

GENERATION

TESTOVALI SME
XBOX ONE S

VIDELI SME
Star Trek -
Do neznáma

HRA MESIACA
No Man's Sky



Sút'až
o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

Valentino Rossi The Game Inside
Space Run Galaxy
We Happy Few

→ HARDVÉR MESIACA:

HP Omen 15
Synology DS216play
HTC 10
G910 Orion Spectrum

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Jednotka samovrahov
Vojnoví psi
Jason Bourne
Ben Hur

→ TOP TÉMY:

Kniha - Ohniská napätia
Kniha - Veža Elfov
trendy - Gamescom, rýchly pohľad na výstavnisko
trendy - Rozhovor s Miroslavom Kratochvilom

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 Lonšček, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová,
Klára Šindelářová, Nikola Janková, Mária Danihelová,
Andrea Cingelová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš,
Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Mário Lorenc,
Tomáš Kleinmann, Miroslav Konkol, Eduard Čuba, Richard
Mako, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay,
Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Juraj Vliha,
Monika Záborská, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová,
Katka Hužárová, Ivana Vrabľová, Maroš Hodor, Marcel Ilavský,
Daniel Paulíni, Stanislav Jakúbek

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Martin Pročka, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Xbox ONE S 2TB

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho 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 vydavateľ'a.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

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 vydavateľ'a alebo názorom redakcie.

Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii
tret'ou 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/
vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa
neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



No Man's Lie

Klíšé, ja viem. Skrátka, nemohol som si to odpustiť! No Man's Sky sa nedá nazvať ináč ako fail. Hype, ktorý Sony a Sean Murray okolo svojej hry vytvorili, znamenal tak vysoké očakávania, že tie sa mohli iba ťažko splniť...

...A to bez ohľadu na to, že Sean Murray ohľadom vlastností hry očividne klamal, a tak sa radšej na Twitteri poriadne hlboko zahrabal.

Vysoko preferovaný No Man's Sky je d'alsou „survival“ nudou. Okolo celej hry sa vytvoril umelý hype, ktorý mal enormný vplyv na predaje. Azda jedinou zaujímavou vecou sú šialení fanboji, ktorí sa autorovi vyhrážali smrťou. Preto sa hovorí, že je jedna vec hru vytvoriť a druhú predat'.

Preto máme dnes hry, ktoré sú priam umelo pretláčané do povedomia hráčov a vďaka tomu majú vysoké predaje, ktoré nezodpovedajú kvalitám, alebo zaujímavé hry, o ktorých nikto nevie.

Malá rada všetkým hráčom: buďte trpezliví a kritickí. Trpezliví s predobjednávkami, Počkajte si radšej na pár recenzií, ktoré ukážu pravú kvalitu danej hry, a kritickí pri ukážkach hry vytváraných nadšenými tvorcami. Keby sa tieto dve pravidlá všeobecne dodržali, na svete by bolo oveľa menej sklamaných ľudí.

Dost' už však o No Man's Lie. Máte pred sebou nové číslo magazínu Generation, v ktorom nájdete recenzie na veľa naozaj kvalitných hier a hardvéru. Tak hor sa do čítania!

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Editoriál



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.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK



FIFA 17

FIFA

Official
Licensed
Product

UŽ OD 44,99€

+ FUTBALOVÉ TRIČKO **ZADARMO** PRE PRVÉ PREDOBJEDNÁVKY



**DARČEK
ZADARMO**



VYCHÁDZA 29.9.2016

VŠETKY PREDOBJEDNÁVKY OD NÁS DOSTANÚ **BONUSOVÉ FUT BALÍČKY**



Slim verzia Playstation 4

V priebehu septembra, je v New Yorku naplánovaný PlayStation Event. O tom, že tam Sony chystá odhaliť budúce plány PlayStation divízie, sme vás už informovali na webe, no podľa všetkého okrem pravdepodobného odhalenia vylepšenej verzie PlayStation 4, s označením PlayStation Neo, plánuje Sony ukázať aj Slim verziu.

A práve o predčasné odhalenie Slim verzie sa pravdepodobne postaral nemenovaný

predajca na britskom inzertnom portáli Gumtree. Práve tu zverejnil inzerát, v ktorom ponúkol na predaj zmenšenú PlayStation 4 verziu.

Inzerát spočiatku obsahoval len fotografie balenia, no vďaka NeoGAF používateľovi menom Venom Fox, ktorý stihol predajcu z Gumtree oslovit', sa ukázali aj obrázky, ktoré ukazujú samotnú konzolu. Tá je naozaj Slim verziou pôvodnej, no nesie aj pár

vylepšení. Jednou z najpríjemnejších je zmena svetelného baru na Dualshocku, ktorý sa teraz čiastočne prenáša aj na okraj touchpadu, a rovno tak vidíte aktuálnu farbu ovládača bez toho, aby ste ním museli otáčať. Ovládač prešiel menším farebným redizajnovaním. Konzola okrem zmeny dizajnu veľa nemení, no podľa dostupných informácií má ísť o lacnejšiu verziu.

Cena je stanovená na 300 eur.

Remaster Mass Effectu

EA aktuálne uvažuje o remasterovanej verzii starých Mass Effectov pre novú generáciu konzol. Dopyt po takejto kolekcii je veľký a bolo slúbené, že ak sa tak stane, bude to poriadna prerábka.



Hitman do Thajska

Štvrtá epizóda, nás zavedie do luxusného rezortu Himmaman, kde na nás už čakajú nové úlohy a cieľ, ktorý treba zneškodniť. Autori slubujú nové zbrane, vybavenie a mnoho iného.





Starcraft do HoTS!

Nové mapy a mnoho viac!

■ Nexus a Koprulu Sector sa spojili a vytvorili tak dve nové Starcraft mapy: Braxis Holdout a Warhead Junction.

Každá mapa bude mať svoje špecifické úlohy. V Braxis Holdout budú hráči obsadzovať majáky, aby privolali armádu Zergov skôr ako nepriateľský tím. Tak svojich oponentov prinúti bojovať na viacerých frontoch naraz. V druhej mape – Warhead Junction – sa budú tímy snažiť zozbierať výbušnú hlavicu a privoľat' ničivý taktický útok na miesto podľa ich výberu. K mapám pribudnú aj dvaja noví hrdinovia, Alarak zo StarCraft 2 a Zarya z Overwatch.



Deus Ex Season Pass

Čo všetko ponúkne?

■ Deus Ex: Mankind Divided Season Pass okrem príbehových DLCs obsahuje aj balíčky predmetov, ktoré budú v hre dostupné už odo dňa vydania.

Príbehové expanzie budú dve. Prvá expanzia – System Rift – vyjde túto jeseň, druhá ponesie názov A Criminal Past a bude dostupná v zime. Tactical Pack obsahuje špeciálne upravenú uspávaciu pušku, augmentáciu Micro Assembler, jedno balenie uspávacích nábojov, trojdymové granáty a 2 plynové granáty, 4 Praxis Kits, 5000 kreditov, 1000 Weapons parts, 5 Breach Booster Packs, 20 Breach Chipsets.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...bolo ohlásené prvé DLC rozšírenie pre Dark Souls 3.

Nesie názov Ashes of Ariandel a vyjde 26. októbra 2016 na PC, PlayStation 4 a Xbox One.

DLC nás zavedie do zamrzutej krajiny, kde na nás čaká nové nebezpečenstvo.

■ ...teda skôr vieme, že si tak skoro za Markusa z Gears of War nezahráme.

Fanúšikovia dúfali, že by sa mohol objaviť aj v novom pokračovaní s poradovým číslom 4, no je už isté, že tomu tak nebude.

Párkrát ho ale stretne.

■ ...v najnovšej aktualizácii do taktickej akcie Squad toho nepribudne málo.

Rozrastie sa nám vozový park, pribudne americká armáda, dorazí logistika, nové zbrane a poteší aj úplne nová mapa s názvom Yehorovika.

StarCraft remake

Podľa uniknutých informácií niekoľkých zdrojov, Blizzard pracuje na remaku legendárnej stratégie StarCraft a jej expanzie Broodwar. Ak je to pravda, hra by mala vyjsť dokonca už v septembri.



Playstation na PC

Spolu s vydaním PlayStation Now predstavilo Sony po dlhých rokoch čakania aj USB adaptér, pomocou ktorého hráči môžu konečne pripojiť svoj Dualshock 4 k PC. Cena adaptéra je približne 22 eur.



Xiaomi Mi Notebook Air



Ako názov napovedá, táto novinka útočí priamo na notebooky Apple, hoci v úplne inej cenovej kategórii.

Spoločnosť Xiaomi, známa najmä svojimi smart zariadeniami, predstavila svoj prvý notebook, a to hneď vo dvoch verziách. Notebooky sú súčasťou Mi ekosystému spoločnosti a aj keď bežia na operačnom systéme Windows 10 a nie MIUI (upravená verzia Androidu od Xiaomi), tak stále dokonale spolupracujú s ostatnými zariadeniami v ekosystéme pomocou softvéru Mi Sync. Využiť sa to dá napríklad pri odomýkaní notebooku náramkom Mi Band, stačí byť s týmto náramkom v blízkosti notebooku a on sa automaticky odomkne. Oba notebooky budú dostupné v zlatom alebo striebornom prevedení najskôr

len v Číne, podobne ako pri ostatných zariadeniach tejto spoločnosti.

Lacnejším variantom tohto notebooku je menší, 12,5" variant poháňaný dvojjadrovým procesorom Intel Core M3-6Y30 architektúry Skylake s integrovanou grafikou HD Graphics 515. Notebook okrem toho disponuje 4GB LPDDR3-1866 RAM, 125GB Sata SSD, 802.11ac 2x2 Wi-Fi, Bluetooth, 1MP webkamerou a dvojicou mikrofónov. Čo sa portov týka, tak notebook disponuje jedným USB-C portom na napájanie a výstup displeja, jedným klasickým USB 3.0 portom a HDMI portom. Full HD displej disponuje pozorovacími uhlami až 170°, batéria dosahuje výdrž až 11,5-hodiny. A toto všetko pri hrúbke 12,9mm, hmotnosti len 1,07kg a cene len cca 480€ po prepočte (3499¥).

Väčší, 13,3" súrodeneц disponuje nielen dvojjadrovým procesorom Intel Core i5-6200U (2,3GHz, 2,8GHz Turbo, 3MB Cache, 15W TDP, HD Graphics 520), ale aj grafickou kartou NVIDIA GeForce 940MX s 1GB GDDR5 pamäte. Okrem toho notebook disponuje 8GB DDR4-2133 RAM, 256GB NVMe PCIe 3.0 x4 SSD s rýchlosťou čítania až 1500MB/s, dvojkanálovým 802.11ac 2x2 Wi-Fi, Bluetooth, 1MP webkamerou a dvojicou mikrofónov.

Notebook využíva Full HD displej s lepším, 72% NTSC farebným gamutom (oproti 50% u 12,5" modelu) a batériu s výdržou až 9,5-hodiny. Notebook má hrúbku 14,8mm, jeho hmotnosť je 1,28kg a cena len cca 680€ po prepočte (4999¥).



SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 470

Grafická karta SAPHIRE NITRO+ Radeon RX 470 je navrhnutá pre hranie hier vo vysokej kvalite s rozlíšením 1080p.

Čip využíva architektúru Graphics Core Next 4. generácie so zdokonaleným geometrickým enginom, zvýšenou kapacitou vyrovnávacích pamätí a natívnymi asynchrónnymi shadermi. Grafická karta má celkom 2048 GCN stream procesorov, ktoré využívajú továrne pretaktovanie základnej frekvencie 1121MHz v 8GB verzii a 1143MHz v 4GB verzii a GDDR5 pamäte s taktom 1260MHz.

Karta je tiež vybavená 8-pinovým napájacím konektorom, čo je ideálne pre OC. SAPHIRE NITRO+ Radeon RX 470 ponúka vylepšené chladenie Dual-X s dvoma 95mm ventilátormi, ktoré využívajú systém Quick Connect. To znamená, že ich je možné 'ahko vybrať', vyčistiť alebo vymeniť, pretože sú bezpečne uchytané iba jednou skrutkou. Radeon RX 470 podporuje novú generáciu displejov s technológiou High Dynamic Range (HDR) či hardvérové kódovanie a dekódovanie pre záznam v rozlíšení 4K až pre 60FPS bez nepriaznivého vplyvu na výkon.



AMD predviedlo výkon nového jadra Zen

AMD na konferencii v San Francisku ukázalo svetu výkon ich vysoko výkonného jadra Zen, ponúkajúceho o 40% vyšší výkon ako predchádzajúca generácia.

Taktiež predstavili desktopový procesor Summit Ridge s ôsmimi jadrami a šesťnástimi vlákнами, ktorý vo výkone prekonal podobne konfigurovaný procesor

Intel Broadwell-E pri renderovaní v Blenderi. AMD tiež demonštrovalo svoj serverový procesor Naples s 32 jadrami a 64 vlákнами. Zen jadro poskytne zvýšenie výkonu a efektivity budúcich AMD produktov. Je vybavené novou cache hierarchiou, lepším predvídaním vetvenia a simultánnym multithreadingom.

Zalman ZM1000-EBT



Zalman predstavil nový zdroj ZM1000-EBT s výkonom 1000W a certifikátom 80 Plus Gold. Zdroj disponuje vysokokvalitnými kondenzátormi vyrobenými v Japonsku a modulárnou kabelážou. Jeho navrhovaná maloobchodná cena bola stanovená na 164,99€.

Sapphire RX 460



Karta je navrhnutá pre hráčov populárnych hier, akými sú CSGO, DOTA2 či Overwatch. Čip využíva 896 Stream procesorov architektúry GCN 4. generácie na 14nm FinFET výrobnom procese, 128bitovú zbernicu s 2 alebo 4GB GDDR5 pamäte s taktom 1750MHz.

ASUS ROG Swift PG248Q



Monitor má natívnou obnovovaciu frekvenciu 144Hz, je však možné ju pretaktovať až na 180Hz. PG248Q navyše disponuje dobrou odozvou len 1ms a technológiou G-Sync, vďaka čomu môžete okamžite reagovať na všetko, čo sa na monitore práve odohráva.

Logitech na veľtrhu IFA 2016 predstavil tiché myši



Spoločnosť Logitech rozširuje svoje portfólio o novú myš pre viac zariadení a dvojicu nových tichých myší.

Nová všestranná myš pre viacero zariadení Logitech M720 Triathlon je navrhnutá tak, aby ľuďom pomohla k vyššej produktivite a aby mohli jednoduchšie pracovať na rôznych obrazovkách a rôznych operačných systémoch. Vďaka technológii Easy-Switch možno k myši M720 Triathlon pripojiť až tri zariadenia a hladko medzi nimi prepínať stlačením jediného tlačidla. Myš M720 Triathlon funguje s operačnými systémami Windows, Mac OS, Chrome OS, Android a Linux. Je vytvorená pre všestrannosť, odolnosť a komfort a je tvarovaná tak, aby vám pohodlne sadla do ruky.

Táto výkonná myš má pre bezdrôtové pripojenie dve technológie, takže sa môže pripojiť pomocou priloženého USB prijímača Logitech Unifying alebo pomocou bezdrôtovej technológie Bluetooth Smart. Hyper rýchle rolovacie koliesko vám umožní bleskovo preletieť aj dlhé dokumenty a odolná konštrukcia tlačidiel vydrží až 10 miliónov kliknutí. Myš M720

Triathlon má navyše vylepšenú spotrebu energie a dokáže fungovať až dva roky s jedinou batériou veľkosti AA.

Logitech M220 Silent a Logitech M330 Silent Plus sú úplne prvými tichými myšami, ktoré kedy spoločnosť Logitech vyvinula. Tieto myši poskytujú rovnakú presnosť, odolnosť a aj "pocity pri kliknutí" ako tradičné, ale ich hlučnosť je o viac než 90 percent nižšia. Oba modely majú vďaka miniatúrnemu „nano“ prijímaču bezdrôtové pripojenie s dosahom až 10 metrov. Myši bez problémov fungujú na počítačoch s Windows, Mac, Chrome OS alebo Linux. Navyše získali osvedčenie Quiet Mark od Noise Abatement Society (Spoločnosti na potieranie hluku).

Myš M330 Silent Plus ponúka výdrž batérie až na 24 mesiacov a má kontúrované úchopy z mäkkej gumy ktoré perfektne sadnú pre pravú ruku.

Myš Logitech M220 Silent má výdrž batérie až 18 mesiacov a dizajn vhodný pre pravákov aj ľavákov. Je určená pre ľahké prenášanie v taške (kabelke) kamkoľvek sa vyberiete.



Axis má v ponuke aj Canon



Spoločnosti Axis Communications a Canon Inc. oznámili, že uzavreli dohodu, podľa ktorej dôjde k zmene aktivít v oblastiach predaja a marketingu. Axis prevezme zodpovednosť za marketing a predaj celého portfólia sieťových video produktov spoločnosti Canon, a to v regióne EMEA a v Severnej Amerike.

„Trh produktov pre sieťový video dohľad nad'alej vykazuje veľký potenciál. Tieto zmeny ukazujú silné odhodlanie spoločnosti Canon budovať dlhodobú účasť Axis na trhu,“ povedal Ray Mauritsson, prezident spoločnosti Axis Communications. Vzhľadom k tomu, že sa spoločnosť Axis v roku 2015 stala súčasťou Canon Group, obe firmy diskutovali o rôznych možnostiach účelného presadzovania ponuky svojich sieťových video produktov a riešení. Táto zmena v rámci predaja a marketingu je efektívny spôsob ako maximálne využiť synergiu spoločností Canon a Axis. Na japonskom trhu bude Canon aj nad'alej predávať portfólio sieťových video produktov značky Canon a navyše sa stane partnerom spoločnosti Axis za účelom predaja jej produktového portfólia. Podľa novej stratégie budú mať partneri a zákazníci spoločnosti Canon všetky výhody, ktoré prináša marketing, obchod a technické odborné zázemie spoločnosti Axis a získajú prístup k širšiemu spektru produktov a riešení od vedúcej spoločnosti na trhu sieťového videa.

HĽADAJ NOVÉ DOBRODRUŽSTVÁ

Canon



129,90 €

i-SENSYS MF212w



58,90 €

PIXMA MG3650

MAĽUJTE, TLAČTE, BAVTE SA!

Vyberte si z akčnej ponuky fototlačiarňí a multifunkcií Canon, s ktorými bude každá školská úloha zábavná. Zmestia sa vám na akýkoľvek stôl a môžete s nimi tlačiť odkiaľkoľvek.

Sami uvidíte, že aj do školy je možné tešiť sa!

PIXMA MG3650	58,90 €	MAXIFY MB2750*	147,90 €
PIXMA MG5750	69,90 €	SELPHY CP1200	119,00 €
PIXMA MG7750	149,90 €	i-SENSYS LBP6030w	81,90 €
PIXMA G3400	169,90 €	i-SENSYS MF212w*	129,90 €

*Získajte 3-ročnú záruku. Viac informácií na canon.sk/promozaruka

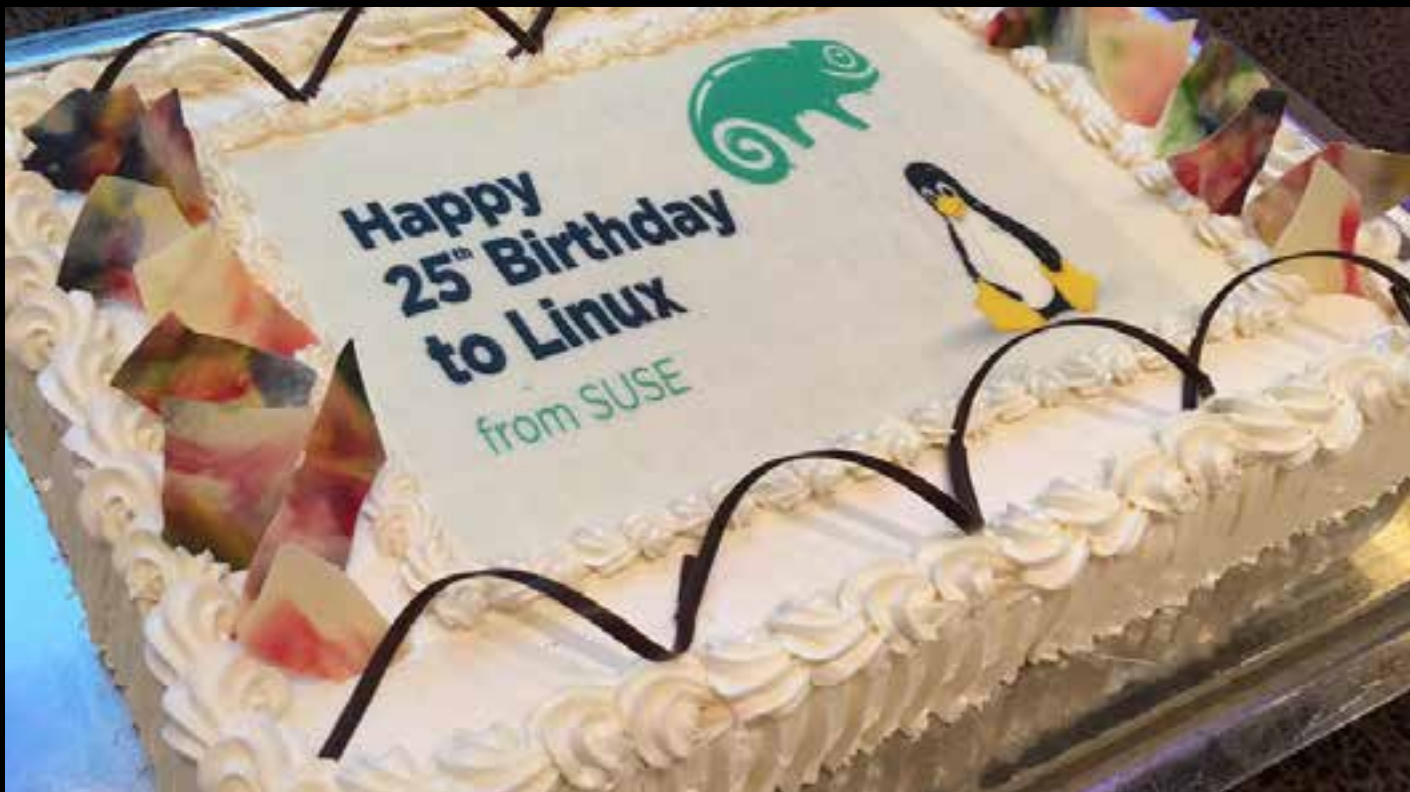
Uvedené ceny sú doporučené koncové ceny vrátane DPH.

come

and

see

25 rokov Linuxu - Open source softvér mení prepojený svet



„Dňa 25. augusta 1991 jeden fínsky študent verejne predstavil linuxové jadro, čiže kernel. Posuňme sa v čase o 25 rokov dopredu a iste sa nik nebude príliš škriepiť, že tým nezvratne zmenil spôsob, akým obchodné firmy začali vnímať open source,“ povedal Miroslav Kořen, regionálny manažér pre SUSE Českú Republiku.

„Tým študentom bol samozrejme Linus Torvalds a človek sa nemôže ubrániť otázke, či si vôbec uvedomil, aký dopad to bude mať na tvár technologického prostredia. Stačí preskúmať niektoré z obecné dostupných štatistík o Linuxe a získate dostatok jasných podkladov o tom, akú zásadnú úlohu zohráva Linux v podpore všadeprítomne prepájaného sveta v akom dnes žijeme,“ dodáva Kořen.

Jedna z takýchto štatistík uvádza, že Linux je operačným systémom, na ktorom beží viac než 95% z jedného milióna najväčších domén. Ďalej si predstavte, že vyše 80% chytrých telefónov používa systém Android (ktorý je založený na linuxovom jadre). Znamená to, že milióny ľudí na celom svete už používajú odvodeninu Linuxu bez toho, aby si to uvedomovali.

Existujú myriady správ a dokumentov o prieskumoch, ktoré ilustrujú dopad Linuxu

na počítačový svet. Napríklad aj nedávna správa spoločnosti Forrester pojednáva o tom, ako pomohol open source položiť základy pre digitálnu transformáciu firiem naprieč priemyselnými sektormi. Nebyť popularity podpory, ktorú si získal Linux v kritickom zlomovom bode v histórii ICT, mohlo byť dnes všeličo inak.

„Softvér založený na open source už nie je výlučnou doménou technologických nadšencov, ktorí hľadali bezplatnú (a ľahko prispôsobiteľnú) alternatívu k proprietárnemu softvéru. Namiesto začali toho podniky open source široko prijímať ako bezpečný a cenovo výhodný spôsob akým zvládnuť technologické nároky digitálnej éry.“

Nie je to tak dávno čo sa tradicionalisti obávali hoc len myšlienky, že by open source softvér mohol poslúžiť ako nosný základ pre aplikácie, ktoré za žiadnych okolností nesmú zlyhať. A napriek tomu len veľmi málo firiem nemá svoje zásadné systémy postavené aspoň na niektorej z jeho foriem. Navyše IT lídri, ktorí boli až príliš ochotní presadzovať proprietárne systémy, zmenili svoj strategický prístup a zapracovali open source ako nevyhnutnú súčasť ich softvérových vrstiev.

„Flexibilita akú poskytuje open source, čo je jeden zo základných princípov na ktorom stojí Linux i jeho odvodené variácie akou je SUSE, znamená, že v budúcich mesiacoch a rokoch bude pre firmy ešte nepostrádateľnejším. Používateľom ponúka dokonalý spôsob ako vytvárať vzájomne spolupracujúce systémy. Jedným z rysov tohto princípu je, že sa inovácie stali základom organizačnej stratégie skôr než by uviazli v močiach detailov ako by sa integrácia softvéru mohla uskutočňovať účinnejšie.“

Miroslav Kořen je presvedčený, že toto je pre open source softvér ešte vzrušujúcejšia cesta vývoja.

Milióny ľudí používajú Linuxu bez toho, aby si to uvedomovali.

„Vzhľadom k tomu, ako prestupujú technológie prakticky každý aspekt našich profesijných (i osobných) životov možno očakávať, že hlavné oblasti výpočtových technológií – akými sú ukladanie dát, cloudové aplikácie a ďalšie – budú podporovať ešte vo väčšej miere prijímanie open source riešení. Pripíme na ďalších 25 rokov a nech nezostane len pri nich!“, dodal nakoniec Miroslav Kořen.

Môžeme začať veľký projekt...



...a máme hotovo.

Správne nástroje majú veľký vplyv na čas, ktorý si vyžadujú vaše projekty. Axis vám preto ponúka na jednom mieste viac ako 20 nástrojov, ktoré vám pomôžu pri projektovaní, inštalácii, konfigurácii a správe vašich projektov.

Na stránkach Axis nájdete všetky potrebné nástroje na to, aby vaše projekty mohli bežať čo najplynulejšie. Nájdete tam odkazy na často používané nástroje, ako aj odkazy na nástroje, ktoré ste možno doposiaľ ešte neobjavili.

Užitočné nástroje pre vašu prácu nájdete na adrese www.axis.com/tools

Logitech PRODIGY Gaming

DVE NOVÉ MYŠI, KLÁVESNICA A HEADSET – VYTVORENÉ EXKLUZÍVNE PRE KAŽDÉHO



Spoločnosť Logitech oznámila uvedenie produktového radu Prodigy, ako rodiny hernej výbavy, ktorý bol navrhnutý s cieľom rozšíriť možnosti vášho hrania na počítači. Tento nový rad tvoria dve myši, klávesnica a headset so spoločnými atribútmi - výkonnými technológiami, výnimočnou úrovňou komfortu a štíhlym moderným dizajnom.

Herné myši Logitech G403 Prodigy

Herná myš G403 Prodigy Gaming Mouse a jej bezdrôtová verzia G403 Prodigy Wireless Gaming Mouse poskytujú pohodlie aj pri dlhom hraní vďaka odľahčenému ergonomickému dizajnu. Pogumované úchopy na ľavej aj pravej strane vám zaisťujú lepšiu kontrolu a pomocou priloženého 10 g závažia, ktoré možno vybrať, si môžete ľahko upraviť hmotnosť myši podľa svojich preferencií.

Obe myši sú až osemkrát rýchlejšie než štandardné myši čo znamená, že keď s myšou pohnete alebo kliknete na jej tlačidlá, odozva na obrazovke je prakticky okamžitá. Obe myši majú vyspelé odpruženie tlačidiel, ktoré pomáha tomu, aby ľavé aj pravé tlačidlo myši bolo okamžite pripravené k ďalšiemu kliknutiu, a znižuje silu potrebnú pre kliknutie, takže je ich odozva výnimočne citlivá. Tieto myši sú vybavené najvyšším herným optickým snímačom pohybu na svete PMW3366, ktorý preferujú najlepší svetoví hráči eSports. Senzor PMW3366 je výnimočne precízny a konzistentný, vďaka čomu sa a môžete spoľahnúť na rýchlejšiu odozvu a presnejšie mierenie. Obe myši môžete začať používať ihneď po vybalení alebo si môžete pomocou obslužnej aplikácie LGS (Logitech Gaming Software) svoju myš plne nakonfigurovať a upraviť jej podsvietenie, nastavenie tlačidiel a rozlíšenie (DPI). Bezdrôtová herná myš G403 Prodigy Wireless je osadená rovnako

energeticky úspornou a vysoko výkonnou bezdrôtovou technológiou ako oceňovaný model Logitech G900 Chaos Spectrum. Bezdrôtové pripojenie v pásme 2,4 GHz je maximálne optimalizované, takže prenos informácie o pohybe trvá len 1 ms, čo garantuje neuveriteľne rýchlu odozvu bez oneskorenia, s akou sa konkurenčné riešenia nemôžu merať - vrátane myši pripojených káblom.

Klávesnica Logitech G213 Prodigy RGB

Klávesnica G213 Prodigy je navrhnutá pre hráčov všetkých úrovní a vyznačuje sa štíhlym konštrukciou, ktorá je odolná proti poliatu tekutinami, je pohodlná a veľá toho vydrží. Má integrovanú opierku pre zápästie a nastaviteľné nožičky, aby ste si mohli zvoliť pre vás ideálnu polohu aj na dlhé herné súboje. Klávesnica G213 Prodigy prináša to najlepšie pokiaľ ide o hmatovú odozvu a výkon, čomu napomáhajú aj tlačidlá určené priamo pre hráčov. Každá jej klávesa je vyladená tak, aby poskytovala ultra rýchlu a zreteľnú odozvu, ktorá je až štyrikrát rýchlejšia než u štandardných klávesníc. Navyše jej konštrukcia umožňuje „vnímať“ stlačenie viacerých kláves súčasne (má tzv. „anti-ghosting gaming matrix“) a je vyladená pre optimálny herný výkon, aby ste mali všetko pod kontrolou aj keď naraz stlačíte viac než jednu klávesu.

Klávesnica G213 Prodigy má päť zón s RGB podsvietením, ktoré si môžete upraviť podľa seba a vybrať pritom z 16,8 milióna farebných odtieňov. Farby si môžete vybrať napríklad tak, aby ladili s vašou hernou zostavou, nastaviť ich pre jednotlivé hry alebo len podľa toho, ako sa vám páčia. Svetelné efekty môžete synchronizovať s inými zariadeniami Logitech G pomocou obslužnej aplikácie Logitech Gaming Software (LGS). Pretože okolo jednotlivých kláves neuniká takmer žiadne svetlo, o

to intenzívnejšie preniká skrz ich popisy, takže sú potme ľahšie identifikovateľné.

A navyše má samostatné tlačidlá na ovládanie multimédií, takže môžete spustiť alebo pozastaviť prehrávanie, preskakovať skladby a upravovať hlasitosť stlačením jediného tlačidla bez toho, aby ste museli opúšťať hru.

Headset Logitech G231 Prodigy

Vďaka neodmysliteľným driverom s priemerom 40 mm poskytujú headset G231 Prodigy vysoko kvalitný stereo zvuk, ktorý vás pri hraní na PC alebo konzole pohltí od začiatku až do konca. Náušníky sú potiahnuté starostlivo vybranou tkaninou, vhodnou pre športové hranie, ktorá garantuje pohodlný a mäkký kontakt s hlavou aj pri niekoľkých hodinách používania. Dajú sa navyše ľahko zložiť a vyprať, aby bol váš headset stále v skvelom stave. Konštrukcia náušníkov je tenká a ľahká a nenarušuje kvalitu zvuku.

Smerový mikrofón s krištáľovo čistým zvukom na ramienku je možné umiestniť tak, aby snímala iba váš hlas, ktorý tak bude znieť zreteľne a čisto. A keď ho práve nebudete potrebovať, môžete mikrofón sklopit dozadu k slúchadlám. Prvky pre ovládanie zvuku, teda hlasitosť a vypnutie mikrofónu, sú umiestnené na kábli a máte ich tak vždy ľahko na dosah ruky.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že produkty série Logitech Prodigy budú v Európe k dispozícii od septembra za nasledovné odporúčané maloobchodné ceny:

- myši G403 za 69,99 € / 119 € (bezdrôtová)
- klávesnica G213 RGB za 79,99 €
- headset G231 za 59,99 €.

zdroj: tlačová správa Logitech



Assetto Corsa nastavuje novú latku realistických pretekárskych simulácií. Hra sa sústreďuje na čo najvernejší fyzikálny model, presné riadenie a pedantskú vernosť v každom detaile. Nečakajte nekonečné množstvo tratí a áut. Miesto toho tu nájdete trate spracované pomocou laserového merania skutočných okruhov a do poslednej skrutki vymodelované autá.

AUTÁ

V Assetto Corsa nájdete vyše 100 vozov, od totálnych klasík, ako Team Lotus 98T, Mercedes C9, až po moderné superšporty typu Pagani Zonda R, Ferrari LA Ferrari, alebo McLaren MP4-12C GT3. Autori hry úzko spolupracujú s automobilkami, aby mohli ponúknuť čo najreálnejší model riadenia a autentický pocit z jazdy.

TRATE

Preháňať sa budete na viac než 20 pretekárskych tratiach. Nechýbajú legendárny Silverstone, Monza či Nurburgring. Niektoré trate vznikli mnohomasáčnou detailnou prácou, pomocou laserového zameriavania a v hre tak dokonale zodpovedajú svojim predlohám.

MOŽNOSTI ÚPRAV

Svoj herný zážitok si môžete prehĺbiť úpravou ovládania každého vozu v hre. Možnosti nastavenia sa týkajú prakticky každého parametru, ktorý vám napadne. Ďalej môžete meniť vlastností ostatných šóferov a poškodenie vozu, aby hranie ponúklo čo najvernejší zážitok.

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR



1. cena - PS4 Assetto Corsa
2. cena - PS4 Assetto Corsa
3. cena - PS4 Assetto Corsa
4. cena - XBO Assetto Corsa
5. cena - XBO Assetto Corsa

Súťažte na www.gamesite.sk

Gambit opět bez dozoru

Ani Doug Liman nenatočí problematickou komiksárnu Gambit. Projekt, podobně jako jeho předchůdce, po průtazích opouští. Místo toho dostává na starosti očekávanou komiksovou podívanou Justice League Dark, se kterou byl v minulosti spojován Guillermo del Toro. Film by se dle nepotvrzených informací měl do kin dostat v jednom z termínů, které si Warner Bros. specifikovali pro své budoucí filmy v roce 2018 a 2019.



Další výlet na Jump Street v nedohlednu

Jonah Hill zmařil fanouškovské naděje na slibovaný crossover mezi restartovanou sérií Jump Street a komiksovou adaptací Muži v černém. Bizarní projekt, který údajně dostal zelenou, se od toho momentu víceméně nepohnul z místa a sám herec přiznal, že pochybuje o jeho vzniku v budoucnu. Na vině jsou prý problémy s licencí Muži v černém, které celou preprodukcí zastavily.

David Fincher konečně podlehne?

Je známo, že David Fincher moc nemusí blockbustery a pokračování. Je ovšem také jedním z mála režisérů, kteří si mohou dovolit ohrnovat nos. Ostatně od svého nevydařeného debutu (zásahy studia během produkce jsou v tomhle z velké části na vině) se do žádného vyloženého blockbustera či přímého pokračování už nepustil. To by se ovšem mohlo změnit, neboť jej Brad Pitt láká na režii pokračování Světová válka Z, které nedávno přišlo o režiséra.



Vrána zase nanovo?

Jason Momoa jedná o hlavní roli v remaku Vrány, který již v průběhu posledních let ztratil hned několik režisérů a představitelů hlavní role. Naposledy se roli upsal Luke Evans, projekt se nicméně za poslední dva roky nijak neposunul a právě Evans jej opustil, jako před ním i Bradley Cooper.



Známe Dannyho part'ačky

Dlouho diskutovaný ženský remake snímku Dannyho part'áci (který sám byl remake podstatně staršího snímku) získal své hlavní představitelky. Tým nebezpečných dam se bude skládat mimo jiné z Anne Hathaway, Rihanny, Awkwafiny, Sandry Bullock, Cate Blanchett, Mindy Kaling a Heleny Bonham Carter.

