

GENERATION

PREDSTAVUJEME
ASUS ZenFone Zoom

.....

VIDELI SME
Deadpool

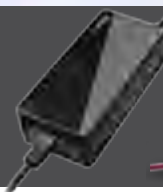
.....

HRALI SME
XCOM 2

.....



Sút'až
o hodnotné ceny



→ **HRY MESIACA:**

Xenoblade Chronicles X
Rise of the Tomb Raider - PC
Far Cry Primal
Unravel

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Gigabyte Brix
MSI GE72 6QF Apache Pro
ASUS GL552
Creative SoundBlaster G5

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Dánske dievča
JOY
Zoolander No. 2
Druhá šanca

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Polnočné slnko
Kniha - Maskérka mŕtvych
trendy - Rozhovor Karol Cagáň
trendy - Rozhovor Július Vencel (TPD)

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 Uhliarová, Monika
Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava
Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Liška

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

ASUS ZenFone Zoom

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka 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
tretou 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

**Vel'kou otázkou súčasnej generácie je, či by si mali vydavatelia účtovať
plnú sumu za hru bez singelplayerovej kampane. Opäť možno budem
hrať toho zlého, no myslím si, že tento systém sa nedá generalizovať.**

Nikdy ma singelplayer Battlefieldu nezaujímal a som úprimne presvedčený, že
patríam do väčšiny skupiny hráčov. A keby tam nebol, absolútne by ma to
netrápilo. To, že v hrách ako Dead Space 2 či Tomb Raider bol nejaký multiplayer,
ma taktiež nezaujímal. Čo ma však zaujímal, bolo, či tá podstatná časť hry
bola plnohodnotná. Myslím si, že je omnoho lepšie investovať viac do hlavného
t'aháku hry, ako tvoriť súčasť, len zbytočne oslabujúcu vývojársky tím, ktorý
by inak mohol byť zodpovedný za nové herné módy do multiplayeru.

Na druhej strane je však pravdou, že absencia kampane sa pri veľkých tituloch
(napríklad Battlefront) iba málokedy prejavila väčším množstvom obsahu
v multiplayerovej časti. To do budúcnosti vyvoláva veľkú nedôveru k takémuto modelu.

Domnievam sa, že sa s najväčšou pravdepodobnosťou vrátime naspäť k modelu
zbytočných singelplayerov a multiplayerov, len aby sa marketingový tím mal čím pochváliť.

Každopádne, či sú takéto hry kvalitné aj bez kampaní, sa môžete dozvedieť
aj v magazíne Generation, kde každý mesiac nájdete pestrý obsah.

Príjemné čítanie vám praje

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.

 TOM CLANCY'S
THE DIVISION

VYCHÁDZA **8.3.2016** NA **PC**, **PS4** A **XBOX ONE**



Microsoft Bundle

Teraz iba

64⁹⁹€

Len do vypredania zásob



Trojica DLC do Fallout 4 ohlásená

Automatron je prvým z tejto rady DLC a dočkáme sa ho v marci. Jeho cena bude 9,99USD. Do hry prinesie záhadného Mechanistu a vypustí do sveta Commonwealth hordu zlých robotov. Hráči ich budú musieť všetkých nájsť a zničiť.

Z padlých robotických nepriateľov budú môcť zbierať súčiastky a použiť ich na poskladanie vlastného robota. Pri jeho konštrukcii bude možné použiť stovky predmetov a nakombinovať tak rôzne končatiny, brnenia, schopnosti, zbrane a farbu podľa svojich predstáv. Wasteland Workshop sa dostane do rúk hráčom v apríli a jeho cena bude 4,99USD. Cieľom tohto DLC

bude postaviť v Pustatine kletky a chytiť do nich hocičo živé – od banditov až po Deathclawov. Následne ich budú môcť hráči skrotiť alebo poštvať do boja proti sebe, alebo proti iným osadníkom pustej krajiny. Okrem toho tento dodatok prinesie do hry nové predmety využiteľné pri stavbe osád.

Far Harbor je tretie a posledné DLC z prvej várky, ktorú Bethesda oznámila. Ako samostatné DLC sa bude predávať za 24,99USD. Valentine Detective Agency pošle hráčov hľadať stratenú ženu a tajomstvo tajnej kolónie Synthov. Hráči budú musieť urovnať konflikt medzi Synthmi, detmi atómu, a

obyčajnými obyvateľmi. Bude len a len na hráčoch, za akú cenu prinesú ľudom mier do prístavného mesta. Toto DLC prinesie zatiaľ najväčšiu novú oblasť s hromadou úloh, množstvom osád, nebezpečných monštier a dungeonov.

S príchodom tohto DLC sa stane i jedna negatívna vec, a to zvýšenie ceny Season Passu. Z 29,99USD (u nás stojí okolo 30€) sa cena zdvihne na takmer dvojnásobok, 49,99USD. Cena porastie až od 1. marca a dovtedy je možné kúpiť Season Pass za starú cenu. Takisto všetci, ktorí už Season Pass vlastnia, dostanú všetky DLC zadarmo a zvýšenie ceny sa ich nijako nedotkne.

Titanfall 2 singleplayer

Oblúbená multiplayerová strieľačka dostane vo svojom pokračovaní aj od hráčov žiadanú kampaň. Na hru sa už pracuje od roku 2014 a predpokladaný dátum vydania je začiatok roku 2017.



Nový Carmageddon

Po šiestnástich rokoch si nový diel zahrajú aj konzolisti. Carmageddon: Max Damage bude novou verziou minuloročného oživenia série, ktorá vyšla len na PC. Hra vyjde počas leta 2016.





DayZ po novom

Chystajú sa masívne zmeny

■ Známa survival hra DayZ je vo vývoji už zopár rokov a aj napriek tomu je jej vydanie stále v nedohľadne.

Okrem menších či väčších zmien je do titulu stále pridávaný nový obsah a vylepšenia. V tomto prípade ide však o podstatný krok – hra sa dočká zmeny engine! Na prvý pohľad však nič zásadne nepostrehnete, no aj napriek tomu sa toho zmenilo dosť, vrátane výkonu hry. Nový engine, ktorý nesie názov Enfusion, prináša predovšetkým zlepšenie výkonu. Oproti pôvodnému engine je to polepšenie o zhruba 40%. Okrem iného sa dočkáme zlepšenia dažďa, zmeny počasia, úpravy farieb a nasvietenia.



Nový survival mód pre Fallout 4

Naozaj pôjde o prežitie

■ Po vzore Obsidianu a ich diele Fallout: New Vegas, v ktorom bola náročnosť „Hardcore“, ktorá obsahovala nutnosť jedenia, pitia či spania, dostupná už pri vydaní, do rovnakého experimentu sa pustilo aj samotné štúdio Bethesda.

To momentálne pracuje na kompletom prerobení najvyššieho stupňa náročnosti „Survival“ vo Fallout 4. Súčasťou bude rovnako potreba jedenia a spánku, budú na nás číhať rôzne choroby a podobne. To je všetko, čo zatiaľ vieme, pretože spoločnosť sa okrem statusu na svojom Twitteri už nikde podrobnejšie nevyjadřila.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...na PlayStation 4 sa dostaví jedná z mála konzolových MOBA hier Smite.

Dátum vydania zatiaľ nie je známy, no momentálne sa hráči môžu prihlásiť a hrať v alfa a beta verzii hry.

■ ...PC hráči sa konečne dočkajú svojej nádielky racingových hier.

Nový Need For Speed vyjde pre PC už 17. marca a prinesie dodatočný, no aj všetok už vydaný obsah.

■ ...šialené preteky v znamení Track Mania Turbo sa už blížia.

Hráči na PC, PS4 a X1 si zahrajú túto populárnu racingovku hru už 25. marca. Spolu s hrou, samozrejme, vychádza aj editor máp.

Bioshock v jednej kolekcií

Podľa správ by v priebehu tohto roka mala vyjsť špeciálna edícia Bioshock hier v jednej mega kolekcií. Čo konkrétne okrem základných hier by malo byť obsahom, sa zatiaľ presne nevie.



Watchdogs 2

Po oznámení vynechania nového dielu Assassins Creed na rok 2016 Ubisoft vyplňuje diery novým Watchdogs 2. Ten by mal vyjsť v rozmedzí 1. 4. 2016 – 31. 3. 2017.



Samsung Galaxy S7 a S7 Edge



vyrobené z 3D skla a kovu. Toto prevedenie s dlhou životnosťou a ergonomickými krivkami sa aj príjemne drží v ruke. Nová funkcia displeja Always-On umožňuje užívateľom zjednodušené, bezdotykové ovládanie, vďaka ktorému nezmeškáte žiadny hovor alebo dôležité upozornenie.

Najnovšie smartfóny Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge majú vyššiu odolnosť proti vode a prachu (IP68) bez toho, aby to narušilo ich funkčnosť. Edge UX v zariadení Galaxy S7 Edge poskytuje praktické a efektívnejšie ovládanie prostredníctvom jednoduchých skratiek k najobľúbenejším používateľským funkciám, ako sú e-mail, režim selfie, režim panoráma alebo aplikácie.

Smartfóny Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge podporujú funkciu rýchleho nabíjania cez kábel aj bezdrôtovo. Obe novinky majú tiež hybridný slot, do ktorého môže používateľ vložiť SIM kartu i microSD kartu, a tak získať ďalšie úložisko o veľkosti až 200GB.

Vo vybraných krajinách je možné tento slot využiť pre duálnu SIM kartu.

Výkonný procesor a väčšia kapacita batérie zaistia dlhší čas na hranie, zatiaľ čo interný chladiaci systém, ktorý disponuje heatpipe, zabráňuje prehrievaniu zariadenia. Nový doplnok pre hráčov Game Launcher umožňuje upravovať spotrebu batérie a minimalizovať notifikácie. Okrem toho môžu používatelia svoje obrazovky zdieľať s ostatnými hráčmi. Vďaka podpore Vulkan API si používatelia Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge užijú aj graficky náročné hry bez toho, aby príliš vyťažovali batériu. Ostatne o výhodách Vulkan API ste sa mohli dočítať v našom článku. Najnovšie modely spoločnosti Samsung sa začnú na Slovensku predávať v piatok 11. marca 2016. Samsung Galaxy S7 bude k dispozícii za 699€ s DPH (32GB), Samsung Galaxy S7 Edge za 799€ s DPH (32GB). Obe novinky si je možné už aj predobjednať. Každý, kto tak urobí, dostane k nim ako darček okuliare pre virtuálnu realitu Gear VR.

Spoločnosť Samsung na Mobile World Congress 2016 predstavila novú generáciu vlajkových lodí z rodiny Galaxy – modely S7 a S7 Edge. Samsung vychádza z minuloročného dizajnu, ktorý vylepšil a taktiež vypočul žiadosti mnohých používateľov.

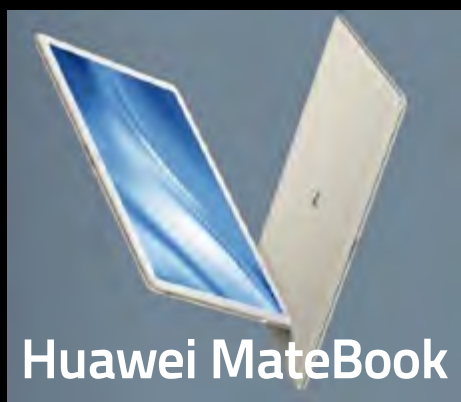
Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge sú prvé smartfóny vybavené fotoaparátom Dual Pixel. Zachytávajú tak jasnejší a ostrejší obraz, a to aj v zhoršených svetelných podmienkach. Vďaka technológii Dual Pixel má fotoaparát vyššiu rýchlosť uzávierky a presnejšie automatické zaostrovanie. Nový režim Motion Panorama prináša do panoramatických fotografií pohyb.

Samsung Galaxy S7 s uhlopriečkou 5,1-palca a Galaxy S7 Edge s uhlopriečkou 5,5-palca sú





NEWS FEED



Huawei MateBook

Spoločnosť Huawei je známa najmä výrobou smartfónov, tabletov a iných telekomunikačných zariadení, no oddnes sa môže zaradiť k výrobcam, ktorí vo svojom portfóliu majú aj konvertibilné notebooky. Aké sú hlavné zbrane MateBooku voči konkurencii?

Telo MateBooku je vyrobené kompletne z hliníka, pričom celková váha zariadenia je len 640 gramov, čo je pri uhlopriečke 12 palcov úctyhodná váha. Len na porovnanie, Microsoft Surface Pro 4 je ťažší o 126 gramov a iPad Pro o 73 gramov. Procesory Core 6. generácie z rady "m" nebudú brzdu pri bežnom používaní. Tie budú v dostupné vo variantoch m3, m5 a m7

a ich základný takt sa pohybuje od 900MHz (Core m3) až po 1,2GHz (Core m7). Vďaka použitiu tejto rady je MateBook chladený kompletne pasívne a batéria s kapacitou 33,7Wh dokáže MateBook napájať 10 hodín.

12-palcový IPS displej ponúka rozlíšenie 2160 x 1440 pixlov a vysokú svietivosť 400 nitov. Maximálna kapacita operačnej pamäte je 8GB. Na druhú stranu spoločnosť chválime, že minimálna kapacita internej pamäte je 128GB. V Huawei mysleli aj na bezpečnosť a v pravej hrane vytýčili miesto pre snímač odtlačkov prstov, ktorý zároveň podporuje inteligentné prepínanie používateľských účtov na základe ich odtlačkov. Ak vlastníte smartfón značky Huawei, budete mať možnosť vytvorenia automatického hotspotu.

Huawei taktiež predstavil viaceré doplnky, ako napríklad oddeliteľnú klávesnicu, ktorej klávesy sú v strede mierne prehĺbené a môžu tak poskytovať vskutku zaujímavý pocit z písania, a taktiež je odolná proti miernemu poliatu vodou.

Huawei MateBook bude dostupný v nasledujúcich mesiacoch so štartovacou cenou 799€ za konfiguráciu s čipsetom Core m3, 4GB operačnej pamäte a 128GB SSD úložiskom.

taktom 1,3GHz a grafickým akcelerátorom Mali-T720. Operačná pamäť je v danej cenovej kategórii priam obrovská – 3GB – a to isté môžeme povedať aj o 32GB internej pamäti. Ak zoberieme do úvahy aj 4000mAh batériu, po hardvérovej stránke nemáme novinky čo vytknúť.

Veľký 5,5-palcový IPS displej ponúka HD rozlíšenie, čo je už vcelku limitujúce, no nejde vyslovene o katastrofu. Nad ním sa nachádza predná kamera s rozlíšením 8Mpx so svetelnosťou 1.8.

V zadnej stene je umiestnený objektív primárnej kamery, ktorá disponuje rovnakým rozlíšením. Pokiaľ vlastníte notebook, ktorý podporuje funkciu AcerExtend, môžete bezdrôtovo prepojiť obrazovku vášho smartfónu s obrazovkou notebooku. Medzi ďalšie vychytávky upravenej verzie operačného systému Android 5.1 Lollipop patria možnosť používania rôznych miniaplikácií v menších oknách a taktiež detský mód.

Acer Liquid Z630S je dostupný za 219€.



Acer Liquid Z630S

Na Mobile World Congress 2016, ktorý sa tradične koná v metropole Katalánska, v Barcelone, nezahŕňa ani spoločnosť Acer, ktorá uviedla model Liquid Z630S. Ten sa bude snažiť zaujať, ako je u Aceru zvykom, predovšetkým cenou.

Oproti staršiemu súrodencovi Liquid Z630 disponuje väčšou operačnou pamäťou, väčšou internou pamäťou a väčším výpočtovým výkonom. Konkrétne je srdcom smartfónu čipset MediaTek MT6753, ktorý disponuje štvorjadrovým procesorom so základným

Samsung Gear 360



Firma Samsung okrem novej generácie vlajkovej lode predstavila aj novú kameru Gear 360, ktorá dokáže zachytiť až 360-stupňový záznam. Dokážete ju ovládať nielen so smartfónom Samsung Galaxy, ale aj iným so systémom Android.

SanDisk Extreme Pro



SanDisk Extreme Pro je najrýchlejšou microSD pamäťovou kartou na svete. Rýchlosť sekvenčného čítania je 275MB/s, zatiaľ čo sekvenčný zápis prebieha pri 100MB/s. Využitie nájde napríklad v kamerách, ktoré zaznamenávajú obraz vo vysokom rozlíšení.

HTC Vive



Spoločnosť HTC oznámila koncovú používateľskú sumu, za ktorú bude predávať svoju technológiu pre virtuálnu realitu Vive. Hráči si ju budú môcť kúpiť za 799 dolárov, resp. 799€, a to už 1. apríla tohto roku.

Logitech sa stáva oficiálnym partnerom ESL pre rok 2016

Spoločnosti ESL a Logitech sa rozhodli spolupracovať ako partneri na početných podujatiach počas celého roku 2016: od podujatí ESL One organizovaných na celom svete až po mnoho národných šampionátov ESL National Championships bude toto partnerstvo patriť k najväčším, ktoré kedy jedna z najväčších organizácií v oblasti eSports uzavrela so spoločnosťou, ktorá vyrába periférie.

Logitech bude profesionálnym hráčom a všetkým pracovníkom ESL na nasledujúcich offline akciách poskytovať svoje najnovšie herné vybavenie (a bude na nich mať aj predvážacie stánky, kde si záujemcovia budú môcť produkty vyskúšať a zakúpiť):

- ESL CS: Global Offensive Pro League
- ESL One Manila
- ESL One Frankfurt
- ESL One Cologne (Kolín nad Rýnom)
- A jedna (doposiaľ) neohlásená akcia ESL One!

Akcie ESL Pro League, ktorej sezóna 2016 odštartovala 9. februára, tento rok zaznamenali nárast objemu vybraného

štartovného o 50%. Na základe zistení, že v roku 2015 bolo zaznamenaných viac ako 100 miliónov jednotlivých pripojených divákov, ktorí sa dokopy pozerali takmer 30 miliónov hodín, sa očakáva, že nadchádzajúce dve sezóny sa budú tešiť ďalšiemu rastu. Akcia v rámci série turnajov ESL One, kde sa hrá nielen Counter-Strike: Global Offensive, ale aj masovo obľúbený titul Dota 2, v minulom roku prekonal rekordy v každom mieste konania.

„Pre Logitech G aj ESL je to veľký deň - dve spoločnosti, obe vo svojom odbore jedny z najlepších, spojili sily, aby posunuli na vyššiu úroveň eSports. Logitech G je absolútne špičková značka a my sme šťastní, že ich môžeme privítať ako dôležitého partnera ESL,“ povedal Nik Adams, senior viceprezident pre globálny predaj a obchodný rozvoj spoločnosti ESL. „Ich podpora bude prínosom nielen pre naše turnaje na celom svete, ako sú akcie ESL One, ESL Pro League a niekoľko národných šampionátov ESL National Championships, ale tiež pre fanúšikov a profesionálnych hráčov. My v spoločnosti ESL sa na túto spoluprácu skutočne tešíme.“



Spoločnosť Logitech má v úmysle svojím partnerstvom posunúť tieto akcie v roku 2016 na novú úroveň aj vďaka poskytovaní herných periférií. Jej plány sa týkajú týchto národných šampionátov:

- ESL Meisterschaft (Nemecko)
- ESL Championnat National (Francúzsko)
- ESL UK Premiership
- ESL Nordic Nationals

„Pre Logitech G sa jedná o skvelú príležitosť stať sa exkluzívnym dodávateľom herných zariadení pre spoločnosť ESL, ktorá patrí k najúspešnejším organizátorom eSports podujatí,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie herných zariadení spoločnosti Logitech. „Tešíme sa na vzrušujúci rok plný celosvetových eSports akcií.“

ADATA microSDHC/SDXC UHS-I U3 karty XPG a Premier Pro



Séria XPG od ADATA sa etablovala ako produktová rodina s extrémnym výkonom pamätí a SSD pre stolné počítače a notebooky. Teraz sa rozširuje aj do segmentu SD kariet.

Nové modely majú výkon UHS-I U3, čo je v súčasnej dobe najvyššia definícia štandardu SD Card Association, alebo SDA. Model XPG microSDHC/SDXC

UHS-I U3 dosahuje rýchlosť čítania až 95MB za sekundu a dáta zapisuje rýchlosťou až 90MB za sekundu.

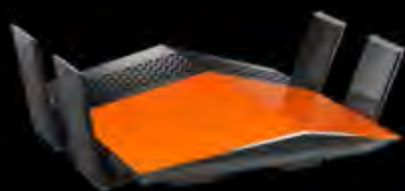
Vďaka novým kartám ADATA si teraz môžu používatelia smartfónov alebo tabletov užívať krásu a vytvárať Ultra HD 4K. Vyššie rozlíšenie videí však znamená aj väčšie súbory a vyššie nároky na výkon microSD, ktoré sa musia popasovať s prenosom objemnejších dát. Na 64GB kartu teraz môžete až hodinu Ultra HD 4K videa a viac ako 10.000 obrázkov zachytených kamerou smartfónu v rozlíšení 12-20MPx.

Karty Premier Pro boli navrhnuté pre použitie pri vysokej rýchlosti pohybu v zariadeniach ako sú napr. dash rekordéry v autách (tzv. „čierne skrinky“ – vid' nedávno uvedený ADATA RC 300), alebo

pre rôzne akčné kamery. V rozlíšení Full HD 1080p, môžete na 64GB kartu uložiť až 560 minút videa, čo je dostatok času aj na záznam dlhšej jazdy autom alebo pre široké spektrum adrenalínových aktivít od lyžovania, cez vodné športy až po parašutizmus a paragliding. Vydržia aj v extrémnych podmienkach. Tieto výrobky majú ochranné krytie triedy IPX7, čo znamená vodotesnosť v hĺbke 1 meter po dobu minimálne 30 minút. Sú skonštruované tak, aby odolávali tlaku, otrasom, vode, ohýbaniu a krúteniu a pod.. Keďže ide o výrobky určené pre cestovanie, sú tiež odolné voči röntgenovým lúčom a zariadeniam, ktoré sa používajú na kontrolu bezpečnosti napr. na letiskách alebo v múzeách. Karty sú testované pre použitie v širokom rozsahu teplôt od -25 až do 85 stupňov Celzia.

Nové routery a extendéry D-Link

D-Link ohlásil nový rad routerov EXO, ktorý dopĺňa existujúci rad Ultra Performance. Nový rad EXO prináša výnimočný dizajn spolu s vysokým výkonom technológie Wi-Fi AC a ponúka ohromujúcu rýchlosť a pokrytie za dostupnú cenu.



Funkcie a elegantný vzhľad robia z AC1900 EXO Wi-Fi gigabitového routeru (DIR-879) a AC1750 EXO Wi-Fi gigabitového routeru (DIR-869) ideálne riešenie pre každú domácnosť. Vysoké rýchlosti, garantované technológiou Wi-Fi AC, výkonné zosilňovače pre optimalizáciu dosahu bezdrôtovej siete a gigabitové porty pre možnosť káblového pripojenia zabezpečujú dokonalé sieťové pokrytie celého domu s mnohými pripojenými zariadeniami. AC1900 router využíva tiež technológiu SmartConnect pre automatické radenie zariadení do bezdrôtového pásma, ktoré poskytuje najlepšie prevádzkové podmienky.

„Na základe úspechov smerovačov radu Ultra Performance rozširujeme ponuku routerov so štýlovým, prémiovým dizajnom,“ povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe Ltd. „Tieto dva EXO routery majú nielen unikátny vzhľad, ktorý vzbudzuje záujem spotrebiteľov, ale tiež technológiu, ktorá zvláda extrémne Wi-Fi pokrytie pre dnešné najnáročnejšie domáce aplikácie, napríklad streamovanie 4K médií a online hranie – to všetko pri neuveriteľne priaznivej cene.“

Séria EXO iste dizajnom vzbudí pozornosť trhu. Namiesto ukrývania routerov ich môžu teraz spotrebiteľia vystavovať ako štýlový bytový doplnok a plne sa spoľahnúť na ich mimoriadny výkon.

Dokonalé pokrytie extendérmi

D-Link do svojho portfólia Wi-Fi extendérov pridal aj dve nové zariadenia. Wi-Fi extendéry DAP-1620 a DAP-1330 sú mimoriadne flexibilné repeatery. Dajú sa využiť na okamžité zvýšenie dosahu existujúcej bezdrôtovej siete alebo na pridanie Wi-Fi prístupového bodu do existujúcej káblovej LAN. Pre

inštaláciu a okamžité použitie je potrebná len elektrická zásuvka. DAP-1620 podporuje normu 802.11ac a ponúka súbežný prenos dát v pásme 5 GHz s rýchlosťou až 867 Mb/s a v pásme 2,4 GHz s rýchlosťou 300 Mb/s. DAP-1330 vie prenášať dáta len v pásme 2,4 GHz. Vstavané LED indikátory sily signálu umožňujú veľmi ľahko určiť najvhodnejšie miesto pre inštaláciu extendérov.

Cena a dostupnosť

Oba routery budú dostupné na Slovensku na prelome apríla a mája. Odporúčaná MOC je 146,90 € (DIR-869) a 182,90 € (DIR-879). Oba nové extendéry sú už dostupné na Slovensku v cene 54,90 € (DAP-1620) a 29,90 € (DAP-1330).



HyperX nad'alej sponzorom IEM 2016

HyperX bol oficiálnym partnerom akcie Intel Extreme Masters Katowice World Championship, kde poskytol headsety a pamäte, a to už tretí rok v rade.

Úzke vzťahy HyperX s komunitou eSports sa neustále prehĺbujú a posilňujú, čoho dôkazom môže byť aj skutočnosť, že HyperX teraz sponzoruje vyše 25 tímov na celom svete, ktoré sa stretávajú a zvyšujú tak oblubu herných titulov, akými sú League of Legends, CS: GO, Dota2, Hearthstone, Call of Duty a Halo. Divízia HyperX má v sponzoringu scény eSports silnú tradíciu, ktorá siaha až do roku 2007, kedy sponzorovala prvý herný team.

„Posledné tri roky bola naše cesta na poli eSports ľahšia a príjemnejšia

vd'aka partnerom, ktorí majú pre vec práve také nadšenie, ako HyperX,“ vyhlásil Michal Blicharz, viceprezident hernej divízie spoločnosti ESL.

„HyperX je s hraním počítačových hier neoddeliteľne spätá a v súčasnosti sa stala takmer synonymom hrania.“

„Majstrovstvá sveta IEM v Katoviciach je každým rokom jednou z najsilnejších a najočakávanejších udalostí a HyperX ju s hrdosťou bude nad'alej podporovať – už tretí rok po sebe,“ povedal Vincent Jurgens, riaditeľ marketingu pre EMEA divíziu HyperX. „Akcie IEM organizované na celom svete od Šanghaja cez Kaliforniu až po Poľsko sú niečím výnimočným, čo v desaťročnej histórii eSports nikde inde nenájdete.“

Axis Site Designer

Nový nástroj pre projektantov a inštalačnú firmu od spoločnosti Axis Communications je bezplatný, ale napriek tomu ponúka vysoko efektívny spôsob, ako navrhovať ucelené dohľadové riešenie pre malé až stredne veľké inštalácie. Zároveň šetrí čas a náklady pri tvorbe špecifikácií a projektov na kl'úč. Je to webová aplikácia, ktorá pracuje online i offline. Viac info na stránke sitedesigner.axis.com.





S Transformersy na věky věků

Studio Paramount očividně chce ždímat zavedenou značku, co to jen jde. Dřívější zprávy o propojeném vesmíru kolem série Transformers nabývají reálných tvarů, neboť společnost oznámila data vydání hned tří dalších snímků v blízké budoucnosti. Michael Bay bude režírovat páté Transformers, kteří se do kin dostanou 25. června 2017. 8. června 2018 se pak do kin dostane spin-off série, kde si hlavní roli stáhne Bumblebee a 28. června 2019 se do kin dostane další regulérní díl. Plecháči zkrátka vydělávají a v kinech se s nimi budete setkávat v blízké budoucnosti hodně často.



Budou komiksy drsnější?

Deadpool se stal neskutečným hitem. Zprvu zatracovaný projekt, který vzkřísili až fanoušci díky uniknutému testovacímu videu, nyní láme rekordy v kinech. A to i přesto, že na rozdíl od konkurence má drsnější Rkový rating, tedy přístupnost pouze v doprovodu dospělé osoby. Jeden z argumentů producentů, proč filmy v tomto ratingu neprodukovat, byl právě fakt, že filmy v něm nemohou vydělat. A právě úspěch Deadpoola (který ovšem není důsledkem pouze drsnějšího ratingu) by mohl otevřít producentům oči. Jako první by to mohla pocítit třetí sólová výprava Wolverinea, která je právě v přípravě a bude čerpat příběh z komiksu Starý dobrý Logan. V zákulisí se totiž spekuluje, že by právě tento film mohl jako první vyrazit cestou drsnější podívané. Další připravované komiksové adaptace by poté mohly následovat.

Seriály pro virtuální realitu

Virtuální realita tu už sice je delší dobu, avšak díky pokroku a popularitě zařízení jako HTC VIVE, PlayStation VR nebo Oculus Rift, které zanedlouho zaplaví trh s elektronikou, získává tato forma zábavy zásadní pozici na trhu. Není proto divu, že využití těchto systémů plánuje filmový a televizní průmysl. První vlaštovkou v tomto ohledu by měl být interaktivní seriál Invisible, o který se postará režijně Doug Liman a scenáristicky Julina Tatlock a Melisa Wallack (Klub poslední naděje). Není zatím známo, kdy by se seriál měl dostat ke koncovým uživatelům.



Escape Game jako film

V posledních měsících nabývají na popularitě nejen u nás, ale i celosvětově tzv. escapegames nebo escaperooms. Princip těchto her je dostat se s partou kamarádů z prostoru s předem vymyšleným scénářem za pomoci logických hádanek a důvtipu. A právě tento fenomén se stane předlohou filmového zpracování, které připravují u Sony. Bližší informace zatím nejsou známy, nicméně se dá očekávat film podobný kultovní hororové sérii Kostka.

Castingové novinky:

- Kurt Russell a Elizabeth Debicki se oficiálně objeví v pokračování komiksovy Strážci galaxie.
- Ice Cube a Donnie Yen se objeví v třetím xXx.
- Julianne Moore dostala nabídku na hlavní zápornou roli v pokračování Kingsman: Tajná služba.
- Astro Boy se dočká hrané verze, kterou napíší scenáristé San Andreas Andre Fabrizio a Jeremy Passmore.
- Ennio Morricone se předběžně dohodl s Quentinem Tarrantinem na přípravě soundtracku pro jeho následující projekt.
- Djimon Hounsou se vydá do televize, kde se objeví v druhé sérii Wayward Pines.
- Josh Hutcherson se objeví v hlavní roli seriálu Future Man, který připravují Seth Rogen a Evan Goldberg pro internetovou službu Hulu.
- Dwayne Johnson se vrátí v pokračování

katastrofického snímku San Andreas.

- Snímek Death Race 2000 se dočká dalšího remaku s názvem Death Race 2050, který bude produkovat producent originálu Roger Corman. Natáčení začalo v průběhu února v Peru.
- Emily Blunt jedná o účasti v pokračování Mary Poppins.
- Jessica Chastain má zájem o roli v režijním debutu Aarona Sorkina Molly's Game.
- Novinka režiséra Scotta Coopera Hostiles se začne natáčet letos v létě a hlavní roli si zahraje Christian Bale.
- Jennifer Aniston a Jason Bateman se objeví ve filmu Office Christmas Party.
- Abbey Lee (Mad Max: Zběsilá cesta) se objeví v jedné z hlavních rolí dlouhou dobu připravované adaptace série knih Temná věž.
- Shane Black nakonec přeci jen natočí další díl Predátora s názvem The Predator.

- Daniel Craig se objeví v minisérii Purity.
- Joe Carnahan potvrdil, že bude režírovat připravované třetí dobrodružství komediální dvojky z filmové série Mizerové.

Změny v datech premiér

- 7. července 2017 je datum, kdy se do kin dostane nový Spider-Man.
- Kruhy, pokračování hororové série Kruh, které se mělo i do českých kin dostat nyní na jaře, posunuje svoji premiéru až na 28. října.
- 12. ledna 2018 vtrhne do amerických kin pokračování Blade Runnera.
- John Wick: Chapter Two se do kin dostane 10. února 2017.
- Posunuje se také životopisný film Snowden Olivera Stonea, který se místo května dostane do kin až na podzim, konkrétně 16. září.



Rozhovor: Y-games Karol Cagáň

Máme za sebou zimný ročník 2015. Ako by si ho zhrnul? Čo bolo oproti tomu letnému lepšie, prípadne horšie?

Posledný ročník nášho turnaja bol podľa môjho názoru najlepší. Podarilo sa nám zaviesť pár interných zmien a zlepšiť organizačnú štruktúru. Rovnako sme do tímu prijali nových ľudí, ktorí sa výborne osvedčili. Postupne sa organizácia z riadeného chaosu presúva k usporiadanému podujatiu. Ale stále máme čo dolad'ovať'. Každý turnaj prináša nové výzvy a, samozrejme, aj nové, neočakávané problémy. Avšak bez okolov môžem zhrnúť, že turnaj bol vskutku rekordný, vo všetkých smeroch. Myslím, že sa nám podarilo pokoriť mil'ník, ktorý nám umožní rýchlejší rast.

Ako to bolo s návštevnosťou? Podarilo sa prekonať predošlý ročník?

Áno, ako som už spomínal, návštevnosť prvýkrát prekonal hranicu 1000 návštevníkov, a to o vyše 700 ľudí. V podstate sa počet ľudí takmer zdvojnásobil. Prinieslo to, samozrejme, veľkú dávku radosti a spokojnosti, ale rovnako aj množstvo problémov. Už len keď si spomeniem na tú kopu odpadu, ktorá

po nás zostala. Bola to fuška presvedčiť smetiárov, aby ju odviezli. Rovnako sme si uvedomili, že bez SBS sa ďalej nepohneme.

Dostali ste od hráčov a návštevníkov nejaké ohlasy? Ak áno, aké?

Po každom turnaji zverejníme na našom facebooku feedback formulár. Pomáha nám zbierať názory divákov na turnaj, vieme tak, čo sa vydalo, a naopak, čo sme pokašali. Takýto celopriestorový feedback nám poskytuje celkom dobrý prehľad a veľmi potrebnú spätnú väzbu. V podstate sa väčšina ľudí vyjadrila, že turnaj sa im veľmi páčil. Čítanie odpovedí nám prinieslo nejdenný úsmev na tvári. Vždy keď sme po turnaji všetci unavení a nechceme o ďalšej akcii ani počuť, nám práve feedbacky pomáhajú nájsť stratenú chuť do práce.

Čo bolo najčastejšie kritizované a naopak, čo si hráči a návštevníci pochval'ovali?

Medzi najviac chválené veci patrila hlavne atmosféra podujatia. Známi hostia a osobnosti, ktoré mali diváci možnosť stretnúť, spetrovali celkový divácky zážitok. Rovnako sa im páčila aj ústretovosť

organizátorov a rýchlosť našich reakcií na problémy. Toto nás obzvlášť tešilo, lebo turnaj robíme vo voľnom čase so zámerom podporovať progaming a priniesť špičkové podujatie z herného sveta ja na Slovensko. Oceňoval sa náš skok oproti poslednému ročníku. Ale aby som len nechválil. Hlavné problémy sa týkali dvoch vecí, a to hlavne jedla a, samozrejme, hier. Čo sa jedla týka, tak ľuďom vadili veľké rady, žiadna možnosť výberu a vysoká cena. Pri hrách bolo spomenutých viac negatív, v prvom rade to boli nejednoznačné pravidlá hry a narýchlo zbúchaná online kvalifikácia v CS:GO, ktoré si spomedzi hier odnieslo najväčšiu kritiku. Je to do veľkej miery naša chyba, nakoľko sa nám namiesto očakávaných 16 tímov prihlásilo vyše 60, a to nás úplne odrovnalo. Našťastie sa nám situáciu podarilo vyriešiť k spokojnosti aspoň väčšiny zúčastnených hráčov. Potom nasledovali už tradičné problémy ako (bohužiaľ, už tradične) kolabujúci internet na začiatku turnaja. Potom mierne zmätok v zápasoch, a neprehľadnosť celkového programu. Hráči sa veľmi sťažovali aj na malý počet hier, po ktorých sa museli s turnajom rozlúčiť a, samozrejme, na presádzanie. Poslednou výčitkou bola kvalita a frekvencia online-streamov.



INVINCIBILITY REDEFINED

XPG **SX930**



Čo sa týka kritizovaných vecí, čo s nimi plánujete spraviť do budúcnosti?

V prvom rade chceme napraviť našu najväčšiu chybu, ktorou je presádzanie a krátky počet hier pre vypadávajúce tímy. Tieto podmienky sa na LAN turnaj proste nehodia. Na tento turnaj bude mať každý tím garantované miesto, z ktorého ho ani po prehre nikto nevyhodí. Rovnako prispôbime systém hry tak, aby si každý zahral čo najviac hier. Ako som spomínal v úvode, väčšina problémov spočívala v skokovom náraste. Tak sme sa zo dňa na deň stretávali s problémami, o ktorých sme pred turnajom ani netušili. Napríklad už spomínané CS-ko, do ktorého sa za 24 hodín od spustenia registrácie prihlásilo viac hráčov, ako sme vôbec čakali, že sa do turnaja prihlási celkovo. Máme vytvorený súbor opatrení a lekcí, ktorých sa budeme snažiť držať. Ale nevylučujem, že hráči nás opäť prekvapia. V prvom rade sme si „upratali pred vlastným dvorom“ a určili jasné pravidlá pre online kvalifikácie. Momentálne sa dohadujeme na finálnych kvótach pre jednotlivé hry (počet hráčov, ktorí si môžu zahrať na mieste), ktoré zverejníme ešte pred začatím registrácie. Pravidlá budú rovnako jasné,

nechceme uprednostňovať hráčov s rýchlymi prstami, a preto nebudeme obmedzovať celkový počet prihlásených hráčov. O miesta na turnaji sa teda logicky bude hrať online kvalifikácia. Rovnako máme v pláne posilniť internetové pripojenie. Plánujeme zaviesť lepšiu a prehľadnú info grafiku, viditeľnú na televízoroch v celej hlavnej hale. Rovnako chceme zabezpečiť kvalitný HW pre streamerov a, ak sa podarí, spraviť aj štúdio. Čo sa jedla týka, bude k dispozícii viac možností sa dobre najesť.

Stretneme sa na budúcom ročníku v rovnakých priestoroch? Plánujete popripade rozširovať priestory aj na ďalšie miestnosti?

Turnaj sa bude opäť konať na FIIT STU, ktorá nás v organizácii turnaja veľmi podporuje a sme jej zaviazaní. Perfektný personál fakulty nám nad rámec pracovných povinností pomáha a neraz za nás na turnaji vyriešili aj nejaký ten prešlap, napríklad ohľadom internetu. Fakulta tento rok otvorila nové posluchárne, v ktorých na všetkých fanúšikov čaká zaujímavý program. Rovnako sa nám podarilo vybaviť ďalšie, doteraz turnajom nepoškvrnené miestnosti, ktoré budú slúžiť primárne pre hráčov.

Ako to vidíte s rozmanitosťou turnajov? Plánujú sa nejaké zmeny v turnajových hrách? Pribudne niečo?

Áno, tento rok sme pridali novú konzolovú hru Rocket League. Dúfame, že sa stretnie s väčším záujmom ako Trackmania, ktorú už na turnaji neuvidíme.

Osobne som počul dosť kritiky na nedostatok možností najedenia sa, popripade na absenciu bufetu. Plánuje sa niečo v tomto smere?

Áno, ako som spomínal vyššie, k dispozícii bude opäť Regal burger a novinka Pizza Mizza, kde bude pizza už od jedného eura. Rovnako zriadime menšie občerstvenie, napríklad s chrumkami, ktoré kúpate u nás v bufete.

Vieš nám už teraz niečo povedať k pripravám na najbližší ročník?

Sú v plnom prúde a verte mi, máte sa na čo tešiť. Jedným z hlavných segmentov, ktoré sa dočkajú vylepšenia, je prizepool. Po prvýkrát totiž víťazi dostanú peniaze v hotovosti. Pri každej hre pôjde o rovných 20 % zo všetkých zaplatených štartovných poplatkov, pričom garantujeme, že to nebude



menej ako 500 eur pre tímové hry a menej ako 100 eur pre hry pre jednotlivcov. V závislosti na tom, ako to bude vyzerat' s celkovým rozpočtom, do prizepoolu ešte pridáme z našich zdrojov ďalšie financie. Samozrejme, že okrem peňažných výhier sa môžu víťazi tešiť aj na ceny od našich partnerov, no prioritou sú pre nás práve finančné výhry.

Na koho sa môžu návštevníci tešiť?

Nechcem veľa prezrádzať, ale väčšina hostí z minulého turnaja zostáva aj naďalej, chystáme ale jedno veľmi špeciálne prekvapenie. Malo by ísť o špičkový celosvetový tím, v ktorom hrá aj jeden Slováč. Viac ale už prezrádzať nechcem, lebo to ešte nemáme oficiálne potvrdené.

Takéto tímy sú totiž vybookované aj na rok dopredu. V prípade ich návštevy sa môžete tešiť na exhibičné zápasy špičkovej kvality, aké ste na Slovensku ešte nevideli. Tak držte palce Tímovi, nech to vybaví! Nedá mi nespomenúť Hanku s Katkou, ktoré chystajú súťaž až cosplay, a víťaz pôjde reprezentovať Slovensko na svetové finále.

Viete už teraz, čo na najbližšom evente určite chcete mať a naopak, od čoho sa oproti predchádzajúcim akciám upustí?

V prvom rade upustíme od Trackmanie, asi sa budeme musieť vyvarovať afterparty a rovnako prísne kontrolovať alkoholické nápoje. Naš hlavný cieľ do budúcnosti je najmä postarať sa o hráčov a vylepšiť

primárne ich zážitok z turnaja. Nakoľko naším primárnym zameraním stále zostáva turnaj PC hier. Samozrejme, že diváci sa ale tiež majú na čo tešiť.

Čo tak nejaké zákulisné pikošky zo zimného Y-games?

Jeden rekord tu pre vás predsa mám. Dvom našim kolegom, Guruovi a Marcelovi, sa podaril naozaj kuriózný počin. Počas turnaja naspali spolu celých nula hodín. Akcia začala v piatok okolo 12-tej a skončila v nedeľu okolo štvrtej ráno, čo bezmála robí 64 hodín nepretržitej práce, a ak nešli z postele rovno stavať Y-Games, tak je to bezmála 70 hodín na nohách, čo je podľa mňa nadľudský výkon. Ja som nebol až taký statočný a zo soboty na nedeľu som sa išiel vyspať. Jeden z kolegov už v nedeľu vôbec nemal hlas, a tak sme si museli dávať zakaždým, keď hovoril do vysielacky, pozor na výbuchy smiechu. Vždy sa potom niekto ozval, nech mu ju už zoberú, lebo sa pri tom nedá pracovať. A, samozrejme, tak ako aj predtým, aj teraz sme nejako zabudli na spoločnú fotku.

Ako by si zhrnul nadchádzajúci letný Y-games?

Budem stručný. Bude to veľký zážitok pre divákov a veľká záťaž pre organizátorov. Ako hovorí kolega Miro pred každým turnajom: "Zase sme si toho naložili, ale ak tento turnaj spravíme dobre, tak to bude bomba"

Za GS Richard Mako



ASUS ZenFone Zoom

Ďalšia éra mobilnej fotografie je tu

Poznáte smartfóny ZenFone? Spoločnosť ASUS sa rozhodla expandovať na trh s mobilnými telefónmi a po skromnom rozbehu pred dvoma rokmi, keď ponúkla cenovo atraktívne zariadenie s vynikajúcim pomerom cena/výkon, to minulý rok roztočila naplno. ZenFone 2 ukázal, že ASUS treba brať medzi výrobcami smartfónov vážne, a tento rok chystá ďalšie novinky.



Stačí si pozrieť portfólio modelov, ktoré sa v ostatnom čase výrazne rozrástlo. ZenFone Selfie, ZenFone Max, ZenFone 2 Laser... každý telefón vyniká iným spôsobom. Najzaujímavejším z aktuálneho portfólia je jednoznačne ZenFone Zoom (ZX551ML), ktorý sľubuje, že prinesie novú éru mobilnej fotografie. Pri pohľade na parametre smartfónu sa niet čomu čudovať.

ZenFone Zoom je najtenší smartfón na svete, ktorý je vybavený 13 Mpx fotoaparátom a trojnásobným optickým zoomom. Jeho hrúbka sa pohybuje od 5 mm v najtenšom bode do 11,95 mm v najhrubšom mieste. Z hľadiska dizajnu a konštrukcie ide o nevídaný počin. Fototelefony tohto typu, ktoré sa na trhu objavili v minulosti, pripomínali svojou hrúbkou skôr tehly ako bežný telefón. ZenFone Zoom v tomto smere príjemne prekvapil a na prvý pohľad sa od konkurencie a bežných inteligentných telefónov neodlišuje. Je elegantný a štýlový, s jednoliatou kovovou konštrukciou, ktorú dopĺňa príjemná povrchová úprava z kože.

S bezkonkurenčným fotoaparátom

Rozdiel medzi ZenFone Zoom a bežnými telefónmi je výrazný z hľadiska fotoaparátu. Zoom má vo výbave trojnásobný optický zoom, čo je jedinečná vlastnosť. Smartfony obvykle ponúkajú iba digitálny zoom, ktorého prínos je diskutabilný. Môžete si síce priblížiť snímané objekty, avšak vtedy dochádza k zníženiu kvality, čo sa prejaví aj na výslednej fotografii. Optický zoom dokáže približovať objekty bez kompromitácie kvality. Objekty sú ostré, a tak vyniknú detaily, ktoré by sa pri použití digitálneho priblíženia stratili. Inak povedané, takúto funkciu by ste očakávali skôr od plnohodnotného fotoaparátu ako telefónu.

