

GENERATION

PRVÉ DOJMY ACER Predator

.....

VIDELI SME Sicario: Nájemný vrah

.....



HRALI SME Rise of the Tomb Raider

.....

Sút'až o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

Halo 5: Guardians
Call of Duty: Black Ops III
Fallout 4
Darksiders II DE

→ HARDVÉR MESIACA:

Aspire V 17 Nitro Black Edition
Sapphire R380
Logitech G633
MSI Z170A Gaming M5

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Spectre
Steve Jobs
Hry o život: Drozdajka 2
Tajomstvo ich očí

→ TOP TÉMY:

Kniha - My
Kniha - Muž menom Ove
Trendy - Rozhovor s "Dev1"
Trendy - Vianočné darčeky

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolína Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkol', Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babek-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holik, Lea Uhlárová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Liška

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Acer Predator

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ Najväčšia herná nádielka v roku sa skončila. December, napriek niektorým silným titulom, ani zďaleka nemá toľko herných udalostí ako november, a teda sa aj napriek jednému chýbajúcemu mesiacu môžeme pokúsiť bilancovať.

Zatiaľ čo za morom postupne utícha búrka zvaná Black Friday, ktorá je tradične tým najatraktívnejším obdobím na kúpu konzol či hier, a tak každý začína pomaly ale isto zisťovať, či tie hry tento rok za niečo stáli.

A aj napriek mnohým negatívnym prvkom v hernom biznise (rastúci vplyv mikrotransakcií, pokazené vydania niektorých hier štýlom „vydáme teraz, opravíme potom“ atď.) sa dá povedať, že sa nám urodilo zopár naozaj výborných a podarených herných kúskov. A to aj napriek tomu, že posledné mesiace budú hlavne mesiacmi nenaplneného potenciálu.

Predposledné vydanie Generation v roku 2015 sa bude niesť práve v znamení pohľadov na tie najväčšie tituly jesenného obdobia, a tak vás už nebudem zdržovať a s priáním príjemného čítania vás posielam na nasledujúce strany.

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:



msi®



SAPPHIRE logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



**GAMES
CENTER**

www.gamescenter.sk

- herné konzoly
- hry
- príslušenstvo
- zberateľské predmety

**KTORÚ
STRANU
SI
VYBERIEŠ?**

od 294⁹⁹ €

PS4



Cena platná pre PS4 500GB black/white do 20.12.2015

NA VYBRANÉ TITULY

CENEGA

**DOPRAVA
ZDARMA**



platné do 20.12.2015

JE JEDNO

**KTORÚ STRANU
SI VYBERIEŠ**



XBOX ONE

od 44⁹⁹ €

**ČAKAJÚ ŤA TIE
NAJLEPŠIE
OVLÁDAČE**





Dark Souls 3 pravdepodobne ukončí sériu, pokračovania sa už nedočkáme

Ak zvažujete kúpu titulu Dark Souls 3, rozhodnúť by za vás mohol aj fakt, že to bude posledná časť z tejto série. Netreba však zúfať. Tvorcovia sľubujú ďalšie skvelé hry.

Riaditeľ projektov Dark Souls a Bloodborne, Hidetaki Miyazaki, len prednedávnom oznámil, že nemá v pláne pokračovať v tvorbe Dark Souls a Bloodborne hier. V interview pre portál GameSpot

sa taktiež vyjadril, že zvažuje, že pripravovaný titul Dark Souls 3 bude posledný z tejto série.

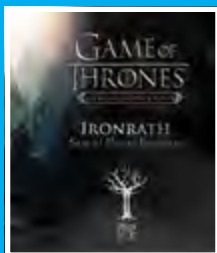
„Nemyslím si, že je správna voľba neustále pokračovať v tvorbe Souls a Bloodborne hier. Dark Souls 3 považujem za veľkolepé uzatvorenie tejto série. Nezáleží to iba na mne, ale spolu s From Software chceme agresívne tvoriť nové hry v budúcnosti,” povedal Miyazaki.

„Verím, že From Software vytvorí nové veci. Očakávajte od nás nové typy hier a Dark Souls 3 je dôležitým medzníkom vo vývoji From Software,” dodal Miyazaki na záver.

Titul Dark Souls 3 sa dostane na európsky trh až v apríli budúceho roka, no predobjednať si ho môžete už teraz.

GoT bude pokračovať!

Game of Thrones adventúra od Telltale, bude pokračovať! Hra sa presunie do druhej série, ktorá bude priamym pokračovaním minulomesačného finále, ktoré zanechalo mnoho nezodpovedaných otázok.



Koniec akciám na Steame?

Informácie naznačujú, že tohtoročné výpredaje už nebudú obsahovať Flash ani Daily sales. Jesenná akcia sa má konať od 25. 11. – 1. 12. a vianočné zľavy na nás čakajú od 22. 12. – 4. 1. 2016.





Pokračovanie SW Battlefront

Rozhodne nie je posledným dielom

■ Prípadné pokračovanie by mohlo pridať obsah a ponúknuť napríklad aj mohutné vesmírne boje. Battlefront ale nie je jediným plánovaným titulom. Blake Jorgensen, finančný riaditeľ EA, sa na konferencii v San Franciscu rozhovoril o budúcnosti značky, na ktorú dostali od Disney práva na desať rokov. Podľa jeho slov je univerzum SW také obrovské, že pre vývojárov ponúka nespočítateľné množstvo ciest, akými sa môžu vybrať. Blake bez okolkov priznáva plány na vývoj ďalších hier série Battlefront a rovnako aj plány na vývoj úplne odlišných žánrov. To všetko pre PC, konzoly a rovnako tak aj mobilné telefóny.



Rainbow Six Siege požiadavky

PC si veľmi nezamáká

■ Ubisoft svojimi požiadavkami prekvapuje v pozitívnom zmysle slova. Nezadajú sa byť v žiadnom prípade prestrelené. Na multiplayerovú strelačku budete síce potrebovať minimálne 6GB RAM, no zároveň vám na dôstojné hranie bude stačiť niekoľko koročná 2GB grafická karta.

Procesor Intel Core i3 560 3.3GHz | AMD Phenom II X4 945 3.0GHz Intel Core i5-2500K 3.3GHz | AMD FX-8120 3.1GHz
RAM 6GB 8GB **Grafika** NVIDIA GeForce GTX 460 | AMD Radeon HD 5870 (1GB VRAM) NVIDIA GeForce GTX 670, 760, 960 | AMD Radeon HD 7970, R9 280x, R9 380, Fury X (2GB VRAM alebo viac)

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...titulu Gravity Rush, ktorý po jeho Vita predchodcovi teraz prichádza aj na PS4, a nakoniec dočkáme o čosi skôr.

Finálne vydanie hry bolo posunuté o pár dní skôr, a hru si teda zahráme už 2. februára 2016, a to exkluzívne na PlayStation.

■ ...hráči PS4 sa dočkajú legendárneho Heavy Rain a menej obľúbeného Beyond: Two Souls aj na novej generácii.

Heavy Rain je naplánovaný na marec 2016.

■ ...do blizzardovskej tímovej strelačky Overwatch, v ktorej si zahráte za niektorého z mnohých hrdinov, sa podľa informácií dostaneme až na budúci rok, presnejšie v júni. Okrem toho sme sa dozvedeli, že hra nakoniec nebude free to play, ale budete si ju musieť kúpiť.

PS2 hry aj na PS4

Veľ a hráčov určite poteší, že si budú môcť svoje PS2 klasiky konečne zahráť na PS4. Spoločnosť Sony potvrdila, že aktuálne pracuje na emulátore, ktorý túto funkciu zabezpečí. Viac informácií zatiaľ nie je známych.



Nové cechy

Vývojári sa konečne chystajú zakomponovať do populárnej „onlajnovej“ hráčmi dlho žiadanej cechy. V prvom polroku 2016 sa hráči môžu tešiť na Thieves Guild a neskôr aj na Dark Brotherhood.



Gigabyte R9 380X G1 GAMING



turbulencie na dosiahnutie efektívneho rozptylu tepla. Grafické karty majú takisto možnosť ventilátory počas slabšieho využívania vypnúť. Dvojica LED indikátorov poskytuje okamžité zobrazenie stavu ventilátora.

Grafická karta je ďalej zosilnená kovovým zadným krytom, ktorý pridáva tuhosť a ochraňuje krehké komponenty počas inštalácie. Používaním softvéru OC GURU môžu hráči jednoducho monitorovať a ovládať takt jadra a pamäte, otáčky ventilátorov a iné nastavenia podľa svojej vôle. Kartu môžete k monitoru pripojiť pomocou DVI, HDMI alebo DisplayPort káblu, pričom môžete používať simultánne až štyri monitory. Jadro pracuje na frekvencii 980MHz, čo je o 10MHz viac ako frekvencia referenčného modelu, zatiaľ čo pamäť, ktorej kapacita sú 4GB GDDR5, pracuje na frekvencii 5700MHz. Zbernica disponuje 256 bitovou šírkou.



Gigabyte predstavil najnovší prírastok do ich série G1 GAMING, R9 380X G1 GAMING (GV-R938XG1 GAMING-4GD). Podporujúce tie najnovšie technológie pre súčasné hry ako DX 12, AMD Eyefinity a AMD Freesync, táto grafická karta je perfektnou voľbou na upgrade pre stredne náročných hráčov.

Len s tými najlepšimi jadrami, vybraných pomocou Gigabyte-u vlastnému Gauntlet Sortingu, poskytuje R9 380X G1 GAMING ten najlepší výkon a teplotnú efektívnosť. Energia je grafickej karte dodávaná pomocou 6-fázového dizajnu napájania, ktorý účinne zlepšuje stabilitu a napomáha dlhovekosti karty a nižším teplotám. Týmto umožňuje väčší priestor pre pretaktovanie a vyšší výpočtový výkon. Výrobca taktiež odporúča používanie tejto karty so zdrojom, ktorého výkon je minimálne 500W.

Chladiaci systém WINDFORCE zabezpečuje tichý a chladný chod grafickej karty. Unikátne lopatky ventilátorov so špeciálnymi 3D páskami efektívne zlepšujú prúdenie vzduchu o 23% a znižujú

Kovový a funkciami nabitý

Tretí najväčší výrobca smartfónov, spoločnosť Huawei, uvádza na SK trh nový celokovový smartfón Huawei G8, ktorý vyniká najmä 5,5-palcovým Full HD displejom, osemjadrovým procesorom Qualcomm Snapdragon 615 (štyri jadrá pracujú na 1,5 GHz, ďalšie štyri na 1,2 GHz) a výkonným grafickým akceleračným Adreno 405 a veľkou 3000 mAh batériou s výdržou na jedno nabitie aj viac ako dva dni bežnej prevádzky.

Nový G8 sa pritom skrýva v štíhlom tele s rozmermi iba 152,5×76,5×7,5 mm, ktoré v sebe ukrýva ešte aj 13 MPx zadný a 5 MPx predný fotoaparát pre dokonalé selfie, druhú generáciu snímača odtlačkov prstov pre lepšie a jednoduchšie zabezpečenie, podporu GLONASS pre ešte jednoduchšiu navigáciu a duálnu anténu pre lepší príjem signálu. Smartfón disponuje 32 GB pamäťou ROM a 3 GB pamäťou RAM a beží na OS Android 5.1 s najnovšou grafickou nadstavbou EMUI 3.1 od Huawei.

Na Slovensku je dostupný prostredníctvom troch najväčších operátorov.





NEWS FEED

ADATA Ultra HD Media disk HM900

ADATA predstavilo pred pár dňami nový externý pevný disk HM900. Disk ponúka pohodlné zálohovanie s pokročilým manažmentom a je k dispozícii v kapacite až 6TB.

Technológia TurboHDD maximalizuje šírku pásma USB 3.0 pre rýchly prenos dát, zatiaľ čo 256-bitové AES šifrovanie zaistí robustné zabezpečenie citlivých dát. Aby vyhovela vašim rôznorodým rozpočtom a potrebám, ponúka ADATA disk HM900 v kapacitách 2, 3, 4 a 6 TB. Všetky varianty tak poskytujú dostatočný priestor nielen pre veľké multimediálne súbory, ale prakticky pre každý typ obsahu - od dokumentov a fotografií, cez hudbu, až po Ultra HD 4K videá.

HM900 sa môže pochváliť tlačidlom pre rýchle zálohovanie, ktoré umožňuje okamžitý prenos súborov zo zvoleného zariadenia na disk. Podporuje tiež simultánne nahrávanie a prehrávanie videa. Používatelia si môžu napríklad prehrávať záznam športových prenosov aj počas nahrávania oblúbeného televízneho programu na pozadí. HM900 podporuje plánované zálohovanie, automatické zálohy a synchronizáciu obsahu u viacerých zariadení. Disk má vstavané senzory na ochranu dát proti poškodeniu v dôsledku náhleho pohybu alebo pádu. Ak k tomu dôjde, HM900 automaticky zastaví aktivitu, aby ochránil dáta.

Coolpad Big Boy



Externé batérie sú dnes v kurze a ani výrobca Coolpad, ktorý na našom trhu pôsobí len krátko, nechce zostať pozadu. Coolpad Big Boy je powerbanka, ktorá ponúka kapacitu 10 400mAh a dva nabíjacie výstupy len za 20Eur.

ASUS P3B



ASUS P3B je prenosný projektor, ktorý v tele veľkosti CD obalu ponúka zobrazenie obsahu v rozlíšení 1280x800 pixlov, pričom svetelnosť jeho lampy je 800 lúmenov. Vstavaná batéria ho dokáže napájať až tri hodiny.

MSI Cubi N



Kompaktné PC, ktoré poteší nenáročných používateľov disponuje najnovšími procesormi Intel, vďaka ktorým je jeho spotreba len 15W. Samotné telo má objem iba 0,4 litra, no zároveň ponúka širokú paletu roznych komunikačných portov.

Synology Router RT1900ac



Synology Router RT1900ac prichádza s vlastným operačným systémom Synology Router Manager (SRM), ktorý ponúka sieťové nástroje na profesionálnej úrovni.

V prvom rade ponúka garanciu kvality služieb na aplikačnej vrstve (QoS – Quality of Service) a umožňuje tak monitorovať a kontrolovať využitie šírky pásma nielen na úrovni zariadení, ale aj na úrovni jednotlivých aplikácií. Funkcie Web-filter a Parental Control umožňujú na základe DNS požiadaviek blokovat prístup stránkam podľa nastavení. Majiteľ firmy

alebo rodič v domácnosti tak môže ľahko nastaviť prístupy a prístupové časy na pár klikov. Router RT1900ac ponúka popri štyroch gigabitových LAN portoch aj tri nastaviteľné antény s veľkým dosahom a podporou najnovšieho bezdrôtového štandardu 802.11ac. Synology Router RT1900ac je vyzbrojený dvojjadrovým 1,0 GHz procesorom. Navyše port USB 3.0 a slot na SD (SDXC) pamäťové karty umožňujú pripojiť k smerovaču externé úložné jednotky. Synology Router RT1900ac je tak možné podľa potreby premeniť na sieťové úložné riešenie (NAS). Dostupný je za 156 Eur.

"Televízia" pre mamičky novorodencov

Fakultná nemocnica Olomouc ako prvá v ČR umožnila video spojenie medzi deťmi v inkubátore a ich najbližšími príbuznými.

Nad 12 inkubátormi tunajšieho novorodeneckého oddelenia boli umiestnené špeciálne kamery pripojené k internetu a mamičky, ako aj ďalší členovia rodiny, môžu teraz svoje deti v dohodnutom termíne a po zadaní hesla sledovať v priamom prenose - priamo na svojom vlastnom počítači, mobile, či tablete.

V starostlivosti o novorodencov patrí Česká republika ku svetovej špičke s úmrtnosťou novorodencov len 1,27 promile. Napriek tomu však lekári hľadajú cesty, ako starostlivosť ešte viac skvalitniť. Výskumy ukazujú, že kľúčovú úlohu vo vývoji novorodenca hrá emočná väzba - vzťah medzi matkou a dieťaťom. Tento "hlad po láske" sa u novorodenca prirovnáva ku skutočnému hladu. Ak je však dieťa nedonosené, či nebudaj choré a musí byť v inkubátore, každodenný kontakt medzi ním a matkou je obmedzený. Týka sa to aj rodiny, ktorá k dieťaťu na jednotke intenzívnej starostlivosti často nemá vôbec prístup.

Primárovi novorodeneckého oddelenia FN Olomouc, MUDr. Lumírovi Kantorovi, Ph.D., tento problém ležal na srdci a pri sledovaní jedného zahraničného televízneho programu dostal nápad vytvoriť pre matky novorodencov špeciálne "televíziu". Využil expertov v oblasti videodohľadu zo spoločností NetRex a AXIS Communications a nad 12 inkubátorov v oddelení postupne pribudli kamery, ktoré umožňujú cez internet prenášať živý pohľad na dieťa.

Priamy prenos z inkubátora

Pri práci na projekte použili špecialisti z firmy NetRex malé sieťové kamery AXIS P1214-E, ktoré sú umiestnené pomocou špeciálnych úchyty na lampičkách nad vrchným sklom inkubátorov. Kľúčová je nízka hmotnosť kamery a možnosť ľahko



ju vypojiť, keď je potreba s inkubátorom manipulovať. Dieťa je v priamom prenose dobre vidieť aj v sťažených svetelných podmienkach, čo je kľúčové, pretože na oddelení sa cielene udržuje silne tlmené osvetlenie. Každý z inkubátorov je z dôvodu ochrany súkromia v systéme vedený ako samostatný "videokanál" a prístup je chránený unikátnym heslom, ktoré sa vygeneruje osobitne pre každú mamičku. Pre začatie vysielania je potrebné iba dohodnúť sa so zdravotníckym personálom na vhodnom čase, čo môže byť prakticky kedykoľvek počas dňa. Potom už môže mamička pokojne sledovať svoje dieťa na mobile, tablete, alebo počítači.

Záujem o "inkubátorovú TV"

Priamy prenos z inkubátorov sa v Olomouci veľmi osvedčil. Nemocnica navyše dostala od spoločnosti Axis Communications darom dva tablety pre mamičky ležiace na jednotke intenzívnej starostlivosti, ktoré trpia tým, že svoje dieťa po pôrode nemôžu vidieť. "Matky a ďalší príbuzní veľmi oceňujú, že môžu sledovať vývoj dieťaťa každý deň na vlastné oči a ich vzájomná väzba sa tak posilňuje," hovorí primár oddelenia MUDr. Lumír Kantor, Ph.D.

Pozitívna reakcia sa rýchlo šíri a o službu už prejavilo záujem niekoľko

d'alších nemocníc a pôrodníc. Zdá sa, že úroveň starostlivosti o novorodenca a matky v Českej republike opäť postúpila o malý krôčik.



Nový Wi-Fi prístupový bod D-Link nabitý firemnými funkciami



Prístupový bod DAP-2230 pracuje v pásme 2,4GHz podľa štandardu 802.11b/g/n s maximálnou prenosovou rýchlosťou 300Mb/s. Je určený predovšetkým pre kancelárie, malé a stredné firmy, reštaurácie, školy, penzióny, hotely a pod. Zaujme svojim dizajnom, priaznivou cenou a rozsiahlou sadou funkcií určených pre firemných zákazníkov.

DAP-2230 je vyhotovený v bielom matnom prevedení s dvoma 3dBi vstavanými anténami. Vďaka modernému vzhľadu a malým rozmerom len 129×129×29 mm je možné ho použiť naozaj takmer všade bez toho, aby zasahoval do prostredia alebo vzbudzoval pozornosť. Môžete ho položiť na stôl, na poličku alebo pripevniť na stenu, alebo strop pomocou montážneho držiaku, ktorý je súčasťou balenia. Pripojenie do siete je zabezpečené pomocou 10/100M RJ-45 portu, ktorý sa nachádza na spodnej strane prístupového bodu a stará sa aj o jeho napájanie podľa štandardu PoE 802.3af. D-Link DAP-2230 má štyri prevádzkové módy – prístupový bod, bezdrôtový klient, WDS

bridge a opakovač (repeater). Disponuje rozsiahlou sadou "Enterprise class" funkcií vrátane podpory IPv6. Bezdrôtový prenos je možné šifrovať pomocou WEP, WPA/WPA2 Personal, WPA/WPA2 Enterprise a 802.1x autentizácie.

Pomocou Multiple-SSID a VLAN môžete vytvoriť a oddeliť až osem virtuálnych sietí. Pri každom SSID je možné naplánovať vysielanie len v určité dni a konkrétny čas. Vstavaný Captive portál zabezpečuje overovanie používateľov cez webovú stránku, pomocou mena a hesla alebo pomocou prístupových kódov vygenerovaných používateľom priamo v rozhraní tohto prístupového bodu, s nastaviťnou dobou platnosti.

Okrem vstavaného RADIUS serveru možno používateľa overovať aj cez externý RADIUS, LDAP alebo POP3 server. Riadenie a obmedzenie šírky pásma sa dá nastaviť na celý prístupový bod, na každej SSID alebo pre jednotlivých Wi-Fi klientov. Filtre podľa MAC alebo IP adries a izolácia klientov zvyšujú bezpečnosť

siete. Funkcie QoS, WMM (Wireless Multi Media) a IGMP Snooping umožňujú kvalitný prenos multimediálnych služieb vrátane VoIP a streamovaného multicast videa.

Jednoduchá správa

Prístupový bod je možné spravovať tromi spôsobmi – ako samostatný prístupový bod, v skupine alebo centrálne pomocou SW kontroléru. Pre správu je k dispozícii webové rozhranie, Telnet a SNMP protokol vrátane zabezpečených verzií HTTPS, SSH a SNMPv3. Funkcia AP Array, ktorá je súčasťou FW, umožňuje spravovať až 32 prístupových bodov zo zvoleného, ktorý sa definuje ako hlavná Master jednotka. Na zaistenie redundancie je možné použiť aj záložnú, tzv. Backup Master jednotku. Obe zostávajú samozrejme plne funkčné, tzn. aj naďalej pracujú ako štandardný AP. Funkcia AP Array zaisťuje tiež rovnomerné rozloženie klientov medzi prístupovými bodmi v skupine, čím sa dosahuje kvalitné a spoľahlivé pripojenie predovšetkým v aplikáciách s vysokým počtom klientov na malom priestore, ako sú napr. školiace, či konferenčné miestnosti.

Na centrálnu správu firemných pobočiek alebo viacerých nezávislých sietí možno prístupové body rozdeliť do skupín a k nim potom priradiť rôznych správcov, s rôznymi úrovňami práv.

Cena a dostupnosť

Prístupový bod DAP-2230 je už k dispozícii za odporúčanú cenu 66 € (1 799 CZK) s DPH.



Riddick jede dál

Vin Diesel oznámil přípravu dalšího pokračování příběhů jedné z jeho nejslavnějších postav, vesmírného zabijáka Riddicka s názvem Furia. I přes relativně nevelkou komerční úspěšnost této série, třetí díl s názvem Riddick přesto vydělal peníze, a společnost Universal proto odklepla přípravu čtvrtého dílu. Mimo něj se do světa tohoto hrdiny vypraví i televizní spin-off s názvem Merc City.



Další rekord pro Star Wars před premiérou

To, že nové Star Wars budou v lecčem rekordní, očekával snad téměř každý. Když po zahájení předprodejů masivní poptávka fanoušků po lístcích na premiéru filmu mohla za pád hned několika serverů prominentních prodejců lístků, čekaly se velké věci. Nyní už však víme jak velké. Star Wars: Síla se probouzí má už na svém kontě více než 50 milionů na tržbách z předprodejů vstupenek a to zbývá více jak půl měsíce do plánované premiéry. Jen pro porovnání: Předěšlý rekordman, komiksovka Temný rytíř povstal, měl na kontě před premiérou pouhých 25 milionů, rekord tedy padl dvojnásobně. Star Wars mají tímto našlápnuto k pokoření rekordu premiérových týdnů v prosinci, kde doposud žádný snímek nepřekonal hranici 100 milionů. Nejbližší se jim přiblížil před pár lety první Hobit s 85 miliony. Překonat tuto metu by ovšem pro nové hvězdné války neměl být ani zdaleka problém.



Film s premiérou až za 100 let

Režisér Robert Rodriguez a herec John Malkovich vytvořili v rámci propagační kampaně k luxusnímu koňaku Rémy Martin Louis XIII snímek s názvem 100 Years. Zvláštností na něm je, že jej s největší pravděpodobností nikdo z nás za svého života neuvidí. Tento zvláštní filmový experiment jde ruku v ruce právě s luxusním výrobkem prémiové značky destilátů – nejstarší složka zmíněného koňaku totiž zraje 100 let. Díky tomu v rámci kampaně vytvořený snímek nebude mít premiéru dříve než v roce 2115.



Všichni podle Marvelu

Zdá se to už jako trochu ohraná písnička, nicméně další filmová značka se vydá cestou filmového univerza Marvelu. Poté, co se propojenost jednotlivých snímků rozhodla kopírovat snad veškerá myslitelná konkurence – plány na podobnou propojenost filmů odhalily v posledních letech značky Transformers, nová filmová verze krále Artuše a Robina Hooda, komiksové filmy z univerza DC Comics/Warner Bros nebo třeba Universal Pictures se svými monster movies (které měl odstartovat Drákula: Neznámá legenda), přichází další velká filmová značka, která bude následovat obdobný trend. Producenti Rychle a zběsile mají v plánu podobně propojené filmy v budoucnu, které by měly původně plánovanou uzavřenou finální trilogii rozšířit hned o několik dalších filmů. Konec akčních vysokooktanových blockbusterů je tak zase v nedohlednu.

Padesát odstínů najednou

Pokračování vysoce výnosné adaptace knižního fenoménu Padesát odstínů šedi a jeho pokračování se bude natáčet najednou. Režisér James Foley, který kolem pokračování kroužil již několik měsíců, se oficiálně upsal režii obou pokračování filmové knižního fenoménu, které bude natáčet naráz s premiérami v únoru 2017 a 2018.



Prometheus 2 mění opět název

Pokračování Promethea od Ridleyho Scotta dostává nový název. Několik týdnů poté, co další prequel k sérii Vetřelec dostal poněkud zvláštní název Alien: Paradise Lost podle známého díla Johna Miltona, získává připravovaný film další změnu názvu. Ve snímku Alien: Covenant, který by měl být druhou částí v prequelové trilogii, se výprava lodi Covenant vydá na planetu, kde narazí na robota Davida, jediného přeživšího z lodi Prometheus. Tato zveřejněná synopse ovšem vyvolává hned několik otázek, především to, co se stalo od závěru Promethea, kde byla výchozí situace poněkud jiná. Snad film přinese odpovědi a ne jen další otázky. Začátek natáčení je naplánován na začátek roku, s premiérou v říjnu 2017.

ÚVAHA: Dochází Hollywoodu nápady?

Je více než zřejmé, že zaoceánská továrna na sny má v posledních letech problém. Každá doba s sebou přináší určitá úskalí pro tvorbu a většina produkce se ubírá nějakým specifickým směrem. Bohužel, v posledních letech je nejvíce prominentním motivem vlna remaků, seriálových předělávek, nových vizí k dnes již legendárním klasikám. Není to však jen případ pohádek jako Maleficent – Královna černé magie, Alenka v říši divů, Červená karkulka nebo Sněhurka a lovec. Stačí se podívat, kolik moderních seriálových adaptací filmových klasik se v posledních letech do televize dostalo a kolik se jich na následující sezony připravuje. Nejhorší situaci ovšem dokreslují remaky relativně nových filmů.



Zatímco Hollywood měl v minulých desetiletích dělat především anglické remaky v Evropě úspěšných filmů, z poslední doby třeba Muži, kteří nenávidí ženy nebo At' vejde ten pravý, dnes v této oblasti převažuje předělávání filmů, které díky svým kvalitám či kultovnímu statusu předělávky rozhodně nepotřebují. Jenže pro producenty se jedná o relativně snadné peníze, kde není třeba příliš velká investice. Jenže srdce filmového fanouška často krvácí. Soubor titánů, Planeta opic, Total Recall, Rituál, Barbar Conan... Tenhle seznam by mohl bohužel pokračovat ještě hodně dlouho.

Situace však pomalu dospívá do kritického momentu. Médii nedávno proběhla informace o začátku prací na předělávce jednoho z prvních filmů Christophera Nolana Memento. Mysteriózní thriller z roku 2000 je jedním ze snímků, který remake potřebuje snad úplně nejméně, přesto právě ten my v dohledné době dostaneme. Je tedy nasnadě se ptát, kdy tenhle trend skončí. Přeci jen, ve většině případů se film alespoň zaplatí a v případě hororů jsou takové předělávky vysoce výnosný byznys. A v takovémto případě dostává slovo čistý byznys.

Castingové novinky:

- Kenneth Branagh si mimo režii také zahraje jednu z hlavních rolí v remaku Vraždy v Orient Expressu.
- Remake seriálu Lost in Space bude režírovat Neil Marshall.
- Sam Riley bude hrát hlavní zápornou roli v hrané adaptaci Ghost in the Shell.
- Christopher McQuarrie se vrátí jako scenárista a režisér šestého dílu Mission: Impossible.
- Emma Stone si nakonec přeci jen zahraje ve filmu Battle of the Sexes, ze kterého musela začátkem roku odstoupit kvůli nedostatku času.

- Edgar Wright natočí svůj první animovaný film Me & My Shadow pro DreamWorks.
- Oscar Isaac se objeví v politickém thrilleru A Foreigner.
- Anthony McCarten, scenárista Teorie všeho, napíše novou verzi několik let připravovaného biografického snímku o frontmanovi skupiny Queen, Freddie Mercury.
- Bill Hader si zahraje ve snímku Empress of Serenity.
- Casey Affleck coby režisér a Joaquin Phoenix coby představitel hlavní role opět spojí síly, tentokrát

pro western Far Bright Star.

- Alexandra Daddario získala hlavní ženskou roli ve filmovém remaku Baywatch – Pobřežní hlídka.
- Mzda strachu se dočká další verze. Po dvou verzích z let 1953 od Henri-Georgese Clouzota a 1977 od Williama Friedkina přibude v dohledné době s největší pravděpodobností další. A postará se o ni nadějný britský filmař Ben Wheatley.
- Norský režisér Roar Uthaug bude tím, kdo se postará o remake filmového Tomb Rider.
- Paul Thomas Anderson odstupuje od projektu Pinocchio.



Ivan Lazarov - Dev1

Nie je to na každodennom poriadku, aby to Slováč dotiahol vo svetových kruhoch do rebríčka medzi najväčších. Opäť vám prinášame zaujímavý rozhovor. Tentoraz sme vyspovedali Counter Strike 1.6 profíka a súčasného komentátora zápasov, streamera a tak trochu aj podnikateľa, Ivana Lazarovu. Ivana väčšina ľudí z hernej komunity pozná pod pseudonymom Dev1.

GS: Zdravím ťa, Ivan. Začnime tvojimi začiatkami. Kedy si sa najviac zviditeľnil počas éry CS 1.6 a svojím tímom FU.SK.

Zdravím. Áno hovoríš správne, moje začiatky takého veku nastali pri 1.6-tke, no všetko to začalo ešte niekedy v roku 1999, keď som založil prvý tím 5SH, ktorý sa potom premenoval práve na náš známy FU.SK. To sa však, bohužiaľ, po 1.6 ére rozpadlo.

Bohužiaľ, v priebehu nasledujúcich mesiacov Valve pot'ahalo za nitky a aj keď som dúfal, že by sa na profi scéne pokračovalo v Pro Mode, prišiel na scénu Global Offensive.

GS: Pamätám si, že ten si spočiatku pomerne dosť bojkotoval. Prečo?

Išiel som hlavne proti Bete GO-čka, ktorá bola niekedy prvých mesiacov naozaj zlá a otravná. Tak som ju prestal hrať, no keďže každý naokolo pri nej ostal, som sa k nej o pol roka znova vrátil a dal jej šancu. Bolo vidno výrazný pokrok, a tak som pri nej a ostal a nejakým spôsobom oživil FU.SK, aj keď absolútne mimo 1.6 zostavy.

Paradoxne sme sa bez žiadnych ambícií dostali až na MČR, no keďže som už nemal toľko času hrať, stiahol som sa do úzadia. Aj keď ho stále hrávam, teraz už skôr len pre zábavu na streame a venujem sa iným veciam.

GS: Čomu sa teda venuješ aktuálne?

Snažil som sa vydať trochu časovo menej náročnou cestou CS-ka a keďže znalosti o hre som mal na vysokej úrovni, rozhodol som sa, a môj stream kanál je dnes známy hlavne vďaka môjmu komentovaniu Counter Striku.

Komentujem aj všetky zápasy tu na Y-Games, ako pre tú prítomných divákov, tak aj pre divákov, ktorí zápasy sledujú z domu cez stream.

GS: Ako takéto komentovanie zápasov na Slovensku prebieha?

Slovenská komentátorská scéna je naozaj veľmi malá, ľudí, ktorí ako-tak vedia komentovať, by som vedel spočítať snáď na jednej ruke, a tak medzi sebou väčšinou

spolupracujeme a podobné akcie ako Y-Games si berieme väčšinou spolu dvaja. Každú väčšiu CS akciu už asi nejaký rok dva v podstate komentujem skoro vždy ja.

Najviac sa mi páči, ako to býva napríklad na MČR, kde si organizátori dávajú záležať, aby sme tam boli vždy dvaja. Pováčšine som tam teda ja za Slovensko a Striker za Čechov.

GS: Viem o tebe, že okrem hrania, komentovania a streamovania si sa dal tak trochu aj na podnikanie, a to konkrétne na poli herných okuliarov, a vytvoril si si vlastnú značku – Dev1s. Čo ťa k tomuto viedlo? Povieš mi niečo o tom?

Mňa niekedy prednávkou začala sponzorovať spoločnosť Gunnars, ktorá má s hernými okuliarmi v podstate monopol a nerobí ich nikto iný. Okuliare sa mi naozaj veľmi zapáčili a sú obrovskou výhodou pre tých, ktorí sú za počítačom od rána do večera, a tiež hlavne pre ľudí ako my, ktorí sú často za PC celý deň v práci, potom prídu domov a ešte d'alej idú za PC hrať.



Musím povedať, že na začiatku som bol skeptický a okuliare ako herná periféria sa mi nezdali atraktívne, nehovoriac o cenovej politike Gunnars, ktorí si ako monopol môžu nahodiť hocikakú cenovku a okuliare sú teda dosť drahé. 90 eur za okuliare, ktoré nosíte iba za PC, je skrátka veľa, no veľa mi rýchlo som zistil, že spôsob, ako pomáhali mojim očiam, za to stál.

Sú to naozaj skvelé okuliare a patrične som ich aj pri svojich streamoch promoval a odporúčal, no sú predsa len drahé pre bežných ľudí. No časom som si všimol, že Gunnars majú vlastne iba jeden typ okuliarov, ktoré sa snažia byť pre všetkých – bežných hráčov, no aj progamerov. Podľa mňa toto nie je, ako ja hovorím, "ani ryba ani rak". Vtedy som ešte ani netušil, že s tým niečo budem robiť a okrem proma som sa im snažil pomôcť aj cestou zlepšenia.

Počas svojich streamov mám bežne okolo 2 – 5 tisíc divákov, čo je na CZ/SK scénu naozaj veľa a Gunnars mali u mňa teda zaistenú parádnu reklamu, no nechcelo sa im do ničoho väčšieho. Ignorácia z ich strany ma úplne odrovnala a vtedy mi zišla na um myšlienka, že sa to dá spraviť lepšie a určite aj lacnejšie. Všetko som si začal zisťovať a pomaly do seba všetko zapadlo. Dnes som teda tu, okuliare sú hotové, sú výborné a o polovicu lacnejšie. Rozdelil som ich do troch verzií, a



to pre bežných hráčov – Gamers, Progamers – pre profi hráčov a Designer – pre grafikov a iných ľudí pracujúcich dlhé hodiny za PC.

Toto som chcel dosiahnuť práve z dôvodu, že Gunnars okuliare uvoľňujú síce výborne, no pre profi hráčov uvoľňujú až príliš. Tí potrebujú byť sústredení, a to bola práve zásadná vec, ktorej som sa chcel vyhnúť.

GS: Čo by si teda odporúčal pre nás, bežných hráčov?

Ide o to, čo od svojho hrania očakávate. Ak hráte akčné hry typu CS a chcete byť naozaj dobrí, hráte s nejakým tímom a chcete sa neustále zlepšovať, Progamers okuliare sú práve tie, ktoré by váš skill, sústredenie a všímavosť zlepšila.

Gamers sú zas určené pre bežných hráčov, ktorí dlhé hodiny hrajú svoje obľúbené hry a okuliare pomôžu im očiam viac oddychovať a šetriť ich, pričom je tam aj istá forma lepšej všímavosti.

GS: Videl som tu na Y-Games aj tvoj stánok. Zdalo sa mi, že tam okuliare aj zapožičiavaš.

Videl si dobre, okuliare ponúkam na vyskúšanie pre hráčov, ktorí hrajú turnaje, aby sami videli ten rozdiel, aké je to s Progamers

okuliarmi hrať. Mám z tohto proma a tak trošku aj z risku super odozvy a takých 90 percent hráčov, ktorí si ich požičali, sa vrátilo s tým, že si ich rovno aj kúpili.

GS: Mňa ako zástupcu nositeľov dioptrických okuliarov by zaujímalo, či máš nejaké riešenie pre okuliare pre ľudí už s dioptrickými.

To je práve jedna z vecí, na ktoré sa aktuálne zameriavam. Gunnars ponúkajú síce okuliare, ktoré pre vás na mieru ušijú a spoja ich okuliare spolu s dioptrickými sklami, no ako už som vyššie spomínal, samotné Gunnars sú drahé, a nechcete vedieť, koľko stoja takéto na zákazku vyrobené.

Moja verzia riešenia spočíva v skôr kompromise. Nie je to práve dizajnová a estetická výhra, no splní to účel. Zobral som klasické klipy slnečných okuliarov, ktoré dnes bežne ľudia používajú ako "násadky" slnečných na dioptrické, no sklá som nahradil svojimi. Hráči si teda z vlastných okuliarov budú môcť spraviť herné. Ich vývoj som skončil len nedávno a behom novembra či do Vianoc budú určite dostať v obchodoch.

GS: Ja ti, Dev1, ďakujem za tvoj čas, prajem ti veľa úspechov a snáď sa vidíme aj na ďalších podobných akciách.

Dev1 do redakcie daroval jedny z jeho dev1 siek na recenziu, ktorú vám prinesieme už čoskoro. Ďakujeme!

*Za redakciu Gamesite.sk:
Richard Mako*





Dvojica herných Predátorov

Ešte donedávna som si pri názve Predátor vybavil v mysli filmovú klasiku s Arnoldom Schwarzeneggerom v hlavnej úlohe. Dnes však už za týmto menom vidím nový produktový rad herného hardvéru spoločnosti Acer, v dizajnovu krásne zladené čierno-červenej kombinácii.

V novom rade Acer Predator sa myslí na serióznych hráčov. Obsahuje totiž hardvér s výkonom a možnosťami predurčenými na veľké herné zážitky, ako napríklad krásny a brutálne výkonný stolný počítač Predator G6, zakrivené herné monitory (34" UltraWide QHD Predator X34 alebo 35" Predator Z35) a nemenej zaujímavé herné tablety Predator 8. My sa však pozrieme trochu detailnejšie na dvojicu notebookov s označením Acer Predator 15 a 17, čo je, mimochodom, veľmi výstižné označenie, nakoľko prezrádza veľkosť ich uhlopriečky.

Viac ako len notebook

„Herné stroje“ Predator – toto pomenovanie je rozhodne výstižnejšie než bežný výraz „notebook“ – sú určené pre náročných hráčov, ktorí vyžadujú skutočne vysoký výkon, ale chcú aj mobilitu. Osadené sú



výkonnými procesormi Intel Core 6. generácie i7-6700HQ, ktorých výkon umocňujú grafiky NVIDIA GeForce GTX980 a rýchle pamäte DDR4 s kapacitou až do 32GB. Pozadu neostávajú ani špičkové 512GB NVMe PCIe SSD (doplnené o terabajtový 7200 otáčkový disk pre dáta s veľkým objemom), ktoré dokážu preniesť 10GB film už za 4 sekundy, alebo pokročilé chladenie a naozaj špičkový zvuk, ku ktorému sa dostaneme neskôr.

Za samozrejmosť dnes považujeme vysokorýchlostné USB porty, no v tomto prípade sú k dispozícii aj Thunderbolt3 s novším USB 3.1 typu C s podporou ešte rýchlejšieho prenosu súborov medzi notebookom a externými úložiskami, alebo budúcimi perifériami. Cez USB 3.1 môžete taktiež oveľa rýchlejšie dobíjať svoj mobil, než umožňujú staršie USB 3.0 porty, pretože zvládnu vyšší prúd.

Dizajn týchto strojov je úžasný. Geometrické línie čierneho tela jemne dotvárajú červené prvky a jemná textúra na povrchu. V závislosti na konkrétnej konfigurácii prichádza model Predator 15 s 15,6" displejom s rozlíšením Full HD (v našom prípade s FHD panelom IPS Acer ComfyView) alebo Ultra HD 4K (3840x2160 bodov). Väčší Predator 17 je vybavený 17,3" IPS Acer ComfyView Full HD displejmi. V oboch prípadoch

nechýba podpora pre až tri displeje súčasne, vrátane jedného monitora s technológiou NVIDIA G-SYNC pre maximálne realistický herný zážitok.

Vždy Cool

Je jasné, že pri takomto výkone by sa bežný notebook „roztopil“, a preto bolo dobré chladenie jednou z najväčších výziev, s ktorou sa museli vývojári Acer popasovať. Technológia Predator FrostCore pozostáva z vymeniteľného modulu s ventilátorom Cooler Master, ktorý nájdete exkluzívne len u značky Acer. Prídavný chladič môžete jednoducho použiť namiesto málo využívanej optickej mechaniky (v tomto prípade Blu-ray prepisovačky) vždy, keď potrebujete vyšší výkon. Stroj sa bude aj pri vyššej záťaži zahrievať menej, čo je dôležité pre celkovú stabilitu a životnosť komponentov.

Štandardné chladenie zabezpečujú dva vysokorýchlostné ventilátory s možnosťou spätného chodu na odstránenie nahromadeného prachu – systém ochrany proti prachu Predator DustDefender od Aceru na lepšiu odvod tepla a minimalizáciu hluku. Je to veľmi dômyselné, pretože vysoký prietok vzduchu potrebný na dostatočné schladenie takéhoto výkonu predstavuje obrovské riziko usádzania prachu v útrobách notebookov, ktorý by časom mohol upchať

rebrá chladičov, čo by malo za následok neustále prehrievanie a zvýšený hluk coolerov na maximálnych, a pritom zbytočných otáčkach. Predator DustDefender tak pomáha udržiavať konzistentný výkon, zvyšuje pohodlie používateľ'a a predlžuje celkovú životnosť notebookov. Lopatky ventilátorov využívajú pri extrémne vysokých rýchlostiach dômyselný mechanizmus pohybu, ktorý výrazne zlepšuje prúdenie vzduchu okolo vysoko výkonných komponentov. A, samozrejme, rýchlosti otáčania ventilátorov je možné meniť aj pomocou vlastnej aplikácie CoolBoost, ktorá ponúka napr. aj režim Turbo s maximálnou rýchlosťou otáčok ventilátorov na maximálny výkon chladenia, čo sa hodí pri extra vysokej záťažii počas hrania na výkon náročných hier. Na nenáročnú kancelársku prácu, akou je napr. písanie domácej úlohy alebo počúvanie hudby, je k dispozícii aj veľmi tichý režim, ktorý generuje takmer nulový hluk.

Duálny systém pripojenia

Nestabilné pripojenie s množstvom lagov vás môže pri online hre stáť doslova život. Aby sa predišlo oneskoreniam, sú stroje Acer Predator vybavené výkonnou sieťovou kartou Killer DoubleShot Pro, ktorá umožňuje súčasne spoločnú komunikáciu ethernetového aj bezdrôtového pripojenia. Správca Killer Network Manager si sám stanovuje atribúty každého spojenia a rozhoduje, ktoré aplikácie by mali bežať na ktorom pripojení. Vďaka tomuto zdanlivo jednoduchému triku získate vyššiu rýchlosť a spoľahlivosť spojenia

Acer PREDATOR periférie:

Ku svojmu hernému hardvéru ponúka Acer aj doplnkové príslušenstvo, medzi ktorým nechýbajú ani herná myš za 89 € (model pre Predator vyladený v dielňach Steelseries) alebo výborný herný headset (rovnako ponúkaný za 89€).

Vhodným doplnkom pre notebooky Predator je aj pevný a odolný ruksak Acer Predator, ktorý dobre poslúži na prepravu a ochranu notebookov. Jeho odporúčaná koncová cena je 79€.

Klávesnica a ovládací panel

Nové notebooky sú vybavené i herným ovládacím panelom Acer PredatorSense. Ten hráčom umožňuje prispôsobiť si podsvietenie klávesnice a herné funkcie pomocou programovateľných kláves. Špičkový herný notebook by mal disponovať aj kvalitnou podsvietenou klávesnicou a inak tomu nie je ani u Acer. Podsvietenie klávesnice Predator ProZone je rozdelené do štyroch zón, ktoré môžu byť rozsvietené alebo sa dajú podľa potreby stmaviť i jednotlivito a je k nim priradené jedno programovateľné tlačidlo. Okrem toho je tu špeciálne pre hráčov vyhradené fyzické tlačidlo aktivujúce herný režim klávesnice, ktorý uzamyká klávesu Windows a dotykový touchpad, aby sa zabránilo ich nechcenému náhodnému stlačeniu počas hrania. Nové notebooky sú tiež vybavené herným ovládacím panelom PredatorSense, ktorý umožňuje vlastné nastavenie a riadenie herných funkcií vrátane programovateľných kláves až pre 15 funkcií (makro) v hrách, vrátane spomínaných ovládačov podsvietenia.

