Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 72 /december 2017 | www.gamesite.sk

GENERATION

HRA MESIACA
Super Mario Odyssey

TESTOVALI SME
Creative Halo

VIDELI SME
Vražda v Orient Exprese

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulíny, Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter Vnuk, Stanislav Jakúbek, Lukáš BátpraNorbert Bitto, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Matúš Bednárik, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška, Ján Hamlik, Michaela Medveďová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
Super Mario Oddysey

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

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-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 reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X

Editoriál

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 zákony jednotlivých krajín. Možno len preto, že ide o Star Wars, možno preto, že to bolo tak arogantné a tak nemiestne, 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 darčekov pod vianočným stromčekom.

S prianím príjemného čítania

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
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.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Ghost Recon War

Do hry Ghost Recon Wildlands: Ghost War prichádza vel'ká aktualizácia. Tá nám prináša opravy chýb, d'alšie mapy, bojové triedy, či nový herný režim.

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

V novom PvP režime Uplink bojujete o to, kto sa prvý nabúra do centrálneho 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 vyhrat' - 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 Seasson Pass ju dostanú zdarma, pre ostaných platí, že si ju musia dokúpit' cez obchod. Trieda prináša novú schopnost' - negatívne ovplyvnit' HUD (zobrazovanie mapy, vitálnych funkcií, množstvo munície a podobne, na displayi) súperov, ktorí sa k vám priblížia.

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, pokial' ste nevedeli, hra obsahovala chybu, vd'aka ktorej ste boli nesmrtel'ní. Stačilo, aby ste hrali vo windowed mode a v boji myšou klikli a držali hornú lištu okna. Tento malý podvod už nefunguje.

South Park

Phone Destroyer

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

Hra vás prenesie do ikonického sveta South Parku, v ktorom na vás bude čakat' 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 – vyhrat' bitku!

RDR mikrotransakcie

Áno, aj tu

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

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

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...Arma 3, obl'úbený vojenský simulátor, sa už tento mesiac dočká d'alšieho rozšírenia.

Tentoraz pôjde o rozšírenie singleplayerovej časti v troch rozdielnych operáciách a hráčov bude stát' 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 legiend ako Shelby Cobra, Audi R18 a Zagato. Už teraz sa na december plánuje väčší update, ktorý prinesie d'alších 12.

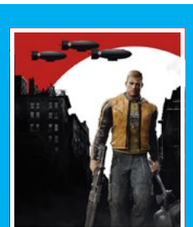
...pôvodne sme sa single-playerovej kampane do Gwentu mali dočkat' už koncom tohto roka, no nič z toho.

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

RPG od Forzy

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

Wolfenstein 2



Ak stále váhate nad kúpou nového Wolfenstein 2: The New Colossus, nemusíte čakat'. Hru si teraz na všetkých platformách môžete vyskúšat' vo vol'ne dostupnom deme.

PUBG

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

VC4

Sega po vel'kom prekvapení ohlásila štvrté pokračovanie obl'úbenej taktickej stratégie Valkyrie Chronicles. Dočkajú sa PS4, X1 a Nitendo Switch, a to už v priebehu budúceho roka.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Stanislav Jakúbek

NEWS FEED

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 taktoch. 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 neuveriteľné množstvo štýlov a možností prispôsobenia. Vďaka podpore až 300 digitálnych 5V alebo 12V LED pásikov umožňuje základná doska používateľom individuálne adresovať farbu a jas každého z pásikov, čím vdýchne život ohromujúcim konfiguráciám osvetlenia. Kľúčovým 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 cFossSpeed, tak aj dvojpásmovú 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. Uspokoja tak používateľov, ktorí túžia po čo najväčšej rozšíriteľnosti. Koncepcia 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 chladeniu M.2 Thermal Guard kľúdne spať, keďže efektívne chladí úložisko a zabraňuje obmedzeniam výkonu kvôli zahrievaniu.

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€.

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 päticami 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 umožňuje kontrolovať a ovládať ich činnosť.

Acer Windows Mixed Reality

Novinka prináša to najlepšie z oboch svetov virtuálnej a rozšírenej reality. V headsete sa ukrýva dvojica LCD displejov s rozlíšením 2880×1440px s celkovým rozhľadom 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

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

NEWS

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

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 vel'a 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 vytvárat' produkty, ktoré skvelo vyzerajú, výborne fungujú a prekonávajú všetky očakávania. Je pre nás preto vel'kou radost'ou, 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 domácnost': Logitech Circle 2

* PC príslušenstvo: Logitech CRAFT

* Softvér a mobilné aplikácie: Logitech FLOW

Prestížne ocenenie CES Innovation Awards udel'uje asociácia CEA, usporiadatel' vel'trhu International CES, ktorý je globálnym miestom stretnutí pre všetkých z oblasti spotrebnej elektroniky. Vel'trh už od roku 1976 upozorňuje na úspechy v oblasti produktového dizajnu a inžinierstva.

Všetky ocenené produkty spoločnosti Logitech budú vystavené na vel'trhu 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.

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. Vd'aka integrovanej HD kamere a pokročilému spracovaniu zvuku ponúka 2N Helios IP Base ostrý obraz a výbornú počutel'nost' za všetkých podmienok.

Základný model možno rozšírit' o modul s 125 kHz alebo 13,56 MHz RFID čítačkou kariet. Mechanická inštalácia a funkčné nastavenie interkomu sú vel'mi intuitívne a rýchle, vd'aka 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 l'ahko odolá nepriazni počasia a d'alším vplyvom podl'a certifikácie IP65 a IK07.

Komunikátor IP Base, rovnako ako aj d'alšie produkty z radu 2N Helios interkomov s kamerou, ponúka možnost' prepojenia s cloudovou službou 2N Mobile Video. Vd'aka nej môže Base volat' priamo na mobilný telefón či tablet majitel'a, ktorý tak má prehl'ad o aktuálnom dianí pred domom. Služba navyše umožňuje aj náhl'ad z kamery vo chvíli ked' práve neprebieha hovor.

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

Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.
Webglobe Yegon
wy.sk

NEWS

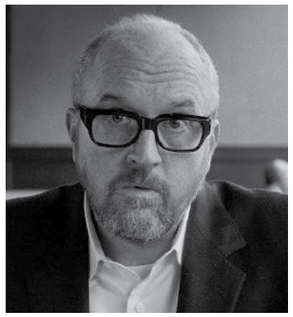
>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 Kevina Spaceyho stálo obvinění nejen roli ve snímku Všechny prachy světa (který má rozhodně oscarové ambice, jeho role bude na poslední chvíli přetočena s Christpherem 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 práve 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 režírovat.
- 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 střihnout 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 jednají 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 komikus 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 odbýt v roce 2019.
- Zachary Levi si zahraje komiksového hrdinu Shazama ! . Jeho dětského představitele bude hrát Asher Angel a záporáka by si mohl zahrát Mark Strong.
- Black Adam s tváří Dwaynea Johnsona by se měl poprvé objevit v pokračování Sebevražedného oddílu.
- Dark Universe od společnosti Universal s největší pravdepodobností 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 zahraje ve filmu o sériovém vrahovi Tedu Bundym Extremely Wicked, Shockingly Evil and Vile.
- Jordan Peele připravuje remake kultovního sériálu Zóna soumraku pro CBS.

Změny v datech premiér:

- Ženský remake komedie Špinaví, prohnilí 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 rozbaľovaním komponentov, alebo zážitky z hier, ale najlepšie je vždy si môcť tovar vyskúšať na vlastné ruky a oči. Aj vďaka tejto filozofii sa tento uzimený 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 vstúpení 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 ufónom, veľké priestory s desiatkami zamestnancov? Na takúto a podobné úvahy je jednoduchá odpoveď. Úplne najlepšie je, samozrejme, odporúčanie skúsiť sa na podrobnosti o najnovších herných periférií ach, 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:ô 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 pozerať videá na YouTube, odíde z predajne so štvortisícovým 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
PREY
UŽ OD 14,99 € 34,99 €
Bratislava, Záhradnícka 36, 82108. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Boli sme na Comic Cone Vienna !

Fanúšikom komiksov, filmov, cosplayu a hier snáď netreba predstavovať 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 súťaž, 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.

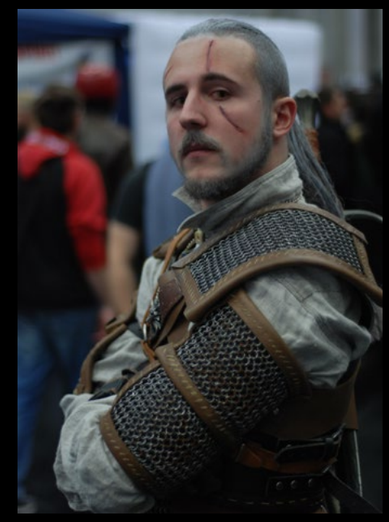
Páčilo sa nám, že aj keď je viedenský Comic Con pre všetkých fanúšikov komiksov, filmov, hier a cosplayu bez ohľadu na žáner, veľká časť je venovaná Star Wars téme. V najväčšej hale bola vystavená obrovská "tie fighter" stíhačka, pod ktorou sa fotili fanúšikovia prakticky od rána do večera. V jej okolí 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 nástupište 9 a 3/4.

Harry Potter téma mala veľké zastúpenie najmä preto, že jedným z hviezdných 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 charizmatický a vtipný pán, ktorý celý čas zabával plnú sálu a aj keby sme nevideli za celý deň nič iné, oplatilo 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 oplatilo. 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 krát, lebo pri prvom stretnutí som pocit'ovala takú eufóriu, že som úplne zabudla, že som si pôvodne s ním chcela spravit' 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 odviedol 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 pod'akovanie 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.

Šťastné a veselé

Najkrajší dar je ten, ktorý daruješ druhým...

Lenže vybrat' z toho množstva ponúk
v obchodoch je naozaj t'ažké a často stresujúce.
Aby sme vám trochu pomohli
v tomto hektickom predvianočnom období,
rozhodli sme sa pripravit' pre vás 60 tipov
na zaujímavé technologické darčeky.
Snád' vám náš zoznam pomôže
a inšpiruje vás...

Dron UGO MISTRAL

Tento dron určený do zábavy, ako aj k tvoreniu neopakovatel'ných video záberov a snímok. Drona môžete ovládat' aj pomocou svojho smartfónu za pomocou aplikácie dostupnej v Google Play, ktorá obsahuje tiež režim VR, čo znamená že svoj let môžete sledovat' cez pribalené VR okuliare pomocou vstavanej kamery. Celý svoj let a letecké akrobacie môžete priamo uložit' do svojho smartfónu, ktorými sa potom môžete chválit' svojím známym. Tento model je vybavený nabíjatel'nou 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 príjemných dizajnom, ktorý je ako stvorený na prenášanie fotografií a filmov. S extrémne vysokou rýchlost'ou zápisu aj čítania je všetko prenesené takmer okamžite. Dostupný je vo vel'kostiach 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 odolnost' a výkonnost'. Krátka aktivačná dráha mechanických kláves Romer-G zaist'uje až o 25% rýchlejšie reakcie než u konkurenčných modelov herných klávesníc. Klávesnica sa vyznačuje tenkým dizajnom a vysokou mobilitou vd'aka odnímatel'nému USB káblu. Podsvietenie klávesnice je užitočné predovšetkým pri nedostatku svetla, ale taktiež dokáže zapôsobit' svojím svetlom pri herných akciách.

CENA: *126 eur*

Alpha herného sveta

HyperX Cloud Alpha je najnovší headset z dielne HyperX. V bežných slúchadlách vel'a miesta nie je. Kvalitný zvuk však potrebuje priestor pre rezonanciu. HyperX to u headsetu vyriešil technológiou Dual Chamber. Znamená to, že v jednej, mäkko polstrovanej 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 pamät' 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 vypĺňa 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 vel'kost' 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

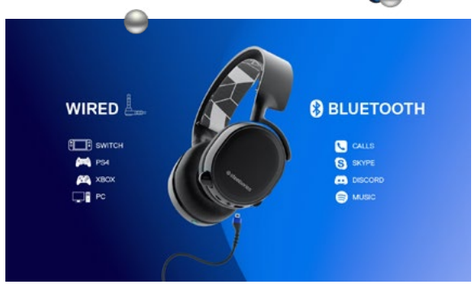
Trust GXT 890 Cada je mechanickou klávesnicou so spínačmi Outemu vo variante Red. Je vyhotovená na pevnom kovovom podstavci s gumovými nožičkami a ponúka plne prispôsobitel'né RGB podsvietenie každej klávesy zvlášt' v 10 vlastných režimoch podsvietenie alebo s využitím 18 prednastavených volieb. Trust 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 možnost'ou 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 akékol'vek iné dosky, ktoré kedy uzreli svetlo sveta. Najmodernejšie konektivita, vynikajúci zvuk, moderný dizajn a nekonečné možnosti prispôsobenia vd'aka 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, zat'ahovacieho ClearCast mikrofónu s bidirekcionálnou charakteristikou.

CENA: *149,99 eur*

Cooler Master MasterCase H500P

Futuristický vzhl'ad 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 pohl'ad na komponenty a dokresl'ujú elegantný vzhl'ad skrine.

CENA: *149,99 eur*

Thrustmaster T300 RS GT Edition

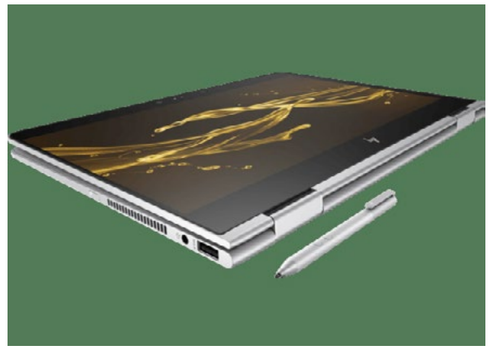
Thrustmaster T300 RS v GT Edícii s pedálmi T3PA je volant, ktorý vás posunie na závodnej dráhe zase o kúsok d'alej a zrejme bude práve on vašej pomyselnou štartovej čiarou na ceste za profesionálnu pretekárske kariérou napr. V Thrustmaster Virtual GP. S cenovkou 400 eur je sympatickou vol'bou pre začínajúcich i pokročilých jazdcov. Pre tých náročnejších tu môže byt' vyspelejší braček Thrustmaster T-GT s pokročilými technológiami, vlastným 40W motorom a chladením.

CENA: *400 eur*

HP OMEN 15

Teší na akúkol'vek výzvu, pred ktorú ho postavíte, kedykol'vek a kdekol'vek. Vybavený je tým najvýkonnejším hardvérom a na prvý pohl'ad ohromí svojím nabrúseným vzhl'adom inšpirovaným požiadavkami samotných hráčov.
OMEN od HP 15 ponúka rýchle procesory a displej s 4K rozlíšením pre najlepší herný zážitok.

CENA: *od 958,99 eur*



HP Spectre x360

Môže sa pochválit' bezkonkurenčnou všestrannost'ou so štyrmi praktickými módmi, poriadnym výkonom a kvalitným spracovaním, ktoré vás neprestane ohromovat'. Nenechajte sa ničím obmedzovat', s týmto prístrojom zvládnete aj tie najnáročnejšie dni vd'aka jeho odolnému hliníkovému telu, rekordnej výdrži batérie, funkciou 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 bránit' 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. Vd'aka podsvietenej klávesnici a dômyselnému systému chladenia, si tohto počítačového predátora nepomýlite 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 možnost'ami 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 pripojit' k moto z a môžete rovno hrat'. Na ovládanie máte k dispozícií dva pákové ovládače, smerový ovládač a funkčné tlačidlá, takže získate absolútnu kontrolu nad každou hrou, do ktorej sa pustíte.

CENA: *89 eur*

EMIX H30 – vel'ký zvuk s vel'kým pohodlím

Slúchadlá EMIX H30 ponúkajú vd'aka svojim 53mm reproduktorom široké zvukové spektrum s výraznými basami. Nepretržitý komfort v priebehu vyčerpávajúcich vianočných herných párty zabezpečuje priliehavá pamät'ová pena, odnímatel'ný mikrofón zaist'uje, že sa tímoví spoluhráči jasne a čisto počujú, kedykol'vek je potrebné hovorit'.

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 mechanickými OMRON PRES spínačmi, 109 plne prispôsobitel'nými klávesami, programovatel'nými 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 vysokorýchlostným MCU, 7 plne programovatel'nými tlačidlami s internou pamät'ou, až 12 000 DPI 3-úrovňové, nastavitel'né 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 ukážkovo plynulého a prekresleného 4K 30 fps videa. Kompromisy nehl'adajte. Taurus je zároveň nabitý funkciami a množstvom príslušenstva vrátane dial'kového 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 radost' 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 vyniknút' hardware vnútri Vášho systemu s elegantnými akcentmi a sofistikovaným štýlom. K dispozícii sú rôzne farebné variantov, každý si vyberie.

CENA: *45 eur*

Fractal Design Celsius S24 a S36

Vodníci Celsius ticho a spol'ahlivo ochráni Váš PC system pred prehriatím, až sa za dlhých zimných večerov budete oddávat' 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 vyhl'adávaním a čakaním na dokončenie dátových prenosov. S pät'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 rýchlost' a uspokojí tak aj tie najvyššie požiadavky na výpočtový výkon.

CENA: *326 eur*

Zalman Z11 Neo

Bezdrôtová pamät' SanDisk Connect Wireless Stick pre mobil, tablet aj počítač. Zálohuje, zdiel'a 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 vodeodolnost' s certifikáciou IP67, technológiu EdgeSense pre ovládanie stláčaním bokov i krásny dizajn a rýchle aktualizácie. Nechýba ani slúchadlá HTC USonic, ktorá sa naladí podl'a sluchu konkrétneho užívatel'a, 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. Elegantný dizajn, skladacia konštrukcia a pohodlné polstrovanie sú samozrejmost'ou. Praktická je aj možnost' pripojit' k slúchadlám dve zariadenia zároveň.

CENA: *389 eur*

TP-Link Archer C2300

Bezdrôtový gigabitový AC router s rýchlost'ou 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 dial'ku pomocou mobilnej aplikácie. Možnost' automatického zapnutia a vypnutia v stanovenom čase. Jednoduché ovládanie domácej elektroniky a spotrebičov kedykol'vek a kdekol'vek.

CENA: *35eur*

Logitech MX Masters 2S

Špičková myš Logitech MX Masters 2S v 3 troch farebných prevedeniach je určená naozaj pre náročných používatel'ov. Vd'aka softvéru Logitech Flow budete môct' ovládat' súčasne až tri počítače pomocou jedinej myši a medzi nimi kopírovat' / vkladat' jednoducho obsah. Je optimalizovaná ako pre Windows, tak aj pre Mac. Navrhnutá je pre rýchlejšiu a ovel'a efektívnejšiu prácu.

CENA: *90 eur*

Logitech Craft s revolučným kolieskom

Bezdrôtová klávesnica Logitech Craft ponúka špičkovú úroveň písania a vd'aka univerzálnemu ovládaciemu koliesku vám umožní jedným dotykom nastavit' špecifické funkcie práve v používanej aplikácii. Klávesnica má klasické usporiadanie kláves, disponuje troma programovatel'nými tlačidlami a multimediálnymi tlačidlami pre rýchle ovládanie hlasitosti, jasu, 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 jediným tlačidlom - CLEAN. Po jeho stlačení (na vysávači alebo v mobilnej aplikácii, pretože sa Roomba dá ovládat' aj mobilom) sa robot postará o čisté podlahy vo vašom dome. Vd'aka inteligencii a zabudovanej kamere sa dokonale orientuje a povysávala každý kút možno aj dôkladnejšie, ako by ste to urobili vy. Už ho len naučit' doniest' aj pivo z chladničky...

CENA: *689 eur*

HyperX Cloud Revolver S - kvalitný zvuk 7.1

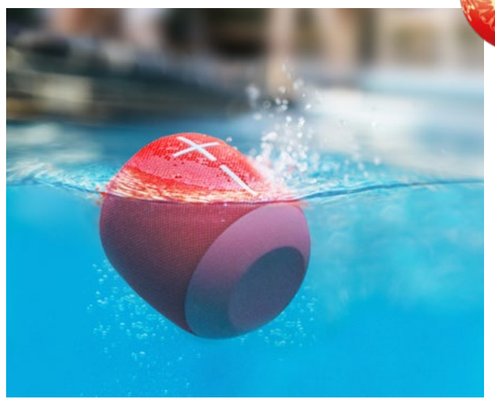
Vlajková loď HyperX Cloud Revolver S je výsledkom mnohoročných skúseností s konštruovaním kvalitných headsetu. Hlavnou výhodou je 3D zvuk Dolby Headphone 7.1, ktorý v hrách presne pomôže lokalizovať nepriateľa a pohodlná konštrukcia, ktorá nie je nepríjemnou ani po hodinách hrania. Naviac má mikrofón 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 zaistia dlhú životnosť aj pri vypätejších herných súbojoch.

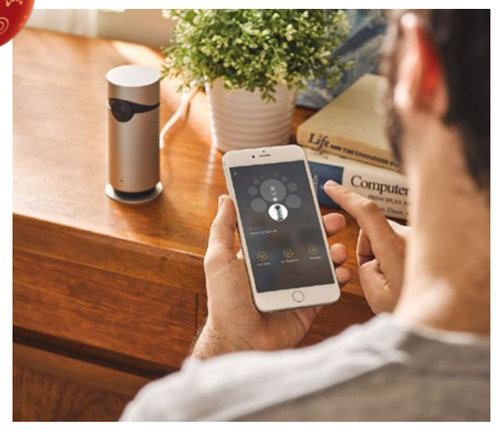
CENA: *129 eur*



Ultimate Ears Wonderboom

Chcete si užiť kvalitný zvuk aj bez zbytočných káblov? Reproduktor 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 prevedenie 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 streamovanie kameru do toho výhodnejší uhla.

CENA: *109 eur*

Ultimate Ears MEGABOOM

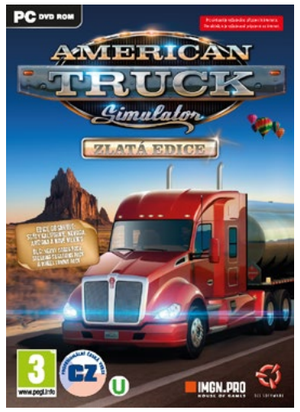
Reproduktor MEGABOOM od Ultimate Ears je navrhnutý tak, aby vďaka 360° zvuku rozdúchal párty v každom rohu miestnosti. Na jeden mobil sa dá naraz pripojiť až 50 repro v párty režime. Reproduktor odolá vode i nárazu, a tak si ho môžete vziať kamkoľvek. Batéria vám vydrží až 20 hodín.

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 povinnost'ou doviest' zásielku načas. Je lhostajné či je to obyčajný kontajner, benzín alebo iný nebezpečný náklad. Hra je s českými titulky a teraz aj v rozšírenej zlatej edícii.

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 d'alšie hry, kde rýchlost' nie je prioritná. Ide predsa o relax pri hre. A kto z vás nesníval o tom, že raz bude brázdit' polia v traktore pri západe slnka?

CENA: *250 eur*

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

Preskúmajte staroveký Egypt v d'alšej 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

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 vojnovej akcie sa bude odohrávat' v rokoch 1944 až 1945. Kedy dôjde k vylodeniu a budete postupovat' Nemeckom až k vít'azstvu. V hre, ale nechýba ani prídavok so Zombie módom a prepracovaná hra viacero hráčov.

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 vámdá poriadne zabrat' preskákat' 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 prenesie do hry a môžete za ňu hrat'. V balení nájdete figúrky Batmana, Gandalfa, Wyldstyle a Batmobilu. Hru je ale možno rozšírit' o d'alšie svety ako napr. Simpsonovcov, alebo Gremlins.

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

CENA: *59,99 eur*

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

Horizon: Zero Dawn (PS4)

V otvorenom post-apokalyptickom svete plnom vegetácie sa krajinou prechádzajú obrie mechanické stvorenia, ktoré zobrala l'udstvu kontrolu nad svetom. Preskúmat' tento svet, osedlat' si robotické monstrá a zistit' 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 Luckys Tale (Xbox)

Prežite 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 hl'adá svoju vnútornú silu a snaží sa pomôct' svojej sestre zachránit' 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. Kedykol'vek môžete konzolu odpojit' od nabíjacej stanice a používat' ju v handheld móde s dvojicou odpojitel'ných 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 zachránit' z Bowserových pazúrov ! Tentokrát škaredý zloduch plánuje prepychovú na-ničom-nešetri svadbu, aby chudinke Peach konečne navliekol prstienok. Cestujte po množstve rozdielnych král'ovstviev 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, odnímatel'ný a ohýbatel'ný mikrofón, RGB podsvietenie až 16,7mil. farieb a samozrejme nemôže chýbat' ani ovládač zvuku na kábli.

CENA: *60 eur*

NVIDIA Shield

NVIDIA SHIELD TV je streamer, ako má byt' ! 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, streamovat' 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 vel'ký vplyv na konečný výsledok, okrem zručností a stratégie. Prečo strácat' čas výberom jednotlivých kusov herného vybavenia, ak to za vás môžu urobit' špecialisti? Značka Genesis prichádza zo svojou sadou Cobalt 300, ktorá vám nielen ul'ahčí výber, ale ušetrí čas aj peniaze. V balení nájdete kvalitnú membránovú klávesnicu s 3-farebným podsvietením, myš z programovatel'nými 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 odolnost'ou a kompaktnými rozmermi. Klávesnica je vybavená najpotrebnejšími funkciami, nepostrádatel'nými pre profesionálne použitie, medzi ktoré patrí: N-Key rollover, rýchla odozva mechanických spínačov a ich dlhá životnost' až do 50 miliónov klikov, podsvietenie kláves, ako aj gumové vyklápacie nožičky, ktoré zabraňujú presúvaniu sa klávesnice. Tento model je naviac vybavený Česko-slovenskou lokalizáciou písmen na klávesoch.

CENA: *45,99 eur*

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

AER: Memories of Old

RADŠEJ SI CHOĎTE UPIECŤ PAMPÚCHY

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

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:

Slabšie Journey

AER medzi takýmito skvostami nezaniká, no vyčnieva z radu netradičným spôsobom rozprávania prostredníctvom okolia, krátkou hernou dobou a absenciou akýchkol'vek nepriatel'ov. 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 nezvláda dotiahnut' tento aspekt až do takých výšin ako Journey, no na strane druhej poskytuje hráčovi celkom iný, ovel'a väčší svet – a najmä možnost' preskúmat' ho z orlej perspektívy.

