydarilo, je určite skvelý príbeh s množstvom postáv, zápletek a vtipných scén. Celý dej sa sústreďuje okolo temnej elfky Thalji, ktorá je vo vnútri síce dobrá, no v jej srdci drieme aj zlo. Túto poruchu osobnosti počas hry dáva jasne najavo, a tak sa z nevinného dievčatka razom stane diabol, ktorý by vás najradšej prepilil na polovicu, zapálil a naservíroval démonom na večeru.

Grafické spracovanie hry tak trochu pripomína starý dobrý Warcraft 3, avšak v nádhernom kabáte textúr s vysokým rozlíšením. Animácie postáv sú prvotriedne, aj keď trošičku ruší animácia ruky, ktorá sa stále zakráda za kurzorom a má predstavovať vás – pána zla. Zvukové a hudobné spracovanie je tiež zvládnuté na jednotku, no párkrát ma prekvapila chyba v podobe vypadnutia zvuku. Túto chybičku krásy, žiaľ, vyriešil len reštart hry.

### Multiplayer – malá pridaná hodnota

K dispozícii máte aj možnosť vybrať si hru pre viacerých hráčov, ktorá je príjemným sprestrením. Vidieť však, že sa tvorcovia zamerali najmä na príbehovú časť, pretože hra pre viacerých hráčov je na jednej strane fajn, ale nie je príliš prepracovaná. Nájdete tu duel, v ktorom sa protihráč vyhladá automaticky sám, no hru si môžete vytvoriť aj sami. Tu nájdete režimy pre 2, 3 a 4 hráčov a dve mapy. Do takejto hry môžete potom pomocou identifikačného čísla pozvať kamarátov, s ktorými by ste si radi zahrali. Čo však azda poteší, je možnosť hrať kampaň v kooperácii s kamarátom, a tak si spoločne môžete prejsť príbeh či zasmiať sa na vtipoch.

### Verdikt

Dungeons 3 je hra, ktorá nadchne najmä pamätníkov a milovníkov predchádzajúceho dielu, no i hráčov, ktorí vyrastali na Dungeons Keeper. Nájdete v nej kopec srandy, príjemného humoru, krásnu a neprehnanú grafiku a navyše, príbehová časť hry je relatívne zábavná. Niektoré chyby v hre trochu zamrzia, ale nech ich vezme čert! Táto hra je proste výborná!

Lubomír Čelár



sa to vyrieši niekoľkými fackami, no väčšinou im ich požiadavky budete musieť nakoniec aj tak splniť. Ste predsa ten najlepší zamestnávateľ v sfére zla, no nie? Navyše, príšery nebudú pracovať zadarmo (kde by sme to boli?) a vyžadujú aj výplatu, ktorú im musíte vyplácať.

A aby to už vôbec nebolo také ľahké, do dungeonu sa z času na

čas vyberú rôzni hrdinovia a vy ho budete musieť pred nimi ochrániť. V strede svojho brlohu nájdete „Srdce dungeonu“ a pokiaľ vám ho zničia – skončili ste. Preto je dobré si v zálohe nechať nejaké jednotky na obranu. Obraňovať dungeon však smiete aj pomocou rôznych pascí a nástrah, alebo prostredníctvom kúziel. Z dungeonu môžete na povrch vysielat' hrdinov

# FIFA 18

HUNTEROV NÁVRAT V POMALŠOM TEMPE

Futbalová séria FIFA je tu s nami už od roku 1993 a každým ďalším ročníkom je vyšperkovanější a dokonalejší. Zatiaľ čo v časoch dávno minulých sa možno každý nový ročník zreteľne odlišoval od svojho predchodcu, posun tých aktuálnych vsádza na veľa malých detailov. V konečnom dôsledku je každá nová FIFA jedinečná a výnimkou nie je ani aktuálny ročník.

Opäť vsádza na veci overené, ktorými sú jednoznačne Football Ultimate Team a režim Cesta: Hunterov návrat, v ktorom sa ujmete roly fiktívneho futbalistu Alexa Huntera. V zásade pokračuje Hunterov príbeh tam, kde minulý rok skončil, takže sa pripravte na množstvo dialógov, v ktorých budete rozhodovať o svojom budúcom osude.



## Známe režimy

Čakajú na vás tréningové zápasy, ktoré budú okorenené priateľskými, ale aj ligovými šlágrami. Pribudla možnosť zmeniť Alexov vzhľad a nebudú chýbať ani najrôznejšie výzvy, ktoré otestujú vašu šikovnosť na trávniku. Vašou úlohou bude zažiť v čo najlepšom svetle a postupom času možno stáť v zápase po boku aj takej hviezdy, akou je, nepochybne, Cristiano Ronaldo, ktorý zdobí obal aktuálneho ročníka futbalovej hry z dielne EA.

Futball Ultimate Team prakticky neponúka žiadne významné zmeny, takže opäť sa bude všetko točiť okolo futbalových kartičiek a budovania vysnívaného tímu. Výnimku tvoria

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4  
Žáner: šport  
openworld RPG  
Výrobca: EA Romania  
Zapožičal: Ceneqa

### PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá hrateľnosť
- + pokračovanie príbehu Alexa Huntera
- + zase o niečo reálnejší futbal
- prelínanie modelov
- komentátori

### HODNOTENIE:



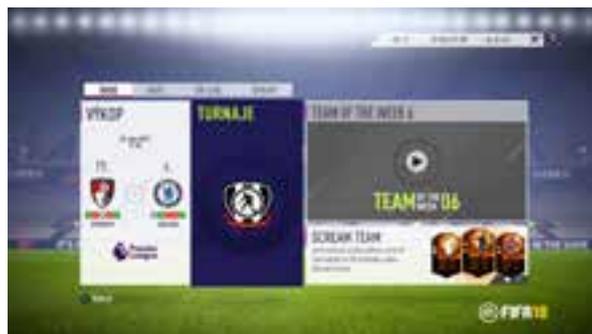
azda len denné výzvy, ktoré obohacujú perfektne fungujúci režim FUT.

## Pomalšie tempo

Čo však jasne bije do očí, je rýchlosť samotnej hry. FIFA 18 sa orientuje na

pomalšiu hru, pričom toto tempo má navodiť pocit ešte reálnejšieho virtuálneho futbalu. Vaše akcie by vďaka tomu mali byť omnoho prepracovanější a obrana dômyselnejšia. Aj umelá inteligencia zaznamenala svoje úpravy, ktoré sú dôsledkom pomalšieho tempa hry, pričom na najvyššom stupni náročnosti sa





pot hráčov, ich účesy či dresy, sú takmer ako živé. Výnimkou nie sú ani štadióny, tie akoby z oka vypadli svojim originálom. Skvelému vizuálu sekunduje aj zvukový sprievod a hudba. Jediné, čo by asi skutočne potrebovalo zmenu, sú komentátori. Ich oneskorené reakcie a monotónne hlasy sú už jednoducho otrepané.



Veľkým plusom oproti konkurencii zo stajne Konami sú nepochybne licencie. Série FIFA je v tomto smere neohrozenou jednotkou a nie je to inak ani v aktuálnom ročníku. Opäť však musíme zabudnúť na našu ligu, prípadne i na tú českú. Pokiaľ ide o našich susedov, malou náplast'ou môže byť Sparta Praha, takže aspoň niečo.

Avšak ani FIFA 18 nezabúda na kompletnú českú verziu textov, čo v príbehovom režime poteší minimálne tých menej jazykovo zdatných.



## Verdikt

FIFA 18 je v podstate presne taká, akú by ste čakali. Nekoná sa žiadna revolúcia, no minimálne vďaka režimom Cesty a Futball Ultimate Team-u, technickému spracovaniu, licenciám a pomalšiemu tempu hry je to zas o niečo vyšperkovanější futbalový simulátor, ktorý vás bude baviť, ale aj trápiť počas celého roka.

*Ján Schneider*



zapotí aj ostrieľaný profesionál. Určite však potešia obrovské možnosti nastavenia v rámci vášho skillu, takže postupným zvyšovaním náročnosti cibríte svoje schopnosti.

## Takmer dokonalý vizuál

Pokiaľ ide o technické spracovanie, niet tu čo vyčítať. Engine Frostbite je zárukou

kvality a v porovnaní s minulým ročníkom značne posúva svoje hranice. Pohyby a jednotlivé animácie sú o niečo živšie a vo výsledku tak dosiahnete takmer dokonalý zážitok. Čo však musím v určitých momentoch hry, takže dosť často spozorujete ruku či nohu v spoluhráčovom tele. Ostatné veci, ako napríklad

# Horizon Zero Dawn The Frozen Wilds DLC

ZIMA SA BLÍŽI

Prvé oficiálne DLC do hry Horizon: Zero Dawn je na svete. Tentoraz sa vydáme do zamrznutej časti sveta, kde nás bude čakať sneh, mráz, rozličné stroje, nový príbeh a nové zaujímavé skutočnosti, ktoré nám v pôvodnej hre trochu chýbali. Ste zvedaví, aké je najnovšie DLC a či sa za tých pár eur jeho kúpa naozaj oplatí? Čítajte ďalej!



## Daemon robí neporiadok

Ak ste hrali pôvodnú hru, istotne mi dáte za pravdu, že svet plný vraždiacich strojov bol naozaj úchvatný. Stroje boli rozhodne silné a vy ste sa stali skutočným lovcem, ktorý musel trpezlivo vyčkávať na tú najlepšiu príležitosť, aby svoju obeť dostal čo najsofistikovanejším spôsobom. Hra priniesla mnoho hodín zábavy a naozaj perfektný príbeh, ktorý si žiadal pokračovanie ako sol'.

O tom, že DLC do hry príde, nikto nepochyboval, preto sa naň všetci tešili a túžobne očakávali jeho príchod. V novom rozšírení (ako už názov hry napovedá) sa dostaneme do zasneženej krajiny, v ktorej okrem strojov vládne aj krutý mráz a ľudom sťažujú život nel'útočné fujavice.



DLC je koncipované tak, aby ste sa doňho dostali iba vtedy, ak sa nachádzate na vyššej úrovni. Teda, môžete sa, samozrejme, pokúsiť

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčná

openworld RPG

Výrobca: Guerrilla Games

Zapožičal: SONY

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dokonalý svet obohatený o ďalšie novinky
- + vylepšený vizuál
- + nový príbeh
- + cena
- + sneh a zima
- + doba hrateľnosti okolo 12 hodín
- nový strom schopností je vágny
- v hre mohli byť viac unikátnych nepriateľských strojov
- menej vedľajších úloh

### HODNOTENIE:



dostať sa tam aj z nižšej úrovne, ale svoje rozhodnutie trpkou oľutujete. V podstate, ak sa sem chcete vydať, odporúčam vám mať prejdenu pôvodnú hru, keďže nepriatelia v DLC nie sú žiadne „bēčka“. V DLC sa dostávame k severskému kmeňu Banukov, ktorí majú pomerne závažný problém, a to Deamona. A

hádajte správne – vašou úlohou bude pomôcť im a s Daemonom sa porátať ručne-stručne.

## Noví nepriatelia – nové problémy

Okrem nového úhlavného nepriateľa pribudli do hry aj nové stroje, ako napríklad Scorcher (z



schopní z chrbta stroja zariadiť veci, kvôli ktorým by ste inak museli zo stroja zísť a podobne. Tento strom je síce zaujímavý, no neprináša do hry nič, kvôli čomu by ste si zaumienili, že tento strom prostre musíte mať. Navyše, ak ste v hre nepoužívali mounť často, budete sklamaní, pretože tie najlepšie schopnosti z tohto stromu sa viažu práve naňho.

### Tá hra vyzerá opäť lepšie!

Ak ste si pôvodnú hru pamätali vďaka jej krásnej grafickej stránke, nové DLC sa vryje do vašej pamäti ešte hlbšie. Prostredie je naozaj úchvatne spracované do toho najmenšieho detailu. Ak ste radi obdivovali zničený starý svet, poteší vás, že aj tu opäť narazíte na lokality, ktoré ho pripomínajú. Navyše, ak radi používate fotorežim, potom vás určite potešia nové pózy, ktoré sa Aloy naučila. Jednoducho povedané – vizuálne spracovanie si zaslúži veľkú jednotku s hviezdíčkou.

### Verdikt

Nové DLC ukázkovo prináša to, čo všetci od DLC do hier očakávajú. Ak ste milovali pôvodnú hru, toto DLC budete milovať ešte viac. A ak patríte do skupiny hráčov, ktorí túto hru ešte nehrali, vedzte, že už len kvôli tomuto DLC by ste si celú hru mali zahrať. Hoci rozšírenie obsahuje niekoľko chybičiek krásy, aj tak je čím ďalej tým viac majiteľom PlayStation 4 čo závidieť.

Lubomír Čelár

ktorého padá mínomet), Frostclaw či veže, ktoré dokážu poškodené nepriateľské stroje opravovať. Práve tieto veže vám mnohokrát spôsobujú nepríjemnosti a vy budete hľadať cestičku, ako sa k nim dostať bez toho, aby ste vzbudili pozornosť. Do toho sa v DLC vyskytnú aj Daemonické stroje (v podstate ide o pôvodné stroje), ktoré majú zvýšené zdravie, útočné poškodenie a celkovo je väčší problém zneškodniť ich. Síce sa môže na prvý pohľad zdať, že tu nájdeme kopec nových strojov, no prevažujú

najmä Daemonické nepriatelie, čo môže byť pre niekoho sklamaním.

Nové rozšírenie ponúka aj nový strom schopností nazvaný Traveller, vďaka ktorému unesiete napríklad viac materiálu, budete



# Synology DiskStation Manager

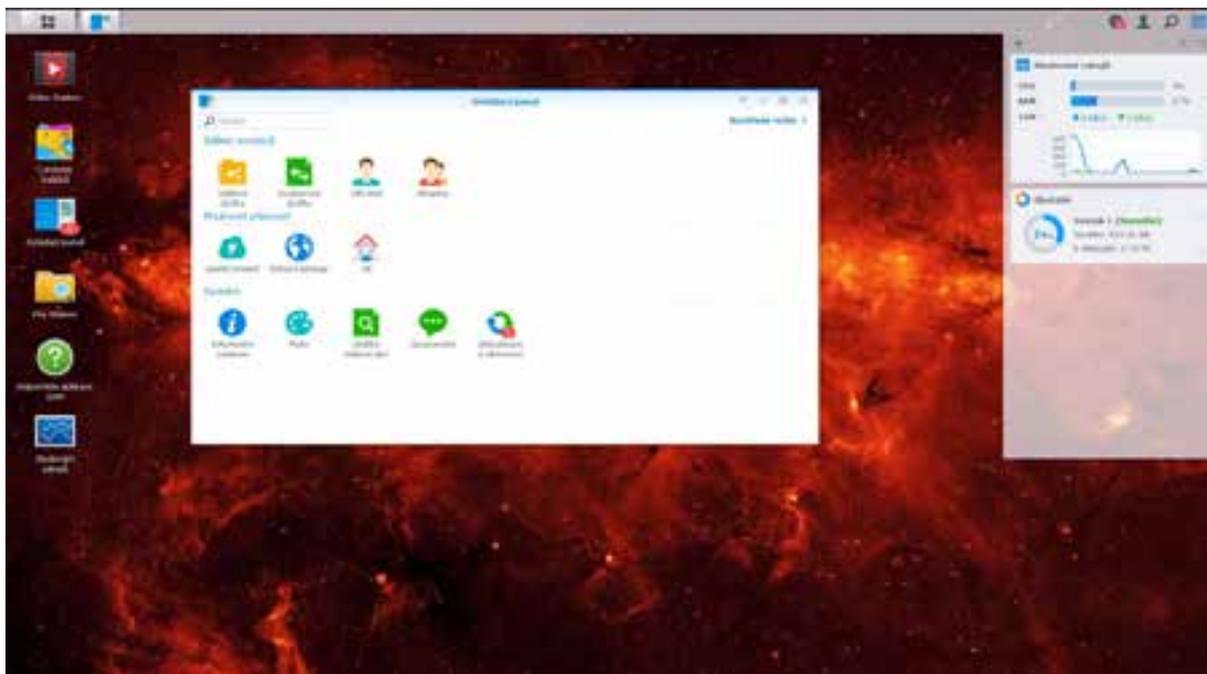
Všetka potrebná funkcionálnosť pre bežných používateľov aj profesionálov



## PLUSY A MÍNUSY:

- + veľmi jednoduché a ľahko naučiteľné ovládanie
- + spraví z bežného NAS zariadenia oveľa viac
- + skvelé možnosti nastavenia prístupu a povolení
- + rovnaký softvér na súkromných aj firemných zariadeniach
- + mobilné aplikácie s podporou Android, iOS aj Microsoft Phone
- + vysoká bezpečnosť prostredníctvom šifrovania a rýchlosť vďaka Btrfs systému

- nič



**V redakcii sme už mali na otestovanie či priamo denne využívame viacero inteligentných domácich úložísk, ktoré sú tiež známe pod menom NAS (Network Attached Storage). Tie najkvalitnejšie kúsky boli doposiaľ bez výnimky od spoločnosti Synology a hoci je pri NAS zariadeniach dôležitý aj hardvér a použité disky, oveľa väčšiu rolu hrá hlavne z dlhodobého hľadiska jednoduchosť a použiteľnosť softvéru. Práve preto sme sa pozreli na funkcionálnosť, výhody a potenciálne chybičky systému Synology DSM vo verzii 6.1 a na novinky v pripravovanej verzii 6.2 Beta.**

Hlavnou funkciou NAS zariadení vždy bolo a aj v dohľadnej budúcnosti ešte určite bude hlavne zálohovanie dôležitých súborov.

Či už ide o firemné zmluvy, fotky z rodinných dovolení alebo hudobnú a filmovú knižnicu, na NAS-ká si môže používateľ

nahráť čo len chce a pri správnom používaní budú súbory v bezpečí. Moderné úložiská už ale neponúkajú obyčajnú redundanciu v prípade zlyhania disku či dvoch alebo dostupnosť doma uložených dát z celého sveta.

Stále viac cenovo dostupnejších NAS riešení prichádza s funkcionálnosťou, ktorá dokáže uláhať život, zjednodušiť starostlivosť o dáta či znížiť až

odstrániť akékoľvek riziko ich straty. Je dôležité si uvedomiť, že pri moderných NAS zariadeniach neplatí zákazník často väčší obnos peňazí za všednú skrinku, do ktorej ešte musí prikúpiť disky, ale platí za všetku funkcionálnosť, stabilitu a zákaznícku podporu, ktorú renomované spoločnosti ponúkajú a plánujú ponúkať.

Pri Synology zariadeniach je práve inovácia ponúkaného



## File Station



v poradí oblúbenosti asi File Station, Photo Station, Video Station, Audio Station a Download Station. Pod'me sa na ne pozriet trochu bližšie.

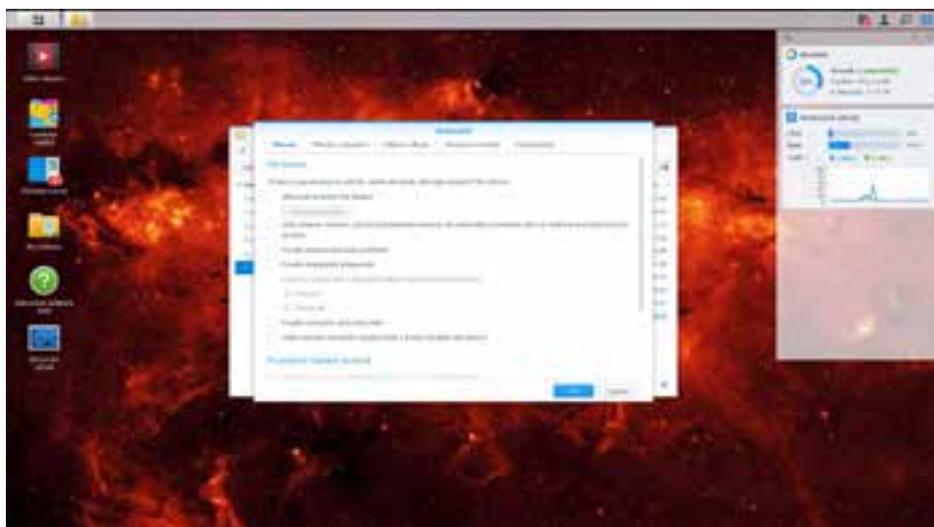
**File Station** – Táto aplikácia je asi základným kameňom všetkých Synology NAS zariadení a je dostupná okamžite po prvom spustení. Jej hlavnou úlohou je fungovať ako prehľadný prieskumník všetkých súborov a v rámci kopírovania, presúvania, či mazania súborov v ňom strávi používateľ väčšinu času. Vzhľadom sa príliš neodlišuje od prieskumníkov, na aké môžu byť zvyknutí používatelia operačných systémov Microsoft Windows alebo aj MacOS, ale ponúka viacero výhod. Okrem možnosti jednoducho a priamo v aplikácii nastaviť dostupnosť

softvéru a záruka stability to, za čo si hlavne zákazník platí.

## Hlavná funkcionlita

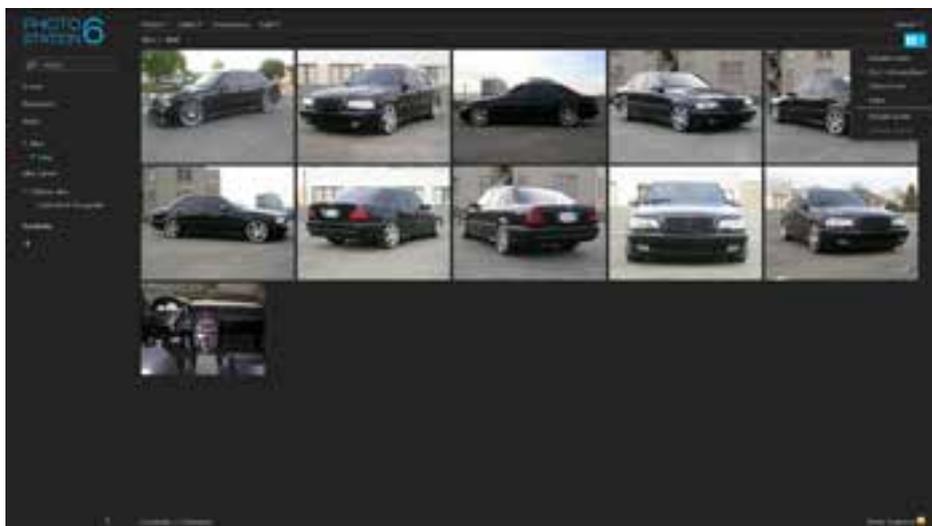
Kto už s NAS zariadeniami od Synology pracoval alebo čítal naše recenzie, už určite vie, že hlavným hnacím motorom celého Synology ekosystému je DiskStation Manager, operačný systém na báze Linuxu zobrazovaný na pripojených zariadeniach vo webovom rozhraní, pod ktorým bežia všetky balíky a aplikácie.

Pred priblížením schopností a možností balíkov ale musíme spomenúť naozaj rýchle univerzálne vyhladávanie. Samozrejme, pred jeho plnou funkčnosťou sa musia všetky súbory a priečinky na NAS zariadení indexovať, ale po úspešnom preskenovaní systému je vyhladávanie



svižnejšie ako na normálnych počítačoch. A teraz už k hlavným aplikáciám. Tými najpoužívanejšími sú

všetkých súborov podľa špecifických pravidiel je kopírovanie alebo presúvanie súborov oveľa rýchlejšie ako na bežných počítačoch, a to vďaka použitiu diskového formátu Btrfs. Takisto je možné obmedziť rýchlosti, akými môžu byť špecifické súbory stahované, čo sa určite hodí pri ďalších funkciách Synology DSM ako Download Station.



## Photo Station

**Photo Station** – Tento stiahnutelný balík sa určite hodí každému domácomu používateľovi, ale je, samozrejme, využiteľný aj pre firemné účely. Akonáhle na Synology NASko nahráte priečinky s fotkami, Photo Station sa postará o vytvorenie albumov podľa názvov priečinkov. Tam ale šikovnosť tejto aplikácie nekončí. Photo Station zvládne roztriediť fotky podľa dátumov či metadát ako poloha či štítky, zobrazí miniatúry a zvládne aj prehrať videá, ktoré mohli byť nakrútené fotákom

## Download Station

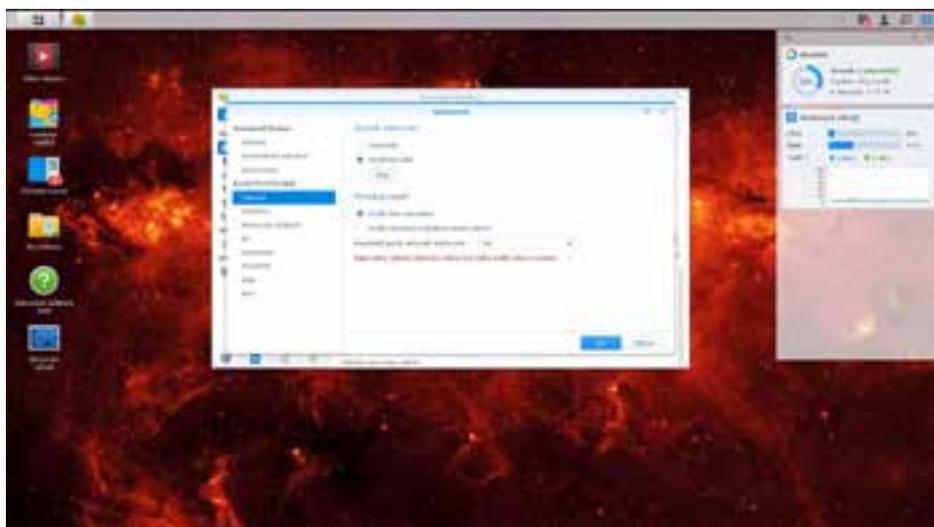


informácie o filmoch či seriáloch a zobrazit' ich prehľad. Podporuje aj vkladanie tituliek či ich automatické sťahovanie zo stránok.