Zvuk s dvoma subwoofermi

Jednou z výnimočných vlastností série Predator je aj zvuk. Vďaka technológii SoundPound povznáša Acer multimediálnu zábavu s notebookmi na úplne novú úroveň. Väčšie Predator 17 sa môžu pochváliť kombináciou SoundPound 4.2, ktorá zahŕňa štvoricu zabudovaných reproduktorov a až dva subwoofery s celkovým zvukovým výkonom 12W, zatiaľ čo sú notebooky Predator 15

vybavené „iba“ SoundPound 2.1, ktorej súčasťou sú dva reproduktory a jeden subwoofer s výkonom 6W. Zvuk je však v oboch prípadoch vynikajúci a nechýbajú ani vylepšenia ako Dolby Audio, ktoré zvyšuje celkovú kvalitu zvuku, alebo (u oboch modelov) podpora pre slúchadlá so štúdiovou kvalitou a impedanciou až 600Ω.

Redakcia hodnotí

Predator obstál v našom krátkom teste na výbornú. Rozhodne si svoje pomenovanie zaslúži a svojimi možnosťami a výkonom hravo uspokojí aj náročnejších hráčov. Je síce robustnejší, ťažší a aj drahší, a, samozrejme, ani použité 8-článkové lítiové batérie ho neutiahnu celý deň pri plnom výkone, ale to všetko je daň za jeho ultimátny výkon a ani konkurencia na tom nie je lepšie. Nároky a očakávania hráčov na herný notebook sú úplne iné. Žiadneho normálneho gamera nezaujímá hmotnosť, vyššie zahrievanie alebo cena, ktoré sú daňou za extrémny výkon. Acer dobre využil svoje dlhoročné skúsenosti jedného z najväčších svetových výrobcov notebookov a vďaka nemalým investíciám do vývoja prináša naozaj zaujímavé technológie prispôbené špeciálne pre potreby hráčov. Ak vám niekto bude ponúkať ultrabooky na hry, tak vás proste bude zavádzať.

Dobrý herný notebook musí vyzerat' inak, proste ako...

Proste ako Predator od Aceru.

Marek Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer Slovensko

Cena: 2 529 €

(platí pre oba modely v danej konfigurácii)

ŠPECIFIKÁCIA:

Predator 15

(model G9-591-72BC):

- Windows 10 Home
- Intel® Core™ i7-6700HQ
- 16GB DDR4 Memory
- 16GB DDR4 Memory
- 512GB PCIe SSD
- 1000GB 7200rpm HDD
- SD card reader
- Blu-ray Disc™ RE
- 15.6" FHD IPS Acer ComfyView™ LCD panel
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4G-GDDR5 (128*32*8)
- Wifi 802.11ac 2x2 + BT
- Killer DoubleShot™ Pro LAN
- HD Camera
- Backlight KB
- FrostCore Cooling swappable module
- USB 3.1 Type C with Thunderbolt 3
- Predator Pound Sound 4.2 (2x Speaker + 1x Subwoofer)
- 8-cell Li-ion battery
- 180W
- Black with Glass Fiber
- 391x299x38mm
- 3,4 kg

Predator 17

(model G9-791-74KR):

- Windows 10 Home
- Intel® Core™ i7-6700HQ
- 16GB DDR4 Memory
- 16GB DDR4 Memory
- 512GB PCIe SSD
- 1000GB 7200rpm HDD
- SD card reader
- Blu-ray Disc™ RE drive
- 17.3" FHD Acer ComfyView LCD
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4G-GDDR5 (128*32*8)
- Wifi 802.11ac 2x2 + BT
- Killer DoubleShot™ Pro
- HD Camera
- Backlight KB
- FrostCore Cooling swappable module
- USB 3.1 Type C with Thunderbolt 3
- Predator Pound Sound 4.2 (4x Speaker + 2x Subwoofer)
- 8-cell Li-ion battery
- 180W
- Black with Glass Fiber
- 423x321x40mm
- 3,95 kg



Aby boli Vianoce naozaj šťastné a veselé



Čím obdarovať svojich blízkych? Dajte im

Vianoce by mali byť sviatkami pokoja a mieru, no obdobie tesne pred Vianocami patrí k tomu najrušnejšiemu z celého roka. Stresujeme sa kvôli práci, ktorú chceme stihnúť ešte pred sviatkami, stresujeme sa s upratovaním domácnosti, ktorá musí byť tip-top a samozrejme stresujú nás nákupy vianočných darčiekov pre našich

blízkych. A práve s posledným bodom by sme vám chceli trochu pomôcť. Naši partneri si pre vás pripravili niekoľko tipov na darčeky, ktoré by mali potešiť vašich blízkych. Nájdete medzi nimi nám tak blízke „gadgets“ drahšie aj lacnejšie, takže vybrať si môže hľadám každý a veríme, že iste potešia každého, komu ich venujete. Nezabúdajte však, že Vianoce nemajú

býť len o darčekom. Darujte si hlavne spoločný čas s najbližšími! Užite si najmä rodinu, ktorú iste kvôli práci, škole, alebo vašim záľubám trochu zanedbávate. Nezabudnite ani na priateľov a skúste si s nimi aspoň na chvíľu niekam sadnúť a zaspomínať, čo priniesol uplynulý rok. Uvoľnite sa, relaxujte a užívajte si krásnu Vianoc naplno a hlavne bez stresu.



Playstation 4 (1000GB)
s rôznymi hrami v balení:
Každého hráča iste poteší výkonná herná konzola, na ktorej všetky hry vyzerajú úžasne a vďaka balíčkum s hrami máte ihneď čo hrať.
Cena od 389,99€



Disney Infinity 3.0 Star Wars: Starter Pack
Dobrodružná hra v ktorej nie len že prežívate dobrodružstvá s hrdinami Star Wars, ale dostanete aj fyzické figúrky, s ktorými sa môžete hrať a pomocou portálu ich prenášať priamo do hry.
Cena od 59,99€

Fallout 4: Hra, v ktorej bojujete o život vo svete po výbuchu atómových bômb. Každý výstup z krytu je dobrodružstvom, každý nový nájdený predmet vás poteší a umožní prežiť ďalší deň.
Cena od 44,99€





Huawei Watch: Inteligentné hodinky Huawei Watch vás upozornia na prichádzajúce hovory, textové správy alebo e-mail. Sú ideálnym spoločníkom pre aktívny život. Vďaka poslednej verzii rozhrania Google Android Wear sú vhodné rovnako tak pre používateľov s OS Android, ako aj majiteľov telefónov so systémom iOS. Ciferník má priemer 42 mm, teda tradičnú veľkosť bežných náramkových hodín.

Cena 399€



Trust GXT 288 Racing Wheel: Prepracovaný pretekársky volant s čistou ergonomiou pre hranie rôznych typov pretekárskych hier. Pogumovaný povrch a množstvo nastavení priamo na volante z neho robí ideálneho spoločníka do monopostu pretekárskej formule alebo auta. Súčasťou sú tiež pedále štandardnej veľkosti a riadiaca páka.

Cena 99,99€



ASUS ZenPad 8.0: Tablet so štýlovým dizajnom, ktorý pri nosení v ruke pripomína exkluzívnu clutch kabelku. Práve preto je vhodným doplnkom pre dámy k akémukolvek outfitu. Svojou krásou s nádychom Zenu sa stáva „must have“ kúskom súčasnosti. Netreba však zabúdať na jeho silu, rýchlosť a výkon. Vďaka neobyčajnému zvuku v kombinácii s kvalitným displejom dokáže ASUS ZenPad 8.0 plnohodnotne nahradiť filmový zážitok v kinosále.

Cena 219€



BenQ XL2411Z: Herný monitor navrhnutý pre maximálny zážitok pri hraní. Najvyššia trieda profesionálnych herných monitorov ponúka množstvo herných funkcií a technológií pre vylepšenie obrazu. Je vybavený vysokou obnovovacou frekvenciou 144 Hz a nízkou odozvou 1 ms. Veľkou prednosťou sú technológie na ochranu zraku BenQ Flicker-free a Low Blue Light.

Cena 276,9€



SteelSeries Rival 100: Univerzálna ergonomia myši Rival 100 padne do ruky každému hráčovi. Hladké vyhotovenie bez zbytočných tlačidiel a pogumované boky umožnia perfektný stisk. Samozrejmosťou je vysoko kvalitný optický senzor pre rýchlu akceleráciu, nastaviteľné podsvietenie a veľmi prehľadný software.

Cena 39,99€



D-Link PowerLine: Chceli by ste mať perfektné zosieťované domácnosť, no bránia vám stavebné úpravy? Aj na toto existuje riešenie napr. v podobe adaptérov PowerLine. Tie dokážu vytvoriť počítačové sieť s využitím elektrických káblov v stenách. Jednoducho si nájdete voľnú elektrickú zásuvku, použijete takýto adaptér v jednej aj druhej miestnosti a máte dokonalé prekábované spojenie za pár sekúnd.

Cena od 24€



Synology DS216play: Vyspelý NAS server pre domáceho používateľa poskytujúci 4K UHD transkódovanie videa v reálnom čase. Vyzbrojený dvojjadrovým 1,5 GHz procesorom a 1 GB pamäťou RAM ponúka priemernú rýchlosť prenosu dát na úrovni 107 MB/s pri čítaní a 91 MB/s pri zápise pri konfigurácii RAID 1 v prostredí Windows. DS416 a DS216play bežia na operačnom systéme DiskStation Manager (DSM) 5.2, ktorý ponúka bohaté množstvo funkcií na zlepšenie produktivity a zjednodušenie každodenného života.

Cena 259€



ASUS Zenbook UX305: Ideálny notebook neexistuje. Výber je často ovplyvnený subjektívnymi preferenciami. Ak sa však na počítač pozrieme ako na prístroj, ktorý by mal spĺňať niekoľko základných parametrov, sú to tieto. Mobilný, elegantný, výkonný, efektívny, spoľahlivý. ASUS Zenbook UX305 má hrúbku 12,3 mm a hmotnosť 1,2 kg. S týmito mierami patrí medzi najtenšie 13,3-palcové notebooky na svete. Jeho hliníkové telo zdobí vzor sústredených kruhov. Nebudeme prehŕňať, keď povieme, že vyzerá ako športiak medzi notebookmi. Výkonný? Procesor Intel Core M je navrhnutý pre potreby práce aj zábavy. Zenbook nie je herný notebook, avšak na batériu s vami vydrží počas celého pracovného dňa. A spoľahlivosť garantuje samotný ASUS, ktorý vám v prípade poruchy počas záručnej doby vráti nielen opravené zariadenie, ale aj peniaze. Cena v závislosti od konfigurácie od 559€



Logitech MX Master: Najvyšpelejšia bezdrôtová myš. Dokonale ručne spracovaný tvar tejto myši podopiera a smeruje vašu ruku a zápästie do prirodzenej polohy, ktorá prispieva k pohodliu a správnej ergonómii aj pri dlhšej práci. Vychutnajte si jemné a plynulé ovládanie pohybu vďaka dobre umiestneným tlačidlám a dvom praktickým kolieskam, ktoré vám pomôžu rýchlejšie vykonať potrebnú prácu a získať viac času pre svoje záľuby, alebo pre rodinu.

Cena 99,99€

Logitech G633 ARTEMIS SPECTRUM: Robustné a odolné herné slúchadlá pre náročných hráčov alebo audiofilov s vynikajúcim priestorovým zvukom v štandarde Dolby 7.1 a DTS Headphone X pre počítače PC, herné konzoly, mobilné zariadenia a domáce kiná. Slúchadlá majú viacero nezávislých vstupov a dokážu zvuk priamo mixovať, takže napr. pri hraní hry bez prerušenia nie je problém objednať si telefónom napr. pizzu. K dispozícii je tiež bezdrôtová verzia s označením G933.

Cena 179€



Logitech G410 Atlas Spectrum TKL Mechanical Gaming Keyboard: Hráči nepotrebujú milión programovateľných tlačidiel. Dokonca im stačí menej, než ponúkajú tradičné klávesnice. Ak odstránite z dnes asi najlepšej mechanickej klávesnice G910 numerický blok a programovateľné klávesy, vznikne tzv. „tenkeyless“ klávesnica G410. Hráčovi na jednu ruku bohato stačí a v druhej má predsa myš, ktorá má vďaka menšej klávesnici na stole viac priestoru pre dôležité manévry. Prečo sa na toto neprišlo už skôr?

Cena 149€



E-kolobežka Perut: Byť ekologický a elektrický je dnes in, avšak dnešný náročný zákazník očakáva omnoho viac. E-kolobežky Perut dosahujú rýchlosť až 40 km/h, ponúkajú dojazd na jedno nabitie až 100 km (v závislosti od kapacity batérie konkrétneho modelu) a to pri dobe nabíjania iba 2,5 - 5 hodín. Samotná kolobežka je bez prevodov a reťaze, takže je výrazne tichá. Motor je umiestnený priamo v zadnom náboji. S veľkosťou kolies do 20" pohodlne zvládajú elektrické kolobežky Perut aj náročnejší terén.

Cena od 840€

ASUS ROG G501: Hoci je názov herný notebook odvodený od slova hra, takéto zariadenie je synonymom špičkového výkonu. Ocenia ho nielen hrávi jedinci, ale aj používatelia, ktorí sa venujú profesionálnej tvorbe obsahu. Tí vedia, že výkon ide obvykle na úkor mobility. ASUS ROG G501 je však vďaka pokročilým technológiám jeden z najtenších 15,6-palcových výkonných notebookov.

Váži iba 2 kg a totožná je aj hrúbka v centimetroch.

Vo výbave má najvýkonnejšie komponenty a exkluzívnu technológiu, ktorá sa stará o tichú prevádzku a dokonalé chladenie. Aby vás pri hraní alebo pri práci nič nerušilo.

Spol'ahlivú prevádzku garantuje aj výrobca, ktorý vám v prípade poruchy počas záručnej doby nielen opraví zariadenie, ale vám aj vráti peniaze.

Cena od 1.490 €



UE BOOM 2: Nové reproduktory UE BOOM 2 nie sú väčšie než športová fľaša na vodu, no napriek tomu v sebe ukrývajú prekvapivo bohatý zvuk. A nielen to! Sú postavené tak, aby zniesli aj to najhoršie zaobchádzanie, takže im neškodí voda, sneh, prach, či pád na zem. Pri úplnom nabití dokážu hrať až 15 hodín a dajú sa spárovať až na vzdialenosť 30 metrov. Je to prvý tzv. "sociálny reproduktor", pretože pomocou aplikácie si môžete dva reproduktory UE spárovať s jedným mobilom a urobiť si tak kdekoľvek a kedykoľvek vlastnú párty s priateľmi.

Cena 199€



ESET NOD32 Antivirus: Myslite na bezpečnosť skôr, ako bude neskoro. Doprajte svojmu počítaču nekompromisnú ochranu a získajte zo svojich hier maximum vďaka hráčskemu módu.

Cena 39,90 € / 1 rok pre 1 zariadenie



ESET Mobile Security: Vyhrajte nad malvérom aj vo svojom mobile! Majte svoju bezpečnosť pod palcom s oceňovaným riešením pre operačný systém Android.

Cena 14,95€ / 1 rok pre 1 zariadenie



LENOVO VIBE S1: Upúta aj náročného používateľa, a to príťažlivým dizajnom a ochranným sklom na zadnej strane. Hlavnou zbraňou je duálny selfie fotoaparát, 8 a 2 Mpx, s ktorým vyčarujete tie najkreatívnejšie fotografie. Kvalitou nezaostáva ani zadný 13 Mpx fotoaparát, ktorý disponuje automatickým zaostrovaním s fázovou detekciou pre rýchlejšie zaostrovanie. VIBE S1 nesklame ani výkonom, ktorý prináša 64-bitový osemjadrový procesor MediaTek a 3GB RAM pamäte. Kombináciou 32 GB internej pamäte a možnosti rozšírenia cez microSD až o 128GB sa do VIBE S1 zmestí približne 40 000 fotografií, ktoré si môžete spolu s rodinou alebo kamarátmi prezerat' na 5.0" Full HD displeji. Cena od 369€



ADATA Sync & Charge Lightning Cable: Majitelia iPhone alebo iPad sa už nemusia trápiť. Na svete sú totiž MFi certifikované káble 2-v-1, ktoré kombinujú konektory rozhrania Lightning s microUSB. Jeden kábel tak môžete využívať pre dobíjanie alebo pripojenie rôznych zariadení k PC bez strachu s nekompatibilitou. Kábel vo vnútri ukrýva vysoko kvalitné vodiče, ktoré zvládnu aj 2.4A prúd a dokážu rýchlejšie dobíjať Apple zariadenia. Cena 9€



ADATA Premier SP550 Solid State Drive: JAK potrebujete zvýšiť výkon, výmena disku za SSD je tou najlepšou voľbou. Model SP550 je veľmi úsporný a rýchly, takže je ideálnou voľbou napr. pre váš dýchavičný notebook. Tento disk dosahuje rýchlosť čítania dát až 560 MB/s a zápisu 410 MB/s. Pri upgrade veľmi oceníte klonovací nástroj Acronis True Image HD, ktorý sa postará o bleskový prevod systému na nový disk. Cena už od 48€



D-Link Music Everywhere: Dajte hudbe voľnosť. Hudobný adaptér D-Link vám a otvorí novú cestu ako hudbu počúvať, ako ju preniesť do vašich existujúcich domácich reproduktorov a zároveň rozšíri Wi-Fi pokrytie vašej domácnosti. S mydlink Home Music Everywhere máte prístup k vašej hudbe zo svojho Smartphonu alebo cez počítač, či notebook priamo prostredníctvom Wi-Fi siete aj do starej hi-fi veže alebo akýchkoľvek počítačových reproduktorov bez káblov a komplikovaných prepájaní. S týmto gadgetom spoznáte skutočnú bezdrôtovú slobodu. Cena 49€



Retro lekárnička z rokov 20-tych: Domacia lekárnička v retro prevedení od tradičného výrobcu zdravotníckeho materiálu Hartmann-Rico. Plechová kazeta je inšpirovaná grafikou typickou pre dvadsiate roky, kedy sa prvé lekárničky začínali užívať v domácnostiach. Pod vekom histórie sa skrývajú moderné prostriedky pre domáce ošetrovanie. Nechýba teplomer Thermoval štandard pre rýchle a jednoduché meranie teploty, fixačná náplast z fólie Omnifilm, na ktorú netreba nožnice, superelastické fixačné hydrofilné ovínadlo a sterilný gázový štvorec Sterilux. Dostatok voľného priestoru umožňuje doplniť si lieky a materiál podľa vlastnej potreby a mať všetko pre ošetrovanie a prvú pomoc na jednom mieste. Limitovaná edícia retro lekárničiek k dispozícii v lekárňach. Cena 14.70€



Logitech Z533: Tieto elegantné 2+1 reproduktory poskytujú mohutný akustický výkon s bohatými basmi a prekreslenými výškami. Multimediálne reproduktory posunú zážitok z počúvania hudby, sledovania filmov a hranie hier na novú úroveň. Cena 89.99€



Súprava pre domáci lifting značky NOVAROYAL: Galvanický liftingový prístroj Starlift pomáha dostať účinné látky anti-aging koncentráty do hlbšej vrstvy pokožky, kde sa môže ich účinok naplno rozvinúť. Liftingové sérum účinne vyplní vrásky, urýchľuje regeneráciu pokožky a zlepšuje štruktúru pleti. Phyto Deluxe - denný a nočný krém s vysokým obsahom ocenených účinných látok podnecuje tvorbu vlastnej kyseliny hyalurónovej a kolagénu. Pravidelné používanie prípravkov Starlift nahrádza kolagénové injekcie. Dostupné len v e-shope na www.novaroyal.sk



Thermoval baby: Infračervený teplomer od HARTMANN-RICO dokáže zmerať teplotu bez potreby priameho kontaktu. Namiesto budenia detí a rozbalovania plienok, s ním stačí asi 3 sekundy pohybovať od stredu čela k spánku no výške 3-5 cm. Ukončenie merania ohlásí tichá modrá kontrolka, na zvýšenú teplotu upozorní červená. Ovláda sa jedným tlačidlom, pamätá si 10 posledných meraní. Zmerať ním možno aj teplotu predmetov či tekutín, teda aj mlieka vo fľaši, vody vo vaničke a vzduchu v miestnosti. Cena 46.60€



YOGA Tablet 3 Pro: Prvotriedny video tablet, ktorý ponúka tie najlepšie multimediálne zážitky. O kvalitu zobrazenia sa postará 10,1" QHD displej a pre dokonalý kino zážitok môžete použiť aj integrovaný otočný projektor, ktorý premení vašu stenu na 70" obrazovku. Dokonalý zvuk prináša kombinácia JBL panelu so 4 reproduktormi a technológia Dolby Atmos. Až 18 hodinová výdrž zabezpečí 10200 mAh batéria, ktorá s prehľadom zvládne maratón vianočných filmov. Ultra tenký YOGA Tab 3 Pro je zostavený z prémiových materiálov, ako je hliník a tkanina koženého vzhľadu, ktorá pokrýva zadnú stranu. Novinkou je odolnosť proti ostriekaniu vodou. Cena v závislosti od konfigurácie od 499€



Nepodľahnite zimnému blues

Noci sa predĺžili, vonku je zima a počasie je čím ďalej tým horšie – skoro sa zdá, že najlepšou voľbou by bol zimný spánok. Lenže keď je človek stále zatvorený doma pred chladom a snežením, je až príliš ľahké sa behom zimných mesiacov uzavrieť do izolácie a prepadnúť zlým pocitom. Poradíme vám, ako prekonať „zimné blues“ a ako môžete zostať v kontakte s ostatnými, zachovať si motiváciu a energiu, aby ste zo zimných mesiacov vytiažili čo najviac.

Ako prekonať zimný splín



Záver roku je plný zhonu, ktorý vrcholí vianočnými sviatkami. Často sa stáva, že do nového roku vstupujeme unavení a s pocitom úplného vyčerpania. Keď sa k tomu pridajú ponuré a chladné dni, niet sa čomu diviť, že zo všetkého najviac by sme si priali zaspať zimným spánkom.

Môže to síce znieť ako ľahký variant veľmi lákavo, ale pre našu duševnú a telesnú pohodu by to bolo to najhoršie, čo môžeme urobiť. Mrazivé zimné mesiace by sme mali prijať a nebrániť sa im – ba naopak

môžeme toto obdobie využiť k utriedeniu osobných i profesných životov tak, aby sme nasledujúcim rokom prechádzali hladko, naplňovali svoje ciele, cítili sa plní energie a menej sa stresovali. A pomocnú ruku nám môže podať aj moderná technika.

Počítače, notebooky, tablety a smartfóny dnes používame ako vstupné brány do digitálneho sveta preplneného informáciami. Vieme cez ne získať vedomosti prakticky o čomkoľvek – nech už hľadáme podklady pre ďalšie vzdelávanie, recept na dobré jedlo k večeri, zaujímavé videá na YouTube, hudbu na párty, novinky o rodine a priateľoch cez Facebooku alebo si jednoducho vyberáme, aké veci si kúpime.

Existuje nepreberné množstvo doplnkov, ktoré nám pomáhajú ešte viac splýnuť s digitálnym svetom a lepšie využiť ponúkaný potenciál moderných technológií. Mali by ste pritom myslieť aj na pohodlie.

Neprerušujte spojenie s okolitým svetom

Počas zimných mesiacov, keď je človek zatvorený doma pred nepriazňou zimy, je až príliš ľahké sa uzavrieť do izolácie. Ale neschovávajte sa! Zostávajúte v kontakte s okolitým svetom napríklad aj prostredníctvom možností, ktoré ponúkajú sociálne siete ako napríklad Twitter a Facebook. Dnešné digitálne zariadenia zlučujú prednosti vyspelých technológií s možnosťami sociálnych sietí. Chatujte s priateľmi pomocou videohovorov cez Skype a naplánujte si, že sa čoskoro



uvidíte – hneď ako budete mať v diári pred sebou plány, budete sa cítiť oveľa lepšie.



Logitech HD Pro C920: Webová kamera rozhodne nie je prežitok. Kamera je síce integrovaný v každom notebooku alebo mobile, ale nie vždy ponúka dobrú kvalitu. Táto kamera je ale jedným z TOP riešení. Obrazová a zvuková kvalita sú vysoko nadštandardné, takže budete mať pri videohovore pocit, akoby ste boli s priateľmi v jednej a tej istej miestnosti.

Kľúčové je dobré spojenie

Router je základom každej siete pre spoľahlivý prístup na internet, no zároveň môže fungovať aj ako bezpečnostná brána pre vaše deti. Pomocou cloudu a mobilnej aplikácie si ho viete jednoducho nastaviť a konfigurovať ho aj na diaľku, takže si môžete napr. z práce skontrolovať, či sa vaše deti práve doma

namiesto učenia nezabávajú na sieti, alebo im môžete na diaľku obmedziť prístup na nevhodné stránky.



D-Link AC3200 Ultra Wi-Fi router (DIR-890L):

Spočítajte si, koľko máte doma zariadení s pripojením na sieť. Prekvapilo vás to číslo? Priemerná domácnosť dnes má viac ako 20 zariadení, ktoré pristupujú na internet prostredníctvom počítačovej siete a všetky musia obslúžiť obvykle jediný router. Toto nové UFO ale zvládne oveľa viac, než bežné malé wifi. Dokáže pokryť oveľa lepšie celý dom a navyše disponuje rýchlosťou prenosu až 3,2 Gb/s pri použití špeciálne navrhnutých Wi-Fi vysieláčov. Jeho bezdrôtový výkon prekonáva potreby dnešných náročných hráčov, takže obslúžiť celú rodinu je pre neho naozaj hračkou.

NAJ rada na záver: Zabite nudu!

Počítače alebo herné konzoly sú na toto priam ideálne. Pri hre plynie čas akosi rýchlejšie a tak neostáva priestor na

nudu. Na základe rozsiahlych vedeckých výskumov je to preukázateľne prospešné, samozrejme hranie v rozumnej miere (nie to nezdravé nonstop vysedávanie pred displejom, ale tak 1 max. 2 hodinky denne). Pomáha to zlepšovať reflexy, motorické schopnosti a dokonca pri určitých tituloch aj osviežuje myseľ, napr. keď musíte v hre riešiť rôzne logické hádanky.

Hranie hier skrátka môže byť (v istej miere) celkom prospešné nášmu duševnému zdraviu, no vysedávanie pred TV a PC nemusí byť vždy dobré pre naše telo. Myslite na to a pokúste sa nájsť nejaký optimálny pomer medzi hraním hier a pobytom na čerstvom vzduchu. Malá prechádzka hoci aj v sychravej zime vás určite nezabije a pomôže vám prečistiť si trochu myseľ. Budete svieži a neskôr ľahšie zdoláte prekážky v podobe nových herných levelov...





Biznis hosting pre váš WordPress

O rýchlosti a optimalizácii WordPress sa napísalo posledné mesiace množstvo článkov. Väčšinou sa spomína stále to isté dookola. Zapnite cache a vypnite nepotrebné pluginy. Nie je lepšie začať od základov? Výber správneho hostingu môže priniesť d'aleko viac, ako sa na prvý pohľad zdá.

Pri hľadaní by sme mali upriamiť našu pozornosť na riešenia, ktoré poskytujú priestor na rast a zabezpečia spoľahlivý chod webu. Výkon a cena zvoleného riešenia už záleží od konkrétnych požiadaviek. Iný hosting potrebuje bežná firemná stránka s blogom, e-shopom a klientskou zónou a iný zase life-stylový magazín s návštevnosťou niekoľko desiatok tisíc používateľov denne.

Možnosti na trhu je dostatok:

- špecializované manažované služby (napr. WP Engine)
- bežné virtuálne servery (VPS)
- špecializovaný zdieľaný webhosting (napr. Môj WP hosting)
- bežný zdieľaný webhosting

Môj WP hosting od Webglobe je postavený priamo pre WordPress. Výkonné webové a databázové servery s SSD diskami, automatické cacheovanie obsahu a optimalizácia prostredia pre WordPress dostanú váš web na novú úroveň. Oproti referenčnému hostingu z našej ponuky sme prácu s webom zrýchlili o 35-50%. V porovnaní s konkurenčným riešením to bolo dokonca 87%.

Výhody hostingu pre WordPress:

- práca v back-end rýchlejšia o 35% percent
- čas potrebný na vykonanie aktualizácií zmenšený o 50%
- rýchly front-end pre návštevníkov
- okamžitá odozva - Time to First Byte 212ms / 415 pri HTTPS
- automatická inštalácia WordPress
- balík najpoužívanejších pluginov
- automatické zálohovanie všetkých dát
- jednoduchá migrácia súčasného webu

Výhodou zdieľaného hostingu je jeho cena. Webhosting pre WordPress s neobmedzeným diskovým priestorom a podporou viacerých domén je k dispozícii od 5€ mesačne. S garanciou vrátenia peňazí a 14-dňovým testom bez platenia.

Viac informácií nájdete na adrese www.webglobe.sk.

Karol Vörös
Webglobe – Yegon





STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje
experimenty a projekty.
Stačí, ak si študent alebo učiteľ.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare `tvojadomena.studenthosting.sk`
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?
Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša **WEBGLOBE & YEGON**

Civilization: Beyond Earth - Rising Tide

PRÍLIV INOVÁCIÍ?

Fanúšik Civilizácie to má ťažké. Na dobré si musí dlho počkať. Nie preto, že by zámerom autorov bolo čo najviac vytážiť z jeho vačku, ale preto, lebo hľadá veľkú dávku komplexnosti a možností. Tak, ako to bolo s každou hrou značky Civilization, aj Beyond Earth, ako futuristická verzia jej historických bráčikov, potrebuje pár datadiskov, aby sa mohla zaradiť medzi klasiky s nekonečnou znovuhrateľnosťou.

Rising Tide je prvým rozšírením a ani náhodou toho neponúka málo. Bohužiaľ, neponúka ale všetko, čo dnešný „Civkár“ od Civky očakáva. Pod'me sa teda pozrieme, prečo tomu tak je, čo prináša nové a na čo autori už nemali čas.

Najpropagovanejšou časťou celého datadisku sú takzvané vodné mestá. Hranice medzi oceánom a zemou sú prekonané, mapy doplnené o strategické suroviny na dnách šírých mimozemských morí a do hry vstupuje nová mechanika pohybu plávajúcich miest. A tak sa hneď na začiatku musím pustiť do kritiky. Viete, ono... tie moria a oceány mali v iných civilizáciách určitý strategický rozmer rovnako ako hory. Nehovoriac o charaktere a rôznorodosti máp.

Aj keď je jasné, že po mori sa môžu pohybovať iba lode (avšak neskôr aj vylepšené „hover-tanky“ a iné vozidlá), stráca celá mapa svoj tvar a stáva sa rovnou doskou bez prekážok expanzie. Začínate na polostrove? Vo „vanilla“ verzii to znamenalo taktickú výhodu, kde vaše hranice ohrozoval nepriateľ len z jednej strany, rovnako ako nevýhodu v podobe limitovaného smeru rozrastania sa. Spomínate si, ako ste vytvorili mesto na ostrove o rozmere jedného políčka, aby ste mohli obchodovať s civilizáciami z iných kontinentov a zároveň ste toto ostrovné mestečko neskôr mohli využiť ako vysunutú základňu vašich lietadlových lodí? Tak už to môžete robiť všade. Človek by povedal, že

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Turn-based
stratégia

Výrobca: Firaxis Games

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + prieskum planét
- + oprava diplomatického systému
- + zábavnejší začiatok/stred hry
- nerieši zásadné problémy znovuhrateľnosti
- neprehľadnosť

HODNOTENIE:



v podstate ide o zväčšenie možností, avšak v mojom prípade som to vnímal opačne.

Nová mechanika vodných miest prináša okrem straty charakteru máp aj „inú

hrateľnosť“. Môžu sa totiž pohybovať a zaberat' hranice okolo seba. Háčik je v tom, že zaberajú len jeden „okruh“ (čiže šesť políček v bezprostrednej blízkosti mesta) a že kultúra, ktorú tvoríte v meste, hranice sama





neposúva. Preto budete musieť neustále svoje mestá posúvať (čo stojí čas a produkciu) alebo skupovať políčka za energiu. Nápad super, hlavne keď vezmete do úvahy fakt, že takýmto spôsobom môžete kraťnúť územie súperom. Nápad super, no tiež trochu nedomyšlený. Len čo budete mať viac ako dve plávajúce mestá, bude jednoduchšie polia skupovať, ako čakať, kým sa za 3-5 kôl mesto posunie. Meh.

Zmenou prešla, chvalabohu, aj diplomacia. Ak niečo kazilo tvár Beyond Earth, bola to práve zle navrhnutá diplomacia bez charakteru. Afinity mali pomôcť, no tri určite nestačili pre mizerne malý počet civilizácií (8). Preto sa tvorcovia rozhodli tento aspekt hry od základu prerobiť. Na scénu prišla nová mena s názvom „diplomatický kapitál“, ktorá funguje ako všetky ostatné suroviny, len za ňu môžete navyše kupovať špeciálne bonusy, ktoré zefektívnia váš národ. A nie len

to. Tieto bonusy majú modifikovanú podobu, ktorú môžete za určitú sumu kapitálu predávať a kupovať.

Možností je mnoho, no vybrať si môžete len štyri. Preto je veľmi dôležité, akým smerom sa chcete vydať, no rovnako treba myslieť aj na to, či modifikované verzie budú užitočné pre ostatných. Zároveň boli vašim AI súperom pridané dva ukazovatele, vďaka ktorým budete vedieť, ako veľmi sú s vami „kamoši“. Strach znázorňuje, ako ste na tom vojensky v porovnaní s daným súperom a rešpekt zvyšujete podobnými záujmami, ako je napríklad infraštruktúra či výkonná tajná služba.

Týmto zlepšením sa ale dostáva Beyond Earth len k počiatkom kvalitného diplomatického systému, známeho od ich predchodcov. Približne v strede hry sa už ale nestretnete so zásadnými zvratmi, ako je tomu napríklad v Civ 5,



kde môžu karty zamiešať náboženstvá, kultúrna asimilácia, jadrový arzenál či embargá svetového kongresu. Osobne mi mechaniky tohto druhu v Rising Tide nesmierne chýbajú.

Pri afinitách ešte chvíľu ostaneme. Tvorcovia sa rozhodli pridať ich kombinácie, a tak sa eliminoval problém, ktorý pocit'ovali hráči pri strome technológií. Okrem troch základných máte možnosť vytvoriť aj tri hybridné, čo zväčšuje diverzitu civilizácií na dvojnásobok. Treba ale podotknúť, že základné jednotky troch originálnych afínít budete používať nad'alej, pretože nové jednotky tvoria skôr podpornú zložku.

Asi najpríjemnejšieho zlepšenia sa dočkal „exploration“ koncept, ktorý bol zaujímavý už v základnej verzii. Popri výstavbe mesta a produkcii jednotiek ste museli skúmať okolie, ktoré ukrývalo množstvo bonusov a odomykalo úlohy, ktoré vás posúvali d'alej. V Rising Tide je táto časť vylepšená artefaktmi a väčšou diverzitou questov.

Okrem známych „excavation sites“ na ceste objavíte aj moduly, ktoré vám okamžite pridajú suroviny, čo sa oplatí hlavne na začiatku hry. Na druhej strane sú artefakty mechanikou, ktorá pretrváva až do konca takzvaného „mid game-u“, čiže do približne dvoch tretín hry. V skratke, ide o predmety, ktoré po jednom dodávajú suroviny, ale v spojení troch odomykajú špeciálne budovy, vylepšenia jednotiek či bonusy pre celú vašu civku. Preto hneď od

začiatku musíte myslieť nielen na výstavbu obranných jednotiek a ekonomických budov, ale aj na vaše rovery, ktoré budú artefakty hľadať. Kombinovať artefakty pri tom môžete rôzne, takže čím viac ich máte k dispozícii, tým viac možností, čo sa týka výberu vylepšenia, máte.

Nebudem preto klamať, hlavne vďaka vylepšenému systému objavovania a skúmania zákutí planét som si titul nesmierne užíval. Do polovice je hra naozaj zaujímavá, máte pocit, že sa posúvate d'alej a že to, čo robíte, skúmate a staviate, má zásadný dopad na ekonomiku, diplomaciu a iné aspekty hry. „Late game“ je na tom ale už horšie. Adresované nedostatky od komunity boli odstránené len čiastočne, dalo by sa dokonca povedať, že väčšina v hre aj po prvom datadisku stále straší. Katastrofálna diplomacia síce bola vylepšená, ale len do miery, kedy je akceptovateľná a na latku Civilizácií podpriemerná.

Strom technológií je stále nepriehľadný, neintuitívny a hoci pridal nové možnosti vyhl'adávania a farebného sprehľadnenia, stále v ňom nenachádzam jednoduchú logiku, ktorou by som sa mohol riadiť.

Ked' ku konci hry máte na výber z 37 budov (a to som nevyškúmal zďaleka všetky technológie v hre) pri založení nového mesta, začnete mať trochu bordel v tom, čo vlastne chcete postaviť. Nehovoriac o veľkom množstve jednotiek (čo je síce

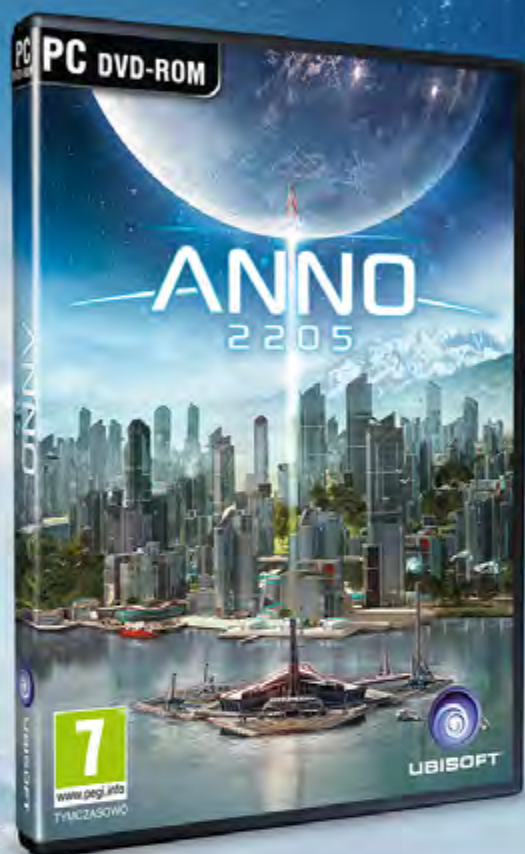
dobré), ktoré po vylepšení afínít úplne zmenia názov a môžete akurát typovať, čo to vlastne staviate. Neprehľadnosť by som mohol aj 3x podčiarknuť, a to nie som žiaden Civ amatér. Nevieť si predstaviť nového hráča bojovať s naozaj neintuitívnymi označeniami (či už jednotiek, vylepšení políček, či budov), hľadania napríklad satelitov v sekcii „jednotky“, zisťovania, na čo vlastne všetky tie dôležité suroviny sú a čo robíť so všetkým tým diplomatickým kapitálom na konci hry, keď už má všetky možné vylepšenia na maxime a nemá miesto na ďalšie „dealy“ s inými civkami.

Ako je už dávno známe, Civky dozrievajú až po rokoch a viacerých datadiskoch, preto vlastne ani nie som nahneváný. Dalo sa to čakať. Opäť ide o naozaj unikátny zážitok na prvé prejde (až na koniec hry, ktorý nepridáva, nezlepšuje ani neopravuje podmienky víťazstva), ktorý ale po 2-3 partičkách prestane baviť.

Rising Tide pritom toho nepridáva málo. Problém je, že pridáva tam, kde nemusí a esenciálne problémy zatiaľ nerieši, a ak, tak len čiastočne. Pokiaľ ste teda čakali Brave New World pre Beyond Earth, zatiaľ si musíte počkať. Ide ale o kvalitnejší produkt, akým bol Gods and Kings a to znamená, že Beyond Earth má ešte veľkú šancu zažiarit pri poslednom datadisku. Za tie 2-3 kampane ale určite stojí.

Tomáš Kleinmann

Súťaž s portálom



1. cena - PC ANNO 2205

2. cena - PC ANNO 2070

3. cena - PC ANNO 1404

Súťažte na www.gamesite.sk

Rise of the Tomb Raider

SKÚSENOSTI A MALÉ ZMENY
DOKÁŽU ROBIŤ DIVY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná hrateľnosť
- + hrobky a skúmanie prostredia
- + mnoho možností pri hraní
- + audiovizuál
- + mód Expeditions
- + crafting, levelovanie a vylepšovanie
- občasné drobné bugy v grafike



KAŽDÉ JEDNO

VYLEPŠENIE

PRINÁŠA

POZITÍVNY DOPAD

NA CELKOVÚ

HRATEĽNOSŤ...

HODNOTENIE:



Reštarty známych sérií málokedy dopadnú úplne pozitívne, pretože vo väčšine prípadov so sebou prinášajú zmeny, ktoré sa absolútne protivia fanúšikom odrasteným na pôvodných dieloch. Stalo sa to so sériou Devil May Cry, stalo sa to aj príbehu o vykrádačke hrobiek. A áno, subjektívne výhrady sa dali pochopiť a aj keď prvý Tomb Raider nebol úplne dokonalou hrou (chyby v narácii, málo „Tomb Raider“ aspektu atď.), tak jednoznačne išlo o kvalitný titul, ktorý predchodcom žiadnu hanbu nerobil. Chybičky vytvorili pre autorov priestor, aby sa ich v pokračovaní pokúsili vylepšiť a to sa v každom aspekte podarilo.

Tam, kde bola Lara neskúsená, mladá archeologička bažiacia po dobrodružstvách, ktorá nakoniec skončila na jednom neočakávanom mieste, kde bolo jej najdôležitejšou úlohou prežiť a zachrániť priateľov, je teraz oveľa skúsenejšia a cieľavedomejšia. Už sa na výpravu nevyberá preto, že tam nechtiac skončila, ale preto, že tam chce a potrebuje ísť, čo zmenilo pohľad nie len na „survival“ ladenie, ale aj na pointu samotného príbehu. Teraz sa totiž nesnaží dostať odniekiaľ zúfalo von, ale naopak, chce nájsť artefakt skôr ako organizácia Trinity. Tým artefaktom je Divine Source, ktorý „dodá“ nesmrteľnosť.

Hra stavia takmer výlučne na tom, čo nastavil prvý diel. Áno, sú tu epické pasáže po vzore Uncharted a lineárne koridory v niektorých fázach hry. Taktiež je pravdou, že občas ste až príliš okato nútení do určitého herného štýlu, čo opäť nemusí vyhovovať fanúšikom starých dielov. Prakticky vzaté, ak ste znenávideli prvý Tomb Raider práve kvôli týmto prvkom, tak vás pokračovanie určite nepresvedčí. Faktom však zostáva, že zmeny, ktoré sa dotkli hrateľnosti sú dosť významné a prispievajú k zlepšeniu znovuhrateľnosti a dávajú hráčovi do rúk viacero možností.



Opäť tu máme prvky metroidvania. Postupným zbieraním novej výbavy sa Lara vie dostať na miesta, ktoré boli predtým neprístupné, vie nájsť nové artefakty či dokumenty, alebo si výrazne skrátiť pohyb cez jednotlivé prostredia. Či už je to plnením výziev, alebo zberaním všetkého dostupného, Rise of the Tomb Raider motivuje hráča, aby prehľadával a plnil všetko, pretože na konci takéhoto putovania väčšinou čaká sladká odmena v podobe novej zbrane alebo nového vybavenia.

Ako som spomínal lineárnejšie časti hry, nedá mi nespomenúť herné huby. Tie sa otvoria hráčovi dokorán a aj keď nejde o typický open world, jeho veľkosť dáva hráčovi obrovský priestor na vybláznenie sa, lovenie zveri či spomínané zbieranie predmetov. K tomu hra navyše pridáva ešte aj vedľajšie

misie a tie taktiež pokrýva za pomoci novej výbavy, čím motivuje hráča k prechádzaniu. Napriek tomu, že hra sa odohráva na Sibíri, nájdete tu obrovskú rozmanitosť prostredí.

Nepriateľom vo vašom putovaní nebude len organizácia Trinity, ale aj samotné prostredie a miestne živočíchy. Ich lovenie vás následne odmení novými možnosťami pri vylepšovaní zbraní a výbavy a aj keď niekedy môže pôsobiť otravne, nikdy to neprerastie do znechutenia, ako to niekedy býva zvykom. K tomu si treba uvedomiť, že lovenie je často o sebe samostatnou hrou, pretože rozličné lovené zvieratá vyžadujú rozličné taktiky ulovenia, niektoré vyplašíte svojou blízkosťou, a tak je lepšie ich loviť z vrcholkov stromov, inak na vás zaútočia pri prvom zbadaní. Aj keď sa hra hádam až príliš podobá na jej predchodcu,





niektoré pridané mechaniky hre očividne pomohli. Napríklad zväčšenie hrateľného prostredia, ktoré umožňuje v mnohých prípadoch hrať hru potichu a pridané predmety na jedno používanie (molotov, plechovky so šrapnelmi) pomáhajú vyriešiť bojové situácie viacerými spôsobmi alebo umožňujú pohybovať nepriateľské jednotky presne podľa vašich predstáv pre neskoršiu tichú likvidáciu. Keď si k tomu prirátame rôzne druhy šípov a nábojovo, viacero druhov zbraní, tak možnosti sa pri boji rozrástli, čo je len dobre.