Čaro fotoaparátu v smartfóne ZenFone Zoom spočíva v inovatívnej HOYA šošovke. Tá pozostáva z 10 elementov a navrhli ju japonskí experti na optiku. ZenFone

Zoom je prvý smartfón, ktorý ju využíva. Okrem toho ponúka až 12-násobný digitálny zoom a optickú stabilizáciu obrazu (OIS), ktorá svojím konceptom pripomína stabilizáciu obrazu v digitálnych zrkadlovkách. Súčasťou výbavy je aj senzor Panasonic SmartSFI a laserové zaostrovanie. Výsledkom sú tak fotografie, ktoré patria v segmente smartfónov medzi najlepšie a môžu konkurovať bežným fotoaparátom. Nároční používatelia takisto ocenia manuálny režim fotoaparátu s nastaveniami expozície na profesionálnej úrovni a ďalšie možnosti. Ak teda hľadáte nový smartfón s dôrazom na časté a pokročilé fotenie, ASUS ZenFone Zoom by nemal vo vašom zozname kandidátov chýbať. Niektoré z fotografií, ktoré ZenFone Zoom odfotil, dopĺňajú tento text.

Špičkový hardvér

ZenFone Zoom je v prvom rade o fotení, avšak nesklame ani ostatnými parametrami. Má 5,5-palcový displej s Full HD rozlíšením a výkonný štvorjadrový procesor Intel Atom Z3580 s taktom 2,3 GHz. Výbavu dopĺňa 3000 mAh batéria, 64 GB úložisko a 4 GB operačná pamäť. ZenFone Zoom sa môže svojimi parametrami porovnávať s tými najlepšimi hráčmi na trhu a predstavuje naozaj všestranné riešenie.

5,5-palcová uhlopriečka je optimálna veľkosť z hľadiska pohodlia pri používaní, zobrazovacej plochy a veľkosti samotného zariadenia. Veľkosť displeja sa môže na prvý pohľad zdať trochu prehnaná, avšak aj vďaka neustálemu zlepšovaniu dizajnu telefónov sa uhlopriečky mierne zväčšujú a celková veľkosť konštrukcie zmenšuje. Jednoducho, rámiky okolo displeja sú čoraz menšie a tenšie. Vďaka IPS panelu má displej nádherné farby a široké pozorovacie uhly. To je však dnes na trhu štandardom, rovnako aj Full HD rozlíšenie. Vyššie aktuálne nevyužijete.

Zvládne všetky hry

Kombináciou procesora Intel Atom a 4 GB operačnej pamäte ohúril už v úvode článku spomínaný ASUS ZenFone 2, ktorý bol vlajkovou loďou, ako sa patrí. Zoom má špičkový výkon, patrí k najvýkonnejším zariadeniam na trhu. Telefón si bez problémov poradí s akýmkoľvek využitím alebo aplikáciou, elegantne zvládne aj najnáročnejšie 3D hry. A pokiaľ pri hraní nepoužívate slúchadlá, určite oceníte pokročilé audio technológie a výkonný

reproduktor, ktorý reprodukuje čistý a bohatý zvuk aj pri vysokých hlasitostiach. Nebyť fotoaparátu, ZenFone Zoom môžeme prezentovať ako ideálny smartfón pre hráčov, avšak fotografické vlastnosti telefónu sú predsa len viac unikátne ako špičkový výkon. A 4 GB operačná pamäť? Tá zabezpečí plynulý multitasking a prepínanie medzi aplikáciami.

ZenFone Zoom ponúka dobrú výdrž batérie, na jedno nabitie vydrží fungovať viac ako deň. Tento údaj neprekvapí a o rýchlom nabíjaní ste už pravdepodobne takisto počuli. ZenFone Zoom v tomto smere patrí medzi najrýchlejšie smartfony na trhu, batériu nabijete z 0 % na 60 % v priebehu 39 minút.

Operačný systém je Android 5.0 s nadstavbou ZenUI. Tá rozširuje Android o množstvo užitočných funkcií. Aplikácia fotoaparátu ponúka nadštandardné funkcie, grafické rozhranie je ploché a pestrofarebné a ZenUI poteší zabudovanými praktickými aplikáciami What's Next a Do It Later. Vďaka ním máte vždy prehľad o vašom harmonograme a nezabudnete späť zavolať kamarátovi, alebo dokončiť školský či pracovný projekt.

Unikátny mix

ZenFone Zoom predstavuje ďalšiu éru mobilnej fotografie. Nie je to dané iba samotným fotoaparátom, ktorý ponúka bezkonkurenčnú výbavu. Je to dané telefónom ako celkom. Od tenkého dizajnu, ktorý neprehrádza pokročilý fotoaparát s nevídaným optickým zoomom, cez všestrannosť a špičkový výkon až po spomenutý fotoaparát s množstvom režimov fotenia vrátane manuálneho ovládania všetkých nastavení na profesionálnej úrovni. ZenFone Zoom je unikátny mix, ktorý zmení váš pohľad na fototelefony.

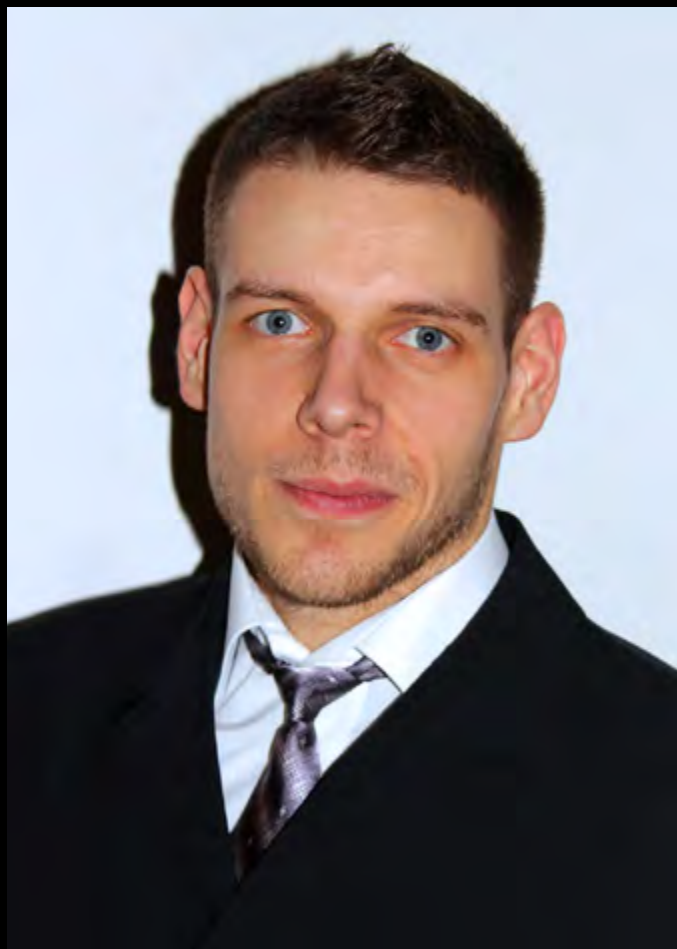
ASUS ZenFone Zoom sa predáva za odporúčanú cenu 549 EUR s DPH.





Rozhovor s Mgr. Júliusom Vencelom

(Marketingový Koordinátor EURONICS TPD)



Čo viedlo TPD k podpore progamingovej akcie?

Dalo by sa povedať, že sme s progamingom vyrastali. Už v minulosti sme podporovali rôzne progamingové akcie, ako napríklad NextGen Expo či BITE. Dokonca samotné TPD priamo organizovalo WCG kvalifikáciu v rokoch 2008, 2009 a podporovalo akcie úzko späté s progamingom ako Moviemaking War 2006 či Moviemaking War Boss 2007. Progaming sme rozvíjali nielen v podobe podpory hráčov, ale snažili sme sa aj rozvíjať slovenskú scénu ako celok. Vyhodnocovali a odmeňovali sme najlepších slovenský online gaming portál, najlepšiu

počítačovú herňu na Slovensku, najlepšiu Counter Strike tím, najlepších/najobľúbenejších hráčov hier Warcraft 3 a Counter Strike, najobľúbenejšiu gaming komunitu, najlepšiu gaming produkt či najlepšie slovenské counter strike videá a ich tvorcov. K Y-Games sme sa dostali tiež úplnou náhodou. Keďže zároveň išlo o najväčší a v podstate aj jediný herný turnaj na Slovensku, rozhodli sme sa ho tento rok podporiť, a to hneď ako generálny partner.

Prečo práve progaming a nie iné herné eventy?

Vo svete je to šport ako každý iný a rovnako je

to aj biznis, v ktorom sa točia peniaze. Aj keď Slovensko v progamingu zatiaľ nedosahuje svetovú úroveň, Y-Games je dôkazom, že snaha priblížiť sa svetu tu je, a taktiež na Slovensku vyrastá aj veľa skvelých profesionálnych hráčov.

Máte v pláne podporovať herné akcie aj v budúcnosti?

Nič nie je oficiálne, avšak boli by sme radi, ak by sme mohli herné podujatie podporiť aspoň raz ročne. Či to už bude mať zmysel pre nás, pre organizátorov, hráčov a fanúšikov, záleží hlavne od ľudí, či prejavia záujem alebo nie. Od toho aj závisí budúcnosť progamingu.

Ako sa vám páčil Y-Games a spolupráca na ňom?

Organizačne bolo podujatie zvládnuté veľa mi dobre a veľa mi sa nám páčilo. Trošku nás však zamrzela účasť ľudí, ktorá bola najnižšia práve počas vyvrcholenia turnaja, keď sa hrali finálové zápasy, pretože rozhodne bolo na čo pozerieť. Dúfame však, že sa všetkým zúčastneným na Y-Games páčilo, každý si odniesol taký zážitok, aký očakával, a fanúšikovia si už teraz zapisujú do kalendára termín budúceho konania akcie.

Za GS Richard Mako





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



Edward Baily o HyperX a eSporte

Prvé, čo nás zvyčajne napadne keď sa povie Kingston Technologies, sú pamäťové médiá - SSD disky alebo výkonné RAM. Tento americký výrobca sa však stále viac profiluje aj v oblasti herného hardvéru so svojou značkou HyperX a práve o nej nám viac povedal obchodný manažér HyperX pre región EMEA - Edward Baily.



Prečo sa značka HyperX oddelila od spoločnosti Kingston?

Chceli sme vytvoriť samostatnú značku podobne, ako to urobil napr. Microsoft s XBOX, aby bola značka HyperX vnímaná ako svojbytná. Tým, že sme oba názvy oddelili, môžeme teraz osloviť rozdielne cieľové skupiny. To nám umožňuje lepšie nadviazať kontakt s našimi mladšími fanúškami, ktorí vnímajú značku HyperX prostredníctvom modernejších sociálnych médií. Mohli sme napríklad pre HyperX vytvoriť samostatný účet na Twitteri, ktorý k dnešku odoberá takmer 500.000 záujemcov! Niektorých našich (najmä mladších) fanúšikov zaujíma dianie okolo HyperX viac než napr. produkty spoločnosti Kingston. Je to fantastický spôsob, ako byť v spojení s našimi hráčskymi fanúškami na celom svete.

Aký vývoj očakávate pre periférie a pamäťové zariadenia značky HyperX v roku 2016?

Ako sme už oznámili na veľtrhu CES 2016, počas tohto roku predstavíme niektoré zásadné nové produkty. Ohlásili sme napr. významné partnerstvo so spoločnosťou Microsoft - XBOX, v rámci ktorého uvedieme

oficiálny headset kompatibilný s novými ovládačmi XBOX elite, ktorý príde na trh v 2. štvrtroku 2016 - táto náhlavná súprava bude mať názov "CloudX". Ďalšie oznámenie sa týkalo nášho nového radu herných headsetov "Cloud Revolver", ktoré sme sami navrhli od úplného základu. Hráčom ponúknu novú úroveň vo svete zvukov s lepším zvukovým obrazom a najvyššie možné pohodlie, pričom vyšší model sa môže pochváliť podporou priestorového zvuku Dolby 7.1 Surround Sound. V neposlednom rade sme poodhalili tvár nových aktualizácií DRAM pamätí Predator DDR3/4, ktoré na trh prídu neskôr tento rok. Pasívny chladič bude mať teraz nízky profil a pamäte budú dosahovať nekompromisného taktu až 3 000 MHz, pričom ponúknu aj kapacity 64 GB.

V akých aspektoch zlepšujú podľa vás produkty HyperX výkonnosť pri hraní?

Naše produkty ponúkajú hráčom možnosť umocniť mnohé varianty zážitkov z hry vďaka celkovej rýchlejšej odozve, ku ktorej im pomôžu predovšetkým naše SSD disky keď na ne nainštalujú svoje operačné systémy, pretože môžete svoj počítač bootovať prakticky okamžite. To isté platí samozrejme

pre hry inštalované na SSD, pretože sa drasticky skráti doba načítavania hier, nakoľko rýchlosť prenosu dát u SSD diskov je podstatne vyššia (cez 400 MB/s), než je rýchlosť tradičných pevných diskov (HDD), ktoré vo všeobecnosti zvládajú menej ako 170 MB/s (údaj pochádza z meraní redakcie PC Gamer v roku 2015). Ďalšou možnosťou, ktorá pomôže zvýšiť celkový výkon vášho PC, je osadenie viac pamätí HyperX DRAM. Rozšírením kapacity operačnej pamäte z 8 GB na 16 GB jednak zvýšite celkový výkon počítača a zároveň sa zrýchli aj multitasking, keď napríklad streamuje a súčasne hráte hru.

Prečo by sa zákazníci mali rozhodnúť pre kúpu práve vašich produktov? Má HyperX niečo, čo iným výrobcom pamäťových zariadení chýba?

Značka HyperX má už 14 rokov a v mnohých ohľadoch je jedinečná - predovšetkým sme súkromne vlastnenou spoločnosťou, za ktorou stoja skúsenosti a zabezpečenie spoločností Kingston Technology, ktorá je v tomto odbore špecialistom s celosvetovým významom. Práve skutočnosť, že sme súkromne vlastnená spoločnosť, nám poskytuje tú výhodu, že si môžeme sami



rozhodovať o tom, kedy uvedieme nové a inovatívne produkty na trh. Umožňuje nám to investovať potrebné zdroje (talent, čas a peniaze) tak, aby sme uspokojili potreby našich zákazníkov. Nie sme nútení na trh chlíť produkty zbrklo na uspokojenie potrieb externých investorov. Všetky produkty HyperX prechádzajú rozsiahlym procesom kontroly kvality a testovania skôr, než sú uvedené na trh. Pochváliť sa tiež môžeme našou podporou, ktorá zákazníkom pomáha 24 hodín denne v niekoľkých jazykoch. Teraz sme jedinou značkou v oblasti herných pamätí, ktorá na svojej DRAM module poskytuje doživotnú záruku. V spoločnosti HyperX sme presvedčení, že naša budúcnosť je v rukách zákazníkov a preto reinvestujeme do podpory hernej komunity. Aby som to zhrnul: keď si kúpite akýkoľvek produkt značky HyperX, dostanete kvalitu, dizajn a výkon.

Hýbe tzv. eSports naozaj trhom alebo sú len jedným z mnohých činiteľov na trhu?

Aby som vám poskytol predstavu o rozsahu herného odvetvia – odhaduje sa, že v samotnej Európe je 323 miliónov hráčov, čo je len o málo nižšie číslo, než je počet „športových“ fanúšikov (351 miliónov) udávaný spoločnosťou Newzoo, ktorá vykonáva prieskumy trhu. Trh okolo eSports je obrovský! Priam explóziu eSports tímov sme zaznamenali najmä počas posledných 3 rokov. Tento rok napr. americká vláda udelila vízum profesionálnemu hráčovi eSports s tým, že ho zaradili do kategórie „atlet“, čo je pre herný priemysel skvelá správa. V nasledujúcich rokoch budeme svedkami toho, ako bude trh PC hrania ešte ďalej rásť, no zaznamenáme aj rast hrania na mobilných zariadeniach – vidíme napríklad ako rastie obľuba online hier „Hearthstone“ a „Vainglory“. Veľké značky, ako Coca-Cola, Nissan alebo American Express, tiež začali do eSports investovať, pretože

si uvedomili potenciál oslovenie miliónov mladších hráčov.

Aké investície plánuje značka HyperX do oblasti eSports tento rok?

HyperX do odboru eSports mohutne investovala a aj naďalej podporuje hranie od tých najjednoduchších herných turnajov a profesionálnych tímov až po tie celosvetové.

V súčasnosti je HyperX hlavným sponzorom Intel Extreme Masters, ktoré sa uskutoční už začiatkom marca v poľských Katoviciach. HyperX bude hosťiteľom finále turnajov Counter Strike GO a League of Legends, kde napr. výhry vybrané na štartovnom dosahujú 250.000 USD. Ďalšou vzrušujúcou hernou akciou, ktorej hrdým sponzorom tento rok HyperX bude, je turnaj „DreamHack Masters“. Milujeme byť súčasťou vzrušujúceho sveta eSports a stretávať sa s fanúšikmi z celého sveta!

Dostávate veľa žiadostí o sponzorovanie?



Žiadosti o sponzorovanie dostávame každý deň a samozrejme chceme podporovať toľko streamerov a hráčov, koľko v rámci našich možností zvládneme. V súčasnej dobe sponzorujeme až 27 profesionálnych eSports organizácií z celého sveta a celý rad streamerov.

Keď vás osloví nejaká organizácia, tím, hráč alebo streamer ohľadom sponzorovania, aké veci u nich vy ako spoločnosť hľadáte?

Pri rozhodovaní o tom, či konkrétny tím, hráč alebo streamer budeme sponzorovať, hodnotíme v prvom rade relevantnosť s ohľadom na aktuálne herný trh. Zaujímá nás, či je hra, ktorú hrajú, stále populárna. Dôležitý je samozrejme aj dosah na sociálnych sieťach, teda koľko majú odberov na YouTube, streamoch, Twitteri, atď. Chceme spolupracovať s tímami alebo hráčmi, ktorí sú na vzostupe, takže nás zaujíma aj ich výkonnosť – inými slovami pre naplnenie ambícií HyperX je dôležité „mať“ gény pre víťazstvo.

Keby vás nejaký hráč chcel kontaktovať, kam sa môže obrátiť?

Ak má niekto záujem požiadať HyperX o sponzorovanie, nech navštívi tento odkaz www.hyperxgaming.com/en/sponsorship.

A na záver ešte drobná otázka o budúcnosti – uvažuje HyperX o vstupe aj na trh klávesníc, myší alebo volantov, či ďalších herných periférií?

V tejto chvíli sa plne sústreďujeme len na našu ponuku pamäťových médií a headsetov. Tento rok pripravujeme mnoho nových modelov, no kto vie, čo sa stane v budúcnosti...

Rise of the Tomb Raider

POKRAČOVANJE SÉRIE
S NAJZNÁMEJŠOU ŽENSKOU HERNOU
HRDINKOU KONEČNE AJ NA PC

Reboot série Tomb Raider dopadol pred tromi rokmi na výbornú. Vývojári nám predviedli novú Laru v nehostinnom a surovom prostredí s pútavým príbehom. A to všetko navyše v perfektnom grafickom spracovaní, pričom PC port bol vynikajúci a hru ste mohli spustiť aj na výrazne slabších zostavách. Pochopiteľne, od pokračovania sme na PC očakávali veľa. Po dohraní som však zostal s pocitom, že možno až príliš veľa.

Príbeh za predchodcom zaostáva

Aj keď nešlo o žiadny oscarový príbeh, Tomb Raider (2013) mal silného t'ahača vo forme deja so sympatickými postavami a mysterióznym príbehom. A napriek tomu, že sa Rise of the Tomb Raider snaží o to isté, postavy sú nevýrazné a najmä najväčší záporák celej hry je nemastný-neslaný. Príbeh o dávnom meste, nedotknutom po stáročia, v ktorom je ukrytá cesta k nesmrteľnosti, znie na papieri perfektne. Bohužiaľ, nedostatok postáv, ktoré by spravili cestu k odhaleniu tohto tajomstva zaujímavú, ju práveže potápajú. Jedinou známou postavou vám bude Jonah, ktorý však zmenil účes a už nevyzerá ako cool Novozéland'an.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics/
Nixxes Software
Zapožičal: Cengage
PLUSY A MÍNUSY:
+ perfektné audiovizuálne spracovanie
+ herné možnosti
+ hrobky a zasnežený gulag
- slabý príbeh
- technické problémy
- až príliš veľa akčných sekvencií

HODNOTENIE:



Napríklad, sympatickú Sam už nestretnete. Ak sa pýtate, prečo a čo sa vlastne stalo po ukončení Tomb Raider, budete si musieť kúpiť osemnásťdielny komiks, v ktorom sú všetky udalosti vysvetlené. Škoda, že sa vývojári nepokúsili do hry zakomponovať aspoň krátke zhrnutie, čo sa stalo medzi jednotlivými dielmi. Videá v štýle televíznych seriálov, kde vás v úvode vždy privítajú



obrazkovou „Previously on...” sme v hrách videli už niekoľkokrát a určite neboli na škodu.

Po stránke hrateľnosti sa až tak veľa nezmenilo, respektíve nebolo toho pridaného až tak veľa. Stále budete skákať, preliezať a používať luk na prekonanie rôznych prekážok. Najzábavnejšie sú v tomto ohľade jednoznačne opäť nepovinné hrobky, ktoré vám aspoň na pár minút potrápia mozgové bunky. Pri ich riešení ide najmä o fyzikálne úlohy, za ktoré po splnení získate rôzne vylepšenia schopností. Inak je potrebné byť len pozorní a hľadať miesta, odkiaľ viete vyliezť alebo preskočiť ďalej, či už pomocou prostredia, alebo vášho vybavenia. Hra vám po krátkom úvode v Sýrii umožní túlať sa po relatívne otvorenej časti herného sveta, kde môžete zbierať suroviny na vyrábanie vylepšení alebo plniť nepovinné úlohy. Ich obsahom sú však jednoduché veci typu dones predmet odniekiaľ niekam alebo vyčisti jaskyňu od vlkov a vráť sa. Napriek tomu sú príjemným spestrením a pokiaľ nechcete, nemusíte ich predsa robiť. To isté platí aj o zbieraní takzvaných „collectables” vo forme rôznych listov, nahrávok, artefaktov





a cenností. Pokiaľ vás táto činnosť baví, budete v siedmom nebi. Rise of the Tomb Raider ich je plné.

Viac akcie, než by sme si priali

Už predchádzajúcemu Tomb Raider bolo vyčítané až príliš veľké množstvo akčných častí. V Rise of the Tomb Raider ich je ešte viac

a umocňujú ten divný pocit, že vývojári sa nevedeli rozhodnúť, aká vlastne Lara bude. Vo videách je zobrazovaná ako citlivá a fyzicky či emočne vyčerpaná postava a počas hrania doslova kosíte nepriateľov jedného za druhým. Paradoxom je, že sa viac bavíte počas sekvencií, keď strieľať nemusíte, a teda sa venujete poskakovaniu, hrobkám alebo obdivovaniu herného sveta.

Áno, hra poskytuje komplexnejšie vylepšovanie zbraní a väčší arzenál než predchodca, no nemal som pocit, že by som vôbec lepšie zbrane potreboval. Nepriatelia sú vrcholne primitívni a väčšinou stačí jedna strela do hlavy, pričom sa vám na mušku ukazujú sami. Našťastie, hra ponúka na výber štyri možnosti náročnosti, pričom pri dvoch ťažších sa Lara život v boji neregeneruje a nepriatelia sú silnejší. Al to však nemení, a tak stále budete bojovať proti kompletným tupcom.

Vylepšenia, ktoré si môžete odomknúť za nazbierané body xp, sú klasické. Nad niektorými som sa síce aj zarazil, ako napríklad nad automatickým vystrelením šípov do hláv troch protivníkov, inak však ide o tradičné upgrady typu väčšia odolnosť, viac xp bodov za zabitie alebo možnosť zbierať šípy z padlých nepriateľov. Zbieranie surovín a ich množstvo hrá v Rise of the Tomb Raider oveľa väčšiu úlohu. Každé vylepšenie luku či strelných zbraní alebo nové oblečenie pre Laru, ktoré, mimochodom, má aj rôzne bonusy, stojí určité množstvo surovín. Tie získate lovom zvierat, hľadaním ložísk rudy alebo aj vykrádaním vtáčích hniezd, odkiaľ získate pierka na výrobu šípov. Tých je tentoraz viac typov. Otrávenými šípmi prekonáte aj väčšie počty nepriateľov naraz, prípadne omráčite veľkého medveda, ktorý by si inak z Lary spravil fašírku, výbušnými si zase spravíte cestu tadiaľ, kadiaľ na prvý pohľad nič nevedie.

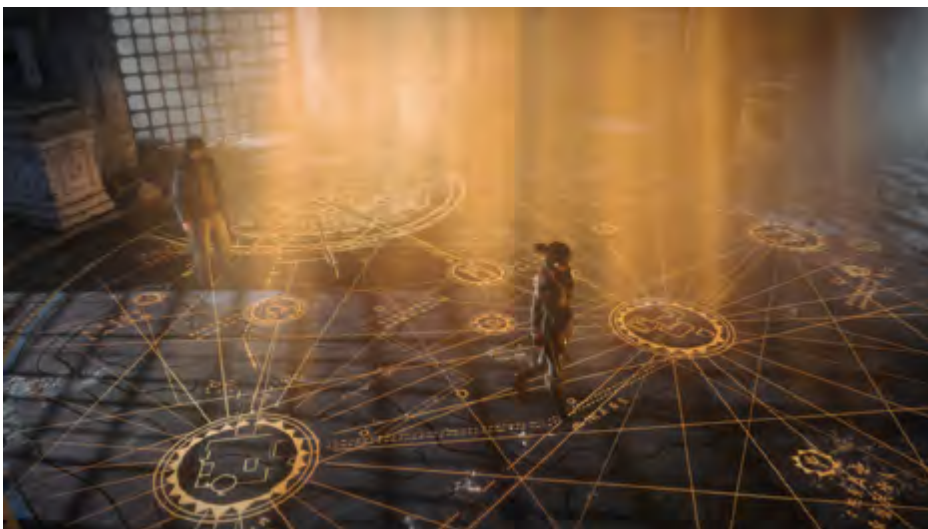
Okrem príbehového módu v menu tentoraz nenájdete hru pre viacerých hráčov. Ten som v predchádzajúcom diele aj najviac kritizoval a v hre pôsobil vyslovene zbytočne. Namiesto neho sa môžete pustiť do režimu Expeditions, v ktorom si môžete opätovne zahrať jednotlivé časti hry, avšak so zapnutím rôznych modifikátorov. Špeciálnym je najmä mód Remnant Resistance, kde dochádza aj k interakcii medzi hráčmi. Jeho cieľom je splnenie misie pozostávajúcej z piatich menších úloh. Tie môže tvoriť celá komunita hráčov Rise of the Tomb Raider a vy sa k nim môžete bez problémov pridať. Samozrejme, čím ťažšia je misia, tým je vyššia odmena. Tou sú peniaze, za ktoré si nakupujete karty, predstavujúce spomínané modifikátory. Môže ísť o zbrane, oblek, ale aj silnejších nepriateľov či zvýšenie odmeny za splnenie levelu.

Prekrásne grafické spracovanie s nepeknými technickými problémami

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Rise of the Tomb Raider je jednou z najkrajších hier súčasnosti. Scénérie, ktoré vám hra servíruje, sú dych berúce a prostredie hry je veľmi kvalitne spracované. Lara je opäť o generáciu krajšia a spracovanie postáv, hlavne v cut-scénach, je bezkonkurenčné. Veľká škoda však je, že hra ku koncu dochádzajú sily, a to najkrajšie vám ukázala už v prvej polovici. Neubránim sa pocitu, že druhá polovica hry, ktorá sa odohráva v oblasti geotermálneho prameňa, je výrazne slabšia než zasnežený sovietsky gulag.

Hra poskytuje až prekvapivo veľa grafických možností, s ktorými sa môžete pohrať. Nechýba niekoľko typov anti-aliasingu, tessellation alebo ambient occlusion.





Nám citlivejším vývojári pridali možnosť vypnúť motion blur a s posledným updatom aj otravný film grain efekt. A ako bonus pri zmenách nastavení nemusíme ani reštartovať hru.

Pokiaľ chcete hru spustiť na najvyšších možných detailoch, pripravte sa na to, že budete potrebovať naozaj silnú mašinu. Hra je údajne schopná zhltnúť šesť gigabajtov grafickej pamäte ako zákusok. Predpokladám však, že fakt, že existuje len pár grafických kariet s pamäťou väčšou než 6GB, dosvedčí, že pri optimalizácii niekde nastala chyba. Rise of the Tomb Raider je dokonca aj prvý titul, pri ktorom som sa stretol s technológiami od oboch výrobcov grafických kariet. Pre majiteľov nVidií je to HBAO+ a pre hráčov s AMD Pure Hair.

Asi si budeme musieť zvyknúť, že skoro každý titul, do ktorého zasiahne nVidia so svojou „exkluzívnou“ technológiou, nedopadne po stránke optimalizácie najlepšie. Tak ako som predchádzajúci diel v recenzii chválil, tak musím v prípade Rise of the Tomb Raider spustiť miernu kritiku. Niežby bola hra kompletne zle

optimalizovaná, ale nájde sa niekoľko problémov, ktoré z PC portu nerobia dobrú reklamu. Napríklad trhanie obrazu, takzvaný stuttering, ktorý nastáva najmä pri prechodoch medzi jednotlivými oblasťami. Pričom trhanie sa neprejavuje len pri slabších zostavách, ale dokonca aj na takom kanóne, ako je GTX 980Ti. To isté platí aj pre padanie hry, ktoré sa u mňa prejavilo až po druhom update. Crashovaniu sa mi nepodarilo predísť ani znížením grafických detailov.

Aj keď nVidia vydala ďalší driver a vývojári pracujú na updatoch hry (v čase recenzovania vyšli na Steame už dva), stále niektoré problémy pretrvávajú. Pokiaľ sa rozhodnete ušetriť desiatku snímok za sekundu a vypnete technológiu Pure Hair, ktorá realisticky zobrazuje Larine vlasy, uvidíte najneposlušnejší cop v histórii. Larin copík sa v každej oblasti, nehladiac na to, či fúka vietor, točí a pláva vzduchom. Navyše, tento bug sa prejavuje aj v cut-scénach, kde pôsobí naozaj rušivo.

Často spomínaný problém na fórach, ale aj od redaktorov, je memory leak, ktorý sa stupňuje s odohratým časom. Predchodca

Rise of the Tomb Raider mal v obsadení jedno meno, ktoré hre robilo promo už od predstavenia. Camilla Luddington sa ako hlas Lary vracia a s ním aj opäť vynikajúca kvalita celej zvukovej stránky hry. Rovnako aj soundtrack je veľmi atmosférický a najmä skladba, hrajúca pri riešení hrobiek, mi uviazla v pamäti. Pokiaľ nedisponujete gamepadom, nemusíte sa obávať. Hra sa na klávesnici a myši ovláda bez problémov, aj keď skákanie vie občas narobiť šarapatu, ale to je problém hry samotnej. Všetky tlačidlá viete, samozrejme, aj zmeniť podľa vášho gusta.

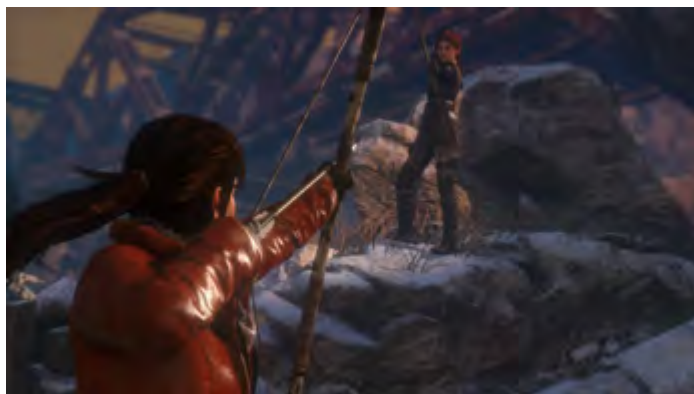
Verdikt

Rise of the Tomb Raider je výborný a zábavný akčný titul. O tom niet pochýb. Avšak svojmu predchodcovi nerobí dôstojného partnera. Príbeh je slabší a po technickej stránke sa stretneme s niekoľkými problémami a dúfam, že budú vyriešené čo najskôr.

Hra taktiež aj napriek veľkému množstvu obsahu a herných možností často spadá do obyčajných prestreliek bez atmosféry. Dojem však vylepšujú časti, kde skúmate okolie a lúštite tajomstvá hrobiek, ktorých prostredie je naozaj parádne. Väčšina lokalít, ktoré tvorcovia do hry zakomponovali, pôsobí naozaj impozantne.

Ak chcete vedieť definitívne odporúčanie, či do Rise of the Tomb Raider na PC ísť, musím vás upozorniť, aby ste radšej počkali na ďalšie updaty. Po vyriešení všetkých komplikácií sa určite budete baviť, no pokiaľ sa vám predchodca páčil a rovnako ako ja ste očakávali podobné, ak nie lepšie dobrodružstvo, ku koncu zostanete mierne sklamaní.

Juraj Vlha





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**

Xenoblade Chronicles X

NAJLEPŠIA HRA S MECHMI OD
ČIAS MECHWARRIOR 2

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: RPG
Výrobca: Nintendo
Distribútor: Conquest
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

- + mohutná RPG hratel'nosť
- + krásny ekosystém planéty Mira
- + krásna grafika
- + soundtrack je klenot
- + nenásilné online prvky

- príbeh a postavy mohli byť viac prepracované
- citel'ný MMO feeling
- technické ústupky

"Filozofický podtext ustupuje silám veľkosti a megalomanskosti."

Síce trochu neskôr, ale lepšie než nikdy. Hovorím teraz o tejto recenzii na tú najrozsiahlejšiu hru minulého roka, ktorú sme vám, bohužiaľ, nestihli včas priniesť, keďže jej decembrový dátum vydania a vyše stohodinová hratel'nosť bola pre mňa doslova smrteľná kombinácia. Každopádne vám konečne ponúkame náš sumárny pohľad na toho najväčšieho čierneho koňa 2015, ktorý po stránke hratel'nosti bez problémov zadýcha aj takého Zaklínača 3 či Fallout 4.

Píše sa rok 2054 a rozvinutá ľudská civilizácia sa stáva obeťou krutej vojny medzi dvoma nepriateľnými mimozemskými rasami. Nel'útostný konflikt privádza totálne zničenie planéty Zem, z ktorej sa len tak-tak na poslednú chvíľu dostávajú obrovské vesmírne koráby s toľkým množstvom ľudí, aké sa len stihlo nalodiť, mimo zemskú atmosféru do bezpečia. Do zdanlivého bezpečia, ktoré sa v okamihu zmenilo na pekló. Každá vojna prináša aj straty na životoch civilného obyvateľstva a prípade našej rasy to znamenalo takmer úplne vyhladenie ľudskej civilizácie.

Vesmírnemu holokaustu nakoniec uniká len americká loď White Whale, strácajúca sa z dohľadu všetkého a všetkých. Po dvoch



rokoch blúdenia a hľadania nového domova napadá túto poslednú baštu ľudí rasa Ganglion, jedna z tých zodpovedných za zničenie Zeme.

Jej útok má za následok stroskotanie White Whale na neznámej planéte Mira, na ktorej je

ľudstvo nakoniec prinútené usadiť sa a aklimatizovať. Cesta hráča začína dva mesiace po stroskotalí...

„Je to cesta za objavovaním nového sveta, za spoznávaním miestnych rás a pravidiel jedných z najkrajšie navrhnutých ekosystémov v histórii hier.“

Samotný príbeh je svojím spôsobom zaujímavý, no vzhľadom na rozľahanosť misií sa tak trochu stráca. Veď vlastne, ako by aj nie, keď jeho zhrnutie by sa vám zmestilo na pol strany zošita. Réžisér Tecuja Takahši prešiel od Xenogears dlhým vývojom. Dnes sa už nazameriava na prepracovaný dej kladúci rôzne hlboké otázky, dnes ho jeho obsesia naháňa za kvantitou



HODNOTENIE:





obsahu a hernej plochy, a to je dosť škoda. Príbeh je zaujímavý, no je strohý, a tým trpia aj postavy, ktoré tak nemajú dostatočný priestor na rozvoj ako to tradične v dobrých JRPG hrách býva. Keby

ma len hra dokázala aspoň raz poriadne dojať, vyvolať smútok či proste evokovať vo mne nejaké emócie, bol by som veľmi spokojný. Údiv a záujem na druhej strane vyvolať dokáže, pretože obsahuje



pár veľmi pekných zvrátov. Xenoblade Chronicles X sa na začiatku príliš nazobera nejakým detailnejším predstavením postáv a všetko berie pekne od podlahy.

Po krátkom predstavení hlavných charakterov a načrtnutia príbehu sa čo chvíľu stanete členom BLADE, teda súkromnej vojenskej organizácie skladajúcej sa z ôsmich divízií s rôznym zameraním, majúcich však spoločný cieľ – skúmať planétu, zbierať suroviny a snažiť sa zabezpečiť pre obyvateľov jediného mesta ľudí (a jediného mesta v hre vôbec) New Los Angeles bezpečie.

BLADE je vlastne alfou a omegou spájajúcou príbeh a hrateľnosť dohromady. Stmelí uje ich, poskytuje a ponúka solídne základy, z ktorých sa následne odvíjajú ďalšie prvky hry. Ako člen tejto organizácie sa pridáte do jednej z divízií, čím získate určité bonusy pre vašu postavu a z čoho sa odvíja náplň vedľajších misií, ktorých je tu hneď niekoľko typov.

Táto hra je zameraná hlavne na prieskum planéty, čo je neuveriteľne fantastická činnosť a plnenie misií roztrúsených, buď všade po svete, alebo zoradených pekne v termináli, čo až taká vďačná činnosť nie je, keďže ide vo väčšine prípadov len o obyčajné fetch questy.

Okrem príbehových misií sa tu nachádzajú aj tzv. Affinity misie, odrážajúce vzťahy s postavami, ktoré si počas hrania budujete na základe vašich odpovedí v rôznych rozhovoroch, alebo keď počas súbojov dbáte na herný prvok zvaný "Soul Voices".

To je spúšťanie rôznych akcií po splnení rôznych podmienok počas bojov, alebo inak a ľudsky povedané, ak budete počúvať vašich spolubojovníkov a dáte na ich rady v súbojoch, teda stihnete zaútočiť v ich navrhnutom štýle za určitý čas, stúpnete im v očiach. Správnym používaním Soul Voices v súboji sa bude zvyšovať aj úroveň morálky vašej partie v danom súboji, vďaka čomu bude frekvencia Soul Voices

stúpať a s tým spojené aj bonusové hitpointy uštedrené nepriateľom.

Problémom je, že samotné príbehové misie sa vám automaticky neodomknú ako v iných open-world hrách, k tomu musíte splniť určité podmienky. Zatiaľ čo v iných podobných hrách stačí splniť hlavný quest, aby sa vám sprístupnil ďalší, tak tu musíte v mnohých prípadoch ešte k tomu najprv spraviť nejakú Affinity misiu, mať preskúmané určité percento územia alebo podobne. MMO feeling je tu teda citeľnejší než chlad pri -40 stupňovom mraze. Hra vás proste núti hrať aj to, čo by ste si za iných okolností možno tak skoro nerobili, vzhľadom na to ak viete, že ten najväčší zlatý klinec programu v podobe mechov Skells budete môcť získať až po prejdení polovice príbehových questov.

Na Affinity misiu musíte taktiež dosiahnuť aj určitý minimálny level, čiže ak chcete pokračovať v strohom, ale pekne sa rozvíjajúcom a prekvapivých zvratov majúcom príbehu, musíte ísť niekam grindovať a tú misiu následne splniť.

Potom pôjdete odkryť potrebnú plochu územia, a až tak môžete ísť ďalej v príbehu. Takáto kontrola hráča nie je vôbec obvyklá a kvôli nej som ja osobne nemal ten pocit z prirodzene plynúceho príbehu. Na druhej strane som si ale všimol, že po povinnom grinde sa v misiách nebudete nikdy cítiť podlevelovaní. Na tretej strane tým však strácate nejakú výzvu v príbehových bossoch, pretože ich tak dáte s prstom v nose. Na strane štvrtej ale... a tak by som mohol pokračovať ďalej.

Preto to nie je v žiadnom prípade typické JRPG, skôr RPG vychádzajúce

z japonského štýlu, no prikláňajúce sa skôr k západu. Je to skôr taký stred medzi dvoma svetmi, ktorý je ešte k tomu okorenený hutnými prvkami MMORPG. Tento systém nie je v žiadnom prípade dokonalý, no na jeho pravidlá hry nakoniec



pristúpíte, pretože skúmanie neznámeho sveta je jedna veľká báseň, súbojový systém neskutočne návykový a rozvoj vašej postavy fantasticky detailný.

Aj keď ide príbeh hry do úzadia, hrateľnosť je takmer špičková. Celkovo si môžete vybrať až zo 16 rôznych classov, no tie nie sú dostupné hneď. Sú logicky prepojené a odomknutie jedného sprístupní ďalší, a tak ďalej. Každé povolanie obsahuje svoje vlastné bojové schopnosti viažuce sa na určité typy zbraní (melee, ranged) limitované tým povolaním. Vtip je v tom, že hneď ako si vymaštrujete v jednom povolaní používanie daných zbraní na maximum, budete môcť používať tieto zbrane

a ich schopnosti aj pri iných povolaniach, pri ktorých by ste ich inak predtým používať nemohli. Sú tri cesty, z ktorých sa každá potom vetví na ďalšie dve. Celkovo tak vznikajú až stovky možností, akými sa môžete vybrať pri vývoji vášho hrdinu.

Nechýba tu zber ingrediencií a s tým spojený crafting nielen zbraní a výbroje, ale dokonca aj podporných vlastností, ktoré si môžete do nich implementovať. Materiálov je tu snáď milión druhov, zhotoviteľných vecí zhruba rovnako, ingrediencie môžete zbierať, loťovať, alebo si ich dokonca kupovať za špeciálne body.

Práve to zbieranie vecí po svete je veľkou trhlinou, pretože tie materiály priamo nevidíte, vidíte ich vo forme modrých kryštálov. Problémom je, že každá zberateľná vec je tu modrý kryštál, a tak nájsť niečo konkrétne je nadľudský úkon. Musíte si teda len zakusnúť do jazyka a zbierať všetko zadarmo dúfajúc, že raz natrafíte na to, čo hľadáte. A to musíte hľadať skutočne všade, predmety nie sú poukladané logicky, a tak napríklad nejakú časť motora môžete nájsť skôr na lúke medzi kvetmi než niekde pri zhavarovanom aute.

Inak, možností vývoja a odievania postáv je tu doslova bez obmedzení. Detailnosť RPG systému sa v Xenoblade Chronicles X prejavuje aj v inováciách v systéme obchodovania. Predajcov môžete totiž dotovať miránom, čím sa vám odomknú nové druhy užitočných vecí. Časom sa vám počet predajcov zvýši a keďže každý z nich môže ponúkať niečo tajomné a skvelé, budete potrebovať vskutku veľa miránia. No a s tým prichádza ťažba. Aby mal samotný prieskum planéty svoju



podstatu, na rôznych, hrou určených miestach inštalujete už skôr spomínané sondy. Tie odkrývajú mapu, ťažia cenné kovy, získavajú dôležitú rudu miránium a rovnako tak slúžia aj ako checkpointy.

Sond je niekoľko druhov, z ktorých každá má svoju špecifickú funkciu, no jej efektívnosť nezávisí len od nej samotnej, ale aj od samotného miesta implementácie. Sondy vytvárajú určitý reťazec a v závislosti od kombinovaných druhov sa vytvárajú bonusové efekty, ako napríklad zvýšená efektívnosť ťažby a podobne.

Aj napriek tomu, že je to japonská hra, nečakajte ťahové súboje, ale všetko pekne v reálnom čase. Bitky sú skutočne zážitkom, sú doslova návykové, explozívne, rýchle, plné efektov, hluku, bojových pokrikov a pri ťažkých nepriateľoch aj taktiky. Mechaniky boja sú prosté, používate schopnosti, čakáte, kým sa skončí cooldown a používate ich znova. Ich funkčnosť, ako aj možnosť vyhnúť sa nepriateľskému úderu závisí od polohy vás a cieľa.

Rovnako tak záleží aj na strane, z akej na cieľ útočíte, pretože niektoré skilly či atribúty znásobia svoju silu, keď sú použité len na určitú konkrétnu stranu nepriateľa.

Ak stojíte príďaleko, niektoré skilly jednoducho použiť nemôžete. Aj keď v partii môžete mať až štyroch členov a v boji (a v podstate aj v celej hre) ovládáte len svoju vlastnú postavu, zvyšným trom môžete rozdávať hromadné príkazy pre všemožné akcie.

Spomením dôležitý prvok súbojov, a to sú level a kategorizácia rôznorodej fauny na Mire. Každý, na koho môžete zaútočiť, resp. kto môže zaútočiť na vás, má presne daný svoj level, čo odráža jeho výpelosť a taktiež aj farbu okna, v ktorom je napísané jeho meno, ktoré zase odráža jeho potenciálne nebezpečenstvo. Veľmi pozoruhodným prvkom je aj ich správanie.

Zvieratá môžu byť celkom krotké a ak na nich nezaútočíte, môžete navôkol nich bez problémov prejsť. No môžu byť veľmi agresívne a útočiť, len čo vás zbadajú alebo započujú. Aj tento detailný popis typov fauny prostredníctvom špecifických ikoniek dodáva tomuto krásnemu svetu punc jedinečnosti. Veľkú úlohu tu zohráva aj zmena počasia a dynamické striedanie dňa

a noci. Počas hodín, keď by mali ľudia späť, je možné niekedy vidieť padajúce meteority, často vás pristihne dážď alebo hustá hmla, zažijete elektromagnetické búrky, púštne búrky, vlny horúčav, polárne žiary, alebo dokonca aj dúhy.

Tieto poveternostné podmienky nemajú len pôsobivé vizuálne spracovanie, ale určitým spôsobom vplývajú aj na schopnosti vašich postáv, a to či už pozitívne alebo negatívne. Záleží od druhu a schopností postáv odolávať takýmto efektom.

Jedným z vrcholov hry je získanie licencie potrebnej pre pilotovanie veľkého ocelového kolosu zvaného Skell. Sú to veľkí Mechovia, ktorých ovládáte, využívate ich v boji, levelujete, upgradujete, tankujete a opravujete. Zrazu už nebudete musieť práčne utekať, ale jednoducho



nastúpíte, vynesiete sa k vtákom do výšky a začnete pociťovať nový rozmer hrateľnosti. Z dovedy horizontálne pojať hry sa stane horizontálno-vertikálna a vy len ostávate v nemom úžase, že vás titul opäť prekvapil niečím novým.

Hra obsahuje aj citlivé online prvky, ktoré v žiadnom prípade neodvracajú pozornosť od samotného hlavného chodu v podobe singleplayerovej hry. S hráčmi z celého sveta môžete plniť rôzne misie alebo bojovať proti najťažším nepriateľom v hre, obrovitanským tyranom.