Castingové a filmové novinky :

- Michael Peña se vrátí ve snímku Ant-Man and the Wasp.
- Temný dystopický thriller Replicas s Keanu Reevesem v hlavní roli se začal natáčet.
- Produkce Mission:Impossible 7 byla dočasně pozastavena kvůli jednání Toma Cruise o platu.
- Natalie Portman se svěřila s tím, že s marvelovkami skončila.
- Ben Affleck bude režírovat a zahraje si jednu z hlavních rolí ve filmu Witness for the Prosecution, adaptaci knihy Svědek obžaloby od Agathy Christie.
- Jared Leto se objeví také v pokračování snímku Blade Runner.
- Mysteriózní komedie Stopa se dočká remaku.
- Ray Fisher coby Cyborg se objeví také v sólovce The Flash.
- Režijní debut Bradleyho Coopera

- A Star is Born získal zpěvačku Lady Gaga do jedné z hlavních rolí.
- Chystá se animovaná Godzilla od studia Toho.
- Lizzy Caplan se objeví v komedii Friend of Bill.
- Keira Knightley se objeví v nové verzi klasiky Louskáček.
- Will Ferrell a John C. Reilly znovu spojí síly v komedii, která bude parodovat dílo Arthura Conana Doylea, s názvem Holmes and Watson.
- Robert Downey Jr. by podle zákulisních informací měl na HBO ztvárnit novou verzi Perryho Masona.
- Ben Wishaw se také objeví v pokračování příběhů Mary Poppins.
- Patricia Arquette a Rainn Wilson se objeví společně v komedii Permanent.
- Geoffrey Rush si zahraje Alberta Einsteina v minisérii Genius.

- Guillermo del Toro začal natáčet The Shape of Water.
- Ve věku 82 let zemřel Kenny Baker, herec, který ztvárnil R2-D2 v sérii Star Wars.
- Jennifer Chambers Lynch natočí horor Hellfest.
- Michael Chernus si zahraje záporáka Tinkerera v Spider-Man: Homecoming.
- Antoine Fuqua jedná o režii dalšího remaku Zjizvené tváře.
- Breck Eisner se postará o další remake Pátku třináctého.
- Luke Evans, Ben Foster a Michael Shannon se objeví v thrilleru State Like Sleep. Daisy Ridley si zahraje hlavní roli ve snímku Chaos Walking podle stejnojmenné knižní série.

Změny v datech premiér:

- Mizerové 3 se dostanou do kin pod názvem Bad Boys for Life 12. ledna 2018.

Gamescom 2016 - Dojmy



Gamescom má už dlhoročnú tradíciu a osobne som sa veľmi tešil, že si na vlastnej koži vyskúšam, ako vyzerá poriadna hráčska akcia v zahraničí. Na Slovensku síce výstavy aj festivaly máme, ale ich veľkosť sa s podobnými akciami nedá porovnávať. Najväčšie herné štúdiá, najlepšie značky počítačov a doplnkov, ale aj veľké mená herného šoubiznisu. Samozrejme, nemôžu chýbať youtuberi, komentátori či hráči. To všetko sa na tejto akcii dá zažiť v priebehu štyroch dní. A môžem osobne potvrdiť, že na poriadne prežitie a prepátranie tohoto podujatia samotný deň nestačí.

Krátky let z viedenského letiska do Kolína, presadnutie na taxík, pár krokov a už som v spoločnosti môjho sprievodcu zo spoločnosti Gigabyte stál pred bránami výstavniska. Našťastie neboli to brány pre bežných návštevníkov, pretože akokoľvek mám rád ľudskú spoločnosť, tisíce ľudí sú na mňa niekedy jednoducho veľa. Do priestorov sme sa dostali našťastie ešte takpovediac skoro ráno, takže som si mohol prvú halu prezrieť bez davu ľudí.

O to viac ma potešilo a prekvapilo, ako sa obrovské priestory prepojených hál aj vonkajšie námestie určene na oddych od všade prítomných obrazoviek rýchlo plnili ľuďmi. Najskôr som sa snažil prezrieť prvú halu, v ktorej vystavovali svoje produkty spoločnosti ako Gigabyte, HP, EVGA a plno ďalších.

Celkovo bolo pre bežných návštevníkov dostupných hál asi 6, niektoré s viacerými poschodiami. Preto sa naozaj hodila mapka,

Tak ako má Amerika svoju E3 alebo Taiwan Computex, Nemecko sa môže pochváliť svojou vlastnou mega akciou, na ktorej sa stretávajú herní a počítačovní nadšenci, ktorí sa môžu dostať do kontaktu s tým najnovším a najlepším, čo softvéroví a hardvéroví výrobcovia ponúkajú. Táto akcia sa volá Gamescom a zastúpenie Gamesite.sk na nej nemohlo, hoci len na jeden deň, chýbať.

ktorú som obdržal pri vstupe a ktorá ma viackrát nasmerovala správnym smerom, keď som sa zas a znovu stratil. Každé stratenie orientácie sa našťastie nieslo v príjemnom duchu objaviteľstva, keď mi až oči prechádzali zo všetkých nových titulov, hardvéru a sprievodného programu, ktorý k nim ponúkali rozličné spoločnosti.

Od herných postáv v životnej veľkosti až po živé herné postavy. Od malých počítačov až po obrovské skrine osadené dvoma a viacerými najmodernejšími grafickými kartami a od developerov malých hier pre úzky okruh fanúšikov až po tie najčakávanejšie AAA tituly. Za každým rohom čakalo niečo nové.

A zapálenosť herných fanúšikov sa odrážala najmä na dlhých radách, ktoré sa tvorili pred takmer každým herným stánkom, stanom, stanovišťom. Podľa vybavenia sa dali aj spoznať ostrelaní veteráni, ktorí si už Gamescom zažili. Tí boli totiž vybavení rozkladacími stoličkami,

dostatkem tekutín a preto aj dobrou náladou. Menej šťastní už boli nepripravení záujemcovia o hranie, ktorí si museli niekedy až niekoľkohodinový rad doslova vystáť. To ale nekazilo celkovú atmosféru, ktorá sa vo všetkých priestoroch pohybovala na stupnici od skvelej až po euforickú.

Ako som už spomínal, na Gamescome si takmer každý nájde niečo blízke jeho srdcu, či už sú to hry od spoločností ako Ubisoft, Blizzard, Wargaming, 2K a rady ďalších, počítače a komponenty od tých najzvučnejších mien skloňovaných s kvalitou, alebo sprievodný program, ktorý vrel pri takmer každom pódiu a z ktorého sa takmer každému ušiel reklamný predmet ako tričko, taška alebo iné čačky a hračky. Pohľad na návštevníka ovešaného dvoma obrovskými papierovými taškami plnými maličkosťí bol úplne bežný úkaz a po prvých piatich som sa k nim takmer nevedomky pridala. Takže pri rozhovoroch o najnovších tituloch s pracovníkmi štúdií alebo o hardvéri so zástupcami spoločností, ktorí sa nenápadne



premiel'ali davom, aby raz tu, raz tam, poradili, usmernili a poskytli všetky informácie, začal zbierať malé pozornosti, ktoré pekne podfarbujú snahu všetkých vystavovateľov ukázať všetky kvality svojich produktov.

Až po prežití Gamescomu, naživo a nefalšovane, chápem, prečo takéto akcie existujú. Pretože výrobcovia a herné štúdiá majú možnosť oslovit' potenciálnych lojálnych fanúšikov a zákazníkov, zatiaľ čo návštevníci si na vlastné oči, prsty v niektorých prípadoch aj nos (narážka na Nosulus Rift) vyskúšajú všetko, čo ich len môže zaujímať



a ak si nie sú niečím istí, v každom stánku či sekcii sa nachádzajú zodpovední ľudia, ktorí radi poskytnú všetky informácie, ktoré majú. A to v každom prípade a okamžite aj v plynulej angličtine, akonáhle sa osoba ako ja, ktorá vie po nemecky iba pár slov ako schmetterling alebo krankenwagen, zatvári mierne nechápavo. Na Slovensku sa máme stále čo učiť, aj keď pochybujem, že v našich končinách by sa užívala akcia takýchto rozmerov. Ale keď je jediná výčitka, ktorú by som na toto podujatie mal, že jeden deň je na pochodenie a zoznámenie sa so všetkým dôležitým žalostne málo, tak to



môže znamenať iba perfektnú organizáciu zo strany usporiadateľa. Ak ste aspoň trochu vlašným fanúšikom hier, konzol alebo počítačov a hardvéru a budete mať nabudúci rok čas a možnosť zastaviť sa na pár dní v Kolíne, určite tak urobte, pretože tento zážitok môžeme úprimne odporúčať každému.

Ďakujeme spoločnosti Gigabyte za možnosť zúčastniť sa na tomto podujatí zúčastniť a samotný doprovod.

Zvyšok fotiek z Gamescomu si môžete pozrieť v galérii na Gamesite.sk.



Škola



Prázdniny ubehli ako nič
a máme tu nový školský rok,
plný učenia, mučenia a zábavy.
A keďže sa dnes s technikou
študuje akosi ľahšie, pripravili
sme si pre vás zopár tipov
na zaujímavé TECH vychytávky.

volá!





Taška cez rameno Fallout 4 Vault Boy: Taška s témou z vašej obľúbenej hry, do ktorej sa vojdú nie len zošity, ale má aj polstrovaný priestor pre notebook. Disponuje aj ďalšími menšími vreckami na ceruzky a drobnosti.

Cena: 29,99 Euro (kúpíte na www.GameExpres.sk)



Synology DiskStation DS216play: Sieťové úložisko (NAS) Synology DS216play prichádza s možnosťou transkódovania 1080p videa (H.264) a 4K videa (H.265) v reálnom čase, vďaka čomu môžete streamovať video obsah v 4K rozlíšení na digitálnu TV, mediálne prehrávače, mobilné zariadenia či počítače pripojené do siete a to bez nutnosti využívať akýkoľvek prehrávač tretích strán. Vďaka dvom šachtám na pevné disky tak môžete mať doma obrovský úložný priestor s kapacitou až 20 TB!

Cena: 259 Euro



Multifunkčná tlačiareň Epson L365:

Ponúka mimoriadne hospodárnu tlač, kopírovanie a skenovanie. Disponuje integrovaným zásobníkom atramentu s obrovskou kapacitou až na 2 roky (12 000 strán čiernobielo a 6 500 strán farebne). Okrem iného je pripojiteľná k Wi-Fi, ponúka bezproblémovú prevádzku a user friendly nastavenie a to všetko za skvelú cenu!

Cena: 159 Euro



ESET Smart Security: Tento softvérový balík ochráni počítače, seminárky, či t'aháky študentov tými najmodernejšími technológiami. Navyše všetci s platnou kartou ISIC majú až 50% zľavu. Viac informácií na stránke www.eset.sk/skola

Cena: bez zľavy začína na 49,90 Euro



Acer Aspire S13: Obstarajte si tenšiu, ale odolnejšiu konštrukciu! Je štíhly a sofistikovaný. Notebook Aspire S13 je pri hrúbke 14,58 mm (0,57 palca) jedným z najtenších 13" notebookov vo svojej triede Jeho ultratenký tvar a exteriér s Nanostiskom robia z notebooku jedinečný kusok. Vylepšené boli všetky základné komponenty. Teraz ponúka navyše aj dlhú výdrž batérie (až 13 hodín, takže bude fungovať po celý deň) a USB Type-C.

Cena: 689 Euro



3D Puzzle Game of Thrones - Kings Landing: Postavte si doma obrovský Kráľov prístav, hlavné mesto Siedmich kráľovstiev. 3D puzzle obsahuje 260 dielikov a úctyhodné rozmery 76x30x20 cm.

Cena: 24,99 Euro (kúpíte na www.GameExpres.sk)

Creative Sound BlasterX G1: Šikovná prenosná zvuková karta a zosilňovač v jednom prináša 7.1 verný priestorový zvuk v HD kvalite, okamžité posilnenie a zintenzívnenie zvuku, úplne jednoduché pripojenie k akémukoľvek stolnému počítaču, Mac-u, ale aj k PS4, a to vďaka Plug and Play technológii. Vytvorte si, čo možno najrealistickejšie herné vnemy s X-Plus konfigurátorom a získajte tak konkurenčnú taktickú výhodu v súbojoch so zvukovou kartou Sound BlasterX G1.

Cena: 49,90 Euro



ASUS ROG GL552: Tento notebook, že nie je do školy? Tak to veru nie je, ale Jedno veľké „ale“ nad ním predsa len visí. Pretože ASUS ROG GL552 má navyše. Školské povinnosti sú preň zanedbateľná záťaž. Asi taká ako keď ultra maratónec „vybehne“ pred dom vysypať smeti. Preto riešiť na GL552 len domáce úlohy, projekty a prezentácie sa určite neoplatí. Ale, ak chcete mať v rukách silnú motivačnú zbraň, ak chcete postaviť základy na školských povinnostiach a odmenou má byť pohlcujúci herný zážitok, ktorý pochopíte až vtedy, keď ho zažijete, tak vložte dôveru do rúk tím najlepším na trhu. Procesoru Intel Core i7, grafickej karte NVIDIA GeForce GTX, FullHD matnému displeju bez odleskov, ..., notebooku ASUS ROG GL552, pretože on na to má.

Cena: od 899 Euro

HP Pavilion x360: Ideálny pre študentov, ktorí si teraz môžu vybrať počítač podľa vlastného štýlu, s dostatočným výkonom pre prácu aj zábavu a za rozumnú cenu. K dispozícii je široká paleta farieb a tri veľkosti uhlopriečok (11,6", 13,3" a 15,6"). Konvertibilný HP Pavilion x360 sa zmenil na elegantné zariadenie s autentickým zvukom vyladeným pomocou B&O PLAY, najnovšími procesormi Intel® alebo AMD® a živými displejmi s možnosťou Full HD IPS. Pre uspokojenie zvýšenej požiadavky po ešte mobilnejšom riešení je tenší a ľahší než predchádzajúca generácia. Navyše na jedno nabitie vydrží dlhšie ako 9 hodín.

Cena: od 489 Euro

ASUS ZenBook UX305:

Štýlový ultratenký notebook, ktorý vyhovuje potrebám náročných študentov aj mobilných pracovníkov. Ponúka elegantnú a odolnú konštrukciu, výkonný procesor a nádherný displej. Vďaka nízkej hmotnosti a hrúbke ide o ideálne zariadenie na cesty. ASUS ZenBook UX305 je všestranný pomocník, ktorý zabaví a zvládne všetky pracovné povinnosti.

Cena: od 699 Euro



ASUS ZenPad 10 (Z300CNL): Pokiaľ dávate prednosť tabletom, ZenPad 10 kombinuje prémiový dizajn s optimálnym pomerom cena/výkon. 10-palcový displej ponúka veľkú zobrazovaciu plochu, čo zaručuje pohodlné študovanie materiálov a sledovanie multimédií. ZenPad 10 si vás získa dlhou výdržou batérie a výbornou mobilitou. Základom tabletu je operačný systém Android, pre ktorý sú služby ako Duolingo a Coursera prispôsobené, takže študovanie bude naozaj pohodlné. A v ponuke obchodu Google Play nájdete množstvo ďalších aplikácií, ktoré pomôžu pri vďelávaní sa – či už v škole alebo vo voľnom čase.

Cena: od 239 Euro

Acer Switch Alpha 12: Mimoriadne tichý a výkonný. Má kvapalinovo chladený procesor a kvalitné základné komponenty zaručujúce špičkový výkon. Vďaka prenosnej konštrukcii, nastaviteľnej obrazovke a plnohodnotnej klávesnici môžete byť produktívny aj na cestách. Pri nastavení vyklápacieho stojanu na 165° je obrazovka v ideálnej polohe. Pogumovaný protišmykový pás potom zaisťuje stabilitu. Magnetická zacvakávacia klávesnica v plnej veľkosti je pre uľahčenie písania zvýšená a slúži aj ako ochrana obrazovky. Zariadenie sa ľahko stratí v taške, ale keď je potrebné, je stále po ruke.

Cena: 689 Euro





Creative Sound BlasterX Alphapad: Creative rozširuje svoje produktové portfólio pre hráčov a prináša príslušenstvo v podobe podložky pod myš v dvoch veľkostiach. Podložky Sound BlasterX Alphapad s rozmermi 350x270x2.7mm a Sound BlasterX Alphapad Mini s rozmermi 280x210x3mm. Dizajn podložiek verne kopíruje celú pro-gamingovú sériu Sound BlasterX.

Cena: 9,99 Euro



ZOWIE by BenQ: Nová značka eSport periférií na slovenskom trhu kladie dôraz na užívateľský komfort svojich výrobkov. Ponúka tri série EC-A, FK a ZA líšiace sa tvarom, tak aby si každý užívateľ vybral tú, ktorá najlepšie vyhovuje štýlu držania. Hlavnou výhodou týchto myší je takzvaná Driverless vlastnosť, ktorá eliminuje akékoľvek problémy so zapojením k rôznym zariadeniam.

Cena: 59,99 Euro



Logitech G Pro Gaming Mouse: Myš navrhnutá hráčmi pre hráčov eSports. Profesionálna herná myška s odľahčeným skromným dizajnom. Osadená je veľkým presným optickým snímačom pohybu s možnosťou zmeny citlivosti v celej šírke rozlíšenia (od 200 až do 12 000 DPI), má tlačidlá testované na výdrž 20 miliónov kliknutí, systém odpruženia tlačidiel s kovovou pružinou, vstavanú pamäť, aby na turnajových počítačoch neboli problémy s ovládačmi a odolné telo s povrchom ošetreným špeciálnym povlakom, ktorý zlepšuje odolnosť a úchop. Jeden z TOP modelov používaný aj najväčšími hráčmi eSports na svete!

Cena: 79,99 Euro



Logitech MX Anywhere 2 Wireless Mobile Mouse: Táto séria je mnohým určite dobre známa ako jedna z najkvalitnejších sérií počítačových myšiek. Slovičko Anywhere v názve znamená, že vie fungovať na akomkoľvek povrchu, vrátane skla či lakovaných stolov a Mobile, že ide o menšiu, dobre prenosnú myšku. Môže za to laser s technológiou Darkfield. Podobne ako u modelu MX Master si budete môcť užívať rýchle prepínanie medzi viacerými (max 3 ks) zariadeniami pomocou tlačidla v spodnej časti myši. Myška komunikuje so zariadeniami cez Bluetooth 4.0 a aj známu USB Unifying technológiou. Určite poteší aj dlhá výdrž zabudovanej batérie. Nabíjanie je super rýchle – už po minúte je myška pripravená na niekoľko hodín práce!

Cena: 69,99 Euro



SteelSeries Rival 700: Profesionálna herná myš s plne prispôbitelným OLED displejom a hmatovou spätnou väzbou. Vo svojom vnútri ukrýva výkonný PixArt optický senzor s hardwarovou akceleráciou 1:1 a rozlíšením až 16 000 CPI.

Cena: 109,99 Euro



Trust GXT 720: Okuliare pre virtuálnu realitu s bluetooth ovládačom za dostupnú cenu sú kompatibilné so všetkými smartfónami veľkosti 3,5 - 6 palcov. Box umožňuje nastavenie vzdialenosti šošoviek od seba a ohniskovej vzdialenosti. Bezdrôtový bluetooth ovládač je tým správnym spoločníkom pre hranie hier.

Cena: 59,99 Euro



Logitech G410 Atlas Spectrum RGB: Profesionálna tzv. tenkeyless mechanická herná klávesnica. Využíva spínače Romer G, ktorú majú o 25% rýchlejšiu reakciu než bežné mechanické spínače konkurencie. Pre každú klávesu je možné nastaviť individuálne farebné podsvietenie v rozsahu RGB a efektívne to využiť v hrách. Tým, že klávesnica nemá numerický blok, je menšia a na stole zaberie oveľa menej miesta, než bežné klávesnice. Ideálne riešenie pre študentov, alebo hráčov, ktorí majú jednu ruku na klávesnici a jednu na myši. Majú tak viac priestoru pre manévrovanie...

Cena: 129,99 Euro



Logitech K780 Multi-Device: Ide vôbec o prvú plne vybavenú bezdrôtovú počítačovú klávesnicu s numerickou časťou, ktorá zároveň funguje aj na ovládanie smartfónov, tabletov a PC. Stlačením tlačidla Easy-Switch môžete ľahko prepínať medzi tromi súčasne pripojenými zariadeniami a písať na každom z nich. Klávesnica má klávesy v plnej veľkosti, tvarované pre pohodlné a presné písanie. Do integrovanej drážky môžete vložiť (postaviť) rôzne mobilné zariadenia. Využiť ju môžete so zariadeniami s OS Windows, Mac OS, iOS aj Android. Je vybavená USB technológiou Logitech Unifying a tiež Bluetooth Smart. Pochváliť sa môže výdržou batérií až 24 mesiacov.

Cena: 99,99 Euro



D-Link DWR-953: Chete Internet bez výpadkov? Router musí byť výkonný a spoľahlivý, lenže ako zostať online aj po tom, ako vám vypadne signál? Pomocnú ruku podá multi-WAN router D-Link DWR-953, ktorý má v sebe okrem tradičných portov aj slot pre SIM kartu. Za normálnych okolností pracuje ako bežný sieťový router, no pri výpadkoch spojenia sa vie automaticky prepnúť na mobilný internet a udržať tak vaše spojenie so svetom online. Nakonfigurovať sa ale dá aj tak, aby kombinoval rýchlosť komunikácie cez kábel s mobilnou sieťou a zrýchľil tak vaše pripojenie na maximum.

Cena: 135 Euro



Cooler Master MasterKeys Pro White: Klávesnica pre profesionálnych i príležitostných hráčov prichádza v dvoch veľkostiach a ponúka inteligentné, intenzívne, biele LED podsvietenie kláves. Integrovaná pamäť poskytuje priestor pre naprogramovanie vlastných svetelných efektov a užívateľských makriov priamo na klávesnici, vďaka bezproblémovému „On-the-fly“ systému umožňujúcemu nastavenie takzvané za chodu.

Cena: 125,93 Euro (model Pro M) / 133,33 Euro (model Pro L)



Logitech G810 Orion Spectrum RGB: Mechanická herná klávesnica s individuálnym RGB podsvietením a špičkovými spínačmi Romer G z vlastného vývoja Logitech. Klávesnica má jednoduchý, no veľmi účelový dizajn. Je relatívne kompaktná a absenciu špeciálnych programovateľných kláves nahrádza možnosťou naprogramovať makrá a špeciálne funkcie do veľmi málo používaných funkčných kláves F1-F12. Tento model poteší profesionálnych aj občasných hráčov.

Cena: 129,99 Euro



HyperX CloudX Revolver Gears of War: Na dizajne tohto headsetu spolupracovali spoločnosť Microsoft a The Coalition ako štúdio, ktoré vyvinulo počítačovú hru Gears of War 4 a tento dizajn je akoby poznamenaný bojom v súboji, aby ladil s nedávno oznámeným uvedením balíčku limitovanej edície hernej konzoly Xbox One S Gears of War 4 (2 TB) a limitovanej edície bezdrôtového herného ovládača Xbox One Wireless Controller - Gears of War 4 Crimson Omen. Headset má rozšírenú kompatibilitu aj s operačným systémom Windows a pripája sa pomocou konektoru jack 3,5 mm, čo značne rozširuje jeho použitie. Mikrofón je plne oddeliteľný a možno ho preto používať ako špičkové audio slúchadlá. Vyznačuje sa zvukovým obrazom štúdiovej kvality. Headset HyperX CloudX Revolver Gears of War má dvojročnú záruku a legendárnu spoľahlivosť produktov značky HyperX.

Cena: 129 Euro



MAJSTROVSTVÁ SLOVENSKA
V ELEKTRONICKÝCH ŠPORTOCH

Rozhovor s Miroslavom Kratochvílom

GS: Ahoj, doteraz sme väčšinou z vášho tímu spovedali Karola. Skús nám pre zmenu povedať niečo o sebe: kto si, akú funkciu v tíme zastávaš, čo všetko máš na starosti...

Moje meno je Miroslav Kratochvíl a som jedným z hlavných organizátorov a zakladateľov Y-Games. V tíme mám na starosti hlavne marketing, dohadovanie partnerstiev, technické a materiálne zabezpečenie. Asi najviac ma však baví vymýšľať programových noviniek a celkovo organizovanie akcie ako takej.

GS: Skús nám teda načrtnúť najbližší event, ktorý bude už začiatkom októbra. Započul som niečo o zmene názvu eventu. Na čo sa teda môžu návštevníci tešiť, čím by ste ich chceli prilákať?

Po dohode s tímom sme sa rozhodli podujatie opäť pozdvihnúť na trošku vyššiu úroveň a prvýkrát predstavíme Majstrovstvá Slovenskej republiky v elektronických športoch, ktoré sa budú konať 01. a 02.10.2016 na Fakulte informatiky a informačných technológií STU v Bratislave.

Ak všetko pôjde podľa predstáv, radi by sme organizovali 1x ročne Y-Games a 1x ročne MSR.

Návštevníci a hráči sa na najbližšom turnaji môžu tešiť na vyšší prizepool (viac ako 7500€), lepšie ceny od partnerov, známejších hostí, bohatší program, vylepšene herné zóny a nový systém turnaja. Taktiež sme sa zamerali na kvalitnejší food court a nový tovar v secret shop s našim oficiálnym merchom.

Všetky informácie o programe postupne zverejňujeme na našej fanpage a v oficiálnej udalosti.

Medzi konkrétne novinky oproti predchádzajúcej akcii patrí rozšírenie



výstavnej zóny, offline turnaj v hre Killer Instinct (XBOX) a NHL. Možnosť vyskúšať si hry s virtuálnou realitou a mnohé ďalšie.

GS: Naposledy boli veľké problémy s konektivitou a to už sme v poslednom rozhovore s Karolom preberali. Máte už túto otázku doriešenú? Pripravuje sa všetko tak, aby k podobnej situácii nedošlo?

Väčšina návštevníkov mala našťastie pochopenie pre našu neľahkú situáciu a vedeli, že ako organizátori sme nemali absolútny dosah na správu siete. Jediné, čo sme mohli v danom momente robiť, bolo čakať, kým pracovníci poskytovateľa siete znova nahodia. Teraz už vieme, že tesne pred turnajom bol zakúpený nový router, ktorý zrejme nebol dostatočne otestovaný a pripravený na takú vysokú záťaž. Momentálne však prebiehajú rokovania s poskytovateľom a s najlepšimi firmami na trhu, ktoré by sa radi stali garantom siete a zabezpečili ju na 100%. Uvedomujeme si, že správne nastavená sieť je úplný základ na takejto akcii

a robíme všetko preto, aby sa situácia neopakovala.

GS: Naposledy, keď som spovedal Karola, mi hovoril o cca 100 organizátoroch a pomocníkoch, ktorí zastrešujú celý event. Mení sa na tom niečo? Pribudne ľudí alebo práve naopak? Ako fungujete ako tím?

V tíme sú traja hlavní organizátori, 14 členov organizačného tímu, s ktorými máme pravidelné schôdze a sú neopísateľným prínosom a samozrejme naši dobrovoľníci, ktorí nám pomáhajú priamo na akcii. Dobrovoľníkov bolo minulý rok 60 a stále to nestačilo. Takmer každý turnaj sa k nám pridávajú ďalší členovia, ktorí nám chcú pomôcť.

My sme radi za každého nového člena, pretože práca je čoraz viac a stále máme čo zlepšovať. Každý turnaj sa snažíme pripraviť niečo nové a najviac nás teší, keď to návštevníci ocenia. Sme, samozrejme, vďační aj za konštruktívnu kritiku, ktorá nás posúva vpred.

GS: Presuňme sa k turnajom. Na aké turnaje sa môžu návštevníci a súťažiaci tešiť? Pribudnú k 6-tim doterajším hrám ďalšie alebo ostávajú pri len pri týchto?

S oficiálnym pridaním ďalších hier do turnaja nás limituje kapacita univerzity, keďže každá voľná miestnosť na škole je už obsadená. :) S veľkou pravdepodobnosťou budeme musieť objednať veľkokapacitný stan, ktorý bude umiestnený na parkovisku pred školou.

GS: Y-GAMES (pôvodný názov) nebol len o turnajoch, ale aj o COSPLAY-i, o ktorý sa starala Hanka s Katkou. Bude COSPLAY a súťaž s ním spojená aj naďalej súčasťou tohto eventu? Na čo sa môže tešiť výherca alebo je to zatiaľ tajomstvom?

Áno, samozrejme. Hanka s Katkou odvádzajú naozaj skvelú prácu a diváci to oceňujú vysokou návštevnosťou. Na minulom turnaji sa nám podarilo vybaviť priamy postup do CWM v Portugalsku. Výhercovi sme preplácali letenku, ubytovanie a vďaka postupu mal rôzne výhody.

GS: Event bude znova rozdelený do dvoch dní 1 – 2.10.2016. Stačia tieto dva dni alebo by ste chceli, aby bol event aspoň o deň dlhší??

Toto je večnou témou našich stretnutí s tímom, ale momentálne nie je reálne, aby sa turnaj konal tri dni. Aj keď by to bolo v mnohých smeroch pohodlnejšie, okolnosti nám to nedovoľujú.

GS: Samotné podujatie bude znova v priestoroch Bratislavskej FILT. Sú tieto priestory pre vás ešte postačujúce? Neuvažovali ste o zmene?

Jedným z našich vysnívaných cieľov je raz vypredať Inchebu, ale nemáme hlavy v oblakoch a uvedomujeme si, že sú s tým spojené vysoké náklady a riziká. Určite by to však atraktívnilo a sprehladnilo celý turnaj.

Momentálne na škole bojujeme o takmer každý m² voľnej plochy. Čo je však horšie, ak sa čoskoro nepresunieme, tak nebudeme môcť prijímať nových hráčov a vystavovateľov.

GS: Pokémon GO je posledných pár týždňoch veľkým lákadlom na hráčov. Nepremýšľali ste o zapojení tejto komunity do samotného eventu?

Ja osobne si tento fenomén moc "nejdem", ale vidím pozitívum v tom, že ľudia aspoň

občas vyťahne von. :) Komunikácia so zástupcami Nintendo prebieha, ale na tento turnaj to pravdepodobne ešte nestihneme. Veríme, že na ďalšom turnaji pre nich pripravíme nejaké prekvapenie.

GS: Mne už dochádzajú otázky. Máš niečo, na čo som sa nepýtal, ale rád by si to spomenul?

Je toho dosť, čo som nespomenul, ale takmer všetky veci ohľadne programu sú v štádiu riešenia a nerád by som ich zakríkol. :)

Môžem však zaručiť, že sa návštevníci a hráči môžu tešiť na oveľa lepšiu úroveň s akou sa stretli doteraz.

GS: Čo by si rád odkázal našim čitateľom? (Gamesite.sk a magazín Generation)

Rád by som sa im podakoval, že si našli čas na čítanie a dúfam, že sa s nimi uvidím už 1. – 2.10.2016.

Ďakujem za rozhovor a už teraz sa tešíme na samotnú akciu! Držíme palce, nech sa vydarí!

za redakciu Zdeno "Hiro" Moudrý



Xbox One S

Menší, lepší a (jemne) výkonnejší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft

Cena: 399€ 2TB
349€ 1TB
299€ 500GB

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a rozmery
- + vylepšenia gamepadu
- + 4K Blu-ray a podpora HDR
- + integrovaný "power brick"
- v balení chýba headset
- napájanie Kinectu je komplikované a nepraktické



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 29,2cm x 43cm x 11,43cm (d x š x v)
- AMD Jaguar APU (8 jadier, 1,75GHz)
- 914MHz AMD Radeon GCN GPU
- 8GB DDR3 RAM, 1.1 surround
- HDMI vstup a výstup
- USB 3.0
- S/PDIF-out
- IR-out
- 2TB HDD
- HDR10 a 4K podpora, Blu-ray,

Býva to zvykom, že po určitom čase prichádzajú menšie verzie konzol. Také, ktoré spotrebujú menej energie, majú menšie rozmery a vyzerať elegantnejšie. A zatiaľ čo Playstation 4 svoju revíziu viac-menej nepotrebuje (aj napriek hlučnému ventilátoru), tak kritizovaná veľkosť a vzhľad Xboxu One ho jednoznačne potreboval. A to aj napriek tomu, že o rok tu príde Project Scorpio. To však má byť high-end konzola, ktorá má koexistovať popri súčasnej ponuke Xboxu. A tak prichádza Xbox One S, jeden z najlacnejších 4K Blu-ray prehrávačov na trhu!

Áno, skutočne. Ak máte k dispozícii 4K televíziu, tak nad pôvodným Xbox One ani nerozmýšľajte a smerujte k S verzii. Tá totiž okrem upscalu hier do 4K (natívne 4K bude až vecou Scorpio) dokáže prehrávať 4K Blu-ray filmy, a dokonca z hľadiska takýchto prehrávačov patrí medzi najlacnejšie zariadenia na trhu. Čisto z technických špecifikácií je taktiež dôležité spomenúť podporu

HDR, ktoré rozšíri spektrum farieb u podporovaných hier a u podporovaných televízorov. Prvé hry, ktoré by mali mať možnosť HDR využiť, budú Forza Horizon 3 a Gears of War 4.

Odhliadnuc od toho, zmenšili sa aj rozmery konzoly. Marketingové materiály hovoria, že o 40%, no podstatné sú dojmy a tie sú vynikajúce. Nielenže je konzola kompaktnější a menšia vo všetkých možných rozmeroch, ale dokonca sa podarilo konečne zabudovať napájanie do tela konzoly, a tak odpadla potreba mať pri konzole obrovský napájací "brick." A aby toho nebolo málo, konzola sa dá pomocou pribaleneho stojana konečne postaviť vertikálne.

Všetko sa to dosiahlo vďaka jednoduchému pokroku v technológiách. Za tie roky sa postupne menil výrobný proces čipov a vďaka tomu nemá Xbox One S APU od AMD vyrábané v 28nm ale 16nm FinFET procesom, čo na

jednej strane umožnilo výrazné zníženie spotreby konzoly a na druhej strane umožnilo vyššie takticky grafického čipu. Takt sa zvýšil z 853Mhz na 914Mhz a umožňuje relatívne zvýšenie výkonu v niektorých hrách. Do tejto kategórie hier spadajú hlavne tie, ktoré majú odomknutý framerate, alebo mali na



HODNOTENIE:





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



pôvodnej konzole väčšie problémy udržať si stabilných 30FPS. Je to jemné zlepšenie, no nie je konzistentné a nepokrýva všetky hry, takže sa naň až tak spoliehať netreba.

Na čo sa však spoliehať môžete, je to, že konzola je približne rovnako tichá ako pôvodná verzia konzoly, nakoľko vďaka veľkosti ventilátora je jeho práca takmer nepočuteľná. Pozitívne hodnotím aj ďalšie zmeny. Zmena z lesklého na matný dizajn je výborná, nahradenie dotykového tlačidla zapínania za fyzické zabezpečí minimalizáciu nechcených stlačení tohto tlačidla a IR blaster vpredu je výborným riešením pre tých, ktorí chcú konzolu používať ako mediálne centrum.

Totožito Xbox One S, rovnako ako jeho predchodca, disponuje dvoma HDMI portami vzadu. Jeden je HDMI In, do ktorého sa zapája satelitný prijímač a druhým je HDMI out na zapojenie do televízie. Čo však vzadu chýba, je port pre Kinect. Je zjavné, že z lode nazwanej Kinect už vyskočili všetci obyvatelia Microsoftu a ani samotný Xbox tím už neverí jeho prínosom, a tak sa rozhodli vyhodit' z dizajnu konzoly port na jeho zapojenie. To znižuje spotrebu konzoly a umožňuje zmenenie PCB a celkových rozmerov. No ak patríte stále medzi jeho fanúšikov, tak si môžete zaobstarat' redukciu na USB port, do ktorého si môžete zložitým spôsobom Kinect zapojiť.

V redakcii sa nám ukázala konzola s 2TB pevným diskom, a musím povedať, že kapacita je konečne na solídnej úrovni. Používateľovi je dostupných 1,6TB, čo ako-tak postačuje na všetky hry a aplikácie, ktoré máte vo svojej konzole. Preto trochu

nerozumiem rozhodnutiu Microsoftu zastaviť výrobu 2TB verzií a označiť ich ako "limitovanú edíciu". V dobe 50+ GB hier je 500GB žalostne málo a 1TB začína byť celkom nedostatočné. Na druhej strane, aj keď Xbox One S sa dá pripojiť externý pevný disk, stačí, keď využíva rozhranie USB 3.0.

Balenie konzoly obsahovalo okrem konzoly aj gamepad, HDMI kábel, napájací kábel a podstavec na postavenie konzoly vertikálne. Chýba však headset na jednoduchú in-game komunikáciu. A práve gamepad sa dočkal veľmi zaujímavých vylepšení. Je biely, čo je vzhľadom na farbu konzoly viac ako logické. No zmena farby nie je všetko. Gamepad je už na prvý pocit pevnejší, nič nevzga a nejakým spôsobom, ktorý si doteraz neviem vysvetliť, mi pripadá luxusnejší. Či je to štruktúrovaným



povrchom vzadu, alebo materiálom, z ktorého je vyrobený, to neviem presne. Faktom však zostáva, že Microsoft zúročil svoje skúsenosti a priniesol vylepšenú verziu už aj tak výborného gamepadu. Ďalšie zmeny sa nachádzajú vo vnútri. Tou najdôležitejšou je pridanie podpory Bluetooth. Takže odtiaľto si môžete gamepad pripojiť k počítaču jednoducho, bez potreby kúpy donglu, ako to bolo potrebné predtým. Alebo si ho pripojíte pomocou klasického microUSB kábla a je to vybavené. Gamepad má taktiež 3,5mm port na pripojenie slúchadiel. Príchod Xbox One S konzoly znamenal aj oficiálny príchod Windows 10 ako operačného systému do konzoly. Samozrejme, nejde o exkluzívnu funkciu S konzoly a taktiež nejde o plnohodnotný operačný systém, no jeho integráciu sa zjednotil dizajn, a hlavne je na ceste hromada aplikácií pre konzolu vďaka UWP systému.