Rozrástli sa nám aj „hrobky“ na preskúmanie, zväčšila sa náročnosť logických hádaniek a jednotlivé hrobky dostali väčšiu variabilitu. Už nejde o jednoduché logické hádanky, pri ktorých každému po chvíli dopne, čo márobiť. Autori zvolili trochu komplexnejší prístup pri ich tvorení, čo na druhej strane vyvážili tým, že v prípade zaseknutia, hráčovi pomocou Lary občas pripomenú, čo márobiť, no nikdy nevyzradia

celú pointu. Dalo by sa skonštatovať, že aj niektoré hádanky v rámci hlavnej kampane (nakol'ko všetky „hrobky“ sú nepovinné) sú ťažšie ako tie, ktoré sa vyskytovali v prvom Tomb Raiderovi.

Príbehovo je síce hra predvídateľná, no nedá sa povedať, že by bola nezaujímavá, a to vďaka pozitívnej zmene v charaktere Lary a ďalším postavám, ktoré ju obklopujú či už tým priateľským, alebo nepriateľským. Zaludnené huby navyše dotvárajú atmosféru sveta, ktorý si žije vlastným životom.

Hra je v bojoch oveľa nemilosrdnejšia, obnoviteľné zdravie je vo veľkom potlačené, hlavne na vyšších náročnostiach (na Survival náročnosti dokonca v súbojoch úplne vypnuté) a do popredia sa tak dostáva liečenie, na ktoré musíte mať samozrejme materiály.

To isté sa týka aj výroby ďalšieho vybavenia (šípky, špeciálne náboje atď.). No nedá sa

povedať, že by boli tieto materiály ťažko dostupné, takže pokiaľ hráte na strednej náročnosti, je to výborne vyvážené.

Po prejdení hlavnej kampane majú hráči možnosť ponoriť sa do módu Expedition. Ten umožňuje znova zahrať vybrané časti kampane, no tento krát je kľúčovým prvkom skóre. To sa dosahuje rýchlosťou prejdienia, udržaním násobiča a ďalšími činnosťami, ktoré sú prehľadne rozpísané pred začatím vybranej časti kampane.

K zvyšovaniu skóre sú navyše dostupné aj karty. Tie by sa dali charakterizovať ako mutátory s rôznymi pozitívnymi či negatívnymi efektmi na hrateľnosť výmenou za zvýšenie či zníženie celkového skóre. Tieto karty sa kupujú v balíčkoch buď za kredity utržené hraním kampane a tohto módu, alebo sa dajú kúpiť za reálne peniaze. Aj keď v niektorých scenároch má tento mód má zopár drobných chýb, celkovo ide o oveľa lepšie rozhodnutie autorov, ako investovať do multi-player módu ako v prvom diele.

Graficky sa jedná o jednu z najkrajších vyzeraúcich hier tohto roka, k čomu prispieva hlavne rôznorodosť jednotlivých prostredí, famózne spracované modely postáv a krásne nasvietenie. Poteší aj fakt, že hra si prakticky neustále drží stabilných 30FPS a nepadá nižšie, čo sa pozitívne odráža na hrateľnosti.

VERDIKT

Rise of the Tomb Raider je veľmi familiárnou hrou, v ktorej budú hráči prvého dielu doma po prvých minútach hrania. To však neznamená, že hra je úplne rovnaká, práve naopak. Každé jedno vylepšenie prináša pozitívny dopad na celkovú hrateľnosť a ich variabilnosť napomáha pri znovuhrateľnosti či už prostredníctvom ďalšieho zahraniť kampane, alebo súťaž o čo najlepšie skóre v móde Expedition. Ak sa občas niečo otravné objaví, pokojne to odpustíte, pretože zvyšok hry za to jednoznačne stojí.

Dominik Farkaš



Darksiders 2: Deathinitive Edition

SMŤ VO VYLEPŠENEJ FORME

Žiadne zakrývanie faktov. Darksiders 2 je pre mňa srdcovkou. Jeden z tých titulov, keď aj vidíte nejaké objektívne chyby, no všetko do seba tak úžasne zapadá, že je vám to vlastne úplne jedno. A potom sa stane, že si tú hru prejdete ešte zo trikrát na PC a potom zistíte, že ju už vlastniete aj na Xboxe 360 a že by sa zišlo ju prejsť aj tam. A potom prídete na to, že aj tak nemáte dost'. No potom nastáva vnútorný boj, pretože kritika remastrov, ktoré len mútia vodu, je podľa mňa na mieste.

No pred tým ako sa pustíme do remastra, zhrnieme, či za to stojí základná hra. Darksiders 2 vás prevetlí do kože Smrti (doslova) a príbehovo sa napája na udalosti v jednotke (ináč, celkom nerozumiem, prečo do tejto Deathinitive edície nepribalili aj jednotku).

Jeden zo štyroch jazdcov Apokalypsy, Vojna, príde na Zem bez toho, aby bol povolaný a spolupôsobí vyhladenie ľudstva. Aby Smrt' zistila, čo sa vlastne stalo, bude musieť najprv oživiť vykynoznenú ľudskú rasu.

Toto putovanie ho prevedie štyrmi ríšami plnými masívnych hlavných úloh, bočných úloh, hromadou miest na prehľadávanie a množstvom rôznorodých nepriateľov a logických úloh. Hra, podobne ako aj prvý diel, je kombináciou rôznych žánrov spojených do elegantného celku. Ten poskytuje viac ako 20 hodín hrania. Základom je svižný a prepracovaný súbojový systém pomocou primárnych (názov) a sekundárnych zbraní, ktoré sú rozdelené na rýchle a pomalé. K tomu treba určite pripočítať rôznorodé schopnosti v dvoch vývojových stromoch, čo reprezentuje RPG prvky hry.

Nechýba ani loot systém zahrňujúci nielen nové zbrane, ale aj vybavenie pre Smrt'. To

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Vigil Games/
Gunfire Games
Zapožičal: Gameexpres
PLUSY A MÍNUSY:
+ nízka cena
+ vynikajúca kombinácia bojov a logických hádaniek
+ vylepšené vlastnosti hry a grafické spracovanie
+ dlhá herná doba
- pre vlastníkov pôvodnej hry toho až tak veľa neprináša

HODNOTENIE:



všetko prispieva k variabilite hrateľnosti a k viacerým spôsobom, ako vyriešiť dané situácie. Aj vtedy, keď všetko končí sekaním nepriateľov na márne kúsky.

Navyše hra motivuje hráča k prehľadávaniu prostredia a následne ho odmeňuje novou výbavou. To by samo o sebe ako motivácia stačilo, no v tomto prípade idú autori ešte

d'alej. Hra nie je priamočiarym, lineárnym dobrodružstvom, ale obsahuje otvorený svet, kde je čisto na hráčovi, kam chce ísť a ktorú misiu chce splniť ako prvú. Metroidvania prvky navyše zaručujú, že sa oplatí s novými schopnosťami a výbavou vracieť na staré miesta, pretože tam sa hráčovi sprístupnia také miesta, ktoré boli predtým nedostupné. Ich využitie





ne now. How I curse that day. How I curse you.

sa nájde aj pri početných priestorových a logických úlohách, bez ktorých sa v tejto hre d'alej nepohne.

Štyri prostredia sa môžu pochváliť obrovskou variabilitou, inými typmi nepriateľov a hlavne úplne iným art štýlom, ktorý je dominantný počas celého hrania. Darksiders II totiž uprednostnil art štýl pred technickou kvalitou, čo je síce v tejto edícii hry menej viditeľné, no aj tak dostatočne zrejmé. Výsledkom sú výborne nadizajnované monštrá a prostredia a úžasné výhľad. Achillovou pätou pôvodného Darksiders II boli hlavne dosť tragické textúry, ktoré síce nie sú najostrejšie ani v Deathinitive edícii, no je to oveľa, oveľa lepšie.

Zmeny grafického spracovania zasiahli nielen textúry, ale aj mnoho prostredí, ktoré dostali nové nasvietenie a všetky prvky sú v 1080p (hlavne inventár sa v pôvodnej verzii renderoval v nižšom rozlíšení, čo bolo dosť očividné). Mnoho prvkov v hratelnosti bolo upravených, prepracovaná bola distribúcia lootu a vlastností, ktoré boli príliš silné (napríklad overpowered Necro build), boli potlačené, čím hra získala lepšiu balans a pri hraní sa viac možností javí ako rozumné riešenie. K tomu autori pridali ešte dva nové stupne náročnosti v podobe Deathinitive a Nightmare, no prvá zmienaná by nemala skúseným hráčom série robiť žiadne problémy.

Okrem základnej hry s veľkou porciou obsahu sa do Deathinitive edície dostali aj tri veľké kusy dodatočného obsahu v podobe Argul's Tomb, The Demon Lord Belial a The Abyssal Forge, no teraz sú hráčovi distribuované za špecifických podmienok (po ukončení určitých hlavných questov), aby sa predišlo zlému balansu v podobe nevyrovnaných levelov hráča a nepriateľov. Ďalší obsah v podobe výbavy sa stal obsahom v špeciálnych urnách v hernom svete.

VERDIKT

Ak ste Darksiders II už hrali, tak Deathinitive edícia vám veľa dôvodov k znovuzahraniu nedá, pretože na to sú tie vylepšenia až príliš malé. No vďaka pozitívne nízko nasadenej cenovke sa dá hra pokojne odporučiť všetkým, ktorí ešte nemali so Smrťou tú česť, pretože táto jazda za to stojí. Je to vynikajúca hra s portom, ktorý sa dá označiť písmenami OK.

Dominik Farkaš





prerobená základňa Rail Thieves. Okrem podstatne väčšej oblasti vás čaká aj väčšia výzva, no aj väčšie odmeny. Obsah nie je však všetko, čo Directors Cut mení. Vývojári z inXile si zobrali k srdcu pripomienky komunity a priniesli zmeny aj do niektorých z herných mechanizmov. Veľmi vítanou bola zmena fungovania Energy zbraní, ktoré teraz fungujú na princípe vodivosti, namiesto prerážania brnenia. Jednoducho povedané, teraz nie je podstatné, aké silné brnenie váš nepriateľ má, aby vaša napríklad laserová puška bola efektívna. Podstatné je, ako veľmi je jeho brnenie vodivé. Nepriatelia v Power Armorochoch a roboti z kovových zliatin sa tak môžu pripraviť na úplne nové prekvapenie a hráči konečne môžu do svojich Ranger tímov zakomponovať efektívne energy zbrane.

To ale nie je všetko! Ak by vám stovky strategických možností z pôvodnej hry nestačili, Directors Cut prináša niečo navyše pre vaše postavy a taktiku! Už pri vytváraní

svojho "core" Ranger tímu si všimnete, že máte na výber možnosti výberu novo pridaných Perkov a Quirkov. Každý z nich veľmi jedinečný prinášajú postavám oveľa hlbšiu kustomizáciu a možnosti dlhodobej taktiky, ktorá sa vám vráti z dlhodobejšieho hľadiska, no niektoré ponúkajú aj rýchle bonusy, ako napríklad jednoduché pridanie +1 k vášmu armoru. Možností je tak mnoho a vy nebudete vedieť, čo si skôr vybrať. Vyberajte s rozumom, lebo to, čo sa vám zdá byť ako správna voľba, v danej chvíli nemusí platiť o oblasť ďalej. Perk body sú vzácné a je ich málo.

Druhou a o nič menej podstatnou stránkou Directors Cut konzolovej verzie bol prechod z PC ovládania na konzolové ovládače. Treba povedať, že inXile robilo naozaj čo sa dalo, ovládanie je dobré, no mohlo byť aj lepšie. V podstate nejde ani tak o ovládanie, na ktoré sa dá pomerne rýchlo zvyknúť, ale skôr o problémy, ktoré ho sprevádzajú. Napríklad, zlé nastavenie kamery v niektorých

oblastiach a ovládanie kamery ako takej bude tŕňom v oku po celú dobu hrania. Voľne rozhládanie sa okolo seba je naozaj skoro bolestné a keď sa k tomu niekedy pripojí ešte aj dosť zlá detekcia označovania a interakcia s prostredím, máte niekedy chuť vybuchnúť. A že niekedy vybuchnete! Keď namiesto odistenia bomby ju proste odpálite a môžete loadovať o minútu späť, čo by sa dalo prežiť, keby všetky loadingsy v hre netrvali dlho a hra vám pri nich ešte k tomu aj občas nespádla. Božechráň, ak ste si hru zabudli dlhšiu dobu uložiť!

K tomu sa, bohužiaľ, pripája aj trochu zlá technická stránka, ktorá sa prejavuje v nie častých a intenzívnych sekundových mrznutiach a vo výraznom neplynulom pohybe postáv, ktoré sa okrem toho často kdekolivek zasekávajú. Graficky síce Wasteland 2 ostáva na úrovni PC, síce vývojári si uboovali výrazné vylepšenie vizuálu a animácií, no veľké uhlopriečky pri konzolách tomu pravdepodobne neprospievajú a hra pôsobí na väčších telkách trochu zastaralo.

Verdikt

inXile a Brian Fargo dokázali, že hlboko strategické ťahové RPG ako Wasteland 2 nemusí byť len dominantou PC platformy. Skvelo obsahovo prevedený Directors Cut prináša more obsahu aj pre ostrieľaných Rangerov, mnoho novo nadabovaných postáv poteší a prekvapí každého skalného fanúšika a herné mechanizmy, ktoré ešte viac prehĺbujú skvelý systém sveta Wasteland, ponúknu nové možnosti taktizovania aj pre tých najlepších z RPG hráčov. Dobré preportované PC ovládanie kazí len slabšia technická stránka, ktorá sa ma zlepšiť už v tomto týždňovom megapatchi, ktorý ma adresovať tie najiritujucejšie nedostatky konzolových verzií a vnieť do hry potrebnú plynulosť. Wasteland 2 je jednoznačne "must have" pre každého RPG hráča, ktorý prahne po skvelom príbehu, akcii, stratégii a hodinách a hodinách zábavy.

Richard Mako



Call of Duty: Black Ops 3

KEĎ MÁTE VŠETKO
A VLASTNE NIČ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: FPS

Výrobca: Treyarch

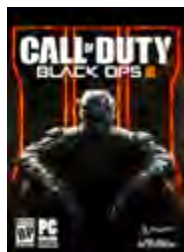
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo obsahu
+ jetpacky v multiplayeri

- stupídny príbeh
- totálne nedomyšlená implementácia co-op
- zbytočne prekombinovaný multiplayer
- technické spracovanie

**Call of Duty
začína
pomaly
starnúť, a
tak sa jeho
tvorcovia
snažia
pridávať
všetko
to, čo má
konkurencia
aj na úkor
kvality.**



HODNOTENIE:

★★★★☆

Zasadíme to zase do budúcnosti.

Ved' to minule fungovalo.

No tentoraz pridáme jetpacky a augmentácie, pretože tie boli aj v Advanced Warfare. Pridáme viac cutscén, co-op a class systém do multiplayeru. To je teraz in. Čo tam máme d'alej? Zombie. Tých dáme preventívne všade. A dáme tam aj nacistov, pár psycho výletov a nejaké tie kontroverzné brutálne scény.

Tak takto nejako asi vyzeralo kreatívne stretnutie vývojárov z Treyarchu pri tvorbe tohtoročného prídelu Call of Duty s podtitulom Black Ops 3, pretože výsledný produkt zodpovedá spomínaným parametrom do poslednej bodky, a to aj v tom dobrom, aj v zlom. Na jednej strane tu istý finančnú sumu dostávame na pomery Call of Duty nečakane veľké množstvo obsahu, ktorý však po bližšom preskúmaní pripomína výsledok povestného kulinárskeho umenia psíčka a mačičky.

Osobne si to neviem presne vysvetliť, pretože v Treyarch pred pár rokmi v druhom diele Black Ops univerza ukázali, že majú ambície posunúť značku CoD niekam d'alej a skúšať s ňou nové veci, ktoré zväčša fungovali. Black Ops 3 oproti tomu neponúka nič prevratné a vyzerá skôr ako plejáda všetkého, čo sme už videli niekde inde. Ba čo viac, v podstatne horšom prevedení.

Kampaň je zasadená do obdobia štyridsat' rokov po udalostiach z Black Ops 2. Za ten čas sa svet posunul z temnej budúcnosti do budúcnosti ešte temnejšej. Na miesto štandardných vojakov a teroristov po bojiskách pobežujú roboti a argumentovaní vojaci využívajúci najmodernejšie technológie.

Šesťhodinové putovanie hrdinu alebo hrdinky (áno po novom môžete hrať aj za ženské pohlavie, pričom je plne nadabované) začína záchranou egyptského ministra. Pri



nej hlavný hrdina príde v brutálnej scéne, a teraz sa podržte, nie o jednu, ale rovno o obidve ruky, aby mu následne CIA mohla dať robotické ruky a strčiť mu do hlavy čip.

Vd'aka nemu dokáže okrem iného myšlienkami komunikovať so svojimi

novými spolubojovníkmi a využívať rôzne špeciálne schopnosti. Príbeh, ako ste sa asi mohli dovŕtiť, za veľa nestojí a do veľkej miery sa dá považovať, najmä kvôli veľkému množstvu nudných cutscén, skôr za príťaž než za niečo, čo by bolo hnacím motorom kampane.





Tú je po novom možné okrem singleplayeru hrať kompletne v co-op móde v štyroch hráčoch. To by nemuselo byť zlé nebyť faktu, že hra na počet aktívne hrajúcich hráčov vôbec nijako viditeľne nereaguje. V konečnom dôsledku to vyzerá tak, že do toho istého množstva nepriateľov môžete strieľať buď sami, alebo spolu s tromi ďalšími hráčmi, čo funguje presne tak scestne, ako to znie.

Fakt, že rovnakú kampaň hráte v single aj co-op móde, si odniesol aj dostupný arzenál, ktorý si síce môžete vybrať pred začiatkom každej misie, avšak jednotlivé dostupné zbrane vám hra dovolí odomknúť až vtedy, keď dosiahnete určitý level (ako v multiplayeri).

No na to, aby ste ich mohli použiť, si jednotlivé zbrane musíte ešte aj kúpiť za tzv. fabrication kits, ktoré dostávate pri dosiahnutí nového levelu. No za tie isté fabrication kits si taktiež odomýkate

špeciálne schopnosti, ktoré vaša postava môže z času na čas využiť, a tak výsledne dostame precedens, pri ktorom dohráte kampaň a 80% dostupných customizácií ani nestihnute odomknúť.

To vytvára zvláštny stav, keď žiadna z misií nie je optimalizovaná na konkrétny štýl hrania, vďaka čomu ešte viac bije do očí, že beháte len v rámci stanoveného koridoru a strieľate na všetko, čo sa pohne. Okrem toho vás v tomto diele hra preventívne núti ešte aj hrať kampaň niekoľkokrát opakovane, aby ste si vôbec mohli vyskúšať všetko, čo ponúka.

Čo sa týka špeciálnych schopností, na výber sú konkrétne tri stromy schopností – Martial, Control a Chaos, pričom každý z nich obsahuje po sedem schopností, ktoré majú dva levely účinnosti.

Ich hlavným kameňom úrazu je nutnosť si pred začiatkom každej misie vybrať

jeden strom schopností bez možnosti medzi ďalšími stromami počas hrania prepínať (takúto možnosť vám hra ponúkne až po dosiahnutí dvadsiateho levelu). Keď však uvažíme, že každý zo stromov je vhodný proti inému druhu nepriateľov, dochádza hlavne zo začiatku k situáciám, v ktorých po pár minútach hrania prídete na to, že sú vami zvolené schopnosti vo vybranej misii úplne nanič.

Okrem voliteľných schopností disponuje vaša postava automaticky jetpackom, vďaka ktorému dokáže plynule behať po stenách, čo má v rámci koridorovej kampane v praxi len veľmi malé využitie. Podstatne väčšie, ba až možno hru kaziace uplatnenie má neobmedzená schopnosť zapnúť si augmentované videnie, ktoré vysvieti nebezpečné oblasti na bojisku ako aj všetkých protivníkov vrátane tých, ktorí sú schovaní za prekážkou.

Výsledok je presne taký ako pri detective vision z Batmana – augmentované pohľad máte celú dobu zapnutý, čím sa stráca akýkoľvek element prekvapenia alebo nutnosť zistiť, kto do vás šinie sprišku olova či odkiaľ sa strieľa.

Záverom, kampaň trpí hneď niekoľkými neduhmi, ktoré plynú hlavne z jej znásilňovania v snahe dostať do nej stoj čo stoj možnosť hrať v co-op móde. Vďaka tomu miestami pôsobí až groteskne. Tvorcovia si tohto zjavne boli vedomí a jej celkovej absurdnosti sa rozhodli nasadiť korunu tzv. nightmare kampaňou (možné hrať taktiež buď v single, alebo v co-op móde), ktorá sa otvorí po dohraní originálnej kampane.

Nightmare kampaň v zásade ponúka všetky misie v mierne prehádzanom poradí, vymieňa všetkých nepriateľov za zombi, a prináša nový príbeh. Ten je o tom, ako zombíci zaútočili na zem, a je prezentovaný voice overom nad presne tými istými cutscénami z originálnej kampane. Toto všetko prekvapivo funguje lepšie ako originálna kampaň, pretože v tomto móde





nie je potrebné nič odomykať – všetky zbrane ako aj schopnosti z času na čas padajú priamo zo zabitých zombie.

Aby tých zombie nebolo málo, dostali, ako to už býva v CoD hrách od Treyarchu zvykom, aj svoj samostatný špeciálny horde mód. Ten tentoraz preventívne nafasoval aj svoj temný príbeh z roku 1942 o tom, ako sa štyria hriešnici ocitnú v meste zamorenom zombie.

V zásade ide stále o starý známy co-op horde mód, do ktorého autori pridali rôzne customizácie, ktoré si odomykáte levelovaním vašej postavy, ako aj možnosť premeniť sa počas hrania na pár sekúnd na prišeru disponujúcu magickými schopnosťami. Samotná zábavnosť tohto módu je priamo úmerná kvalite vašich spoluhráčov, pričom jeho celkovú hrateľnosť by som označil v porovnaní s tým, čo ponúkajú iné co-op zombie killfesty, skôr za nudný, šedý priemer.

Ako úplne spásanosný sa neprofiluje ani multiplayer, ktorý sa autori rozhodli kompletne skopírovať z minuloročného Advanced Warfare a sem-tam ho rozšíriť o prvky, ktoré sme už mohli vidieť niekde inde.

Za najväčší zásah sa dá považovať implementovanie jetpackov, ktoré umožňujú rýchle presúvanie a chodenie po stenách, ale aj úskoky do strán a powerslidy, vhodné na vyhýbanie sa nepriateľskej streľbe. Využívanie týchto nových schopností, ktorými automaticky disponujú vo väčšine módov všetci hráči, si vyžaduje určitý tréning a spôsobuje navýšenie už takého, relatívne hektického tempa hry a miestami, hlavne na menších mapách, atakuje až neúnosnú úroveň.

Ďalšou novinkou je výber z deviatich špecialistov, ktorí nielenže rozhodujú o tom, ako vaša postava bude vyzeráť, ale navyše pridáva do tohto prekombinovaného mixu scorestreakov ich nové špeciálne schopnosti, ktoré sa dajú aktivovať po naakumulovaní určitého počtu zabití.

To v praxi spôsobuje, že niektorí skúsenejší hráči vo väčšine hier totálne dominujú a chudáci ostatní sa môžu len smutne pozeráť, ako tých dobrých hra sama voči nim neustále zvyhodňuje.

Poslednou relatívne minoritnou novinkou z pohľadu gameplay je možnosť strieľať aj pod vodou. Celkovo sa dá povedať, že multiplayer je síce stále ako-tak zábavný, no miestami začína pôsobiť až príliš prekombinovane. Vďaka tomu stráca svoju identitu, čo sa nemusí páčiť hlavne skalkným fanúšikom, ktorí tvoria gro hernej komunity Call of Duty hier.



K doterajším herným módom pribudli dva nové – Uplink (bojuje sa o „loptu“, ktorú následne treba dostať do nepriateľskej „bránky“) a Safeguard (eskortovanie robota do nepriateľskej základne v čo najkratšom čase), pričom hrať sa aktuálne dá na trinástich rôznorodých mapách.

Technická stránka Black Ops 3 je z nejakého záhadného dôvodu o stupeň horšia ako pri minuloročnom Advanced Warfare, čo je vidieť nielen na grafickom spracovaní, ale aj na celkovej optimalizácii hry. Tá na PC platforme trpí hneď niekoľkými problémami, ako napríklad prepadmi FPS, odpájaním z online hier a v neposlednom rade aj celkovým padaním hry, ktoré v dobe písania tejto recenzie spôsobuje vrások na čele nemalému počtu hráčov.



Verdikt

Call of Duty začína pomaly starnúť, a tak sa jeho tvorcovia snažia pridávať všetko to, čo má konkurencia aj na úkor kvality. Ukázkovým prípadom je Black Ops 3, ktorý sa snaží páčiť všetkým, ale v konečnom dôsledku vyslovene nepoteší asi nikoho, pretože všetko to, čo ponúka, sme tu už videli v lepšom prevedení a niekde inde.

Branislav Brna

ZAKLÍNAČ 3 – SRDCE Z KAMEŇA

TRI ÚŽASNÉ ŽELANIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: CD Projekt
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + nízka cena
- + výborný príbeh
- + zaujímavé postavy
- + doplnky do hry
- nič podstatné

HODNOTENIE:



Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Štúdio CD Projekt totiž konštantne dokazuje, že si našu pozornosť rozhodne zaslúži. Každá hra z ich dielne patrí v danom roku k tým najlepším hrám, preto nie je prekvapením, že tretí Zaklínač bude na konci roka bojovať o titul víťaza, hoci konkurencia je tvrdá. Každopádne, pri vydaní si autori naplánovali množstvo dodatočného obsahu zadarmo, ale aj dve platené expanzie. Tie majú priniesť nové príbehové línie, nové postavy či nové prostredia a prvá expanzia je naozaj podareným kúskom.

Srdce z kameňa sa odohráva nezávisle na hlavnej dejovej línii, no podmienkou je postava s minimálne tridsiatym levelom. Čo však poteší je to, že keď nemáte postavu spĺňajúcu dané predpoklady, môžete datadisk spustiť priamo z hlavného menu prostredníctvom vopred pripravenej postavy s tridsiatym levelom a s kvalitnou výbavou v inventári.

Hra sa síce začína s celkom známou postavou, no počas hrania je hráč následne vystavený mnohým známym i neznámym postavám, ktoré sú výborne napísané, dodávajú príbehu veľmi dôležitý prvok zaujímavosti a t'ahajú vás hlavnou príbehovou líniou dopredu. Narazíte tu napríklad na Shani, známu nielen z kníh, ale aj z príbehu

prvého Zaklínača, a tiež na tajuplnú postavu, ktorú Geralt stretol na začiatku trojky.

Premisa príbehu je prakticky veľmi jednoduchá. Splniť tri prania. No ako to už vo väčšine Geraltových dobrodružstiev býva, nič nie je také jednoduché, ako sa na prvý pohľad zdá, a tak si môžete byť istí, že sa pri plnení týchto prání poriadne zapotíte.

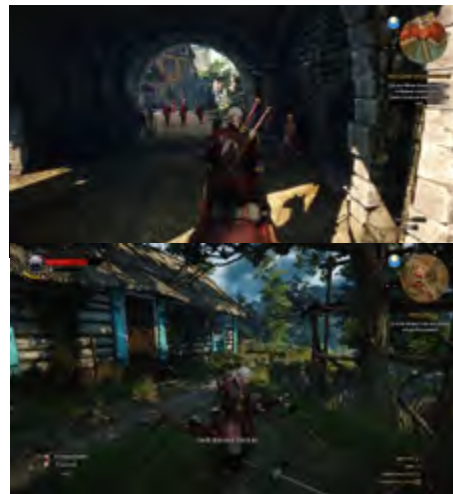
A to som nespomenul ešte obrovského bossa, ktorého musíte zdolať, aby ste sa k spomínaným praniam vôbec dostali. Výlety do minulosti a prenášanie domov nepatria totiž k bežnému povolaniu Zaklínača, no tentoraz je k plneniu týchto úloh prakticky donútený, a to kvôli znaku na tvári, ktorý zmizne až po ich dokončení.

Skutočnosť, že okrem tohto všetkého sa budete snažiť vylúpiť banku, zúčastníte sa svadby i aukcie, zaručuje jednu z najrôznorodejších plejád questov v jednej dejovej línii. A práve rôznorodosť prispieva veľkým dielom k tomu, že sa pri tomto datadisku nebudete nudiť. Autori sa vynasnažili, aby hráči za svojich 9,99 dostali kvalitnú a dlhú porciu obsahu, ktorý je navyše doplnený aj o nové sady gwentu či ďalšie vylepšenia hrateľnosti v podobe vylepšeného UI a možnosti očarovávať si kusy výbavy.

VERDIKT

Srdce z Kameňa je ukázkovým príkladom kvality za nízku cenu. Hra totižto každým patchom zraje ako víno. Pridávajú sa do nej vylepšenia či rôznorodé úpravy, a to všetko završuje úžasná nová príbehová línia plná zaujímavých postáv, príbehov a opäť raz veľkého vplyvu rozhodnutí na dej. Ak máte radi pôvodnú hru, Srdce z Kameňa vám vrelo odporúčam.

Dominik Farkaš



Divinity: Original Sin – Enhanced Edition

MASTERPIECE UŽ AJ NA KONZOLÁCH

Neexistuje mnoho hier, ktoré by vkladali tol'ko dôvery do hráča, ako Divinity: Original Sin. Tento titul ma nadchol ešte počas Early Accessu na Steame, keď bola k dispozícii len prvá časť hry. Už vtedy som považoval titul za dostatočne zaujímavý a plný obsahu. Po vydaní hry som sa opäť nestačil diviť, kol'ko detailov a nového obsahu do hry dokážu tvorcovia vložiť. Spokojnosť bola na mieste a Original Sin sa stala jednou z mojich obľúbených RPG.

Dnes sa opäť pozerám na tento titul, opäť fascinovaný, čo v Larian Studios dokázali zase vylepšiť, inovovať a doplniť. Konzolové old school RPG? Pokusy boli, veď celá séria Dragon Age sa o to snažila, no pre zjednodušenie ovládania a získanie si väčšej audience sa od klasických RPG v tret'om diele úplne odcudzila klasike.

Enhanced Edition nielenže prináša množstvo ďalšieho obsahu (o ktorom neskôr), ale prináša gaučový co-op, intuitívne ovládanie a interface, ktorý funguje, ako má. Je pravdaže jasné, že noví hráči budú prvé hodiny úplne mimo, možno aj čiastočne frustrovaní. Hra vám totiž okamžite po štarte hádže všetky esá priamo do ksichtu! Original Sin sa s hráčmi nemazná a nedrží ich za rúčku. Máte nájsť medailón, ktorý stratila dievčina v dedine? Bam! Hľadáť a možno ho nájdete v druhom, tret'om akte. Žiadne šípky, označenia na mape, žiadne výkričníky a otázniky nad hlavami NPC. Chcete si niečo vycraftovať? Kombinujte veci v inventári. Žiadne okno na crafting, len knižky, ktoré vám napríklad recept na pizzu rozoberú dopodrobna. Vráťane teploty pece a času. Pravdaže stačí skombinovať pár surovín a hodiť ich do pece, ale ide o tú imerziu, ktorú hra ponúka a ktorá bude trápiť vaše mozgové závitky. Vaše rozhodnutia menia svet a neustále sa stretávajú s reakciami. Ak patríte k ľuďom, ktorí si robia srandu z logiky Skyrimu,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: ťahové RPG
Výrobca: Larian Studios
Zapožičal: GameExpres.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + gaučový co-op
- + plne nahovorené
- + herné mechaniky
- + sloboda
- zdĺhavý manažment inventára

HODNOTENIE:



tu sa nájdete. Vykopete hrob, pri ktorom plače tetuška, lebo máte to „herné“ nutkanie všetko rozkopat' a vybrakovať, aby ste našli potky. Len odrazu zistíte, že tá tetuška na vás v žiale zaútočí, pričom ju obojručákom na

jednu šupu zabijete. Budete mať depresie ešte dva dni a jediný, čo vás uteší, je to, že nie ste jediný hráč, ktorý túto monštruóznou vec spravil (určite zámer autorov, hneď na začiatku hry). A už hroby kopat' nebudete.





Aby som sa ale nerozkečával o známych faktoch, prejdime rovno k zlepšeniam a novým veciam tejto edície. V prvom rade je treba povedať, že aj keď je ovládanie zvládnuté bravúrne a intuitívne, na klávesnici a myši sa tento typ hier bude hrať vždy lepšie a svižnejšie. Už na PC verzii máte občas problém s veľmi zdĺhavým manažmentom inventára, no tu sa v ňom stratíte na ešte dlhšie. Je to jedna z tých nuáns, ktoré strpíte, lebo majú zmysel, a hoci vás to na jednej strane bude štváť, na strane druhej pridá hĺbku do kostumizácie postáv.

Co-op na jednej konzole je taktiež zvládnutý výborne, podobne ako v lego hrách, aj tu sa vám spája a oddeľuje obrazovka na základe toho, či sú postavy v dostatočnej blízkosti od seba. Nevýhodou je, že pri split-screene sú jasne definované strany hráčov (čiže hráč 1 je naľavo, 2 napravo), čo občas spôsobuje zmätok. Našťastie je súbojový

systém t'ahový, takže nevzniknú žiadne frustrujúce situácie, keď by ste kvôli kamere umreli. Veľkou nevýhodou pri starých RPG-čkach je aj to, že príbehový multi-player nikdy nehral do karát hráčom. Original Sin, ako aj ostatné old-schoolovky sú časovo dost' náročné, vyžadujú veľa manažmentu v inventári, v okne vašej postavy, dialógov a iných „single-playerových“ vecí. Všetky tieto aspekty hrajú proti tomu, aby ste s niekým celý titul dohrali. Predsa len, nikomu sa nechce čakať na to, kým si druhý hráč skontroluje všetky itemy, nastaví nové skillly atď'. Na druhej strane je hra priamo tvorená na kooperačný zážitok vďaka mechanikám dialógov (môžete si kontrovať v rozhodnutiach a hádať sa), na začiatku tvoríte rovno dve postavy a množstvo situácií sa dá vyriešiť rozdelením sa. Dokonca NPC-čka vnímajú postavy rôzne, takže jedného hráča môže NPC poslať do... viete kam, a s druhou bude flirtovať'.

Enhanced Edition (mimochodom, zdarma aj vlastníkom PC verzie) doplnil aj všetky dialógy, čo sa týka nahovorenia. Je úžasné, ako Larian Studios aj po takej dlhej dobe podporujú svoj počín a snažia sa ho neustále zlepšovať'. Každá, naozaj každá postava je teraz plne nahovorená. Vráťane zvierat, ak máte schopnosť rozprávať sa s nimi. Skrátka „wow“, textov je v tejto hre požehnané a možnosti dialógov na každú postavu je pomerne vysoký. K tomu boli pridané nové kúzla a schopnosti, nové bočné questy, zbrane atď', vrátane zmeny mechaník pri zbraniach v každej ruke (dual-wielding).

Zhrnuté a podčiarknuté, konzolová Enhanced Edition úžasného titulu Divinity: Original Sin je lepšia ako kedykoľvek predtým. Ponúka okrem tony d'alšieho obsahu aj plne nahovorené NPC, co-op, výborne zvládnuté ovládanie a... samo o sebe úžasnú hru. Konzoloví hráči síce nebudú zvyknutí na takú komplexnosť a slobodu (dokonca očakávam, že ju aj množstvo hráčov bude kritizovať), avšak pokiaľ sa viete preniesť cez prvých pár hodín, počas ktorých vám docvakne, ako sa vlastne správne tento titul hrá, čaká vás naozaj neopakovateľný zážitok plný zvrátov, rozmyšľania „out-of-box“, krásnej grafiky a pokiaľ máte gaučového partáka, tak aj výborného co-operačného zážitku.

VERDIKT

Divinity: Original Sin – Enhanced Edition je t'ahové RPG, ktoré kladie dôraz na voľnosť. Či ide o rozhodnutia v príbehu, riešenie situácií netradičnou cestou, zaujímavého a prepracovaného súbojového systému, alebo o skúmanie sveta, Original Sin umožňuje prejdienie hry netradične, neskriptovane a donúti vás používať hlavu. Enhanced edícia na PS4 obsahuje plne nahovorené NPC postavy, nové questy, schopnosti a výzbroj, pričom ponúka aj kooperačné hranie na jednej konzole v podobe split-screen-u.

Tomáš Kleinmann



Fallout 4

RPG LEGENDA JE SPAŤ! TENTORAZ
BUDEME ZACHRAŇOVAŤ COMMONWEALTH

Fallout 4 je jedna z hier, ktorej predstavenie vždy rozpúta chaos medzi davmi, a fanúšikovia sa nevedia dočkať, kedy vstúpia do nepreskúmanej pustatiny z nového Vaultu. Fallout 4 si uboval od ohlásenia mnohé, no dodržal svoje sľuby?

Nestáva sa často, aby nejaké štúdio dokázalo v priebehu ani nie pol roka hru ohlásiť, odpromovať (i keď Fallout veľa proma nepotrebuje a promuje sa sám) a napokon aj vydať v obstojnom stave. Ten síce nie je dokonalý, no keď si porovnáme, v akom stave dnes vychádzajú hry, ktoré sú veľkou možnosťouami so svetom Falloutu neporovnateľné, štúdio Bethesda môže byť spokojné.

Podme k veci. Po tohtoročnej konferencii E3, na ktorej malo štúdio Bethesda vlastnú konferenciu, ostal herný svet netrpezlivý, kedy už príde jedenásť november a my si budeme môcť zahrať pokračovanie nášho milovaného Falloutu. Štúdio si však v novej časti pripravilo pre hráčov mnoho noviniek a zmien, ktoré ešte viac pridali k hynu okolo hry. Hráči z celého sveta hl'adali a nasávali všemožné informácie zovšadiaľ, odkiaľ sa len dalo.

Nie je však všetko zlato, čo sa blyští. Nie všetky zmeny vedú vždy k lepšiemu. Bethesda síce nie je štúdio, ktoré by zvyklo meniť jadro a hlavné mechanizmy, na ktorých sú ich hry postavené, no asi cítili, že niektoré veci potrebujú spraviť inak. Na videách a prezentáciách vyzeralo všetko veľmi dobre, hra pôsobila dynamickejšie a živšie, no realita je trochu iná.

Kde sa podel Fallout?

Veľmi skoro zistíte, že jedna z najzákladnejších a najpodstatnejších častí Falloutu a každej kvalitnej RPG hry bola zredukovaná na minimum. Pamätáte si na dlhé konverzácie, pri ktorých ste od vašej postavy

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Bethesda
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + Commonwealth svet
- + modovania a upgrade zbraní
- + naozajstný pocit Power Armoru
- + stavanie usadlostí
- mála variácia výbavy
- absurdne ľahko dostupná výbava
- framedropy
- slabé RPG prvky (dialógy, vlastnosti postavy)

HODNOTENIE:



dostali množstvo odpovedí a aj ste ich videli? Pri týchto spomienkach môžete ostať. Z nepochopiteľného dôvodu sa štúdio Bethesda rozhodlo zredukovať dialógový systém legendárneho RPG na systém konverzácií porovnateľný skoro s akčnými hrami s pár

možnosťami, ktoré aj tak poväčšine nemajú význam a vedú k rovnakému koncu. Z mnohých odpovedí, ktoré mali aspoň akú-takú hĺbku, a videli ste, čo presne odpoviete (to všetko aj pri nepodstatných NPC postavách), sme sa v roku 2015 „prepracovali“ tak nejako späť na

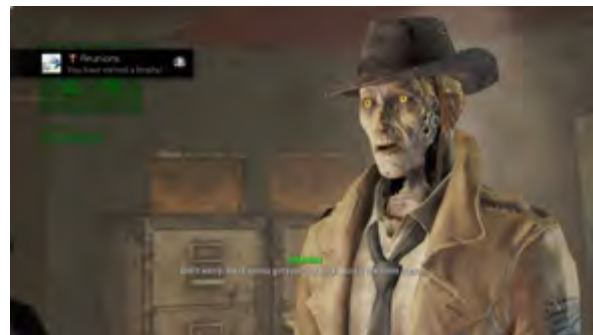




sa dala nejaká vlastnosť zdvihnúť maximálne o bodík-dva. Fallout 4 celý tento systém zničil a nahradil ho dosť primitívnym systémom perk tabul'ky, kde má každá S.P.E.C.I.A.L vlastnosť desať Tier kategórií, v ktorých máte na výber jeden perk, poväčšine s niekoľkými stupňami vylepšenia. V každom leveli dostanete jeden perk bod, ním si odomknete nový perk, vylepšíte už odomknutý, alebo si dokonca môžete zlepšiť jednu zo S.P.E.C.I.A.L vlastností. Skill pointy pre rôzne druhy zbraní, prvú pomoc, lockpicking a mnoho ďalších vlastností vymizli úplne a sú v zjednodušenej a malej miere zastúpené perkami. Celý systém je teraz povrchný a získané levely si skoro vôbec nevážite. Príliš rýchlo prejdete do levelu 30 a nepriatelia pre vás nepredstavujú skoro žiadne riziko. Momentálne som v leveli 43 a príbehové misie v podstate prechádzam bez výstrelu, lebo nepriatelia mi nič nerobia.

Ďalším absurdným faktorom hry je prístupnosť odmien. Zbrane ako plazmové pušky, laserové pušky, Minigun, Gatling laser, Fat Man či raketomety, ako aj Power Armor, boli vždy vo všetkých Falloutoch ťažko vydreté a zaslúžené odmeny, na ktoré ste museli nemálo šetriť, alebo sa k nim ťažko prebiť, či si ich zaslúžiť, čo im dodávalo exkluzivitu. Keď ste sa k nim prvýkrát dostali, cítili ste sa potom ako najväčší badass. Nenáročnosťou hry som bol dosť zaskočený, keď som behom hodiny v prvej misii takmer zadarmo dostal laserovú pušku, Power Armor a Minigun. Cítil som sa nahnevane, že mi hra hneď na začiatku hodila takýto arzenál, po ktorom som si ďalšiu výbavu už skoro vôbec nevážil. A aby som nezabudol, v jednom z prvých questov, teda od samého začiatku, potom sa tiahnuc celou hrou, obyčajní raiders po vás bežne pália z Minigunu či laserových zbraní. Rovnako hnusne a nevďačne som sa cítil, aj keď som najlepším set z hry – Power Armor X-0 našiel v obyčajnej neoznačenej kancelárskej budove. Musel som sa prebojovať „až“ cez pár ghoulův a dvoch robotov. Vďaka tomu som získal najlepším set z hry zadarmo a nič lepšie ma už nečakalo. Tento set sa dá získať hneď na začiatku hry.

Problém so zbraňami nekončí len pri ich dostupnosti a že si ich vôbec nevážite a nič pre ne nemusíte spraviť. Power Armor je síce po prvýkrát naozajstný Exoskeleton, do ktorého vstupujete, a teda tvorí druhú vrstvu vášho brnenia, ktoré má vaša postava na sebe. Na jeho používanie musíte vlastniť Fusion Core, čo je zdroj energie. Na behanie v Power Armore zabudnite, žerie to nehorázne množstvo energie. Jeho používanie je teda mierne obmedzené, no je pravda, že po prvýkrát sa cítite, že ste naozaj v Power Armore. Ten absolútne ignoruje damage z pádov. Môžete skákať z



stupídny systém štyroch odpovedí, pritom je každá priradená k jednému zo štyroch Dualshock gombíkov. Aby som nezabudol, gombíkový krúžok je vždy spojený s odpoveďou, ktorou dialóg ukončíte. V konečnom dôsledku tak máte na výber z troch, zvyčajne jednoslovných odpovedí, z ktorých si akože máte vytvoriť adekvátny obraz o tom, čo asi povie. Ak ste rovnako ako ja mali v obl'ube hrať za postavu, ktorá sa špecializovala na charizmu a ovplyvňovanie iných, budete v tomto smere z Fallout 4 dosť sklamaní. Kombináciou systému dialógov a nového S.P.E.C.I.A.L systému absolútne zabili ovplyvňovanie dialógov, ako sme ich poznali. Celý systém teraz funguje tak, že potrebujete plný počet bodov charizmy, aby ste vedeli efektívne ovplyvniť dialógy. Absurdné je to o to viac, že niektoré z pomerne hlavných questov sú výslovne postavené na použití „presvedčania“ prostredníctvom charizmy. To v praxi

funguje takým spôsobom, že je z času na čas v niektorom z dialógov jedna z odpovedí žltá, oranžová alebo červená, čo reprezentuje náročnosť presvedčania. Vyberiete odpoveď a buď vyjde, alebo nie.