Rozdelenie BLADE na divízie je využité aj tu, a tak sa všetci hrajúci hráči z určitej divízie podielajú aj na tzv. Squad misiách s rôznymi úlohami ako zabitie určitého počtu monštier, zozbieranie niečoho, nájdenie tamtoho, a to všetko za určitý

stanovený čas. Hráčom môžete posilať správy, informovať ich o vašom postupe, o objavení nových vecí a miest alebo len tak vyjadrovať svoje momentálne pocity.

Jedna vec tu je vzhľadom na komplexnosť hry doslova nevídaná. Ak chcete skutočne všetkému porozumieť, vedieť, čo znamenajú ikonky statusov, dopodrobna spoznať všetky prvky hry, nevyhnete sa študovaniu manuálu.

A tvorcovia si toho boli rozhodne vedomí, pretože ho implementovali hneď do hlavného menu. Každopádne tu načrtám len tie najdôležitejšie prvky hry, najnovší diel série Xeno totiž toho obsahuje omnoho viac. Omnoho viac detailov, súvislostí, herných prvkov či napríklad aj nastavení (detailné nastavenie kamery, HUD-u, rôznych ukazovateľov či online hrania). Jedným slovom, fantastické.

"Planéta Mira je krásna ako biblický raj – dokonalosť v každom ohľade. Na oči i dušu pôsobí ako pohladenie anjela."

Xenoblade Chronicles X vyzereá na pomery platformy fantasticky. Beží síce len v rozlíšení 720p, no ani to nebráni vykresleniu detailného sveta plného monštier, bujnej vegetácie a majestátnych pohľadov na okolitý svet. Planéta Mira je úžasné, kompaktné a monštruózne veľké miesto takmer bez loadingov, s nádhernými textúrami a neskutočne veľkou dohľadnosťou. Vzhľadom na výkon konzoly Nintendo Wii U môžeme bez problémov hovoriť o zázraku prekonávajúcom aj ten z Medžugoria. Mira je miesto, kde sa je už len radosť prechádzať a odhaľovať jeho tajné zákutia. Všade, kam sa len

pozriete, na vás čaká hora, na ktorú by ste sa chceli dostať, skalný previs, obrovitánske vodopády, zvláštne, až neopísateľné objekty vyrastajúce zo zeme, pestrofarebné kraje, ktorým na určitom mieste dominujú obrovské korene stromov a rastlín, či objavovanie pozostatkov pradávnych kultúr v podobe opustených obrovitánskych stavieb, doslova kolosov, ktorých pôvodný význam z čias ich najväčšej slávy môžete len hádať. To prináša nezabudnuteľný pocit zo skutočného objavovania sveta, na ktorého zem ešte ľudská noha nikdy nevstúpila.

Každá minca má vždy dve strany. V tomto prípade sú tou druhou technické ústupky nutné na to, aby mohla hra vyzeráť tak, ako vyzerá. V prvom rade ide o samotné mesto New Los Angeles, ktoré je na rozdiel od pulzujúceho sveta Mira plné statických postáv, suchopárneho šedého prostredia a budov ako keby vyskladaných z lega. Zle sa vám z toho určite nestane, no celkovo je toto veľké mesto jednoznačne tým najslabším článkom hry. Skritizovať musím aj použitie malých písmeniek, ktoré sú niekedy doslova nečitateľné.

Kvôli tomu, aby sa dokázal ušetriť výkon zariadenia na niečo iné, bol nejaký kontakt s pohybujúcimi sa objektmi úplne vynechaný. To znamená, že cez pohybujúce sa autá po uliciach v New Los Angeles môžete bez problémov prechádzať, ako keby tam ani neboli, a to isté platí aj o Skelloch, ktoré sa pohybujú v určitých častiach mesta. Chýba aj AI, a tak počas putovania po Mire napríklad nikdy neuvidíte bojovať zvieratá medzi sebou. Na to všetko sa, samozrejme, dá zvyknúť a začať to ignorovať, no hlavne na začiatku som si predsa len nedokázal



uvedomiť, že je v hre zo súčasnosti niečo také vôbec možné. Rovnako tak sa dosť šetrilo na fyzike. Ak mám byť teda úplne presný, žiadna fyzika tu nie je. Všetko je tu pevné, statické, ako keby prikované k zemi a o nejakej interakcii s prostredím v reálnom čase nemôže byť vôbec reč. V samotných súbojoch napríklad neuvidíte žiadne efekty častíc, len efektné pozlátko rôznych úderov maskujúce neexistujúcu prítomnosť kolízií objektov. Suma sumárum, Xenoblade Chronicles X vyzerá na pohľad úžasne, no pri bližšom skúmaní odhalíte rôzne dizajnérske skratky a zjednodušenia.

O soundtracku sa nebojím povedať, že je jedným slovom skvost, absolútne geniálny kus hudobného umenia. Paradoxom však je, že hneď prvý úvodný track pri vytváraní postavy ma dokonale otrávil už po niekoľkých desiatkach sekúnd. No to len ukázalo, aký nepripravený som bol na taký novátorský spôsob kompozície, spájania nástrojov a využívania rôznych štýlov. Na začiatku sa niektoré skladby nedajú

okamžite dostať do ucha, ako keby vás na nich niečo otravovalo, no len čo sa dokonale ponoríte do rytmu hry, ihneď pochopíte, že každá jedna nota je tu dôležitá, každý jeden beat dokonale odráža náladu prostredia a situácie. Sprvu rozčarované pocity vystriedajú prekvapujúce zistenia, že sú tie skladby predsa len dobré, a tie následne vystriedajú zistenia, že si tie melódie dokonca už aj sami pospevujete. A to aj keď práve hru nehráte.

Najmonumentálnejšími a obsahovo najkošatejšími sú hlavné témy jednotlivých krajín, ktoré prekypujú mnohými melódiami, buráčajúcimi orchestrálnymi pasážami a celkovo najväčšou charizmou. Na druhej strane je často v súbojoch počut' hip-hop, či dokonca japonský pop-rock. Celý soundtrack tak ako jeden celok funguje nádherne celistvo a dokonalo súdržne, aj keď je štýlmi rôznorodo poprepájaný. Všetka česť skladateľovi Hirojuki Sawanovi, ktorý bol na celú túto prácu sám a že sa s ňou dokázal popasovať s bravúrou, s akou to dokážu len tí najväčší skladatelia.

Záverečné hodnotenie

Vynikajúce RPG s mohutnou hrateľnosťou, ktorá vystačí na niekoľko stovák hodín. Aj keď je škoda, že príbehovo nejde o hru s hĺbkou Xenogears, herne ide o jedno z najkomplexnejších JRPG poslednej dekády a v rámci konzoly Wii U o absolútne bezkonkurenčný titul. Xenoblade Chronicles X sa nevyhla chybám, no celkovo ide o taký pohlcujúci zážitok, že sa od neho nebudete vedieť odtrhnúť. Bez pochyb jedna z najlepších hier minulého roka

Maroš Goč



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

DARČEK STEELBOOK K PC VERZII



TOM CLANCY'S
THE DIVISION

G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

**FARCRY
PRIMAL**

**UŽ
SKLADOM**

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

UBISOFT

**RISE OF THE
TOMB RAIDER**



**PC HRA
LEN U NÁS
ČESKY**

MATURE 17+
M
ESRB

CRYSTAL
DYNAMICS

American Truck Simulator

SIMULÁTOR, KTORÝ Z VÁS UROBÍ
KRÁĽA CIEST SEVEROAMERICKÉHO
KONTINENTU

Kovbojský klobúk, v rukách veľký volant, slama trčiaca z kožených číziem a v rádiu hrajú country vypal'ovačky. Tak nejako si predstavujeme amerického kamionistu. American Truck Simulator vám dá šancu stať sa jedným z nich a brázditi cesty naprieč Spojenými štátmi.

To isté, len v ružovom

Hneď na začiatku treba povedať, že pokiaľ poznáte Eurotruck Simulator 2, táto hra je od tých istých českých tvorcov a v podstate je so svojím bratom takmer zhodná, len je zasadená do amerického prostredia. Počkajte, neodchádzajte! To vôbec neznamená, že nie je dobrá alebo zábavná.

Posun v oblasti grafiky v porovnaní s európskym variantom nevidno. Ak tam nejaký je, je príliš nenápadný a žiadne vizuálne orgie sa nekonajú. Napriek tomu je grafické spracovanie prijateľné.

Budete sa pohybovať po dial'niciach, ale aj po cestách menšieho významu, a pri prevzatí a doručení zásielky bude potrebné prejsť mestom so všetkým, čo k tomu patrí (oproti realite sú aj mestá zmenšené). Jazdiť budete cez deň i v noci. Nielen v tme sa prejaví detailnosť a realnosť. Budete musieť prepínať medzi stretávacími a dial'kovými

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: simulátor
Výrobca: SCS Software
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá atmosféra prostredia
- + veľké priblíženie reality
- + dobre vyvážený postup kariéry
- + možnosť najímania vodičov
- + podrobne prispôsobiteľné ovládanie
- + slovenská lokalizácia a naše merné jednotky
- prílišná citlivosť riadenia
- nie práve najmodernejšia grafika
- časté a vysoké pokuty

HODNOTENIE:



svetlami, aby ste neoslňovali protiľúce vozidlá. Počas dažďa použijete stierače a ak radi robíte „tutuuut!“, nezabudnite si nadefinovať kláves pre klaksón.

Celá hra dýcha realitou a pocit autentickosti najviac vystupňuje, ak máte k dispozícii volant a najlepšie aj monitor väčšej uhlopriečky. My sme mali k dispozícii 34" ultraširoký monitor a volant s pedálmi. Zážitok bol skvelý. Hrať možno aj na klávesnici a trebárs aj na notebooku, a to vďaka nízkej hardvérovej náročnosti. Vtedy

je atmosféra o čosi slabšia, no aj tak nie je na zahodenie. Pri hre na klávesnici odpadá pocit fyzickej únavy, ktorý pri volante a pedáloch po dlhšom hraní naozaj budete mať.

A pointa?

Hlavnou náplňou ATS je doručovanie zásielok po krajine a budovanie vlastnej transportnej spoločnosti. Mapy sú založené na podobe reálnych máp v zmenenej mierke a čas ubieha rýchlejšie. Znamená to, že napríklad za 20 reálnych minút prejdete 300 virtuálnych kilometrov, takže sa nezačnete nudiť.

Na začiatku nemáte nič, prvý kamión vám zamestnávateľ zapožičia a bude znášať aj všetky potrebné finančné výdavky. Po doručení prvého nákladu si zvolíte mesto, v ktorom budete mať svoju firemnú garáž.

Vezmete zopár zákaziek, pri ktorých vám bude kamión poskytnutý a v medzichase vám e-mailom príde správa o tom, že si môžete zobrať od banky pôžičku a zaobstarat' si vlastný t'ahač. Vtedy sa začína tá zaujímavejšia časť hry. Požičiate si peniaze,





navštívite predajcu a zvolíte si jeden z ponúkaných modelov s rôznymi parametrami (na začiatku to bude ten najlacnejší a najslabší). Budete sa musieť starať o palivo, čiže dotankovávať na pumpách, strážiť si spotrebu a každá menšia nehoda vás bude stáť pokutu za poškodenie cudzieho auta a náklady na opravu toho vášho. Ťahač možno, našťastie, poistiť, čo pri opravách oceníte.

Časom budete môcť svoju firmu zveľad'ovať, no najskôr musíte zarobiť dostatok peňazí.

Po pomerne drahom rozšírení kapacity garáže si možno v pracovných agentúrach najímať ďalších vodičov, ktorí budú pre vás jazdiť a zarábať vám ďalšie peniaze. Nie všetci sú rovnako šikovní a nepýtajú si rovnaký plat, takže voliť treba s rozumom.

Money, money, money, must be funny!

Aby sme mohli hovoriť o plnohodnotnom simulátore kamiónovej prepravy, hra musí

disponovať reálnymi dopravnými pravidlami a prepracovaným finančným systémom.

V prípade ATS to na 100% platí. Môžete jazdiť ako cestný pirát, no dlho vám to nevydrží.

Pokutu dostanete po porušení cestných pravidiel pomerne často a policajných áut jazdí okolo dost veľa. Prefrknúť križovatkou na červenú či prekročiť rýchlosť sa neoplatí, pretože pokuty sú nastavené akosi vysoko vzhľadom na vaše zárobky. Nie je výnimočná situácia, keď na začiatku vezmete zákazku za 3000 dolárov a po odčítaní pokút a cien za opravy vám zostane tretina. To si treba zvážiť, ak splácate pôžičku za ťahač, pretože splátky sú každodenné a nie malé.

Smerovky sa pravdepodobne tiež naučíte používať vo vlastnom záujme, pretože aj keď do vás narazí iné vozidlo, hra vždy zaúčtuje pokutu vám. To nám prišlo trochu nespravodlivé, no systém posudzujúci vašu vinu či nevinu by bol veľmi objemný a náročný. Nehovoriac o tom, že ak by takýto systém fungoval v hre, mohli by sme ním nahradiť poisťovních likvidátorov škodových udalostí aj celú dopravnú políciu s inšpektorátom.

Kabína a HUD

Pochopiteľne, že aj kabíny jednotlivých modelov ťahačov sú vymodelované podľa reálnych predlôh, takže ani v tomto smere sa jednoduchosť nekoná. Prvky týkajúce sa informácií o navigácii možno upravovať podľa potreby. Ak nebudete používať tempomat, je viac ako užitočné nechať si zobrazovať aktuálne rýchlostné limity.

Napriek tomu, že ide o americký kontinent, v menu si budete môcť nastaviť naše merné jednotky a jazdiť budete po pravej strane cesty. Takže netreba mať obavy, ak chcete vidieť kilometre, kilogramy a 24-hodinový časový cyklus, nie je to problém.

Čo sa nám trochu nepáčilo v európskej verzii, sú malé ciferníky rýchlomeru a otáčkomeru. Jednak, že na nich je rýchlosť zobrazovaná v míľach za hodinu, a jednak, že ak chcete svoju rýchlosť rozoznať rýchlym pohybom oka, budete si ju musieť nechať zobrazovať na navigačnej obrazovke v pravej časti palubnej dosky. Prílišné zaostrovanie na malé číselká sa rovnako ako v realite môže skončiť haváriou, zramovaním zvodičiek alebo, v lepšom prípade, vybehnutím z cesty.

Ovládanie

Čo sa týka možností v menu, hra je totálne prepracovaná. Nastaviť možno prakticky všetko a podporované sú všetky možné druhy ovládačov. S našim volantom bol trochu problém, pretože citlivosť riadenia bola privysoká aj na najnižšom nastavení, a tak sme na dial'niciach mali ťažkosti s udržiavaním rovného smeru jazdy. Hlavne, ak sme sa ocitli v hustejšej premávke, v zákrute a s rýchlosťou okolo 80km/h a viac. Na klávesnici je to o čosi jednoduchšie, no volant má svoje čaro. Nechýbajú tu ani nastavenia mŕtveho





chodu volantu, plynového či brzdového pedálu, podrobné nastavenia reakcií force feedbacku a množstvo iného. Ak disponujete volantom s radiacou pákou, v tejto hre si asi neprídete veľa na svoje. V prípade kamiónu totiž prevodovky majú aj 12 a viac stupňov, nie ako Jožkova štvor-rýchlostná škodovka...

Force feedback je v tomto prípade kapitola sama o sebe. Atmosféru posúva o kus vyššie, pretože vďaka nemu doslova cítite odozvu vášho nákladu na terén aj váš štýl jazdy. Nemusí to byť vždy klasický náves s tovarom prekrytým plachtou, občas budete prevážať napríklad aj bager či valec. Každý náklad sa chová inak a hra zohľadňuje aj jeho hmotnosť a fyzikálne zákony.

Ak sa neovládnete a preženiete to s rýchlosťou, môže sa vám stať, že náklad rozkolíšete a v najbližšej zákrute skončíte s prevráteným vozidlom. Náklady na nápravu škôd, resp. odťah vám budú, pochopiteľne, tiež účtované. Po krátkom tréningu v udrzaní sa vo svojom jazdnom pruhu však možno zvládnuť aj uhaňanie diaľnicou v rýchlosti nad 100km/h, na väčšine ciest to však bude znamenať prekročenie maximálnej povolenej rýchlosti pre kamióny s rizikom pokuty.

Nám sa celkom zapáčila možnosť automatickej motorovej brzdy, vďaka ktorej sme predišli množstvu kolízií, pri ktorých sme nepočítali s hmotnosťou celého kolosu. Napríklad pri pripájaní sa na diaľnicu z pripájacieho pruhu s prudkým klesaním.

Fyzikálne zákony a realita panujú aj pri rozbiehaní sa s ťažkým nákladom. Kamión sa nebude hýbať ako Porsche 911, ale pekne realisticky sa bude pomaly rozbiehať s patričným zvukovým efektom zaberajúceho motora disponujúceho silou niekoľkých stoviek koní.

RPG-like prvky

Ako vodič sa budete neustále zlepšovať a budete dostávať body skúseností podľa kvality vašich služieb. Po každej zákazke vás čaká slovné ohodnotenie, súpis finančných nákladov a pripočítanie bodov skúseností (resp. aj odpočítanie za spôsobené nehody). Pri odovzdávaní nákladu možno získať aj bonusové body za parkovanie návesu. Isto si viete predstaviť, že nejde o ľahkú záležitosť, a preto máte až tri možnosti náročnosti, ako a kam náves zaparkovať.

Ťažšie s cúvaním, ľahšie bez a tretou možnosťou je nechať to tak a tovar odovzdať bez bonusu jednoduchým stlačením Enteru. Pri prevzatí nákladu takú výhodu nemáte. Musíte zacúvať k návesu a pripnúť ho k ťahaču.

S postupom na vyššie levely si budete môcť svoje schopnosti prispôbovať. Takže dostanete možnosť zlepšovať sa napríklad v preprave nebezpečného nákladu, alebo budete získavať príplatky za tovar vyššej finančnej hodnoty. Každopádne to potrvá dosť dlho, kým sa budete aj s vašou transportnou spoločnosťou kúpať v peniazoch a vyžaduje si to poctivú prácu, čo je opäť reálny prvok. Ak budete chcieť maximalizovať realnosť, môžete si nechať

zapnutú simuláciu únavy. V tom prípade sa vaša postava – vodič po dlhšej práci unaví, začne zívvať, bude sa mu zahmlievat' pred očami a vy budete musieť vyhladať buď odpočívadlo, alebo v mestách niektoré z parkovísk, kde si pospíte.

Využiť možno napríklad aj parkovisko v autoservise, v ktorom si môžete pri tej príležitosti nechať vykonať opravy, alebo dokonca aj rôzne vylepšenia ťahača. Autenticitu poškodenia motora tvorcovia vyriešili tým, že pri vyššej úrovni poškodenia vám bude motor náhodne „zdochýnať“ a na palubnej doske bude svietiť výzva na navštívenie servisu.

Autori na podporu komunity spojenej s hrou vytvorili aj web s názvom World Of Trucks, na ktorom možno zdieľať svoje screenshoty, diskutovať a komunikovať s ostatnými hráčmi. Nám to prišlo zbytočné, no podľa počtu príspevkov sa dá konštatovať, že si aj tento krok našiel svojich priaznivcov.

Záver

American Truck Simulator je napriek minimálnym zmenám voči európskemu variantu výbornou hrou pre každého fanúšika viacnásobných kolosov, ktoré denne doručujú tovar po celom svete. Cena za hru nie je vysoká a slovenská lokalizácia je úplná, aj keď so štipkou gramatických chýb. Popri brázdnení ciest vám môžu do uší pumpovať hudbu reálne internetové rádiá podľa vášho výberu, alebo aj váš vlastný playlist. Jediná slabšia stránka hry je už spomenutá grafika. Nejde však o prekážku v hrateľnosti. Hru neodporúčame iba hráčovi, ktorý očakáva arkádovú pretekársku akciu typu Need For Speed Truck Edition. A nie, z kamiónu sa nedá vystúpiť, takže nečakajte ani Grand Theft Truck.

Peter Vnuk



JEDINÁ HRA
S DEVÍTINÁSOBNÝM MISTREM SVĚTA V RALLY A DEDIKOVANÝM HERNÍM REŽIMEM

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

VÍCE NEŽ 60 AUT VČETNĚ HISTORICKÝCH

8 RŮZNÝCH ZÁVODŮ, 5 RALLYCROSSOVÝCH TRATÍ
A TRAŤ PIKES PEAK HILL CLIMB



PRÁVĚ V PRODEJI

SEBASTIENLOEBRALLYEVO.COM
#SLRALLYEVO



PS4



XBOX ONE

XBOX
LIVE



Sébastien Loeb Rally EVO © 2016 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Red Bull® Marks are licensed by Red Bull GmbH/Austria. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of PIKES PEAK INTERNATIONAL HILL CLIMB.



This War of Mine: The Little Ones

POLSKÉ ŠTÚDIO KONEČNE PREZENTUJE
VOJNOVÉ HORORY NA KONZOLÁCH

Vojnové hry nie sú v dnešnej dobe žiadnym prelomom v hernom priemysle. Vojnová hra, ktorá však ukazuje vojnu z tej druhej strany, z pohľadu trpiacich civilistov, je niečo úplne iné a jedinečné. A to This War of Mine: The Little Ones od pol'ského štúdia určite je.

V poslednej dobe sa stáva zvykom, že nové a nápadité hry nevytvárajú veľké štúdiá s dostatkom prostriedkov, ale malé, nenápadné Indie štúdiá, ktoré skúsia svoje šťastie a vytvoria niečo odvážne. Presne toto sa udialo aj v tomto prípade. Pol'ské štúdio 11bit sa rozhodlo spraviť klasické vojenské hry inak – z pohľadu, aký sme zatiaľ ešte nemali možnosť vidieť. Ide o pohľad zo strany civilistov.

Hry s takouto tematikou v podstate neexistujú. No civilisti



nie sú o nič menej dôležitými aktérmi konfliktov ako samotní vojaci. Domnievame sa, že to majú ešte oveľa ťažšie, ako sa na prvý pohľad zdá. Nie sú cvičení a na hrôzy vojny vôbec pripravení, zabiť iného človeka vnímajú ako niečo, čo ich bude ťažiť po celý život, aj keď sa to stalo možno v sebaobrane či v pudovej snahe ostať nažive.

A práve takéto každodenné trápenia a nástrahy opisuje hra This War of Mine: The Little Ones. A robí to sakramentsky dobre!

This War of Mine pôvodne vyšla v originálnom vydaní iba na PC, no teraz prichádza v rozšírení The Little Ones aj na konzoly. The Little Ones verzia pridáva do už aj tak pomerne komplikovanej

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: survival adventúra
Výrobca: 11 bit studios/
Deep Silver
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ emocionálny zážitok
+ náročnosť
+ celkové prevedenie

- kamera
- ovládanie
- mierne nelogické možnosti

HODNOTENIE:



hry detské postavy, ktoré ju robia ešte viac reálnejšou a emotívnejšou. Predstavte si, že musíte manažovať skupinu civilistov, ktorí nedisponujú žiadnymi špeciálnymi schopnosťami, ktoré by mohli mať reálny dopad na stav vojny. Jedla je málo, vody ešte menej, o materiáloch, liekoch a zbraňoch nehovoriac. Zvládať toto všetko bolo pomerne ťažké už v pôvodnej hre, no keď si teraz predstavíte, že sa k tomu všetkému budete musieť starať o deti, s ktorými treba zaobchádzať ináč ako s dospelými, naberá This War of Mine úplne nový rozmer. Vaša taktika sa bude



musieť rapídne zmeniť, a to tiež v oblasti prístupu k vašej skupine či zásobám.

Prítomnosťou detí ide hra kvalitatívne vyššie. Deti veľa veciam, ktoré prináša vojna, nerozumejú, sú smutné či pri vážnych situáciách doslova až zdrvené. Je nutné s nimi súcitiť, jemným spôsobom ich tíšiť, rozprávať sa s nimi, no keď je relatívne všetko v poriadku, treba ich, asi ako všetky deti, zabaviť a zamestnať. Na to slúžia novo pridané časti úkrytu, ktoré poskytnú deťom útechu a zábavu, odreagovanie sa od okolitého sveta. Takouto útechou je napríklad hojdačka či krabica s hračkami.

No aj detské žalúdky sa vedú vyprázdniť a kŕmiť ich musíte rovnako ako ostatných členov vašej partie. Výhodou však je, že im stačí o niečo menej jedla. Nielenže vám deti budú spôsobovať starosti svojím správaním a udržiavaním ich hladných brušiek, koniec koncov vám veľmi nepomôžu. Okrem zvládnutia základných úkonov, ako je napríklad vybratie mäsa z pasce, sú deti v podstate starostou navyše. Ich jediný prínos vo vašej skupine sa môže primárne



vel'mi ochotní okrádať a vraždiť iných len preto, aby oni sami prežili. Samozrejme, vždy sa nájdu výnimky, no, bohužiaľ, vaše akcie neovplyvňujú iba postavu, s ktorou konkrétny čin vykonáte, ale celú skupinu. Práve tu poskytuje hra morálne voľby, ako hrou postupovať. Každý váš čin či rozhodnutie bude mať na skupinu drastický dopad. Aj keď sa vám môže zdať, že je váš úkryt skvelo zabezpečený a máte dostatok zásob, všetko sa môže zmeniť v priebehu noci. Osobne som v jednej z mojich hier mal snád' všetko, čo si človek počas prežívania vo vojnovom konflikte môže priať, no moji ľudia boli natoľko zdevastovaní vraždením, prepismi môjho úkrytu a kradnutím, že nevideli cestu ďalej a spáchali samovraždu.

Grafika hry v podobe Art štýlu a jej doplnenie zvukovými efektmi je prevedená výborne a pocit z hry snád' ničím iba ovládanie, pri ktorom je cítiť, že bolo robené pôvodne pre PC, no určite by sa dalo oveľa lepšie prispôbiť gamepadu. Posledným mínusom je fakt, že deti nemôžu zomrieť. Všetci ostatní členovia skupiny môžu umrznúť, zomrieť na hlad, byť zastrelení a tak ďalej, no ak sa nedokážete postarať o diéta vo vašom úkryte, jednoducho odíde. Je to pomerne nelogické prevedie mechaniky, čo popiera princípy celej hry.

Záver

This War of Mine: The Little Ones je bez pochýb jedna z najemotívnejších hier a jednoznačne jedna z TOP Indie titulov, ktoré sú momentálne na trhu. Inovatívny a neobvyklý formát z pohľadu civilistov uväznených vo vojne a snažiacich sa prežiť je tematika nielen zaujímavá, ale hlavne odvážna na spracovanie. Poľské štúdio si na pleciah zoberalo ťažké brádo, no doručilo hru, ktorá je skutočne jedinečná.

Richard Mako



zdať nepodstatný, no skúsenejší hráči ho veľmi rýchlo ocenia.

This War of Mine síce ponúka možnosť získavania potrebných surovín, jedla a napríklad aj zbraní či iných prostriedkov násilia, no civilistom je to proti srsti a často by radšej boli hladní, ako by mali niekoho okradnúť. Násilie a kradnutie od iných prináša naozaj

veľké zisky, no do veľkej miery ovplyvňuje morálku vašej skupiny preživších. Ak v kradnutí a vraždení pokračujete aj naďalej, v konečnom dôsledku to môže viesť k depresiám, úplnému psychickému zrúteniu, čo môže spôsobiť až samovraždu alebo útek od skupiny. Je potrebné si uvedomiť, že títo ľudia sú prostě len ľudia a aj keď ide o extrémnu situáciu, nie sú



Gravity Rush Remastered

VDARENÝ REMASTER ANIME KLASIKY Z PS VITA

Titul Gravity Rush vyšiel v roku 2012 na PS Vita a okamžite si okolo seba vybudoval kultové zastúpenie. Málokto vie, že Gravity Rush vzniklo v roku 2008 ako projekt pod názvom Gravitē a malo byť pôvodne na PS3, čo by určite veľá fanúšikov len potešilo. Aj napriek kladným hodnoteniam, mnohí mali pocit, že je Gravity Rush nedocenenou hrou. Nuž, vývojár Bluepoint Game, ktorý stál za remastrami, ako napríklad God of War či Metal Gear Solid, sa rozhodol, že nenechá Gravity Rush zapadnúť prachom a zremastrovali ho na PS4. A že ide o vydarený remaster! Hra ostala oproti svojmu originálu nezmenená, so všetkými kladmi, ale aj zápormi, no graficky je na PS4 na vysokej úrovni. Len málokedy si uvedomíte, že Gravity Rush bolo pôvodne koncipované na handheld a nie ako PS4 hra. Vďaka krásnej HD grafike sa Gravity Rush pozerá pri 1080p skoro ako anime rozprávka a nie ako videohra.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: adventúra
Výrobca: Bluepoint Games
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + dej
- + grafika
- + inovatívny systém menenia gravitácie
- repetitívne misie
- nudné boje
- neprirodzené animácie

HODNOTENIE:



Opäť budete hrať za sympatickú blond'avú hrdinku Kat, ktorá sa prebudí v strede ulice a na nič sa nepamätá. Ulice mestečka Hekseville, kde sa dej odohráva, sú však pochmúrne, ľudia sú nešťastní. Nemožno sa im čudovať, keď ich mierumilovné mestečko trápia červie



diery, ktoré sa otvoria, vtiahnu dnu nešťastníkov, ktorí sú nablízko aj s ich domami a zatvoria sa. Kat si nielenže nič nepamätá, ale nemá ani tušenie, čo sa vôbec deje. Od začiatku je však jasné, že nejakým spôsobom je do celej situácie zakomponovaná. Vedľa Kat sa objaví aj magická mačka menom Dusty, ktorá ma srst' vo farbe vesmíru a

vd'aka nej má nadprirodzenú schopnosť manipulovať s gravitáciou.

Kat je naozaj charizmatická protagonistka. Hoci ju trápi strata pamäti, od začiatku využíva túto svoju nadľudskú schopnosť, aby pomáhala obyvateľom s ich problémami, hoci nie vždy sa stretne s vd'akou. Napríklad už na začiatku hry zachráni chlapca pred vtiahnutím do červej diery, a pritom sa nechtiac rozpadne ich dom. Miesto vd'aky je obvinená z toho, že dom zničila a miestni obyvatelia ju vyženú preč. Keďže nemá kam ísť, Kat sa skryje do kanálov a rozhodne sa spríjemniť si svoje nové prostredie tým, že zbiera odhodný nábytok a upravuje si svoju novú „izbu“ podľa svojich predstáv. Po takomto začiatku sa s hlavnou hrdinkou nedalo nesúciť a čím ďalej sa dej otvára, tým viac sa Kat vyvíja ako charizmatická, cieľavedomá postava so zmyslom pre humor a iróniu, ktorá sa však snaží ľudom pomáhať aj napriek všetkým nespravodlivostiam, ktoré ju na ceste postihnú. Schopnosť meniť gravitáciu je v hre kl'účová a väčšina akcie sa točí práve okolo nej. V praxi to využívate tak, že stlačením tlačidla R1 si vyberiete, ktorým smerom chcete, aby

váš gravitácia prít'ahovala. Smer, ktorým sa chcete pohybovať, si vyberiete pohybovaním ovládača alebo joystickom. Potom stlačíte R1 ešte raz a pritiahnete sa tam, kam ste ovládačom namierili. Týmto spôsobom môžete lietať nad mestom či chodiť po stenách. Lietaním sa vám otvorí mesto vo svojej celej kráse a keď už raz opadne úžas z tejto schopnosti, už sa viac nebudete chcieť pohybovať občajným chodením a lietanie sa stane vašou druhou náturou. Lietať vo vzduchu však môžete iba chvíľku, dokým sa vám energia neminie, načo padnete na zem a budete musieť chvíľku počkať na jej dobitie.

V hre budete bojovať najčastejšie s Nevi, malými potvorami, ktoré sa ukážu vždy tam,





kde sa objaví červia diera. Nikde nie je riadne vysvetlené, čo to Nevi sú a prečo na mesto útočia, každopádne si s nimi Kat musí poradiť a k tomu využije svoju úžasnú schopnosť. Iste, môžete využiť aj základné kopy či údery, ale omnoho účinnejší je tzv. gravitačný kop, keď vzlietnete a necháte sa pritiahnúť k nepriateľovi či ďalšie špeciálne pohyby, ktoré v hre

postupne odomknete. Príserky Nevi prichádzajú v rôznych podobách a na každý typ treba zvoliť inú stratégiu. Tie slabšie padnú už po niekoľkých základných úderoch, iné majú citlivé body, ktoré budete musieť trafiť gravitačným kopom a iné zas budú mať ochrannú kôru, ktorej sa najprv budete musieť zbaviť. Osobitnými kapitolami sú potom bossovia, ktorí reprezentujú kombináciu



všetkého. Vo všeobecnosti sa boj však točí okolo levitovania a triafania sa do citlivých bodov nepriateľov, a tak sa boje po chvíľke stanú monotónne.

Hra je dizajnovaná v japonskom anime štýle. Hoci japonského hovoreného dialógu je minimum, dej sa otvára prostredníctvom množstva kreslených scén. Graficky je hra nádherná a je radosť sa na ňu pozerat', hoci sú tu viditeľne prítomné dozvuky svojej handheldovej éry, ktoré sa odrážajú najmä v častých neprimeraných animáciách postáv. Mestečko Hekseville je veľké a plné života. Jeho zákutia budete okrem hlavnej dejovej línie objavovať prostredníctvom bočných misií.

Tie sú jasne označené od hlavných misií, aby ste vedeli, kedy idete po hlavnej dejovej línii a kedy sa venujete bočným misiám. Za splnenie misií budete dostávať diamanty, ktoré potom budete môcť



vrážať do vylepšenia svojich schopností. Preto sa popri hlavnej dejovej misii oplatí robiť aj tie bočné. Misiám, či už hlavným, alebo bočným, však chýba varieta. Keďže väčšina sa týka vašej schopnosti levitovať a meniť gravitáciu, záber misií je značne obmedzený a vo veľkých prípadoch sa bude týkať nudných akcií ako napríklad niekam sa presunúť či niečo niekam zaniest'. Skutočnou motiváciou je tu dej, ktorý je celkom pestro prepracovaný.

Verdikt

Gravity Rush je vo všeobecnosti vydarený remaster. Najväčší posun je vidieť v krásnej grafike a hoci animácie sú nie vždy presvedčivé, Gravity Rush Remastered vyzerá na PS4 krásne. Hrateľnosť ostala rovnaká. Hoci sa obsah misií stane po čase repetitívnym, zaujímavý dej podaný v komiksovej a anime forme vás udrží pri obrazovkách. Veľkým paradoxom je aj skutočnosť, že hoci ide o remake z PS Vita, na PS4 sa hrá rovnako dobre.

Aj napriek niektorým nedostatkom, ktoré boli prítomné už v PS Vita verzii, momentálne sa pripravuje Gravity Rush 2. Preto môžeme dúfať, že Gravity Rush Remastered je len malá ochutnávka toho, čo nás ešte len čaká.

Pokiaľ vás hra bavila už vo svojej handheldovej verzii, alebo si chcete zahrať za charizmatickú hrdinku Kat po prvýkrát, tento remaster stojí za vyskúšanie.

Adam Zelenay

Zombi

LAUNCH TITUL Z WIIU ZAVÍTAL NA PC

ZombiU sa ako jeden z launch titulov tešil prekvapivo dobrým hodnoteniam ako od hráčov, tak aj od recenzentov. Oproti Wii, kde bola väčšina hier prístupná aj deťom, sa v spustení predaja WiiU ocitla poriadne drsná zombie akcia. A tá sa s odstupom troch rokov dopracovala okrem Xbox One a PlayStation 4 aj na PC. Pokiaľ ste sa potešili, musím vás, bohužiaľ, upozorniť, aby ste nadšenie krotili. PC port Zombi určite nedopadol podľa mojich predstáv.

Zombie apokalypsa ako sa patrí

Zombi vás zavedie do Londýna v roku 2012. Ako bolo predpovedané, tento rok znamená skazu zeme i ľudstva. Mŕtvolý začnú opäť chodiť a zostala im jediná potreba, hlad. Ako hráči sa zhostíte roly jedného z tých, na ktorých sa usmiala št'astena a stále patrí medzi živých. Po úteku pred krvilačnými mozgožrútkami sa ocitnete v bunkri, do ktorého vás zavedie hlas z CCTV kamery. Predstaví sa ako Prepper a vysvetlí vám, čo sa vlastne deje, a zadá niekoľko základných úloh. Základným tutoriálom sa cez prvých zombíkov dostanete aj k ruksaku, ktorý vám celú hru bude slúžiť ako inventár. A tu už začína vaša púť plná útrap a strachu.

Celá hra sa skladá z jednoduchých úloh vo forme chod' z bodu do bodu a dones nejaký predmet. Väčšinou sú spríjemnené rôznymi naskriptovanými udalosťami a nechutnými prekvapeniami. Okrem toho vám hra dovoľí sa túlať kdekoli'vek chcete, ale lokality sa vám sprístupňujú postupne v súlade príbehom. Sklamaním pre mňa bola jedna z povinných úloh, v ktorej ste museli zbierať stratené listy osoby menom John Dee, ktorý predpovedal koniec sveta a príchod živých mŕtvych. Nie, zbieranie collectables naozaj nemám rád

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: survival FPS
Výrobca: Straight Right/
Ubisoft Montpellier

Zapožičal: PLAYMAN

PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavná hrateľnosť
- + atmosféra a strach
- + časť v škôlke

- nekvalitný port
- chýbajúce funkcionality
- grafické spracovanie
- krátke

HODNOTENIE:



a pokiaľ sa táto činnosť nachádza medzi povinnými úlohami, vie ma to nudiť ešte viac.

Zabudnite na Dead Island alebo Left 4 Dead. Každý zombík v Zombi je výzvou a aj keď časom pre vás jeden-dvaja nebudú predstavovať výzvu, väčšie počty najmä v stiesnených priestoroch môžu ľahko znamenať vašu smrť. Väčšinu času budete bojovať zbraňami na blízko. Nábojov je v Zombi veľký nedostatok a pokiaľ ich miniete na osamotené hnijúce mŕtvolky, môžete sa tak pripraviť o jedinu šancu na prežitie situácie, ktorá vás čaká v ďalšej miestnosti. Práve z náročnosti hry vychádza jadro zábavy a aj zdroj najväčšieho strachu. Časť, keď budete musieť zavítať do škôlky a hľadať v nej antibiotiká, patrí medzi vrcholy



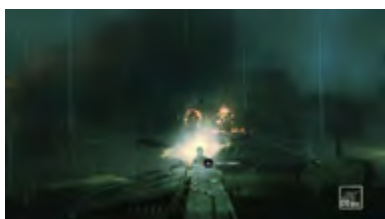
celej hry. Atmosféra je taká hustá, že by sa dala krájať, a prezradím vám, počas hrania som sa neustále pozeral cez plece, či za mnou náhodou niečo nečíha. Pokiaľ vývojári boli schopní do hry zahrnúť túto atmosférickú a zábavnú pasáž (aj keď plnú klišé), je naozaj škoda, že taká nie je celá hra. No v dnešnej dobe je Zombi aj tak niečo unikátne. Na rozdiel od celej plejády sandboxových a openworldových zombie hier je Zombi v podstate lineárna a na príbeh zameraná FPS s výraznými survival prvkami. Navyše podfarbená poriadnou porciou strachu. A ten v mnohých moderných survival (nehovoriac o zombie) hrách začínal chýbať. Škoda, že hra samotná je celkom krátka. Jej dokončenie mi zabralo približne sedem až osem hodín.

Akých zmien sme sa po troch rokoch dočkali?

Najsmutnejším faktom je, že multiplayer, ktorý bol na WiiU dostupný, sa do PC verzie nedostal. Nešlo o žiadnu PvP zónu či kooperačné misie. Interakcia medzi viacerými hráčmi fungovala trochu na spôsob ako v Dark Souls. Pokiaľ v Zombi umriete, hra



nekončí. Z vašej postavy sa stáva nový zombík, ktorý na chrbte nosí ruksak so všetkými cennosťami, ktoré ste pri sebe nosili. Pokiaľ tohto zombíka zabijete, obsah je opäť váš. V prípade WiiU však vašu oživenú mŕtvolu mohol zabiť aj iný hráč a tým vás pripravíť o obsah celého ruksaku. Opakujem, všetkého, čo ste mali. Perfektný nápad a brutálne posilnenie strachu a atmosféry. A presne túto perfektnú funkcionalitu si na PC neužijete. Neskutočná škoda. Drobným rozdielom oproti pôvodnej verzii sú dve ďalšie zbrane na blízko. Kriketová pálka, ktorá bola na WiiU jedinou zbraňou pri súbojoch zoči-voči dopĺňa lopata



a vybíjaná bejzbalová pálka. Obe sú, samozrejme, silnejšie než vaša základná zbraň, a tak niet dôvod, aby ste ju so sebou predsa nosili, nie? Ved' ušetríte miesto v ruksaku. Omyl. Na tento malý detail vývojári zrejme nemysleli, a tak je kriketová pálka spolu s pištoľou povinnou výbavou, ktorej sa za celú hru nezbavíte. A že miesta v ruksaku je naozaj nedostatok, nemusím určite spomínať. Podobných nelogickostí sa nájde viac. Väčšinu dverí môžete za pomoci drevených dosiek zabarikádovať. Avšak, vzhľadom na obmedzený inventár vám vždy budú prednejšie náboje, lekárníčky alebo granáty. To isté platí pre svetlice, ktoré všetkých zombíkov náťahajú na miesto, kam ju hodíte. Za celú hru som ich využil naozaj minimum.

Ubisoft port v najhoršej podobe

Napriek veľkej kritike sa stále objavuje množstvo portov starších

hier, ktorým chýbajú základne nastavenia a možnosti, na ktoré sme na PC zvyknutí. Aj keď sa táto situácia zlepšuje, občas sa nájde titul, ktorý vám postaví všetky vlasy dupkom. Zombi patrí presne do tejto kategórie. Hra neobsahuje žiadne grafické nastavenia. Žiadnu kvalitu textúr alebo tieňov, vyhladzovanie hrán, ambient occlusion. Proste nič. Pritom dva grafické efekty, chromatic aberration a motion blur, by určite veľá hráčov s radosťou vyplo. Jediné, čo máte možnosť nastaviť, je rozlíšenie a vertikálnu synchronizáciu. A táto zmena navyše vyžaduje reštart celej hry.

Okrem toho hra oproti pôvodnej WiiU verzii nevyzerá omnoho lepšie. Textúry sú veľmi nedetailné a nekvalitné. To isté platí aj o efektoch. Jediné hra svetla a tieňov pôsobí slušne. Tma je v Zombi naozaj tmou a bez baterky v niektorých lokalitách neuvidíte vôbec nič. To sa v mnohých hrách veru nevidí. Viditeľným nedostatkom je aj nízky počet modelov zombií. Napríklad policajný ťažkoodenec dostal jediný model a verte mi, v hre to nepôsobí najlepšie.

Ved' aj v Left 4 Dead, kde je kvalita textúr určite nižšia a živých mŕtvych si detailne všímate oveľa menej, bolo omnoho viac modelov. Našťastie je zvuková a hudobná stránka opakom vizuálu. Niektoré zvuky a výkriky vás budú sprevádzať na ceste do postele a v prípade hrania na slúchadlách vám garantujem, že si budete musieť dávať prestávky. Hra vám zvukmi aj veľmi efektne a s pozitívnym naladením oznamuje, že ste objavili ďalší úkryt, kde si môžete uložiť hru alebo cestu do hlavného bunkra. Škriekaním a výkrikmi vám zase dáva najavo, že bez problémov môžete ísť ďalej, určite to bol len vietor.

Verdikt

To najsmutnejšie na Zombi je, najmä pokiaľ ste fanúšik zombie hier a filmov, že samotný koncept hry znie veľmi dobre, no prevedenie je veľmi biedne a po hraní zostanete trochu sklamaní. O to viac tento pocit zamrzí, keď viete, že Zombi malo ambície na to, aby sa na PC stalo perfektnou survival FPS. Takto ide len o priemernú zombie akciu s pár výbornými nápadmi a naopak, niekoľkými zlými rozhodnutiami, ktoré hru potiahli ku dnu. Báb' sa budete, zabávať tiež, ale len kým nenarazíte na niečo, čo vám celý zážitok pokazí. A tento proces sa opakuje, až kým hra neskončí. Čo naozaj netrvá dlho.

Juraj Vlha



Assassin's Creed Chronicles India

NUDA V ASASÍNSKOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žáner: 2,5D
 platformovka
Výrobca: Climax
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ artštýl a grafické spracovanie
 + občas hrateľnosť
 + zaujímavé lokácie

- bugy, chyby a glitche
 - nudný a niekedy nelogický dizajn
 - príbeh
 - nezaujímavá náplň misií
 - ovládanie

HODNOTENIE:



Séria Assassin's Creed zaplavuje regály obchodov tak často, až sa bojím, že sa hádam každý mesiac ukáže nová hra z tejto série. Séria sa po fiasku s názvom Unity konečne prostredníctvom Syndicate ustálila na nových konzolách a začala expandovať. A nakoľko má štúdio Ubisoft rado okrem klasických AAA hier aj malé chuťovky za 15€ (viď Valiant Hearts a Child of Light), rozhodlo sa skombinovať obe tieto veci dokopy a voilá, vznikla podséria Assassin's Creed Chronicles, ktorá pokračuje druhým dielom.

Tento diel sa odhráva v Indii a nasleduje príbeh Arbaaza Mir in Amritsara a aby hra nebola príbehovo chudobná, dej sa odohráva počas vojny medzi Sikhskou ríšou a Britskou Východoindickou spoločnosťou. Nakoľko sme vo svete Assassin's Creed je jasné, že boj bude klasický. Asasíni proti Templárom. To znamená veľa skákania, veľa stealth prvkov a veľa vraždenia. 2,5D skákačka však nemá žiadnu charizmu. Teda okrem licencie a naviazaniu na tamojší príbeh univerza. Hra je však príliš krátka na to, aby stihla ponúknuť zaujímavý príbeh, a tak si musíte vystačiť s klasickým scenárom: „Zlí Templári sa zmocnili artefaktu a treba ich rýchlo zastaviť.“ Hra nemá priestor ani na rozvinutie vlastností jednotlivých postáv, a teda celá t'archa zaujímavosti ostáva na hrateľnosti. Bohužiaľ, ani tu hra ničím

nevyniká. Opakované striedanie skákacích pasáží, ktorým chýba zaujímavý level dizajn, a prenasledovaní nie je ozvláštnené ničím, čo by utkvelo v pamäti. Hra si navyše vystrel'a zásobník v prvých leveloch, a tak jej potom nezostáva v ďalších častiach z hľadiska nových mechaník či zaujímavých prvkov nič, čo znamená, že sa ku koncu pravdepodobne budete modliť, aby to všetko skončilo.

