Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 57 / september 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

TESTOVALI SME
XBOX ONE S

VIDELI SME
Star Trek - Do neznáma

HRA MESIACA
No Man's Sky



Súťaž 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 pohl'ad na výstavisko
trendy - Rozhovor s Miroslavom Kratochvilom

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, 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 Vlha, Monika Záborská, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Maroš Hodor, Marcel Ilavský, Daniel Paulíni, Stanislav Jakúbek

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Martin Pročka, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN
TS 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 Magazín is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpit' ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykol'vek to zmenit' aj bez predošlého upozornenia.

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

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

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednost' 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 byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

No Man's Lie

Klišé, ja viem. Skrátka, nemohol som si to odpustit'. No Man's Sky sa nedá nazvat' ináč ako fail. Hype, ktorý Sony a Sean Murray okolo svojej hry vytvorili, znamenal tak vysoké očakávania, že tie sa mohli iba t'ažko splnit'...

...A to bez ohl'adu na to, že Sean Murray ohl'adom vlastností hry očividne klamal, a tak sa radšej na Twitteri poriadne hlboko zahrabal.

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

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

Malá rada všetkým hráčom: bud'te 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 ovel'a menej sklamaných l'udí.

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

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



Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design · msi · intel · SAPPHIRE · logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



Slim verzia Playstation 4

V priebehu septembra, je v New Yorku naplánovaný PlayStation Event. O tom, že tam Sony chystá odhalit' budúce plány PlayStation divízie, sme vás už informovali na webe, no podl'a všetkého okrem pravdepodobného odhalenia vylepšenej verzie PlayStation 4, s označením PlayStation Neo, plánuje Sony ukázat' 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 vd'aka NeoGAF používatel'ovi 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 otáčat'. Ovládač prešiel menším farebným redizajnovaním. Konzola okrem zmeny dizanu vel'a nemení, no podl'a dostupných informácií má íst' o lacnejšiu verziu.

Cena je stanovená na 300 eur.



Starcraft do HoTS !

Nové mapy a omnoho viac !

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

Každá mapa bude mat' svoje špecifické úlohy. V Braxis Holdout budú hráči obsadzovat' majáky, aby privolali armádu Zergov skôr ako nepriatel'ský tím. Tak svojich oponentov prinútia bojovat' na viacerých frontoch naraz. V druhej mape – Warhead Junction – sa budú tímy snažit' zozbierat' výbušnú hlavicu a privolat' ničivý taktický útok na miesto podl'a ich výberu. K mapám pribudnú aj dvaja nový 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 zamrznutej krajiny, kde na nás čaká nové nebezpečenstvo.

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

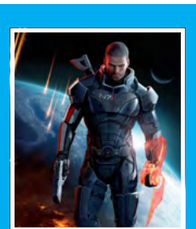
Fanúšikovia dúfali, že by sa mohol objavit' aj v novom pokračovaní s poradovým číslom 4, no je už isté, že tomu tak nebude.

Párkrát ho ale stretneme.

...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.

Remaster Mass Effectu



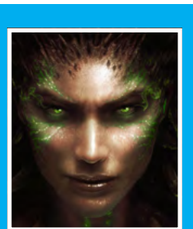
EA aktuálne uvažuje o remasterovanej verzii starých Mass Effectov pre novú generáciu konzol.
Dopyt po takejto kolekcii je vel'ký a bolo sl'úbené, že ak sa tak stane, bude to poriadna prerábka.

Hitman do Thajska



Štvrtá epizóda, nás zavedie do luxusného rezortu Himmapan, kde na nás už čakajú nové úlohy a ciel', ktorý treba zneškodnit'.
Autori sl'ubujú nové zbrane, vybavenie a mnoho iného.

StarCraft remake



Podl'a uniknutých informácií niekol'kých zdrojov, Blizzard pracuje na remaku legendárnej stratégie StarCraft a jej expanzie Broodwar. Ak je to pravda, hra by mala vyjst' 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 pripojit' svoj Dualshock 4 k PC.
Cena adaptéra je približne 22 eur.

NEWS

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

Xiaomi Mi Notebook Air



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

Spoločnost' Xiaomi, známa najmä svojimi smart zariadeniami, predstavila svoj prvý notebook, a to hned' vo dvoch verziách. Notebooky sú súčast'ou Mi ekosystému spoločnosti a aj ked' 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. Využit' sa to dá napríklad pri odomykaní notebooku náramkom Mi Band, stačí byt' 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 2×2 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" súrodenec 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 rýchlost'ou čítania až 1500MB/s, dvojkanálovým 802.11ac 2×2 Wi-Fi, Bluetooth, 1MP webkamerou a dvojicou mikrofónov.

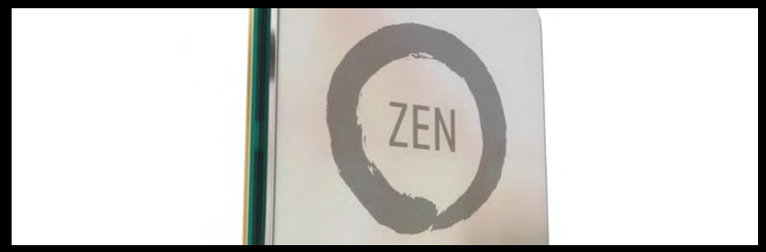
Notebook využíva Full HD displej s lepším, 72% NTSC farebným gamutom (oproti 50% u 12,5" modelu) a batériu s výdržou až 9,5-hodiny. Notebook má hrúbku 14,8mm, jeho hmotnost' je 1,28kg a cena len cca 680€ po prepočte (4999¥).



SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 470

Grafická karta SAPPHIRE 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. SAPPHIRE NITRO+ Radeon RX 470 ponúka vylepšené chladenie Dual-X s dvoma 95mm ventilátormi, ktoré využívajú systém Quick Connect. To znamená, že ich je možné l'ahko vybrat', vyčistit' alebo vymenit', pretože sú bezpečne uchytené 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 šestnástimi vláknami, 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 vláknami. Zen jadro poskytne zvýšenie výkonu a efektivity budúcich AMD produktov. Je vybavené novou cache hierarchiou, lepším predvídaním vetvenia a simultánnym multithreadingom.

NEWS FEED

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 natívnu obnovovaciu frekvenciu 144Hz, je však možné ju pretaktovat' až na 180Hz. PG248Q navyše disponuje dobou odozvy len 1ms a technológiou G-Sync, vd'aka čomu môžete okamžite reagovat' na všetko, čo sa na monitore práve odohráva.

NEWS

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

Logitech na vel'trhu IFA 2016 predstavil tiché myši



Spoločnost' 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 l'ud'om pomohla k vyššej produktivite a aby mohli jednoduchšie pracovat' na rôznych obrazovkách a rôznych operačných systémoch. Vd'aka technológii Easy-Switch možno k myši M720 Triathlon pripojit' až tri zariadenia a hladko medzi nimi prepínat' stlačením jediného tlačidla. Myš M720 Triathlon funguje s operačnými systémami Windows, Mac OS, Chrome OS, Android a Linux. Je vytvorená pre všestrannost', odolnost' a komfort a je tvarovaná tak, aby vám pohodlne sadla do ruky.

Táto výkonná myš má pre bezdrôtové pripojenie dve technológie, takže sa môže pripojit' pomocou pribaleného USB prijímaču Logitech Unifying alebo pomocou bezdrôtovej technológie Bluetooth Smart. Hyper rýchle rolovacie koliesko vám umožní bleskovo preletiet' aj dlhé dokumenty a odolná konštrukcia tlačidiel vydrží až 10 miliónov kliknutí. Myš M720 Triathlon má navyše vylepšenú spotrebu energie a dokáže fungovat' až dva roky s jedinou batériou vel'kosti AA.

Logitech M220 Silent a Logitech M330 Silent Plus sú úplne prvými tichými myšami, ktoré kedy spoločnost' Logitech vyvinula. Tieto myši poskytujú rovnakú presnost', odolnost' a aj "pocity pri kliknutí" ako tradičné, ale ich hlučnost' je o viac než 90 percent nižšia. Oba modely majú vd'aka 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 l'avákov. Je určená pre l'ahké prenášanie v taške (kabelke) kamkol'vek sa vyberiete.



Axis má v ponuke aj Canon

Spoločnosti Axis Communications a Canon Inc. oznámili, že uzavreli dohodu, podl'a ktorej dôjde k zmene aktivít v oblastiach predaja a marketingu. Axis prevezme zodpovednost' 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 dohl'ad nad'alej vykazuje vel'ký potenciál. Tieto zmeny ukazujú silné odhodlanie spoločnosti Canon budovat' dlhodobú účast' Axis na trhu," povedal Ray Mauritsson, prezident spoločnosti Axis Communications.
Vzhl'adom k tomu, že sa spoločnost' Axis v roku 2015 stala súčast'ou 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 využit' synergiu spoločností Canon a Axis. Na japonskom trhu bude Canon aj nad'alej predávat' portfólio sieťových video produktov značky Canon a navyše sa stane partnerom spoločnosti Axis za účelom predaja jej produktového portfólia. Podl'a novej stratégie budú mat' 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 €
58,90 €
i-SENSYS MF212w
PIXMA MG3650
MAĽUJTE, TLAČTE, BAVTE SA!
Vyberte si z akčnej ponuky fototlačiarní 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 obecne 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 močiaroch 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. Pripime 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.