Nový S.P.E.C.I.A.L systém je priamo viazaný s novým systémom perkov. Klasicky, ako pri každom Falloute, si na začiatku vyberiete počiatočné S.P.E.C.I.A.L hodnoty vašej postavy. Tie boli miestami upravené samy o sebe. Inteligencia už napríklad žiadne skill pointy navyše nepridáva, keďže skill pointy vo Fallout 4 neexistujú a nahradili ich naplno perkami. Perkami boli vo všetkých Falloutoch vzácne, dostávali ste ich raz za niekoľko levelov a vždy ste si dvakrát rozmysleli, kým ste sa pre nejaký rozhodli. Často som si perk body nechával na neskôr, kým som si neodmokol nejaké lepšie. Rovnako to bolo aj so S.P.E.C.I.A.L bodmi, ktorých pridanie bolo už počas hry veľmi vzácné a väčšinou



mrakodrapov, unesiete ovel'a viac, radiácia sa vás netýka a k tomu všetkému je každá jedna časť kustomizovateľná podľa vašich preferencií. Chcete si zalietat? Jet Pack je pre vás správna voľba. Chcete rýchlejšie behať alebo viac uniesť? Vylepšite si nohy Power Armor.

Nový systém modovania vám zaručí mnoho podobných upgradov. Je vidno, že štúdio Bethesda stavilo na systém modovania výbavy, čo však šlo na úkor výbavy samotnej. Nielenže je ľahko dostupná, no je jej na pomery Falloutu aj absurdne málo. Je tu na výber pipe, assault, combat laser, plasma, gauss a zopár jedinečných zbraní plus zopár možností ich obmien pomocou modovania, ktoré síce na prvý pohľad ponúka mnoho možností, no v skutočnosti aj tak vyklikáte tie najlepšie upgrady a s modovaním ste skončili. Rovnako, respektíve ešte horšie je na tom množstvo armorov dostupných pre vašu postavu, z ktorých je človeku na zaplakanie.

Aby toho nebolo málo, ani svet Falloutu 4 – Commonwealth, nie je to, na čo sme zvyknutí. Samotný svet nie je navrhnutý zle a vyzerá celkom zaujímavo, no ide skôr o jeho prevedenie a prepojenie s questami.

Behom sto dvadsiatich hodín hrania sa mi ani raz nestalo, aby som narazil na miesto alebo quest, ktorý by sa mi vryl do pamäti alebo vo mne zanechal skvelý zážitok, ako to bolo napríklad pri Oáze Falloutu 3, atmosférach starých Vaultov alebo v questoch, v ktorých som pomáhal ghoulom pri odlete v rakete zo zeme či som oživoval solárne elektrárne a slnečné pištole.

Osemdesiat percent questov je tvorených generickými „chod' tam“, „zabi toho“, „prines

niečo“... Takéto questy sú nekonečné a dáva ich abnormálne veľa postav.

Ak ide o prežitie, neexistuje v podstate nič okrem nečakanej rakety z Fat Mana, čo ma môže zabiť, a to som sa ani nijako extra nesnažil byť nepremožiteľný. Čo je ešte smutnejšie, legendárni Deathclaws vo Fallout 4 nepredstavujú skoro žiadnu hrozbu, a keď ich stretnem, ani si ich nevšímam.

Všetko nie je také zlé...

Aj keď boli predchádzajúce riadky ladené skôr kriticky, nevidím to s Falloutom vyslovene čierno-bielo. Existujú aj veci, pri ktorých mi je skôr ľúto, že sú také, aké sú. Nedosahujú úroveň, na ktorú som pri takej hre, akou Fallout je, zvyknutý.

Modovanie výbavy napriek malej variácii naozaj pridalo ďalšiu zábavnú vrstvu do hrateľnosti a samotné mechanizmy týkajúce sa zbraní a hrania – strelba (gunplay), pohyby, V.A.T.S a iné – boli značne vylepšené. Pekným prídavkom je aj companion app pre tablety a mobily, na ktorej beží Pip Boy a je skvelým pomocníkom pri hraní. Dost' rýchlo ale vybíja vaše zariadenie.

Pozadie sveta, príbeh aj zaujímavá tematika syntetického života ponúkajú pomerne fajn zázemie pre svet Bostonu a Commonwealthu a, samozrejme, nesmú chýbať ani stálce ako Brotherhood of Steel, Children of Atom, a dokonca sa stretnete aj so zopár starými známymi.

Engine Falloutu sa o niečo málo zlepšil, grafika sa posunula o pár krôčikov, no v podstate sme zostali pri klasickom

Fallout štýle. Veľkosť, hĺbka sveta a možnosti v ňom majú prednosť pred grafickým spracovaním, ktoré úplne stačí v takej miere, v akej je.

Pomerne časté framedropy znepriemňujú boje a sťažujú mierenie pri rýchlych akciách. NPC, samozrejme, framedropy nemajú, a tak po vás veselo strieľajú. Quick save/load budú preto vašimi častými priateľmi. Hra inak beží stabilne, nespadá ani raz. Aj keď je to už pri Bethesda hrách skoro samozrejmosťou a iba sem-tam sa niekde zaseknú alebo sa vám niečo glitchne, musím povedať, že osobne som okrem zopár zaseknutí sa do textúr nemal po sto päťdesiatich hodinách hrania žiaden problém.

Záver

Myslím, že aj pri Falloute sa bude hodiť už raz použité prirovnanie: Nie je to až taká dobrá hra, akú sme chceli. Je to ovel'a slabšie RPG, aké si Fallout zaslúži. Zminimalizovanie vlastností vašej postavy na trápnu perk tabuľku, malá variácia výbavy a absurdne ľahký prístup k tým najlepším zbraňam a Power Armor kazia dosť veľkú časť zábavy. Štúdio Bethesda sa ich snažilo nahradiť systémom modovania a upgradovania výbavy, ako aj pridaním stavania vlastných „mestečiek“, no, bohužiaľ, ani tieto prídavky nestačili na to, aby pokryli všetky nedostatky.

Aj napriek tomu je Fallout 4 výborná hra. Postará sa o hodiny a hodiny skúmania post-apokalyptického sveta, kde sa aj z tej najobyčajnejšej polostojacej predajne pečiva môže vykl'ut' tajná vojenská základňa. Výhrad bude mať určite každý fanúšik niekolo, no zábava na desiatky hodín je nepopierateľným faktom a dôvodom na jednoznačnú kúpu.

Richard Mako



FIFA 16

FIFE DOCHÁDZA DYCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Šport
Výrobca: EA Sports
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + ženské tímy
- + integrácia správ zo serveru Goal.com priamo do hry
- + atmosféra zápasov a prezentácia
- strojová hrateľnosť
- málo noviniek
- chyby hrateľnosti z minulých ročníkov pretrvávajú

HODNOTENIE:



Najlepšia FIFA za posledné roky? Jednoznačne FIFA 14 pre next-gen konzole. Áno, daný ročník bol vo veľkej výhode, pretože s novou generáciou konzol prichádza nový herný engine. Výsledkom bol neokukaný futbal, ktorý sa nám však v ďalších iteráciách prejedol.

FIFA 15 vylepšila niektoré aspekty hry a posunula ju o pár percent k lepšiemu. FIFA 16 však nerobí nič. Vývojári sa vyhrali s hrateľnosťou, trochu ju spomalili pre navodenie lepšieho realizmu, ale nedostatky neodstránili a hoci sa FIFA 16 tvári taktickejšie, šprintéri s loptou stále dokážu nepríjemne prekvapiť. Možno sme iba nešikovní, ale keď vám tret'otriedny hráč prebehne cez polku ihriska po tom, čo vaše zlaté hviezdy nastrelili 4-krát konštrukciu brány, bude vás to iritovať. Dôvody taktickejšieho futbalu. Ide síce o výjav z režimu FIFA Ultimate Team, avšak ten je základom posledných ročníkov. A dnes je v horšom stave, ako tomu bolo pred rokom. Konšpirátori by povedali, že EA vytvoril algoritmy, ktoré nepriamo podporujú platiaciach hráčov. K tomu sa však nevieme vyjadriť.

Ťažko povedať, koho vinit' z aktuálneho stavu, ale je to škoda. FIFA má licencie, má výbornú grafiku a najlepšiu prezentáciu vrátane komentára. Lenže jej hranie nás

prestáva baviť. V princípe je to to isté ako pred rokom. A čo je horšie, postupne sa začína opakovať situácia z pred desiatich rokov, kedy virtuálny futbal od EA Sports pôsobil strojovo. Vývojári konkurenčného Pro Evolution Soccer prirovnali FIFU k ping-pongu a s týmto tvrdením musíme súhlasiť. Aj FIFA aj PES majú svoje muchy, avšak pri hraní PES-a sme sa cítili slobodnejšie a tvorivejšie. FIFA je síce oproti minulému ročníku pomalšia, ale pôsobí rovnako jednotvárne. PES 2016 má svoje nedokonalosti, ale je to zábavnejší futbal. Minimálne počas tejto sezóny.

Možnože budeme trochu preháňať, ak povieme, že hlavnou novinkou nového ročníka je zabudovanie ženských tímov. Môžete si zahrať s dvanástimi národnými tímami, a to aj v režime majstrovstiev sveta. Nechýbajú klasické módy, ktoré poznáme z minulých ročníkov. Kariéra, Be a Pro, online režim, tréningové výzvy. Chýba však týždenná výzva, ktorá sa pravidelne aktualizovala na základe skutočných zápasov. Počítanie s reálnym futbalom sa obmedzuje iba na dynamické zmeny hodnotenia hráčov podľa ich výkonov. Takisto pribudla integrácia správ zo serveru Goal.com. Priamo v menu novej FIFY si tak môžete čítať novinky zo sveta futbalu. Ešte na margo hrateľnosti. Ak ste FIFU nehrali minimálne dva roky, určite dajte FIFE 16

šancu. Počas hrania si všimnete viacero vylepšení, ktoré priniesol už minulý ročník. A po dlhšej prestávke vám bude pripadať aj hrateľnosť atraktívna a zábavná. Pozor však na režim FUT, ktorý vás možnože bude iritovať viac, ako by bolo únosné.

Pokiaľ ste však hrali FIFU 15, 16-ka vám toho moc neponúkne. Dôraz na pomalšiu hrateľnosť a tiki-taka presun čiastočne mení pocit z hry, avšak základné nedostatky v EA Sports neodstránili. Nepomôžu ani nové stratégie a taktiky, ktoré vyžadujú svieži prístup k ovládaniu virtuálnych futbalistov. Čo z toho, keď FIFA opäť pôsobí strojovo. Ťažko sa to popisuje a aj preto vám odporúčame, aby ste si stiahli demo verzie FIFU 2016 či PES 2016 a rozhodli sa, ktorá hrateľnosť vám viac vyhovuje. My sme sa rozhodli.

Roman Kadlec



Halo 5: Guardians

HORŠIA VEC AKO STRATIŤ HRDINU, JE
SLEDOVAŤ HO, AKO SA OBRÁTI PROTI NÁM

„Stvorili sme Master Chiefa, takže sme zodpovední, keď ho nevieme ovládať.“ Halo je jednoznačne späť s konzolou Xbox. System seller, prémiová značka, ktorá dosahuje status kultu. No keď sa proti značke postavia vlastní fanúšikovia, tak to dobré nie je. Prítom ani Halo 4 z hľadiska multiplayeru nebol zlou hrou, väčšina fanúšikov jej vyčítala, že stratila ten aspekt, čím multiplayer má byť. Prichádza však oprava, reparát, ktorý dáva všetko do poriadku.

To, aké rozsiahle je Halo univerzum, dokazuje nielen hromada kníh, doplnkových predmetov a obrovského, prepracovaného univerza, ale aj to, že Halo je jedna z mála sérií, ktorá si dovoľí rozprávať príbeh bez kompletného ujasnenia všetkých premenných.

Áno, základ príbehu je jasný: tu je Chief, ktorý spolu so svojou „rodinou“ (Blue Team) neodpovedá na rozkazy UNSC a Locke spolu s tímom Fireteam Osiris, ktorí sú vyslaní, aby ho našli a zastavili. No tiež je tu občianska vojna vo frakcii Sanghelli, masívne konštrukcie Forerunnerov nazývané Guardiansi a mnoho ďalších aspektov, ktoré si v mnohých prípadoch na celkové pochopenie vyžadujú znalosť univerza. Halo tak odmeňuje za znalosť univerza dodatočnými informáciami, no základ ponúka pre každého hráča rovnaký.

A že príbeh je to skutočne zaujímavý. To, čo sa na začiatku javí ako zrejme a jasné, naberie neočakávaný spád a dost šokujúcom sa to celé zakončí. Viete, keď Frank O'Connor pred vydaním povedal, že koniec Halo 5 zmení univerzum naveky, d'aleko od pravdy nebol. Číže z hľadiska príbehu všetko sedí.

Zaujímavé postavy, zaujímavý príbeh, návrat starých postáv (dr. Halsey, Arbiter) a k tomu dva úplne rozdielne štvorčlenné tímy Spartanov s rozličnou dynamikou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX One
Žáner: FPS
Výrobca: 343 Industries
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + otvorené levely
- + nové zbrane a nepriatelia
- + Spartan abilities
- + výborný príbeh
- + famózný balans v Aréne
- + Warzone
- + leveldizajn
- + audiovizuál a artštýl
- AI spolubojovníkov
- pre plné pochopenie príbehu je potrebné naštudovať lore
- chýbajúci splitscreen a matchmaking v kampani

HODNOTENIE:



vzt'ahov. To zabezpečuje, že nielen hrateľnosť, ale aj príbeh bude silnou zložkou.

A to, že hrateľnosť je nadmieru zaujímavá, o tom niet najmenších pochyb. Kampaň je tentoraz vystavaná okolo co-opu pre štyroch

hráčov, čo však znamená prítomnosť trojice spolubojovníkov aj v prípade, že hráte hru sami. V praxi to znamená hlavne otvorenejšie lokácie, väčší počet nepriateľských jednotiek a jednoduchý a intuitívny systém zadávania kontextových úloh. Autorom sa podarilo nájsť

Kelly: Halsey would have already started taking samples.



výborný balans medzi tým, aby boli traja Spart'ania samostatne fungujúcimi jednotkami, ale na druhej strane, aby vám zas nezobrali všetku zábavu. No ani oni sa občas nevyhnú kiksom, hlavne v prípade, že padnete a potrebujete oživiť, absolútne ignorujú svoj zdravotný stav a bežia k vám do nepriateľskej pal'by, čo väčšinou hlavne na vyšších náročnostiach rezultuje v smrť všetkých.

Nepriateľské jednotky Prometheanov boli od základov prekopané, rovnako ako ich celý zbraňový arzenál, a ten tak poskytuje potrebnú variabilitu a viacúčelovosť. Súboje s novou triedou vojakov či prepracovanými Promethean Knights sú ozdobou hry, rovnako ako súboje s jednotkami Warden Eternal. K tomu sa pridávajú Halo klasiky v podobe Elites, Grunts, Hunters a Jackals.

Ozdobou kampane Halo je výborná implementácia hrateľnosti vo

vozidlách s výborným gunplayom a otvorenosťou levelov. A teraz nehovorím o tom, že Halo svet bol open world, to nie. Skôr ide o jednoduchý fakt, že v drivej väčšine prípadov sa dostanete do jasne danej situácie a jej riešenie je čisto na vás.

Aj keď dostanete k dispozícii vozidlá, nikto vás nenúti do nich nasadnúť, všetko sa totiž odvíja od toho, čo preferujú hráči ako jednotlivci. No či už nasadnete do vozidiel, alebo sa vydáte peši, zistíte, že tie základy Halo série tam stále sú.

Tá charakteristická zábavná hrateľnosť, tentoraz obohatená o funkčné a výborne vybalansované Spartan Ability podporujúce variabilitu súbojov a exploráciu. Kvôli spomínanej implementácii štyroch hráčov autori podstatne rozšírili bojové pole, pridali vertikálny priestor či tajné priechody. Možnosť, ako zvládnuť boj, je skutočne veľa, a dávajú tak spolu so skulls

a s rôznymi zberateľskými predmetmi dôvody na to, aby ste kampaň prešli viac ako raz, pričom na Heroic by mal jeden prechod zabráť približne 8,5-hodiny.

Škoda, že autori z hry vypustili podporu lokálneho co-opu, a teda jediný spôsob, ako si budete môcť kampaň Halo zahrať v co-ope, je prostredníctvom Xbox Live. V takomto prípade však taktiež zamrzí absencia matchmakingu pre co-op kampaň, čo síce znamená, že sa vyhnete idiotským spoluhráčom, ale na druhej strane musíte mať d'alších troch známych na hranie.

Nemenej dôležitou časťou Halo série je multiplayer, ktorý sa nielen poučil z chýb a „opičenia sa“ po konkurencii, ale priniesol do série niečo nové a svieže. Základom je tradične aréna. Klasická multiplayer pre 4 vs. 4, kde každý hráč začína s rovnakou výbavou, v tomto prípade Assault Rifle a Magnum. Z hry zmizli upravitel'né vybavenia, perky a d'alšie prvky, ktoré vo štvorke vyvolali búrku nevôle, a naopak, hra sa vrátila do čias, keď v Halo 2 pritiahla k multiplayeru milióny hráčov. Ovládanie mapy pomocou špeciálnych zbraní, ktoré sa tam zjavujú v pravidelných intervaloch, kontrola dôležitých power-upov a uzlov na mapách, skill pohyby ako nadväzovanie clamber schopnosti na crouch





Halsey: Sunaion. A pre-Covenant religious site on Sanghelios.

jump atď'. sú späť'. Halo 5 tak v aréne ponúka takmer dokonale vybalansované bojové pole, kde nemá nikto počiatočnú výhodu vďaka perkom a všetci hráči majú rovnaké podmienky. Mapy sú výborne nadizajnované, v niekoľkých prípadoch symetrické a samotné rozmiestnenie zbraní sa určuje priamo v nadväznosti na to, aký herný mód sa ide hrať. Autori ponúkajú klasiku v podobe Deathmatchov, CTF, Domination či Free-for-All variant (všetko s Halo špecifickými názvami), s tým, že ďalšie mapy a módy budú postupne pridávané a upravované podľa popularity v komunite.

Novinkou je Breakout. Tento typ multiplayeru by sa pokojne mohol zaradiť do arény, no má určité špecifiká, ktoré z neho robia tak trochu iný zážitok. Breakout má totižto samostatné mapy väčšinou malých rozmerov, proti sebe nastupuje opäť 4 vs. 4, no tentoraz sú hráči bez štítov a na mape je iba jedna vlajka. Po úmrtí sa hráč dostane do hry až v ďalšom kole a hrá sa na 5 víťazných kôl.

Úplne nový koncept v Halo sérii predstavuje Warzone. Tento herný mód sa podobá na Conquest z Battlefieldu no s mnohými zmenami. V prvom rade proti sebe hrá 12 vs. 12 hráčov. Hra má niekoľko fáz, v ktorých prebieha vyčistenie vlastnej základne a následné získavanie troch základných rozmiestnených po mape. Okrem toho, že je na mape obrovský chaos, lebo po sebe strieľa 24 hráčov, v pravidelných intervaloch sa zjavujú umelou inteligenciou ovládaní nepriatelia a za ich

zabitie je tím odmenený veľkou porciou bodov. Hráč má možnosť koncertovať sa na získavanie základní, likvidáciu nepriateľských hráčov alebo nepriateľov, a stále tak svojmu tímu pomáha k víťazstvu. Navyše výbava hráča sa skladá z toho, čo si pred zrodením vyberie. K dispozícii je totiž mnoho kariet s rôznymi zbraňami, ktoré sa rozlišujú nielen vzhľadom, ale aj silou a následne ich môže využiť v boji, no po úmrtí ich automaticky stráca (výnimkou sú iba tzv. Certification zbrane). To však neznamená, že hráč môže hneď na začiatku vbehnúť na bojisko s tankom a všetko zničiť. Prístupnosť kariet sa mu totižto odomyká podľa jeho aktivity na bojisku a jednotlivé karty vymieňa za energiu, ktorá sa taktiež postupne dopĺňa. Toto zaručuje nielen fakt, že hra je tým pádom oveľa viac vybalansovaná, ale aj to, že má určitý príbeh. Čiže to, čo sa zo začiatku začína ako klasická prestrelka, končí epickými bitkami vozidiel a tých najlepších zbraní, ktoré Halo ponúka. Škoda len, že Halo 5 pri vydaní ponúka iba 3 Warzone mapy, neberúc do úvahy to, aké veľké sú.

Hra navyše ponúka masívne možnosti úprav vojakov, od brnení cez helmy, skinov na zbrane, „assassination“ pohybov atď. Tie sa odomykajú pomocou balíčkov, ktoré si hráč kupuje za utŕžené kredity a rovnakým spôsobom sa kupujú aj lepšie verzie zbraní do Warzone. Fakt, že sa dajú kúpiť aj za reálne peniaze, u mňa vyvolával obavy, že Warzone bude pay-to-win, no moje obavy boli vďaka systému levelov a energie rozprášané.

Veľmi potešiteľným prvkom je, že hra si drží stabilných 60FPS za všetkých okolností, a to vďaka dynamickému rozlíšeniu. Graficky nepatrí k absolútnej špičke, no svoju prácu si hra v tomto aspekte zvládla dobre hlavne vďaka rôznorodosti prostredí a výbornému art štýlu. Taktiež soundtrack s ikonickým Halo introm bude lahodiť vašim ušiam. Audiodizajn je jednoducho úžasný a vďaka nemu budete môcť v aréne odhadnúť, kde sa nachádzajú nepriatelia, a dokonca aj to, z akých zbraní strieľajú bez toho, aby ste ich videli. Jednotlivé vrstvy audio zložky spolu nesplývajú, a tak slúžia hrateľnosti, teda presne tak ako prakticky všetky ostatné aspekty hry.

VERDIKT

V štvrtom diele Halo sa riešila tzv „Mantle of Responsibility“, forerunnerská filozofia, ktorá hovorí, že práve ich rasa je zodpovedná za život v celej galaxii.

S príchodom päťky sa dá povedať, že táto Mantle pre sériu Halo je definitívne v rukách štúdia 343 Industries, ktorí nielenže vytvorili diel hodný série Halo, ale posunuli ho ešte ďalej. Inovácie hrateľnosti, ktoré posúvajú sériu dopredu, pričom však zachovali ducha férovosti a súťaživosti v multiplayeri. K tomu výborne spracovaný mód Warzone a výborná kampaň, ktorej najväčším problémom je to, že na pokračovanie pravdepodobne budeme musieť ďalšie tri roky čakať.

Dominik Farkaš

YOGA 900

Extrémne tenký, extrémne ľahký a zároveň extrémne výkonný notebook.

#Odvažneiny

Lenovo™



Intel® Core™ i7 procesor,
Intel Inside®, výnimočný výkon

Viac na lenovo.sk/YOGA

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

AJ MAJSTER TESÁR SA NIEKEDY UTNE

Počas hrania sa mi v hlave celý čas ozývala otázka či má byť tento titul akýmsi udobením si hráčov, potom čo sa po novej Zelde chystane pre Nintendo Wii U, ako keby zľahla zem. Ak je to skutočne tak, tak v tom prípade je to dosť úbohý pokus. The Legend of Zelda: Tri Force Heroes je totiž len vlašnou jednohubkou, na ktorú si po dohraní ani nespomeniete, ak ju teda vlastne vôbec dohráte. V tom vám môže zabrániť niekoľko faktorov, ktoré si postupne rozoberieme, no najprv vás chcem upozorniť na to, že toto nie je v žiadnom prípade Zelda, ktorú by ste mali bezpodmienečne mať. Na rozdiel od predchádzajúcich dielov.

Rovnako ako Four Swords Adventures vydaný v roku 2004 na Nintendo GameCube, je aj tento diel v prvom rade zameraný na multiplayer, kvôli čomu má zmenený štýl hrateľnosti a zmenený celý postup hry, na aký sme zvyknutí z klasických častí. Zabudnite na otvorený svet, v ktorom sa môžete voľne pohybovať, na nové zbrane získané po zdaní dungeonov a aj na typickú komplikovanosť samotných bludísk, ktoré sú v Tri Force Heroes kratšie a po väčšinu času aj výrazne jednoduchšie.

Osobne som nikdy nepovažoval túto sériu za prehnane príbehovú, no v tejto hre príbeh slúži skutočne len na to, aby tam bol a aby samotná hrateľnosť mala v niečom základ. Na začiatku hry sa v lacno pôsobiacej animácii dozvieme, že Styla, krásna princezná krajiny Hytopia, krajiny posadnutou módou, prišla o všetku svoju krásu a šaty robia ju výnimočnú, potom čo na ňu uvrhla kľatbu čarodejnica The Lady. Kráľ Tuft tak povoláva hrdinov, ktorí by naplnili proroctvo o troch bojovníkoch vo forme totemu, zvrhli kľatbu a celú situáciu dali do poriadku. No a to je celé.

Hrateľnosť sa skladá z dvoch častí, z dedinky pred hradom, po ktorej sa môžete voľne pohybovať a vykonávať rôzne aktivity a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Nintendo 3DS
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ špičková grafika
+ fantastický soundtrack
+ systém oblekov má hĺbku

- frustrujúci singleplayer
- crashe, crashe a ešte raz crashe
- úrovne sú krátke
- absencia klasického feelingu série
- obmedzená komunikácia s hráčmi

HODNOTENIE:

★★★★☆

samotných dungeonov, ktorých je osem a dokopy ponúkajú celkovo 32 úrovní. Tie majú postupne sa zvyšujúcu krivku obtiažnosti a pokým na začiatku budete bojovať len s hrozným technickým stavom online pripojenia, v takých posledných 30% hry aj s dizajnom levelov, pretože dungeony sa stanú oveľa zložitejšími.

Dedinka bude vašou úvodnou lokalitou, ako aj lokalitou, kde budete dopĺňať svoje sily a naberať odvahu pre ďalšie dobrodružstvá. Nie je veľká, no jej jemná atmosféra spojená s krásnou hudbou vás bude zakaždým vrelo vítať, aby bol váš pobyt čo najpríjemnejší. V tejto oblasti sú najdôležitejšie tri miesta, na ktorých si nechávate šit' obleky, denne hrávate lotériu a zoznamujete sa s možnosťou fotografovania vašich akcií. Nájdete tu aj stánok potulného predavača, ktorý predáva cenný tovar potrebný na výrobu nových šiat. Okrem toho sa po uliciach prechádzajú aj niekoľké NPC, ktorých pozícia a dialógy sa časom menia a to dodáva pocit, že to tam skutočne žije.

Gro ale tvoria samotné dungeony, ktoré môžete prechádzať v multiplayeri alebo aj na vlastnú päsť. Kooperáciu môžete hrať cez Download Play, k čomu vám postačí jedna



kópia hry a vaši kamaráti tak majú dvere otvorené. Online funguje klasicky cez Wi-Fi. Prvú možnosť som z dôvodu obmedzených zdrojov vyskúšať nemohol, a tak som hral výhradne cez online pripojenie, a to bola, poviem vám, riadna fuška. Táto možnosť trpí častými výpadkami spojenia, vďaka čomu bolo hranie neznesiteľné. Najhoršie je na tom, že hru môžete hrať vždy len traja, pretože stačí ak vypadne jeden hráč a padne celá hra.

Crashe sa objavujú, a to dosť často. Postrehol som, že stačí len jemná kolízia v pripojení a hra začne sekáť ako keď vám nenačítava video na YouTube a už si trieskate hlavu o múr z chybového hlásenia. Dungeon zvaný The Fortress som hral celý týždeň, než som ho so spoločníkmi prešiel, pretože nám padala hra. Je to veľmi frustrujúce, keď vám po zdaní bossa v poslednej úrovni zrazu hra padne. Stáva sa to frekventovane. Ak ale nezažívate crashe, hra ide pekne plynulo a aj pri zapnutom 3D udržiava čistých 60 fps.

Skôr ako pristúpim k samotným dungeonom a mechanikám kooperácie, nemôžem nespomenúť aj singleplayer, ktorý je jednoducho strašný. Namiesto dvoch hráčov máte k dispozícii dve bábky, medzi ktorými



prepínate, aby ste ich mohli ovládať. Nechcený vtip je v tom, že len čo hráte za jednu postavu, zvyšné len tak bezducho stoja, čiže všetko musíte za ne robiť úplne sami. Všetko, o čo sa v kooperácii starajú vaši spoločníci, tu padá ako t'archa na plecيا vám. Hrateľnosť sa tým stáva frustrujúcim zážitkom, v ktorom neustále prepínate medzi postavami a rôzne kúsky (ako zobrazenie druhého na plecيا, aby ste sa mohli dostať na vyššiu plošinu či skántrit' nepriateľa v určitej výške) tak musíte robiť sami. A takéto hranie v žiadnom prípade nie je zábavne, ale naopak je nudné, otravné a veľmi nedomyslené.

Dungeony, hlavná náplň všetkých Zelda hier. S tými mám trochu problém. Nie že by neboli premyslené tak ako majú byť, pretože sú, ale problém je v tom, že úrovne sú veľmi krátke a to sa nezmení ani s pribúdajúcim časom. Na začiatku vždy vidíte, aké zbrane vám budú ponúknuté v jednotlivých úrovniach. Niekedy majú všetky postavy zbrane rovnaké, inokedy úplne rozdielne.

Môže sa stať, že všetci budete musieť používať bumerangy, no môže sa stať, že jeden vezme luk, iný bomby a tretí krčah. Tri Force Heroes dokáže byť našťastie zábavná v oboch prípadoch.

Len čo začnete a vezmete si náčinie, čaká na vás jeden, maximálne dva problémy a už je koniec. Úrovne sú prepracované, ale len do takej miery, aby mohli svoju prepracovanosť „vyjadriť“ na malej ploche. Hráči so sebou musia spolupracovať, aby sa dostali cez rôzne jamy, dočiahli na spínače, dokázali posunúť veľké balvany a podobne. Veľmi často je využívaným prvkom štýl totemu, teda že sa hráči poskladajú na seba. Hráči sa niekedy musia rozdeliť a robiť oddelene niečo úplne iné, aby sa nakoniec spojili a šli ďalej. Prvky kooperácie sú tu implementované dobre.

Bumerangom môžete hráčov premiestňovať cez jamy, hákom sa prisúvať na inak nedosiahnuteľné miesta, krčahom posúvať predmety

tlakom vzduchu a napríklad bombami vyhadzovať všetko do vzduchu. Nastanú situácie, kedy bude treba hodiť bombu na určité miesto, no na to, aby ste to urobili ručne, je to miesto príliš ďaleko. Vtedy jeden hráč položí bombu na vhodné miesto a druhý ju krčahom odfúkne. Nastanú rôzne zábavné situácie, toho sa obávať netreba, aj keď časom sa začnú prvky opakovať.

Hlbší zmysel do hrateľnosti dávajú obleky, ktoré zbraniam alebo postavám zlepšujú dané vlastnosti. Ak máte oblek pre bombera, budete hádzať väčšie a silnejšie bomby, ak pre lukostrelca, namiesto jedného vystrelíte tri šípy do rôznych strán. Niektorý oblek vám zvýši počet životov, iný vás zachráni pred pádom do bezodných hĺbok, ďalší zase zabezpečí, že budete nachádzať viac drahocenných srdiečok. Tento systém pôsobí veľmi kompaktne a aj napriek neverľmi zložitým mechanikám baví. Ingrediencie pre ušitie kostýmov môže hráč získať buď na konci každej úrovne, buď pri lotérii v dedinke, alebo si ich môže nájsť u predavača, ktorého ponuka sa systematicky mení a obnovuje.

Ak porazíte strážcu lokalít, inými slovami, ak nakopete do zadku hlavného bossa každého dungeonu, odomknú sa vám bonusové výzvy, ktorých splnenie zvýši šance na získanie ďalšej, dodatočnej ingrediencie. Výzvy môžu byť rôzne či už postrieľať všetky balóny v okolí, vyhýbať sa známej padajúcej ruky zvrchu, alebo splňanie časových challengov. Je to podarený spôsob, ako hrať tie isté úrovne s cieľom získať iné veci bez toho, aby ste sa začali nudiť. Predsa len, ak poznáte správne riešenia, dokážete hrou prebehnúť veľmi rýchlo.

Hre by som v kooperácii vytkol okrem labilnej stability a neľmi rozsiahlym levelom aj dosť obmedzenú komunikáciu s ostatnými hráčmi. To, že tu nie je prítomná hlasová komunikácia, ale len určité gestá, vôbec nevádi. Vadí, že tých gest je akosi málo. Môžete dať pokyn, aby vás iný hráč vzal na plecيا, hodil vás z nich dole, aby šiel k vám alebo poukážete na frustráciu, no chýba mi tu niečo také ako povestné „AFK“, ďalej ikona vyjadrujúca, že počkajte, ja som tu nový, som tu prvýkrát (väčšinu času budete hrať s už skúsenými hráčmi, ktorí vás budú nemilosrdne poháňať vpred) alebo oveľa prozaikejšia „Postav sa tu“.

Záverečné hodnotenie

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes je bez najmenších pochyb tou najnezaujímavejšou hrou v celej sérii, akú som hral. Nintendo by malo namiesto takýchto nechcených pokusov už fakt konečne zamakať a priniesť hráčom hru, ktorej sa nevedia dočkať. A keď to už fakt nejde, nech sa opäť inšpiruje minulosťou a vytvorí nový klenot, akým bol minuloročný The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Chcem poriadnu Zeldu a žiadny kooperatívny experiment, ktorý funguje len na polovicu, a ktorý nezachráni ani krásna grafika, ani nádherná hudba a už vôbec nie nezmyselný herný mód, v ktorom Linkovia-hráči bojujú proti sebe. Veľmi slabé tri hviezdy.

Maroš Goč

Year Walk

VIZUÁLNE KRÁSNE, NO HERNE, BOHUŽIAL, VEĽMI KRÁTKE

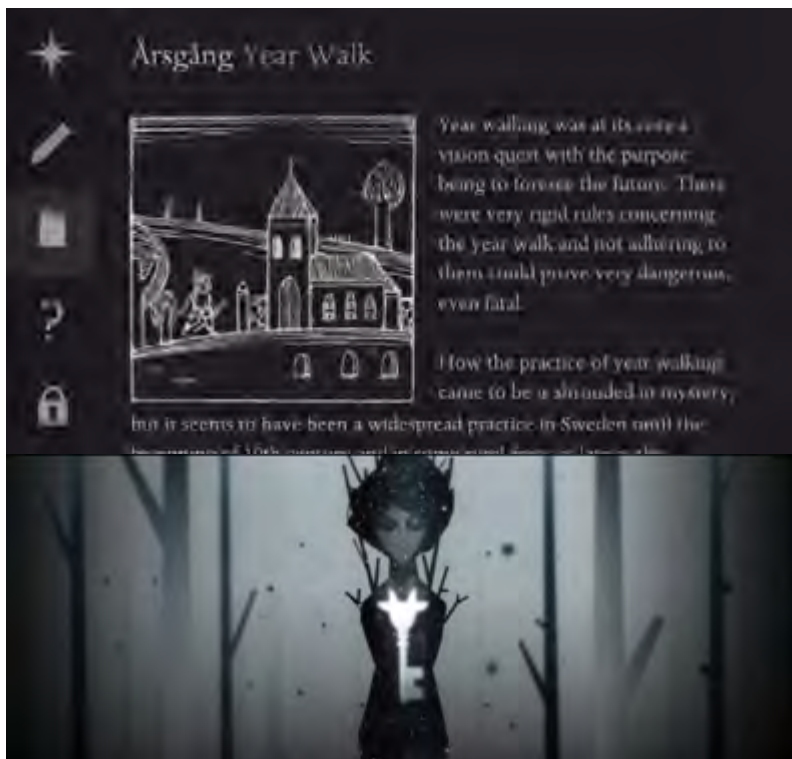
ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: adventúra
Výrobca: Simogo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + krásny art štýl
- + podmanivá atmosféra
- brutálne krátke
- nie veľmi zložitá

HODNOTENIE:



Táto adventúra je inšpirovaná starou švédskou ľudovou tradíciou Årsgång (po anglicky Year Walk, po našom Každoročná cesta), ktorej tajomstvo tkvie v poznaní samého seba a vo vnútornej odvahe. Tomu, ktorý túto cestu totiž absolvoval úspešne, bude daná vedomosť o jeho budúcnosti. Nikdy som síce vo Švédsku nežil a ani som sa nikdy nepokúšal preskúmať podstatu tohto zaujímavého sviatku, no dalo by sa povedať, že pre vás bude tým Årsgångom prečítanie textu a rozpoznanie budúcnosti zase zistenie, či sa vám tá hra z tých viet páči.

Tento čítaný Årsgång bude pre vás presne taký dlhý, ako bol digitálny Year Walk dlhý pre mňa. Hra je totiž taká krátka a obsahuje také jednoduché herné mechaniky, že vlastne ani nie je o čom poriadne písať. Príbeh hry je tragický, plný hrôzy a rušivých odhalení, no lenže lišiaci nie je rozpovedaný priamo, ale skôr lyrickou cestou temných obrazov a desivých výjavov. Je ako keby zakódovaný alebo zahalený prachom, ktorý musíte sfúknuť.

Year Walk nie je žiadna novinka, teda vo všeobecnom pojatí. Vyšla už pred dvoma rokmi na mobilných zariadeniach s iOS, rok na to sa dostala na PC a o ďalších 12 mesiacov na Nintendo Wii U. Na každej z platforiem sa hra prispôbila jej špecifickému ovládaniu, vďaka čomu je jej hranie vždy iný zážitok. V teraz

recenzovanej Wii U verzii je výraznou novinkou hlavne gyroskopické ovládanie gamepadom, ktorým intuitívne otvárate dverka alebo posúvate drevený voz do jednej zo strán.

Rovnako je na tom aj špecifické využitie displeja na ovládači, kde si môžete listovať v encyklopédii vysvetľujúcej rôzne mýtické postavy a deje ohľadom Každoročnej cesty a zároveň si tam môžete písať vlastné poznámky či riešenia jednotlivých hlavolamov.

Ako do nejakého notesa. Osobne milujem, keď mi hra umožňuje písať si vlastné záznamy a absolútne zbožňujem, ak mi dovolí písať si priamo do mapy. To druhé síce neobsahuje ani Year Walk, ale aj tak som veľmi spokojný.

Čo sa samotného ovládania týka, vy ani nevidíte svoju vlastnú postavu, no ani sa na svet nepozieráte skrz jej oči. Na obrazovke sa vám skrolujú jednotlivé obrazovky a vy obrazom pohybujete zľava doprava alebo naopak, podľa toho, kam chcete práve ísť. Predstavte si krátke rovné kolajničky a na nich špeciálne zariadenie, na ktorom sedí kameraman s kamerou upevnenou v nemennom, kolmom smere na kolajnice. Kameraman pozerá celý čas do hľadáčka a podľa potreby ho tlačia doprava alebo doprava. Presne tak ako on vidí svet počas toho pohybu v hľadáčku, tak vidíte herný svet

v Year Walk aj vy. Veľmi netradičný, ale o to zaujímavejší systém.

Ocitáte sa v hustom lese pokrytom snehom a vašou úlohou je prekonať cestu, ktorá je teda poriadne mrazivá až do morku kostí. Nebude na vás číhať žiadne nebezpečenstvo, tu nemôžete zomrieť, no obrazy, ktoré sa vám pred očami namalujú, vás mnohokrát pristihnú pri momentoch strachu až triašky. Nejde tu o žiadne l'akačky, ale o brutálne ťaživú atmosféru, ktorá je zahustená pachom krvi, smrti a bezbožnosti. Nebudete sa l'akať, skôr budete celý čas trpieť z toho hrobového ticha, ktoré pretína len vŕzganie snehu pod vašimi nohami a krákanie hladných havranov.

Year Walk je vlastne open-world hra, v ktorej máte k dispozícii pomerne veľkú plochu s mnohými časťami a objektmi, zvláštnymi predmetmi a lokalitami, kam sa dostanete, len keď získate ten správny predmet (potrebujete svetlo do tmavej komory a podobne). Potulkami objavíte záhadné predmety, rôzne hinty a pomôcky na riešenie hlavolamov. Tých vzhľadom na krátkosť hry nie je veľa a ani vás veľmi nepotrápia.

Krátkosť hry je jej najväčším neduhom a aj najväčším sklamaním. Nádherné lokality v nádhernom prostredí vytvorené ešte v nádhernejšom art štýle tak ostávajú trestuhodne nevyužitá a celá hra pôsobí doslova len ako prológ či prvá kapitola než celý plnohodnotný titul.

Year Walk dohráte v rozmedzí hodiny a pol až dvoch hodín, a to je na takú krásnu hru so zaujímavými nápadmi veľmi málo. Hra mala pokračovať ďalej a prinášať stále temnejšie prostredia, depresívnejšiu atmosféru a ťažšie hlavolamy. Lenže nepokračovala...

Year Walk vyzerá síce ako z rozprávkovej knižky od Dobšinského, no jej obsah nie je v žiadnom prípade pre deti. Téma, ktorej sa hra dotýka, je morbidne krásna a poeticky chladná, čo naplno pochopia hlavne tí už skôr narodení. Po stránke vizuálu by ste hre nemohli vytknúť v podstate nič, no je veľká škoda, že taký slubný námet sa vlastne skončí skôr, než sa vôbec začne. Inak je to ale veľmi príjemný (a mrazivý) zážitok.

Maroš Goč

ONLINE BANKER?

Ak nechrániš
svoje platby,
akoby si ich
ukázal každému.

Vďaka ESET Smart Security 9
s funkciou ochrany online platieb
budú tvoje peniaze v bezpečí.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™



Acer Aspire V17 Nitro Black Edition

Skvelý spoločník na zábavu, prácu a všetko ostatné

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer

Dostupná cena: 1250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon bez prehrievania
- + skvelý a rozmerový IPS displej
- + podsvietená klávesnica

- materiál povrchu notebooku
- príliš široký rám obrazovky a okolia klávesnice
- občasná hlučnosť chladenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Processor: Intel® Core™ i7-6700HQ, 2,60GHz/3,50GHz
OS: Windows 10 (64-bit)
DDR: 8GB DDR4
HDD: HDD + SSD (1 TB + 128GB)
Optická jednotka: DVD mechanika
Displej: 17,3 palca (43,94cm) Full HD, 1920x1080
GPU: NVIDIA GF GTX 960M, 4GB RAM
Porty: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 1x RJ-45, 1x HDMI, 1x napájací konektor, 1x Combo Audio Jack
Webová kamera: HD camera
Rozmery: (ŠxHxV) 423x293x25,4 mm
Hmotnosť: 3kg

HODNOTENIE:

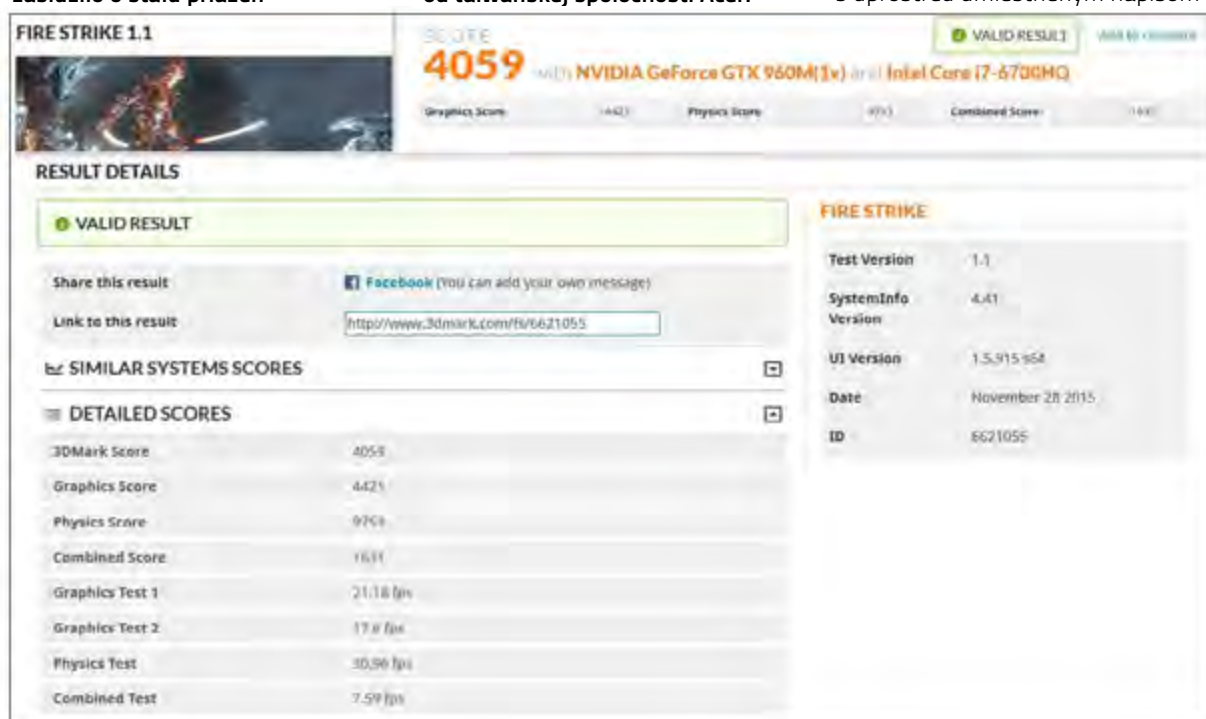


Či už sú to malé netbooky, na ktorých sa dajú pozrieť filmy počas cestovania, väčšie notebooky, ktoré dokážu spojiť príjemné s užitočným, alebo kúsok preplnené výkonnými komponentmi, porovnateľnými so stolovými počítačmi, mobilné počítače sú stále v oblúbe. A nezdá sa, že by sa to malo tak skoro meniť. Spojenie mobility s podobným, ak nie rovnakým používateľským zážitkom sa zaslúžilo o stálu priazeň

zákazníkov a segment notebookov sa rok za rokom stále približuje k magickému okamihu, keď bude rozdiel medzi prenosným a stolovým počítačom nebadateľný. Samozrejme, že najväčší pokrok či už na poli hardvérových komponentov, ale aj v integrácii nových vychytávok a softvéru je najviac zreteľný v prémiových produktoch. A preto sme sa nevedeli dočkať, čo nám ponúkne nový notebook od taiwanskej spoločnosti Acer.