**Audio Station** - Popri filmoch a fotkách, samozrejme, netreba zabúdať na hudbu, ktorá je veľmi dôležitou súčasťou života mnohých ľudí. Audio Station je podobne schopná aj čo sa týka katalogizovania a zobrazovania informácií o skladbách z internetu ako predošlé dva balíky. Skladby sa dajú filtrovať podľa priečinkov, umelcov, albumov či žánru, vďaka čomu je navigácia naozaj jednoduchá. Navyše si vie Audio Station automaticky stiahnuť texty, takže si svoje obľúbené skladby môžu majitelia Synology veľmi jednoducho aj zaspievať a nielen hmkat melódie. A vďaka kompatibiliti

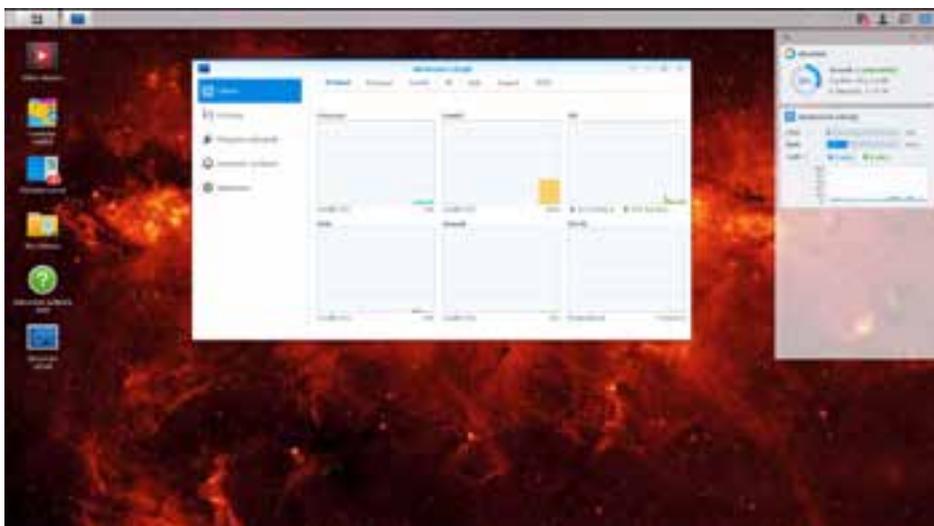
či mobilom. Samozrejmosťou je aj možnosť nastaviť dostupnosť každého priečinku alebo fotky pre iných používateľov a blogerov či blogerky poteší aj zakomponovanie podpory jednoduchého exportovania obrázkov pre použitie v systéme WordPress.

**Video Station** - To, čo pre fotky znamená Photo Station, ponúka Video Station pre filmy a videá. No katalogizovanie a prehľadnosť nie sú jedinou funkciou tohoto balíka. Naozaj použiteľná je možnosť filmy a videá s pomocou Video Station prehrávať. Nielen priamo na počítači, ale je možné nastaviť streamovanie na podporované prehrávače na lokálnej sieti alebo aj mimo domova. Spustiť si z NAS-ka uložený film cez AirPlay, Chromecast či dokonca KODI box je cez Video Station naozaj jednoduché. Takisto používatelia určite ocenia aj



možnosť nastaviť rodičovskú poistku na niektoré filmy či seriály. Video Station je dokonca schopná načítať z internetu

so softvérom ShoutCast si dokonca vďaka Audio Station možno vypočúť takmer akékoľvek internetové rádio.



## Resource monitor

**Download Station** - V neposlednom rade je dôležitou súčasťou možnosť sťahovať vďaka Synology NAS súbory z internetu, čím odľahčujú od práce samotné používateľské počítače. Download Station zvládne sťahovať súbory cez všetky najrozšírenejšie protokoly, ako sú HTTP, FTP, torrent a newsgroup. Pri každej forme sťahovania sú na výber, samozrejme, všetky funkcie, ktoré k danému typu prenosu patria, a to od bezpečnostných nastavení, cez možnosti obmedzenia rýchlostí až po povolenia, kto môže kam a odkiaľ sťahovať.

**Mobilné aplikácie** - Takmer každá aplikácia či rozšírenie Synology zariadení má svoju verziu aj na mobilných

## Video Station

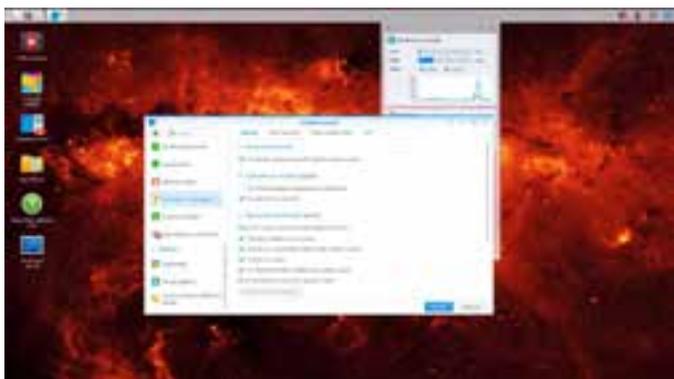


zariadeniach. Stačí si v Play Store, App Store alebo dokonca Microsoft Store vyhľadať Synology a okamžite si môžete stiahnuť aplikácie, ktoré vám môžu pomôcť spravovať vaše NAS zariadenia na diaľku alebo pracovať so súbormi na nich uloženými. Streamovať na svoj mobil seriál, ktorý máte doma, skvelý playlist skladieb, ktorý ste si vytvorili pred odchodom z kancelárie, alebo kontrolovať kamery pripojené na vaše NAS zariadenie. Často sa hovorí, že budúcnosť je už tu, ale málokto by čakal, že je tak jednoducho dostupná. Okrem už spomenutých rozšírení ponúka DSM 6.1 aj svoj vlastný balík kancelárskych programov pod názvom Office. Či už ide o tvorbu dokumentov alebo tabuliek, všetko zvládnete priamo na zariadení a môžete tak na svojich projektoch pracovať z viacerých miest, či už doma, v kancelárii alebo aj na opačnom konci sveta.

## Rozšírené možnosti

Synology DSM ale, samozrejme, neponúka len „bežnú“ funkcionálnu, akokoľvek už môže byť tá samotná zaujímavou. Skúsenejší používatelia doma či profesionáli používajúci riešenia od Synology vo firemnom prostredí očakávajú rozšírené možnosti a ani tam DSM 6.1 nesklame. Ako základ poslúži prepracovaný systém monitorovania, ktorý v spolupráci s logovaním údajov a zmien dokáže odhaliť potenciálne problémy alebo previnenia zo strany iných používateľov.

**Resource monitor** - Dokáže zobraziť prehľadný zoznam s informáciami o bežiacich aplikáciách, pripojených používateľoch či využití systému. S ním spolupracujú Performance Alarm, ktorý po správnom nastavení dokáže upozorniť administrátora či majiteľa zariadenia na prípadné problémy, od upozornenia na zlyhanie zálohy, disk blížiaci sa svojej kapacite, vypadnutie záložných zdrojov



napätia, až po zmeny používateľských hesiel. Najjednoduchšie je zasielanie týchto upozornení na email, ale DSM zvláda aj Push notifikácie do mobilnej aplikácie či po prepojení s poskytovateľom mobilného pokrytia zasielanie SMS správ.

### Zápis záznamov a Log Center -

V Synology DSM sú automaticky zaznamenávané zmeny či akcie, ktoré sa na zariadení udejú. V základnej funkcionálite sa dá zobrazit' graf posledných 50 záznamov a prehliadanie do minulosti, no po nainštalovaní rozšírenia Log center je možné všetky záznamy ukladať v HTML či CSV formáte, nastaviť ich archiváciu po dosiahnutí určitej veľkosti či ich posielanie na dedikovaný server, ktorý sa stará o záznamy v prípade väčšej firmy. Samozrejme, je možné svoje zariadenie na takýto server zmeniť a prijímať záznamy z iných zariadení Synology NAS.

**Zálohovanie a automatizácia** - Pri bežnom NAS zariadení nie je manuálne zálohovanie a presúvanie dát až také ťažké. Pokiaľ ale už ide o firmu alebo

domácnosť s väčším počtom zariadení, bola by manuálna obsluha stratou času. Preto ponúka DSM naozaj robustné možnosti automatizácie takýchto procesov. Od špecifikovania typov súborov či priečinkov ktoré sa na daných počítačoch musia zálohovať, cez udanie časov, kedy má

zálohovanie prebiehať, aby čo najmenej obmedzovala používateľov, až po nastavenia typu „kol'ko predošlých verzií sa má udržať v pamäti“. Automatizácia sa ale nedotkla len možností zálohovania, ale napríklad aj pri kopírovaní do zariadení cez USB. V tomto prípade je možné nastaviť, že z pripojeného kľúča či disku sa stiahnu len špecifické typy súborov alebo len súbory, ktoré ešte neboli stiahnuté. Dajú sa nastaviť všetky možné kritéria importovania a exportovania súborov. A toto všetko môže, samozrejme, prebiehať okamžite po pripojení zariadenia alebo v nastavenom čase. Pokiaľ sa vám ale stále nezdajú vaše dáta v bezpečí, ponúka Synology svoj C2 Backup, ktorý je tiež známy ako Synology Cloud<sup>2</sup>. V tomto prípade sú zvolené dáta odosielané v zašifrovanej forme na servery priamo patriace spoločnosti Synology a k svojim dátam sa tak dostanete aj v tých najhorších prípadoch, ako môže byť odcudzenie NAS zariadenia či strata obydlija.

Táto služba je ale spoplatená mesačným paušálom podľa kapacity. Pokiaľ neviete, či sa vám oplatí aj takéto zálohovanie, je príjemnou správou, že všetky nové Synology NAS zariadenia ponúkajú prvých 30 dní Cloud<sup>2</sup> zálohovania zadarmo.

Virtuálne počítače a podpora Active Directory - K tejto funkcionálite sa dostane málokto bežný používateľ, hlavne preto, že na jej správne fungovanie treba už aj trochu silnejší hardvér a nie každé NAS zariadenie od Synology je stavané na tieto potreby. Pre potreby malých firiem ale môže znamenať schopnosť NAS zariadení od Synology

## Audio Station



st'ahovať' a kedy inštalovať'. Posledná verzia DSM s číslou 6.2, ktorá je už stiahnuteľná v Beta verzii, ponúka oproti DSM 6.1 viacero vylepšení, medzi ktorým je hlavne optimalizácia celého systému, nový súborový systém iSCSI LUN a iSCSI Manager, vďaka ktorým stúpnu rýchlosti zapisovania až o desiatky percent, zjednoduší sa vytváranie snapshotov a urýchli klonovanie či obnova súborov.

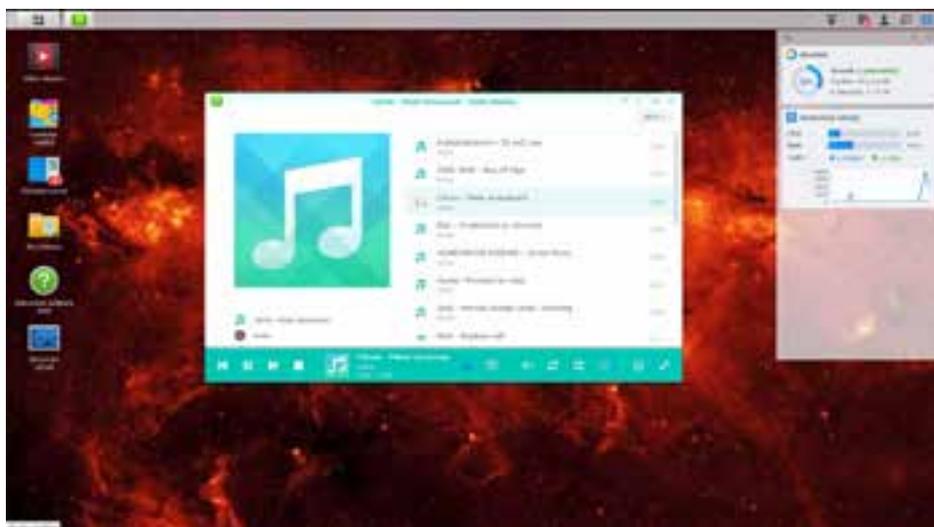
## Zhrnutie

Osobne som viackrát počul názory, že NAS zariadenia a najmä tie od Synology sú príliš drahé. Všetko ide len o škatuľky s hardvérom, ktorý sa výkonu osobných počítačov približuje len ťažko. Predtým, ako som sa mal možnosť so Synology

fungovať ako Domain Controller a Active Directory server možnosť ušetriť tisíce eur za samostatný server s operačným systémom Microsoft Windows alebo Unix. Výkonnejšie modely od Synology s viacjadrovými procesormi a dostatočnou kapacitou RAM takisto zvládnu slúžiť ako host virtuálneho systému a ponúkať tak ďalšiu funkčnosť.

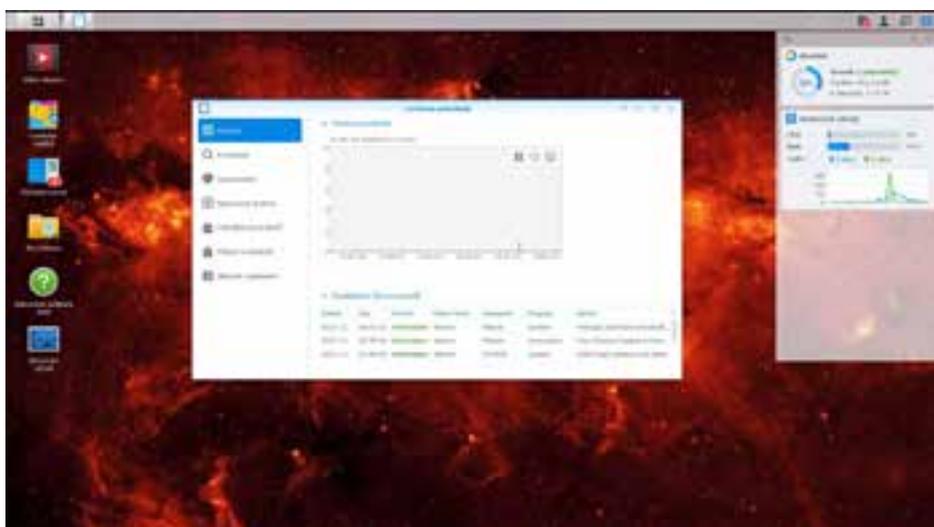
## Najnovšie verzie, aktualizácie a čo sa pripravuje v DSM 6.2

Mať najnovšiu verziu operačného systému, či už na NAS zariadení, ale aj na počítačoch a smartfónoch je logické. S novšími verziami prichádza často nová funkčnosť, ale hlavne zvýšenie ochrany proti potenciálne nebezpečným nástrahám alebo oprava odhalených problémov. Nie všetky aktualizácie sú ale vitálne dôležité a tak, ako ste si už mohli



všimnúť pri všetkých ostatných aspektoch Synology systému, je možné aj tu nastaviť, ktoré aktualizácie sa majú kedy

DSM osobne zoznámiť, by som možno aj s takýmito názormi súhlasil. Ale kto so Synology NAS pracuje alebo ho má doma, sám najlepšie vie, koľko funkcií, možností a aké zjednodušenie každodenného života jedna nenápadná škatuľka dokáže priniesť. Lebo naozaj nejde až tak o samotný hardvér. Ten musí byť, samozrejme, dostatočne výkonný a musí ponúkať stabilitu na dlhé roky. Ale za celou mágiou stojí hlavne softvér, ktorý Synology stále vylepšuje.



## Log Center

Pokiaľ potrebujete iba raz mesačne zálohovať pár dokumentov, postačí aj USB kľúč s veľkou kapacitou. Ak si ale myslíte, že by ste dokázali oceniť dostupnosť vašich dát, jednoduchosť používania a stále sa zlepšujúce možnosti, potom sú Synology zariadenia DiskStation Managerom to pravé.

Daniel Paulini

CREATIVE®

expect  
more™

Odstránenie pozadia  
pre vysielanie,  
rozpoznávanie  
tváre pre bezpečné  
prihlásenie sa do  
počítača



# BLASTER X SENZ 3D

HĽBKOVO SNÍMAJÚCA  
WEBOVÁ KAMERA S MOŽNOSŤOU  
STREAMOVANIA VIDEA S VYSOKÝM FPS



## ZMEŇ SPÔSOB AKO KOMUNIKUJEŠ SO SVETOM

Webová kamera BlasterX Senz3D sníma hĺbku a sleduje ľudský pohyb rovnako, ako ľudské oko. Množstvo 3D hĺbkových a vizuálnych senzorov spolupracuje s technológiou Intel® RealSense™, aby inteligentne rozpoznali výrazy tváre a gestá tela. Či už odomykáte počítač iba vlnkou alebo ovládate hru iba pohybmi rúk, tak komunikácia s počítačom je odteraz jednoduchšia a zaujímavejšia s webovou kamerou BlasterX Senz3D.



Ovládanie  
gestami



Ovládanie  
hlasom



Odstránenie  
pozadia



Snímanie  
tváre v 3D



3D scanovanie



Video vo  
vysokom rozlíšení



Duálny  
mikrofón

intel REALSENSE™  
TECHNOLOGY



**a** alza.sk

creative.com

# Genesis Thor 300 TKL

## Mechanika za cenu membrány

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis  
Dostupná cena: 32€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + zaujímavé a jednoduché podsvietenie
- + obstojná kvalita spínačov
- + N-Key Rollover
- vyššia knísovosť kláves
- nedostatočne vyfarbené klávesy



### ŠPECIFIKÁCIE:

Rozloženie : Tenkeyless

Počet klávesov: 87

Mechanické spínače:

Outemu Red /

Outemu Blue

Podsvietenie: Biele /

Zelené, 20 módov

Anti-ghosting:

N-Key Rollover

Dĺžka kábla: 160 cm

**Mechanické klávesnice** zažívajú v posledných rokoch naozaj veľký návrat. Stále častejšie sa dajú nájsť nielen pod prstami hardcore hráčov alebo profesionálov, ale aj v rukách bežnejších počítačových nadšencov. Mechanické spínače naozaj ponúkajú dlhý rad výhod v porovnaní s klasickými membránovými klávesnicami, a tak posledný veľký problém, ktorý odrádzal od kúpy mechanickej klávesnice, predstavovali násobne vyššie ceny. Spoločnosť Genesis si ale nemyslí, že kvalitná klávesnica s mechanickými spínačmi musí stáť tak veľa a ponúka viacero kusov so zaujímavými parametrami a prívetivou cenovkou.

Nie je to tak dávno, čo sme od tejto spoločnosti v redakcii otestovali kúsok s označením Thor 300, ktorý si kolega až na pár výčítiek veľmi pochvaloval. Kúsok, ktorému som sa na zúbok pozrel ja, sa volá Thor TKL 300 a písmená TKL v jeho mene už napovedajú, že ide o menšieho

brata ponúkajúceho tenkeyless rozloženie bez časti s numpadom. Tenkeyless klávesnice sú veľmi zaujímavá voľba pre hráčov na cestách alebo pre ľudí, ktorí numpad často nevyužívajú a ocenia na stole klávesnicu s menšími rozmermi.

### Obal a jeho obsah

Klávesnica je zabalená v kartónovej krabici s moderným dizajnom, v ktorom prevažuje

tmavé pozadie. Obrázok klávesnice sa nachádza na prednej a zadnej strane, a dokonca aj na boku. Všetky dôležité informácie sú priamo a zrozumiteľne uvedené na obale.

Priamo na jeho vrchnej časti je takisto uvedené, ktorým z dvoch ponúkaných modelov spínačov klávesnica disponuje, čo len dopĺňa celkový prehľad o výrobku ešte pred jeho otvorením. Vnútri farebnej krabice sa ukrýva druhá



### HODNOTENIE:





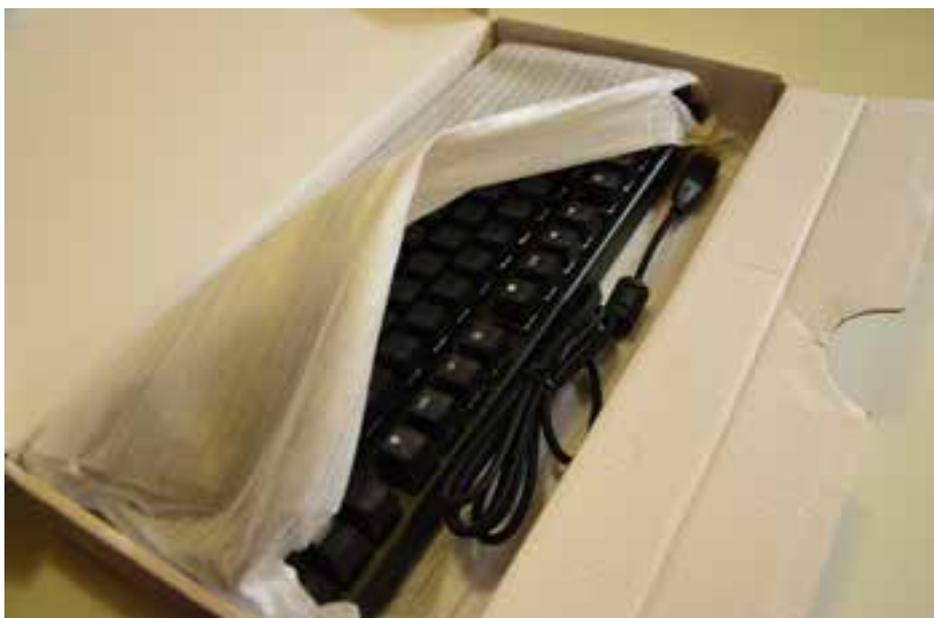
vrstva ochrany v podobe obyčajného kartónu bielej farby, v ktorom sa nachádza klávesnica. Veľa doplnkov v balení nečakajte, nájdete tam len klávesnicu, malú brožúrku a nástroj na bezpečné vyt'ahovanie klávesov.

## Prvé dojmy a spracovanie

Ceny bežných mechanických klávesníc známych značiek začínajú na sume sto eur a sem-tam sa nájdú zlacnené alebo sporejšie vybavené kúsky v rozmedzí 60 až 80 eur.

Aké bolo moje prekvapenie, keď som zistil, že tento model oslovuje zákazníkov s cenovkou pod 35 eur. Pritom som pri vybal'ovaní a prvotnom používaní nemal žiaden pocit nekvalitnosti.

Samotná klávesnica má kompaktné rozmery a poteší opleteným káblom zakončeným pozláteným USB konektorom. Možnosť viesť kábel troma spôsobmi určite osloví poriadkumilovných používateľ'ov. Povrch klávesnice je príjemný na dotyk, no použitý plast ľahko ukáže znečistenie masťou.



Klávesnici takisto chýba opierka dlaní, ale pri tenkeyless klávesniciach sú malé rozmery a kompaktnosť na prvom mieste.

## Vizuál a rozvrhnutie

Trochu menej ma už potešilo riešenie klávesov, ktoré sú bez zapnutia aspoň najmenšej úrovne podsvietenia veľmi ťažko čitateľné. Biela potlač sa totiž nachádza len na klávesoch WSAD, šípkach a hornom rade tlačidiel, kde ale ukazujú iba multimediálnu funkcionálnosť. Po stránke podsvietenia ale ponúka Thor 300 TKL naozaj bohatý výber, a to bez nutnosti inštalácie akéhokoľvek softvéru. Až dvadsať svetelných módov sa dá prepínať spojením kláves FN + Insert a intenzita podsvietenia sa dá meniť šípkou hore a dole. Zo spomenutých módov, samozrejme, okrem statického a vypnutého podsvietenia môžeme spomenúť napríklad dýchanie,

postupné vypíňanie a miznutie klávesov zvonku dovnútra a späť v riadkoch, hadíčkoch či vlnách. A po stlačení FN + 1 – 10 sú na výber herné módy.

## Spínače a ergonómia

Spoločnosť Genesis si do modelov Thor 300 a Thor TKL 300 vybrala mechanické spínače Outemu Red a Outemu Blue, ktoré sú jednou z lacnejších verzií známych Cherry MX Red a Blue. Spínače od Cherry sú zlatým štandardom na poli mechanických klávesníc, a preto nie je žiadnym prekvapením, že po ich dizajne siahajú aj iní výrobcovia. Výhodou kópií je zameniteľnosť tlačidiel medzi klávesnicami s Cherry MX spínačmi a Outemu. Spínače od tohto výrobcu sa, našťastie, radia medzi tie kvalitnejšie a mali by vydržať minimálne 50 miliónov stlačení. Klávesnica, ktorú som testoval ja, obsahovala modré spínače, ktoré ponúkajú taktilnú odozvu a kliknutie pri stlačení, čoho fanúšikom som aj ja osobne. Pre ľuď, ktorí veľa píšu, je len málo lepších možností ako práve modré spínače, hoci ich nevýhodou je vyššia hlučnosť, a preto nie sú použiteľné napríklad v otvorených kanceláriách, kde by vás za ne mohli kolegovia defenestrováť.

## Zhrnutie

Genesis Thor TKL 300 neosloví hráčov či profesionálov, ktorí už mali možnosť skúsiť si kúsky od spoločností ako Corsair, Das Keyboard či Logitech. Tie ale s cenou začínajú nad 100 eur, a tak sú pre mnohých nedostupné. Kto ale doteraz nad prechodom na mechanickú klávesnicu iba premýšľal a kvôli cene toto rozhodnutie odďal'oval, už nemá veľa výhovoriek. Výberom Thor TKL 300 alebo aj väčšej Thor 300 totiž chybu určite neurobí.

Daniel Paulini

# ADATA XPG Spectrix D40 3000 MHz 32GB Kit

## RGB LED ešte nikdy neboli krajšie



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA  
Dostupná cena: 320€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + integrovaný RGB LED
- + jednoduché taktovanie
- + cena porovnateľná s bežnými RAMkami
- nič



### ŠPECIFIKÁCIE:

Typ pamäte: DDR4  
Kapacita pamäte: 32 GB (4x8 GB)  
Frekvencia pamäte: 3 000 MHz  
Časovanie: CL16 (16-18-18)  
Napätie: 1,35 V  
Podpora XMP: Áno, XMP 2.0  
Podsvietenie: Áno, RGB LED  
Podpora Aura Sync: Áno

Máte svoj počítač plný nadupaného hardvéru vybaveného RGB podsvietením, ale stále máte pocit, že mu niečo chýba? Základná doska, grafická karta aj skrinka blikajú v rytme hudby, ale to nestačí? A čo tak RAMky s RGB podsvietením a plnou podporou programu Aura Sync? Riešenie nebolo ešte nikdy jednoduchšie, než v dnešnej dobe. Spoločnosť ADATA sa pridala do skupiny výrobcov ponúkajúcich pamäťové moduly s plnou podporou RGB a ak by to nestačilo, nezaostávajú ani po rýchlostnej stránke.