Pre koho je teda konzola určená? Skôr pre tých, ktorí boli pri uprade konzoly trpezliví a ešte sa pre novú konzolu nerozhodli. Dôvodov, prečo by si terazší majiteľ mal kúpiť S verziu, je veľa málo. Zvýšenie FPS v niektorých hrách je zanedbateľné, menšie rozmery zasa nie sú dôvodom zaplatiť za konzolu 299€. A 4K upscale je síce fajn, no kto to s 4K hraním na konzole myslí vážne, tak asi radšej počká na Project Scorpio, ktoré má vyjsť na budúci rok.

Verdikt

Každopádne Xbox One S je výbornou evolúciou konzoly, ktorá si pri vydaní vyslúžila krútenie hlavami kvôli svojim rozmerom. Pekný dizajn, viaceré logické vylepšenia, zníženie spotreby a 4K výstup sú výborným krokom. Vylepšený gamepad je ten najlepší, ktorý Microsoft do dnešného dňa vydal. Malé nedostatky nie sú nijako závažné a nič vám nebráni v tom, aby ste po novej konzole siahli.

Dominik Farkaš



WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií



WEBGLOBE.sk

F1 2016

TRAGICKÝ PREDCHODCA VYTVÁRA KVALITNÝ TITUL

Športové a pretekárske hry sú často terčom posmechu zo strany hráčov. Teda mám na mysli tie pretekárske, ktoré sú vytvárané pod určitou licenciou. Práve preto majú stabilný obsah a nie veľmi veľké vylepšenia pri prechodoch na nové ročníky. Stáva sa, že namiesto pribúdania nových prvkov, mnoho z nich doslova mizne, a to hlavne pri prechode cez konzolové generácie na nové enginy. FIFA a NHL by vedeli rozprávať. To isté zastihlo aj sériu F1 od Codemasters. Tá prešla minulý rok na nový engine a výsledok bol dosť tragický. Napravil nový diel pošramotenú povest?

Ale áno. Ťažko povedať, či je to, že som si tento ročník F1 užil, spôsobený tragickým ročníkom 2015, alebo jednoducho faktom, že ide o kvalitnú hru. To je ťažko povedať. Noviniek je dostatok a drvivá väčšina z nich príjemne osviežuje hrateľnosť a v celom kolotoči s názvom F1 dáva zmysel.

Pod'me však po poradí. Hlavným pilierom každej hry s názvom F1 je kariéra. Tá v ročníku 2016 trvá desať rokov, no nikto nevyžaduje absolvovanie všetkých rokov. Na jednej strane zmizol určitý role-play a to, že v minulých rokoch ste nemohli hneď jazdiť za špičkový tím, ale museli ste

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XONE
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + vylepšenia kampane
- + R&D mód
- + pridané novinky
- R&D je málo variabilný
- screentearing na konzolách
- drobné chyby a bugy

HODNOTENIE:



sa predierať štartovým pol'om s dobrými výkonmi. Teraz je výber monopostu na vás, rovnako ako aj výber vášho tímového kolegu. Potom sa môžete pustiť do pretekania.

Veľký dôraz je kladený na vernú prezentáciu. V prípade, že každú druhú nedel'u trávite pred televízorom sledovaním nových pretekov Formuly 1, určite mnoho

z nich spoznáte. Jazdci majú vlastné modely, nájdete tu aj šéfov tímov a ďalšie známe persóny. K dispozícii máte svoju agentku a notebook, v ktorom si udržiavate prehľad o pokrokoch s monopostom a prehľad v rôznych štatistikách.

Po absolvovaní formalít vás čaká výlet na prvý okruh a hneď zistíte, že vylepšenia je mnoho. Tým najhlavnejším je to, že tréningy majú konečne zmysel a neslúžia iba na to, aby sa neznalí jazdci naučili ideálnu stopu jednotlivých tratí. Každý víkend čaká hráčov niekoľko tréningových programov a za ich úspešné absolvovanie dostanú odmenu v podobe R&D bodov. Tie sa následne dajú využiť na vylepšenia určitých vlastností monopostu. Zaujímavé je, že vylepšenia neaplikuje na monoposty iba hráč, ale aj ostatné monoposty. Tento model funguje veľmi zaujímavo, no tri druhy tréningových programov sa rýchlo ohrajú a ukazujú dosť nepochopiteľnú chýbajúcu variabilitu. Celý R&D systém je teda vylepšením, ale mohlo to byť aj lepšie. Zlepšili sa možnosti komunikácie s boxovým múrikom počas pretekov. Inžinieri sa aktívne podieľajú





vrátilo sa manuálne ovládanie vstupu do pit-lane. Vrátil sa dokonca aj SafetyCar, ktorý v hre konečne nie je len na papieri, ale máte šancu ho počas pretekov reálne vidieť.

Vylepšenia sa dotkli aj klasických rýchlych pretekov. Možnosti nastavovania sú oveľa rozsiahlejšie a nastaviť si môžete šablónu počasia i dennej doby, čo je veľmi vítané. Zmena sa dotkla tiež multiplayerovej časti. Tá konečne podporuje lobby pre dvadsaťštyri hráčov, čo je občas viac na škodu ako na úžitok, v každom prípade je to však zaujímavý zážitok.

Grafické spracovanie je veľmi podobné tomu z minulého roka a jedinou viditeľnú zmenu som si všimol v nasvietení.

Bohužiaľ, ani F1 2016 si nedokáže na konzolách udržať stabilných 60FPS, čo ústi v screentearing a ďalšie drobné problémy s obrazom, ktoré znepríjemňujú zážitok z hrania.

Pochváliť musím zlepšenia v umelej inteligencii, ktorá sa správa rozumnejšie a logickejšie, no občas im aj tak prepne a v plnej sile si to do vás napáľia. Vďaka tomu za Flashbacky. Zlepšenia sa dočkala aj audio zložka, hlavne v oblasti motorov jednotlivých monopostov, pri ktorých viete ľahko spoznať jeden zo štyroch agregátov, ktoré sa momentálne preháňajú vo Formule 1.

Verdikt

F1 2016 je zmysluplná evolúcia, ktorá sa spolieha na to, že horšie ako F1 2015 to ani byť nemôže. A ani nie je. Zlepšená kariéra, pridanie nových prvkov, ktoré do výsledného konceptu výborne zapadajú a zabezpečujú zábavu na niekoľko desiatok hodín. Nech vás sklamanie z minulého roku neodradí, tento rok to za to stojí.

Dominik Farkaš



na tvorbe stratégie, reagujú na dianie na trati a snažia sa byť čo najviac nápomocní. No môžete sa zahrať na Kimiho Räikkönena a povedať mu, aby sklapol.

Tím navyše aktívne vyhodnocuje vaše počínanie a pri úspešnom ťažení môže zmeniť vašu pozíciu v rámci tímu, ale v prípade toho, že sa vám nebude dariť, vás

môže vyhodit'. Ďalšie oblasti sa dotkli štartovacej procedúry. K dispozícii je konečne zahrievacie kolo, ktoré má dokonca aj praktický zmysel a od hráča sa vyžaduje, aby splnil určitú úlohu (nahrial pneumatiky na ideálnu teplotu).

Zmena sa dotkla štartovania, pri ktorom si hráč môže nastaviť rozbíhanie sa pomocou spojky,



Song of the Deep

CESTA PONORKOU DO NEZNÁMA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XONE
Žáner: 2D
 metroidvania
Výrobca: Insomniac
 Games
Zapožičal: I. G.

PLUSY A MÍNUSY:

- + level dizajn
- + art štýl
- + dĺžka hry
- nič

HODNOTENIE:



Insomniac Games sú hry plné zaujímavého zmyslu pre humor, rôznorodých, často až šibnutých zbraní a výrazného vizuálneho štýlu, ktorý vie napodobniť iba málo ostatných štúdií. A potom je tu ich nový projekt, Song of the Deep, ktorý je úplne iný ako všetko predtým.

Odhladnuc od cenovky, ktorá sa rovná indie hrám, titul zaujme na prvý pohľad. Je jasné, že toto je iná šálka kávy. Príbeh je spracovaný vážne a hovorí o dcére, ktorá pátra po stratenom otcovi, a to vo fantasy krajine a pod vodou. A v ponorke. Navyše, celá hra je v 2D.

Ak prijmete fakt, že hra je iná a nebudete mať očakávania kvôli menu štúdia, je veľmi pravdepodobné, že sa dobre zabavíte. Hra je v základe metroidvania. To znamená, že od začiatku máte k dispozícii celú mapu, no na prístup do jednotlivých sekcií potrebujete určité schopnosti, ktoré počas plnenia hlavnej úlohy získate.

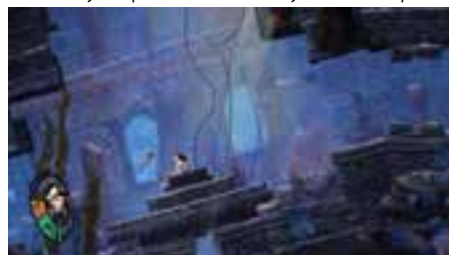
Herný čas natiahnete tým, že sa budete vracat' na už preskúmané miesta, aby ste získali vylepšenia, na ktoré ste túžobne pozerali, no nemali ste sa k nim ako dostať. Drvivá väčšina hry sa odohráva v ponorke a to určuje jasné pravidlá hry. No netreba byť

naivný. Ani táto miniponorka pre našu hlavnú hrdinku nie je bezpečná a vašimi nepriateľmi budú tamojší vodní obyvatelia s rôznorodými útokmi vyžadujúci rôznorodú taktiku, aby ste ich mohli poraziť. Postupne s novými schopnosťami pribúdajú aj noví, zaujímavavo navrhnutí nepriatelia a tí posúvajú hrateľnosť ďalej bez toho, aby nastal stereotyp.

Okrem toho hrateľnosť posúvajú aj bežné vylepšenia, ktoré sa dajú zakúpiť prostredníctvom mincí a tie vám zanechávajú nepriatelia.

Zaujímavovo navrhnutých nepriateľov dopĺňa aj zaujímavé prostredie poskytujúce rôznorodosť a potrebnú variabilitu, nakoľko sa na rovnaké miesta budete niekoľkokrát počas kampane vracat'.

Navyše, okrem vizuálneho dizajnu sa môžu pochváliť aj výborným level dizajnom. Ten odmeňuje exploráciu a motivuje hráča, aby



našiel všetky možné vylepšenia. Autori si boli vedomí, že súbojový systém v ponorke je riskantný krok, no nakoniec veľmi dobre podaril, a to nie len kvôli prvkom vylepšovania a získavania nových schopností, ale vďaka jasnemu a prehľadnému dizajnu.

Keď si to tak zhrnieme, na hre nie je nič vyslovene slabé, no aj napriek tomu sme mali pocit, že jej niečo chýba. Niečo, čo hra ako Ori mala. Výraznú charizmu, ktorá by nás motivovala udeliť plné hodnotenie.

Verdikt

Song of the Deep je hra zo zaujímavou tematikou, no rutinným prevedením. Hra nie je v ničom vyslovene slabá, autori spravili všetko presne tak ako mali, a tak ak sa rozhodnete pre kúpu, určite neol'utujete. Len neočakávajte to, čo bežne od Insomniac hry.

Dominik Farkaš



AC

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

**NENÍ TO JEN VIDEOHRA, JE TO OPRAVDOVÁ ZÁVODNÍ SIMULACE
V PRODEJI OD 25. 8. 2016**



Legendární tratič

Okruhy Silverstone, Monza, Nürburgring Norisring a mnoho dalších

Prizpůsobitelné herní režimy

Kariéra, hra více hráčů, závodní vikendy a speciální události

Přesné zpracování vozů i tratí

Přesná fyzika, opotřebení pneumatik, vířivý počasí

Užít si míru

Vše od jízdních vlastností a počasí až po míru opotřebení si lze přizpůsobit

PS4

XBOX ONE

www.asseffocorsa.net



505GAMES

ASSETTO CORSA is a 2014-2016 KONIX Simulation S.p.A. developed by KONIX Simulations S.p.A. All rights reserved. The Aspetto Corsa logo is a registered trademark of KONIX Simulations S.p.A. Manufacturers, team, brand, name and associated images mentioned in this game in some cases include trademarks and/or copyrights, marks of their respective owners. All rights reserved. Console version published by 505 Games.

We Happy Few

„KTO OVLÁDA PRÍTOMNOSŤ, OVLÁDA MINULOSŤ – KTO OVLÁDA MINULOSŤ, OVLÁDA BUDÚCNOSŤ“ (GEORGE ORWELL)

Predstavte si minulosť, ktorá by vyzerala úplne inak, ako ju poznáme. Anglicko by po druhej svetovej vojne nestalo na strane víťazov, ale vojnu s Nemeckom by drvivo prehralo. Predstavte si svet, kde proti sebe stojí západný svet proti komunizmu a všade panuje neustály strach z vojny. Predstavte si svet, kde je všetko také depresívne, že vláda nakázala ľuďom užívať pilulky šťastia, vďaka ktorým na všetok smútok a depresiu ihneď zabudli, no celkovo to skreslí ich predstavu o reálnom svete. Vitajte vo svete WE HAPPY FEW.

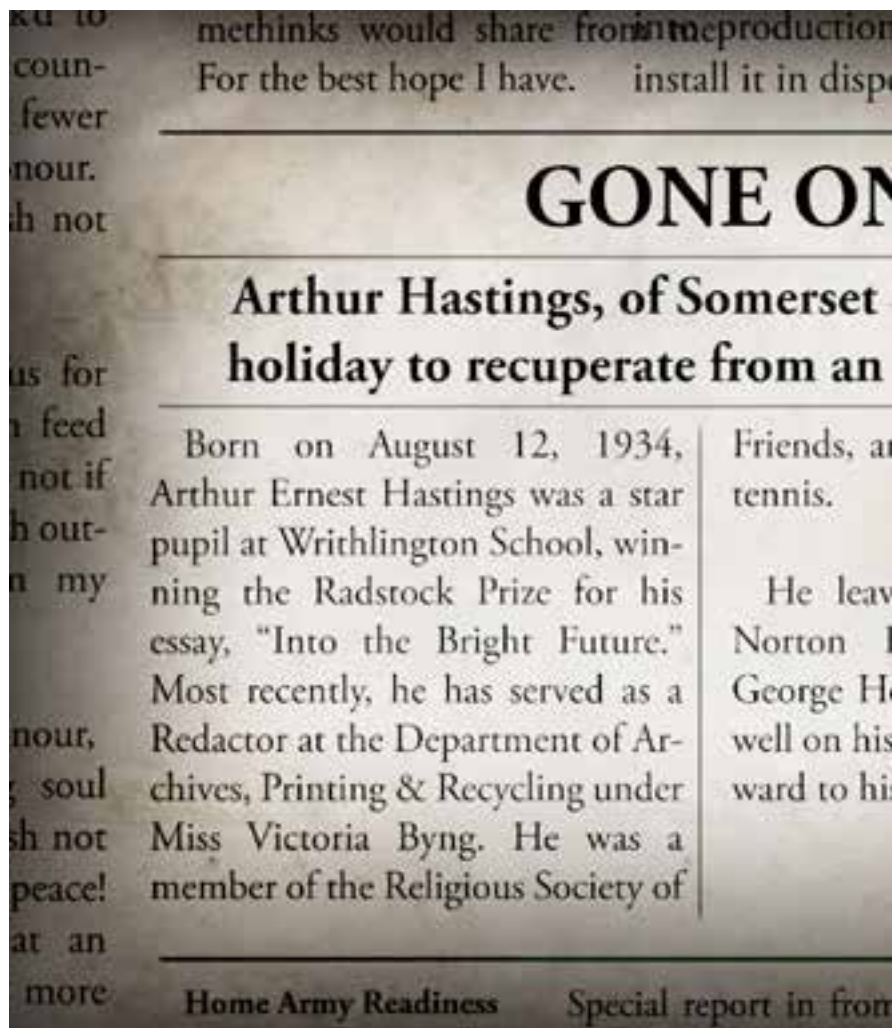
Kedy sa povie Early Access

Ihneď, ako bola hra We Happy Few oznámená, ani v duchu by mi nenapadlo, že pôjde o hru s predbežným prístupom (Early access). Po pozretí prvých záberov z hry som čakal lineárnu akciu, ktorá by ako z oka vypadla sérii Bioshock. Viem, že veľa ľudí príde zle, keď započujú slovné spojenie „Early Access“, no za seba musím povedať, že predbežnému prístupu celkom fandím. A pri tejto hre tomu nebude vôbec inak. Takýto typ distribúcie má síce niekoľko úskalí a problémov (napríklad keď hra oficiálne vyjde, nikoho to už nezaujímá a najväčší boom je pri alfa či beta hre), no za veľkú výhodu považujem komunikáciu vývojárov s hráčmi a naopak. A hra We Happy Few je ukázkovým príkladom toho, ako sa to má správne robiť. Vývojári počúvajú hlasy svojich hráčov, a tak ak sa vám nejaký prvok hry nezdá, pokojne napíšte do fóra a pomôžte tak tvorcom hry vybalansovať. Nepáči sa vám mierka striedania dňa a noci? Dajte to vedieť, nech je hra čo najviac vybalansovaná. O tom, že to nie sú len plané reči, nasvedčuje napríklad aj jeden z posledných komunitných aktualizácií z 12. augusta, keď sa na žiadosť hráčov toho zmenilo celkom veľa.

Čo v tejto chvíli hra ponúka?

We Happy Few sa zatiaľ nachádza iba vo forme predbežného prístupu v alfa verzii. K dispozícii máte podľa slov autorov iba prológ a úvodnú pasáž z hry. Ihneď na začiatku sa vás hra spýta, či chcete v hre „perma-smrť“, teda ak sa vám raz podarí zomrieť, celú hru začínate od úplného začiatku. Tento režim je naozaj pekne ťažký a pokiaľ neviete o hre vôbec nič, netreba na neho ani len pomyslieť.

Príbeh je zasadený do retro-futuristického sveta v anglickom meste Wellington. Obyvatelia sú závislí na pilulkách Joy. Tie všetkým prinášajú radosť a odbúrávajú depresiu, ktorá vo svete panuje. Vy sa zhostíte postavy Arthura Hastingsa a pracujete ako cenzor novín a cenzurujete smutné správy, ktoré bez vašej drahocennej práce mohli ešte viac depresívnemu obyvateľstvu ublížiť. No jedného dňa si prečítate jednu



správu a tá vám pripomenie vašu nešťastnú udalosť z minulosti. A v tom momente sa to celé zosype. Dáte si ďalšiu pilulku Joy, aby ste na túto spomienku zabudli, alebo so svojou drogovou závislosťou skončíte raz a navždy (alebo aspoň na chvíľku)? Po tejto udalosti si, žiaľ, vaša kolegyňa všimne, že s vami nie je nič v poriadku a nazve vás „downerom“. Takto sa vo svete We

Happy Few nazývajú ľudia, ktorí si svoju dávku Joy piluliek nedali či na nich neúčinkuje. A takých tu veru radi nemajú! Ihneď si po vás príde polícia a vyhodí vás na predmestie, kam takí ako vy patria. A tu sa začína vaša prvá úloha – dostať sa z tohto prekliateho miesta čo najrýchlejšie preč. Bývate v akomsi kanáli, v ktorom sa môžete maximálne vyspať, alebo



...and of course to ly with my sawdust curry, and
sensors around town. side of delicious piped water.

N HOLIDAY

St., Apple Holm, has gone on
unfortunate blow to the head

nd loved to play lawn

es behind an uncle,
Keynes, 55, of St.
holm. We all wish him
holiday, and look for-
s return.



Arthur E. Hastings 1962

Space Bar Continue

our em- Greetings, fellow countrymen!

si poodkladat' prebytočné veci do trezoru. Jedlo či vodu si musíte obstarat' sami. Vodu si, našť'astie, viete načapovať' zo studne, no jedlo sa nachádza poukrývané kade-tade po meste, no väčšinou len v hnijúcej forme, ktorá vás síce zasýti, no príde vám z nej zle, na čo môžete jedlo vyvrátiť' a tým stratiť' vodu a ešte k tomu budete hladní. No starať' sa o základné potreby

nie je jediná nutnosť'. Na povrchu vás čaká množstvo úloh a rôznych príbehov, z ktorých je mnoho úsmevných, no ešte viac smutných.

Survival je teraz v móde

Hra We Happy Few sa vybrala týmto smerom a vďaka tomuto prvku pomerne dosť výrazne zvýšila obtiažnosť'. Podľa starších



diskusí, ktoré sa dajú nájsť' na internete, museli vývojári obtiažnosť' hry už niekoľko krát znížiť'. No napriek tomu budete v hre permanentne umierať' kvôli nedostatku vody, jedla či spánku, alebo si vás podajú miestni obyvatelia. Survival tu funguje tak ako v každej inej hre. Zbierate rôzne suroviny (nie t'ážite) a viete si vyrábať' rôzne nástroje, oblečenie a podobne, no zároveň musíte prijímať' potravu či tekutiny a taktiež musíte spať'. Úlohová línia je dosť spletitá a na dokončenie jednej úlohy musíte spraviť' veľa iných. Niektoré úlohy sú celkom zákerné. Napríklad na dokončenie jednej potrebujete liečiacie balzamy, ktoré síce nájdete na vopred určenom mieste, no ak ste ich našli už predtým a nedajbože použili, máte celkom solídny problém. Balzamy sa síce dajú vyrobiť', no ich výroba vám zaberie drahocenný čas, ktorý by ste vedeli využiť' na plnenie ďalších úloh. No všetky tieto náročné prvky hry dodávajú istý nádych nostalgie a pôsobia oveľa lepšie, ako keby hra bola obyčajnou lineárnou záležitosťou. Hráčom, ktorí „hard-core“ hrám príliš neholdujú, môže tento náročný prvok trochu prekážať', ale ja verím, že keď sa hra dostane do finálnej podoby, bude obsahovať' rôzne stupne náročnosti a každý hráč si v nej nájde to svoje.

Akým dojmom We Happy Few zatiaľ pôsobí?

V prvom rade treba opäť' podotknúť', že hra je v predbežnom prístupe a v alfa verzii, a preto ju zatiaľ nemožno vôbec hodnotiť'. Celkové hodnotenie sa určite dozvieme v recenzii hneď' ako bude hra dostupná v plnej verzii. We Happy Few ponúka zatiaľ zhruba iba tretinu z toho, čo vývojári v plnej verzii sľubujú. Dočkáme sa troch rôznych charakterov a tým pádom troch rozličných príbehov, ktoré budú medzi sebou istým spôsobom prepletené a prinesú nám trojnásobnú zábavu. Ako môže byť z textu jasné, momentálne je k dispozícii iba jeden charakter a zvyšné dva pribudnú až neskôr. V prípade, ak máte radi hry, ktoré sa ponášajú na Bioshock, „orwellovskú“ tematiku či holdujete survival hrám a nevaďí vám, že sa We Happy Few každou aktualizáciou mení, netreba pri kúpe vôbec váhať'. Cena hry sa na Steame pohybuje na hodnote 27,99€, takže to vašej peňaženke takmer vôbec neublíži. Kiežby sa tak vývojári istej nemenovanej vesmírnej hry inšpirovali práve takýmto prístupom k tvorbe. Teraz ma, prosím, ospravedlňte, čaká na mňa mestečko Wellington a s Joy tabletkou vyzerá o čosi lepšie!

Lubomír Čelár



Valentino Rossi The Game

ZABUDNUTELNÁ JAZDA?

Vždy ma viac zaujímali hry so štvorstopovými vozidlami, ale pokiaľ je titul dobrý, tak zvládam aj iný počet kolies. Jednu pretekársku hru s motorkami od štúdia Milestone, ktoré stojí aj za týmto titulom, som už mal možnosť recenzovať, a preto som sa tešil na prekvapenia, vylepšenia a nové veci, ktoré Valentino Rossi The Game (VRTG) prinesie s porovnaním s minuloročnou hrou Ride: Game.

Za touto motokárskou hrou stojí mnohým hráčom známe štúdio Milestone, ktoré už dlhé roky prináša nielen hry z MotoGP prostredia, ale napríklad aj tituly zo sveta rally, akou je napríklad hra Sebastien Loeb Rally Evo. No čo ma najviac ťaží, je, že po tom, ako som odložil ovládač a po dopísaní recenzie som nemal takmer žiadnu chuť znovu sa k týmto titulom vrátiť. Niektoré hry vo mne a určite aj v iných hráčoch zanechávajú silné pocity.

Ride a SL Rally Evo pre mňa po odohraní ostali v šedom sektore hier, pri ktorých si po nejakej dobe neviem spomenúť na bližšie podrobnosti či nejaké napätím nabité momenty. Preto som dúfal, že hra s takým zvučným názvom, kde sa skloňuje meno snád' najznámejšieho jazdca na motorke v ostatnom desaťročí, ma konečne vyvedie z pocitu priemernosti, a ukáže to najlepšie zo sveta, kde motory točia viac ako desať tisíc otáčok za minútu.

Prvé dojmy

Celá hra je postavená na pokuse o sprostredkovanie profesionálneho života motokárskej legendy a deväť násobného majstra sveta, Valentina Rossiho. Rossi, alebo aj Doctor, sa vďaka tomuto titulu priblížil k sláve iných známych športovcov, ktorých mená sa už na obaloch hier objavili, ako napríklad Colin McRae či Tony Hawk. Na stránke hry na Steame sa slubuje najkompletnejšia MotoGP hra, silný

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: závody
Výrobca: Milestone S.r.l.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + kariéra
- + dobre spracované mapy
- + viacero herných móďov
- + vylepšovanie postavy
- slabá grafika
- samovražedné AI
- nízka náročnosť
- arkádové ovládanie
- bugy počas testovania

HODNOTENIE:



zážitok z VR|46 akadémie. Zo všetkých hráčov sa bude sám Doctor snažiť urobiť šampióna MotoGP sezóny 2016. Ďalej za zmienku stojí aj množstvo tratí a trochu zábavy s autami.

Začína odpočet

Prvou dobrou správou je, že na pripojenie do VRTG je možné použiť prihlasovacie údaje pôvodne zadané pri hraní Ride. Takmer okamžite ma sklamali možnosti týkajúce sa nastavení grafickej stránky hry. Ako to bolo pri predošlých hrách od Milestone zaužívané, nastavenia sú veľmi sporé. VRTG možno vyzerá dobre na konzolách, ale ako počítačového hráča ma naozaj zaráža prístup developerov, ktorí sa ani nesnažia ponúknuť takú grafiku, akú daný počítač utiahne.

Vždy, pokiaľ išlo o AAA titul vydávaný na viacero platforiem, som mal pocit, akoby sa za tým ukrývala snaha o vyrovnanie možností konzol a počítačov. Hoci som všetky grafické nastavenia vyhnal na maximum, vizuál hry ma nikdy nedokázal uchvátiť. Smutno povedané, táto hra by vyzerala dobre možno tak pred štyrmi rokmi.

3, 2, 1... Štart!

Grafika však nie je tým najdôležitejším, čo robí hru zlou alebo dobrou. Pri pretekárskych hrách je najdôležitejší pocit z hrania, realistickí počítačový protivníci a absencia repetitívnosti. Ako teda po týchto stránkach obstál Rossiho titul? Na začiatok musím povedať, že pri hraní pretekárskych hier je jednoducho volant alebo gamepad oveľa lepšou voľbou ako klávesnica a myš. A pretože ovládať motoriku volantom mi pripadalo nemiestne, rozhodol som sa siahnuť po osvedčenom gamepade značky Natec. S ovládačom v rukách som sa pustil do kariéry, a hoci prišli aj nejaké tie pády, po pár pretekoch som zvýšil stupeň náročnosti, a dokonca začal vypúšťať aj niektoré asistenčné prvky, ktoré sú hráčom k dispozícii. Kampaň, respektíve kariéra ma prvých pár hodín hrania nenudila. Každá trať, na ktorej som sa ocitol, bola úplne neznáma, a preto som musel venovať plnú pozornosť zákrutám a správne mu klopeniu. Dobrý pocit z tesného pretekania a z poctivo vybojovaných pódiových umiestnení kazila snád' len samovražedná stupídnosť, s akou sa niektoré NPC vrhali pod moje kolesá, alebo držali stopu, v ktorej





s pri takej nízkej rýchlosti naozaj nemali čo robiť. O to horšie, že z následných stretov vychádzali v drvivej väčšine prípadov víťazne a ja som musel vracat' čas, aby som sa im vyhol, alebo počkal s predbiehaním do ďalšej sekcie.

Čo robiť po šampionáte

VRTG je kompletný balík a celá kariéra sa veľmi príjemne točí okolo

Valentino Rossiho. Ten, hoci nie je naslovovzatým poradcom, dokáže svojimi nahranými monológmi posúvať hru tým správnym smerom a dodáva jej energiu. A keď už skončí jeden šampionát na asfaltovom okruhu, prečo neskočiť na Rossiho ranč a nezajazdiť si proti známym pretekárom na plochej štrkovej dráhe? Tá ma zo všetkých herných módov uchvátila asi najviac, pretože som z nej



mal naozaj realistický pocit a driftovať s terénnou motorkou, zatiaľ čo ma na helme takmer štekli stebľá trávy, bola naozaj zábava. Komu by bol takýto mód stále málo a je viac zatiažený na autá, toho poteší zakomponovanie rally a drift pretekov. Tu sa objavujú autá ako Ford Mustang alebo Fiesta. Je to príjemné okorenenie dvojkolesového zážitku, aj keď by som na základe pár automobilových pretekov neodporúčal kupovať túto hru niekomu, kto nemá rád motorky.

Motoriky, herné módy a vylepšovanie postavy

Motoriek je v tejto hre naozaj požehnané, zvučne mená ako KTM, Ducati, Suzuki, Aprilia alebo Yamaha potešia každého milovníka motoriek, rovnako ako trate, ktoré sú naozaj do detailov spracované a verné predlohe.

Potešilo ma zakomponovanie možnosti vylepšovať si vlastnosti postavy, respektíve systém získavania nových úrovní v rôznych zameraniach, čo určite pomôže s napredovaním a porázaním stále ťažších protivníkov. Herných módov je 15, aj keď si nie som istý, či som ich všetky zachytil. Medzi ne patria napríklad bežné okruhové preteky, mód, v ktorom treba v špecifikovanom časovom limite predbehnúť protivníkov a držať sa pred nimi určitý počet sekúnd či jazdenie po plochej trati. Takisto aj automobilové módy drift a rally show, ale tie by som k motorkám nepočítal.

Celkový pocit z hry

V zhrnutí je ovládanie motoriek jednoducho stále príliš arkádové a pokiaľ som nevypol takmer všetky asistenčné systémy, bolo takmer nemožné vyletieť z motorky. Pokiaľ teda do mňa nevpálil počítačový protivník.

Mierne hlúpe bolo aj ovládanie áut, keď už na to prišlo, pretože keď som sa prvýkrát dostal k automobilovej vsuvke, nedokázal som uveriť, že by sa nový Ford Mustang ovládal ako potravinárska dodávka. Áno, je mi jasné, že je to takzvaný "muscle car", ale ako dlhoročný šófer to nedokážem pochopiť. A to má pritom štúdio Milestone za sebou celkovo novú rally hru, v ktorej bolo to ovládanie o dost' lepšie.

Zhrnutie

Vývojári v Milestone stále nenašli ten správny recept, ako ponúknuť komplexný balíček jednak pre nadšencov a fanúšikov svojich motocyklových hrdinov, tak pre nových hráčov, ktorí sa ešte so svetom MotoGP nespoznali.

Kariéra je fajn, motoriek a tratí je dost', ale grafika nestojí za veľa a množstvo menších nedostatkov kazia celkový dojem. Všetko toto by ešte stále mohla byť skvelá hra pre dlhoročných fanúšikov MotoGP, ale možnosť odporučiť túto hru kazí jej cena, ktorá je na Steame momentálne 50 eur.

Daniel Paulini

Inside

ÚNIK ZO ŠIALENÉHO SVETA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XONE
Žáner: 2,5D
 plošinovka
Výrobca: Playdead
Zapožičal: Playdead

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + príbeh
- + art štýl
- dĺžka

HODNOTENIE:



Limbu som dlho nevedel prísť na chuť. Niežby som nevedel doceniť art víziu autorov a snahu o atmosféru beznádeje, no hrateľnostne mi hra akosi unikala. No neskôr som sa k nej opäť dostal a doslova ma pohltila. Zrazu si uvedomujete, že príbeh sa dá rozprávať minimalisticky a s otvorenou interpretáciou. A že nepotrebujete AAA cutscény, aby ste s ním dosiahli maximálny efekt. Inside je to isté na druhú.

Zmenil sa pohľad (z 2D sa prešlo na 2,5D), zmenil sa svet, no herné mechanizmy a rukopis štúdia Playdead zostali nenarušené. Opäť ste bez vysvetlenia hodení do sveta, v ktorom je vaša úlohou riešiť logické hádanky, postupne odhaľovať príbehové čriepky a užívať si t'áživú atmosféru.

Nočnú moru tentoraz nahradila divná spoločnosť, divní strážcovia snažiaci sa chlapca chytiť a davý ľudí pripomínajúce skladbu Another Brick in the Wall od Pink Floyd.

Opäť platí to, že príbeh nie je hráčom „hádzaný“ do tváre priamo, ale je rozprávaný pomocou prostredia, malých detailov s nulovým počtom dialógov.

To dáva vyniknúť práve atmosfére, na ktorú sa autori spoliehajú. Áno, je tu motivácia zistiť,

čo sa vlastne deje, prečo hráme za postavu, za ktorú hráme, a prečo sa postavy okolo nás správajú tak, ako sa správajú. No ak sa ponoríte do ponúkanej atmosféry, málo hier vám dokáže poskytnúť obdobný zážitok.

Prím z hľadiska hrateľnosti hrajú logické úlohy, ktoré je potrebné zdolať, aby ste sa dostali v hre ďalej. Tie sa snažia o čo najväčšiu možnú variáciu, aby ste boli stále motivovaní ísť vpred, a aby ste hru kvôli demotivácii predčasne nevypli. A, musím povedať, že sa to vývojárom námorne darí.

Autori striedajú prostredia, striedajú herné mechanizmy a popri tom udržiavajú jednoduchú ovládaciu schému. Raz utekáte pred psami, inokedy pred strážnikmi, aby ste sa neskôr premávali v miniponorka a utekali pred malou morskou vílou.

Nedá sa povedať, že by sa úroveň náročnosti logických úloh zvyšovala, skôr by sa dalo skonštatovať, že sa ich náplň mení. Predsa len, nejde o metroidvanie, kde sa na seba jednotlivé prvky nabalujú a prelínajú sa, ale o 2,5D plošinovku.

Hrateľnosť je teda jednoduchá, no je dôležité podotknúť, že ide iba o prostriedok odovzdania posolstva. A to je veľmi otvorené variantnej interpretácii a nie je divu, že niekto ko hodín

po vypustení hry na trh sa začali internetom šíriť teórie o príbehu hry. Príbeh a dianie v ňom vás jednoznačne dostanú z vašej komfortnej zóny a prinútiť vás tváriť sa buď znechutene a nechápavo, alebo premýšľať nad tým, čoho ste boli práve svedkom.

Hra by však nedosiahla taký efekt nebyť vynikajúceho grafického spracovania, ktorému dominuje nádherný, no vo svojej podstate jednoduchý art štýl. Krásne nadizajnované prostredia, ktoré sú výborne nasvietené a dominuje im hlavná postava.

Aj keď titul Inside má našliapnuté k dokonalosti, predsa len musíme spomenúť jeden problém. A tým je dĺžka hry. Prejdenie Inside vám zaberie okolo troch až štyroch hodín, čo nie je veľa vzhľadom na cenu 20 eur. Stojí to však za to!

Verdikt

Inside je hrou, na ktorú sa bude dlho spomínať. Famózne nadizajnovaná, atmosférou presiaknutá. Jemne sa vám dostane pod kožu a zostane tam veľmi dlho. Štúdio Playdead to opäť dokázalo a vytvorilo hru, ktorá sa bude smelo bit' v kategórii najlepších hier roka.

Dominik Farkaš

Súťaž s portálom

 GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Vyhraj headset

Sound Blaster Blaze

Vedel si o tom, že hráčsky headset Sound Blaster Blaze je vlastne vynovený, známy a veľmi obľúbený hráčsky headset Creative Fatal1ty Gaming headset? Slúchadlá prešli jemným redizajnom a prichádzajú v novom šate.

Ako všetci vieme, zvuk tvorí približne 50% z celkového dojmu pri hraní hier alebo pozeraní filmov. No čím vernejší, reálnejší a čistejší zvuk vedia slúchadlá podať, o to väčší zážitok z nich máme. Preto Sound Blaster Blaze disponuje dokonale vyladenými 40mm meničmi a pohodlnými náušníkmi pre dlhé hodiny v hernom víre. Základom úspechu v hrách sú jasné a zrozumiteľné príkazy, a to získaš so slúchadlami Sound Blaster Blaze, ktoré disponujú odnímateľným mikrofónom s dôležitou funkcionalitou potlačenia okolitého šumu a jednoduchým ovládaním hlasitosti a mikrofónu priamo na kábli.

a malé prekvapenie k tomu navyše...

Súťažte na www.gamesite.sk

CREATIVE

 funsite.sk
enjoy the fun...

 MOVIESITE.SK
nezavisly filmovy portal

GENERATION

No Man's Sky

ĎALŠÍ SIMULÁTOR CHODENIA?