Bohužiaľ, občasné reštrikcie v podobe okamžitého reštartu po spustení alarmu a občasných logických hádaniek nestačí, možno preto, že aj tie sú veľmi podobné a absolútne nevybočujú z toho, čo má daný žáner naučené. Hre chýba plynulosť pri ovládaní postavy a dobrý pocit toho, že máte nad svojou postavou kontrolu. To často vyústi do toho, že reštarty budú nasledovať z iniciatívy hráča, pretože postava nechce poslúchať. Tento diel navyše obsahuje aj dizajnérске chyby. Ako príklad uvediem logickú hádanku, ktorá dala hráčovi za úlohu preskočiť cez štyri objekty skôr, ako sa zavrie brána. V tom momente si hráč povie, že sa preskočiť nedajú, pretože bežne takto postava neskáče. No zrazu, kvôli zásahu autorov, to dokáže, čo môže pri postupe hrou často miast'. Level dizajn je zviazaný prísny okom vývojárov. Veľa miest sa dá prejsť len spôsobom, ktorý nadiktovali autori. Potláča to priestor na kreativitu a

rovnako aj nutkanie prejsť si hru znova. Súbojový systém je vyslovene tragický, a to bez ohľadu na to, že hra je stealth orientovaná.

Tým pádom vás neprekvapí, že vám hra zadá určitú misiu, ktorej chýba akákoľvek logika (hľadanie kusov oblečenia, ktoré stráži hromada ozbrojencov atď.). Frustrácia tu často vzniká nie z hráčovej nešikovnosti, ale z hlúpych, nevyladených a nelogických prvkov. Aspoň že sa na hru dobre pozerá. Pekné farebné prostredie, ktorému nechýba hĺbka, pekne spracované prestrihové scény, dabing a hudba sú taktiež obstojné, a tak trochu zlepšujú dojem. Hra sa však nevyhla množstvu bugov, ktoré len pridávajú frustráciu, a tak tých päť hodín potrebných na prejdienie budete prechádzať stavmi čiastočného uspokojenia, ktoré sa často strieda s frustráciou.

Verdikt

Assassin's Creed Chronicles India je hrou, ktorá by pri absencii značky nezaujala asi nikoho. Takto má k dispozícii aspoň okruh fanúšikov série, ktorí majú potrebu doplniť každú časť sveta Assassin's Creed. Pre zvyšok sveta je tu hromada lepších a zábavnejších hier.

Dominik Farkaš

Zero Reflex

JEDNODUCHÁ HRA, KTORÁ RIADNE PREVERÍ VAŠE REFLEXY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: logická hra
Výrobca: Exordium Games
Zapožičal: Exordium Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny vizuál levelov
 + príjemný soundtrack
 + dobre vyvážená stúpajúca náročnosť
 + cíbenie reflexov

- občas nejasnosť
 - len pre vyrovnaných jedincov
 - menšie technické nedostatky

HODNOTENIE:

★★★★☆

Často sa nudíte a celá vaša knižnica hier sa vám zdá obohraná? Máte radi výzvy a potrpíte si na svoje skvelé reflexy? Ak ste aspoň na jednu z otázok odpovedali áno, indie hra Zero Reflex je určená práve vám!

Rozhranie a princípy

Všetko je zamerané na čo najväčšiu jednoduchosť. Vyššie mozgové funkcie budete používať zrejme vždy iba pri prvom hraní každého levelu na pochopenie situácie. Následne je to už iba o reflexoch. Samotná hra, a dokonca aj menu sa odohráva v kruhových obrazci, zámerne pripomínajúceho oko akéhosi monštra. Vaša herná „postavička“, pripomínajúca malú raketku, sa pohybuje po kružnici okolo stredu oka. Vašou úlohou je vyhýbať sa objektom, ktoré vychádzajú zo stredu a aj tým, ktoré sa pohybujú v náhodných vzoroch voľne v priestore. Každý nesprávny dotyk znamená stratu života. Životy máte tri do každého levelu a v každom leveli musíte prežiť tridsať sekúnd. Áno, to je všetko. Naozaj je to až také jednoduché... Alebo nie je?

Zo začiatku sa to tak môže zdať, no ako to už býva, náročnosť stúpa a pribúdajú nové typy objektov. Tie sú vymyslené

dobré, s veľkou dávkou fantázie. Uhýbať sa budete napríklad obrovskými chápdlami, ktoré sú nebezpečné iba ak na chvíľku očervenejú, lietajúcim shurikenom (ninja hviezdice), raketám, pílam atď. Ostrel'ovat' vás pritom neustále budú čierne trojuholníčky pochádzajúce zo stredu kruhu. Aby vás to rýchlo neprestalo baviť, pomerne často sa na vašej kružnici objavujú bonusy napríklad v podobe dočasných štítov či malých explózií. Ochránia vás pred niektorým typom nepriateľských objektov, no objavujú sa vždy len na krátky okamih.

Škodoradosť je najlepšia radosť

Prehľad o tom, ako na tom práve ste, udržiava hlas, ktorý vás stroho informuje o počte zostávajúcich životov pri strate jedného z nich alebo o úspešnom postupe do ďalšieho levelu, ktorých je celkovo osemdesiat. Ak pridáte o všetky životy, monštrum reprezentované okom sa vám škodoradosťne vysmeje s tým, že máte podľa neho nulové reflexy a klesnete o level nižšie. Ak máte tendenciu znervózniť a stratiť koncentráciu, môže sa vám stať, že takto klesnete aj o pár levelov nižšie v priebehu pár okamihov. Hlavne, ak ste prišli o posledný život 24 stotín sekundy pred postupom

o level vyššie, ako sa to stalo mne. „Rage quit“ v takej situácii nie je ničím nečakaným. Treba povedať, že problém v hrateľnosti tkvie v tom, že nie vždy možno na prvý pohľad dobre rozoznať, ktorému objektu sa vyhnúť a ktorému nie. Chce to preto aj trochu cviku a herný úspech rozhodne nepríde, ak máte unavené oči alebo mozog. Takisto epileptici by sa potenciálne mali hre radšej vyhnúť, keďže pôsobí dosť psychedelicky a v tmavej miestnosti grafika značne bliká.

Záver

Zero Reflex nie je žiadna raketová veda. Je to jednoduchá hra na chvíľu nudy, no dobre poslúži aj v prípade, že si chcete či potrebujete neustále cíbiť svoje reflexy. Každý level je graficky aj principiálne špecifický a originálny, no najviac sa nám páčil, paradoxne, soundtrack. Je dynamický a v každom leveli hrá inú skladbu, čo udržiava akčnosť aj atraktivnosť celej hry.

Peter Vnuk



XCOM 2

XCOM NEUMIERA!



Ako opísať XCOM 2 jedným slovom? Napätie. Napätie úplne postačuje, lebo ho tu budete neustále pociťovať. Počas každého výstrelu vašich vojakov, ako aj tých nepriateľských, pri každom výskume, pri každom pípnutí na mape sveta a pri každom odhalení nových skutočností v tomto pochmúrnom svete.

XCOM 2, ako aj jeho predchodca, skrátka stavil na túto emóciu a vyšťavil ju snáď na maximum. Nejde o hru, pri ktorej si oddýchnete, na to rovno zabudnite. Budete neustále pod tlakom a vaše dlane sa budú potiť tak, že nepostačí ani dobrý pitný režim. Tak prečo je to tak dlho očakávaný titul, keď vás bude neustále stresovať?

Pretože radosť zo zaslúženého víťazstva chutí lepšie. V našom prípade aj radosť z toho, keď zabijú niekoho obľúbených vojakov, ktorých budete oplakávať ešte v nasledujúcej hre.

Zodpovedá tomu aj príbeh, ktorý sa vydal veľmi netradičnou cestou. Pokiaľ ste hrali prvú časť, viete, že ste inváziu mimozemšťanov potlačili. Je však dosť pravdepodobné, že nie na prvý raz. Druhá časť stavila na to, že toto sa presne stalo. Svet je pod nadvládou „priateľov z

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: ťahová stratégia
Výrobca: Firaxis Games
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ grafika
+ príbeh
+ hrateľnosť

- bugy
- optimalizácia

HODNOTENIE:



vesmíru" a ľudia žijú pomerne pohodlný život. Teda až na tie nútené kontroly Veľkého Brata, občasný preplesk cez držku od divne škriekajúceho policajta a faktu, že niekoho vašich známych zmizlo „boh vie kam“.

Médiá ale masírujú novými high-tech nemocnicami, vlakmi zadarmo a potláčaním teroristických skupín, ktoré narušujú bezpečnosť svojich občanov. Zhodou

okolností vás teroristi unesú, no môžete byť radi, pretože ste celý čas boli „vládou“ držaní v nádrži s tekutinou. A to na prvý pohľad pohodlne nevyzerá. Vitajte v novej základni XCOM, poslednej nádeji ľudstva, v ktorej stres a beznádej budú vašim verným spoločníkom!

Už počas tutoriálu hra vysvetlí, že ľudia umierajú a, mimo iné, sa hrá na ťahy. Pre tých, ktorí XCOM-y nikdy nehrali, to môže znamenať absolútnu stratu záujmu, ale neodchádzajte ešte. Hra však využíva prvky napätia ako základnú esenciu hrateľnosti, čiže nudiť sa určite nebudete.

Každým ťahom sa pohrávate s osudom vašich verných vojakov, keď nevíete, ako sa výstrel, pohyb, alebo schopnosť vyvinú. Je to niečo ako poker, kde volíte ďalší krok a počítate s tým, že to vôbec nemusí vyjsť. Znižujete pravdepodobnosť neúspechu, ale neúspech samotný eliminovať nemôžete.

Za znižovanie sa považuje pestrá škála možností, ktoré hra ponúka a tie sa dajú rozdeliť na taktické a strategické. Taktické využívajú mechaniky počas misií, keď





rozmiestňujete vojakov do krytia, využívate ich aktívne schopnosti a vediete boj s časom. Strategická zložka zahŕňa výskum, výrobu lepšej výbavy, získavanie surovín, odhaľovanie nových poznatkov z pitiev mimozemšťanov a výber prioritných misií. Je to perfektné prepojený systém, kde budete pociťovať každú chybičku, ktorú spravíte. Hoci aj o tri hodiny neskôr.

Vojaci získavajú skúsenosti a môžu sa stať jednou zo štyroch, neskôr z piatich povolání. Každá z nich má veľa zaujímavých schopností a zbrane, ktoré budete využívať v taktickej časti hry. Oproti jednotke sa zmenili povahovo len trochu, no tentoraz sú viac „cool“ a ku koncu hry priam OP. Čo je dobre, keď kto by nechcel ku koncu nakopať emzákom prdel, nie?

Taký Ranger napríklad nosí obrovskú mačetu, ktorou síce dokáže trafiť a zabiť

nepriateľa s naozaj vysokou pravdepodobnosťou, no tým, že musí prísť až k nepriateľovi, riskuje svoj krk v ďalšom kole. Support tentoraz dostal k dispozícii drona, ktorý buď dokáže podporovať okolitých spolubojovníkov, alebo, naopak, šikanovať nepriateľov, hlavne robotických. Sniper dostal do vienkaj naozaj výborné schopnosti s revolverom a heavy... no toho moc nenehali... Ale aj tak je cool!

Vaše smrteľné komando pritom môžete do hĺbky kustomizovať, pridávať módy na zbrane a vybavenie, čím si vytvoríte ešte väčšie puto.

Nepriatelia sa zmenili, pribudli im nové schopnosti a postupom času získavajú na sile. Spoilovať však nebudem, pretože sú veľkou časťou „wow“ a „oh shit“ momentov, ktoré sú pre túto sériu ikonické. Hra obsahuje nový systém strategickaj mapy. Ako v jednotke,

aj tu budete bojovať s časom, čoby červenými bodíkmi nad Zemou. Tentoraz však budete riešiť viacero druhov misií a rozhodovanie ponese ovela nevyspytateľnejšie výsledky. Treba spomenúť, že tutoriál nové mechaniky moc dobre nevysvetlil a až hraním (a fatálnymi chybami) som systémy pochopil dostatočne.

Obsadzovanie nových území pritom dáva ovela väčší zmysel, čo sa týka príbehového prepojenia s mechanikami, a zároveň ponúka ďalšiu vrstvu strategickaj rozhodovania. Do celého mišmašu pridajte naozaj kvalitne spracovaný „lore“ fiktívneho sveta, rozhovory, závery z pitiev a nové príbehové skutočnosti, ktoré vás naozaj pohltia a prehĺbia depresiu nad koncom sveta.

Čo sa týka grafickaj spracovania, XCOM 2 si naozaj polepšil. Postavy sú detailnejšie, textúry ostrejšie a grafické efekty ovela krajšie. Je to spôsobené aj tým, že titul nevychádza na konzoly, takže sa tvorcovia mohli na grafike opustiť. Bohužiaľ sa neopustili dostatočne, pretože hra na vyšších detailoch je zle optimalizovaná a často jednoducho padne. Počas recenzovania mi dokonca „corruptlo“ uložené hry a musel som začať odznova. Na jednej strane chápem, že titul, ktorý má od začiatku vývoja v pláne podporovať módovaciu scénu, disponuje určitými neduhmi, no stretol som sa s vyšším množstvom kritickaj chýb, ktoré by sa takému skúsenému tímu, akým je Firaxis, stať nemali.

V neposlednom rade treba spomenúť zásadné prvky znovuhratelnosti. Hra generuje misie náhodne, vrátane máp, ktoré sú generované procedurálne. Nemalo by sa vám preto stať, že budete hrať dookola tie isté mapy, ako tomu bolo v jednotke. Vďaka módovacej scéne, ktorá úzko spolupracovala s Firaxisom už počas vývoja, je už teraz možné stiahnuť množstvo módov, ktoré buď zlepšujú, alebo priam tvoria nové herné mechaniky a herné módy. Túto hru budete môcť hrať viackrát a pritom zažiť úplne iné zážitky.

Dá sa teda XCOM2 odporučiť? Za mňa a moje herné chůtky určite. Ide o jedinečný titul, ktorý nemá takmer žiadnu konkurenciu v žánri a drží si kvalitu naozaj vysoko. Je to titul, ktorý očakáva množstvo skálnych fanúšikov pre svoju nezabudnuteľnú atmosféru a unikátne herné mechaniky.

Nebyť zlej optimalizácie a chýb, ktoré trápili ešte prvú časť, hra by si odniesla ultimátne skóre. Avšak pevne verím, že časom aj tie najmenšie chyby zmiznú.

„XCOM 2 je unikátnou ťahovou stratégiou, v ktorej zachraňujete ľudstvo pred inváziou mimozemšťanov. V taktickej časti ovládáte 4- až 6-člennú skupinu vojakov a plníte rôznorodé misie. V strategickaj zbierate suroviny, vediete výskum, vývoj zbraní a množstvo ďalšaj zaujímavaj činností. XCOM 2, ako aj jeho predchodcovia, stavia na napätí, šanci a boji Dávida s Goliášom.“

Tomáš Klienmann

Far Cry Primal

SÉRIA FAR CRY V POČIATKOCH CIVILIZÁCIE

Posledné dva diely Far Cry série sa medzi hráčmi vd'aka svojej zábavnosti tešili veľkej obl'ube. Všetky nesú známky recyklovaných Ubisoft titulov, krásne prostredia a zábavné mechaniky. Ako si počína úplný reset siahajúci do doby praveku?

Roky herných skúseností ma naučili, aby som od Ubisoft hier nečakal veľa. A to platí dvojnásobne pri nových dieloch už zaužívaných sérií, medzi ktoré patrí určite aj Far Cry.

Aj keď tretí a štvrtý diel zožali pomerne veľký úspech pričom to neboli nijak prelomové hry a recyklovali už zaužívaný koncept Ubisoft hier, v konečnom dôsledku boli pomerne zábavné a hrali sa dobre. V tomto zmysle sa dalo to isté očakávať aj od najnovšieho pokračovania, ktoré však tentoraz nabralo úplne nový smer. Jupí, ideme do praveku! Masívny a pomerne šialený skok z modernej doby série Far Cry do praveku bol nepochopiteľným, no vítaným oživením. Predsa sa len stále bavíme o Ubisofe a ten vo väčšine očakávaní, od ktorých nič nečakáme, nikdy „nesklame“. Vitajte v zemi Oros. Z exotických ostrovov a hôr modernej doby sa vraciame na počiatok ľudskej civilizácie, približne 10 000 rokov pred naším letopočtom. Ubisoft sa tak vo svojej sérii posunul o tisíce rokov dozadu, no hráteľnosťou ostal na rovnakom bode, ako sa, ostatne, dalo čakať.

Začnime s príbehom Far Cry Primal, ktorý sa približuje čitateľovi pomerne ľahko. Far Cry Primal v podstate nedisponuje žiadnym príbehom. Na začiatku hry sa ujímate postavy Takkar, ktorý je členom dávno stratenej vetvy kmeňa

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná FPS adventúra
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ krotenie predátorov
+ dvojité luk
+ herný svet

- recyklované mechaniky
- starý Far Cry, nové prostredie
- kde je príbeh?

HODNOTENIE:

★★★★☆

Wenja. Stratený bratia sa vracajú hľadať svoj domov a hovorí sa o nich ako o výnimočne silných jedincoch. Záhadnou udalosťou však prežijete iba vy sami a nájdete svoj dávno stratený domov. Ten je sužovaný krvilačnými kmeňmi, ktoré ten váš doslova rozprášili

po celej krajine. Vašou úlohou sa tak stáva obnoviť a opäť zjednotiť vašich „príbuzných“. Tým sa v podstate príbeh začína aj končí, pretože po zvyšok hry budete už len plniť stupídne questy, ktoré nemajú s príbehom skoro nič spoločné, a nemajú žiadnu hlbšiu





myšlienku. Tú eventuálne nemá ani celá hra. Zábavnosť celej hry tak stojí, ako to bývalo aj u predošlých dielov, na lovení predátorov a preskúmvaní naozaj krásne spracovanej krajiny. Na scénu v zvieracej ríši prichádzajú legendy ako šabl'ozubý tiger, mamuty a, samozrejme, nemôže chýbať ani známy diabolský Far Cry orol. Okrem obmeny druhov zvierat sa toho v systéme lovenia veľa nezmenilo. Snáď len s výnimkou arzenálu, ktorým ich budete loviť. Tri druhy lukov, kopije, kyjak a zopár maličkosť ponúkajú naozaj minimálne možnosti variability narábania s nimi, a tak sa najčastejšie pristihnete s lukom v ruke, ktorý vymeníte za dvojité luk schopný strieľať dva šípy naraz (pravdepodobne najzábavnejšia časť hry). Primal (nečakane?) predsa len prináša niečo, čím sa líši od svojich

klonov. Hlavná postava bola členom vetvy, ktorá oplývala veľkou silou. V krajine Oros sa tak stanete známy pod menom Beast Master – Krotiteľ predátorov. Túžili ste si niekedy zajazdiť na mamutovi alebo loviť v sprievode šabl'ozubého tigra? Toto je vaša šanca!

Krotenie predátorov vnáša do bojov a mechaník hry naozaj obrovskú pomoc, bez ktorej by sa hra hrala pravdepodobne o dosť horšie. Nehovoriac o tom, že je to so zvieracími partákmi úplne parádne! Každý z predátorov má svoje špeciálne vlastnosti a pomôže vám v niečom inom. Zatiaľ čo veľké a silné medvede na seba nalákajú nepriateľov, šikovné pumy dokážu nepriateľov zabíjať potichučky, bez odhalenia. Možností je niekoľko, no najzábavnejšou sa pravdepodobne pre

väčšinu stane jazda po pláňach Orosu práve na šabl'ozubom tigrovi. Avšak Ubisoft sa neunúval zmeniť dokonca ani najzákladnejšie animácie predošlých dielov, hrateľnosť, strelba či engine ostáva nezmenený, no predošlé diely mali aspoň aký-taký príbeh, čo sa o titule Primal rozhodne nedá povedať. Prvých niekoľko hodín sa cítite naozaj príjemne, ako snáď v každej Far Cry hre, až dovtedy, keď vám príde divné, že sa v hre vlastne nikam neposúvate, nič sa nedeje a skoro nikam nesmeruje. V tomto momente začína honba za nudnými questami a snaha ukončiť hru. Pretože v hre už skrátka nemáte čo robiť.

O technickej stránke hry sa veľmi ani nemusíme baviť. Keďže ide o recykláciu predošlých dvoch dielov, naozaj nemá skoro čo nefungovať. Jedno sa ale Ubisoftu musí nechať a tým je ich majstrovstvo vytvárať naozaj krásne svety, krajiny a prostredia. Assassins Creed, predošlé Far Cry hry a ďalšie „Ubi tituly“ sa môžu pýšiť naozaj krásne graficky i dizajnovu spracovanými a do hĺbky prepracovanými svetmi. Miestami síce Oros nepôsobí až tak praveko, no je naozaj výborne spracovanou krajinou so všetkým, čo by ste si v pravekom svete mohli predstaviť.

Záver

Far Cry Primal sa pokojne môže označiť aj ako Far Cry 3.75, akurát asi o 10 000 rokov naspäť v čase. V Ubisofte sa nezapreli a zrecyklovali všetko, čo sa len dalo. Animácie snáď všetkého ostali úplne rovnaké ako v predošlých dieloch. Stále len tupo a bezducho naháňate a vybijate nepriateľské kempy (aspoň že tentoraz nelozíme po vežiach). Lovenie zvierat, aj keď oveľa atraktívnejších, ostalo po starom. Výnimku predstavuje nová možnosť krotenia niektorých predátorov a schopnosť jazdiť na nich. Bohužiaľ, hráči sa však nedočkajú žiadnych zaujímavých bossov a postáv, o príbehu, ktorý by ich sprevádzal, nehovoriac. Presne ako to bolo vo FC 3 a 4. A tak sme sa na úplný záver prepracovali až k vyjadreniu vývojárov z Ubisoftu asi pred pol roka, keď sa na otázku, či bude hra obsahovať multiplayer a coop, vyjadrili takto: „Od týchto prvkov sme upustili výmenou za maximálne kvalitný singleplayerový zážitok.“ V tomto prípade som asi dostal inú hru...

Richard Mako

Unravel

TAKÁ INÁ HRA

Ťažko povedať, či si chce distribútor EA získať srdcia hráčov, ktorí preferujú nezávislé hry, alebo bol z konceptu hry Unravel naozaj natoľko úprimne unesený, že ju zafinancoval a distribuoval. Je to jedno. Výsledkom je to, že pod krídlami EA vychádza hra, akú by ste nečakali.

A nečakali sme ju ani pred rokom na výstave E3. Na tejto megalomanskej prehliadke tých najväčších titulov sa objavil nesmelý vývojár, ktorý nikoho neohúril dokonalou prezentáciou a hollywoodskym trailerom. Hráčov však potešil svojou úprimnosťou, keď prezentoval vznik titulu Unravel. Hry, ktorej hlavným hrdinom je nevýrazná postavička z vlny, ktorá je natoľko malá, že nedokáže preskočiť mláku bez toho, aby sa neutopila. Vlna je však silná zbraň a počas hrania sa stane vašim jediným pomocníkom.

Unravel spadá do kategórie hier, ktoré sú iné. A to natoľko, že hráčov rozdelia do dvoch táborov. Fanúšikovia, ktorí okrem FPS titulov nehrajú nič iné, a vyhl'adávajú dynamický, akčný zážitok, budú nadávať. Unravel nemá žiadnu akciu, nemá znova hratelnosť a po pár hodinách s hrou skončíte

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: logická plošinovka
Výrobca: Coldwood
Interactive
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálne spracovanie
+ sympatický hlavný hrdina
+ pohodová hratelnosť

- Yarny počas hrania ničím neprekvapí
- z určitého hľadiska jednodušná hratelnosť

HODNOTENIE:



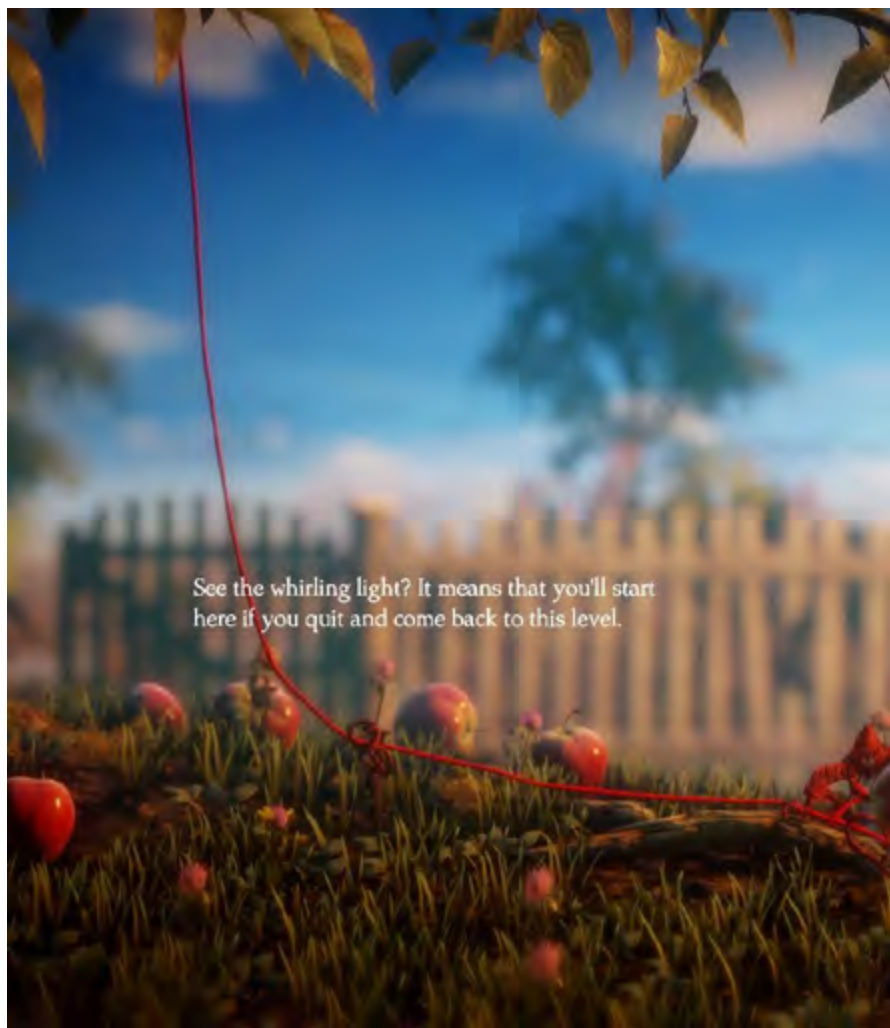
a už sa k nej nevrátite. Hrdina z vlny tejto skupine nedá nič, ale to sa dalo očakávať.

Unravel je titul pre tých „frfl'ošov", ktorých frustrujú predajné úspechy série Call of Duty a chcú by v hrách viac originality, nápadov a unikátnych zážitkov. Pokiaľ nedáte dopustiť na hry ako Journey, Braid alebo novinku The Witness, hoci všetky majú svoje muchy,

potom patríte do tejto druhej kategórie a Unravel môže byť pre vás atraktívnou hrou.

A to aj napriek tomu, že Yarnyho dobrodružstvo je pomerne priamočiare. Ísť stále rovno za nosom a prekonávať prekážky, ktoré nám l'ud'om nespôsobujú žiadnu výzvu. Pre postavičku z vlny je však náročné prekonať mláku alebo preskočiť cez veľkú prekážku. Pomáhať si budete vlnou a hoci sa koncept hry počas vášho putovania výrazne nemení, Yarnyho putovanie neomrzí.

Pokiaľ chcete vedieť, čo od Unravelu očakávať, pozrite si niekoľko minútové video so zábermi z hrania, ktoré je súčasťou článku. Hádanky, resp. prekážky sa v rámci jednotlivých úrovní neustále menia, ale spôsob ich riešenia nie. Z vlny si vytvoríte lano, po ktorom môžete šplhať alebo „lietať" ako Tarzan v džungli. Pomocou vlny si taktiež môžete vyrobiť mostík alebo trampolínu, ktorá vás vystrelí do inak nedosiahnuteľnej výšky. Pri hraní tieto mechaniky fungujú dobre. A aby nebolo putovanie s Yarnym príliš jednoduché, autori využili skutočnosť, že každé kľbko sa raz minie. V prípade Yarnyho





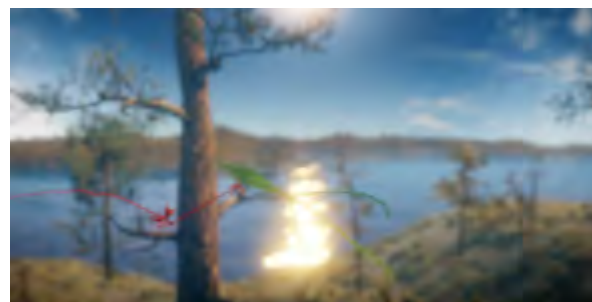
to znamená, že jeho „dojazd“ je limitovaný zostatkom vlny. Kľbká nie sú po hernom svete roztrúsené náhodne. Majú svoje pevné miesto, ktoré vás niekedy prinúti prekonať prekážku iným spôsobom, pretože v opačnom prípade sa k ďalšej vlne nedostanete. V praxi to znamená, že si budete podľa potreby viazať a opätovne rozväzovať mašličky, ktoré slúžia ako záchytné body a sú

dôležitou súčasťou riešenia herných situácií. Na rozdiel od niektorých plošinoviek, Yarny sa počas hrania výraznejšie nevyvíja. Nedostane žiadnu super schopnosť, ktorá by zmenila spôsob jeho pohybu a umožnila autorom navrhnuť nové hádanky a oživiť tak hrateľnosť. Aj vďaka štandardnej hernej dobe, ktorá sa pohybuje okolo 6 hodín, sa však nestihnute



nudiť. Určite nie, ak si Unravel rozdelite do viacerých častí a každý deň si zahráte jednu úroveň. Menšej porcii herného obsahu zodpovedá aj cena, ktorá je stanovená na rozumných 20EUR. Mimochodom, je jasné, že Yarnymu by sa žiadna super schopnosť ani nehodila, narušilo by to atmosféru hry. Ale určitá snaha o oživenie herných mechanizmov by potešila. Unravel si vás však získa audiovizuálnym spracovaním, ktoré je unikátne a výborne dotvára celkovú atmosféru. V tomto smere treba autorov pochváliť.

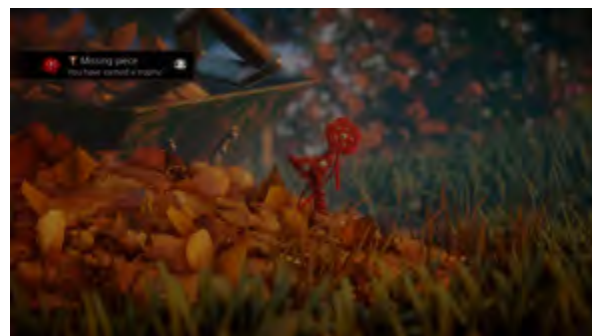
Z Yarnyho mohli spraviť aj kresleného hrdinu, namiesto toho sa rozhodli vytvoriť herný svet, ktorý sa snaží čo najbližšie priblížiť tomu skutočnému. Má však čiastočný nádych snového sveta a výsledkom je už spomenutá unikátna atmosféra. Unravel patrí svojím spôsobom medzi najkrajšie hry, ktoré sme hrali.



Verdikt

Unravel je výborný zážitok. Hra sa radí do vzácnej skupiny titulov, ktoré majú umelecký nádych a vedú poskytnúť atypický herný zážitok. Audiovizuálne spracovanie funguje perfektne, herného obsahu je tak akurát, aby ste sa nestihli nudiť, a nižšia cena vhodne dopĺňa dobrý pocit z ostatných aspektov hry.

Roman Kadlec



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.

Fractal Design Edison M 650W

Stabilný a silný základ

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné komponenty
- + modulárnosť
- + dizajn hodiaci sa do každej skrinky
- vyššia cena
- umiestnenie zásuviek káblov

V kruhoch, v ktorých sa pohybujem, sú častou témou počítače. Problémom je, že veľa ľudí pokladajúcich sa za počítačových expertov sa často zameriava len na prestížne komponenty. Tie síce zabezpečujú výkon a rýchlosť pri práci, ale nedokážu fungovať bez dostatočnej podpory tých naozaj dôležitých súčiastok. Ak ste sa rozprávali s niekým o počítačoch, je veľa mi pravdepodobné, že prvé otázky sa vždy týkali procesorov, grafických kariet a RAM. Kol'kokrát sa vás ale niekto opýtal na zdroj, ktorý všetky tieto komponenty napája?



Na internete sa objavuje veľa odstrašujúcich príbehov o tom, ako sa niekomu uškvaril drahý hardvér len preto, lebo dotýčný bol príliš skúpy priplatiť si za kvalitu. Na druhej strane, ak si niekto kúpi kvalitný zdroj, málokedy o tom píše na internete chválu. Dnes sa dozvieme, ako by mal vyzerat' kvalitný zdroj, a to voľaka kúsku s menom Fractal Design Edison M a výkonom 650 Wattov.

Obsah balenia a prvé dojmy

Spoločnosť Fractal Design zase raz nesklamala. Škatuľka ladená do čiernej a zlatej farby ukrýva semi-modulárny zdroj zabalený

do štýlovej textilnej kapsy. Taktiež obsahuje množstvo konektorov, manuál a pár pomôcok na upratanie káblov. Exteriér zdroja je tak, ako aj ostatné zdroje z ponuky Fractal Design nafarbený na čierne a na vrchnej strane je ozdobený vlysom snehovej vločky. Spodnej strane dominuje 120mm ventilátor, ktorý je pri bežnej inštalácii ukrytý, ale celku dodáva príjemný farebný kontrast. Poteší dĺžka ATX12V kábla, ktorý sa bežne zapája do vrchnej časti matičnej dosky a pri rozmernejších skrinkách je potrebné ho pri niektorých zdrojoch i nadpájať. So zdrojom by ale nemali byť žiadne problémy. Takisto si Edison M alebo skôr

Fractal Design zaslúži plusové body za pribalené pásky so suchým zipsom. Nie každá počítačová skrinka totižto ponúka najlepšie možnosti manažovania káblov, a tieto pásky určite prídu vhod.

Semi-modulárnosť a inštalácia

Edison M, tak ako už väčšina moderných zdrojov určených pre náročnejších používateľov, ponúka semi-modularitu, čo znamená, že okrem tých najnutnejších káblov, ktoré vyžaduje drvivá väčšina dnešných matičných dosiek a grafických kariet, sú ostatné voliteľné. Pokiaľ nie sú nutné, netreba ich do zdroja vôbec zapájať. Edison M je dodávaný

ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon: 650W
Formát: ATX
Certifikácia: 80 PLUS Gold
Pevné konektory: ATX
24-pin, ATX 4-pin,
PCI Express 8-pin
Modulárne konektory:
PCI Express 8-pin,
Sata, Molex
Chladenie: 120mm
ventilátor
Ochrana: proti
prepätiu aj podpätiu
Rozmery:
Šírka 150mm (15cm)
Výška 86mm (8,6cm)
Hĺbka 150mm (15cm)
Hmotnosť 2,4kg

Pevné káble (dĺžka v milimetroch, + označuje druhý konektor na tom istom kábli)

Model	450W	550W	650W	750W
ATX 20+4 pin	550	550	550	550
ATX12V 4+4 pin	700	700	700	700
PCI-E 6+2 pin	-	-	580+100	580+100

Modulárne káble (dĺžka v milimetroch + druhý konektor na tom istom kábli)

Model	450W	550W	650W	750W
EPS12V 8-pin	-	-	-	350
PCI-E 8+2 pin	550+100	550+100 550+100	550+100 550+100	550+100 550+100
Perifériá	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120
SATA	400+120+120+120 650+120	400+120+120+120 650+120	400+120+120+120 350+120 650+120	400+120+120+120 400+120+120+120 650+120

HODNOTENIE:



Rozvrhnutie káblov





v štyroch možných výkonnostných variantoch s rôznymi obsahmi káblov. Preto je potrebné si na stránke výrobcu i v obchode skontrolovať, či zdroj, ktorý kupujete, podporuje všetko potrebné na napájanie vášho hardvéru. V tejto verzii zdroja sú napevno uchytené káble ATX 20+4 pin a ATX12V 4+4 pin na napájanie matičnej dosky a PCI-E 6+2 pin na napájanie grafickej karty. Modulárnych káblov ponúka Edison M viac, a to



2xPCI-E 6+2 pin, 3 x SATA a 2xMolex. Samozrejme, konektorov na týchto kábloch je viac. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez väčších problémov, až na jednu menšiu nepríjemnosť, ktorou bolo umiestnenie zásuviek pre modulárne káble na úplnom spodku zdroja. Po zasadení do skrinky Fractal Design Define S Window bol prístup pre tieto konektory blokovaný ventilátorom, ktorý je nainštalovaný na spodku za účelom vyfukovania teplého vzduchu. Otáčať zdroj sa mi nechcelo, a tak som sa s problémovým ventilátorom bez väčších výčitiek aspoň nateraz rozlúčil.



To iba dokazuje, že pri skladaní počítača je najlepšie si ho i vizuálne predstaviť a ešte pred objednaním či nákupom komponentov, odstrániť všetky možné konflikty, akokoľvek malé môžu byť.

Hodnotenie 80Plus a komponenty

Čo je 80Plus hodnotenie? V praxi ide o úspešné dokončenie rady testov, ktoré následne udelujú určitú známku/garanciu, že daný zdroj poskytuje daný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to však, že zdroj, ktorý nemá hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionálnu hardvéru, je lepšie mať isté záruky. Najnižším stupňom je 80Plus Bronze, ktorý ponúkajú napríklad zdroje zo série Integra M. Edison M je o



dva kroky vpred, preskakuje hodnotenie 80Plus Silver, a zaručuje až 80Plus Gold, čo znamená minimálne 88% efektívnosť pri zaťažení 20% i 100%, a dokonca 92% efektívnosť pri



tej najbežnejšej 50% záťaži. Edison M takéto výsledky dosahuje vďaka výberu kvalitnej základni, ktorú predstavuje G séria zdrojov od spoločnosti Seasonic a komponentov, ako sú napríklad japonské elektrolytické kondenzátory, ktoré sú zase skvelé v odstraňovaní prílišného elektrického vlnenia.

Zhrnutie

Zdroj Fractal Design Edison M si ma za daný čas, čo poháňal výkonný hardvér v testovacom počítači, získal. Hoci zdroj môže odrádzať isté percento záujemcov svojou cenou, za niektoré komponenty je naozaj lepšie si priplatiť. Testovanie nešlo do extrémov, ako napríklad úplne rozobratie či odpajkovanie všetkých komponentov, do akých sa väčšinou púšťajú špecificky zamerané stránky venujúce sa elektronike. No ak túžite po výkonnom zdroji, ktorý ponúka modularitu káblov, bude vám slúžiť veľa rokov a ste ochotní minúť o 20 až 30eur viac ako za menej známe značky, nemusíte už d'alej hľadať.

Required Efficiency depending on % of Rated Load

80 PLUS Certification	115V Internal Non-Redundant			230V Internal Redundant			
	20%	50%	100%	10%	20%	50%	100%
80 PLUS	90%	90%	90%	—	N/A	—	—
80 PLUS Bronze	82%	85%	82%	—	81%	85%	81%
80 PLUS Silver	85%	88%	85%	—	85%	89%	85%
80 PLUS Gold	87%	90%	87%	—	88%	92%	88%
80 PLUS Platinum	90%	92%	90%	—	90%	94%	91%
80 PLUS Titanium	—	—	—	90%	94%	96%	91%

80Plus rozvrhnutie

Daniel Paulini

Gigabyte Brix

Malý, menší, najmenší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: od 122€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktné rozmery
- + dostatočná konektorová výbava
- + prehľadný manuál
- + dostatočný výkon pre kancelárske a multimediálne využitie
- + nízka cena
- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
107 x 56 x 114 mm

Procesor: Intel Celeron N3150 (4 x 1,6GHz)

Počet pamäťových slotov: 1 x SO-DIMM

DDR3L 1,35V 1600MHz

Počet slotov pre HDD: 1 x SATA II

Konektivita: 4 x USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, Audio In/Out, WiFi, Bluetooth, čítačka microSD kariet

Podpora VESA: áno

Miniaturizácia ide míl'ovými krokmi vpred. Vlajkonosičom tohto "hnutia" je spoločnosť Intel, ktorá v posledných rokoch definovala nové typy produktov. Medzi ne patria napr. Intel Compute Stick alebo Intel NUC, z ktorého vychádza aj dnes recenzovaný minipočítač Gigabyte Brix.

Balenie

V nevel'kej krabici nájdete okrem samotného Brixu aj kompaktný napájací adaptér, DVD s ovládačmi, sadu skrutiek, ktorá bude užitočná pri inštalácii disku a taktiež pri prípadnej montáži VESA držiaku na zadnú stenu monitora alebo televízie. Baleniu teda nemáme čo vytknúť, Gigabyte nič nepodcenil a potešil nás aj nadbytočný počet spomínaných skrutiek.

Dizajn a dielenské spracovanie

Dizajn zariadenia vychádza z konceptu Intel NUC, no v prípade Brixu je dizajn viac dotiahnutý do

konca. V porovnaní s Intel NUC je Brix rozmerovo kompaktnější a zaberá aj menšiu plochu na stole.

Plastové telo je poctivo spracované, žiadna časť nevŕzga a ani sa neprehýba. Na spodnej strane potešia gumové nožičky, ktoré zariadeniu pridávajú na stabilitu. Plusom je aj podsvietené zapínacie tlačidlo.

Konektorová výbava je vzhľadom na veľkosť zariadenia dostatočná.

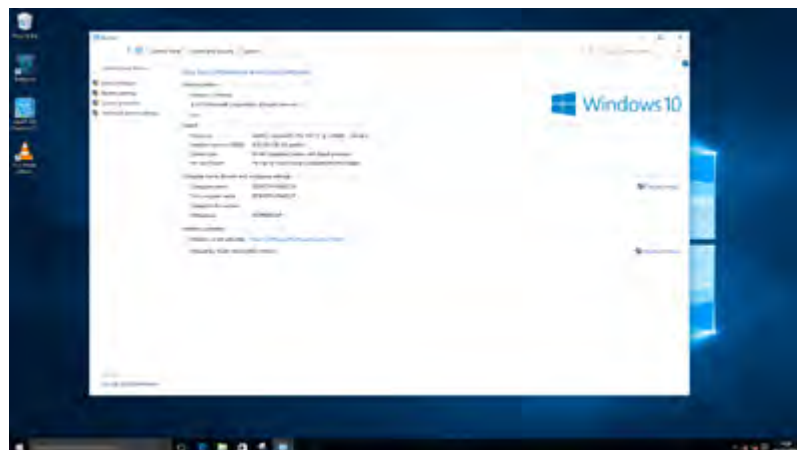
V zadnej stene nájdeme dva USB 3.0 porty, HDMI výstup, ktorého maximálne výstupné rozlíšenie je 1920 x 1080 pixlov, a Ethernet, zatiaľ čo na tej prednej ďalšie dva USB 3.0 porty a čítačku microSD kariet. Portovú výbavu dopĺňa na ľavej strane VGA výstup spolu s audio konektormi.

Rozšíriteľnosť

Keďže minipočítače Brix sa väčšinou predávajú ako bez osadených modulov operačnej pamäte, tak aj bez disku, musíte túto operáciu vykonať vy.

Tohto úkonu sa zľaknú predovšetkým technicky menej zdatní používatelia, no tých musíme uistiť, že na odskrutkovaní štyroch skrutiek a následnom jednoduchom osadení modulov a disku (znázornenie navyše máte aj v manuáli), nie je nič hrozné. Nielenže budete mať dobrý pocit, ale navyše sa niečo nové naučíte.

Brix podporuje osadenie jedného SO-DIMM DDR3L pamäťového modulu s napätím 1,35V a s frekvenciou 1600MHz, pričom jeho maximálna kapacita môže byť 8GB. Brix taktiež podporuje okrem osadenia rýchlych SSD diskov aj tých klasických



HODNOTENIE:





plotňových, 2,5-palcových, ktorých hrúbka nepresahuje 9,5mm a dáta prenášajú cez SATA II rozhranie.

Hardvér a výkon

Nami testovaná konfigurácia Brixu nepatrí medzi trhačov asfaltu. Procesor Intel Celeron nemôžeme označiť za brzdu celého zariadenia, každopádne nemôžete pri náročnejších úkonoch, ako napr. úprava fotografií alebo videa, očakávať 'svižnosť'.

Primárne využitie Brixu vidíme hlavne v kanceláriách alebo vedľa televízie ako multimediálne centrum. Už aj z tohto dôvodu sme pri testovaní Brixu nebrali do úvahy výsledky zo syntetických benchmarkov, ktoré by boli irelevantné a ani nedopadli práve najlepšie.

Preto sme sa rozhodli ísť cestou praktického používania. Tri dni ako kancelárske zariadenie a tri dni ako multimediálne centrum. Počas kancelárskeho využitia sme nedostatok výkonu pri editácii dokumentov vo Word, Exceli alebo PowerPointhe nezaznamenali a relatívne nízky výkon procesora nás nijak neobmedzoval. Horšie

na tom bolo už otváranie väčších PDF súborov. Každopádne, s týmto formátom majú občas problém aj oveľa výkonnejšie počítače a už sa nevieme dočkať, keď nejaká spoločnosť príde s novým formátom, ktorý ho nahradí. Pri prehliadaní na internete sme zaznamenali určité problémy, a to predovšetkým pri pozieraní videí na YouTube.

Problémom neboli samotné videá, ale reklamy. Bez použitia AdBlocku, o ktorom ste sa mohli dočítať prednedávnom v jednom z našich tematických článkov, sa frame rate pri sledovaní FullHD videa pohyboval na hranici 20 snímok za sekundu. Taktiež vám odporúčame používať buď vstavaný prehliadač Microsoft Edge, alebo Operu.