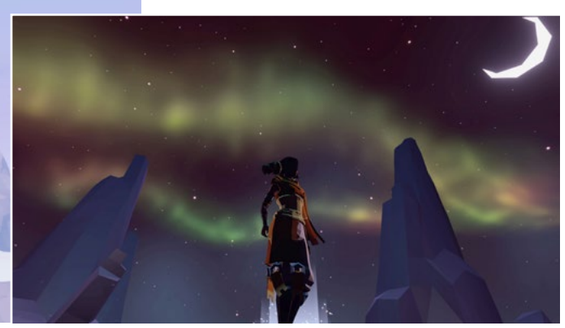
Hlavnou postavou je hrdinka obdarená schopnost'ou premieňat' sa na vtáka podl'a l'ubovôle, vyslaná na cestu naprieč Krajinou bohov, z ktorej po vel'kej katastrofe zostali len osamotené, vznášajúce sa ostrovy uprostred ničoty. Hráčovou úlohou je preskúmavat' tieto ostrovy a nájst' tri črepy, ktoré odomknú 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 odhal'ujete po kúskoch – a trochu chaoticky – sami.

K dispozícii nemáte žiadne záznamy, denník alebo čokol'vek, čo by vám hovorilo, kam sa d'alej pohnút'. Byt' to je nepraktické, ked' sa k hre vrátite po dlhšom čase, znalost' scenára je v Memories of Old len bonusom, nie podmienkou.

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

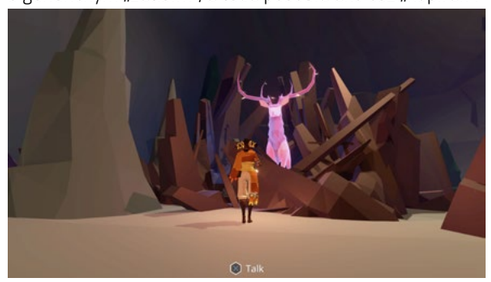


prehl'adnejšiu mapu s aspoň základnými ukazovatel'mi, no na strane druhej rozumiem zámeru autorov „prinútit'" hráča ku skúmaniu herného sveta. Takýto „kontrast", vyváženie úsilia, ktoré musí hráč vynaložit', a odmeny, ktorú za to dostane, je v Memories of Old nastavený vo všeobecnosti dobre; hra je svižná, plynulá, no ak prestanete dávat' pozor, môže sa vám stat', 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. Ked' skočíte do priepasti, rozprestriete

krídla a l'ahko nimi zamávate, hra je, naopak, na vrchole svojich síl. Vtedy AER vyniká najviac.

Krátke, ale intenzívne

Vol'né 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, nezmizne, no v mojom prípade ho niekedy vystriedalo mierne sklamanie z kvantity plnohodnotného obsahu. To, čo v hre je, som si skutočne užil, no mnohé miesta v Krajine bohov sú holé, s generickým „zátiším", a teda pôsobia ako cez „kopirák".



Čo do kvantity striedmejší, kvalitatívne je existujúci obsah na vysokej úrovni. Puzzle sú jednoduché, no vcelku zábavné a ladia s tempom hry, texty sú priam až umelecké a ked' vojdete do jednej z niekol'kých jaskýň, nepôjde o žiadnu rutinu, ale budete sa cítit' živo. Každý môj krok v podzemí sprevádzala zvedavost', čo nájdem na konci obrovských tunelov a ako to d'alej ovplyvní moju hru. Ak si odmyslím kulisy ostrovčekov, bez ktorých by však krajina pôsobila napohl'ad vel'mi 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 hl'adiska som nemal problém s ničím; vtáčí let je podivuhodne uspokojujúci, pôsobí uveritel'ne a je vel'mi plynulý, čo maximalizuje zážitok z tohto krátkeho dobrodružstva.

Verdikt

Podobne ako Journey, ani AER: Memories of Old si nekladie za ciel' zabavit' hráča na dlhé hodiny. Ide skôr o záležitost' jedného zimného večera, ked' dostanete chut' zahrat' si niečo krásne a dojímavé; a AER je oboje.

Mário Lorenc

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

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 byt' menej arkádovou hrou

- umelá inteligencia
- hudba
- skripty

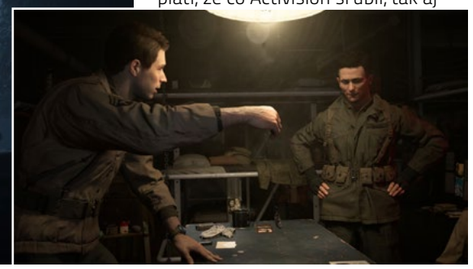
HODNOTENIE:

★★★★☆

Je to už pár pekných rokov, čo séria, ktorá odštartovala svoju hviezdnu kariéru, ponúkla hráčom nezabudnutel'né zážitky na bojových poliach najväčšieho ozbrojeného konfliktu v dejinách l'udstva. Konkrétne, v roku 2008 to bolo Call of Duty: World at War, ktoré v podstate ukončilo t'aženie v druhej svetovej vojne. A trvalo presne deväť rokov, kým sme sa dočkali návratu k jeho koreňom. Pod'me sa teda spoločne pozrieť, či tento návrat stojí po tol'kých rokoch naozaj za to.

Poznáte to, ked' na niečo dlho čakáte, no väčšinou sú vaše očakávania prehnané, pretože vyjst' 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 smrdiet' problémom.



Minulosť

Nastal čas návratu do minulosti. Minulý rok si svoje odbil priamy konkurent v podobe Battlefieldu, no ten priniesol na naše obrazovky konflikt Vel'kej 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 sl'úbila zasadenie do druhej svetovej vojny s poriadnou príbehovou kampaňou. Vo svojej podstate platí, že čo Activision sl'úbil, tak aj dodrží. Konečne sa do našich rúk dostáva vycibrená akcia podávaná z pohl'adu prvej osoby s pozlátkou Call of Duty.

V kampani sa totiž vžijete do roly obyčajného vojaka menom Ronald Daniels, čo nie je úplná náhoda. Vývojári sa totiž zámerne rozhodli priniest' hráčom realistickejšiu koncepciu. Iste, séria Call of Duty je prakticky čistou arkádou, no ak správne naservírujete prvky v hratel'nosti, môže byt' odklon od dlhoročných štandardov, aj ked' malý, vel'kým plusom.

Ronald Daniels

Daniels teda nie je žiadny veterán ani superhrdina, je to obyčajný devätnást'ročný 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 súčast'ou Operácie Neptune, ktorú poznáte aj ako D-Day.

Musím povedat', že vo mne okamžite splanula nostalgická duša, ked'že 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 ked' po vylodení zo mňa opadalo prvotné nadšenie, môžem s pokojným svedomím prehlásit', že návrat to bol vel'kolepý.

Touto misiou to však všetko iba odštartovalo. Postupne sa zoznamujete so svojím družstvom, ktoré vám bude robit' spoločnost' počas celého vášho t'aženia.

Vel'kým plusom je, že hra podáva prakticky len Danielsov príbeh, takže nebudete svedkami osudov iných postáv. Takto si k tomuto sympat'ákovi postupne vybudujete určitý vzt'ah, ktorý funguje dobre.

Part'áci

Ako som spomínal, vaši part'áci nebudú len do počtu. Snaha priniest' realistickejší zážitok vyústila v dôležitost' komunikácie s vašimi kolegami. Zabudnite na automatické liečenie.

Ak ste zranený, je potrebné nájst' súpravu na liečenie a ošetrit' 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 vyzdvihnút' a následne si ju môžete odložit' do zásoby, prípadne hned' použit'.

Postava zdravotníka, ktorú stvárňuje váš part'ák menom Zussman, má v príbehu postupne čoraz viac priestoru, už len z dôvodu, že jeho služby budete potrebovat' stále častejšie. Nesmiete však zabudnút' na fakt, že jeho pomoc nie je vždy automatická a určitú chvíl'u potrvá, kým vám bude môct' poskytnút' d'alšiu pomoc.

Verte mi, vd'aka tejto zmene získava hra omnoho zaujímavejší nádych a už nestačí ukryt' sa niekam do rohu a počkat' na svoje uzdravenie.

Podobným štýlom si osvojíte aj pomoc ostatných členov. Aj v ich prípade si budujete určité puto, ktoré v konečnom dôsledku znamená súdržnost'. Narazíte na Turnera, ktorý rád zavtipkuje, no čo je dôležitejšie – bude zdrojom vašej munície, ktorú budete míňat' 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 valit' nepriatelia zo všetkých strán. V tomto smere je to jednoducho bez zásadnej zmeny.

Je nutné podotknút', 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 tušit', na koho striel'ate.

Našťastie, k dispozícii máte svojho velitel'a, seržanta Williama Piersona, ktorý vám v prípade potreby označí všetkých nepriatel'ov v danej lokalite.

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

Toto viete skvele využit', ak hodíte dymovnicu – nepriatelia sú z toho dezorientovaní, no vy stále vidíte ich obrysy, a tak sa stávajú l'ahkým ciel'om.

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

Mraky nepriatel'ov likvidujete rad radom. K ich eliminácii vám poslúži 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 odstrel'ovacie pušky, plameňomet a rôzne t'ažké zbrane či položíte zopár mín, takže v tomto smere môžete byt' pokojný. Dost' často sa mi však stávalo, že som bol úplne bez munície, takže musíte sledovat' Turnera, prípadne si vezmete d'alšiu muníciu a zbrane od mŕtvych.

V príbehu nejde iba o jedno...

Ako som spomínal hned' v úvode, vývojári sa zamerali na príbeh obyčajného mladíka, v ktorom ho sprevádzate na jeho strastiplnej ceste za ví't'azstvom. 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 infiltrovat' sa na nepriatel'ské územia a splnit' tajnú úlohu.

Táto odbočka opät' poukázala na smerovanie hry, ked'že v určitých momentoch musíte sledovat' príbeh a správne reagovat'. Myslím tým, že vám hra ponúkne možnost' síce krátkych, no dôležitých dialógov, v ktorých budete odpovedat' 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 byt' prakticky neustále, v boji vás môže kedykol'vek napadnút' napríklad pes, takže ho musíte zastrelit' skôr než vás napadne – ak je na to však už neskoro, musíte sa snažit' striast' sa ho stláčaním príslušného klávesu.

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

Váš tichý postup vám môže ul'ahčit' situáciu, no v prípade zburcovania stráži už prakticky nedokážete nastolit' pokoj.

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

Strmhlav sa vedia vrhnút' do boja a niekedy vás nevedia trafit' ani zo vzdialenosti jedného metra. Ak na nich hodíte granát, sú vystavení istej smrti, ked'že možno majú snahu utiect', no nevedia kam. To isté platí aj o vašich part'ákoch, ktorí vedia reagovat' na vaše požiadavky, no zvyšok je ako päst'ou na oko.

Okrem misie s Rousseau si tiež vyskúšate, aké to je ocitnút' sa v obrnenom tanku typu Sherman a zničíte 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 d'akujem umelej inteligencii.

Vizuál nesklamal

Vyzdvihnút' 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 trocha 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' rozmaznaný 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 dodat' 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, ked'že sme mohli navštívit' podstatne viac miest.

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

Ján Schneider

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

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 priehrštie originálnych nápadov
+ krásne svety s nápaditým dizajnom
+ vydrží vám niekol'ko desiatok hodín
+ bohatý endgame
+ jazz/popová skladba Jump Up, Super Star!

- niektoré mesiačiky je až privel'mi jednoduché získat'
- niektoré prvky sú určené výhradne pre pohybové ovládanie
- obleky mohli byt' využité nápaditejšie a funkčnejšie

HODNOTENIE:

★★★★★

Zabudnite na It's me, Mario! Tentoraz vás uchváti 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 pompéznou grafikou a nekonečným rozsahom. Super Mario Odyssey je viac ako len podareným nasledovatel'om klasiky Super Mario 64, ked'že pôvodný koncept bezhranične vylepšuje a do hratel'nosti ako bonus prináša aj mnoho zábavných noviniek. Samozrejme, nie je všetko zlato, čo sa blyští, a tak nie je ani Super Mario Odyssey úplne dokonalou hrou. Niektoré veci totiž podl'a môjho názoru mohli tvorcovia spravit' lepšie.

Super Mario Odyssey žasne nad prekrásnymi scenériami

Super Mario Odyssey by sa dal označit' 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 oddýchnut', odreagovat' sa a zabudnút' na šed' skutočnosti. Nie, Super Mario Odyssey hráčov týrat' nechce, jeho ciel'om je byt' k nim dobrý a pomáhat' 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 pohl'ad 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 zachraňovat' princezná Peach. Zlý korytnačiak Bowser ju ale tentoraz nezamkol v tej najtmavšej komnate najtmavšej chodby toho najtmavšieho hradu v najtmavšom král'ovstve. Uniesol ju totiž s ciel'om oženit' sa s ňou. A že tým Peach rozhodne nie je nadšená, vám určite nemusím hovorit'. Nepáči sa to, samozrejme, ani Mariovi, ktorý neváha a v saku, ktoré mu skvelo padne, sa vydáva na výpravu s ciel'om zachránit' ju.

Bohužial', Mario dostáva na frak, a to teda poriadne. Po dobre mierenej bombe sa dostáva do zvláštneho král'ovstva klobúkov, kde sa príbeh zamotáva. Spoznáva tam totiž hovoriaci klobúk menom Cappy, ktorý tiež prenasleduje Bowsera, a tak sa dvojica spojí. Cappy pomôže Mariovi prekonávat' rôzne prekážky tak, že mu umožní prevtelit' sa do rôznych postáv či predmetov. A tu už začína poriadna zábava.

Tento (bez okolkov) geniálny nápad vám ukáže, že na tradičnú hratel'nost' sa aj dnes dá nazerat' z nového uhla pohl'adu. Cappy vám umožní prevtelit' 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 vel'mi uspokojujúce. Radost' 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 nepriatel'a, pre mňa osobne najväčšieho, menom Hammer Bro. Zoznam ovládatel'ných postáv je ale neporovnatel'ne dlhší. Dôjde aj na obl'úbeného Yoshiho? Na to už musíte prist' sami.

New Donk City je jednou z najlepších úrovní celej hry

Radost' z nápadov a ich prevedenia je v hre snád' 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'učkovanie na mopede pomedzi prekážkami, zatial' 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 vel'ký klobúk menom Odyssey. Prostredníctvom neho sa Mario s Cappym premiestňujú z jedného král'ovstva do druhého, až kým sa neodstanú k Bowserovi. Odyssey má ale len obmedzené množstvo paliva, a tak mu energia vystačí stále len do susediaceho král'ovstva. Tam už musíte lod' dobit' 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 trvat', kým si uvedomíte, že tie mesiačiky zbierate akosi rýchlo a pritom sa ani príliš vel'mi nesnažíte. Tu či tam rozbijete skalu – máte mesiačik, popreskakujete po niekol'kých plošinkách – máte d'alší, objavíte nápadne skrytú dieru – mesiačik je znovu váš. Nuž, poviete si, že je to predsa iba úvod, odl'ahčený rozjazd. Navštívite ale d'alšie král'ovstvo a po chvíl'ke nastane déjà vu. Všetko je to nejako jednoduché, očividné a priamočiare. Prevtel'ujete sa do iných

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

bytostí 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.

Jednoduchost' je to, čo ma počas hrania trápilo zo všetkého najviac. Zbieranie mesiačikov 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 odtrpiet', aby ste sa dostali do d'alšieho král'ovstva dúfajúc, že si tam nájdete konečne to svoje. Nedá sa povedat', že by Super Mario 64 alebo Super Mario Sunshine boli nejako výrazne náročné hry, no Odyssey je pocitovo i objektívne prístupnejšia hra.

Fantázia a nápady nemajú v Super Mario Odyssey žiadne hranice

V leveloch nie sú mesiačiky jediným artiklom, ktorý zbierate. Nachádzajú sa tu aj klasické zlaté mince a pre každé král'ovstvo exkluzívne fialové mince, teda miestna mena. Za mince potom nakupujete predovšetkým oblečenie pre Maria alebo zberatel'ské veci.

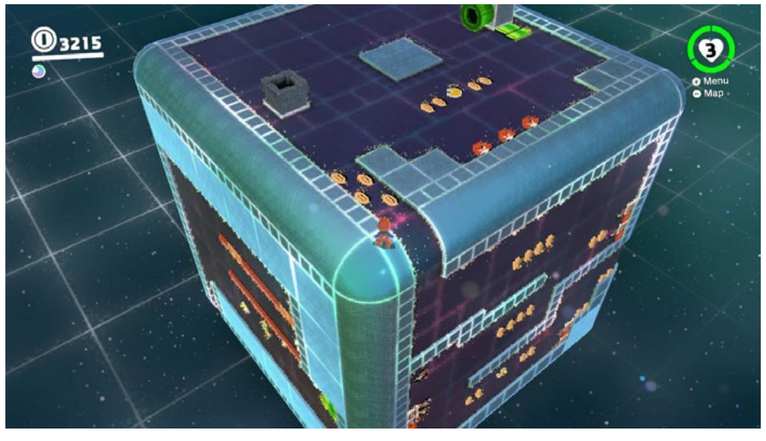
Oblečenie sa na prvý pohl'ad zdá byt' len kozmetickým doplnkom, čím v podstate aj je, no časom zistíte, že vám kusy oblečenia niekedy môžu odomknút' neprístupné dvere.

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

schopností, ktoré by boli priradené k jednotlivým častiam kostýmov.

Ked' si predstavím, že hra mohla byt' ešte o niečo zaujímavejšia, vd'aka kombinovaniu kúskov oblečenia a skúšania, čo tá či kombinácia dokáže, tisnú sa mi slzy do očí, že to tvorcom nenapadlo zakomponovat' do hry.

Mario má napríklad úctyhodný repertoár skokov. Čo keby sa jednotlivé pohyby dali vykonávat' len v určitých kostýmoch? Hned' by mali hráči dôvod tie kostýmy aj nosit' a tešit' sa z nich. To som sa však už len nechal uniest' svojimi predstavami. Možno sa podobnej featúrky dočkáme v pokračovaní, ktoré jednoducho musí vzniknút', ked'že Super Mario Odyssey má rovnakú magickú vlastnost' ako aj The Legend of Zelda: Breath of the Wild – tiež na ňu musíte neustále mysliet', ked' ju práve nehráte alebo ste ju už kompletne dohrali.



Vypadla vel'ká nostalgická slza

Trochu mi robí problém pochopit' finančné oceňovanie oblekov. Okrem nich si totiž môžete v každom král'ovstve nakupovat' suveníry do Odyssey a tie sú nelogicky drahé. Nelogicky preto, pretože je náročnejšie získat' obyčajný zberatel'ský predmet než vec, ktorá priamo zasahuje do hratel'nosti.

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 mesiačiky, by ste museli zaplatit' viac fialových mincí, malo by ich zbieranie z pohl'adu priamej hratel'nosti 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 vel'mi bavit'.

Super Mario Odyssey je priamym pokračovaním štýlu hry Super Mario 64 a Super Mario Sunshine, čiže hier odohrávajúcich sa v polootvorených 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 oblast' 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 král'ovstva.

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

Vrát'me sa však späť na začiatok k otázke, aký zlom teda vo mne nastal. Ten zlom sa volá endgame. Prvá návšteva jednotlivých král'ovstiev vám toho síce ponúka na prvý pohl'ad dost', no vel'mi vás nepotrápi.

Po nazbieraní dostatočného počtu mesiačikov a následnom odomknutí d'alšieho král'ovstva sa do toho predchádzajúceho môžete vrátit' a zistíte, že sa trochu niečo zmenilo, niečo pribudlo a objavili sa nové zaujímavosti.

To je, samozrejme, vel'mi 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 král'ovstvo a sami si budete môct' odomknút' aj d'alšie, bonusové. Zrazu sa vám ukáže, že sa oplatilo investovat' do viac-menej zbytočných oblekov, ukážu sa vám nové, dovtedy skryté výzvy, nové levely, mechaniky, budete si môct' l'ubovol'ne púšt'at' skladby počas hrania a poriadne tým oživit' miesta, ktoré ste predtým prechádzali bez hudobného. Hra naberie na náročnosti a strácat' žlté peniažky kvôli vašej nešikovnosti vás bude tešit', lebo ste konečne našli to, čo ste hl'adali – 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 vel'mi, že hru budete vypínat' so slzami v očiach hromžiac na všetky strany, že vám treba ráno vstávat' do školy či práce.

Aj preto som hovoril o tejto hre ako o hre s dvomi fázami alebo čast'ami. Skutočne to tak pôsobí, pretože prvotná príbehová čast' 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 sypat' 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 l'ubovol'ne hrat' na cestách alebo doma.

Nintendo postavilo reklamnú kampaň konzoly na tom, že hrat' budete môct' bez problémov jedným i druhým spôsobom bez obmedzení aj počas chôdze. Z toho dôvodu mi nie je jasné, prečo sa niektoré pohyby Maria dajú vykonat' 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 hrat' nedala, to, samozrejme, nie je ten prípad, no mrzí ma, že sa tvorcovia rozhodli íst' touto cestou. Ich implementácia na tradičnú ovládaciu schému by určite nebola vôbec zložitá. No dost' však bolo kritiky, zakončime 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 šest'desiatimi snímkami za sekundu. Switch možno na prvý pohl'ad nie je konzola s najsilnejšími parametrami, no Odyssey je dôkazom, že táto malá sivá placka dokáže vel'ké, vel'mi vel'ké veci. Až budete v úrovni Fossil Falls a zočíte nádherné fotorealisticky vykreslené vodopády v pozadí, pochopíte, o čom hovorím. Tie najkrajšie pasáže môžete zachytit' v prepracovanom móde Snapshot.

Skackanie a pobehovanie po úrovniach vám bude spríjemňovat' úžasný soundtrack z pera trojice skladatel'ov, ktorých viedol Naoto Kubo. Melódie, harmónie a použité akordy nádherným spôsobom umocňujú pocit z vel'kolepého 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 chytl'avá pesnička je obrovitánskym hitom, do hry sa neuveritel'ne hodí a jej text je dokonca vytlačený 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 hrat' hru klasickým štýlom.

Maroš Goč

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

Football Manager 2018

MÁTE PRIPRAVENÚ MANAŽÉRSKU KOŠEĽU?

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 košeľu 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.

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:

★★★★☆

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 Tenis Manager, Czech Soccer Manager, Eishockey Manager, Eastside Hockey Manager, Player Manager '99 atď. Kvôli týmto skutočnostiam som od hry 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 hocijaká, 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 zohyzdiť 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, privelmi 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 do hry. Nastavení je mnoho a koniec-koncov okrem UI sa toho v počiatočných nastaveniach príliš veľa nezmenilo. Vyberiete si, ktoré ligy 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 vŕtate 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 skatuovania 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 klikať jednotlivo na každého hráča a zisťovať, aký nezmyselný problém ho trápi. Počas kariéry bude vašou

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 súpera 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 znepríjemniť. 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 namietať 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 hratelnosti 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 ovela 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 trošku aj cítiť. Ak však máte radi manažérske hry, kúpou tejto hry chybu určite nespravíte. A navyše, celá hra je v češtine!

Ľubomír Čelár

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

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 náročnost'ou často dokážu zaujat' aj staršie publikum. Či to je prípad aj The Inner World sequelu, sa dozviete 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 vychutnat' kvalitné pokračovanie. Hra začína krátkym prerozprávaním udalostí prvého dielu série. Dozvedáte sa, akým spôsobom bola Asposia, domov Flautonosov, zachránená pred Conroyom vd'aka Robertovi a Laure. No ako to už v pokračovaniach býva, všetko sa opät' pokazilo. Samozvaný diktátor Emil totiž viní Flautonosov za dejúce sa nešt'astia a prenasleduje ich. Jediný, kto ho môže zastavit', je práve Robert, následník trónu. V spolupráci s jeho drahou priatel'kou Laurou a verným holubom Peckom musia nájst' posledného Veterného mnícha a zachránit' tak Asposiu pred skazou. Tol'ko stručne k príbehu, ktorý je zaujímavý, zábavný, no zároveň v určitých pasážach vel'mi 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, ked'že v niektorých častiach sú úlohy rozdelené v priestore tak, že má k ním prístup iba jedna z menovaných postáv. Napríklad holub Peck dokáže podávat' predmety z výšky, zatial' čo Robert používa výnimočnú schopnost' svojho flautonosa, vd'aka ktorému vie zahrat' magickú pieseň. Tá dokáže napríklad rozpohybovat' vietor alebo aktivovat' magický artefakt. V určitých sekvenciách hry budete mat' k dispozícii iba jednu hratel'nú postavu, napr. Lauru, s ktorou budete môct' riešit' hlavolamy.

A ked' je už reč o logických hádankách... Klasika. Na plnenie úlohou budete bud' zbierat' potrebné predmety, alebo ich používat' priamo v priestore. Jednotlivé veci môžete v inventári kombinovat' a vytvorit' tak na dokončenie úlohy potrebný predmet. Hádanky v hre predstavujú občas poriadnu výzvu, našt'astie, The Inner World má skvelo premyslený systém rád. Pokial' sa neviete pohnút' d'alej, môžete kliknút' na otáznik a dostanete malú pomoc k vybranej úlohe. Jemnými postrčeniami sa môžete prepracovat' k tomu, čo máte nakoniec v hre spravit'. Samozrejme, pokial' ani to nepomôže, dopracujete sa k priamym inštrukciám, čo máte kde spravit'. Dôležitú úlohu zohráva aj konverzácia s inými postavami. Vd'aka nej sa totiž dozviete rady k jednotlivým úlohám, preto ich treba dôkladne vnímat'. No a práve tu je kameň úrazu celej hry. Hra momentálne nemá českú alebo slovenskú lokalizáciu. Pokial' neovládate angličtinu alebo jeden z d'alších piatich jazykov, bude pre vás prechádzanie hry náročné. Rozhovory s osobami môžu výrazne posunút' príbeh d'alej, a to vd'aka kvázi „RPG prvkom". Máte na výber napr. medzi diplomatickou odpoved'ou, alebo agresívnou, pričom jedna z nich posunie príbeh tým správnym smerom. Pokial' zvolíte nesprávne, nič sa nestane, vraciate sa spät' 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 d'alších platformách – Xbox One, PS4, Linux OS, MacOS. Pre účely recenzie som použila Steam verziu, ktorú môžete kúpit' za 25€.

Martina Juhásová

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

tp-link
sledovani tv
až 100 kanálov | 120 hodín nahrávania | HBO GO
IP TV ZDARMA AŽ NA 3 MESIACE
IP TV ZDARMA NA 3 MESIACE
Archer C1200
Dvojpásmový výkonný AC router
rýchlosť až 1200 Mbit/s | 2 pásma – 2,4 GHz a 5 GHz | gigabitové porty
USB port pre jednoduché zdieľanie | pokročilé zabezpečenie | externé antény pre skvelé pokrytie
sieť pre hostí | ideálne pre gaming a streamovanie 4k videa
jednoduché nastavenie pomocou mobilnej aplikácie TP-Link Tether ve slovenčine
3-ročná záruka
rodičovská kontrola
aplikácia Tether
2 pásma
www.tplink.tv
Ponuku promoakcie IP TV ZDARMA môžete využiť u vybraných partnerov od 1. 9. do 31. 12. 2017.