No Man's Sky netreba hráčom zvlášť predstavovať. Od jeho prvého odhalenia sa okolo hry nieslo také množstvo hynu, zlej informovanosti, sľubov a aj klamstiev o tom, že sa do vlastných vyjadrení a opojenia z hry zamotali aj samotní vývojári z Hello Games. Ako to však v poslednom čase pri hrách býva, sľuby sa sľubujú...

Nekonečný vesmír, nekonečné možnosti, všetko náhodne generované, unikátny vesmír pre každého hráča, vesmírne bitky, multiplayerový aspekt, nádherná grafika, krásne prostredia a obyvatelia nikde nekončiaciej, nehostinnej čiernoty. Toto je len zlomok sľubov, vyjadrení a možností, ktorými mala hra disponovať. A práve to, čo malo urobiť hrou najviac pútavou, sa maličkému štúdiu, ktoré hru takýchto rozmerov doteraz ešte nevydalo, sa celé zamotalo a bol problém so samotným spracovaním.

Na nesplnené sľuby sú už v dnešnej dobe hráči viac-menej zvyknutí a vedia, že seabavedomé slová vývojárov treba brať s rezervou. Čo v prípade, keď sa štúdio ocitne v sieti klamstiev a poloprávdy? Žiadne možnosti testovať hru do jej vydania totiž nepridávajú na dôveryhodnosti!

Fáza 1 – Prvotné uchvátenie

Aj napriek všetkému doteraz spomenutému, hra nevyzerá po prvom zapnutí až tak katastrofálne. Na prvý pohľad si každý hneď všimne, že nádherná grafika z prezentačných videí sa nekoná. Grafické spracovanie je hneď na prvý pohľad naozaj veľmi odlišné od toho, čo nám bolo prezentované, no je stále prijateľné a po čase si naň zvyknete. No vás čaká preskúvanie vesmíru. Aspoň to si, predpokladám, vývojári priali, aby ste si mysleli. Ocítate sa na planéte nikoho, vaša loď

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: sci-fi, simulátor
Výrobca: Hello Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ oddychová atmosféra
+ objavovanie svetov
+ zaujímavé svety a prostredia

- nenaplnené sľuby
- mŕtvy vesmír
- chabé mechanizmy
- grafické spracovanie
- dokola to isté
- množstvo možností

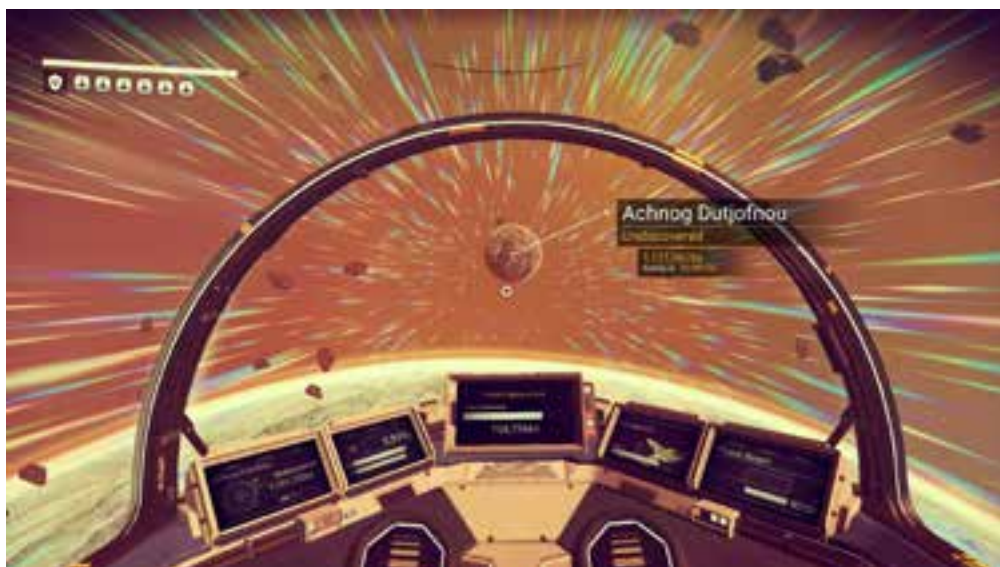
HODNOTENIE:



havarovala, systémy podpory života zlyhávajú a začína sa boj o holý život. Čo skôr robiť? Loď horí, planéta je nehostinná a váš oblek zlyháva. Nablízku je strom, skúsím ho vytážiť! Hurá, som zachránený! Vitajte v No Man's Sky! Práve ste mali možnosť okúsiť jednu päťtinu hry, lebo na viac ako na

t'aženie stromov a iných zdrojov z okolia sa v najbližších 50 hodinách nezmohnete.

Takže sa vám podarilo dať pomocou stromu dokopy oblek, gratulujem. Teraz je načase vydať sa na prieskum okolitého prostredia a čo najrýchlejšie dať dokopy loď.





Planéta je obrovská, preskúmať ju celú by pravdepodobne trvalo niekoľko dní. A podobných, alebo aj väčších planét je na vašej ceste tisíce až milióny. Na ceste kam? No predsa do stredu vesmíru. To je koniec koncov, váš cieľ a zmysel cesty. Urobíte prvých pár krôčikov od lode, pomaly ju už nevidíte a snažíte sa nájsť niečo, čo by vám mohlo na vašej ceste pomôcť. Nič sa nebojte, stromov je po ceste dost' a z ich pomocou opravíte celú loď. Trochu vám v tom pomôže aj pár rastlín a nejaký ten kov.

Za každým kopcom sa naskytuje nový horizont na preskúmanie. Všade, kam sa obzriete, sa týči nejaký objekt, ktorý vás zaujme, a vy nevíete, kam sa vydať skôr. No ste čím ďalej od lode. Pripadáte si ako skutočný dobrodruh a objaviteľ novej planéty, kde sa za každým rohom skrýva niečo nepoznané a každý kamenný útvar, strom či živočích je jedinečný. O tomto

všetkom vás No Man's Sky naozaj presvedčí a bude vás v tomto krásnom opojení, o ktorom mala celá hra byť, držať niekoľko hodín...

Fáza 2 – Akceptovanie pravdy

... Až kým nedôjdete na tretiu planétu a pochopíte, že keď budete musieť vytážiť asi milióny strom, vyhodíte ovládač von oknom! Zasa vám došlo palivo a vy musíte ísť na ďalší ťažobný zát'ah na najbližšiu planétu? Absolútne sa vám do toho nechce, no veľmi nemáte na výber.

V tomto momente ste už videli asi tak 95 percent z hry, pochopili ste, že náhodne generované prostredie je vlastne more planét, ktoré zatiaľ stále máte chuť objavovať a preskúmať. Komu by sa ale chcelo objavovať tú istú základňu za každým kopcom? Planéty sú pritom často púste, nič sa na nich nedeje a pripadáte si

ako vo vesmíre duchov. Možno by to tak vo vesmíre malo vyzeráť, ale určite nie v hre, ktorej princíp má byť založený práve na preskúmaní. No čo ak nie je čo skúmať? Holé kopce, nudný mimozemšťania a semtam nejaký ten ohavný živočích nemajú absolútne nič spoločné s nádhernými obrazmi svetov, ktoré nám boli prezentované vývojármi. Skvelý pocit bádateľa pomaly, ale isto opadá. Zistíte, že herné mechanizmy ste vyčerpali počas prvých pár hodín a rozmýšľate čo ďalej. Za sebou máte niečo vyše 30 hodín hrania. Peniaze v hre viete získavať nakupovaním u jedného obchodníka a predávaním rovnakej suroviny za drahšiu cenu u druhého, ktorý je o 20 metrov ďalej. Technológie, ktoré nachádzate vo svete a mali by vylepšovať vašu loď, ťažobnú pseudozbraň a oblek, máte nazbierané na najbližšie štyri životy, no nevyužívate ani jednu, lebo sú zbytočné. Načo by vám boli bojové vylepšenia pre boj, keď nie je s kým bojovať? S náhodným prepadom dvoch trápných stíhačiek alebo prípadným bojom so sentinel sondami sa vyrovnáte aj so základnou výbavou. Alebo stačí zísť za najbližší roh a dajú vám pokoj.

Ako ste na tom však s vašou cestou k cieľu, k stredu vesmíru? Palivo do hyperpriestorového pohonu by bolo. Otvárate teda mapu vesmíru, na jedenkrát viete skočiť 100 svetelných rokov, údaj o vzdialenosti do centra vesmíru obsahuje niekoľkonásobne viac núl, zatvárate mapu galaxie, poslednýkrát sa zahľadíte na vašu loď, na ktorej ste tak tvrdo makali. Uvedomujete si, že najbližších 50 hodín by ste nerobili nič len skákali z galaxie do galaxie a doplňovali palivo do hyperpohonu. A tak vypínate hru s pocitom skl'účenessi zo všetkých neobjavených svetov, ktoré ste v hre nechali. Na ich objavenie ste sa síce tešili, no vývojári k tomu neposkytli absolútne žiadnu inšpiráciu!

Zhrnutie

V celej kauze okolo No Man's Sky nie je najviac pol'utovaniahodné to, ako hra dopadla, no to, ako k vývoju pristupovalo samotné indie štúdio, ktoré na svojom hernom konte nemá zatiaľ pripísané nič výnimočné.

Klamstvá, polopravdy, zahováranie jasných otázok, poskytovanie recenzentských kópií tesne pred vydaním alebo v deň vydania a fakt, že žiadne herné médium nemalo šancu hru pred jej vydaním hrať, sú len potvrdením, že štúdio Hello Games už v priebehu vývoja zistilo pravdu o ich neschopnosti zvládnuť všetko, čo na seba zobrali.

A odvtedy sa snažili celú hráčsku komunitu vrátane novinárov nechať v sladkom opojení a neznalosti, že sa dočkajú hry, na ktorú čakali od jej prvého odhalenia. Nie je divu, že predobjednávky na hru sa len tak sypali. No počnúc dňom vydania hry sa vracali v podobe refundov, kritiky, hnevu a nespokojnosti, no hlavne sklamania z hry, na ktorú sa všetci tak tešili. Chcelo to len trochu skromnosti, inú cenovú nálepku, menej sl'ubov a z No Man's Sky mohol byť príjemný, oddychový indie titul.

Richard Mako

Space Run Galaxy

VESMÍRNY VODIČ DODÁVKY... S LASERMI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: puzzle/
 stratégia
Výrobca: Passtech
 Games
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + gameplay
- + grafika
- + writing
- + originalita
- metagame
 strategickej
 časti repetitívny

HODNOTENIE:



V období letného sucha toho veľa nevyháda. Občas sa však nájde titul, ktorý z akéhosi záhadného dôvodu plánuje svoj príchod, keď sa všetci kúpu, chodia po dovolenkách alebo len tak sedia vonku v teple. Napríklad No Man's Sky.

Na lete sú ale krásne hry, ktoré priletia z úplného neznáma a milo prekvapia. Jedným z týchto titulov je aj Space Run Galaxy, akýsi divný hybrid vesmírnej „simulácie“, obchodnej hry a tower defence.

Príbeh je jednoduchý, dalo by sa povedať bez nápadu, ale má svoje čaro vďaka dobre napísaným postavám a dobrému dabingu. Cieľom hry je byť najlepším prepravcom v celej galaxii. Jediné, čo potrebujete, je dobrá loď, konexie a znalosť výstavby svojej lode. Z titulu je cítiť, že autori uprednostňovali game-play pred celou naratívou a musím sa priznať, nie je to vôbec na škodu. Vysvetlím prečo.

V Space Run Galaxy každú cestu začínate s prázdnu loďou, ktorá vyzerá ako doska zložená z menších hexagónov. Na nej máte jeden raketový pohon a mostík.

Všetko ostatné si v priebehu vašej cesty musíte dostávať. Váš náklad pritom zaberá určité miesto, preto ho treba opatrne rozložiť, aby sa nepoškodil. Háčik je v tom, že na

vás bude počas prepravy útočiť z rôznych uhlov spektrum nepriateľov. A tu prichádza na rad výstavba vašej obrany. Suroviny na výstavbu získavate zbieraním trosiek zničených nepriateľov. Vo väčšine prípadov budú vaše zbrane otočené na jeden zo šiestich smerov, pričom musia byť na kraji lode.

Vašou úlohou teda bude rozložiť svoje zbrane tak, aby stačili odraziť útoky z rôznych strán a popri tom myslieť na vaše suroviny.

Pridajte podporné moduly ako štíty, protiraketové obranné lasery, liečiace budovy, boostre plus iné srandy a máte tu logickú puzzle hru, ktorá vás bude držať v napätí. Základ hry v podobe priamej prepravy je naozaj zábavný.

Ale tu nekončíme. Hra ponúka semi-sandboxovú kampaň, v ktorej kupujete nové technológie, kupujete a zväčšujete lode, plníte úlohy a prepravujete pre vás dôležité suroviny spolu s tými questovými.

A ak na svoje suroviny náhodou nemáte čas alebo náladu, môžete vypísať kontrakt iným hráčom, ktorí váš náklad za patričnú finančnú odmenu odnesú. Stáva sa totiž, že v stanici, v ktorej sa práve nachádzate, nie je technik, u ktorého by ste si mohli napríklad odomknúť podporný systém, na

ktorý ste si zarobili. Galaxiou vás sprevádza hlavná príbehová línia, vedľa nej úlohy, úlohy iných hráčov a v neposlednom rade aj vaša túžba po objavovaní nových staníc.

Bohužiaľ, v hre je trochu cítiť umelé predlžovanie herného času opakovaním tých istých trás alebo reštrikcií levelu. Približne v strede začne hra vyžadovať opakované lietanie medzi dvoma bodmi a stráca tak body na repetitívnosti. Nehovoriac o potrebe prenášať suroviny potrebné na kupovanie nových modulov zo stanice na stanicu. Konceptovo to síce vyzerá fajn, ale v praxi hráč mierne trpí.

Po grafickej stránke je hra veľmi pekná. Ponúka „cartoon“ grafiku a v spojení s dobre napísanými a zaujímavými postavami oživa vesmír, ktorého ste súčasťou. Neberie sa síce príliš vážne, no ponúka množstvo drobností, nad ktorými sa fanúšik sci-fi prinajhoršom pousmeje.

Space Run Galaxy je unikátna hra, ktorá zabaví na dlhé hodiny a potrápi vaše mozgové závitky. Svojou inovatívnou hrateľnosťou a naozaj výšperkovým gameplayom obrany lode nebudete nikdy pokojní. Bohužiaľ, repetitívnosť, metahry a pomalý progres ukrájajú hre hviezdičku z hodnotenia.

Tomáš Kleinmann

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

NO MAN'S SKY

No Man's Sky je neobvyklá hra vyvíjaná nezávislým štúdiom Hello Games (Joe Danger). Hra ponúka predovšetkým neskutočne veľkú hernú oblasť, ktorá má mať cez 18 triliónov planét. Hráč začne na jednej z týchto planét a jeho cieľom bude preniknúť do samotného centra galaxie. Čím sa však k nemu bude blížiť, tým bude prostredie nepriateľskejšie.



1. cena - PS4 No Man's Sky
2. cena - PS4 No Man's Sky
3. cena - PS4 No Man's Sky

Súťažte na www.gamesite.sk



HP Omen 15

Znameníť výkon v tenkom tele!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + originálny dizajn
- + silné komponenty
- + M.2 NVMe SSD disk
- + cena
- + výdrž batérie
- rozloženie klávesnice
- občasne protestujúci touchpad
- plastové telo

ŠPECIFIKÁCIE:

Displej: 15,6" Full HD IPS
 Procesor: Intel Core i7 6700HQ
 Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 965M 4GB
 Operačný systém: Windows 10 Home
 RAM: 16GB DDR4
 Výbava: WiFi, Bluetooth, čítačka pamäťových kariet, podsvietená klávesnica
 Webkamera: 720P
 Úložisko: 1TB HDD + 256GB SSD
 Grafický výstup: HDMI
 Konektory: 1 x USB2.0, 2 x USB3.0, RJ-45 (LAN), Combo Audio Jack
 Hmotnosť: 2 200g
 Rozmery: 382 x 253 x 24,5mm
 Batéria: 3-článková



Takmer každý výrobca počítačov a notebookov ponúka svoje produkty v rozdielnych výkonnostných i cenových hladinách. Keď výrobca potrebuje svoju radu produktov odlišiť, ako napríklad herné notebooky, ale zároveň chce, aby po nich siahli najmä hráči, predstaví produkty síce pod svojou značkou, ale aj s prívlastkom. Spoločnosť Asus má ROG, Acer zase Predator a spoločnosť HP si za svoj podnázov vybrala meno Omen, ktoré v preklade znamená veštbu/ znamenie. Do redakcie k nám teraz zavítal herne ladený kúsok s menom HP Omen 15 a ja som chcel zistiť, či jeho meno naozaj vešťí zábavu alebo iba sklamanie.

Ako už môže meno napovedať, notebook disponuje 15-palcovou obrazovkou. Po krátkom zoznámení ma príjemne prekvapili silné parametre a aj cena. Značka HP Omen nie je na poli herného hardvéru úplným nováčikom, no viacerí hráči o ňom zatiaľ nepočuli.

Obal a jeho obsah

Obal notebooku je po vizuálnej stránke ladený do kombinácie červenej a čiernej, čomu zodpovedá aj samotný obsah. Vo vnútri sa ukrýva notebook, ktorý sa už na prvý pohľad mierne odlišuje od konkurencie.

Súčasťou balenia je základná brožúrka s právnickými informáciami, nabíjačka a originálne riešený pamflet so základnými informáciami na používanie (v slovenskom aj v českom jazyku), ktorý je aj vďaka peknému grafickému zobrazeniu určite dobrou pomôckou pre nováčikov.

Prvé dojmy a spracovanie

Každý výrobca sa snaží niečím vyniknúť. Povrch tohto notebooku má vzor i vzhľad uhlíkových vlákien, ktoré síce vyzerajú šedočierno, ale pri správnom svetle prechádzajú do tmavomodrej farby. Desiat bodov

pre Gryffindor za použitie niečoho medzi lesklým a matným povrchom, na ktorom nie sú až tak viditeľné odtlačky prstov, pot či mastné škvrny. Celé zariadenie je so svojimi parametrami a veľkosťou príjemne tenké, čo ale pri používaní vyúsťuje do mierneho prehýbania plastov.

Obrazovka, klávesnica a touchpad

Správny herný notebook musí okrem výkonných komponentov disponovať aj dvomi kvalitnými súčasťami. Prvou je obrazovka, ktorá s rozmermi 15,6" a rozlíšením 1920 x 1080 pixelov už v dnešnej dobe neohúri fanúšikov najnovších technológií, ale v spojení s vnútorným hardvérom poskytne naozaj príjemný herný, relaxačný aj pracovný zážitok. Našťastie, HP ponúka aj 4K panely, tie sa ale nachádzajú pri drahších modeloch. Kvalita tohto antireflexného IPS displeja celkovo poteší aj tých náročnejších používateľov. Nad

HODNOTENIE:





čím som ale mierne krútil hlavou bola klávesnica, teda presnejšie rozloženie. Jej typická chicletová stavba, červené podsvietenie a špecifický druh písma pre tento produkt nikoho neurazia, práve naopak. Horšie to bolo pri hraní. Rozloženie šípok hore a dole zaberalo miesto jednej klávesy. Takýto štýl klávesnice dokážem pochopiť ešte na multimediálnych alebo pracovných notebookoch, ale tu sa to nehodilo. Neraz sa mi stalo, že pri hraní/bežnej práci som zrazu išiel opačným smerom, ako som plánoval. V neposlednom rade ešte spomeniem touchpad, ktorý sa dá jedným slovom popísať ako "funkčný". Je mi ľúto, že výrobcovia pri herných notebookoch už dávno upustili od touchpadov, v ktorých boli pravé a ľavé tlačidlá oddelené od dotykovej plochy. Teraz ponúkajú len jednoliaty kus, ktorý sa prehýba podľa kliknutia. Hoci pravdou je, že každý, kto plánuje hrať na notebooku, si zadováži drôtovú alebo bezdrôtovú myš. Takisto som si musel dlhšie zvykať na vzdialenosť, v akej sa touchpad nachádzal od spodnej hrany.

Parametre

V jeho tele sa ukrýva (podľa modelu) procesor Intel Core i7 6700HQ, 16GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 965M 4GB a spojenie 1TB HDD s 256GB NVMe SSD diskami. Táto konfigurácia postačí na najnovšie hry ešte pár rokov, hoci možno nie v najvyšších nastaveniach. Procesor sa tak isto nemá so svojím výkonom za čo hanbiť, pretože aj pri nízkej spotrebe a teplotách prekonal množstvo stolových kúskov. Grafická karta síce nie je to najlepšie, čo sa dá zohnať,

ale do tenkého tela sa hodí. Takisto naozaj oceňujem ponuku 16GB RAM, pretože za posledný rok som už viackrát krútil hlavou nad "hernými" notebookmi, ktorých cena sa pohybovala za hranicou 1500€, a pritom disponovali iba 8GB pamäťou. Naozaj skvelou súčasťou je NVMe SSD, ktorého rýchlosti sa pohybujú nad hranicou 1100MB/s (aspoň pri sekvenčnom čítaní).

Výkon a výdrž

Použitie komponenty predurčujú tento notebook na hranie alebo profesionálnejšie využitie, a preto som ani zlé výsledky nečakal. Našťastie, moje očakávania sa potvrdili, a tak si OMEN 15 vyslúžil v teste 3DMark Firestrike celkom pekné

skóre 5230 bodov, ktoré je porovnateľné s bežnými hernými desktopmi. Trošku horšie výsledky sa ukázali pri testovaní v hre Metro Last Light Redux, kde v 1080P rozlíšení s vysokými parametrami nepresiahol priemer viac ako 24FPS. V iných hrách boli výsledky s vysokými nastaveniami už oveľa lepšie, ako je možné neskôr vidieť v tabuľke. Takisto som si posvietil na rýchlosti SSD disku, nakoľko 7200-otáčkový hard disk nemá čím prekvapiť ani sklamať. Nakoniec, veľmi príjemným zistením je výdrž batérií, ktorá pri syntetickom vybíjaní a vyťažení procesora či grafickej karty, vydržala takmer 7 hodín, presnejšie 6 hodín a 48 minút.

Zhrnutie

Nový model HP OMEN 15 je prerobená verzia už ich rok a pol starého kúska. Nanešťastie, nemal som šancu sa so starým modelom zoznámiť, a preto ich ani nemôžem veľmi porovnávať. V oblasti komponentov HP ale spravilo naozaj skvelý ťah. Stále nedokážem uveriť tomu, že v testovanej konfigurácii sa dá tento notebook zohnať pod 1300€. Menšie výčítky si zaslúži plastové prevedenie, no pri kovovom tele by cena išla určite nahor. Takisto mi nedá opäť nespomenúť hlúpe rozloženie klávesnice a občas iritujúci touchpad. Notebook HP OMEN 15 je inak z hľadiska rýchlosti (SSD disku), výkonu (procesor a grafická karta) a poistke do budúcnosti (16 GB RAM) naozaj perfektne vybavený.

Daniel Paulini



Natec Genesis RX85

Solídna klávesnica za rozumnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevnosť konštrukcie
- + dizajn
- + Plug&Play
- + podsvietenie
- jediná farba podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
449×210×36mm
Hmotnosť: 1009g



V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok mechanickej klávesnici poľského výrobcu Natec s označením Genesis RX85. Klávesnica disponuje mechanickými spínačmi Kailh Brown, podsvietením klávesov či odnímateľnou opierkou na zápästia.

Balenie

Krabica na prvý pohľad upúta herným dizajnom v čiernej farbe s červenými detailmi. Po otvorení vás privíta klávesnica a dvojica ochranných koncoviek z tvrdej peny. Pod klávesnicou sa nachádza šikovo skrytá opierka na zápästia a krátke inštaláčne pokyny. Ich čítanie bolo vďaka zopár chybám v preklade celkom zábavné. Ako príklad uvádzam: „Najvyššej kvality, odolné spínače kláves“ alebo „Nesprávne používanie tohto zariadenia je môže zničiť“. Je očividné, že si niekto

ul'ahčil prácu Google prekladačom, nejde však o nič závažné a všetky dôležité údaje sú bez chýb.

Dizajn a konštrukcia

Klávesnica disponuje celkom jednoduchým dizajnom, jej telo z

červeného tvrdeného PVC dopĺňa plát z brúseného hliníka. Tieto materiály dodávajú klávesnici až neskutočnú pevnosť, je nemožné ju čo i len trochu zohnúť. V prípade apokalypsy by sa asi dala použiť ako zbraň. Na spodnej strane klávesnice sa nachádzajú



HODNOTENIE:





excelentné pogumované nôžky, pričom tie zadné je možné vyklopiť na zlepšenie ergonómie. V pravom hornom rohu klávesnice sa nachádza menší výstupok s dvojicou tlačidiel, jedno pre uzamknutie Windows klávesu, druhé pre prepínanie medzi režimami podsvietenia.

Z tlačidiel priam počuť a hlavne cítiť kvalitu. Tiež sa tu nachádza veľké manuálne ovládanie hlasitosti. Nikdy by som nepovedal, že takéto niečo budem niekedy potrebovať, no využíval som ho naozaj veľmi často.

Horná a dolná hrana klávesnice je z pomerne ostrého plastu, no pri bežnom používaní by to nemal byť žiaden problém, na hornú hranu siahat' nebudete a tú spodnú ľahko zakryje opierka na zápästia. Opierka je magnetická, a tak sa veľmi jednoducho pripieňuje k telu klávesnice.

Jej pogumovaný povrch je veľmi pohodlný a príjemný na dotyk aj pri dlhšom používaní, no, bohužiaľ, je to aj magnet na špinu a odtlačky. Klávesnica sa pripája pomocou opleteného USB 2.0 kábla s pozláteným konektorom.

Mechanické spínače a klávesy

Klávesnica je vybavená spínačmi Kailh Brown. Ide o mechanické spínače čínskej spoločnosti Kaihua, veľmi podobné známym nemeckým spínačom Cherry MX Brown. Disponujú hmatovou odozvou a silou aktivácie 55g. Prechod z

membránovej klávesnice na mechanickú mi chvíľku trvalo, no po pár dňoch sa na nový štýl písania či hrania dá veľmi ľahko zvyknúť. Keď už sme pri hraní, tak aj tam som pocítil výraznú zmenu. Zo začiatku k horšiemu, klávesy sa aktivujú oveľa skôr ako u membránovej klávesnice a zvyknúť si na to chvíľku trvalo, no následne sa mi oveľa zlepšila pohyblivosť v hrách.

Spínače Kailh sú takisto plne kompatibilné s klávesmi pre spínače Cherry MX, a tak možno dodávané klávesy jednoducho vymeniť za úplne inú sadu. Tieto klávesy síce nepatria medzi svetovú špičku, zlé však takisto nie sú. Upozorniť však treba na skratky namiesto celých názvov na menej používaných klávesoch, akými sú PS (PrtSc), SL (Scroll Lock), PB (Pause/Break), HM (Home), PU (Page Up) a PD (Page Down).

Ich hlučnosť je na môj vkus pomerne veľká. S nasadenými slúchadlami alebo pri pustenej televízii či rádiu to nie je nejako zásadný problém, v tichšom prostredí však počuť každé jedno ťuknutie. Klávesnica tiež disponuje funkciou N-key rollover (Anti-Ghosting pre všetky klávesy), čo umožňuje stlačenie množstva klávesov naraz bez zasekávania.

Podsvietenie

RX85 disponuje podsvietením klávesov, ak však očakávate RGB, zostanete sklamaní. Podsvietenie je len jednej farby, biele. Niekomu by tento fakt

mohol prekážať, no biele podsvietenie vynikajúco dopĺňa celkový vzhľad klávesnice a len zvýrazňuje jej čistý a moderný dizajn. Klávesnica ponúka na výber z piatich režimov podsvietenia:

- Celkové podsvietenie všetkých klávesov
- Podsvietenie len „dôležitých“ klávesov W, A, S, D, Enter, medzerníka a smerových šípok
- Podsvietenie vyššie spomenutých klávesov + čísiel a klávesov Tab, Caps Lock, Shift, Ctrl a Alt
- Podsvietenie jednotlivých klávesov aktivované ich stlačením
- A, samozrejme, podsvietenie sa dá aj úplne vypnúť

Čo sa jasou klávesnice týka, tak ten možno len chváliť, štyri úrovne jasou sú viac ako dostačujúce a klávesy sú rovnako jasne viditeľné v noci, ako aj počas dňa. Klávesnica pri zapnutí postupne prejde každý jeden kláves a rozsvieti ho, čo je naozaj len taká maličkosť.

Záverečné hodnotenie

Natec Genesis RX85 je skvelou klávesnicou, ak chcete vstúpiť do sveta mechanických klávesnic. Klávesnica má elegantný dizajn, vysokú pevnosť konštrukcie a dobré osvetlenie, aj keď len biele. Ku klávesnici neexistuje žiaden softvér, čo je na jednej strane plus.

Klávesnica je Plug&Play, no na druhej strane nie je možné vytvoriť žiadne makrá či softvérovo ovládať osvetlenie. Spínače Kailh sú síce čínske kópie Cherry MX, no sú to kópie pomerne vysokej kvality. Celkovo klávesnica pôsobí veľmi kvalitne a rozhodne patrí medzi tie najlepšie vo svojej cenovej kategórii.

Stanislav Jakúbek



Seagate BackUp Plus Ultra Slim 1 TB Titanium

Ja mám dáta, ty máš dáta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Seagate
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + spracovanie
- + prenosové rýchlosti
- + 200GB OneDrive na 2 roky
- mierne vyššia cena
- iba 2-ročná záruka

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 1 – 2TB

Rozhranie: USB 3.0

Rozmery:

9,6×113,5×76mm

Váha: 135 gramov



Dáta, dáta, dáta. V dnešnom svete je to niečo, čomu sa ani ten najbežnejší počítačový používateľ nevyhne. Od oblúbenej hudby cez kopy dokumentov až po rozmerné priečinky, ukrývajúce fotky z dovoleník spred desiatich rokov. Nedajbože, ak je používateľ profesionálom, ktorého počítače živia, a skladuje na svojich diskoch dôležité pracovné nástroje a zálohy nenahraditeľnej práce. Niekedy je najlepšie mať niektoré z týchto dát so sebou na cestách a v tomto prípade nastupujú externé disky, ponúkajúce prenosnosť, kapacitu a keď už nie úžasný, tak aspoň funkčný výkon.

V kruhoch, v ktorých sa pohybujem, je úplne bežné, že počítače sú denne zálohované, zálohy sú držané na ďalšom mieste a ešte aj online a aj tak majú ľudia strach, že o svoje jednotky a nuly prídu. To je ale extrém, ktorý, našťastie, nepostihuje väčšinu počítačovej komunity. Dáta má však

v určitej miere každý, kto využíva počítače, a niekedy je nemožné alebo nechcené držať ich na jednom mieste, alebo v jednom zariadení. Ja používam už niekoľko rokov externý hardisk s kapacitou 1 terabajt, ktorý je už takmer plný, ale v poslednej

dobe stále častejšie pokukujem po novších kúskoch, pretože sa začínam obávať hardvérového zlyhania a takisto aj rýchlosti prenosu dát cez rozhranie USB 2.0 nie sú na túto dobu ničím výnimočným. Preto som sa s chuťou vrhol do testovania disku od spoločnosti Seagate, ktorý v naozaj ultra tenkom balení ponúka kapacitu 1 až 2TB a pritom aj rýchlejšie pripojenie cez USB 3.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Seagate so svojou radou Ultra Slim stavil na maximálnu mobilnosť s príchutou dizajnu. V zlatom alebo titánovo striebornom prevedení, aké sa dostalo k nám do redakcie, nikoho neurazí, a 3D dizajn pripomínajúci priehlbiny na golfových loptičkách sa k tomuto zariadeniu naozaj hodí. V malom balení sa ukrýva všetko dôležité ako disk, malá brožúrka a káblík na prepojenie so zariadeniami. Viac som ani neočakával, aj keď by potešila kapsička na ochranu pri prenášaní. Disk, z vrchnej časti kovový, zospodu plastový v čiernom prevedení, na ktorom sa skvie logo spoločnosti, vyzerá dostatočne odolne, aby som sa ho

All	5	1GIB	F: 0% (2/932GIB)
	Read [MB/s]		Write [MB/s]
Seq Q32T1	139.5		32.61
4K Q32T1	1.369		1.118
Seq	138.4		35.23
4K	0.523		0.208

HODNOTENIE:



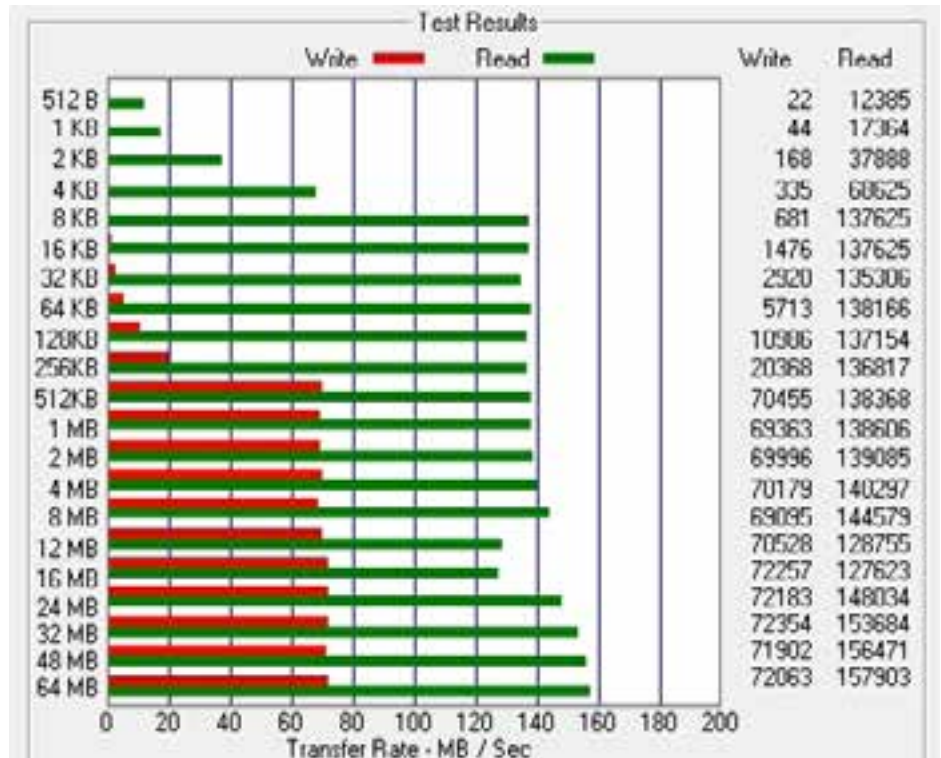
nebál prenášať len tak, v kapse spolu s notebookom. Celkovo je disk naozaj ľahký a jeho rozmery, teda hlavne hrúbka 9,6mm, ho predurčujú na použitie s ultrabookmi, alebo s inými tenkými zariadeniami.

Komponenty, parametre a bonus

Vnútri externej krabičky sa ukrýva 2,5-palcový disk od spoločnosti Seagate, ktorý avizuje, že ide o mechanické úložisko s prekvapivo vysokými rýchlosťami čítania a zapisovania dát, a to až do 130MB/s. To sú hodnoty, ktoré dosahujú bežné, interne používané HDD, hoci existujú aj rýchlejšie modely. Oplatí sa rozhranie USB 3.0 aj na externom disku? Odpoveďou je jednoznačné áno. Pri zapojení do USB 2.0 portu klesajú rýchlosti na hranicu okolo 40MB/s, čo je menej ako tretina, a pri presúvaní väčších súborov naozaj citel'ne spomalenie. Potešila ma ponuka 200GB voľného priestoru cez službu OneDrive, predplateného na dva roky. A hoci osobne využívam iné cloudové úložisko, 200GB je stále 200GB.

Testovanie

Disk bol najprv defragmentovaný a naformátovaný systémom NTFS a následne naň bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76,8GB, čo zodpovedá bežnému používateľ'skému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities a CrystalDiskMark, ako môžete vidieť na obrázkoch nižšie.



Zhrnutie

Ako externý disk je Seagate BackUp Plus Ultra Slim naozaj vhodným riešením pre ľudí, ktorí životne nepotrebnú prenosové rýchlosti vyššie ako 120MB/s. Je pravdou, že externé disky s podobnou kapacitou a rýchlosťami sa dajú zohnať aj o 10 až 20 eur lacnejšie, ale vo väčšine prípadov ide o hrubšie zariadenia, ktoré už nie sú také mobilné ako tento model. Predsa len, najtenším konkurentom je WD My Passport s hrúbkou 12,8mm, čo je pri

takomto zariadení naozaj citel'né. Menším sklamaním pri tomto disku bola iba 2-ročná záruka, ale pokiaľ sa dá rozhodovať na základe doterajších skúseností so Seagate zariadeniami, problémy by nemali nastať ani po niekoľkonásobne dlhšom čase. Ak ste ochotní zaplatiť mierny príplatok za pekný dizajn a bezkonkurenčnú tenkosť, potom nad BackUp Ultra Slim nemusíte dlho rozmýšľať, aj keď osobne by som uvažoval už nad 2TB verziou.