Ak chcete Brix používať ako multimediálne centrum, budete sa musieť zmieriť s absenciou adekvátneho softvéru pre Windows, keďže Microsoft prestal vyvíjať Windows Media Center ešte v roku 2009. Inštalčné súbory k nemu ešte aj dnes kolujú internetom, každopádne je len na vás, či sa uspokojíte so softvérom, ktorý sa sedem rokov nevyvíjal. Samozrejme,

existuje alternatíva, a to kombinácia linuxovej distribúcie a aplikácie Kodi. Brix si bez problémov poradí ako s videom vo FullHD, tak i v 2K kvalite, no na prehrávanie 4K filmov musíte zabudnúť.

Integrovaný grafický akcelerátor Intel HD si poradí aj s nenáročnými hrami z obchodu Windows Store a taktiež so staršími titulmi, ako napr. Mafia alebo Call of Duty. Bezdrôtová komunikácia je v Brixu zastúpená Bluetooth vo verzii 4.0 a WiFi s podporou rýchleho štandardu 802.11ac.

Softvér

Ak uvažujete o kúpe Brixu, nezabudnite si pridať do košíka aj operačný systém Windows, poprípadne ak odmietate dať 100 Eur za licenciu, môžete využiť nejakú linuxovú distribúciu. Odporúčame Ubuntu alebo Linux Mint. My sme pre testovacie účely používali Windows 10 Home. Windows 10 je na trhu celkom krátko a to si všimnete aj vy. Nekonzistentnosť používateľského prostredia spôsobí problémy hlavne technicky menej zdatným používateľom a horšia optimalizácia systému všetkým používateľom. Ponuka aplikácií v obchode sa síce neustále rozširuje, každopádne univerzálnych škálovateľných aplikácií, od ktorých si Microsoft sľubuje veľa, je veľa málo.

Záver

Gigabyte Brix je ideálnym zariadením či už do kancelárie, alebo do vašej obývačky. Niektorých môže síce odradiť to, že funkčným počítačom sa stane až po menšej samo montáži, na druhej strane je výhoda v ušetrených peniažkoch. Výkonom nezaujme, to však neznamená, že vás pri už spomínaných využitíach sklame. Ba naopak.

Adam Lukačovič



Plantronics RIG500

Odolnosť na prvom mieste

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gamescenter.sk
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + modulárny dizajn
- + kvalitná konštrukcia
- + pohodlnosť pri nosení
- + zvukový prejav
- menej možností prispôsobenia



ŠPECIFIKÁCIE:

Mikrofón:

Frekvenčný rozsah:
100Hz – 10kHz
Citlivosť: ~ 45dBV/Pa
Pomer signálu k
šumu: > 42dB

Slúchadlá:

Hmotnosť: 200g
Frekvenčný rozsah:
20Hz – 20kHz
Impedancia: 32Ω
Citlivosť: 111dB SPL/V
Maximálny vstupný
výkon: 40mW
Meniče: 40 mm,
dynamické
Dĺžka kábla: 1,5m
Konektor: 3,5mm

Na trhu so slúchadlami sa objavujú stále nové a zaujímavé prírastky. Dnes sa bližšie pozrieme na slúchadla značky Plantronics s označením RIG 500. Headset Plantronics RIG500 je svojím zameraním určený predovšetkým pre hráčov. Ide o štýlové herné slúchadlá uzavretej konštrukcie s mikrofónom a s možnosťou pripojenia nielen k mobilným zariadeniam, ale aj k počítaču či herným konzolám vďaka dodávanej rozdvojke s oddelenými 3,5mm konektormi pre slúchadlá a mikrofón.

Dizajn a konštrukcia

Slúchadlá sú dodávané v štandardnej škatuli, ktorá sa svojím dizajnom nijak výrazne neodlišuje od obalov ostatných výrobcov. Balenie okrem samotných slúchadiel obsahuje aj už spomínanú rozdvojku,

ktorá rozširuje kompatibilitu o mnohé ďalšie zariadenia.

V prípade potreby tiež poslúži na mierne predĺženie, už aj tak dostatočne dlhého, 1,5 metrového kábla. Slúchadlá po vybalení treba najprv poskladať.

Jednotlivé časti slúchadiel majú plastovú konštrukciu, ktorá je tak ako aj zvyšné časti slúchadiel celá čierna. Na prvý pohľad môžu chýbajúce kovové časti vyvolávať pocit krehkosti,

no opak je pravdou. Plasty majú matnú a zdrsnenú povrchovú úpravu, vďaka čomu sa na nich aj pri menej šetrnom zaobchádzaní objaví menej škrabancov, ktoré nie sú také viditeľné ako v prípade lesklého povrchu.

Výhodou matného povrchu je aj takmer nulová náchylnosť na zachytávanie odtlačkov rúk a prstov. Pokračujme ďalej v skladaní slúchadiel: do plastového rámu sa zasunie gumená spojka, resp. most, ktorá



HODNOTENIE:





a ich veľkosť je dostatočná na to, aby obklopili celé uši, vďaka čomu sa komfort neznižuje ani pri dlhšom nosení. Poteší aj dobrý odvod tepla a aj napriek tomu, že izolácia hluku okolia je vzhľadom na typ slúchadiel na veľmi dobrej úrovni, stále budete počuť takmer všetko, čo sa okolo vás deje.

Mikrofón je súčasťou ľavého slúchadla a aj keď nie je odnímateľný, je možné ho sklopiť do polohy, v ktorej vôbec neprekáža. Jeho polohu je možné nastaviť nielen vertikálne, ale aj v horizontálnom smere. Zaujímavou

funkciou je automatické stlmenie mikrofónu po jeho sklopení.

Audio

Zvukový výstup zabezpečuje dvojica 40mm meničov. Tie dokážu vyprodukovať celkom slušný zvuk bohatý na basovú zložku, no ani vo

vyšších frekvenciách nezaostávajú. Zvuk je dostatočne čistý, a tak nie je problém počas hrania rozoznať hlasy ani pri mohutných výbuchoch či streľbe na pozadí. Ani pri počúvaní hudby sa slúchadlá nestratia. Zvuk nie je zbytočne prebasovaný, čo možno neocenia milovníci tanečnej hudby, no ostatným by to však prekážať nemalo.

Ani vstavanému mikrofónu nie je po stránke kvality veľmi čo vytknúť. Disponuje funkciou potlačenia šumu a zaznamenaný hlas je dostatočne zrozumiteľný, čo je kľúčové pri slúchadlách zameraných na hráčov.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Plantronics RIG 500 patria medzi zaujímavé príslušenstvo už od prvého vybalenia zo škatule, pretože málokto si slúchadlá si musíte zložiť sami.

Aj keď sú výrobcom primárne prezentované ako herné slúchadlá, poskytujú veľmi dobrý komfort aj pri bežnom nosení či už doma, alebo na cestách.

Vďaka pevnej a odolnej konštrukcii prežijú aj horšie zaobchádzanie. Plantronics RIG 500 môžete v obchodoch zohnať za cenu približne 45€.

Tomáš Ďuriga

je obšitá textilnou látkou s mäkkou výplňou pre vyšší komfort pri nosení.

Táto časť slúchadiel dodáva celému rámu flexibilitu a slúži na to, aby slúchadlá na hlavu pevne držali. Keďže je rám pevný a nie je možné jeho výškové nastavenie, prispôsobenie sa uskutočňuje zacvaknutím mušlí do jednej z troch dier na oboch koncoch rámu.

Mechanizmus, ktorý drží mušle a rám pokope, pôsobí pevne a stabilne a ani pri niekol'konásobnom odpájaní a pripájaní mušlí počas dvojtýždňového testovania sa neobjavil náznak jeho oslabenia. Celé skladanie slúchadiel je intuitívne a nie je problém ho zvládnuť aj bez toho, aby ste študovali návod.

Po poskladaní a nasadení na hlavu slúchadlá držia dostatočne pevne, prítlak na uši je dosť veľký na to, aby slúchadlá nespádli z hlavy aj pri väčšej fyzickej aktivite, no na druhej strane neznižuje komfort pri nosení.

Dobrej ergonomii prispieva aj relatívne nízka hmotnosť slúchadiel, ktorá dosahuje 200 gramov. Náušníky sú obtiahnuté jemnou látkou, pod ktorou sa nachádza pamäťová pena



MSI GE72 6QF Apache Pro

Vládca hernej oblohy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 1830€

PLUSY A MÍNUSY:

- + slušný výkon
- + príťažlivý dizajn
- + šikovné funkcie
- + spracovanie
- + dobrý zvuk
- + najnovšie technológie

- slabšia výdrž batérie
- rozloženie klávesnice



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 419,9 x 287,8 x 29,8-32 mm
Hmotnosť: 2,9kg
Procesor: 6. generácia Intel® Core™ i7 6700HQ
OS: Windows 10 Home
Operačná pamäť: 16GB, DDR4-2133
Displej: 17.3" FullHD (1920 x 1080)
Grafická karta: GeForce GTX 970M, 3GB GDDR5 VRAM
Pevný disk: 1TB HDD + 120GB SSD
Mechanika: BD/DVD Writer Super Multi
Audio: Sound by Dynaudio so zesilovačom basov
LAN: Killer E2400 Gigabit Ethernet + Killer Shield
Bezdrôtové siete: 802.11ac, Bluetooth v 4.0
Rozhranie: HDMI v1.4, 1 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, 1 x USB 3.1 Type-C, MiniDisplayPort v1.2, 3,5mm jack
Klávesnica: SteelSeries s RGB podsvietením
Adaptér: 150W

HODNOTENIE:



Spoločnosť MSI nemusíme na trhu počítačového hardvéru nikomu predstavovať. S ich rokmi overenými matičnými doskami a grafikami sa stretávame deň čo deň, no v poslednom čase čoraz častejšie vídame aj prenosné herné mašiny pod záštitou veľkého „G“, ktoré si pomerne rýchlo vybudovali hráčsku základňu fanúšikov.

Kolegovia z MSI v Brne nás do poslednej chvíle nechávali v napätí. Mašiny boli rozlietane po celej republike, a tak sme stále poriadne nevedeli, čo sa nám dostane do rúk. Jedno však bolo jasné, náš herný stroj bude postavený na v poradí šiestej generácii procesora Intel Core, ktorá je v poslednej dobe dosť často skloňovaná s akronymom „Skylake“.

	Read [MB/s]	Write [MB/s]
1K	551.2	259.7
4K	346.6	129.8
8K	533.2	456.8
16K	23.70	106.6

	Read [MB/s]	Write [MB/s]
1K	138.0	123.1
4K	0.930	1.027
8K	138.2	122.5
16K	0.472	1.039

Konštrukcia

Dostal sa k nám po zuby vyzbrojený 17-palcový model GE72 (6QF Apache Pro). Kto si pod slovom Apache Pro predstavil HTTP server alebo príslušníka indiánskeho kmeňa so špeciálnym výcvikom, musíme ho sklamať (aj keď HTTP server vám na ňom bezproblémovo pobeží). Tvorcovia z MSI tým apelujú na americkú útočnú helikoptéru, ktorá je vzorom jeho vysokého výkonu a mobility. A celkom sa im to podarilo, aj čo sa týka spotreby a cenovej kategórie.

Na hranie s občasnou potrebou presunúť sa z internátu do prednáškovej miestnosti a naspäť je to ideálny rozmer. Hmotnosť je

trošku vyššia a spolu s adaptérom prekračuje hranicu troch kilogramov, čo sa nám však pozitívne odzrkadľuje na kvalite konštrukcie.

Veko je kovové, brúsené s jemným agresívnym vzorom, ktorý je uprostred doplnený znakom hernej série so svietiacim písmenom G, ktoré hypnotizuje každého fanúšika kvalitného hardvéru rovnako ako svietiace jabĺčko na MacBookoch.

Zadnú stranu obývajú dva výfuky umiestnené po stranách – pre procesor a grafiku samostatne –, ktoré sú však pripravené popri hraní ohriať večeru. Po stranách sú tiež porty a mechanika, okrem USB 3.1 typu C viac-menej obvyklá konfigurácia. Otvorením veka sa naskytne pohľad na štýlovú

NovaBench Score: 1225

24.02.2016 13:21:04
Microsoft Windows 10 Home
Intel Core i7-6700HQ 2.60GHz @ 2601 MHz
Graphics Card: NVIDIA GeForce GTX 970M
16295 MB System RAM (Score: 257)
- RAM Speed: 21028 MB/s
CPU Tests (Score: 815)
- Floating Point Operations/Second: 204729008
- Integer Operations/Second: 2061934496
- MD5 Hashes Generated/Second: 1206330
Graphics Tests (Score: 125)
- 3D Primitives Per Second: 386
Hardware Tests (Score: 27)
- Primary Partition Capacity: 118 GB
- Drive Write Speed: 210 MB/s

klávesnicu od SteelSeries, zapustenú v kovovom šasi, pod ktorou sa rozprestiera kopec miesta na opretie dlaní a pomerne veľký touchpad. Dizajn fajn, použiteľnosť slabšia, o tom potom.

... sedemnásť a pocit... FullHD

Nad klávesnicou sa rozprestiera 17-palcový IPS displej s veľmi slušným farebným podaním, ktoré sa zachováva aj pri pohľade z boku až do 170 stupňov a 45 stupňov z vrchu. Zvýšenej svietivosti nerobí problém ani priame slnko (aj keď to trochu zabolí batériu). Ak ste radi obklopení sériou monitorov, Apache Pro je vybavený technológiou Matrix Display, umožňujúcou súčasne vysielat' obraz na dve obrazovky do rozlíšenia 4K pomocou jedného HDMI 1.4 a jedného Mini DisplayPort 1.2.

14 nanometrov, epizóda dva

Na „inteláckej“ tick-tock sínusoide sme sa opäť raz dostali pod čiaru a dožili sme sa novej mikroarchitektúry označenej Skylake, postavenej na 14-nanometrovom výrobnom procese. Vďaka nej sme sa taktiež dočkali zníženia spotreby, mierneho navýšenia výkonu a otvorenia nových možností na pretaktovanie.

Procesor i7-6700HQ síce nemá odomknutý násobič, no sám od seba si modifikuje frekvenciu až po 3,5GHz na štyroch fyzických jadrách doplnených o štyri virtuálne, a to vďaka Hyper-Threadingu. Procesoru okrem 6MB vyrovnávacej pamäte sekunduje šestnásť gigabajtov operačnej pamäte typu DDR4-2133MHz, prenosové rýchlosti sa priblížili až k 29GB/s pri čítaní a 32GB/s pri zapisovaní.

O grafickú stránku sa postarala karta nVidia GeForce GTX 970M, ktorú výrobcovia s obľubou využívajú v herných notebookoch podobnej cenovej kategórie.

Postačí na všetky nové tituly a s dobrým chladením si bez problémov trúfne na grafické nastavenia triedy ultra pri FullHD rozlíšení. 4K je trochu iná vec, pri hraní na externých 4K monitoroch už bude pri najvyšších nastaveniach v niektorých prípadoch zaostávať.

Peknú konfiguráciu dopĺňa aj špičková sieťovka od známeho producenta herného hardvéru KILLER E2400 a gigabitový ethernet s intelligentnou správou priority paketov, ktorú si vie užívateľ sám nastaviť. S dobrou linkou sme bez problémov nat'ahovali hry pomocou troch rôznych klientov rýchlosťou do 500MB/s a súčasne plnohodnotne využívali notebook. Zvládať to prestával len sekundárny terabajtový pevný disk na dáta, čo nám, našťastie, neprekážalo, keďže beh systému zabezpečuje 128-gigabajtový SSD. Ten sa so sekvenčným čítaním dosahujúcim až 550MB/s stará o rýchle štarty a svižné reakcie systému.

Systém a vychytávky

Spoločnosť MSI nezapudla ani na softvérovú časť zariadenia. Windows 10 v Home edícii dopĺňa pár užitočných aplikácií na správu notebooku. Zopár z nich dostalo aj hardvérové tlačidlo a vpravo nad klávesnicou sa nachádza ovládanie podsvietenia klávesnice a špeciálne tlačidlo, ktoré na dobu, kým ho opäť nestlačíte, aktivuje chladič CPU aj GPU na 100%. Zvyšné šikovné nastavenia má na starosti tlačidlo „Fn“ v kombinácii s klávesmi F1 – F12 a smerovými šípками.

Okrem klasických funkcií sa tu dá ovládať ECO mód na šetrenie energie a SHIFT mode – zmena módu medzi komfortným, ekologickým a športovým. Jednotlivé módy obmedzujú maximálny výkon grafickej karty, dynamické pretaktovanie – Turbo Boost – a nastavenie maximálnej prípustnej

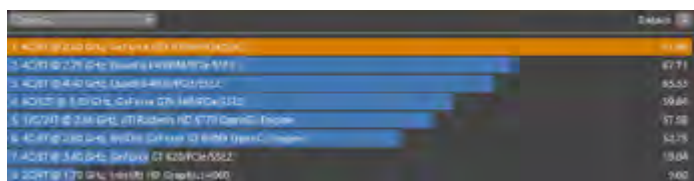


teploty. Vlastnú aplikáciu má aj sieťová karta, klávesnica a zvukovka.

Zostava v záťaži – Witcher 3, Battlefield 4...

Najlepšie je, samozrejme, otestovať systém naostro, pod tlakom. Benchmarky naznačujú, že sa notebook radí medzi hernú špičku, priemerný herný notebook necháva ďaleko za sebou a skôr sa chytá na desktopové herné zostavy. Išli sme na neho zostra, ako prvú výzvu sme pred notebook postavili známu hru Witcher 3. Prekvapivo, ani všetok anti-aliasing a renderovanie vlasov nepredstavovalo pre notebook až taký problém, snímky za sekundu sa držali okolo tridsiatky, čo je stále





bezproblémovo hrateľné. Samozrejme, kvôli optimálnemu zážitku je vhodné na niektorých miestach ubrať a užiť si predsa len o niečo plynulejší herný zážitok.

Druhý prišiel na rad už tradičný Battlefield, tentoraz v štvrtom výdaní. FullHD, ultra nastavenia a stabilných 80FPS, v niektorých scénach hodnota atakovala až 120FPS, bolo to jednoducho bezproblémové hranie na najvyšších nastaveniach aj na 60FPS serveroch.

Ani fanúšikovia racingoviek sa nemusia obávať, nový Need For Speed Most Wanted si na ultra nastaveniach priadol bezpečne na hornej hranici vertikálnej synchronizácie 60FPS bez toho, aby sa zariadenie dostalo na hodnotu 80°C.

Samotná distribúcia tepla je vďaka viacerým teplovodivým mostom a dvom chladičom dosť dobrá a notebook sa zvláda chladiť aj pri tých najnáročnejších hrách, aj keď z času na čas je počuť, že chladenie beží na 100%. Izolácia je na niektorých miestach trochu horšia a teplo generované hardvérom sa dostáva k ruke operujúcej WASD klávesy. Jemne sa zahrieva pod dlaňou a neskôr v spolupráci s náruživým hrami začnú byť aj klávesy pomerne teplé na dotyk.

Slabšia výdrž

Vysoký energetický výdaj najviac bolí batériu. Samozrejme, ak sa niekde ide hrať, predpokladá sa prítomnosť elektrickej zásuvky. Asi sa dobrovoľne nikto nechce vzdávať výkonu zbytočným hrami na batérii. Batéria sama o sebe nie je nijako slávna, pri bežnom používaní – Facebook, YouTube a pod. – sa výdrž pohybuje okolo

troch hodín. Pri hernom nasadení sa zníži približne na hodinu.

2+1

Čo rozhodne musíme pochváliť, je zvukový systém od spoločnosti DYNAUDIO. Konfigurácia je 2+1, teda dva stereo reproduktory doplnené o subwoofer. Umiestnené sú v prednej časti zariadenia a využívajú podložku ako akustické jadro. Výsledkom je až prekvapivo dobrý zvuk, ktorému nechýba pestrosť. Vedia sa presadiť aj výšky so stredom, no nechýbajú ani nízke tóny. Okrem prehrávania multimédií vie notebook aj slušne nahrávať. Pripravený je celý balík na nahrávanie zvuku, videa či samotné streamovanie herných zápasov.

Klávesnica a touchpad

Dlhoroční používatelia rôznych typov klávesníc sú zvyknutí na nejaké štandardy. Duplované, ak denne človek vystrieda dva notebooky a dve desktopové klávesnice. Tá, ktorá sa usídlila v notebooku a podpisuje sa pod ňu herný gigant SteelSeries, je dizajnovo super, má krásne konfigurovateľné trojsektorové RGB podsvietenie s možnosťou indikovania herných entít. Mechanika stláčania je tiež príjemná aj napriek neobvykle nízkemu zdvihu vzhľadom na to, že je to herná klávesnica. Vynechali sme niečo? Áno, absolútne nezvyčajné, a ba priam iritujúce rozloženie! Chápeme snahu tvorcov prispôsobiť klávesnicu v čo najväčšej miere hráčom, problém je umiestnenie kláves. Osobne namiesto ľavého Shiftu dvojnásobného rozmeru radšej prijemne tlačidlo ampersandu, kde si môžeme nabindovať hernú funkciu navyše, ako ho presunúť dole vedľa medzerníka,

kde schytáva každý pokus o stlačenie tlačidla Alt Gr, ktoré podsadol. Milovníci multitaskingu prišli aj o ľavý Win (pričom natívna aplikácia obsluhy notebooku dovolí uje túto funkciu zakázať a softvér od SteelSeries nastaví na klávesu makro, ale čo už). „Poteší“ aj zväčšené tlačidlo bodkočiarky, ktoré pre vás s radosťou otvorí hernú konzolu v tú najnevhodnejšiu chvíľu pri prepínaní zbrane, či zle umiestnené tlačidlo „delete“, čo (ne)ocenia najmä programátori. Ak hodláte notebook využívať popri hraní aj na vývoj, písanie či nejakú inú serióznejšiu aktivitu, bude vás to stáť istú dávku trpezlivosti.

Touchpad vyzerá pekne, škoda, že nefunguje ako clickpad. Je to vec, na ktorú sa dobre zvyká a od ktorej sa ťažko odvyká. Kvôli optimálnemu fungovaniu sa bolo treba pošprtáť v nastaveniach. Zo začiatku bol horšie použiteľný, po doladení a nastavení citlivosti, sily dotyku a po aktivácii scroolovania to bolo v poriadku.

Záverečné hodnotenie

MSI GE72 6QF Apache Pro je vydarená herná mašina s prítlačivým dizajnom, skvelým výkonom a šikovnými funkciami. Má síce svoju cenu, ale skúsenejší hráči vedia, že hrubý výpočetný výkon nie je všetko, čo robí herný notebook dokonalým a v spoločnosti MSI sú si toho vedomí. Snaha dokonale vyladiť každý aspekt herného stroja im takmer vyšla a do obchodov sa dostáva produkt, ktorý má potenciál rozvíriť vody konkurencie. Škoda neobvyklého rozloženia klávesnice a slabšej výdrže batérie.

Eduard Čuba



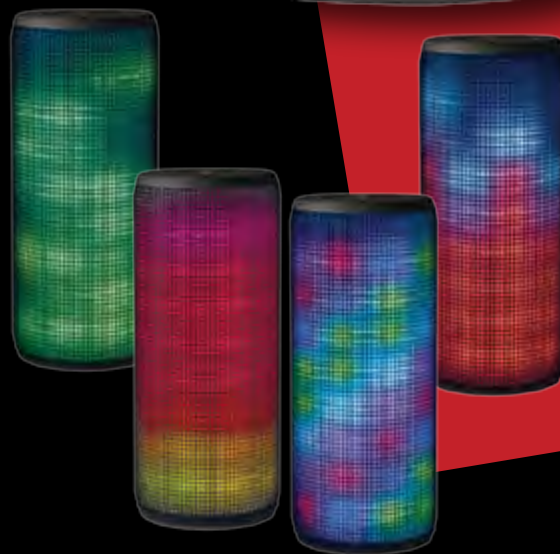
1. cena

Herný headset
Trust GXT 322



2. cena

Bluetooth reproduktor
s efektmi Trust Dixxo



3. cena

Univerzálna Trust Primo
nabíjačka na notebook



Súťažte na www.gamesite.sk

Razer Naga Chroma

Žiadne kompromisy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 99,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + full spectrum podsvietenie
- + prepracovaný softvér
- + funkcie, parametre
- + ergonómia
- + kábel

- nič



Model Naga Chroma je novým pokračovateľom série Naga, ktorý uzrel svetlo sveta ešte v roku 2009. Za ten čas prešiel, v porovnaní so starším modelom, mnohými zmenami a vylepšeniami.

Balenie

Balenie, resp. jeho obsah je typicky razerovský. Obal nevyzerá luxusne a okrem spomínanej myši v malej papierovej škatuľke nájdete nejaké papieriky s obrázkami a návodmi a dvojicu hadích samolepiek.

Dizajn, prevedenie

Dizajn Nagy Chroma je totožný s modelovou radou Naga 2014. Razer by bol hlúpy, ak by menil podarený a ergonomicky výborný dizajn, vďaka ktorému vám myš

sadne do ruky ako uliata. Všetky prsty dosadnú presne tam, kam majú. Palec máte položený na bočnom tlačidlovom paneli s 12-timi tlačidlami, ukazovák a prostredník približne lemujú hrany pravého a ľavého tlačidla, prstenník zase odpočíva na opierke a malíček je približne na bočnej hrane. Na myši sa nachádza celkovo 19 tlačidiel, z toho 12 tlačidiel je umiestnených na bočnom paneli pre palec. Tlačidlá sú od seba dostatočne vzdialené, čo zabraňuje nechcenému stlačeniu iného tlačidla. Zaujímavosťou je rolovacie koliesko, ktoré po naklonení do strán funguje ako scroll smerom nahor alebo nadol. Pod ním sa nachádza dvojica tlačidiel slúžiaci na prepínanie medzi úrovňami DPI. Na chrbte myši je tradične umiestnené

podsvietené logo výrobcu spolu s rolovacím kolieskom a bočnými tlačidlami. Označenie Chroma v modeli napovedá, že myš bude „hrat“ celou škálou farieb, teda približne 16,8 – milióna.

Prevedenie myši je plastové, ladené do matnej čiernej farby. Povrch Nagy je mierne zdrsnený, takže sa vám v ruke nebude šmýkať. USB kábel je 2,1m dlhý a jeho koncovka je pozlátená. Rozmery Nagy sú 119x75x43 mm a hmotnosť 135 g.

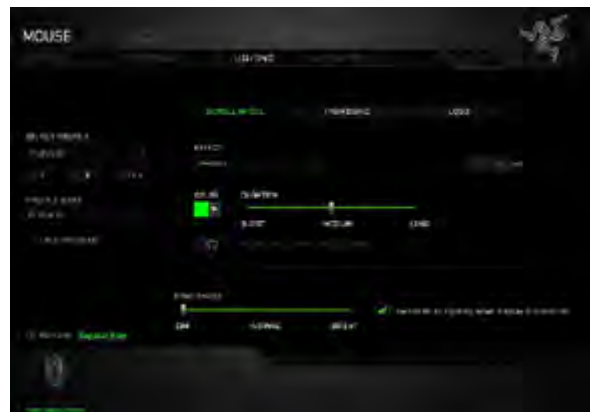
Softvér

Herné periférie od Razeru združuje softvér Synapse. Samozrejme, myš funguje aj bez neho, avšak pridáte o mnoho funkcií, ktoré ponúka. Medzi tie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB
Typ myši: laserová
Snímač: 5G senzor
Senzitivita: až 16000DPI
Odozva: 1ms
Polling rate: 125 – 1000Hz
Akcelerácia: 50G
Rýchlosť: 210IPS
Farba: čierna
Podsvietenie: RGB s 16,8 miliónmi farieb
Rozmery: 119x75x43mm
Dĺžka kábla: 2,1m
Hmotnosť: 135g

HODNOTENIE:





najbežnejšie patrí vytváranie makier, profilov, ktorých môžete mať v podstate nekonečné množstvo, vytváranie až ôsmich rôznych keymapov v rámci jedného profilu a v neposlednom rade programovanie funkcií pre každé z tlačidiel. Takto vytvorený profil viete následne „spárovať“ s vybraným .exe súborom, teda nejakou konkrétnou hrou alebo programom. Ďalej nechýba nastavenie DPI, akcelerácie a polling rate, o ktorých sa viac dozviete v nasledujúcej kapitole. Razer Naga umožňuje aj nastavenie podsvietenia. Meniť farbu a efekt môžete nezávisle od seba na koliesku, bočnom paneli s tlačidlami a logu. Každé z nich ponúkne možnosť nastavenia efektu breathing, v rámci ktorého sa môžu striedať dve farby alebo to necháte na random striedaní farieb. Ďalším nastavením je reactive, ktoré reaguje pri stlačení tlačidla. Dĺžku svetelného efektu si môžete nastaviť na krátku, strednú a dlhú. Nasleduje efekt spectrum cycling, ktorý cykluje celé portfólio farieb. Predposledným efektom je static, teda statické podsvietenie. No a nakoniec môžete podsvietenie úplne vypnúť. Každý z efektov umožňuje

nastavenie intenzity podsvietenia, teda sa vám nestane, že vám bude myš za tmy, resp. večer vypalovať oči. Ďalšou šikovnou vecou je vypnutie celého podsvietenia v prípade, že sa vypne monitor, teda napr. pri vypnutí počítača alebo úspornom režime. Ak vlastníte od Razeru aj klávesnicu, viete si aplikovať rovnaké nastavenia podsvietenia pre obe periférie súčasne. Pre maximalizáciu presnosti Razer ponúka kalibráciu myši v závislosti od podložky, ktorú používate. Na výber máte razerárcke podložky, prípadne si viete podložku od iného výrobcu nakalibrovat' pohybom myši po jej povrchu. Okrem toho si viete nastaviť aj zdvih myši.

Veľmi zaujímavou je funkcia Stats, ktorá zaznamenáva údaje ako počet kliknutí, prejdenú vzdialenosť, počet narotovaných centimetrov s kolieskom, zmeny profilov, makier a keymapov. Funkcia takisto počíta herný čas. Súčasťou nej sú tzv. heatmaps, ktoré znázorňujú pohyb myši po monitore alebo oblasti, kde najviac klikáte.

Technické okienko

Razer Naga Chroma je herná myš s novým 5G laserovým senzorom a rozlíšením až 16000DPI. Myš dokáže zachytiť pohyb až 210 palcov za sekundu s maximálnym zrýchlením 50G a odozvou 1ms.

Razer Synapse ponúka možnosť nastavenia polling rate, a to v úrovniach 125, 500 a 1000Hz. Čo sa týka nastavenia DPI, od výroby je prednastavených 5 úrovní – 800, 1800, 4500, 9000 a 16000. Okrem vlastného nastavenia hodnôt DPI si môžete meniť aj množstvo úrovní, v rozmedzí 2 – 5, pričom zvolená úroveň DPI sa zobrazuje na monitore. Takisto je možné meniť aj akceleráciu myši v rozmedzí 0 – 10. Samozrejmosťou je vytváranie vlastných profilov či makier.

Dojmy z používania

Razerahodné. Asi tak by som stručne zhodnotil dojmy z používania tohto

hľadavca. Jediným maličkým negatívom je možno trochu hlasnejšie klikanie pravého a ľavého tlačidla, ktoré je počuteľné hlavne pri práci na internete a podobne, to však ale nijak neuberá na kvalitách Nagy. S Nagou sa mi pracovalo veľmi dobre. Po podložke nádherne a presne „lieta“, v ruke sedí veľmi dobre a nekľže. Majitelia veľkých monitorov ocenia senzitivitu 16000 – DPI, prívržencov MMO žánrov poteší zase 12 programovateľných tlačidiel na paneli pre palec, ku ktorým je pohodlný prístup. Tlačidlá sú rozumne rozdelené s dostatočným odstupom, takže sa vám nestane, že by ste stlačili zlé tlačidlo. Razer Synapse je kapitola sama o sebe, jednoducho perfektný.

Záverečné hodnotenie

Herná myš Razer Naga Chroma je novým nástupcom série, ako sa patrí. Výrobca síce zachoval dizajn z predošlých ročníkov, no najvýznamnejšie zmeny sa udiali vnútri myši, hlavne v podobe pokročilejšieho snímača, umožňujúceho vyššie rozlíšenie. Ja osobne musím vyzdvihnúť opletaný kábel s pozlátanou USB koncovkou, teda predovšetkým jeho dĺžku, ktorá je o pár desiatok centimetrov väčšia, ako býva u konkurencie. Spomínam to preto, pretože sa mi dost často stávalo, že dĺžka kábla bola pri mojej zostave na hrane. Výbornú myš dopĺňa výborný softvér a jeho funkcie, ktoré umožňujú široké spektrum nastavení. Čerešničkou na torte je podsvietenie, ktoré ponúkne tiež široké možnosti nastavení. Veľmi ľahko sa odradí cena, no v porovnaní s minuloročnou bezdrôtovou Nagou je podstatne nižšia.

Miroslav Konkol'



Gigabyte Z170 Gaming K3

Kvalita za pár drobných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + dizajn a podsvietenie
- + kovový chránič hlavného PCIe slotu
- + dual BIOS
- absencia NVIDIA SLI
- chýbajúca podpora USB 3.1 typ C

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel Socket 1151
Formát: ATX – 30,5×23,1cm

Základné funkcie:
integrovaná grafická karta, integrovaná sieťová karta, integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, Serial ATA III, UEFI BIOS, USB 3.0

Externé konektory: DVI, HDMI, jack, PS/2, 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, Thunderbolt, M.2 Socket, SATA Express port

Operačná pamäť:

Typ pamäte: DDR4

Počet slotov: 4

Režim zapojenia:

Dual-channel

Maximálna frekvencia:

3466MHz

Rozhranie:

Čipset: Intel Z170

Pokročilé funkcie: AMD CrossFireX, DUAL BIOS, chladiče VRM a chipsetu

Typ zvukovej karty:

Realtek ALC1150

Počet kanálov

zvukovej karty: 7.1

HODNOTENIE:



Všetci sa zhodneme na tom, že výrobcov počítačových komponentov je veľa. Tento fakt je dobrou správou hlavne pre koncových používateľov, pretože s väčším počtom výrobcov prekvitá konkurencia a inovácia. Čo už nie je až také bežné, je jeden výrobca ponúkajúci takmer všetky komponenty nutné na poskladanie počítača. Väčšinou ide o firmy zamerané špecificky na grafické karty a matičné dosky, na skrinky a doplnky, alebo ide o firmy, ktoré ponúkajú zdroje či periférie. Spoločnosť Gigabyte rozhadzuje svoje siete všetkými možnými smermi.

O Gigabyte som vedel, že majú v ponuke matičné dosky, grafiky a dokonca aj malé počítače do dlane s názvom Brix, ktoré sme si pred nedávnom mali možnosť v redakcii vyskúšať. Netušil som však, že ponúka aj zdroje, skrinky, myši, klávesnice, reproduktory a rad ďalších vecí. Bolo by zaujímavé poskladať

celý počítač – okrem procesora, RAM a chladienia – z výrobkov od tej istej firmy. Nanešťastie, do testovacieho počítača zavítala „iba“ matičná doska zo série Gaming. Je zameranie firmy na toľko rôznorodých produktov zárukou menšej kvality alebo ich skúsenosti zo všetkých segmentov prinášajú, naopak, lepšiu funkcionálnosť?

Obal a jeho obsah

Obal víta starou známou kombináciou čiernej a červenej, na ktorú som si už pri matičných doskách celkom zvykol. Základné informácie na prednej strane, ako podpora procesorov do socketu LGA 1151, USB 3.1, DDR4 pamäti a chipsetu Z170, by nemali





nikoho prekvapiť. Zadná strana balenia ponúka o trochu bohatšie informácie.

Tými najzaujímavejšími sú interný konektor typu M.2, ktorý sa už pomaly začína stávať štandardom, zabudované podsvietenie dosky, bez ktorého sa herné matičné dosky nezaobídu. Poteší taktiež osvedčený Killer Ethernet E2200.

Okrem samotnej dosky sa v balení nachádza zadný kryt výstupov, zbierka rôznej dokumentácie s inštalačným CD, pozvánka a kód do hry World of Warships s prémiovým plavidlom, visačka na dvere s nápisom nerušiť (Gaming K3 nie je prvou matičnou doskou s takýmto vtipným prístupom, takže ma to až tak nedostalo), G konektor na externé výstupy skrinky a v neposlednom rade aj štyri SATA káble – dva s plochými konektormi na oboch koncoch a dva so zakončením do pravého uhla.



Kvalita spracovania a inštalácia

Gaming K3 sa cenovo neradí medzi prémiové produkty. Vlastne je to zatiaľ najlacnejšia matičná doska typu Z170, ktorú som mal možnosť vyskúšať. Na kvalite jej to však natoľko neuberá, hoci ma počas manipulácie a jej inštalácie prekvapilo pár drobností. Už dávnejšie som zistil, že aj keď majú dosky rozličné formáty, od najmenších, ako sú ETX, cez Micro ITX, až po E-ATX, a iné proprietárne formáty, samotné kategórie nemajú presne stanovené rozmery. Gaming M5 od spoločnosti MSI, ktorá sa tiež radí medzi ATX formát, je široká 24,4cm, zatiaľ čo Gaming K3 má na šírku 23,1cm. To sa síce nezdá byť veľká, doska tým však stratila oporné body na úplných krajoch a stredný oporný bod na pravej strane nebolo kvôli rozvrhnutiu úchytovej na manažment káblov možné nainštalovať. Preto som pri inštalácii 24-pinového kábla na napájanie trpol a dúfal, že prehýbanie dosky neublíži. Túto chybu nespôsobila matičná doska, iba je nutné poukázať na nutnosť vizualizácie celého počítača, skrinky, rozvrhnutia a vnútra predtým, než sa začnú nakupovať komponenty. Inak prebehla inštalácia dosky hladko, všetky konektory zapadli na svoje určené miesta bez väčšej námahy, a mohol som sa presunúť zaujímavejším činnostiam.

Rozvrhnutie dosky a funkcionality

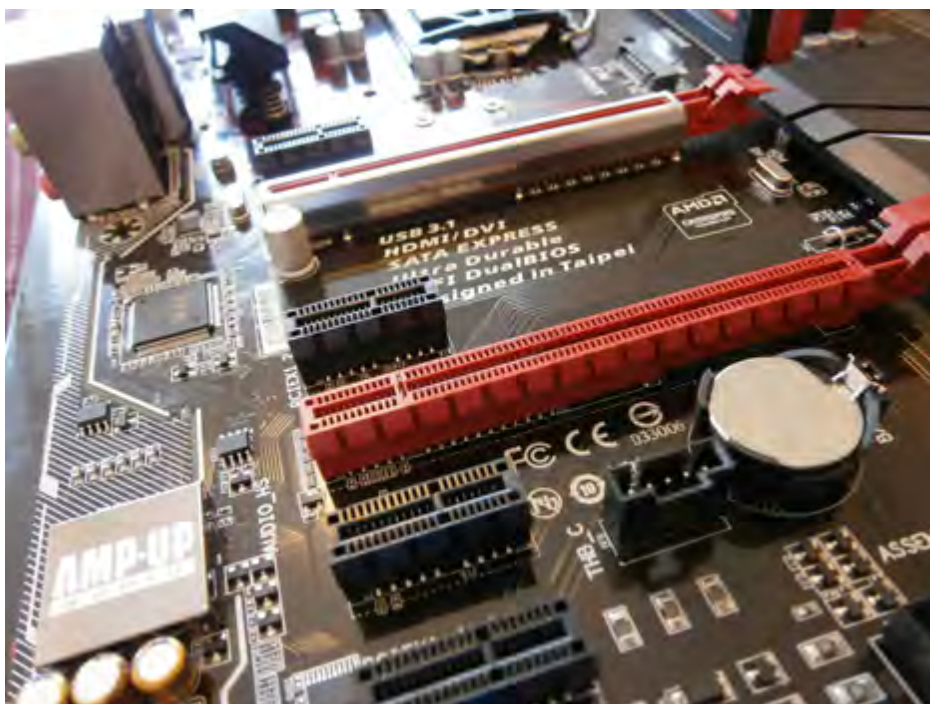
Čo všetko Gaming K3 ponúka a ako sa s ňou pracuje? Doska má až päť konektorov na ventilátory alebo pumpu vodného



chladenia, z čoho sú tri výstupy určené na chladenie skrinky, jeden CPU_FAN a jeden CPU_OPT (ionál). Takže starosti s rozdeľovaním konektorov alebo nutnosť napájať sa cez MOLEX zo zdroja som tentoraz nemal. Z hľadiska funkcionality sa snaží Gaming K3 nezaostávať za drahšou konkurenciou. Tu sú jej najhlavnejšie prednosti:

- Podpora šiestej generácie Intel® Core™/Pentium®/Celeron® procesorov pre LGA 1151 socket
- Podpora Dual Channel DDR4 s taktom až 3466MHz
- USB 3.1 (nie typ C)
- Podpora 2-way AMD Crossfire
- Gen3x4 M.2 konektor
- 2 SATA Express konektory s rýchlosťou až 16Gb/s
- 115dB SNR HD Audio so zabudovaným zosilovačom
- Killer™ E2200 Gaming Networks
- Programy EasyTune™ a Cloud Station™ pre jednoduchú prácu s počítačom





GIGABYTE UEFI DualBIOS™ Technology

Trochu zamrzí absencia podpory pre NVIDIA SLI a takisto aj fakt, že pri zapojení dvoch grafických kariet od AMD funguje vrchný PCIe slot ako x8 a spodný ako x4, kto však plánuje systém s dvoma a viacerými kartami, určite nebude pozerat' na spodnejšiu časť ponuky matičných dosiek.

BIOS

Párkrát mal už hardvér, ktorý sa mi dostal do rúk, na mále. Išlo najmä o prípady, keď som sa snažil zistiť, čo všetko daný komponent zvládne, a vtedy často prestal spolupracovať počítač. V takom prípade príde vhod využiť BIOS. No pokiaľ by som v tých dobách pracoval s matičnou



doskou od Gigabyte, možno by som mal o pár vrások a šedivých vlasov menej. Matičné dosky od spoločnosti Gigabyte totiž podporujú magickú vec, ktorá sa volá UEFI DualBIOS™, čo vo voľnom preklade znamená možnosť, ako bezpečne vrátiť BIOS do pôvodných a bezpečných hodnôt, aj keby na iných BIOS-och daný hardvér skončil. Vizualne síce verzia od Gigabyte neočarí, ale je funkčný a po prvých pár kliknutiach som nemal problém nájsť všetko, k čomu som sa potreboval dostať.

Možnosti pretaktovania a výkon

Správna herná doska by mala dovoliť potlačiť hardvér (pokiaľ je toho schopný) ďalej, ako bol dodaný z výroby. Na tejto doske nemal procesor i7-6700k problémy udržať si po pár minútach zábavy v BIOS-e stabilných 4,6GHz, aj keď na vyšších hodnotách na dosiahnutie jeho 100% stability bolo treba zdĺhavé dolad'ovanie a napájacie napätie. Takisto aj výkon RAM sa za pomoci XMP profilov vyšplhal na vyššie čísla, ako je bežné, chýbali mi ale

špecifické nástroje na pretaktovanie, pretože po viacerých pokusoch s dolad'ovaním ma už preklikávanie sa všedným vizuálom BIOS-u rýchlo omrzelo.

Gaming K3 sa však nevystatuje možnosťami ultra jednoduchého pretaktovania, ale skôr rozumným sklbením funkcií a technológií, vďaka čomu si jej používatelia užijú bezproblémovú prevádzku bez toho, aby zbankrotovali alebo si museli brať hypotéku.

Zhrnutie

Doska Gigabyte Z170 Gaming K3 sa nehrá na šampióna ani nesľubuje veci, ktoré by nedokázala splniť. Je jednoducho šikovným spojením základných funkcií, kvalitných komponentov a niekoľkých vychytávkov, ktoré určite dokážu zjednodušiť alebo spríjemniť život bežného aj náročnejšieho používateľa.

K3 si zaslúži aj výčitky za absenciu rozhrania USB 3.1 typ C, chýbajúcu podporu NVIDIA SLI alebo za nízke rýchlosti PCIe slotov pri paralelnom zapojení viacerých grafických kariet. Na jednu stranu poteší vedomie bezpečného BIOS-u, ktorý sa dá zachrániť po príliš agresívnych pokusoch o pretaktovanie, ako aj po napadnutí vírusmi, na druhú stranu by mohol byť vizuálne lepšie spracovaný a ponúknuť pár pomôcok a nástrojov špecificky pre tých, ktorí majú chuť taktovať. Za túto cenu však lepší a ucelenejší balík nezoženiete.

Daniel Paulini



Najväčšia slovenská výstava o počítačových hrách

GAME EXPO®

18. - 20. marec, DK RUŽINOV, BA 2016

VIII. ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH HIER a
STOLOVÝCH HIER

ARKADY.SK®

EXKLUZÍVNE:
Warhorse Studios
PIXEL Federation

Turnaje a voľné hranie:
League of Legends,
Counter-Strike,
PlayStation 4, Wii U,
Alienware a PC

RETRO HRY:
Super Nintendo,
Sega MegaDrive,
Japonské Automaty



3 dni zábavy len za 14,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー
CULTUS
festival

partneri:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!
pevnost
multimediální a multimediální centrum

PlayStation.

Wii U

ALIENWARE

Mr. FlapJack

Playman

RÁDIO_FM

ihry.sko

Gorila
www.gorila.sk

Gamesite.sk

continental

BKIS

Predpredaj vstupeniek 14,90 -Eur* (BRLOH), na mieste 17,50 -Eur (DK RUŽINOV)

*14,90 do 16.2., 16,90 do 12.3., 16,90 od 13.3.

www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo

NZXT Sentry 3

Dotyková dobrota, alebo ako skrotiť vietor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchá inštalácia
- + kvalitné spracovanie
- + výkon a zabudovaná ochrana
- + intuitívne ovládanie
- + možnosť prepojiť ventilátory
- + dizajn

- určené úzkej skupine ľudí
- ťažko obhájiteľný pomer cena/výkon
- absencia prepojenia s CAM softvérom

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: 5,25"

Konektory: 1 × Molex,

1 × teplotný senzor, 5 ×

4-pinový konektor

Materiál: ocel, ABS plast

Rozmery: 129 × 31 mm

HODNOTENIE:



NZXT. Táto značka nepredstavuje iba počítačové skrinky, zdroje a chladienie. Celkom logicky ponúka NZXT aj doplnky, ktoré dokážu počítačovým nadšencom zjednodušiť život, alebo ich zostavu odlišiť od tých bežných. Či už ide o interné ovládače, ktoré sa dajú nastavovať softvérov, alebo už overené hmatateľné tlačidlá pasujúce do 5.25 šachiet, možnosť priameho rozkazovania komponentom v počítači nie je nikdy na zahodenie. Tentoraz do redakcie zavítala pomerne malá krabička obsahujúca NZXT Sentry 3, ktorý je najnovším hardvérovým ovládačom ventilátorov od tejto spoločnosti.