Balenie, prvé dojmy a spracovanie

V bežnej kartónovej krabici, v akej z obchodu dostanete notebooky takmer od všetkých spoločností, odlišujúc sa len čiernym prevedením, na nás čakalo malé veľké prekvapenie. V kartóne sa totiž, bezpečne uložená v štyroch rohových koncovkách z polomäkkej peny, ukrývala druhá, naozaj prémiovo vyzerajúca krabica s uprostred umiestneným nápisom



Ako prvý prešiel V17 Nitro cez Firestrike, kde zabodoval s kombinovaným skóre 4059.



a samotným názvom tohto modelu. Aspire V17 Nitro Black Edition. Po opatrnom vytiahnutí všetkých vecí z hlavného kartónu, sme sa konečne odhodlali pozrieť, ako nový Aspire V17 vyzerá naživo.

Prvé pocity po otvorení veka škatule sa dajú popísať jedným slovom „VEĽKÝ“. Nie nadarmo má tento notebook v mene číslo 17, to je totiž veľkosť uhlopriečky monitora v palcoch. K tomuto číslu približuje aj samotnou šírkou, ktorá je iba o pol palca menej.

Aj napriek tomu, že je Aspire V17 prekvapivo tenký, samozrejme, nemôže konkurovať ultrabookom alebo tenučkým dizajnovým doplnkom od spoločnosti s nahryznutým jablkom v logu, na druhej strane nie je o toľko objemnejší. V balení nás, samozrejme, okrem samotného počítača čakala aj nabíjačka a manuál. Rýchlo sme si teda všetko poobzerali zo

všetkých strán a uhlov a hneď dali počítač nabíjať.

Pri prenášaní notebooku sme si s potešením všimli, že sa, napriek svojim úctyhodným rozmerom, nikde povážlivo neprehýba a váži porovnateľne s niektorými 15,6-palcovými modelmi od konkurencie.

Skvelou správou pre ľudí, ktorí sa radi hrajú alebo pracujú v tmavých priestoroch, respektíve v noci, je červené podsvietenie klávesnice. Aj keď by sme predsa len uvítali viaceré úrovne okrem stavu zapnuté a vypnuté.

Komponenty

Nami recenzovaný model V17 sa pýši označením VN7-792G-722C a ponúka kvalitný IPS displej s rozlíšením 1080P, procesor Intel Core i7 6700HQ najnovšej generácie, grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 960M 4GB, 8GB DDR4 RAM a dvojicu 128GB SSD a 1TB HDD úložísk.

Keď sme sa pozreli na bračkov a sestričky tohto špecifického modelu, okamžite nás oslovila existencia variantu s displejom ponúkajúcim 4K rozlíšenie, ktorý má navyše dvojnásobnú kapacitu SSD a HDD diskov a RAM až

32GB. Môžeme ale povedať, že ani tento 1080P displej nie je na zahodenie, a to najmä kvôli IPS. Obraz je touto technológiou spracovaný naozaj kvalitne, pozorovacie uhly sú takmer nekonečné a pokiaľ už náhodou dlhšiu dobu nepoužívate spomínané 4K rozlíšenie, nebudete ním definitívne sklamaní.

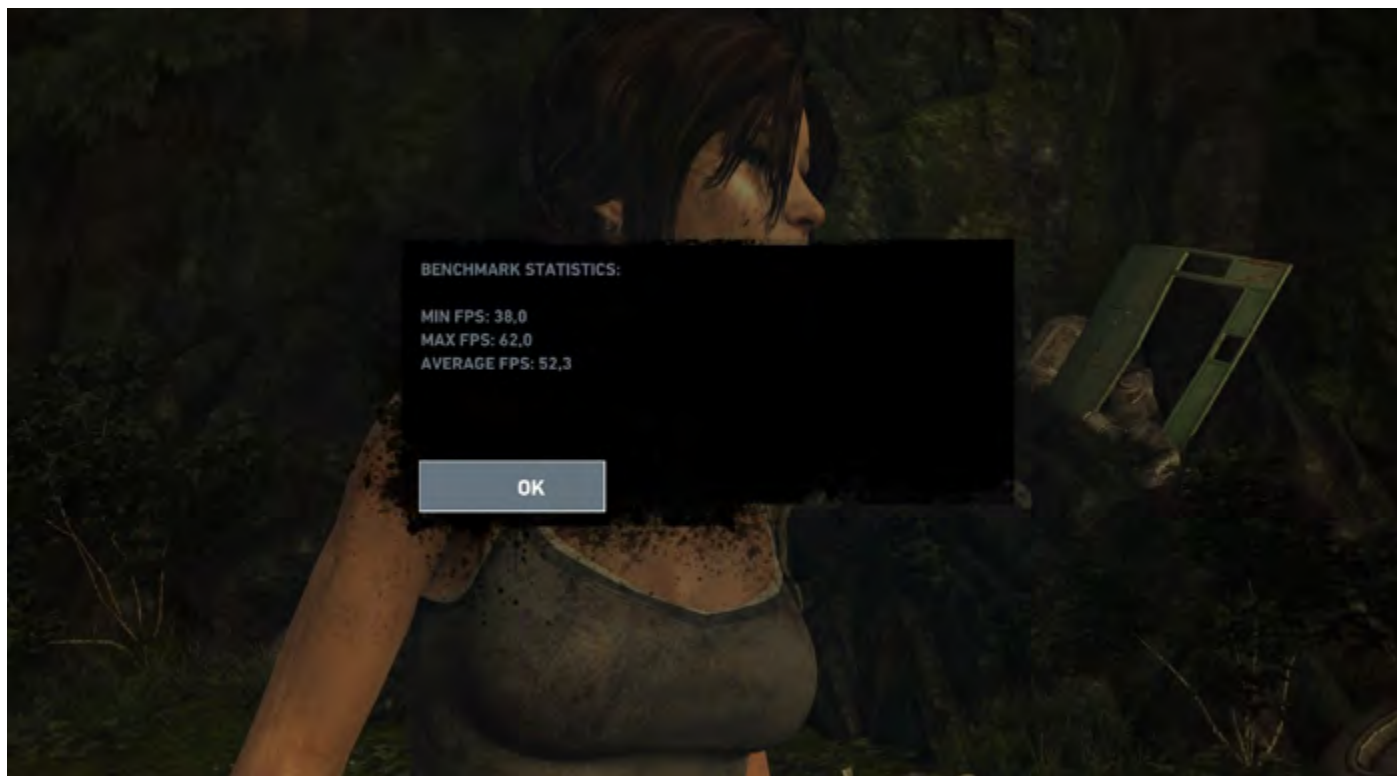
Výkon

Hoci ste už veľakrát v našich recenziách mohli badať tvrdenie, že „herné notebooky neexistujú, existujú iba prenosné počítače s drahým hardvérom, na ktorých sa dajú spustiť hry“, kombinácia hardvéru v tomto notebooku už z papierov vyžarovala, že si poradí aj s tými najnovšími hrami.

Čo sme nečakali, bolo, ako jednoducho si notebook poradil s viacerými titulmi aj na veľmi vysokých nastaveniach. Spustili sme na ňom všetko – od Need for Speed Shift, cez Tomb Raider až po GTA V.

Len pri tom poslednom titule sme sa museli trochu krotiť v paneli s grafickými možnosťami. Inak V17 Nitro Black Edition II nemal hardvérové problémy s ničím, čo sme naňho hodili.

Rozhodli sme sa ho preto otestovať aj trochu konzistentnejšie, a to konkrétne pomocou štyroch testov. Prvé tri –



Druhým testom bola stále obľúbená FPS hra Tomb Raider, s grafickými nastaveniami na Ultra.

3DMark Firestrike, Tomb Raider a Metro Last Light Redux, nám pomohli odhaliť presné čísla, čo sa týka výkonu.

Štvrtý test sa zameriaval na výdrž batérie, ktorú otestoval program s názvom Battery Eater. Vo výsledku nás neprekvapilo, že sa počítač po dvoch hodinách aj pár minútach ocitol na konci svojich síl.

Pri takto veľkých a výkonných počítačoch ale nie je výdrž batérie takmer nikdy prioritou a kupujúci si, aspoň dúfame, uvedomujú, že pokiaľ sa chcú na notebooku hrať, aj tak to takmer nikdy nepôjde bez pripojenia na sieť.

Faktom zostáva, že toto bol extrémny záťažový test, takže potenciálni záujemcovia môžu rátať s možno aj raz toľkou výdržou pri normálnom používaní.

Pre a proti po testovaní

V17-ku sme si užívali celý týždeň, a hoci nemôžeme pravdivo povedať, ako by sa osvedčila v dlhodobom používaní, predsa len sme, aspoň dúfame, tie najdôležitejšie faktory a vlastnosti otestovali.

Najskôr spomenieme maličkosti, ktoré nám jemne kazili dojem z používania.

Proti:

- Materiál, ktorým je povrch tohto notebooku potiahnutý. Matný soft-



touch plast je magnetom na odtlačky, nečistoty a prach. O to viac, že je v čiernom prevedení. Pri dlhodobom používaní by sme asi rozmýšľali nad kúpou nálepky zakrývajúcej časti, kde sa oň opierajú dlane. Uprednostnili by sme kovové šasi, alebo aspoň brúsený plast.

- Otváranie displeja je riešené menším gumovým výstupkom v strednej časti. Viackrát sa nám stalo, že sme našimi veľkými a nemotornými prstami nevedeli tento výstupok zachytiť, takže sme museli pomaly, jednou rukou vyvíjať tlak na spodnú časť a druhou na vrchnú.

- Rámik okolo obrazovky a priestor medzi

klávesnicou a okrajom notebooku sa nám zdal trochu príširoký.

- Mierne vyššia hlučnosť pri zaťažení, a to nielen hernom, ale napríklad aj pri pozeraní filmov. V zozname nižšie určite nebudeme spomínať všetky samozrejme bonusy ako výkonný hardvér a technologické vychytávky.

Radi by sme zvýraznili všetky faktory, ktorým sa podarilo donútiť nás rozmýšľať nad kúpou takejto mašinky.

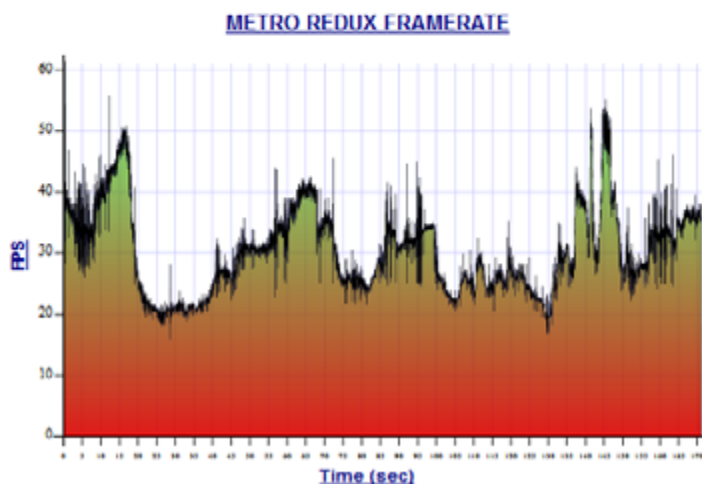
Pre:

- Na notebooky obrovský a naozaj kvalitný

METRO REDUX BENCHMARK RESULTS

Options: Resolution: 1920 x 1080; Quality: Very High; SSAA: Off; Texture filtering: AF 16X; Motion Blur: Normal; Tessellation: Very High; VSync: Off; Advanced PhysX: Off;

- Total Frames: 5177, Total Time: 171.06 sec
- Average Framerate: 30.30
- Max. Framerate: 61.52 (Frame: 17)
- Min. Framerate: 15.83 (Frame: 958)



Posledný test zameraný na výkon bol grafický Benchmark zabudovaný do titulu Metro Last Light Redux.

IPS displej, ktorý v spojení s uhlopriečkou sprostredkuje viacerým ľuďom sediacim na gauči kvalitný filmový zážitok.

- Podsvietená klávesnica, ktorej síce chýbalo viacero úrovní žiarenia, ale svoju prácu si zastala na jednotku, najmä čo sa týka robustnosti a takmer perfektnej výšky zdvihu tlačidiel a pocitu pri písaní.

- Absencia miliardy LED diód informujúcich o stave počítača. Znie to ako banalita, ale jedna z mála vecí, ktoré nás dokážu odradiť aj od výkonného notebooku, je zanedbanie ergonomie a umiestnenie všetkých indikačných svetielok na vrchnú stranu počítača. V17 to rieši LED-kami na prednej hrane.

- Chladenie. Na jednu stranu sme v zozname proti spomenuli, že tento notebook môže byť kvôli chladeniu mierne hlučnejší, na druhej strane sme ani pri náročnom testovaní alebo dlhšom hraní

nemali problém s prehriatou klávesnicou ani s miestami, kde používatelia normálne pokladajú ruky. Takže za toto určite jedno veľké plus.

- Zvuk. Keď už sme pozerali napínavý film, nie je nič lepšie ako zvuková súprava, ktorá dopĺňa vizuálnu stránku. Reprodukory vo V17 Nitro sú nielen hlučné, s poriadnymi dunivými basami, ale v drvivej väčšine prípadov, pokiaľ nebol samotný zvukový vstup nekvalitný, alebo sme nevytočili všetky ovládače na 11, krištáľovo čisté.

Zhrnutie

Acer Aspire V17 Nitro Black Edition nám dokázal, že nie je iba d'alšou doskou na krájanie, na ktorej si raz za čas prehráte filmy a pobrowsujete po internete. Je to plnohodnotný pracovno-herný počítač. Pri cene pohybujúcej sa medzi 1200 a 1300 eur perfektne vyplnía trh, v ktorom si zákazníci žiadajú silný stroj,

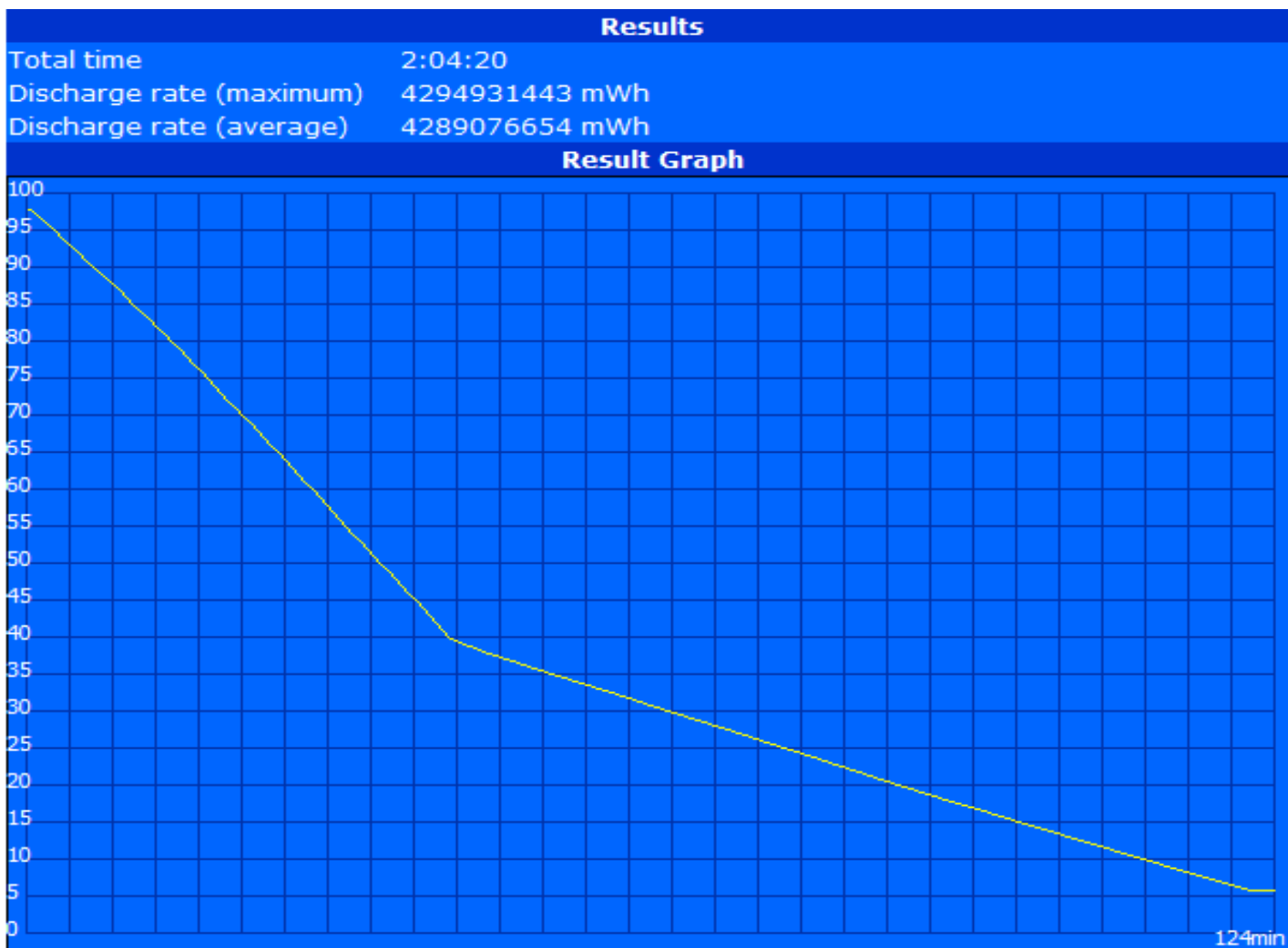
ale nechcú ho so sebou t'ahať na vozíku. Prekvapilo nás, že sa počítač, ktorý je v praxi postavený na kompromise, nenechal týmito obmedzeniami zhoršiť, ale priniesol všestrannú funkcionálnosť.

Neosloví síce ultramobilných používateľov ani neprinesie výkon špecifických herných kúskov, ale ako všestranný t'ahúň si určite nájde svojich fanúšikov.

My si dovoľíme povedať, že s týmtó kúskom hardvéru by sme bezpečne prežili niekoľko najbližších rokov bez strachu z nutnosti upgradovať.

Pokiaľ však máte strach a chcete sa poistiť na najbližších päť a viac rokov, odporúčame priplatiť si okolo 600 eur za model VN7-592G-74AY, ktorý okrem dvojnásobného úložiska (ako HDD, tak SSD) a RAM, ponúka aj 4K displej.

Daniel Paulini



A konečne sme sa dostali aj k výdržu batérie. Battery Eater sme spustili na plný výkon, keď zat'ažuje ako CPU, tak aj GPU.

Sapphire R9 380 Nitro 4G

Zlatá stredná cesta pre mainstream hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Dostupná cena: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý pomer cena/výkon
- + dizajn a farby hodiace sa do každej skrinky
- + systém pasívneho chladenia až do 65°C
- 1440p na vysokých detailoch = nízke FPS
- chýbajúci „backplate“ v základnej verzii karty

ŠPECIFIKÁCIE:

Skrinka: Fractal Design Define S
Matičná doska: MSI Z170 Gaming M5
PSU (Zdroj): Fractal Design Integra M 750W
CPU (Procesor): Intel Core i7 6700
GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 DUAL-X NITRO OC
RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB
Disk: SSD ADATA SP550 128GB
Chladenie skrinky: 3x Fractal Design Dynamic GP-12
Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36
Operačný systém: Windows 7 SP1 64bit

HODNOTENIE:

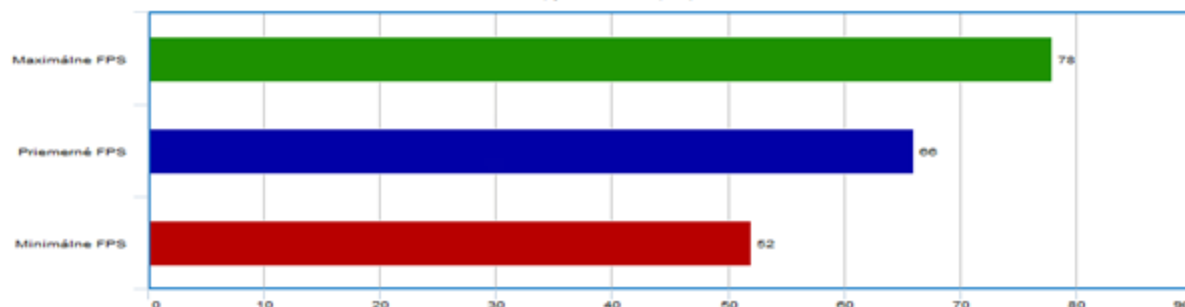


Na novú ponuku grafických kariet od spoločnosti AMD čakalo celkom dlhý čas množstvo hráčov a používateľov počítačov. Nakoniec sme sa ale dočkali, a tak sa nielen fanúšikovia, ale aj zarytí zástancovia značky Nvidia môžu kochať krásou novej nádielky. Tentoraz sa nám na otestovanie dostala karta R9 380 so štyrmi gigabajtmi vyrovnávacej pamäte v prevedení Nitro od spoločnosti Sapphire a podľa siľubov kolujúcich po internete by mala stačiť na bežné hranie nielen v rozlíšení 1080p, ale už aj 1440p. Čo je na tom pravdy, sa dočítate nižšie.

Spoločnosť Sapphire je u hráčov známa a obľúbená svojimi prevedeniami grafických kariet od AMDčka, najmä chladením typu Vapor-X a Tri-X. Navyše sa Sapphire podarilo vybaviť exkluzívnou zmluvu



Battlefield 4 (1080P - High + vypnuté AA)
FPS (vyššie číslo = lepšie)

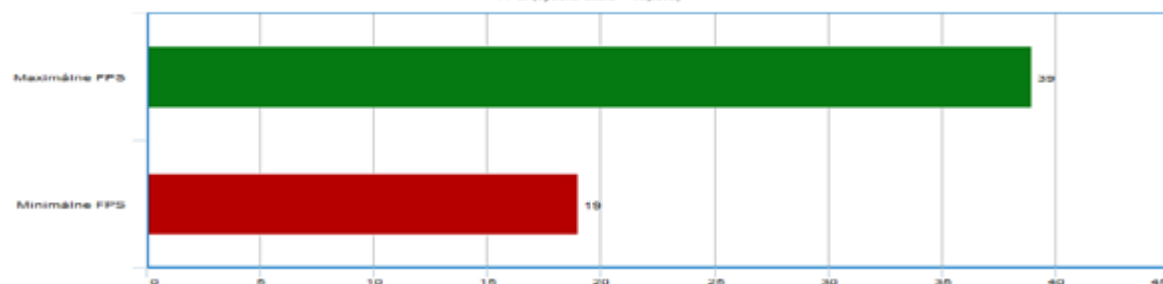


na spracovávanie všetkých AMD FirePro kariet určených pre profesionálne využitie. Preto

keď sa nám do rúk dostala „nová“ R9 380-ka, boli sme si istí, že ventilátory neodpadnú po dvoch

týždňoch používania a nebudeme mať problémy s prehrievaním pri väčšom vyt'ážení. Preto sme ale

Unigine Valley (1080P - Ultra + 8 x AA)
FPS (vyššie číslo = lepšie)





dali slovo nová do úvodzoviek? Dôvodom je záľuba spoločnosti AMD zmeniť na výrobkoch určité parametre, nalepiť na výsledok nové meno a predávať ho ako novinku.

V tomto prípade je karta R9 380 v praxi „iba“ premenovaná Radeon R9 285 postavená na Tonga architektúre. Tento prístup určite nevyčítame, hoci by sme možno od AMD uvítali trochu viac inovácie. Pravdou ale je, že nemá zmysel hľadať inováciu v strednej triede produktov, do ktorej presne táto karta spadá. Radšej si teraz definujeme, pre koho je táto karta určená.

Pri cene pohybujúcej sa od 220 do 240 eur, by mala potešiť začínajúcich hráčov a tých, ktorí nepotrebujú byť na samotnej technologickej špičke. Bez problémov si na nej zahráte drvivú väčšinu nových hier, hoci nie vždy v najlepších detailoch. Podľa výrobcu je určená na hranie hier hlavne v rozlíšení 1440p, k čomu by jej mala pomôcť vyrovnávací pamäť s vyššou kapacitou.

Počas testovania sme sa ale pri viacerých hrách utvrdili v presvedčení, že pri najvyšších detailoch je najlepšie ostať oboma nohami na zemi a prepnúť sa do 1080p rozlíšenia. Teraz sa už môžeme zblízka pozrieť na samotnú kartu.

Obal a jeho obsah

Škatuľa, v ktorej sa Sapphire R9 380 predáva, nepripomína predošle výrobky od tejto firmy, tak ako ani samotná karta. Na vrchu dominuje obrázok robota a malé okienko, ktorým je vidieť časť ventilátora s nápisom Nitro. Po otvorení nás privítala karta v čierno-striebornej kombinácii, usadená do šedej peny na ochranu pri prenose. Je samozrejmé, že ak má niekto v počítači silný kúsok hardvéru, rád sa ním pochváli, a výstredná grafika tomu iba napomáha. Vo veľkých prípadoch rôzne dizajnové výstrelky a farebné kombinácie tej ktorej karty nesadnú do už poskladaného počítača. Preto sme radi „dospeliešiemu“ výzoru, ktorý sa hodí k takmer každej farebnej kombinácii, a pritom nevyzerá príliš fádne. V obale sme okrem grafickej karty našli ešte pár brožúrok, CD s drivermi a softvérom a redukciu DVI na VGA hodiaca sa všetkým, ktorí uviazli v monitorovej dobe kamenej a stále používajú CRT monitory.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako sme už spomenuli, karta takmer ničím nekričí, ako po dizajnovej, tak farebnej stránke. Dva ventilátory, ktorými je osadená a ktoré ju majú chladit' počas záťaž, vyzerajú dostatočne kvalitne

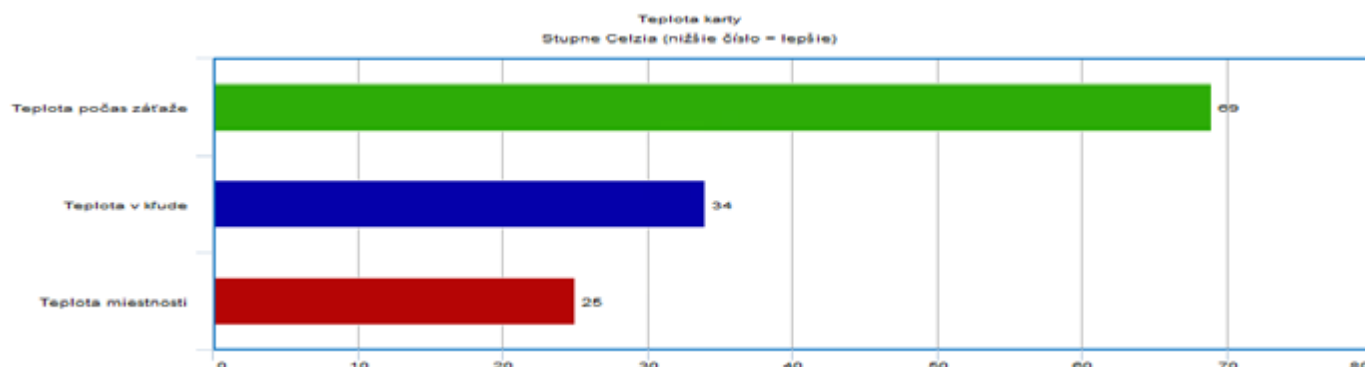
a väčšinu času ich vôbec nie je počuť (o tom ale až neskôr). Potešila nás prítomnosť prepínača BIOS-u, ktorým dokážete kartu zachrániť pri priveľkom pretaktovaní, na druhej strane sa karta po osadení do PCIe slotu zreteľne prehla, za čo môže asi vyššia váha tepelného výmenníka.

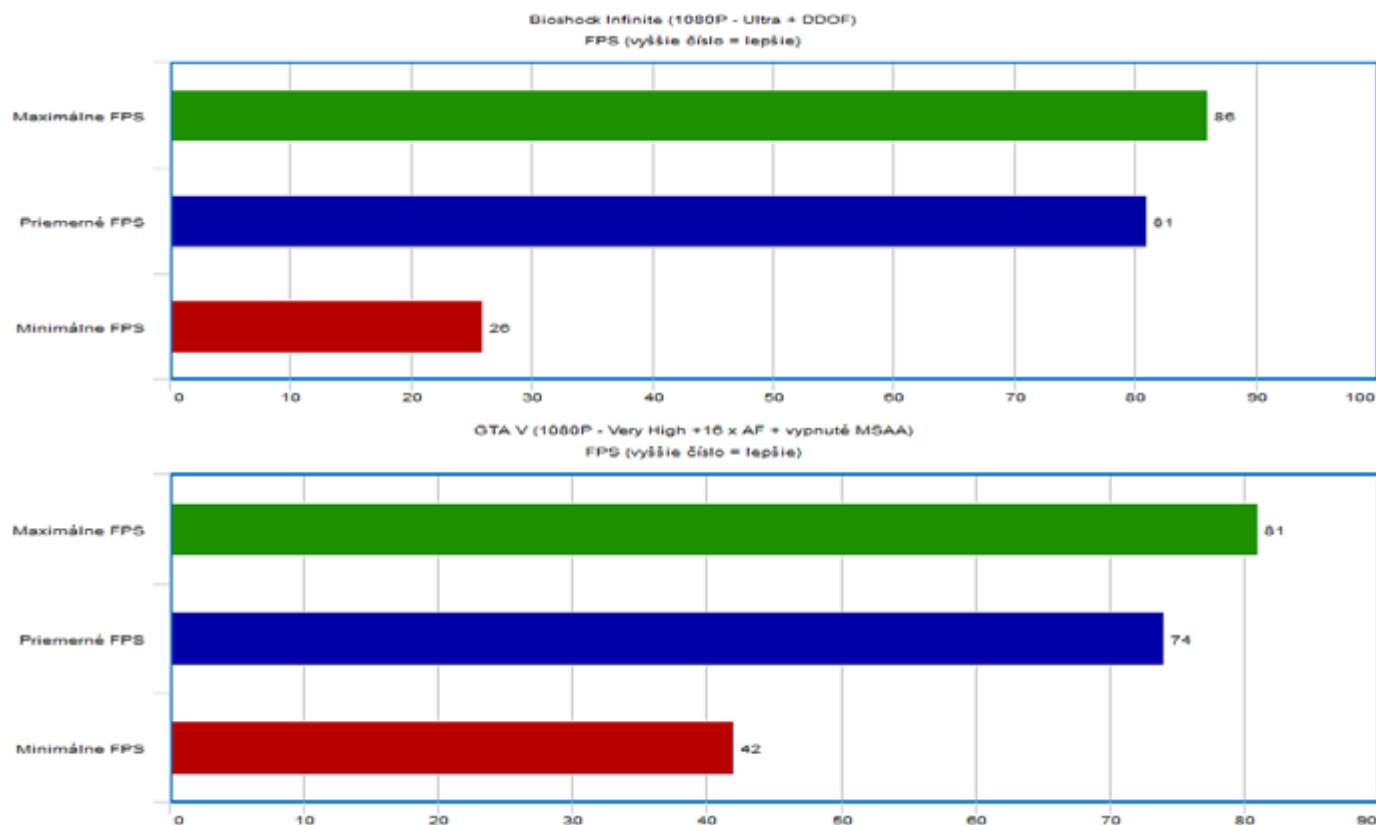
Pravdou je, že s prehýbaním má problém drvivá väčšina silnejších kariet, ktoré potrebujú lepšie chladenie a na odstránenie takýchto problémov sa predávajú špecializované podpery. Prehnutie ale nevyzeralo natoľko nebezpečné, že by sme sa museli dávať do výroby domáceho riešenia.

Ďalšou menšou výčitkou voči karte je, že sa predáva v dvoch verziách, bez takzvaného „backplate“ krytu zadnej strany a v priemere o 15 eur drahšiemu variantu so zadným krytom. Myslíme si, že túto vychytávku mohli v Sapphire dať na všetky karty tak, aby to ulahodilo oku, no táto absencia karte po výkonnostnej stránke vôbec neublíži.

Technické špecifikácie

Ako sme už spomenuli, R9 380 je postavená na architektúre Tonga, podobne ako tomu bolo pri kartách Radeon R9 285. R9 380 je po energetickej stránke celkom hladná, hoci stále nemá





na tie najvýkonnejšie kúsky od AMD. Preto si pripravte dva 6 PIN-ové káble, ktorými ju treba napájať. Čo sa týka výstupov, poteší táto karta dvoma DVI portami (jeden DVI-I a jeden DVI-D), HDMI 1.4 a Display Portom, takže žiadna zmena oproti predošlým AMD kartám strednej triedy.

Výkon a testovanie

Do nášho testovacieho počítača sme kartu zasadili v priebehu pár desiatok sekúnd, počkali na stiahnutie driverov a mohli sme sa pustiť do testovania. S jednou maličkosťou, ktorou bolo stiahnutie programu MSI Afterburner a menšie pretaktovanie karty. Predsa len, pár minút s pretaktovaním dokáže odmeniť hráčov pár FPS navyše a bolo by nerozumné netestovať kartu tak, ako ju bude väčšina majiteľov používať (aspoň dúfame). Pri testovaní sme teda dostali kartu na nasledovné parametre – Power limit +20%, takt jadier 1100 MHz, takt pamäte 1600 MHz. Kartu sme otestovali najprv v syntetických testoch Unigine Valley a 3D Mark FireStrike a následne v trojici oblúbených hier Bioshock Infinite, Battlefied 4 a GTA V. Hoci sme chceli kartu otestovať v troch najrozšírenejších rozlíšeniach, 1080p, 1440p a 4K, po prvých

výsledkoch sme sa rozhodli rozlíšenie 4K vypustiť. Kartu musíme pochváliť, že ani pod záťažou nebola príliš hlučná a vďaka systému vypínania ventilátorov, pokiaľ karta nedosiahne 65°C, ju vôbec nie je počuť.

Zhrnutie

AMD znovu potvrdzuje pravidlo, že ak niečo funguje, netreba to meniť. V spojení s kvalitným chladením od spoločnosti Sapphire je R9 380 Nitro 4G skvelým vstupným portálom do sveta hier. Od tejto karty sa nedajú očakávať žiadne divy na poli 1440p alebo nedajbože 4K rozlíšenia, ale neprichádza nám na um žiadna moderná hra, ktorú by s prijateľným FPS nezvládla aj na najvyšších nastaveniach v rozlíšení 1080p. Pri menších kompromisoch si jej majitelia užijú aj hry v 1440p, tu už ale niektoré z náročnejších vychytávkov budú musieť ostať vypnuté.

Za cenu, ktorou úspešne konkuruje svojmu rivalovi GeForce GTX 960 4G a výsledkami v testoch, ktoré ho vo väčšine prípadov prekonávajú, je Sapphire R9 380 Nitro 4G skvelým ťažným koňom, ktorý vás pri bežnom používaní dlho nesklame a ešte s ním budete môcť cez víkendy užiť výlety do svetov videohier.

Recenziu s kompletnými informáciami nájdete na portáli www.gamesite.sk.

Daniel Paulini



Súťaž s portálom



Súťažte na www.gamesite.sk

Creative Sound Blaster X H3

Herné stereo a vlastný svet

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + komfortné náušníky
- + vysoká citlivosť
- + výdatné herné zvukové efekty(basy)
- konštrukcia z ABS plastu
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Konfigurácia: 2.0 - Stereo

Frekvenčný rozsah:

20 – 20000Hz

Citlivosť: 118dB/mW

Meniče: 40mm

Ovládanie hlasitosti: áno

Impedancia: 320hm

Frekvenčný

rozsah (mikrofón):

100Hz – 15kHz

Citlivosť (mikrofón):

-40dB

Dĺžka kábla: 1,2m

Konektor: 4-pólový,

3,5mm, adaptér na

2x3-pólový 3,5mm jack

HODNOTENIE:



Séria Sound Blaster už nejaký ten rok nenecháva srdcia a uši zanietených hráčov chladnými. Ani v poslednej dobe vývojové tímy nezahŕajú a opäť prinášajú oheň do políc v obchodoch v podobe produktov Sound Blaster X.

Pre menej náročných nadšencov sú v ponuke okrem 7-kanálových high-endov (H7) aj „bežné“, lacnejšie stereo slúchadlá s označením H3, ktoré okrem výrazných basov pre herné efekty a kvalitného mikrofónu prinášajú aj štýlový dizajn kombinovaný s ergonomickým tvarom a veľkými náušníkmi.

Prvé dojmy

Creative sa nezaprie, je to predizajnovaná škatuľa s priehľadnou časťou, z ktorej v priebehu niekoľkých sekúnd dostaneme naaranžované slúchadlá a po chvíľke napätia aj pribalený mikrofón a pár káblov pre zariadenia nekompatibilné so štvorpólovým jackom.

Komfort verzus kompakt

Herné špeciály sú známe svojimi väčšími rozmermi, ktoré aj napriek kompaktnosti poskytujú väčšie pohodlie. Veľké náušníky nám bez problémov pojmu celé ucho,



čo nielen odizoluje hráča od reality a okolie od akčných efektov, ale zároveň to netlačí na uši a umožňuje nám bez väčších problémov s bolesťou prehrať väčšinu dňa. Nevýhodou takejto izolácie je, že je v slúchadlách trochu teplejšie a v zápale hry sa môžeme trochu potiť či jednoducho pociťovať nadpriemerné teplo. Na rozdiel od početnej konkurencie nie sú satelity otočné, teda prispôbujú sa uchu len

v horizontálnom smere a taktiež sa v ňom dajú poskladať pre prípad opustenia domáceho prostredia. Kostra je kompletne z plastu, čo síce zaručuje nižšiu hmotnosť a lepšie sedenie na hlave, no musíme povedať, že tenký hlavový most, ktorý je navyše zospodu nahradený penou, nevyzerá veľmi robustne. Nevýmeranejší pohyb pri „strhávaní“ slúchadiel z hlavy po zbytočnej prehre a sprške nádvok na spoluhráčov by tak



mohol spôsobiť ďalší nepríjemný prejav na adresu výrobcu zlomených slúchadiel. Predsa len, pod nálepkou kvalitných slúchadiel by sme očakávali o čosi viac prepracovanú kostru. Naopak, samotné satelity vyzerajú dosť solídne. Z vonkajšej strany ich lemuje textúra Sound Blaster doplnená o červené X-ko, reprezentujúce modelovú radu. Vonkajší obvod je pokrytý mäkkou, prispôsobiteľnou penou lemovanou kožou. Kabeláž je vedená z ľavého satelitu. Kábel je napevno a vedľa neho je zdierka na pripojenie mikrofónu v prípade kooperačnej hry. Na plátennom kábli je umiestnená malá plastová škatuľka, ktorá okrem rušivých zvukov pri jej klepaní o stôl taktiež ovláda činnosť mikrofónu a nie práve najšikovnejším spôsobom aj hlasitosť.

Výbuchy si užijete, hudbu až tak nie

Na začiatok treba povedať, že musíme chápať medzeru medzi hudobnými a hernými slúchadlami. Preto výrobcovi odpúšťame miestami prestrelené basy, čakajúce na šťavnaté herné efekty, ktoré poriadne zatrasú vašimi zvukovými kostičkami. Nie, nie je to zas tak, že by boli na počúvanie hudby nepoužiteľné, stačí sa trochu pohrať s ekvalizérom, slúchadlá potenciál majú, len ho treba vedieť využiť. O zvukové podanie sa starajú neodymové 40mm celospektrálne meniče, disponujúce veľmi slušnou citlivosťou dosahujúcou až 118dB. Impedancia je bežných 32ohmov a frekvenčný rozsah taktiež vskutku bežných 20Hz až 20kHz.

Čísla nehovoria za všetko, no našeptávajú, že v konečnom dôsledku sa zaradíme niekam do pomyslenej strednej triedy medzi slúchadlami. Okrem toho, že sa dopredu derú basy, v pozadí počujeme aj stred aj výšky. Pri technickej náročnejšej hudbe však niektoré časti spektra nie sú až také výrazné, ako by sme chceli. Naopak, ak máte v oblúbe syntetizátory, pri X H3 si prídete na svoje. Samotné zvukové podanie je celkom na úrovni, síce nie je také verné, ako pri štúdiových slúchadlách, rozhodne patrí medzi tie

schopnejšie kúsky. Ako herné slúchadlá spĺňajú naše očakávania perfektne. Vyššia citlivosť má docieľiť, že vám v hre neujde žiaden tichý pazvuk, ktorý by prezradil protivráča za vašim chrbtom. V kombinácii s dobrou zvukovou izoláciou zvukov z okolia a aspoň virtuálnym priestorovým zvukom je to celkom dobrá taktická výhoda v boji. Naopak pri akčných scénach nám dopumpujú adrenalín s masívnymi efektmi. Jednoducho dobrá voľba do boja.

Záverečné hodnotenie

Firma Creative sa týmto počínom snažila potlačiť kvalitu X H5 a H7 do nižšej cenovej skupiny, kvôli čomu znížila náklady na konštrukciu použitím bežného ABS plastu, no snažila sa zachovať prednosti kvalitných herných slúchadiel. V oblasti komfortu sa im to podarilo na jednotku a pri používaní jednoducho vieme, že nám na ušiach sedia slúchadlá prémiovej kvality. Menšie škrtky sa odohrali aj v oblasti zvuku, a to znížením konfigurácie a použitím menších meničov. Rozhodne to však neznamenal nejaké drastické zníženie kvality zvukového podania a X H3 rozhodne patria medzi tie lepšie kúsky. Aj na vzdory šetreniam sa cena usídlila o čosi vyššie a za vstupný kúsok do série SB X zaplatíte niečo okolo 60 eur.

Eduard Čuba



Apacer Commando 3466 MHz DDR4 8GB Dual Channel

Ked' RAM už nie je iba o pamäti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Apacer

Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + veľké možnosti pretaktovania
- + kvalitné komponenty
- + jedinečnosť a výstrednosť
- konštrukcia z ABS plastu
- vyššia cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 8GB(4GBx2)

Voltáž: 1,35V

Architektúra: x8

FBGA DRAM chip

PIN: 288-pin

Čas Latencia:

17-17-17-36

JEDEC Standard: Áno

Podpora RoHS: Áno

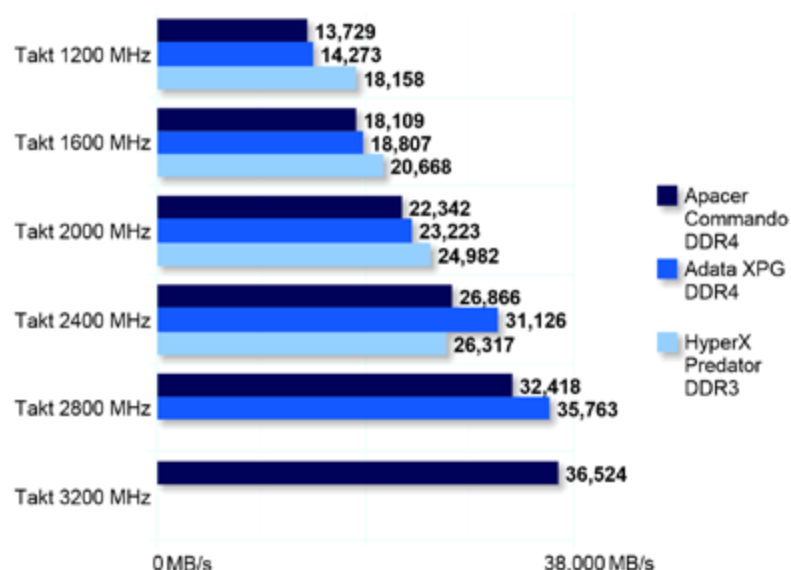
Intel XMP 2.0: Áno

Veľká časť počítačových používateľov ani netuší, že tento komponent existuje. Ďalšia časť nevie, akú má vlastne v počítači úlohu. Keď povieť nezasevanej osobe slovo RAM, tak jej najskôr napadne názov posledného albumu od kapely Daft Punk. RAM-ky sú jedným z vitálne dôležitých

komponentov, bez ktorých by si moderné počítače ani neškrtili. Navyše sú stále opradené akousi pavučinou kontroverzie, takže pokiaľ človek neprečíta naozaj tonu informácií a nesleduje ich najnovšie trendy, má veľmi malú šancu zorientovať sa na trhu a vybrať si tú správnu alternatívu pre seba.