Daniel Paulini



Apacer AS720 480GB Dual Interface

Skvelý na dvojaké využitie!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Apacer
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dvojité rozhranie
- + dizajn
- + cena

- nižšia rýchlosť
- plastový obal

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 120GB/240GB

Rozhranie: USB 3.1 Gen 2 Type-C & SATA III 6Gb/s

Typ NAND pamäti: MLC

Rýchlosť čítania: USB 3.1 Gen 2 Type-C: až do 540MB/s SATA III 6GB/s : až do 540MB

Rýchlosť zapisovania:

USB 3.1 Gen 2 Type-C: až do 450MB/s SATA III 6GB/s : až do 450MB/s

Životnosť (v počte cyklov): Up to 70,000

Podpora ECC: Up to 55 bit/1KB

Odolnosť voči nárazom: 3,000G

Odolnosť voči vibráciám: 30G

Elektrická spotreba: USB 3.1 Gen 2 Type-C: 1.15A SATA III 240GB: 750mA

Odolnosť voči vlhkosti: 5%-95%

Prevádzkové teploty: 0°C-70°C

Teploty pamäti: -40°C-85°C

Rozmery: 100x69,9x7mm

Záruka: 3 roky



Skratka SSD reprezentuje Solid State Disk. Tento disk bol pre bežných používateľov dlho iba nedosiahnuteľnou metou, ktorá si uboovala rapídne zvýšenie rýchlosti a spôsobu používania počítačov. V posledných rokoch sa ale SSD-čka stala bežne dostupnou, a tak sa v tomto smere rozpútala vojna o to, ktorá spoločnosť dokáže ponúknuť rýchlejšie, trvácnejšie a lacnejšie zariadenia. Spoločnosť Apacer sa rozhodla pre produkt, ktorý zákazníkom ponúka niečo navyše, čo iné disky neponúkajú.

Produkt Apacer AS720, ktorý k nám na testovanie zavítal sa síce nemôže pýšiť veľmi zapamätateľným menom, ale tento

fakt vynahrádza oku lahodiaci dizajn pripomínajúci moderné kúsky z umeleckých galérií. Niektorí z pozornejších a zbehlejších čitateľov teraz možno uvažujú nad tým, prečo chválím dizajn, keď komponent bude celý svoj funkčný život zatvorený v počítači. Tu prichádza na rad funkcia, ktorú bežne predávajúce disky neponúkajú, a tou je možnosť používať tento disk nielen interne vďaka SATA konektorom, ale aj externe pomocou zabudovaného USB 3.1 typ C konektora.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal tohto kúska nie je veľmi výnimočný. Na malej škatulke sa



okrem pár informácií a názvu nenachádzajú žiadne iné dizajnové prvky. Po vyťahnutí z obalu ma príjemne potešil pribalený látkový obal spolu s USB káblom, vďaka ktorému môže disk fungovať aj externe. Samotný disk je naozaj pekne navrhnutý, takže sa zaň nebude hanbiť ani ten najväčší dizajnový fanatik. Menším nedostatkom môže byť gumená zálepka SATA konektorov, ktorá

ATTO sekvenčné čítanie



ATTO sekvenčné zapisovanie



HODNOTENIE:





sa so svojou čiernou farbou veľmi nehodí do celkovej farebnej kombinácie disku.

Komponenty disku a technické špecifikácie

AS720 sa nesnaží ohúriť najúžasnejšími rýchlosťami. Tento disk je skôr určený na dvojaké použitie. Trochu ma prekvapilo, že sa rozhodli SSD zabaliť do škatul'ky, ktorá nie je plne kovová. S najväčšou pravdepodobnosťou bola za tým snaha o zníženie výrobných nákladov. Iné značky od predávania SSD-čiek v plastových škatul'kách upustili, a to kvôli väčšej odolnosti kovu a takisto lepšiemu tieneniu magnetických signálov, ktoré by mohli ovplyvniť pamäť. Pravdou je, že hoci je vrch disku plastový, žiadne vonkajšie poškodenie som si ani po nosení bez ochranného obalu nevšimol. Spoločnosť Apacer sa rozhodla vo vnútri použiť staršie NAND moduly Micron 'L95B' (na rozdiel od TLC typu, ku ktorému sa obracajú konkurenčné značky). To znamená, že 128Gbit, 16nm MLC NAND pamäte sú podobné tomu, čo vo svojich diskoch používa napríklad spoločnosť Crucial či

Micron, a ktoré sú podľa všetkého naozaj odolné a ponúkajú dlhú životnosť.

Testovanie

Disk bol najskôr defragmentovaný a naformátovaný systémom NTFS, následne naň bol odzrkadlený operačný systém Windows 7 Pro a súbory zaberajúce 76.8 GB, čo zodpovedá bežnému používateľskému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AVS SSD. Testy boli opakované desaťkrát a výsledkom je ich priemer.

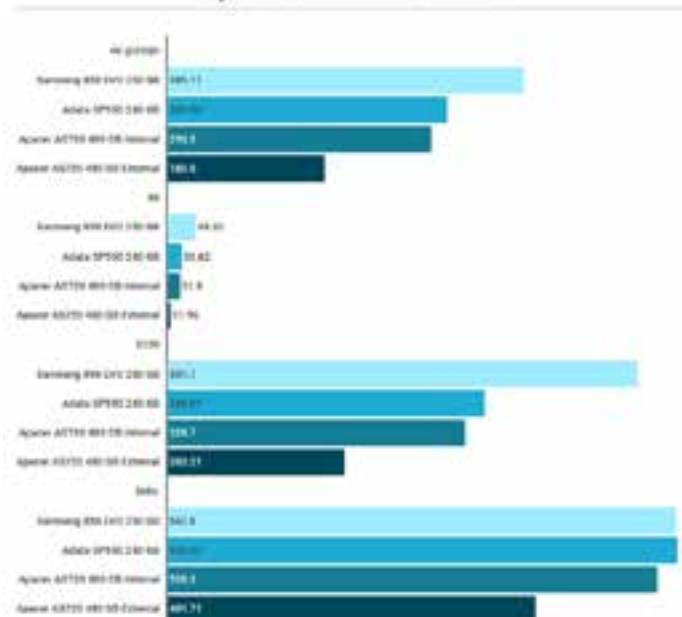
Zhrnutie

Apacer AS720 je dobrou voľbou pre všetkých, ktorí SSD disk potrebujú na cesty, ale radi by ho využívali aj interne. Samozrejme, existuje možnosť kúpiť si normálny disk a k nemu aj škatuľku, ale vďaka cene a pohodlnosti nad touto alternatívou vyhráva AS720. Pokiaľ si zakladáte na dizajne a dostatočne rýchlom úložisku, ponuka od Apaceru sa určite oplatí!

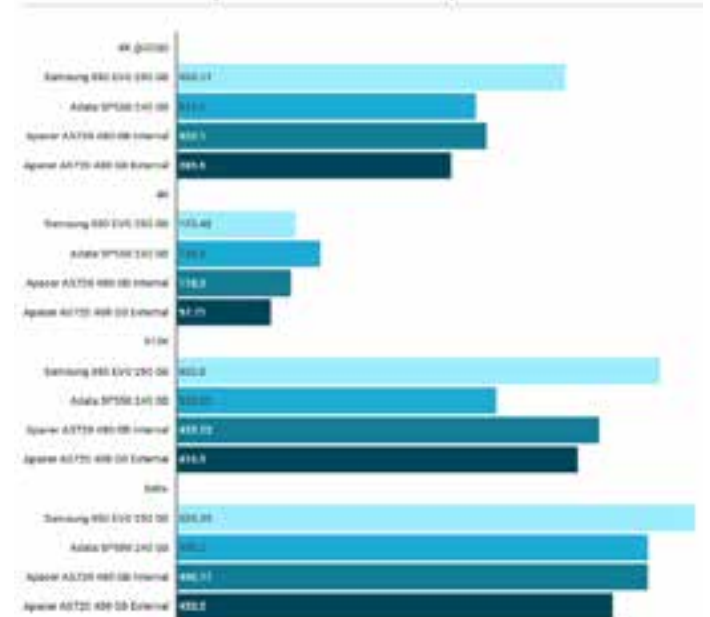
Daniel Paulini



CrystalDiskMark čítanie



CrystalDiskMark zapisovanie



HTC 10

Odolná vlajková loď od HTC po novom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 680€

PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchla čítačka odtlačkov prstov
- + pevná hliníková konštrukcia
- + rýchlosť smartfónu
- + hardvérová výbava
- + Hi-Res zvuk
- + citlivý LCD
- vyššia hmotnosť
- hrúbka smartfónu
- problémy s OS
- fotoaparátu chýba ostrosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 145,9×71,9×9mm (d x v x š)
Hmotnosť: 161g
CPU: štvorjadrový Snapdragon 820
GPU: Adreno 530
Operačná pamäť: 4GB
Úložisko: 32/64GB eMMC Flash
Pamäťový slot: microSD do 256GB
Dátová prepojitelnosť:
 - WLAN 802.11 b/g/n/ac, dual band, hotspot
 - USB 3.1 typ C, Audio výstup - 3.5mm
 - A-GPS, Glonass/Beidou, BDS, DLNA, NFC, Bluetooth V4.2 A2DP/apTX, fingerprint,
Displej: 5,2-palcový, QHD 2560×1440
Batéria: 3000mAh Li-Poly (Quick Charge 3.0)

Kamera:

Predná: 5 Megapixel f/1.8, 1,34 μm veľkosť pixelov, 1080p, HDR
Zadná: 12 Megapixel - 1,55 μm veľkosť pixelov, Auto Focus, f/1.8, Dual-LED Flash, optický stabilizátor, HDR, 2160p

HODNOTENIE:



Tento rok prichádza HTC so svojou novou vlajkovou loďou, HTC 10, a nám sa podarilo práve tento smartfón otestovať. Lákavá hliníková konštrukcia, výborný fotoaparát, BoomSound reproduktor a kvalitná hardvérová výbava je len začiatok.

Dizajn a konštrukcia

Takmer celá časť smartfónu je zhotovená z hliníka. Pevné hliníkové časti sú oddelené iba anténami pre zachovanie čo najlepšieho signálu, a tak je jeho konštrukcia veľmi pevná. V zadnej spodnej časti sú vytlačené údaje o smartfóne, v strede je logo HTC a vrchná časť obsahuje dvojtónový blesk s infračerveným ostrením spolu so zadnou kamerou umiestnenou v strede hornej časti smartfónu a mikrofónom v pásiku nad kamerou. Okrúhly objektív kamery vystupuje do priestoru približne o 1mm.

Vrchná časť rámu ukrýva 3,5mm audio jack umiestnený v strede rámu. Jack je obklopený šedým plastom kvôli príjmu signálu. Spodná časť rámu obsahuje mono BoomSound reproduktor, USB C konektor a mikrofón. Na pravej strane nachádzame krytku pre SIM kartu, tlačidlá pre hlasitosť a vrúbkované zapínacie tlačidlo.

Na ľavej hrane sa nachádza už len slot pre microSD kartu.

V prednej časti HTC 10 je osadený 5,2-palcový displej, ktorý obklopuje milimeter hrubý čierny rámik. Displej je chránený Corning Gorilla Glass v.3. Spodná predná časť obsahuje tlačidlo home ktoré je zároveň aj čítačka odtlačkov prstov a kapacitné



tlačidlo prispôbiť a krok späť. Vrchná plocha obsahuje podlhovastý reproduktor s čiernou dierkovanou mriežkou, kameru, senzory a notifikačné diódy.

Smartfón sa v ruke drží dobre, ale vďaka svojim parametrom je jeho hrúbka 9mm dosť prehnaná. S hmotnosťou cez 160g tiež nejde o nejaký zázrak, ktorý nepocítite pri nosení vo svojom vrecku. Zadný hliníkový kryt sa v ruke nešmýka a nezanecháva ani nečistoty.

Displej

Displej má veľmi dobrú farebnú paletu a dôveryhodnosť zobrazovania farieb. Síce nedosahuje kvalitu AMOLED displejov a čierna nie je stopercentná, i tak je jeho kvalita na veľmi vysokej úrovni. Rozlíšenie 2560×1440 pixlov je dostatočne jemné na takú veľkosť displeja, a tak nebudete mať najmenší problém s čítaním textu, hraním hier či sledovaním videí.

Kamera

Predná kamera

S 5Mpix kamerou je možnosť natáčať HDR video či odfotografovať autoportrét. V režime 4:3 je možné použiť 5Mpix rozlíšenie a pri formáte 16:9 4Mpix rozlíšenie.

Zadná kamera

12Mpix kamera má omnoho viac možností. Medzi ne patrí napr. Zoe nasníma fotografiu vo formáte 4:3 a spraví z nej krátku video, ktoré



fotografiu oživí. Nechýba tu panoráma, PRO režim, hyperlapse či spomalený pohyb. Taktiež vo formáte 4:3 je možné snímať 12Mpix fotky a vo formáte 16:9 len fotky v rozlíšení 9Mpix. V rozlíšení 2160p je možné snímať video pri 30FPS a v rozlíšení 720p až 120FPS.

Hardvér a výkon

Štvorjadrový procesor Snapdragon 820, ktorý spája dve 2,15GHz jadrá a dve 1,6GHz jadrá, znamená úsporu energie a vysoký výkon v jednom. Sekunduje mu 4GB operačnej pamäte. 32GB úložisko, z ktorého je voľné niečo cez 22GB, je možné rozšíriť ďalšími 256GB pomocou microSD karty. GPU Adreno 530 je pripravená na spustenie všetkých náročných hier v QHD aj vo FullHD rozlíšení. O napájanie sa stará 3000mAh Li-Poly batéria.

Káblová dátová prepojitelnosť je možná len cez USB C konektor, hudbu je možné počúvať cez audio 3,5mm jack. Bezdrôtová komunikácia obsahuje klasicky Wi-Fi 802.11 g/b/n/ac, Bluetooth 4.2, GPS, GLONASS či NFC. Taktiež nechýba ani rýchly snímač odtlačkov prstov, ktorý je v poslednej dobe medzi používateľmi viac preferovaný. HTC osadil aj reproduktory BoomSound, ktoré môžete poznať z predošlých generácií smartfónov.

Softvér

Smartfón obsahuje OS Android Marshmallow vo verzii 6.0.1 s nadstavbou používateľského prostredia SENSE UI. Výrobca zvolil hardvérové ovládacie tlačidlá. Všetky karty a ikony sú



umiestnené na domácej obrazovke a po rozkliknutí stredného tlačidla menu. Je možné usporiadať si ikony a aplikácie priamo do priečinkov alebo ich nechať bez usporiadania na ploche. Horná výšuvná lišta ukazuje upozornenia a po prepnutí na odkazy sa vám zobrazia skratky k často používaným skratkám, ako je zapnutie Wi-Fi, nastavenia jasu a podobne. Priamo z uzamknutej obrazovky môžete spustiť fotoaparát, telefónny zoznam, SMS alebo internet.

Dvojitým poklepaním bruškom prsta sa dá taktiež odblokovať obrazovka. Android má mnoho používateľských nastavení ako ovládanie pohybmi, gestami, odomknutie cez Bluetooth, Wi-Fi podľa miesta a podobne. Avšak je ochudobnený o mnoho vstavaných aplikácií, akými sú prehrávač videí, prehliadač/editor dokumentov. Všetky aplikácie sú nahradené tými od Google a pre plnohodnotné používanie smartfónu je nutné doinštalovať si aplikácie z obchodu Play. Celkovo je prostredie Androidu jednotvárne, usporiadané a ľahko ovládateľné. Telefón spracováva úkony dostatočne rýchlo a bez omeškaní. Taktiež je možné zmeniť si vzhľad klávesnice či stiahnuť ďalšie motívy, medzi ktoré sa radia aj tie platené.

Test

Ako prvé sme boli zvedaví na výkon Snapdragon 820. Systém beží svižne a bez zasekávania. Pri testovaní Antutu benchmarku sme boli ohromení z rýchlosti načítavania aplikácií, avšak telefón nedokázal dokončiť test. Vždy sa Antutu minimalizovalo pri piatom 3D teste a po otvorení benchmarku sa spustil 3D test odznova. Nedokázali sme tak zistiť papierovú rýchlosť HTC 10.

Hranie hier je bezproblémové. Všetky hry sme si mohli nastaviť na najvyššie detaily a smartfón nezaváhal ani na sekundu. Smartfón sa zahrieva poriadne len naozaj pri náročných úkonoch, napríklad pri natáčaní videí či hraní hier. Na 5,2-palcovom displeji sa pohodlne sledujú videá, displej má dobré podanie farieb a kontrast. O ozvučenie sa stará monoreproduktor BoomSound, umiestnený v spodnej hrane smartfónu. Toto umiestnenie je dobre navrhnuté, nakoľko pri držaní telefónu, akýmkoľvek spôsobom sme reproduktor málokedy zakryli. Taktiež pri položení telefónu na stôl alebo hocikaký predmet bolo počuť vyzváňanie bez problémov. Kvalita



reproduktora je slušná, aj pri najvyššej hlasitosti sa skladba dá zniest', i keď sa zdalo, že z reproduktora vychádza zvláštna rezonancia. Slúchadlo je počas telefonovania taktiež dobre počuteľné. Mikrofón, umiestnený taktiež v spodnej hrane smartfónu, zaznamenával zvuky zreteľne a bez evidentného šumu.

3000mAh batéria ponúkala dostatočnú výdrž smartfónu, aj keď by sa hodila batéria s ešte vyššou kapacitou vzhľadom na obrovský výkon zariadenia. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal maximálne dva dni, keď sme zašli do extrému, tak sme batériu vyžmýkali za niekoľko hodín, a to hlavne pri natáčaní timelapse videí alebo počas hraní hier. Pri zapnutej hre sme ho dokázali vybit' v priebehu 3 – 4 hodín, v závislosti na nastavenom jase. O vyššiu úsporu sa staral vstavaný režim šetrenia, kde bolo možné nastaviť aj ultraúsporné nastavenie. Fotenie so smartfónom bola zábava. Dokázal zachytiť fotografie dostatočne dobre, bez enormného



šumu aj za šera či tmy. Fotografiám ale chýbala obrovská dávka ostrosti, najmä v porovnaní s fotkami odfotenými s Galaxy S7, ktorý má papierovo slabší fotoaparát. Taktiež aj napriek laserovému zaostrovaniu sme zaznamenávali problém s rozmazanými fotkami. OIS bola na vysokej úrovni a natočené video nebolo vôbec roztrásené. Absencia hardvérového tlačidla fotoaparátu je nahradená možnosťou odfovtenia tlačidlom hlasitosti. Štyri špeciálne efekty, HDR, skráslenie fotografií, panoráma či časozberné video bolo možné aplikovať bez pár výnimiek pre oba fotoaparáty. Problémy malo snímání spomaleného videa, ktoré pri prehrávaní sekalo a na trhaní obrazu sa výrazne podpísala framerate. Nastavenia a možnosti kustomizácie sú dostatočné aj vďaka PRO režimu, pri ktorom sme si mohli upravovať uzávierku, ohniskovú vzdialenosť, teplotu svetla, svetelnosť a jas.

Zadný fotoaparát vystupuje z tela, a tak sa vám často môže stať, že ho obšúchate alebo položíte priamo na objektív.

Až tak sa nám nepáči predná strana smartfónu, ktorá síce ukrýva 5,2-palcový displej, ale LCD má pomerne široké uloženie. Po zapnutí displeju tak vidíme približne 1mm hrubé uloženie LCD a potom 3mm hrubý rám. Zadná strana nezanecháva žiadne viditeľné odtlačky prstov a ani sa nešmýka. Prístup k microSIM slotu bol sťažený tým, že sme museli použiť špeciálny tenký háčik na jeho vytiahnutie.

Veľmi sa nám páči tlačidlo domov a jeho rýchla čítačka odtlačkov. Ihneď po položení prsta na snímač sa smartfón dokázal odblokovať. Taktiež sa nám páči možnosť nechať osvetlené kapacitné tlačidlá krok späť a možnosti pri zapnutom displeji. HTC10 taktiež disponuje Hi-Res s 24-bitovým kódovaním. Zvuk zo slúchadiel je na naozaj vysokej úrovni a nemáme mu čo vytknúť.



Závěrečné hodnotenie

HTC10 je novodobá vlajková loď. Disponuje mnohými zaujímavými vlastnosťami, ktoré rozhodnú o kúpe. Medzi ne prevažne patrí najnovší hardvér, Hi-Res zvuk, kvalitný a citlivý QHD displej či fotoaparát. HTC stavil na „čistý“ Android Marshmallow, ktorý beží svižne, no má určité muchy a nespustí všetky aplikácie podľa očakávania. Smartfón má mnoho funkcií, ktoré by sa dali vylepšiť len softvérovou úpravou, čiže to nebudeme hodnotiť ako veľké negatívum. Čo sa týka konštrukcie, tá je výborná a pevná zároveň. Cena vlajkových lodí zvyčajne býva nad hranicou 600 eur a HTC 10 nie je výnimkou. Kto sa rozhodne práve pre vlajkovú loď tejto spoločnosti, však rozhodne nebude ľutovať!

Lukáš Libica



GALAXY S7

POROVNANIE

HTC 10

msi

ROZDRŤ KLÍŠÉ VÝKONU DESKTOPU



HERNÉ NOTEBOOKY MSI SÉRIE GT/GS/GE

>KÚP IHNEĎ!

NAJNOVŠIE PROCESORY
6. GENERÁCE INTEL® CORE™ I7

INTEL INSIDE®.
ZNAMENÁ VÝNIMOČNÝ VÝKON



4173UR
Titan SLI

4183UR
Titan SLI

Genesis GX88 + M12 Maxi Lava

Herná myška za slušný peniaz

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Genesis

Cena: myš: 35€

podložka: 14€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena

+ DPI

- nedotiahnuté vizuálne prvky

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: AVAGO

9800 (optický)

DPI: 200 – 8200

Dĺžka káblu: 2m

Hmotnosť: 160g

Polling rate: 1000Hz

Max. Rýchlosť

snímania: 12000FPS

Rozmery:

125 x 78 x 42mm

Rozmery podložky:

90 x 45cm



Myška k nám dorazila v predajnom balení, v ktorom je bežne zabalená v priehľadnom plaste za dvierkami na suchý zips, a tak (ak nakupujete v kamennej predajni) nieje problém si myšku aspoň približne ohmatať, a zistiť, či vám pasuje do ruky.

Z príslušenstva sa v balení nachádza iba manuál, inštalačné CD a náhradné kĺzne podložky.

V prípade podložky je možnosť viacerých verzií s rôznou potlačou. V našom prípade ide o „Lava“ verziu, no za každých okolností

príde podložka zrolovaná v tubuse z hrubého papiera. Čo nás príjemne prekvapilo je nulový pamäťový efekt, a tak sa podložka okamžite sama vyrovnala bez akýchkoľvek známok po rolovaní.

Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu pôsobí myška spočiatku celkom bežne a priemerne, kombinácia čiernej a červenej vyzerá dobre a veľké množstvo indikačných LED diód zaručí zaujímavý efekt, no ako je na tom v praxi? V praxi sa na myške nachádza dohromady 12 tlačidiel, na pravej strane takzvané Game tlačidlá. Koleskom je možné klikat' do strán, nad ním sa nachádza tlačidlo na zmenu módu a zmena funkcie (F.S.), na ľavej strane sa okrem bočných tlačidiel nachádza ešte



HODNOTENIE:





posuvné tlačidlo na zmenu hodnoty DPI, ktoré je podľa mňa umiestnené dobre, pretože nehrozí neúmyselná zmena.

Z hľadiska tvaru je jasné, že myška je tvarovaná iba do pravej ruky, a tak majú ľaváci smolu (vrátane mňa). Myška celkovo padne do ruky výborne, no užívatelia s väčšími rukami (alias lopatami) môžu pocítiť mierne nepohodlie. Rozloženie tlačidiel ako aj ich tuhosť sú ideálne, neúmyselné stlačenie sa stáva iba zriedka. Spracovanie myšky je aj napriek plastovej

konštrukcii slušné. Ani pri silnejšom stisku sme nepozorovali žiadne pazvuky ani krútenie, akurát mohol výrobca trochu viacej dotiahnuť nerovnomerné škáry medzi plastovými dielmi konštrukcie. Po funkčnej stránke nič dôležité, no esteticky to nevyzerá najlepšie.

O podložke toho veľmi po stránke spracovania písať netreba, azda len to, že spodná hrana je pogumovaná, takže by nemal byť problém s „podložkou na úteku“. Zatiaľ čo vchádzajúca strana má povrch z jemnej



textílie, ktorá je na dotyk mierne drsná, vďaka čomu sa klávesnica s gumenými nožičkami neposúva, no myška po nej kľže ideálne a iba s minimálnym odporom.

Obšitý lem celej podložky je tiež ideálnym riešením, aby sa postupom času podložka nerozpadávala, a po estetickej stránke vyzerá tiež dobre. A spomenul som už, že podložka je vodeodolná?

Softvér

Softvér na prvý pohľad toho veľa neobsahuje, iba možnosti nastavenia tlačidiel, makrá a samozrejme možnosti DPI. Po dizajnej stránke je softvér veľmi prehľadný a príjemný na používanie, jednotlivé módy slúžia na prepínanie medzi nastaveniami tlačidiel a samozrejme makier.

Vytváranie makier je veľmi jednoduché a intuitívne. Na záver už len možnosti nastavenia DPI od 200 až po 8200 s odstupmi po 200. Ak by sme privítali nejakú vlastnosť, bola by to možnosť meniť farbu RGB podsvietenia, ktorá v softvéri chýba. Inak sme so softvérom spokojní, pretože, ako sme spomínali, je jednoduchý, prehľadný a intuitívny a neobsahuje zbytočnosti.

Osobné dojmy

Začnem netradične podložkou, ktorú som si osobne dost' oblúbil, pretože mi skrátka vizuálne pasuje k sklenenému stolu, a o používaní ani nehovorím, keďže som zvyknutý občas zámerne používať najnižšie možné DPI, a tak využijem veľkú plochu podložky. Taktiež sa hodila aj na LAN-Party, kde sme s part'ákom mohli zdieľať jednu veľkú podložku, a ušetrili sme už tak značne obmedzený priestor.

Čo sa myšky týka, som ľavák, takže som myšku vedel využiť iba čiastočne (samozrejme som schopný používať pravú ruku) no to nebudem brať do úvahy, keďže ľavák si ju skrátka nevyberie.

Po stránke používania sa nemôžem vôbec sťažovať, myška je pohodlná na používanie, so svojou hmotnosťou 160g je ideálne ťažká (približne ako 4,5' smartfón) ak by som niečo zmenil, tak by to bola akurát farba indikácie DPI, ktorá je modrá, a tak absolútne neseď do konceptu čiernej a červenej.

Marcel Ilavský

Razer Nabu Watch

Polointeligentný spoločník do terénu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 169€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie
- + oddelený systém pre čas a prídavné funkcie
- nepresné meranie
- zlá viditeľnosť na priamom slnku
- dizajn nesadne každému

ŠPECIFIKÁCIE:

Batéria: 12 mesiacov, vymeniteľná CR2023
Stopky, časovač, dni Formát zobrazenia: 12/24h
Alarm: 3 x, opakovanie denne/týždenne
Svetový čas
Displej Nabu: OLED 128 x 16 single color
 - 3-dimenzionálny akcelerometer
 - Vibračný motorček
 - Li-Po batéria
Vodoodolnosť: do 5ATM
Nárazuodolnosť: do 5m
Nabíjanie: USB -> magnetický konektor
Rozhranie: Bluetooth
 Low Energy (4.0)



Spoločnosť Razer netreba žiadnemu hráčovi predstavovať. Pohľady na ňu sú kontroverzné, no stále má najmä vďaka svojmu agresívnejšiemu dizajnu a celkom kvalitným produktom pomerne širokú základňu fanúšikov. Vo svete sa rozbieha boom nositeľných vychytáviek a Razer rozhodne nechce zaspáť na vavrínoch. Svoju radu Nabu, ktorá doteraz pozostávala z dvoch inteligentných náramkov, rozširuje o hodinky Nabu Watch, ktoré popri funkciách bežných odolnejších športových hodínok v sebe integrujú vymoženosti inteligentného náramku a taktiež miniatúrny displej pre textové oznámenia.

Úvod

Watch v názve a prívlastok inteligentné v popise evokuje dojem, že v rukách máme inteligentné hodinky. Nie je to však úplne pravda. Ak by sme Nabu Watch

chceli porovnávať s inteligentnou konkurenciou v príslušnej cenovej kategórii, ako napríklad produktová rada od Pebble, pochodili by veľmi zle. Nabu Watch je inteligentný náramok prerastený do mohutných hodínok v štýle legendárnych G-Shock od firmy Casio.

Prvé dojmy

Razer sa v každom odlesku snaží pôsobiť štýlovo a primerane si nechal záležať na balení. Hodinky sa k nám dostali na čiernom podstavci s nápisom Nabu Watch, v ktorom bol skrytý nabíjací kábel a pár riadkov o nich. Podstavec bol skrytý pod priehľadným krytom, aby sa bezpečne dopravili k budúcnemu majiteľovi a zároveň aby ich bolo kde odložiť, ak sa práve nepoužívajú.

Konštrukcia

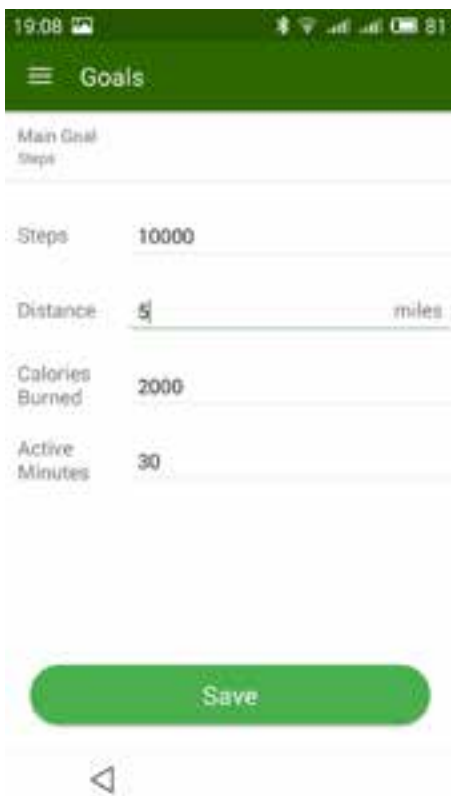
Napriek tomu, že je konštrukcia trochu viac robustná, nie je nijak neprimerane ťažká a na ruke

nevadia. Vyhotovenie je z hrubšieho pogumovaného plastu, čo je pri hodinkách týchto rozmerov dosť rozumné a zároveň sú odolné voči



HODNOTENIE:





nárazom. Na ruke ich drží pevný silikónový remienok, ktorý má dostatok zarážok na to, aby hodinky sadli každému, od nežnejšieho pohľavia (aj keď hodinky týchto rozmerov na ženskej ruke pôsobia dosť neprímerane) po najmocnejších chlapov. Odstávajúca časť remienka sa celkom šikovne uchytí na náramok pomocou dvoch kolíkov.

Podľa vzoru G-Shock majú Nabu Watch štyri tlačidlá na diagonálach a jedno v strede, ktoré však v tomto prípade neslúži na jednoduché osvetlenie, ale na čítanie oznámení a zobrazovanie nameraných krokov, kalórií či vzdialenosti.

Vymoženosti

Nabu Watch sa sústreďí na meranie údajov o pohybe. Na základe informácií o mierach používateľa, ktoré sa nastavujú v aplikácii Nabu na vašom smartfóne, ich následne spracováva na počet prejdenej krokov, približnú vzdialenosť a spálené kalórie. Do kalórií sa ráta aj prednastavený bazálny metabolizmus, a teda aj keď ich necháte ležať na stole, za 24 hodín spálite nejakých tých 2000kCal. Bohužiaľ, meranie krokov je pomerne nepresné a dá sa ľahko oklamať. Napríklad pri dvoch zastávkach autobusom (po košických cestách) nám pribudlo nejakých 50 krokov, a naopak, pri vybehnutí dvoch poschodí po schodoch niekedy ani jeden. To ovplyvňuje presnosť

prejdenej vzdialenosti a množstvo spálených kalórií. Pokiaľ ste zvyknutí mať hodinky nonstop na ruke, tak vám zmerajú aj zvýšenú fyzickú aktivitu a váš spánok. Zvyšná inteligentná funkcionálna hodinek pozostáva zo zobrazovania oznámení. Napríklad pri prichádzajúcej správe z messengeru hodinky zavibrujú a zobrazí sa vám meno kontaktu a displejom postupne prebehne celá správa. To isté platí pri SMS správach. Pri mailoch sa zobrazí len predmet správy. Musíme spoločnosť Razer pochváliť, že si dokáže bez problémov poradiť so slovenskou lokalizáciou, teda nemá žiadne problémy s diakritikou, na druhej strane, namiesto emoji zväčša dostaneme prázdny kosoštvorec. Pri testovaní s telefónom Meizu M1 Note sme taktiež mali problémy s upozornením na prichádzajúci hovor. Hodinky len zavibrovali a hneď oznámili zmeškaný hovor, pričom telefón ešte stále zvonil.

Displej

Displej pre hodinky a displej pre Nabu sú oddelené. Hodinky majú bežný digitálny displej, ktorý má minimálnu spotrebu, skvelú viditeľnosť na priamom slnku a tlačidlo na spustenie podsvietenia, to je na použitie v noci. Nabu používa vlastný 128x16 jednofarebný OLED displej. Ten je na tom so spotrebou o niečo horšie a spúšťa sa až po stlačení tlačidla, prípadne po otočení dlane. Viditeľnosť na priamom slnku je však mizerná aj pri najvyššom jase, ktorý sa dá nastaviť v aplikácii Nabu.

Aplikácia

Všetko, čo hodinky namerajú, sa ukladá v aplikácii Nabu vo vašom smartfóne, ktorá to celé ešte aj synchronizuje s vaším Razer kontom. To slúži na správu funkcií hodinek, nastavovanie cieľov a zobrazovanie štatistík nameraných hodnôt. Ak si napríklad nastavíte za cieľ desať tisíc krokov, hodinky vám poslušne dajú vedieť, keď sa k cieľu blížite, keď ste cieľ dosiahli a potom vás ešte raz za



čas pochvália, koľko ste si nadbehli. Ako zaujímavosť fajn, ale pri každodennom používaní trochu otravné. Poteší správa času a budíkov na hodinkách z aplikácie, čo je podstatne príjemnejšie, ako sa s tým hrať na hodinkách. Budíky, bohužiaľ, používajú výhradne zvukové upozornenie namiesto vibrovania, teda ak ste čakali budenie jemnými vibráciami, dostanete klasické pípanie, čo zobudí aj mŕtveho. Dizajn aplikácie je celkom príjemný, teda najmä štatistická časť, nastavovanie hodínok je o niečo neprehľadnejšie. Aplikáciu je taktiež možné prepojiť s inými aplikáciami, ktoré namerané údaje vedú využívať, ako napríklad Facebook, Google Fitness či Twitter.

Batéria

Najväčším plusom oddelenia systému hodinek a systému Nabu je výdrž batérie, ktorú môžu inteligentné hodinky len ticho závidieť. Časť hodinek poháňa bežná hodinková CR2032 batéria s výdržou cez 12 mesiacov. Časť Nabu je poháňaná samostatným akumulátorom, ktorý sa nabíja špeciálnym magnetickým USB káblom. Batéria v závislosti od používania, jas displeja a nastavenia prebudenia pri otočení dlane vie vydržať aj dvojnásobne viac ako týždeň, ktorý udáva výrobca. Nám po týždni bežného používania zostalo ešte 55% batérie, jej stav sa dá ľahko skontrolovať v aplikácii Nabu.

Hodinky

Okrem špeciálnych funkcií sú Nabu, samozrejme, vybavené ako každé lepšie digitálne hodinky. Okrem zobrazovania času (12/24h formát) a dátumu ponúkajú stopky s presnosťou na 1/100 sekundy, časovač s presnosťou na 1 sekundu, zobrazovanie prvého písmena aktuálneho dňa (anglicky) a tri budíky s funkciou pravidelného opakovania – denne/týždenne.

Eduard Čuba



Logitech G910 Orion Spark

Druhý jazdec apokalypsy zo súhvezdia Orion

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Romer-G spínače
- + herné funkcie
- + RGB podsvietenie
- + intuitívny a veľmi dobre spracovaný softvér
- + ARX aplikácia a dock

- cena
- úprava programovateľných tlačidiel, profilov, makier a podsvietenia jedine použitím softvéru
- chýbajúca interná pamäť

ŠPECIFIKÁCIE:

Fyzikálne parametre

Výška: 210,0mm
Šírka: 505mm
Hĺbka: 34,3mm
Hmotnosť: 1,5kg
Kábel: 1,8m

Parametre klávesnice

Typ pripojenia: USB 2.0
USB protokol: USB 2.0
Rýchlosť USB: Vysokorýchlostný
Indikátory (LED): Áno
Displej LCD: Nie
Porty USB (integrované): Nie
Podsvietenie: RGB
Špeciálne klávesy: 9 klávesov G-Key
Dĺžka káblu (napájanie/nabíjanie): 1,8m

HODNOTENIE:



Pokiaľ si povieť, že ste už o modeli G910 počuli, tak sa nemýlite. S najväčšou pravdepodobnosťou ide o prvý model s označením Orion Spark, kde sme po prvýkrát mali možnosť okúsiť niečo, čo robilo túto klávesnicu znovu o trošku odlišnejšou a unikátnou. Tým sú novo navrhnuté mechanické spínače, na ktorých Logitech

pracoval už veľmi dlhý čas – tieto spínače nesú názov Romer-G.

Orion Spectrum je založený na svojom predchodcovi Orion Spark, ktorého recenziu sme vám priniesli tu. Cieľ a význam Spectrum bol založený na odklone od názorov časti komunity, ktorá mala výhrady k niekoľkým aspektom klávesnice. To je veľmi

chvályhodný cieľ, ktorý indikuje, že firma si neseď na ušiach a snaží sa počúvať svojich zákazníkov. Podarila sa im táto snaha?