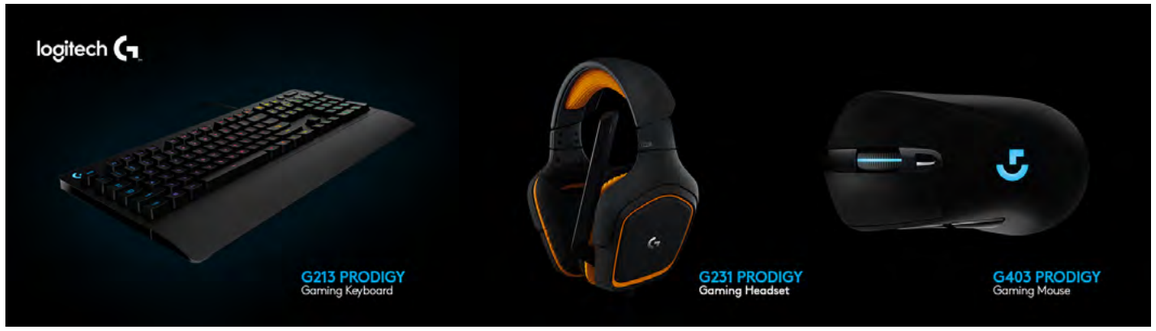
Na stránkach Axis nájdete všetky potrebné nástroje na to, aby vaše projekty mohli bežať čo najplynulejšie. Nájdete tam odkazy na často používané nástroje, ako aj odkazy na nástroje, ktoré ste možno doposiaľ ešte neobjavili.

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

AXIS COMMUNICATIONS

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 ciel'om 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 vd'aka odl'ahčenému ergonomickému dizajnu. Pogumované úchopy na l'avej aj pravej strane vám zaistia lepšiu kontrolu a pomocou priloženého 10 g závažia, ktoré možno vybrat', si môžete l'ahko upravit' hmotnost' myši podl'a svojich preferencií.

Obe myši sú až osemkrát rýchlejšie než štandardné myši čo znamená, že ked' s myšou pohnete alebo kliknete na jej tlačidlá, odozva na obrazovke je prakticky okamžitá. Obe myši majú vyspelé odpruženie tlačidiel, ktoré pomáha tomu, aby l'avé aj pravé tlačidlo myši bolo okamžite pripravené k d'alšiemu kliknutia, a znižuje silu potrebnú pre kliknutie, takže je ich odozva výnimočne citlivá. Tieto myši sú vybavené najvyspelejším herným optickým snímačom pohybu na svete PMW3366, ktorý preferujú najlepší svetoví hráči eSports. Senzor PMW3366 je výnimočne precízny a konzistentný, vd'aka čomu sa a môžete spol'ahnút' na rýchlejšiu odozvu a presnejšie mierenie. Obe myši môžete začat' používat' ihned' po vybalení alebo si môžete pomocou obslužnej aplikácie LGS (Logitech Gaming Software) svoju myš plne nakonfigurovat' a upravit' jej podsvietenie, nastavenie tlačidiel a rozlíšenie (DPI). Bezdrôtová herná myš G403 Prodigy Wireless je osadená rovnakou 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 neuveritel'ne rýchlu odozvu bez oneskorenia, s akou sa konkurenčné riešenia nemôžu merat' - vrátane myší pripojených káblom.

Klávesnica Logitech G213 Prodigy RGB

Klávesnica G213 Prodigy je navrhnutá pre hráčov všetkých úrovní a vyznačuje sa štíhlou konštrukciou, ktorá je odolná proti poliatiu tekutinami, je pohodlná a vel'a toho vydrží. Má integrovanú opierku pre zápästie a nastavitel'né nožičky, aby ste si mohli zvolit' pre vás ideálnu polohu aj na dlhé herné súboje. Klávesnica G213 Prodigy prináša to najlepšie pokial' 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 zretel'nú odozvu, ktorá je až štyrikrát rýchlejšia než u štandardných klávesníc. Navyše jej konštrukcia umožňuje „vnímat'" stlačenie viacerých kláves súčasne (má tzv. „anti-ghosting gaming matrix") a je vyladená pre optimálny herný výkon, aby ste mali všetko pod kontrolou aj ked' naraz stlačíte viac než jednu klávesu.

Klávesnica G213 Prodigy má päť zón s RGB podsvietením, ktoré si môžete upravit' podl'a seba a vyberat' pritom z 16,8 milióna farebných odtieňov. Farby si môžete zvolit' napríklad tak, aby ladili s vašou hernou zostavou, nastavit' ich pre jednotlivé hry alebo len podl'a toho, ako sa vám páčia. Svetelné efekty môžete synchronizovat' 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 l'ahšie identifikovatel'né.

A navyše má samostatné tlačidlá na ovládanie multimédií, takže môžete spustit' alebo pozastavit' prehrávanie, preskakovat' skladby a upravovat' hlasitost' stlačením jediného tlačidla bez toho, aby ste museli opúšt'at' hru.

Headset Logitech G231 Prodigy

Vd'aka neodymiovým driverom s priemerom 40 mm poskytuje 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 niekol'kých hodinách používania. Dajú sa navyše l'ahko zložit' a vyprat', aby bol váš headset stále v skvelom stave. Konštrukcia náušníkov je tenká a l'ahká a nenarušuje kvalitu zvuku.

Smerový mikrofón s krištál'ovo čistým zvukom na ramienku je možné umiestnit' tak, aby snímal iba váš hlas, ktorý tak bude zniet' zretel'ne a čisto. A ked' ho práve nebudete potrebovat', môžete mikrofón sklopit' dozadu k slúchadlám. Prvky pre ovládanie zvuku, teda hlasitost' a vypnutie mikrofónu, sú umiestnené na kábli a máte ich tak vždy l'ahko na dosah ruky.

Cena a dostupnost'

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*

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET



COMGAD funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 preprodukci 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 blockbusteru 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 Whishaw 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



Tak ako má Amerika svoju E3 alebo Taiwan Computex, Nemecko sa môže pochválit' svojou vlastnou mega akciou, na ktorej sa stretávajú herní a počítačoví nadšenci, ktorí sa môžu dostat' 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, chýbat'.

Gamescom má už dlhoročnú tradíciu a osobne som sa vel'mi tešil, že si na vlastnej koži vyskúšam, ako vyzerá poriadna hráčska akcia v zahraničí. Na Slovensku síce výstavy aj festivaly máme, ale ich vel'kost' sa s podobnými akciami nedá porovnávat'. Najväčšie herné štúdiá, najlepšie značky počítačov a doplnkov, ale aj vel'ké mená herného šoubiznisu. Samozrejme, nemôžu chýbat' youtuberi, komentátori či hráči. To všetko sa na tejto akcii dá zažit' v priebehu štyroch dní. A môžem osobne potvrdit', 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 výstaviska. Našt'astie neboli to brány pre bežných návštevníkov, pretože akokol'vek mám rád l'udskú spoločnost', tisícky l'udí sú na mňa niekedy jednoducho vel'a. Do priestorov sme sa dostali našt'astie ešte takpovediac skoro ráno, takže som si mohol prvú halu prezriet' bez davu l'udí.

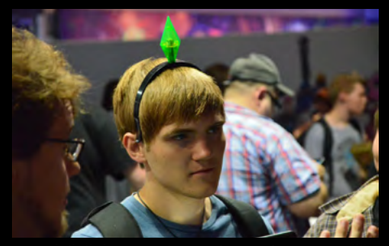
O to viac ma potešilo a prekvapilo, ako sa obrovské priestory prepojených hál aj vonkajšie námestíčka určené na oddych od všade prítomných obrazoviek rýchlo plnili l'ud'mi. Najskôr som sa snažil prezriet' prvú halu, v ktorej vystavovali svoje produkty spoločnosti ako Gigabyte, HP, EVGA a plno d'alších.

Celkovo bolo pre bežných návštevníkov dostupných hál asi 6, niektoré s viacerými poschodiami. Preto sa naozaj hodila mapka, ktorú som obdržal pri vstupe a ktorá ma viackrát nasmerovala správnym smerom, ked' som sa zas a znovu stratil. Každé stratenie orientácie sa naštastie nieslo v príjemnom duchu objavitel'stva, ked' mi až oči prechádzali zo všetkých nových titulov, hardvéru a sprievodného programu, ktorý k nim ponúkali rozličné spoločnosti.

Od herných postáv v životnej vel'kosti 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 najočakávanejšie AAA tituly. Za každým rohom čakalo niečo nové.

A zapálenost' herných fanúšikov sa odrážala najmä na dlhých radách, ktoré sa tvorili pred takmer každým herným stánkom, stanom, stanovišt'om. Podl'a vybavenia sa dali aj spoznat' ostrel'aní veteráni, ktorí si už Gamescom zažili. Tí boli totiž vybavení rozkladacími stoličkami, dostatkom tekutín a preto aj dobrou náladou. Menej št'astní už boli nepripraveni záujemcovia o hranie, ktorí si museli niekedy až niekol'kohodinový rad doslova vystát'. 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 d'alších, 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. Pohl'ad na návštevníka ovešaného dvoma obrovskými papierovými taškami plnými maličkostí bol úplne bežný úkaz a po prvých piatich som sa k nim takmer nevedomky pridal. 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 zbierat' malé pozornosti, ktoré pekne podfarbujú snahu všetkých vystavovatel'ov ukázat' všetky kvality svojich produktov.

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



a ak si nie sú niečím istí, v každom stánku či sekcii sa nachádzajú zodpovední l'udia, 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 učit', aj ked' pochybujem, že v našich končinách by sa uživila akcia takýchto rozmerov. Ale ked' 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 znamenat' iba perfektnú organizáciu zo strany usporiadatel'a. Ak ste aspoň trochu vlažným fanúšikom hier, konzol alebo počítačov a hardvéru a budete mat' nabudúci rok čas a možnost' zastavit' sa na pár dní v Kolíne, určite tak urobte, pretože tento zážitok môžem úprimne odporúčat' každému.

Ďakujeme spoločnosti Gigabyte za možnost' zúčastnit' sa na tomto podujatí zúčastnit' a samotný doprovod.

Zvyšok fotiek z Gamescomu si môžete pozriet' v galérii na **Gamesite.sk**.













Škola volá !

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.