Pod celkom zaujímavým menom, XPG Spectrix D40, k nám do redakcie zavítalo 32GB kit pamätí s vcelku obstojným časovaním, podporou XMP 2.0 a taktom až 3000 MHz priamo z výroby. Na týchto moduloch sú najzaujímavejšími dizajn a spomínaná podpora pekných svetielok.

### Obal a jeho obsah

Obaly produktov z rady XPG sa v poslednej dobe držia rovnakého vzoru, a tým je čierny obal s prvkami červenej, bielej a zlatej farby. Rovnako

je to i tu. Malým plusom je opäť odklápateľná predná strana krabičky, vďaka čomu si potenciálny zákazník môže prezrieť dizajn RAMiek zblízka a nemusí ich nutne vyberať z balenia. Na obale sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií, ale tie by mal mať kupujúci samozrejme už pod palcom.

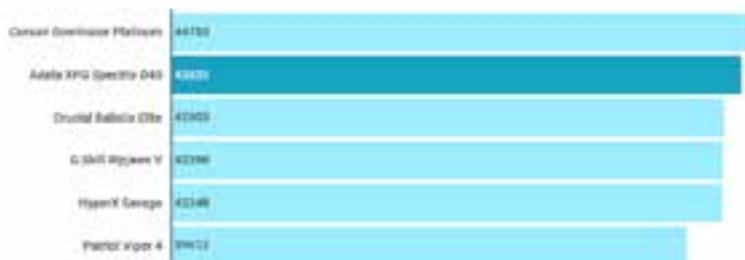
### Prvé dojmy a spracovanie

RAMky po vybalení pôsobia naozaj kvalitne. Nie sú ani príliš ľahké, ako kúsky pre šetrnejším ľuďmi, ale ani príliš ťažké, i keď sa na nich nachádzajú celkom rozmerne chladiče. V nich sa ukrýva aj všetok hardvér, ktorý sa stará o funkčnosť podsvietenia. Ich dizajn má viac-menej vyrovnaný pomer agresívnosti a nenápadnej honosnosti, čím dokáže uspokojiť každý typ zákazníka.

### Inštalácia a ovládanie

Inštalácia RAM-iek na matičnú dosku je veľmi jednoduchá. Stačí, ak

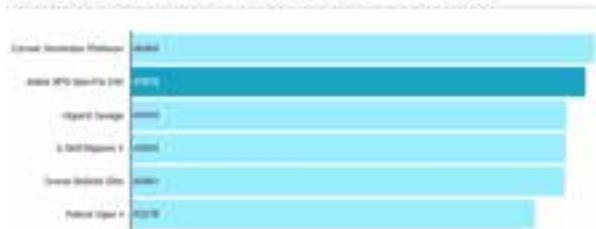
### AIDA64 Extreme - Read Benchmark MB/s



### HODNOTENIE:



## AIDA64 Extreme - Write Benchmark MB/s



viete, ktorým smerom má byť modul otočený a jemným tlakom ho zatlačíte do uloženia, až kým zámky nezapadnú.

Viac som sa obával schopnosti a možnosti ovládať podsvietenie. Pred príchodom tohto produktu som vedel len o možnosti ovládania cez program Aura Sync, za ktorým stojí hlavne spoločnosť Asus s vlastnými matičnými doskami. Netreba sa však ničoho obávať. ADATA myslela aj na ľudí, ktorí disponujú doskami od iných spoločností.

Na ich stránke sa dá stiahnuť program XPG RGB Sync. Napriek slovíčku Beta vo svojom názve, je plne funkčný a ponúka najmenej 10 rozličných módov, s ktorými sa dá stráviť naozaj veľa času.

Prispôbia sa takmer akejkol'vek situácii, ktorá sa v skrinke môže objaviť. A ak by sa náhodou zákazníkovi podsvietenie nepáčilo alebo nehodilo do skrinky, dá sa jednoducho úplne vypnúť.

## Výkon a testovanie

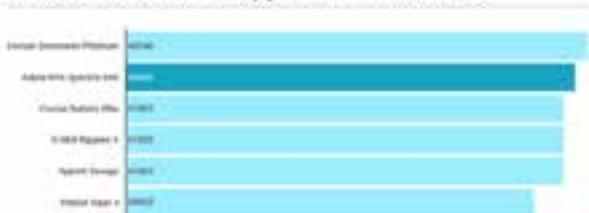
Samozrejme, nestačí, že RAMky len pekne vyzerajú. Musia aj zvládať každé potenciálne pracovné nasadenie. Od spustenia najmenej dvoch okien v prehliadači Google Chrome, cez hranie hier, až po profesionálne programy a nástroje na produktivitu. RAMky sme teda poriadne otestovali a výsledky si môžete prezrieť nižšie v grafoch.

## Zhrnutie

Výkonné? Áno. S podsvietením? Áno. A ďalšie áno patrí tiež obstojnej cene, vďaka ktorej nebankrotujete. ADATA XPG Spectrix D40 sú všestranné RAMky, ktoré sa nestratia ani v počítači na bežné hranie, ani v profesionála, ktorý počítač používa ako pracovný nástroj. Pri cene, ktorá je na rovnakej úrovni ako ceny iných DDR4 RAMiek s podobnými rýchlosťami, s touto kapacitou a taktom a s bonusom RGB LED podsvietenia, môžeme tieto moduly iba odporučiť.

Daniel Paulini

## AIDA64 Extreme - Copy Benchmark MB/s



KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK, S KÝMKOLVEK

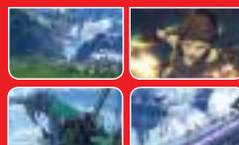
K DISPOZÍCII TIEŽ:  
Nintendo Switch Pro Controller  
Xenoblades Chronicles™ 2  
Edícia



# Xenoblade Chronicles 2

Výprava do bájnej kolísky ľudstva - do Elysia.

12  
www.pep.mt



### BALENIE OBSAHUJE

Konzola Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)  
+ Nintendo Switch dokovacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Nintendo Switch AC adapter + NCHM label

CONQUEST

Nintendo

www.nintendo.sk

Alrest - Svet, ktorého civilizácia je stratená v mori oblakov a odpočívajú na chrbtoch kolosálnych beští nazývaných Titáni. Počas toho, čo Titáni pochodujú k smrti, zjaví sa neobyčajní hrdinovia, mladý záchranár Rex a žijúca Blade menom Pyra. Nájdu bájný ráj Elysium včas, aby zachránili ľudstvo?

# Razer Basilisk

## Mýtický kráľ

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer  
Dostupná cena: 62€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + optický senzor
- + dizajn, ergonómia
- + DPI spojka
- + tlačidlo na zmenu profilov
- + podsvietenie
- + príjemná cena
- + regulácia odporu kolieska
- Razer Synapse vo verzii Beta

### ŠPECIFIKÁCIE:

#### Rozmery:

124 x 75 x 43mm

Hmotnosť: 107g

Typ myši: herná myš

Optický snímač:

5G senzor

1,8m opletaný USB kábel

Full RGB podsvietenie

Regulácia odporu

kolieska

1000Hz Ultrapolling

Úroveň DPI: až 16000

Softvér: Razer Synapse



Je všeobecne známe, že symbolom spoločnosti Razer je trojhlavý had. Dočinenia s hadom má aj model hernej myši s názvom Basilisk, ktorý sa podľa stredovekých mýtov mal vyliahnúť z vajca kohúta, ktoré bolo vysedené ropuchou a hadom. Razerácky bazilišok sa ale nevyliahal zo žiadneho vajčka, ale z dielne amerického výrobcu herných periférií. Ak chcete vedieť, ako sa mu vo svete výrobkov pre hráčov darilo, čítajte ďalej.

### Balenie

Basilisk sa predáva v papierovej škatuľke ladenej do príznačných razeráckych farieb, ktorými sú čierna a zelená, a s rôznymi technickými špecifikáciami a peknou grafikou.

Čisto razerácky je aj obsah balenia, v ktorom okrem samotnej myši nájdete aj akýsi



„certifikát“ či formu pod'akovania za kúpu zariadenia, manuál a dvojicu hadích samolepiek.

Špecifickým príslušenstvom u Basiliska je bočné tlačidlo pre palec v dvoch veľkostiach a záslepka namiesto tohto tlačidla.

### Dizajn, prevedenie

Pri posledných pár recenziách na herné myši som sa stretol s možnosťou modularity a s možnosťou voľby použitia myši do pravej alebo ľavej ruky. Z dizajnu Basilisku je ale už hneď na prvý

### HODNOTENIE:



pohl'ad jasné, že je určený pre pravákov. Môžete si to všimnúť vd'aka výčnelku na ľavej strane, ktorý slúži na uloženie palca a musím povedať, že je veľmi pohodlný. Rovnako pohodlná je celková ergonómia myši, tá do mojej stredne veľkej ruky sadne ako viete čo na šerbel'. Jej rozmery sú 124×75×43mm a hmotnosť 107g, vrátane 1,8m opletaného USB kábla.

Dizajn myši je vd'aka tomuto výčnelku zaujímavý a netradičný. Bazilišok je kompletne ladený do chladnej matnej čiernej farby podobne ako hadia krv. Jeho povrch je hladký, výnimkou sú boky myši, ktoré sú pre lepšiu ovládateľnosť a ergonómiu gumené a zároveň obsahujú vodorovné zárezy. Tmavé prevedenie ale rozjasňuje dvojica podsvietených plôch, už tradične logo umiestnené na chrbte myši a koliesko.

Na myši sa nachádza celkovo osem programovateľných tlačidiel, škoda len, že koliesko nie je výkyvné do strán. Novinkou je tlačidlo ovládané palcom, ktoré sa nachádza na ľavej strane pri bočných tlačidlách. Jeho primárnou funkciou je funkcia sensitivity clutch (DPI spojka), o ktorej si prečítate viac v kapitole softvér. Toto tlačidlo je odnímateľné a dodáva sa v balení v dvoch veľkostiach. V prípade, že sa ho nechystáte využívať, Razer myslel aj na to a do balenia pribalil aj záslepku.

Dizajnovovo zaujímavé riešenie je ľavé tlačidlo, ktoré je skosené približne do 45° uhla. V spodnej časti myši sa nachádza optický senzor, trojica klzných plošiek, tlačidlo s názvom profile a LED diódou



nad ním a koliesko s popisom Resistance. Jeho točením nahor alebo nadol zvyšujete alebo znižujete odpor kolieska myši, pričom pri najmenšom odpore sa voľne točí a pri najväčšom odpore zase kladie odpor, teda sa točí po jednotlivých stupňoch či krokoch. Musím povedať, že ide o veľmi dobrú vec, pretože v drvivej väčšine prípadov je človek odkázaný len na jeden odpor kolieska, prípadne si viete zvoliť dva režimy, no tento systém vám umožní ľubovoľne si nastavovať jeho odpor v širokej škále. Názov tlačidla profile síce napovedá, o čom je jeho funkcia, no jeho úlohou je bez nutnosti zapínania herného softvéru možnosť meniť profily priamo na myši jeho stláčaním, pričom každý profil má určenú inú farbu,

aby ste sa v nich vedeli jednoduchšie informovať. Dióda pri aktívnom profile svieti na bielo, pri profile 1 na červeno, pri profile 2 na zeleno, pri profile 3 na modro a pri profile 4 v tyrkysovej farbe.

## Technické okienko

Razer sa nechal počuť, že model Basilisk v sebe ukrýva najpokročilejší optický senzor, ktorý výrobca označuje ako 5G. Tento senzor použil a používa vo viacerých svojich myšiach a vo všeobecnosti sa medzi hráčmi teší veľkej obľube. Snímač dokonca drží prvenstvo v najvyššej presnosti rozlíšenia, a to na úrovni 99,4%, ktoré bolo namerané na modeli DeathAdder. Vd'aka tomu bol aspoň minimálne v čase uvedenia modelu DeathAdder v roku 2016 senzor 5G najrýchlejší, najcitlivejší a najpresnejší. Domnievam sa ale, že ak aj niekto túto hranicu prekonal, rozdiel bol už len minimálny.

Čo sa nejakých ďalších čísel týka, úroveň DPI je nastaviteľná v rozmedzí 100-16000, maximálna rýchlosť 450IPS (palcov za sekundu), akcelerácia 50G, 1000Hz ultrapolling či full RGB podsvietenie so 16,8 miliónmi farieb. Razer už klasicky používa v tlačidlách vlastné mechanické spínače.

## Softvér

Herný softvér pre periférie amerického výrobcu nesie názov Razer Synapse. Ten sa dá stiahnuť v beta verzii označením 3.





Ak si spomínate na staršiu verziu, tá nová sa od nej úplne líš, hlavne po dizajnovnej stránke. Hneď na začiatok prekvapí veľkosť softvéru, ktorý má približne 220MB. Pre jeho spustenie sa klasicky musíte prihlásiť s pomocou svojho Razer ID. Keďže ide o novú verziu, po prihlásení vás ňou prevedie sprievodca, ktorý vám zobrazí nejaký novinky a tipy k používaniu.

Domovská obrazovka je rozdelená do troch častí. V hornej časti sa nachádzajú položky Synapse, v mojom prípade myš, profily, Chroma a makrá. V pravej časti je ešte ikonka s nastaveniami softvéru.

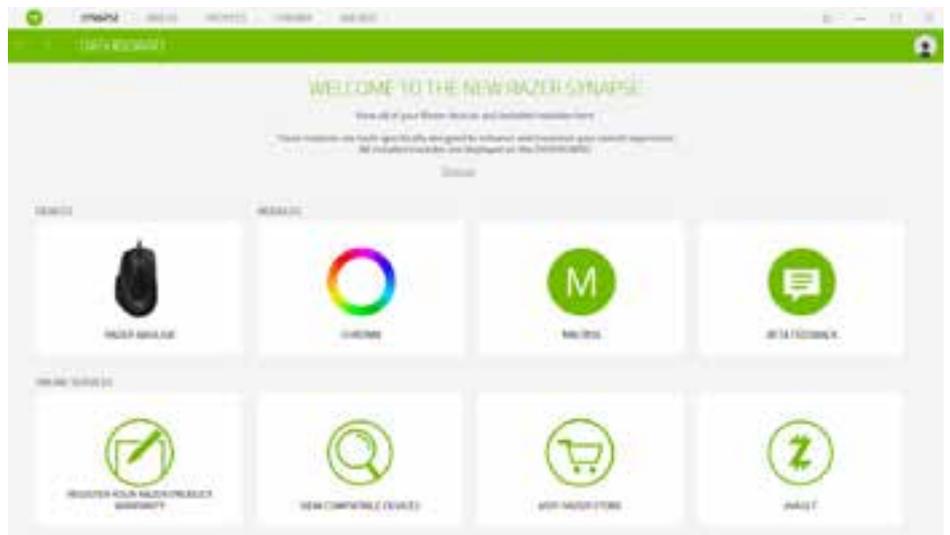
Pod ňou sa nachádza zelený pásik, ktorý informuje o aktuálne zvolenom okne a prepínate si v ňom medzi ďalšími položkami nastavení.

Tretia časť je plocha, v ktorej si upravujete samotné nastavenia myši. Hneď v úvode sa na nástenke nachádza osem okien ako zariadenia, moduly, makrá, registrácia zariadení, razer obchod a podobne. Pre nás sú ale najzaujímavejšie nastavenia myši, takže pod'me sa im povenovať. Otvorím si teda okno myš, prípadne v úvodnej obrazovke kliknem na vybranú perifériu a zobrazí sa mi paleta nastavení. V zelenej časti sú odkazy na prispôbienie, výkon, podsvietenia a kalibráciu. Odkaz prispôbienie nie je nič iné ako priradzovanie rôznych funkcií jednotlivým tlačidlám. K dispozícii je široké spektrum funkcií, či už Windows skratky, multimediálne funkcie, internetové funkcie, alebo spúšťanie makier, vol'ba profilov a podobne. Toto priradzovanie funkcií je zobrazené graficky s odkazmi pre jednotlivé tlačidlá.

S pomocou tlačidla v spodnej časti sa delí na základné a tzv. hypershift. To znamená alternatívnu funkciu pre tlačidlá, ktorá sa aktivuje stlačením tlačidla naprogramovaného hypershift funkciou.

Ďalšou zaujímavosťou je tlačidlo s primárnou funkciou sensitivity clutch, v preklade DPI spojky, pre ktorú si nastavíte ľubovoľnú hodnotu DPI a s pomocou jeho stlačení zrejme viete vylepšiť DPI na nastavenú úroveň bez nutnosti preklikávania sa všetkými úrovňami prostredníctvom tlačidiel na prepínanie DPI.

Odkaz výkon obsahuje nastavenie senzitivity až v piatich rôznych úrovniach, v rozmedzí 100-16000DPI, vol'bu polling rate v hodnotách 125, 500 a 1000Hz a priradzovanie nastavení k jednotlivým profilom. K jednotlivým DPI úrovňam môžete povoliť osi x-y a priradiť hodnotu DPI pre vertikálnu aj horizontálnu os



zvlášť. V pravej obrazovky nastavenia výkonu je dokonca umiestnené tlačidlo „mouse properties“, ktoré vás presmeruje do windowsáckych nastavení myši.

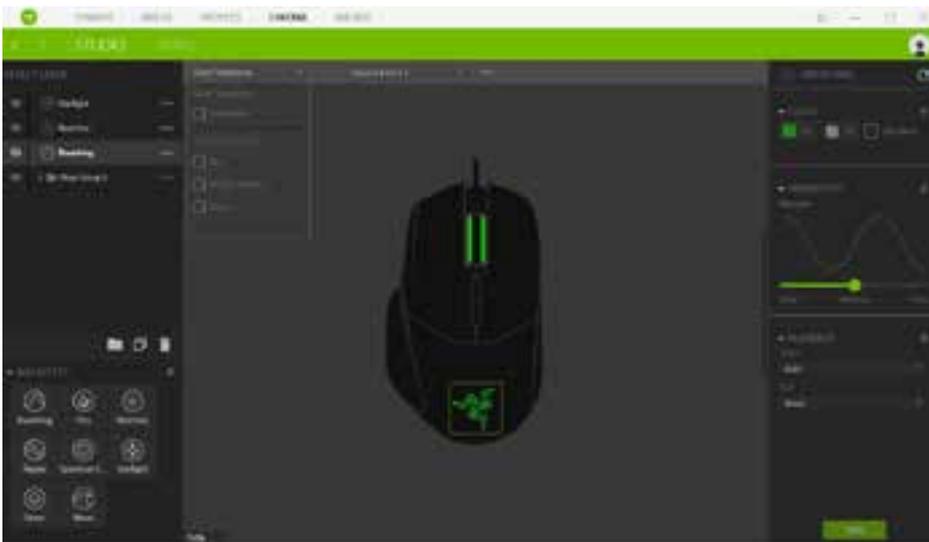
Ďalším odkazom je úprava podsvietenia, teda v tomto skôr základných nastavení ako nastavenie jas, podmienok vypnutia podsvietenia a vol'ba tzv. rýchlych alebo pokročilých efektov.

Pri rýchlych efektach máte možnosť výberu jedného z režimov podsvietenia ako breathing, reactive, spectrum cycling a static. Zapnutím pokročilých efektov si môžete voliť medzi vytvorenými Chroma efektami a zároveň sa tu nachádza tlačidlo k prístupu ku Chroma Studio.

Posledným odkazom je kalibrácia, v rámci ktorej si vyberiete jednu z predvolených razeráckych podložiek, prípadne si kalibráciu vytvoríte profil pre vlastnú podložku. Ku každej podložke si viete manuálne nastaviť úroveň zdvihu na stupnici 1 až 10.

Prešli sme si teda všetkými nastaveniami v rámci kategórie myš, ďalšou je nastavenie profilov. V rámci nej si vytvárate a upravujete herné profily s možnosťou priradenia konkrétnej hry ku konkrétnemu panelu.

Ďalšou kategóriou je Chroma, čo je prístup ku Chroma Studio, teda pokročilým nastaveniam podsvietenia. V rámci neho je k dispozícii deväť druhov podsvietenia, pričom každý z nich má svoje špecifické nastavenia, ako je napríklad vol'ba farby, prípadne rozsahu farieb, rýchlosti, šírky, ohraničenie začiatku a konca efektu a podobne. Ako som už spomínal, na



Basilisku je podsvietené koliesko a logo na chrbte, pričom obidvom je možné priradiť vlastný efekt s vlastnými farbami. Vaše aktivity, čo sa týka nastavení podsvietenia, môžete sledovať na grafike myši.

Nechýba možnosť vytvárania viacerých profilov podsvietenia či tzv. groups, do ktorých môžete pridávať a upravovať jednotlivé efekty. Zrejme ide len o nejaký bug v beta verzii Synapse, no ak si v Chroma Studio vytvorím nejakú skupinu na podsvietenie, nedá sa odstrániť. Ak ich vytvorím 5, 4 sa dajú zmazať, ale tá posledná nie. V rámci Chroma Studia sa tu nachádza ešte odkaz Apps, ktorý spolupracuje

s vybranými aplikáciami a hrami a posúva podsvietenie ešte na vyššiu úroveň.

Poslednou kategóriou je vytváranie, nastavenie a upravovanie makier.

### Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

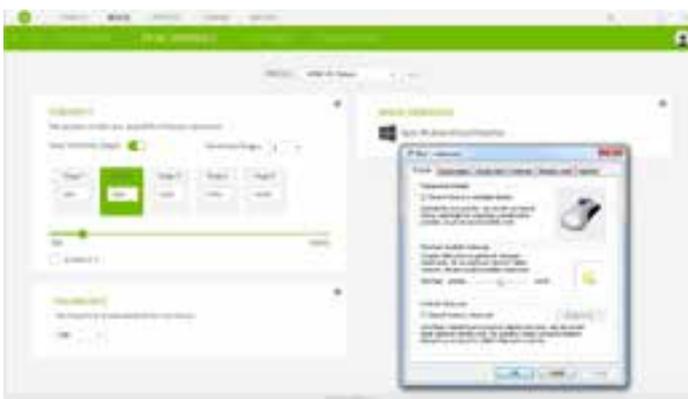
Čo sa dojmov z používania týka, myši ako takej nemám čo vytknúť. V prvom rade sadne Basilisk do mojej ruky ako uliaty vďaka navrhnutej ergonomii, čo je základný predpoklad pre pohodlné používanie. Dizajn je vecou vkusu každého jednotlivca, no mne sa páči. Je jednoduchý, ale sympatický a účelný. Veľmi dobrý

nápad mal Razer s tlačidlom sensitivity clutch (DPI spojky), ktoré je umiestnené pri bočných tlačidlách. Prístup k nemu je rýchly a bezproblémový a jeho používanie sa stane pre vás zrejme nutnosťou, keďže dosah k tlačidlám pre voľbu DPI je trochu „prstolomnejší“. Plusom tohto nápadu je to, že v balení sa nachádza toto tlačidlo v dvoch veľkostiach.

Ak sa prípadne rozhodnete, že ho nechcete používať, nahradíte ho záslepkou. Spodná časť myši okrem špičkového a rýchleho 5G senzora obsahuje koliesko pre nastavenie odporu hlavného kolieska. Doteraz som sa s takýmto nápadom ešte nestretol, mal som už myš, ktorá stlačením tlačidla prechádzala do režimu nulového odporu kolieska a režimu s určitým nastaveným odporom, no tento variant s vlastným nastavením odporu ho prevyšuje.

V spodnej časti je okrem toho umiestnené aj tlačidlo pre zmenu profilu, vďaka ktorému nemusíte pri zmene profilu stále zapínať Synapse, ale jednoducho stlačíte tlačidlo a meníte si profily. Pri tomto tlačidle sa nachádza LED dióda, ktorá by mala farebne určiť, ktorý profil máte zvolený, no v beta verzii softvéru Razer Synapse to momentálne nejak nefunguje. Našťastie je zmena profilu alebo zmena DPI zobrazená na obrazovke s informáciou o konkrétnej hodnote DPI a vybraného profilu. Spomínaný Razer Synapse je vo verzii 3 vo fáze Beta. Skôr by som privítal prostredie verzii s označením 2.0, ktorá bola pre mňa prehľadnejšia a aj sympatickejšia. Z môjho pohľadu je momentálne práve Razer Synapse aj vďaka menším bugom najslabším článkom Basiliska. Nehovorím to často, ale v tomto prípade ma prekvapila cena, ktorá je podľa môjho názoru veľmi sympatická.

Miroslav Konkol'



# WD Blue 3D NAND SSD

## Rovnováha medzi rýchlosťou a kapacitou

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD  
Dostupná cena: 327€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + veľmi dobré rýchlosti čítania a zapisovania
- + jeden z najlepších pomerov cena/kapacita
- + kvalitné komponenty značky Micron a SanDisk

- nič



3D a nie ako WD Blue. Oba disky sú v predaji za podobnú cenu, a tak môžete výsledky tohto testovania aplikovať aj na terabajtový model od SanDisku. Vnútri disku sa ukrýva 4-kanálový ovládač Marvell 88SS1074, osem 3D NAND čipov s kapacitou 128GB a DDR DRAM s kapacitou 1028MB značky Micron. Čo sa týka rýchlosti, sl'ubuje WD 3D NAND SSD až 560MB/s pri čítaní a 530MB/s pri zapisovaní.

**S produktmi spoločnosti Western Digital, resp. po novom WD, sa vedome alebo nevedome určite stretol už každý, kto pracuje s počítačmi. WD je jednou z najväčších spoločností v oblasti dátových úložísk a HDD tejto značky sa nachádzajú v miliónoch zariadení. Tento gigant doposiaľ nevenoval veľkú pozornosť trhu s SSD diskami, ktoré sú čoraz populárnejšie. Našťastie, už ponúka aj 2,5-palcové pevné disky SATA či m.2 SSD-čka a my sme mali možnosť vyskúšať si model z radu WD Blue s úctyhodnou kapacitou 1TB.**

Svojím menom, ktoré oficiálne znie WD Blue 3D NAND SSD, o sebe tento disk prezrádza hneď viacerou zaujímavých informácií. Spoločnosť WD sa totiž, podobne ako pri svojich HDD, drží farebného značenia, ktoré indikuje hlavné využitie diskov.