Obal a jeho obsah

Na prvý pohľad progresívny dizajn plný šikmých uhlov a ostrých hrán, ladený v kombinácii čiernej a modrej ulahodí oku väčšine ľudí,

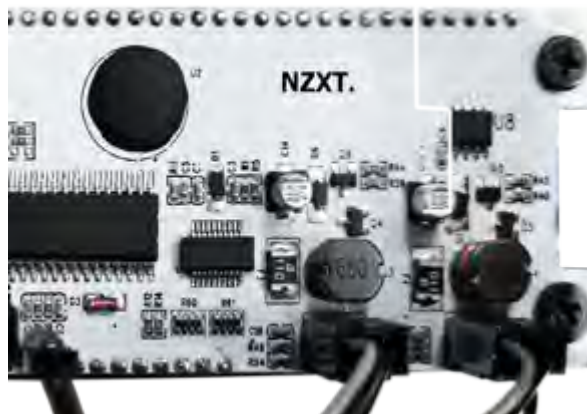
aj keď by sa určite uchytili aj iné farebné kombinácie. Na škatuli je veľmi prehľadne spomenuté všetko, čo Sentry 3 dokáže a proti čomu ochráni, ale keďže nejde o švajčiarsky nož, ale o zariadenie s jedným účelom, po pár minútach už nebolo čo čítať, a tak som radšej pozrel dnu.

V balení sa toho nenachádza príliš veľa, takže okrem manuálu, samotnej jednotky, pár skrutiek a pások na uchytenie a káblíka teplotného senzoru veľa nečakajte. Sentry 3 ponúka dotykový displej, aj keď už podľa ochrannéj fólie vidieť, že nejde o plne dotykový displej, ale na dotyk budú reagovať iba určité miesta. Takmer hneď po rozbalení ma prekvapili a potešili hneď dve veci. Prvou je už spomínaný pribalený teplotný senzor, ktorého výstup sa dá zobraziť na prednom displeji, a

druhou možnosť odpojiť tie káble, ktoré akurát nie sú potrebné.

Spracovanie a inštalácia

Sentry 3 je takmer celý vyrobený z plastu, nepočítajúc káble a boky zasúvané do skrinky, ale aj tak sa mu darí pôsobiť kvalitným, až prémiovým dojmom. Celkovo má Sentry 3 až 5 napájacích konektorov a nezáleží na tom, či sú 3- alebo 4-pinové. Treba však poznamenať, že PWM funkcie 4-pinových ventilátorov nedokáže Sentry spracovávať, pretože otáčky ovláda napájacím napätím a nie softvérov. Spomínané teplotné čidlo, ktoré bolo pri prevoze chránené samostatným plastovým obalom, vyzeralo byť dostatočne odolné, ale podľa rád na internete je najlepšie ho neumiestňovať priamo medzi procesor a teplotný výmenník, ale na stranu, takže





tam sa aj ocitlo. Inštalácia Sentry 3 bola nad mieru jednoduchá, išlo iba o otvorenie skrinky, vytiahnutie záslepky 5.25 šachty, uistenie pár skrutiek a zapojenie káblikov od ventilátorov.

Nanešťastie, nie každá počítačová skrinka 5.25 šachtu má, hlavne čo sa týka tých modernejších, takže som si nemohol užiť pohľad na Sentry 3 ani v testovacom počítači uloženom v skrinke Fractal Design Define S ani v súkromnom počítači ukrývajúcim sa v NZXT S340. Našťastie, ako správny fanatik ukrývam doma aj pár kúskov staršieho hardvéru, a tak sa po krátkom presune ocitol môj súkromný počítač spolu so Sentry 3 v skrinke Corsair Carbide Spec-01. A môžem úprimne skonštatovať, že som nadobudol pocit, ako by doňho Sentry patrila odjakživa.

Ovládanie a možnosti

Na ovládanie Sentry 3 nie je potrebný žiaden softvér, stačia iba používateľove prsty. Možno by bolo fajn, pridať podporu tohto zariadenia do softvéru CAM, keďže sa v ňom už dajú doladovať nastavenia chladenia NZXT Kraken X61 a podsvietenia NZXT Hue+, nie je to ale žiaden nedostatok. Dotyky registruje Sentry lepšie ako podaktoré mobilné telefóny, a hoci ponúka na malom priestore veľa tlačidiel, nemal som problém stlačiť to správne. V ľavom dolnom rohu displeja sa ukrývajú šípky na zmenu rýchlosti ventilátorov, momentálna teplota, dodávaná čidlom a nad ňou rýchlosť vybraného ventilátora. Smerom doprava sa nachádza nastavenie programov (plný výkon, manuálny a tichý režim), obkolesené



grafickým prvkom zobrazujúcim relatívnu rýchlosť ventilátorov. Zvyšok displeja zaberá posuvné nastavenie rýchlosti ventilátorov a výber napájacích kanálov, ktorých nastavenia sa majú meniť. A nakoniec sa úplne vpravo ukrýva tlačidlo na vypnutie displeja a druhé na ovládanie zvuku tlačidiel.

Výkon a výhody

Sentry 3 je napájaný cez molex konektor priamo zo zdroja a dokáže napájať až 15W na každom z jeho piatich kanálov. To znamená, že pokiaľ by som bol veľmi bohatý, mohol by som do Sentry 3 pripojiť až 100 ventilátorov Noctua NF-F12. Na(ne)šťastie to nezašlo až do takých extrémov, a tak som si úplne vystačil s dvoma ventilátormi v skrinke a neskôr som do okruhu pridal aj ventilátor zo vzdušného chladenia Cooler Master Hyper 103.

Skvelou možnosťou v Sentry 3 je prepojenie viacerých kanálov, ak má napríklad niekto štyri ventilátory v skrinke a nechce sa mu ich ovládať po jednom, jednoducho sa dá nastaviť ich prelinkovanie, takže keď zmeníte otáčky, zmenia sa na všetkých zároveň. V neposlednom rade si Sentry zaslúži pochvalu za zabudovanú ochranu proti výkyvom v napájaní, takže ani ten najväčší fanatik do drahého vetrania sa nebude musieť báť o svoj systém.

Zhrnutie

Sentry 3 je kvalitný kúsok počítačového príslušenstva, ktorý má iba jednu nevýhodu. Jeho plnú funkcionálnu a výkon využije iba hŕstka ľudí a kvôli dizajnu si ho kvôli jeho vyššej cene tiež nekúpia žiadne masy.

Mať možnosť manuálne prepnúť ventilátory nepodporujúce softvérové ovládanie na nižšie otáčky, keď som napríklad pozeral film a tých pár stupňov navyše mi nevadilo, je naozaj skvelé. Okrem základného nastavenia a testovania som na Sentry takmer zabudol. Ak by som vypol aj podsvietenie displeja, nikto by si ho asi ani v skrinke nevšimol, pokiaľ by som naňho neupozornil.

Preto si pred jeho kúpou treba položiť dve zásadné otázky: 1. Mám toľko ventilátorov a potrebujem mať možnosť ich ovládať? a 2. Chcem odlíšiť svoj systém, aby mi ho na LAN párty každý závidel?

Ak je odpoveď aspoň na jednu z nich pozitívna, smelo do toho, Sentry 3 určite nesklame. Ak si ale nie ste odpoveďou istí, radšej si peniaze potenciálne minúť na Sentry 3 odložte na budúci upgrade niektorého z dôležitejších komponentov.

Daniel Paulini



Razer BlackWidow Ultimate

"Smrt" prichádza

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: Razer

Dostupná cena: 129,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + mechanické klávesy
- + zapojenie USB a slúchadiel na klávesnici
- + podsvietenie
- chýbajúca lakt'ová opierka
- žiadne dôležité vylepšenie



Po recenzii na hernú myš Razer Naga Chroma tu máme recenziu aj na najnovšiu hernú mechanickú klávesnicu BlackWidow Ultimate 2016.

Balenie

Balenie aj v tomto prípade pozostáva z technickej dokumentácie, dvojice hadích samolepiek a zo samotnej klávesnice. Klávesnica je dodávaná v čiernej papierovej škatuli, na akú sme od spoločnosti Razer zvyknutí. Zaujímavosťou je výrez v škatuli, a to v mieste smerových šípok. Škoda je, že už tradične pri Razer klávesniciach chýbajú lakt'ové opierky.

Dizajn, prevedenie

Väčšina dizajnu čiernej mamby pochádza z jej predchodcov, tentoraz však na klávesnici chýba panel s macro klávesmi, ktoré boli umiestnené v ľavej časti. Takisto zmizol aj jeden 3,5mm jack konektor na pravej hrane, pripojenie slúchadiel je už len pomocou jedného jack kábla. Razer BlackWidow Ultimate je „full size“ herná klávesnica, ktorá svojimi

rozmermi 452mm x 171mm x 20mm pripomína skôr klasické klávesnice. Hmotnosť mamby je 1380g. Keďže ide o „čiernu vdovu“, klávesnica je, samozrejme, čiernej farby. Konštrukčné prevedenie je na špičkovej úrovni, klávesnica je zhotovená z mohutne pôsobiaceho plastu, ktorý je pevný, neohýba sa a ani sa nekrúti. Rozloženie kláves je štandardné. K špeciálnym funkciám je prístup možný pomocou klávesy Fn, ktorú nájdete medzi pravým tlačidlom alt a ctrl. Klávesy F1 – F3 a F5 – F7 slúžia pre multimédiá, F9 má na starosti nahrávanie makier, F10 spúšťa herný mód a klávesy F11 a F12 slúžia pre reguláciu podsvietenia, ktoré je možné nastaviť v ôsmich intenzitách. Kombináciou Fn a pause/break vypnete počítač do úsporného režimu. Všetko je viac-menej totožné s ostatnými mambami. Na recenzovanie nám prišla klávesnica s americkou lokalizáciou a usporiadaním kláves typu QWERTY. Internetová stránka výrobcu vám však ponúkne napr. aj UK, francúzsky, nemecký či taliansky layout.

Približne zo stredu hornej hrany vychádza opletaný kábel s dvomi

pozlátanými USB koncovkami a 3,5mm jack koncovkou, ktorá slúži na zapojenie slúchadiel do boku klávesnice. V spodnej časti je tradične umiestnené podsvietené logo výrobcu.

Na pravej hrane sa nachádza USB 2.0 port, ako napr. pre USB kl'úč či mobil a 3,5mm jack pre slúchadlá. Ako už bolo spomenuté, počet jack konektorov sa zredukoval a k zapojeniu slúchadiel/headsetu slúži už len jeden.

Zospodu je umiestnená dvojica nožičiek, ktoré umožňujú 2 rôzne polohy klávesnice.

Mechanické spínače

Razer ešte nedávno využíval vo svojich mechanických klávesniciach klávesy nemeckého výrobu, Cherry, no mechanické klávesnice sú aktuálne vybavené vlastnými zelenými či oranžovými spínačmi Kailh. Zelené spínače sú ekvivalentom Cherry MX Blue spínačov, oranžové spínače sú zase ekvivalentom Cherry MX Brown. Tieto dva druhy v porovnaní s konkurenciou ponúkajú o 20% vyššiu životnosť, a to

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

452mm x 171mm x 20mm

Hmotnosť: 1380g

Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica

Typ spínačov: Kailh orange/green

Hmatová odozva: 50G (zelené spínače), 45G (oranžové spínače)

Životnosť spínačov: 60 miliónov kliknutí Podsvietené

klávesy s podporou svetelných efektov

Opletený USB kábel 1000Hz Ultrapolling

Softvér: Razer Synapse

HODNOTENIE:





60 miliónov kliknutí pre každý kláves. Zelené klávesy majú taktilnú (hmatovú) odozvu 50G. V porovnaní so „štandardnými“ mechanickými spínačmi (doslovný preklad) majú o 0,3mm nižší bod aktivácie a 0,3mm je menší i reset point, ako je vidieť na obrázku. Oranžové spínače majú hmatovú odozvu 45G. Rozdiel v bode aktivácie (0,1mm) a reset point (0,05mm) už taký veľký nie je. Za zmienku stojí spomenúť, že oranžové spínače sú „tiché“ a zelené spínače sú zase pomerne hlasné. Škoda je, že za ten čas, čo Razer využíva vlastné spínače, ich nijakým spôsobom aspoň trochu nevylepšil.

Razer Synapse

Starý dobrý softvér od výrobcu s názvom Synapse, ktorý združuje všetky periférie od Razeru. Synapse nové zariadenie po pripojení automaticky zdeteguje a je pripravené na používanie i využívanie funkcií softvéru. Príjemným prekvapením po zapojení klávesnice bola ponuka inštalácie Razer Surround Pro (v hodnote 19,99dolárov) zadarmo. Ten využijete predovšetkým vtedy, ak máte slúchadlá vybavené priestorovým zvukom.

Sprievodca inštaláciou vám vysvetlí, ako postupovať pri konfigurácii headsetu. Ikonka Surround Pro sa vám po inštalácii zobrazí v ľavej dolnej časti vedľa klávesnice.

Samotná klávesnica vám ponúkne vytváranie makier, nastavenie podsvietenia, štandardné funkcie v podobe vytvárania množstva vlastných profilov, priradovanie rôznych programov

k určitému klávesu či zmene funkcie. Podsvietenie je u BlackWidow Ultimate len monochromatické, teda jednofarebné (zelené). No aj napriek tomu poskytne celkom pestré možnosti nastavenia. K dispozícii je niekoľko predvolených nastavení, ktoré môžete do istej miery upravovať. Ide hlavne o intenzitu podsvietenia či smer pohybu svetelného efektu:

- breathing – pulzovanie farby v intervale sedem sekúnd,
- reactive – podsvietenie klávesa sa aktivuje len pri jej stlačení,
- ripple – „výbuch“ podsvietenia od tlačidla do všetkých smerov,
- starlight – náhodne rozsvetcovanie kláves ako „žiarenie“ hviezd,
- static – statické podsvietenie,
- wave – zelená vlna, ktorá sa pohybuje zľava doprava alebo naopak,
- none – podsvietenie sa deaktivuje.

Okrem toho je k dispozícii aj konfigurátor podsvietenia, ktorý vám umožní úpravu presetov pre rôzne žánri hier, podsvietenie vybraných tlačidiel, ich intenzitu, prípadne svetelný efekt, ktorý na nich bude prebiehať. Pre

klávesnice je dostupná funkcia stats, ktorá vám zobrazí údaje, ako napríklad počet stlačení kláves a najpoužívanejšie klávesy pre každú hru, ktorú ste hrali.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Mechanická klávesnica BlackWidow Ultimate je ďalším skvelým počinom od spoločnosti Razer. Overený dizajn, technické prevedenie, skvelý Synapse, ktorého je čerešničkou na torte možnosť stiahnutia Razer Surround Pro zadarmo. Čierna vdova 2016 ponúka všetko, čo poznáme od jej predchodcov, resp. z razeráckych klávesníc. Samozrejmosťou je aj anti-ghosting či herný režim na deaktivovanie rôznych klávesových skratiek, ktoré by vám mohli pokaziť hru, napr. taký Alt+F4. Indikácia herného režimu, nahrávanie makier či Caps Lock sú umiestnené nad panelom numerickej časti klávesnice. Mechanické klávesy sú totožné s posledným modelom BlackWidow Ultimate Chroma i BlackWidow Ultimate 2014. Hranie aj písanie na mechanickej klávesnici je skvelé. Odozva je okamžitá, rovnako ako aj presnosť. Jedinou zmenou na klávesnici je azda len odstránenie panela s macro klávesmi a nahradenie dvojice 3,5mm jack portom pre slúchadlá jedným. Malým negatívom je opakovaná absencia laktovej opierky (dočkáme sa jej niekedy?) a skutočnosť, že Razer neprišiel s ničím novým. Spoločnosť Razer ďalší rok ťaží z toho istého len s minimálnymi kozmetickými úpravami. Nič to však nemení na fakte, že Razer BlackWidow Ultimate 2016 je skvelá herná mechanická klávesnica.

Miroslav Konkol'



ASUS GL552JX

Nový člen veľkej ROG rodiny s atraktívnou cenovkou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 840€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + IPS displej
- + výkonný procesor
- grafika
- reproduktory

ŠPECIFIKÁCIE:

ASUS GL552JX-CN335T

Kategória: Notebook

Operačný systém:

Windows 10

Š x V x H: 385 x 255 x 32mm

Hmotnosť: 2,6kg

Keď sa spomenie ASUS ROG, väčšina ľudí si predstaví tie najdrahšie a najvýkonnejšie herné stroje, aké sa dajú kúpiť. Zaslúži si teda ASUS GL552 toto krásne ROG logo? Dozviete sa v recenzii.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn je jednoduchý, no fádny, keďže sme takýto základ videli už na predchádzajúcich modeloch od spoločnosti ASUS. Vzhľad notebooku je ale stále atraktívny, hoci by sme privítali i niečo nové. Celé telo notebooku je, bohužiaľ, vyrobené z plastu s rôznymi povrchovými úpravami. Zadná strana displeja obsahuje výraznú textúru, na ktorej prakticky nevidieť odtlačky prstov. Strednej časti krytu dominuje vzhľad brúseného hliníka s červeným podsvieteným ROG logom. Na vnútornej strane sa nachádza matný plast s povrchom, ktorý je veľmi príjemný na dotyk, no odtlačky prstov sú na danom povrchu ako „päsť na oko“ a zbaviť sa ich je veľmi náročné. Pod displejom sa nachádza dvojica malých reproduktorov,

ktorých kvalita zvuku rozhodne neoslňuje, podobne ako aj ich maximálna hlasitosť.

Celkovo je po konštrukčnej stránke notebook spracovaný veľmi dobre. Notebook je pevný. Neprehýbal sa ani v prípadoch, keď sme ho chytli za roh a prenášali. Pevnosť displeja je nižšia, a to z dôvodu plastovej konštrukcie, no rozhodne to nie je žiadna tragédia. Prehýbanie v okolí klávesnice pri silnejšom zatlačení sa taktiež nekonalo. Tuhosť pántov je ideálna a vibrácie pri

cestovaní na polohu displeja nemali žiadny efekt. Celkovo je po konštrukčnej stránke notebook spracovaný veľmi dobre. Nemusíte sa teda obávať žiadneho škrípania či vŕzgania.

Konektorová výbava

Rozmiestnenie konektorov je v tomto prípade úplne štandardné. Na ľavej strane sa nachádza nad výduchom chladienia konektor napájania, smerom nadol je zase VGA



HODNOTENIE:





(D-SUB), HDMI, RJ45 (LAN) a 2xUSB 3.0. Na pravej strane sa nachádza Kensington Lock, optická mechanika s podporou DL DVD, USB 2.0 a audio jacky pre mikrofón a slúchadlá. Na prednej strane je už len čítačka pamät'ových kariet. Ku konektorovej výbave máme len jednu výhradu, a to tú, že pravá strana by uvítala minimálne ešte jeden konektor USB.

Displej

Notebook disponuje 15,6" FullHD displejom, ktorý je založený na technológii IPS. Táto technológia má v porovnaní s klasickým TN panelom omnoho živšie podanie farieb, spoločne s výrazne lepšími pozorovacími uhlami. Matná povrchová úprava je veľmi vítaná kvôli čitateľnosti na slnku. Intenzita podsvietenia je ideálna, no jeho kvalita sa zaradila iba do šedého priemeru. V tmavšom prostredí (v hornej tretine) je na displeji jasne vidieť výraznejšie presvietenie podsvietenia. Za podanie farieb by si panel vyslúžil pomyselnú jednotku. Farby sú živé a presné. To isté platí aj pre pozorovacie uhly, ktoré sú taktiež veľmi dobré. Nad displejom sa nachádza s mikrofónom i webkamera, ktorá je v tmavšom prostredí prakticky nepoužiteľná.

Klávesnica a touchpad

Notebook obsahuje klasickú „ASUS-áčku“ klávesnicu s numerickým blokom a červeným podsvietením. Rozloženie klávesnice je ideálne. Stisk kláves je veľmi istý a príjemný.

Podsvietenie je rovnomerné po celej ploche klávesnice. Samozrejme, nechýba ani možnosť meniť jeho intenzitu. Klávesy WASD sú navyše pre ľahšiu orientáciu zvýraznené.

V ľavej tretine notebooku sa nachádza veľký touchpad, ktorý je mierne zapustený a vizuálne ho veľmi pekne oddeluje červená linka. Touchpad sa, samozrejme, dá stláčať po celej ploche. Stisk sprevádza jasné kliknutie, no tuhosť nie je ideálna, najmä v hornej polovici. V spodnej časti sa nachádza oddelené pravé tlačidlo. Reakcia touchpad-u je síce presná, no veľakrát ju sprevádza mierne oneskorenie.

Hardvér a výkon

Nami testovaný stroj ASUS GL552JX-CN335T obsahuje nasledujúce komponenty:

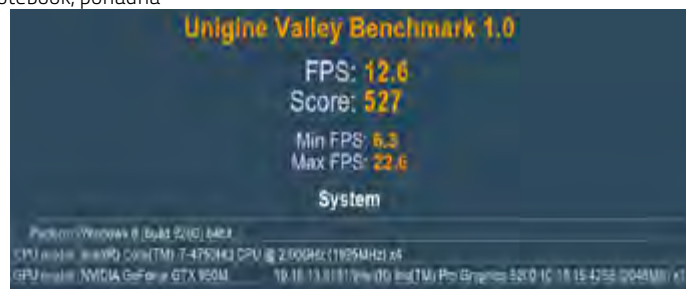
- Intel Core i7 4750HQ@2GHz(Turbo 3,2GHz)
- Nvidia GeForce GTX950M 2GB DDR3 + Intel Iris Pro 5200
- 6GB DDR3
- 750GB HDD 7200rpm

Procesorom je v tomto prípade štvorjadro minulej generácie Haswell. Radšej by sme privítali Skylake, pretože konkrétny procesor má TDP 47W, čo rozhodne nie je málo. Procesor inak disponuje slušnou dávkou výkonu, preto sa pri hraní alebo pri strihaní videí netreba obávať nedostatkov. Keďže testujeme herný notebook, poriadna

grafika je nutnosťou. V tomto prípade sme však zostali sklamaní. Grafika je strednej výkonnostnej triedy, ktorá sa skôr používa vo výkonnejších multimediálnych notebookoch. Grafika navyše disponuje staršou pamäťou typu DDR3 (štandardne sa využíva pamäť typu GDDR5), preto je možné, že grafika bude mať problémy pri vyšších rozlíšeniach textúr.

Notebook má 6GB pamäť, a v dnešnej dobe priemer začína na 8GB. Avšak na bežné hranie to bohato stačí. Nedostatky sme síce nespozorovali, no stačí mať v prehliadači otvorených viac ako 15 okien, zapnutú nejakú hru a nedostatok by sa pravdepodobne prejavil.

Disky SSD za poslednú dobu výrazne zlacneli, no GL552 aj napriek tomu žiaden nedostal. Museli sme sa uspokojiť so 750GB pevným diskom, ktorý má 7200rpm. Kapacita sa dá považovať za dostatočnú. Napriek tomu, že





notebook SSD nedisponuje týmto diskom, má jeden voľný M.2 slot, do ktorého si používateľ môže bez porušenia záruky SSD disk vložiť.

Výkon CPU sme merali pomocou dobre známeho Cinebenchu a grafiku sme testovali klasickou trojicou testov: 3DMark Firestrike, Unigine Heaven a Unigine Valley, Crystal Disk Mark, ktorý slúži len na meranie rýchlosti pevného disku.

Na záver sme, samozrejme, pridali aj pár hier

Veľa výkonných notebookov má v dnešnej dobe značne poddimenzované chladenie, a preto dochádza k prehrievaniu, ktoré má za následok degradovanie výkonu. Počas nášho testovania zostávalo telo notebooku príjemne chladné, čo sa dá povedať i o procesore, ktorý v priemere dosahoval teplotu okolo 40°C.

Notebook zostával väčšinu času bezhlučný, pretože nepotreboval ani aktívne chladenie. Pri hraní sa telo notebooku zahrievало iba minimálne.

Teploty procesora vyskočili na vyšších 77°C a pri grafike na rovných 70°C.

Teploty sú možno vyššie, no stále v rámci normy, keď nedochádza k throttlingu.

Hlučnosť notebooku však stále zostávala na veľmi príjemnej úrovni šepotu. Teplotami sme zostali rozhodne milo prekvapení aj vzhľadom na relatívne malý chladič, ktorý navyše v spodnej časti tela nemal priame nasávanie. K chladeniu nemáme tiež žiadne vážne výhrady.

Operačný systém

Notebook obsahuje Windows 10 Home. S operačným systémom sme nemali počas testovania žiadne zásadné problémy. Trend, keď výrobca predinštaloval do nového stroja desiatky absolútne zbytočných aplikácií, sa ASUS-u netýka. Notebook k nám prišiel s minimom predinštalovaného softvéru, len tak d'alej.

Batéria a výdrž

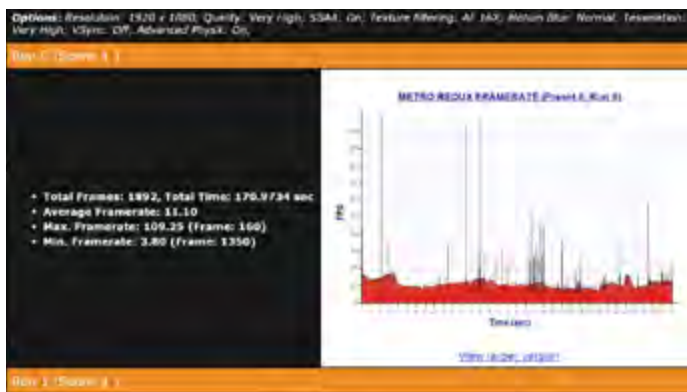
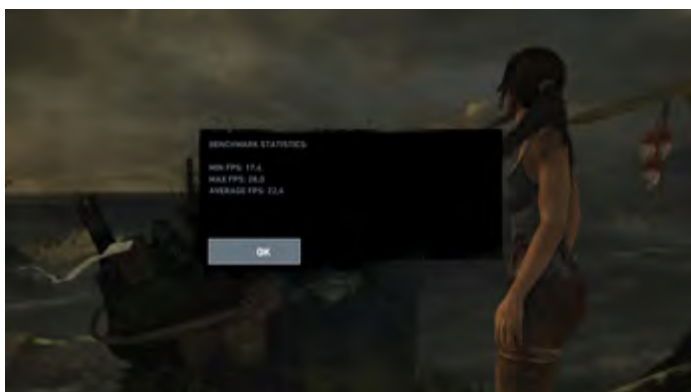
Herné notebooky sú známe nízkou výdržou batérie, preto sme boli prekvapení, že poskytnutý notebook má iba 4-článkovú Li-ion batériu s kapacitou 48Wh. Napriek tomu výdrž prekonal naše očakávania. Pri bežnej práci na úspornom režime s vypnutou WiFi a jasom displeja na minime sme sa dostali na slušné

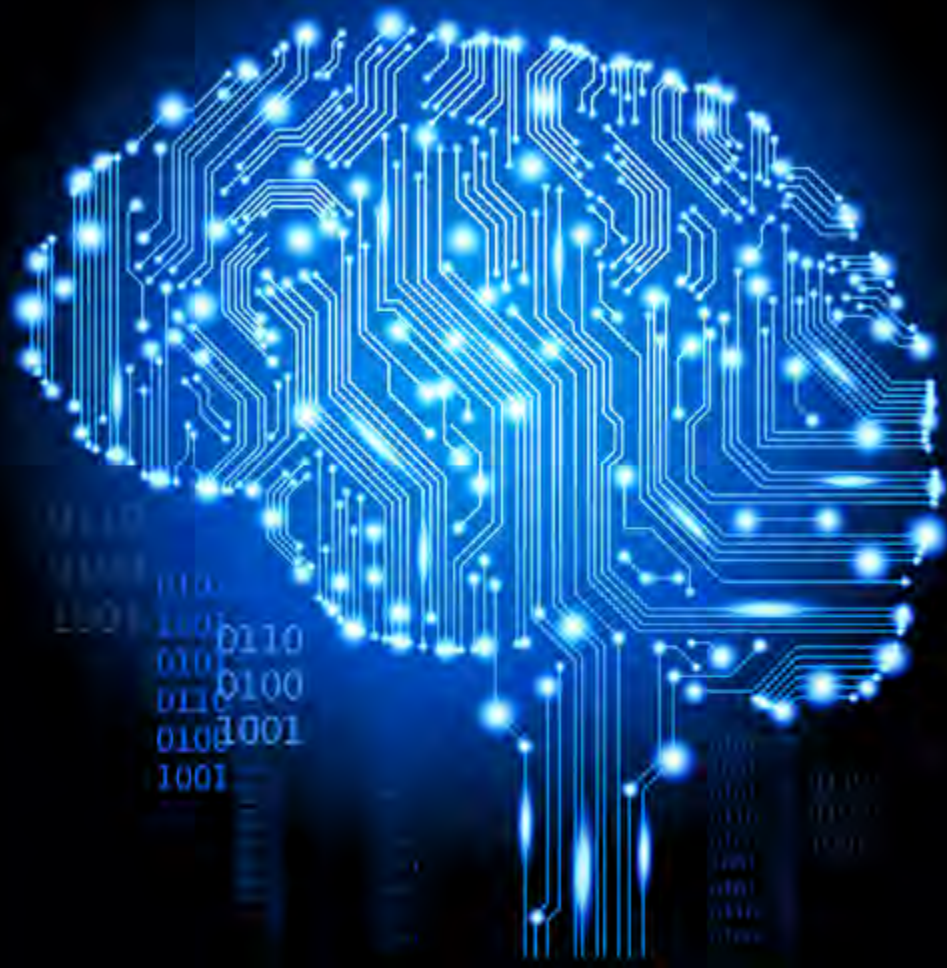
4 hodiny a 5 minút. V prípade pozerania 1080p filmov cez Wi-Fi (z lokálneho NAS serveru) sme sa s vyváženým režimom dostali na 3 hodiny a 11 minút. Samozrejme, neopustili sme si ani hry. Pri hraní náročného GTA V batéria vydržala jednu hodinu. Nezabudli sme ani na študentov v škole, ktorí hrajú na Wi-Fi menej náročné MOBA hry (DoTA II, League of Legends). Počas nich nám batéria vydržala jeden a pol hodiny, čo väčšinou stačí na dva zápasy.

Spoločnosť ASUS sa pokúsila vytvoriť cenovo dostupný ROG notebook, preto nie je prekvapením, že museli nastať určité kompromisy (napr. plastové telo, nižšia kapacita RAM). Na druhej strane, notebook má veľmi pekný dizajn spojený s ešte krajším displejom, na ktorý je radosť sa pozerat'.

Po výkonnej stránke notebook obdržal i veľmi slušný procesor, vďaka ktorému nebudete mať pri práci žiadne problémy. No opäť musíme podotknúť, že ako herný notebook neobdržal potrebnú grafiku. S cenou okolo 840€ notebook určite nepatrí medzi tie najdrahšie, a preto bude pre mnohých študentov s obmedzeným rozpočtom zlatou strednou cestou.

Marcel Ilavský





itexpo

08 Marec 2016 od 8:00

Univerzitná knižnica TUKE, Košice

Výstava a prezentácie IT novinek

www.itexpo.sk

NZXT Hue+

A povedal, bud' svetlo... Ale farebné a od výmyslu sveta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchá inštalácia
- + rozšíriteľnosť
- + kompatibilita s akoukoľvek skrinkou
- + sýte farby
- + množstvo módov
- + softvérové ovládanie

- prémiová cena
- nutnosť volného interného USB 2.0 konektora

ŠPECIFIKÁCIE:

Obsah balenia: 1 × ovládač NZXT HUE+, 4 × LED pásy, 1 × konektor napájania, 1 × interný microUSB-USB kábel, 3 × 500mm napájací kábel, 1 × 300mm napájací kábel, 2 × 100mm napájací kábel, 4 × skrutky, 5 × st'ahovacie pásky
Rozmery ovládača: 100mm x 70mm x 23,5mm
Materiál: ocel', plast, PCB
Výstupy: 2
Max. počet pásov: 4 na jeden výstup
Napájacie napätie: DC 5V
Počet LED v páske: 10
Hrúbka LED pásov: 10mm
Dĺžka LED pásov: 300mm
LED Farby: Nastaviteľné RGB

HODNOTENIE:



Zdá sa vám, že váš počítač ničím nevyniká? Máte v ňom ukryté komponenty za stovky eur, ale vaše návštevy alebo hráči na LAN párty na ne nie sú dostatočne upozornení, aj keď má vaša skrinka integrované okno? Netreba zúfať, spoločnosť NZXT má vo svojom arzenáli svetelnú bombu menom Hue+, ktorá okamžite premení každý počítač na svetelnú šou!

NZXT ponúka svetelné riešenia do počítačových skriniek už nejaký ten čas, pôvodný NZXT Hue je v predaji už od roku 2012. Ten bol však ovládaný hardvérovým panelom, pasujúcim do 5,25 šachty. Keďže je stále viac obsahu predávaného v čisto digitálnej forme a potreba CD/DVD/BluRay mechaník opadáva, je aj oveľa menej skriniek

vybavovaných 5,25 šachtami. A práve tu zažiarí, a to doslovne, NZXT Hue+, keďže ide o malú škatul'ku, ktorá sa zmestí na miesto 2,5-palcového disku ovládanú softvérovo cez program CAM, v ktorom sa dajú nastavovať aj ďalšie produkty od Spoločnosti NZXT.

Obal a jeho obsah

Výrobky od NZXT ma zatiaľ kvalitou svojich balení nikdy nesklamali a výnimkou nie je ani Hue+. V oku lahodiacej škatul'ke sa ukrývajú dve samostatné čierne tehličky, previazané pásikom z tvrdého čierneho papiera. V prvej sa nachádza samotný ovládač a svetelné pásy a v druhej všetka dôležitá kabeláž. NZXT jednoducho vie, že ak si niekto

kupuje dizajnový doplnok do počítača, treba ho aj pekne zabaliť a neposlať iba bežnú škatul'u s hala-bala pohádzanými káblami. Takisto sa v balení nachádza aj manuál, ktorý si určite odporúčam pred inštaláciou naštudovať, aj keď samotná inštalácia nie je natoľko komplikovaná.

Prvé dojmy a spracovanie

Balenie samotného produktu vzbudzuje dojem kvality. Našt'astie sa dá to isté povedať aj o jeho obsahu. Samotný ovládač, do ktorého sa zapínajú všetky káble zo svetelných pásov a z ktorého vedie kábel napájania a USB na softvérové ovládanie, je takisto podsvietený, takže sa dá vystaviť na viditeľnom mieste. Prijemnou správou je, že niektoré z novších počítačových skriniek ponúkajú možnosť osadiť SSD disky na viditeľné miesto už z výroby, ale aj keby takéto uchytenie nebolo dostupné, nebál by som sa Hue+ ovládač osadiť za pomoci obojstrannej pásky.

Svetelné pásy sa mi na prvý pohľad a pocit zdali trochu prit'ažké, ale táto záhada sa vyjasnila okamžite po bližšom preskúmaní, ktoré odhalilo zakomponovanie malých magnetov po celej dĺžke svetelných pásov, vďaka ktorým sa dali nainštalovať aj bez nutnosti strhnutia ochranného papiera, zakrývajúceho lepivú zadnú





stranu. Takisto ani napájací kábel, USB a predĺžovacie káble nevyvolávali žiadne obavy z ľahkého poškodenia, hoci by po inštalácii nemali byť vystavované žiadnym rizikám z pohybu a ohýbania.

Inštalácia

Manuál k HUE+ je dobrý nielen prebehnúť zrakom a uznať jeho existenciu, jeho čítaním sa veľmi rýchlo vysvetlia správne postupy, ako svetelné pásy najlepšie uchytiť a ako ich správne nainštalovať. Keďže bol testovací počítač stále v skrinke Fractal Design S Window, zvolil som si tú najjednoduchšiu cestu a upevnil som ovládač štyrmi skrútkami na držiak SSD disku, ktorý sa ukrýva zo zadnej strany matičnej dosky. No iné skrinky, ako napríklad NZXT S340, ponúkajú uchytienie vo viditeľnej časti, alebo s dvoma kúskami obojstrannej lepiacej pásky a elánom sa dá ovládač prakticky nainštalovať na akékoľvek voľné miesto v skrinke. Zapojenie napájania je úplne jednoduché, ide iba o prepojenie molex konektora so zdrojom. USB takisto zvládne každý, kto vie, ako fungujú hračky typu trojuholník do trojuholníkového otvoru a loptičku do gul'atého. Za čo ale musím naozaj NZXT pochváliť, je pribalenie rozličných dĺžok káblikov napájajúcich svetelné pásy. Kebyže totiž HUE+ inštalujem v menšej skrinke a ovládač je osadený v prednej časti, vystačili by asi aj tie dva základné.

Keďže bol black box osadený vzadu a skrinica, ktorú som chcel osvetliť, patrí do tých rozmernejších a objemnejších, predĺžovacie káble sa naozaj hodili. Ďalšou z príjemných skúseností sú aj už spomínané magnety, ktoré sú v každom pásu štyri a sú dostatočne silné na to, aby udržali na mieste aj v 90-stupňových uhloch. Toto bola výhoda nielen pre mňa, keďže som sa musel s touto svetelnou

šou, nanešť astie, po otestovaní rozlúčiť, ale aj pre ľudí, ktorí si chcú napríklad osvetliť svoj herný počítač, ale plánujú v dohľadnej budúcnosti meniť skrinku.

Softvér a ovládanie

HUE+, na rozdiel od svojho predchodcu, nemá žiadne hardvérové tlačidlá, ale spolieha sa plne na softvérové rozkazy z programu CAM, s ktorým som už pracoval pri testovaní

chladenia Kraken X61. Program CAM príliš nevykiká stabilitou a takisto nie je najlepšie, že si v bežnej premávke uzurpuje okolo 150MB z RAM-ky. No ovládanie farieb a rôznych módov v ňom asi ani nemôže byť jednoduchšie.



Čo si treba uvedomiť, je, že z ovládača vedú dva konektory, do ktorých sa dá pripojiť viacero pásov v sérii za sebou. Ak by som chcel napríklad docieľiť uniformný efekt farebných vln obiehajúcich dookola skrinky, v mojom prípade by som zapojil všetky štyri pásy do jedného výstupu a osadil ich dookola.

Mne osobne sa však zapáčilo pridať ku všetkým možnostiam, ktoré HUE+ ponúka, aj trochu zrkadlenia a zapojil som do každého výstupu dva pásy a tie nainštaloval oproti sebe.

Tak sa potom pri vlnení farby stretávali v protiahlých rohoch skrinky. Je teda super, že HUE+ podporuje aj takúto pridanú kreativitu a to, že sa dajú na seba pásy do určitej miery nastavovať.

Život plný farby

Priznám sa, osobne mám všetky možné technologické vychytávky a možnosti, ako sa odlišiť, veľmi rád. Po zistení, ako jednoducho sa s HUE+ pracuje, či už po stránke inštalácie, alebo ovládania, si prajem dostatok financií na takúto dizajnovú chuťovku aj do súkromného počítača. Sýte farby, ktoré rozohrali celý testovací počítač a takmer aj celú miestnosť, dokázali vykúzliti úsmev na tvári každej osoby, ktorej som ukazoval tieto efekty či už naživo, alebo zachytené na videu. Samozrejme, niektorí si môžu ťukať na čelo, no ja dúfam, že vieme, že môcť ohúriť svojím počítačom a ukázať jeho výnimočnosť je jedno zo skrytých potešení tohto sveta.

Zhrnutie

Kvalitný výrobok, jednoduché ovládanie, garantovaná spolaľivosť. To sú skratka fakty, o pravdivosti ktorých sa darí spoločnosti NZXT potenciálneho zákazníka presvedčiť a prilákať. HUE+ síce nezabezpečí, že na slabom hardvéri pobežia najnovšie AAA tituly v najvyššom rozlíšení a definitívne neznižuje účet za elektrinu.

HUE+ poskytuje niečo, čo môže ponúknuť iba málo počítačových komponentov, a to je exkluzivita, výstrednosť a možnosť predvídať svoj počítač v tom najlepšom svetle (žmurk, žmurk, št'uch, št'uch). Ak už máte vo svojom počítači všetok hardvér, ktorý tam má byť, a stále vám niečo chýba, možno ste práve v tejto recenzii narazili na odpoveď.

Daniel Paulini



MICROSOFT LUMIA 950

Zvnútra formula, zvonka trabant

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 540€

PLUSY A MÍNUSY:

- + QHD AMOLED LCD
- + zadný fotoaparát
- + USB C konektor, podpora Qi
- + 5GHz WLAN

- plastová konštrukcia, ktorá vŕzga
- nevyladený OS
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Sieť: 2G/3G/4G LTE
Rozmery tela: 145×73,2×8,2mm
Hmotnosť: 150g
Displej: 5,2-palcový ClearBlack AMOLED, 1440×2560 pixelov, Corning Gorilla Glass 3
Platforma: Microsoft Windows 10
CPU: Snapdragon 808 Dual-core 1.82GHz Cortex-A57 & quad-core 1.44 GHz Cortex-A53
GPU: Adreno 418
Pamäť: microSD, do 200GB, interná pamäť 32GB/3GB RAM
Kamera: Primárna: 20 MP, f/1.9, 26mm, Pure View Zeiss optika, OIS, autofocus, triple-LED RGB flash, 2160p@30fps
Sekundárna: 5 MP, f/2.4, 1080p

Konektivita: WLAN Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, hotspot, A-GPS, GLONASS, BDS, NFC, FM radio, Bluetooth v4.1, A2DP, 3,5mm jack, USB 3.1 Typ C - Qi nabíjanie
Batéria: vymeniteľná Li-Ion 3000mAh

HODNOTENIE:



Spoločnosť Microsoft nám nedávno predstavila nové zariadenia Lumie a dok HD-500. My sme si posvietili hneď na dva produkty tejto značky, a to Lumiu 950, Lumiu 550 spolu s dokom a funkciou Continuum, ktorá dokáže prepojiť obrazovky so smartfónom. Viac sa o nich môžete dočítať v nasledujúcich riadkoch.

Dizajn a konštrukcia

Konštrukcia smartfónu sa skladá z jednoliathého plastového odnímateľného zadného krytu so zaoblenými hranami a okrajmi. Celkovo smartfón pôsobí lacným dojmom. Celý zadný kryt po svojom obvode vŕzga, a dokonca vydáva i hrkajúci zvuk.

Pre prístup ku slotu SIM karty a pamäťovej karty je nutné kryt odobrať. Zadná časť smartfónu obsahuje logo Windows, kameru, trojtónový LED blesk, reproduktor a dvojicu mikrofónov. Na spodnej hrane sa nachádza USB C konektor, na pravej strane tlačidlo fotoaparátu, zapínacie tlačidlo

a ovládanie hlasitosti. Vrchná hrana obsahuje audio jack 3,5mm.

Predná časť smartfónu pozostáva z veľkého 5,2-palcového AMOLED displeja prednej kamery, reproduktora a rôznych senzorov. Ovládacie tlačidlá sú softvérové. Displej má pomerne široké rámy, a tak sú rozmery smartfónu zbytočne navýšené. Hrúbka smartfónu je primeraná, presne 8,2mm.

Displej

5,2-palcový AMOLED displej o rozlíšení 2560×1440 bodov má výborné pozorovacie uhly, podsvietenie a peknú farebnú škálu. Jemnosť rozlíšenia prispieva k lepšej kvalite obrazu pri pozeraní filmov či internetu. Displej je navyše chránený ochrannou vrstvou Corning Gorilla Glass vo verzii 3.

Kamera

Predná 5MPIX kamera má dostatočne dobrú kvalitu na uskutočnenie videohovorov

i fotografií. Dokáže sa prispôbiť horším svetelným podmienkam a má pomerne rýchle reakcie, a to či už pri zaoštrovaní alebo pri zhotovovaní samotných snímok.

Zadná 20MPIX kamera má výborné zaoštrovanie, a to vďaka PUREVIEW ZEISS optike. Dokáže si tak poradiť aj so zlými svetelnými podmienkami a pomáha jej pritom trojtónový LED blesk. Snímky sú zhotovené veľmi rýchlo s dobrým podaním farieb. Videá natáča v 4K rozlíšení.

Hardvér a výkon

O výkon sa stará 6-jadrový CPU Snapdragon 808, z toho 2 jadrá pracujú na vysokej frekvencii a ostatné jadrá na nižšej frekvencii. Procesoru sekunduje 3GB RAM pamäť a GPU Adreno 418, ktorá multimédiám ponúka dostatočný výkon. Integrovaná pamäť je rozšíriteľná o ďalších 200GB pomocou microSD karty. Na odfoťenie momentiek je použitá dvojica kamier, predná 5MPIX a zadná 20MPIX. Pre



zobrazenie je použitý 5,2-palcový displej o rozlíšení 2560×1440 bodov. Všetky súčiastky poháňa 3000mAh vymeniteľná batéria. Konektivitu zabezpečuje aj 4G LTE, 5GHz ac Wi-Fi s hotspotom, Bluetooth 4.1 A2DP, taktiež nechýba ani GPS, NFC, FM a BDS pripojenie.

Softvér

V obidvoch Lumiách je použitý softvér Windows 10 Mobile, ktorý by sa dal pokladať aj za osekanú verziu desktopového Windowsu 10. Na základnej obrazovke má dlaždice, ktoré je možné rôzne upravovať (veľkosť, pozíciu a podobne).

Vyhľadávanie funguje na podobnom princípe ako na desktope. Stavová lišta je taktiež podobná Androidu. Po jej vysunutí sa zobrazia základné funkcie a ich prepínanie. Zložitejšie je to s nastaveniami, ktoré sú neprehľadné a chaotické. Ani odozva systému nie je taká dobrá ako na desktopoch a na niektoré úkony si počkáte dlhšie, než ste možno zvyknutí.

Test

Ako používatelia Androidu sme boli zvedaví na Windows 10 Mobile. Nastavenia a reakcie systému boli



veľmi odlišné. Páčilo sa nám zobrazenie času na displeji pri nečinnosti smartfónu. Neboli sme však spokojní so systémovým jazykom, pretože aj pri nastavení slovenčiny sa niektoré položky zobrazovali v anglickom jazyku.