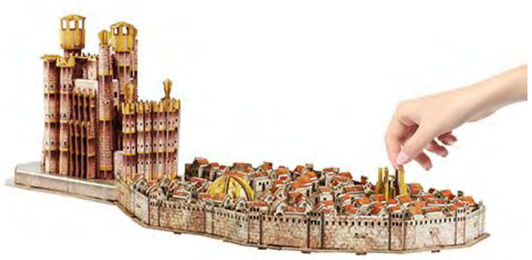
Taška cez rameno Fallout 4 Vault Boy: Taška s témou z vašej obľúbenej hry, do ktorej sa vojdú nie len zošity, ale má aj polstrovaný priestor pre notebook. Disponuje aj ďalšími menšími vreckami na ceruzky a drobnosti.

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



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, ponúkne bezproblémový prevádzku a user friendly nastavenie a to všetko za skvelú cenu!

Cena: 159 Euro



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

Cena: 24,99 Euro (kúpite 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



ESET Smart Security: Tento softvérový balík ochráni počítače, seminárky, či ťahaky 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 S 13 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 kúsok. 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



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



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 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 naviac. 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 tým 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



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 vzdelávaní 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 vel'kostiach. 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 užívatel'ský komfort svojich výrobkov. Ponúka tri série EC-A, FK a ZA líšiace sa tvarom, tak aby si každý užívatel' vybral tú, ktorá najlepšie vyhovuje štýlu držania. Hlavnou výhodou týchto myší je takzvaná Driverless vlastnost', ktorá eliminuje akékol'vek 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 odl'ahčeným skromným dizajnom. Osadená je vel'mi presným optickým snímačom pohybu s možnost'ou zmeny citlivosti v celej šírke rozlíšení (od 200 až do 12 000 DPI), má tlačidlá testované na výdrž 20 miliónov kliknutí, systém odpružení tlačidiel s kovovou pružinou, vstavaný pamät', aby na turnajových počítačoch neboli problémy s ovládačmi a odolné telo s povrchom ošetreným špeciálnym povlakom, ktorý zlepšuje odolnost' 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 známou ako jedna z najkvalitnejších sérií počítačových myšiek. Slovíčko Anywhere v názve znamená, že vie fungovat' na akomkol'vek 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 môct' užívat' rýchle prepínanie medzi viacerými (max 3 ks) zariadeniami pomocou tlačidla v spodnej časti myši. Myška komunikuje so zariadeniami cez Bluetooth 4.0 a aj známou USB Unifying technológiou. Určite poteší aj dlhá výdrž zabudovanej batérie. Nabíjanie je super rýchle - už po minúte je myška pripravená na niekol'ko hodín práce!

Cena: 69,99 Euro



SteelSeries Rival 700: Profesionálna herná myš s plne prispôsobitel'ným 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 vel'kosti 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 nastavit' individuálne farebné podsvietenie v rozsahu RGB a efektívne to využit' v hrách. Tým, že klávesnica nemá numerický blok, je menšia a na stole zaberie ovel'a 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 časť ou, ktorá zároveň funguje aj na ovládanie smartfónov, tabletov a PC. Stlačením tlačidla Easy-Switch môžete l'ahko prepínat' medzi tromi súčasne pripojenými zariadeniami a písat' na každom z nich. Klávesnica má klávesy v plnej vel'kosti, tvarované pre pohodlné a presné písanie. Do integrovanej drážky môžete vložit' (postavit') rôzne mobilné zariadenia. Využit' ju môžete so zariadeniami s OS Windows, Mac OS, iOS aj Android. Je vybavená USB technológiou Logitech Unifying a tiež Bluetooth Smart. Pochválit' sa môže výdržou batérií až 24 mesiacov.

Cena: 99,99 Euro



D-Link DWR-953: Chete Internet bez výpadkov? Router musí byt' výkonný a spol'ahlivý, lenže ako zostat' 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 siet'ový router, no pri výpadkoch spojenia sa vie automaticky prepnút' na mobilný internet a udržat' tak vaše spojenie so svetom online. Nakonfigurovat' sa ale dá aj tak, aby kombinoval rýchlost' komunikácie cez kábel s mobilnou siet'ou a zrýchlil tak vaše pripojenie na maximum.

Cena: 135 Euro



Cooler Master MasterKeys Pro White: Klávesnica pre profesionálnych i príležitostných hráčov prichádza v dvoch vel'kostiach a ponúka inteligentné, intenzívne, biele LED podsvietenie kláves. Integrovaná pamät' poskytuje priestor pre naprogramovanie vlastných svetelných efektov a užívatel'ských makier priamo na klávesnici, vd'aka bezproblémovému „On-the-fly" systému umožňujúcemu nastavenie takzvane 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 vel'mi účelový dizajn. Je relatívne kompaktná a absenciu špeciálnych programovatel'ných kláves nahrádza možnost'ou naprogramovat' makrá a špeciálne funkcie do vel'mi 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 spoločnost' 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 oddelitel'ný a možno ho preto používat' ako špičkové audio slúchadlá. Vyznačuje sa zvukovým obrazom štúdiovej kvality. Headset HyperX CloudX Revolver Gears of War má dvojročnú záruku a legendárnu spol'ahlivost' 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 vymýšľanie 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, vylepšené 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 nelahkú 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 sieť 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 najlepšími 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 práce je čoraz viac a stále mame 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 ostávate 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 umiestený 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 nadalej 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 vreckové 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 FIIT. 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 zatraktívnilo a sprehľadnilo 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 ľudí aspoň občas vytiahne von. :) Komunikácia so zástupcami Nintenda 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 poďakoval, 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

GENERATION
★ TOP PRODUKT ★
TIP REDAKCIE



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, 7.1 surround
- HDMI vstup a výstup
- USB 3.0
- S/PDIF-out
- IR-out-
- 2TB HDD
- HDR10 a 4K podpora, Blu-ray,

HODNOTENIE:

★★★★★

Býva to zvykom, že po určitom čase prichádzajú menšie verzie konzol. Také, ktoré spotrebujú menej energie, majú menšie rozmery a vyzerajú elegantnejšie. A zatial' čo Playstation 4 svoju revíziu viac-menej nepotrebuje (aj napriek hlučnému ventilátoru), tak kritizovaná vel'kost' a vzhl'ad 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 ma 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 nerozmýšl'ajte a smerujte k S verzii. Tá totiž okrem upscalu hier do 4K (natívne 4K bude až vecou Scorpia) dokáže prehrávať 4K Blu-ray filmy, a dokonca z hl'adiska 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 mat' možnost' HDR využit', 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 kompaktnejšia a menšia vo všetkých možných rozmeroch, ale dokonca sa podarilo konečne zabudovať napájanie do tela konzoly, a tak odpadla potreba mat' pri konzole obrovský napájací "brick." A aby toho nebolo málo, konzola sa dá pomocou pribaleného stojana konečne postavit' vertikálne.

Všetko sa to dosiahlo vd'aka jednoduchému pokroku v technológiách. Za tie roky sa postupne menil výrobný proces čipov a vd'aka 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 takty 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



Ak sa vám tieto hry páčia, môžete si ich kúpit' na www.gameexpres.sk

logitech
G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



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



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

gaming.logitech.com/G29



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

Na čo sa však spoliehat' môžete, je to, že konzola je približne rovnako tichá ako pôvodná verzia konzoly, nakol'ko vd'aka vel'kosti ventilátora je jeho práca takmer nepočutel'ná. Pozitívne hodnotím aj d'alšie 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 používat' ako mediálne centrum.

Totižto 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 zrejmé, že z lode nazvanej 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 zapojit'.

V redakcii sa nám ukázala konzola s 2TB pevným diskom, a musím povedat', že kapacita je konečne na solídnej úrovni. Používatel'ovi je dostupných 1,6TB, čo ako-tak postačuje na všetky hry a aplikácie, ktoré máte vo svojej konzole. Preto trochu nerozumiem rozhodnutiu Microsoftu zastavit' výrobu 2TB verzií a označit' ich ako "limitovanú edíciu". V dobe 50+ GB hier je 500GB žalostne málo a 1TB začína byt' celkom nedostatočné. Na druhej strane, aj k Xbox One S sa dá pripojit' externý pevný disk, stačí, ked' 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 vel'mi zaujímavých vylepšení. Je biely, čo je vzhl'adom na farbu konzoly viac ako logické. No zmena farby nie je všetko. Gamepad je už na prvý pocit pevnejší, nič nevŕzga a nejakým spôsobom, ktorý si doteraz neviem vysvetlit', 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 odteraz si môžete gamepad pripojit' 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 integráciou sa zjednotil dizajn, a hlavne je na ceste hromada aplikácií pre konzolu vd'aka UWP systému.



Pre koho je teda konzola určená? Skôr pre tých, ktorí boli pri upgrade konzoly trpezliví a ešte sa pre novú konzolu nerozhodli. Dôvodov, prečo by si terajší majitel' mal kúpit' S verziu, je vel'mi málo. Zvýšenie FPS v niektorých hrách je zanedbatel'né, menšie rozmery zasa nie sú dôvodom zaplatit' 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 vyjst' 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 vel'mi vel'ké 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 rozprávat'. To isté zastihlo aj sériu F1 od Codemasters. Tá prešla minulý rok na nový engine a výsledok bol dost' tragický. Napravil nový diel pošramotenú povest'?

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:

★★★★☆



Ale áno. Ťažko povedat', či je to, že som si tento ročník F1 užil, spôsobený tragickým ročníkom 2015, alebo jednoducho faktom, že ide o kvalitnú hru. To je t'ažko povedat'. Noviniek je dostatok a drvivá väčšina z nich príjemne osviežuje hratel'nost' 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 desat' rokov, no nikto nevyžaduje absolvovanie všetkých rokov. Na jednej strane zmizol určitý role-play a to, že v minulých rokoch ste nemohli hned' jazdit' za špičkový tím, ale museli ste sa predierat' štartovým pol'om s dobrými výkonmi. Teraz je výber monopostu na vás, rovnako ako aj výber vášho tímového kolegu. Potom sa môžete pustit' do pretekania.