SSD-čka značky WD sú momentálne dostupné v dvoch modelových radoch, a to zelenej a modrej. Disky zo zelenej radu sú zaujímavé najmä svojou nízkou spotrebou elektriny a ponúkajú obstojné rýchlosti čítania, no zaostávajú v oblasti zapisovania. Modrý rad je stále určený pre

náročnejších používateľov, ktorí potrebujú vysokú rýchlosť čítania, zapisovania, a pritom sa im hodia aj vysoké kapacity. Druhým faktom, ktorý o disku prezrádza jeho meno, je použitie 3D NAND architektúry, čo znamená vyššie rýchlosti a nižší odber elektriny.

### Obal, prvé dojmy a spracovanie

Interné počítačové disky sa nepotrebujú predvádzať a predávať na základe dizajnu, a preto je aj celý obal tohto disku veľmi striedmy. V kombinácii bielej a modrej pôsobí moderne a seriózne, čo sú určite dva hlavné body, ktoré chce spoločnosť prezentovať. Vo vnútri sa nachádza len samotný disk a malá brožúrka s informáciami.

### Komponenty disku a avizované parametre

Po otvorení disku a prezretí komponentov ma mierne prekvapili pamäťové čipy značky SanDisk, ale krátke googlenie rýchlo vysvetlilo prepojenie spoločností WD a SanDisk a vzájomné používanie produktov a technológií. Preto mi aj v dvoch testovacích programoch ukazovalo disk ako SanDisk Ultra

### Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desaťkrát a výsledok je ich priemer.

### Zhrnutie

WD Blue 3D NAND SSD nie je prevratný, neočarí extravagantným dizajnom či bonusovými funkciami. V testoch ale obstál nadmieru slušne. Hlavne, keď sa vezme do úvahy pomer cena/kapacita, kde tento terabajtový model vedie v najnižšej cene za 1GB dát spomedzi všetkých SSD diskov, ktoré sme doteraz testovali.

Ako veľkokapacitné úložisko v modernom počítači sa určite nestratí, hoci odporúčame spárovať ho s menším m.2, u.2, alebo PCIe SSD-čkom, kde bude operačný systém a tento disk používať na všetky dáta a hry.

Daniel Paulini

### ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: 2,5 palcový  
Rozhranie: SATA III 6Gb/s  
Kapacita: 250GB,  
500GB, 1T, 2TB  
Rýchlosti: Čítanie až do  
560 MB/s, Zapisovanie  
až do 530 MB/s

### HODNOTENIE:



# Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio  
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



Kontrola fyzického  
prístupu



Sieťové  
videorekordéry



Softvér pre video  
manažment



Audio a  
príslušenstvo

Navštívte [www.axis.com](http://www.axis.com)

# Motorola Moto Mods Gamepad

## Gamepad pre herných maniakov

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo  
Dostupná cena: 89€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- prevedenie
- + zabudovaná batéria
- + plug&play
- + konektivita

- chabé príslušenstvo
- nesadne do každej ruky



**Povedzme si úprimne, každý z nás sa rád zahrá, a to bez ohľadu na vek či postavenie. Dnešná doba nás už vôbec nelimituje, preto nie sme odkázaní výlučne na herné konzoly a počítače. Vďaka tomu si dnes zahráme slušné videohry bez problémov aj na mobilnom telefóne. Motorola sa ale rozhodla, že majiteľom Z-kovej rady smartfónov túto formu zábavy uľahčí, a tak prišla s gamepadom určeným spomínanému radu smartfónov.**

### ŠPECIFIKÁCIE:

#### Rozmery:

226×75,9×24,4mm

#### Hmotnosť: 140g

#### Konektivita: USB-C,

3,5mm jack

#### Batéria: 1035mAh



### Balenie

Gamepad sa predáva v podlhovastej škatuľke ladenéj do odtieňov červenej farby. Na jej vonkajšej strane môžeme vidieť grafiku gamepadu a základné

technické parametre. Obsah balenia je viac-menej základný, okrem gamepadu tu nájdete návod na ovládanie a šnúrkou na ruku. Osobne by som očakával aspoň nejaké gripy na analógové páčky, prípadne nejaké polepy alebo niečo na skráslenie gamepadu.

### Dizajn a prevedenie

Už rozmery škatuľky nám našepkávajú, že ide o trošku väčší gamepad, než na aký sme zvyknutí pri konzolách a počítačoch. Niet sa čomu čudovať, keďže sa do jeho tela musí zmestiť mobilný telefón a na bočných stranách sa navyše nachádzajú ovládacie prvky. Jeho rozmery sú 226×75,9×24,4mm a hmotnosť 140g, čo je spolu

s hmotnosťou telefónu (približne 140g) už v rukách poriadne cítiť!

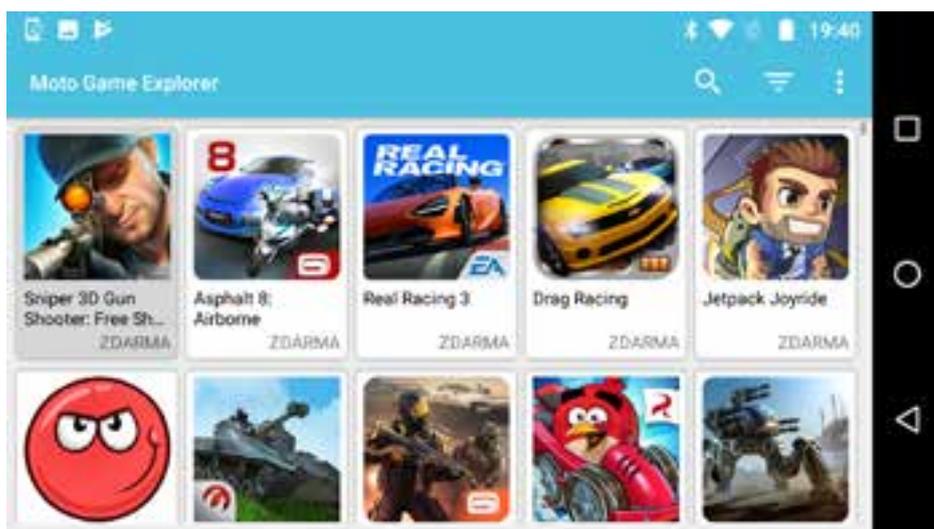
Prevedenie je plastové, ladené do čierneho-červenej farebnej kombinácie, pričom telo je čierne a plocha v strede, určená pre mobilný telefón, červená. Červený je aj symbol na zadnej strane, ktorý má tvar písmena Y. Je to logo zariadení zo série Legion, ktoré spadajú pod značku Lenovo.

Možno sa pozastavíte nad tým, čo hľadá na Motorole lenovacke logo. Vysvetlenie je však prosté – odkedy Lenovo odkúpilo Motorolu, vyrába produkty z ich radu pod označením Moto. Tiež si takýmto spôsobom propaguje svoje zariadenia, a navyše, vyzerá to naozaj dobre.



### HODNOTENIE:





Predná strana gamepadu je matná, povrch zadnej strany pokrýva zaujímavá textúra, ktorá je iná pre strednú časť zariadenia a iná pre zvyšok tela. Spracovanie je na kvalitnej úrovni, konštrukcia je pevná a všetko na svojom mieste perfektne sedí.

## Ovládacie prvky, konektivita

Na gamepade sa nachádza dvojica analógových páčok, pričom stlačením plnia funkciu tlačidiel, ktorých je celkovo 17. Tie sú rozložené po oboch stranách gamepadu. Vľavo sa nachádza analógová páčka, pod ňou je umiestnená štvorica smerových tlačidiel a tlačidlo Home.

Vpravo je druhá analógová páčka a štvorica tlačidiel XYBA, ktoré sú oddelené. Pod nimi sa nachádzajú tlačidlá Select a Start. Na hornej hrane sa na oboch stranách nachádzajú dve tlačidlá, ktoré sa ovládajú prstami.

Čo sa konektivity týka, v strede spodnej hrany sa nachádza USB-C port pre dobíjanie, vedľa neho 3,5mm jack pre slúchadlá. Vďaka nim vás pri hraní nič nevyruší a zároveň ani vy nebudete rušiť svoje okolie.

## Technické okienko

Motorola Moto Mods Gamepad nie je len obyčajný gamepad, aj keď by sa to mohlo na prvý pohľad zdať. Jeho zapnutie je úplne jednoduché, z vášho mobilného telefónu stačí odobrať zadný kryt a vložiť mobil do gamepadu. Vďaka magnetom v ňom drží naozaj pevne. Zariadenia medzi sebou komunikujú prostredníctvom pinov, ktoré sa nachádzajú na telefóne aj na gamepade. Navyše, na gamepade

je výrez pre šošovku fotoaparátu, takže nehrozí, že by ste telefón do neho vložili nesprávne. Moto Mods funguje na základe princípu plug&play, po pripojení je teda ihneď k dispozícii, bez nutnosti inštalácie. Odporúčam však stiahnuť si tzv. Moto Game Explorer, ktorý vám zobrazí hry kompatibilné s gamepadom. Inak sa môže stať, že si z Google Play naslepo stiahnete hru, ktorá gamepad nebude podporovať.

To, čo robí Moto Mods zaujímavým, je najmä zabudovaná batéria. Aby gamepad počas hrania zbytočne nečerpal energiu z telefónu, výrobca do neho implementoval batériu s kapacitou 1035mAh, ktorá má výdrž až 8 hodín.

Jej aktuálnu kapacitu si viete pozrieť v nastaveniach alebo na notificačnej lište, prípadne sa vám zobrazí po vložení telefónu do gamepadu. Zaujímavo pôsobí aj podsvietenie horných tlačidiel. Tie sa rozsvietia podľa toho, na ktorej

ktorej strane tlačidlo stlačíte. Tento gamepad však môžete okrem hrnia využiť aj inak. Napríklad dokážete pomocou jeho tlačidiel odomknúť telefón, pohybovať sa na ploche, listovať v menu či spúšťať aplikácie a podobne.

## Dojmy z používania a záverečné hodnotenie

Nápad výborný, kvalita prevedenia veľmi dobrá, rovnako chválím aj zabudovanie batérie pre zníženie spotreby energie mobilného telefónu či 3,5mm jack.

Ak sa radi a často hráte a vlastníte jeden z kompatibilných telefónov série Z, Moto Mods Gamepad od Motoroly môže byť pre vás užitočný spoločník. Gamepad ponúka plnohodnotné ovládacie prvky, ako gamepady ku konzolám či PC. Je však nutné podotknúť, že nesadne do každej ruky.

Osobne som s ním pár minút zvládol, no po dlhšom hraní som cítil bolesť predovšetkým v prstoch pravej ruky, nakoľko vľavo je možné hry ovládať len pomocou analógovej páčky (ľavé smerové tlačidlá by som však kvôli ich ostrým hranám tak či tak nepoužíval). Na pravej strane sa nachádzajú akčné tlačidlá, ktoré budete využívať v omnoho väčšej miere. Domnievam sa, že za to môže predovšetkým malá vzdialenosť medzi analógovou páčkou a akčnými tlačidlami. Obsluhovanie tlačidiel na hornej hrane tiež nie je úplne pohodlné, pretože sú umiestnené veľmi blízko seba. Pred kúpou teda rozhodne odporúčam gamepad najprv vyskúšať.

Miroslav Konkol'



# ASUS ZenBook UX430UA

## Parádny 14-palcový displej v 13-palcovom tele ZenBooku

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus  
Dostupná cena: 900€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita reproduktorov
- + výdrž batérie
- + moderný hardvér
- + dizajn/spracovanie
- + výborný IPS displej

- cena
- neustály chod ventilátora (chladenie)
- pre niekoho možno vysoký jas displeja pri najnižšej intenzite

### ŠPECIFIKÁCIE:

**Kategória:** Notebooky  
**Operačný systém:** Windows 10 Home x64  
**Šírka:** 324mm  
**Výška:** 225mm  
**Hĺbka/hrúbka:** 15,9mm  
**Hmotnosť:** 1250g  
**Farba:** strieborná  
**LCD Displej:** 14" LCD IPS 1920x1080 pix matný s AntiGlare vrstvou  
**Procesor:** Intel Core i5-7200U 2x 2,5GHz – Boost 3,1GHz  
**Grafická karta:** Intel HD Graphics 620  
**Operačný systém:** Windows 10 Home x64  
**Farba:** strieborná  
**Operačná pamäť:** 8GB DDR4  
**Pevný disk:** M.2 SSD 256GB  
**Hmotnosť:** 1250g  
**Kapacita batérie:** 50Wh

### HODNOTENIE:



**Jedinečný 14-palcový displej v 13-palcovom tele. Už sa pri výbere nemusíte rozhodovať na základe prenosnosti či rozmerov displeja. Ikonický dizajn, výkonné komponenty, neobyčajne nízka hmotnosť – to všetko nájdeme v ultrabooku ZenBook UX430.**

### Dizajn a konštrukcia

ZenBook má tenkú konštrukciu a prémiový dizajn s kruhovými vzormi na vrchnej časti LCD. Hrúbka ultrabooku je len 15,9 mm. Jeho dizajn spája v sebe prvky zo zliatiny a špičkový displej pokrytý vzormi kruhov na povrchu. Ostávajú na ňom viditeľné odtlačky prstov. Výsledná hmotnosť zariadenia sa ustálila na príjemných 1250g.

Ultrabook zvonku vyzerá ako knižka. V strednej časti krytu sa nachádza nápis ASUS a práve z neho vychádzajú kruhové tvary. Na spodnej strane sa nachádza informačná nálepka

a na oboch bočných stranách sú dva malé podlhovasté reproduktory. Ultrabook je vyvýšený pomocou štyroch gumičiek.

Na ľavej hrane zariadenia nájdeme napájací konektor, klasický USB 3.1, USB C 3.1, microHDMI a audio jack 3,5mm konektor pre slúchadlá. Na pravej hrane zariadenia je USB 2.0, čítačka kariet a zapnutý stav, nabíjanie signalizuje LED indikátor.

Chladenie ultrabooku smeruje dovnútra LCD displeja a postačuje aj pri spustení náročných aplikácií. Ultrabook sa extrémne zahrieva

hlavne pri hrách aj napriek 15W TDP. Chladenie bežalo prakticky neustále.

### Displej

Špičkový antireflexný 14-palcový IPS panel s rozlíšením 1920x1080 pixelov sa stará o krištáľovo čisté zobrazenie obsahu. Displej má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb, a to aj vďaka 100% sRGB farebnému gamutu LCD a technológii Asus Spenid Technology, ktorá upravuje sýtosť farieb v reálnom čase.

Svietivosť displeja je dostatočná. Na priamom slnečnom svetle je



však čitateľnosť slabá a v tme postačuje i najnižšia intenzita jasú. Displej má síce 14 palcov, ale je osadený v 13-palcovom tele notebooku, čím pomer LCD displeja k telu notebooku dosiahol 80%.

## Klávesnica a touchpad

Klávesnica zariadenia je mierne utopená v strede zariadenia a chýba jej numerická časť. Rozloženie klávesov je rovnomerné a pri písaní vhodne rozmiestnené. Písanie na klávesnici je rýchle a pohodlné, zrejme vďaka 1,4mm zdvíhu klávesov. Klávesnica je podsvietená bielymi LED svetlami s regulovateľným jasom. Matný touchpad je umiestnený v strede zariadenia, je jednoliaty, jednotlačidlový a reaguje na celej svojej ploche. Odozva touchpadu má dobrú úroveň, a to aj vzhľadom na použitú konštrukciu.

## Hardvér a výkon

Použitý je úsporný a stredne výkonný procesor CPU radu i5-7200U z rodiny Kaby Lake s taktom 2,5 GHz a so zapnutým TurboBoost do 3,1GHz. Operačná pamäť zariadenia je 8GB DDR4 2133MHz s nízkym napájacím napätím.

Grafika je v tomto prípade len integrovaná Intel HD Graphics 620, zvládne teda staršie a menej náročné hry a, samozrejme, prehrávanie obsahu vo vysokom 4K rozlíšení. Pri našom teste ultrabook zvládol hru Battlefield 4 v rozlíšení 1920x1080 pri minimálnych detailoch na približne 27FPS.

Notebook sa mimoriadne prehrieval, a to hlavne jeho spodná časť. Pri prehrávaní 4K obsahu nenastalo žiadne trhanie obrazu ani nič podobné.

Chladenie notebooku bežalo neustále, a to aj v nečinnosti, len pri zapnutom OS. Do spodnej časti LCD displeja je zavedené chladenie dost' rušivé, hlavne pri tichej práci.

Ako úložisko dát je použitý rýchly SSD disk M.2 Micron s kapacitou 256GB, ktorý má priemerné čítanie 362MB/s a prístupový čas 0,159ms.

O ozvučenie sa stará dvojica 3W reproduktorov Harman Kardon. Reprodukory hrajú veľmi príjemne. Maximálna hlasitosť je dostatočne vysoká a kvalita reproduktorov je výborná. Vzhľadom na malé rozmery ultrabooku



a reproduktorov jasne počuť i basy. Prehrávanie zvuku mala na starosti technológia Sonic Master. Rozdiel v prehrávaní zvuku sa ukázal, keď bol ultrabook položený na stole a aj keď mali reproduktory viac priestoru pre ozvučenie okolia a ultrabook bol položený napríklad na hrane stola alebo na nohách.

Kvalita webkamery bola primeraná, obraz plynulý a dostatočne zreteľný aj pri video-hovoroch.

Nechýbala tiež výbava, ako dvojpásmová 5GHz Wi-Fi 802.11ac 867MB/s, Bluetooth v 4.1, mini HDMI, 1xUSB 3.1, 1xUSB 3.1 Type-C a Combo Audio Jack, či čítačka kariet.

## Operačný systém

Vstavaný operačný systém je v tomto prípade Microsoft Windows 10 Home v slovenskom vydaní. Pri práci so zariadením sme zaznamenávali nekonečné, dlhé reštartovanie zariadenia, nekonečne dlhé zapínanie Windowsu po aktualizáciách (desiatky minút), alebo nekonečné spúšťanie aplikácií, a to aj napriek tomu, že sa v zariadení nachádzal dostatočne rýchly M.2 SSD disk a core i5 CPU. Obťažovali nás aj takmer každodenné ASUS Live Update aktualizácie.

Taktiež sme zaznamenali chyby OS, ako napr. nemožná regulácia jasú (odstránené po reštartovaní OS), nemožné pripojenie k Wi-Fi sieti (žiadnu sieť v dosahu neukazovalo, aj keď ich bolo niekoľko, čo bolo tiež odstránené reštartovaním OS) a podobne. Surfovanie po internete

bolo naozaj rýchle a reakcie na spúšťanie aplikácií taktiež. Kopírovanie súborov z 3.0 USB HDD cez USB 3.1 sa pohybovalo na úrovni viac než 110 MB/s.

## Batéria a výdrž

O poháňanie ultrabooku sa starala 50Wh batéria. Počas testu sme notebook podrobili rôznym záťažovým skúškam. Pri nabití na 100% kapacity batérie, pri zapnutom jase na 75% a so zapnutým Wi-Fi sme surfovali po internete, pozerali dva filmy na tridsaťpercentnej intenzite zvuku. Po približne piatich hodinách prevádzky zariadenia sa batéria vybila na 12%.

Pri samotnom surfovaní po internete bez vedľajších operácií sa výdrž batérie predĺžila ešte približne o hodinu, čo hodnotíme veľmi pozitívne.

## Záverečné hodnotenie

ZenBook najnovšej generácie v sebe nesie ďalší kus technológie. Tentoraz sa 14-palcový displej vošiel do 13-palcového tela ntb. Nová generácia i7-mičky v spolupráci s M2. SSD diskom ponúka rýchlu odozvu. Harman Kardon reproduktory prinášajú skvelý zvuk, ktorý stojí určite za to. Cena zariadenia sa pohybuje na úrovni vyše 800 EUR, čo určite nie je za takýto ultrabook málo. Ale keď si odmyslíme predinštalovaný operačný systém WIN 10, ktorý v zariadení nepracoval podľa našich predstáv, ide o skvelé zariadenie, ktoré určite stojí za kúpu.

Lukáš Libica

# Razer Firefly

## Budiš svetlo

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer  
Dostupná cena: 55€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchly pohyb po povrchu
- + jednoduchá údržba, trvácnosť povrchu
- + Full RGB podsvietenie
- + homogenita podsvietenia
- + Chroma Apps
- možné problémy s nerovnosťou
- možné problémy s kompatibilitou podsvietenia myš-podložka



### ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 355 x 255 x 4mm  
Hmotnosť: 380g  
Opletaný USB  
kábel: 2,13m  
Full RGB podsvietenie  
Softvér: Razer Synapse 2.0

Niekedy sa stane, že človek sa na názve modelu recenzovaného produktu zasmieje. Po baziliškovi som dostal za úlohu recenzovať svätajánsku mušku – aké milé, však? Často je ale ťažké nájsť medzi názvom modelu a jeho funkciami určité spoločné znaky a model Firefly od Razeru je toho príkladom.

### Balenie

Razer Firefly dostanete v krásnej čiernej škatuli pripomínajúcej malý kufrík doplnený množstvom technických informácií a peknu grafikou. Vnútri sa už, klasicky, nachádza certifikát/pod'akovanie za kúpu produktu od Razeru, dvojica samolepiek a manuál. To všetko je pekne a decentne uložené v plastovom lôžku.

### Dizajn, prevedenie

Razer Firefly už na prvý pohľad nie je klasickou podložkou pod myš. V hornej časti sa nachádza akýsi výčnelok, z ktorého vedie kábel, takže je pomerne hrubá a ťažká. Jej rozmery sú 355 x 255 x 4mm a váži slušných 380g. Podložka je, samozrejme, ladená do čiernej a ešte černejšej farby. Spodná časť je potiahnutá gumou lemovanou maličkými šesťuholníkmi, ktoré zabezpečujú lepšiu prilnavosť ku stolu.

Podložka sa predáva v dvoch verziách, a to s látkovým a s tvrdým povrchom. Recenzovaný kus mal tvrdý povrch, ktorý v prvom rade dokáže ponúknuť dlhšiu životnosť, podstatne ľahšiu údržbu a pohyb

po ňom je možno trochu rýchlejší. No ako sa ukázali recenzie používateľov, množstvo ľudí malo problémy s jeho krivosťou, dokonca kopcami v strede podložky. Na recenzovanom kuse sa, našťastie, nijaké Tatry neobjavili, no, žiaľ, nerovnosť podložky musím potvrdiť. V mojom prípade išlo o mierne odstávanie okrajov smerom nahor, no kus od kusu sa môže táto nedokonalosť prejavovať inak. Ak človek vysolí nemalé peniaze za túto podložku, určite ho takáto porucha nenadchne, no nemyslím si, že by zlé výsledky v hre bolo možné pripisovať podložke. Aspoň v našom prípade išlo skôr len o estetický nedostatok.

Ako som v riadkoch vyššie spomínal, ide o povrch umožňujúci rýchly pohyb, myš

### HODNOTENIE:





po ňom kľíže bez problémov, treba však dbať na čistotu klzných plôch na myši aj na čistotu podložky, pretože na pohybe myši sa odrazí všetko.

## Softvér

Keďže Firefly podporuje full RGB podsvietenie, je kompatibilná so softvérom Razer Synapse vo verzii 2.0. Na podložke sa nachádzajú podsvietené dva prvky. Prvým je logo hada, umiestnené v pravej hornej časti, druhým je LED pás, ktorý sa nachádza na bočnej hrane a lemuje celý obvod podložky.

Tento pásik však prekrýva horná hrana podložky, ktorá tlmí intenzitu podsvietenia a smeruje ho nadol, vďaka čomu vás svetlo z diód neoslepí príliš intenzívne. Keďže ide o podložku, softvérové nastavenia sa týkajú len podsvietenia.

V okne nastavenia podsvietenia sa nachádza možnosť vytvárania jednotlivých profilov, nalinkovanie konkrétnej aplikácie či hry k danému profilu a priradenie svetelného efektu. K dispozícii máte efekty breathing, reactive, spectrum cycling, static,

wave a vypnutie podsvietenia. Určité profily vám dovoľia nastaviť farby, iné zase smer pohybu daného efektu, všetky však majú spoločnú možnosť nastavenia intenzity podsvietenia. Samozrejme, nechýba ani možnosť vypnutia podsvietenia. Škoda len, že sa nedá nastaviť podsvietenie osobitne pre logo a pre LED pásik.

Razer Synapse vám umožňuje zosynchronizovať podsvietenie podložky s podsvietením razeráckej myši, no tu nastáva problém, keďže myš musí byť kompatibilná s verziou Synapse 2.0. Problém nastane v prípade, že máte niektorú z novších myší, ktoré nepodporujú Synapse 2.0, prípadne softvér z nejakého dôvodu myš nevidí.

S novšou verziou Synapse si zase nerozumie podložka Firefly. Svet sa z toho síce nezrúti, no je škoda mať možnosť si zladiť podsvietenie myši a podložky a nemôcť ju reálne využiť, mohlo by to vyzerat' naozaj pekne. Pozitívom celého podsvietenia je ale plynulosť jednotlivých efektov, bez nejakého sekania či zamrzania. Okrem toho, Razer Firefly podporuje tzv. Chroma Apps, čo je súbor

aplikácií a hier, ktoré sú schopné prevziať kontrolu nad podsvietením. To sa líši od každej aplikácie a automaticky sa zmení po zapnutí kompatibilnej aplikácie či hry.

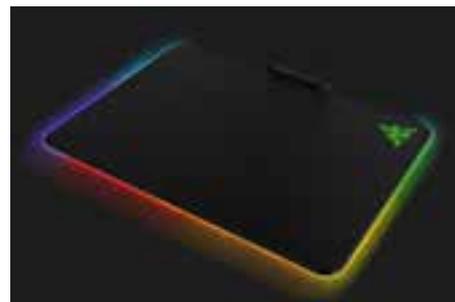
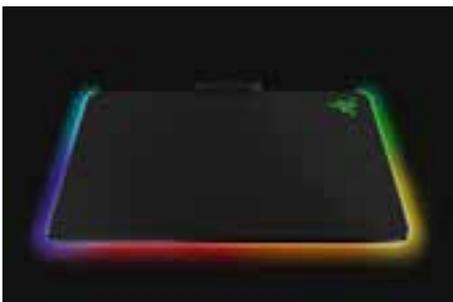
## Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Záver recenzie bude celkom stručný, pretože k podložke pod myš sa toho veľa napísať ani nedá. Veľmi diskutovanou a vo viacerých prípadoch aj reklamovanou témou je rovnosť, resp. krivosť podložky, predovšetkým tej s tvrdým povrchom.