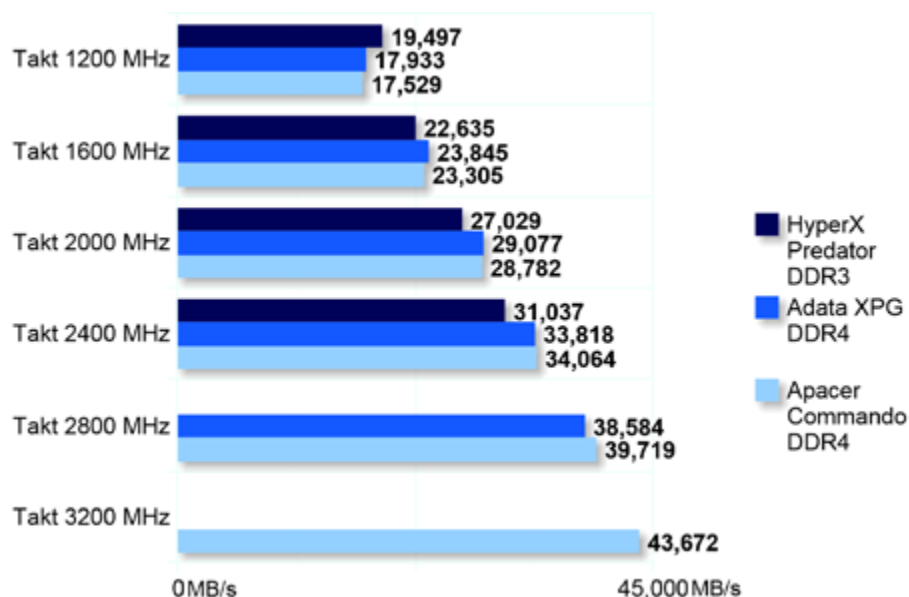
Áká že to kontroverzia vládne v rámci RAM segmentu? Asi najväčším jablkom sváru pri diskusiách o výbere RAM-iek je ich veľkosť. Kto si totiž pamätá, prvé RAM-ky v počítačoch nemali veľkosť ráťanú v giga, dokonca ani megabajtoch, ale kilobajtoch a bajtoch. V dnešnej dobe nie je problém do výkonného počítača nasáčkovať aj vyše 100 gigabajtov RAM, no bežní používatelia si väčšinou vystačia so štyrmi.

Hlavným problémom pri RAM-kách je, že pokiaľ máte dostatočnú kapacitu, rozdiely medzi rôznymi nastaveniami prinášajú iba minimálne zmeny pri reálnom používaní. Ak sa váš systém pokúsi zhltnúť viac RAM-ky, ako máte k dispozícii, sú následky veľmi fatálne. Nikto nemá rád zamrznuté počítače, ktoré treba jedine reštartovať. No na všetky moderné hry a bežné používanie by malo postačovať 8GB RAM pamäte. Ešte musíme spomenúť pravidlo, ktoré však vlastne platí na všetky



HODNOTENIE:





počítačové komponenty a tým je: „nie je RAM ako RAM“, pretože niektorí výrobcovia RAM-iek používajú precízne výrobné postupy s kvalitnými komponentmi a iný chrlia RAM-ky s malým dôrazom na kontrolu kvality. Spoločnosť Apacer už niekoľko rokov dokazuje, že dokáže kvalitatívne aj výkonnostne konkurovať obľúbeným značkám ako Corsair, Kingston, alebo G.Skill. Preto je nám potešením predstaviť nový 2x4GB RAM kit Apacer Commando DDR4 3466MHz.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

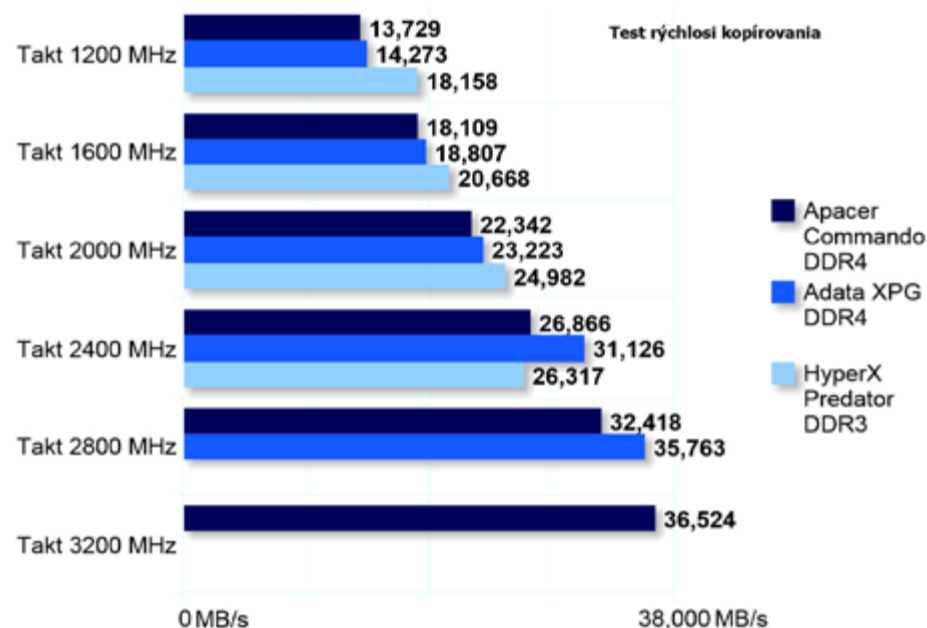
Škatuľka hneď na prvý pohľad zaujme temnejšie ladeným motívom a sa nemôžeme vynadívať na RAM-ky chránené plastovým obalom, ktoré je vidieť cez výrezy v kartóne. Po krátkom poobracaní škatule sa dočítavame všetky dôležité informácie, ktoré potrebujeme vedieť, ako napríklad, že tieto RAM sú najlepšie používané v Dual Channel móde a už na obale sú viackrát spomenuté slová ako „overclockin“ a e-sports.

Po otvorení škatule a vylúpnutí oboch RAM modulov z plastového obalu si môžeme konečne poriadne prezrieť nevšedný dizajn, s ktorým prichádzajú všetky Apacer RAM-ky zo série Commando. Kovový výmenník tepla je totiž modelovaný tak, aby pripomínal RIS lištu na moderných zbraňoch a pri bližšej inšpekcii je vidieť, že spomínaná RIS lišta prechádza do reliéfu automatickej pušky zdobiaceho obe strany RAM-iek. Veľmi príjemnou správou je, že RAM sú na pocit robustné, dostatočne ťažké, aby vyvolávali

pocit kvality a celkovo by sa mali dizajnovovo hodiť do drivej väčšiny počítačov.

Inštalácia a základné nastavenia

Samotná inštalácia nám zabrala iba pár minút. Najskôr bolo treba odpojiť počítač, vybrať predošlé RAM-ky a osadiť nový pár. Odporúčame si poriadne prezrieť manuál k matičnej doske, na ktorú sa RAM-ky osádzajú, pretože Dual Channel – takto totiž RAM-ky spolu najlepšie fungujú, je niekedy na pozíciách 1+2, 3+4 a inokedy 1+3, 2+4. Čo sa týka rozmerov, Apacer Commando nie sú nadmerne vysoké, takže pokiaľ náhodou nemáte nainštalované špeciálne chladenie na procesore, kompatibilita by nemala byť



problémom. Po naštartovaní počítača a uistení systému, že má pravdu a hardvér sa naozaj zmenil, sme skočili do BIOS-u a zistili, že s vypnutým XMP profilom sú RAM-ky taktované na 2400MHz. Na začiatok sme tieto nastavenia nechali tak, stiahli sme pár programov, aby sme zistili výkon tohto výrobku.

Testovanie

RAM-ky sme otestovali programom AIDA64 Extreme vo viacerých taktach a na porovnanie sme v podobných taktach otestovali aj stálicu v našom testovacom systéme, moduly ADATA XPG Z1 DDR4, o ktorých vám podrobný článok prinesieme už čoskoro.

Tak isto sme nechali testami prejsť aj predchádzajúcu generáciu DDR3 RAM-iek Kingston HyperX Predator, od ktorej sme očakávali porovnateľné výsledky, ale iba do určitej hranice a na úkor vyššej voltáže. Keď už spomíname samotnú voltáž, na dosiahnutie taktu 3466MHz na pamätiach Apacer Commando sme museli manuálne zvýšiť napätie až na 1,750V, čo sú hodnoty, na ktorých sa pohybovala predošlá generácia.

Systém bol pri tomto napätí a takte stabilný, ale nevieme, kde v Matrici sa stala chyba, pretože sme neboli schopní pri týchto nastaveniach spustiť testovací program AIDA64 bez zamrznutia počítača. Počítame, že išlo iba o zlú komunikáciu driverov, pretože pri hraní hier ako GTA V a Tomb Raider sme tieto problémy nemali. Je vidieť, že pri nižších taktach obe DDR4



pamäte v syntetickom teste zaostávajú za predošlou generáciou, no čo sa týka reálneho výkonu pri hraní hier a používaní aplikácií, neboli okrem tých najnižších taktov citel'né akékoľvek rozdiely.

Na druhej strane, nová generácia RAM dokáže dosiahnuť oveľa vyššie taktý, a vtedy sa už výsledky značne odpútavali od DDR3 pamätí. Pri otestovaní oboch DDR4 modulov v hre Tomb Raider boli rozdiely FPS v rovine desiatinných miest a aj to sa dá pripísať iba bežným testovacím odchýlkam.

Zhrnutie

Plánujete prejsť na matičnú dosku podporujúcu DDR4 pamäte a nechcete sa zaradiť do skupiny bežných spotrebiteľov, ktorým sa v skrinkách skveľú RAM-ky s opozieraným dizajnom? Vyznáte sa v počítačoch a viete, ako potlačiť komponenty na samotnú hranicu toho, čo je bezpečné, len aby ste z nich dostali lepšiu výkon? Máte radi airsoft



alebo militaristický dizajn? Ak ste aspoň raz odpovedali kladne, potom pokojne siahnite po tomto výrobku.

Ak vás nezaujímá nevšedný dizajn a z nastavovania maličkostí v BIOS-e vás chytá des, potom radšej uprednostnite bežné výrobky strednej triedy, ktoré vám za tretinovú cenu prinesú väčšinu funkcionality Apacer Commando 3466 DDR4 RAM-iek. Tieto moduly už však nie sú čisto o pamäti a možno aj vďaka tomu

si ich obl'úbi iba užší okruh počítačových nadšencov. A podľa nás je to tak správne. Pretože ktokoľvek si tento produkt zakúpi, by si ho mal vybrať nielen kvôli výkonu, nielen kvôli dizajnu, ani čisto kvôli možnostiam pretaktovania. Rozhodnutie o kúpe by malo vychádzať zo všetkých troch faktorov súčasne.

Daniel Paulini



SOUND
BLASTER
PRO-GAMING



CLEARER LOUDER HARDER BETTER

Audio produkty vyrábame už dlhú dobu. Ale teraz, vďaka **Sound BlasterX** sme presunuli ohnisko nášho úsilia na budovanie herných audio produktov, ktoré nielenže poskytujú úžasný zvuk, ale sú taktiež skonštruované tak, aby boli trvácne.

Sound BlasterX **H5** PROFESIONÁLNE KÁBLOVÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM

- Spevnená ocelová a hliníková konštrukcia
- 50mm FullSpectrum meniče
- Odnímateľný mikrofón s potlačením šumu
- Diaľkové ovládanie na kábli s ovládacími prvkami hlasitosti a prehrávania
- Slúchadlové mušle z pamäťovej peny a koženky
- Dynamic Sound Signature:
Pridané vylepšenia výšok, stredov a nízkej frekvencie vytvárajú priestorový a prirodzený zvuk s väčšou jasnosťou a precíznosťou bez zbytočného prehánania v konkrétnych frekvenciách



Sound BlasterX **H3** PRENOSNÉ KÁBLOVÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM

- Odolná skladacia konštrukcia
- Ľahké a pohodlné
- 40mm FullSpectrum meniče
- Ondímateľný mikrofón s potlačením šumu
- Warm Sound Signature:
Bohate vyladené basy vám umožnia pocítiť rachot hlbokých basov k ďalšiemu väčšiemu pôžitku z vášho herného zážitku



Sound BlasterX **P5** VYSOKO VÝKONNÉ SLÚCHADLÁ DO UŠÍ S MIKROFÓNOM

- Vyladené 7mm FullSpectrum meniče
- Viacsmerový mikrofón
- Titánom potiahnutá membrána
- Vysoká citlivosť, dizajn s nízkou impedanciou
- Pokročilá izolácia hluku s mäkkými špirálovými štipkami
- Direct Sound Signature:
Toto vyladenie verne reprodukuje zdrojový obsah, bez akýchkoľvek vylepšení



Lenovo A6000 Plus

Revízia modelu A6000

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 165€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + cena
- + dostatočný výkon
- + dual SIM
- + LTE
- chýba notifikačná dióda
- nepodsietené softvérové tlačidlá
- staršia verzia Androidu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
141 × 70 × 8,2 mm
Hmotnosť: 128g
Displej: 5" IPS s HD rozlíšením 720 × 1280px
OS: Android 4.4 KitKat
Procesor: štvorjadrový Qualcomm Snapdragon MSM8916 410 s taktom 1,2GHz
Pamäť: Operačná: 2GB RAM, Vnútorňá: 16GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 306
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, A-GPS, LTE
Fotoaparát: Zadná kamera: 8Mpx, LED dióda, automatické ostrenie, HDR, HD záznam videa; Predná kamera: 2Mpx
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2300mAh

HODNOTENIE:



Pár mesiacov po tom, čo prišiel na trh smartfón Lenovo A6000, prichádza jeho vylepšená verzia s dôvetkom na konci – Plus. Oproti predchodcovi prináša mierne hardvérové vylepšenia. K dispozícii sme na testovanie a posúdenie dostali len „novšiu“ verziu a výsledky nájdete v tejto recenzii.

Balenie

„Šesťtisíčka“ sa dodáva v klasickej lenovackej škatul'ke, ktorá je len o niečo väčšia ako samotný telefón, a v maximálnej miere využíva priestor na jeho obsah. V balení okrem štandardného príslušenstva v podobe nabíjačky a slúchadiel nájdete ochrannú fóliu na displej a plastové puzdro na telefón.

Dizajn, prevedenie

Lenovo A6000 Plus je nástupcom modelu A6000. Po dizajnovej stránke sa ale tento telefón zmien nedeťal, teda oba telefóny sú na prvý pohľad rovnaké. Nejaké vylepšenia sa udiali vnútri smartfónu, o tom ale neskôr. Za seba musím povedať, že aj keď je tento model predstaviteľom nižšej strednej triedy, Lenovo A6000 Plus výborne klame telom a odhliadnuc od plastového zadného krytu pôsobí drahším dojmom. Dizajn sa naozaj vydaril, A6000-ke dominujú oblé hrany a na to, že



má telefón displej s uhlopriečkou 5", má veľmi príjemné rozmery – 141 × 70 × 8,2 mm a hmotnosť 128g. Nad displejom sa nachádza sekundárna kamera s rozlíšením 2MPx a svetelný senzor. Notifikačná dióda chýba. Pod displejom je umiestnená trojica softvérových, avšak nepodsietených tlačidiel s funkciami nastavení/multitasking, domov a späť.

Zadnú časť tvorí odnímateľný plastový kryt, ktorý vlastne siaha takmer až po hranicu displeja. Plastový kryt je matný, akoby zdrsnený, vďaka čomu sa A6000-ka drží v rukách pohodlne a nešmýka sa. Kryt nemá tendenciu vrzgať ani pukať. Pod zadným krytom sa nachádza batéria, po odobratí ktorej získate prístup k slotom



pre dvojicu SIM kariet a pamäťovej karte. V hornej časti je umiestnený hlavný fotoaparát s LED bleskom, v spodnej časti vás zaujme dvojica reproduktorov a označenie Dolby. Áno, priatelia, Lenovo A6000 Plus má stereo reproduktory.

Ovládacie prvky, konektivita

Všetky ovládacie prvky nájdete na pravej strane telefónu. V hornej časti sa nachádza dvojtláčidlo na ovládanie hlasitosti, asi o centimeter je nižšie blokovacie tlačidlo. Vzhľadom na rozmery telefónu je prístup k tlačidlám dobrý. Horná hrana obsahuje micro USB port na nabíjanie a 3,5mm jack na slúchadlá. Ostatné hrany sú neobsadené, teda, s výnimkou tej spodnej, na ktorej sa nachádza malá dierka s mikrofónom. Bezdrôtovo sa Lenovo A6000 Plus kamaráti s Wi-Fi štandardmi 802.11 b/g/n a možnosťou vytvárania hotspotov, Bluetooth vo verzii 4.0, A-GPS. Nechýba dokonca ani LTE či FM rádio.

Displej

Lenovo A6000 Plus disponuje 5" IPS displejom s HD rozlíšením, teda 720 × 1280 pixlov. Vzhľadom na cenu a zaradenie telefónu je toto rozlíšenie postačujúce, veď,

koniec koncov, kto má telefón s obdobným displejom a rozlíšením, vie, ako obraz vyzerá. Čo sa farieb týka, tie sú na môj vkus trochu nevýrazné a vyblednuté. Vďaka svetelnému senzoru je obraz dobre čitateľný aj na priamom slnku.

Hardvér

Hnací motorom A6000 Plus je podobne ako u väčšiny telefónov nižšej strednej triedy štvorjadrový Qualcomm MSM8916 Snapdragon 410 s taktom 1,2GHz a grafickým čipom Adreno 306. Model A6000 Plus má však na rozdiel od svojho predchodcu dvojnásobnú kapacitu operačnej aj internej pamäte, 2GB pamäte RAM a 16GB interného úložiska, ktoré je možné rozšíriť pomocou pamät'ových kariet typu microSD. Vzhľadom na vyššie uvedené asi nemá zmysel hovoriť, že z hľadiska výkonu bude na tom A6000 Plus približne rovnako ako kvantum telefónov z tejto kategórie. Zariadeniu dodáva šťavu odnímateľná batéria s kapacitou 2300mAh, ktorá ho v prípade nenáročnej prevádzky udrží pri živote aj tri dni, dva dni sú ale taký štandard aj pri náročnejšom používaní.

Softvér

Telefón aktuálne pracuje pod OS Android súčasne už v zastaranej verzii 4.4.4 KitKat, pričom momentálne neponúka možnosť upgradu na aktuálnu verziu Lollipop. V



Lenovo doplnili smartfón vlastnou grafickou nadstavbou VibeUI 2.0. Tak ako u väčšiny dnešných telefónov ani tu nenájdete klasické menu, všetko je usporiadané na domovských obrazovkách v podobe rôznych priečinkov či jednotlivých ikon, plocha je zobrazená v matici 4x5 ikon. Domovských obrazoviek môžete mať celkovo 18. Prostredie zamknutej obrazovky je prázdne, s výnimkou informácie o dátume a čase.

Neumožňuje pridávanie widgetov, nezobrazuje zmeškané udalosti. Potiahnutím obrazovky smerom nadol sa dostanete k notifikačnej lište, ak potiahnete obrazovku smerom doľava, spustíte tým fotoaparát. A to je všetko! Celkovo je však systém odladený dobre, pracuje bez zaváhania a zásekov či mrznutia. Je však škoda, že výrobca viac nepopracoval na vlastnej nadstavbe

Multimédiá

Multimédiá by som označil ako priemerné. Teda, prehrávače, resp. prehliadač fotografií. Dizajnovovo aj po funkčnej stránke sú nezaujímavé, no svoju úlohu splnia a čo je veľkým plusom, je, že sa v telefóne vôbec nejaké prehrávače nachádzajú, pretože viacero výrobcov vás odkáže len na prehrávače od „gúglu“. V A6000-ke nájdete aj FM rádio, ktoré síce tiež nie je najprepracovanejšie, chýba mu RDS, za to vám umožní nahrávanie obsahu rádio staníc. Zaujímavejšou je kombinácia stereo reproduktorov a Dolby zvuku. Aspoň by teda mohla byť. Subjektívne, stereo reproduktory oproti konkurencii ponúknu možno trochu hlasnejší a kvalitnejší zvuk, stále je ale výsledná kvalita skôr podpriemerná. Daňou za vyššiu hlasitosť reproduktorov sú vibrácie, resp. rezonovanie, ktoré sa postupne zvyšuje s narastajúcou hlasitosťou. Podobne je na tom aj Dolby. Pri vypnutí/zapnutí Dolby je síce počuť rozdiel v reprodukcii zvuku, kvalitou neohúri tak či tak. Zvuk je plechový, ako som už spomínal, pri vyššej hlasitosti sa telefón chveje, zvuk rezonuje.



Fotoaparát

Príjemným prekvapením je fotoaparát. V prvom rade je to slušným množstvom nastavení, ktoré vám umožnia výber kvality obrázka, farebné efekty, voľbu automatického ostrenia, sýtosti, kontrastu, ostrosti či výber automatickej expozície. Ďalej nechýba voľba hodnoty ISO, potlačenie kmitania, nastavenie expozície, režimu redukcie šumu alebo vyváženie bielej farby. Tých nastavení je naozaj neúrekom a dá sa s nimi pekne vyhrať. Ďalším pozitívom je kvalita fotografií. Fotoaparát vytvára snímky v maximálnom rozlíšení 8Mpx vo formáte 4 : 3, ktoré sú za ideálnych svetelných podmienok pekné, ostré, s verným podaním farieb. Ak je vonku zamračené počasie, fotografie sú trochu tmavšie a trochu menej ostré. Telefón zvládá nahrávanie videa vo Full HD kvalite či vytváranie HDR snímok.

Záverečné hodnotenie

Model Lenovo A6000 Plus zanechal vo mne veľmi dobrý dojem. A to začínajúc veľmi podareným dizajnom a pevnou konštrukciou, pokračujúc slušnou hardvérovou výbavou, stereo reproduktormi, možnosťami konektivity až po príjemne nastavenú cenu. Nesmiem zabudnúť na dual SIM prevedenie, ktoré je čím ďalej, tým viac v oblúbe. Telefón príjemne padne do ruky, drží v nej pevne, ovláda sa pohodlne. Azda jedinými menšími negatívami môžu byť absencia notifikačnej diódy a nepodsietené softvérové tlačidlá, čo môže zhoršiť ovládanie telefónu v tme. Zamrzí taktiež staršia verzia Androidu, snáď vyjde čoskoro aktualizácia na Lollipop. Nemám čo viac dodať. U mňa za odporúčanú cenu 165€ super telefónik. Ak by som chcel telefón s rozumným pomerom cena/výkon, Lenovo A6000 Plus by bol horúci kandidát.

Miroslav Konkol'

Coolpad Modena

Welcome to Slovakia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Coolpad
Dostupná cena: 131 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + cena
- + dostatočný výkon
- + dual SIM
- + LTE

- rozlíšenie displeja
- multimédiá

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
153×77,5×8,6mm
Hmotnosť: 158g
Displej: 5,5" IPS
960×540px
OS: Android 5.1.1
Procesor: štvorjadrový
Qualcomm Snapdragon
MSM8916 410 s
taktom 1,2GHz
Pamäť: operačná: 1GB
RAM, vnútorná: 8GB, slot
pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 306
Bezdrôtové pripojenie:
LTE, Wi-Fi 802.11
g/n, Bluetooth 4.0,
GPS+GLONASS
Fotoaparát: zadná
kamera: 8Mpx, LED
dióda, automatické
ostrenie, HDR, Full HD
záznam videa; predná
kamera: 2Mpx
Rozhranie: MicroUSB,
3,5mm jack, TV
výstup: MHL 2.0
Batéria: 2500mAh

HODNOTENIE:



Vitajte na Slovensku. Trochu netradičný úvod do recenzie, viem. No dôvod je jednoduchý. Značka Coolpad, aj napriek tomu, že existuje od roku 1993, je globálnym predajcom číslo sedem v roku 2014 či predajcom smartfónov číslo štyri v Číne pre rok 2014, vstúpila na slovenský trh len pred pár mesiacmi. Spoločnosť Coolpad si pre slovenských zákazníkov pripravila dva modely smartfónov, Modena a Porto. K nám sa na recenzovanie dostal prvý menovaný. Ako si počínal nováčik na našom trhu?

Balenie

Modena sa dodáva v bielej škatul'ke s pôdorysom štvorca, v strede



ktorého sa nachádza logo výrobcu. Vnútri balenia panuje „poriadok“, jeho obsah je vzorne uložený. Okrem samotného telefónu nájdete v balení USB nabíjačku, slúchadlá a technickú dokumentáciu.

Dizajn, konštrukcia

Keďže oba smartfóny patria do nižšej strednej triedy, snažia sa zaujať predovšetkým cenou, preto sa nedajú očakávať prémiové materiály, ako sú sklo či kov. Hornú časť prednej strany Modeny pokrýva displej s uhlopriečkou 5,5", predná kamera, notificačná dióda a svetelný senzor. Na spodku je umiestnená trojica softvérových tlačidiel s funkciami späť, domov a vyvolanie multitaskingu. Tieto tlačidlá však nie sú podsvietené, čo značne sťažuje prácu s telefónom v tme.

Zadnú stranu Modeny tvorí šošovka fotoaparátu s LED diódou, v spodnej časti je umiestnený reproduktor. Zadný kryt je odoberateľný, pod ním sa nachádza napevno zabudovaná batéria, slot pre dvojicu microSIM kariet a slot pre pamäťové karty. Kryt je, pochopiteľne, z plastu, no nie je to s ním márne, v ruke sedí dobre a nešmýka sa. Konštrukcia je aj napriek odoberateľnému zadnému krytu pevná, nemá tendenciu výzgať či pukať. Rozmery telefónu sú 153×77,5×8,6mm a váži 158g. Na to, že v dnešnej dobe je už ťažké prísť s niečím novým a zaujímavým, je dizajn v celku vydarený. Modena sa predáva v troch farebných prevedeniach: biela, čierna a šampanská zlatá.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sa nachádzajú po bokoch Modeny. Na pravej hrane sa nachádza tlačidlo blokovania, na ľavej hrane zase dvojica tlačidiel pre reguláciu hlasitosti. Horná



hrana obsahuje 3,5-milimetrový jack pre slúchadlá, dolná zase microUSB port pre nabíjanie. Bezdrôtovo si Coolpad Modena rozumie s vysokorýchlostným LTE (len jedna SIM karta), Wi-Fi štandardmi 802.11 g/n, Bluetooth vo verzii 4.0+LE, GPS+GLONASS a nechýba vytváranie Wi-Fi hotspotov, či dokonca FM rádio.

Displej

Coolpad Modena disponuje IPS displejom s uhlopriečkou 5,5", avšak iba so slabým qHD rozlíšením 960×540px. HD rozlíšenie by v dnešnej dobe bolo na takú uhlopriečku malé, niečo ešte qHD.



Škoda, pretože chýbajúce pixle sa na ostroty a kvalite obrazu značne podpísali. Vďaka aspoň za IPS displej. Úroveň jas obrazovky je dostatočná a displej je vďaka automatickej regulácii jas dobre čitateľný aj na slnku.

Hardvér

Modenu poháňa štvorjadrový Qualcomm Snapdragon MSM8916 410 s taktom 1,2GHz, sekunduje mu 1GB operačnej pamäti a grafický čip Adreno 306. Vnútorne úložisko má veľkosť len 8GB, z čoho je dostupných približne 5GB. Pamäť je však rozšíriteľná o ďalších 32GB v podobe pamäťových kariet typu microSD. Pomerne dosť konkurentov využíva rovnakú hardvérovú konfiguráciu, takže výkon bude pri všetkých týchto zariadeniach plus-mínus rovnaký. Telefón poháňa napevno zabudovaná batéria s kapacitou 2500mAh, ktorá bez problémov vydrží tri dni.

Softvér

Smartfón aktuálne beží pod operačným systémom Android vo verzii 5.1.1 s označením Lollipop a vlastnou nadstavbou výrobcu, ktorá vám umožní zmeniť len dizajn ikon, tzv. Coolui. Modene absentuje klasické menu a podľa

vzoru ostatných čínskych výrobcov je všetko nahádzané na domovských obrazovkách. Koľko ich je maximálne, to sa mi nepodarilo zistiť. Aj napriek tomu, že aplikácie je možné presúvať do rôznych priečinkov, ja osobne takýto neporiadok na ploche nemám rád.

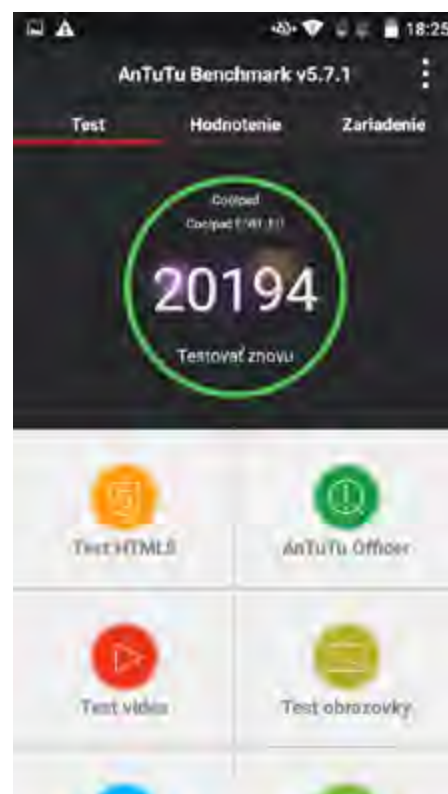
Čo musím pochváliť, je to, že výrobca do telefónu nepredinštaloval množstvo zbytočného a neraz nechceného softvéru, ktorý sa v mnohých prípadoch nedá ani odstrániť. No na druhej strane, v telefóne nenájdete žiaden prehliadač fotografií, obrázkov či multimediálne prehrávače s výnimkou tých od Googlu. Zamknutá obrazovka zobrazí okrem hodín a dátumu aj zmeškané udalosti v podobe neprijatých hovorov, správ či mailov, dokonca je z nej možné priamo sa dostať do fotoaparátu a telefónneho zoznamu. Zabudnite však na nejakú personalizáciu alebo pridávanie widgetov. Operačný systém je celkovo vyladený, telefón nemá tendenciu zamŕzať. Pri otváraní priečinkov na ploche sa však objavuje maličké oneskorenie, ale inak je práca s telefónom plynulá.

Multimédiá

Multimédiá patria medzi tie najslabšie stránky Modeny. V telefóne sa nenachádza žiaden vlastný prehrávač ani prehliadač obrázkov, len tie predinštalované od Googlu. Poteší však prítomnosť FM rádia, ktorému ale chýba RDS a čo je škoda, hrá veľmi potichu.

Fotoaparát

Coolpad Modena disponuje hlavným fotoaparátom s rozlíšením 8Mpxa LED diódou, predný fotoaparát má rozlíšenie 2Mpx. Prostredie fotoaparátu je na nastavenia chudobné. Ponúkne len voľbu scény, zapnutie/vypnutie blesku, zapnutie/vypnutie HDR, voľbu jas a rozlíšenie fotografie. Vo fotoaparáte však nájdete režim PRO, pomocou ktorého môžete manuálne nastavovať parametre ako ISO, expozíciu, manuálne zaostrovanie a vyváženie bielej. Výsledná kvalita fotografií je na mobil v ľudovej cene celkom slušná, pri nastavení rozlíšenia 8Mpx vytvoríte snímky v pomere 4 : 3. Ak by ste chceli fotografovať v 16 : 9, budete si musieť vystačiť len s rozlíšením 2Mpx, kde je výsledok fotografií dosť chabý. Modena dokáže natáčať video vo Full HD rozlíšení, jeho kvalita však tiež nie je najšpičkovejšia.



Záverečné hodnotenie

Dovolím si tvrdiť, že spoločnosti Coolpad sa príchod na Slovensko vydaril. Modena zaujme hlavne mladých a nenáročných používateľov, ktorí túžia po cenovo dostupnom telefóne s veľkým displejom. V danej cenovej kategórii neurazí ani výkonom, ktorý bude pre väčšinu majiteľov postačujúci. Veľkým plusom je taktiež dual SIM prevedenie telefónu. Na druhej strane dosť zamrzí slabšie rozlíšenie, ktoré je na takej veľkej obrazovke poznať, či slabá multimediálna výbava. No suma sumárum, za celkom smiešnu cenu dostanete dizajnový zaujímavý telefón s dostatočným výkonom na bežnú prácu a nejaké tie hry.

Miroslav Konkol'



Logitech G633 Artemis Spectrum

Kompaktné domáce kino

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 169€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- + prevedenie
- + podsvietenie
- + excelentný 7.1 zvuk
- + integrovaný mikrofón do tela mušle
- + odnímateľný kábel
- + 3,5mm jack/USB zapojenie
- + trojica programovateľných G tlačidiel
- + ovládanie na mušli

- tvrdší USB kábel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
190×180×94mm
Hmotnosť: 374g
Priemer meniča: 40mm
Frekvenčný rozsah:
20Hz – 20KHz
Impedancia: 32Ω
Senzitivita: 107dB
SPL/mW
Uloženie: okolo uší
- circumaurálne
Technológie: RGB
podsvietenie so 16,8 miliónmi farieb, Dolby Audio, DTS Headphone:
X, zvukové drivery
Pro-G, potlačenie okolitého šumu
Typ mikrofónu:
kardioidný viacsmerový
Frekvenčný rozsah mikrofónu:
100Hz – 20KHz

HODNOTENIE:



Herných slúchadiel je na trhu nesmierne veľa. Všetky sa snažia zaujať niečím iným, no pre zákazníkov zostáva rozhodujúcim parametrom najmä zvuk. Spoločnosť Logitech na vývoj headsetu G633 Artemis Spectrum pozvala špecialistov s dlhoročnými skúsenosťami vo vývoji audio zariadení a výsledkom boli drivery Pro-G a nami vyskúšaný a kritike podrobený headset.

BALENIE

Balenie slúchadiel je celkom zaujímavé. Je členené do dvoch poschodí a po odobratí vrchného poschodia slúchadlá zostávajú na tvarovanej podložke. Na prízemí (pod slúchadlami) sa nachádza menšia modrá škatuľka, v ktorej nájdete dvojicu káblov, USB a 3,5mm jack. Na dne balenia nájdete vyobrazenú schému možných zapojení slúchadiel.

DIZAJN, PREVEDENIE

Logitech G633 Artemis Spectrum sa svojou veľkosťou radí medzi full-size

headsety, čomu napovedajú aj jeho rozmery 190×180×94mm a hmotnosť 374g. Čo sa týka dizajnu a kvality prevedenia, dovoľm si tvrdiť, že Logitech patrí v hernom odvetví medzi špičku a dokazuje to aj týmto headsetom.

Dizajn na mňa osobne pôsobí trochu sci-fi, čo nemusí byť hneď zlé, je to skôr zaujímavé. Slúchadlá sú ladené do čierneho/antracitovo/sivej farby. Mohutné mušle s mäkučkými penovými náušníkmi vaše uši úplne pohltia, vďaka čomu sa budú mať ako v bavlnke.

Aj hlavový most potiahnutý penovou výstelkou. Samozrejmosťou je možnosť regulácie veľkosti, a to vďaka kĺbu v hlavovom moste. Nechýba tu ani možnosť otočenia mušle o uhol 90° tak, aby s náušníkmi ležala smerom nadol. Zaujímavosťou sú odnímateľné bočné panely na náušníkoch, ktoré sa nachádzajú na vonkajšej strane mušlí pripevnené pomocou magnetov. V zadnej časti na ľavej mušli sa zase nachádzajú ovládacie prvky, postupne zhora

nadol: prepínač medzi USB a jack použitím, tlačidlá G3-G1, tlačidlo mute a koliesko pre ovládanie hlasitosti. Zospodu sú umiestnené porty pre USB a jack kábel.

Softvér

Softvér v G633 Artemis Spectrum je viac-menej totožný ako v ostatných perifériách, samozrejme, líši sa špecifickými nastaveniami pre rôzne zariadenia.

Tak či onak, Logitech Gaming Software je veľmi prehľadný a jednoduchý, grafické spracovanie je na veľmi dobrej úrovni a nastavenia sú pestré. Hneď na začiatku máte možnosť si „osvojiť“ nastavenia nakonfigurované pre niektorú z hier, prípadne si môžete vytvoriť vlastný profil, ktorých celkovo môžete mať až 6. Headset má tri programovateľné tlačidlá, G1-G3, pričom z továrenských nastavení si pomocou G3 volíte profily ekvalizéra, G2 zapína/vypína priestorový zvuk a G1 mení svetelné efekty. Ďalšou položkou sú nastavenia

podsvietenia, kde máte na výber z režimov breathing, resp. dýchanie či pulzovanie svetla, ďalším režimom je cyklovanie farieb. Predposlednou možnosťou je trvalo zapnuté podsvietenie a poslednou voľbou je vlastné podsvietenie, v ktorom sa vám otvára široké spektrum možností pre sebarealizáciu.

Podsvietenie môžete meniť nezávisle – na logu a LED pásik na mušli, alebo napríklad rôzne meniť jas, farby, efekty či časovač vypnutia podsvietenia. Logitech Gaming Software vám taktiež umožňuje nastavenia ekvalizéra, kde si môžete vybrať jeden z prednastavených režimov, prípadne si môžete vyskladať aj „vlastný“ zvuk. V súvislosti so zvukom tu nájdete i nastavenia priestorového zvuku, kde si môžete zvoliť medzi zvukom Dolby Surround alebo DTS Headphone X. Pre každý kanál systému 7.1 je možné nastaviť si rôzne zosilnenie.

Dojmy z používania

Jednoducho skvelé. Základom úspechu headsetu sú zvukové drivery Pro-G, vyvinuté tímom špecialistov s 25-ročnými skúsenosťami, ktoré si dal Logitech dokonca patentovať.

Výsledkom je špičkový, vyvážený zvuk vo všetkých smeroch a v kombinácii s priestorovým zvukom vás headset jednoducho dostane. Vďaka tomu budete presnejšie vedieť, čo sa deje na bojisku, kde sa nachádza nepriateľ alebo odkiaľ očakávať útok.

G633-ka je výborným spoločníkom aj na sledovanie blu-ray filmov či počúvanie kvalitných zvukových nahrávok. Ku každej príležitosti si môžete vytvoriť vlastný



profil, ktorý si jednoducho prepnete pomocou programovateľných G tlačidiel, bez nutnosti použitia softvéru, keďže headset má svoju vlastnú pamäť. To isté sa týka aj zmeny podsvietenia.

Pomocou prednastaveného tlačidla G1 si môžete zvoliť podsvietenie aj pri zapojení napr. ku konzole. Možno je trošku diskutabilné reálne využitie podsvietenia headsetu, keďže ho máte na ušiach a podsvietenie nevidíte, ale vyzerá to dobre, to sa musí uznať.

Keďže Logitech G633 Artemis Spectrum obsahuje dvojicu vstupov, môžete pomocou nich miešať zvuk z dvoch zariadení súčasne. Napríklad „gejmit“ a počúvať hudbu z mobilu, telefonovať alebo skrátka čo vám napadne. Nemenej

dôležitým faktom je, že slúchadlá sedia na ušiach veľmi dobre, k vašim ušiam sa správajú nežne a netlačia ani pri dlhšom používaní. Prístup k ovládacím prvkom je intuitívny a značne uľahčuje život.

Integrovaný mikrofón do tela mušle je nielen skvelým nápadom, ale navyše si aj veľmi dobre plní svoju úlohu, produkuje kvalitný a čistý zvuk s potlačením okolitého hluku.

Záverečné hodnotenie

Čo dodať na záver. Čas strávený recenzovaním slúchadiel som si veľmi užíval. Jediným maličkým mínusom tohto headsetu je celkom tvrdý, nepoddajný USB kábel a skutočnosť, že tieto slúchadlá nemám doma, pretože Logitech G633 Artemis Spectrum sú výbornými slúchadlami aj pre náročnejších používateľov.

Výborný dizajn, výborný zvuk, možnosť jack/USB pripojenia pomocou odnímateľného kábla, podsvietenie, tradične výborný softvér či integrovaný mikrofón.

V neposlednom rade výborná zvuková vyváženosť a priestorový zvuk, ktorý hranie hier, ale aj sledovanie filmov či počúvanie hudby posúvajú na vyššiu úroveň a vytvárajú tak dokonalý zážitok.

Miroslav Konkol'



ASUS ZENFONE 2 LASER

Laserový smartfón od Asusu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS

Dostupná cena: 199 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + IR zameriavač,
- + DualSIM, podpora microSD
- + dizajnové a konštrukčné prevedenie, ochranné sklo
- + mnoho funkcií, výdrž batérie

- umiestnenie zapínacieho tlačidla

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 5.0 Lollipop
Farba: uhl'ovo čierna / strieborná / čerešňovo červená / tuho fialová / zlatá šampanská
Rozmery: 143,7 x 71,5 x 10,5mm (d x v x š)
Hmotnosť: 140g
CPU: Qualcomm MSM8916 Snapdragon 410 @2.0 GHz QuadCore
Pamäť: RAM 2GB
Grafika: Adreno 306
Úložisko: 16GBGB eMMC Flash
Pamäťový slot: MicroSD karta (do 128GB)
Navigácia: GPS, GLONASS & AGPS
Displej: 5-palcový, HD 1280 x 720, IPS kapacitný multitouch panel, Corning® Gorilla® Glass 4, podpora GloveTouch input
Batéria: 2070mAh Lithium
Kamera:
Predná: 5 Mega-Pixel, AF
Zadná: 13 Mega-Pixel, Laser Auto Focus, DUAL LED Flash, HDR, Panorama, touch focus
Audio výstup: 3,5mm

HODNOTENIE:



Spoločnosť Asus vydala menšieho brata svojej vlajkovej lode Zenfone 2. Kvalitný fotoaparát s infračerveným ostrením či ochrana displeja vo forme Corning Gorilla Glass 4.0. To je len hŕstka z toho, čím disponuje ZenFone 2 Laser.

Dizajn a konštrukcia

Pri odbal'ovaní vkusnej škatule sme našli klasickú výbavu. Smartfón, nabíjačka, microUSB kábel a brožúrky, žiadne iné prekvapenie nás nečakalo. Plastová povrchová úprava s drážkovým pásovým motívom zadného krytu pôsobí na dotyk veľmi dobre a vyzerá parádne. Telefón sa drží v ruke tiež veľmi dobre, nakoľko hrany sú optimálne zaoblené, nič nevŕzga i napriek tomu, že celý zadný kryt je odnímateľný. Po odstránení zadného krytu sa dostávame k vymeniteľnej batérii a slotom pre SIM karty a microSD kartu. Asus sa pri tomto modeli snažil vynechať bočné tlačidlá, respektíve ich presunúť inam. Tým pádom na ľavej a pravej strane nenachádzame žiadne tlačidlo. Spodná hrana obsahuje microUSB konektor určený na nabíjanie a dátový prenos. Tlačidlo na zapnutie

sa premiestnilo na vrchnú hranu smartfónu, mierne vpravo, kde sa tiež nachádza aj 3,5mm audio jack. Toto umiestnenie zapínacieho tlačidla nás ihneď zarazilo, nakoľko je umiestnené dosť nešikovne. Na zadnej strane smartfónu nachádzame vo vrchnej časti šošovku fotoaparátu, vedľa nej dvojtónový blesk a IR zameriavač. Priamo pod fotoaparátom sú umiestnené tlačidlá hlasitosti kruhového vzoru, ktoré sa dajú veľmi dobre stlačiť a zároveň sú zarovnané do výšky krytu. V strede zadného krytu je vytlačený nápis ASUS a v spodnej časti krytu je mriežka na reproduktor a nápis ZenFone. Kruhový vzor nachádzame aj na spodnej časti predného panelu, nad ktorým sú umiestnené tri kapacitné ovládacie tlačidlá. Vpredu však dominuje veľký 5-palcový IPS displej. Vrchná časť predného panelu obsahuje nápis ASUS, slúchadlo, prednú kameru a rôzne diódy. Celý predný panel lícuje striebřistý rám, ktorý dodáva smartfónu punc elegantnosti. Hmotnosť smartfónu nie

je najmenšia. Vedeli by sme si predstaviť aj ľahšiu konštrukciu, no v tomto segmente je postačujúca.

Displej

V Laseri je použitý dnes už celkom štandardný 5-palcový IPS displej s rozlíšením 1280 x 720 pixlov. Vďaka použitiu kapacitných ovládacích tlačidiel pod displejom sa celková veľkosť displeja graficky nezmenšuje. Displej má vcelku dobré pozorovacie uhly a aj farebnú škálu. Ovládanie a automatická regulácia jasu funguje na výbornú, tu niet čo výrobcovi vytknúť. Samotný displej chráni Corning Gorilla Glass vo verzii 4.0, čo taktiež spevňuje konštrukciu smartfónu.