Aké zmeny nás čakajú?

To, čo sa zmenilo, môžeme zhrnúť do dvoch hlavných bodov:

1. Zmenený tvar kláves

Klávesy už nemajú niekoľko rôznych tvarov (od klasických s priehlbínou cez vypuklé až po rôzne špeciálne tvary). Všetky sú tvarované klasicky, s priehlbínou.

2. Rovnomerná opierka na zápästia

Ani opierka už nie je tvarovaná rôznorodo ako klávesy. Teraz je opierka len jedna (Orion Spark mal v balení dve rôzne – podľa veľkosti), je rovnomerná, bez viditeľne väčšej a širšej ľavej časti, ktorá sledovala „potreby“ hráčov. Klávesnica stále poskytuje funkcie ako 113-klávesový antighosting,



programovateľné tlačidlá a profily a RGB podsvietenie. Pod kapotou klávesnice driemu mechanické spínače Romer-G, ktoré sl'ubujú rýchlejšiu odozvu vďaka kratšej aktivačnej dráhe a odozve.

Pokiaľ by ste sa chceli dozvedieť o Romer-G spínačoch a zákulísi ich výroby viac, tak okrem oficiálnej stránky vám odporúčame video v podaní sympatickej dvojice chalanov z LinusTechTips, ktorí mali možnosť nazrieť priamo do procesu výroby.

Klávesnica si zachovala svoj známy „hráčsky“ dizajn, ktorému dominujú rôzne tvary evokujúce modernejší dojem z klávesnice. Telo je plastovej, no robustnej konštrukcie, vďaka čomu klávesnica nie je extrémne ťažká (avšak ťažšia ako obyčajné membránové klávesnice). Kábel je dostatočne dlhý, len je škoda, že nie je opletený, čo môže pôsobiť luxusnejším dojmom, a v niektorých prípadoch to prispieva aj k dlhšej životnosti kábla. Na vrchnej časti nájdeme ARX dock s možnosťou mať svoj telefón, prípadne tablet (je rovnako kompatibilný s veľkými tabletmi) po ruke bez obáv, čo sa týka stability klávesnice. Nakoniec nechýbajú dedikované multimediálne klávesy a otočný volič pre hlasitosť.

Zadnej strane dominuje vysoký počet pogumovaných plôch na redukcii nechcených posuvov na stole, ktoré nájdeme rovnako aj na nožičkách, takže o „grip“ sa nemusíme obávať aj pri zdvihnutej pozícii. Nanešťastie sme sa nedočkali implementácii troch možností nastavenia výšky, ako to bolo u modelov G610.

Programovateľné klávesy je stále možné obdarit veľkým množstvom rovnakých funkcií a makier, pričom je možné tieto nastavenia uchovávať až v troch rôznych profiloch, ktoré je možné prepínať pohodlne tlačidlami M1 – M3. To a mnoho viac sme rozobrali v recenzii na Orion Spark.

Skúsenosti s používaním

Písanie

Hoci ide o hernú klávesnicu, píše sa na nej veľmi pohodlne. Zo začiatku to môže byť zvláštny pocit, ide predsa o odlišný druh spínačov, no ten rýchlo opadne a ostane len príjemný pocit z používania. Ak prechádzate z membránových



klávesníc na mechanické, tak si na to rýchlo zvyknete a o chvíľu pocítite výhody. Aj keď už niekoľko rokov píšem na klávesnici so spínačmi Cherry MX Blue, tak si písanie na tejto klávesničke celkom pochvaľujem. Samozrejme, pokiaľ sa nedostanem do hry, to je potom rešeto a hranie ide takpovediac samo.

Hranie

Hranie bolo fantastické a rozdiel v reakciách (spínača, ale aj mojich vlastných) bol obrovský a okamžitý. Reakcie sa mi výrazne zlepšili – pri stláčaní som mal väčšiu istotu. Skúsím uviesť pár príkladov:

- Hra na štýl skákačky, v ktorej je mnoho za sebou nasledujúcich skokov – normálne by som pri jednom-dvoch nestihol dostatočne skoro zareagovať a stlačiť kláves pre skok dostatočne rýchlo, no to je s G910 minulosťou.
- Predstavte si situáciu, keď musíte ako o život ťuknúť na jeden kláves – skúšal som jednoduchý tester a dokázal som za rovnaký čas dosiahnuť približne o 40% viac stlačení, čo je fantastický výsledok.
- Situácia v obľúbenej FPS hre Counter Strike – poznáte to, sú hráči, ktorí sa radi ocitajú na miestach, ako je hrana strechy alebo balkónu, na plote a podobne. Vďaka tomu, ako je hra dizajnovaná, človek nespadne, pokiaľ nepôjde príďaleko zo stredu textúry – zaregistroval som, že som sa dokázal práve po takýchto hranách posúvať ďalej a presnejšie, čo mi v nejednej situácii veľmi pomohlo.
- Riadenie v hrách ako je GTA – veľmi

príjemné, mal som lepšie reakcie, dokázal som napríklad šikovnejšie kl'učkovať pomedzi autá.

- FPS hry celkovo – omnoho jemnejšie pohyby, lepšie reakcie a omnoho lepší zážitok.

Zážitok a skúsenosť s Romer-G spínačmi pre niekoho, kto doteraz mal iný druh spínačov, hodnotím vynikajúco – pri používaní si vedie Spectrum fantasticky, no od mechanických spínačov by som nečakal o nič menej než špičkový zážitok.

Záver a hodnotenie

Cena stanovená výrobcom je na úrovni 199€, no primárne je jej cieľovou skupinou každý náruživý hráč, ktorý je ochotný za najrýchlejšie reakcie zaplatiť prémieovú sumu. Logitech nezabúda ani na bežných smrteľníkov, a preto môžeme v ponuke nájsť hneď niekoľko dizajnov s mechanickými spínačmi – G410 bez numerického bloku, G810 s jednoduchým základným dizajnom 104 klávesov s Romer-G spínačmi, klávesnice G610 so spínačmi MX Red a Brown (recenzia tu), a v neposlednom rade G910 Orion Spark, ktorý ostáva v predaji a je určený pre tých, ktorí ocenia prevedenie ako u pôvodného modelu. Logitech s Romer-G spínačmi priniesol nový zážitok s mechanickými klávesnicami, ktorý je úctyhodný. Konkurencii to zabralo veľmi dlhý čas, pokiaľ prišli s alternatívou (Cherry MX Silver) k neprekonateľným Romer-G spínačom. A aj keď by som chybičku-dve na klávesnici našiel, tak to nie je nič podstatné, čo sa v budúcnosti nebude dať odstrániť.

Viktor Majdák

Harman/kardon Esquire Mini

Šikovní bluetoothový elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Progamingshop
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktné vyhotovenie
- + elegantný dizajn
- + výklopný stojanček
- + kvalitný zvuk
- + slušná hlasitosť
- + čistá reprodukcia

- nezvládne basy pod 180Hz
- pri vysokej hlasitosti skreslenie

ŠPECIFIKÁCIE:

- výkon 2 x 4W stereo
- meniče 2 x 27mm
- rozsah 180Hz – 20kHz
- odstup signál-šum 80dB
- bluetooth 2,4GHz
- batéria Li-Pol 3,7V 2000mAh
- rozmery 14 x 2,4 x 7,54cm
- hmotnosť 238g
- zabudovaný mikrofón
- porty: USB, microUSB, jack 3,5mm
- kompatibilita: Android, iOS

HODNOTENIE:



Spoločnosť harman/kardon patrí medzi tradičných výrobcov značkovej audiotechniky a po vyslovení tohto názvu každý fajnšmeker spozornie. My sme pre vás otestovali externý bluetoothový reproduktor harman/kardon Esquire Mini, ktorý by mal svojmu používateľovi ponúknuť kvalitný zvuk aj na cestách.

Dizajn

Výrobca zvolil kombináciu jednoduchosť a elegancie. Telo prístroja má rozmery približne ako mobilný telefón, čo napovedá, že sa dobre zmestí do vrecka na oblečení. Pôsobí kompaktné a pritom robustne a odolne, hlavne vďaka

použitému materiálu. Tmavá predná mriežka je kovová a zadná strana je potiahnutá koženkou. Strieborné boky sú tiež z kovu a obsahujú všetky ovládacie prvky a porty.

Na ľavej strane sa nachádza päťstupňový indikátor úrovne nabitia zabudovaného akumulátora, ktorý po chvíľke používania zariadenia zhasne, aby nerušil.

Na hornej hrane je dostatočne veľký ovládač hlasitosti a tlačidlá na aktiváciu či deaktiváciu napájania, spojenia cez bluetooth a riadenie režimu súpravy handsfree. Ovládač hlasitosti je vrúbkovaný, takže ho nahmatáte aj bez nutnosti pozrieť sa naň, napríklad po

tme. Poteší strieborný kovový stojanček, ktorý je umiestnený na zadnej strane reproduktora.

Je výklopný, takže pri prenášaní je bezpečne zasunutý v tele prístroja a navyše dostal do viackrát lesklé strieborné vyhotovenie, takže pekne splynie s celkovým dizajnom.

Farebná LED, umiestnená v hornej časti prednej steny, informuje používateľa o stave, v ktorom sa práve zariadenie nachádza.

Aký má zvuk?

Výrobca vytlačil z malého tela reproduktora maximum. Pri prvom počutí zaujme hlavne





prekvapivo výrazný efekt stereo. Napriek malým rozmerom sa teda netreba obávať absencie priestorovosti zvuku. Výškové frekvencie sú správne ostré a stredy dobre počuteľné. Pochváliť musíme aj čistotu reprodukcie.

Pre externé bezdrôtové reproduktory typický šum pri tichých pasážach hudby je úplne minimálny až nepočuteľný, takže harman/kardon nesklamali, presne podľa očakávaní.

Drobná rezerva je iba v oblasti hlbších basov. Tam, pochopiteľne, takto malé zariadenie neexceluje.

Najbasovejšie frekvencie sú mierne skreslené a pri vysokej hlasitosti sa skreslenie dostaví aj v oblasti výšok.

Nie je to však zásadný problém, pretože maximálna dosiahnuteľná hlasitosť je riadne vysoko a sotva ju niekto bude používať. Párty s Esquire Mini neozvučíte, ale na použitie pre jednu osobu jeho hlasitosť plno postačí.

Najviac sa reproduktor hodí na počúvanie popovej hudby, ale nestratí sa ani v rukách fanúšika rocku. Ak vlastníte smartfón či tablet, ktorý disponuje ekvalizérom alebo zväzňovačom frekvencií (napr. Dolby DTS), dá sa z reproduktora

dostať ešte čosi viac, hlavne v oblasti výšok. No nie je to nevyhnutnosť, pretože zvuk je aj bez úprav na veľmi dobrej úrovni.

Je tu tiež možnosť využitia reproduktora v úlohe súpravy handsfree. Na tento účel je tu tlačidlo na prijímanie hovorov na hornej hrane zariadenia. Testovali sme dosah zabudovaného modulu bluetooth a zdá sa, že nepatrí medzi najsilnejšie. Dosah je približne päť metrov, pričom konkurencia bežne dosahuje okolo osem.

Nie je to teda zlý, ale ani špičkový výsledok. Pri použití v úlohe handsfree aj pri prehrávaní hudby takýto dosah postačí pri pohybe po miestnosti.

Kol'ko vydrží bez nabíjania?

Zabudovaný akumulátor sa nabíja priloženým káblom cez port microUSB, umiestnený na pravom boku prístroja. Jeho kapacita je 2000mAh a nabíjanie trvá tri až päť hodín.

Pri našom teste sme zistili, že takéto nabitie môže reproduktor udržať aktívny približne rovnakú dobu, maximálne do osem hodín.

Závisí to najviac na hlasitosti, na ktorej budete prístroj používať. Trošku nás prekvapilo, že výrobca nezabudoval aj

funkciu automatického vypnutia po nejakom čase na šetrenie batérie.

Verdikt

Harman/kardon Esquire Mini je kompaktný elegantný bezdrôtový reproduktor, ktorého kúpu určite neol'utuje žiadny používateľ.

V oblasti zvuku sú jeho najväčšie prednosti ostré výšky, priestorovosť zvuku a slušná dosiahnuteľná hlasitosť. Keď k tomu pripočítame čistú reprodukciu bez prekrývania frekvencií, dostaneme skvelý výsledok. Škoda len, že nedokáže zjsť o čosi hlbšie do basových oblastí a pri maximálnej hlasitosti nepoteší značné skreslenie. Ani jednu z týchto chybičiek krásy však bežný používateľ zásadne nepocíti a pochval'ovat' si bude maximálnu mobilitu reproduktora spojenú s elegantným dizajnom a kvalitným zvukom.

Peter Vnuk



Synology DS216 Play + 1TB HDD

Multimediálny server s kopou možností

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Cena: 260€ (bez HDD)

PLUSY A MÍNUSY:

- + podpora DLNA
- + DiskStation-Manager OS
- + kompatibilita so zariadeniami
- cena
- trhané prehrávanie videí

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: AVAGO
9800 (optický)
DPI: 200 – 8200
Dĺžka káblu: 2m
Hmotnosť: 160g
Polling rate: 1000Hz
Max. Rýchlosť snímania: 120000FPS
Rozmery: 125 x 78 x 42mm
Rozmery podložky: 90 x 45cm



DS216play prichádza s možnosťou transkódovania 1080p videa (H.264) a 4K videa (H.265) v reálnom čase, vďaka čomu môžete streamovať video obsah v 4K rozlíšení na digitálnu TV, mediálne prehrávače, mobilné zariadenia či počítače pripojené do siete, a to bez nutnosti využívať akýkoľvek prehrávač tretích strán.

Obal a jeho obsah

Balenie DS216 obsahuje všetko potrebné na správnu funkciu zariadenia. Napájací adaptér, napájací kábel, LAN kábel a samotné zariadenie vrátane 1TB HDD.

Technológie

Prevzorkovanie videa 4K Ultra HD:

DS216play je vybavený prevodným systémom s hardvérovou akceleráciou a podporuje kodeky H.264/H.265 1080p a H.265 4K, ktoré umožňujú prevod videí 4K na 1080p, vďaka

čomu sú vhodné pre všetky šírky pásma a zariadenia.

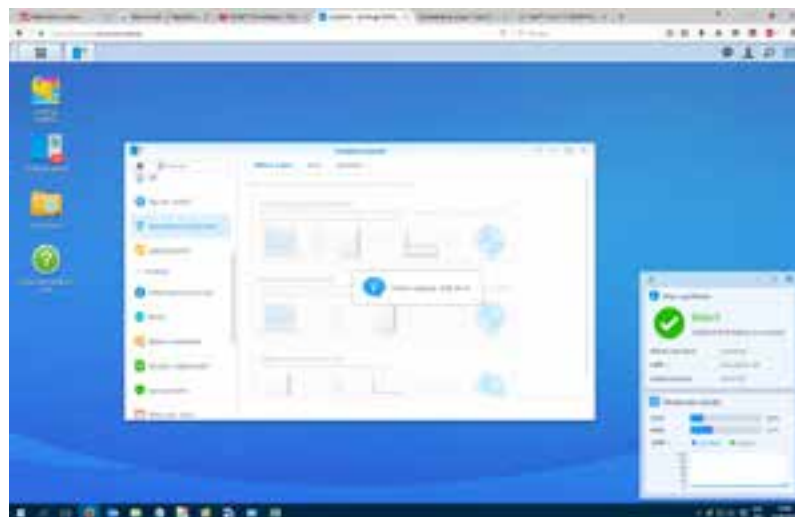
Dvojjadrový CPU:

Model DS216play je vybavený dvojjadrovým CPU 1,5GHz a 1GB RAM a s konfiguráciou RAID 1 v prostredí systému Windows® ponúka priemernú

rýchlosť čítania 107MB/s a rýchlosť zápisu 91MB/s.

Mediálny server s certifikáciou DLNA®:

DS216play môže pracovať ako DMS (digitálny mediálny server) s certifikáciou DLNA®, čo umožňuje prenášať mediálny



HODNOTENIE:





obsah ako hudbu, fotografie na zariadeniach, ktoré majú podporu.

DiskStation Manager:

Synology DiskStation Manager (DSM) je elegantný prehliadačový operačný systém používaný na takmer všetkých zariadeniach Synology, čo vám uľahčuje a umožňuje správu vášho NAS servera. Vďaka intuitívnemu rozhraniu máte v DSM prístup ku všetkému, čo potrebujete. Navyše, Centrum Synology vám umožní sťahovať a inštalovať ďalšie užitočné balíčky.

Test

Po zapnutí a pripojení zariadenia do domácej siete bolo potrebné prihlásiť sa do zariadenia a nainštalovať DSM. Po zadaní správnej adresy do webového prehliadača sa spustila inštalácia DiskStationManager, naformátovali sa partície na HDD a pripravil sa celý operačný systém.

Po približne ôsmich minútach sa inštalácia dokončila a bolo potrebné vytvoriť si administrátorský účet pre prístup do zariadenia. My sme v zariadení mali jeden 1TB HDD, no maximálne je možné zapojiť až dva 3,5-palcové 10TB harddisky a nastaviť ich na rôzne formáty.

Po spustení celého DSM sa nám zobrazila široká paleta aplikácií, nastavení a multitaskingových okien. Medzi ne patrili napríklad ukazovatele využitia CPU, siete prehľadávač súborov, centrum balíčkov, ovládací panel či online príručka k zariadeniu.

V domácej sieti sme tak mohli po prihlásení priamo na tento NAS pristupovať z akéhokoli zariadenia. Pri prístupe bolo potrebné zadať IP adresu zariadenia. My sme však využívali skrátene prístupové údaje pomocou

Quick.connect.to/, kde po zadaní nášho mena nám bol umožnený priamy prístup do zariadenia.

Dátové úložisko Synology sa nám taktiež zobrazilo ako sieťové umiestnenie a bolo možné sa k nemu prihlásiť aj priamo pod Windows mimo webového prehliadača.

Priamo v DSM bolo možné sťahovať rôzne balíčky na prehrávanie, editovanie videí či hudby, rôzne systémy, zálohovanie, zabezpečenie či zdieľanie dát. Všetky tieto balíčky boli natoľko komplexné a rôznorodé, že sa nám ani nepodarilo všetky vyskúšať a využiť. Využívali sme hlavne prehrávanie filmov, prehľadávanie súborov a zdieľanie dát po sieti. Predsa len, primárne na toto je NAS určené.

Pri kopírovaní dát cez 100Mb/s sieť na Synology bola rýchlosť zápisu približne 11MB/s. Pri prehrávaní alebo sťahovaní FHD videa cez Synology bolo priemerné čítanie z disku na úrovni 44MB/s (300Mb/s WiFi router) a 105MB/s (1000Mb/s LAN kábel).

Takmer vždy sme čelili problému, že pri prehrávaní FHD videa cez webový prehliadač nám film sekal a FPS nebolo konštantné. Film bol takmer nepozorateľný. Niekedy nám vstavaný webový prehrávač napísal chybu a film ani

nespustil. Synology sme skúšali na troch rôznych zariadeniach a dvoch rôznych sieťach a vždy sa správalo obdobne.

Tým pádom sa film priamo zo Synology nedal prehrať bez problémov ani na smartfóne, ani na Smart TV aj napriek použitiu 1000Mb/s siete či 300MB/s WiFi routera.

Zariadenie obsahuje aj ventilátor na chladenie súčiastok a diskov. V nastavení sa dalo zaškrtnúť tichý chod, keď sa ventilátor točil len minimálne alebo normálny chod, pri ktorom bol ventilátor zapnutý neustále. Pri výpadku elektriny bolo potrebné zariadenie znova ručne zapnúť zapínačím tlačidlom, aby sa obnovil chod zariadenia.

DD216 taktiež obsahuje USB 2.0 a 3.0 pre rýchly prenos dát. Mohli sme tak pripojiť externý pevný disk – prenášať dáta alebo pripojiť USB WiFi vysielač a vytvoriť tak na Synology aj bezdrôtové pripojenie.

Naše hodnotenie

Multimediálny server Synology DS216Play ponúka obrovské množstvo možností a nastavení vďaka použitému DiskStationManager OS vo verzii 5.2. Taktiež je možné pripojiť dva harddisky s kapacitou maximálne 20TB a využiť ich na zálohovanie, prehrávanie či zdieľanie dát.

Vďaka používaniu DSM cez prehliadač je Synology plne kompatibilný so všetkými modernými aj staršími zariadeniami. Média je možné prehrávať na smartfóne, tablete či televízore, a tak je to nanajvyš vhodné zariadenie pre domácu sieť. Cena cca 260EUR nie je najnižšia, no vzhľadom na pokročilú dobu, keď sa zvyšujú požiadavky na ukladací priestor, toto zariadenie určite využijete.

Lukáš Libica



NZXT HALE 82 v2 700W

High-endový zdroj od dobre známeho výrobcu v 700W podaní s plne modulárnymi káblami a v bielej

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT

Cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad
- + modulárne káble
- farebný 24-pin
- pokles napätia pri vysokej záťaži

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 150mm

Výška: 86mm

Hĺbka/hrúbka: 160mm

Farba: biela



Zdroj k nám dorazil v kompletnom balení, ktoré bolo zabalené ešte v ochrannej fólii. V balení sa s výnimkou zdroja nachádza taštička so zipsom na všetky modulárne káble, pod ňou sa nachádzal napájací kábel na 220v spoločne s štyrmi skrútkami a päťcou SK pások na usporiadanie kabeláže.

Vizuálna stránka

Okolo roku 2000 boli biele počítačové zostavy bežné, v dnešnej dobe dominuje, aspoň v prípade herných zostáv, čierna v kombinácii s inou farbou. No nájdu sa stále takí, ktorým proste čierna nesedí, a tak siahli po bielej. Problém nastáva pri výbere zdroja, tie sú v bielej stále celkom ojedinelé, samozrejme, netvrdím, že nie sú k dispozícii, no ich výber je výrazne obmedzený ako pri čiernych zdrojoch.

väčšina plne modulárnych zdrojov býva o pár centimetrov dlhšia práve kvôli konektorom. Matná biela prášková farba vyzerá dobre, po oboch stranách zdroja je možné vidieť vylisované NZXT logo.

Na spodnej strane, kde sa nachádza ventilátor, je iba mriežka s logom výrobcu a pár skrútok na rozoberanie. Na vrchu sa už nenachádza nič okrem nálepky so

všetkými potrebnými parametrami o výkone a podobne. Na zadnej strane sa nachádzajú už len konektory na všetky modulárne káble. Prekvapením je čierna farba, ktorá vyzerá dobre, pretože káble oproti nej nevytvárajú taký kontrast.

Kabeláž

Čo sa káblov a možností pripojenia týka, je na tom zdroj dobre, no ničím



HODNOTENIE:



Na prvý pohľad vyzerá zdroj nenápadne, svojimi rozmermi zapadá medzi priemer, pretože



nevyniká: 1 x 24-pin, 1 x 8-pin CPU, 4 x 8-pin PCIe, 6 x SATA, 3 x Molex, 1 x Floppy

Ako môžeme vidieť, konektorov na všetky periférie je dostatok. Zdroju vytknem jednu vec, ktorá sa síce netýka funkčnosti, ale vzhľad. Všetky káble sú čierne a ploché, čo je v poslednej dobe veľmi obľúbené, pretože káble sa dajú výborne ukladať na seba, zaberajú menej priestoru a uľahčujú prácu pri organizácii kabeľáže (Cable Management) a vyzerajú výborne. Výrobca akosi zabudol na 24-pin, ktorý je asi najviditeľnejší a ponechal ho farebný s flexkou (spletenec na kábloch). Flexka, samozrejme, vyzerá dobre, no to, čo sa v nej ukrýva, už nie. Kde sú čierne káble? Keď už nie ploché, tak aspoň čierne, nech nepôsobia ako päst' na oko!

V osobnej zostave mám Corsair RM1000 a presne to bol prvý zdroj, ktorý som mal s týmto druhom káblov. Vyzerajú úžasne, ak sa s nimi človek pohrá, a najmä ten 24-pinový. Plusom je ohybnosť káblov. Na už spomínanom zdroji som vždy trpel pri organizácii káblov, a to kvôli ich tuhosti a neprispôobilosti. V tomto prípade použil výrobca omnoho väčšie bužírky a káble sú úžasne mäkké a prispôsobivé. Pracovať s nimi bola skrátka radosť, najmä pamäťový efekt je minimálny, a tak na nich nezostávajú deformácie po reorganizácii.

Testovacia zostava

CPU: AMD FX8370@4,3GHz
MB: MSI 970 Gaming
RAM: Kingston HyperX Beast 16GB 2400MHz
GPU: ASUS GeForce GTX580 DirectCU II
Case: Zalman Z9 Neo
SSD: Apacer Panther 240GB
FAN: 5 x 120mm

Zostava použitá na testovanie rozhodne nepatrí medzi tie úsporné, a tak sa netreba obávať nízkeho vyt'aženia zdroja. Samozrejme, keby sa nám to nezdalo, tak ešte vždy som

mal možnosť pretaktovať celú zostavu a tým ešte zvýšiť príkon (odber/spotrebu). Testovaniu ešte dopomáhal zásuvkový Wattmeter a multimeter na meranie napätí na všetkých vetvách.

Výkon a zát'ažové testy

Keďže nemám k dispozícii všetko potrebné vybavenie na testovanie zdrojov, primárne som sa zameril iba na pokles napätí na jednotlivých vetvách pri rôznej zát'aži zdroja, ktoré môžu mať v prípade príliš nízkeho napätia dopad na stabilitu zostavy, a iné nežiaduce efekty.

Metodika testovania bola jednoduchá. Ako prvé som nechal zostavu bežať asi 10 minút v pokoji, aby sa ustálila spotreba, a následne som zmeral napätie na 5- a 12-voltových vetvách. Ďalej na simulovanie maximálneho vyt'aženia CPU a GPU som využil program Furmark a v ňom oba zát'ažové testy a aby som dosiahol maximálnu možnú spotrebu celej zostavy (príkónu), som ešte pretaktoval grafiku. V zálohe bol ešte procesor, no na ten už neprišiel rad.

	12V	5V	Príkón
Idle	12,06	5,12	115W
Load	11,77	5,22	635W
OC	11,67	5,24	805W

Ako môžeme vidieť, napätie na 12V vetve s pribúdajúcou zát'ažou klesalo viditeľne, čo je škoda vzhľadom na cenovú kategóriu zdroja. Zaujímavosťou tiež zostáva postupne pribúdajúce napätie na 5V vetve.

Hlučnosť a teploty

Hlučnosť je pre väčšinu ľudí pri výbere zdroja kľúčová, pretože zdroj nie je možné pre používateľa otvoriť a vymeniť ventilátor kvôli strate záruky, a tak s vo väčšine prípadov treba spoľahnúť na výrobcu. V tomto prípade sa v zdroji nachádza 14-centimetrový ventilátor. Počas testovania bola v miestnosti



priemerná teplota 25°C. Na testy hlučnosti som najprv nechal PC iba na pracovnej ploche približne 10 minút, ďalej ako zát'až som opäť využil Furmark a na záver opäť, no s pretaktovanou grafikou.

V pokojovom režime bol zdroj v podstate bezhlučný, no horšie to už bolo pri zát'aži, keď zdroj o sebe začína dávať vedieť približne na úrovni šepotu. A na záver s pretaktovanou grafikou? Pri maximálnom výkone už začal zdroj hučať veľmi výrazne a o tichosti sa v tej chvíli už moc hovoriť nedalo, no stále netreba zabúdať, že zdroj bežal prakticky na svoje maximum, čo sa bežne nestáva.

Teploty zdroja (konkrétne chladičov v jeho vnútri) sa v pokoji pohybovali na úrovni príjemných 32°C, v maximálnej zát'aži stúpili na 45 až 50°C, čo úprimne vôbec nie je zlé, ba naopak.

Celkovo som s hlučnosťou celkom spokojný, no veľmi rád by som privítal tichší ventilátor, a prípadne možnosť semipasívneho chladenia, keď by zdroj mal vypnutý ventilátor do chvíle, kým bude zat'ažený nad určitú úroveň, prípadne dosiahne dostatočnú teplotu.

Marcel Ilavský



Hoverboard Arašid 6.5" a Arašid 10"

... alebo rýchlo a bez potenia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Progamingshop
Dostupná cena:
309,99€ a 399€

PLUSY A MÍNUSY:

- + reálny dopravný prostriedok
- + rozmery
- + užívateľský komfort
- + ani raz som nespadol

- relatívne ťažké na nosenie
- nekomfortná výmena batérie
- pubertálny reproduktor

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 6,5" - 600x190x190 mm, 10" - 600x250x250mm
Hmotnosť: 6,5" - 10kg, 10" - 12kg
Maximálna rýchlosť: 15 - 18km/h
Maximálna záťaž: 120kg
Výdrž na jedno nabitie: 15 - 20km (v závislosti na váhe jazdca, podklade, na ktorom sa jazdí a pod.)
Maximálne stúpanie: 15°
Batéria: 36V/4,4A (originálna batéria Samsung alebo LG)
Doba nabíjania: 45 - 120 minút pre plné nabitie
Výkon: 2 x 350W

HODNOTENIE:



Aj vy ste vyvalili oči, keď ste prvýkrát v televízii zbadali, ako sa policajti v šortkách prehánali na Segwayoch po Miami Beach? A to ani nehovorím, keď nadšenec tzv. „boys-toys“ zbadal takúto sci-fi hračku po prvýkrát naživo. To už bolo viac ako pred pätnástimi rokmi, no stále platí, že za ťažké tisíce si to kúpi asi málokto, a tak len s obdivom očumujeme turistov, ktorí sú ochotní vyvaliť masťnú sumu na ich prenájom. V každom prípade, wau efekt sa už dávno vytratil, ved' princíp gyroskopu sa votrel do našich životov skrz naše smartfóny a kadejaké hračky, napr. robot BB-8 zo StarWars. Nečakal som na tomto poli ďalší pokrok, až kým som na YouTube nenarazil na video, kde sa potetovaný maník prehánal na miniverzii Segwayu s jedným zásadným rozdielom – nemalo to žiadnu rukoväť, iba malú platformu a dve malé kolesá... Na prvý pohľad samovražedné vozidlo však vo svete zaznamenalo fenomenálny úspech.

Popri dvojkolke sa v uliciach objavil aj takzvaný monover, ktorý má len jedno koleso v strede platformy a vy stojíte na jeho osách po boku na akýchsi stupačkách. Keď som si predstavil, že čosi také by som mal recenzovať, hneď som sa vydal prehrabať skrine s cieľom vydolovať chrániče na korčule, prípadne prilbu na bicykel...

Dizajn a konštrukcia

Lepšie raz vidieť, ako stokrát počuť. Teda čítať. Z obrazového materiálu si dokážete vytvoriť vcelku presný obraz o tom, ako oba testované boardy vyzerajú. Menší z testovaných boardov je bielej farby, zvonku opláštený tvrdým plastom, ktorý vyzerá dobre, navyše všetko pekne lícuje a pôsobí drahým dojmom. Kolesá majú priemer 6,5 palca a sú osadené pevným gumovým dezénom, takže defekty nehrozia. To však neplatí pri 10-palcovej verzii off-roadového

boardu, ktorý je výrazne vyšší, o niečo širší, ale hlavne stojí na kolesách, ktoré majú dušu a plášť. Vpredu v spodnej časti sú modré led svetlá, ktoré reagujú na zmeny smeru a prerušovane žmurkajú na svoje okolie a čumilov.

Nenápadne zapracované je tlačidlo na zapnutie aj slot na nabíjanie. Reproduktor nie je vidieť, dá však o sebe vedieť ihneď po aktivácii boardu, keď vám príjemný ženský hlas oznámi, že táto hračka má aj bluetooth. Nášľapné plochy, ktoré skrývajú dôležité senzory, sú z odolného gumového materiálu, ktorý sa dá spolu s celým telom umyť vlhkou handričkou.

Jazda

Dizajn poteší, ale podstatný je účel, kvôli ktorému by ste si mali tento výrobok vyhl'adať. Po zhladnutí niekoľkých videí, v ktorých prevažne zapálení tínedžeri



radia, ako začať, čo robiť a čoho sa vyvarovať, som zbalil oboch Arašidov do kufra a vydal sa hľadať nejaké vhodné a hlavne opustené miesto, kde by som si nenarobil veľa hanby. Odporúčaný, dokonale rovný trávnik som nenašiel (pre zmiernenie prípadných pádov), tak som to riskol na rovnej asfaltovej ploche.

Môžem smelo potvrdiť, že heslom „kl'účom je sebaistota“, sa treba riadiť od úplného začiatku. Iste, počas prvých pár nástupov je dobré sa ísť buď tým, že vás niekto drží za ruku, alebo si nastupovanie vyskúšate pri zábradlí.

Samotná jazda je už potom vecou cviku. Objavujete, čo na board platí najviac a ako pracovať s telom. Všeobecne však fungujú nepatrne náklony a prenášanie váhy a vozítko robí presne to, čo chcete. To platí pre oba testované modely, líšia sa však cieľovou skupinou.

Zatiaľ čo menší sa mi zdal ľahší na ovládanie, ten väčší s väčším prehľadom filtroval pukliny v asfalte a rôzne menšie nerovnosti. Takisto otáčanie na mieste bolo výrazne svižnejšie s väčšími kolesami, čo sa pri nepozornosti nemusí vyplatiť.

Celkovo komfort a bezpečnosť miľo prekvapili, krivka učenia bola strmá, teda po dvadsiatich minútach som bol schopný bez pomoci nastúpiť, povoziť sa všetkými smermi a ešte aj vyskúšať nejaké tie piruety.

Veľké plus dávam za tichý chod, no menšie mínus udeľujem zvuku reproduktora, ktorý síce pustí vašu obľúbenú hudbu cez bluetooth, ale netreba očakávať žiadne hifi.

Tiež je veľmi relatívne, či je mínusom aj vysoká hmotnosť. Predajca uvádza

10kg, avšak ja by som povedal, že to bude pri menšej verzii aj 15kg a pri väčšej ešte o niečo viac. Je to cena za kovový rám a batériu, no na druhú stranu tu výrobca musel splniť bezpečnostné aj konštrukčné nároky. Otázne je len, ako si s takou mrškou poradí útlý adolescent.

A čo batéria?

Predajca tvrdí, že je kvalitná, od výrobcu Samsung alebo LG, čo je len dobre. Môžete pokojne počítať, že tých deklarovaných pätnásť kilometrov po rovinke skutočne dáte, resp. dve hodinky tanečných kreácií niekde na parkovisku.

Takisto aj maximálka cez 15km/h je na rovinke a hladšom povrchu celkom reálna. Kto by chcel niečo rýchlejšie, mal by uvažovať o vyššie spomínanom monoveri.

Dobrou správou je rýchlonabíjanie, ktoré vašu batériu nabije cca o hodinku. Škoda len, že sa batéria nedá meniť

v teréne otvorením nejakého slotu alebo dvierok. Na jej výmenu sa musí hoverboard rozobrať, ale ani to nie je nič, čo by ste so skrutkovačom v ruke behom pár okamihov nezvládli. Aspoň odhalíte, že útroby skrývajú prekvapivo veľa elektroniky a že batéria je malá a je len jedna, čo by som nebol povedal na to, ako dlho Arašid na jedno nabitie funguje.

Záverečné hodnotenie

Oba hoverboardy predčili moje očakávania. Sú veľmi jednoducho ovládateľné, o pár minút je možné robiť základné pohyby. Udávaná nosnosť 120kg by mala byť reálna, keďže malý board bez známok utrpenia povožil aj stodesaťkilogramového chlapa.

Dizajn je ufónsky, akoby túto technológiu niekto priniesol z budúcnosti. Ak sa nebojíte občas tohto prekvapivo ťažkého spoločníka nosiť v rukách, môže byť serióznym dopravným prostriedkom do práce alebo na voľný čas. Na naše slovenské chodníky plné nerovností by som si však vybral väčšiu verziu.