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 akéhokol'vek vydania Assassin's Creed hry po vel'kej 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 najhektickejších, aké si mohlo štúdio vybrat'. Približne 50 rokov pred Kristom totiž svoje obdobia slávy prežívalo nespočetné množstvo velikánov, medzi ktorými spomeniem napríklad Xerxesa alebo Plutarcha. Bude teda zaujímavé sledovat', či sa do tohto obdobia vrátime 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. Hned' prvá vec, ktorú treba spomenút', 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 t'ažko, čím tvoria jedny z najzaujímavejších questov. Ubisoft síce dostáva často za svoje hry nemalú kritiku, no jedno sa im musí uznat' – každý svet vždy vytvoria naozaj fenomenálne. Inak to nie je ani v tomto prípade a v Egypte je naozaj radost' nachádzat' sa. Zabudnite na predstavy nekonečného piesku a nudu. Púšt' je, samozrejme, neodmyslitel'nou súčast'ou 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 posúvat' na územie Egypta, je cítit' na každom kroku a bude vel'akrát súvisiet' s vašimi úlohami a prostredím v nich. Každé miesto je skutočne jedinečné a je radost' sa týmito skvostmi histórie prechádzat'.

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 porovnat' asi s mechanikami bojov z Dark Souls. Zameraný je teda hlavne 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 oživit'. Spomínaný RPG systém síce nie je nijako komplikovaný, no vnáša do hry novú formu hĺbky. Po prvý raz si konečne budete môct' svoju výbavu volit' sami, vylepšovat' si ju či kupovat' a predávat' u rôznych predajcov. Rôzne exotické a vzácne zbrane taktiež budete, samozrejme, brat' 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 zvolit' stupeň náročnosti vašej hry, čo je na AC sériu výnimočné nastavenie. Konečne budete musiet' pri bojoch aj reálne čakat' na správne okno k útoku namiesto zavraždenia dvadsiatich vojakov, kým prestane účinkovat' dymová bomba. Zaujímavou možnost'ou je tiež mechanika nosenia až štyroch zbraní naraz, konkrétne dvoch lukov a dvoch zbraní nablízko, čo vám dovol'uje si podl'a vlastného gusta zobrat' 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 nepriatel'ov pri každom útoku. Možností pre taktizovanie pri bojovaní a volení svojej výbavy je naozaj mnoho a doladit' to všetko môžete aj pomerne rozsiahlym stromom schopností.

Aj ked' ste si o hre zatial' mohli prečítat' 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 radost' objavovat', má jeden dost' 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 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. Spojitost' so sériou a inými dielmi je minimálna a aj to málo sú len náznaky a skryté útržky, ktoré musíte vyslovene hl'adat'. V jednom z útržkov dokonca hra poukazuje na prepojenie svetov Assassin's Creedu a Watchdogs, kde hra naznačuje, že Aiden Pearce môže byt' assassin.

S tým čiastočne súvisí aj druhé mínus hry. Ked'že 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 niekol'ko ciel'ov, no nie sú to klasické Assassin's Creed misie, kde ste vysadený pred obrovským komplexom a máte si svoj ciel' nájst' a popravit'. Poväčšine vás hra nútila plánovat' svoj útok bud' enormným množstvom vojakov okolo vášho ciel'a alebo komplikovaným level dizajnom, no tento raz vám vo väčšine prípadov postačí šprint a tlačidlo útoku.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná/ stealth adventúra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

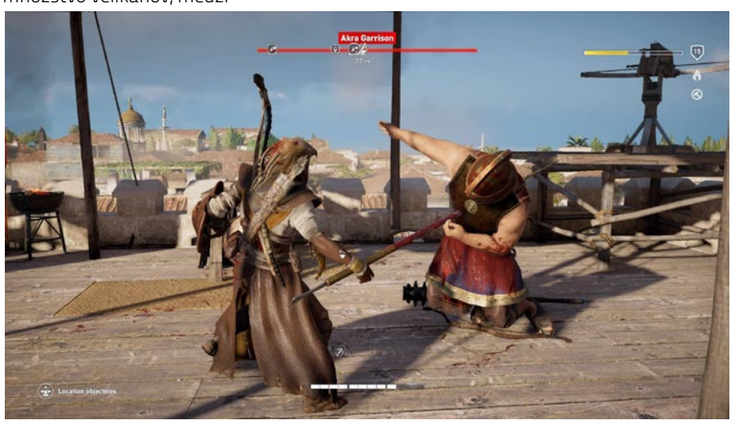
PLUSY A MÍNUSY:

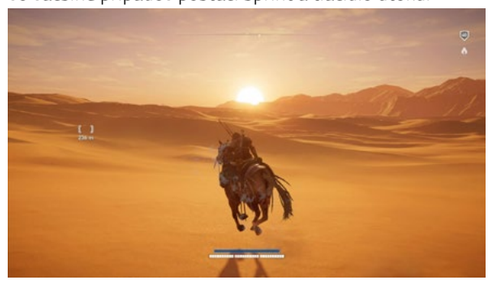
+ skvelý svet Egyptu
+ história a tajomstvá
+ bojový systém / RPG prvky
+ foto mód

- hra by sa vôbec nemusela volat' Assassin's Creed
- občasné bugy
- ikonické "assassinate" misie

HODNOTENIE:

★★★★☆





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 vel'a spoločného s vlastným menom Assassin's. Prechádzanie sa a objavovanie tajomstiev starovekého Egypta ponúka ale samostatný zážitok a čiastočne tak vyvažuje neprítomnost' momentov assassinov, ktoré si môžete pamätat' napríklad z Brotherhoodu. Po vlnách kritiky, ktorými si séria už neraz prešla, tento raz vývojári z Ubisof Montréal môžu byt' právom na svoj produkt hrdí. Možno nie je tým, čo fanúšikovia očakávali od Assassin's Creed hry a pokojne by sa mohla volat' úplne inak, ale aj napriek tomu máte o zábavu na dlhé zimné dni postarané.

Richard Mako

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

Pro Evolution Soccer 2018

PRO EVOLUTION SOCCER PRIPOMÍNA KAMARÁTA, KTORÉHO STE NEVIDELI OD ZÁKLADNEJ ŠKOLY. KEDYSI STE SI UŽÍVALI VEĽA ZÁBAVY A HOCI HO UŽ POZNÁTE OD HLAVY AŽ PO PÄTY, VŽDY SA TEŠÍTE NA OPÄTOVNÉ 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 engineu 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 to vrátane novej FIFY 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 hratel'nosť s arkádovejším nádychom. FIFA niekedy pôsobí ako ping-pong, aby zabavila a zaujala čo najviac ľudí.PES na druhej strane dominuje najmä v hratel'nosti a simulácii futbalu.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ pocit z futbalu
+ komplexná a zábavná hratel'nosť
+ každý zápas môže niečím prekvapiť
+ nový engine aj v PC verzii

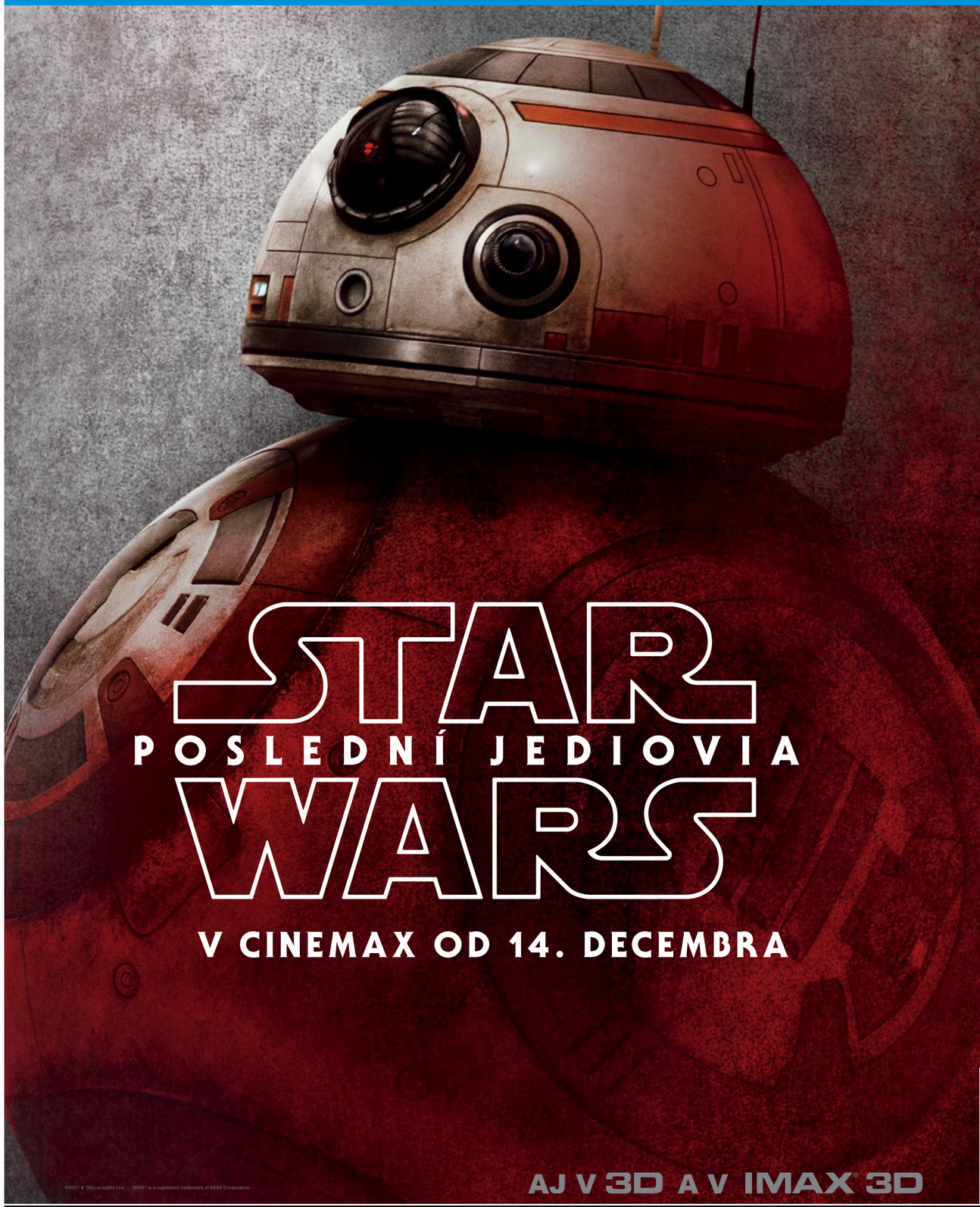
- zdĺhavé hľadanie protivníkov pre online hranie
- priemerný komentár

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

ZAŽITE V IMAX 3D



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

CINEMAX

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

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

Nevieme, či je to slabšou používatel'skou základňou alebo slabou optimalizáciou online komunikácie. Počas testovania sme však z dlhodobého hl'adiska mali problém nájst' hráčov, ktorí by sa nám vyrovnali v schopnostiach. Úplne bežne sa stávalo, že hra nám niekol'ko minút hl'adala súpera a bud' nikoho nenašla, alebo sme často nafasovali výrazne šikovnejšieho protivníka. Niekoho to môže odradit', čo je škoda. Nakoniec totiž budete pravdepodobne hrat' najmä proti počítačovým súperom. To je však ovel'a menej zábavné, ako zápasit' online so živými protivníkmi.

PES 2018 ponúka už štandardnú ponuku herných režimov. Základom sú pohárové súť'aže UEFA, na ktoré má KONAMI licenciu, takže si zahráte Ligu majstrov aj Európsku ligu. V režime kariéry sa budete starat' o tím, ktorý ste si zvolili a myClub je odpoved'ou na Ultimate Team vo FIFE. Postavíte si v ňom tím snov. Škoda, že aj v tomto prípade budete mat' pravdepodobne problém nájst' vyrovnaných súperov. Lepšie povedané, nestane sa to samozrejmost'ou a otázkou pár desiatok sekúnd ako v prípade FIFY.

Milovníkom futbalu však odporúčame PES 2018 vyskúšat'. Stiahnite si aspoň demo verziu, ktorá vám do vel'kej miery napovie, čo presne môžete od tohto futbalu očakávat'. A pokial' vás hratel'nost' zaujme rovnako ako nás, možno sa niekedy stretneme aj online.

Verdikt

PES 2018 vylepšuje už terajšiu špičkovú hratel'nost' a opät' 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 FIFE.

Roman Kadlec

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

Cloud Stinger
Lightweight Comfort
Heavyweight Sound
Weighs only 275g
Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming
50mm directional driver
Gaming-grade sound quality
Rotate in 90° angle
Provide a better fit
Volume control slider
Intuitive design for easy access
Adjustable steel headband
Built for durability and stability
Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design
HyperX is a division of Kingston.
Hyperxgaming.com
©2016 Kingston Technology
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
HYPERX

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 hratel'nost'. Ergo ide o Wolfenstein, ktorý sa svojím rebootom The New Order zaradil presne do tejto kategórie. Bolo teda na čom stavat' a je na mieste istá zvedavost', či sa pokračovanie posunulo smerom vpred alebo prešl'apuje na mieste.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ dizajn levelov, nepriatel'ov
+ dĺžka hry
+ skvelý príbeh a postavy

- slabšie textúry
- drobné problémy

HODNOTENIE:

★★★★★

Paradoxne, príbeh celej série a teda aj tohto dielu sa nám zdá úplne nútený. Aj napriek tomu je skvelý. Neviem, či je to skvelo využitým humorom a vd'aka vyslovene smiešnym postavám alebo za to môže spôsob, akým sú prezentované cutscény. A možno je hratel'nost' sama o sebe skvelá, a tak sa príbeh javí ako pripravený na poslednú chvíl'u. Odhliadnuc od skutočnej príčiny, musím skonštatovat', 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 krútit' hlavou a smiat' sa na nich. Hra si totiž uvedomuje svoju jednoduchost' a neberie sa vel'mi vážne. Ide však o skvelý balans, s primerane predvídatel'ným koncom, no budete zvedavý, čo sa na ceste k nemu stane.

Ponorku, v ktorej sa ukrývali hrdinovia z prvého dielu, vystopovali a prepadli Nemci. A ked'že 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 predstavit', aký výprask dostanú po tom, čo sa Wiliam postaví na nohy. A stane sa to presne podl'a vašich očakávaní. Rôznorodé zbrane majú skutočný potenciál na zabitie vel'kého množstva nepriatel'ov. A ak vám to nestačí, máte k dispozícii možnost' vziat' si dve l'ubovol'né zbrane, jednu do každej ruky. No začínat' každý súboj s nabitými zbraňami nie je vel'mi 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 vel'mi delikátne balansuje medzi tichým postupom so sekerou a pištol'ou a striel'aním na plné obrátky.

Ale nebojte sa, striel'ania bude dost' aj napriek tomu, že hra kladie vel'ký dôraz i na stealth sekcie. Arzenál je vel'mi dobrý, pocit zo strel'by skvelý a to všetko podtrhla vel'ká variabilita nepriatel'ských jednotiek, živých a aj tých robotických. Toto všetko by však nestačilo, ak by bola zlá variabilita, dizajn levelov a spomínaných nepriatel'ských jednotiek. Chvalabohu, môžem skonštatovat', že tvorcovia znova prekonali prvý diel. Hra je po celý čas skvelá. Autori sa snažili vrámci možností implementovat' tol'ko rôznorodých scenárov a prvkov, kol'ko sa len dalo, a tým dali hre potrebnú variabilitu. Tieto scenáre priamo ovplyvňujú hratel'nost' a hráčovi dávajú inštrukcie s ohl'adom na to, ako pristupovat' 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 preskúmavanie mapy či už kvôli bohatej palete zberatel'ských predmetov alebo pre zásoby.

Zmenila sa aj štruktúra hry. Jednotka bola lineárnou FPS, kedy za misiou nasledovala cutscéna, ktorou ste sa dostali k d'alšej misii. Aj v The New Colossus, z hl'adiska hlavnej príbehovej štruktúry, autori dajú hráčovi možnost' vrátit' sa na predtým navštívené miesta, či už za účelom pozberat' zberatel'ské predmetov, kvôli bočným úlohám alebo na likvidáciu nemeckých kapitánov. A vzhl'adom na to je pocit zo strel'by skvelý a rovnako dobrý je aj celkový dizajn prestreliek a všetkých aspektov, ktoré sa ich týkajú.

A aby toho nebolo málo, tak nechýbajú l'ahké RPG prvky. V podstate by som aj šiel do hĺbky, no nechcem vel'mi spojlovat' 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 nepriatel' uvidí atd'. Tieto prvky sa do základných pilierov hratel'nosti vel'mi nemiešajú. A aj ked' pomáhajú, nikdy nemenia hratel'nost' do takej miery, aby sa

hráč cítil až privel'mi silný, nakol'ko toto je FPS a nie RPG hra. Tie druhé - väčšie vylepšenia spadajú pod spojler tag a preto o nich nebudem vel'mi podrobne hovorit'. Navyše, je prítomné aj vylepšovanie zbraní, ktoré sa opät' drží pri zemi a aj ked' vlastnosti zbraní zlepšuje, nikdy nie príliš.

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

A aj ked' hra graficky nepatrí medzi úplnú špičku na trhu (a napríklad minuloročný DOOM, s ktorým zdiel'a rovnaký engine, je ovel'a 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 vytiahli art dizajnéri a sérii vdýchli vlastnú dušu, a tá sa za dva diely stala synonymom série. Musím však spomenút' aj geniálny soundtrack Micka Gordona. Ten dodáva hratel'nosti skvelý drajv.

Vel'mi dlho som hl'adal, čo by sa dalo skritizovat'. Pravdou je, že nepriatelia vás niekedy uvidia aj v momente, kedy by vás videt' nemali a že ich presnost' je občas frustrujúca. No v podstate si pokračovanie neviem vynachválit', pretože taký vysoko kvalitný singleplayer FPS je dnes rarita.

Verdikt

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

Dominik Farkaš

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

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.

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:

★★★☆☆

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 znepriatelených 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 prežívším 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.

Ten má zopár múch, ktoré vám môžu znepríjemniť postup hrou. Určite ako prvú chybu by som vytkla systém krytia sa pred nepriateľskou paľbou. Ten je podobný a rovnako frustrujúci ako v prvom Mass Effecte, kde sa vám postava doslova prilepí sama za debnu či skalu, 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 paľbou nepriateľov, nie a nie sa schovať za určenú debnu. Druhým problémom sú zbrane, resp. ich menenie a prebíjanie. Dĺžka času výmeny zásobníka na

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

Na výber máte tiež rozličné herné štýly. Môžete nabehnúť do oblasti a všetkých postriekať alebo zvoliť nenápadnejší postup hrou a nepriateľov likvidovať potichu priblížením sa či svojou sniperskou puškou s tlmičom. Osobne som počas postupu hrou volila hlavne druhú možnosť, a to nenápadný pohyb po bojisku. Vďaka tomu bola hra rozhodne zaujímavejšia. Holografickú projekciu či guľometné 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 paľby. Pokiaľ používate sniper stealth mód, hrou prejdete veľmi ľahko, keďže nepriatelia po nájdení mŕtvoly 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 súčasnou 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

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

The LEGO NINJAGO Movie Video Game

LEGO NINJAGO JE ZÁBAVA PRE NENÁROČNÝCH, 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 ohl'ade zaslúži palec hore, no príliš silná fixácia na filmovú predlohu výrazne okliešťuje potenciál plastových „sympaťákov".

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: detská scifi lego
Výrobca: Travellers Tales
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavné kung-fu súboje
+ l'ahký
+ humorný tón hry
+ pekné prostredie a atmosféra

- silná fixácia na filmovú predlohu
- mierne precenené

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Aj ked' je príbeh krátky a do značnej miery nekonzistentný vd'aka predelovým scénam vystrihnutým priamo z filmovej predlohy, súboje s Garmadonovými légiami sú vcelku pôžitkárskou stránkou hry, ktorá často odpútala moju pozornost' od nemalých nedostatkov. Otravne dlhé načítavacie obrazovky pri presune z jednej mestskej časti do druhej sú síce kamuflovatel'né len t'ažko, no poklesy v snímkovaní, často výrazné, v zápale rozdávania úderov odpustit' dokážete. Samozrejme, neslávne „dropy" v súbojových pasážach zvyknú byt', naopak, zdrojom frustrácie nejedného hráča, no v LEGO NINJAGO nič také neexistuje. Ak aj nejakým zázrakom zomriete (a hra je natol'ko l'ahká, 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 ohl'adom na príbeh, no obrovským na zbieranie milovaných LEGO „žetónov" (Studs), vzácnych zlatých kociek a iných predmetov do rozsiahlej zbierky.

Z filmu čo by LEGO kockou dohodil

Príbehová rovina sa až príliš často, ako kliešt', drží filmovej predlohy, čo sa však dalo predpokladat' už zo samotného názvu hry: The LEGO NINJAGO Movie Video Game (uf). Cut-scény sú vyskladané z úryvkov priamo z filmu, zatial' čo samotné interaktívne (herné) pasáže spočívajú z prechádzania z bodu A do bodu B v niekol'kých 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 „musiet'" vrátit' – teda, aspoň za predpokladu, že budete chciet' z hry vytĺct' (doslova) maximum. Pokial' vás však opätovné návštevy už prejdených lokácií nelákajú a pomyselných 100 percent kompletizácie nie je pre vás dostatočne lákavou métou, budete sklamaní. Aj 25 eur za aktivačný kód PC verzie je vel'a, no zábavné kung-fu súboje s rôznymi „kombami" dokážu ako-tak poskytnút' adekvátny obsah – ak by ste LEGO NINJAGO kupovali primárne det'om či mladším súrodencom. Ak však máte k dispozícii len konzolu, napríklad PS4, na ktorej sme túto hru testovali, cenovka 45 eur je vel'kým mínus, ktorému slabšia technická stránky 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 ked' 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 môct' plynulo prepínat' medzi dostupnými „panáčikmi" alebo ich dizajnovými štýlmi. Každá postava síce ovláda rovnaké údery, 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 akokol'vek vitálne a dôležité, no prečo by aj malo byt', ked' si táto hra nekladie za ciel' otestovat' vaše schopnosti, ale skôr vás rozptýlit' po dlhom dni tým, že niečo beztrestne rozbijete. V LEGO NINJAGO je zničitel'né takmer všetko okrem budov a po prvých hodinách hrania som mal pocit, že partia mojich maskovaných spasitel'ov 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 vel'a vecí. Samotní hrdinovia sú výreční, verní filmovej predlohe a každý ninja je navyše povahovo špecifický, od čoho sa odráža aj srdečný, l'ahký humor herných protagonistov. Nedá sa povedat', že by som sa pri hraní chytal 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 trefným poznámkam. Vel'ká 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 vidiet' hru „na motívy" na čele s Lloydom a jeho veselou tínedžerskou partiou; niečo dospelejšie, čo nie je zacielené len na rodičov, ktorí sa chcú zavd'ačit' svojim ratolestiam.

Prostredie hry je, našt'astie, bohaté na rôzne (zničitel'né) rekvizity a nechýba ani početné zastúpenie obyvatel'ov Ninjaga, ktorí v panike unikajú pred Garmadonovou armádou. V režime vol'nej hry (Free-play) vám niektoré NPC môžu udelit' úlohu, no tieto misie plnia charakter „chod' a urob" a okrem odmeny v podobe niektorých zo zberatel'ských predmetov sú nanič. Chýbat', samozrejme, nesmú ani ninja-roboty, do ktorých kokpitov vám hra taktiež umožní sadnút' si – aj ked' nie nadlho.

NINJAGO je vhodným titulom do zbierky pre občasných hráčov alebo fanúšikov LEGO tematiky, ktorým stačí slušná hratel'nost' a oddychový tón, pri ktorom prídu na iné myšlienky. Scenáristicky ide síce o t'ažký podpriemer, no objavovanie pekne spracovaného ostrova rekreačným mlátením zloduchov môže byt' pre mnohých perfektnou zábavou.

Verdikt

Príjemná atmosféra, l'ahký humor, zábavné, aj ked' 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 nespadla d'aleko od filmu.

Mário Lorenc

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

Kirby Battle Royale

RADŠEJ SI CHOĎTE UPIECŤ PAMPÚCHY

Kirby bol podl'a môjho názoru vždy akousi čiernou ovcou Nintenda. Hráči ho síce majú radi a je všeobecne obl'úbený, no taký úspech ako Mario či Zelda nikdy nedosiahol. A pritom sa nedá povedat', 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 hovorit' ako o nejakom t'ahúňovi predaja konzol Nintenda, kvôli ktorému by hráči strácali dych.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmanité herné módy
+ množstvo zberatel'ských predmetov
+ vizuál a hudba

- hre chýba hĺbka
- rýchlo sa obohrá
- chýba 3D efekt

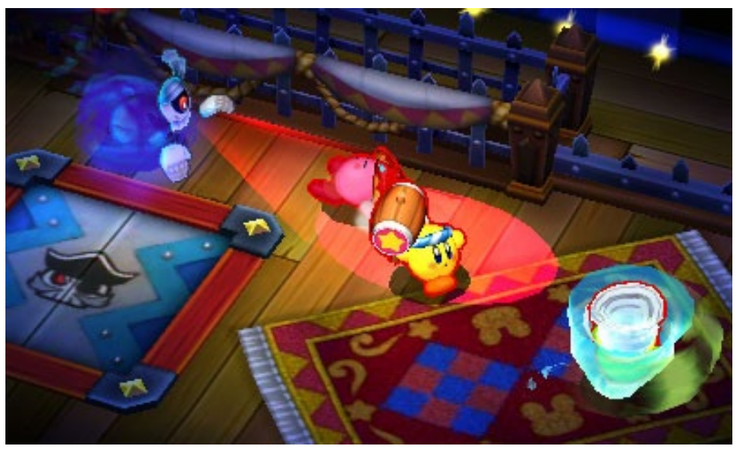
HODNOTENIE:

★★☆☆☆

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, bohužial', práve takou „vatovou" hrou, bez ktorej by svet rozhodne pokračoval bez problémov d'alej. Je rovnako nepotrebný ako napríklad slabučký Metroid: Force Federation.

Na prvý pohl'ad sa zdá, že Kirby Battle Royale toho ponúka vel'a a časom sa vám to, prekvapujúco, naozaj potvrdí. Nepotrvá však dlho a uzemní vás, že to, čoho je v tejto hre naozaj vel'a, je predovšetkým fádnost'. Vyberat' si môžete 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 vel'a 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 určovat' 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 hratel'nosti si môžete celkovo vyberat' z desiatich herných štýlov odlišujúcich sa od seba hlavnou myšlienkou, z ktorých pri jednej budete musiet' dokonca oprášit' malú násobilku. Tvorcom musím udelit' kredit za to, že nepoňali hru len ako bezduchú sekačku, ale skutočne sa posnažili a to sekanie aj niečím ozvláštnili.