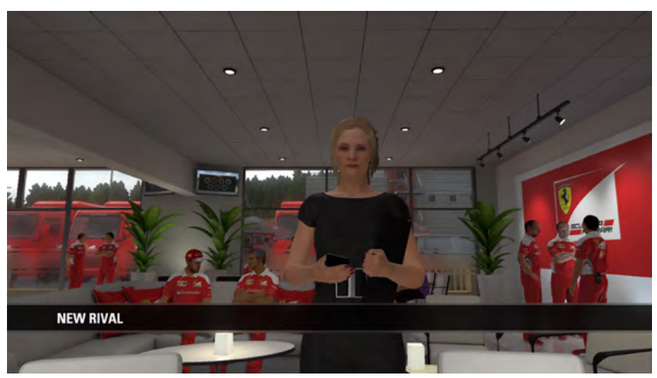
Vel'ký dôraz je kladený na vernú prezentáciu. V prípade, že každú druhú nedel'u trávite pred televízorom sledovaním nových pretekov Formuly 1, určite mnoho z nich spoznáte. Jazdci majú vlastné modely, nájdete tu aj šéfov tímov a d'alšie známe persóny. K dispozícii máte svoju agentku a notebook, v ktorom si udržiavate prehl'ad o pokrokoch s monopostom a prehl'ad v rôznorodých štatistikách.



Po absolvovaní formalít vás čaká výlet na prvý okruh a hned' zistíte, že vylepšení 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 niekol'ko tréningových programov a za ich úspešné absolvovanie dostanú odmenu v podobe R&D bodov. Tie sa následne dajú využit' na vylepšenia určitých vlastností monopostu. Zaujímavé je, že vylepšenia neaplikuje na monoposty iba hráč, ale aj ostatné monoposty. Tento model funguje vel'mi zaujímavo, no tri druhy tréningových programov sa rýchlo ohrajú a ukazujú dost' nepochopitel'nú chýbajúcu variabilitu. Celý R&D systém je teda vylepšením, ale mohlo to byt' aj lepšie. Zlepšili sa možnosti komunikácie s boxovým múrikom počas pretekov. Inžinieri sa aktívne podiel'ajú na tvorbe stratégie, reagujú na dianie na trati a snažia sa byt' čo najviac nápomocní. No môžete sa zahrat' na Kimiho Räikkonena a povedat' mu, aby sklapol.

Tím navyše aktívne vyhodnocuje vaše počínanie a pri úspešnom t'ažení môže zmenit' vašu pozíciu v rámci tímu, ale v prípade toho, že sa vám nebude darit', 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 nastavit' rozbiehanie sa pomocou spojky,





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 vidiet'.

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

Grafické spracovanie je vel'mi podobné tomu z minulého roka a jedinú viditel'nú zmenu som si všimol v nasvietení.

Bohužial', ani F1 2016 si nedokáže na konzolách udržat' stabilných 60FPS, čo ústi v screentearing a d'alšie drobné problémy s obrazom, ktoré znepríjemňujú zážitok z hrania.

Pochválit' 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 napália. Vd'akabohu za Flashbacky. Zlepšenia sa dočkala aj audio zložka, hlavne v oblasti motorov jednotlivých monopostov, pri ktorých viete l'ahko spoznat' jeden zo štyroch agregátov, ktoré sa momentálne prehán'ajú vo Formule 1.

Verdikt

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

Dominik Farkaš



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

Song of the Deep

CESTA PONORKOU DO NEZNÁMA



ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ leveldizajn
+ artštýl
+ dĺžka hry

- nič

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Odhliadnuc od cenovky, ktorá sa rovná indie hrám, titul zaujme na prvý pohl'ad. 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.

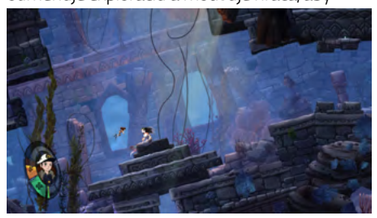
Ak prijmete fakt, že hra je iná a nebudete mat' očakávania kvôli menu štúdia, je vel'mi pravdepodobné, že sa dobre zabavíte. Hra je v základe metroidvania. To znamená, že od začiatku máte k dispozícii celú mapu, no na prístup do jednotlivých sekcií potrebujete určité schopnosti, ktoré počas plnenia hlavnej 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 dostat'. Drvivá väčšina hry sa odohráva v ponorke a to určuje jasné pravidlá hry. No netreba byt' naivný. Ani táto miniponorka pre našu hlavnú hrdinku nie je bezpečná a vašimi nepriatel'mi budú tamojší vodní obyvatelia s rôznorodými útokmi vyžadujúci rôznorodú taktiku, aby ste ich mohli porazit'. Postupne s novými schopnost'ami pribúdajú aj noví, zaujímavo navrhnutí nepriatelia a tí posúvajú hratel'nost' d'alej bez toho, aby nastal stereotyp.

Okrem toho hratel'nost' posúvajú aj bežné vylepšenia, ktoré sa dajú zakúpit' prostredníctvom mincí a tie vám zanechávajú nepriatelia.

Zaujímavo navrhnutých nepriatel'ov doplňuje aj zaujímavé prostredie poskytujúce rôznorodost' a potrebnú variabilitu, nakol'ko sa na rovnaké miesta budete niekol'kokrát počas kampane vracat'.

Navyše, okrem vizuálneho dizajnu sa môžu pochválit' aj výborným leveldizajnom. 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 vel'mi dobre podaril, a to nie len kvôli prvkom vylepšovania a získavania nových schopností, ale vd'aka jasnému a prehl'adnému dizajnu.





Ked' 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 udelit' 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



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 stoji 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.

Keď 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 ľudom príde zle, keď začnú 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 nezaujíma a najväčší boom je pri alfe či bete hry), no za veľkú výhodu považujem komunikáciu vývojárov s hráčmi a naopak. A hra We Happy Few je ukážkovým 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 hru 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 žiadosti 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. Hneď 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 pekelne 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 odbúravajú 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 niečo 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! Hneď 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



si poodkladať prebytočné veci do trezoru. Jedlo či vodu si musíte obstarať sami. Vodu si, našťastie, 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 obťažnosť. Podľa starších





diskusií, ktoré sa dajú nájsť na internete, museli vývojári obťažnosť 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 ťažíte) 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 liečiace 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 určité dozviete 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 nevadí 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!

Ľubomír Čelár

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

Valentino Rossi The Game

ZABUDNUTEĽNÁ JAZDA?



Vždy ma viac zaujímali hry so štvorstopovými vozidlami, ale pokial' 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 možnost' recenzovat', 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.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ kariéra
+ dobre spracované mapy
+ viacero herných módov
+ vylepšovanie postavy

- slabá grafika
- samovražedné AI
- nízka náročnost'
- arkádové ovládanie
- bugy počas testovania

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Za touto motorkárskou 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 t'aží, je, že po tom, ako som odložil ovládač a po dopísaní recenzie som nemal takmer žiadnu chut' znovu sa k týmto titulom vrátit'. 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 spomenút' 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 desat'ročí, ma konečne vyvedie z pocitu priemernosti, a ukáže to najlepšie zo sveta, kde motory točia viac ako desat' tisíc otáčok za minútu.

Prvé dojmy

Celá hra je postavená na pokuse o sprostredkovanie profesionálneho života motorkárskej legendy a deväť násobného majstra sveta, Valentina Rossiho. Rossi, alebo aj Doctor, sa vd'aka 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 sl'ubuje najkompletnejšia MotoGP hra, silný zážitok z VR|46 akadémie. Zo všetkých hráčov sa bude sám Doctor snažit' urobit' 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 použit' 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 vel'mi sporé. VRTG možno vyzerá dobre na konzolách, ale ako počítačového hráča ma naozaj zaráža prístup developerov, ktorí sa ani nesnažia ponúknut' takú grafiku, akú daný počítač utiahne.

Vždy, pokial' 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 uchvátit'. 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 počítačoví protivníci a absencia repetitívnosti. Ako teda po týchto stránkach obstál Rossiho titul? Na začiatok musím povedat', že pri hraní pretekárskych hier je jednoducho volant alebo gamepad ovel'a lepšou vol'bou ako klávesnica a myš. A pretože ovládat' motorku volantom mi pripadalo nemiestne, rozhodol som sa siahnut' 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 vypúšt'at' aj niektoré asistenčné prvky, ktoré sú hráčom k dispozícii. Kampaň, respektíve kariéra ma prvých pár hodín hrania nenudila. Každá trat', na ktorej som sa ocitol, bola úplne neznáma, a preto som musel venovat' plnú pozornost' zákrutám a správnemu klopeniu. Dobrý pocit z tesného pretekania a z poctivo vybojovaných pódiových umiestnení kazila snád' len samovražedná stupídnost', s akou sa niektoré NPC vrhali pod moje kolesá, alebo držali stopu, v ktorej s pri takej nízkej rýchlosti naozaj nemali čo robit'. O to horšie, že z následných stretov vychádzali v drvivej väčšine prípadov vít'azne a ja som musel vracat' čas, aby som sa im vyhol, alebo počkal s predbiehaním do d'alšej sekcie.

Čo robit' po šampionáte

VRTG je kompletný balík a celá kariéra sa vel'mi príjemne točí okolo Valentina Rossiho. Ten, hoci nie je naslovovzatým poradcom, dokáže svojimi nahranými monológmi posúvat' hru tým správnym smerom a dodáva jej energiu. A ked' už skončí jeden šampionát na asfaltovom okruhu, prečo neskočit' na Rossiho ranč a nezajazdit' 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 driftovat' s terénnou motorkou, zatial' čo ma na helme takmer šteklili steblá trávy, bola naozaj zábava. Komu by bol takýto mód stále málo a je viac zat'ažený 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 ked' by som na základe pár automobilových pretekov neodporúčal kupovat' túto hru niekomu, kto nemá rád motorky.