Reakcie systému aj vzhľadom na 6-jadrový procesor a 3GB RAM nám prišli zdĺhavé. Otváranie fotiek trvalo niekoľko sekúnd a nepomohlo ani reštartovanie. Dokonca i samotný štart smartfónu trval prídlho. Systémové nastavenia boli neprehľadné a niektoré funkcie, ktoré sme si chceli predstaviť, sme tam ani nenašli.

Páčilo sa nám spracovanie zadnej i prednej kamery. Reakcie fotoaparátu či farebné podanie boli výborné. Taktiež softvérové nastavenia fotenia boli dostatočne rozmanité a nechýbala ani podpora natáčania 4K videí. Potešil nás aj USB C konektor s podporou Qi nabíjania. AMOLED displej mal výborné pozorovacie uhly a farebnú škálu.

3000mAh batéria nesplnila naše očakávania, no poháňať displej s takým vysokým rozlíšením i hardvér je náročné. Počas testu nám smartfón pri aktívnom používaní nevydržal ani 6 hodín. Keď sme ubrali na jase LCD a aktivite používania, tak sme sa dostali cez dva dni prevádzky. Kvalita reproduktorov i napriek ich malým



rozmerom bola príjemná a boli sme spokojní aj s maximálnou hlasitosťou. Vďaka priloženej USB C nabíjačke sme mohli smartfón iba nabíjať, a ak sme chceli dáta preniesť, museli sme použiť druhý kábel. Neodnímateľný kábel z nabíjačky hodnotíme ako negatívum.

Záverečné hodnotenie

Lumia 950 ponúka veľa možností a skvelý hardvér ako 5GHz WLAN, 20MPix kamera, QHD LCD, ale to všetko je zabalené v nelákavom celoplastovom tele. Obidva fotoaparáty majú vysokú kvalitu a prepracovaný je aj AMOLED displej s jemným rozlíšením. Cena okolo 550 EUR nie je málo, keď ešte vezmeme do úvahy fakt, že smartfón ponúka len plastovú, vŕzgajúcu konštrukciu a Windows 10 mobile, ktorý je neprehľadný a brzdi celý hardvér.

Lukáš Libica



MICROSOFT LUMIA 550

Pravý kancelársky pomocník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 115€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + zadný fotoaparát
- + výdrž batérie

- plastová konštrukcia, ktorá vŕzga
- nevyladený OS

ŠPECIFIKÁCIE:

Sieť: 2G/3G/4G LTE
EDGE: Yes
Rozmery tela: 136 x 67 x 9,9 mm
Hmotnosť: 141 g
SIM: Nano-SIM
Displej: 4,7-palcový 16M colors 1280 x 720 pixelov
Platforma: Microsoft Windows 10
CPU: Snapdragon 210 quad-core 1.1 GHz Cortex-A7
GPU: Adreno 304
Pamäť: microSD, do 200GB, interná pamäť 8GB/1GB RAM
Kamera:
Primárna: 5MP, f/2.4
LED flash, 720p@30fps
Sekundárna: 2MP, f/2.8, 480p

3,5mm jack: áno
Konektivita: WLAN Wi-Fi 802.11 a/b/g/n hotspot, A-GPS, GLONASS, BDS, NFC, FM radio, Bluetooth v4.1, A2DP
Bluetooth: v4.1, A2DP
USB: v2.0
Ďalšie: akcelerometer, proximity
Batéria: vymeniteľná
Li-Ion 2100mAh
Farby: čierna/biela

HODNOTENIE:



Dizajn a konštrukcia

Konštrukcia menšej Lumie sa skladá z jednoliateho celoplastového zadného krytu, ktorý taktiež vŕzga a je odnímateľný. Pod krytom opäť nachádzame sloty na SIM a microSD karty.

Zadná časť krytu obsahuje reproduktor, strieborné logo Windows, kameru a LED diódu. Spodná hrana obsahuje microUSB konektor, pravá hrana zapínacie tlačidlo a ovládanie hlasitosti, vrchná hrana 3,5mm audio jack.

V prednej časti nachádzame 4,7-palcový displej, ktorý má po okrajoch zbytočne hrubý rám, čo zväčšuje rozmery smartfónu. Ďalej sa v spodnej časti nachádza mikrofón a kamera, spolu so senzormi a reproduktorom vo vrchnej časti.

Displej

4,7-palcový displej o rozlíšení 1280 x 720 bodov má zlé pozorovacie uhly i horšiu pestr farebnosť. Rozlíšenie je dostatočné pre kancelársku prácu či prezeranie internetu, no bežných používateľov veľmi nepoteší.

Kamera

Predná 2MPiX kamera bola dostatočná na vytvorenie niekoľkých snímok pri dobrom okolitom svetle, ale obraz bol stále veľmi neostrý. Zadnej 5MPiX

kamere trvalo zaostrovanie oveľa dlhšie ako Lumii 950, a tak isto nepracovala veľmi kvalitne pri okolitom svetle, no na zhotovenie bežných snímok bola dostačujúca. HD video malo tiež dobrú kvalitu.

Hardvér a výkon

O výkon sa stará 4-jadrový CPU Snapdragon 210 o frekvencii 1.1GHz. Procesoru sekunduje 1GB RAM pamäť a GPU Adreno 304, ktorá ponúka dostatočný výkon pre web surfing. Integrovaná pamäť je rozšíriteľná o ďalších 200GB pomocou microSD karty. Nájdeme tu aj dve kamery, a to 5MPiX a 2MPiX. Na zobrazenie je použitý 4,7-palcový displej o rozlíšení 1280 x 720 bodov. Všetky súčiastky poháňa 2100mAh vymeniteľná batéria. Konektivitu zabezpečuje 4G LTE, Wi-Fi b/g/n s hotspotom, Bluetooth 4.1 A2DP, taktiež nechýba ani GPS, NFC a FM pripojenie.

Test

Pripojenie na internet bolo v porovnaní s Lumiou 950 pomalšie, tak isto aj reakcie smartfónu. Windows 10 mobile sa správal rovnako aj v tomto teste. Jazyková podpora bola taktiež nevyladená a načítavanie trvalo pri niektorých činnostiach veľmi dlho. 4,7-palcový displej nám stačil na prezeranie webu, fotiek a písanie správ. Zadný reproduktor pri prehrávaní hudby mierne praskal a plastová konštrukcia opäť vŕzgala. Hlasitosť predného reproduktora bola

dostatočná a kvalita tiež. Čas sa i v pohotovostnom režime zobrazoval na obrazovke displeja.

S priloženou microUSB nabíjačkou sme mohli smartfón iba nabíjať, keďže kábel z nej nebol odnímateľný. Dáta sa dali prenášať len s použitím druhého kábla. Na jedno nabitie nám smartfón vydržal v prevádzke pri zapnutej Wi-Fi maximálne tri dni.

Fotoaparáty ponúkali priemernú kvalitu snímok i videí za denného okolitého svetla, ale zaostrovanie bolo dostatočné. Rýchlosť vyhotovenia snímok bola veľmi dobrá.

Záverečné hodnotenie

Menší displej, výkon a cena, to všetko zahŕňa Lumia 550. Je to typický kancelársky smartfón, s ktorým si dokážete prečítať maily, dlho telefonovať, odfoťiť všetko, čo budete potrebovať, a zároveň ho nebudete musieť nabíjať každý deň. Vstavaný neprehľadný Windows 10 mobile nie je pre každého, no poteší vás aspoň cena, ktorá sa pohybuje okolo 100 EUR.

Lukáš Libica



MICROSOFT DISPLAYDOCK HD-500

Pracovať ešte efektívnejšie a vo veľkom!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekné dizajnové prevedenie
+ USB C konektor, množstvo konektorov

- podpora len 1080p



Dizajn a konštrukcia

Display port sa skladá z hliníkovej konštrukcie. Má kvádrový tvar a jeho spodná gumená časť obsahuje informácie o produkte.

Vrchná časť s logom Windows je matná. Predná časť obsahuje USB C konektor so signalizačnou LED-kou. Zadná časť disponuje s ostatnými portami. Strieborná konštrukcia je pevná a pôsobí elegantne.

ŠPECIFIKÁCIE:

Konektivita:

Nabíjaci konektor: USB-C

AV konektor:

DisplayPort, HDMI

Systémový konektor:

DisplayPort cez USB-C

USB: 2 x USB 2.0,

USB 2.0 nabíjací

Ochrana obsahu:

HDCP 1.3/1.4

Napájanie

Vstup: 3000mA

Výstup: 2000mA / 5V

LED indikátor

Rozlíšenie videa:

do 1080p (FullHD,
1920 x 1080)

Rozmery:

Šírka: 64,1mm

Dĺžka: 25,6mm

Hrúbka: 64,1mm

Hmotnosť: 230g

Dĺžka kábla: 100cm

Obsah balenia:

Display Dock, USB-C

kábel, nabíjačka,

používateľská príručka

HODNOTENIE:



fungovalo všetko bezchybne až na obraz, ktorý bol väčší než obrazovka a táto chyba sa nedala ani nijako prestaviť. Telefón sa nabíjal cez dok a zároveň ho bolo možné použiť i ako touchpad.

Po pripojení klávesnice a myši cez dok, zapnutí funkcie Continuum, sme získali plnohodnotný počítač s veľkou obrazovkou. Hoci nás zamrzelo maximálne podporované rozlíšenie obrazu (1920 x 1080 pixlov).

Z tohto dôvodu sme testovací monitor o rozlíšení 2560 x 1080 pixlov ani nemohli využiť naplno.

Záverečné hodnotenie

DisplayDock dokázal zo smartfónu vytážiť ešte viac, a to preniesť obraz na veľkú obrazovku. Škoda, že maximálne rozlíšenie bolo podporované iba do 1080p, aj keď Lumia 950 mala displej s omnoho vyšším rozlíšením.

Lukáš Libica



ADATA i-Memory Flash Drive UE710

OTG flashka s USB 3.0 a Apple Lightning konektorom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 57€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konektivita
- + rýchlosť
- + MFi certifikát
- + dizajn v Apple štýle
- + podpora vyše 40 formátov
- obmedzenia dizajnom
- aplikácia má rezervy
- vyššia cena



U mobilných zariadení s veľkosťou ich pamäte geometricky rastie cena. Zariadenia s OS Android, alebo Windows je možné rozšíriť pomerne jednoducho pomocou pamäťových kartičiek micro SD, ale u Apple treba myslieť dopredu, alebo byť neustále online a využívať cloudové úložiská. ADATA však prináša aj iné riešenie.

V minulosti už uviedli na trh „obojsmerné“ O-T-G USB flashky, ktoré mali z jednej strany klasický USB pre PC a na strane druhej

micro USB na priame pripojenie k tabletom alebo smartfónom. Apple má však svoj špecifický konektor a len tak niekomu nedovolí vyrábať periférie, špeciálne také, ktoré komunikujú dáta. Konektor má čip so šifrovaním, ktorý môžu používať iba certifikovaní partneri Apple a za každý produkt (za každé použitie) sa musia odvádzat nemalé licenčné poplatky.

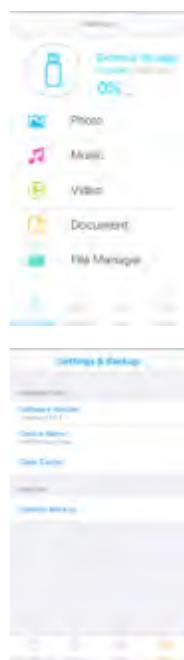
ADATA v novembri minulého roku ohlásila svoj nový produktový rad Apple Series, ktorý má certifikát

od Apple. Uvedené boli MFi certifikované Lightning káble, rôzne pamäťové doplnky pre MacBooky a medzi inými aj MFi USB O-T-G flash disk s označením ADATA i-Memory Flash Drive UE710.

Prvé dojmy

Disk je pomerne veľký, resp. široký (rozmery sú 6×3,3×1 cm), takže v istých prípadoch môže zasahovať aj do susedných portov, čo rozhodne nie je nič príjemné. Zjavne dal výrobca prednosť dizajnu pred funkčnosťou, pretože dnes nemôže byť problém vyrobiť flashku šírky samotného portu. Na druhej strane treba povedať, že rozmery sú celkom fajn pri nosení po vreckách, kedy viete, že ho máte, ale zároveň vás neobmedzuje. Väčší rozmer oceňujeme aj pre rýchle nájdenie flashy na stole.

Na boku je malý prepínač, ktorý vysúva z jednej strany klasický počítačový USB konektor v prevedení USB 3.0 a z druhej Lightning konektor. Nepodari sa vám tak naraz zapojiť oba, čo by



HODNOTENIE:



mohlo viesť ku poškodeniu niektorého zo zariadení. Mechanizmus je presný a má veľmi dobrú aretáciu, takže sa nestane, že by vám uviazol konektor niekde na polceste. V strednej polohe sú oba konce bezpečne ukryté vo vnútri a konektory sú dobre chránené pri prenášaní.

Lightning konektor má po vysunutí len štandardnú dĺžku, čo znemožňuje jeho použitie napr. keď máte na iPhone alebo iPade v nejakom ochrannom obale a dokonca aj v prípade, že použijete tenký originálny Apple obal. Otvor pre Lightning kábel v obale síce umožňuje obvykle bez problémov pripojiť napájací kábel, no flashka ADATA je veľmi široká a otvor je proste veľmi malý.

Kapacita testovaného disku bola 32 GB, ale v predaji je v rovnakom vyhotovení aj 64 a 128 GB flashka – všetky v dvoch základných farbách – v bielej alebo čiernej. Môžete si teda vybrať, aký veľký disk potrebujete a koľko ste ochotní do toho investovať. Tých 32 GB ale predstavuje rozumnú hranicu pre praktické použitie.

Čo sa týka dizajnu, disk má plastové telo, ktoré sa dá poškríbať. Uvítali by sme preto niečo odolnejšie, no iste by sa to odrazilo na vyššej cene, takže toto berieme ako rozumný kompromis. Vďaka plastom váži disk len 16g, takže môžeme hovoriť o „mušej váhe“.

Disk má pekný dizajn, no chýbalo nám nejaké uško na šnúрку, alebo otvor, pomocou ktorého by sa dal disk pripojiť napr. ako prívesok na kľúče. To by zvýšilo jeho praktickosť, no opäť ide asi o uprednostnenie dizajnu pred funkčnosťou. Čisté tvary s presne definovanými

oblúkmi dokonale ladia s novými iPhone a u Apple je dizajn často nadradený.

APP-likácia a prax

V minulosti som už iPhone používal s externým bezdrôtovým diskom, takže moje očakávania neboli prehnané. Apple totiž v iOS hodne obmedzuje prístup aplikácií k dátam. Je to niečo úplne iné, ako poznáme zo súborových systémov konkurencie a preto treba v podobných prípadoch počítať s obmedzeniami samotného systému iOS. Nemôžete si napr. otvoriť len tak nejaký súbor, ale ho musíte „skopírovať“ do konkrétnej aplikácie a v nej ho môžete editovať.

ADATA má k disku vlastnú aplikáciu i-Memory, ktorú si stiahnete bezplatne z App Store iTunes. Je to akýsi jednoduchý súborový manažér a prehliadač pre multimediálne súbory, v ktorom sa dajú priamo otvárať a čítať dokumenty, zvukové súbory alebo videá, ale samozrejme len tie, ktoré prehrá systémový prehrávač.

Súborový manažér ADATA pozná desiatky formátov (vrátane WAV, MP3, AVI, WMV, MKV, MOV, JPG, TIF, GIF, BMP, TXT, PDF, DOC,...), ale nemôžete očakávať, že bude poznať úplne všetko. V prípade napr. filmov nefunguje, že by ste si pustili film so zvukom kódovaným v DTS alebo prehrali externé titulky, ak nepoužijete súbor MOV/MP4 s vopred integrovanými titulkami pre Apple. Prekódovať ľubovoľné video pre použitie v iOS je pri dnešnom výkone PC v správnej aplikácii otázkou pár minút, no ak použijete „nepripravený“ napr. MKV alebo DivX formát, musíte mať v telefóne nainštalovanú (obvykle platenú) aplikáciu tretej strany (napr. BUZZ Player,

GoodPlayer a pod.) a prehrať si film cez ňu. Ak ale použijete vhodné nakódované video, môžete si ho prehrať aj v aplikácii ADATA a to dokonca aj keď má 4K rozlíšenie!

UE710 sa dá perfektne použiť na rýchly prenos dokumentov z PC do iPhone. Flashku použijete ako klasický USB disk, na ktorý si nahrajete dáta (príp. celé adresáre a podadresáre) a tie môžete následne rýchlo a pomerne jednoducho otvoriť vo svojom tablete alebo telefóne. Funguje to samozrejme aj naopak a napr. fotky z telefónu, či dokumenty z napr. Wordu môžete uložiť do i-Memory a preniesť ich do PC.

Disk sa tak dá využiť čiastočne na zálohovanie dát napr. z telefónu, keď si potrebujete rýchlo uvoľniť pamäť. Ak máte napr. 16 GB iPhone, tak môžete „teoreticky“ získať úložisko s celkovou kapacitou 144 GB (16 interných + 128 na flashke), kam sa dá nahráť asi 59 tisíc fotiek alebo knižnica s približne 40 tisíc skladbami.

Záver

Pre Applistov je toto veľmi užitočné a dobre navrhnuté zariadenie. Podpora viac ako 40 súborových formátov je síce „nadštandardná“, no rátať treba s istými obmedzeniami najmä pri videu, takže je dobré filmy si dopredu radšej prekódovať. Dizajn je vcelku príjemný, aplikácia spoľahlivá a hoci by sme si vedeli predstaviť ešte zopár vylepšení, je to rozhodne produkt, ktorý sa dá odporúčať ako celok. Veríme, že ADATA ešte trochu popracuje na aplikácii a najmä podpore ďalších video kodekov.

Marek Pročka



Creative SoundBlasterX G5

Externá zvukovka ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajnové spracovanie, červené podsvietenie
- + ScoutMode, SBX nastavenia
- + množstvo konektorov, optický IN/OUT
- + softvérové spracovanie
- vysoká cena
- podpora len stereo výstupu LINE-OUT



ŠPECIFIKÁCIE:

Signál – šum (SNR) 120dB (DAC)
Možnosti pripojenia (hlavný) microUSB
Line/Optický vstup: 1x3,5mm jack
Line/Optický výstup: 1x3,5mm jack
4-pólový Headphone – výstup s mikrofónom: 1x3,5mm jack, dedikovaný mikrofón in: 1x3,5mm jack
Slúchadlový zosilňovač do 6000hm
Max kanálový výstup: stereo
Zvukové technológie: ScoutMode, SBX profily
Podporované OS: Mac OS X v10.8 and novší, Windows® 10, 8.1, 8, 7, Vista
Rozmery: 110x22x74mm (d x v x š)

Prestavujeme vám výbornú externú zvukovú kartu Creative SoundBlasterX G5, ktorá ponúka kvalitu, výkon, kompaktné rozmery, skvelé softvérové prevedenie a ešte mnoho ďalších výborných funkcií.

Technológie

Pre celkovú prehľadnosť podáme základné technológie heslovite s bližšími špecifikáciami.

- Podsvietený potenciometer:
Ovládač hlasitosti je podsvietený a reaguje na intenzitu zvuku. Čím hlasnejšie hrajú reproduktory, tým intenzívnejšie svieti podsvietenie.

- Parádny 3D herný zvuk:
G5 vysoko kvalitná externá zvuková karta so vstavaným SB-Axx1™ viacjadrovým procesorom pre hardvérovú akceleráciu zvuku. Obyčajne stereo slúchadlá tak transformujú v 3D virtuálny

priestorový headset. Taktiež podporuje viackanálový obsah a 7.1 audio pre ultra realistický priestorový zvuk v slúchadlách.

- Najlepší konzolový zvuk:
Vstavané audiofilské komponenty v G5-ke prinášajú najlepšiu kvalitu stereo reprodukcie vo svojej triede pre herné konzoly s vysokou kvalitou zvuku 24-bit/192kHz, 120dB USB DAC. S takou vysokou kvalitou zvuku



dosiahnete pri prehrávaní hudby, sledovaní filmov či hraní hier ten najlepší zvukový zážitok s čo najlepšimi detailmi. Budete vnímať pozície nepriateľov v reálnom čase a získate tak v boji výhodu.

- Natívna 7.1 podpora priestorového zvuku:
Prenosná G5 podporuje virtuálne 7.1 kanálové audio pripojenie pre realistickú virtualizáciu cez BlasterX Acoustic Engine Pro, ktorý prináša efekty a zvuk s perfektnou presnosťou v slúchadlách.

- Výkonné vysoko impedančné slúchadlá s dvojitým prepínačom impedancie:
Ak máte viacero slúchadiel, prepínač vám pomôže nastaviť správnu impedanciu, čo vám pomôže dosiahnuť najlepší zvukový zážitok a správnu hlasitosť.

HODNOTENIE:





- Audiofilský zosilňovač:

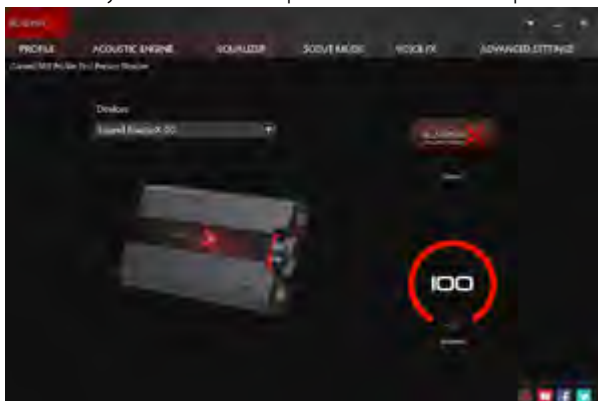
Texas Instrument TI6120A2 – najlepší zosilňovač vo svojej triede vám umožní napájať každé slúchadlá na trhu. Prináša čisté detaily a úplne malé harmonické skreslenie so šumom (THD+N) $z < 0.005\%$. Použitý zosilňovač na výstupe reaguje veľmi rýchlo bez rizika rušenia. Keď je potrebný vysoký výkon, zosilňovač dokáže rýchlo reagovať, a tak nedôjde k vzniku prebytočného hluku.

Dizajn

Externá zvuková karta má hranatý dizajn, súčasťou ktorého je guma, matné i lesklé čierne plasty. Doplnkové farby tvoria pozlátené jack konektory a červený potenciometer spolu s podsvieteným červeným logom SoundBlasterX.

Spodná časť je gumená a je na nej nápis SoundBlaster spolu so základnými údajmi o zariadení. Zadná časť obsahuje mikroUSB konektor, klasický USB konektor s maximálnym prúdom 100mA a optický vstup a výstup 3,5mm.

Predná časť obsahuje potenciometer na ovládanie zvuku, štvorpólový jack 3,5mm konektor pre slúchadlá a taktiež 3,5mm konektor pre mikrofón. Na pravej strane sa ešte nachádza prepínač ScoutMode, SBX a prepínač impedancie. Taktiež sú tu tri LED-ky, ktoré sú očíslované a zobrazujú aktuálne číslo profilu SBX.



Test

Ako prvé sme si prepojili PC a G5-ku cez pribalený mikroUSB kábel. Po stiahnutí softvéru SoundBlasterX z internetu a jeho nainštalovaní sme sa dostali k samotnému testovaniu. Softvérové spracovanie programu SBX sa nám veľmi páčilo. Všetko bolo prehľadné a rozumne usporiadané vo viacerých kartách. Hlavná karta ukazovala informácie o zariadení a hlavnú nastavenú hlasitosť, ktorá sa dala kolieskom či pohybom myši upravovať. V ďalších kartách boli nastavenia basov, kryštalizéra, priestorového zvuku, SmartVolume či DialogPlus.

VoiceFX – nastavili sme si rôzne mutácie hlasu ako hrubý, tenký, robotický. Mixovaný vstup sa dal ešte doladiť konkrétnym ekvalizérom do najmenšieho detailu.

SBX karta obsahovala video – zvukové ukážky nastavení a nastavenie rôznych prednastavených profilov na hranie hier, ako aj ručné nastavenie až troch profilov, ktoré sa dali prepínať tiež ručne na zvukovej karte. Táto funkcia nám umožňovala nastaviť si všetko podľa vlastných predstáv – od ekvalizéra, cez basy či priestorového zvuku, a to všetko sme si mohli priradiť na jeden z troch profilov.

ScoutMode – funkcia na zvýraznenie zvukov, napríklad na lokalizovanie nepriateľa. Pri hraní FPS hier sa námame hodila. Pri zapnutí ScoutMode sme počuli každý zvuk výraznejšie a presnejšie sme vedeli, odkiaľ pochádza. Funkcia perfektne fungovala pri headsete aj pri reproduktoroch a veľmi sme si ju obľúbili.

Virtuálny 7.1 kanálový zvuk nám nefungoval pri reproduktoroch (išlo len stereo), ale iba pri headsete. Priestorový zvuk nebol až

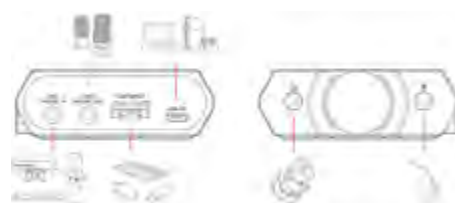
taký výrazný, ako sme si predstavovali, no malý rozdiel vo vnímaní zvuku sme postrehli. Prepínač impedancie nám prišiel vhod. Keď sme vyskúšali obyčajný headset, stačila nám impedancia na hodnote low. No keď sme pripojili silný a výkonný headset, použili sme polohu high, ktorá nám dodala vyššiu hlasitosť a zároveň vysokú kvalitu zvuku.

Celkovo sme boli s kvalitou zvuku nadmieru spokojní. 24-bitový audio kodek zaručoval čo najmenšie skreslenie amplitúdy zvuku. Vstavaný TexasInstruments zosilňovač bol mimoriadne výkonný a rýchlo sa dokázal prispôsobiť rôznym zariadeniam. Mal veľmi malé skreslenie a šum signálu. Potešila nás aj možnosť zapojenia optického vstupu a výstupu. Takúto možnosť využijú len skutoční profesionáli a audiofili, ktorí si potrpia na najvyššiu kvalitu. Pribalený TOSLINK kábel tak eliminoval elektromagnetické rušenie a skreslenie zvuku, ktoré prebieha pri analógovom pripojení a metalickom kábli.

Hodnotenie

Externá USB zvuková karta je vhodná pre tých najnáročnejších používateľov. Ponúka veľmi vysokú kvalitu zvuku, optický vstup/výstup. Vstavaný vysoko výkonný zosilňovač dokáže poháňať tie najnáročnejšie zariadenia bez enormného šumu a straty kvality signálu. Vysoká kvalita zvuku si pýta aj vysokú cenu. Tentoraz sa cena zvukovky výplnila na hodnotu 130Eur, čo nie je vôbec málo. G5-ka má jednu veľkú výhodu a to tú, že je prenosná a zoberiete si ju so sebou kamkoľvek. Taktiež ponúka výborný a prepracovaný softvér SoundBlasterX.

Lukáš Libica



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 108 min

Režie: Tim Miller

Scénář: Rhett Reese, Paul Wernick

Kamera: Ken Seng

Hudba: Junkie XL

Hrají: Ryan Reynolds, Karan Soni, Ed Skrein, Michael Benyaer, Stefan Kapicic, Brianna Hildebrand, Style Dayne, Kyle Cassie, Taylor Hickson, Ayzee, Naika Toussaint,

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + hlavní hrdina
- + humor
- + nekorektnost

- občasné kolísání tempa

HODNOTENIE:



Deadpool

TOHLE JE LOVE STORY

Letošní komiksová sezona začíná. Rok 2016 bude na komiksové filmy výjimečně štědrý, nicméně než do kin dorazí ti velcí hráči, přichází dlouho očekávaný komiksový hrdina, který porušuje snad veškerá nepsaná pravidla, která komiksový svět má. A v jeho šlépějích jde i filmová adaptace jeho příběhů, která se dostala do produkce především díky masivnímu pozitivnímu ohlasu u fanoušků, který si získalo uniklé testovací video na internet před dvěma lety. Dost ale minulosti. Jak si v náročné konkurenci tahle osobitá komiksová podívaná stojí?

Ještě než se vrhnu na hodnocení této novinky, je třeba dopředu něco zmínit. Můj úsudek v tomto případě nemusí být zcela objektivní, jak se vždy snažím, nicméně když se po zbytečných průtazích

dostane do kin konečně adaptace tzv. srdeční záležitosti, jen těžko se drží emoce na uzdě. Ano, komiksový Deadpool patří společně s komiksy jako Vrána nebo Watchmen k tomu, co je mi z tohoto světa nejbližší, a jako správný fanoušek jsem se těšil dlouhá léta na neustále diskutovanou filmovou adaptaci, která konečně dorazila do kin po jedné z nejosobitějších a nejoriginálnějších marketingových kapek, která dorazila v lokalizované podobě i do našich končin. Kdo by byl řekl, že po několika výrazných NE od producentů filmu bude stačit masivní fanouškovská vřava, kterou před pár lety vyvolalo vypuštění několik let starého testovacího videa na internet. Nicméně přesto je to tady. Deadpool dorazil a dorazil v takovém balení, v jakém se na tohoto komiksového hrdinu sluší. Osobitý, nekorektní a krvavý.

A jak marketingová kampaň pomocí trailerů slíbila, tak také doručila. Deadpool je jedním z těch vzácných případů, kdy dostanete přesně to, co bylo prezentováno, a to v neskutečně svižné

odvyprávěné komiksové jízdě. Deadpool totiž, přesně jak slíbil, nabourává všechno to, co je pro komiksový film zažité a díky svérázně předloze a daleko méně limitujícímu ratingu předvádí přesně to, co by komiksoví fanoušci mohli od filmu tohoto komiksového hrdiny čekat. Všichni zúčastnění si tuhle záležitost náramně užívají, což je na filmu zatraceně vidět. Koneckonců je to nakonec divák, kdo si tuhle záležitost nejvíc užije.

Je až s podivem, co všechno se podařilo Timu Millerovi natočit za v dnešní době hodně skromný rozpočet 58 milionů dolarů. Tahle filmová štace jednoho z nejoblíbenějších komiksových hrdinů od Marvelu totiž sice obětuje některé z pro něj charakteristických prvků, jeho filmová podoba však baví nadmíru i tak. Ryan Reynolds je v hlavní roli dostatečně přesvědčivý a zábavný, aby takovou roli utáhl, Ed Skrein v roli Ajaxe pak zase dostatečně slizký na to, aby film podobného ražení utáhl proti sobě. Morena Baccarin je pak v hlavní ženské



roli jen vítaný bonus, zvláště pro fanoušky seriálu Firefly. Celkově se jen těžko hledá prvek, v kterém by Deadpool nefungoval.

Jistě, je tu menší kolísání tempa a některé části filmu jsou díky přílišnému přibližování se superhrdinské formuli trochu pomalejší a vážnější, než by bylo asi třeba, přesto je film tak příjemně napsán, že i tyto pomalejší části jsou proloženy těmi čistě „deadpoolovskými“. Výsledný mix tak možná nebude dokonalá filmařina, nicméně zatraceně dobře odvedená práce, která je blíže komiksu než kterákoliv jiná komiksová adaptace za posledních dvacet let. Už tohle si zaslouží potlesk.

Těch elementů, které se dají pochválit, je hned několik. Hudba Toma Holkenborga alias Junkie XL ani tentokrát neklamala, zvláště když ji podpořily klasické fláky z let minulých, které krásně dokreslují atmosféru jedinečného filmu. Sympatie si získává i choreografie, která je vidět především v hodně slušném finále, které na poměry filmu přináší hodně muziky

za málo peněz. A to je v podstatě výsledek celého filmu.

Deadpool šel letos do kin jako ten malý vzadu se zlomkovým rozpočtem oproti ostatním komiksovým adaptacím, které se letos dostanou do distribuce. Přesto si získal srdce jak věrných čtenářů jeho komiksových dobrodružství, tak i těch, kteří se s ním setkali poprvé. Podobně nadšení stovek lidí po projekci jsem naposledy viděl už hodně dávno. Deadpool je zkrátka komiksově věrná, správně surová a přisprostlá podívaná, která to, co jí chybí ve velikosti, nahrazuje originalitou, nápaditostí a zábavností. Dovolím si tvrdit, že až tenhle rok bude končit a bude se bilancovat, Deadpool půjde zatraceně vysoko. Příklad pak budete chtít hned v momentě, kdy skončí bonusová scéna po titulcích, to vám zaručuji. Pokud vám tedy komiksy nejsou cizí, vyrazte do kina, protože něco podobného jste ještě nezažili.



„Nápaditá, surová, sprostá a nesmírně zábavná komiksová adaptace, která baví celou dobu a nemá nic moc, co by se jí dalo vyčítat.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 88 min

Réžia: Michael Tiddes
Scenár: Marlon Wayans, Kali Hawk
Kamera: David Ortkiese
Hudba: Jim Dooley
Hrajú: Marlon Wayans, Kali Hawk, Fred Willard, Affion Crockett, Mike Epps, Jane Seymour

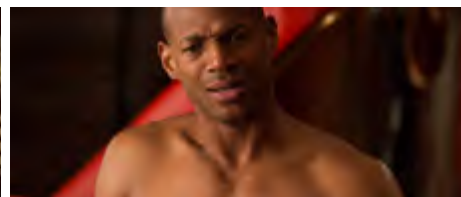
PLUSY A MÍNUSY:

+ pár podarených vtipov

- silenost'
 - postavy
 - plytkosť

HODNOTENIE:

★★★★★



a ešte omnoho viac – rasistických vtipov je v tomto filme požehnané.

Okrem černochovo sa humor zameriava ešte na 2 veci. Sex a nechutnosti. Nechutnosti by som si užil na druhom stupni základnej školy, teraz ich už nepokladám za až také zábavné. Ostal nám ešte sex. Myslím si, že so sexom by mali filmári zachádzať s citom, tlačenie na pílu bez zmyslu nerobí dobrotu. 50 odtieňov čiernej pristupuje k sexu ako drevorubač po 10 pivách. Občas som sa aj zasmial, niekedy som sa cítil trochu trápne a niekedy som len rezignovane pozeral na filmové plátno. Film si neberie servítku pred ústa, počas sledovania na vás vyskočia 2 pohlavné údy a jedno prso, na diváka je to ale asi trochu moc.

Hlavným problém, ktorý mám s týmto filmom je ale príbeh a postavy. Nakoľko celý film slúži len ako vianočný stromček, na ktorý sú navesané vtipy, postavy sú na tom katastrofálne. A aby ste si nemysleli, že som nejaký puritán, priznám sa, že mám vcelku rád Charlieho Sheena v Scary Movie 3. K postavám necítite absolútne nič, nie sú vám ani sympatické, ani nesympatické, sú to len figúrky. Príbeh vás taktiež vôbec nezaujímá, jediné, na čom záleží, sú vtipy. A je to horšie a horšie, čím bližšie sa blížite ku koncu filmu, vtedy už motivácie postáv vôbec nefungujú a človek si klepe na čelo, čo to vlastne pozerá.

Aby sme ale neboli úplne negatívny, pár svetlých momentov 50 odtieňov čiernej predsa len má. Jedná sa zväčša o momenty, keď snímok paroduje 50 odtieňov sivej. Niektoré vtipy sú predsa len vydarené a trefne odkrývajú hlúpučkosť originálu. Paradoxne by som sa možno nechal nahovoriť a pozrel si tento snímok ešte raz. Nesmela by pri tom ale chýbať fl'aša vína. Jednoduchá zábava si vyžaduje jednoduchšie rozloženie mysle.

„50 odtieňov čiernej je veľmi vulgárna komédia, ktorá príliš tlačí na pílu. Pár dobrých momentov jej však upriet' nemožno.“

Adam Schwarz

Pät'desiat odtieňov čiernej

FILM AKO VIANOČNÝ STROMČEK

„Od tvorcov Scary Movie“, pýšia sa plagáty k Pät'desiatim odtieňom čiernej. Musím konštatovať, že tento slogan je veľmi výstižný a presný. Tvorcovia Scary Movie totiž majú svoj zabehnutý recept na výrobu komédií a ten len nepatrne obmieňajú. Pod'me sa teda spoločne pustiť do pečenia a nechajme sa prevapit', čo nakoniec vylezie z trúby.

V prvom kroku je potrebné si zadovážiť úspešný blockbuster. V deväťdesiatych rokoch to musel byť horor, nové vydania kuchárov sú ale o čosi menej konzervatívne, v roku 2007 sme videli Epic Movie a pár rokov na to pokračovania, takže takých 50 odtieňov sivej nemusí byť zlý nápad. Ba čo viac, tento film si o paródiu priam žiada.

Jeden film je už dnes málo, treba ich viac, ale nie zas príliš, aby to neskončilo ako Epic Movie – guláš pozliepaný z X filmov bez silnejšej dejovej návaznosti. Postacia ešte dva snímky. Prvým môže byť Magic Mike, striptéri sú vždycky sranda a aby sme sa zavd'čili aj intelektuálom, pridajme do mixu aj Whiplash! Zamiešame v pomere 8:1:1.

50 odtieňov čiernej príbehovo vcelku poslušne kopíruje svoj svetlejší vzor. Príbeh je v podstate veľmi podobný, až na to, že ústrednú bielu dvojicu nahradili černosí. Táto výmena bola vskutku strategicky výhodná, vďaka nej sa do filmu podarilo nastrkať hádam všetky černošské stereotypy, ktoré poznáte. Leniví černosí, kradnúci černosí, černosí s veľkým (fakt veľkým) penisom, čaká vás to všetko

ZÁKLADNÉ INFO:

Dánsko, 2014, 102 min

 Režie: Susanne Bier
 Scénář: Anders Thomas Jensen
 Kamera: Michael Snymann
 Hudba: Johan Söderqvist
 Hrají: Nikolaj Coster-Waldau, Maria Bonnevie, Ulrich Thomsen, Nikolaj Lie Kaas, Lykke May Andersen, Søs Egelund, Nastja Arzel, Benjamin Boe Rasmussen

PLUSY A MÍNUSY:

 + atmosféra
 + dějové zvraty

 - tempo
 - scénář
 - povrchnost

HODNOTENIE:


Druhá šance

CO UDĚLÁTE PRO SVOJE MANŽELSTVÍ?

Severské filmy mají po celém světě renomé především surových osobních filmů zaměřených na osudy jejich problematických protagonistů. Druhá šance v tomto není výjimkou. Novinka autorky Susanne Bier, známé u nás především snímky Otevřená srdce, Bratři nebo Svatba mezi citrony, přibližuje příběh policisty, jehož život zasáhne tragická událost. Vyplatí se na tuto klubovou projekci vyrazit?

Film představuje příběh detektiva Andrease (Nikolaj Coster-Waldau), jehož denní rutinou je práce policisty. Útěkem od problémů s jeho partnerem alkoholikem a tíživými dopady jeho samotné pracovní náplně je jeho syn. Spolu s manželkou se po dlouhém snažení před pár týdny dočkali a nyní se snaží ze všech sil zvládnout rodičovské povinnosti. Jednoho dne však nalézají brzy ráno dítě mrtvé. A přesně od tohoto momentu se vydává Susanne Bier ve svém snímku na cestu zoufalosti, kde ukazuje, jak daleko je zoufalý rodič schopen zajít.

Jistě, ono pokoušení hranic morality a vyobrazení lidského utrpení a zoufalých

činů na jeho základě není ničím novým, na rozdíl od tematicky podobných filmů se však Druhá šance nebojí zajít o trochu dále, než by bylo normálně vhodné. Přesto však nezvládá vytvořit u diváka onen kýžený dramatický dopad, v jaký asi tvůrci doufali. Nikolaj Coster-Waldau v hlavní roli funguje přesvědčivě a ostatní mu dělají slušný doprovod.

Je ovšem jen málo, co zvládne uhrát nad rámec poměrně nepřírozeného, možná až moc vykonstruovaného a podivně vrstveného scénáře. Ano, několik dějových zvratů a pár slušných momentů dokáže zaujmout a vyjmout diváka z letargie, nicméně po většinu času je film jen dalším drama-tem bez náboje, které jen přichází s o něco méně okoukaným tématem.

Audiovizuálně se pak jedná o po všech ohledech standard, který nevytrhne ani několik výjimečně osobních a detailních záběrů nebo impozantní scénérie severu. Hudebně pak Johan Söderqvist nevyužívá nějaké dramatictější kompozice a spíše se zaměřuje na ambientní doprovod dokreslující mrazivou atmosféru filmu. Nic však přehnaně vyhraněného

nebo výrazného. A to je koneckonců i výsledek celého filmu.

Druhá šance je tradičním severským dramatem s poněkud méně tradiční dějovou zápletkou. I přes její osobitost se však jedná o veskrze průměrnou podívanou, která klubové obecenstvo na hodinu a půl zabaví a zbytek nechá relativně chladnými. Těch pár elementů, které filmovou podívanou táhnou k lepšímu průměru, ovšem nestačí na to, aby ve vás snímek zanechal nějaký dlouhodobější dojem.

„Druhá šance je průměrné severské drama, ozvláštněné pouze několika překvapivými momenty a slušným představením hlavní role. Vše ostatní však táhne film ke skandinávskému průměru.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

 Velká Británie / Belgie,
 USA, 2015, 119 min

Režie: Tom Hooper
Předloha: David Ebershoff (kniha)
Scénář: Lucinda Coxon
Kamera: Danny Cohen
Hudba: Alexandre Desplat
Hrají: Eddie Redmayne, Alicia Vikander,
 Amber Heard, Matthias Schoenaerts,
 Adrian Schiller, Ben Whishaw,
 Sebastian Koch, Aisha Fabienne
 Ross, Jeanne Abraham, Ole Dupont

PLUSY A MÍNUSY:

 + hudba
 + aktuální tematika

- umělost

HODNOTENIE:


Dánská dívka

MALÍŘOVY NOVÉ ŠATY

Oscarová sezona je v plném proudu a i do našich kin se dostávají pomalu ale jistě filmy, které si dělají ambice na ta nejvyšší ocenění, která filmový svět může nabídnout. Jedním z právě takových filmů je i drama Dánská dívka inspirované skutečným příběhem, které kromě relativně hvězdného obsazení nabízí pohled na poměrně aktuální téma. Jak tahle „oscarová vábníčka“ dopadla?

Přesně tak, jak by se dalo od snímku podobného ražení čekat. Ono když už se totiž od první minuty všichni zúčastnění spíše než za předáním jednoho dojemného příběhu ženou za jasným lákáním odborného diváctva, pokud možno toho z americké filmové akademie, obyčejný divák

začíná trochu trpět. Jistě, Eddie Redmayne opět předvádí slušnou hereckou paletu, ta ovšem oproti loňsku (kdy byl podobný projev z jeho strany neokoukaný) ztrácí na lesku právě díky jeho loňskému úspěchu a podobnosti v realizaci obou rolí. No a zbytek je tu vlastně tak trochu do počtu.

Dánská dívka odkrývá příběh prvního zdokumentovaného případu změny pohlaví, kde prim hraje manželský pár úspěšných umělců, jejichž společný život spěje k drastické změně. Takováto základní premisa předurčuje, že se zde bude především hrát na herecké výkony právě těchto dvou základních postav. Jen trochu nechápu, proč si letos Alicia Vikander vysloužila nominaci na herecké ocenění, neboť právě ona značná umělost (kterou její projev z velké míry podporuje) podráždí hlavní ženské postavě nohy a podobně jako většina elementů ve filmu místy i vadí svojí povrchností. Jistě, v rámci skutečných

příběhů jde operovat s postavami jen lehce, nicméně mimo představitele hlavní role působí všichni ostatní jako kompars poskládaný z nesympatických figurek, který však dostává prostoru mnohdy i více než titulní protagonista či protagonistka, záleží na úhlu pohledu. Když už pak i na tak malé ploše začne iritovat i jinak můj oblíbenec Ben Whishaw, něco je špatně.

Bohužel Tom Hooper tentokrát přestřelil daleko více než u jindy tolerovaných dalších zástupců historických filmů ve své filmografii. Jak seriálový John Adams, tak jeho pozdější filmové zářezy Bídníci a Králova řeč operovaly s určitou úrovní naivity, přímočarosti a umělosti, co se týče přístupu k historické látce a uchopení samotného materiálu. Tady ovšem není dostatečně silná nosná dějová linka, která by film vytáhla nahoru, a tak se z Dánské dívky mnohdy stává něco jako divadelní inscenace podivných kvalit a cenové úrovně.

S tím naneštěstí souvisí i samotné zpracování materiálu. Historické reálie a artefakty sice vypadají slušně a i kamera Dannyho Cohena místy vykouzlí velice zajímavé momenty, i tak ale vše v celku dopadá tak trochu jako polovičatý pokus, který má k uvěřitelnosti daleko. Alexandre Desplat k tomu všemu dodává příjemný hudební doprovod, který ovšem zní možná až příliš podobně jako jeho nedávné práce v minulých letech.

Co tedy k Dánské dívce říci? Pokud máte rádi dramata a zaujalo vás téma, nemá moc smysl vám film rozmlouvat. Tom Hooper točit umí a všichni zúčastnění se mu ve svých rolích vyrovnají. Bohužel pro nezaujatého diváka to všechno vypadá možná až příliš vykonstruované, uměle a utahaně. Na dvě hodiny toho film příliš nenabídne a i ten stěžejní výkon Eddieho Redmaynea je možná až příliš podobný tomu, co předváděl loni v Teorii všeho. Spíše tedy než o skvostně vrstvené drama na motivy skutečného příběhu a precizně natočený film čekejte slušný dramatický nácvik, který má blíže k akademikům než k běžnému divákovi.

„Dánská dívka je značně vyumělkované oscarové drama, které neurazí, nicméně čím nadchnout kromě slušných hereckých výkonů nemá.“

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:

USA, 2016, 108 min

Réžia: J. Blakeson

Predloha: Rick Yancey (kniha)

Scenár: Susannah Grant, Akiva

Goldsmán, Jeff Pinkner

Kamera: Enrique Chediak

Hudba: Henry Jackman

Hrajú: Chloë Grace Moretz, Nick

Robinson, Maika Monroe, Liev

Schreiber, Maggie Siff, Maria Bello

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekne vizuálne efekty tsunami

- príbeh
- predvídateľnosť
- gýče
- absencia logiky

HODNOTENIE:



Piata vlna

AKO SA ZALÚBIŤ CEZ HLADÁČIK SNAJPERKY

Volajú ich „the others“ (tí druhí), prišli z vesmíru a aktívne sa snažia zničiť našu planétu. Najskôr globálny skrat všetkých elektronických prístrojov, potom zemetrasenie, epidémia, a tak ďalej. Sériu týchto, priam až egyptských, rán pôvodne priniesol Rick Yancey vo svojej novele Piata vlna.