Zatial' čo mód Battle Arena slúži len na to, aby ste vyzabíjali všetkých v ringu, Apple Scramble vás núti zbierat' jablká a hádzat' ich do jamy. Samozrejme, kto ich vyzbiera viac, vyhrá. Levely sa časom menia a naberajú stále d'alšie vychytávky, ktoré zdarne narúšajú (samozrejme, v dobrom) už naučený systém a nútia hráča prispôsobovat' sa novým podmienkam. Ako príklad môžeme uviest' kanóny v jablkovom móde, ktoré použijete na dopravenie jabĺk 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 niekol'ko sekúnd, ktoré preveria vaše reflexy, v móde Attack Riders zase môžete používat' na zneškodnenie svojich protivníkov aj vozidlo.

Úrovniam a módom síce nechýba nápad, no ich najväčší problém je, že sa rýchlo ohrajú, nakol'ko to celé nemá príliš vel'kú 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 kŕmit' práve takýmito hrami.

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

Je nutné mat' 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 schopnost' premenit' sa na snehovú gul'u či tornádo.

Hru si môžete zahrat' aj s kamošmi v multiplayeri. Každá hra, ktorá ktorú môžete hrat' s viacerými hráčmi, o niečo zvyšuje potenciál zábavy a trvácnosti, no ak je jadro hry fádne, nepomôže ani práve takáto vymoženost'. Kirby Battle Royale sa môže stat' zábavnejším na krátku chvíl'u, ked' ho hráte s kamošmi, no nuda vás skôr či neskôr dobehne.

Ak máte radi zhromažd'ovanie zberatel'ských predmetov, odomykanie zbraní, vybavenia či podobné aktivity, Kirby by vás snád' aj mohol uspokojit'. Zbrane, čiapky pre Kirbyho či herné módy, to všetko si tu môžete odomykat' vd'aka minciam, ktoré získavate počas hrania.

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

Predsa len si l'udia nekupovali toto zariadenie s revolučnou možnost'ou vidiet' 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. Obzvlášt' sa do vašej hlavy zavŕta hlavný motív, ktorý je náležite chytl'avý.

Maroš Goč

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

Forza Motorsport 7

NOVÁ, LEPŠIA A, NAŠŤASTIE, UŽ TAKMER ÚPLNE OPRAVENÁ

Poprehániať 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.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ obrovské množstvo áut
+ vysoká úroveň zábavy
+ prepracovaný multiplayer
+ dobrý pomer akrádovosti a simulácie

- občasné bugy
- takmer 100GB inštalačná zložka

HODNOTENIE:

★★★★★

Forza, ako herná séria, sa vždy držala určitých pravidiel. Takmer bez výnimky ponúkala dostatočný stupeň náročnosti, takže nad ňou neohŕňali nosy ani profíci, zároveň však bola vždy schopná priniest' aj tol'ko zábavy, aby zaujala menej skúsených hráčov. Forza hry sa dali hrat' 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 l'ud'om 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 odopriet', 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. Familiárnost' a vcelku príjemný pocit, že sa vraciam k novšej a lepšej verzii jedného 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 košel'a a l'udia nemajú radi, ked' sa veci menia prirýchlo. Preto sa ani nedalo očakávat', že siedmy titul v sérii sa bude príliš odlišovat' od šiesteho či piateho. Forza 7 ale ponúka dostatočné množstvo menších či väčších vylepšení, vd'aka ktorým by hráči nemali mat' 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, tratí a už takmer fotorealistickú grafiku, jej ovládanie nebolo vždy úplne simulačné. Dôraz sa vždy kládol skôr na zábavu, než na nutnost' vyhýbat' sa samovražedným počítačovým hráčom či potrebe reštartovat' preteky po každej malej chybe. Možno aj preto je vo Forze 7 pri sólo hraní nekonečný počet flashbackov, ktoré hru vrátia v čase, a tak získate možnost' napravit' svoje prešl'apy. Práve vd'aka tomu som nedostal žiadne penalizácie ani pri tom najarogantnejšom rezaní zákrut a skracovaní okruhov. V iných hrách znamená šmyk či drift koniec úspešného závodu, zatial' 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 chut' na vyšší stupeň náročnosti, si môže jednoducho zvýšit' agresivitu a skúsenost' počítačových hráčov alebo skočit' 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, d'alej upravovat' a vylepšovat' podl'a predstáv hráča, ale nie sú medzi nimi až také priepastné rozdiely, ako som zažil pri iných hardcore hrách. Príjemnou a jednoducho možnost'ou, vd'aka ktorej si st'ažíte alebo vylepšíte každý jeden závod, sú Forza Mods. Tie pridávajú bonusy k zárobku z pretekov, ale môžu napríklad aj vypnút' ABS alebo uzamknút' pohl'ad 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 očakávat', že hned' po prvom spustení hry bude mat' dostupné úplne všetko. Či už autá, nové pretekárske oblečenie pre hernú postavu, alebo peniaze na vylepšenia, všetko treba postupne získavat' a za každé úspešné preteky sú, samozrejme, pridelené odmeny vo forme herných kreditov a skúseností. Ďalším rozšírením systému úrovní je aj odomykanie úrovní zberatel'ského skóre, ktoré znamená viac kreditov, alebo lepšie autá ako odmenu po odomknutí nových úrovní. Osobne sa mi najviac osvedčilo prejst' prvé tri sekcie sólo kariéry a následne zarábat' pri hraní s inými živými hráčmi, ale každý sa môže pustit' do Forza 7 tak, ako len chce. Niekto ani nezapne sólo kariéru a rovno skočí do multiplayeru, iný hráč 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, vd'aka ktorému si ako Microsoft, tak štúdio Turn 10 vypočulo naozaj vel'kú 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 "grindovat'" alebo chcel mat' 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, nakol'ko by si v pôvodnej verzii hra vybojovala o dost' nižšie hodnotenie. Našt'astie, štúdio Turn 10 si vypočulo svojich fanúšikov a vzalo si kritiku k srdcu. Vd'aka 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 musiet' nikdy zasahovat' a ktorá sa bude páčit' všetkým fanúšikom. Nie vždy sa to ale podarí, o tom som sa mohol presvedčit' 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 plakat', alebo sa smiat', ked' som polovicu pretekov v austrálskom Bathurste musel prejst' bez toho, aby som videl cestu pod kolesami či väčšinu mapy. Na dobrej nálade mi nepridalo ani občasné zamrznutie hry, ktoré sa, našt'astie, 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 vel'mi dobre optimalizovaná, takže nejde o nič, čo by malo odradit' potenciálnych záujemcov či fanúšikov pretekárskych hier.

Zhrnutie

Forza 7 nevkročila na počítačovú scénu úplne presvedčivo. Hned' po vydaní ju trápilo ako vel'ké množstvo bugov, tak aj aféra s VIP verziami. Hráči s VIP kontom už ale môžu byt' spokojní a bugov s každým novým updatom ubúda. Čo je na Forze 7 najlepšie, je jej schopnost' oslovit' 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

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

The Evil Within 2

POŠKODENÁ MYSEĽ V POŠKODENOM SVETE

The Evil Within bola, nepochybne, hra s vel'kým 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, zdokonalí a hráč dostane lepšiu hru s rovnakou víziou. Presne taká je dvojka.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: third person strieľačka
Výrobca: Tango Gameworks
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost' a manažovanie zdrojov
+ výborný vizuálny dizajn
+ variabilita hratel'nosti

- predvídatel'ný príbeh
- bugy

HODNOTENIE:

★★★★☆

Sebastian Castellanos a jeho utrápená mysel' sú opät' v centre diania. Prenasledovaný myšlienkami na smrt' svojej manželky a dcéry sa po udalostiach v prvom diele utápa v alkohole. V tomto duševnom rozpoložení si ho nájde organizácia Mobius (niečo ako Umbrela corp. v sérii Resident Evil s trochou iluminátskych konšpirácií). Zariadenie STEM, ktoré vyvinuli, dokáže dat' l'udstvu jednotné vedomie, no, samozrejme, niečo sa musí pokazit' – jeho dcéra sa totiž nájde práve v tomto zariadení. Motivácia je teda jasná, cesta je však strastiplnejšia, ako by sa na prvý pohl'ad mohlo zdat'.

Autori sa snažili vytvorit' zaujímavý svet, čo sa im do vel'kej miery podarilo, a to bez ohl'adu na to, že príbeh a všetky vel'ké zvraty sú vel'mi predvídatel'né. No práve jeho jednoduchost' a priamočiarost' umožňujú vyniknút' vzt'ahu medzi hlavnou postavou, ktorá musí bojovat' nielen s fyzickými monštrami vo virtuálnom Matrix like svete, ale aj s tými v jeho hlave a vedl'ajšími postavami, ktoré len v príbehu posúvajú hlavnú postavu d'alej. To isté platí aj pre antagonistov, ktorí namiesto komplexnosti predstavujú iba prekážku na ceste za ciel'om.

Hratel'nost' v prvom diele často trpela nevyváženost'ou a niekedy ani autori nevedeli, či chcú mat' hororovú alebo akčnú hru, čo vyústilo do 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 vel'kej miery sa im aj podarilo vytvorit' zlatú strednú cestu, ktorá sa síce mení spolu s náročnost'ou hry, no má jednotnú identitu, ktorú nasleduje počas celej hernej doby. Hráč nie je nesmrtel'nou silou v mori monštier, je maličkou a nie vel'mi 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 nepriatel'ov padá vel'mi

l'ahko k zemi aj na nízkom stupni náročnosti. Preto je vylepšovanie vašich vlastností a výbavy vel'mi dôležitým prvkom. Koliduje však s faktom, že na to potrebujete Green gel, ktorý dostanete iba zo zabitých nepriatel'ov. Kvôli dôrazu na manažovanie zdrojov a taktickému premýšl'aniu sa to však nedá vždy splnit'. 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 poskytnút' vám vedl'ajšie misie. Je to však niečo, čo môže vypálit' dvoma smermi, a to sa deje aj tu. Na jednej strane je to riešené výborne, nakol'ko tento hub sa postupom hry mení, menia sa aj nepriatelia, a teda hratel'nost'

ostáva stále zábavná, no na druhej strane sa trochu hororovej klaustrofóbie vyparilo a nepodarilo sa ju vrátit' ani inými aspektmi, bez ohl'adu na odpornost' monštier. Hororovost' je viac nahradená psychologickými hrami, čo sa na jednej strane skvelo napája na príbehovú čast' hry a na témy, ktorým sa autori venujú, na druhej strane poskytuje rôznorodost' v hratel'nosti prostredníctvom rôznych pasáží, ktoré znižujú dobu hratel'nosti.

Vd'aka tomu je hra vel'mi zaujímavá od začiatku až do konca. Variácia nepriatel'ov, zmeny v hratel'nosti, správny dôraz na manažovanie všetkých aspektov a progres postavy a výbavy zaručuje, že počas 12 hodín hrania sa nebudete nudit', nehovoriac o prípadnom znovuhraní v New Game +. Otravné aspekty, ako napríklad pálenie mŕtvol z jednotky, boli zrušené kvôli zvýšeniu priamočiarosti a autori tak mali možnost' venovat' sa dôležitým herným mechanikám a hlavne ich dotiahnut' takmer k dokonalosti. Jednoznačne môžeme povedat', 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 trpiet' gameplay v 20FPS ako v prvom diele. Bohužial', ani tejto hre sa nevyhlo zopár bugov, nie sú však natol'ko závažné, aby by ste si kúpu rozmysleli.

Verdikt

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

Dominik Farkaš

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

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 prenesie 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.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

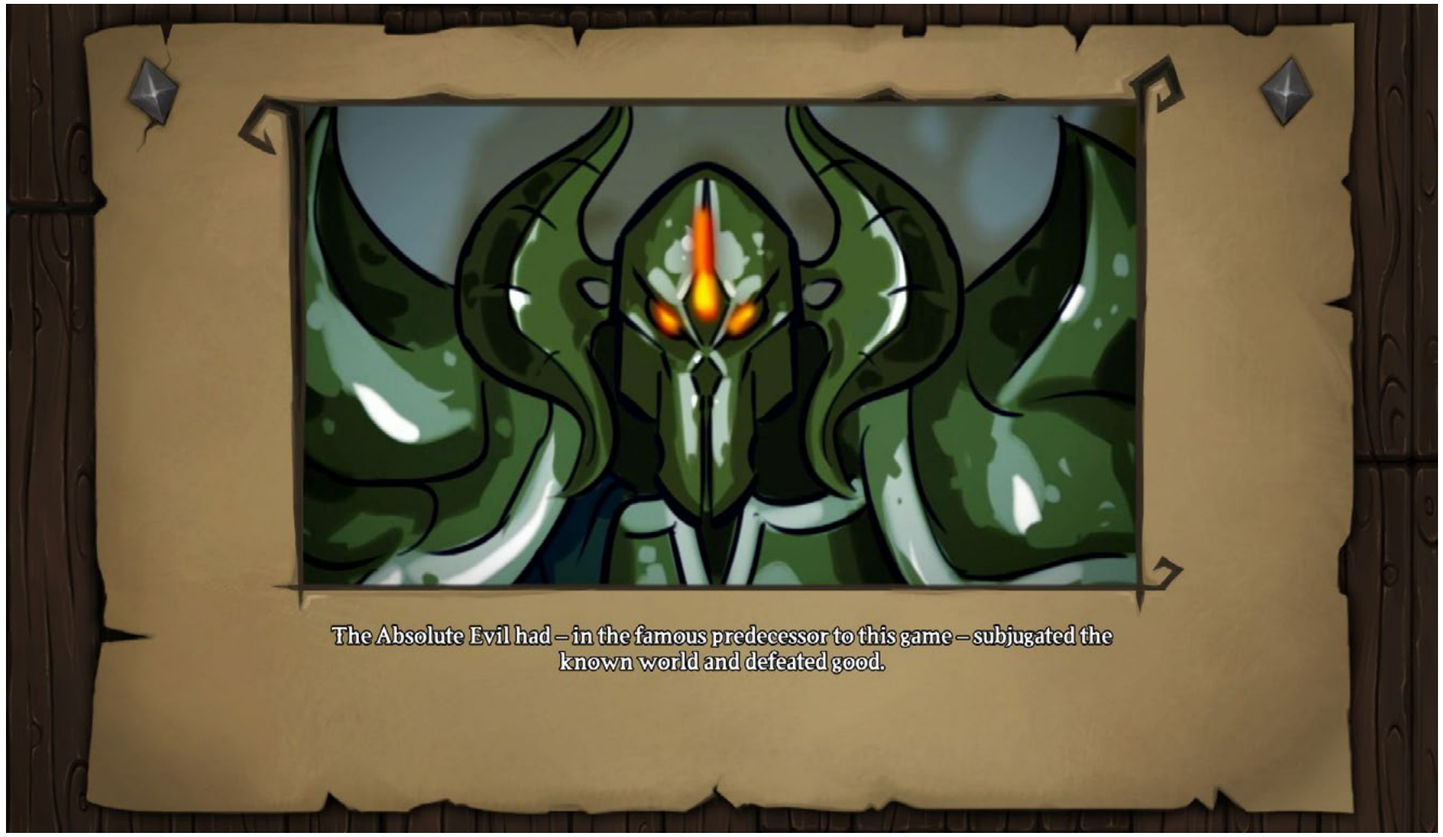
PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ humor
+ príjemný príbeh
+ závan nostalgie

- hra pre viacerých hráčov
- hra a UI hry sú miestami chaotické
- občasné bugy po vypadnutí zvuku

HODNOTENIE:

★★★★☆



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 kúsoček 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 tom natrápite. 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 vyťažia.

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 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 vysielať hrdinov

s príšerami a plniť príbehové úlohy či obsadzovať miesta, na ktorých sa ťažia 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, zápletiek a vtipných scén. Celý dej sa sústreďuje okolo temnej elfky Thalyi, 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 prepolil 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 spestrením. 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 vyhľadá 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 trošku zamrzia, ale nech ich vezme čert! Táto hra je proste výborná!

Ľubomír Čelár

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

FIFA 18

HUNTEROV NÁVRAT V POMALŠOM TEMPE

Futbalová séria FIFA je tu s nami už od roku 1993 a každým d'alším ročníkom je vyšperkovanejšia a dokonalejšia. Zatial' čo v časoch dávno minulých sa možno každý nový ročník zretel'ne odlišoval od svojho predchodcu, posun tých aktuálnych vsádza na vel'a malých detailov. V konečnom dôsledku je každá nová FIFA jedinečná a výnimkou nie je ani aktuálny ročník.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá hratel'nost'
+ pokračovanie príbehu Alexa Huntera
+ zase o niečo reálnejší futbal

- prelínanie modelov
- komentátori

HODNOTENIE:

★★★★☆

Opät' vsádza na veci overené, ktorými sú jednoznačne Futball 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 rozhodovat' o svojom budúcom osude.

Známe režimy

Čakajú na vás tréningové zápasy, ktoré budú okorenené priatel'skými, ale aj ligovými šlágrami. Pribudla možnost' zmenit' Alexov vzhl'ad a nebudú chýbat' ani najrôznejšie výzvy, ktoré otestujú vašu šikovnost' na trávniku. Vašou úlohou bude zažiarit' v čo najlepšom svetle a postupom času možno stát' v zápase po boku aj takej hviezdy, akou je, nepochybne, Cristiano Ronaldo, ktorý zdobí obal aktuálneho ročníka futbalovej hry z dielne EA.

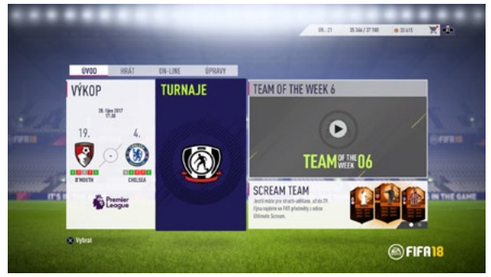
Futball Ultimate Team prakticky neponúka žiadne významné zmeny, takže opät' sa bude všetko točit' okolo futbalových kartičiek a budovania vysnívaného tímu. Výnimku tvoria azda len denné výzvy, ktoré obohacujú perfektne fungujúci režim FUT.

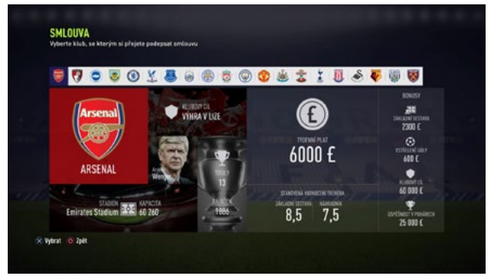
Pomalšie tempo

Čo však jasne bije do očí, je rýchlost' samotnej hry. FIFA 18 sa orientuje na pomalšiu hru, pričom toto tempo má navodit' pocit ešte reálnejšieho virtuálneho futbalu. Vaše akcie by vd'aka tomu mali byt' omnoho prepracovanejšie a obrana dômyselnejšia. Aj umelá inteligencia zaznamenala svoje úpravy, ktoré sú dôsledkom pomalšieho tempa hry, pričom na najvyššom stupni náročnosti sa zapotí aj ostriel'aný profesionál. Určite však potešia obrovské možnosti nastavenia v rámci vášho skillu, takže postupným zvyšovaním náročnosti cibríte svoje schopnosti.

Takmer dokonalý vizuál

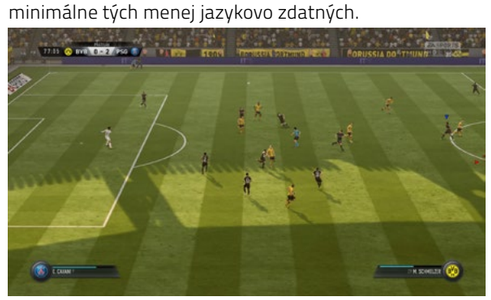
Pokial' ide o technické spracovanie, niet tu čo vyčítat'. Engine Frostbite je zárukou kvality a v porovnaní s minulým ročníkom značne posúva svoje hranice. Pohyby a jednotlivé animácie sú o niečo živšie a vo výsledku tak dosiahnete takmer dokonalý zážitok. Čo však musím hre vyčítat', je prelínanie modelov v určitých momentoch hry, takže dost' často spozorujete ruku či nohu v spoluhráčovom tele. Ostatné veci, ako napríklad 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.





Vel'kým plusom oproti konkurencii zo stajne Konami sú nepochybne licencie. Séria FIFA je v tomto smere neohrozenou jednotkou a nie je to inak ani v aktuálnom ročníku. Opät' však musíme zabudnút' na našu ligu, prípadne i na tú českú. Pokial' ide o našich susedov, malou náplast'ou môže byt' 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 vd'aka režimom Cesty a Futball Ultimate Team-u, technickému spracovaniu, licenciám a pomalšiemu tempu hry je to zas o niečo vyšperkovanejší futbalový simulátor, ktorý vás bude bavit', ale aj trápit' počas celého roka.

Ján Schneider

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

Horizon Zero Dawn The Frozen Wilds DLC

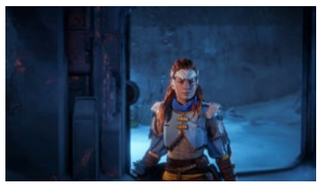
ZIMA SA BLÍŽI

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

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 lovcom, ktorý musel trpezlivo vyčkávat' na tú najlepšiu príležitost', aby svoju obet' 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 zasnеženej krajiny, v ktorej okrem strojov vládne aj krutý mráz a l'ud'om st'ažujú život nel'útostné fujavice.



DLC je koncipované tak, aby ste sa doňho dostali iba vtedy, ak sa nachádzate na vyššej úrovni. Teda, môžete sa, samozrejme, pokúsit' dostat' sa tam aj z nižšej úrovne, ale svoje rozhodnutie trpko ol'utujete. V podstate, ak sa sem chcete vydat', odporúčam vám mat' prejdenú pôvodnú hru, ked'že nepriatelia v DLC nie sú žiadne „béčka. V DLC sa dostávame k severskému kmeňu Banukov, ktorí majú pomerne závažný problém, a to Deamona. A hádate správne – vašou úlohou bude pomôct' im a s Daemonom sa porátat' ručne-stručne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná openworld RPG
Výrobca: Guerrilla Games
Zapožičal: SONY

PLUSY A MÍNUSY:

+ dokonalý svet obohatený o d'alšie novinky
+ vylepšený vizuál
+ nový príbeh
+ cena
+ sneh a zima
+ doba hratel'nosti okolo 12 hodín

- nový strom schopností je vágny
- v hre mohlo byt' viac unikátnych nepriatel'ských strojov
- menej vedl'ajších úloh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Noví nepriatelia – nové problémy

Okrem nového úhlavného nepriatel'a pribudli do hry aj nové stroje, ako napríklad Scorcher (z ktorého padá mínomet), Frostclaw či veže, ktoré dokážu poškodené nepriatel'ské stroje opravovat'. Práve tieto veže vám mnohokrát spôsobia nepríjemnosti a vy budete hl'adat' cestičku, ako sa k nim dostat' bez toho, aby ste vzbudili pozornost'. 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 zneškodnit' ich. Síce sa môže na prvý pohl'ad zdat', že tu nájdeme kopec nových strojov, no prevažujú najmä Daemonickí nepriatelia, čo môže byt' pre niekoho sklamaním.

Nové rozšírenie ponúka aj nový strom schopností nazvaný Traveller, vd'aka ktorému unesiete napríklad viac materiálu, budete schopní z chrbta stroja zariadit' veci, kvôli ktorým by ste inak museli zo stroja zíst' a podobne. Tento strom je síce zaujímavý, no neprináša do hry nič, kvôli čomu by ste si zaumienili, že tento strom proste musíte mat'. Navyše, ak ste v hre nepoužívali mounta často, budete sklamaní, pretože tie najlepšie schopnosti z tohto stromu sa viažu práve naňho.

Tá hra vyzerá opät' lepšie!

Ak ste si pôvodnú hru pamätali vd'aka jej prekrásnej 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 opät' 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 vel'kú jednotku s hviezdičkou.

Verdikt

Nové DLC ukážkovo prináša to, čo všetci od DLC do hier očakávajú. Ak ste milovali pôvodnú hru, toto DLC budete milovat' 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 zahrat'. Hoci rozšírenie obsahuje niekol'ko chybičiek krásy, aj tak je čím d'alej tým viac majitel'om PlayStation 4 čo závidiet'.

L'ubomír Čelár

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

Synology DiskStation Manager

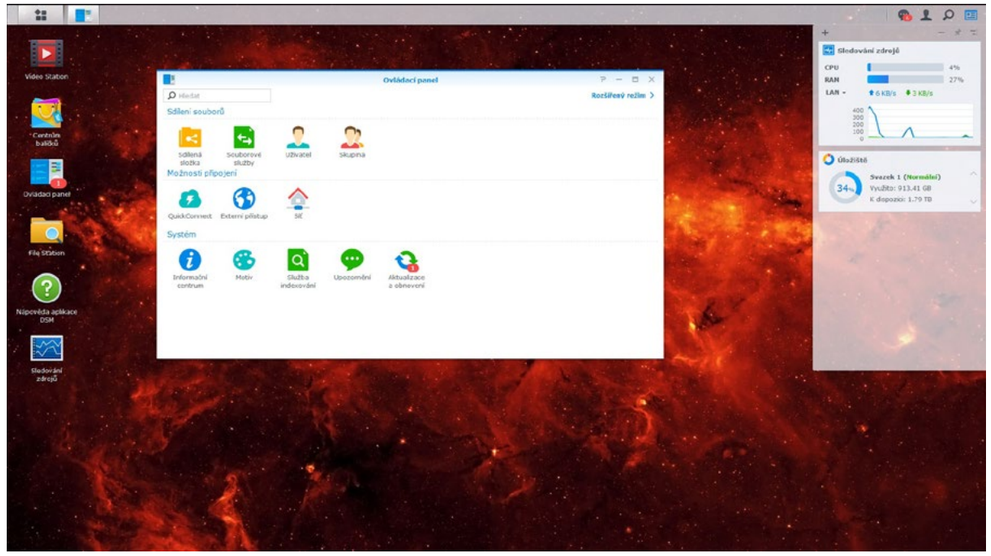
Všetka potrebná funkcionalita pre bežných používatel'ov aj profesionálov

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'mi jednoduché a l'ahko naučitel'né ovládanie
+ spraví z bežného NAS zariadenia ovel'a viac
+ skvelé možnosti nastavenia prístupu a povolení
+ rovnaký softvér na súkromných aj firemných zariadeniach
+ mobilné aplikácie s podporou Android, iOS aj Microsoft Phone
+ vysoká bezpečnost' prostredníctvom šifrovania a rýchlost' vd'aka Btrfs systému

- nič



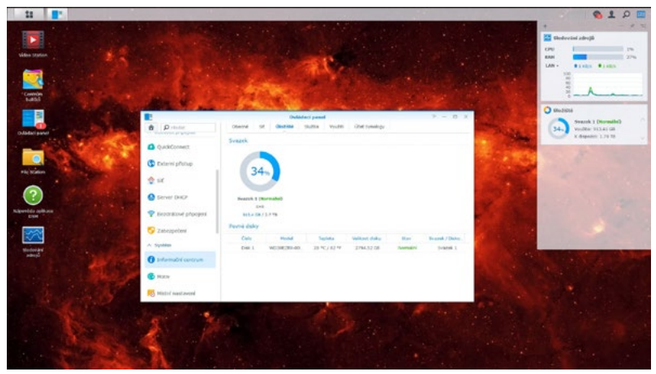
V redakcii sme už mali na otestovanie či priamo denne využívame viacero inteligentných domácich úložísk, ktoré sú tiež známe pod menom NAS (Network Attached Storage). Tie najkvalitnejšie kúsky boli doposial' bez výnimky od spoločnosti Synology a hoci je pri NAS zariadeniach dôležitý aj hardvér a použité disky, ovel'a väčšiu rolu hrá hlavne z dlhodobého hl'adiska jednoduchost' a použitelnost' softvéru. Práve preto sme sa pozreli na funkcionalitu, 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 dohl'adnej budúcnosti ešte určite bude hlavne zálohovanie dôležitých súborov.