Kamera

Predná 5mpix kamera:

- samotný obraz prednej kamery nie je dostatočne plynulý, no na odfotenie fotografií a krátky video hovor postačí
- nechýba funkcia skrášlenia, ale so samotným zaostrovaním má fotoaparát menšie problémy

Zadná 13mpix kamera:

- výborné zaostrovanie šošovky vďaka infračervenému zameriavaču robí z fotoaparátu rýchleho pomocníka
- samotná kvalita fotiek je vynikajúca, i keď softvérová kompresia je už slabšia, pri priblížení fotky jasne vidno digitálnu prácu fotoaparátu a nie optickú



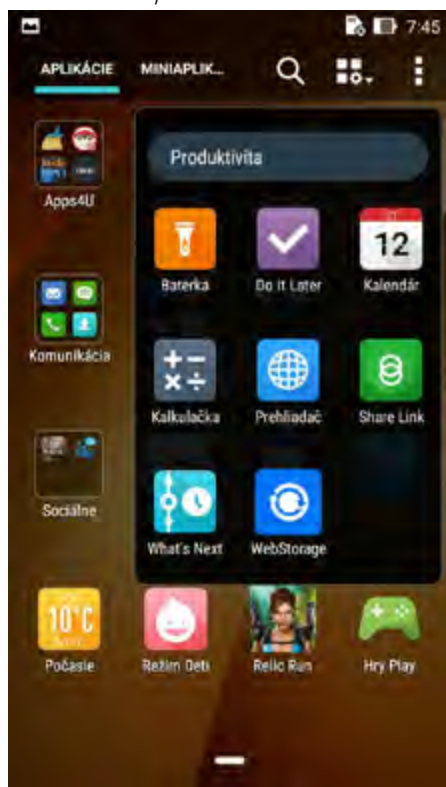
- kvalitu mierne vynahradzuje veľké množstvo efektov a funkcií ako HDR, panoráma, hĺbka ostrosti pol'a, panoráma, animácia GIF, časozberné video, rozostrenie pozadia či efekt noci - dvojtónový blesk pracuje dobre

Hardvér a výkon

V smartfóne je použitý štvorjadrový procesor Qualcomm MSM8916 Snapdragon 410 vo frekvencii 1,2GHz a grafika Adreno 306. Veľkosť operačnej pamäte výrobca stanovil na 2GB a internú pamäť navoľil do veľkosti 16GB, z toho prístupných je niečo cez 10GB pamäte. Podpora microSD kariet do 128GB a dvoch SIM kariet 4G taktiež nechýba. V smartfóne boli obsiahnuté všetky doterajšie možné prostriedky na dátovú komunikáciu či určenie polohy. O pohon všetkých komponentov sa stará 2070mAh batéria.

Softvér

Asus dodáva Laser s Androidom 5.0 Lollipop. V systéme je použitá nadstavba ZenUI, ktorá má na starosti mnoho používateľských prostriedkov: hlavnú lištu, po jej vysunutí sme mali k dispozícii nastavenia dát, kalkulačku, ovládanie LED prísvetlenia či prečistenie RAM pamäte. Nakoľko boli tieto prvky vstavané do systému a nemuseli sme ich



dodatočne inštalovať z Google Play, hodnotíme to veľmi pozitívne. Režim Easy ponúkal intuitívne rozhranie, kde boli dostupné len niektoré základné aplikácie, ako napríklad nastavenia, kalendár, fotoaparát a všetko to bolo odeté do veľkých ikoniek a modrastého menu. Páčila sa nám možnosť rýchleho spustenia fotoaparátu po dvojito stlačení tlačidla hlasitosti. Detský režim ponúkal nastavenia ovplyvňujúce dĺžku trvania spustenej aplikácie, čo využijú najmä rodičia. Prednastavené tapety pôsobili neutrálne, nechýbala možnosť zmeniť ich na iné a v základe sa nachádzala aj iná téma, ktorá bola síce menej prehľadná, no osviežila vzhľad. Softvér nemal problém so žiadnym zasekávaním a aplikácie spúšťal pomerne bez problémov, i keď mu to trvalo podstatne dlhšie, než sme zvyknutí.

Test

Po spustení 64bit Antutu benchmarku test prebehol bez problémov. Už počas grafického testu sme si všimli veľmi nízky framerate 3D testov. Napokon benchmark vyhodnotil výkon na 23744 bodov. Pri porovnaní so smartfónom Zenfone 2 je výkon o približne polovicu slabší. Najhoršie na tom je grafika, ktorá doslova prepadá. Už vzhľadom na tento test nám bolo jasné, že toto nebude smartfón na hranie hier, ale skôr na prácu. Pri hraní hier sme naozaj mali problém s nižším framerate a spodná časť displeja nereagovala dobre, keď sme potrebovali napríklad skočiť nahor a na displeji posunúť prst zdola nahor. Vtedy dotyková plocha často nereagovala. V Androide sme nemali problém so vstavanými aplikáciami, všetko fungovalo bez problémov a mrznutia. Multimédiá ako prezeranie fotiek, videí a webu telefón zvládala taktiež na výbornú. Páčila sa nám možnosť zapojenia dvoch SIM kariet, rozšírenia kapacity cez microSD kartu, možnosť vymeniteľnej batérie a napokon celý prístup k týmto slotom pomocou odnímateľného zadného krytu. Batéria mala, na prekvapenie, výbornú výdrž, na jedno nabitie nám smartfón vydržal takmer štyri dni pri bežnom používaní a občasnom hraní. Hlasitosť predného aj zadného reproduktora bola dostatočná a zreteľná. Kvalita prehrávania nebola špičková ale plne postačujúca.



Fotenie so zadným fotoaparátom sa nám páčilo. Síce nám chýbala hardvérová spúšť, na ktorú sme pri väčšine smartfónov zvyknutí, ale zvykli sme si aj na tú softvérovú. Kvalita a rýchlosť snímania bola výborná, hlavne vďaka IR zameriavaniu. Veľké množstvo funkcií pridávalo na možnostiach rôznorodého fotenia podľa vlastnej potreby. Smartfón sa počas testu ovládal príjemne, až na používanie zapínacieho tlačidla, ktoré bolo nevhodne umiestnené. Toto umiestnenie nám až tak veľmi nevadilo, nakoľko bolo možné odomknúť smartfón cez dvojité zaklepanie po obrazovke. Ovládacie tlačidlá hlasitosti boli výborne vyriešené. Tak ako ich zarovnanie s telom obrazovky, tak aj ich presné stlačenie a nahmatanie vďaka použitému kruhovému vzoru.

Záverečné hodnotenie

Smartfóny s cenovkou pohybujúcou sa okolo 200 EUR sú veľmi často používané. S pokojným svedomím môžeme skonštatovať, že ZenFone Laser je vzhľadom na jeho cenu výborne zostavený. Výborná konštrukcia, pekný dizajn, dobrá výdrž batérie, slušný fotoaparát a množstvo funkcií len tak jednoducho v každom smartfóne nenájdete. DualSIM a rozšírenie pamäte cez microSD kartu poteší iste každého, navyše keď smartfón disponuje ešte aj výborným zadným fotoaparátom. Napokon keď si odmyslíme nevhodné umiestnenie zapínacieho tlačidla, tomuto smartfónu ani niet čo vytknúť.

Lukáš Libica



Creative Sound Blaster Blaze

Komfort a kvalita za výhodnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 40 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + pohodlné náušníky
- + kvalitný zvuk
- + odpojiteľný mikrofón

- lacnejšia konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Konektor: 3,5mm Stereo

Frekvenčný rozsah:

20Hz – 20kHz

Citlivosť: 105dB/mW

Impedancia: 32ohm

Meniče: 40mm

širokospektrálne

Frekvenčný rozsah

mikrofónu: 100Hz

– 18kHz

Impedancia: <2,2k ohm

Citlivosť: -40dBV/Pa

Spoločnosť Creative rozširuje tohtoročnú nádielku herného príslušenstva o ďalší, dostupnejší kúsok aj pre menej náročných hráčov. Popri sérii X, ktorá útočí na peňaženky náročnejších hráčov, sa na pulty dostáva aj jedináčik BLAZE, ktorý je kompromisom komfortu, dobrého zvukového podania a nižšej ceny.

Prvé dojmy

Na prvý pohľad si asi všetci, čo majú prezretú ponuku Creative, pomyslia, že ide o nejakú osekánu verziu o pár eur drahšieho Inferna, ktoré je však oproti Blaze primárne určené pre herné konzoly.

Bolo urobených pár úľav na dizajne, hlavne čo sa týka farebného vyhotovenia, ktoré je o niečo menej pestré.

Jednoduchosť a ABS plast

Blaze sa radí medzi exempláre, ktoré sa namiesto poňatia celého ucha snažia čo najjemnejšie sa uchu prispôbiť. Na rozdiel od početnej konkurencie sa dištancuje od kožených náušníkov a nahradzuje ich mäkkou penou, ktorá je o čosi priateľnejšia.

Pri nosení slúchadiel sa ľudia delia na dva tábory, tí jedni majú radšej v satelitoch skryté celé uši a naopak, opační viac preferujú tento

spôsob. Mäkká pena však odvádza svoju prácu skvele a bez problémov môžete mať slúchadlá nasadené na ušiach aj niekoľko hodín. Lepšiemu dosadnutiu na uši pomáhajú aj klíby, ktoré si dovoľujú prispôbiť natočenie satelitu v oboch osiach. Konštrukcia je z bežného plastu.

Či už satelity, alebo hlavový most, konštrukcia nie je veľmi robustná, a teda vyžaduje primerané zaobchádzanie. Hlavový most je pre vyšší komfort taktiež vystužený penou. Ako je už dnes zvykom, mikrofón je odnímateľný.

V prípade potreby stačí do ľavého satelitu zasunúť samotný mikrofón, ktorý sa pripája cez 3,5mm jack, a môžeme telefonovať. Jeho funkčnosť obmedzuje prepínač umiestnený na kábli, ktorý taktiež slúži na ovládanie hlasitosti. Na opačnej strane prepínača sa už kábel rozdeľuje na slúchadlá a mikrofón samostatne, čo spôsobí, že niektorí majitelia notebookov budú musieť uvažovať nad riešením v podobe redukcie.

40mm neodýmu a príjemná citlivosť

Aj keď by človek od herných slúchadiel za 40 eur nečakal žiadne závažné zvukové podanie, musíme Blaze pochváliť. Zvuk je sýty a celkom verný (až na občasné, jemne sa zlievajúci mid), aj keď sa do popredia predierajú basy. Nesklamú však ani pri počúvaní technicky náročnejšej hudby a, samozrejme, ani priaznivci



syntetizátorov si nebudú sťažovať na výrazné basy. Herné efekty taktiež stoja za to, zvuk je výborný, mierne zaostáva zvukový prednes reči spoluhráčov. Po hardvérovej stránke v nich nájdeme dva širokospektrálne, 40 milimetrové neodýmové meniče.

Citlivosť patrí k tým lepším na úrovni 105dB/mW, impedancia a frekvenčný rozsah je už tradičných 32 ohmov a 20Hz – 20kHz. Slušná zostava za slušnú cenu.

Záverečné hodnotenie

Creative sa opäť raz hecol. Síce SB Blaze nie sú žiadna dizajnová smršť, rozhodne sú to však skvelé slúchadlá k počítaču pre zapálených hráčov, ktorí nechcú parádny hernými efektmi otravovať celé susedstvo a zároveň na nich nechcú minúť celý majlant.

Ak hľadáte jednoduché, no pohodlné herné slúchadlá za dobrú cenu, určite na Sound Blaster Blaze hod'te očkom.

Eduard Čuba

HODNOTENIE:



Stačí jeden pohľad a srdce každého vášnivého hráča zaplesá. V rade GAMING špičkového výrobcu MSI je totiž článok, s ktorým treba počítať. Toto je model, v ktorého útroboch nájdete čip NVIDIA GeForce GTX 960. Táto do najmenších detailov prepracovaná grafická karta v sebe ukrýva technologicky dokonalý čip GM206-300 architektúry Maxwell. Nevšedný herný zážitok máte teda zaručený.



Súťažná otázka:
Kolko GB VRAM
má táto
grafická karta?

KLÚČOVÉ VLASTNOSTI

- Dvojnásobný výkon oproti generácii NVIDIA GeForce GTX 660
- Technológia NVIDIA Surround podporujúci až štyri monitory
- 2GB pamäť s frekvenciou 7010 MHz
- Skvelý pomer výkon / spotreba (TDP grafického čipu je 120 W, oproti 140 W u NVIDIA GeForce GTX 660)
- Hranie hier vo FullHD (1080p) s 60 FPS
- Ľahké pretaktovanie
- Technológia 3D Vision

Súťažte na www.gamesite.sk v sekcii súťaže

Sony Xperia Z3+

Oplatí sa starší smartfón od Sony?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 490€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + spracovanie
- + displej
- prehrievanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Smartfón
Operačný systém:
Android 5.0.2 Lollipop
Výška: 146mm
Šírka: 72mm
Hrúbka: 6,9mm
Hmotnosť: 144g
Farba: čierna, medená,
biela, zelená

27. mája spoločnosť Sony predstavila nástupcu svojej dovtedajšej vlajkovej lode. Má Xperia Z3+ na to, aby mohla zatieniť svojho predchodcu? Dozviete sa v recenzii.

Prvé dojmy a úvod

Smartfón k nám dorazil v štandardnom balení. Balenie je v porovnaní s konkurenčným Samsungom relatívne rozmerne a nachádza sa v ňom samotná Xperia, AC Adaptér a USB kábel, slúchadlá sme, bohužiaľ, nedostali. Pri prvom uchopení nám prišiel telefón prekvapivo ľahký, vzhľadom na to, že mám väčšie ruky, mi zapasoval ideálne. Vďaka ostrejšiemu prechodu medzi sklom a kovom síce stratil niečo na pohodlnosti, no získal bonus pri držaní, pretože rozhodne som nemal pocit, že by sa mohol telefón vyšmyknúť z ruky. Už pri prvom pohľade je jasné, že ide o prémiový smartfón.

Dizajn a konštrukcia

Pod predným ochranným sklom sa nachádza 5,2-palcový FullHD IPS displej, na vrchnej hrane sa ďalej nachádza 5Mpx predný fotoaparát. Na spodnej strane nájdeme Micro-USB konektor spoločne s háčikom na privesok, na pravej strane nájdeme polohovateľné



hardvérové tlačidlo fotoaparátu, tlačidlá ovládania hlasitosti a, samozrejme, vypínač. Na ľavej strane nájdeme pod jedinou krytkou zásuvku na SIM a MicroSD kartu, na vrchu sa nachádza Combo-Jack, a na zadnej strane telefónu nájdeme už len objektív ukrývajúci 20,7Mpx fotoaparát s LED bleskom. Azda jedinou chybičkou krásy je ochrana proti škrabancom, ktorá by bola vhodná aj na zadnej strane. Čo sa týka dizajnu, model Z3+ oproti svojmu predchodcovi

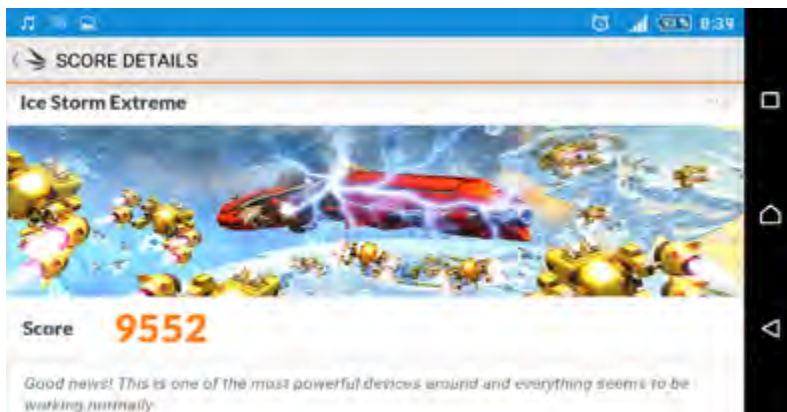
moc nezmenil, dizajn je stále jednoduchý a pritom elegantný, kombinácia skla vpredu a vzadu s kovovým rámkom medzi nimi proste neomrzí. Za zmienku ešte stoja predné stereo reproduktory, ktoré hrajú vynikajúco, hlasitosť je dostačujúca a kvalitou zvuku sa rozhodne zahanbiť nenechajú.

Hardvér a výkon

Mozgom telefónu je veľmi známy čipset Qualcomm Snapdragon 810, v ktorom sa nachádza osem 64-bitových jadier, konkrétne štyri jadrá s taktom 2GHz Cortex-A57, zvyšné štyri jadrá majú nižší takt – 1,5GHz Cortex-A53. Ďalej je tu 3GB DDR4 pamäte.

O grafickú stránku sa stará grafický čip Adreno 430. Smartfón disponuje 32GB internou pamäťou, ktorá je, samozrejme, rozšíriteľná o 128GB pamäťovú kartu. Čo sa možnosti pripojenia týka, je Z3+ celkom bohatá: WiFi a/b/g/n/ac, dual band, Bluetooth 4.1,

HODNOTENIE:





GPS-GLONASS/BDS, NFC, LTE, FM Rádio, MHL cez USB (redukcia USB-HDMI) a užitočnú možnosť USB Host (možnosť pripojenia USB Flashdisku).

Výkon sme merali trojicou záťažových testov:

- 3DMark – Sling Shot, Ice Storm Extreme
- AnTuTu Benchmark – 64Bit
- GeekBench 3

Celkovo podával Snapdragon slušnú dávku výkonu, no tenké telo smartfónu má aj svoju negatívnu stránku, a tou je prehrievanie.

Aj keď procesor nemusí znižovať výkon, znižuje používateľské pohodlie teplotou, ktorá sa môže na povrchu tela dostať až na 50°C, čo môže byť mierne nepríjemné.

Na záver však musíme skonštatovať, že napriek vyšším teplotám jadra, konkrétne 68°C v záťaži, stále

nedochádzalo k throttlingu (tepelná ochrana znižujúca výkon CPU/GPU).

Operačný systém

V dobe vydania bol aktuálny operačný systém Android 5.0.2 Lollipop dobre odladený a neobsahoval žiadne chyby. Podľa nás však do prítomnosti, v ktorej je Android vo verzii 6.0 Marshmallow. Výrobca tvrdí, že sa plánuje aktualizácia pre celý Z3 radu, no zatiaľ však nevyšla. Radi by sme privítali novší operačný systém, no podľa nás sa pozrieť, čo Lollipop ponúka.

Operačný systém je v zariadení prekvapivo stabilný a nerozhádza ho ani vysoké vytťaženie. Zamrznutia sme sa nedočkali ani raz, a to aj napriek tomu, že sa nám podarilo beh výrazne spomaliť, systém nespadol. Keďže Sony nepoužíva prakticky žiadnu nadstavbu systému, jediné, čoho sme sa v operačnom systéme dočkali, bolo veľké množstvo predinštalovaných aplikácií, ktoré väčšina používateľov aj tak nevyužíva.

Odomykanie prstom by bola príjemná vlastnosť, ktorej sa však dočkal až omnoho mladší model – Xperia Z5. Ďalšou vítanou vlastnosťou by mohla byť podpora multitasking, vzhľadom na výkon smartfónu.

Aby sa však nezabudlo na hráčov, aplikácia PlayStation Network ponúka možnosť sa pripojiť na svoju PlayStation 4 konzolu a následne streamovať obsah do smartfónu. Vo výsledku je operačný systém zvládnutý dobre aj napriek menším prešlapom je odladený dobre a chýbajú niektoré vlastnosti, no dá sa bez nich zaobísť.



Fotoaparát

Na zadnej strane smartfónu sa nachádza 20,7Mpx fotoaparát s možnosťou zachytávania 4K videa, 720p záber v 120fps je samozrejmosťou. Kvalita fotografií je dobrá, no očakávali sme viac, rýchlosť ostrenia je do značnej miery ovplyvnená intenzitou osvetlenia, no vo väčšine prípadov je prijateľná a fotoaparát fotí prakticky okamžite. Predný fotoaparát disponuje rozlíšením 5Mpx, jeho kvalita je prekvapivo dobrá, fotky sú pekne ostré a majú verné farby. Polohovateľné tlačidlo fotoaparátu je veľmi príjemnou vlastnosťou, stláčanie a reakcia tlačidla je ideálna. Celkovo má fotoaparát mnoho možností na výber ideálnej scény, samozrejmosťou je možnosť pridať ďalšie. Pri nahrávaní 4K videa sa každý raz zobrazí hrozivá poznámka: „Ak sa teplota zariadenia zvýši, aplikácia sa môže počas používania zavrieť.“ Počas testovania, sme sa však so samovoľným vypínaním aplikácie nestretli ani po 15-minútovom nahrávaní, potom nám došlo miesto na karte.

Displej

Skoro 70 % z prednej strany Xperie zaberá 5,2-palcový FullHD IPS panel s hustotou ~428ppi. Pozorovacie uhly sú vynikajúce, ako aj farebné podanie. Detailnosťou displej rozhodne má čo



ponúknuť, čitateľnosť na slnku je dobrá. Kvalitu podsvietenia a displeja sme skúšali pomocou aplikácie Display Tester, kvalita podsvietenia je vynikajúca, rovnako ako aj farebné podanie. O ochranu displeja sa stará kapacitné sklo s odolnosťou proti škrabancom a oleofóbnym ošetrením.

Batéria a výdrž

Super tenkému telu muselo niečo ustúpiť, konkrétne to bola vstavaná batéria. V 6,9mm tele sa nachádza batéria s priemernou kapacitou 2930mAh, ktorej výdrž nás však nakoniec príjemne prekvapila.

Prvý deň testovania sme používali smartfón so zapnutou WiFi a LTE, raz za čas sme si zahrali nejakú tú hru, mali sme



veľké množstvo telefonátov, kontrolovali e-mail či brázdlili sociálne siete. Večer nám zostala batéria na 65%, takže test pokračoval v rovnakom duchu, nakoniec sme sa dostali až do druhého večera bez použitia Stamina módu, keď batéria mala 7 %. Celková výdrž teda činí veľmi pekných 36 hodín. Ďalší test prebiehal so zapnutým Stamina režimom a vypnutým LTE, WiFi sme zapínali iba keď sme skutočne potrebovali, naďalej sme v priebehu testu používali telefón ako vždy. Celková výdrž sa vyšplhala na krásnych 48 hodín. Na záver sme vyskúšali, ako si batéria poradí s prehrávaním filmov, na test sme používali filmy výlučne v 1080p, aby sme zvýšili záťaž. S prehrávaním filmov sme sa dostali k dvanástim hodinám, čo je tiež slušná výdrž. Zhrnúť Sony chválime za slušnú výdrž batérie, ktorá je poslednou dobou v smartfónoch značný problém, takže sa nemusíte obávať, keď so doma zabudnete nabíjačku.

Naše hodnotenie

Sony Xperia Z3+ trpí zopár neduhmi. Celkovo ide však o vynikajúci smartfón s výkonným procesorom, širokou škálou pripojení, super zvukom, vynikajúcim

displejom a výborným fotoaparátom. Zanedbaný operačný systém si však vybral svoju daň v podobe obmedzenia využívania plného potenciálu tejto vlajkovej lode. Dobrá výdrž batérie je v poslednej dobe pri smartfónoch celkom vzácnosť, za ktorú musíme výrobcu pochváliť. Spracovanie tela je krásne, no tiež sa nájde chybička v podobe zadného skla, ktoré bude dosť trpieť na škrabance.

Snapdragon 810 je vskutku monštrum, osem jadier skrátka produkovať teplo bude, a to je aj problém v prípade Z3+, nepríjemne vysoká teplota na zadnej strane môže byť tiež prekážkou. Cena sa v dobe písania recenzie pohybuje v rozmedzí 480 – 510€, čo je za vlajkovú loď minulej generácie vyššia čiastka, no v porovnaní s cenou Z5-ky je to stále výhodná kúpa.

Marcel "Shaggy" Ilavský





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

MSI Z170A Gaming M5

Odrasový mostík pre pravých nadšencov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

- + solídny a stabilný výkon
- + prehľadný BIOS
- + dizajnové prvky
- + zameranie na pretaktovanie CPU/RAM

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel Socket 1151

Formát: ATX

Základné funkcie:

Integrovaná sieťová karta, Integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, MSI Click BIOS 5, USB 3.0

Externé konektory: DVI, HDMI, jack, optical out, PS/2, USB 2.0, USB 3.0, RJ-45 (LAN), USB 3.1

Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket, SATA Express port

Operačná pamäť: Typ pamäte: DDR4 Počet slotov RAM: 4 x Režim zapojenia: Dual-channel Maximálna frekvencia: 3 600MHz

Rozhranie:

Čipset: Intel Z170

Pokročilé funkcie:

AMD CrossFireX, NVIDIA SLI, Radič RAID, Stavový displej, VRM a chipset chladiče

Typ zvukovej karty: Realtek ALC1150

Počet kanálov zvukovej karty:

7.1

HODNOTENIE:



Pokiaľ by sme pozerali na procesor ako na mozog počítača, kalkuluje všetko možné problémy, brali by sme grafickú kartu ako srdce počítača, cítiacu a zobrazovaciu krásne umenie, tak matičná doska nemôže byť ničím iným ako telom, do ktorého všetky tieto komponenty zapadajú. Nebudeme radšej túto analógiu ďalej rozvíjať, aj keď nám prichádzajú na myseľ orgány presne korešpondujúce s rozličnými počítačovými komponentmi. Chceme iba poukázať na fakt, že akokoľvek silný komponent by

neponúkol žiadne využitie, pokiaľ by nebol osadený do tej správnej matičnej dosky. Tentoraz sa k nám dostal kúsok od spoločnosti MSI, s menom MSI Z170A Gaming M5 a ako už jej názov napovedá, najskôr bude zameraná na hráčov.

Spoločnosť MSI rozdelila svoju radu Z170 matičných dosiek do troch úrovní, ako je to zobrazené nižšie. Najnižšia rada dostala názov Arsenal Gaming a hráči od nej môžu očakávať schopnosť 'zrelaxovať' sa po dni strávenom v práci, hraním prevažne casual hier. Stredná rada je

určená hlavne pre MMO a FPS hráčov, ktorým záleží na nízkej dobe odozvy a zaujímajú sa už aj o pretaktovanie svojho hardvéru.

Do tretice rada Enthusiast, do ktorej spadá aj doska Gaming M5, ponúka všetky najmodernejšie vychytávky v spojení s najkvalitnejšími komponentmi.

Obal a jeho obsah

Otvárame ani príliš ľahkú, ani ťažkú škatuľu, v ktorej na nás už čaká táto dobrota. Doska je ladená v červeno-čiernej a hned' na prvý pohľad nás zaujalo pekne spracované a kvalitne vyzerajúce chladienie VRM. V škatuli sme okrem matičnej dosky, chránenej antistatickým plastom, našli, samozrejme, aj radu maličkostí ako manuál, CD obsahujúce základné drivers a programy, SATA káble, SLI bridge a kryt zadného I/O panelu. Navyše nás potešili aj nálepky, ktoré sa dajú použiť na odlišenie rozličných káblov a takisto aj výveska na dvere s anglickým nápisom „nie som



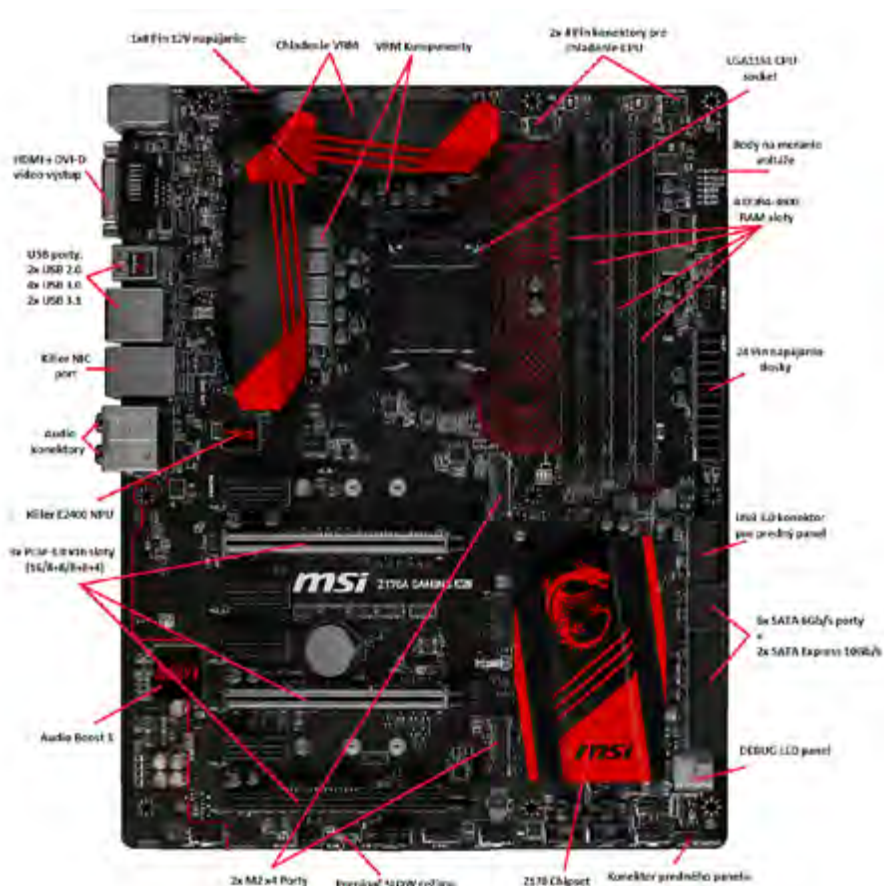
tu" a „prepáčte, som zaneprázdnený hraním". Je to síce maličkosť, ale sme radi, že sa MSI snaží, hoci aj takto infantilne, potešiť svojich herných zákazníkov.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad si všimame, že Gaming M5 sa, podobne ako väčšina výrobkov od konkurencie, snaží, aby sme si zapamätali meno produktu a jeho výrobcu. Našťastie, hoci je názov prevedení takmer v strede dosky, bol zakrytý pred naším zrakom, hneď ako sme do vrchného PCIe slotu osadili grafickú kartu. Druhý nápis MSI, skveľúci sa na chladiči Z170 chipsetu, nie je už taký krikl'avý, keďže ide o čierne písmo na červenom podklade, ktoré tak dopĺňa známeho MSI Gaming draka. Odhliadnuc od bielych nápisov na čiernom podklade, Gaming M5 podľa nás ponúka tú správnu rovnováhu medzi dizajnom a funkčnosťou s malým bonusom, ktorým je zakomponovanie svietiaceho pásika a pár bodových LED-iek dodávajúcich doske dodávajú správnu atmosféru. Skvelou správou pre majiteľ'ov naozaj ťažkých grafických kariet je prevedenie PCIe slotov v kovovej Steel Armor verzii. Tá zaručuje vystuženie a podporu aj tých najťažších kúskov so špeciálnymi chladičmi a navyše, metalické sloty vyzerajú naozaj skvele. Rýchlo sme teda dosku osadili do nášho testovacieho stroja a pustili sme sa do podrobnejšieho testovania.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

MSI sa rozhodlo nič neponechať na náhodu, a tak na túto dosku osadili



takmer všetky možné konektory a sloty. Okrem toho základného a najdôležitejšieho ako socket pre LGA 1151 procesory, 4 sloty pre DDR4 RAM a 3 PCIe x16 sloty, z čoho dva sú v už spomínanom Steel Armor prevedení, ponúka M5 interne aj:

- 6 SATA 6Gb/s portov
- 2 SATA Express porty
- USB 3 port pre predný panel počítača
- 4 PCIe x1 sloty
- 2 M.2 porty

Hlavným prevýšením sú práve dva M.2

porty, na ktoré sa dajú pripojiť napríklad super rýchle SSD disky s podporou NVME úložiska, pretože bežná konkurencia herných dosiek ponúka takmer vždy maximálne jeden. Tieto porty sú umiestnené nad prvým PCIe slotom a medzi druhým a tretím. Takto sa MSI rozhodlo vyriešiť potenciálne konflikty pri inštalácii dvoch grafických kariet, či už AMD v Crossfire konfigurácii, alebo Nvidia SLI. Pri SLI a Crossfire musíme pripomenúť, že hoci sú všetky PCIe sloty vo verzii x16, po pripojení dvoch kariet klesne rýchlosť na x8 a po pridaní tretej karty funguje posledný slot s x4 rýchlosťou. Pri pohľade na rozvrhnutie komponentov v okolí socketu na procesor sme mali menšie výhrady voči tomu, ako blízko sú k samotnému procesoru, čo znamená určité obmedzenia, ak by sme na túto dosku chceli inštalovať rozmernejšie vzdušné chladenie, ktoré niekedy nemyslí na dostatočnú vzdialenosť od dosky. Pri inštalácii vodného chladenia Fractal Design Kelvin S36 a vzdušného Cooler Master Hyper 102 EVO sme, našťastie, na žiadne problémy nenarazili. Poslednou súčasťou dosky, ktorá nás nadmieru potešila, je prítomnosť DEBUG panelu a prepínača SLOW módu. DEBUG panel ukazuje, v akej presne sa doska po zapnutí





nachádza, nachádza sa v pravom dolnom rohu a pri extrémnejšom pretaktovaní RAM nám viackrát ukázal, na aký problém sme narazili. Druhou záchranou pri taktovaní môže byť už spomínaný SLOW mód, ktorý po prepnutí spínača dočasne zníži takt procesora a umožní tak bezpečné zapnutie počítača a upravenie nastavení.

MSI CLICK BIOS 5

Základom každého nadupaného počítača je definitívne prehľadný a stabilný BIOS. V prípade Click BIOS 5 od MSI sú obe tieto vlastnosti prítomné a menenie nastavení a pretaktovanie v ňom bolo nadmieru jednoduché. Navyše, tento BIOS podporuje aj veľké rozlíšenia a takzvaný „scaling“, keď ostávajú nápisy a grafika ostré a dobre čitateľné. Nikomu sa predsa nechce žmúriť na veľký monitor a nemôť rozlíšiť, či dáva do procesora 1.3, alebo 3.1 Volta. Ako drvivá väčšina BIOS-ov, ponúka aj Click BIOS 5 takzvaný EZ mód, kde sa ukrývajú len tie najjednoduchšie nastavenia od poradia bootovacích jednotiek, cez informácie o procesore až po krivky výkonu ventilátorov. Tá pravá mágia sa ale skrýva až v pokročilých nastaveniach. Pretaktovanie procesora, RAM-iek, doladenie každého jedného detailu, to všetko je vzdialené len pár klikov na myši. Pri testovaní tejto matičnej dosky sme,

nanešťastie, nemali odomknutý procesor, na ktorom by sme sa vedeli vyhrať, ale pokiaľ je dostatočným ukazovateľom jednoduchosti pretaktovania RAM-iek, potom potlačenie procesora na hranicu možností bude iba banalitou.

Funkcionalita

Gaming M5 toho ponúka naozaj dosť, preto radšej zhrnieme tie najdôležitejšie informácie a vychytávky:

- Podpora siedmej generácie Intel® Core™/Pentium®/Celeron® procesorov pre LGA 1151 socket
- Podpora DDR4-3600 + (OC) Memory s funkciou DDR4 Boost
- Dva porty USB 3.1, jeden typu A a jeden typu C
- 2 sloty pre M.2 64Gb/s zariadenia a jeden Turbo U.2 slot
- Killer GAMING LAN s funkciou LAN Protect pre skvelý herný zážitok s minimálnou dobou odozvy
- Nahimic Audio Enhancer a Audio Boost 3 pre kvalitný zvukový zážitok
- GAMING Hotkey – jednoduchá správa makier
- OC Essentials, OC Engine 2 a Game Boost ponúkajúce skvelé možnosti pretaktovania
- Prevedenie Military Class 5

ponúkajúce tie najkvalitnejšie komponenty

- PCIe sloty Steel Armor podporujúce AMD Crossfire a NVIDIA SLI
- Jednoduchý a prehľadný Click BIOS 5 s podporou vysokých rozlíšení

Zhrnutie

Z170A Gaming M5 je ďalšou v rade nadupaných matičných dosiek od spoločnosti MSI, ktorá všetkým hráčom, ktorých zaujíma výkon a stabilita, ponúkne to, čo hľadájú a ešte niečo navyše. Komponenty a riešenia, ktoré sú na tejto doske použité, definitívne nesklamú ani tých najnáročnejších nadšencov a veríme, že sa zaručia o tisícky hodín strávených hraním a nie strachom o bezpečnosť počítača.

V spojení s odomknutým procesorom, dobrou grafickou kartou a výkonnými RAM-kami sa tejto doske do cesty nepostaví akokoľvek náročná hra alebo úloha. Na Gaming M5 nás uchvátilo kvalitné prevedenie, prítomnosť tých najmodernejších vychytávok. A hoci sa cenou približuje k hranici 200 eur, ako základ nadupaného herného systému sa za túto čiastku viac než oplatí.

Komponenty v testovacom počítači

Skrinka: Fractal Design Define S

Matičná doska: Asus Z170 Pro Gaming

PSU (Zdroj): Fractal Design Integra M 750W

CPU (Procesor): Intel Core i7 6700

GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 DUAL-X NITRO OC

RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB

Disk: SSD ADATA SP550 128GB

Chladenie skrinky: 2x Fractal Design Dynamic GP-12

Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36



Daniel Paulini

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

PS4™

konzola Playstation 4
len za
295€

Táto akčná cena platí len
do 18.12. alebo vypredania.



GAME

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

The SIMS4™

TERAZ LEN ZA
32,99€



**NOVÉ ROZŠÍŘENIE
VYCHÁDZA 10.12.**



Logitech® | G-SERIES



Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidánými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



G710⁺

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce Logitech.com/G710plus

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 121 min

Režie: Denis Villeneuve
Scénář: Taylor Sheridan
Kamera: Roger Deakins
Hudba: Jóhann Jóhannsson
Hrají: Emily Blunt, Benicio Del Toro, Josh Brolin, Victor Garber, Jon Bernthal, Daniel Kaluuya, Jeffrey Donovan, Raoul Trujillo, Julio Cedillo, Hank Rogerson, Maximiliano Hernández, Lora Martinez-Cunningham, Dylan Kenin, Kevin Wiggins

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + kamera
- + soundtrack
- + herecké výkony
- výstavba děje

HODNOTENIE:

Sicario: Nájemný vrah

DROGY A KORUPCE HÝBOU SVĚTEM

Původem kanadský tvůrce Denis Villeneuve patří beze sporu mezi nejzajímavější tvůrce, na které si do budoucna dát pozor. Jeho nejvýraznější koprodukční tvorba Požáry z roku 2010 mu otevřela dveře do Hollywoodu, kde se uvedl fenomenálním temným thrillerem Zmizení, ve kterém zářili Hugh Jackman a Jake Gyllenhaal. Jeho adaptace knižní předlohy Nepřítel sice dříve do světa pro mnoho diváků neudělala, jeho novinka Sicario: Nájemný vrah však slibovala velké věci. Po jejím zhlédnutí je jasná jedna věc – pokračování Blade Runnera je v dobrých rukou.

Návrat Villeneuvea k civilním thrillerům snad ve většině ohledů nemohl ani dopadnout lépe. Atraktivní a nepřilíš prozkoumané téma sice nepatří mezi ty

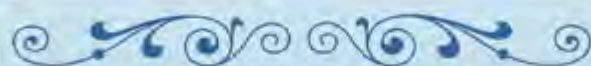
komerčně kdoví jak výdělečné, nicméně co se týče samotné filmařské zajímavosti, bývají právě filmy z prostředí pohraničních problémů s únosy a pašováním drog výjimečné. A Sicario v tomhle ohledu rozhodně nezaostává. Příběh agentky FBI (Emily Blunt), která je díky svým výkonům v terénu povolána do speciální jednotky s cílem eliminovat elitní členy kartelu, je rozhodně osobitý a zaujme i na ty dvě hodiny, co v kině zabere, především díky nápaditým zvratům a více než slušným hereckým výkonům. Problém je ovšem ve způsobu, jakým je látka vyprávěna a jak je samotný příběh vystaven, což jen podporují i místy slabší místa v dialozích. Nejedná se o nikterak zásadní chyby, ovšem v porovnání se všemi ostatními elementy filmu zamrzí, že scenáristická stránka filmu nedosahuje podobných kvalit.

Každý může být nepřítel

Naštěstí právě zmíněné herecké výkony výrazně pozvedají celý film. Emily Blunt v hlavní roli využívá podobnou výraznou ženskou hrdinku, jakou předvedla v loňském Na hraně zítřka, Josh Brolin coby její přímý nadřízený na druhé straně téměř bezchybně předvádí pokřiveného a nepředvídatelného oportunistu, který komplikuje hlavní hrdince její život. Ten, kdo si však zaslouží největší pochvalu, je Benicio Del Toro, který po letech opět předvádí, že je schopný vykouzlit pořad ty výrazně démonické postavy, na kterých si dokázal vybudovat kariéru, a minimálně pro mě se jedná o jeden z jeho nejlepších výkonů za posledních deset, možná i patnáct let. Tahle ústřední trojice poté vdechuje život hutnému příběhu z prostředí nekompromisních drogových kartelů, který nepotřebuje zacházet za hranici dobrého vkusu, aby vytvořil mrazivě chladný a odtaziť obraz této problematiky.



Objav svoju vášeň k filmu



Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

v sieti multikín

Ster Century Cinemas



**STER CENTURY
CINEMAS**

**BOOM!
CINEMA**



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves



K dokreslení tohoto obrazu ovšem přispívají hlavně další dvě složky filmu – kamera a instrumentální soundtrack. Sicario: Nájemný vrah je totiž po Zmizení další spoluprací režiséra s kameraman-skou legendou Rogerem Deakinsem. Ten se i v rámci své bohaté kariéry vytasil s jedním z kameramansky nejzajímavějších filmů nejen posledních let, ale i své kariéry. O to víc potěší, že se nejedná o nějaké velkolepé či nadbytečně protěžované umělé formy snímání vyprávěné akce, ale spíš o pro běžné oko často zanedbatelné detaily, které nevytrhují z děje a naopak drží film pohromadě.

Výjimečné řemeslo

Tomu napomáhá i velmi příjemný a do značné míry minimalistický soundtrack filmu, o který se postaral Jóhann Jóhannsson. Je příjemné sledovat, co pár nástrojů a pomalu vrstvená kompozice dokáže v rámci filmu vykouzlit. Když k tomu připočtete, jak všechny tyhle

prvky mistrně drží režijní dohled Denise Villeneuvea pohromadě, máte ve výsledku výjimečný film, který se jen tak v nabídce kin nevidí.

Sicario: Nájemný vrah je zkrátka výtečná práce, ať už v rámcích samotného thrillerového žánru, tak i v rámci letošní filmové produkce. Skvělá atmosféra, výtečná kamera, velice slušné herecké výkony a podmanivý hudební doprovod. Škoda jen trochu nevyváženého a nedoladěného scénáře, díky kterému Sicario skončí jen těsně před hranicí těch nejlepších filmů historie. Pokud jsou ovšem filmy podobného ražení vaší krvinnou skupinou, s návštěvou kina neváhejte ani minutu.

„Mrazivý thriller z prostředí drogových kartelů, který předvádí špičkové řemeslo od začátku až do konce.“

Lukáš Plaček



MY OSLAVUJEME NARODENINY,
TY SA ZABÁVAŠ!



Vyhraj svoju vlastnú
VIP párty s Peter Bič Project
a kopec ďalších cien!
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY
EXTRAD

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
chocolate

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk

cineMAX

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2015, 150 min

Režie: Sam Mendes

Scénář: John Logan, Neal Purvis,

Robert Wade, Jez Butterworth

Kamera: Hoyte Van Hoytema

Hudba: Thomas Newman

Hrají: Daniel Craig, Ben Whishaw, Ralph

Fiennes, Naomie Harris, Rory Kinnear,

Léa Seydoux, Dave Bautista, Christoph

Waltz, Monica Bellucci, Andrew Scott,

Jesper Christensen, Stephanie Sigman

Produkce: Barbara Broccoli

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + Christoph Waltz v první půli
- + úvodní scéna v Mexiku

- nucenost
- nuda
- scénář
- soudržnost snímku

HODNOTENIE:



Spectre

BOND OPĚT NA ZAČÁTKU A ZASE NANOVO

James Bond a jeho filmové příběhy patří mezi nejvýdělečnější série historie. Jeho aktuální představitel Daniel Craig zažil v roli tohoto elitního britského špiona dobré i ty poněkud horší momenty. Naposledy se ovšem předvedl v poněkud temnější avšak většinou publika dobře přijatou kapitolou s názvem Skyfall, která nechala tohoto hrdinu ponořit do své minulosti, přitom však napravovala chyby předešlého podniku s názvem Quantum of Solace, který je všeobecně považován za jednu z nejhorších ze všech 23 dobrodružství, které agent do letošního roku podnikl. Nicméně právě přichází čas na další část jeho nekonečného příběhu, tentokrát s číslovkou 24 a názvem Spectre, ve kterém tato organizace slaví návrat po mnoha desetiletích. Je tento návrat triumfálním i pro samotného agenta, nebo se režisérovi Samu Mendezovi nepovedlo napodobit svůj předešlý úspěch?

Předně je třeba vyjasnit si jednu věc. Patřím k velkým fanouškům této série a až na jeden dva díly na tuto špiónážní sérii nedám dopustit. Bohužel musím konstatovat, že se ke Quantum of Solace a Dnes neumíme přidávat po projekci nového dílu další bondovská kapitola, kterou si v maratonech s největší pravděpodobností odpustím. Důvodů k tomuto kroku je hned několik a ty se vám na následujících řádcích pokusím přiblížit.

Bond neBond

Předně, tohle zavánělo novotou už od prvních materiálů. Na tom bych neviděl nic špatného, ostatně celá éra Daniela Craiga v hlavní roli víceméně přepisuje tradiční prvky tohoto knižně filmového hrdiny. Způsob, s jakým k agentovi MI6 přistupují tvůrci v tomto díle, je ovšem krajně zarážející. Jistě, celá série příběhů Jamese Bonda variuje pořad dokola to

samé, nicméně počtvrté v relativně krátké době dostat Bonda v jeho začátcích řešícího na okraji společnosti svoji minulost prosakující do současných globálních problémů, to už je moc. Opět tu máme emocionálně rozervaného hlavního hrdinu, jeho nedůvěřivé nadřízené překračující své pravomoci a záporáka, který to vše sváže tak elegantně dohromady, že všechny kolečka hodinového stroje krásně zapadnou a vše bude nakonec dávat naprostý smysl.