Musím potvrdiť, že okraje odstávali aj na recenzovanom kuse, avšak nemyslím si, že by to malo mať negatívny dopad na jej funkčnosť a výkon, avšak dokážem pochopiť ľudí, ktorí investujú nemalé peniaze do takejto podložky a stretávajú sa s jej nerovnosťami. Určite si ale zamilujete nízky odpor povrchu, vďaka čomu sa myš po nej doslova vznáša a pohyb je rýchly. Nespornou výhodou tvrdého povrchu je jednoduché a rýchle čistenie a jeho dlhšia trvácnosť v porovnaní s textilnou podložkou. Ďalšia vec, ktorú si bezpochyby obľúbite, je podsvietenie. Ved' kvôli nemu si ju určite kúpite. LED pás sa nachádza na celom obvode podložky a je umiestnený naozaj dokonale. Pekne osvetlí stôl a zároveň vám nesvieti do očí a neruší vás. Takisto musím pochváliť homogenitu podsvietenia bez hluchých zón s nízkou, prípadne nulovou intenzitou podsvietenia.

V prípade, že máte myš kompatibilnú s verziou Razer Synapse 2.0, môžete si zosynchronizovať podsvietenie oboch zariadení. Zaujímavým počínom môže byť Chroma Apps, avšak za predpokladu, že máte aplikáciu či hru, ktorá je s ním kompatibilná. Potešia aj také detaily, ako je dlhý, opletaný USB kábel s pozlátanou koncovkou či feritovým jadrom. Odhliadnuc od možných problémov s nerovnosťou a kompatibilitou podsvietenia, podložka Razer Firefly spĺňa svoj účel dokonale.

Miroslav Konkol'



# Xiaomi Redmi Note 4

Cenovo dostupný smartfón s vynikajúcou výdržou

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gearbest  
Dostupná cena: 170€

## PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúce spracovanie
- + dostatočný výkon
- + odladený operačný systém
- + rýchle snímanie odtlačkov prstov
- + skvelá výdrž
- + IR port
- absencia 800MHz LTE frekvencie v prípade čínskej verzie
- nespohľadlivá automatická regulácia jasů

## ŠPECIFIKÁCIE:

**Rozmery:**  
151 x 76 x 8,4mm  
**Hmotnosť:** 173 gramov  
**Čipset:** Qualcomm Snapdragon 625 / MediaTek Helio X20  
**Operačná pamäť**  
**RAM:** 3GB  
**Interná pamäť:** 64GB  
**Podpora pamäťových kariet:** áno (max. 256GB)  
**Displej:** 5,5" IPS (1920x1080 px)  
**Fotoaparát:** 13MPx, prísvetlovacia LED dióda  
**Operačný systém:** MUI 6 (Android 6.0 Marshmallow)  
**Batéria:** 4100mAh  
**Konektivita:** Bluetooth 4.2, Wifi 802.11 b/g/n, LTE 850/900/1800/2100/2600MHz

## HODNOTENIE:



**Xiaomi už dávno nie je spoločnosť, ktorá sa zameriava len na produkciu smartfónov. Svojimi produktmi pokrýva takmer každú oblasť spotrebnej elektroniky. Dnes v našej recenzii modelu Redmi Note 4 zistíme, či tým neutrpela práve divízia smartfónov.**

## Obsah balenia

To, že sa stretávame so smartfónom strednej triedy, napovedá už obsah balenia.

Okrem nabíjačky s výstupným prúdom 2 ampérov a dátového microUSB káblu sa v ňom nachádzajú len obľúbené dokumenty.

## Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu ide o čistokrvného aziata. Zatiaľ čo predná stena sa nijako nelíši od majority čínskych smartfónov, tá zadná akoby z oka vypadla modelovému radu One od HTC. Naznačujú to plastové

pásy, ktoré sú kvalitne zapustené do tela a slúžia ako záruka stabilného príjmu signálu, ale aj pomerne veľký objektív 13MPx fotoaparátu, pod ktorým sa nachádza snímač odtlačkov prstov. Kvôli jeho umiestneniu síce zariadenie neodmknete tak rýchlo v prípade, že ho máte položené na stole, no na druhej strane je snímanie rýchle, spohľadlivé a presné. Kvalita spracovania je na špičkovej úrovni. Hliníkové telo je pevné a ani pri silnejšom úchope nie sú počuť žiadne nepríjemné zvuky. Aj napriek

väčším rozmerom 151 x 76 x 8,4 mm Redmi Note 4 padne výborne do ruky a vďaka opracovaným hranám sa v ruke pohodlne drží. Kov sa podpísal pod vyššiu hmotnosť 173 gramov, ale vzhľadom na veľkosť zariadenia a kapacitu batérie to nemôžeme brať ako negatívum.

Pochváliť musíme umiestnenie tlačidiel do pravej hrany tela, no haptickú odozvu, žiaľ, už nie. Kolískové dvojtláčidlo regulácie hlasitosti nie je





dostatočne mechanicky oddelené a niekedy je doslova lotéria, ktorý príkaz bude nakoniec interpretovať.

## Displej

Full HD rozlíšenie, ktoré ponúka 5,5-palcový IPS panel, je dostatočne jemné. V nastaveniach je možné nastaviť teplotu farieb, výšku kontrastu a prebudenie smartfónu poklepaním na displej. Počas čítania vaše oči poteší prítomnosť módu pre čítanie, ktorý znižuje intenzitu škodlivého modrého svetla. Prekvapil nás aj široký rozsah podsvietenia, ktorým sa Redmi Note 4 vyrovná aj vlajkovým lodiam. Škoda len automatickej regulácie jas, ktorá reaguje veľmi nepresne. Odporúčame teda manuálnu reguláciu jas pomocou skratky v notificačnom centre.

## Hardvér

Xiaomi vyrába model Redmi Note 4 vo verzii určenej pre medzinárodný i čínsky trh. Indikátorom rozdielov je použitý čipset, ktorý je v prípade medzinárodnej verzie zastúpený modelom Qualcomm Snapdragon 625 a v prípade čínskej ide o MediaTek Helio X20. Nám sa do rúk dostal čínsky variant, ktorý je približne o 30% výkonnejší. Helio X20 disponuje dvomi procesorovými jadrami architektúry Cortex A72 navyše a rovnako aj

vyšším taktom ostatných jadier. O nedostatok výkonu sa báť nemusíte, zároveň však nepočítajte s výkonom na úrovni vlajkových lodí. Svedčia o tom výsledky syntetických benchmarkov a aj framerate v hrách, ktorý sa pri tých náročnejších pohybuje okolo 30fps.

Dostačujúcimi sa zdajú byť 3GB operačnej pamäte a to isté môžeme povedať aj o internej 64GB pamäti, z ktorej ostane po prvotnom spustení dostupných 54GB. Tá sa dá, navyše, rozšíriť pamäťovou kartou s maximálnou kapacitou 256GB.

## Konektivita

V tejto časti sa opäť vrátime k rozdielnym verziám pre trhy. Variant určený pre čínsky trh nepodporuje LTE sieť na frekvencii 800MHz, ktoré v našich končinách používajú všetci operátori. Bezproblémové využívanie LTE je možné iba v mestách, kde sa hojne využíva frekvencia 1800MHz. Veľmi užitočný je infračervený port na ovládanie rôznej elektroniky. Paleta podporovaných zariadení je široká a sú zastúpení všetci veľkí hráči i menší výrobcovia. Bluetooth 4.2 je samozrejmosťou a to isté platí aj o Wi-Fi s podporou štandardov 802.11b/g/n. Nabíjanie a dátový prenos medzi smartfónom a PC prebieha pomocou microUSB konektora.

## Softvér

Výsadou smartfónov značky Xiaomi je distribúcia operačného systému Android s názvom MIUI. V Redmi Note 4 sa nachádza vo verzii 8, ktorá vychádza z Androidu 6.0 Marshmallow. Ten už nepatrí medzi aktuálne verzie, ale Xiaomi poctivo vydáva bezpečnostné aktualizácie. Navyše sa Redmi Note 4 nachádza v zozname zariadení, ktoré budú aktualizované na najnovšiu verziu MIUI 9.

Prostredie je veľmi jednoduché a snaží sa zakryť fakt, že máte dočinenia so systémom Android. Celkový dobrý dojem však kazí množstvo predinštalovaných aplikácií od Googlu, ktoré sa, navyše, nedajú odstrániť. Opäť tak vzniká problém duplicitných aplikácií. Prostredie je možné farebne upravovať pomocou širokého spektra tém v rovnomennej aplikácii.

Niekomu síce môže chýbať samostatné menu pre aplikácie, ale to už je čisto o osobnej preferencii. Počas dvoch týždňov sme sa nestretli so žiadnym

problémom a za optimalizáciu systému dávame Xiaomi určite palec hore.

## Fotoaparát

Až výsledná kvalita fotografií naznačuje, do akej kategórie smartfónov Redmi Note 4 patrí. Za denného svetla zachytíte snímky v pomerne dobrej kvalite, no s ubúdajúcim svetlom má veľké problémy so zaostrením. V takýchto podmienkach je zaostrovanie dlhé a v niektorých prípadoch značne nepresné. Prostredie aplikácie je jednoduché a intuitívne, ale iba potvrdzuje fakt, že s ničím iným ako so základnými funkciami nemôžete počítať. Príkladom je manuálny mód, ktorý pridáva len možnosť meniť ISO a vyváženie bielej. Aby sme však len nekritizovali, musíme poznamenať, že mód panorámy je skutočne vydarený.

Predná kamera je skôr vhodná na vykonávanie videohovorov než na robenie selfie fotografií, keďže už za dobrých svetelných podmienok je prítomný značný šum. Video je možné zaznamenať vo Full HD rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu a jeho kvalita je pre zachytenie momentiek dostatočná. Škoda, že spomalené video je možné nahrávať len v HD rozlíšení.

## Výdrž

Výdrž je jedným slovom – vynikajúca. Batériu s kapacitou 4100mAh síce nevymeníte, ale počas klasického využívania pri plnej konektivitě vás vyzve k pripojeniu nabíjačky až po dvoch dňoch. Nabíjanie je vzhľadom na kapacitu veľmi rýchle a po 2,5 hod. máte k dispozícii plnú kapacitu batérie. Čo by za to dali majitelia takého iPhone 8 Plus, ktorí si musia na nabitie počkať viac než tri hodiny, pričom kapacita akumulátora ich zariadení je o 35% menšia.

## Záver

Ak hľadáte cenovo dostupný smartfón s vynikajúcou výdržou, ktorý zároveň disponuje dostatočným výkonom, kúpou Xiaomi Redmi Note 4 určite neurobíte chybu. Distribúcia MIUI 8 je odladená, svižná a ponúka mnoho užitočných nastavení. Fotoaparát sa síce radí k priemeru, ale viac za danú cenu skrátka nemôžeme očakávať. Pri kúpe zvýšte pozornosť a skontrolujte, ktorý variant máte v košíku, keďže čínsky vám môže spôsobiť problém s využívaním LTE siete.

Adam Lukačovič

# Lamax X8.1 Sirius

Kamera poslúži ako výborný spoločník pri extrémnych športoch, ale aj na rodinných dovolenkách pri mori.

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax  
Dostupná cena: 145€

## PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrý obraz
- + nízka cena
- + podpora HDR a 4K Timelapse
- + veľké množstvo úchytoŧ pre kameru
- menej kvalitný záznam videa v tme
- slabšia kvalita fotiek
- mikrofón



## ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 63g  
Pamäť: micro SDHC, micro SDXC  
Formáty: JPEG, H.264, MP4  
Rozlíšenie snímáča: 16Mpx  
Uhlopriečka zadného displeja: 2"  
Funkcie: odolné prevedenie, vodovzdornosť, optická stabilizácia obrazu  
Výdrž batérie: 1,5 h

## HODNOTENIE:



V dnešnej dobe nie je ľahké nájsť kvalitnú akčnú kameru, ktorá je zároveň dostupná za dobrú cenu. A ak takú náhodou nájdeme, často si práve so slovom „lacné“ automaticky spojíme pojem „nekvalitné“ a je razom po kúpe. Dokáže Lamax Sirius toto klišé vyvrátiť? Podľa mňa sa na to spolu pozrieme!

## Obsah balenia

Obsah balenia je rozdelený do dvoch škatúl. V prvej, väčšej, sa nachádza samotná kamera s množstvom príslušenstva na uchytenie. V celom balení možno nájsť až 24 kusov úchytoŧ. V druhej škatuli sa nachádza

ručný držiak kamery, nabíjačka a tzv. čelovka na uchytenie kamery na hlavu. Príjemne potešia aj dve pribalené batery a pútko na ruku.

## Prvý dojem a spustenie

Ako prvé si určite všimnete 2-palcový LCD displej, ktorý je veľmi milým prekvapením v prípade akčnej kamery tejto cenovej relácie. Kvalita obrazu je štandardne dobrá,





avšak pozorovacie uhly sú veľmi malé, čo si vyžaduje priamy pohľad na displej. Kamera svojím tvarom veľmi pripomína ostatné akčné kamery, najmä tie od GoPro.

Prvé spustenie je veľmi jednoduché. Stačí nabiť baterku, vsunúť SD kartu a kamera je pripravená na natáčanie. Netreba nič zložito nastavovať, hoci u konkurenčných modelov je nastavovanie prirodzenou súčasťou prvotného spúšťania.

## Software a jeho vymoženosti

Vstavaný firmware sa príjemne ovláda tromi tlačidlami. Menu kamery je prehľadné a kamera sa dá vďaka nemu nastaviť a prispôbiť presne podľa predstáv používateľa. Menu je primárne nastavené v anglickom jazyku, ale je možné nastaviť v ňom aj český jazyk.

Chvályhodná je softwarová stabilizácia, ktorá dokáže stabilizovať aj tie najtraslavejšie ruky. Túto funkciu som otestoval pri jazde na bicykli a môžem potvrdiť, že obraz bol kvalitný, bez akýchkoľvek znakov otrasov a chvenia, a to aj na veľmi zničenej lesnej ceste.

Najväčšou vymoženosťou a zároveň aj najväčším prekvapením je HDR



zobrazenie, ktoré by sme určite nečakali pri kamerách v tejto cenovej kategórii. Pokiaľ máte doma monitor alebo televízor, ktorý HDR podporuje, budete mať úžasný zážitok z krásnych videí.

Timelapse videá, ktoré sú v dnešnej dobe veľmi obľúbené, nesmú chýbať ani pri tejto kamere. Stačí si vybrať interval, v akom má kamera zaznamenávať jednotlivé snímky a následne vám už len zobrazí ukážku finálneho videa.

Kameru si prostredníctvom wifi dokážete spárovať so svojím telefónom, vďaka čomu ju môžete ľahko ovládať prostredníctvom aplikácie.

V nej si viete pozrieť svoje fotky a videá, meniť nastavenia obrazu a tiež uvidíte, čo práve vaša kamera natáča.

## Obraz a jeho kvalita

Kamera ponúka naozaj široký výber rozlíšení a snímkovania: 4K/24fps,



2,7K/30fps, 1080p/60fps, 1080p/30fps, 720p/120fps, 720p/60fps.

Ďalším nečakaným prekvapením, aspoň pre mňa, je rozlíšenie 4K, i keď len v 24fps, no aj to je slušne použiteľné, napríklad pri tvorbe amatérskych filmov. Samozrejme, najvyužívanejšie je rozlíšenie 1080p/60fps, ktoré funguje v adekvátnej kvalite, farby sa zobrazujú dobre, kontrast a ostrosť obrazu sú rovnako kvalitné. Jediným problémom je farebný šum pri menšej svetelnosti. Odporúčam vyhýbať sa natáčaniu v tme a kameru používať skôr vo svetlejších priestoroch.

Kamera odfoť aj 16mp fotografie, avšak chýba im hĺbka obrazu a ostrosť, preto nechajte fotenie radšej na svoj telefón.

Čo sa týka mikrofónu, zvuk má nízku kvalitu a je dosť tichý, a to aj pri vyňatí kamery z vodovzdorného puzdra. Záverečné hodnotenie.

Robert Kádaši



# Genesis Argon 500

## Argon 500 sú všestranné slúchadlá

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis  
Dostupná cena: 35€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný zvuk
- + elegantný dizajn
- + výkon mikrofónu
- + rozšírená kompatibilita
- nepohodlie pri ich nosení
- nedostatočné odhlučnenie
- slabá izolácia zvukov z okolia



### ŠPECIFIKÁCIE:

**Audio systém:** stereo  
**Veľkosť meničov:** 53mm  
**Frekvenčný rozsah:** 20Hz až 22kHz  
**Citlivosť:** 109dB  
**Konektory:** 2x3pin  
3,5mm alebo 1x4pin  
3,5mm stereo  
**Citlivosť mikrofónu:** 50±3dB  
**Rozsah mikrofónu:** 100Hz – 10kHz  
**Hmotnosť:** 325g

V predchádzajúcej recenzii sme sa pozreli bližšie na slúchadlá Argon 200 od spoločnosti Genesis (tu). Dnes sa nám do rúk dostáva ich starší brat, Argon 500. Kým mladší „súrodeneč“ bol prezentovaný ako headset navrhnutý pre hráčov počítačových hier, v prípade Argon 500 stavil výrobca na všestrannejšie zameranie a väčšiu kompatibilitu. A aký výsledok mu táto zmena priniesla? Čítajte ďalej a všetko sa dozviete.

### Design, spracovanie, balenie

Slúchadlá Argon 500 sú veľké, pevné slúchadlá s elegantnou čierno-červenou kombináciou prvkov. Telo slúchadiel aj chrániče na uši

sú čierne s matným povrchom a výnimku tvoria len lesklé plochy s logom výrobcu uprostred. Zatiaľ čo zovňajšok je ladený do červenej farby, vnútro chráničov je vyrobené z čiernej textilnej látky.

Použitie textilu v tomto prípade pôsobí nelogicky, pretože aj lacnejšie slúchadlá z radu Argon sú potiahnuté koženkou.

U herných headsetov je koženka alebo koža celkom rozšírený materiál, ktorý je pohodlný a dobre prilieha na uši, preto nerozumieme tomu, prečo výrobca uprednostnil textilné náušníky, najmä keď koženku použil vo výstuži na čelenke. Možno je táto voľba materiálu výsledkom toho, že je headset možné ohýbať a chrániče zložiť k čelenke.

### Zvuk

Kvalita zvuku je výborná, hudba aj zvukové efekty sa v slúchadlách krásne rozliehajú bez akéhokoľvek šumu alebo stíšenia. Môže sa zdať, že široké textilné náušníky budú dobre izolovať hluk z vonkajšieho prostredia, ale v skutočnosti, v závislosti od úrovne vami nastavenej hlasitosti, počujete akékoľvek zvuky, vrátane vlastného t'ukania na klávesnicu. Okrem toho, že sa slúchadlám nedarí filtrovať zvuky z okolia, nie sú schopné ani uzatvárať zvuky a hudbu, ktoré počúvate a namiesto toho ich šíria navôkol. Výrobca, ktorý v tom istom rade Argon vyrobil aj lacnejšie slúchadlá schopné dobre izolovať zvuk, podľa nás nedostatočne premyslel design 500-vky a stavil

### HODNOTENIE:





na nesprávny materiál. Ak vám však do takej miery nezáleží na uzavretí a izolácii zvuku, musíme ešte raz zdôrazniť, že prenos zvuku je skvelý, o čo sa zaslúžili aj 53mm meniče a vyrovnaný výkon pri širokom frekvenčnom rozsahu 20-22kHz. Prenos cez mikrofón je bezproblémový, hlas prechádza na druhú stranu bez šumu a znie skutočne prirodzene.

## Pohodnosť

Slúchadlá sú pomerne ťažké a čelenka je robustná, našťastie je zo spodnej strany vystužená a mäkká.

Napriek tomu však vďaka svojej hmotnosti 325g nevie zabrániť tomu, aby konštrukcia po čase nezačala tlačiť na hlavu, čo prispieva k nepohodliu počas nosenia slúchadiel. O veľkých náušníkoch sa to isté povedať nedá, keďže tie sedia na



ušiach prekvapivo pohodlne aj po dlhšej dobe. Tlačidlo ovládania hlasitosti na ľavej strane visí pod slúchadlami v takej výške, v ktorej sa pri každom pohybe hlavou do strán rozkmitá. Niekomu môže teda prekážať, že sa nedá pripnúť na oblečenie, aby sa jeho pohyb zafixoval.

## Kompatibilita

Tento headset sa síce zameriava na hráčov, ale je všestranný a jeho univerzálnosť tkvie v tom, že má jednak vyrovnaný zvuk, a je možné ho zložiť na menší tvar, no jednak aj v jeho kompatibilita.

Zatiaľ čo Argon 200 bol určený jednoznačne len pre prácu a hru na PC, Argon 500 je navrhnutý pre počítače, smartfóny aj konzoly. Balenie tohto headsetu obsahuje odnímateľný mikrofón a rozšírenie káblu do výstupu s dvoma 3,5mm jackmi, takže slúchadlá ľahko pripojíte všade tam, kam potrebujete.



## Záver

Výhodou slúchadiel Argon 500 je, že vďaka ich dobrému stereo zvuku si vypočujete kvalitnú hudbu alebo ich použijete pri hre na PC či konzole. Keďže sa dajú skladať, môžete si ich vziať kamkoľvek so sebou.

Hlavnou nevýhodou je, že výrobca pri ich dizajnovaní stavil na textilný materiál namiesto koženky, takže ich nosenie nie je také príjemné a nedokážu dobre odhlučniť zvuky ani izolovať to, čo práve počúvate.

*Zuzana Panáková*



# Creative BlasterX Senz3D

## Revolúcia v biometrii

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative  
Dostupná cena: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + veľký softvérový balík v cene
- + kvalitný obraz
- + Intel RealSense
- + ovládanie počítača gestami a hlasom
- + kovová konštrukcia

- trochu zložitejšia počiatočná inštalácia

### ŠPECIFIKÁCIE:

Druh produktu: webkamera  
Farba: čierna  
Rozlíšenie: 1080p@30fps, 720p@60fps  
Maximálny dosah senzorov: 1,5m  
Technológie: Intel RealSense, duálny mikrofón s funkciou potlačenia okolitých ruchov  
Napájanie: 1 USB 3.0 port  
Podporovaný OS: Windows 10

### HODNOTENIE:



Od spoločnosti Creative, známej pre výrobu zvukovej techniky, by sme nečakali, že príde s typom produktov, na ktorý sa primárne nezameriava. Preto bolo prekvapením, keď na trh uviedla kameru Senz3D, ktorá ani náhodou nie je obvyčajnou webkamerou dostupnou za pár eur. Ide totiž o prístroj napráskaný novou technológiou, ktorá vám uľahčí prácu na počítači. V nasledujúcich riadkoch sa dozviete, ako sa Creative popasoval s touto výzvou.

### Obsah balenia a prvý dojem

Kamera od spoločnosti Creative k nám prichádza v malej čiernej krabičke. Na prednej strane balenia nájdeme ilustráciu produktu, vrátane informácie o podpore technológie Intel RealSense. Na zadnej strane, ako to už býva zvykom, sú rozpísané technické detaily týkajúce sa Senz3D.

Vnútri balenia nachádzame prakticky len minimum – kameru, microUSB typu B ver. 3.0 a manuál.

Kamera na prvý pohľad pôsobí celkom vkusne, a to najmä vďaka tomu, že je celá ladená do

elegantnej čiernej farby. Jej konštrukciu tvorí prevažne kov, výnimkou je len predná časť, z veľkej časti pokrytá sklom.

Jediným vstupno-výstupným konektorom je USB typ-B konektor umiestnený na spodnej strane kamery.

### Prvé pripojenie, konfigurácia, Intel RealSense

Hneď po pripojení kamery k počítaču je nutné doinštalovať

príslušný softvér kamery, čo je v tomto prípade BlasterX Acoustic Engine.

Ak chceme získať výhody technológie RealSense spoločnosti Intel, je taktiež potrebné dodatočne si stiahnuť ovládač z ich stránky. Je nutné podotknúť, že kamera funguje iba v porte USB 3.0 a vo vyššom type.

Po nainštalovaní potrebného príslušenstva už môžeme kameru štandardne používať. Ponúka rozlíšenie 1080p pri 30 snímkach





za sekundu alebo rozlíšenie 720p pri 60 snímkach za sekundu. Kvalita obrazu je na veľmi dobrej úrovni a aj napriek absencii denného svetla som neregistroval na zázname také výrazné šumy, aké som pôvodne očakával.

Ak by sme mali k dispozícii soft-boxy, mohli by sme s kamerou bezproblémovo streamovať na rôzne platformy bez toho, aby si niekto uvedomil, že sleduje obraz z webkamery a nie z fotoaparátu.

Nadštandardnú cenu 200€ nereprezentuje len výborná obrazová kvalita, ale aj široký balík dodatočných programov, ktoré Creative ponúka zdarma – podmienkou však je zaregistrovať si kameru na ich webe.

Dostanete tak prístup napríklad k ovládaniu počítača pohľadom a gestami, alebo budete môcť vymazať pozadie za sebou, aj keď tam nemáte rozprestreté zelené plátno.

Už niekoľkokrát som tu spomínal bájny Intel RealSense. Je to technológia, ktorá sa snaží obohacovať vlastnú inteligenciu spoznávaním svojho okolia. V tejto

kamere je implementovaná tak, že dokáže ukladať tváre používateľov a podľa toho rozlišovať majiteľa počítača a umožniť mu autentifikáciu napríklad pomocou Windows Hello.

Dokáže to vďaka sústave kamier a infračervených senzorov, ktoré snímajú hĺbku tváre. Ľudia sa pokúšali túto technológiu rôznymi spôsobmi oklamať, či už fotografiou, alebo maskou tváre, no nič z toho im nevyšlo.