Či už ide o firemné zmluvy, fotky z rodinných dovoleniek alebo hudobnú a filmovú knižnicu, na NAS-ká si môže používatel' nahrat' 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 dostupnost' doma uložených dát z celého sveta.

Stále viac cenovo dostupnejších NAS riešení prichádza s funkcionalitou, ktorá dokáže ul'ahčit' život, zjednodušit' starostlivost' o dáta či znížit' až odstránit' akékol'vek riziko ich straty. Je dôležité si uvedomit', že pri moderných NAS zariadeniach neplatí zákazník často väčší obnos peňazí za všednú skrinku, do ktorej ešte musí prikúpit' disky, ale platí za všetku funkcionalitu, stabilitu a zákaznícku podporu, ktorú renomované spoločnosti ponúkajú a plánujú ponúkat'.

Pri Synology zariadeniach je práve inovácia ponúkaného softvéru a záruka stability to, za čo si hlavne zákazník platí.

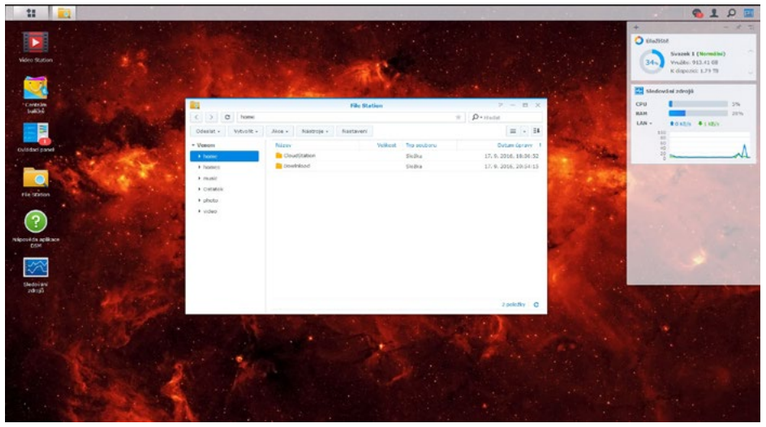


Hlavná funkcionalita

Kto už s NAS zaradeniami 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 spomenút' naozaj rýchle univerzálne vyhl'adávanie. Samozrejme, pred jeho plnou funkčnost'ou sa musia všetky súbory a priečinky na NAS zariadení indexovat', ale po úspešnom preskenovaní systému je vyhl'adávanie svižnejšie ako na normálnych počítačoch. A teraz už k hlavným aplikáciám. Tými najpoužívanejšími sú v poradí obl'úbenosti asi File Station, Photo Station, Video Station, Audio Station a Download Station. Pod'me sa na ne pozriet' trochu bližšie.

File Station



File Station - Táto aplikácia je asi základným kameňom všetkých Synology NAS zariadení a je dostupná okamžite po prvom spustení. Jej hlavnou úlohou je fungovat' ako prehl'adný prieskumník všetkých súborov a v rámci kopírovania, presúvania, či mazania súborov v ňom strávi používatel' väčšinu času. Vzhl'adom sa príliš neodlišuje od prieskumníkov, na aké môžu byt' zvyknutí používatelia operačných systémov Microsoft Windows alebo aj MacOS, ale ponúka viacero výhod. Okrem možnosti jednoducho a priamo v aplikácii nastavit' dostupnost' všetkých súborov podl'a špecifických pravidiel je kopírovanie alebo presúvanie súborov ovel'a rýchlejšie ako na bežných počítačoch, a to vd'aka použitiu diskového formátu Btrfs. Takisto je možné obmedzit' rýchlosti, akými môžu byt' špecifické súbory st'ahované, čo sa určite hodí pri d'alších funkciách Synology DSM ako Download Station.

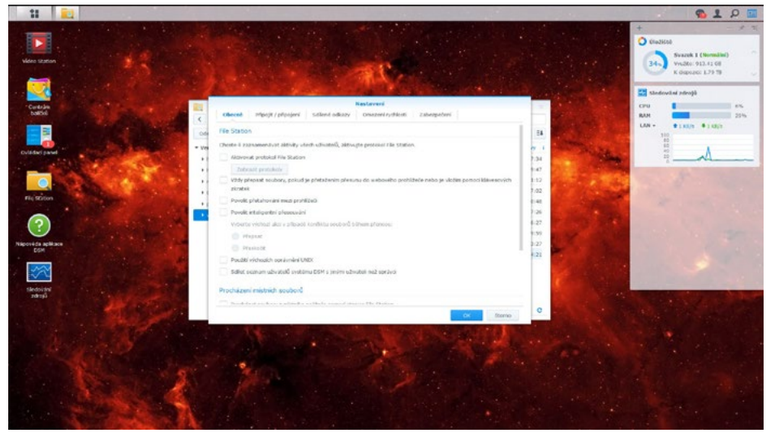


Photo Station - Tento stiahnutel'ný balík sa určite hodí každému domácemu používatel'ovi, ale je, samozrejme, využitel'ný aj pre firemné účely. Akonáhle na Synology NASko nahráte priečinky s fotkami, Photo Station sa postará o vytvorenie albumov podl'a názvov priečinkov. Tam ale šikovnost' tejto aplikácie nekončí. Photo Station zvládne roztriedit' fotky podl'a dátumov či metadát ako poloha či štítky, zobrazit' miniatúry a zvládne aj prehrat' videá, ktoré mohli byt' nakrútené fot'ákom

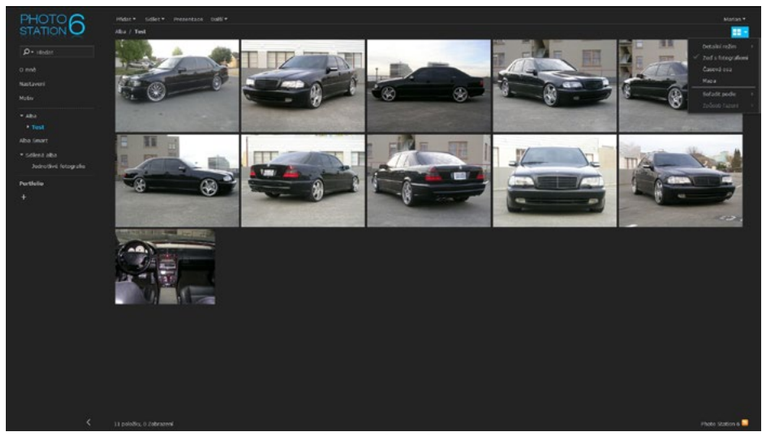
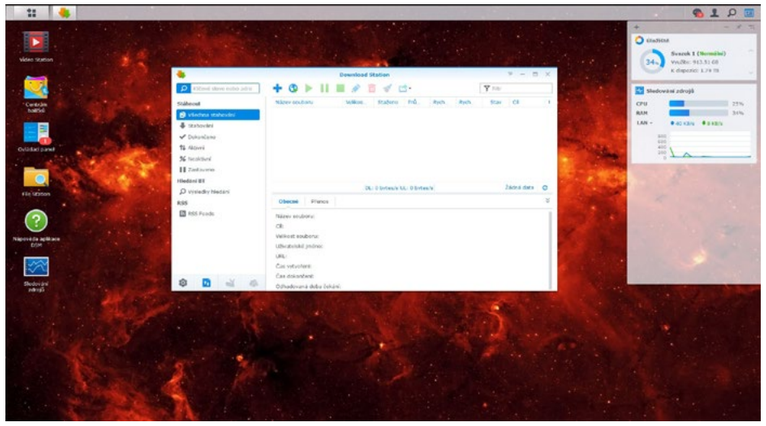


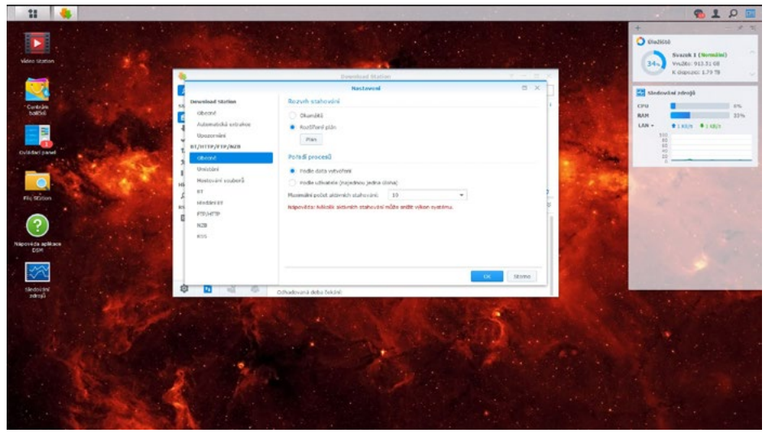
Photo Station

Download Station



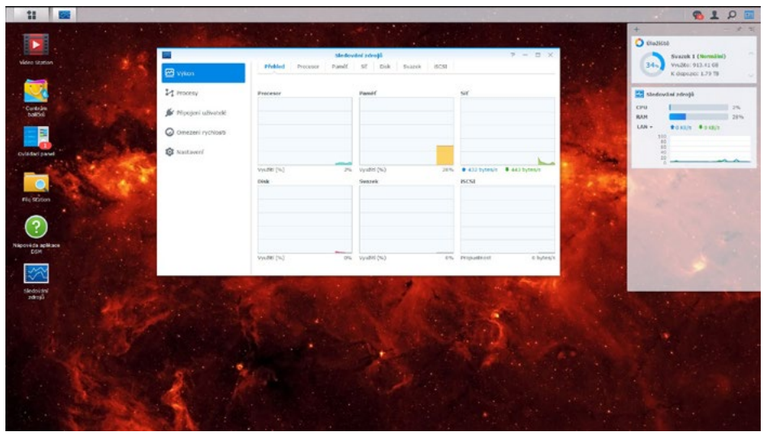
informácie o filmoch či seriáloch a zobrazit' ich prehl'ad. Podporuje aj vkladanie tituliek či ich automatické st'ahovanie zo stránok.

Audio Station - Popri filmoch a fotkách, samozrejme, netreba zabúdat' na hudbu, ktorá je vel'mi dôležitou súčast'ou života mnohých l'udí. Audio Station je podobne schopná aj čo sa týka katalogizovania a zobrazovania informácií o skladbách z internetu ako predošlé dva balíky. Skladby sa dajú filtrovat' podl'a priečinkov, umelcov, albumov či žánru, vd'aka čomu je navigácia naozaj jednoduchá. Navyše si vie Audio Station automaticky stiahnut' texty, takže si svoje obl'úbené skladby môžu majitelia Synology vel'mi jednoducho aj zaspievat' a nielen hmkat' melódie. A vd'aka kompatibilite



či mobilom. Samozrejmost'ou je aj možnost' nastavit' dostupnost' každého priečinku alebo fotky pre iných používatel'ov 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 prehl'adnost' nie sú jedinou funkciou tohoto balíka. Naozaj použitel'ná je možnost' filmy a videá s pomocou Video Station prehrávat'. Nielen priamo na počítači, ale je možné nastavit' streamovanie na podporované prehrávače na lokálnej sieti alebo aj mimo domova. Spustit' si z NAS-ka uložený film cez AirPlay, Chromecast či dokonca KODI box je cez Video Station naozaj jednoduché. Takisto používatelia určite ocenia aj možnost' nastavit' rodičovskú poistku na niektoré filmy či seriály. Video Station je dokonca schopná načítat' z internetu so softvérom ShoutCast si dokonca vd'aka Audio Station možno vypočut' takmer akékol'vek internetové rádio.



Resource monitor

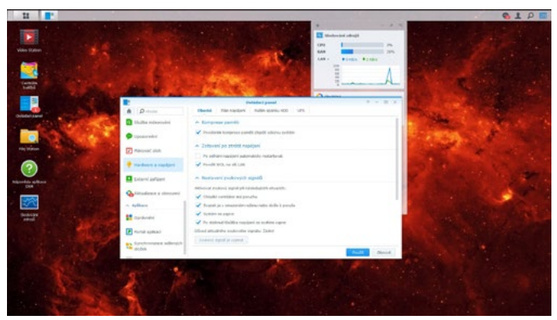
Download Station - V neposlednom rade je dôležitou súčast'ou možnost' st'ahovat' vd'aka Synology NAS súbory z internetu, čím odl'ahčujú od práce samotné používatel'ské počítače. Download Station zvládne st'ahovat' súbory cez všetky najrozšírenejšie protokoly, ako sú HTTP, FTP, torrent a newsgroup. Pri každej forme st'ahovania 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 odkial' st'ahovat'.

Mobilné aplikácie - Takmer každá aplikácia či rozšírenie Synology zariadení má svoju verziu aj na mobilných zariadeniach. Stačí si v Play Store, App Store alebo dokonca Microsoft Store vyhl'adat' Synology a okamžite si môžete stiahnut' aplikácie, ktoré vám môžu pomôct' spravovat' vaše NAS zariadenia na dial'ku alebo pracovat' so súbormi na nich uloženými. Streamovat' na svoj mobil seriál, ktorý máte doma, skvelý playlist skladieb, ktorý ste si vytvorili pred odchodom z kancelárie, alebo kontrolovat' kamery pripojené na vaše NAS zariadenie. Často sa hovorí, že budúcnost' 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 pracovat' z viacerých miest, či už doma, v kancelárii alebo aj na opačnom konci sveta.

Rozšírené možnosti

Synology DSM ale, samozrejme, neponúka len „bežnú" funkcionalitu, akokol'vek už môže byt' 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 odhalit' potenciálne problémy alebo previnenia zo strany iných používatel'ov.

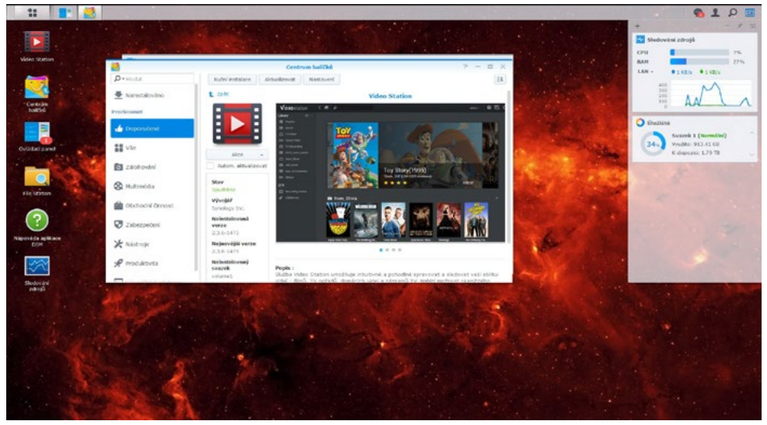
Resource monitor - Dokáže zobrazit' prehl'adný zoznam s informáciami o bežiacich aplikáciach, pripojených používatel'och či využití systému. S ním spolupracujúci Performance Alarm, ktorý po správnom nastavení dokáže upozornit' administrátora či majitel'a zariadenia na prípadné problémy, od upozornenia na zlyhanie zálohy, disk blížiaci sa svojej kapacite, vypadnutie záložných zdrojov napätia, až po zmeny používatel'ských hesiel. Najjednoduchšie je zasielanie týchto upozornení na email, ale DSM zvláda aj Push notifikácie do mobilnej aplikácie či po prepojení s poskytovatel'om 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 funkcionalite sa dá zobrazit' graf posledných 50 záznamov a prehliadanie do minulosti, no po nainštalovaní rozšírenia Log center je možné všetky záznamy ukladat' v HTML či CSV formáte, nastavit' ich archiváciu po dosiahnutí určitej vel'kosti či ich posielanie na dedikovaný server, ktorý sa stará o záznamy v prípade väčšej firmy. Samozrejme, je možné svoje zariadenie na takýto server zmenit' a prijímat' záznamy z iných zariadení Synology NAS.

Zálohovanie a automatizácia - Pri bežnom NAS zariadení nie je manuálne zálohovanie a presúvanie dát až také t'ažké. Pokial' ale už ide o firmu alebo domácnost' 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 zálohovat', cez udanie časov, kedy má zálohovanie prebiehat', aby čo najmenej obmedzovala používatel'ov, až po nastavenia typu „kol'ko predošlých verzií sa má udržat' v pamäti". Automatizácia sa ale nedotkla len možností zálohovania, ale napríklad aj pri kopírovaní do zariadení cez USB. V tomto prípade je možné nastavit', že z pripojeného kl'úča či disku sa stiahnu len špecifické typy súborov alebo len súbory, ktoré ešte neboli stiahnuté. Dajú sa nastavit' všetky možné kritéria importovania a exportovania súborov. A toto všetko môže, samozrejme, prebiehat' okamžite po pripojení zariadenia alebo v nastavenom čase. Pokial' sa vám ale stále nezdajú vaše dáta v bezpečí, ponúka Synology svoj C2 Backup, ktorý je tiež známy ako Synology Cloud². 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 byt' odcudzenie NAS zariadenia či strata obydlia.

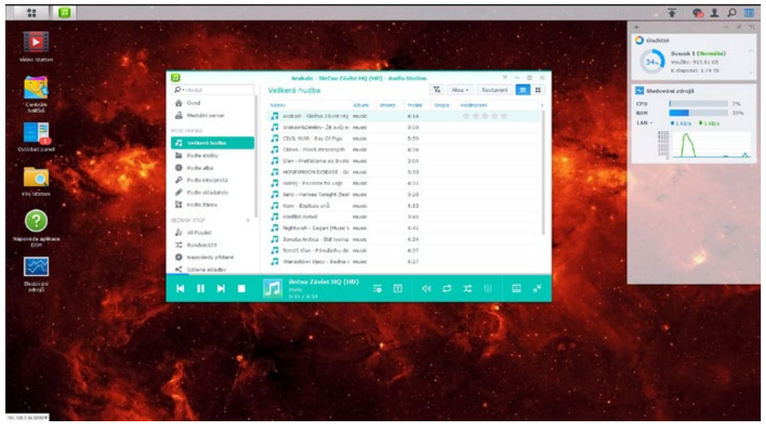
Video Station



Táto služba je ale spoplatená mesačným paušálom podl'a kapacity. Pokial' neviete, či sa vám oplatí aj takéto zálohovanie, je príjemnou správou, že všetky nové Synology NAS zariadenia ponúkajú prvých 30 dní Cloud² zálohovania zadarmo.

Virtuálne počítače a podpora Active Directory - K tejto funkcionalite sa dostane máloktorý bežný používatel', 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 znamenat' schopnost' NAS zariadení od Synology

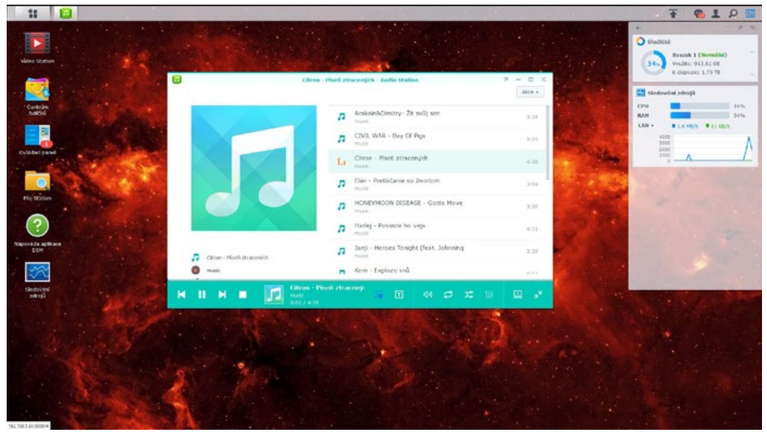
Audio Station



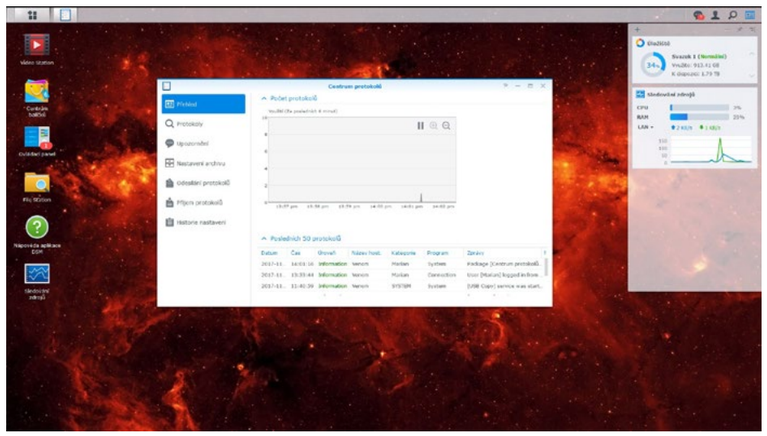
fungovat' ako Domain Controller a Active Directory server možnost' ušetrit' tisícky eur za samostatný server s operačným systémom Microsoft Windows alebo Unix. Výkonnejšie modely od Synology s viacjadrovými procesormi a dostatočnou kapacitou RAM takisto zvládnu slúžit' ako host' virtuálneho systému a ponúkat' tak d'alšiu funkcionalitu.

Najnovšie verzie, aktualizácie a čo sa pripravuje v DSM 6.2

Mat' najnovšiu verziu operačného systému, či už na NAS zariadení, ale aj na počítačoch a smartfónoch je logické. S novšími verziami prichádza často nová funkcionalita, 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



všimnút' pri všetkých ostatných aspektoch Synology systému, je možné aj tu nastavit', ktoré aktualizácie sa majú kedy sťahovat' a kedy inštalovat'. Posledná verzia DSM s číslovkou 6.2, ktorá je už stiahnutel'ná v Beta verzii, ponúkne oproti DSM 6.1 viacero vylepšení, medzi ktorým je hlavne optimalizácia celého systému, nový súborový systém iSCSI LUN a iSCSI Manager, vd'aka ktorým stúpnu rýchlosti zapisovania až o desiatky percent, zjednoduší sa vytváranie snapshotov a urýchli klonovanie či obnova súborov.



Log Center

Zhrnutie

Osobne som viackrát počul názory, že NAS zariadenia a najmä tie od Synology sú príliš drahé. Však ide len o škatul'ky s hardvérom, ktorý sa výkonu osobných počítačov približuje len t'ažko. Predtým, ako som sa mal možnost' so Synology DSM osobne zoznámit', by som možno aj s takýmito názormi súhlasil. Ale kto so Synology NAS pracuje alebo ho má doma, sám najlepšie vie, kol'ko funkcii, možností a aké zjednodušenie každodenného života jedna nenápadná škatul'ka dokáže priniest'. Lebo naozaj nejde až tak o samotný hardvér. Ten musí byt', samozrejme, dostatočne výkonný a musí ponúkat' stabilitu na dlhé roky. Ale za celou mágiou stojí hlavne softvér, ktorý Synology stále vylepšuje.

Pokial' potrebujete iba raz mesačne zálohovat' pár dokumentov, postačí aj USB kl'úč s vel'kou kapacitou. Ak si ale myslíte, že by ste dokázali ocenit' dostupnost' vašich dát, jednoduchost' používania a stále sa zlepšujúce možnosti, potom sú Synology zariadenia DiskStation Managerom to pravé.

Daniel Paulini

BLASTERX SENZ3D

HĹBKOVO SNÍMAJÚCA WEBOVÁ KAMERA S MOŽNOSŤOU STREAMOVANIA VIDEA S VYSOKÝM FPS

VÍŤAZ CES INNOVATION AWARDS 2016 HONOREE
POČÍTAČOVÉ PRÍSLUŠENSTVO

VÍŤAZ CES INNOVATION AWARDS 2016 HONOREE
DIGITÁLNE ZOBRAZOVANIE

ZMEŇ SPÔSOB AKO KOMUNIKUJEŠ SO SVETOM

intel REALSENSE™ TECHNOLOGY

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 (720p60 / 1080p30)
- Duálny mikrofón

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 knísavost' kláves
- nedostatočne vyfarbené klávesy

SPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

★★★★☆

Mechanické klávesnice zažívajú v posledných rokoch naozaj vel'kolepý návrat. Stále častejšie sa dajú nájst' 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 vel'ký problém, ktorý odrádzal od kúpy mechanickej klávesnice, predstavovali násobne vyššie ceny. Spoločnost' Genesis si ale nemyslí, že kvalitná klávesnica s mechanickými spínačmi musí stát' tak vel'a a ponúka viacero kúskov 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 výčitiek vel'mi pochval'oval. 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 vel'mi zaujímavá vol'ba pre hráčov na cestách alebo pre l'udí, 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 zrozumitel'ne uvedené na obale.

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

vrstva ochrany v podobe obyčajného kartónu bielej farby, v ktorom sa nachádza klávesnica. Vel'a 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 nájdu zlacnené alebo sporejšie vybavené kúsky v rozmedzí 60 až 80 eur.

Aké bolo moje prekvapenie, ked' 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. Možnost' viest' kábel troma spôsobmi určite osloví poriadkumilovných používatel'ov. Povrch klávesnice je príjemný na dotyk, no použitý plast l'ahko ukáže znečistenie mastnotou.

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

Vizuál a rozvrhnutie

Trochu menej ma už potešilo riešenie klávesov, ktoré sú bez zapnutia aspoň najmenšej úrovne podsvietenia vel'mi t'ažko čitatel'né. Biela potlač sa totiž nachádza len na klávesoch WSAD, šípkach a hornom rade tlačidiel, kde ale ukazujú iba multimediálnu funkcionalitu. Po stránke podsvietenia ale ponúka Thor 300 TKL naozaj bohatý výber, a to bez nutnosti inštalácie akéhokol'vek softvéru. Až dvadsat' svetelných módov sa dá prepínat' spojením kláves FN + Insert a intenzita podsvietenia sa dá menit' šípkou hore a dole. Zo spomenutých módov, samozrejme, okrem statického a vypnutého podsvietenia môžem spomenút' napríklad dýchanie, postupné vypĺňanie a miznutie klávesov zvonku dovnútra a späť v riadkoch, hadíkoch či vlnách. A po stlačení FN + 1 – 10 sú na výber herné módy.