Motorky, herné módy a vylepšovanie postavy

Motoriek je v tejto hre naozaj požehnane, zvučné 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 vylepšovat' si vlastnosti postavy, respektíve systém získavania nových úrovní v rôznych zameraniach, čo určite pomôže s napredovaním a porážaním stále t'ažších protivníkov. Herných módov je 15, aj ked' si nie som istý, či som ich všetky zachytil. Medzi ne patria napríklad bežné okruhové preteky, mód, v ktorom treba v špecifikovanom časovom limite predbehnút' protivníkov a držat' 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 pokial' som nevypol takmer všetky asistenčné systémy, bolo takmer nemožné vyletiet' z motorky. Pokial' teda do mňa nevpálil počítačový protivník.

Mierne hlúpe bolo aj ovládanie áut, ked' už na to prišlo, pretože ked' som sa prvýkrát dostal k automobilovej vsuvke, nedokázal som uverit', že by sa nový Ford Mustang ovládal ako potravinárska dodávka. Áno, je mi jasné, že je to takzvaný "muscle car", ale ako dlhoročný šofér to nedokážem pochopit'. 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 ponúknut' 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 vel'a a množstvo menších nedostatok kazia celkový dojem. Všetko toto by ešte stále mohla byt' skvelá hra pre dlhoročných fanúšikov MotoGP, ale možnost' odporučit' túto hru kazí jej cena, ktorá je na Steame momentálne 50 eur.

Daniel Paulini

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

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. Niežeby som nevedel docenit' art víziu autorov a snahu o atmosféru beznádeje, no hratel'nostne 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 pohl'ad (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 vašou úlohou riešit' logické hádanky, postupne odhal'ovat' príbehové čriepky a užívať si t'aživú atmosféru.

Nočnú moru tentoraz nahradila divná spoločnosť, divní strážcovia snažiaci sa chlapca chytiť a davy l'udí pripomínajúce skladbu Another Brick in the Wall od Pink Floydu.

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 hl'adiska hratel'nosti hrajú logické úlohy, ktoré je potrebné zdolať, aby ste sa dostali v hre d'alej. 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 náramne 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 miniponorke 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 metroidvaniu, kde sa na seba jednotlivé prvky nabal'ujú a prelínajú sa, ale o 2,5D plošinovku.

Hratel'nosť je teda jednoduchá, no je dôležité podotknúť, že ide iba o prostriedok odovzdania posolstva. A to je vel'mi otvorené variantnej interpretácii a nie je divu, že niekol'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 prinútia vás tvárit' sa bud' znechutene a nechápavo, alebo premýšl'at' 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 vel'a vzhl'adom 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 vel'mi dlho. Štúdio Playdead to opäť dokázalo a vytvorilo hru, ktorá sa bude smelo bit' v kategórii najlepších hier roka.

Dominik Farkaš

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

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 vel'mi obl'úbený 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 zrozumitel'né príkazy, a to získaš so slúchadlami Sound Blaster Blaze, ktoré disponujú odnímatel'ným 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 nezávislý filmový portál
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 hypu, 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...

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:

★★★☆☆

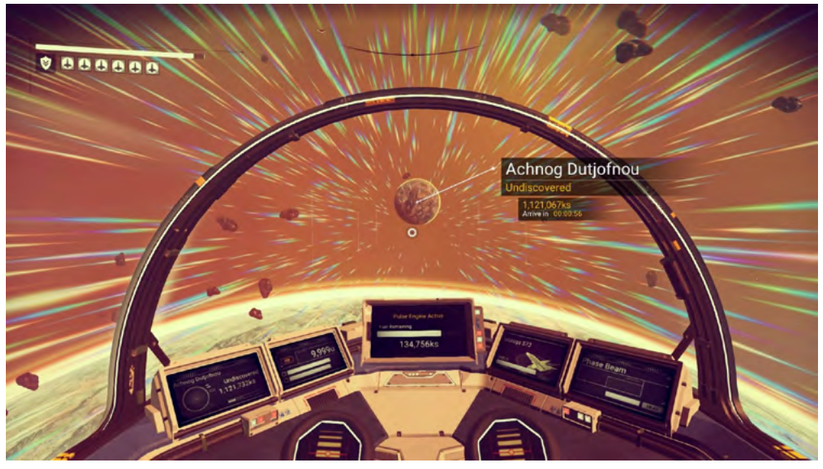
Nekonečný vesmír, nekonečné možnosti, všetko náhodne generované, unikátny vesmír pre každého hráča, vesmírne bitky, multiplayerový aspekt, nádherná grafika, krásne prostredia a obyvatelia nikde nekončiacej, nehostinnej čiernoty. Toto je len zlomok sľubov, vyjadrení a možností, ktorými mala hra disponovať. 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 sebavedomé slová vývojárov treba brať s rezervou. Čo v prípade, keď sa štúdio ocitne v sieti klamstiev a poloprávd? 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 preskúmavanie vesmíru. Aspoň to si, predpokladám, vývojári priali, aby ste si mysleli. Ocitáte sa na planéte nikoho, vaša loď 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, skúsim ho vyťažiť. Hurá, som zachránený! Vitajte v No Man's Sky! Práve ste mali možnosť okúsiť jednu pätinu hry, lebo na viac ako na ťaženie 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 dosť 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 obziete, sa týči nejaký objekt, ktorý vás zaujme, a vy neviete, 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 vyťažiť asi miliónty 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 preskúmavať. Komu by sa ale chcelo objavovať tú istú základňu za každým kopcom? Planéty sú pritom často pusté, nič sa na nich nedeje a pripadáte si ako vo vesmíre duchov. Možno by to tak vo vesmíre malo vyzerať, ale určite nie v hre, ktorej princíp má byť založený práve na preskúmavaní. No čo ak nie je čo skúmať? Holé kopce, nudný mimozemšťania a sem-tam 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 trápnych stíhačiek alebo prípadným bojom so sentinel sondami sa vyrovnáte aj so základnou výbavou. Alebo stačí zájsť 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 skľúčenosti 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 pľutovaniahodné 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 sľubov a z No Man's Sky mohol byť príjemný, oddychový indie titul.

Richard Mako

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

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 vel'a nevychádza. Občas sa však nájde titul, ktorý z akéhosi záhadného dôvodu plánuje svoj príchod, ked' 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 povedat' bez nápadu, ale má svoje čaro vd'aka dobre napísaným postavám a dobrému dabingu. Ciel'om hry je byt' najlepším prepravcom v celej galaxii. Jediné, čo potrebujete, je dobrá lod', konexie a znalost' výstavby svojej lode. Z titulu je cítit', že autori uprednostňovali game-play pred celou naratívou a musím sa priznat', nie je to vôbec na škodu. Vysvetlím prečo.

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

Všetko ostatné si v priebehu vašej cesty musíte dostavat'. Váš náklad pritom zaberá určité miesto, preto ho treba opatrne rozložit', aby sa nepoškodil. Háčik je v tom, že na vás bude počas prepravy útočit' z rôznych uhlov spektrum nepriatel'ov. A tu prichádza na rad výstavba vašej obrany. Suroviny na výstavbu získavate zbieraním trosiek zničených nepriatel'ov. Vo väčšine prípadov budú vaše zbrane otočené na jeden zo šiestich smerov, pričom musia byt' na kraji lode.

Vašou úlohou teda bude rozložit' svoje zbrane tak, aby stačili odrazit' útoky z rôznych strán a popri tom mysliet' 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 držat' 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 vypísat' 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 odomknút' podporný systém, na ktorý ste si zarobili. Galaxiou vás sprevádza hlavná príbehová línia, vedl'ajšie úlohy, úlohy iných hráčov a v neposlednom rade aj vaša túžba po objavovaní nových staníc.

Bohužial', v hre je trošku cítit' umelé predlžovanie herného času opakovaním tých istých trás alebo reštrikcií levelu. Približne v strede začne hra vyžadovat' opakované lietanie medzi dvoma bodmi a stráca tak body na repetitívnosti. Nehovoriac o potrebe prenášat' 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 vel'mi pekná. Ponúka „cartoon" grafiku a v spojení s dobre napísanými a zaujímavými postavami ožíva vesmír, ktorého ste súčast'ou. 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 závity. Svojou inovatívnou hratel'nost'ou a naozaj vyšperkovaným gameplayom obrany lode nebudete nikdy pokojní. Bohužial', repetitívnost' metahry a pomalý progres ukrajuje hre hviezdičku z hodnotenia.

Tomáš Kleinmann

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



PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

HP Omen 15

Znamenitý 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 pamäť ových kariet, podsvietená klávesnica
Webkamera: 720P
Úložisko: 1TB HDD + 256GB SSD
Grafický výstup: HDMI
Konektory: 1 ×USB2.0, 2 ×USB3.0, RJ-45 (LAN), Combo Audio Jack
Hmotnosť: 2 200g
Rozmery: 382×253×24,5mm
Batéria: 3-článková

HODNOTENIE:



Takmer každý výrobca počítačov a notebookov ponúka svoje produkty v rozdielnych výkonnostných i cenových hladinách. Ked' výrobca potrebuje svoju radu produktov odlíšiť, ako napríklad herné notebooky, ale zároveň chce, aby po nich siahli najmä hráči, predstaví produkty síce pod svojou značkou, ale aj s prívlastkom. Spoločnost' Asus má ROG, Acer zase Predator a spoločnost' 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 veští zábavu alebo iba sklamanie.

Ako už môže meno napovedat', 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 zatial' 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 pohl'ad mierne odlišuje od konkurencie.

Súčast'ou 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 vd'aka peknému grafickému zobrazeniu určite dobrou pomôckou pre nováčikov.