Tí druhí zmenili mnoho ľudských životov a desaťkrát toľko ich zničili. Kto prežil zemetrasenie, toho dostala epidémia. A ak bol nejaký št'astlivec voči špeciálnej mutácii vtáčej chrípky odolný, tak ho odstrelil mimozemský snajper. Preživších je naozaj málo a ich počet sa znižuje s každou vlnou, ktorou tí druhí útočia na zem. Nádejou na záchranu sa však stáva Cassie (Chloe Grace Moretz), ktorá sa popri hľadaní svojho brata nechtiac zamotáva do boja s mimozemšťanmi.

Tí práve chystajú zlovestnú vlnu s poradovým číslom päť.

Cassie bola pôvodne obyčajnou stredoškôľčkou s pár kamarátkami a jej najväčšie problémy tvorili chlapci. No akonáhle jej jediným žijúcim príbuzným ostane jej brat Sam (Zackary Arthur) a ešte aj ten sa stratí, jej život nabere nové motivácie. Počas natáčania Chloe (Hugo, Kick-Ass) prezradila, že pôvodnú novelu čítala až trikrát a veľmi sa teší, že môže stvárniť svoju obľúbenú postavu z knihy. A naozaj, svojej hereckej úlohy sa ujala slušne. Inak na tom však stojí Alex Roe. Nevie, či je to hercom, alebo postavou, ktorú dostal, ale Evan Walker, ktorého v Piatej vlne hral, sa mi až príliš podobal na Edwarda z Twilightu. Evan je chlap, ktorý zachráni Cassie po tom, ako omdlieva uprostred dialnice. S Edwardom má pár

spoločných rysov. Obidvaja sú rovnako bez výrazu tváre, obidvaja rovnako desivo čumia a majú podobné úchylné sledovacie návyky. A ešte k tomu sa ich meno začína na to isté písmeno.

Piata vlna pozostáva z dvoch dejových línií, ktoré sa postupne spoja. Prvá je Cassie a Evan, druhú vyplňa Ben (Nick Robinson) a jeho tím adolescentov, naverbovaný armádou, ako posledná nádej tohto sveta v boji proti mimozemšťanom. Nebol by to správny film pre tínedžerky, keby nemal milostný trojuholník. Práve preto je Ben chlapec, ktorý sa Cassie páčil vtedy, keď bol ešte svet „normálny“.

Z katastrofického žánru sa Piata vlna prenára do dystopického boju proti systému, ktorý je typický pre filmy ako Divergencia alebo Hry o život. A hoci je knižka The 5th Wave dobrá, film pôsobí ako malý nepodarený bratranec vyššie spomínaných filmových hitov. Je to hlavne preto, že dejová línia je pravý opak



originálneho, dobrého príbehu. Strieda sa tu kliše a gýč, a na nič nové nejakovo nevyšiel čas. A keď už ste zvedaví, ako konečne chcú poraziť vyspelú mimozemskú civilizáciu, film skončí.

Snímok sa môže pochváliť vizuálnymi efektami, a to hlavne na začiatku. Najveľkolepejšia scéna je vlna tsunami, ktorú spôsobilo zemetrasenie a valí sa na pobrežné mesto. Krásne ničí budovy a zabíja všetko živé, čo sa nestihlo skrýť na dosť vysoké a pevné miesto. Postupne sa ale efekty vytrácajú, a objavujú sa už iba ako explózia ku koncu filmu alebo podivne formovaný mimozemšťan, ktorý vyzerá ako kríženec chobotnice a kliešťa, pricvaknutý na mozog svojho hostiteľa.

Celkovo mimozemšťania sú tu dosť zvláštni, a to nielen po vizuálnej stránke. Po toľkých obrovských úderoch na ľudstvo si nevedia poradiť s desiatimi teenagermi, keď ešte k tomu aj jeden „druhý“ by mal byť schopný prehodiť dospelého chlapa cez celú miestnosť. Skrátka, na to, akí sú inteligentní, nie sú moc múdri.



Najväčším lákadlom Piatej vlny sú teda chrumkaví herci a dobrá predloha. Filmu nemôžem uprieť ani jedno, ale to ho z hĺbín najpriemernejšieho prímeru nedostane. Svoj osud zaklincoval nelogickým správaním postáv, predvídateľnosťou a gýčom. Keď, resp. ak vyjde druhý diel, dvakrát by som si rozmyslel, či ísť.

„Film pokračuje vo vlne young adult dystopických filmov, ale sám o sebe je nič neprinášajúci a nudný.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 144 min

Režie: Michael Bay

Předloha: Mitchell Zuckoff (kniha)

Scénář: Chuck Hogan

Kamera: Dion Beebe

Hudba: Lorne Balfe

Hrají: John Krasinski, James Badge Dale, Pablo Schreiber, David Denman, Dominic Fumusa, Max Martini, Alexia Barlier, David Costabile,

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack

+ akce

+ aktualita

+ herci

- naivita

- přehnaný
patriotismus- mnohdy
jednoduchost

HODNOTENIE:



13 hodin: Tajní vojáci z Benghází

LIBYJSKÁ NOČNÍ MŮRA

Michaela Baye netřeba představovat. Král akčních filmů, který se postupně stal tím, kdo svojí sérií Transformers devastuje pokladny kin, však už podruhé natočil bokovku, kterou si takřkajíc udělal radost. Před necelými třemi lety to byla steroidová podívaná Pot a krev a právě na tyhle dvě tělní tekutiny dojde i v jeho novém filmu. Do českých a slovenských kin se totiž dostala jeho vize necelé čtyři roky staré vojenské události, která si během večera 11. září 2012 vyžádala několik amerických životů a ohrozila jich nespočetněkrát tolik. Jak se s moderním vojenským filmem Bay vyrovnal? Fanoušci filmů jako Černý ještřáb sestřelen nebo Na život a na smrt by měli zpozornět.

Je celkem překvapivé vidět Michaela Baye zase v umírněné poloze. Zvláště pak u filmu, který zanechá vyloženě pozitivní

dojmy i navzdory svým chybám. Akční fetišista, který se zakopal na několik let u gigantických robotů, jakoby pozapomněl na svoje začátky. A vzpomněl si na ně v tu pravou dobu. Jistě, moderních válečných dramát a akcí je každý rok v kinech hned několik, málokterá však dokáže zaujmout diváctvo natolik, aby se zapsala na delší dobu do paměti. Nejsem si jistý, zda bude 13 hodin touto výjimkou, či nikoliv, nicméně potenciál rozhodně má. A zvláště fanoušci těchto moderních vojenských snímků by si tento film neměli nechat ujít.

Relativně komorní, a přesto velkolepé

I když to totiž může ve spojení s tímto tvůrcem znít trochu jako oxymóron, tak je 13 hodin: Tajní vojáci z Benghází docela komorním snímkem, který zkoumá hned několik postav, které jejich osobní

zodpovědnost a morálita dohnala k účasti v nejděsivější noci jejich života. Jistě, Bayova novinka je místy silně naivní, místy zbytečně přímočará a patriotismem je tímto snímkem protkán poctivě, jenže všechno v nastavené podobě šlape bez nejmenších problémů a vypadá působivě.

Místo důvěrně známých tváří dostali přednost ve filmu ty povědomé obličeje, se kterými se ale divák, možná i díky jejich neokoukanosti, snáze ztotožní. Pokud snížíte svá očekávání ohledně hloubky a nějakého výrazného přesahu, funguje film také bez problému. To stejné platí i u akčních sekvencí, kterých je nepřekvapivě ve filmu pozeňnaně.

Možná i díky tomu stopáž mířící daleko přes dvě hodiny uteče rychle jako voda, neboť Bay dokazuje, proč mu akce jde jako málokomu v současném Hollywoodu. I v těchto komorních a méně nákladných podmínkách dokáže vykouzlit nápadité sekvence, které jsou přehledné, působivé a atmosférické.



Každá minuta se počítá

Obzvláště tomu pak napomáhá slušná kamera a také výrazný a téměř všudypřítomný hudební doprovod, o který se postaral Lorne Balfe, který vás nechá vydechnout jen v momentech, kdy je dopřán oddech i hlavním hrdinům filmu. Jedinou výraznou výtkou v tomto ohledu je možná až příliš nápadná podobnost hudebních motivů s hudební stránkou prominentního videoherního titulu Max Payne 3, o který se postarala skupina Health a který v atmosféricky podobných momentech využívá téměř identické motivy.

Své bude k dojmu z filmu přispívat také relativně aktuální téma, které má díky situaci na blízkém východě i po čtyřech letech divákům co říci. Samozřejmě s nálepkou Michaela Baye je třeba brát některé momenty s rezervou. I přesto se však daří v mnoha momentech malými detaily vykreslit zbytečnost války a ozbrojených konfliktů a také to, co tyto konflikty dělají s lidmi, kteří v nich bojují.

Možná až zbytečně nastavované, ale přesto funkční.

Pominu-li onu zjednodušenost, naivitu a přehnaný patriotismus, který ve vás evokuje myšlenkové pochody, které se dají vyjádřit jen skladbou America, Fuck Yeah! ze snímku Team America: Světovéj policajt, tak je 13 hodin: Tajní vojáci z Běhání překvapivě svižným válečným filmem s výbornou akcí a parádní atmosférou, který si užije i člověk, který podobnému žánru zrovna neholduje. Pokud jsou naopak moderní válečné filmy vaší krevní skupinou, budete jen těžko hledat ideálnější večerní zábavu, než jakou je návštěva téhle novinky.

„Michael Bay natočil jeden ze svých nejlepších filmů a zároveň jeden z nejsvižnějších a nejnapínavějších moderních vojenských filmů se skvělou akcí, který zaujme i přes svoji naivitu, přímočarost a mnohdy přehnaný patriotismus.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Lída Baarová, 2016, 110 min.

Réžia: Filip Renč

Scenár: Ivan Hubač

Kamera: Petr Hojda

Hudba: Ondřej Soukup

Obsadenie: Táňa Pauhofová, Klára

Issová, Simona Stašová, Gedeon

Burkhard, Karl Markovics, Martin Huba,

Zdenka Procházková, Lenka Vlasáková,

Pavel Kříž, Jiří Mádě, Petra Navrátilová,

Anna Fialová, Marie Kružiková, Štěpán

Víteček, Alois Švehlík, Jan Rávei

PLUSY A MÍNUSY:

- + presvedčivé herecké výkony
- + nejednostranné vykreslenie Goebbelsa
- + príjemné vizuálne stvárnenie
- nepotrebná teatrálnosť
- absencia faktov
- neosobný prístup Lídy

HODNOTENIE:



Lída Baarová

MILOVAŤ ZLOČINCA NIE JE ZLOČIN

Hovorí sa, že láska je slepá a nepozná hraníc. Slávny príbeh nebezpečnej lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše sa konečne dostal na plátna slovenských kín. Niet divu, že vďaka veľkolepej reklame a pútavému hereckému obsadeniu priniesol film českého režiséra Filipa Renča so sebou aj nemalé očakávania.

Hneď v úvode sa stretávame s postavou osemdesiatročnej Lídy Baarovej (Zdenka Procházková). Od jej rozprávania vlastného príbehu som si sľubovala osobný, citlivý a farbistý opis udalostí, ktoré tak veľmi poznačili jej život. Nanešťastie, tieto prísl'uby ostali z veľkej časti nenaplnené. Herečkine prvé slová nás preniesú do roku 1934, kedy sa jej mladé „ja“ (Táňa

Pauhofová) po hereckých úspechoch v rodnej krajine stáva vychádzajúcou hviezdou nemeckého filmového priemyslu a pomaly ale isto sa vydáva na svoju cestu za slávou, úspechom a obdivom. Po vizuálnej stránke je spracovanie tohto obdobia príjemné a pôsobivé, či už ide o kostýmy alebo sfarbenie záberov, s čím korešponduje spočiatku aj zvolená hudba. Úsmevné sú aj momenty spájajúce sa s herečkinyými prvými ťažkosťami v novej krajine. Ale nič dobré netrvá večne, v prípade tohto filmu sa dobrý pocit vytráca pomerne skoro. Prvý príchod Hitlera (Pavel Kříž) a Goebbelsa (Karl Marcovics) na scénu za sprievodu silného burácania katastrofickej hudby so sebou prináša až príliš prehnané dusno a napätie, ktoré je v zázornenej

dobe a situácii ešte neopodstatnené a tvorcovia sa nám až násilným spôsobom snažia dať najavo k čomu sa vlastne schyl'uje. Pritom celý ten instantný chlad, ktorý okolo seba Hitler vo filme šíri všade kam sa pohne, nezodpovedá skoro karikatúrnemu stvárneniu jeho osoby, ktorá pôsobí neistým dojmom.

Táňa Pauhofová sa zhostila svojej úlohy mladej a naivnej herečky, ktorá absolútne nerozumie politickej situácii, v ktorej sa nachádza, celkom dôveryhodne. Zaslepená úspechom a obdivom sa polichtene vrhá do náruče ríšskeho ministra. Napriek slovám samotnej Lídy, že sa doňho beznádejne zamilovala, sa tomu od začiatku až do konca nedá uveriť. Zdá sa totiž, že po zisťnom využití jeho náklonnosti bola aj neskôr Goebbelsova moc to, čo ju k nemu najviac prit'ahovalo. Jej rozprávanie je po celý čas viac menej bez emócií a bez osobných detailov, akoby len recitovala naučený príbeh. Hoci u Goebbelsa sa nám



tvorcovia filmu pokúšajú naznačiť, že je stelesnením zla, v konečnom dôsledku tak vôbec nepôsobí. Bol stvárnený skôr z ľudského než politického hľadiska a v jeho prípade som bola ochotná uveriť jeho skutočnej láske k mladej herečke.

Celkovo má dej dost pomalý spád. Od príbehu, ktorý je všeobecne známy a teda všetci vieme ako dopadne, som očakávala pútavejšie a detailnejšie vykreslenie. No hlučné a teatrálné prevedenie, ktorého vrcholom boli absurdné zábery plameňov počas milostného aktu Lídy a Goebbelsa, úplne prekrylo zaujímavý podaný časť príbehu a dobré herecké výkony. Pátos tragických udalostí im celkovo znížil vážnosť, o ktorú sa pritom tvorcovia tak usilovali, ako napríklad pri samovražde Lídinej sestry Zorky (Anna Fialová). K nevel'mi vydareným scénam patrí aj bezprostredný útek za daždivej temnej noci od jedného milenca k druhému. Lídin osud je ním spečatený a celá scéna zbytočne očividne naznačuje akeby obrovskej chyby sa svojím rozhodnutím dopustila.

V závere snímku sa zhmotňuje dopad nešťastnej lásky na Lídin život a životy jej blízkych. Trochu som očakávala odpoveď na otázku, akého zločinu sa teda mladá herečka v skutočnosti dopustila, ale film nám namiesto objasnenia a faktov ponúka sled tragických udalostí, ktoré ju sprevádzajú, hoci nepochybne silno pôsobiaci na pocity diváka.

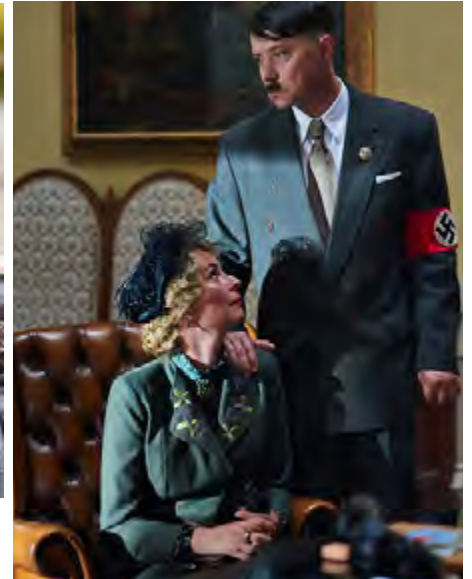
Film Lída Baarová má svoje silné aj slabé stránky. Vyvoláva dojem, že načaté dobré nápady nie sú dokončené, prípadne sú zatienené nie úplne vydarenou realizáciou. Pútavý námet, sympatickú vizuálnu strán-



ku a prirodzené výkony hercov miestami ruší afektované prevedenie a tendenčné pohľady na niektoré situácie, ktoré sú nám viac či menej nápadne podsúvané od samého začiatku filmu. Tvorcovia dobre pracujú s pocitmi divákov, avšak medzi hlavnými postavami akoby ten najdôležitejší cit tohto príbehu, láska, chýbal. Postava herečky ako rozprávačky mohol byť zaujímavý a prínosný počin, keby vniesla do rozprávania viac osobnej emócie, možno detaily, ktoré nám z celkového príbehu neboli zrejmé. V konečnom dôsledku, Lída Baarová síce nenaplnila moje očakávania, ale jednoznačne nebola ani úplným krokom vedľa.

„Filmové spracovanie známeho príbehu lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše so sebou prinieslo nemalé očakávania, ktoré však ostali šťastie nenaplnené.“

Dominika Mrážiková



ZÁKLADNÉ INFO:

Joy, 2015, 124 min.

Réžia: David O. Russell

Scénár: David O. Russell

Kamera: Linus Sandgren

Hudba: West Dylan Thordson,
David Campbell

Obsadenie: Jennifer Lawrence, Robert De Niro, Bradley Cooper, Édgar Ramírez, Diane Ladd, Virginia Madsen, Isabella Rossellini, Dascha Polanco, Elisabeth Röhm

PLUSY A MÍNUSY:

- + nevšedne uchopený námet
- + skvelé obsadenie na čele s vynikajúcou Jennifer Lawrence
- + príjemná odľahčená atmosféra
- neinvenčný štýl

HODNOTENIE:



Joy

CESTA ŽENY Z DOMÁCNOSTI ZA AMERICKÝM SNOM

Niektoré nápady by sa mali stať skutočnosťou. A to i v prípade, že všetko hrá proti vám a vaše úsilie je viac odmeňované prekážkami a problémami, než želaným úspechom. To, čo poháňa našu spoločnosť vpred a pomáha nám ul'ahčovať život sú práve nápady. A s jedným takým kedysi prišla aj Joy. Bežná rozvedená matka starajúca sa o domácnosť.

Minulý rok obrátil pozornosť publika na nečakanú stranu - k výrazným ženským hrdinkám, ktoré sami berú do rúk svoj osud. I keď k tejto téme každý titul pristúpil trochu odlišne (a nie každý sa dá považovať za skutočne feministický), vyskytuje sa v blockbusteroch ako Mad Max: Šialená cesta či Star Wars: Sila sa prebúdzá, ale i v menších filmoch, ako bolo Sicario

Denisa Villeneuve alebo Špión Paula Feiga. Zatiaľ nemožno povedať, že by skutočne šlo o "nový trend", no do tejto kategórie pribudla aj Joy. Réžisér David O. Russell (Terapia láskou, Špinavý trik) sa inšpiroval skutočným príbehom Joy Mangano, Američanky s talianskymi koreňmi, ktorá v roku 1990 vynašla efektívny mop pre opakované použitie. Jej príbeh je vhodnou látkou pre dramatické spracovanie, ale zároveň nepôsobí ako extrémne divácke lákadlo, ako dokazujú aktuálne tržby.

David O. Russell je tak trochu nevyspytateľný tvorca. Skôr ako na výslednú podobu a žánrovú príslušnosť projektu sa ňuho možno poslednou dobou spolehnuť na charakteristický uhladený štýl na pomedzí profesionálne a čisto

natočeného nezávislého, či až televízneho filmu a na opakovanú spoluprácu s niektorými členmi štábu, predovšetkým hercami. Joy sa síce inšpiruje skutočnosťou, ale zároveň je priznane štylizovaná do podoby "mydlovej opery", čo otvorene naznačuje už v prvej scéne, kde sledujeme (ako sa neskôr dozvedáme) obľúbený televízny seriál Joyinej matky. Vzniká tak zvláštna situácia - v jeden moment pozorujeme motivačný osud všednej dcéry americko-talianskych rodičov, ktorá si splnila svoj sen a komentár na jeho adresu. Z toho vyplývajúca kombinácia záujmu o dej a sympatií k hlavnej hrdinke s cieľným odstupom od látky síce môže pôsobiť rozporuplne, ale činí ho skutočne pozoruhodným.

Joy sa môže zdať náročnou a divák sa v nej, celom zákulisí amerického obchodu a reklamy môže pri chvíľkovej nepozornosti ľahko stratiť. Miesto celistvého volí epizodické rozprávanie s medzerami, sústredené na riešenie rodinných a obchodných problémov, obsahuje množstvo vedľajších



postáv a niekol'ko ráz sa nečakane ponára do spomienok alebo predstáv, ale i na- priek tomu nám nedovoľuje nahliadnuť do hrdinkinho vnútra. Predsa je však protagonistka Joy najväčším t'ahákom a pomôckou na zorientovanie, čiastočne práve preto, že i pre ňu sú mnohé veci celkom nové a komplikované. Veľkú zásluhu na tom má Jennifer Lawrence, ktorá si u Russella zahrala už tretí raz za sebou (podobne i Robert De Niro a Bradley Cooper). Práve jej herecké pojmánie činí Joy skutočnou a približuje ju divákovi. Jennifer Lawrence presvedčivo zvláda všetky polohy od matky a gazdinej, cez praktickú vynálezkyňu až po priboj- nú a ráznu biznismenku, čím ešte oboha- cuje už tak veľmi zaujímavý vývoj svojej postavy.

Popri postupnej premene Joy na domi- nantnú a cieľavedomú ženu, ktorá si tvrdohlavo ide za svojím sa môže zdať, že vedľajšie postavy zohrávajú malú rolu. Je to pravda len sčasti a tento dojem vyvoláva hlavne Jennifer, ktorá si výseba „kradne“ celý film, kým výkony ostatných hercov sú zámerne utlmené (to platí najmä o sympaticky a netradične obsadenom Bradley Cooperovi).

V skutočnosti majú vedľajší hrdinovia významný dopad na Joyinu kariéru, striedavo sú jej oporou i súpermi. Na tom stavajú početné dramatické i humorné momenty: napríklad keď Joyinho otca Rudyho (Rober De Niro) „vráti“ domov jeho priateľka a jediné miesto, kde môže bývať je pivnica zdieľaná s Joyiným ex- manželom a otcom dvoch detí Tonyom (Édgar Ramírez) alebo keď musí Joy svoj obchodný nápad obhájiť pred Rudyho



novou známost'ou a potenciálnou investorkou Trudy (Isabella Rossellini), ktorá sa ukáže ako neúprosná a tvrdá. Veľmi dôležitú úlohu v rozprávaní zohráva Joyina stará mama Mimi (Diane Ladd), ktorá ju presvedčí že od života môže chcieť viac a je rozprávačom celého príbehu (čo je neskôr vtipne využité), ako veľmi nápomocný sa nečakane ukáže Tony, ktorý, ako vo filme zaznie, je omnoho lepším priateľom, než bol manželom.

Joy je tak rozhodne nevšedným životopisným filmom, rozprávkovým príbehom o splnení vytúženého sna v Amerike, krajine neobmedzených možností, ktorý má však do jej oslavy vďaka priznanej štylizovanosti d'aleko. Skôr než drámou je vynikajúcou trpkou komédiou o tom, že o túto možnosť je potrebné zúriavo zabojovať a to niekedy i proti vlastným. Ale i o tom, že osobný úspech v kapitalistickom vždy znamená zarábať na niekom inom. Joy je preto omnoho zákernejším a nejednoznačnejším dielkom, v aké sme od nevypočítateľného Davida O. Russella mohli len dúfať. Škoda je azda len to, že si kvôli produkčnému zaštiteniu



samotnou Joy Mangano nemohol dovoliť byť ešte ostrejšim a že po technickej ani rozprávačskej stránke opäť neprichádza s ničím novým.

„Novinka Davida O. Russella je horkosladkou komediálnou drámou o žene, ktorá si vybojovala svoje miesto na výslni. V titulnej roli filmu podľa skutočného príbehu sa predstavuje Jennifer Lawrence v ďalšej zo svojich výrazných úloh.“

Michal Baranovič

ZÁKLADNÉ INFO:

How to Be Single, 2016, 109 min.

Réžia: Christian Ditter

Scenár: Abby Kohn, Marc Silverstein,
Dana Fox (kníha Liz Tuccillo)

Hudba: Fil Eisler

Obsadenie: Dakota Johnson, Alison
Brie, Leslie Mann, Rebel Wilson,
Damon Wayans Jr., Carla Quevedo,
Jake Lacy, Jason Mantzoukas, Nick
Bateman, Nicholas Braun, Anders Holm,
Tuesday Knight, Ashley Blankenship,
Marko Caka, Charlotte Kirk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dakota Johnson
a Leslie Mann
- + vedľajšie dejové línie
- + popkultúrne
referencie
- + humor

- hlavná dejová línia
- zmätok v deji
- absentujúca
hlavá myšlienka

HODNOTENIE:



Ako byť single

AKO PREŽIŤ SAMOTU

Valentín je tu zas a vo vzduchu a na policiach v obchodoch sa už dajú cítiť a vidieť všetky kytice, srdiečka a čokoládky. Valentínska nálada však akosi chýba v kinách. V ponuke filmov chýba čistokrvná romantická komédia, ktorá by bola na sviatok zamilovaných vhodným programom. Je tu niečo pre vyznávačov neortodoxnejšieho Valentína (áno, Deadpool, pozerám sa na teba). A taktiež je tu niečo aj pre tých, ktorým celá tá zamilovaná februárová nálada príliš nevoní. Film Ako byť single si dátum premiéry vybral naozaj účelne. V dobe, kedy je všetko presýtené vzťahmi, nemôže nič padnúť lepšie ako komédia plná mladých ženských hviezd užívajúcich si slobodný život v meste, ktoré nikdy nespí. Alebo žeby to predsa len nebolo to pravé orechové?

Alice (Dakota Johnson) je mladá žena, ktorá práve ukončila dlhoročný vzťah a presťahovala sa do New Yorku. V novej práci a zoznámi sa s Robin (Rebel Wilson), ktorá sa rozhodne prijať ju pod svoje párty krídla a naučiť ju, ako si správnym spôsobom užívať single život. To samozrejme zahŕňa nočné kluby, veľký počet drinkov a viac-menej trvajúce známosti. Alice sa však okrem zábavy pokúša nájsť najmä samú seba, a to nikdy nebýva jednoduché.

Ako byť single je adaptáciou knihy od Liz Tuccillo z roku 2008. Jeho názov evokuje, že sa pokúsi nabúrať nadvládu a klíše záplavy romantických filmov, ktorých jediným cieľom je nájsť pre hlavnú hrdinku toho pravého. Táto nekonvenčnosť sa však zastaví v nemastnej-neslanej polovici. Na začiatku sa film hrdí tým, že svoj príbeh nebude rozprávať cez vzťah. Hlavná hrdinka predsa opustila svojho partnera, aby našla sama seba. No celá jej sebarealizácia sa obmedzuje na nevía-

zanú zábavu a nie práve zodpovedné užívanie si.

Celkom úspešne si film ut'ahuje napríklad zo známej scény v taxíku, kedy hrdinky udávajú ako destináciu „domov“, no nestačí to, keďže sám do osídľel týchto konvencií padá. Záverečná scéna je krásne natočená, ale bohužiaľ, pôsobí ako päť na oko. Hlavná myšlienka je preto tak povediac neprítomná, zamýšľaná hlavná myšlienka – užívať si život so samým sebou – vyznieva smiešne.

Hlavná dejová línia taktiež neponúka veľmi trojrozmerné charakter. Alice zo seba vydáva len jednu emóciu, a to je zmätok. Väčšinu jej dialógov tvorí st'ážovanie sa na život, do čoho sa občas primieša nejaký „inšpiratívny“ voice-over. Jediné št'astie je, že Dakota Johnson má taký polo zmätený, polo hanblivý úsmev a k tomu nádherný šatník, inak by táto úloha nemala d'aleko od úplnej katastrofy. Čo sa Rebel Wilson v roli Robin týka, je to



vyslovene komická postava bez pridanej hodnoty. Svoju úlohu plní úspešne a najmä jej napodobňovanie Gandalfa rozosmeje, ale často prekračuje hranicu zbytočnej vulgárnosti a pôsobí lacno.

Film zachraňujú tri vedľajšie línie, a to aj napriek tomu, že sú pozbierané z iných filmov a seriálov. Barman Tom (Anders Holm) sa až príliš nápadne po-náša na Barneyho z *How I Met Your Mother*, ale Holm je veľmi charizmatický a jeho príbeh naštastie neskočí úplne tak, ako by diváci mohli čakať. Lucy (Alison Brie), Tomova kamarátka, ktorá trávi dni v jeho bare a snaží sa nájsť toho pravého cez internetové zoznamky, je mimoriadne zaujímavá postava a jej hysterické výstupy sú vynikajúce. Hviezdou tohto filmu je však jednoznačne Leslie Mann ako Meg, Alicina staršia sestra. Keďže je doktorka a na súkromie má len veľmi málo času, ona jediná skutočne naplňa ten typický „single“ život. Jej vzťah s Kenom (Jake Lacy) v druhej polovici snímku je síce, opäť,

ako vystrihnutý z filmu Záložný plán, ale chémia u nich funguje vynikajúco, až by si zaslúžili vlastný film. To, že vedľajšie postavy bývajú farbistejšie ako postava hlavná, nie je ničím výnimočné. V tomto filme je však hlavná postava tak nezaujímavá, že by filmu neuškodilo, keby ju skresali. Síce slúži ako spojivko medzi vedľajšími príbehovými linkami, ale to je tak všetko.

Je ťažké odhadnúť, kto je cieľovou skupinkou tohto filmu. Ženy, samozrejme. Ale aké ženy? Vo vzťahu? Pravdepodobne nie, pretože vzťahy tento film prezentuje ako klietky, v ktorých ľudia strácajú svoju osobnosť. Pre ženy, ktoré sú single? To je možné. Ale nie úplne tak, ako by si to tvorcovia želali. Ťažko hľadať vo filme inšpiráciu, keď hlavná hrdinka robí jednu hlúposť za druhou. Ako byť single je film príliš seriózny na to, aby sa dal brať ako čistokrvná komédia a príliš prvoplánovo vtipný, než aby bol drámou. Ako oddychovka však funguje.

„Filmové spracovanie známeho príbehu lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše so sebou prinieslo nemalé očakávania, ktoré však ostali sčasti nenaplnené.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 102 min

Režie: Ben Stiller

Scénář: Justin Theroux, Ben Stiller,

Nicholas Stoller, John Hamburg

Kamera: Daniel Mindel

Hudba: Theodore Shapiro

Hrají: Ben Stiller, Penélope Cruz, Owen Wilson, Will Ferrell, Olivia Munn, Christine Taylor, Kristen Wieg, Benedict Cumberbatch, Justin Theroux, Macaulay Culkin, Justin Bieber, Kim Kardashian West, Ariana Grande, Billy Zane, Demi Lovato,

PLUSY A MÍNUSY:

- + pár dobrých vtipů
- + některé odkazy na jedničku

- humor
- nucenost
- příběh

HODNOTENIE:



Zoolander No. 2

TOHLE UŽ VYŠLO Z MÓDY

Derek Zoolander patří mezi jednu z ikon filmového plátna. Potrefená komedie v hlavní roli s Benem Stillerem má dodnes své fanoušky a příznivce. A není se čemu divit, některé z komediálních sekvencí ani po patnácti letech neztratily na svém šarmu a efektnosti. Možná právě i díky tomu se do kin nyní dostává dlouhou dobu diskutované pokračování, které se po mnoha letech v preprodukcí dostalo do produkce a konečně i do českých a slovenských kin. Vydařila se druhá filmová štape nejslavnějšího mužského modela na světě, nebo už jeho taškařice vyšly z módy?

Bohužel musím hned ze začátku konstatovat, že se spíše jedná o případ druhý. Jedna z komediálních ikon uskupení komiků Frat Pack a jeden z nejvýraznějších zábavných filmů z přelomu tisíciletí se rozhodně

nevrací v dobré formě. Jistě, zub času se podepsal i na prvním díle, nicméně snímek z roku 2001 stále dokáže pobavit jak jeho fanoušky, tak i diváky, kteří se s tímto osobitým portrétem setkávají poprvé. Domnívám se však, že tento osud jeho pokračování nepotká, neboť i já, jako v podstatě fanoušek prvního dílu, odcházím z projekce zhnusen a nesmírně zklamán, zaznamenávaje si jeden ze svých nejhorších zážitků v kině za celý svůj život. Proč? Důvodů je hned několik.

Jistě, dalo by se argumentovat tím, že Zoolander No. 2 rozhodně po započtení všech důležitých filmových aspektů není tak špatným filmem, že by si zasloužil takhle špatné hodnocení. Přesto jsem se takto tragické hodnocení filmu rozhodl věnovat, a to hned kvůli několika věcem. Ano, ani jeho předchůdce nebyl kdovíjak smysluplnou či oduševnělou zábavou, která ovšem několik vtipných či nápaditých skečů dotáhla téměř k dokonalosti svojí nadsázkou, uvolněným tempem a sympa-

tickým obsazením, které doplnilo množství známých tváří jak ze showbyznysu, tak ze světa módy. To vše vyústilo v osobitou podívanou. A to je něco, v čem se první a druhý díl zásadně liší.

Místo toho, aby se sequel pokoušel vydat podobným směrem, rozhodl se nabídnout opět přesně to, co bodovalo posledně s tím, že adaptuje veškeré nešvary moderních pokračování velkých značek – všeho víc, všechno větší, osobitější a hlavně nákladnější. To však u filmu podobného ražení zřídka kdy funguje a přesně to se nakonec stalo. Díky tomu je tak film spíše než jako celistvý produkt nakonec prodáván jako soubor roztříštěných skečů, mnohdy bez hlavy a paty, který jen vzdáleně dosahuje komediálních kvalit jak předešlého dílu, tak i žánrové konkurence. Jistě, Ben Stiller coby Zoolander je pořád neskutečné pako, ale když se nyní padesátiletý Stiller patnáct let poté snaží nuceně prodat ty samé skeče, které tak tak fungovaly před mnoha lety, začíná to



docela vadit. Bohužel tu není nic moc, co by úroveň filmu pozvedlo.

Ano, pár one-linerů se zde najde, stejně jako se zde najde dozajista zajímavý a nápaditý pokus o převrácení žánrové šablony vztahových peripetií rozšířením milostného objektu na vícečlennou orgii v čele s Kieferem Sutherlandem, nicméně ono neustálé protěžování i těch dobrých momentů několikrát v rámci samotného filmu zadusí veškeré snahy vymanit se z neskutečně trapné a nucené atmosféry, která provází celý snímek. Ono ostatně celé snažení v rámci filmu připomíná částečnou sebeaparodii zahanou za únosnou mez, která posouvá i jinak respektované herce jako třeba Benedict Cumberbatch do míst, kde bych je raději neznal. Celý scénář pak působí nemístně přepáleně i na poměry parodie a místo celistvého filmu je tak vše zredukováno na pokusy formou skečů, kdy divácká zábava je měřítkem toho, jestli film funguje nebo ne. Moc filmu tak vlastně nefunguje

a především závěrečná dvacetiminutovka je hodně WTF.

Není to však jen problém samotného scénáře, ale i celého zpracování. Na to, že film se preprodukcí válel poměrně dlouho, působí některé jeho elementy nesmírně nedotaženě, odfláknuté a ve výsledku i v rámci takovýchto kvalit rušivě. A když jste pak schopni vysledovat i několik základních chyb ve výpravě či maskách, jen to podtrhuje trestuhodnou bilanci, jakou si tohle pokračování dnes již kultovní komedie nakonec vysloužilo.

Druhý Zoolander je zkrátka průšvih gigantických rozměrů. To, co jedničku dělalo zábavnou a originální, je v rámci dvojky rozmělněno na padrt' s nadějí, že pár otřepaných a hloupých adaptací současných společenských klišé dokáže odůvodnit bezbřehé vykrádání kulturního odkazu prvního dílu. Nedokáže. Tahle komedie zkrátka nebaví, a ani pokud máte rádi jedničku, návštěvu kina

nemůžu s čistým svědomím doporučit. Tohle se zkrátka nepovedlo a ani dvojnásobné množství celebrit tenhle komediální Titanic nezachrání. Zoolander No.2 je zkrátka out.

„Druhý Zoolander je nucenou, hodně přepálenou a z velké části nepříjemnou vzpomínkou na kultovní podívanou. Na rozdíl od dnes již legendární jedničky je však dvojka pouhým rádobý komediálním utrpením, které nezachrání ani několik slušných momentů.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Masakérka mŕtvych, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: detektívka, krimi

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh sa ľahko číta
- + násilné scény
- Blumová
- Blumová
- Blumová
- Už aj zo sna kričím
- Blumová

HODNOTENIE:

Maskérka mŕtvych

JE NA VINE KARMA?

Určite to poznáte, niekedy si myslíte, že ste už dosiahli svoj „happy ending“ a nič zlé sa vám nemôže už stať. A potom to príde. Stane sa niečo, čo vám prevráti naruby celý život. Presne to sa stalo aj Blumovej.

Príbeh sa točí okolo Brünhildy Blumovej, ktorá je majiteľkou pohrebného ústavu. Zdedila ho po svojich adoptívnych rodičoch. Na prvý pohľad to vyzerá, že jej život už ani nemôže byť lepší.

Má prácu, skvelého manžela a dve krásne deti. Idylku naruší správa o smrti jej manžela – policajta, ktorý zahynul pri nehode.

Brünhilde sa však dozvie, že jej manžel pomáhal vyšetrovať prípad mladej imigrantky menom Dunya a dozvedel sa viac ako mal, a preto

jeho smrť nebola žiadna nehoda, ale plánovaná vražda. Blumovej pomsta tak na seba nenechá dlho čakať. Keď som po tejto knihe siahla, z popisu som čakala, že si prečítam nejaký dobrý horor.

Nejaké „mäso“, ako to ja rada nazývam, no dočkala som sa skôr kriminálky, a to je žáner, ktorý ja osobne veľmi nemusím.

Viem, že je to napísané pri zaradení knihy, ale na to sa človek nemôže vždy spoľahnúť.

Nevravím, že je tu núdza o nechutné scény, no podľa mňa ich bolo menej ako tých kriminálnych prvkov, a preto ma kniha miestami dosť nudila.

Aj napriek tomu, že sa kniha čítala ľahko a rýchlo (keďže autor používal

jednoduchý hovorový štýl), neprečítala som ju na jeden „šup“. Viackrát som ju musela odložiť, pretože ma na nej iritovala jedna vec. Blumová. Nielen ona ako postava, ale táto konkrétna veta. Blumová. Keď si túto vetu nájdete skoro na každej strane (a niekedy viac ako len raz), trošku vás to začne otravovať.

Čo sa týka príbehu, ten nebol zlý, ale neuškodila by mu sympatickejšia hlavná postava. Od prvého okamihu, ako sa v príbehu objavila, som k nej cítila odpor.

Neskôr, keď v diele dôjde k tej hroznej tragédii, je potom ťažké s ňou súcitiť. A to som typ, čo nemá problém sympatizovať s darebákmi, vrahmi a záporákmi. Brünhilde však chýba tá charizma, to čaro, ktoré na vyvrhloch spoločnosti tak milujeme.

Ešte jedna vec, ktorá stojí za spomenutie, je, že Blumová „narazí“ na Dunyu, ktorú zneužívalo a držalo v zajatí päť mužov, ktorých Dunya pozná len pod ich prezývkami.

Spôsob, akým Blumová postupne odhalí ich identitu, mi pripadal až príliš nepravdepodobný a pôsobil dosť umelo.

Poznáte to, ten pocit, že v reálnom živote by sa niečo také nestalo, ale tu sa to akoby „náhodou“ stane, lebo je to potrebné k posunutiu alebo rozuzleniu príbehu (napr. to, ako Blumová spozná Dunyu).

Musím ešte podotknúť, že práve kvôli tomuto pôsobili na mňa násilné scény ako nejaké rozptýlenie pozornosti čitateľa. Ako keby za ne chcel autor skryť nedotiahnutý kriminálny aspekt.

Maskérku mŕtvych by som preto odporučila skôr fanúšikom kriminálok, ale ak patríte k náročnejšiemu čitateľskému publiku, ktoré si nenechá ujsť ani jednu knihu od Dominika Dána, v tom prípade by som po tejto knihe radšej nesiahala.

Ako detektívka neprinesie fanúšikom nič nové, ale na druhej strane ani neurazí. Na zrelaxovanie ideálna.

Lucia Filčíková

ZÁKLADNÉ INFO:

Polnočné slnko, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Beletria pre dospelých > Krimi, detektívky

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Štýl písania
- + Napätie
- + Nepredvídanosť
- + Zobrazenie prírody
- + Detailné opisy
- + Láska v pozadí nebezpečenstva

- Slabšie vykreslenie charakterov postáv

HODNOTENIE:**Polnočné slnko****NOVÁ ŠANCA**

Jo Nesbo – súčasný nórske spisovateľ, pôvodným povoláním ekonóm a finančný analytik. Za svoje kriminálne romány získal celý rad literárnych ocenení. Patrí medzi najprekladanejších autorov súčasnosti. Jeho knihy vyšli vo vyše 40 jazykoch v 140 krajinách.

Vo svete aj u nás si získal čitateľov sériou desiatich krimipríbehov so svojráznym inšpektorom Harrym Holem. Sláva nie je stála, treba si ju vedieť udržať. Jo Nesbo si je toho vedomý, každá jeho kniha mizne z pultov kníhkupectiev ako teplé rožky. Nie je to len jeho popularitou, tajomstvo neutíchajúceho úspechu je v jeho talente. Vo vydavateľstve Ikar od autora vyšlo: Séria s Harrym Holem: Netopierí muž (2014), Šváby (2015), Zrada (2008), Bohyňa pomsty (2010), Diabla hviezda (2010), Spasiteľ (2012), Snehuliak (2012), Pancierové srdce (2013), Prízraky (2013), Polícia (2014). Vyšli aj samostatné krimiromány: Headhunters – Lovci mozgov (2012), Syn (2014), Krv na snehu

(2015). Z nórskeho originálu Mere blod (H. Aschehoug & Co., W. Nygaard, Oslo, 2015) preložil Jozef Zelizňák. Ďalším pokračovaním je Polnočné slnko.

Kráľ severských krimirománov a najžiadanejší autor tohto žánru v súčasnosti k Polnočnému slnku napísal: „Opisy Finnmarku, čo je pomerne neznáme územie aj pre Nórov, som čerpal čiastočne z mojich vlastných skúseností počas cestovania a pobytu v danej provincii v sedemdesiatych a začiatkom osemdesiatych rokov 20. storočia, ale sčasti aj zo zdrojov od iných ľudí zaoberajúcich sa kultúrou Sámov, vrátane Oyvinda Eggena, ktorý láskavo súhlasil s použitím niektorých častí z jeho dizertačnej práce o laestadiánstve.“ Pokoj opustenej dediny Kåsund naruší príchod cudzinca Ulfa, ktorý sa vydáva za lovca. Tvári sa, že prišiel loviť, ale nemá pušku a lovecká sezóna ešte nezačala. V skutočnosti uteká pred Rybárom, najväčším narkobarónom v Osle. Potreboval peniaze. Pre krásnu modrú žiaru očí, do ktorých sa zaľúbil na prvý

pohl'ad. Zamestnal sa preto u Rybára. Ak poruší pravidlá, je odsúdený na smrť. Útek sa stáva jediným riešením. Dočasným. Rybár sa totiž nevzdá, kým neuvidí jeho mŕtvolu. Na koho strane budú miestni obyvatelia? Nájde v škandinávskej prírode pokoj a útočisko?

„Na oblohe nebol jediný mráčik a vzduch bol taký čistý, až som mal pocit, že vidím za horizont. Hovorí sa, že severné Nórsko je krásne. Čo ja viem? Nevrávia to ľudia často o nehostinných miestach? Človek, ktorý sa snaží dokázať, že je drsniak, má na viac, vie oceniť kvalitu, tak ako sa ľudia vystatujú nepochopiteľnou hudbou alebo nečitateľnou literatúrou? Ved' sám som nebol iný. Potreboval som tým asi kompenzovať aspoň časť môjho ja, čo nebolo dosť dobré. Iní chcú možno utešiť hŕstku ľudí, čo sú odkázaní na život tam: Je tu tak krásne. Ved' čo je také krásne na plochej, monotónnej pustatine, Mars. Červená púšť. Neobývateľná a škaredá. Dokonalý úkryt. Dúfam“ (s. 7).

Knihe nechýba ani rozmer lásky. Ulfa očarí krásna kostolníčka Lea a jej syn Knut. Láska jeho životu na hrane dá nový zmysel a chuť bojovať. Jo Nesbo dokáže aj z dvoch (na prvý pohľad nespojitelných) osobnostných protikladov vytvoriť uveriteľný vzťah. Lea sa cudzincovmu šarmu najprv bráni kvôli svojej odmalička vštepovanej laestadiánskej viere a predsudkom. Keď však Ulfovi ide o život, odhadzuje zábrany a urobí všetko, aby ho zachránila. Pri Ulfovi nájde stratený pokoj a nový začiatok pre seba i svojho syna. Hlavná postava je na prvý pohľad prezentovaná ako zločinec. Ale kto je vlastne hlavná postava? Jon alebo Ulf? Postupne autor zobrazuje jeho pravú identitu i pohnútky jeho činov, ktoré ani zd'aleka nie sú také, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Zaujímavú úlohu zohráva viera. Vo chvíľach strachu o holý život Ulfovi nezostáva nič iné, len sa modliť a veriť. Príbeh je napínavý, postavy uveriteľné, opisy prírody detailne zobrazené. Kniha je písaná zaujímavým ľahkým štýlom a určená pre čitateľov severských krimipríbehov. Každý si v nej nájde svoje, nechýba jej dávka nebezpečenstva, strachu, napätia, ale taktiež i romantiky.

Radoslava Uškertová



COKY





P.M. ČERVENIAK

GS
TALES

Marec

P.M. ČERVENIAK



...Takže, vrámci mesiaca knihy sme dostali k vyskúšanju tieto nové čítačky KsINDL!!!

...Ale musíte mi sľúbiť, že na nich prečítate aspoň jednu zmysluplnú knihu!

Fúúúj!!!

Knížky sou pro lúzy!!!

Ano, chceme radšej hrať hry!!!!

O nejaký čas...

Wau, ono to má internet!

...a TUMBLR sa lepšie skrooluje ako na tablete....

Našiel som pavúči solitaire!

Aspoň ty si nesklamal, Robi3...

...the end!