Je úplne jedno, či kamera snímá za svetla, či za tmy, jedinú vec rozhoduje, je vaša tvár.

Páči sa mi, že Intel myslel na všetko, napríklad aj na ľudí, ktorí



nosia okuliare, teda aj mňa. Kamera s takouto podmienkou počas skenovania počítača, a preto si nemusíte zbytočne okuliare skladať.

Ak si chcete takúto biometrickú autentifikáciu nastaviť, musíte si najprv zvoliť heslo a PIN pre používateľský účet, až potom nastavíte službu Windows Hello. Tá následne zosníma vašu tvár a uloží si ju. Integrovaný mikrofón dokáže veľmi slušne potláčať okolité ruchy, vaši spoluhráči teda nebudú počuť zbytočné zvuky z pozadia.

BlasterX Sens3D je dokonca kompatibilný aj s Windows Cortana, čo vám umožňuje ovládať počítač hlasom.

## Záverečné hodnotenie

Creative BlasterX Sens3D je viac než len výbornou webkamerou. Je aj prostriedkom zjednodušovania si bežných činností na počítači či ďalšou bezpečnostnou ochranou. Prináša naozaj to najlepšie, čo môže webkamera pre bežný trh ponúknuť. Pýta sa za to však aj svoju cenu. U mnohých používateľov jej cena jemne posúva tento produkt do nedostupnej zóny.

Lukáš Batora

# Genesis Krypton 800

## Naozaj je Krypton 800 myšou pre náročnejších hráčov a dokáže sa prispôbiť ich požiadavkám?

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis

Dostupná cena: 43€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + nastaviteľné podsvietenie a pekný design
- + ukladanie makier a intuitívny softvér
- + nízka hmotnosť a dlhé telo myšky
- + symetrická myš vhodná pre ľavákov aj pravákov
- + nízka cena vzhľadom na funkcionálnosť

- nepohodlný úchop

### ŠPECIFIKÁCIE:

Optický snímač:

PMW3330

Spínače: OMRON (20

miliónov kliknutí)

DPI: od 50 do 10200

Maximálna rýchlosť

spracovania snímkov:

8000 FPS

Maximálne

zrýchlenie: 3 G

Maximálna

rýchlosť: 150 ips

Frekvencia snímkovania:

1 000 Hz

Dĺžka kábla: 185 cm

Rozmery: 125 x

68 x 38 mm

Váha: 85 g

### HODNOTENIE:



Len pred niekoľkými dňami sme vás informovali o tom (tu), že výrobca Genesis uvádza na trh novú myš, určenú pre náročnejších hráčov s názvom Krypton 800. Požiadavky hráčov sú však rôzne a na úkor technického vybavenia niekedy výrobca potlačí estetickú stránku herného príslušenstva. Dozviete sa, na aké parametre stavil Genesis v prípade tejto myšky a ako obstála pri testovaní.

## Design a spracovanie

Krypton 800 je symetrická myš s nižším profilom. Telo je predĺžené a úzke a tlačidlá opticky nenarúšajú jej línie. Na prvý pohľad si všimneme jej elegantný a pôsobivý dizajn a to aj vďaka podsvieteniu.

Z hľadiska dizajnu nás myš jednoznačne zaujala, ale je aj pohodlná? Žiada sa mi napísať, že áno, ale mám niekoľko námietok. Preto tvrdím, že nie úplne. Je pravda, že vďaka pogumovaným stranám sa nešmýka a v dlani sa drží príjemne.

Mám však výhry k jej rozloženiu. Výhodou ambidextrous myši je ich univerzálnosť, lebo sú

navrhnuté pre pravákov aj ľavákov. Na druhej strane sú však často menej pohodlné, pretože ich dizajn sa neprispôbilo dlani, čo považujem za jediné negatívum tejto myšky. Najmä po niekoľkohodinovom používaní začne byť naozaj nepohodlná a prstom chýba opora.

## Prispôbivosť a výkon

Výrobca deklaruje maximálnu rýchlosť spracovania snímkov 8000 FPS a maximálne zrýchlenie 3G. Myš navyše disponuje optickým senzorom PMW3330, ktorý poskytuje rozhranie až do 10200 dpi. Zbadáte rozdiel v citlivosti a rozlíšení senzora? Určite áno.

Kliknutím na jedno tlačidlo v strede môžete prepínať medzi štyrmi rôznymi nastaveniami citlivosti. Škála je od 50 dpi do 10200 dpi a to, akú citivosť priradíte jednotlivým módom, je úplne na vás. Zmena nastane okamžite a pri fungovaní myšky je naozaj zjavná.

Priznávam sa, že akčné hry, pri ktorých veľa strieľate a musíte rýchlo reagovať, nehrám často. Pri používaní tejto myši by som

možnosť nastaviť jednotlivé módy a ich plný potenciál využila najmä pri hraní hier ako Counter Strike. Na myši Krypton 800 sa dá nastaviť 10 tlačidiel a ich rozostavenie uložiť do piatich rôznych profilov, medzi ktorými počas hrania alebo práce ľahko prepínate pomocou jedného tlačidla. Vašu hru tak ovplyvňuje nielen rozlíšenie myši, ale aj prispôbenie jej ovládania.

## Podsvietenie

Prispôbiť si môžete nie len citlivosť a odozvu. Genesis pri výrobe tejto myši myslel na technické parametre a kvalitu, ale aj na design a vďaka tomu si nastavíte aj rôzne profily svietenia bočných líšt a loga na chrbte myšky.

Dúfam, že nie som jediná, kto sa poteší takýmto nastaveniam v hernom príslušenstve, s výberom farieb som sa naozaj vyhrala. Bočné líšty sú dve a na každej si viete zvoliť farbu až troch bodov, takže podsvietenie môžete meniť podľa svojej (bojovej) nálady naozaj ľubovoľne. Okrem vlastného nastavenia softvéru ponúka dva profily farebného vlnenia a dva profily náhodného svietenia. Podsvietenie môžete meniť na celej škále RGB so systémom Prismo, čo je pri jej cene skutočne neobvyklé.

## Záver

Výrobca pri jej navrhovaní rovnako dbal na technické parametre a výkon, ako aj na estetické prispôbenie. Vďaka rozlíšeniu do 10200 dpi, prispôbitelným makrám, intuitívne ovládateľnému softvéru a nastaviteľnému RGB podsvieteniu Prismo, by ste myš Krypton 800 rozhodne nemali prehliadnúť.

Zuzana Panáková

# Wifi Systém TP-LINK Deco M5

Kamera posluži ako výborný spoločník pri extrémnych športoch, ale aj na rodinných dovolenkách pri mori.

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-link

Dostupná cena: 299€

## PLUSY A MÍNUSY:

- + nízka cena v porovnaní s konkurenciou
- + rýchlosť a pokrytie siete
- + moderný a vkusný dizajn
- + jednoduché nastavenie pomocou aplikácie

- nedostatočné pokročilé nastavenia
- absencia konfigurácie routerov prostredníctvom webového prehliadača

## ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlosť: 400Mbps pri 2,4GHz + 867Mbps pri 5GHz

- 4-jadrový procesor
- 4 interné antény
- 2-gigabitové porty
- 1 USB Type-C port
- Bluetooth 4.2
- IPv6 kompatibilita

## HODNOTENIE:



**TP-link je medzi routermi dobre známou značkou s mnohoročnými skúsenosťami. Dnes sa pozrieme na jeho najnovší produkt, ktorý si ubuje pokrytie celej vašej domácnosti Wi-Fi sieťou stabilne a jednoducho, a to aj v prípade veľkých ploch či viacposchodových domov.**

## Obsah balenia

Celý vzhľad balenia sa nesie v duchu čistého, moderného, bieleho dizajnu a pôsobí naozaj exkluzívne.

Vnútri sa nachádzajú 3 kusy routerov, ktoré dokopy tvoria Wi-Fi systém, ďalej v ňom nájdete adaptéry na napájanie každého routera a jeden LAN kábel. Samozrejme, nesmie chýbať príručka pre používateľov a nejaké tie letáčky poukazujúce na kladné vlastnosti Wi-Fi systému.

## Prvý dojem a spustenie

Hneď po vybalení upúta vašu pozornosť dizajn každého routera, ktorý pôsobí čisto a moderne (rovnako ako jeho balenie), čo považujem za veľké plus, keďže nikto by asi nechcel mať po dome

rozvešané škaredé šedé routery. Prvotné spustenie a konfigurácia prebehli ľahko vďaka aplikácii Deco – tá je dostupná pre iOS aj Android. Princíp fungovania je taký, že sa vyberie vždy jeden router ako hlavný, ktorý sa následne pripojí cez LAN kábel k modemu.

Zvyšné dva routery sú rozmiestnené po byte a slúžia ako acces pointy pre lepší signál. Každý router má zo zadnej strany dva LAN porty, takže sa dajú využiť na pripojenie WAN alebo jednoducho na pripojenie nejakého iného zariadenia do siete. LED indikátor na každom routeri slúži na prvé nastavenie a ďalej ako indikátor stavu routera.

## Software a jeho vymoženosti

Aplikácia aj celkové spracovanie ovládania routerov sa mi páčilo, avšak ako jediné, a pre mňa veľmi veľké mínus, je chýbajúca možnosť nastavovať routery prostredníctvom počítača, respektíve webového prehliadača.

Router je vybavený antivírusom a funkciou rodičovskej kontroly. Pre bežné nastavenia posluži



aj aplikácia, avšak napríklad presmerovanie portov je v aplikácii dosť krkolomné a pre zákazníkov vlastniacich nejaký domáci server alebo NAS úložisko jednoducho nedostačujúce. Bohužiaľ, presmerovanie portov je jediné pokročilé nastavenie, keďže konfigurácia VPS-ka alebo pevných IP tu chýba.

## Rýchlosti a dostupnosť signálu

Najdôležitejší faktor pri rýchlostiach a signáli je rozmiestnenie routerov tak, aby bol pokrytý celý byt bez akejkol'vek straty.

S dostupnosťou signálu som problém nemal ani raz, avšak prenosová rýchlosť downloadu bola v každej izbe 150Mbps (pri 2,4GHz) namiesto 300Mbps, čo je hodnota sťahovania pri pripojení prostredníctvom kábla.

Za stratu rýchlosti však neviním routery, ale zlú stavbu môjho bytu, ktorý má veľmi hrubé steny, ďalším faktorom mohli byť aj preťažené kanály v bytovke. Pri lepšom rozmiestnení a v bytoch s normálnymi stenami budú routery určite bez problémov dosahovať rýchlosti uvedené výrobcom. Celkovo som naozaj spokojný, keďže UPC router nedokázal v mojom byte dosiahnuť rýchlosť sťahovania ani 60Mbps.

Robert Kádaši

# Creative Halo

## Kvalita, RGB a špičkový zvuk



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative  
Dostupná cena: 70€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + podsvietenie
- + zvuk
- + výdrž
- nič



### ŠPECIFIKÁCIE:

**Rozmery:**  
175x70x108mm

**Hmotnosť:** 510g

**Konektivita:** 3,5mm audio jack, Bluetooth 4.2

**Batéria:** 2200mAh

**Audio:** 2x 50mm meniče, pasívny subwoofer

V súčasnej dobe patrí RGB podsvietenie už de facto medzi najžiadanejšie trendy na trhu. Či sa vám to páči, alebo nie, RGB podsvietením je vybavené čoraz väčšie množstvo produktov – od základných dosiek, cez skrinky a grafické karty, až po tie najneobyčajnejšie vymoženosti techniky. Slovom, zoznam je skutočne veľmi dlhý. Tomuto trendu sa nevyhla ani spoločnosť Creative, ktorá prednedávnom predstavila svoju prvú RGB zvukovú kartu Sound BlasterX AE-5 ([tu](#)), dnes sa však na zúbok pozrieme jej novému prenosnému Bluetooth reproduktoru s RGB podsvietením, ktorý nesie názov Creative Halo.

### Balenie

Reproduktor je dodávaný vo veľmi zaujímavom balení. Samotné zariadenie je v ňom

doslova vystavené na piedestál, podobne ako vo vitríne. V podstavci reproduktora sa nachádza krátky manuál, záručný list a microUSB kábel. Jediné, čo nám tu chýba, je adaptér s hrúbkou 3,5 mm, no nad tým môžeme prižmúriť očko, keďže v dnešnej dobe disponuje Bluetooth funkciou takmer všetko.

### Dizajn a konštrukcia

Celý reproduktor pokrýva čierna látka, ktorá je odolná a najmä príjemná na dotyk. Jeho oválna konštrukcia je veľmi solídna a prenášanie je vďaka tomu bezproblémové. Preto niet pochýb, že by reproduktor zvládol aj nejaký ten t'ukanec či menší pád. Na prednej a zadnej strane sa nachádzajú oválne „ostrovky“ potiahnuté látkou. V nich sú ukryté meniče a pasívny subwoofer. Na hornej strane nájdeme všetky

ovládacie prvky reproduktora, ako aj vstavaný mikrofón. Gumové nôžky umiestnené na spodku dopĺňa i držiak pre reproduktor na trojnožke, ale je možné naň namontovať aj iný držiak.

### Zvuk

Na prednej strane reproduktora sa nachádza dvojica 50mm meničov, na zadnej strane ich dopĺňa skrytý pasívny subwoofer vylepšujúci basovú stopu reproduktora. V praxi sa toto riešenie výborne osvedčilo. Dvojica meničov dodáva kvalitný zvuk najmä v stredných a vyšších frekvenciách, nižšie frekvencie skvele dopĺňa pasívny subwoofer. Veľkým krabicovým reproduktorom ani kvalitným slúchadlám sa v basovej odozve, samozrejme, nevyrovná, no, povedzme si úprimne, v danej cenovej kategórii a pri tejto veľkosti je takáto úloha

### HODNOTENIE:





takmer nemožná. Hudbu počuť jasne a čisto aj pri nízkej hlasitosti. Po audio stránke nie je reproduktor čo vytknúť.

## Výdrž

Creative Halo disponuje vstavanou 2200mAh batériou. Výrobca udáva výdrž reproduktora na osem hodín. Osobne môžem potvrdiť, že to vôbec nie je prehnané, práve naopak, nazval by som túto hodnotu podcenenou.

Pri vyššej hlasitosti a intenzite podsvietenia bude hodnota ôsmich hodín výdrže reproduktora asi realistickejšia. Pri



bežnom, približne 3-hodinovom počúvaní hudby so strednou až vyššou hlasitosťou a rôznymi kombináciami režimov a intenzity podsvietenia mi reproduktor hravo vydržal aj tri dni bez potreby dobiť batériu. Pre porovnanie, za tú istú dobu sa mi telefón, na ktorom som si spúšťal videá z YouTube, vybil asi 4 či 5-krát.

## Podsvietenie

Unikátnou vlastnosťou reproduktora Creative Halo je jeho podsvietenie. Pri vypnutom podsvietení vyzerá jeho čelná strana len ako zrkadlo, čo samo o sebe vytvára unikátny vzhľad, no pravý zázrak príde, až keď podsvietenie zapnete. Halo disponuje dvojicou RGB LED pásov, ktoré krásne dopĺňajú jeho

tvary. Vďaka šikvým optickým trikom sa táto dvojica LED pásov viacnásobne premietá, čo vytvára unikátny dojem hĺbky.

Podsvietenie reproduktora sa primárne ovláda pomocou mobilnej aplikácie Creative Xpectra. V aplikácii možno nastaviť jeden z prístupných dvanástich efektov, pričom takmer každý si môžete prispôbiť nastavením jeho rýchlosti, jasú či výberom farby – buď priamo z RGB kruhu alebo manuálne, zadaním čísiel jednotlivých farieb.

Pri väčšine efektov je taktiež možné zapnúť funkciu pulzovania podľa hudby. Táto funkcia pracuje vynikajúco pri hudbe prehrávanej priamo zo zariadenia, no pri streamovaní obsahu napr. z YouTube či SoundCloud občas vypadáva, prípadne reaguje s badateľnou odozvou.

Podsvietenie možno ovládať aj pomocou tlačidla na hornej strane reproduktora, ktoré prepína medzi jednotlivými režimami, avšak nastaviť samotné režimy už treba v aplikácii Xpectra.

## Záverečné hodnotenie

Nový prenosný Bluetooth reproduktor Creative Halo prináša okrem kvalitného ozvučenia a prívetivej ceny aj najnovší trend modernej doby – RGB podsvietenie. Ak teda máte radi kvalitnú hudbu, radi cestujete a zároveň patríte medzi fanúšikov trendu RGB, nemusíte ďalej hľadať, tento reproduktor vám ponúkne všetko, po čom túžite..

Stanislav Jakúbek





logitech®



## G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

[gaming.logitech.com/G29](http://gaming.logitech.com/G29)



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

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

## ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 91 min

Režie: Michael Spierig, Peter Spierig  
 Scénár: Pete Goldfinger, Josh Stolberg  
 Kamera: Ben Nott  
 Hudba: Charlie Clouser  
 Hrají: Tobin Bell, Matt Passmore, Callum Keith Rennie, Laura Vandervoort, Hannah Emily Anderson, Clé Bennett, Paul Braunstein, Brittany Allen, Michael Boisvert, Mandela Van Peebles, Josiah Black

## PLUSY A MÍNUSY:

- + Je to po 8.krát to isté
- + pointa
- Je to po 8.krát to isté
- dej
- krimi rovina
- otvorený koniec

## HODNOTENIE:



# Jigsaw

## TÁTO HRA JE JEDNODUCHÁ, TAKÉ SÚ NAJLEPŠIE

**Saw bola vždy mojou obl'ubenou sériou. Geniálny hororový mäsiar James Wan založil v roku 2004 svojím prelomovým filmom Saw takmer samostatný subžáner hororu, kde partička ľudí čelí rozličným pascám a nástraham tajomného beštiálneho vraha a snaží sa prežiť. Nasledujúce diely mali premenlivú kvalitu, ale stále fascinovali nesmiernou brutalitou a nápaditými pascami. Na konci recenzie pridávam zoznam kvalitných hororov alá Saw, nech máte motiváciu prežiť túto recenziu dokonca.**

Z pôvodne ponurej, temnej, ba až „snuff“ kriminálky sa postupom času, bohužiaľ, stal až akýsi technofetiš a fascinácia samotnými pascami, ktoré by neposkladali ani tím japonských inžinierov. Príbeh ustúpil do pozadia, ale našťastie št'avnaté gore dokázalo zaplätat' očividné diery v logike a chronológii deja. Ten sa zamotával

postupne každým d'alším prírastkom, až z toho vznikla dejová fraška, v ktorej sa už nemôžu vyznať snád' ani hardcore fanúšikovia Star Wars. Podstatné je, že za vraždami stál John Krammer, ktorý sa mstil za smrť manželky a neskôr za svoju rakovinu. Potom jeho úlohu očistiť svet od zloduchov prevzali jeho žiaci, hlavne detektív Hoffman, ktorý sa v poslednom, sedem rokov starom Saw3D sám stal obeťou vlastnej hry, lebo nehral s obeťami fér a nedal im šancu prežiť. A teraz v roku 2017 brutálna hra opäť začína. Stojí za ňou samotný Krammer, ktorý vstal z mŕtvych, či preživší Hoffman - alebo je na scéne nový napodobiteľ (copycat)? A stojí vôbec za to kvôli odpovedi na túto otázku pretrpieť hodinu a pol dlhé mučenie v kine?

Dejovo je na tom nový Saw v podstate identicky ako posledných pár dielov. Ihneď sa rozkrúcajú okovy spútanej skupinky

nič netušiacich ľudí uväznených v stodole plnej pascí. Ret'az ich neúprosne prit'ahuje k cirkulárke a musia sa v sekundách rozhodovať, kto prežije, či obetovať nejakú končatinu pre svoju záchranu či záchranu ostatných. Z diktafónov sa ozýva samotný Krammer a diktuje podmienky pre d'alšie pokračovanie hry a prežitie. V druhej dejovej linke súbežne sledujeme detektívov a patológov, ktorí sa snažia prísť na amputovaný kĺb tomu, kto túto šialenosť opäť rozpútal.

Osobne ma sklamal, že hnusné a beštiálne nástrahy, ako bola jama plná použitých injekčných striekačiek či kad'a, v ktorej sa obeť pomaly topila v pomletých vnútornostiach hnilych prasiat, nahradila sterilne chladná hra, kde je najvymazlenejšie gore obyčajná odpilovaná brokovnica. Nie som samozrejme žiadny úchylák, ktorý by si v tom rochnil, ale keď už zlyháva dejová rovina, tešil som sa aspoň na zopár zimomriavkových desivých pascičiek, ktoré by ma prinútili odložiť nachosky a odvrátiť zrak z plátna. Jigsaw sa tak stal



len obyčajným hororom (brat' s rezervou), ktorý je vhodnejší i pre slabšie povahy a hlavne žalúdky. Na dôvažok je kvôli tomu potrebné pretrpieť i vyprázdnenú krimi rovinu, ktorá je často nelogická a hlúpa asi ako 253. epizóda CSI Miami.

A teraz pozitíva. Na Saw sa chodí do kina, lebo chcete po ôsmykrát vidieť to isté. Hororová jednodubka, ktorá zabaví tú sadistickú temnú stranu vašej osobnosti - a to servíruje film i tentoraz na jedničku. Len teraz to už nie je rare krvavý steak, ale falát mäsa spečeného na podošvu. Zasýti, ale nenadchne, a to ani zanieteneho fanúšika série ako ja. Saw je podľa mňa už vyčerpávajúca až na kosť a len čiastočne ho zachraňuje ako vždy fascinujúca šíalená pointa v závere.

Tú som síce odhadol už v polke, ale to len preto, že mám napozierané stovky hororov a krimináliiek, takže to neberiem ako mínus a finále potešilo. Hlavný antihrdina tentoraz nie je charizmatik, ako boli Kramer (Tobin Bell) či Hoffman (Costas Mandylor), a ide o pomerne nezapamätateľný charakter s mizernou motiváciou. Poteší jedno dlhšie cameo, ale to už by bol príliš veľký spoiler. Jigsaw až priveľmi preplietá minulosť so súčasnosťou a pár minút po záverečných titulkoch som si musel všetko zosumarizovať, aby mi to dávalo zmysel. I tak si nie som úplne istý, čo som to vlastne videl. Rozhodne sa mi nestane, že by som si dal s radosťou opakovačku ako v prípade najlepšieho napodobiteľa Would You Rather (2012), ktorému stačil sud s vodou a nepotreboval

na budovanie atmosféry mučiace mechanizmy od raketového inžiniera.

A kto dočítal až sem, za odmenu pripájam sľúbený zoznam filmíkov alá Sawko: Would You Rather, Vile (od režiséra Wind River), Truth or Dare, The Collector a hlavne pokračovanie The Collection, šíalenosť Gurotesuku a thajské 13: hra smrti (je i americký remake, ale ten je slabší).

**„Saw bez prehnanej brutality, to je presne nový Jigsaw. Priemerné pokračovanie a sterilný slasher, ktorý už po x-týkrát varí z vody a rozvíja vyčerpanú sériu. Tentoraz ani prekvapivá pointa nezamaskuje deravý dej a nudu, ktorá srší z**



**dialógov a z pátrania po sériovom vrahovi. Obetiam chýba nejaká sympatická postava, ktorej by sa dalo fandiť, a i samotný mäsiar nedisponuje charizmou Jigsawa či detektíva Kramera. Pasce i gore sú o triedu slabšie ako v predošliých dieloch, takže i na brutalitu ad absurdum si musíte nechať zájsť chuť. Z predošliých dielov sa nevysvetlí zhola nič a na už prekombinovanú dejovú linku sa len nabalí scenáristické bahno a nové nezapamätateľné postavy. Nová hra sa rozohráva, ale skôr by sérii pomohol nový remake či reštart.“**

Ján Hamlík



## ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 114 min

Režie: Kenneth Branagh  
 Předloha: Agatha Christie (kniha)  
 Scénář: Michael Green  
 Kamera: Haris Zambarloukos  
 Hudba: Patrick Doyle  
 Hrají: Kenneth Branagh, Johnny Depp, Daisy Ridley, Michelle Pfeiffer, Penélope Cruz, Willem Dafoe, Judi Dench, Lucy Boynton, Leslie Odom Jr., Derek Jacobi, Tom Bateman, Joseph Long, Olivia Colman  
 Střih: Mick Audsley  
 Scénografie: Jim Clay  
 Kostýmy: Alexandra Byrne

## PLUSY A MÍNUSY:

+ Výprava  
 + Kenneth Branagh

- Scénář  
 - Atmosféra

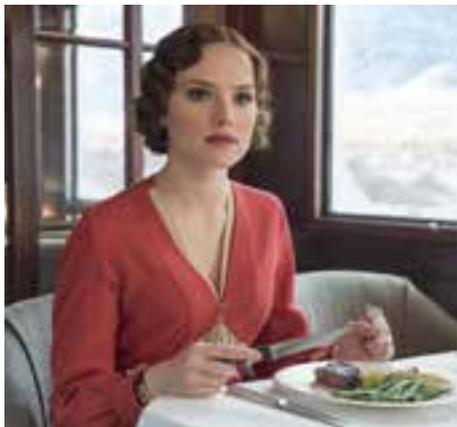
## HODNOTENIE:



# Vražda v Orient exprese

## VRAŽEDNÝ EXPRES

Dvorní režisér díla Williama Shakespeara Kenneth Branagh se v posledních letech přesunul k moderní tvorbě, což předvedl hodně slušnou marvelovkou Thor, o něco slabším pokusem restartovat příběhy Jacka Ryana z pera spisovatele Toma



Clancyho ve filmu Jack Ryan: V utajení a odskokem k pohádkám v Popelce. Nyní ovšem předvádí přesun zpět ke klasické literatuře s novou verzí jednoho z nejnámějších kriminálních příběhů z pera Agathy Christie, Vražda v Orient exprese. Doposud nejslavnější filmové zpracování z roku 1974 si vysloužilo hned několik nominací na cenu Akademie, z nichž vyšel Oscar pro Ingrid Bergman za herečku ve vedlejší roli. Do svého obsazení si ovšem Branagh přizval hned několik zvučných jmen, ambice tedy byly vysoko. Jak tedy dopadl jeden z nejnámějších příběhů Agathy Christie v roce 2017?