Prvé dojmy a spracovanie

Každý výrobca sa snaží niečím vyniknút'. Povrch tohto notebooku má vzor i výzor uhlíkových vlákien, ktoré síce vyzerajú šedočierno, ale pri správnom svetle prechádzajú do tmavomodrej farby. Desat' bodov pre Gryffindor za použitie niečoho medzi lesklým a matným povrchom, na ktorom nie sú až tak viditel'né odtlačky prstov, pot či mastné škvrny. Celé zariadenie je so svojimi parametrami a vel'kost'ou príjemne tenké, čo ale pri používaní vyúst'uje do mierneho prehýbania plastov.

Obrazovka, klávesnica a touchpad

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



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 pochopit' 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 popísat' ako "funkčný". Je mi l'úto, že výrobcovia pri herných notebookoch už dávno upustili od touchpadov, v ktorých boli pravé a l'avé tlačidlá oddelené od dotykovej plochy. Teraz ponúkajú len jednoliaty kus, ktorý sa prehýba podl'a kliknutia. Hoci pravdou je, že každý, kto plánuje hrávat' na notebooku, si zadováži drôtovú alebo bezdrôtovú myš. Takisto som si musel dlhšie zvykat' na vzdialenost', v akej sa touchpad nachádzal od spodnej hrany.

Parametre

V jeho tele sa ukrýva (podl'a 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 hanbit', pretože aj pri nízkej spotrebe a teplotách prekonal množstvo stolových kúskov. Grafická karta síce nie je to najlepšie, čo sa dá zohnat', 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 pamät'ou. Naozaj skvelou súčast'ou je NVMe SSD, ktorého rýchlosti sa pohybujú nad hranicou 1100MB/s (aspoň pri sekvenčnom čítaní).

Výkon a výdrž

Použité komponenty predurčujú tento notebook na hranie alebo profesionálnejšie využitie, a preto som ani zlé výsledky nečakal. Našt'astie, moje očakávania sa potvrdili, a tak si Omen 15 vyslúžil v teste 3DMark Firestrike celkom pekné skóre 5230 bodov, ktoré je porovnatel'né 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 ovel'a lepšie, ako je možné neskôr vidiet' v tabul'ke. Takisto som si posvietil na rýchlosti SSD disku, nakol'ko 7200-otáčkový hard disk nemá čím prekvapit' ani sklamat'. Nakoniec, vel'mi príjemným zistením je výdrž batérií, ktorá pri syntetickom vybíjaní a vyt'ažení 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. Nanešt'astie, nemal som šancu sa so starým modelom zoznámit', a preto ich ani nemôžem vel'mi porovnávat'. V oblasti komponentov HP ale spravilo naozaj skvelý t'ah. Stále nedokážem uverit' tomu, že v testovanej konfigurácii sa dá tento notebook zohnat' pod 1300€. Menšie výčitky si zaslúži plastové prevedenie, no pri kovovom tele by cena išla určite nahor. Takisto mi nedá opät' nespomenút' hlúpe rozloženie klávesnice a občas iritujúci touchpad. Notebook HP OMEN 15 je inak z hl'adiska 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:

+ pevnost' konštrukcie
+ dizajn
+ Plug&Play
+ podsvietenie

- jediná farba podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

449×210×36mm

Hmotnosť: 1009g

HODNOTENIE:



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

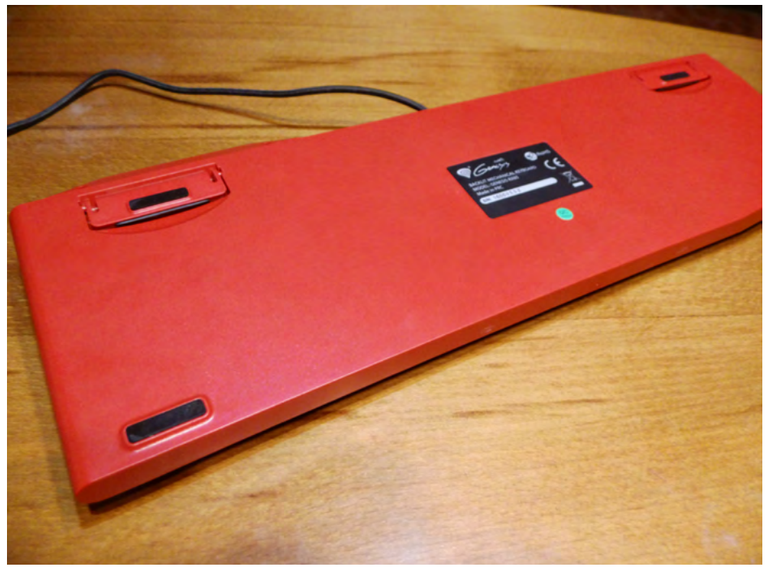
Balenie

Krabica na prvý pohl'ad 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 šikovne skrytá opierka na zápästia a krátke inštalačné pokyny. Ich čítanie bolo vd'aka zopár chybám v preklade celkom zábavné. Ako príklad uvádzam: „Najvyššej kvality, odolné spínače kláves" alebo „Nesprávne používanie tohto zariadenia je môže zničit'". 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 pevnost', je nemožné ju čo i len trochu zohnút'. V prípade apokalypsy by sa asi dala použit' ako zbraň. Na spodnej strane klávesnice sa nachádzajú





excelentné pogumované nôžky, pričom tie zadné je možné vyklopit' 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 počut' a hlavne cítit' kvalitu. Tiež sa tu nachádza vel'ké manuálne ovládanie hlasitosti. Nikdy by som nepovedal, že takéto niečo budem niekedy potrebovat', no využíval som ho naozaj vel'mi často.

Horná a dolná hrana klávesnice je z pomerne ostrého plastu, no pri bežnom používaní by to nemal byt' žiaden problém, na hornú hranu siahat' nebudete a tú spodnú l'ahko zakryje opierka na zápästia. Opierka je magnetická, a tak sa vel'mi jednoducho pripevňuje k telu klávesnice.

Jej pogumovaný povrch je vel'mi pohodlný a príjemný na dotyk aj pri dlhšom používaní, no, bohužial', 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, vel'mi podobné známym nemeckým spínačom Cherry MX Brown. Disponujú hmatovou odozvou a silou aktivácie 55g. Prechod z membránovej klávesnice na mechanickú mi chvíl'ku trval, no po pár dňoch sa na nový štýl písania či hrania dá vel'mi l'ahko zvyknút'. Ked' už sme pri hraní, tak aj tam som pocítil výraznú zmenu. Zo začiatku k horšiemu, klávesy sa aktivujú ovel'a skôr ako u membránovej klávesnice a zvyknút' si na to chvíl'ku trvalo, no následne sa mi ovel'a zlepšila pohyblivost' v hrách.

Spínače Kailh sú takisto plne kompatibilné s klávesmi pre spínače Cherry MX, a tak možno dodávané klávesy jednoducho vymenit' za úplne inú sadu. Tieto klávesy síce nepatria medzi svetovú špičku, zlé však takisto nie sú. Upozornit' 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 hlučnost' je na môj vkus pomerne vel'ká. S nasadenými slúchadlami alebo pri pustenej televízii či rádiu to nie je nejako zásadný problém, v tichšom prostredí však počut' každé jedno t'uknutie. 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 prekážat', no biele podsvietenie vynikajúco dopĺňa celkový vzhl'ad 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 vypnút'

Čo sa jasu klávesnice týka, tak ten možno len chválit', štyri úrovne jasu sú viac ako dostačujúce a klávesy sú rovnako jasne viditel'né v noci, ako aj počas dňa. Klávesnica pri zapnutí postupne prejde každý jeden kláves a rozsvieti ho, čo je naozaj len taká maličkost'.

Záverečné hodnotenie

Natec Genesis RX85 je skvelou klávesnicou, ak chcete vstúpit' do sveta mechanických klávesníc. Klávesnica má elegantný dizajn, vysokú pevnost' konštrukcie a dobré osvetlenie, aj ked' len biele. Ku klávesnici neexistuje žiaden softvér, čo je na jednej strane plus.

Klávesnica je Plug&Play, no na druhej strane nie je možné vytvorit' žiadne makrá či softvérovo ovládat' osvetlenie. Spínače Kailh sú síce čínske kópie Cherry MX, no sú to kópie pomerne vysokej kvality. Celkovo klávesnica pôsobí vel'mi 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:

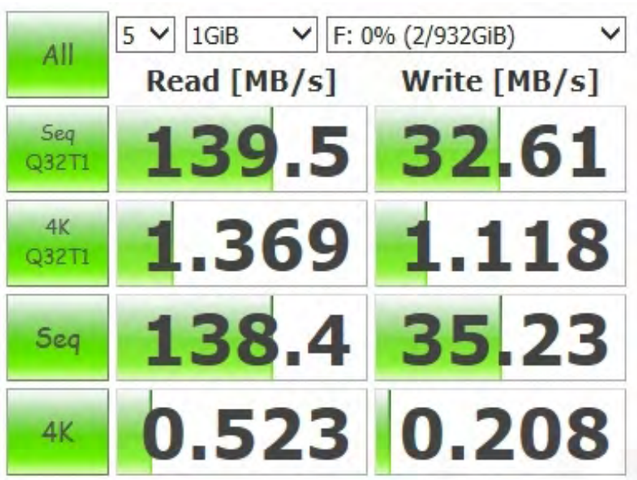
Kapacita: 1 – 2TB
Rozhranie: USB 3.0
Rozmery:
9,6×113,5×76mm
Váha: 135 gramov

HODNOTENIE:



Dáta, dáta, dáta. V dnešnom svete je to niečo, čomu sa ani ten najbežnejší počítačový používatel' nevyhne. Od obľúbenej hudby cez kopy dokumentov až po rozmerné priečinky, ukrývajúce fotky z dovoleniek spred desiatich rokov. Nedajbože, ak je používatel' profesionálom, ktorého počítače živia, a skladuje na svojich diskoch dôležité pracovné nástroje a zálohy nenahraditel'nej práce. Niekedy je najlepšie mat' niektoré z týchto dát so sebou na cestách a v tomto prípade nastupujú externé disky, ponúkajúce prenosnost', kapacitu a ked' 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 d'alšom mieste a ešte aj online a aj tak majú l'udia strach, že o svoje jednotky a nuly prídu. To je ale extrém, ktorý, našt'astie, nepostihuje väčšinu počítačovej komunity. Dáta má však v určitej miere každý, kto využíva počítače, a niekedy je nemožné alebo nechcené držat' ich na jednom mieste, alebo v jednom zariadení. Ja používam už niekol'ko 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 obávat' hardvérového zlyhania a takisto aj rýchlosti prenosu dát cez rozhranie USB 2.0 nie sú na túto dobu ničím výnimočným. Preto som sa s chut'ou 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

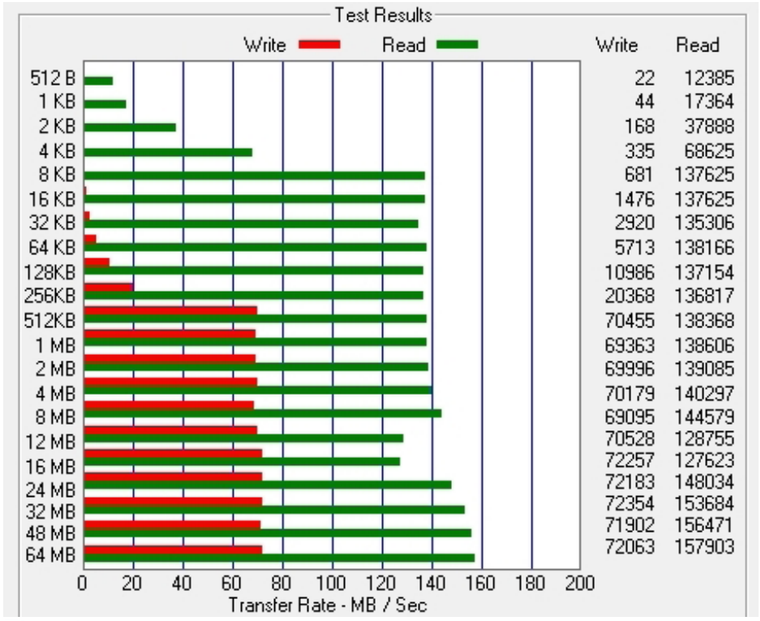
Seagate so svojou radou Ultra Slim stavil na maximálnu mobilnost' s príchut'ou dizajnu. V zlatom alebo titánovo striebornom prevedení, aké sa dostalo k nám do redakcie, nikoho neurazí, a 3D dizajn pripomínajúci priehlbiny na golfových loptičkách sa k tomuto zariadeniu naozaj hodí. V malom balení sa ukrýva všetko dôležité ako disk, malá brožúrka a káblik na prepojenie so zariadeniami. Viac som ani neočakával, aj ked' 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 nebál prenášat' len tak, v kapse spolu s notebookom. Celkovo je disk naozaj l'ahký a jeho rozmery, teda hlavne hrúbka 9,6mm, ho predurčujú na použite 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 rýchlost'ami 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? Odpoveď ou 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'né spomalenie. Potešila ma ponuka 200GB vol'ného 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 používatel'skému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities a CrystalDiskMark, ako môžete vidiet' na obrázkoch nižšie.



Zhrnutie

Ako externý disk je Seagate BackUp Plus Ultra Slim naozaj vhodným riešením pre l'udí, ktorí životne nepotrebujú prenosové rýchlosti vyššie ako 120MB/s. Je pravdou, že externé disky s podobnou kapacitou a rýchlost'ami sa dajú zohnat' 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 pokial' sa dá rozhodovat' na základe doterajších skúseností so Seagate zariadeniami, problémy by nemali nastat' ani po niekol'konásobne dlhšom čase. Ak ste ochotní zaplatit' mierny príplatok za pekný dizajn a bezkonkurenčnú tenkost', potom nad BackUp Ultra Slim nemusíte dlho rozmýšl'at', aj ked' 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
Rýchlosti čítania: USB 3.1 Gen 2 Type-C : až do 540MB/s SATA III 6GB/s : až do 540MB
Rýchlosti 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: 100×69,9×7mm
Záruka: 3 roky

HODNOTENIE:



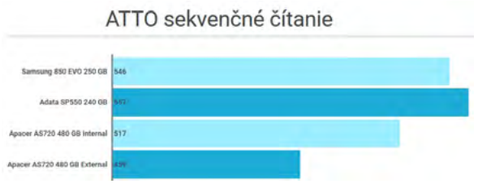
Skratka SSD reprezentuje Solid State Disk. Tento disk bol pre bežných používatel'ov dlho iba nedosiahnutel'nou métou, ktorá sl'ubovala rapídne zvýšenie rýchlosti a spôsobu používania počítačov. V posledných rokoch sa ale SSD-čka stala bežne dostupnou, a tak sa v tomto smere rozpútala vojna o to, ktorá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

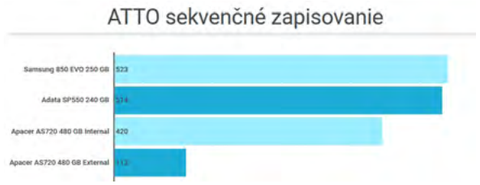
Produkt Apacer AS720, ktorý k nám na testovanie zavítal sa síce nemôže pýšiť' vel'mi zapamätatel'ným menom, ale tento fakt vynahrádza oku lahodiaci dizajn pripomínajúci moderné kúsky z umeleckých galérií. Niektorí z pozornejších a zbehlejších čitatel'ov teraz možno uvažujú nad tým, prečo chválim dizajn, ked' komponent bude celý svoj funkčný život zatvorený v počítači. Tu prichádza na rad funkcia, ktorú bežne predávané disky neponúkajú, a tou je možnosť' používať' tento disk nielen interne vd'aka SATA konektorom, ale aj externe pomocou zabudovaného USB 3.1 typ C konektoru.



Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal tohto kúsku nie je vel'mi výnimočný. Na malej škatul'ke sa okrem pár informácií a názvu nenachádzajú žiadne iné dizajnové prvky. Po vytiahnutí z obalu ma príjemne potešil pribalený látkový obal spolu s USB káblom, vd'aka ktorému môže disk fungovať' aj externe. Samotný disk je naozaj pekne navrhnutý, takže sa zaň nebude hanbit' ani ten najväčší dizajnový fanatik. Menším nedostatkom môže byť' gumená záslepka SATA konektorov, ktorá sa so svojou čiernou farbou vel'mi nehodí do celkovej farebnej kombinácie disku.





Komponenty disku a technické špecifikácie

AS720 sa nesnaží ohúrit' najúžasnejšími rýchlost'ami. Tento disk je skôr určený na dvojaké použitie. Trochu ma prekvapilo, že sa rozhodli SSD zabalit' do škatul'ky, ktorá nie je plne kovová. S najväčšou pravdepodobnost'ou 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 ovplyvnit' pamät'. 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 použit' 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 podl'a všetkého naozaj odolné a ponúkajú dlhú životnosť'.

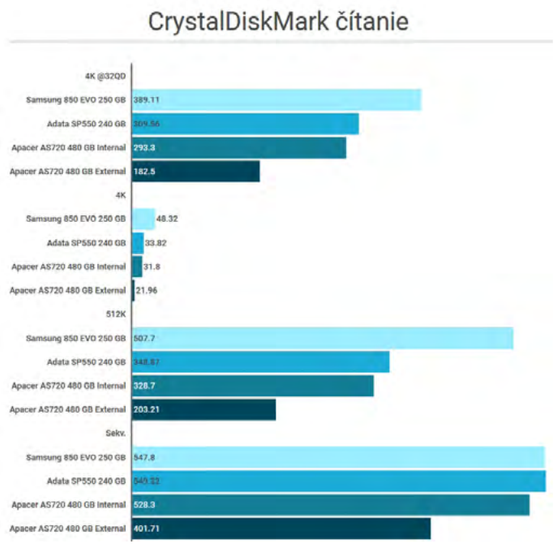


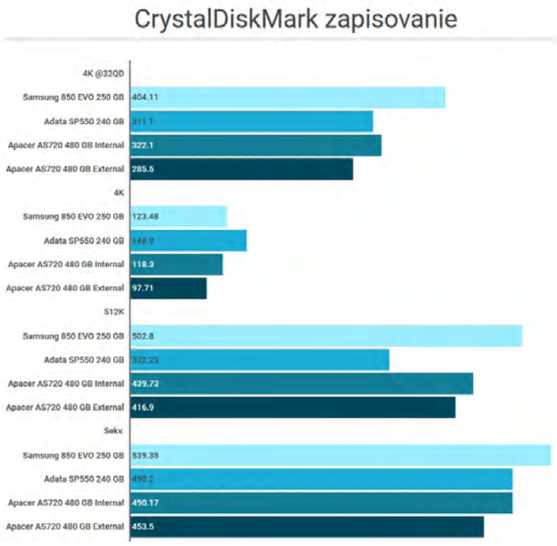


Testovanie

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 používatel'skému počítaču. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desat'krát a výsledkom je ich priemer.







Zhrnutie

Apacer AS720 je dobrou vol'bou pre všetkých, ktorí SSD disk potrebujú na cesty, ale radi by ho využívali aj interne. Samozrejme, existuje možnosť' kúpit' si normálny disk a k nemu aj škatul'ku, ale vd'aka cene a pohodlnosti nad touto alternatívou vyhráva AS720. Pokial' si zakladáte na dizajne a dostatočne rýchlom úložisku, ponuka od Apaceru sa určite oplatí!