Spínače a ergonómia

Spoločnost' 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 zamenitel'nost' tlačidiel medzi klávesnicami s Cherry MX spínačmi a Outemu. Spínače od tohto výrobcu sa, našt'astie, radia medzi tie kvalitnejšie a mali by vydržat' 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 l'udí, ktorí vel'a píšu, je len málo lepších možností ako práve modré spínače, hoci ich nevýhodou je vyššia hlučnost', a preto nie sú použitel'né napríklad v otvorených kanceláriách, kde by vás za ne mohli kolegovia defenestrovat'.

Zhrnutie

Genesis Thor TKL 300 neosloví hráčov či profesionálov, ktorí už mali možnost' skúsit' 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 premýšl'al a kvôli cene toto rozhodnutie odd'al'oval, už nemá vel'a 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

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 320€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ integrované RGB LED
+ jednoduché taktovanie
+ cena porovnatel'ná s bežnými RAMkami

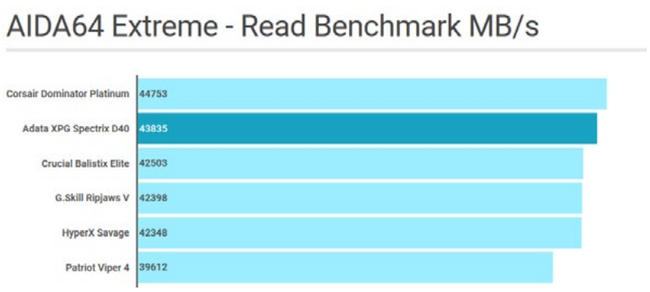
- nič

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. Spoločnost' ADATA sa pridala do skupiny výrobcov ponúkajúcich pamät'ové 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 peknych 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



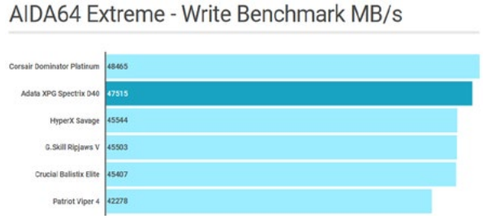
je to i tu. Malým plusom je opät' odklápatel'ná predná strana krabičky, vd'aka čomu si potenciálny zákazník môže prezriet' dizajn RAMiek zblízka a nemusí ich nutne vyberat' z balenia. Na obale sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií, ale tie by mal mat' kupujúci samozrejme už pod palcom.

Prvé dojmy a spracovanie

RAMky po vybalení pôsobia naozaj kvalitne. Nie sú ani príliš l'ahké, ako kúsky pre šetrnejším l'udí, ale ani príliš t'ažké, i ked' sa na nich nachádzajú celkom rozmerné chladiče. V nich sa ukrýva aj všetok hardvér, ktorý sa stará o funkčnost' podsvietenia. Ich dizajn má viac-menej vyrovnaný pomer agresívnosti a nenápadnej honosnosti, čím dokáže uspokojit' každý typ zákazníka.

Inštalácia a ovládanie

Inštalácia RAM-iek na matičnú dosku je vel'mi jednoduchá. Stačí, ak



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

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

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

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

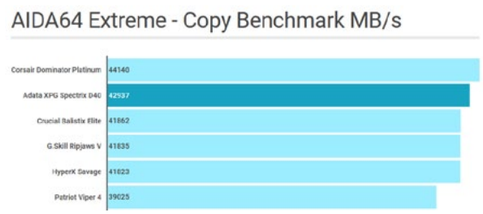
Výkon a testovanie

Samozrejme, nestačí, že RAMky len pekne vyzerajú. Musia aj zvládat' 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 prezriet' nižšie v grafoch.

Zhrnutie

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

Daniel Paulini



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

HODNOTENIE:

★★★★★

Razer Basilisk

Mýtický král'

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:
124×75×43mm

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

HODNOTENIE:

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

Balenie

Basilisk sa predáva v papierovej škatul'ke 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 vel'kostiach a záslepka namiesto tohto tlačidla.

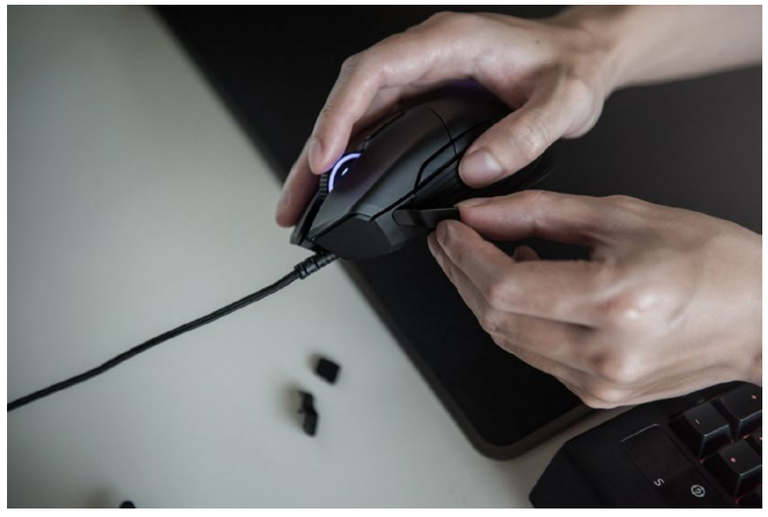
Dizajn, prevedenie

Pri posledných pár recenziách na herné myši som sa stretol s možnost'ou modularity a s možnost'ou vol'by použitia myši do pravej alebo l'avej ruky. Z dizajnu Basilisku je ale už hned' na prvý pohl'ad jasné, že je určený pre pravákov. Môžete si to všimnúť vd'aka výčnelku na l'avej strane, ktorý slúži na uloženie palca a musím povedať, že je vel'mi pohodlný. Rovnako pohodlná je celková ergonómia myši, tá do mojej stredne vel'kej 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 ovládatel'nosť 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 programovatel'ných tlačidiel, škoda len, že koliesko nie je výkyvné do strán. Novinkou je tlačidlo ovládané palcom, ktoré sa nachádza na l'avej strane pri bočných tlačidlách. Jeho primárnou funkciou je funkcia sensitivity clutch (DPI spojka), o ktorej si prečítate viac v kapitole softvér. Toto tlačidlo je odnímatel'né a dodáva sa v balení v dvoch vel'kostiach. V prípade, že sa ho nechystáte využívať, Razer myslel aj na to a do balenia pribalil aj záslepku.

Dizajnovo zaujímavo riešené je l'avé 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 vol'ne točí a pri najväčšom odpore zase kladie odpor, teda sa točí po jednotlivých stupňoch či krokoch. Musím povedať, že ide o vel'mi dobrú vec, pretože v drvivej väčšine prípadov je človek odkázaný len na jeden odpor kolieska, prípadne si viete zvolit' dva režimy, no tento systém vám umožní l'ubovol'ne 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 menit' 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.



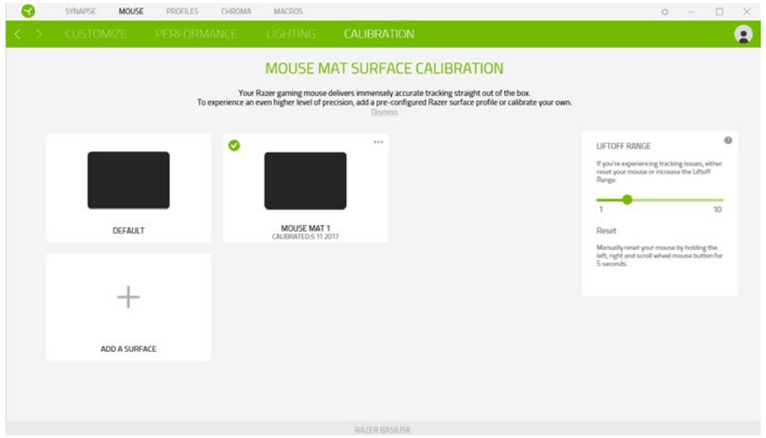
Technické okienko

Razer sa nechal počut', 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 vel'kej obl'ube. 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 d'alších čísel týka, úroveň DPI je nastavitel'ná 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 líši, hlavne po dizajnovej stránke. Hned' na začiatok prekvapí vel'kost' softvéru, ktorý má približne 220MB. Pre jeho spustenie sa klasicky musíte prihlásit' s pomocou svojho Razer ID. Ked'že 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.

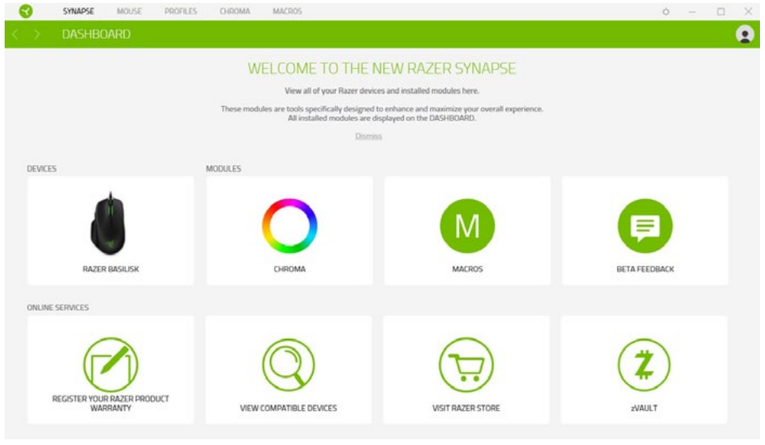
Pod ňou sa nachádza zelený pásik, ktorý informuje o aktuálne zvolenom okne a prepínate si v ňom medzi d'alšími položkami nastavení.

Tretia časť je plocha, v ktorej si upravujete samotné nastavenia myši. Hned' 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 povenovat'. Otvorím si teda okno myš, prípadne v úvodnej obrazovke kliknem na vybranú periférium a zobrazí sa mi paleta nastavení. V zelenej časti sú odkazy na prispôsobenie, výkon, podsvietenia a kalibráciu. Odkaz prispôsobenie 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 spúšt'anie 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 zaujímavost'ou je tlačidlo s primárnou funkciou sensitivity clutch, v preklade DPI spojky, pre ktorú si nastavíte l'ubovol'nú hodnotu DPI a s pomocou jeho stlačeni zrejme viete vylepšit' 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 úrovniam môžete povolit' osi x-y a priradit' hodnotu DPI pre vertikálnu aj horizontálnu os zvlášt'. V pravej obrazovky nastavenia výkonu je dokonca umiestnené tlačidlo „mouse properties", ktoré vás presmeruje do windowsáckych nastavení myši.



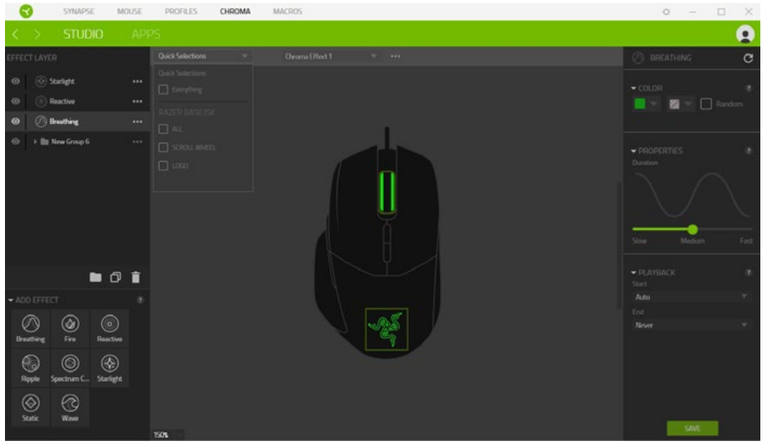
Ďalším odkazom je úprava podsvietenia, teda v tomto skôr základných nastavení ako nastavenie jasu, podmienok vypnutia podsvietenia a vol'ba tzv. rýchlych alebo pokročilých efektov.

Pri rýchlych efektoch máte možnost' výberu jedného z režimov podsvietenia ako breathing, reactive, spectrum cycling a static. Zapnutím pokročilých efektov si môžete volit' 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 kalibráciou vytvoríte profil pre vlastnú podložku. Ku každej podložke si viete manuálne nastavit' úroveň zdvihu na stupnici 1 až 10.

Prešli sme si teda všetkými nastaveniami v rámci kategórie myš, d'alšou je nastavenie profilov. V rámci nej si vytvárate a upravujete herné profily s možnost'ou 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 priradit' vlastný efekt s vlastnými farbami. Vaše aktivity, čo sa týka nastavení podsvietenia, môžete sledovat' na grafike myši.

Nechýba možnost' vytvárania viacerých profilov podsvietenia či tzv. groups, do ktorých môžete pridávat' a upravovat' 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 odstránit'. Ak ich vytvorím 5, 4 sa dajú zmazat', 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.

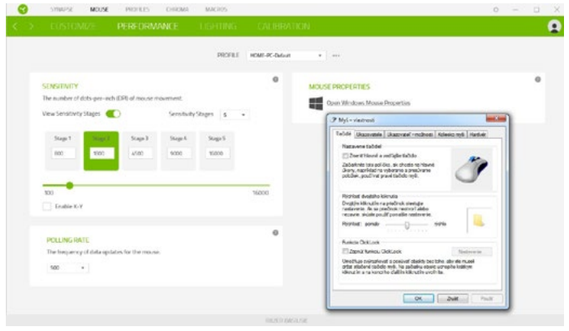
Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

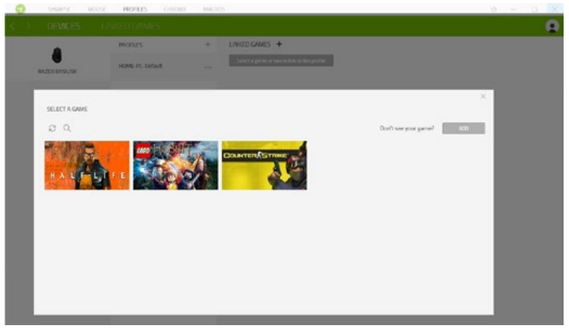
Čo sa dojmov z používania týka, myši ako takej nemám čo vytknút'. V prvom rade sadne Basilisk do mojej ruky ako uliaty vd'aka navrhnutej ergonómii, čo je základný predpoklad pre pohodlné používanie. Dizajn je vecou vkusu každého jednotlivca, no mne sa páči. Je jednoduchý, ale sympatický a účelný. Vel'mi 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 nutnost'ou, ked'že dosah k tlačidlám pre vol'bu DPI je trošku „prstolomnejší". Plusom tohto nápadu je to, že v balení sa nachádza toto tlačidlo v dvoch vel'kostiach.

Ak sa prípadne rozhodnete, že ho nechcete používat', 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, vd'aka ktorému nemusíte pri zmene profilu stále zapínat' Synapse, ale jednoducho stlačíte tlačidlo a meníte si profily. Pri tomto tlačidle sa nachádza LED dióda, ktorá by mala farebne určit', ktorý profil máte zvolený, no v beta verzii softvéru Razer Synapse to momentálne nejak nefunguje. Našt'astie 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 prehl'adnejšia a aj sympatickejšia. Z môjho pohl'adu je momentálne práve Razer Synapse aj vd'aka menším bugom najslabším článkom Basiliska. Nehovorím to často, ale v tomto prípade ma prekvapila cena, ktorá je podl'a môjho názoru vel'mi sympatická.

Miroslav Konkol'





WD Blue 3D NAND SSD

Rovnováha medzi rýchlost'ou a kapacitou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD

Dostupná cena: 327€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'mi dobré rýchlosti čítania a zapisovania
+ jeden z najlepších pomerov cena/kapacita
+ kvalitné komponenty značky Micron a SanDisk

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: 2.5 palcový

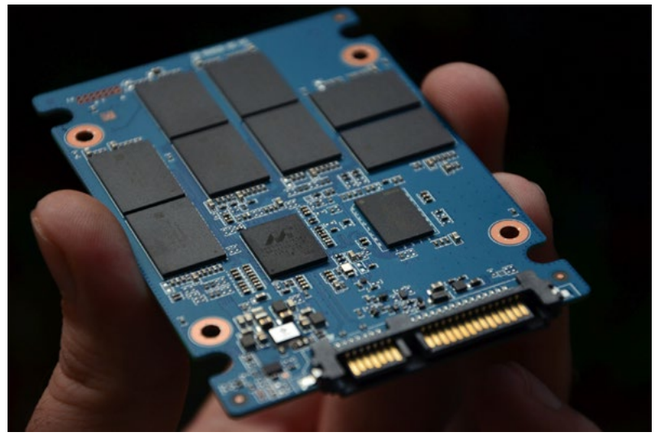
Rozhranie: SATA III 6Gb/s

Kapacita: 250GB, 500GB, 1T, 2TB

Rýchlosti: Čítanie až do 560 MB/s, Zapisovanie až do 530 MB/s

HODNOTENIE:

★★★★★



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 doposial' nevenoval vel'a pozornosti 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 možnost' vyskúšat' 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 hned' viacero zaujímavých informácií. Spoločnost' 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 zeleného 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 používatel'ov, ktorí potrebujú vysokú rýchlost' 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 predvádzat' a predávat' na základe dizajnu, a preto je aj celý obal tohto disku vel'mi striedmy. V kombinácii bielej a modrej pôsobí moderne a seriózne, čo sú určite dva hlavné body, ktoré chce spoločnost' prezentovat'. 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 pamät'ové 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

3D a nie ako WD Blue. Oba disky sú v predaji za podobnú cenu, a tak môžete výsledky tohto testovania aplikovat' 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.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desat'krát 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, ked' 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 vel'kokapacitné úložisko v modernom počítači sa určite nestratí, hoci odporúčame spárovat' ho s menším m.2, u.2, alebo PCIe SSD-čkom, kde bude operačný systém a tento disk používat' na všetky dáta a hry.

Daniel Paulini

AXIS COMMUNICATIONS

Inovácie pre
múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio inteligentných bezpečnostných riešení:

Video enkódery

Sieťové kamery

Kontrola fyzického prístupu

Sieťové videorekordéry

Softvér pre video manažment

Audio a príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

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

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
226×75,9×24,4mm

Hmotnosť: 140g

Konektivita: USB-C, 3,5mm jack

Batéria: 1035mAh

HODNOTENIE:

★★★★☆

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.

Balenie

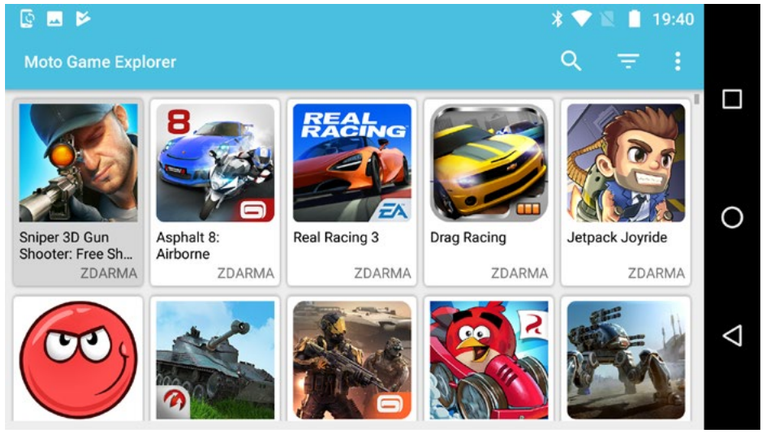
Gamepad sa predáva v podlhovastej škatuľke ladenej do odtieňov červenej farby. Na jej vonkajšej strane môžeme vidieť grafiku gamepadu a základné technické parametre. Obsah balenia je viac-menej základný, okrem gamepadu tu nájdete návod na ovládanie a šnúrku na ruku. Osobne by som očakával aspoň nejaké gripy na analógové páčky, prípadne nejaké polepy alebo niečo na skrášlenie 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 čierno-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 lenovácke 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.



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 notifikačnej 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 hrania využiť aj inak. Napríklad dokážete pomocou jeho tlačidiel odomknúť telefón, pohybovať sa na ploche, listovať v menu či spúšťať aplikácie a podobne.

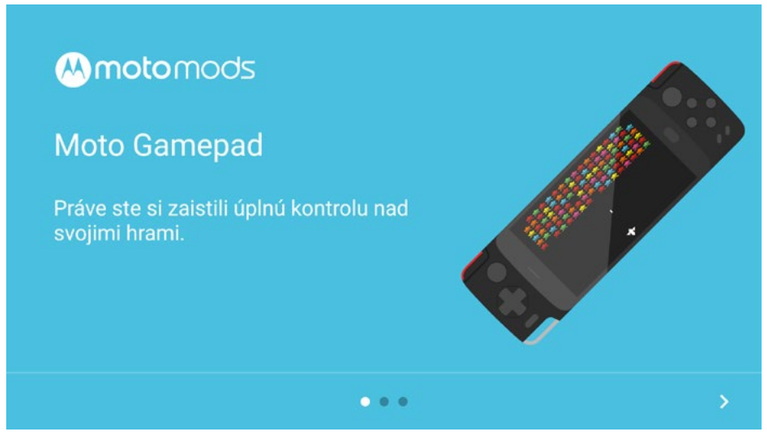
Dojmy z používania a záverečné hodnotenie

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

Ak sa radí a často hráte a vlastníte jeden z kompatibilných telefónov série Z, Moto Mods Gamepad od Motoroly môže byť pre vás užitočný spoločník. Gamepad ponúkne 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 Konkoľ



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 1920×1080 pix matný s AntiGlare vrstvou
Procesor: Intel Core i5-7200U 2 × 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 zahrieval hlavne pri hrách aj napriek 15W TDP. Chladenie bežalo prakticky neustále.

Displej

Špičkový antireflexný 14-palcový IPS panel s rozlíšením 1920×1080 pixelov sa stará o krištáľovo čisté zobrazenie obsahu. Displej má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb, a to aj vďaka 100% sRGB farebnému gramutu LCD a technológii Asus Spendid 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 jasu. 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 zdvihu 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 1920×1080 pri minimálnych detailoch na približne 27FPS.

Notebook sa mimoriadne prehrieval, a to 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 dosť 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. Reproduktory 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 zretelný aj pri video-hovoroch.

Nechýbala tiež výbava, ako dvojpásmová 5GHz Wi-Fi 802.11ac 867MB/s , Bluetooth v 4.1, mini HDMI, 1×USB 3.1, 1×USB 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 jasu (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 tridsať percentnej 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 vyše800 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, trvácnost' povrchu
+ Full RGB podsvietenie
+ homogenita podsvietenia
+ Chroma Apps

- možné problémy s nerovnost'ou
- možné problémy s kompatibilitou podsvietenia myš-podložka

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

Niekedy sa stane, že človek sa na názve modelu recenzovaného produktu zasmeje. Po baziliškovi som dostal za úlohu recenzovat' svätojánsku mušku – aké milé, však? Často je ale t'ažké nájst' medzi názvom modelu a jeho funkciami určité spoločné znaky a model Firefly od Razeru je toho príkladom.

Balenie

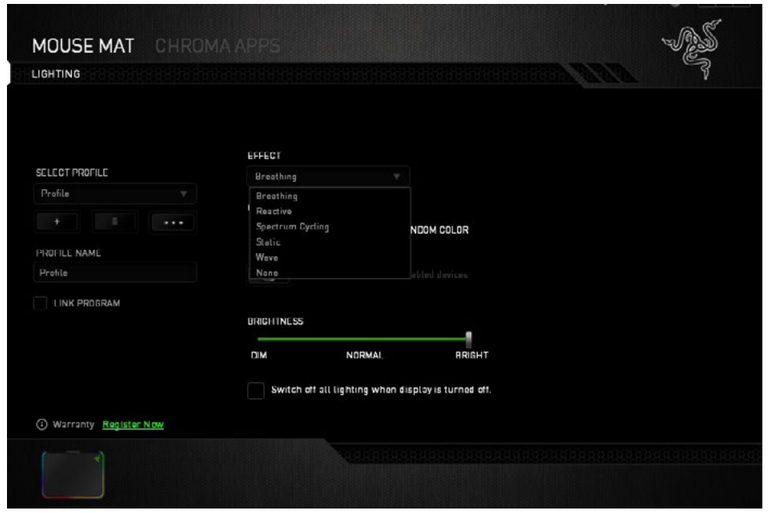
Razer Firefly dostanete v krásnej čiernej škatuli pripomínajúcej malý kufrík doplnený množstvom technických informácií a peknou grafikou. Vnútri sa už, klasicky, nachádza certifikát/pod'akovanie za kúpu produktu od Razeru, dvojica samolepiek a manuál. To všetko je pekne a decentne uložené v plastovom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

Dizajn, prevedenie

Razer Firefly už na prvý pohl'ad nie je klasickou podložkou pod myš. V hornej časti sa nachádza akýsi výčnelok, z ktorého vedie kábel, takže je pomerne hrubá a t'ažká. Jej rozmery sú 355×255×4mm a váži slušných 380g. Podložka je, samozrejme, ladená do čiernej a ešte černejšej farby. Spodná časť je potiahnutá gumou lemovanou maličkými šest'uholníčkami, ktoré zabezpečujú lepšiu pril'navost' 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 ponúknut' dlhšiu životnost', podstatne l'ahšiu údržbu a pohyb po ňom je možno trošku rýchlejší. No ako sa ukázali recenzie používatel'ov, množstvo l'udí malo problémy s jeho krivost'ou, dokonca kopcami v strede podložky. Na recenzovanom kuse sa, našt'astie, nijaké Tatry neobjavili, no, žial', nerovnost' podložky musím potvrdit'. V mojom prípade išlo o mierne odstávanie okrajov smerom nahor, no kus od kusu sa môže táto nedokonalost' prejavovat' 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 pripisovat' podložke. Aspoň v našom prípade išlo skôr len o estetický nedostatok.

Ako som v riadkoch vyššie spomínal, ide o povrch umožňujúci rýchly pohyb, myš po ňom kĺže bez problémov, treba však dbat' na čistotu klzných plôch na myši aj na čistotu podložky, pretože na pohybe myši sa odrazí všetko.



Softvér

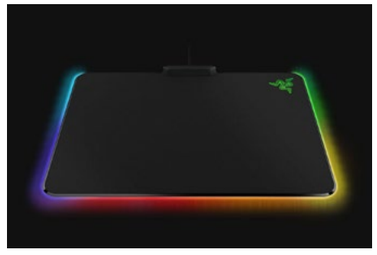
Ked'že Firefly podporuje full RGB podsvietenie, je kompatibilná so softvérom Razer Synapse vo verzii 2.0. Na podložke sa nachádzajú podsvietené dva prvky. Prvým je logo hada, umiestnené v pravej hornej časti, druhým je LED pás, ktorý sa nachádza na bočnej hrane a lemuje celý obvod podložky.