Roland Dvorský





logitech®



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

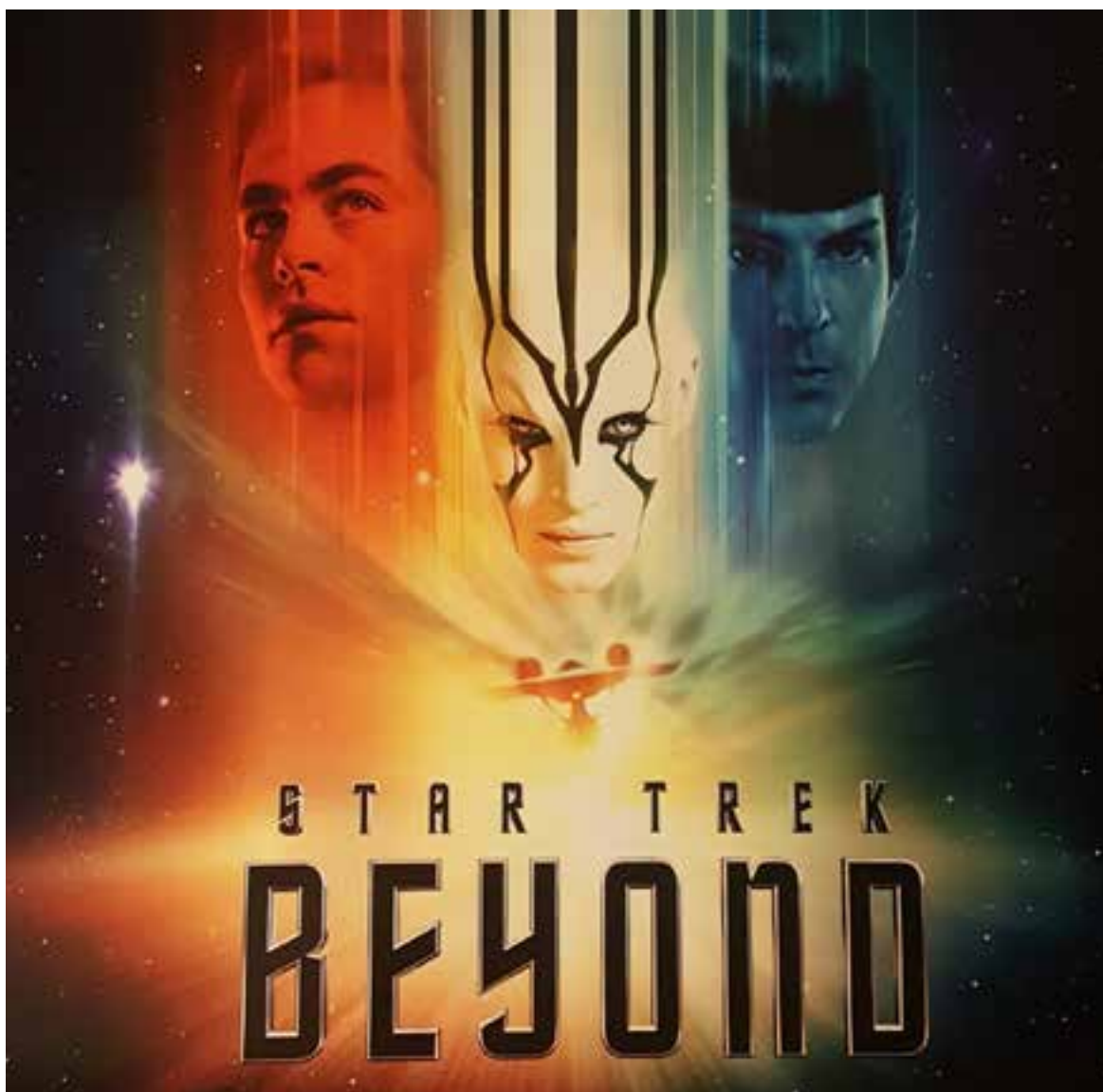
USA, 2016, 122 min

Režie: Justin Lin
 Scénář: Simon Pegg, Doug Jung, Roberto Orci, Patrick McKay, John D. Payne
 Kamera: Stephen F. Windon
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrají: Chris Pine, Zachary Quinto, Zoe Saldana, Karl Urban, Simon Pegg, John Cho, Anton Yelchin, Idris Elba, Sofia Boutella, Joe Taslim, Lydia Wilson, Deep Roy, Joseph Gatt, Fiona Vroom, Natalie Moon,

PLUSY A MÍNUSY:

- + nápaditost
- + hravost
- + dynamika celého filmu
- + atmosféra
- některé momenty ne úplně dotažené
- trochu zmatenější místy

HODNOTENIE:



Star Trek: Do neznáma

VSTRČÍ NOVÝM NEBEZPEČÍM I VLASTNÍ HISTORIÍ

Star Trek je fenomén, který si díky restartu rukou J.J. Abramse získal mnoho nových fanoušků po celém světě. Jenže ten po dvou dílech rebootu přešel na druhou stranu barikády k Star Wars a další díly ságy o posádce hvězdné lodi Enterprise dostal na starost Justin Lin, který se kvůli tomu rozloučil s výdělečnou sérií Rychle a zběsile. Byl tenhle původem tchaj-wanský režisér tou správnou volbou? A povedlo se snímku Star Trek: Do neznáma zazářit v záplavě jinak průměrných blockbustů a nepřesvědčivých pokračování v letošní filmové sezoně?

Předně bych asi měl zmínit, že nejsem Trekkie. Fascinace tímhle univerzem se u mě nikdy nijak neprojevila, a i když jsem viděl alespoň pár dílů z téměř všech inkarnací této značky, až u filmové či seriálové, nikdy jsem k Star Treku zcela nepřilnul. Což je poměrně paradox, neboť tzv. lod'ové sci-fi patří mezi moje nejoblíbenější a jeden ze zástupců tohoto subžánru, Sunshine Dannyho Boylea, patří dokonce mezi mé nejoblíbenější filmy vůbec. Proto je docela překvapivé, že film, ze kterého jsem měl před projekcí hodně velké obavy, se ukázal ve výsledku nejen jako jeden z nejlepších filmů tohoto

roku, ale také asi nejlepší zástupce tohoto subžánru za posledních téměř deset let, bez ohledu na nedostatky, které neoddiskutovatelně má.

Neobyčejný blockbuster podle známého receptu

Star Trek: Do neznáma má totiž náboj, díky kterému (pro ty, kterým podobně zacházení se značkou sedne) si jej zamilujete, i přes jeho vady. Novinka Justina Lina totiž ani zdaleka není geniální podívanou. Je však precizně vykonstruovanou sci-fi jízdou, u které se ani na moment nenudíte a která se díky přirozené dynamice filmu pokouší až o téměř kultovní zábavu. Ta tam jsou lensflares a přehnaně depresivní a tísnivá atmosféra – na jejich místo nastupuje větší porce humoru, akce a prostoru



pro vyniknutí jednotlivých postav. Díky tomu třetí díl rebootové série nepůsobí jen jako víceméně osobní drama na pozadí většího konfliktu, ale spíš jako dobrodružství, ve kterém má každý člen posádky co říci.

Humor ostatně hraje tentokrát daleko větší roli, než jak tomu bylo v minulosti. Simon Pegg, Doug Jung, Roberto Orci, Patrick McKay a John D. Payne se inspirovali v kultovních sci-fi let minulých a vydali se také do vlastní historie, díky čemuž výsledek působí jako něco vytaženého z devadesátek, zatímco některé prvky připomínají úplně původní seriál i jeho pozdější následovníky. Je pro mě víc než překvapivé říkat toto zrovna o Star Treku, nicméně jsem se bavil náramně a těžko se mi vzpomíná na poslední film, kterému se něco podobného povedlo.

Na plné pecky

Svoji roli na tom má i precizní hudební doprovod Michaela Giacchina, který pro film vytvořil nadmíru působivé motivy a kompozice, které s neskutečnou vervou podtrhují vyznění samotného filmu. A to i v momentech, kdy ne všechno na plátně vypadá (především některé digitální triky), jak by asi u filmu s bezmála dvousetmilionovým rozpočtem mělo.

Co ovšem trochu zamrzí, je nevyužitý potenciál padoucha Kralla v podání Idrise Elby. Jeho postava je nepříliš dobře uchopená, a i když místy působí jako



hlavní antagonista celkem děsivě, ve výsledku je jedním z nejslabších článků celého filmu, neboť mu scénář tak trochu podráží nohy. Podíváme-li se ovšem na zbytek obsazení, tam téměř není výtek, byť nejvíce si pro sebe film krade dvojice Bones (Karl Urban) a Spock (Zachary Quinto). Slušné momenty má pak i Scotty Simona Pegga, avšak vyzdvihnout by se dalo hned několik dalších vedlejších postav ve filmu, jednoduše proto, že v rámci podobně nastaveného filmu fungují a člověk má o ně starost.

Nejen pro Trekkies

Star Trek: Do neznáma tak zvládá něco, co se dnes moderním blockbusterům daří jen zřídkakdy – vytvořit nějaké pouto se svým divákem a díky tomu má potenciál do budoucna zastínit s přehledem oba své předchůdce. Jistě, originální, nápavitý a v mnohém odlišný způsob, s jakým Justin Lin k látce přistoupil (stačí se podívat na jednu z částí finále), jednoduše nesesedne každému. Ten, komu ano (ať už je fanoušek téhle látky, nebo ne), se bude



ovšem bavit velmi dobře. Pokud jsou vám tedy fantaskní příběhy z oboru science fiction alespoň trochu blízké, dejte novému Star Treku šanci. Takhle zábavný a akční blockbuster, u kterého se nebudete nudit ani minutu, tu totiž už hodně dlouho nebyl.

„Zábavný a akční blockbuster, u kterého se nenudíte ani na minutu. Skvělá posádka a dynamika se postarají o to, že vám film i přes zjevné nedostatky utkví v paměti na hodně dlouho. A budete chtít nášup.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 123 min

Réžia: David Ayer

Scenár: David Ayer

Kamera: Roman Vasyanov

Hudba: Steven Price

Herecké obsadenie: Will Smith, Jared

Leto, Margot Robbie, Joel Kinnaman,

Viola Davis, Jai Courtney, Jay Hernandez,

Adeleke Akinnuoye-Agbaje, Karen

Fukuhara, Cara Delevingne, Adam

Beach, Ben Affleck, Jim Parrack

PLUSY A MÍNUSY:

- + Harley Quinn, Captain Boomerang, Killer Croc
- + humor a svižnosť filmu
- + interakcia medzi postavami
- hlavný príbeh
- rating – PG 13
- predvídateľnosť
- len ďalšia jednohubka

HODNOTENIE:



Jednotka samovrahov

SAMOVRAŽEDNÁ JEDNOHUBKA

22. Mája 2016 sme vám priniesli novinku, ktorá hovorila o skúšobnom premietaní *Suicide Squad* (Jednotka samovrahov) a o tom, ako film veľmi zapôsobil na obecnosť. Na druhej strane sa momentálne stretávame s prevažne negatívnou kritikou *Suicide Squad* na niektorých internetových stránkach. Vedenie DC comics sa odhodlalo spraviť nepochybne riskantný krok a musíme podotknúť, že David Ayer si odkrojil poriadny kus koláča. To je jasné, už len z množstva postáv, ktoré na plátno uvidíme. *Suicide Squad* – to sú Harley Quinn, Deadshot, Enchantress, Captain Boomerang, Rick Flagg, Killer Croc, Slipknot, Katana a El Diablo. Samozrejme netreba zabúdať na Jokera, Batmana a

stvoriteľku *Suicide Squad* Amandu Waller. Každá z nich má pritom svoj komplexný príbeh, ktorý ich definuje. Ako sa podarilo Davidovi Ayerovi skĺbiť ich do jedného dvojhodinového celku?

Režisérova šikovnosť alebo bezduché zliepanie?

Dilema komiksových filmov spočíva v tom, ako predstaviť postavy divákovi, ktorí nečítajú komiksy. To sa ale spája s problémom, čo s divákmi, ktorí komiksy naopak čítajú. David Ayer tento problém vyriešil rýchlym a jednoduchým odprezentovaním postáv, poprípade formou spomienok z minulosti. Malé príbehy sú vpletené do jedného veľkého

dvojhodinového príbehu, v ktorom sa nejaká entita bude snažiť ovládnuť svet. Úprimne, koho to však zaujíma, v porovnaní s perfektnou a šialene sexy zábavou, o ktorú sa vie postarať už len samotná Harley Quinn? *Suicide Squad* tak jemne pripomína vyzdobený vianočný stromček z konca januára.

David Ayer využil minútáž filmu vo svoj prospech a použil ju s rozumom. Každá postava má svoje momenty a svoj priestor. Samozrejme, nedá sa očakávať, že film poskytne komplexné príbehy všetkých postáv, to je jednoducho nerealistické. Postava sú však svojou minulosťou zaujímavé a určite by obstáli aj v sólovkách. V konečnom dôsledku sa Ayer snažil vytážiť z dvoch hodín naozaj všetko, čo mohol a vďaka rozmanitosti postáv vám film ujde ako voda. Z filmu však cítite, že sa jedná len o ďalšiu jednohubku,



a nie úplne ucelený príbeh vo veľkom univerze ďalších prichádzajúcich filmov.

Zábavné herecké predstavenie

Rozmanitosť a komplexnosť postáv je jedna vec. Čo ale ich prevedenie na plátno? V prvom rade musím spomenúť Harley Quinn (Margot Robbie). Byť sexy je jedna vec. Byť ale sexy a vedieť to podať humorom šialenca je druhá vec. Každá jedna interakcia, akčná scéna, vtipná scéna atď. sú vrcholmi filmu, pretože tu Margot Robbie jednoducho exceluje a postava Harley Quinn jej sadla ako ušitá na mieru. Dokonca aj Joker (Jared Leto) mal čo robiť aby jej herecky stačil. Keď sme pri Jokerovi, konečne mal svoju bandu v poriadne bláznivých kostýmoch a vedeli ste presne pod koho patria. Na druhú stranu mi veľmi nesedel jeho „pasácky“ štýl správania. Ďalšou hereckou lahôdkou bol na moje prekvapenie Captain Boomerang (Jai Courtney). Jeho hru na totálneho šaša skupiny som mu zhltoľ aj s navijakom. Netreba zabúdať ani na Deadshota (Will Smith), ktorý mal tiež svoje humorné, ale aj vážne chvíľky. Will Smith ho zahral naozaj výborne, bolo vidno, že si túto rolu naozaj vychutnával.

Killer Croc (Adeiwale Akinuoye-Agbaje), bola teda kapitola sama o sebe. Nemal síce veľa priestoru vo filme, ale rola gangsterského zmutovaného krokodíla bola fakt super a jeho interakcie s postavami nezabudnuteľné.

V podstate sa jednalo o herecky výborne zvládnutý film, za zmienku ešte určite stojí aj Waller (Viola Davis), ktorá bola postrachom pre všetkých, nie len pre záporné postavy. Problémom však stále ostávalo, čo s príbehom? Jednoducho hlavné záporné postavy svojou rozmanitosťou posunuli hlavnú



dejovú líniu do úzadia, čo vyústilo do predvídateľnosti príbehu. Záver filmu vás, okrem pekných CGI efektov, vôbec neprekvapí. Dokonca v mojom prípade ma tento simplifikovaný príbeh ani nezaujímal, stále ma viac zaujímal príbeh postáv Suicide Squad a ich osud.

Zláci v akcii

Zásadný problém tohto filmu je rating PG 13 (nevhodné pre deti do 13 rokov). A teda, keď Deadshot vystrelí zo svojej zbrane a zasiahne niekoho do hlavy čakáte množstvo krvi až gore efekty. Keď Harley Quinn niekoho doreže nožom čakáte aspoň nejaký náznak krvi, ktorý by dodal filmu ten správny brutálny šmrnc. Ak postava Katana podreže niekomu hrdlo katanou, myslíte si, že aspoň teraz sa udeje niečo realisticky krvavé, ale ste na omyle. Vzhľadom k tomu, že sa jedná o skupinu vrahov, príde mi logické, že trochu brutality filmu určite neuškodí. A pritom nežiadam brutalitu ala Kill Bill (aj keď by som vôbec nebol proti), ale viac krvi by určite nezaškodilo.

Ďalším problémom je pocit povrchnosti. Či už sa jedná o akčné scény, hudbu, kameru, alebo scenár, máte pocit, že film nie je jeden ucelený celok, ale nelogický mišmaš, ktorý sa opiera len o nápad spraviť zo superzáporákov superhrdinov. Bohužiaľ, len niečo zábavné a svižné v dnešnej konkurencii komiksových filmov neobstojí.



V konečnom dôsledku je film zábavný, akčný, humorný a splní ten hlavný účel, čím je zábava pre diváka. Určite sa nejedná o film nad ktorým by ste mali nedajbože rozmýšľať, o tom ani Suicide Squad nikdy neboli. Ak sa tešíte na zábavnú interakciu medzi postavami, tak si prídete na svoje. Ak od Suicide Squad čakáte kvalitný príbeh plný zratov a prekvapení budete sklamaní, pretože ťažisko filmu je dané na samotné postavy a ich hľáškovanie. Ak do kina pôjdete, môžete sa tešiť aj na chvíľu s Batmanom, ktorý je zasa skvelý.

„David Ayer si na svoje tričko toho nabral naozaj veľa. Nedopadlo to tragicky, vďaka svižnému tempu, hereckým výkonom a zábavnosti. Film však trpí tým, že príbehy viacerých postáv nalepil do jedného neoriginálneho a nelogického celku, pod taktovkou ratingu PG - 13.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 114 min

 Režie: Todd Phillips
 Scénář: Todd Phillips, Stephen Chin, Jason Smilovic
 Kamera: Lawrence Sher
 Hudba: Cliff Martinez
 Hrají: Miles Teller, Jonah Hill, Ana de Armas, Bradley Cooper, Shaun Toub, JB Blanc, Ashley Spillers, Brenda Koo, Roman Mitichyan, Max Daniels, Lucas Di Medio, Jeremy Tardy, Barry Livingston
 Producenti: Mark Gordon, Bradley Cooper, Todd Phillips

PLUSY A MÍNUSY:

- + originalita
- + zábavnost
- + obsazení
- + kontakt s realitou

- místy scénář
- občas tempo

HODNOTENIE:


Americký sen na druhém konci světa

I když se tak film trochu těžko zařazuje nebo popisuje, ani na moment se nebudete nudit a naopak budete spíše sledovat, co všechno si protagonisté přímo pod dohledem americké vlády mohli dovolit – ne zřídka to bylo úsměvné. Ovšem i těch nepříliš úsměvných momentů je ve filmu dostatek. Onen kontakt s realitou a především s fakty byznysu, ve kterém se chlapi pohybovali, tu je stále přítomen a neustále připomínán.

Zpracováním film rozhodně zaujme, neboť to už má Phillips nacvičené ze svých minulých projektů, a byť zde kameramanské orgie nehrají prim jako v případech jiných filmů, Týpci a zbraně rozhodně nejsou v tomto ohledu podvyživení. Kamera Lawrence Shera funguje v tomto pojetí na jedničku a hudební doprovod, který doplňuje výběr osvědčených hitovek, v režii Cliffa Martineze má divákovi také co nabídnout.

Ve službách vlasti

Místy se sice filmu podaří trochu zadržnout při vyprávění svého příběhu, nikdy ovšem natolik, aby to samotnému divákovi začalo nějak výrazně vadit. Naopak, na filmu zaujme jeho rozmanitost a spád, s jakým na vás bude ty dvě hodiny v kinosále působit. Natolik, že mu odpustíte i několik drobných přešlapů a ne úplně vyrovnané tempo od začátku do konce.

Nakonec je to tedy spíše o tom, co od filmu čekáte. Nečekejte vyloženě komedii, spíše zajímavý příběh dvou mladíků, kteří využili systém a dobře se přitom bavili, než několikrát padli na hubu. Týpci a zbraně jsou ojedinělý úkaz, který je zajímavý sám o sobě, byť postrádá preciznost v některých ohledech, která by jej mohla posunout někam dále. Několik památných momentů, absurdita rozhodování americké armády v těch nejdůležitějších věcech, slušný humor a dvě příjemně strávené hodiny. Pokud tohle zní jako něco, co byste si chtěli dát, pak vyrazte do kina.

„ Originální a zábavný film, který dáváku zábavu a drama v přesně vyvážených dávkách. Něco podobného se v kinech zase tak často nevidí. ”

Lukáš Plaček

Týpci a zbraně

AMERICKÝ SEN SE ZÁVANEM STŘELNÉHO PRACHU

Trochu nenápadně se do českých a slovenských kin dostal film na motivy skutečných událostí, Týpci a zbraně. Snímek zachycující případy, které se v americkém zbraňovém průmyslu odehrály před několika lety, ovšem přináší Todd Phillips, režisér zodpovědný mimo jiné za úspěšnou komedii Pařba ve Vegas a její pokračování. Tentokrát ovšem nejde jen o humor.

Filmové příběhy na motivy skutečných událostí táhnou. Ani Týpci a zbraně nejsou výjimkou. Jak film pokračuje, člověk se se zájmem přistihne, jak se podivuje nad tím, co všechno může narušený systém dovolit. Todd Phillips si je navíc moc dobře vědom toho, co má pod rukama, a tak divákům servíruje poměrně originální jízdu, která možná není až taková komedie, jak by si někteří mohli myslet, ale za zhlédnutí bezesporu stojí.

10 kg nábojů. Můžu nechat 12?

Není to ani tak kvůli dynamice dvou hlavních hrdinů v podání Milese Teller a Jonaha Hilla (být' jsou oba, především pak Hill, parádní a zábavní ve svých karikaturách narušených jedinců), ačkoli ta bez problémů funguje. Ústřední dvojice odehrává své party s přehledem (být' na Hillův smích se trochu hůře zvyká), ovšem vyniknout jí dává především scénář, který nápaditě servíruje kousavou kritiku nejen současné společnosti ale i mravů a postupů, které již dlouhá léta hýbou světem. Ve výsledku tak neřešíte ani tak to, co hrdinové udělali, ale jak jim to vláda v podstatě dovolila.

Film Týpci a zbraně navíc ví přesně, jak pracovat se svým divákem, a tak k humorovým i dramatickým prvkům dodává i tu správnou vlnu nostalgie let ne zase tak dávných, která je podpořena zlatým fondem populární muziky. Ta příběhu dodává punc podívané z let minulých, která je přesto svým způsobem relevantní i dnes

MEL GIBSON

V MENE

KRVI

BLOOD FATHER

V CINEMAX OD 15. 9.

RÉŽIA JEAN-FRANÇOIS RICHEL

ERIN MORIARTY

DIEGO LUNA

WHY NOT PRODUCTIONS AND WILD BUNCH PRESENT "BLOOD FATHER" WITH MEL GIBSON, ERIN MORIARTY, DIEGO LUNA, AND PHILIPPO NERI. FILM BY JEAN-FRANÇOIS RICHEL. CASTING BY ROBERT GILBERT. COSTUME DESIGNER: JENNY HARRISON. EXECUTIVE PRODUCERS: TERRY ANDERSON, PHILIPPO NERI, AND WILD BUNCH. PRODUCED BY WILD BUNCH. CO-PRODUCED BY BOHEMIA. DISTRIBUTED BY CINEMAX. PETERIKOV: JASZAR CAKACETIC. STYLING: K. ZEMERAK. BOHEMIA. WILD BUNCH.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 117 min

Režie: Paul Greengrass
 Předloha: Robert Ludlum (kniha)
 Scénář: Paul Greengrass, Christopher Rouse
 Kamera: Barry Ackroyd
 Hudba: David Buckley, John Powell
 Hraji: Matt Damon, Tommy Lee Jones, Alicia Vikander, Vincent Cassel, Julia Stiles, Riz Ahmed, Ato Essandoh, Scott Shepherd, Bill Camp

PLUSY A MÍNUSY:

- + pár momentů akce
- + potenciál
- scénář
- změny ve zpracování
- odklon od vybudovaných mantinelů

HODNOTENIE:



Jason Bourne

NÁVRAT ZAPOMNĚTLIVÉHO MUŽE

Série thrillerů okolo agenta Jasona Bournea patří k těm nejpreciznějším žánrovkám, jaké od začátku nového tisíciletí vznikly. Série, která nakopla kariéru Matta Damona a modernizovala špionážní filmy, navíc s každým dalším dílem stoupala jak komerčně, tak v očích kritiků i divácké obce. Bylo proto na pováženou, když se před čtyřmi lety dostal do kin namísto plnohodnotného pokračování jen výrazně slabší spin-off Bourneův odkaz s Jeremym Rennerem v hlavní roli. To už je však dávno věcí minulosti (byť se mluví o pokračování odkazu už nějaký ten pátek) a dvojice Paul Greengrass a Matt Damon hlásí návrat ke značce. Stálo těch devět let čekání za to?

Jason Bourne není špatným filmem. Ačkoliv by se to z následujících řádků mohlo tak zdát, nechci zde tvrdit, že je Greengrassova novinka vyloženě zlým filmem, kterým je třeba opovrhovat. Naopak, v rámci možností se jedná o relativně slušnou žánrovou podívanou, která navzdory svým chybám a možná až příliš zbytečné přímocarosti (a lacinosti, co si budeme povídat) funguje jako lehce nadprůměrný thriller. A to je právě to. Od téhle série jsme zvyklí na něco úplně jiného.

Mýtus Jasona Bournea

Je trochu smutné, že tohle má být materiál, který tvůrčí dvojici přivedl zpět

k oblíbené značce. Pokud tomu tak skutečně je, nastala chyba v komunikaci, neboť já tam onu genialitu nějak nevidím. Nová kapitola ze života agenta Bournea poměrně nešťastně podkopává nohy kontinuitě celé série tím, že se snaží příběh agenta strhnout úplně jiným směrem (a připravit dvířka pro případná další pokračování). Jistě, knižní série má dílů podstatně více, nicméně knižní a filmový Bourne jsou dva podstatně rozdílní agenti. A to bohužel platí i pro Jasona Bournea v rámci původní trilogie a v rámci tohoto snímku.

Novinka totiž staví hlavního hrdinu tak trochu na druhou kolej a převrací appeal série novým směrem, kdy je pro změnu Bourne tím, kdo je využíván pro prospěch někoho jiného, ne naopak, jak tomu bylo dříve. Hlavní hrdina, zatímco vyšetřuje další nové informace o své minulosti a minulosti svého otce, je postupně vtažen do souboje CIA a soukromých společností



na poli zabezpečení a ochrany soukromí. A i když je tohle téma v poslední době notně probírané a značně atraktivní díky své aktuálnosti, právě tyto pasáže fungují ze všeho nejméně a tak trochu nudí.

Od elity k průměru

Je to ale také z části vinou určitého posunu zpracování a preciznosti realizace akce a atmosféry filmu. To, čím první tři díly série bodovaly, byla taková úroveň zpracování, že působila téměř reálně. Veškerá techno-thrillerová hatmatilka, praktiky a ve výsledku i samotná akce působily osobně a uvěřitelně natolik, že byla určitá hranice mezi fikcí a přehnaností a věrohodným zpracováním stírána. Když pak došlo na osobní souboje, onen kontakt s realitou jen zesílil a každá rána bolela. Jenže od tohoto nový díl lehce upouští. Celé zpracování má ve výsledku spíše blíž k naivním devadesátkovým blockbusterům a pseudohackerským snímkům, než k tomu, co série představovala v minulosti.

Navíc, ona akce také není to, co bývala. Všechny propriety stylu Paula Greengrasse, které se pro tuto sérii staly typickými, tu sice jsou, nicméně náhrada dvorního kameramana série Olivera Wooda Barry Ackroydem je znatelná. Ackroyd totiž nezládá tak ladně skloubit

dynamiku pohybu, shaky-cam a hereckou akci s rytmikou a tempem filmu (kterou právě udávala skvělá práce Wooda) a výsledkem toho je místy silně nepřehledná akce, kdy má divák problém se vůbec orientovat v tom, co se děje. A i když tu potenciál na památné scény (především díky výpravě) byl, kvůli odfláknuté akci se jej nedaří naplnit.

Nevyužitý potenciál

To vede k tomu, že se do popředí dostávají postavy. Ani tady se ovšem žádná hitparáda nekoná. Matt Damon i přes množství temných momentů a typické minimalistické herectví není v roli tolik přesvědčivý, jak by si sám přál, a film samotný mu moc prostoru pro zazáření nedá. Nově příchozí Alicia Vikander je spíše nástrojem vyprávění než plnohodnotnou postavu, tudíž zvraty v jejím případě nejsou moc uvěřitelné a šokující momenty nikoho ve výsledku vlastně nešokují. Tommy Lee Jones naopak oprášil svůj oblek vládního úředníka a zahrál si asi po stopadesáté to, co mu jde nejlépe, byť několik poměrně slušných momentů se i v jeho případě najde. Vincent Cassel pak balancuje někde na pomezí kýčovitého záporáka zahnaného do extrému a zajímavé postavy upozaděné nepříliš dobře napsaným vývojem.

Jak jsem řekl již v úvodu – Jason Bourne není špatný film. Není ale ani kdovíjak dobrý a na poměry série se jednoznačně jedná o nejslabšího zástupce. Návrat Damona a Greengrasse k sérii trpí především změnou v pojetí celé série, jejího přístupu k vlastnímu materiálu a celkové atmosféry filmu. Slabý a nepříliš dobře provázaný příběh tomu ve výsledku také moc nepomáhá. V rámci žánrové tvorby by se pořad dalo mluvit o slabším nadprůměru. V rámci série se ovšem jedná o výrazný kvalitativní sešup, po kterém si ještě hodně rádi zopakujete původní trilogii.

Film Jason Bourne najdete v české i slovenské distribuci díky společnosti CinemArt v původním znění s titulky od 28. července. Film je nevhodný pro mládež do 15 let.

„ Paul Greengrass a Matt Damon se vrací s dalším příběhem agenta Bourne z pera Roberta Ludluma, který je však poněkud rozpačitou vzpomínkou na lepší časy. Fanoušci série novým dílem asi úplně nepohrdnou, další kvalitativní vzestup však nečekejte. “

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

The Secret Life of Pets, 2016, 90 min.

Réžia: Chris Renaud, Yarrow Cheney
 Scenár: Ken Daurio, Cinco Paul, Brian Lynch
 Hudba: Alexandre Desplat
 Obsadenie: Louis C.K., Eric Stonestreet, Kevin Hart, Steve Coogan, Ellie Kemper, Bobby Moynihan, Lake Bell, Dana Carvey, Jenny Slate, Albert Brooks, Laraine Newman

PLUSY A MÍNUSY:

- + animácia
- + podarené charaktery
- + výborný základný námet
- nevyužitý potenciál
- jednoduchý scenár
- jednoduchý humor

HODNOTENIE:

Tajný život maznáčikov

O PSÍČKOVI A MAČIČKE... A ĎALŠÍCH PSÍČKOCH

Medzi uvedením prvého teaseru na film Tajný život maznáčikov a jeho premiérou uplynula, aspoň na animovaný film, nezvyčajne dlhá doba – približne rok a pol. Medzitým si milovníci zvieracích animovaných filmov mohli potešiť oči napríklad na vydarenom Zootropolise (2016) či návrate legendy, sequele Hl'adá sa Dory (2016). Iba príbeh o domácich miláčikoch stále neprichádzal. Namiesto toho prichádza uprostred leta, vo vrcholiacej blockbusterovej sezóne a ponúka príležitosť pre rodičov, ktorí zo svojich prázdninujúcich ratoleští už zúfajú. Pravdepodobne ich budú radi aj sprevádzať, pretože už trailer samotný ponúkal zaujímavý a svieži náhľad na to, čo sa deje za našimi dverami, keď odídeme do práce (nezahŕňa to len neporiadok a cikanie na koberec, ako by sa nám mohlo

zdať). Otázkou však je, či je to dostatočne silný základ na to, aby sa na ňom dal vybudovať kvalitný celovečerný animák, ktorý obstojí v nevyhnutnom porovnaní s predchodcami.

Príbeh sa sústreďuje na Katie a Maxa, dvojicu, ktorá si je priam súdená. Majú sa radi a prežívajú spolu rôzne dobrodružstvá – čo na tom, že Katie je človek a Max jej psík? Neskonale ju zbožňuje, a preto ťažko znáša jej každodenné odchody do práce. Ešte ťažšie však prijme fakt, že sa jedného dňa nevráti sama. Prinesie so sebou obrovského huňatého Dukea, ktorý sa má stať Maxovým novým bratom. Maximilián sa však o svoje teritórium deliť nechce. No pri pokuse vyšťvať votrelca z domu sa obaja ocitajú v obrovskom nebezpečenstve, a zachrániť ich môžu len Maxovi chlpatí,

huňatí a operení kamaráti.

Základná idea filmu – čo vlastne robia naše zvieratká, keď ich nevidíme – je vynikajúca, ale tým, že bol trailer zložený z výlučne kvalitných a nápaditých scénok, film veľmi utrpel. Úvodná desaťminútovka je totiž len minimálnym rozšírením známeho materiálu a slúži ako uvedenie väčšiny postáv, keďže okrem nich už do filmu bude uvedených len niekoľko zvierat, ktoré budú pre dej významné. Scenár teda zlyháva pri rozvážaní základnej myšlienky, ktorá rozhodne nebola vyčerpaná dostatočne, a namiesto toho smeruje dej k bláznivej dobrodružnej komédii. Lína je jednoduchá: stratí sa hlavný hrdina – treba dať dokopy nepravdepodobný záchranný tím a vydať sa na záchrannú misiu. Do toho je ale primiešaná rovnocenná dejová línia o tajnej revolúcii odvrhnutých miláčikov, ktorá je síce trochu pritiahnutá za vlasy, ale tým správnym spôsobom. Scenáristi sa však dostatočne nepohrali ani s jednou –



zo záchranej misie spravili jednoduchý výlet mestom a antihrdinovia z línie revolucionárov nedostali ani zd'aleka toľko priestoru, ako by si ich netypickosť zaslúžila. Okresaním príbehu na jendotlivé plytké epizódy však tvorcovia narazili na výrazný problém – stopáž bola neúprosná, a keďže hodinu a pol treba zaplniť, objavili sa v scenári aj absolútne zbytočné sekvencie. Ak by bola napríklad päťminútovka s Dukeovým pôvodným majiteľom vystrihutá, výsledný dojem z filmu by sa nezmenil, pretože nezvládla vyvolať žiadne emócie.

Kvalitné bolo ale zachytenie typických (aj keď miestami trochu stereotypných) vlastností zvierat, a to najmä mačiek a psov v ich odvekom „súboji“. Na tomto základe sa dali budovať vynikajúce charaktery, kde síce všetkých psov spájali podobné vlastnosti, ale jendotlivé postavy boli ľahko rozoznateľné a oddeliteľné. Bohužiaľ to fungovalo len na komediálnom základe, keďže iné stránky príbehu ostali nepreskúmané (dôvod rivality medzi Maxom a Dukeom) a niekoľko z nich nevyšlo (silený ľúbostný príbeh). Keď sa však dobré charakterové vlastnosti postáv premietli do humoru, vznikli momenty, ktoré pobavili pravdepodobne najmä majiteľov mačky či psa. Ich dot'ahovanie sa o to, ktorý z ich druhov je nadradený, síce neprekvapí, ale rozhodne poteší.

Samotnému filmu predchádzal krat'as s Mimoňmi a tak trochu bláznivá scénka udala tón, akým sa bude humor hlavného filmu najčastejšie uberať. Scenár bol preplnený situačnou komikou, ktorá ale stála a padala na zraneniach, pádoch či



prapodičných zvukoch. Humor bol mierený na najmladšiu skupinu divákov. Nebolo by na tom nič zlé, keby zbesilé naháňačky prekryla iná úroveň humoru – hlbšia, kvalitnejšia, vyzretejšia, prípadne humor dvojzmyselný či zložený z popkultúrnych narážok. Dospelý divák mohol naozaj tento nedostatok ľutovať, keďže jedna z mála narážok, ktoré sa vo filme objavili – telenovela – bola skutočne vynikajúca.

Animácia však bola prvotriedna. Zvieratá poskytli animátorom dostatok možností vyhrať sa, a oni verne zachytili ich pohyby a výrazy tváre – prosebnému pohľadu animovaného psíka sa snáď dá odolať ešte ťažšie. Skutočným víťazom je ale mesto New York, ktoré si pri úvodnej prehládke získa mnohých divákov.



Čo by Tajnému životu maznáčikov pristalo najviac? Ak by sa stal krátkym filmom. Najviac by vtedy vyznel vynikajúci nápad, zbytočne zahrabaný pod dobrodružnú a bláznivú pozlátku. To sme už všetko videli na tisíckrát – ako často však vidíme vyfinteneho pudlíka, ako hádže hlavou v rytme deathmetal? Aj keď tento animák rozhodne neurazí a nemá žiadne výrazné vady, je ho škoda. Je škoda toho filmu, ktorým mohol byť.

„Animovaný film, ktorý zaujal už prvý trailerom, vo výsledku neprináša toľko, koľko mohol. Krásna animácia a vydarené postavy však nedovolia, aby sa z neho stalo sklamanie.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 2016, 98 min

Réžia: Laurent Tirard
 Scenár: Laurent Tirard,
 Grégoire Vigneron
 Kamera: Jérôme Almérés
 Hudba: Éric Neveux
 Hrajú: Jean Dujardin, Virginie Efira, Cédric
 Kahn, César Domboy, Eléa Clair, Myriam
 Tékaia, François-Dominique Blin
 Producenti: Sidonie Dumas

PLUSY A MÍNUSY:

- + dospeljšia
zápletka
- + sympatické
postavy
- obyčajný príbeh
- zbytočné
zábavné scény

HODNOTENIE:

Hore za láskou

ŠTIPKA HOLLYWOODU VO FRANCÚZSKU

Keby bol normálny, nebol by o čom rozprávať príbeh. Od prvého stretnutia by to bola láska bez viditeľných prekážok s jasným záverom. Avšak Alexandre (Jean Dujardin) na prvý pohľad nie je úplne „klasický“. Rovnako nebude klasický ani tento film – Hore za láskou.

Väčšina filmov, ktoré prichádzajú do komerčných kín je hollywoodskej produkcie. Raz za čas sa ale objaví aj občerstvenie v podobe zahraničného filmu. Pri takýchto dielach, ak sú podarené, je cítiť inú atmosféru, ducha krajiny, z ktorej pochádzajú. Príkladom môžu byť škandinávské filmy, ktoré sa svojou tmavou atmosférou tešia veľkej obľube. A teraz prišla francúzska romantická komédia Hore za láskou. Nedá sa povedať, že nebola ovplyvnená ostatnými komerčnými filmami, ale má svoju osobitú atmosféru. Ved' predsa Francúzsko, krajina galského kohúta, je známe svojou romantikou.

Hore za láskou ale nie je typickou romantikou pre mladé generácie, kde vzájomnej láske páru bráni okolie. Konflikt je tu vo vnútri dvojice. Je možno milovať človeka bez toho, aby vám záležalo na tom, čo si myslia ostatní? Dospeljší príbeh s dospeljšou témou a dilemou dopĺňajú aj postavy, ktoré majú čo-to prežiť. Alexandre je šarmantný, bohatý, elegantný, ale iba 136 centimetrový chlapík, ktorý aj napriek svojej skoro dokonalej osobnosti vo vzťahoch takmer vždy prežíva sklamanie.