Příběh Vraždy v Orient exprese patří mezi jeden z nejpřelomovějších v rámci kriminální fikce. Byť působí ve svém jádru trochu absurdně a uměle, jeho efekt zkrátka nevypěl i po letech. To ovšem s sebou přináší docela zásadní překážku

při zpracování jednak atmosféry a druhak závěrečného odhalení pro film. I přesto byla právě tahle kniha s Herculem Poirotem zfilmována již několikrát, s různorodým výsledkem. Kenneth Branagh je ovšem díky svým předešlým literárním adaptacím ideálním kandidátem na převedení další literární klasiky v nové podobě. Jak se mu to tedy podařilo? Výsledek je trochu rozpačitý.

### Jeden z nich je vrah

Je to až překvapivé, neboť při takovémto množství hereckého potenciálu a důvěrně známém příběhu by člověk v jádru docela mdlý film vlastně ani nečekal. Bohužel je to ovšem přesně to, co se na vás v kinosálech chystá. Kenneth Branagh si sice v hlavní roli Herculea Poirota párkrát vybere slabší chvíli, při celkovém zhodnocení jeho pojetí postavy to v něm chyba rozhodně není. V závěru se sice detektivní džentlmen promění trochu v akčního hrdinu, což není pro tuto postavu úplně typické, přesto je jinak jeho kníratý génius po většinu času příjemným společníkem, kterému divák docela i vlastně bere jeho

specifický excentrismus a podivnost. Bohužel se to stejné nedá říci o ostatních známých tvářích z hereckého ansámblu, který by vydal i na několik dalších filmů. Při úrovni hereckého talentu, který ve filmu je, je až s podivem, že nejlépe z toho vychází Daisy Ridley. Zbytek herců působí spíše jako na divadelním nácvičku než ve filmovém zpracování jednoho z největších kriminálních příběhů historie. Žádný z hereckých výkonů by se v tomhle případě nedal označit za památný, spíše vše působí tak trochu zapomenutelně. A to i v případě výstavního slizáka v podání Johnnyho Deppa, který jakoby do podobných rolí dozrál.

Tenhle dojem ještě o to více umocňuje fakt, že film i přes poměrně omezený prostor a zápletku postrádá atmosféru. Ono komorní prostředí a lehce klaustrofobický dojem, který příběh vyvolává, jakoby ve filmu absentovaly. Bez atmosféry tak plně nevznikají ani postavy, ani dějové zvraty, které mají pomáhat příběhu geniální vraždy gradovat. Tenhle problém nastává z velké části díky kameře Harise Zambarloukose, který se možná až příliš často pouští do krkolomných záběrů, které v rámci podobně budovaného příběhu moc nefungují. Jeho snaha rozšířit prostor filmu tak docela nepříjemně kontrastuje s místy možná až zbytečně osobním snímáním postav.

## Rozporuplný, ne však špatný

A to je zatracená škoda, když si člověk vezme v potaz slušnou výpravu, která sice mnohdy nezvládá zakrýt digitální



pozadí, přesto co se týče vizuálního zpracování, film je velice působivý. Obzvláště exteriérové celky, kdy ikonická vlaková souprava přebírá hlavní roli.

Napomáhá tomu i slušný hudební podkres Patricka Doylea, který není přehnaně výrazný, přesto svoji roli plní skvěle. Audiovizuálně tak film zvládá zaujmout (s výjimkou zmíněných občasných problémů s kamerou) a hlavní hrdina má dostatek prostoru a charismatu na to, aby film udržel v rámci možností nad vodou.

Nová verze Vraždy v Orient expresu je tak hodně promarněným potenciálem a kriminálním příběhem, který zaostává

jak za svojí vlastní předlohou, tak i za předešlymi filmovými adaptacemi. Přesto věřím, že si své fanoušky tato verze najde, především díky poměrně polopatickému způsobu, s jakým k látce přistupuje. Za mě doufám, že se Branagh dočká coby Hercule Poirot dalšího příběhu - v trochu lépe pojetém zpracování.

Film Vražda v Orient Expresu najdete v nabídce českých i slovenských kin díky společnosti CinemArt od 9. listopadu. Film není vhodný mládeži do 12 let.

**„Nová verze literární legendy i přes velký potenciál výrazně zaostává. Vizuálně skvělý film postrádá atmosféru a nezvládá využít hvězdné obsazení, díky čemuž působí spíše jako divadelní nácvička než věrné zpracování jednoho z nejslavnějších kriminálních příběhů. Branagh je však jako Poirot po většinu času dostatečně přesvědčivý na to, abyste mu přáli další případ.“**

Lukáš Plaček



## ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 120 min

Režie: Zack Snyder  
 Předloha: Gardner Fox (komiks)  
 Scénář: Chris Terrio, Joss Whedon  
 Kamera: Fabian Wagner  
 Hudba: Danny Elfman  
 Hrají: Ben Affleck, Gal Gadot, Ezra Miller, Jason Momoa, Ray Fisher, Amy Adams, Henry Cavill, Jesse Eisenberg, Jeremy Irons, J.K. Simmons, Amber Heard, Robin Wright, Diane Lane, Connie Nielsen  
 Producenti: Jon Berg, Geoff Johns, Charles Roven, Deborah Snyder  
 Střih: David Brenner, Richard Pearson, Martin Walsh  
 Scénografie: Patrick Tatopoulos  
 Kostýmy: Michael Wilkinson

## PLUSY A MÍNUSY:

+ Délka  
 + Použití důvěrně známých motivů pro komiksově hrdiny

- Triky  
 - Herecké výkony  
 - Příběh  
 - Postavy  
 - Záporák

## HODNOTENIE:



# Liga spravedlnosti

## LIGA BÍDY A PRŮMĚRNOSTI

**Liga spravedlnosti, někdy také Liga spravedlivých, je komiksový all-star tým, který nemá obdoby. Seskupení hrdinů, které má v sestavě dva snad nejznámější komiksově hrdiny vůbec, Batmana a Supermana, se celovečerní hrané verze dočkalo až v roce 2017 - právě té, která nyní vstupuje do českých a slovenských kin. Jak tahle týmovka, která má být hlavním tahounem pro DC na dalších minimálně pět let, ale dopadla? A podařilo se napravit značce reputaci po nepřilíš vydařeném Batman vs Superman: Úsvit spravedlnosti?**

Vážně jsem filmu chtěl fandit a do poslední chvíle doufal, že to, co se na nás v kinech chystá, bude událost, jaká tu ještě nebyla. Napříč mizerné kampani, nepřilíš spokojeným ohlasům ze zahraničí a aférám kolem filmu a přetáčkám jsem se snažil zůstat nadále

pozitivní. Bohužel mi to vydrželo ani do první půlhodinky snímku. To, co by mě totiž nenapadlo ještě před dvěma/ třemi lety, je bohužel skutečností. DC ve

snaze dohnat konkurenci nejen že před rokem trestuhodně promarnilo dva své nejslavnější hrdiny v mrzkém Batman vs Superman: Úsvit spravedlnosti, ona komiksová týmovka, která měla přinést vykoupení, se nedostavila. Spíše než záchranu dodává Liga spravedlnosti další hřebíček do rakve toho, co mohlo být alternativou k úspěšnému, byť již trochu



se zajídejícímu se vesmíru od Marvelu, ne-li tím, co jeho nadvládu zlomí. Byť totiž má DC k dispozici slavnější hrdiny a větší možnosti, jak se vymezit proti žánrovému stereotypu, tenhle blockbuster za téměř 300 milionů dolarů je labutí písní pro nějaké naděje na lepší zítřky.

## Když dva dělají totéž...

Poté, co to posledně tak trochu (čti vůbec) nevyšlo, se tvůrci tohoto univerza rozhodli pro pár změn (v rámci možností). V době, kdy šel Batman vs Superman: Úsvit spravedlnosti do kin, už u Ligy spravedlivých probíhala produkce. Jenže když se po ne úplně pozitivních zkušebních projekcích ukázalo, že film není tou záchranou, jakou od něj asi studio čekalo, byl Zack Snyder odejit do pozadí (ano, osobní tragédie v tom hrála také roli, na filmu je ovšem znát, že to nebyl hlavní důvod) a film se snažil zachránit Joss Whedon, který dopomohl nastartovat Marvel tam, kde dnes jsou. Proč by tedy nemohl udělat něco podobného i pro DC, když už pro ně plánuje Batgirl? A to je právě ten problém, příliš málo a příliš pozdě. Výsledkem, který právě vstoupil do kin, je totiž film trpící tak trochu schizofrenií, kdy vlastně neví sám, čím chce být.

Jisté zjednodušení děje značně napomáhá koherenci a celkové možnosti sledovat a porozumět, co se vlastně na plátně děje (byť předešlá znalost komiksu je v některých momentech potřeba). To s



sebou ovšem nese trochu problém, neboť i když je film přímočařejší a srozumitelnější než jeho předchůdce, neznamená to, že je zábavnější nebo zajímavější. Naopak, spíše než zajímavě budovaný příběh působí tahle dvouhodinová jako prostý sled událostí s nějakou chabou ústřední linkou (která v případě nuceného cestování působí spíše jako okolnostmi vynucený konstrukt než logický sled událostí či vývoj).

Zkrátka - i když to celkem rychle uteče a dává to vnitřně alespoň trochu smysl, Liga spravedlnosti nudí a za celých 120 minut jsem se nepřistihl, že by mě osud světa nebo jednotlivých hrdinů zajímal. Což je asi také umění, udělat z akčního snímku s mimozemskou invazí v podstatě jen nezajímavou tolerovatelnou podívanou. Na

druhou stranu tuhle jednoduše narušuje (bohužel ne zrovna v dobrém slova smyslu) snaha odlehčit film díky zapojení Whedona.

Jeho rukopis je v některých komediálněji laděných momentech znatelný, přesto tyto momenty v ryze snyderovském světě působí trochu jako pěst na oko a i když v traileru možná vypadají dobře, v samotném filmu to zrovna nefunguje. Vůbec, film působí jako torzo zajímavých nápadů poslepovaných mdlými replikami, pokusy o rádooby cool momenty a humorem, který zrovna dvakrát nefunguje.

## Liga nezajímavých a znuđených

Mohou za to z velké části také postavy, jejich zpracování a vedení hereckých představitelů. Ben Affleck ze sebe nezvládá setřepat dojem znuđenosti, což se projevuje na jeho Batmanovi, který byt' by měl být tím tahounem, nějak zapadá do pozadí a když už se z něj dostane do popředí, působí to trochu nemístně a nuceně. Gal Gadot opět ukazuje, že její herectví je značně omezené a napotřetí se to už začíná trochu zajídat.

Henry Cavill z třech hlavních hrdinů je na tom asi nejlépe, nicméně prostoru zase ve filmu tolik nemá (pomínu-li podivně digitální pozdrav ze začátku filmu) a jeho Superman prošel jistým odlehčením osobnosti, což si doted' nejsem jistý, zda-li se mi vlastně líbilo. Co se týče nově přichozících, Ezra Miller je otravný už asi po desíti vteřinách od svého příchodu na scénu a to se nezlepší ani díky dvěma třem dobře mířeným vtípkům, které jsou sice dětinské, ale fungují. Jason Momoa a jeho macho Aquaman vystřílel všechny ostré už v trailerech a ve filmu samotném toho moc



nepředvede. Nuž no a Ray Fisher je tam v podstatě jen do počtu. Tristní je ovšem záporák s hlasem Ciarána Hindse, který je snad ještě mdlejší a nezajímavější než to, co provedli posledně s Doomsdayem. Zkrátka, jeho kompletně digitálně stvořený Steppenwolf je mizerným záporákem, jehož motivace či osobnost vám bude úplně ukradená, akční sekvence s ním vypadají přinejlepším průměrně a celkově by se on a jeho partička poskoků dala označit jako mdlá nuda a hromada digitálního bordelu.

Smutné je, že i ta vizuální stránka není na úplně nejlepší úrovni. Akční scény se místy stávají lehce nepřehlednými díky přílišnému důrazu na stereotypy a žánrová kliše komiksovéhho filmu posledních let. Když pak i digitální triky v některých momentech až příliš ukazují použití zeleného plátna, člověk by si až řekl, kam se těch 300 milionů rozpočtu ztratilo.

Hudebně se jedná taktéž o menší úkrok směrem zpátky, neboť od nāpaditých a výrazných hudebních motivů, kterými DC bylo přeci jen trochu napřed před Marvelem, se kompozice Dannyho Elfmana posunula právě k běžnému komiksovému hudebnímu doprovodu, který postrádá jakýkoliv výraznější nový motiv.

V tomhle ohledu alespoň potěší fakt, že Elfman ve filmu používá hudební motivy Wonder Woman, ale především z původního filmového Supermana od Richarda Donnera a také svoji vlastní hudební složku Batmana od Tima Burtona.

## Úsvit? spíše soumrak spravedlnosti

Jaký tedy vynést verdikt nad největší nadějí pro DC filmový vesmír? Je to



vlastně nakonec docela těžký úděl. Jako fanoušek postav bych strašně rád filmu prominul jeho nedostatky a chlácholil se tím, že příště už to bude určitě lepší. Jenže tohle už jsme si říkali posledně a jak to dopadlo. Liga spravedlnosti je pokračováním toho, co právě Batman vs Superman: Úsvit spravedlnosti načal.

Na jedné straně zjednodušuje děj a zkracuje stopáž, takže je film o něco stravitelnější a rychleji utíká, na straně druhé ovšem neumí přistupovat ke svým postavám, nabízí generického a po všech ohledech špatného a nezajímavého záporáka a celkově je tak docela průměrná a nezábavná dvouhodinka, kde vás bude více věcí štvat než bavit. To, co mělo být nadějí pro DC Extended Universe

a nápravou za nepříliš vydařený Úsvit spravedlnosti, je dalším pomyslným hřebíčkem do rakve zajímavého konceptu udolaného neuměteltvím a promarněným potenciálem.

A nezlobte se ne na mě, ale ona potitulková scéna je spíše výsměchem loajálním fanouškům jak čímkoliv jiným. Tohle se prostě nepovedlo, díky čemuž vypadá budoucnost tohoto týmu docela hodně smutně.

Komiksovou týmovku Liga spravedlnosti najdete v nabídce českých kin díky společnosti Vertical Entertainment, na Slovensku ji v kinech uvádí společnost Continental. Premiéra je stanovena na 16. listopadu. Film není vhodný mládeži do 12 let.

**„První celovečerní Liga spravedlnosti je promarněnou šancí a velkým zklamáním pro komiksově fanoušky. Byť se v některých ohledech jedná oproti Úsvitu spravedlnosti posun k lepšímu, v jiných ohledech film těžce zaostává a především zapomíná bavit a zaujmout. Nepříliš pěkně vypadající, znuděná a otravně zahraná nezajímavá komiksová podívaná, která nemá na to ustát srovnání s Mužem z oceli, natož s přímou konkurencí.“**

Lukáš Plaček





# G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4  
A PLAYSTATION®3



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



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

[gaming.logitech.com/G29](http://gaming.logitech.com/G29)

## ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 2017, 90 min

Réžia: Philippe Lacheau  
 Scénar: Julien Arruti, Philippe Lacheau, Pierre Dudan  
 Kamera: Dominique Colin  
 Hudba: Maxime Desprez, Michael Tordjman  
 Hrajú: Philippe Lacheau, Elodie Fontan, Julien Arruti, Tarek Boudali, Didier Bourdon, Nathalie Baye, Jonathan Louis, Nawell Madani, Medi Sadoun

## PLUSY A MÍNUSY:

- + herci
- + nonstop salvy smiechu
- + akurát stopáž
- občas trápny humor

## HODNOTENIE:



# Alibi na mieru

## FRANCÚZSKI BLBÍ A BLBŠÍ ÚTOČIA NA DIVÁKOVÚ BRÁNICU

Dajme si najprv trochu stručnej histórie. Francúzska komédia vždy patrila k svetovej špičke. Legendy ako Funes, Belmondo, Depardieu, Claude Zidi, Jean Reno s Návštevníkmi či Bažanti boli a sú v našich končinách nesmierne oblúbené najmä vďaka svojej bláznivosti a situačnej komike. V tradícii v súčasnosti pokračoval najmä geniálny melancholicko-tragikomický film Nedotknuteľní (2011), i keď mám osobne pocit, že tento žáner poslednú dekádu trochu umiera a i tí poslední Návštevníci: Revolúcia (2016) stáli za fajku močky. A teraz medzi nich vpadol Quasimodo v podobe Alibi na mieru. Šialená sedliacka genitáln...pardon geniálna komédia, ktorá má najbližšie asi k zemitému humoru Návštevníkov či americkým eskapádám Jima Carreyho. Alibi.com je doslova renesancia francúzskej bláznivej komédie, ktorá sa na nič nehrá, neberie ohľad a je

správne rasistická, vulgárna a veľkohubá, ako sme na európsky humor zvyknutí.

Alibi.com je agentúra, ktorá zaistí krytie každému neverníkovi. Alebo sa chcete len vyhnúť obežu so svokrovcami? Žiadny problém, stačí sa obrátiť na Grega (Philippe Lacheau) a jeho kumpánov, ktorí vám vymyslia nejakú šialenú hodnovernú výhovorku.

Problém nastáva v okamihu, keď sa Greg zamiluje do Flo (Élodie Fontan), ktorá neznáša klamárov a neverníkov. Greg nadôvažok zistí, že jeho potencionálny svokor tiež využíva služby jeho agentúry.

A keďže mantra každého notorického klamára je zatíkať, zatíkať, postavy sa postupne dostávajú do víru bláznivých náhod a udalostí v snahe udržať pred svojimi ženami status quo. Philippe

Lacheau, režisér, scenárista i hlavný hrdina filmu, je i zjavom predučeným na šialenosť, akou Alibi na mieru bezpochyby je. Po jeho predošlých rozpačitejších pokusoch (komédia Babysitting) je to tentoraz zásah do čierneho.

Sám vyzerá ako David (Ba)Guetta mixnutý s Owenom Wilsonom, takže ideálny typ na bláznivú komédiu so štipkou romantiky a ponaučenia. Zdatne mu sekundujú aj jeho kumpáni, jeden žiarliaci na druhého a hlavne nováčik v tíme, ktorý trpí narkolepsiou, čo je síce kliše, ale funguje to.

Hlavné komediálne parte mu ale robí postava budúceho svokra Jean Claudea (Didier Bourdon). Francúzska komediálna škola nie je taká cenzurovaná ako americká, a tak sa dočkáme nonstop sexuálnych narážok a čierneho humoru, ktorý už ide



cez hranicu akéhokol'vek vkusu. Kope sa tu do psa, hádžu kamene malému decku do hlavy a robí sranda z imigrantov (podľa mňa najlepšia scéna z celého filmu).

Samozrejmosťou sú i parodické vsuvky, znalý divák sa pobaví pri robení si srandy z hernej série Assassins Creed.

Automobilová naháňačka na starých vrakoch napodobňuje Rýchlo a zbesilo, ktoré je paródiou už samo o sebe, a pre mňa najúsmevnejší je boj v štýle Star Wars. Každý si príde na svoje a film je prešpikovaný množstvom odkazov, ktoré som isto ani nepostrehol.

Alibi na mieru je čisto bláznivou komédiou o zložitosti ľudských vzťahov a o balansovaní na tenkom ľade nevery a klamstva.

Našťastie sa na rozdiel od podobných romantických komédií na nič nehrá, necieli umelo na divákove



city a snaží sa len pobaviť bez hluchých miest či morálnych poučení.

Režisér, scenárista a hlavný protagonist v trojvejnej úlohe triafa do čierneho (humoru) a prináša salvu zbesilých vtipov utočiacemu na prvú signálu.

Áno občas je to navýsost trápne a nevhodné a zavrtíte hlavou, že toto už je cež čiaru.

Takýchto miest je však poskromnejšie a zväčša sa budete minimálne usmievať od ucha k uchu z dobrej nálady, ktorú film dokáže vyvolať. A o to v komédii predovšetkým ide. Rozosmiate diváka zvláda Alibi.com na jedničku a nedá sa neodporučiť.

Chvilu som si myslel, že sa diváčky v sedadlách predou udusia popkornom alebo počúrajú od smiechu ako v Malej Veľkej Británii (2003), s ktorou Alibi.com zdieľa absolútny nedostatok

citu pre politicky korektný humor. A to je presne moja krvná skupina.

**„Po Nedotknuteľných je tu opäť výborná francúzska komédia. Lenže varovanie, tam, kde boli Nedotknuteľní svojim citlivým humorom Grófom Monte Christo, sú Alibi na mieru sedliackym Quasimodom, ktorý po kus fekálneho humoru nejde ďalej. Našťastie sa film na nič nehrá a servíruje nonstop salvy humoru, vtipných situácií a šílených eskapád bez zbytočného dejového natáhovania alebo pokusov o poučenie či pointu. Je už len na vás, aký druh humoru obľubujete. Ak sa bez vyčítiek vyškeriate pri Blbí a Blbši či Prci Prci Prcičkách, dostanete kľúč do sánky a bránice i tu. Za mňa jednoznačné áno, kinosála plná smiechu je veľmi nákazlivá.“**

Ján Hamlík



**ZÁKLADNÉ INFO:**

USA, 2017, 109 min

Réžia: Dean Devlin

Scenár: Dean Devlin, Kieran

Mulroney, Michele Mulroney

Kamera: Roberto Schaefer

Hudba: Lorne Balfe

Hrajú: Gerard Butler, Jim Sturgess, Abbie

Cornish, Ed Harris, Andy Garcia, Daniel

Wu, Robert Sheehan, Amr Waked, Mare

Winningham, Alexandra Maria Lara,

Drew Powell, Eugenio Derbez, Sterling

Jenkins, Gregory Alan Williams, Adepero

Oduye, David Jensen, David S. Lee,

Ritchie Montgomery, John Ceallach,

Randall Newsome, Dustan Costine

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ jedna tsunami vlna

+ snehuliak z Bin Ládina

+ ako paródia to funguje

- skoro všetko

- scenár

- efekty

- vo filme nevybuchol Biely dom

**HODNOTENIE:**

# Geostorm

## GEOSTORM JE AKO EX, KTORÁ VÁM PO ROKOCH VOLÁ A VY NEVERIACKY POZERÁTE, ČO SA TO DOPEKLA DEJE

Začnem rovno dejom, nech máme tú najmenej podstatnú časť filmu rýchlo za sebou. Matku Zem ohrozujú v budúcnosti čoraz väčšie klimatické zmeny spojené s prírodnými katastrofami a hrozí jej úplné zničenie. Jedinou záchranou je



Jack Lawson (Gerard Butler), vedec, ktorý vytvorí satelity ovplyvňujúce počasie. Kto sleduje konšpirácie, má tu zrodenie HAARPU či potvrdenie chemtrails na oblohe. Samozrejme, nabúrať sa do tohto zariadenia je ľahšie ako dostať sa na vašu wifi adresu s heslom krstné meno 1234, a tak si nejaký zločinec začne vysielat' geokapsuly s ničivým účinkom do rôznych častí sveta. Popri svetovej katastrofe Emmerichovských rozmerov musí hlavný hrdina bojovať ešte aj s hádajúcim sa bratom, frajerkou či neveriacim prezidentom USA (Andy Garcia, ten teda zostarol). Keď sa ale na scéne objaví arcizloduch, ktorý robí pre svoj plán len to najstupídnejšie (zastaviť ho môže jedine Jack, a preto je vyslaný do vesmíru), dopne vám, že toto nemohol nikto myslieť vážne. Ale myslel, a ešte sa tam mihne v

úlohe smrteľne vážnej postavy i latinský Ako sa stať zlatokopom Eugenio Derbez - a nechcená komédia je dokonaná.

Povedzme si úprimne, v takomto filme dej nie je až taký potrebný, pokiaľ by film fungoval aspoň ako posledných pár dielov Transformerov, ktoré lahodia oku vycibrenými efektami a nonstop akciou. Lenže v Geostorme akosi zabudli, že točia akčný „spektákl“ a na hodinu vyprázdnených dialógov tu pripadá len pár minútok (slušne povedané) podivných veľkolepých akčných scén.

Za Geostormom stojí Roland Em... teda vlastne jeho dvorný producent Dean Devlin, ktorý sa jedného dňa prebudil, mylne si uvedomil, že od režiséra Dňa nezávislosti a Godzilly už dostatočne



odkukal recept na obľudne deštrukčné filmy a vystrúhal si svoju vlastnú drevenú verziu filmu 2012. Rovnako, ako sa Mayovia pomýlili s koncom sveta, tak aj Geostorm šliapol o astronomický krok vedľa. Film obsahuje archaické filmárske postupy, ktoré už v dnešnej dobe pôsobia nechcene parodicky. Aj taký Armageddon (1998) je oproti Geostormu sviežou novinkou na poli katastrofických filmov.

Vo filme figuruje malá dcérka, čo smúti za oteckom-hrdinom vo vesmíre, zrada vo vlastných radoch CIA, únos amerického prezidenta, hláškujúca Afroameričanka s dredmi, vo vesmíre sa lieta ľahšie ako na kolotočoch v Horných Orešanoch na hodoch. Na konci samozrejme vyskočí obria časomiera a Gerard musí sám zachrániť celú Zem a všetkých ľudí na nej v poslednej sekunde.



Ceny masla síce stúpajú, kariéra Gerarda Butlera však prudko klesá. Po extrémne hlúpom a nudnom Londýne v plameňoch (2016), ktorý sa tiež bral príliš vážne, pokračuje Butler i v jednom z najhorších akčných kasových trhákov za posledné roky. Ale aby som mu nekrivdil, jeho výkon je v oboch prípadoch rovnako príšerný, neosobný, nudný a korešpondujúci s celkovou kvalitou filmu. Uvidíme, kam



sa poberie jeho ďalšia kariéra, ale ja sa jeho ďalšiemu filmu vyhnem už širokým oblúkom a vy spravíte lepšie, ak si pustíte nejakého prastarého Emmericha či Michaela Baya. Snáď i tých päť dielov Sharknada by sa v tomto momente dalo odporúčať ako adekvátna náhrada.

Geostorm poznačili dlhé odklady a réžia, scenár, kamera i efekty pôsobia dnes už staromódne. Na aspoň slušné bēčko tu chýba viac nadhľadu, humoru i akcie a preto sa film topí v močiari podpriemernosti. Hudbu zložil Lorne Balfe, čo je študent Hansa Zimmera, a síce občas zavibruje na správnu strunu veľkoleposti, na správne grády mu chýbajú vhodné epické akčné scény.