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

V okne nastavenia podsvietenia sa nachádza možnost' 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 dovolia nastavit' farby, iné zase smer pohybu daného efektu, všetky však majú spoločnú možnost' nastavenia intenzity podsvietenia. Samozrejme, nechýba ani možnost' vypnutia podsvietenia. Škoda len, že sa nedá nastavit' podsvietenie osobitne pre logo a pre LED pásik.

Razer Synapse vám umožňuje zosynchronizovat' podsvietenie podložky s podsvietením razeráckej myši, no tu nastáva problém, ked'že myš musí byt' 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 mat' možnost' si zladit' podsvietenie myši a podložky a nemôct' ju reálne využit', mohlo by to vyzerat' naozaj pekne. Pozitívom celého podsvietenia je ale plynulost' jednotlivých efektov, bez nejakého sekania či zamŕzania. Okrem toho, Razer Firefly podporuje tzv. Chroma Apps, čo je súbor aplikácií a hier, ktoré sú schopné prevziat' 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 vel'a napísat' ani nedá. Vel'mi diskutovanou a vo viacerých prípadoch aj reklamovanou témou je rovnost', resp. krivost' podložky, predovšetkým tej s tvrdým povrchom.

Musím potvrdit', že okraje odstávali aj na recenzovanom kuse, avšak nemyslím si, že by to malo mat' negatívny dopad na jej funkčnost' a výkon, avšak dokážem pochopit' l'udí, ktorí investujú nemalé peniaze do takejto podložky a stretávajú sa s jej nerovnost'ami. Určite si ale zamilujete nízky odpor povrchu, vd'aka čomu sa myš po nej doslova vznáša a pohyb je rýchly. Nespornou výhodou tvrdého povrchu je jednoduché a rýchle čistenie a jeho dlhšia trvácnost' v porovnaní s textilnou podložkou. Ďalšia vec, ktorú si bezpochyby obl'úbite, 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 pochválit' 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 zosynchronizovat' podsvietenie oboch zariadení. Zaujímavým počinom môže byt' 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 pozlátenou koncovkou či feritovým jadrom. Odhliadnuc od možných problémov s nerovnost'ou a kompatibilitou podsvietenia, podložka Razer Firefly spĺňa svoj účel dokonalo.

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
- nespol'ahlivá automatická regulácia jasu

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

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

Obsah balenia

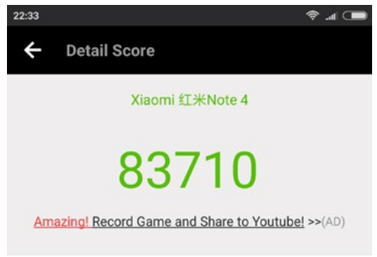
To, že sa stretávame so smartfónom strednej triedy, napovedá už obsah balenia.

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

Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu ide o čistokrvného aziata. Zatial' 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 vel'kÝ objektív 13Mpx fotoaparátu, pod ktorým sa nachádza snímač odtlačkov prstov. Kvôli jeho umiestneniu síce zariadenie neodomknete tak rýchlo v prípade, že ho máte položené na stole, no na druhej strane je snímanie rýchle, spol'ahlivé a presné. Kvalita spracovania je na špičkovej úrovni. Hliníkové telo je pevné a ani pri silnejšom úchope nie sú počut' žiadne nepríjemné zvuky. Aj napriek väčším rozmerom 151×76×8,4 mm Redmi Note 4 padne výborne do ruky a vd'aka opracovaným hranám sa v ruke pohodlne drží. Kov sa podpísal pod vyššiu hmotnost' 173 gramov, ale vzhl'adom na vel'kost' zariadenia a kapacitu batérie to nemôžeme brat' ako negatívum.

Pochválit' musíme umiestnenie tlačidiel do pravej hrany tela, no haptickú odozvu, žial', už nie. Kolískové dvojtlačidlo regulácie hlasitosti nie je



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

Displej

Full HD rozlíšenie, ktoré ponúka 5,5-palcový IPS panel, je dostatočne jemné. V nastaveniach je možné nastavit' teplotu farieb, výšku kontrastu a prebudenie smartfónu poklepaním na displej. Počas čítania vaše oči poteší prítomnost' 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 jasu, ktorá reaguje vel'mi nepresne. Odporúčame teda manuálnu reguláciu jasu pomocou skratky v notifikačnom 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 bát' nemusíte, zároveň však nepočítajte s výkonom na úrovni vlajkových l'udí. Svedčia o tom výsledky syntetických benchmarkov a aj framerate v hrách, ktorý sa pri tých náročnejších pohybuje okolo 30fps.

Dostačujúcimi sa zdajú byt' 3GB operačnej pamäte a to isté môžeme povedat' aj o internej 64GB pamäti, z ktorej ostane po prvotnom spustení dostupných 54GB. Tá sa dá, navyše, rozšírit' pamät'ovou kartou s maximálnou kapacitou 256GB.

Konektivita

V tejto časti sa opät' vrátime k rozdielnym verziám pre trhy. Variant určený pre čínsky trh nepodporuje LTE siete na frekvencii 800MHz, ktoré v našich končinách používajú všetci operátori. Bezproblémové využívanie LTE je možné iba v mestách, kde sa hojne využíva frekvencia 1800MHz. Vel'mi užitočný je infračervený port na ovládanie rôznej elektroniky. Paleta podporovaných zariadení je široká a sú zastúpení všetci vel'kí hráči i menší výrobcovia. Bluetooth 4.2 je samozrejmost'ou 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 konektoru.

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 MUI 9.

Prostredie je vel'mi jednoduché a snaží sa zakryt' fakt, že máte dočinenia so systémom Android. Celkový dobrý dojem však kazí množstvo predinštalovaných aplikácií od Googlu, ktoré sa, navyše, nedajú odstránit'. Opät' tak vzniká problém duplicitných aplikácií. Prostredie je možné farebne upravovat' pomocou širokého spektra tém v rovnomennej aplikácii.

Niekomu síce môže chýbat' 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 vel'ké 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 počítat'. Príkladom je manuálny mód, ktorý pridáva len možnost' menit' ISO a vyváženie bielej. Aby sme však len nekritizovali, musíme poznamenat', že mód panorámy je skutočne vydarený.

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

Výdrž

Výdrž je jedným slovom – vynikajúca. Batériu s kapacitou 4100mAh síce nevymeníte, ale počas klasického využívania pri plnej konektivite vás vyzve k pripojeniu nabíjačky až po dvoch dňoch. Nabíjanie je vzhl'adom na kapacitu vel'mi 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 počkat' viac než tri hodiny, pričom kapacita akumulátora ich zariadení je o 35% menšia.

Záver

Ak hl'adáte 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 očakávat'. Pri kúpe zvýšte pozornost' a skontrolujte, ktorý variant máte v košíku, ked'že čínsky vám môže spôsobit' 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
+ vel'ké množstvo úchytov pre kameru

- menej kvalitný záznam videa v tme
- slabšia kvalita fotiek
- mikrofón

SPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

V dnešnej dobe nie je l'ahké nájst' 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 kůpe. Dokáže Lamax Sirius toto klišé vyvrátiť? Pod'me sa na to spolu pozriet' !

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 nájst' až 24 kusov úchytov. V druhej škatuli sa nachádza ručný držiak kamery, nabíjačka a tzv. čelovka na uchytenie kamery na hlavu. Príjemne potešia aj dve pribalené baterky a pútko na ruku.

Prvý dojem a spustenie

Ako prvé si určite všimnete 2-palcový LCD displej, ktorý je vel'mi milým prekvapením v prípade akčnej kamery tejto cenovej relácie. Kvalita obrazu je štandardne dobrá, avšak pozorovacie uhly sú vel'mi malé, čo si vyžaduje priamy pohl'ad na displej. Kamera svojím tvarom vel'mi pripomína ostatné akčné kamery, najmä tie od GoPro.

Prvé spustenie je vel'mi jednoduché. Stačí nabit' baterku, vsunút' SD kartu a kamera je pripravená na natáčanie. Netreba nič zložito nastavovat', hoci u konkurenčných modelov je nastavovanie prirodzenou súčast'ou prvotného spúšt'ania.

Software a jeho vymoženosti

Vstavaný firmware sa príjemne ovláda troma tlačidlami. Menu kamery je prehl'adné a kamera sa dá vd'aka nemu nastavit' a prispôsobit' presne podl'a predstáv používatel'a. Menu je primárne nastavené v anglickom jazyku, ale je možné nastavit' v ňom aj český jazyk.

Chvályhodná je softwarová stabilizácia, ktorá dokáže stabilizovat' aj tie najtrasl'avejšie ruky. Túto funkciu som otestoval pri jazde na bicykli a môžem potvrdit', že obraz bol kvalitný, bez akýchkol'vek znakov otrasov a chvenia, a to aj na vel'mi zničenej lesnej ceste.

Najväčšou vymoženost'ou a zároveň aj najväčším prekvapením je HDR zobrazenie, ktoré by sme určite nečakali pri kamerách v tejto cenovej kategórii. Pokial' máte doma monitor alebo televízor, ktorý HDR podporuje, budete mat' úžasný zážitok z krásnych videí.

Timelapse videá, ktoré sú v dnešnej dobe vel'mi obl'úbené, nesmú chýbat' ani pri tejto kamere. Stačí si vybrat' interval, v akom má kamera zaznamenávat' jednotlivé snímky a následne vám už len zobrazí ukážku finálneho videa.

Kameru si prostredníctvom wifi dokážete spárovat' so svojím telefónom, vd'aka čomu ju môžete l'ahko ovládat' prostredníctvom aplikácie.

V nej si viete pozriet' svoje fotky a videá, menit' 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 ked' len v 24fps, no aj to je slušne použitel'né, napríklad pri tvorbe amatérskych filmov. Samozrejme, najvyužívanejšie je rozlíšenie 1080p/60fps, ktoré funguje v adekvátnej kvalite, farby sa zobrazujú dobre, kontrast a ostrost' obrazu sú rovnako kvalitné. Jediným problémom je farebný šum pri menšej svetelnosti Odporúčam vyhýbat' sa natáčaniu v tme a kameru používat' skôr vo svetlejších priestoroch.

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

Čo sa týka mikrofónu, zvuk má nízku kvalitu a je dost' 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
Vel'kost' 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

HODNOTENIE:

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 „súrodenec" 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 d'alej a všetko sa dozviete.

Design, spracovanie, balenie

Slúchadlá Argon 500 sú vel'ké, 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. Zatial' 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 pril'ne na uši, preto nerozumieme tomu, prečo výrobca uprednostnil textilné náušníky, najmä ked' koženku použil vo výstuži na čelenke. Možno je táto vol'ba materiálu výsledkom toho, že je headset možné ohýbat' a chrániče zložit' k čelenke.

Zvuk

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

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.

Pohodlnosť

Slúchadlá sú pomerne t'ažké a čelenka je robustná, našt'astie je zo spodnej strany vystužená a mäkká.

Napriek tomu však vd'aka svojej hmotnosti 325g nevie zabránit' tomu, aby konštrukcia po čase nezačala tlačit' na hlavu, čo prispieva k nepohodliu počas nosenia slúchadiel. O vel'kých náušníkoch sa to isté povedat' nedá, keďže tie sedia na

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

Kompatibilita

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

Zatial' 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 odnímatel'ný mikrofón a rozšírenie káblu do výstupu s dvoma 3,5mm jackmi, takže slúchadlá l'ahko pripojíte všade tam, kam potrebujete.

Záver

Výhodou slúchadiel Argon 500 je, že vd'aka ich dobrému stereo zvuku si vypočujete kvalitnú hudbu alebo ich použijete pri hre na PC či konzole. Ked'že sa dajú skladat', môžete si ich vziat' kamkol'vek 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 odhlučnit' zvuky ani izolovat' to, čo práve počúvate.

Zuzana Panáková

Creative BlasterX Senz3D

Revolúcia v biometrii

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'ký softvérový balík v cene
+ kvalitný obraz
+ Intel RealSense
+ ovládanie počítača gestami a hlasom
+ kovová konštrukcia

- trochu zložitejšia počiatočná inštalácia

Od spoločnosti Creative, známej pre výrobu zvukovej techniky, by sme nečakali, že príde s typom produktov, na ktorý sa primárne nezameriava. Preto bolo prekvapením, ked' na trh uviedla kameru Senz3D, ktorá ani náhodou nie je obyčajnou webkamerou dostupnou za pár eur. Ide totiž o prístroj napráskaný novou technológiou, ktorá vám ul'ahčí 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 pohl'ad pôsobí celkom vkusne, a to najmä vd'aka tomu, že je celá ladená do elegantnej čiernej farby. Jej konštrukciu tvorí prevažne kov, výnimkou je len predná časť, z vel'kej časti pokrytá sklom.

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

Prvé pripojenie, konfigurácia, Intel RealSense

Hned' po pripojení kamery k počítaču je nutné doinštalovat' príslušný softvér kamery, čo je v tomto prípade BlasterX Acoustic Engine.

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

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

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:

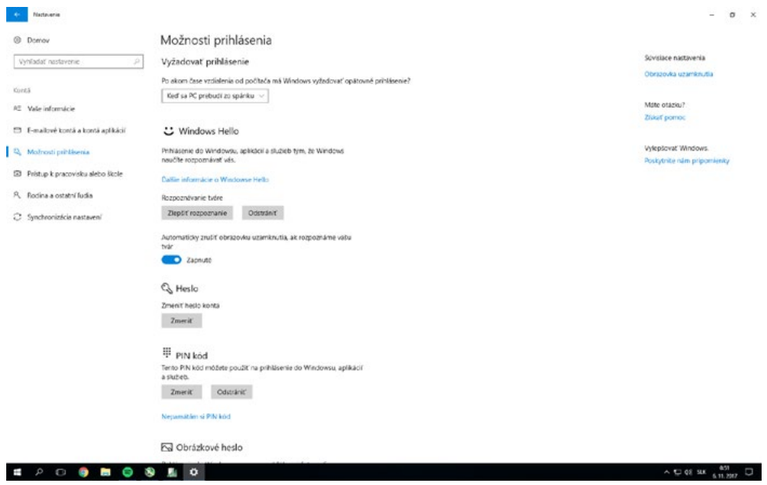
★★★★☆

kamere je implementovaná tak, že dokáže ukladat' tváre používatel'ov a podl'a toho rozlišovat' majitel'a počítača a umožnit' mu autentifikáciu napríklad pomocou Windows Hello.

Dokáže to vd'aka sústave kamier a infračervených senzorov, ktoré snímajú hĺbku tváre. L'udia sa pokúšali túto technológiu rôznymi spôsobmi oklamat', či už fotografiou, alebo maskou tváre, no nič z toho im nevyšlo.

Je úplne jedno, či kamera sníma za svetla, či za tmy, jediné, čo rozhoduje, je vaša tvár.

Páči sa mi, že Intel myslel na všetko, napríklad aj na l'udí, ktorí



nosia okuliare, teda aj mňa. Kamera s takouto podmienkou počas skenovania počíta, a preto si nemusíte zbytočne okuliare skladat'.

Ak si chcete takúto biometrickú autentifikáciu nastavit', musíte si najprv zvolit' heslo a PIN pre používatel'ský účet, až potom nastavíte službu Windows Hello. Tá následne zosníma vašu tvár a uloží si ju. Integrovaný mikrofón dokáže vel'mi slušne potláčat' okolité ruchy, vaši spoluhráči teda nebudú počut' zbytočné zvuky z pozadia.

BlasterX Senz3D je dokonca kompatibilný aj s Windows Cortana, čo vám umožňuje ovládat' počítač hlasom.

Záverečné hodnotenie

Creative BlasterX Senz3D je viac než len výbornou webkamerou. Je aj prostriedkom zjednodušovania si bežných činností na počítači či d'alšou bezpečnostnou ochranou. Prináša naozaj to najlepšie, čo môže webkamera pre bežný trh ponúknut'. Pýta si za to však aj svoju cenu. U mnohých používatel'ov jej cena jemne posúva tento produkt do nedostupnej zóny.

Lukáš Bátora

Genesis Krypton 800

Naozaj je Krypton 800 myšou pre náročnejších hráčov a dokáže sa prispôsobit' ich požiadavkám?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis

Dostupná cena: 43€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nastavitel'né podsvietenie a peknÝ design
+ ukladanie makier a intuitívny softvér
+ nízka hmotnost' a dlhé telo myšky
+ symetrická myš vhodná pre l'avákov aj pravákov
+ nízka cena vzhl'adom na funkcionalitu
- nepohodlný úchop

ŠPECIFIKÁCIE:

Optický snímač: PMW3330

Spínače: OMRON (20 miliónov kliknutí)

DPI: od 50 do 10200

Maximálna rýchlost' spracovania snímok: 8000 FPS

Maximálne zrýchlenie: 3 G

Maximálna rýchlost': 150 ips

Frekvencia snímkovania: 1 000 Hz

Dĺžka kábla: 185 cm

Rozmery: 125 × 68 × 38 mm

Váha: 85 g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Len pred niekol'kými 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 líniu. Na prvý pohl'ad si všimneme jej elegantný a pôsobivý dizajn a to aj vd'aka podsvieteniu.

Z hl'adiska dizajnu nás myš jednoznačne zaujala, ale je aj pohodlná? Žiada sa mi napísat', že áno, ale mám niekol'ko námietok. Preto tvrdím, že nie úplne. Je pravda, že vd'aka pogumovaným stranám sa nešmýka a v dlani sa drží príjemne.

Mám však výhrady k jej rozloženiu. Výhodou ambidextrous myší je ich univerzálnost', lebo sú navrhnuté pre pravákov aj l'avákov. Na druhej strane sú však často menej pohodlné, pretože ich dizajn sa neprispôsobí dlani, čo považujem za jediné negatívum tejto myšky. Najmä po niekol'kohodinovom používaní začne byt' naozaj nepohodlná a prstom chýba opora.

Prispôsobivost' a výkon

Výrobca deklaruje maximálnu rýchlost' spracovania snímok 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 prepínat' medzi štyrmi rôznymi nastaveniami citlivosti. Škála je od 50 dpi do 10200 dpi a to, akú citlivost' priradíte jednotlivým módom, je úplne na vás. Zmena nastane okamžite a pri fungovaní myšky je naozaj zjavná.

Priznávam sa, že akčné hry, pri ktorých vel'a striel'ate a musíte rýchlo reagovat', nehrám často. Pri používaní tejto myši by som možnost' nastavit' jednotlivé módy a ich plný potenciál využila najmä pri hraní hier ako Counter Strike. Na myši Krypton 800 sa dá nastavit' 10 tlačidiel a ich rozostavenie uložit' do piatich rôznych profilov, medzi ktorými počas hrania alebo práce l'ahko prepínate pomocou jedného tlačidla. Vašu hru tak ovplyvňuje nielen rozlíšenie myši, ale aj prispôsobenie jej ovládania.

Podsvietenie

Prispôsobit' si môžete nie len citlivost' a odozvu. Genesis pri výrobe tejto myši myslel na technické parametre a kvalitu, ale aj na design a vd'aka 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 lišty sú dve a na každej si viete zvolit' farbu až troch bodov, takže podsvietenie môžete menit' podl'a svojej (bojovej) nálady naozaj l'ubovol'ne. Okrem vlastného nastavenia softvér ponúka dva profily farebného vlnenia a dva profily náhodného svietenia. Podsvietenie môžete menit' 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 prispôsobenie. Vd'aka rozlíšeniu do 10200 dpi, prispôsobitel'ným makrám, intuitívne ovládatel'nému softvéru a nastavitel'nému RGB podsvieteniu Prismo, by ste myš Krypton 800 rozhodne nemali prehliadnut'.

Zuzana Panáková

Wifi Systém TP-LINK Deco M5

Kamera poslúži 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
+ rýchlost' a pokrytie siete
+ moderný a vkusný dizajn
+ jednoduché nastavenie pomocou aplikácie
- nedostatočné pokročilé nastavenia
- absencia konfigurácie routerov prostredníctvom webového prehliadača

ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlost': 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 skúsenost'ami. Dnes sa pozrieme na jeho najnovší produkt, ktorý sl'ubuje pokrytie celej vašej domácnosti Wi-Fi siet'ou stabilne a jednoducho, a to aj v prípade vel'kometrážnych plôch či viacposchodových domov.

Obsah balenia

Celý vzhl'ad 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, d'alej v ňom nájdete adaptéry na napájanie každého routera a jeden LAN kábel. Samozrejme, nesmie chýbat' príručka pre používatel'ov a nejaké tie letáčiky poukazujúce na kladné vlastnosti Wi-Fi systému.

Prvý dojem a spustenie

Hned' po vybalení upúta vašu pozornost' dizajn každého routera, ktorý pôsobí čisto a moderne (rovnako ako jeho balenie), čo považujem za vel'ké plus, ked'že nikto by asi nechcel mat' po dome rozvešané škaredé šedé routery. Prvotné spustenie a konfigurácia prebehli l'ahko vd'aka 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 využit' na pripojenie WAN alebo jednoducho na pripojenie nejakého iného zariadenia do siete. LED indikátor na každom routeri slúži na prvé nastavenie a d'alej ako indikátor stavu routera.

Software a jeho vymoženosti

Aplikácia aj celkové spracovanie ovládania routerov sa mi páčilo, avšak ako jediné, a pre mňa vel'mi vel'ké mínus, je chýbajúca možnost' nastavovat' routery prostredníctvom počítača, respektíve webového prehliadača.

Router je vybavený antivírusom a funkciou rodičovskej kontroly. Pre bežné nastavenia poslúži aj aplikácia, avšak napríklad presmerovanie portov je v aplikácii dost' krkolomné a pre zákazníkov vlastniacich nejaký domáci server alebo NAS úložisko jednoducho nedostačujúce. Bohužial', presmerovanie portov je jediné pokročilé nastavenie, ked'že konfigurácia VPS-ka alebo pevných IP tu chýba.

Rýchlosti a dostupnost' signálu

Najdôležitejší faktor pri rýchlostiach a signáli je rozmiestnenie routerov tak, aby bol pokrytý celý byt bez akejkol'vek straty.

S dostupnost'ou signálu som problém nemal ani raz, avšak prenosová rýchlost' downloadu bola v každej izbe 150Mbps (pri 2,4Ghz) namiesto 300Mbps, čo je hodnota st'ahovania pri pripojení prostredníctvom kábla.

Za stratu rýchlosti však neviním routery, ale zlú stavbu môjho bytu, ktorý má vel'mi hrubé steny, d'alším faktorom mohli byt' aj pret'ažené kanály v bytovke. Pri lepšom rozmiestnení a v bytoch s normálnymi stenami budú routery určite bez problémov dosahovat' rýchlosti uvedené výrobcom. Celkovo som naozaj spokojný, ked'že UPC router nedokázal v mojom byte dosiahnut' rýchlost' st'ahovania ani 60Mbps.

Robert Kádaši

Creative Halo

Kvalita, RGB a špičkový zvuk

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

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

HODNOTENIE:

★★★★★

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 vel'mi dlhý. Tomuto trendu sa nevyhla ani spoločnost' 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

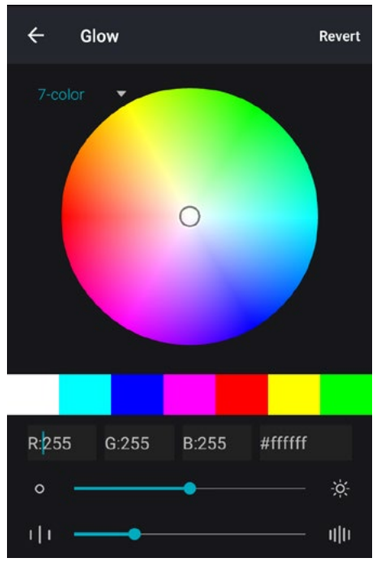
Reproduktor je dodávaný vo vel'mi zaujímavom balení. Samotné zariadenie je v ňom doslova vystavené na piedestál, podobne ako vo vitríne. V podstavci reproduktora sa nachádza krátky manuál, záručný list a microUSB kábel. Jediné, čo nám tu chýba, je adaptér s hrúbkou 3,5 mm, no nad tým môžeme prižmúrit' očko, ked'že 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 vel'mi solídna a prenášanie je vd'aka 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 „ostrovy" 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 namontovat' 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. Vel'kým krabicovým reproduktorom ani kvalitným slúchadlám sa v basovej odozve, samozrejme, nevyrovná, no, povedzme si úprimne, v danej cenovej kategórii a pri tejto vel'kosti je takáto úloha takmer nemožná. Hudbu počut' jasne a čisto aj pri nízkej hlasitosti. Po audio stránke nie je reproduktoru čo vytknút'.



Výdrž

Creative Halo disponuje vstavanou 2200mAh batériou. Výrobca udáva výdrž reproduktora na osem hodín. Osobne môžem potvrdit', 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 hlasitost'ou a rôznymi kombináciami režimov a intenzity podsvietenia mi reproduktor hravo vydržal aj tri dni bez potreby dobit' batériu. Pre porovnanie, za tú istú dobu sa mi telefón, na ktorom som si spúšt'al videá z YouTube, vybil asi 4 či 5-krát.

Podsvietenie

Unikátnou vlastnost'ou reproduktora Creative Halo je jeho podsvietenie. Pri vypnutom podsvietením vyzerá jeho čelná strana len ako zrkadlo, čo samo o sebe vytvára unikátny vzhl'ad, no pravý zázrak príde, až ked' podsvietenie zapnete. Halo disponuje dvojicou RGB LED pásikov, ktoré krásne dopĺňajú jeho tvary. Vd'aka šikovným optickým trikom sa táto dvojica LED pásikov viacnásobne premieta, čo vytvára unikátny dojem hĺbky.

Podsvietenie reproduktora sa primárne ovláda pomocou mobilnej aplikácie Creative Xpectra. V aplikácii možno nastavit' jeden z prístupných dvanástich efektov, pričom takmer každý si môžete prispôsobit' nastavením jeho rýchlosti, jasu či výberom farby – bud' priamo z RGB kruhu alebo manuálne, zadaním čísiel jednotlivých farieb.

Pri väčšine efektov je taktiež možné zapnút' funkciu pulzovania podl'a hudby. Táto funkcionalita pracuje vynikajúco pri hudbe prehrávanej priamo zo zariadenia, no pri streamovaní obsahu napr. z YouTube či SoundCloud občas vypadáva, prípadne reaguje s badatel'nou odozvou.