S tím rozdílem, že nedává. Christoph Waltz je v roli hlavního nepřítele britské špiónážní špičky skvělý, nicméně jen do momentu, než se jej scenáristé rozhodnou napasovat na jinou známou osobnost z vesmíru této akční série. Nyní si neodpustím jeden a víceméně jen naznačený krátký spoiler, tedy kdo chcete být v kině překvapeni (pokud vám to jako 99 % lidí ještě nedošlo) přeskočte rovnou na další odstavec. Spectre se totiž vydává cestou, kterou se vydal i J. J. Abrams se svým pokračováním Star Treku. Myslím si



totiž, že fanoušci jsou hlupáci a něco jim zkrátka hned nedojde, a tak místo aby kápili božskou a nějak tuto skutečnost využili, lžou věrným fanouškům opakovaně do očí. Samozřejmě, že si Waltz v nové kapitole zahraje nejznámějšího záporáka, se kterým se britský špión kdy utkal. Problém ovšem je, že to je právě to, co je na filmu jedna z těch špatných věcí. Než totiž proběhne ona nepřekvapivá proměna, ředitel organizace Spectre působí jako vyloženě lahůdkový záporák, kterého by mohlo hned několik předešlých bondovek závidět. V momentě, kdy ovšem na scénu přichází fyzické mučení hlavního hrdiny, na jehož klín usedá bílý kocour, všechno jde hodně rychle do kopru. Ono násilné přepisování historie zkrátka v tomhle případě bolí a bude vás to bolet o to víc, že oním zjižením a vsdnutím do předem definované škatulky ztrácí Waltz mnoho ze svého démonického šarmu, a jeho prezence se tak přeměňuje v celkem nepřijemnou.

Zvládneme to znovu a lépe

Tenhle problém se zahráváním si s historií této značky se ovšem netýká jen hlavního záporáka, bohužel. Sam Mendez jede napodruhé podle scénáře, který se hned v několika momentech vrací do několika ikonických momentů série, nicméně ona kýžená nostalgie a fanouškovská radost se nedostavuje. Problém

je totiž v tom, že ačkoliv několik momentů (především téměř bezchybná úvodní sekvence) funguje samostatně více než slušně, v hromadě nedávají téměř vůbec smysl. Celý příběh se na ploše dvou a půl hodiny na Bonda až nebývale vleče, postrádá nápaditost a když už, tak mění zažité konvence jen k horšímu. I když tak jde Spectre ve stopách Skyfall, téměř identické elementy zde působí značně nepatřičně, silně nuceně a v mnoha případech i nudně. Zkrátka někdo se tu moc a moc snažil napodobit úspěch předešlého dílu tím, že si to celé zopakuje s veškerými prvky v dvojnásobné porci. Zapomněl ovšem na to, co dělá Bonda Bondem a proč tu tahle značka je i po mnoha desetiletích od svého zrození.

Nechci tu tvrdit, že je Spectre nejhorší bondovkou, nebo samostatně špatným filmem, to nikoliv. Bohužel ale dobrou bondovkou jednoduše být nemůže. Spoustu sebestředných vykrádaček, vytváření naivně vykonstruovaných spojení a celkově jednu až příliš nucenou estrádu nejlepších hitů 007 ovšem tentokrát nezachrání ani nic moc jiného. Úvodní skladba a hlavní motiv Spectre už před premiérou filmu dělil fanoušky na dva tábory a já musím s politováním oznámit, že ani kontext filmu neosvětlil, proč tato výrazně nebondovská skladba dostala v tomto díle prostor. Úvodní animace

tentokrát taktéž příliš neoslňuje a spíše než jeden celistvý blok, jako tomu je u jiných dílů, působí jako snaha vysypat všechny trumfy z rukávu a čekat, co u diváků uspěje.

Jako ryba na souši

Nová bondovka je zkrátka takovým nedodělkem. Thomas Newman v rámci hudební stránky filmu ničím téměř nepřekvapí a spíše předvádí důvěrně známé motivy, některé z nich ne úplně pasující do této filmové série. Hoyte van Hoytema pak poskytuje docela zajímavý protipól proti výrazné práci Rogera Deakinse v minulém díle. Nechci se tu pouštět do diskuze, kdo je z těchto dvou mistrů svého řemesla lepší, nicméně v kameře problém Spectre rozhodně nehldejte.

Ten je zkrátka a dobře v promarněném potenciálu. Série, která se s posledním dílem zvedla do nových kvalitativních a komerčních výšin s tímto zápisem minimálně po jedné stránce sklouzává zase do kolejí vyšlapaných Quantum of Solace. Tvůrci jako by nevěděli, co si s hrdinou ze staré školy v moderní době počít. Spoustu skvělých nápadů je utopeno, zajímavé postavy dostávají minimum prostoru nebo jsou ze scény odstaveny poněkud nešťastným způsobem, a největší prostor tak dostává mizérie, kterou je agent hledající čím vlastně v současné době chce být. Spectre mu ovšem na tuto otázku nedává odpověď.

„Spectre je naneštěstí spíše dalším nešťastným krokem v kariéře elitního britského špióna. Spousta potenciálu a slušných momentů je utopena ve dvou hodinách nesoudržné nudy a nuceného lepení.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 122 min

Režie: Danny Boyle
Předloha: Walter Isaacson (kniha)
Scénář: Aaron Sorkin
Kamera: Alwin H. Kuchler
Hudba: Daniel Pemberton
Hrají: Michael Fassbender, Kate Winslet, Seth Rogen, Katherine Waterston, Jeff Daniels, Michael Stuhlbarg, Sarah Snook, Perla Haney-Jardine, Ripley Sobo, Bryan Casserly, Noreen Lee
Produkce: Mark Gordon, Christian Colson
Kostýmy: Suttirat Anne Larlarb

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
 + herecké výkony
 + atmosféra
 + hudební doprovod
 + scénář

- msty kolísající tempo
 - drobné chyby ve výpravě

HODNOTENIE:


Steve Jobs

ZE DNA ZPĚT NA VRCHOL

Steve Jobs, podobně jako jeho společnost Apple, má mnoho zapřísáhlých zastánců i odpůrců. Jednu věc však nelze tomuto člověku upřít. Za pomoci svých kolegů vybudoval společnost, která se v průběhu let stala jedním z největších technologických gigantů udávajících vývoj informačních technologií do budoucna. Filmová zpracování života tohoto muže ovšem zatím vždy byla spíše naivní propagandou než komplexním obrazem tohoto kontroverzního jedince. Změní na tom něco novinka Steve Jobs?

Něco by mohl napovědět už autor scénáře Aaron Sorkin. Jen málokdo má v posledních letech v Hollywoodu takové renomé jako tento scenárista a tímto snímkem to jen potvrzuje. Jeho otisk na výsledném filmu je totiž výrazně větší než samotného režiséra Dannyho Boylea. Film výrazně více připomíná spíše Sorkinovu tematicky podobnou spolupráci s Davidem Fincherem

The Social Network z roku 2010, než cokoliv, co doposud natočil právě Boyle. Ne že by však tato skutečnost byla zrovna na škodu.

Génius, nebo podvodník?

Spíše než klasicky vystavěný biografický snímek pokrývající celý život osobnosti, Boyle se Sorkinem vrství tento portrét na několika klíčových momentech v životě Jobse, pomocí kterých reflektují nejen jeho otisk v branži informačních technologií, ale také jeho vztahy s kolegy, rodinné problémy i jeho osobnost. A právě díky tomu je více než příjemné sledovat, jak se tvůrci tentokrát nenechali strhnout k místy až propagandistickým momentům a spíše se rozhodli Jobse vyobrazit se vším všudy, tedy i se stinnými stránkami jeho osobnosti.

To má výrazný úspěch také díky obsazení hlavní role, kde i ve společnosti relativně hvězdných tváří, dokáže Michael Fassbender strhnout celý film na sebe. Přesně po vzoru osobnosti, kterou představuje, kdykoliv vrazí na scénu, zastíní bez problémů i své hvězdnější kolegy. Navíc díky

tomu, že v některých momentech i částečně přehrává, pomáhá překlenout některá trochu slabší místa ve filmu, kde tempo vyprávění kolísá nebo částečně stagnuje. Nechci tím říct, že by Jeff Daniels, Seth Rogen nebo Kate Winslet hráli špatně, jejich herecké výkony ale vytváří zajímavý kontrast s ústřední postavou technologického génia. Zvláště například v jedné ze závěrečných scén, kde je postava Setha Rogena s Jobsem konfrontována. Zkrátka herecky tady není moc co vytknout.

Všechno má své místo

Moc k vytýkání toho není ani v případě audiovizuální stránky. Místy se sice ve výpravě objeví pár nesrovnalostí v kontinuitě, všechno ostatní však tyto drobné přešlapy zcela vynahradí. Alwin H. Kuchler dává vzpomenout na své nejslavnější práce a v rámci filmu pomocí několika rozdílných kameramanských technik i zařazení velice příjemně vytváří hranice mezi jednotlivými obdobími v životě hlavního hrdiny. Tomu napomáhá i hudební kompozice Daniela Pembertona, který ve filmu střídá několik poloh, od klasické orchestrální až po částečně elektronické motivy, podobné například práci Clifffa Martineze. Celkově tedy audiovizuální stránka nabízí příjemně odtaziť základ pro emocionálně napjatou podívanou, stojící na akcích a jednání jednotlivých postav, především pak titulního marketingového génia.

Steve Jobs je zkrátka film hodný člověka, kterému vzdává poctu. Rozhodně se nejedná o geniální snímek, má své viditelné vady, nicméně v důsledku preciznosti a onoho pomyslného tahu na bránu nejde tento portrét brát na lehkou váhu. Excelující Michael Fassbender ve skvěle navrstveném příběhu, který byt' má pár hluchých míst, nezačne ani na ploše dvou hodin výrazněji nudit. Skvělá audiovizuální stránka je pak jen další, velice příjemné plus. Tenhle životopisný film si zkrátka nebudete chtít nechat ujít.

„Steve Jobs je osobitým a atmosférickým portrétem jedné z nejvlivnějších a zároveň nejkontroverznějších osobností v oblasti osobních počítačů. Skvělé herecké výkony a audiovizuální zpracování překonají i mírné kolísání v tempu filmu.“

Lukáš Plaček



ICH JEDINÝM
ZÁKONOM
JE GRAVITÁCIA

BOD ZLOMU

ADRENALÍN V 3D

V KINÁCH OD 31. DECEMBRA 2015



ZÁKLADNÉ INFO:

Secret in Their Eyes, 2015, 111 min.

Réžia: Billy Ray**Scenár:** Billy Ray**Kamera:** Daniel Moder**Hudba:** Emilio Kauderer**Obsadenie:** Chiwetel Ejiofor, Nicole

Kidman, Julia Roberts, Dean

Norris, Alfred Molina, Joe Cole

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké obsadenie

+ temný
a filozofický záver

- prvé dve tretiny filmu
- slabé charaktery postáv

HODNOTENIE:

Tajomstvo ich očí

KONIEC DOBRÝ, VŠETKO DOBRÉ

Billymu Rayovi v posledných rokoch ide karta. Podiel'al sa na scenári ku prvým Hunger games. Taktiež scenár ku Kapitánovi Philipsovi bol napísaný jeho rukou. Keď už je raz človek úspešným scenáristom prečo rovno neskúsiť aj režisérsku stoličku. Ray si ju vyskúšal už dvakrát, pričom Tajomstvo ich očí je jeho tretím režisérsnym počínom.

Hlavného hrdinu filmu, vyšetrovateľa FBI, Raya, hrá síce sympat'ák Chiwetel Ejiofor (12 rokov otrokom, Mart'an), väčšina ľudí však bude skôr počuť na mená Nicole Kidman a Julia Roberts. Roberts hrá Rayovu kolegyňu a kamarátku Jess. Kidman hrá v podstate taktiež Rayovu kolegyňu a kamarátku Claire. Rozdiel je len v tom, že Ray je do Claire beznádejne zamilovaný a nevie ju dostať z hlavy. Nedá sa inak ako pochváliť Rayov vkus, Nicole Kidman vyzerá v tomto filme veľmi dobre. Film o troch ľudí v kancelárii by bol asi trochu nuda (ibaže by bol v hlavnej roli Steve Carrel) a preto je skoro isté, že idylka bude čoskoro narušená. Keď Ray nájde mŕtvolu nášt'ročnej Jessinej dcéry v popolnici, dobré časy sú nenávratne preč. Vyšetrovanie nevyzerá dobre. Ray síce zadrží chlapca,

o ktorom si myslí že je vrahom, potom sa ale všetko pokazí a vyšetrovanie zastane na mŕtvom bode. Ray je však človek, ktorý slovu „nie“ veľmi nerozumie a preto pokračuje v pátraní na vlastnú päsť. Usilovným šťastie praje a tak sa zdá, že po 13 rokoch Ray konečne našiel nové vodítko.

Po prvých minútach sledovania nadobudne divák pocit, ako keby sa ocitol vo svojej obývačke a pozeral CSI New York. A povedzme si pravdu, prvé dve tretiny snímku naozaj neponúkajú nič, čo by ste už predtým nevideli na televíznych obrazovkách.

Asi najväčšou chybou sú samotné postavy, ku ktorým som akosi nedokázal preniknúť. Tá jedna scéna zobrazujúca priateľstvo medzi Rayom a Jess mi veľmi neukázala v čom spočíva ich recept k šťastiu. Jess mi pripadala skôr protivná a po tom čo jej zabijú dcéru je okrem protivnosti ešte aj večne uplakaná, čím si divákove sympatie taktiež nezíska. Claire je síce krásna, ale od začiatku veľmi chladná. Romantika medzi ňou a Rayom je jednostranná, a keďže Rayova láska

nikdy nebola opätovaná ani v náznaku, nefunguje. Paradoxne, herecké výkony sú výborné, ale čo z toho, keď dialógy sú jalové a postavy nemajú nič, čím by diváka k sebe pripútali. Ocením herecký výkon Julie Roberts, ale osud Jess ma necháva chladným.

Podobne je to aj s kamerou. Je profesionálna a príjemná, ale že by ma oslovila sa povedať nedá. A tak si len letargicky sedím v kinosále počítam minúty do konca, keď v tom príde posledná tretina snímku a mne sa na tvári začína objavovať jemný úsmev. Niekedy sa stane, že priemerný film vytrhne z mizérie skvelý koniec, väčšinou je to ale naopak. Tajomstvo ich očí je však hrdou výnimkou. Ukazuje, že príslovie o ceste, ktorá je dôležitejšia ako samotný cieľ je síce pekné, v kinematografii ale platiť nemusí.

Priemerne zábavná snaha o dochytenie vraha eskaluje do veľmi temného záveru, kladúceho filozofické otázky. Myslel som, že pri odchode z kinosály budem rozmýšľať skôr nad tým, čo sa nachádza v mojej chladničke ako nad filmom. Ku podivu sa tak ale nestalo. Billy si vo finále filmu zmenil priezvisko z Ray na von Trier a ja som z tejto zmeny nadšený.

Tajomstvo ich očí je tak trochu Temný prípad otočený naruby. Temný prípad je určený pre televíziu, ale má skvelý scenár a ešte lepšiu kameru, ktorá si priam žiada veľké plátno. V závere ale začne seriál Temný prípad výrazne pokrivkovať, katarzia sa nedostaví a divákove očakávania vyšumia do prázdna.

Naproti tomu, Tajomstvo ich očí je vyrobené pre kino, ale závažná televíznosťou. Kamero a scenáristicky priemerný film, ktorý svojim záverom ale predčí divákove očakávania.

Ísť alebo neísť do kina? Odpovedal by som, skôr áno. Tajomstvo ich očí je ako výlet do hôr. Tri hodiny šliapete do kopca cez nudný ničím zaujímavý les, ale keď sa dostanete na vrchol, ten výhľad za to stojí.

„Zo začiatku priemerný, ničím zaujímavý film, ktorý má najväčšie esá v rukáve pripravené až na záver. Ak sa aj vy riadite heslom „Koniec dobrý, všetko dobré“ bude sa Vám páčiť.“

Branislav Schwarz



STAR SILA SA PREBÚDZA WARS™

V KINÁCH OD 17. DECEMBRA

ZÁKLADNÉ INFO:

2015, 135 min.

Réžia: Francis Lawrence

Scenár: Danny Strong, Peter Craig

Kamera: Jo Willems

Hudba: James Newton Howard

Obsadenie: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Donald Sutherland

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá akcia a réžia
- + herecké výkony
- + postavy a emotívne momenty
- + zaujímavé myšlienky

- klišé milostný trojuholník
- občas jednoduchšie dialógy

HODNOTENIE:



Hry o život: Drozdajka 2

KONIEC JEDNÉHO FENOMÉNU

Príbeh Katniss Everdeen vstupuje do svojej záverečnej kapitoly. Revolúcia je v plnom prúde a mocenské boje naberajú na obrátkach. Občianska vojna medzi Kapitolom a trinástimi obvodmi Panemu si začína vyberať svoju najkrutejšiu daň na tých, ktorí sú Katniss najbližší. A obe strany ešte stále skrývajú svoje najmocnejšie tromfy v hre. V poslednej Hre o život, ktorá definitívne všetko zmení. Je to ale skutočne tak jednoznačné?

Ako knižné, tak i filmové Hunger Games, respektíve Hry o život možno bez sporu označiť za ďalší z veľkých popkultúrnych

fenoménov súčasnosti. So štvrtým dielom sa ale populárna séria pre mladých definitívne končí. Film so slovenským podtitulom Drozdajka 2 tak mal pred sebou nel'ahkú úlohu uzavrieť všetky línie a uspokojiť ako čitateľov predlohy, tak tých, ktorí svet Suzanne Collinsovej poznali len z plátna a obrazoviek. Finále sl'ubovalo viac akcie, väčší tlak na hlavné postavy a ich rozhodnutia. A väčšinu z týchto sl'ubov sa mu darí skutočne naplniť.

Finálny stret oboch znepriatelených strán a zúčtovanie s prezidentom Snowom (Donald Sutherland) sa nenesie v absolútne pozitívnom duchu. Katniss

(Jennifer Lawrence) i naďalej zotráva v pozícii nechceného symbolu revolúcie a bábk v rukách prezidentky Almy Coin (Julianne Moore) a bývalého vrchného tvorca hry Plutarcha Heavensbee (Philip Seymour Hoffman). Aby toho nebolo málo, zmanipulovaný Peeta (Josh Hutcherson) ju chce zabiť a umelo upravené spomienky sa mu len pomaly dostávajú do pôvodného stavu. A ona si stále nevie vybrať medzi Peetom a Galeom (Liam Hemsworth). V závere ide o všetko a krvácajú aj tí najbližší.

Mnohými (neprávom) zatracovaná prvá časť Drozdajky sa od prvých dvoch filmov značne odchyľila a miesto akcie a romantiky sa sústredila viac na dialógy, pozadie Panemu a politický podtext. Druhá časť je akoby kompromisom medzi oboma polohami. Oproti prvému dielu a Skúške



ohňom sa omnoho viac zdôrazňuje rola Katniss v celom dianí a jej neschopnosť vystúpiť z role spasiteľ'ky, ktorú od nej všetci očakávajú. Oproti jednotke je však omnoho akčnejšia, dramatickejšia a k slovu sa ešte výraznejšie dostáva ústredný milostný trojuholník. Okl'ukou sa film navracia i ku konceptu arény. Tentoraz sa ňou stáva celý Kapitol. V uliciach prebiehajú neľútostné boje o centimetre postupu vpred. Okrem desiatok „mierotvorcov“ na každom kroku číhajú skryté pasce a nástrahy. Z posledného boja sa tak v istom zmysle ozaj stáva ďalšia hra o život, ako vraví Finnick (Sam Claflin) v traileri i vo filme. Jej koniec však nezaručuje ani víťazstvo nad Snowom, keďže každý z veľ'kých hráčov sleduje svoje vlastné záujmy.

Režisér Francis Lawrence je to najlepšie, čo mohlo ambicióznou sériu postihnúť. Už v Skúške ohňom bolo jasne vidieť kvalitatívny skok o jednu úroveň. Drozdajka 2 sa môže popýšiť viacerými superlatívami - má najlepšie akčné scény, najvierohodnejšie vykreslené vzťahy medzi postavami a jedny z najnapínavejších sekvencií. Medzi vrcholy filmu patrí tiesnivá pasáž v podzemných tuneloch plných mutantov (ktorá pripomenie časy klaustrofobického Votrelca a pokračovaní), alebo zhodenie bômb do davu pred bránami sídla prezidenta Snowa.

I predstavitelia hlavných rolí zo seba vydávajú maximum - Jennifer Lawrence predvádza svoj najlepší výkon a emotívne momenty v jej podaní nevynievajú plocho ani pateticky. Hry o život ale prilákali viacero slávnych mien, ktoré mu nerobia



hanbu. Donald Sutherland požíma tentoraz prezidenta Snowa skutočne veľ'kolepo a Julianne Moore je vo vykreslení charakteru Almy Coin veľ'mi výstižná a presná.

Posledný návrat do Panemu robí značke česť. Je dobre zrežirovaný, dáva vyniknúť hercom a napriek vopred jasnému koncu vie byť napínavý a pre niekoho možno v poslednej tretine prekvapivý. Zároveň ale dáva zdôraznenou romantickou zápletkou a podivne naivným záverom (ktorý ale kvôli fanúšikom predlohy a z rozhodnutia štúdia zrejme nebolo možné vynechať) poznať, komu je v skutočnosti určený. A to je škoda, pretože niektorými myšlienkami, atmosférou a pojatím dokáže zaujať i mnoho dospelých divákov.

„Veľ'kolepý záver úspešnej filmovej série spĺňa to, čo si ubuje. Je zručne zrežirovaný, napínavý a emotívny. A navrch v rámci žánru tínedžerskej sci-fi s romantickou zápletkou prináša i zopár zaujímavých myšlienok o vojne, revolúcii a spoločnosti.“

Michal Baranovič



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 88 min

Réžia: Steve Martino

Scenár: Bryan Schulz, Cornelius

Uliano, Craig Schulz

Kamera: Renato Falcão

Hudba: Christophe Beck, David Benoit

Hrajú: Alexander Garfin, Hadley Belle

Miller, Venus Schultheis, Mariel Sheets,

Francesca Capaldi, Madison Shipman

Produkcia: Cornelius Uliano, Craig Schulz

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + Peanuts atmosféra
- + postavy

HODNOTENIE:



Snoopy a Charlie Brown. Peanuts vo filme

CHARLIE BROWN A SNOOPY SA DOSTÁVAJÚ NA FILMOVÉ PLÁTNÁ

Jeden pán menom Charles M. Schulz začal v roku 1950 vydávať komiksový strip menom Peanuts. Hlavnými hrdinami boli práve Charlie Brown, chlapec v typickom žltočiernej tričke, a jeho extrémne sebavedomý psík s obrovskou predstavivosťou, Snoopy. Ako sa komiks stával známym, pribúdali aj nové postavy. Medzi najznámejšie patria napríklad blond'atý virtuóz menom Schroeder, ktorého nenájdete bez jeho malého piána (na ňom zahrá aj zvučka 20th Century fox na začiatku filmu) alebo večne ufúľ'aný Pigpen známy svojím oblakom prachu, ktorý ho všade nasleduje. V roku 2000 však Charles Schulz zomrel a s ním prestali vychádzať aj Peanuts stripy. Príbeh Charlieho Browna a jeho kamarátov však neskončil a teraz sa konečne dočkal aj filmového spracovania.

Láska robí divy. Núti nás striedavo správať sa ako úplný blbec a hneď nato prekonávať vlastné medze. To zistil aj Charlie Brown po tom, ako sa do susedstva prisťahovalo nové dievča. Pridajme nečakané výsledky v školskom teste a pre Charlieho začína životné obdobie plné zvrátov, nezdarov ale aj úspechov. Ale zatiaľ čo sa Charlie snaží predviesť pred malým ryšavým dievčatkom, Snoopy zažíva úplne iné problémy.

V jeho pomyselnom svete sa totižto objavila stará hrozba menom Červený Barón. Najlepší letec Prvej svetovej vojny, typický svojím červeným tátošom sa so Snoopym nestrelal po prvýkrát. V najnovšom vymyslenom príbehu uniesolpsiu krásku menom Fifi a je iba na Snoopym, aby ju zachránil. Film

je tak preplnený stripmi, že by sa príbeh dal považovať za akési lepidlo. Je jednoduchý, mravoučný, akčný...Je to veľmi dobré lepidlo. Vďaka tomu drží snímok pokope a zároveň je verný svojej komiksovej predlohe. A stripy prinášajú na plátna čerstvú zábavu, ktorá vás nadchne.

Peanuts vo filme premiérovali počas 65. výročia pôvodných komiksových stripov a 50. výročia televízneho seriálu. V oboch vyššie uvedených formách sa Peanuts vyznačovali veľmi špecifickou kresbou z pera Charlesa M. Schulza. Režisér Steve Martino spolu s animátormi preto strávil zhruba rok študovaním Peanuts komiksov a pokusmi o „preklad“ do CGI. My máme možnosť vidieť túto snahu. V snímke nájdete všetko, čo tam má byť, cez Snoopyho lietajúcu budú, (ktorej po vzore



komiksu nikdy nevidno dolnú časť) až po Pigpenov večne prítomný oblak prachu.

Niekedy k úsmevu stačí málo. Ako istý recept funguje detská komunikácia so svetom. Nie hlúpe filmové deti, ktorých otravnosť vzbudzuje vražedné sklony, ale tie detské úprimné nevinné otázky, ktoré vykúzlia úsmev na tvári. Schulz dokázal napísať veľké množstvo rôznych detských charakterov, ktoré sú síce stereotypné, ale krásne spolu interagujú a pôsobia veľmi prirodzene. To umožňuje napríklad kompletne sa zžiť s Charlieom Brownom na jeho ceste za láskou. Peanuts ukazujú práve túto stránku a hoci nemajú veľa výrazných vtipov, čo by donútili rozosmiať sa na celú kinosálu, jemný úsmev budete mať na tvári stále. Atmosféra je ešte upevnená detskými dabľermi namiesto dospelých napodobňujúcich deti (aspoň v originálnom dabingu).



Peanuts ostávajú v rodine, hoci Charles M. Schulz už nie je medzi nami. Scenár bol vytvorený jeho vnukmi, Craigom Schulzom a Bryanom Schulzom. Ide o historicky významný snímok a to dokazuje aj množstvo prvenstiev. Je to prvý Peanuts film od Schulzovej smrti, prvý čo používa počítačom generovanú grafiku alebo dokonca prvý, ktorý v názve nemá spomenutého Charlieho Browna alebo Snoopyho (v origináli The Peanuts Movie).

Čo teda Peanuts vo filme ponúkajú? Najmladší ocenia roztomilosť Snoopyho a príbeh z detského prostredia, ktorý im prináša aj morálnu pointu okrem zábavy. S postavami sa však zžijú nielen tí najmladší, každý si nájde štipku svojho príbehu. Ďalej je tento film

milá, zábavná možnosť ako spoznať komiksový kult menom Peanuts a s ním aj Snoopyho a priateľov. Pre starších ide o nostalgickú spomienku, ktorá síce neostane v mysli extra dlho, ale nebudete namietat', ak by ste si to mali niekedy v budúcnosti znova pozrieť.

„Verné premenenie komiksových legend Charlieho Browna a Snoopyho do filmovej podoby. S novým, počítačovo generovaným rúchom si so sebou ale nezabudli zobrať aj svoju atmosféru, charakter a humor.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Black Mass, 2015, 123 min.

Réžia: Scott Cooper**Scenár:** Mark Mallouk, Jez Butterworth**Kamera:** Masanobu Takayanagi**Hudba:** Junkie XL**Obsadenie:** Johnny Depp, Joel Edgerton, Benedict Cumberbatch, Dakota Johnson, Kevin Bacon, Peter Sarsgaard,**PLUSY A MÍNUSY:**

+ herecké výkony

+ atmosféra

+ dialógy

- pre niekoho príliš
pomalé tempo**HODNOTENIE:**

Black Mass: Špinavá hra

ŠPINAVÁ BOSTONSKÁ REALITA

Je príjemné vidieť Johnnyho Deppa hrať realistejšiu postavu. Ak si chcete dať pauzu od Klobučníkov, Strihorukých Edwardov, upírov a indiánov, v Black Mass prichádza Depp ako mafián. Konkrétne Jamese „Whitey“ Bulger, jeden z najmocnejších mafiánov v histórii Bostonu. Whitey sa dostal k toľkej moci vďaka spolupráci s FBI, presnejšie s jeho starým priateľom Johnom Connollym (Joel Edgerton).

Ak si chcete užiť Black Mass skutočne naplno, treba sa naň pripraviť. Nemôžete byť veľmi unavený, nakoľko si snímok vyžaduje aktívnu divákovu pozornosť. Aby sa vám nestalo, že netušíte kde, čo, ako a prečo. Black Mass sa snaží priblížiť k realite ako najviac to ide a to môže určitú časť divákov unúdiť. Totižto, film sa nesie v dosť pomalom tempe a ani po scenáristickej stránke neprináša množstvo prekvapivých dejových zvrátov. Je to ale cena za veľmi realistickú atmosféru, ktorú film má. A tú hodnotím ako veľké plus, takže vyššie spomínané nedostatky mi vyslovene nevadia.

Po hereckej stránke sa je naozaj na čo pozerat'. Whitey je chladný, nevypočítateľný psychopat. Depp bol výborná voľba. Všetci vieme, že vie zahrať nevšedné a expresívne postavy, stačí si pozrieť hociktorú jeho spoluprácu s Timom Burtonom. Vačšinou je ale Deppom herectvu uspôsobený aj svet filmu, ktorý je z pravidla taktiež trochu na hlavu. V Black Mass mám z Deppa radosť hlavne preto, že svet, v ktorom hrá je reálny – neštylizovaný. A Whitey pôsobí ako psychopat, čo naozaj mohol vládnuť podsvetiu Bostonu.

Herecky nezaostáva ani Benedikt Cumberbatch, ktorý hrá senátora a Whiteyho brata Billyho Bulgera. Mojou najobľúbenejšou postavou je však John Connolly v podaní Joela Edgertona. Connolly je agentom FBI, ale aj oddaným priateľom najväčšieho gangstra Bostonu. Extrovertný, skoro vždy veselý chlapík so svojou vlastnou pochybnou sadou morálnych hodnôt je jednoducho postava, ktorú musíte mať radi. Connolly sa v podstate tvári ako dobrák od kosti, opak je však pravdou.

Charaktery postáv sú výborne napísané. Sú zložité a zaujímavé a to je dobre. Vlastne sú to jedny z najlepšie napísaných a zahraných charaktérov, aké som v poslednej dobe videl v kine. Keď už máme skvelé charaktery, môžeme sa tešiť aj na perfektné dialógy, obzvlášť riadky písané pre Joela Edgertona.

Kamera sa v snímku nehrnie veľmi do popredia, výborne ale slúži svojmu účelu vybudovať špinavú šedú atmosféru Bostonu. O hudbe v podstate platí to isté. Junkie XL divákovi servíruje pomalé t'ahavé melódie, ktoré ale nie sú príliš výrazné, aby zbytočne nevyrušovali.

Black Mass dokázal vybudovať presne ten typ špinavej mestskej atmosféry, ktorá vás nepustí ani po odchode z kinosály. Od začiatku až do úplného konca je mrazivý a chladný, no pritom vôbec nenudí. Udržiava realistický feeling, bez toho aby strácal divákovu pozornosť. A darí sa mu to hlavne vďaka výborným hereckým výkonom, chytrým postavám a dialógom.

„Black Mass je realistický film s ťaživou temnou atmosférou, pomalším tempom a výborne zahratými a napísanými postavami.“

Adam Schwarz



Click Into Your Style

Choice UC340 | USB Flash Drive



www.adata.com

ZÁKLADNÉ INFO:

Muž menom Ove, 2015

Vydavateľ: OneHotBook

Rok vydania: 2015

Žáner: Spoločenská próza

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + silný príbeh
- + majstrovské vykreslenie Oveho charakteru
- + postupné odhaľovanie postavy a príbehu
- + nadčasovosť
- + nie je prvoplánová
- + štýl písania
- + nahovorenie Jánom Vlasákom

- nič

HODNOTENIE:



Muž menom Ove

PRINCÍP JE PRINCÍP A CHLAP MÁ BYŤ CHLAPOM PORIADNYM

Muž menom Ove je celosvetovo obľúbená kniha švédkeho autora Fredericka Backmana, a čom svedčí aj fakt, že bola zatiaľ preložená do dvadsiatich piatich jazykov a vyšla dokonca aj ako audiokniha. Slovenskú narozprával herec Ján Vlasák. Tento švédsky bestseller získal v kategórii Audiokniha roka 2014 titul Absolútneho víťaza.

„Muž menom Ove v sebe fantasticky kombinuje ironický pohľad na každodenný život a tému staroby (a pocitov neužitočnosti s tým spojené), zábavu aj hĺbku. Už keď som knihu čítal, tešil som sa, že by Ove mohol hovoriť ústami Jána Vlasáka, ktorý sa fantasticky zhostil svojich partov v Atlase mrakov“ uviedol Martin Pilař, majiteľ vydavateľstva OneHotBook, ktoré audioknihu vydáva. Hlavnou postavou knihy, ako už jej samotný názov hovorí, je muž menom Ove – na začiatku vykreslený ako nevrlý, zatrpknutý a uhundraný frfľoš. Je mužom pevných zásad a princípov, lebo princíp je princíp a má sa za všetkých okolností dodržiavať, a predsa chlap má byť chlapom poriadnym. Spočiatku by sa nám mohlo zdať, že je prototypom dnešných starších ľudí – tvrdohlavý, má len svoju pravdu a všetko vie najlepšie. Ale táto

postava nám postupne odhalí svoj pravý charakter, ktorý vôbec nie je taký, ako by sa nám na prvý pohľad mohlo zdať. Tento 59-ročný mlčanlivý muž v sebe skrýva veľké srdce. Backman Oveho vykreslil absolútne perfektne, pohral sa i s drobnými detailmi, ktoré jeho postave dodávajú zvláštne čaro. Majstrovsky zachytil jednoduchý príbeh plný zážitkov a bežných životných situácií. Pracuje s protikladmi, mieša humor so smútkom a nostalgiou. Zbožňujem knihy, ktoré vo mne dokážu vyvolať silné emócie,

Ovemu sa to jednoznačne podarilo. Nelakajte sa, nejde o žiadnu presladenú romancu, práve naopak. V popredí nestojí príbeh, ako sme v súčasnej tvorbe zvyknutí. Backman stavil na podrobné vykreslenie Oveho charakteru, ktorého nám odhaľuje pomaly počas celej knihy na princípe striedania literárnej prítomnosti s Oveho spomienkami. Backman v knihe vykreslil silný príbeh lásky medzi Ove a jeho manželkou Sonjou. Ľudia v ich okolí ich vnímali ako protiklady, vravievali, že sú ako deň a noc. Kým Ove je šetrným, praktickým a pracovitým mužom činu, potrebuje vidieť hmatateľné výsledky svojej práce a obľubuje matematiku, v ktorej má všetko

iba jedno riešenie a to je buď správne, alebo nesprávne; Sonja je jeho protikladom, má rada kvety, knihy a hudbu. Navzájom sa však dopĺňajú ako skladačka puzzle, ktorej kúsky do seba presne zapadajú. Majú svoje zvyky a rituály, potrebujú byť blízko seba. Sonja zbožňuje knihy, Ove jej na ne vyrobí najkrajšiu knižnicu, akú kedy videla, ved' niekam ich predsa musí dávať. Lúbia sa, rešpektujú jeden druhého, prežívajú spolu šťastné chvíle, ale stoja pri sebe aj v zlom. Nie vždy sa totiž život vyvíja tak, ako by sme chceli. Ich manželstvo by mohlo byť príkladom pre všetkých, lebo pre nich nie je len papierom, ale záväzkom na celý život, v dobrom aj v zlom. Ove si svoju ženu vybral a bodka, zbožňuje ju, je farbami v jeho čiernobielym svete. Najhoršie je, keď náš život zasiahne nespravodlivosť za bezmocnosť, voči ktorej sa nedá bojovať... Ove neznaša mužov v bielych košeliach, celý život s nimi bojuje, pretože ich považuje za zodpovedných za všetko nešťastie a bolesť.

Vyrovnáva sa tak so svojou bezmocnosťou, pretože proti mužom v bielych košeliach sa nedá bojovať, presne tak ako proti diagnózam. Smrť je zlá, ale horšie je, keď nás obíde a nechá nás na tomto svete osamelých. Ove nie je, na rozdiel od svojej manželky spoločenský typ, no ľudia ho napriek tomu majú radi. Vedia, že sa na neho môžu obrátiť, ak budú potrebovať jeho pomoc. Keď sa mu susedstva prísťahuje mladá rodinka s tvrdohlavou cudzinkou Parvaneh, prinúti ho ponadväzovať vzťahy s ľuďmi z jeho okolia a dá mu dôvody, prečo žiť ďalej. Kniha je určená pre všetky vekové kategórie. Je písaná zaujímavým štýlom, ktorý ma oslovil od prvej kapitoly. Prijemný hlas Jána Vlasáka tento dobrý dojem ešte umocňuje. Pripomenula mi Exupéryho Malého princa. Núti človeka zamyslieť sa nad svojimi vzťahmi a životom, aký vedíme. Tejto audioknihe nie je čo vytknúť. Hovorí sa síce, že koľko ľudí, toľko chutí, pre mňa je však absolútne top knihou a verím, že osloví každého čitateľa či poslucháča. Dokáže vyčariť úsmev na tvár, ale i vohnať slzy do očí. Jednotlivé kapitoly sú od seba oddelené gitarovým sprievodom, ktorý audioknihu nielen odľahčí, ale dáva priestor i na krátke zamyslenie a pomáha udržať pozornosť, čo je pri počúvanom texte určite nárócejšie, ako keď si knihu čítame sami a plne sa sústredíme len na túto činnosť.

Radoslava Uškertová

ZÁKLADNÉ INFO:

My, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých – Svetová

súčasná, Spoločenské romány

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + hlavný hrdina
- + mužský pohľad na vzťah, rodičovstvo a život
- + vtipne poňatý životný príbeh manžela, otca a bežného človeka
- + zaujímavosti o umeleckých dielach, navštívených miestach

- nič

HODNOTENIE:



My

ŽIVOTNÁ DOVOLENKA

Uprostred noci zobudí manželka svojho manžela so slovami, že chce od neho odísť. Nie hneď, až po veľkej okružnej ceste Európou, na ktorej budú sprevádzať svojho syna po všetkých významných múzeách a umeleckých galériách. Douglas tomu nechce uveriť a zaumieni si, že počas tejto poslednej spoločnej výpravy zachráni svoje manželstvo a vylepší vzťahy so synom.

Kniha *My* od britského autora Davida Nichollsa je o živote anglickej rodiny. Douglas je vedec, jeho manželka Connie je umelkyňa a ich jediný syn Albie sa chystá na vysokú školu študovať fotografovanie. Nad trochu netypickou rodinou visí hrozba rozvodu, čo sa hlave petersenovskej rodiny nepáči a chce spraviť všetko pre záchranu naštrbených vzťahov. Téma rozvodu nie je až takým častým javom z pera mužského autora, no musím uznať, že David Nicholls sa do tejto životnej situácie z pohľadu mužského hrdinu vžil bravúrne a dodal hlavnému aktérovi charizmatické čaro. Autor začína rozprávanie o tragikomických životných udalostiach rodiny Petersenovcov veľmi vtipne. Krátke kapitoly sú rozdelené do väčších celkov. Striedavo rozpráva Douglas o prítomnosti a minulosti, takže čitateľ má možnosť

nazerat' na vzťah manželov od samého začiatku. Rozprávanie hlavného hrdinu je pútavé a vďaka krátkym, humorne ladeným kapitolám sa nestihnute nudieť. Hlavný hrdina je muž priemerného vzhľadu v strednom veku, s ničím nevychádzajúcou pokojnou povahou, praktickým zamestnaním a praktickými záľubami. Práve preto dokáže v čitateľovi rýchlo vzbudiť sympatie. Po nočnom oznámení sa Douglas upne na jedinou myšlienku – zachrániť svoju rodinu. Kniha prechádza všetkými fázami a emóciami. Prvou je fáza optimizmu, keď Douglas verí, že všetko dopadne tak, ako má: „...vtedy som k nemu pocítil úžasnú lásku, vlastne k nim obom, k nám všetkým Petersenovcom, čosi ako pulz lásky, presvedčenie, že naše manželstvo, naša rodina nie sú také zlé, ba sú lepšie než mnohé iné rodiny a že prežijeme“ (str. 103). Druhou fázou je nepopieranie „krutej“ reality a analógia k termínu manželstvo: „Teraz vám už môžem povedať, že manželstvo nie je náhorná plošina, ani náhoda. Sú v ňom rokliny a vysoké rozoklané štíty, skryté skalné pukliny, a keď ich zdoláte, ocitnete sa v tme. Ale sú tam aj fádne, vyprahnuté úseky, ktoré akoby nemali konca, a väčšinu cesty prejdete v tŕhavom tichu, niekedy jeden

druhého vôbec nevidíte, niekedy ich odveje veľmi ďaleko od vás, mimo vášho dohľadu, a tá cesta je veru tvrdá. Veľmi, veľmi, veľmi, veľmi tvrdá“ (str. 245).

Tretou fázou je samotná akceptácia udalostí a zmierenie sa s novou životnou situáciou: „Ako som tam stál pod schodmi a díval som sa za ním, prebleslo mi hlavou, nie prvý ani posledný raz, aké je to hrozné, ak človek podáva niekomu ruku a zistí, že drží len prázdny vzduch“ (str. 371). Čitateľ spolu s Douglasom prežíva jeho opakované pokusy a zlyhania pri zbližovaní sa so svojím synom. Popri humornej stránke príbehu sa vinie aj tá dojímavější časť, keď Douglas rozpráva o nadšení z nového prírastku do rodiny, ale aj o strate a prekonávaní smútku. Príbeh má svoje poslanstvo v tom, že život nie vždy dopadne podľa našich predstáv, môže to byť len a len lepšie, alebo horšie, a záleží len na nás samých, ako sa k tomu všetkému – dobrému aj zlému – postavíme.

Celkovo sa mi príbeh o obyčajnej rodinke Petersenovcov páčil, autor postavil hlavného hrdinu pred náročnú životnú situáciu, ktorú zvládol s humorom, bolesťou a ľútosťou, ale nakoniec sa hrdinsky postavil na nohy. Obmenou prostredia vznikali v príbehu aj iné zaujímavé situácie, napríklad vždy pedantný otec zabudne svoje veci v úschovni batožiny, prespí v cele na policajnej stanici, naháňa potulnú harmonikárku, prejde celé Benátky v najnepohodlivejších topánkach, a to všetko len pre záchranu rodiny. Za pozitívne stránky knihy môžem označiť aj spomínané zaujímavosti o umeleckých dielach, európskych miestach. Najväčším plusom tohto príbehu je svieži mužský pohľad na vzťahy, rodičovstvo a život. Hlavný hrdina nepreháňa ani neprikrášľuje situácie, ľudí či prostredie, takže ako čitateľ máte možnosť vytvoriť si na všetko aj objektívny názor. Na príbehu som nenašla žiadne negatíva, preto túto knihu odporúčam (aj z dôvodu rozprávania hlavného hrdinu o všetkých úskaliach manželstva, o kríze stredného veku a rodičovských patáliách) každému čitateľovi, ktorý má rád príbehy zo života, ktoré sa môžu/nemusia prihodiť hocikomu z nás.

„Nájsť silu prekonať aj tie najťažšie životné skúšky a pohnúť sa ďalej. O tom je život Douglasa Petersena, ale aj viacerých ľudí po celom svete.“

Katarína Hužvárová



COKY





...vianočný banket
je v plnom prúde...

...a ešte
chcem nový
joystick,
hernú
klávesnicu
na motívy
warcraftu,
nový
battlefield
- deluxe
edíciu,
plagát far-
cry a
figurku
hitmana!

To je síce
krásne, ale
rád by som
vedel, prečo
robím Santu
ja, keď je
jasné, že
by si sa na
neho lepšie
hodil ty,
Hiro!

V tejto redakcii
nestrpím, aby bol
niekto
posudzovaný
podľa svojej
váhy, farby,
pohlavia,
národnosti či
čohokoľvek
iného!

Všetci sme si tu

R-O-V-N-í

rozumieš!?

...Hej, Robi3- dochádzajú
nám salónky, môžeš po
nejaké zbehnúť, keď
dumývaš záchody?...

O
chvíľu

Drahi moji pani, cestou som si zistil o
vianociach čo najviac, až sa mi z toho
pre-hrieva procesor! To, čo tu vidím su
veci a ozdoby a kostymy, ale moje
senzory nenachádzajú ducha vianoc,
lasku a porozumenie!

Jasna paka!

Stroj nám musel
ukázať pravý
zmysel vianoc!

Hej bastardi, kto si chce zahrať
nového Zaklínača na PS5-ke, full
HD obrazovke a so všetkými
doterajšími datadiskami!?

KILIMONSTARS!

JAR
CHEEM
PRVÝ

RYCHLOOOO

Robi3, ďakujeme ti!

Akí sme
boli slepi
a sebeckí!

...HO-HO-HO...

...the end