**„Geostorm je katastrofický film zaseknutý 20 rokov v**

**časopriestore. Dačo takéto by dnes malo ísť maximálne rovno na modré Bluray placky rovnako ako nové Seagalovky. Katastrofický film tohto razenia je preživší endemit starých filmových čias, kedy naivita kvitla a kliše bolo ešte mladé. Tentoraz nefunguje ani klasické odporúčanie - choďte do kina aspoň na popkornák plný efektov s vypnutým mozgom, lebo akčných scén je minimum a topia sa v mori hlúpych dialógov a postáv. Aj digitálne efekty sú na dnešné pomery už slabé a príliš prehnané, takže skôr rozosmejú trápnosťou (útek pred mraziacou tsunami vlnou) ako udivia.“**

Ján Hamlík

### ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 96 min

Réžia: Christopher Landon

Scenár: Scott Lobdell

Kamera: Toby Oliver

Hudba: Bear McCreary

Hrajú: Jessica Rothe, Israel

Broussard, Charles Aitken, Rachel

Matthews, GiGi Ernetta, Ruby

Modine, Rob Mello, Laura Clifton

### PLUSY A MÍNUSY:

- + pekne to odsýpa
- + humor
- + pomerne originálne
- málo hororové
- hlavná hrdinka je nesympatické poleno

### HODNOTENIE:



## Všetko najhoršie

### NA HRANE ZAJTRAJŠKA O DEŇ VIACEJ

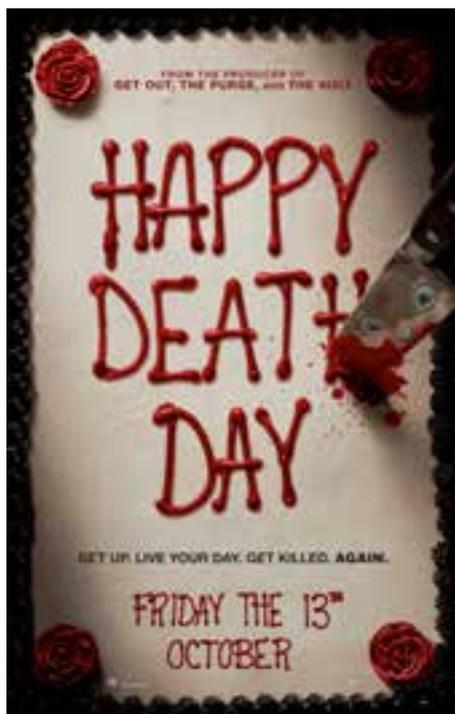
Najhoršie na filme *Všetko najhoršie* je jeho drevený preklad z úplne presného *Happy Death Day* (ale zase *Šťastné smrteľníky* asi nie sú spisovné) a to, že sa prezentuje ako horor. *Všetko najhoršie* je totiž v prvom rade sviežou hororovou čiernou komédiou, ktorá si požičiava dejovú premisu z prastarého *Na Hromnici o deň viacej* (1993). Na to odkazuje priamo i jeden z dialógov, keď Carter vraví Tree o tom, že sa jej dejú veci presne ako v tomto filme a ona mu odpovie, že ho nepozná a nevie ani, kto je Bill Murray. Ak ani vy nepoznáte *Na Hromnici o deň viacej*, potom vám bude pripomínať premisu z *Edge of Tomorrow* (2014), čo je fantastické scifi.

Hlavná hrdinka Tree (Jessica Rothe) sa v deň svojich narodenín opije ako doga a zobudí sa u obyčajného študenta Cartera (Israel Broussard) v posteli na



vysokoškolskom internáte. Ten nie je úplne jej šálka kávy, keďže ona patrí do exkluzívneho študentského spolku Kappa.

V Kappe sa združujú bohaté a vypatlané zlatokopky, ktorých najväčším prejavom inteligencie je, že vedia použiť filter na



Instagrame a rozoznať vegánske jedlo v potravinách. Áno, presne tak, ako ste pochopili z predošlej vety, Tree (preklad Poleno si to úplne pýta) je totálne nesympatická namyslená blondínka. Hrá ju herečka, ktorá vyzerá na tridsať, ale hrá dvadsať-ročnú študentku a je prototypom ženy, akú neznáša každý normálny chlap. Sympatie našťastie vynahrádza chrumkavou a sexy postavou, a tak sa na film aspoň dobre pozerá.

Takže Tree sa zobudí potom, ako sa jej sníva, že ju niekto zabil. Ale omyl, nebol to sen. Hrdinka prežíva nonstop dokola svoju vraždu a akonáhle znova zahynie pod rukou maskovaného šialenca, deň sa resetuje na začiatok a ide sa odznova. Všetko sa opakuje, aby si divák mohol vychutnať vynaliezavosť tvorcov, akými



všemožnými spôsobmi sa dá obesit' / spáliť / rozsekať otravná sexy blondínka. Vy budete vrahovi v maske batol'at'a fandiť, aby mu to i tentokrát št'avnato vyšlo a aj tentoraz skóroval svojím obrím vyskakovacím nožíkom. Musím pochváliť svižné tempo. Bál som sa, že opakovaním jedného dňa film skĺzne do stereotypu, ale režisér sa vynásiel a Tree sa snaží každým dňom vraha vypátrať a predísť svojej smrti. Jasné, logika deja je podmienená priamočiaremu hororu. Logických lapsusov a dier je viac, ako by vám ostalo po masáži hrudníka od Jigsawa. Všetko najhoršie to vyvažuje fungujúcim čiernym humorom, infarktovými l'akačkami a vynaliezavými vraždami. Film má viac vyvrcholení a i vďaka snahe prít'azlivej hrdinky vypátrať svojho vraha nie sú úplne márne. Finálnu pointu som ledva-ledva odhalil skôr, ako ju vybalili samotní tvorcovia.

Happy Death Day má na konte skúsený režisér a scenárista hororov Christopher Landon. Až po pozretí filmu som zistil, že je scenáristom nekonečnej série



Paranormal Activity, a dokonca režíroval môj obľúbený spin off Paranormal Activity: The Marked Ones (2014). Spolu s hudobným skladateľom Bearom McCreary (Walking Dead, Pach Krvi 2) sú v horore doma ako vianočný kapor vo vani a film v hororových momentoch funguje. L'akačiek je málo, ale ak sú, stoja za to a prenasledovanie Tree šialencom v maske bábätka má atmosféru. Len málo režisérov vie skíbiť dva tak protichodné žánre, akými sú horor a komédia. Vo Všetko najhoršie sa to podarilo a film príjemne zabaví i zamrazí, pričom nepôsobí nasilu či nepatrične. Ak ste už prejedení pomalých duchárčin v domoch s temnou minulosťou, Happy Deathday je tá správna voľba. Svieži, zábavný a miestami originálny horor s hernou dejovou premisou, kde sa vám po smrti nezobrazí game over, ale máte nekonečno životov.

**„Nerobil(a) si selfička a vlastnil(a) kroksy... všetky známky šialeného vraha.“ Všetko najhoršie nie je prelomový horor, ale v rámci hororovej komédie funguje, čo je skôr výnimkou. Nie je to samozrejme morbidný skvost ako seriál Ash vs Evil Dead (2015), kde vám v jeden moment tečú slzy od smiechu i zhnusenía, ale úlohu počtively zábavnej jednohubky spĺňa na výbornú. V dobe, kedy väčšina hororov začína v sebe nosiť predvídateľný rukopis Jamesa Wana (V zajatí démonov), je Všetko najhoršie príjemným originálnym osviežením, i keď paradoxne len kopíruje námet z Na Hromnice o deň viaciej.“**

Ján Hamlík

**ZÁKLADNÉ INFO:**

Jennifer Niven  
 Vesmír na pleciach

Rok vydania: 2017  
 Žáner: YOLi

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + téma
- + humor
- + silné, svieže postavy
- veľmi krátke kapitoly

**HODNOTENIE:**

## Vesmír na pleciach

*RAZ MOŽNO AJ TEBE NIEKTO PREVRÁTI SVET NARUBY*

**Hoci som už staršia, bez hanby priznávam, že ma vydavateľstvo YOLi chytilo. Vždy sa teším, keď vydajú novú knihu a nedočkavo čakám na ďalšie a ďalšie, hlavne tie romantické. Ved' kto by si rád nepripomenul prvé lásky, trapasy, či nehody v kamarátstve? O čom je teda Vesmír na pleciach?**

Príbeh je písaný z perspektívy dvoch hlavných postáv – zjednodušene – tučného dievčaťa a chlapca, ktorý nevie rozoznávať tváre, čo sa mu však darí dobre skrývať. Ona sa volá Libby Stroutová a on Jack Masselin. Oboja sú na škole známi, no každý z iného dôvodu. Jack je ťažký frajer, ktorý sa stále rozchádza a schádza so svojou dokonale krásnou priateľkou, a Libby je známa preto, lebo... je tučná. Pred pár rokmi ju museli z vlastného domu vysekávať hasiči, pretože

zajedala smútok zo smrti svojej mamy a dokonca to na ňu zapôsobilo tak silno, že nakoniec ani nevychádzala zo svojej izby.

Po pár rokoch sa jej sice podarilo schudnúť (137 kilogramov) a postaviť sa psychicky – a aj fyzicky – na vlastné nohy. Napriek tomu, že by ešte chcela pokračovať v chudnutí, páči sa jej, ako momentálne vyzerá. Vracia sa ale do školy, kde je okamžite terčom krutých výsmechov a stávk. Jednu ponižujúcu stávku uzavrie aj Jack, ktorý sa jej neskôr paradoxne ospravedlní, keď si uvedomí hlúposť svojho konania. Vďaka tomu, že na seba stále v škole narážajú a že Libby je človek, ktorého si Jack ľahko zapamätá, medzi nimi postupne vznikne priateľstvo.

Kniha je veľmi pútavá, autorka má pekný štýl, vystihuje vyjadrovanie mladých ľudí so

všetkým čo k tomu patrí (nadávky, humor). Niekoľkokrát som sa schuti zasmiala na odpovediach vždy duchapřítomnej Libby. Som veľmi rada, že autori si vyberajú aj zložitejšie témy na spracovanie. Myslím, že takéto knihy sú hlavne (ale nielen) pre mladých ľudí veľmi dôležité. Čitateľ má možnosť porovnať osudy z „obidvoch strán“ – strany outsidera a strany obľúbencu. Jack zápasí s tým, ako zostať na škole obľúbený, a usiluje sa, aby sa nik nedozvedel o jeho chorobe, aj keď si uvedomuje, že jeho konanie je hlúpe, pretože obľúbenosť ide ruka v ruke s výsmeškami na stranu outsiderov. Na druhej strane Libby zápasí s predsudkami voči svojej postave a s myšlienkou, že je v poriadku cítiť sa dobre taká, aká je, hoci to spoločnosť nerada vidí.

Je dôležité, aby aj mladí ľudia vedeli, že nemusia za každú cenu napodobňovať kamarátov, a že majú vlastnú hlavu, ktorou majú rozmýšľať a môžu robiť veci inak. Prostredníctvom príbehu pochopia, že na svoje problémy nie sú sami, a zároveň môže byť niečím, čo im pomôže prekonať obavy a dodať silu. Libby som počas čítania v duchu povzbudzovala, aby sa nevzdávala.

Páči sa mi, že sa rozprávanie hlavných postáv strieda už po pár stranách, čo udržiava dynamiku príbehu. Na druhej strane, niekedy ide len o jednu – dve stránky, ktoré mohla autorka buď vynechať alebo spojiť, pretože pôsobia rušivo.

Takisto sa mi páči vyklesávanie nezvyčajných hlavných postáv, ktoré sa trápia s najrôznejšími osudmi. Do Jacka sa teda môže vcítiť aj niekto, kto síce nemá presne rovnakú chorobu, ale hocijaký iný problém. To isté platí aj o Libby. Či je to váha, krivý nos, pehy alebo vyrážky, dievčatá si vždy nájdu niečo, za čo sa budú nenávidieť a čo sa na sebe budú pokúšať zmeniť.

Určite ešte odporúčam knihy Eleanor a Park, Kráska a Geek, Tisíc chlapčenských bozkov, Zbohom nevinnosť alebo Na vine sú hviezdy. Ja sama sa teším aj na ďalšiu (v poradí prvú) knihu od tejto autorky Všetky skvelé miesta.

Toto dielo má všetko, čo by mala kniha YOLi mať. Silnú tému, príťažlivé a cieľavedomé postavy, tínedžerský hnev a hlavne lásku. Zaujme nielen mladšie ročníky ale aj starších, pretože niektoré témy sú večné.

Monika Záborská

**ZÁKLADNÉ INFO:**

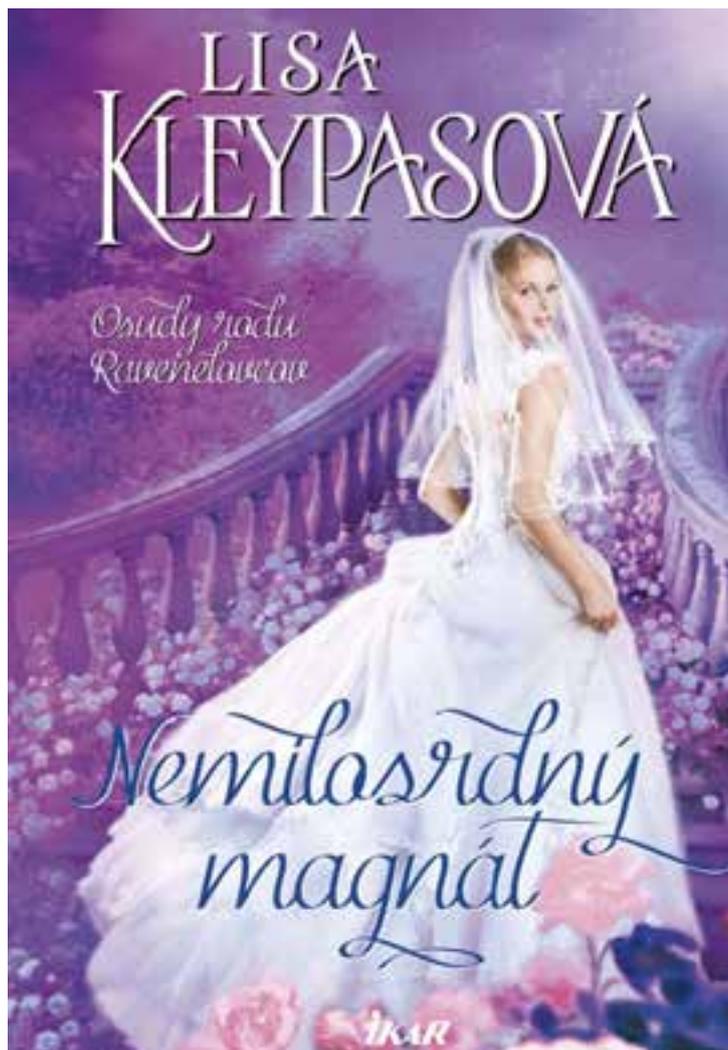
 Lisa Kleypasová  
 Nemilosrdný magnát

Rok vydania: 2017

 Žáner: beletria pre dospelých,  
 romantika, historické romány

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + romantika a sex
- + rýchlo plynúci dej
- + vykreslenie londýnskeho prostredia z regentského obdobia
- absencia akčnosti hlavného hrdinu
- fádny charakter hlavnej hrdinky

**HODNOTENIE:**


## Nemilosrdný magnát

### HRDINOM AJ BEZ PÄSTNÉHO SÚBOJA

**Historická romanca Nemilosrdný magnát je druhou časťou série Osudy rodu Ravenelovcov. Príbeh o aristokratickej rodine, konkrétne o sestrách Helen, Pandore a Cassandre, nadväzuje na prvý diel s názvom Bezohľadný darebák. Hlavnou hrdinkou príbehu Nemilosrdný magnát je milá, Londýnom neskazená Helen.**

Páči sa mi, že od začiatku sa dej týka výhradne momentálnej časovej roviny a autorka sa nevracia k predchádzajúcej príbehu. Helen Ravenelová pochádza z aristokratickej spoločenskej vrstvy. Má však tajomstvo, ktoré ju môže stať lásku jedného muža. Rhys Winterborne – s krásnym romantickým priezviskom – sa narodil v menej honosných podmienkach a sobášom s Helen sa chce dostať na úroveň šľachticov a ich spoločenskej vrstvy. Hlavný hrdina je vynikajúci obchodník,

no po menšom nedorozumení s Heleninou švagrinou, sú zásnuby protagonistov zrušené. Rhys ani Helen sa ale nechcú vzdať svojej lásky, a tak pristúpia na dohodu, že pokiaľ Rhys zničí Helen povest', nebude mať hlava rodiny Ravenelovcov na výber a musí im svadbu odobriť. Už som mala možnosť prečítať niekoľko kníh od tejto autorky, preto som rada, že jej štýl udržiavať romantickú atmosféru počas celého príbehu sa odrazil aj v tejto novinke. Dejom Nemilosrdného magnáta sa dokážete aj pri minime voľného času prelúskat' veľmi rýchlo, stránky plné romantiky a sexu, doplnené epismi regentského prostredia, sprevádzajú čitateľky Kleypasovej kníh od začiatku až do konca. Okrem príbehu hlavných protagonistov sa tu nevinie žiadna iná dejová línia, ktorá by narúšala čítanie. Helenine sestry, dvojčatá Pandora a Cassandra, v príbehu vystupujú len sekundárne a miestami dialógy vtipne dopĺňajú. Medzi nami

– čitateľkami romantických kníh – dúfam, že pokračovanie bude minimálne o jednej z dvojčiat, vzhľadom na to, ako feministicky Pandora obhajuje zatiaľ nezrelý názor na manželstvo. Hlavná hrdinka Helen sa nejaví byť zvlášť odvážnou postavou. Vždy robí to, čo sa jej povie. Aj keď sa nakoniec odhodlá k činu, čitateľa jej správanie nechvátia a ťažko ho považovať za vzburu voči autoritám. Jej milej, miernej a na aristokratku prekvapivo skromnej povaha chýba akákoľvek rebelská iskra. Práve preto som sa nemohla ubrániť dojmu, že jej chvíľkové hrdinstvo vydrží len do určitej doby a potom sa opätovne podvolí nátlaku okolia. Jej nemastný-neslaný charakter však nedokáže čitateľov odradiť od dočítania príbehu, pretože to, čo chýba Helen, predstavuje jej tvrdohlavý snúbenec Rhys. Aj keď sa Rhys v celej knihe neprejavuje ako hrdina-rebel, ktorý potrebuje dokazovať svoje činy pást'ami či inými súbormi o česť svojej vyvolenej, jeho tvrdohlavá povaha a motivácia dosiahnuť svoje ciele, úplne postačuje na to, aby ste si ho oblúbili. Jeho nenásilné skutky by presvedčili aj súčasnú ženu o úprimnosti jeho citov. Priznám sa, že mne chýbala jedna poriadna rana pást'ou, ale stále som s knihou a celým príbehom veľmi spokojná. Veľmi zaujímavou postavou je vedľajšia postava lekárky. Autorka prostredníctvom tohto charakteru poukazuje na postavenie žien-lekárok vo vtedajšej dobe. Aj napriek tomu, že táto postava zohráva len nápomocnú funkciu, vďaka pokrokovému mysleniu hlavného hrdinu má možnosť vykonávať svoje povolanie. Autorka Lisa Kleypasová je veľmi oblúbená a určite by po nej mali siahnuť všetky čitateľky, ktoré sa radi strácajú alebo nachádzajú v historických románoch. Po obsahovej stránke nie je kniha čo vytknúť, regentský Londýn, smotánka a zákutia dobového mesta dokresľujú atmosféru deja a veľmi ľahko si viete predstaviť, že sa tam prechádzate zároveň s hlavnou hrdinkou. Kapitoly sú primerane dlhé, preto som sa pri knihe nedokázala nudiť a striedavý popis konania protagonistov udržiava pozornosť čitateľov. Aj keď je záver knihy predvídateľný, určite poteší šťastným koncom. Hrdinstvo hlavných postáv je odmenené láskou, v ktorú už hrdinka po všetkých strastiach ani nedúfa. Túto knižku preto odporúčam všetkým čitateľkám, ktoré majú radi históriu, hrdinov s veľkým srdcom, v ktorom sa nájde miesto pre odpustenie, nedocenené kvality jednotlivcov a predovšetkým lásku.

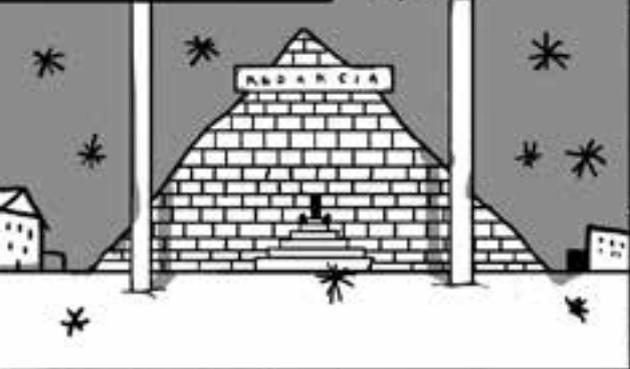
Katarína Hužvárová



COKY



Po niekoľkých veľmi akčných mesiacoch, je dnes konečne pokoj - a na programe dňa udalosť - slávna redakčná kapustnica!!!

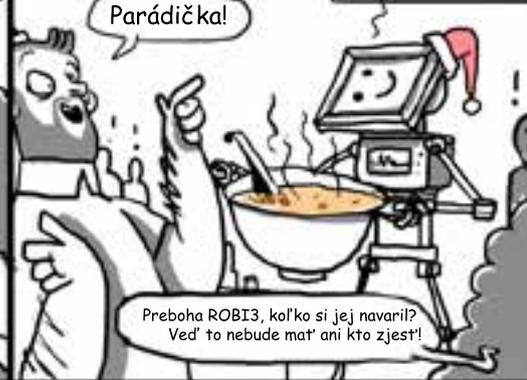


... a preto si myslím, že aj napriek všetkým príkriom, ktoré sme v poslednom čase zažili, redakčná budova nikdy nevyzerala tak epicky!



No, neviem, či to bol naj...

PRICHADZA ZLATY KLIEC VECERA - SLAVNA GAMESITE KAPUSTNICA!



Parádička!

Preboha ROBI3, koľko si jej navaril? Ved' to nebude mať ani kto zjesť!

Počkat', Počkat', ale kde sú naši noví priatelia? HORUS! SUTECH! Kde ste?



Ahal Zase tu trucujete vonku? Čakáme už iba na Vás! To sa chcete na seba hnevať d'alších tisíc rokov?



Takto to teda nepôjde, kamoši! V tejto redakcii nestrpíme šarvátky! Všetci sme tu predsa priatelia, skoro až rodina!



...A dokonca ešte na Vianoce! Sviatky pokoja a lásky! Okamžite sa zmierte a dostanete tieto super čiapky!



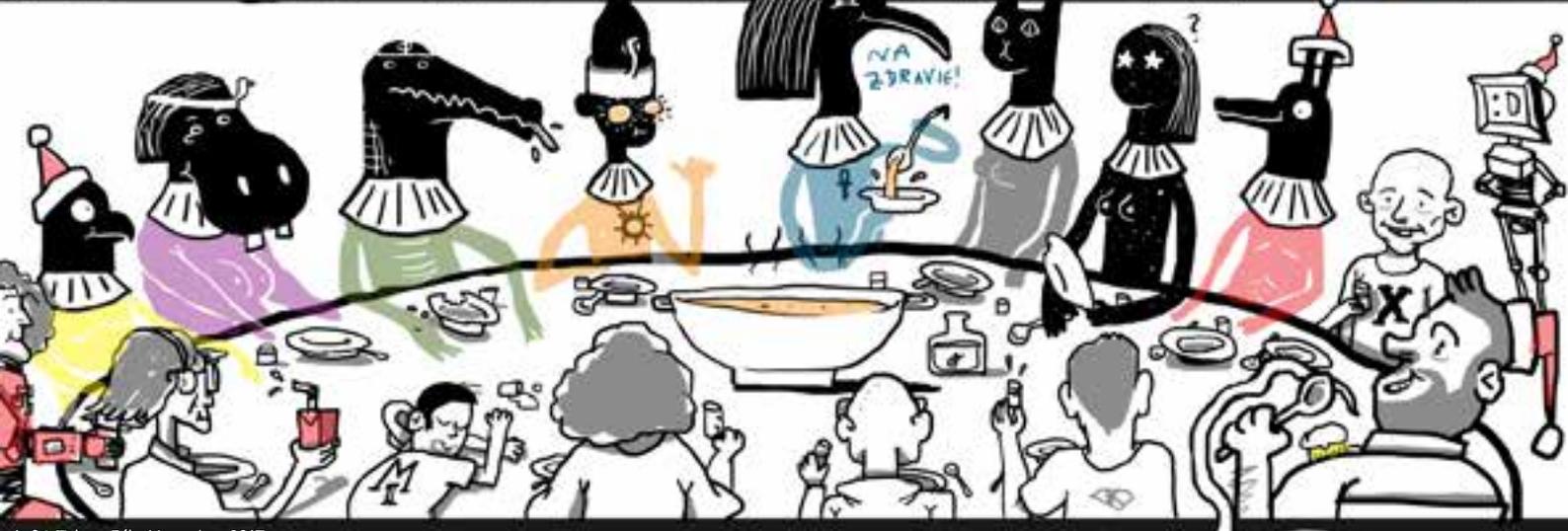
Táák sa mi to páči, to sú moji chlapi!



Podaril sa Vám husársky kúsok, pán HIRO! Proroctvá rozprávali po tisícročia a dni, keď sa Sutech a Hor, svetlo a temnota zmieria a nastane nový úsvit ľudstva! Som boh THOTH, egyptský správca múdriosti a najväčší spirituálny vodca ľudstva Gratulujeme!



Áleee, to nič nie je! Takéto a horšie spory musíme v Gamesite riešiť dennodenne! Poďte, pozývame Vás na našu redakčnú kapustnicu! A vraj to nebude mať kto žrať, he he...



...nieť na d to, byť na Vianoce s rodinou, no nie?

...the end!