Podsvietenie možno ovládat' aj pomocou tlačidla na hornej strane reproduktora, ktoré prepína medzi jednotlivými režimami, avšak nastavit' 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 d'alej hl'adat', 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

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 otácok/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 rucne 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 znacky Logitech sú majetkom spolocnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spolocnosti Sony Computer Entertainment Inc.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 91 min

Režie: Michael Spierig, Peter Spierig
Scénář: 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 obľubenou 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 bestiálneho 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 neposkladal ani tím japonských inžinierov. Príbeh ustúpil do pozadia, ale naštastie šťavnaté gore dokázalo zaplátať' očividné diery v logike a chronológii deja. Ten sa zamotával postupne každým ďalším prírastkom, až z toho vznikla dejová fraška, v ktorej sa už nemôžu vyznať' snáď' 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 prežívší 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. Reťaz 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 ďalšie 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 sklamalo, že hnusné a bestiálne nástrahy, ako bola jama plná použitých injekčných striekačiek či kaďa, v ktorej sa obeť' pomaly topila v pomletých vnútornosťiach hnilých 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 pasičiek, ktoré by ma prinútili odložiť' nachosky a odvrátiť' zrak z plátna. Jigsaw sa tak stal

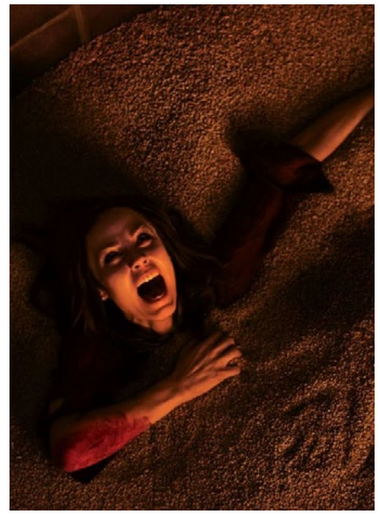
len obyčajným hororom (brať' s rezervou), ktorý je vhodnejší i pre slabšie povahy a hlavne žalúdky. Na dôvažok je kvôli tomu potrebné pretrpieť' i vyprázdnenú krimi rovinu, ktorá je často nelogická a hlúpa asi ako 253. epizóda CSI Miami.

A teraz pozitíva. Na Saw sa chodí do kina, lebo chcete po ôsmy krát vidieť' to isté. Hororovú jednohubku, 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 zanieteného fanúšika série ako ja. Saw je podľa mňa už vydrenené až na kosť a len čiastočne ho zachraňuje ako vždy fascinujúca šialená pointa v závere.

Tú som síce odhadol už v polke, ale to len preto, že mám napozerané stovky hororov a kriminálok, takže to neberiem ako mínus a finále potešilo. Hlavný antihrdina tentoraz nie je charizmatický, ako boli Krammer (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 privelmi preplieta 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, šialenosť' 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-tý krát varí z vody a rozvíja vyčerpanú sériu. Tentoraz ani prekvapivá pointa nezamaskaje 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 predošlých dieloch, takže i na brutalitu ad absurdum si musíte nechať' zájsť' chuť'. Z predošlých 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 Shakespearea 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 nejznámějších kriminálních příběhů z pera Agathy Christie, Vražda v Orient expresu. 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 nejznámějších příběhů Agathy Christie v roce 2017?

Příběh Vraždy v Orient expresu patří mezi jeden z nejpřelomovějších v rámci kriminální fikce. Byť působí ve svém jádru trochu absurdně a uměle, jeho efekt zkrátka nevyčpěl 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, nebot' 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 stejně 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 nácviku 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 nevyznívají ani postavy, ani dějové zvraty, které mají pomáhat příběh 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 předešlými 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 pojatém 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 nácvik 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 komiksové 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 komiksové 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 nepříliš 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, nepříliš spokojeným ohlasům ze zahraničí a aférám kolem filmu a přetáčkám jsem se snažil zůstat nadále pozitivní. Bohužel mi to vydrželo ani ne 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, byt' již trochu

se zajídajícímu se vesmíru od Marvelu, ne-li tím, co jeho nadvládu zlomí. Byt' 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 (byt' 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 dvouhodinovka 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 jednolitost 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 rádoby cool momenty a humorem, který zrovna dvakrát nefunguje.

Liga nezajímavých a znuděných

Mohou za to z velké části také postavy, jejich zpracování a vedení hereckých představitelů. Ben Affleck ze sebe nezvládá setřepat dojem znuděnosti, 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 (pominu-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 příchozích, 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 klišé 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 nápaditých 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 štvát 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 neumětelstvím 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 komiksové 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, znuděně a otravně zahraná nezajímavá komiksová podívaná, která nemá na to ustát srovnání s Mužem z oceli, natož s přímou konkurencí."

Lukáš Plaček

logitech
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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 obľúbené najmä vďaka svojej bláznivosti a situačnej komike. V tradícii v súčasnosti pokračoval najmä geniálny melancholicko-tragikomický film Nedotknutelní (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 eskapadám Jima Carreyho. Alibi.com je doslova renesancia francúzskej bláznivej komédie, ktorá sa na nič nehrá, neberie ohľady 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 obedu 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 potenciálny svokor tiež využíva služby jeho agentúry.

A keďže mantra každého notorického klamára je zatĺkať, zatĺkať, 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 predurčeným 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 klišé, 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 akéhokoľvek vkusu. Kope sa tu do psa, hádžu kamene malému decku do hlavy a robí sranda z imigrantov (podľa mňa najlepšia scénka 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 ponaučení.

Režisér, scenárista a hlavný protagonista v trojjedinej úlohe triafa do čierneho (humoru) a prináša salvu zbesilých vtipov utočiacemu na prvú signálnu.

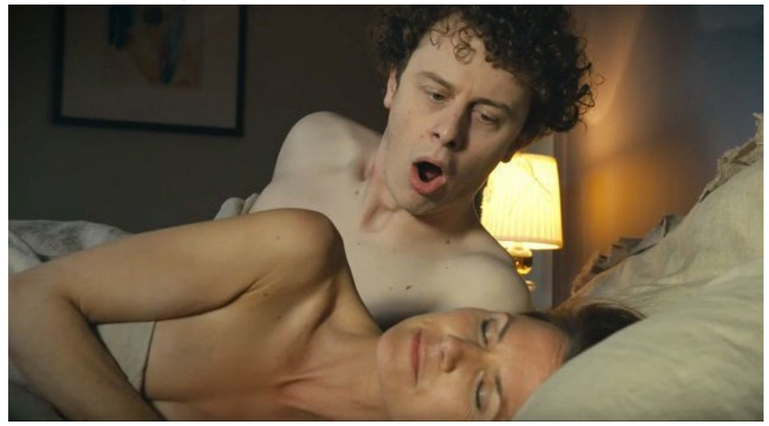
Áno občas je to navýsosť trápne a nevhodné a zavrtíte hlavou, že toto už je cez čiaru.

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. Rozosmiatie diváka zvláda Alibi.com na jedničku a nedá sa neodporučiť.

Chvíľu som si myslel, že sa diváčky v sedadlách predo mnou udusia popkornom alebo počúraju od smiechu ako v Malej Veľkej Británií (2003), s ktorou Alibi.com zdieľa absolútny nedostatok citu pre politicky korektný humor. A to je presne moja krvná skupina.

„Po Nedotknutel'ních je tu opäť výborná francúzska komédia. Lenže varovanie, tam, kde boli Nedotknutelní svojim citlivým humorom Grófom Monte Christo, sú Alibi na mieru sedliackym Quasimodom, ktorý po kus fekálneho humoru nejde ďaleko. Našťastie sa film na nič nehrá a servíruje nonstop salvy humoru, vtipných situácii a šialených eskapád bez zbytočného dejového nat'ahovania alebo pokusov o ponaučenie či pointu. Je už len na vás, aký druh humoru obľubujete. Ak sa bez vyčitiek vyškierate pri Blbí a Blbší či Prci Prci Prcičkách, dostanete kŕč do sánky a bránice i tu. Za mňa jednoznačné áno, kinosála plná smiechu je veľmi nákazlivá."

Ján Hamlík



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 Jerins, 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

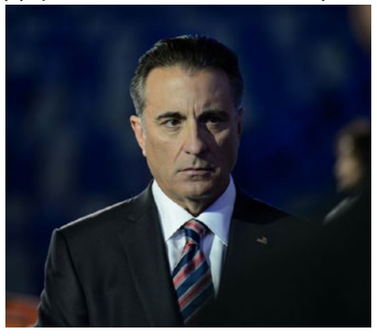
HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

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 vysielať 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). Ked' 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 mysliet' vážne. Ale myslel, a ešte sa tam mihne v úlohe smrtel'ne 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, pokial' 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 vel'kolepých 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 obludne 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 vedl'a. 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 l'ahšie ako na kolotočoch v Horných Orešanoch na hodoch. Na konci samozrejme vyskočí obria časomiera a Gerard musí sám zachránit' celú Zem a všetkých l'udí 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 d'alšia kariéra, ale ja sa jeho d'alšiemu filmu vyhnem už širokým oblúkom a vy spravíte lepšie, ak si pustíte nejakého prastarého Emmericha či Michaela Baya. Snád' 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 béčko tu chýba viac nadhl'adu, 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 vel'koleposti, 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 klišé bolo ešte mladé. Tentoraz nefunguje ani klasické odporúčanie - chod'te do kina aspoň na popkorňák 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 Erneta, Ruby Modine, Rob Mello, Laura Clifton

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekne to odsýpa
+ humor
+ pomerne originálne

- málo hororové
- hlavná hrdinka je nesympatické poleno

HODNOTENIE:

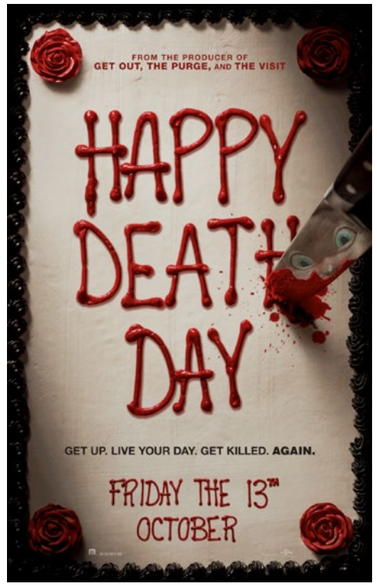
★★★☆☆

Všetko najhoršie

NA HRANE ZAJTRAJŠKA O DEŇ VIACEJ

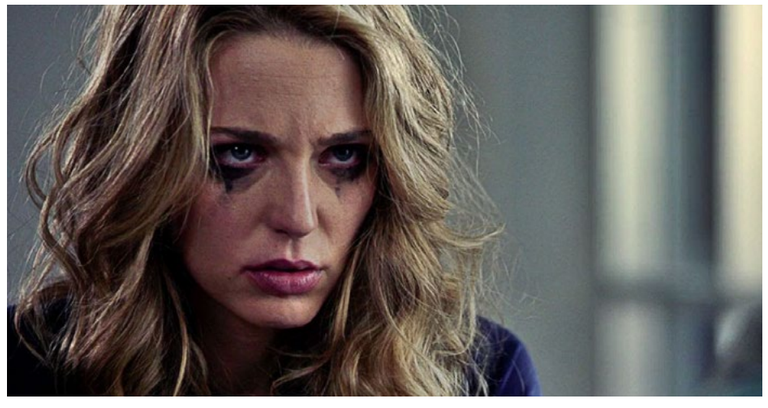
Najhoršie na filme Všetko najhoršie je jeho drevený preklad z úplne presného Happy Death Day (ale zase Šťastné smrtel'niny asi nie sú spisovné) a to, že sa prezentuje ako horor. Všetko najhoršie je totiž v prvom rade sviežou hororovou čiernou komédiou, ktorá si požičiava dejovú premisu z prastarého Na Hromnice o deň viacej (1993). Na to odkazuje priamo i jeden z dialógov, ked' 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 Hromnice o deň viacej, potom vám bude pripomínat' 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, ked'že ona patrí do exkluzívneho študentského spolku Kappa. V Kappe sa združujú bohaté a vypatlané zlatokopky, ktorých najväčším prejavom inteligencie je, že vedia použit' filter na



Instagrame a rozoznat' 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 tridsat', ale hrá dvadsat'ročnú študentku a je prototypom ženy, akú neznáša každý normálny chlap. Sympatie našt'astie 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 vychutnat' vynaliezavost' tvorcov, akými



všemožnými spôsobmi sa dá obesit'/spálit'/rozsekat' otravná sexy blondínka. Vy budete vrahovi v maske batol'at'a fandit', aby mu to i tentokrát št'avnato vyšlo a aj tentoraz skóroval svojím obrím vyskakovacím nožíkom. Musím pochválit' svižné tempo. Bál som sa, že opakovaním jedného dňa film skĺzne do stereotypu, ale režisér sa vynašiel a Tree sa snaží každým dňom vraha vypátrat' a predíst' 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 vd'aka snahe prít'ažlivej hrdinky vypátrat' 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 obl'úbený spin off Paranormal Activity: The Marked Ones (2014). Spolu s hudobným skladatel'om 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 skĺbit' 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 minulost'ou, Happy Deathday je tá správna vol'ba. 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 selfíčka 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 morbídny skvost ako seriál Ash vs Evil Dead (2015), kde vám v jeden moment tečú slzy od smiechu i zhnusenia, ale úlohu poctivej zábavnej jednohubky spĺňa na výbornú. V dobe, kedy väčšina hororov začína v sebe nosit' predvídatel'ný rukopis Jamesa Wana (V zajatí démonov), je Všetko najhoršie príjemným originálnym osviežením, i ked' paradoxne len kopíruje námet z Na Hromnice o deň viacej."

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

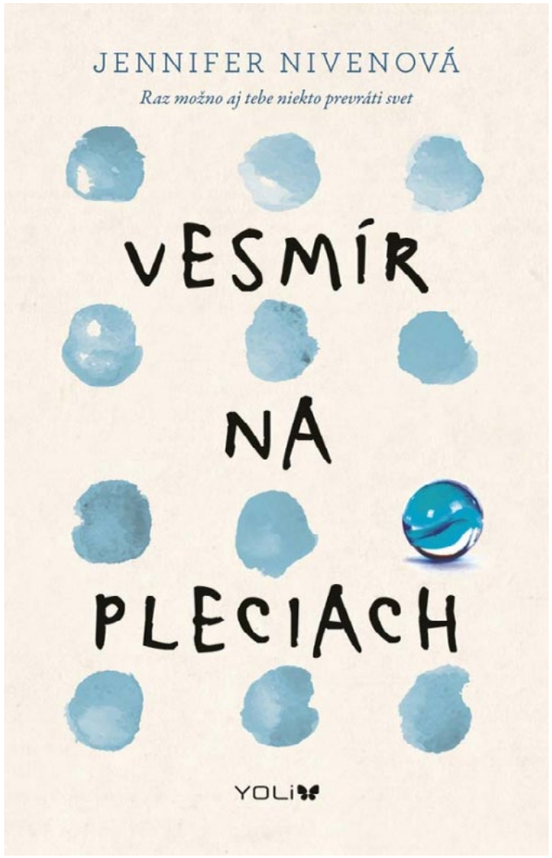
Jennifer Niven
Vesmír na pleciach

Rok vydania: 2017
Žáner: YOLi

PLUSY A MÍNUSY:

\+ téma
\+ humor
\+ silné, svieže postavy

\- vel'mi krátke kapitoly



HODNOTENIE:

★★★★☆

Vesmír na pleciach

RAZ MOŽNO AJ TEBE NIEKTO PREVRÁTI SVET NARUBY

Hoci som už staršia, bez hanby priznávam, že ma vydavatel'stvo YOLi chytilo. Vždy sa teším, ked' vydajú novú knihu a nedočkavo čakám na d'alšie a d'alšie, hlavne tie romantické. Ved' kto by si rád nepripomenul prvé lásky, trapasy, či nezhody v kamarátstve? O čom je teda Vesmír na pleciach?

Príbeh je písaný z perspektívy dvoch hlavných postáv – zjednodušene – tučného dievčat'a a chlapca, ktorý nevie rozoznávat' tváre, čo sa mu však darí dobre skrývat'. Ona sa volá Libby Stroutová a on Jack Masselin. Obaja sú na škole známi, no každý z iného dôvodu. Jack je t'ažký frajer, ktorý sa stále rozchádza a schádza so svojou dokonale krásnou priatel'kou, a Libby je známa preto, lebo... je tučná. Pred pár rokmi ju museli z vlastného domu vysekávat' 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 síce podarilo schudnút' (137 kilogramov) a postavit' sa psychicky – a aj fyzicky – na vlastné nohy. Napriek tomu, že by ešte chcela pokračovat' v chudnutí, páči sa jej, ako momentálne vyzerá. Vracia sa ale do školy, kde je okamžite terčom krutých výsmechov a stávok. Jednu ponižujúcu stávku uzavrie aj Jack, ktorý sa jej neskôr paradoxne ospravedlní, ked' si uvedomí hlúpost' svojho konania. Vd'aka tomu, že na seba stále v škole narážajú a že Libby je človek, ktorého si Jack l'ahko zapamätá, medzi nimi postupne vznikne priatel'stvo.

Kniha je vel'mi pútavá, autorka má pekný štýl, vystihuje vyjadrovanie mladých l'udí so všetkým čo k tomu patrí (nadávky, humor). Niekol'kokrát som sa schuti zasmiala na odpovediach vždy duchaprítomnej Libby. Som vel'mi rada, že autori si vyberajú aj zložitejšie témy na spracovanie. Myslím, že takéto knihy sú hlavne (ale nielen) pre mladých l'udí vel'mi dôležité. Čitatel' má možnost' porovnat' osudy z „obidvoch strán" – strany outsidera a strany obl'úbenca. Jack zápasí s tým, ako zostat' na škole obl'úbený, a usiluje sa, aby sa nik nedozvedel o jeho chorobe, aj ked' si uvedomuje, že jeho konanie je hlúpe, pretože obl'úbenost' ide ruka v ruke s výsmeškami na stranu oustsiderov. Na druhej strane Libby zápasí s predsudkami voči svojej postave a s myšlienkou, že je v poriadku cítit' sa dobre taká, aká je, hoci to spoločnost' nerada vidí.

Je dôležité, aby aj mladí l'udia vedeli, že nemusia za každú cenu napodobňovat' kamarátov, a že majú vlastnú hlavu, ktorou majú rozmýšl'at' a môžu robit' veci inak. Prostredníctvom príbehu pochopia, že na svoje problémy nie sú sami, a zároveň môže byt' niečím, čo im pomôže prekonat' obavy a dodá 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 bud' vynechat' alebo spojit', pretože pôsobia rušivo.

Takisto sa mi páči vyklesl'ovanie nezvyčajných hlavných postáv, ktoré sa trápia s najrôznejšími osudmi. Do Jacka sa teda môže vcítit' 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 nenávidiet' a čo sa na sebe budú pokúšat' zmenit'.

Určite ešte odporúčam knihy Eleanor a Park, Kráska a Geek, Tisíc chlapčenských bozkov, Zbohom nevinnost' alebo Na vine sú hviezdy. Ja sama sa teším aj na d'alšiu (v poradí prvú) knihu od tejto autorky Všetky skvelé miesta.

Toto dielo má všetko, čo by mala kniha YOLi mat'. Silnú tému, prít'ažlivé a ciel'avedomé postavy, tínedžerský hnev a hlavne lásku. Zaujme nielen mladšie ročníky ale aj starších, pretože niektoré témy sú večné.

Monika Záborská

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

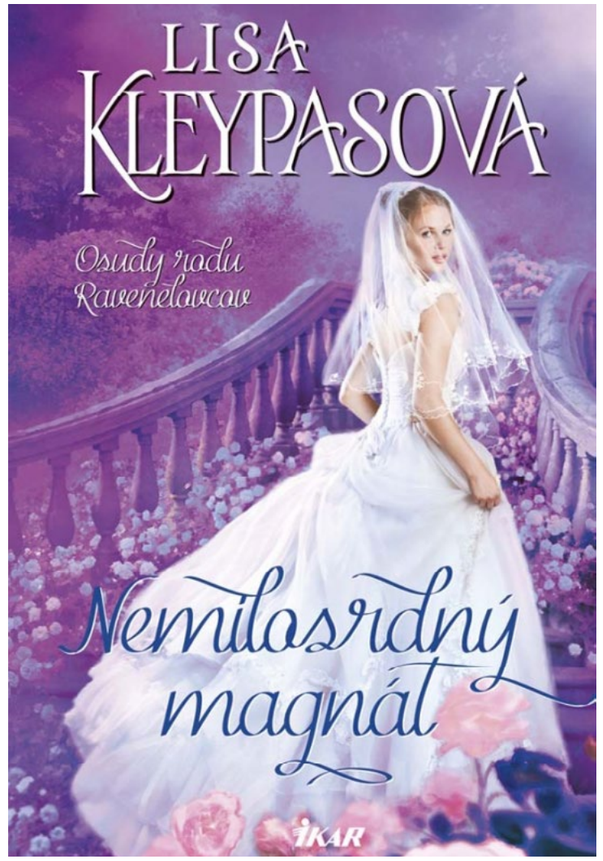
Lisa Kleypasová
Nemilosrdný magnát

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 časť'ou sérieu Osudy rodu Ravenelovcov. Príbeh o aristokratickej rodine, konkrétne o sestrách Helen, Pandore a Cassandre, nadväzuje na prvý diel s názvom Bezohl'adný 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 predchádzajúcemu príbehu. Helen Ravenelová pochádza z aristokratickej spoločenskej vrstvy. Má však tajomstvo, ktoré ju môže stát' lásku jedného muža. Rhys Winterborne – s krásnym romantickým priezviskom – sa narodil v menej honosných podmienkach a sobášom s Helen sa chce dostat' na úroveň šl'achticov 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 vzdat' svojej lásky, a tak pristúpia na dohodu, že pokial' Rhys zničí Helen povest', nebude mat' hlava rodiny Ravenelovcov na výber a musí im svadbu odobrit'.Už som mala možnost' prečítat' niekol'ko kníh od tejto autorky, preto som rada, že jej štýl udržiavat' romantickú atmosféru počas celého príbehu sa odrazil aj v tejto novinke. Dejom Nemilosrdného magnáta sa dokážete aj pri minime vol'ného času prelúskat' vel'mi rýchlo, stránky plné romantiky a sexu, doplnené opismi regentského prostredia, sprevádzajú čítatel'ky Kleypasovej kníh od začiatku až do konca. Okrem príbehu hlavných protagonistov sa tu nevinie žiadna iná dejová línia, ktorá by narúšala čítanie. Helenine setry, dvojčatá Pandora a Cassandra, v príbehu vystupujú len sekundárne a miestami dialógy vtipne dopĺňajú. Medzi nami – čitatel'kami romantických kníh – dúfam, že pokračovanie bude minimálne o jednej z dvojčiat, vzhl'adom na to, ako feministicky Pandora obhajuje zatial' nezrelý názor na manželstvo. Hlavná hrdinka Helen sa nejaví byt' zvlášt' odvážnou postavou. Vždy robí to, čo sa jej povie. Aj ked' sa nakoniec odhodlá k činu, čitatel'a jej správanie neuchváti a t'ažko ho považovat' za vzburu voči autoritám. Jej milej, miernej a na aristokratku prekvapivo skromnej povahe chýba akákol'vek rebelská iskra. Práve preto som sa nemohla ubránit' dojmu, že jej chvíl'kové hrdinstvo vydrží len do určitej doby a potom sa opätovne podvolí nátlaku okolia. Jej nemastný-neslaný charakter však nedokáže čitatel'ov odradit' od dočítania príbehu, pretože to, čo chýba Helen, predstavuje jej tvrdohlavý snúbenec Rhys. Aj ked' sa Rhys v celej knihe neprejavuje ako hrdina-rebel, ktorý potrebuje dokazovat' svoje činy päst'ami či inými súbojmi o čest' svojej vyvolenej, jeho tvrdohlavá povaha a motivácia dosiahnut' svoje ciele, úplne postačuje na to, aby ste si ho obl'úbili. Jeho nenásilné skutky by presvedčili aj súčasnú ženu o úprimnosti jeho citov. Priznám sa, že mne chýbala jedna poriadna rana päst'ou, ale stále som s knihou a celým príbehom vel'mi spokojná. Vel'mi zaujímavou postavou je vedl'ajšia postava lekárky. Autorka prostredníctvom tohto charakteru poukazuje na postavenie žien-lekárok vo vtedajšej dobe. Aj napriek tomu, že táto postava zohráva len nápomocnú funkciu, vd'aka pokrokovému mysleniu hlavného hrdinu má možnost' vykonávat' svoje povolanie. Autorka Lisa Kleypasová je vel'mi obl'úbená a určite by po nej mali siahnut' všetky čitatel'ky, ktoré sa radi strácajú alebo nachádzajú v historických románoch. Po obsahovej stránke nie je knihe čo vytknút', regentský Londýn, smotánka a zákutia dobového mesta dokresl'ujú atmosféru deja a vel'mi l'ahko si viete predstavit', že sa tam prechádzate zároveň s hlavnou hrdinkou. Kapitoly sú primerane dlhé, preto som sa pri knihe nedokázala nudit' a striedavý popis konania protagonistov udržiava pozornost' čitatel'ov.Aj ked' je záver knihy predvídatel'ný, určite poteší št'astným koncom. Hrdinstvo hlavných postáv je odmenené láskou, v ktorú už hrdinka po všetkých strastiach ani nedúfa. Túto knižku preto odporúčam všetkým čitatel'kám, ktoré majú radi históriu, hrdinov s vel'kým srdcom, v ktorom sa nájde miesto pre odpustenie, nedocenené kvality jednotlivcov a predovšetkým lásku.

Katarína Hužvárová

X
XENIK

HIRO
#1

KLAJO

JC

ZDENKA

MORTVA

MARKUS

COKY

JURAJ

P.M.ČERVENIAK
GS TALES
P.M. Červeniak
December
Po niekoľkých veľmi akčných mesiacoch, je dnes konečne pokoj- a na programe dňa udalosť- slávna redakčná kapustnica!!!
REDAKCIA
... a preto si myslím, že aj napriek všetkým príkoriam, 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? Veď to nebude mať ani kto zjesť!
Počkať, Počkať, ale kde sú naši noví priatelia? HORUS! SUTECH! Kde ste?
Aha! Zase tu trucujete vonku? Čakáme už iba na Vás! To sa chcete na seba hnevať ďalších 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!
WÁÁU
Táák sa mi to páči, to sú moji chlapci!
Tak OK
Že si to ty Hirko...
EHM
EHM
Podaril sa Vám husársky kúsok, pán HIRO! Proroctvá rozprávali po tisícročia o dni, keď sa Sutech a Hor, svetlo a temnota zmieria a nastane nový úsvit ľudstva! Som boh THOTH, egyptský správca múdrosti a najväčší spirituálny vodca ľudstva! Gratulujeme!
MŇAU!
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...
NA ZDRAVIE!
...niet na d to, byť na Vianoce s rodinou, no nie?
1. GS Tales, Júl - November 2017
...the end!