Svoje pokusy nájst' tú pravú však nevzdáva. Nová nádej sa mu naskytne, keď v reštaurácii nájde zabudnutý mobil. Patrí Diane (Virginie Efira), peknej vysokej blondínke, ktorá sa ešte stále spamätáva z rozvodu, a tak s nadšením a veľkým očakávaním prijíma ponuku na schôdzku od neznámeho šarmantného muža, ktorý jej našiel stratený telefón a objavil v ňom číslo na Dianinu pevnú linku.

Príbeh pokračuje ako väčšina ostatných romantických filmov. Zaľúbenie, konflikt, rozdelenie. A každý dúfa, aby film dopadol podľa jeho predstáv. Tento zaužívaný vzorec ale ubehne rýchlo a s Alexandrom a Dianou sa sympatizuje ľahko. Hlavnú dvojicu dopĺňajú aj vedľajšie postavy, ktoré dotvárajú príbeh. Najsympatickejší z nich je Alexandrov syn Benji (César Domboy), ktorý je normálnej výšky, ale ani ho nenapadne brať otca inak.

Opačný pohľad má na veci Dianina matka (Manoëlle Gaillard). Hoci je sama vydatá za hluchého muža, nevie prijať, že jej dcéra by mala skončiť s niekým, kto trpí telesnou vadou. Svoj pokrytecký pohľad odôvodňuje tým, že postihnutie jej muža nie je viditeľné, narozdiel od Alexandra. Rovnako ako to iskrí medzi hlavnými postavami, dobre fungujú aj vzťahy medzi postavami vedľajšími.

Hoci dojem kazí Dianin bývalý manžel Bruno (Cédric Kahn), ktorého osobnosť je vlastne daná tým, že hrá „zlého bývalého manžela sukničkára“, ktorý až do poslednej chvíle ostáva rovnaký, vôbec sa počas filmu nevyvinie. To ale vyvažuje vzťah medzi



Alexandrom a Benjim. Atmosféra u nich doma je veľmi príjemná a zaujímavá.

Už od prvej scény je z rozhovorov cítiť väčšiu prirodzenosť, ako to býva u tuctových filmov bežné. Taktiež všetci chápeme, prečo Diane podľahla Alexandrovmu čaru. Ved' na prvú rande vybavil zoskok z lietadla. To je scéna, ktorú ale netreba chápať iba ako niečo veľkolepé, čo sa dá strčiť do traileru. Za skokom z lietadla sa dá nájsť aj určitá symbolika skoku do neznáma, prekonania dovtedy nezvládnutých prekážok.

Okrem tohto sú vo filme aj scény, ktoré sú len pre zabavenie diváka tým správnym, primitívnym spôsobom. Niektoré nevadia, napríklad bernský salašnícky pes Alexandrovho syna je zábavný, hoci vtip so zvalením Alexandra sa opakuje pomaly každých desať minút. Hore za láskou by sa však úplne zaobišiel bez scén, ktoré sa snažia iba lacno zabaviť diváka po vzore komerčných amerických filmov. Avšak také tu stále bohužiaľ nájdeme, napríklad scéna, kde Dianina matka zo zhrzenia, že jej dcéra randí s „trpaslíkom“, zachádza so svojim autom do protismeru a s mŕtvym výrazom ešte pár minút pokračuje v ceste.

To, že Hore za láskou je z Francúzska nezaručuje, že sa na 100% líši od hollywoodskej kinematografie. To, čo si z nej ale

zobral nebolo vždy dobré. Má veľkolepé zábery, ktoré majú hlbší zmysel, taktiež ale má aj scény, ktoré existujú čisto pre to, aby mohli lacno pobaviť a aby sa mohli šupnúť do traileru. Avšak stále je cítiť, že sa jedná o netypický film, ktorý sa trochu líši od iných romantík, a to dospeljšou dilemou a príbehom. Môžem povedať, že by som ho odporučil všetkým chlapom, pretože od Alexandra sa toho dá veľa „vzťahového“ naučiť. Je to dobrá voľba na romantický film, avšak veľká diera po ňom neostane.

A zaujímavosť na záver. Herec hrajúci Alexandra, Jean Dujardin, v skutočnosti meria 182 centimetrov a znížený bol vďaka digitálnym efektom. Vo filme to takmer nevidno, iba občas má trošku zábavné, úzke nohy.

„Francúzska romantika, z ktorej môžeme pochopiť, ako veci vo vzťahu fungujú, alebo ako by fungovať mali. Môžeme sa poučiť, ako sa zachovať v niektorých situáciách, aké hodnoty sú viac než tie ostatné, ale tieto pekné myšlienky sú zasadené do príbehu s úplne obyčajným priebehom. Od bežnosti ho nezachráni ani francúzsky pôvod.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 117 min

Režie: Paul Feig
 Scénář: Katie Dippold, Paul Feig
 Kamera: Robert D. Yeoman
 Hudba: Theodore Shapiro
 Hrají: Melissa McCarthy, Kristen Wig, Kate McKinnon, Leslie Jones, Cecily Strong, Chris Hemsworth, Bill Murray, Michael Kenneth Williams, Andy Garcia, Matt Walsh, Sigourney Weaver, Annie Potts, Dan Aykroyd, Elizabeth Perkins, Dan Castellaneta, Ernie Hudson,

PLUSY A MÍNUSY:

+ pár záblesků něčeho vzdáleně vtipného

- scénář
- obsazení
- humor
- zpracování
- triky
- záporák

HODNOTENIE:



Krotitelé duchů

KOHO ZAVOLÁTE? TUHLE PARTIČKU ROZHODNĚ NE

Jen málo filmů už před svým vydáním vzbuzuje takové emoce, jako je právě celoženský remake kultovní komedie *Krotitelé duchů* z osmdesátých let, na které hned několik generací vyrůstalo a jejíhož několikrát ohlašovaného třetího dílu se fanoušci nikdy nedočkali a vzhledem k úmrtí Harolda Ramise nakonec ani nedočkají. Místo toho se režie dalšího dílu ujal režisér komerčně úspěšných komedií současnosti Paul Feig a celou značku se rozhodl přepracovat do nové podoby s ženským obsazením titulního týmu. To by samo o sobě nebyl problém, naopak. Nápad

to byl bezesporu zajímavý a i mě jako zarytého fanouška originálu podobný přístup zaujal natolik, že jsem se na film vysloveně těšil jako malý kluk. Jenže pak to šlo s filmem pěkně z kopce.

Drtivou většinu nadějí na solidního pokračovatele odkazu původních dvou filmů totiž už pro mnoho lidí pohřbila první ukáзка, která ukázala, jakým směrem se tenhle restart bude ubírat. A neberte mě teď' zle, nicméně ta vlna rádooby feministek bránících film proti negativním reakcím jen na základě domněnky, že ženy nemají právo na vlastní remake, přestala být

směšná v ten moment, kdy jí právě tyto fanoušci začali brát jako mantru. On totiž málokdo měl problém s filmem jen kvůli tomu, že v něm jsou ženy v hlavních rolích. A narovinu, pokud s tím někdo vážně problém měl, pak je to otevřeně a bez okolků hlupák. Princip ženských remaků totiž není vůbec marná idea, například zvažovaný remake Dannyho part'áků formou ženské skupiny lupičů zní lákavě a ostatně i vznik nových krotitelů s ženským obsazením zněl zprvu jako hodně zajímavá alternativa. Jenže tu se dostáváme k jádru pudla. Spousta lidí měla, at' už se vás oni obhájci filmu urážkami o feminizmu a šovinizmu snaží přesvědčit o něčem jiném sebevíc, problém s filmem především proto, že to vypadalo jednoduše zle.



Kontroverzní ještě před vydáním

Čemuž nenašlo ani několik dalších obrazových materiálů a už vůbec ne zpátečnická revize důvěrně známého titulního motivu, kde se o aktuálnost a efektnost látky pokoušeli postarat už dávno nerelevantní Fall Out Boy ve spolupráci s ještě méně aktuální Missy Elliot. Všechno zkrátka vypadalo, jako by se všichni zúčastnění snažili film potopit, seč můžou, a z výsledného průšvihů obvinili právě sociální nešvary, které ve většině případů nehrají roli. Osobně, i když jsem velký fanoušek originálu, na nový díl s ženským týmem jsem se strašně těšil, neboť se jednalo o nový materiál v rámci série po více jak dvaceti šesti letech. Reklamní kampaň mě ovšem znechutila a společenská situace panující kolem filmu a jeho odpůrců/příznivců pak naprosto otrávil. Ale nakonec, i přesto, že jsem řekl, že podobně odbytou aktualizací kulturních artefaktů podporovat nebudu, jsem na projekci filmu přeci jen vyrazil a překvapivě i s docela otevřenou myslí, protože to přeci nemůže být tak zlé, ne? Jak tedy bez obalu tahle mediální kauza dopadla a kdo má ve výsledku pravdu?

Vlastně nikdo. Paul Feig se svým filmem šel doslova s kůží na trh, neboť předělávání filmů a jejich aktualizace v případě, že film od svého vzniku zestárl, není samo o sobě špatný nápad. O poznání horší nápad je pouštět se do remaku kultovního hitu, který má značný zástup fanoušků a dokáže až na pár drobností obstát i dnes. Přeci jen podobné výlety za



zeleňoučkými dolary nejsou ničím novým a nežidka dopadají tragicky (Total Recall, Soubor titánů, Conan, Planeta opic od Tima Burtona...). A když jdete do filmu především s vidinou komerčního zisku na zavedené značce, nesmíte se potom divit, že vám to fanoušci dají „sežrat“ o to víc.

Rutina bez náboje a originálního nápadu

Paul Feig, i když má na kontě celkem slušnou komedii Ženy sobě, je spíše znám svými dalšími filmy, kde kombinuje ženské hrdinky, akci a hrubozrnný humor té nejnižší úrovně. Není proto žádným překvapením, že se do podobných prostor vydal i tenthle remake. Nebudu tu samozřejmě tvrdit, že původní Krotitelé duchů měli humor kdovíjak inteligentní, přesto se jedná o rozdíl několika úrovní. Tady totiž na nějakou osobitou hlášku, nápaditý komentář



nebo památný humorný moment jen tak nenačkáte. A když už první humorně zamýšlený moment spojující hlavní hrdinky se točí okolo záznamu úniku přebytečného vzduchu z vagíny jedné z hrdinek, je to pro vás jasný symbol toho, kam je tahle „komedie“ ochotná zajít.

Ono totiž strašně dobře vypadá, když se můžete veřejně navázat do kritiků filmu na základě stereotypních, rasových nebo



genderových narážek. Horší to ovšem je, když ve svém filmu (který před těmito narážkami obhajujete) humor právě na těchto třech aspektech postavíte. Každá z hrdinek totiž až příliš naplňuje stereotypní vykreslení ženských postav ve filmu, které je jindy terčem břitkých komentářů. Nyní je to ale fajn, protože tam jsou čtyři takové? Hrdinky si libují ve stereotypech – labilní šprtka, nadřzená geniální mechanika, rádoby vtipná velkohuba černoška a nešikovná tlust'oška. To nejsou narážky na adresu filmu, to je holé konstatování toho, co hlavní hrdinky ve filmu v každém momentě naplňují. Jistě, i původní mužská verze v tomto terénu pracovala, nikdy se však nejednalo o takovéto zacházení do extrému. Ženské hrdinky jednoduše i díky své kýchovité stereotypnosti působí nahodile, nevěrohodně a spíše než aby se staly symbolem postupu společnosti, se jim daří onu propast mezi pohlavími ještě prohlubovat.

Pokrytectví na druhou

Film zkrátka plyne, vy si odškrtáváte stereotypy a klišé, které se tvůrcům ještě nepodařilo do svého filmu zapracovat, sem tam zamáčknete slzu v oku když Feig nějakým způsobem cituje originál (a následně ho překope, předělá nebo upraví) a po dvou hodinách nic. Krotitelé duchů totiž vlastně moc nefungují jako film. Jasně, i původní verze měla v tomto ohledu menší nedostatky, nicméně aby se vám stalo, že v průběhu filmu vlastně sledujete nějakou akci a tak trochu nechápete, co se děje nebo přímo třeba zapomenete, že film má nějakého záporáka (v podstatě malá



nevýrazná role, která je zde jen proto, aby dala prostor Chrisu Hemsworthovi), to už je i na mě moc. Občas se tam navíc mihne někdo z původní série, ale to je vlastně všechno.

Krotitelé duchů zkrátka nefungují, nebaví a spíše uráží. Tohle filmové zpracování vypadá i bez přihlídnutí k rozpočtu lacině a daleko děsivější je i originál, který vznikl v osmdesátých letech! Těch několik vizuálních gagů odkazujících k původním dvěma dílům a k seriálu je spíše otravných než zábavných a samotný klimax filmuje spíše fraškou. Jednoduše, film působí lacině a nedodělaně. Humor si vybírá absenci, stejně jako zdravý rozum a pokud máte alespoň trochu rádi původní dva díly, tomuto „pokračování“ se raději vyhněte.

Paul Feig zkrátka těžce nezvládl tenhle koráb ukormidlovat. Akce je hodně za hranicích průměru, postrádá ten správný timing a dynamiku (což je překvapivé především kvůli Feigově předešlému filmu

Špion, který v tomto ohledu fungoval slušně) a celkově místy až hraničí s amatérismem, který je citelný i na úrovni vyprávění a samotného příběhu. Jistě, každé zboží má svého kupce a věřím tomu, že si i tenhle brak své diváky najde. Pokud ovšem máte kladný vztah ke značce a od prominentní komedie čekáte něco víc než jen fekální humor a stokrát omílané humorné stereotypy (já, tlust'och padl na hubu, budeme se smát), jděte o dům dál. Tady vás nic dobrého nečeká. Pokud je něco divného v tvém sousedství, koho zavoláš? Vás teda, dámy, rozhodně ne.

„Jednoznačná dojná kráva. Remake Krotitelů duchů je nevtipným derivátem původní značky, který je navzdory mediální kontroverzi především průměrnou komedií s otravným obsazením a s minimem čehokoliv vtipného nebo originálního.“

Lukáš Plaček

ZAŽITE V IMAX®

PRVÝ FILM NAKRÚTENÝ POMOCOU
NAJMODERNEJŠÍCH **IMAX** KAMIER

T O M H A N K S



FILM CLINTA EASTWOODA

SULLY

PRAVDA SKRYTÁ ZA ZÁZRAKOM NA RIEKE HUDSON

V CINEMAX OD 8. SEPTEMBRA AJ V **IMAX**

IMAX 1.43:1

IMAX 1.9:1



BEŽNÉ PLÁTNO 2,4:1

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 123 min

Režie: Timur Bekmambetov
 Předloha: Lew Wallace (kniha)
 Scénář: Keith R. Clarke, John Ridley
 Kamera: Oliver Wood
 Hudba: Marco Beltrami
 Hrají: Jack Huston, Morgan Freeman,
 Toby Kebbell, Nazanin Boniadi,
 Rodrigo Santoro, Pilou Asbæk, Sofia
 Black-D'Elia, Ayelet Zurer, Moises Arias

PLUSY A MÍNUSY:

- + akce
- + zpracování
- + Jack Huston

- blockbusterové zpracování látky
- místy digitální triky
- jednoduchost

HODNOTENIE:



Ben Hur

STARÁ NOVÁ EPIKA

Pomalou nám končí filmové léto a blíží se filmový podzim. Ještě než se tak stane, přináší filmová studia do kin poslední pokusy o velké letní hity. Jedním z nich je i remake více jak půl století starého stejnojmenného snímku, který v době své premiéry získal rekordní počet 11 Oscarů. Podařilo se nové verzi tohoto epického příběhu od režiséra Noční hlídky a Wanted vyrovnat svému předchůdci?

Pouštět se do remaků kultovních filmů je téměř vždy nepřilíš dobrý nápad. Z pravidla se totiž jedná spíše o snahu zužitkovat zavedenou značku a profitovat na její popularitě spíše než rozšířit univerzum o něco nového. Není proto divu, že tyto projekty většinou dopadají tragicky a brzo se nad nimi zavře voda. To bude nejspíš i případ nedávno hodně diskutovaného remaku Krotitelů duchů. Je to ale i případ nového Ben Hura?

Jeruzalém moderně

Jak se to vezme. Timur Bekmambetov si vzal původní snímek jako určitý základ pro moderní blockbuster plný exotických lokací, CGI a akce, díky čemuž osekal hloubku samotného filmu a příběhu, který vypráví, na úplně minimum. Jistě, film to tak zpřístupní daleko širšímu spektru diváků, než které dokáže oslovit původní, téměř čtyřhodinová epická podívaná. Díky tomuto zjednodušení a přímočarosti, stejně jako všeobecné modernizaci (ať už co se týče motivů, samotného jazyka či projevu postav), tak absentuje jakákoliv rozsáhlost a emocionální angažovanost samotného snímku. Nechci tu tvrdit, že se jedná o vyloženě špatný film, jen se jedná o materiál, kterému by slušelo spíše dramatické zpracování než akcí a efektními záběry napěchovaný blockbuster.

Jistě, akce je tu dostatek, stejně jako efektních momentů, nicméně vše ostatní tak trochu pokulhává, neboť je celý snímek výrazně scénářisticky podvyživený. Dialogy postav příliš nezaujmu, výkony (až na solidního Jacka Hustona v hlavní roli) jsou

nezaujaté a celý film spíše tak nějak plyne jako doplněk ke konzumaci popcornu, než aby to bylo naopak. Místy dokonce působí některé promluvy protagonistů tak, jako by je tvůrci extrahovali přímo ze série Rychle a zběsile.

Velkolepý, a přitom prázdný

Tahle inspirace moderními blockbustery a snaha být dalším z nich se ostatně nese celým filmem. Prim zde hrají efektní momenty, velké proslovy s prázdným vyzněním a moderní mluva, která často nejde do úst protagonistům. Nejvíce to snad jde vidět na postavě Morgana Freemana, která působí značně nemístně a roztodivně. Toby Kebbell, na straně druhé, podává nepřilíš věrohodný výkon, vystřídá asi pět poloh a ani v jedné z nich se necítí úplně přesvědčivě.

Díky tomu ve filmu v podstatě absentuje antagonist – místo hlavního záporáka nabízí několik nepřilíš zajímavých záporných epizodních rolí. A to je na dvě hodiny docela málo.



Když tomu navíc nepomůže ani vizuální stránka, zahrává si někdo s průšvihem. Jindy hodně zajímavá práce kameramana Olivera Wooda tu nějak pokulhává a těch několik pokusů udělat z této historické podívané místy snad až foundfootage akční thriller úplně nefungovalo. Marco Beltrami si tentokrát vybírá taktéž slabší chvíli, když servíruje poměrně slušnou hudební kulisu k filmu, která ve vás ovšem žádné větší emoce nevyvolá. Zkrátka tady se jede na průměr a s tím je potřeba do toho jít.

Závody v průměrnosti

Ve výsledku totiž nový Ben Hur nepůsobí úplně ve všem špatně, je to ale přinejlepším jen skrz na skrz průměrný blockbuster. Jistě, v záplavě podprůměrných komerčních velkofilmů letošní filmové sezony je to ještě poměrně slušná vizitka, nicméně pokud se hodláte

vydat na aktualizovanou verzi dobře známého materiálu z historie filmu, mějte toto na paměti. Jsou daleko lepší filmy, jsou ale také daleko horší, a i když Ben Hur víceméně nepředvedl nic světoborného, pořád je lepší volbou než jiné nedávné filmy. I když totiž nenadchne ani neurazí, zvládá alespoň udržet diváckou pozornost na dvě hodiny a i přes poměrně silnou dávku náboženských témat (byť podstatně méně než v případě originálu) uteče ta dvouhodinka v jeho společnosti překvapivě rychle.

Hledáte-li tedy letní velkofilm, u kterého z větší části vypnete a budete se jen bavit, není Ben Hur vyloženě špatnou volbou. Sice je vše z originálu ohlodáno na kost

a zredukováno tak, aby se bezproblémově snímek dostal i k těm nejméně náročným, nicméně v kině můžete narazit i na podstatně horší alternativy, které vás okradou o čas. A pokud jde o masovou zábavu, u které budou diváci chroupat popcorn jak zbesílí, proč vlastně ne.

„Ben Hur je zjednodušenou a zmodernizovanou verzí svého více jak půl století starého originálu. Spíše než cokoliv zásadního čekejte od nové verze jednoduchou zábavu pro masy, která nenadchne, ale vyloženou ostudu také neudělá.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

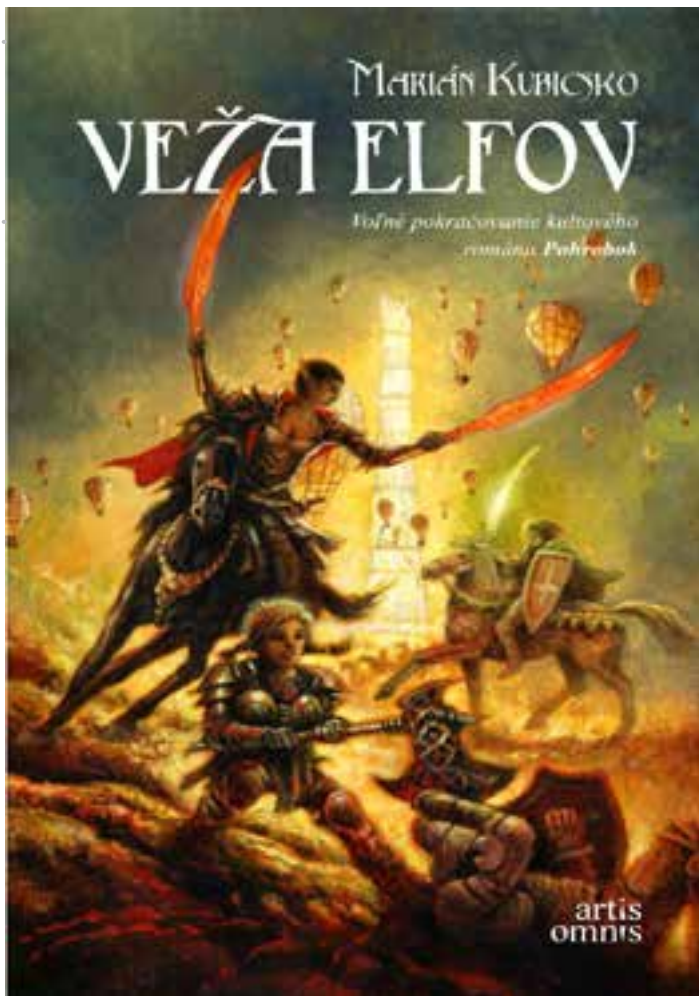
Marián Kubicko: Veža elfov

Rok vydania: 2014

Počet strán: 320

PLUSY A MÍNUSY:

- + svet elfov a trpaslíkov
- + hlavné hrdinovia
- + kvalitná slovenská fantasy kniha

HODNOTENIE:

Marián Kubicko: Veža elfov

KNIHA PLNÁ TRPASLÍKOV, ELFOV A SLOVENSKEHO HRDINU

Veža elfov je voľné pokračovanie knihy Pohrobok. Aj keď ste prvý diel nečítali, vôbec to nevadí. Do deja sa dostanete ľahko, len tomu musíte dať šancu.

Každá kniha má iného autora. Akoby preberali „štafetu“. Takto písané knihy nie sú žiadnou novinkou a štýl písania nesie i svoj názov. „Nazýva sa to Zdieľaný svet (shared world, shared universe). Je to svet zvyčajne vytvorený pilotným dielom, najčastejšie románom, do ktorého potom ďalší autori umiestňujú svoje poviedky, romány, ale aj počítačové hry, hudobné diela a filmy,“ píše Štefan Konkol (autor Pohrobka) hneď na začiatku knihy. Takto je napríklad napísaná aj trilógia Miešanci, a dokonca sa pracuje aj na počítačovej hre. Znie to zaujímavo, nemyslíte? Hlavným hrdinom je Slovak Richard Steiner. Bratislavčan v Pohrobkovi zošal veľa slávy, keď porazil zlého čarodejníka Šajdána. Trpaslíci ho oslavovali ako hrdinu, ale Rišo sa chcel vrátiť do rodnej Bratislavy. No nikdy sa tam nedostal. Dôvod

sa dozviete práve v tejto knihe. Rišo však nie je typický hrdina. Nevie najlepšie šermovať a ani strieľať z luku. Doma bol totálny outsider, jeho otcím ho rád bil. No v tejto ríši zažiaril a stal sa hrdinom. A to iba kvôli jeho skúsenostiam a vynálezom, ktoré sú pre nás obvyčajné, ale v ríši trpaslíkov je to niečo nové, výnimočné. A tak bol schopný poraziť Temného pána Šajdána a u nepriateľov doteraz naháňa hrôzu. Po neúspešnom návrate domov sa Rišo zobudil v hroznom stave na kraji cesty. Najhoršie však bolo, že mu niekto ukradol knihy, ktoré boli z nášho sveta. A čo môže byť také strašné na obvyčajných knihách? Keď sa dostanú do nesprávnych rúk, môžu zničiť celý svet trpaslíkov a elfov. Svet sa rozdelí uje na ľudí, trpaslíkov, bielych, sivých a čiernych elfov. Čiernych elfov nazývajú aj ghúli a ich vodcom je Temný pán. Samozrejme, čítaním sa zoznámite i s mnohými inými stvoreniami. Lamia, ďalšia hlavná postava knihy, je sivá

elfka, ktorá je hnaná pomstou. V Pohrobkovi nešťastnou náhodou zomrel jej otec, ktorý zachránil Rišu. Ona chce za každú cenu pomstiť jeho obvyčajnú smrť. Chce zabiť všetkých, s ktorými jej otec pri tej nešťastnej udalosti bol. A teda, samozrejme, aj Rišu. Trpaslička Lujza je podľa trpasličieho meradla ešte len dieťa. A to má už dobrých 50 rokov. Životné udalosti ju donútili rýchlo dospieť a stala sa z nej vychýrená bojovníčka. Práve ona dodáva príbehu šmrnc a odľahčuje aj tie najsmutnejšie udalosti. Všetci trpaslíci rozprávajú dosť tvrdo a nevychované. A ani Lujza nie je výnimkou. Lujza s Edhelsindom ich čakali v osade. Trpaslička sa, ako obvyčajne, usmievala, Edhelsindovi sa ulavilo, keď zbadal svoju sestru živú a zdravú. „Čo deti?“ zvolal na nich z koňa Rišo. „Su tuná,“ prikývla Lujza. „Všetky?“, „Šecky.“

Edhelsind je Lamiin brat. Obaja sa dlho nevideli a časom sa odcudzili. On vie, čo Lamia robí, a to ho poburuje. Úlohou elfov je chrániť a nie zabíjať nevinné bytosti. Edhelsind je skôr vzdelaný a radšej číta, ako by sa mal oháňať mečom. Riša, Lamia, Lujzu a Edhelsinda spojí osud a je iba na nich, aby zabránili Šajdánovi a jeho armáde dostať sa ku knihám a poraziť vojsko elfov, trpaslíkov a ľudí. Zažijú dobrodružstvo plné nebezpečenstva, nástrah, ale aj lásky a priateľstva.

Aj keď ide o voľné pokračovanie, v prvopočiatoch som sa obávala, že dej nebude rozumieť. No obavy sa rozplynuli a ja som sa od knihy nemohla odtrhnúť. Dej sa zo začiatku mierne vliekol a asi od prvej štvrtiny knihy sa to celé riadne roztočilo! Záverečná bitka bola presne taká, akú som si želala. Trvala neskutočne dlho, ale nikto sa nevzdával a bojoval za vytúženú slobodu. Autor si zaslúži pochvalu a uznanie za skvelé opisy a vykreslenie postáv. Škoda, že veľa ľudí nevie, že aj na Slovensku sú kvalitné fantasy romány a ja dúfam, že sa to čoskoro zmení.

„Svet elfov, trpaslíkov a ľudí, ale aj temných ghúlov, škratov i krutých Axtlapánov. Svet, v ktorom už veky bojuje dobro so zlom. Miska váh sa nachýli, keď sa doň dostane mladý chlapec z našej doby. Lenže čo sa stane, ak sa tam ocitnú aj múdre knihy plné tajuplných znalostí, na ktoré paralelný svet nie je pripravený? Komu odhalia nebezpečné tajomstvá a kto napokon chytí moc do svojich rúk? Najväčšia bitka o osud nielen trpasličieho kráľovstva sa blíži a v jej strede stojí mladík Richard, sivá elfka Lamia, jej brat Edhelsind a samopašná trpaslička Lujza. Podarí sa im odvrátiť nadchádzajúcu katastrofu?“

Martina Fraňová

ZÁKLADNÉ INFO:

Ohniská napätia
 (Na prahu krízy v Európe), 2015

Autor: George Friedman
 Žáner: Literatúra faktu
 Počet strán: 360
 Rok vydania: 2015

PLUSY A MÍNUSY:

- + pútavé rozprávanie
- + štýl písania
- + detailnosť

HODNOTENIE:

George Friedman: Ohniská napätia

NEPOUČITELNÉ LUDSTVO?

Vyrovnať sa z minulosťou nie je vždy také jednoduché, najmä ak jej následky sú stále hlboko vryté vo vašom živote.

Friedman takto začína svoju novú významnú knihu Ohniská napätia. Úvodom nám totiž rozpovedá osobný život svojej rodiny, ktorej osud je poznačený európskou históriou, s ktorou sa následne jeho rodičia rozhodli raz a navždy skončiť a vybudovať si novú identitu v krajine, ktorá im poskytne to, čo im predovšetkým chýbalo. A tým je bezpečie. Rozvíja totiž teóriu, že Európania majú v sebe hlboko vrytú bojovú povahu, o čom svedčia aj historicky podložené fakty – časy prvých imperiálnych výprav a dobýjania.

Tridsaťjeden ročný masaker, nedávne udalosti, ktoré sú ešte stále tak hlboko vryté do pamäti Európanov i európskeho polostrova, a zároveň druhá kapitola v knihe Georga Friedmana. Autor nám podrobne, ale hlavne pútavo opisuje vojenskú európsku históriu, ktorá zmenila, pretvorila, no najmä poznačila

celú Európu i jej obyvateľov. Politický výsledok a zákulisné machinácie, ktoré smerovali k vytvoreniu našej súčasnosti – Európskej únie, inštitúcie, ktorá udusila tlejúce vnútorné geopolitické a kultúrne napätia na hraniciach jednotlivých štátoch, neustále rozdeľujúce mierové zmýšľanie európskeho kontinentu. Zároveň nás upozorňuje na súčasnú krehkosť celej Európskej únie a na základe kultúrnej analýzy poukazuje na to, ako jej ambiciózná idea postupne zlyháva. Upozorňuje nás totiž na skutočnosť, že sa na malom európskom polostrove vedľa seba „tisne“ veľký počet znepriatelených národov, z ktorých niektoré spolu žijú v spoločných štátnych zoskupeniach. Problémom je, že sa takýmto spôsobom na mnohých miestach v Európe vytvárajú tlejúce ohniská napätia, a stačí len malá iskrička a celá Európa skončí v plameňoch!

Hlavnými tézami a myšlienkami celej knihy však nie je podrobne spracovať históriu európskeho polostrova, ale predovšetkým zodpovedať otázku, či sa Európa dostatočne vojensky „vybláznila“

a jedinou túžbou jej obyvateľov je už len život bez konfliktov, v mieri. Zdôrazňuje, že európska ekonomika je jednou z najsilnejších a akákoľvek ďalšia séria vojen by nezmenila iba európsky polostrov, ale i vývoj a povahu celého sveta. Niektoré Friedmanove názory sú odvážne, niekedy až provokatívne katastrofické, čo sa mi z môjho pohľadu Európana zdá trochu prehnané. Na druhej strane mu však nemožno odoprieť to, že svojimi teóriami postavenými na faktoch, ktoré sú na základe európskej vojnovéj histórie právoplatne opodstatnené, zdvíha varovný prst a otvára nám dvere do priestorov slabých miest Európskej únie, ktoré si možno radšej (práve vzhľadom na našu vojnovú históriu) nechceme priznať a nechávame sa učičkať tým, čo nám servírujú tí najvyššie postavení.

Pútava forma, historický exkurz, ktorý vás vždy dovedie až k súčasnej situácii. To je to, čo vás doslova pohltí v knihe Georga Friedmana.

„Autor sa nebojí dotknúť ani háklivých európskych a medzinárodných tém. Jeho filozofické argumenty vás dokážu inšpirovať k tomu, aby ste si sami vytvorili názor na súčasný stav a neverili len tomu, čo vám servíruje vaše okolie. No na druhej strane zároveň nabáda aj k tomu, aby ste v sebe hľadali hodnoty, ktoré skutočne vyznávajú. Súčasne všetkých svojich čitateľov vystríha, aby nepodľahli akejsi ilúzii o neopakovanosti histórie, ale aby sme si ju všetci spoločne predovšetkým dobre uvedomovali, pretože len tak ľudstvo dokáže predísť jej opakovaniu!“

Katarína Tatarková

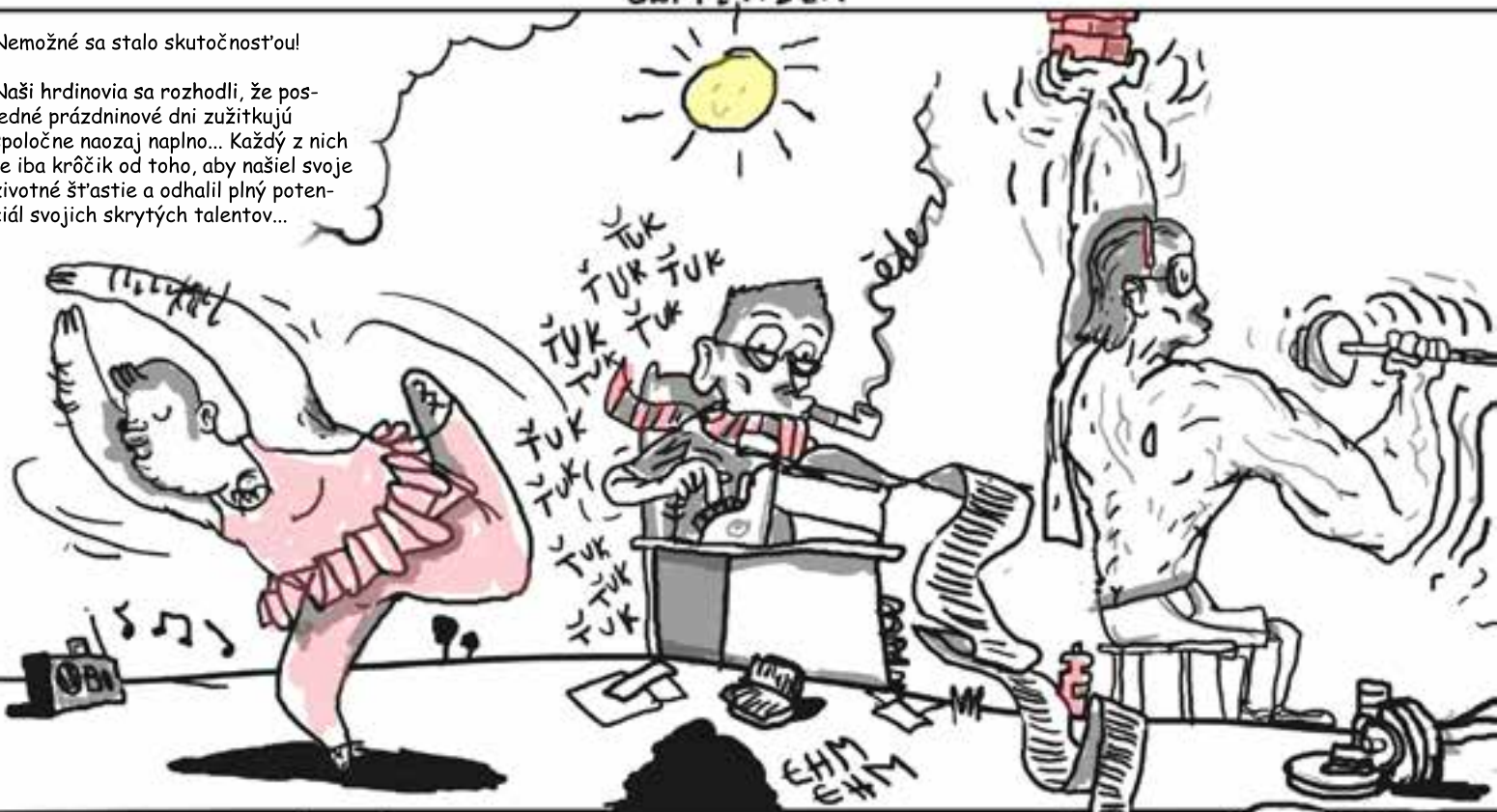


COKY



Nemožné sa stalo skutočnosťou!

Naši hrdinovia sa rozhodli, že posledné prázdninové dni využijú spoločne naozaj naplno... Každý z nich je iba krôčik od toho, aby našiel svoje životné šťastie a odhalil plný potenciál svojich skrytých talentov...



Čo to má znamenať!
Každý z vás mal byť už dve hodiny v redakcii!!! Zabudli ste, že dnes už je pondelok? Prázdniny sa včera skončili!!!

ZA SE PRÁCE??!



...TAK JA TEDA JDU

...the end!