Daniel Paulini

HTC 10

Odolná vlajková lod' od HTC po novom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 680€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchla čítačka odtlačkov prstov
+ pevná hliníková konštrukcia
+ rýchlost' smartfónu
+ hardvérová výbava
+ Hi-Res zvuk
+ citlivý LCD

- vyššia hmotnost'
- hrúbka smartfónu
- problémy s OS
- fotoaparátu chýba ostrost'

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 145,9×71,9×9mm (d×v×š)
Hmotnost': 161g
CPU: štvorjadrový Snapdragon 820
GPU: Adreno 530
Operačná pamäť: 4GB
Úložisko: 32/64GB eMMC Flash
Pamäťový slot: MicroSD do 256GB
Dátová prepojitel'nost': - 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 vel'kost' pixlov, 1080p, HDR
Zadná: 12 Megapixel – 1,55µm vel'kost' pixlov, Auto Focus, f/1.8, Dual-LED Flash, optický stabilizátor, HDR, 2160p

HODNOTENIE:

★★★★☆



Tento rok prichádza HTC so svojou novou vlajkovou lod'ou, HTC 10, a nám sa podarilo práve tento smartfón otestovat'. 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 vel'mi 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 hlasitost' a vrúbkované zapínacie tlačidlo.

Na l'avej 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 prispôsobit' a krok späť. Vrchná plocha obsahuje podlhovastý reproduktor s čiernou dierkovanou mriežkou, kameru, senzory a notifikačné diódy.



Smartfón sa v ruke drží dobre, ale vd'aka svojim parametrom je jeho hrúbka 9mm dost' prehnaná. S hmotnost'ou 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 vel'mi dobrú farebnú paletu a dôveryhodnost' zobrazovania farieb. Síce nedosahuje kvalitu AMOLED displejov a čierna nie je stopercentná, i tak je jeho kvalita na vel'mi vysokej úrovni. Rozlíšenie 2560×1440 pixlov je dostatočne jemné na takú vel'kost' displeja, a tak nebudete mat' najmenší problém s čítaním textu, hraním hier či sledovaním videí.

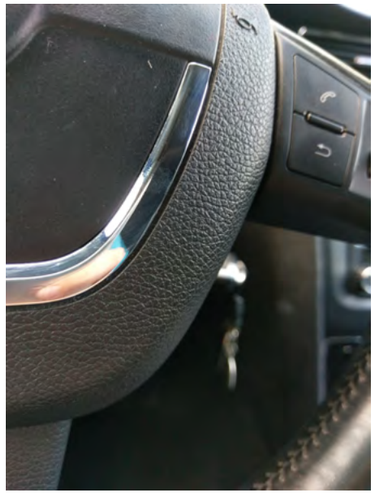
Kamera

Predná kamera

S 5Mpix kamerou je možnost' natáčat' HDR video či odfotografovat' autoportrét. V režime 4:3 je možné použit' 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 krátke video, ktoré fotografiu oživí. Nechýba tu panoráma, PRO režim, hyperlapse či spomalený pohyb. Taktiež vo formáte 4:3 je možné snímat' 12Mpix fotky a vo formáte 16:9 len fotky v rozlíšení 9Mpix. V rozlíšení 2160p je možné snímat' video pri 30FPS a v rozlíšení 720p až 120FPS.



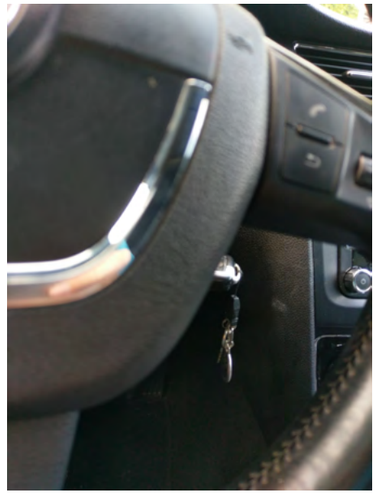
Hardvér a výkon

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 vol'né niečo cez 22GB, je možné rozšírit' d'alšími 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 prepojitel'nost' je možná len cez USB C konektor, hudbu je možné počúvat' 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 používatel'mi viac preferovaný. HTC osadil aj reproduktory BoomSound, ktoré môžete poznat' z predošlých generácií smartfónov.

Softvér

Smartfón obsahuje OS Android Marshmallow vo verzii 6.0.1 s nadstavbou používatel'ského 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 usporiadat' si ikony a aplikácie priamo do priečinkov alebo ich nechat' bez usporiadania na ploche. Horná výsuvná 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 spustit' fotoaparát, telefónny zoznam, SMS alebo internet.



Dvojitým poklepaním bruškom prsta sa dá taktiež odblokovat' obrazovka. Android má mnoho používatel'ských nastavení ako ovládanie pohybmi, gestami, odomknutie cez Bluetooth, Wi-Fi podl'a 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 doinštalovat' si aplikácie z obchodu Play. Celkovo je prostredie Androidu jednotvárne, usporiadané a l'ahko ovládatel'né. Telefón spracováva úkony dostatočne rýchlo a bez omeškaní. Taktiež je možné zmenit' si vzhl'ad klávesnice či stiahnut' d'alšie motívy, medzi ktoré sa radia aj tie platené.

Test

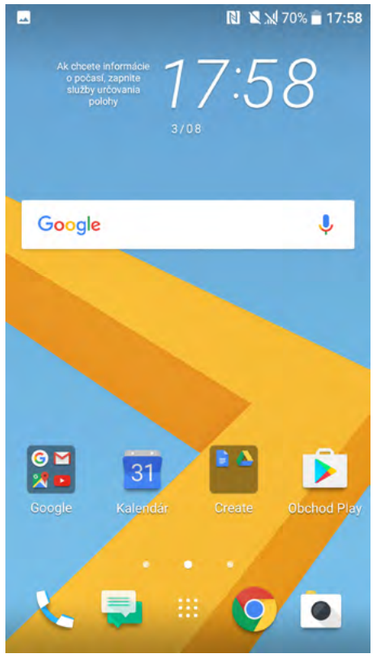
Ako prvé sme boli zvedaví na výkon Snapdragon 820. Systém beží svižne a bez zasekávaní. Pri testovaní Antutu benchmarku sme boli ohromení z rýchlosti načítavania aplikácií, avšak telefón nedokázal dokončit' test. Vždy sa Antutu minimalizovalo pri piatom 3D teste a po otvorení benchmarku sa spustil 3D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

Hranie hier je bezproblémové. Všetky hry sme si mohli nastavit' 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 monoreproduktorov BomSound, umiestnený v spodnej hrane smartfónu. Toto umiestnenie je dobre navrhnuté, nakol'ko pri držaní telefónu, akýmkol'vek spôsobom sme reproduktor málokedy zakryli. Taktiež pri položení telefónu na stôl alebo hocijaký predmet bolo počut' vyzváňanie bez problémov. Kvalita



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

3000mAh batéria ponúkala dostatočnú výdrž smartfónu, aj ked' by sa hodila batéria s ešte vyššou kapacitou vzhl'adom na obrovský výkon zariadenia. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal maximálne dva dni, ked' sme zašli do extrému, tak sme batériu vyžmýkali za niekol'ko 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 nastavit' aj ultraúsporné nastavenie. Fotenie so smartfónom bola zábava. Dokázal zachytit' fotografie dostatočne dobre, bez enormného

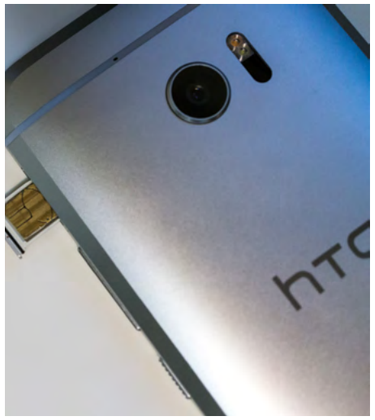


šumu aj za šera či tmy. Fotografiám ale chýbala obrovská dávka ostrosti, najmä v porovnaní s fotkami odfotenými s Galaxy S7, ktorý má papierovo slabší fotoaparát. Taktiež aj napriek laserovému zaostrovaniu sme zaznamenávali problém s rozmazanými fotkami. OIS bola na vysokej úrovni a natočené video nebolo vôbec roztrasené. Absencia hardvérového tlačidla fotoaparátu je nahradená možnost'ou odfotenia tlačidlom hlasitosti. Štyri špeciálne efekty, HDR, skrášlenie fotografií, panoráma či časozberné video bolo možné aplikovat' bez pár výnimiek pre oba fotoaparáty. Problémy malo snímanie spomaleného videa, ktoré pri prehrávaní sekalo a na trhaní obrazu sa výrazne podpísal framerate. Nastavenia a možnosti kustomicácie sú dostatočné aj vd'aka PRO režimu, pri ktorom sme si mohli upravovat' uzávierku, ohniskovú vzdialenost', teplotu svetla, svetelnost' a jas.

Zadný fotoaparát vystupuje z tela, a tak sa vám často môže stat', 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 viditel'né odtlačky prstov a ani sa nešmýka. Prístup k microSIM slotu bol st'ažený tým, že sme museli použit' špeciálny tenký háčik na jeho vytiahnutie.

Vel'mi sa nám páči tlačidlo domov a jeho rýchla čítačka odtlačkov. Ihned' po položení prsta na snímač sa smartfón dokázal odblokovat'. Taktiež sa nám páči možnost' nechat' 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 vytknút'.



Záverečné hodnotenie

HTC10 je novodobá vlajková lod'. Disponuje mnohými zaujímavými vlastnost'ami, 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 podl'a očakávania. Smartfón má mnoho funkcií, ktoré by sa dali vylepšit' len softvérovou úpravou, čiže to nehodnotíme ako vel'ké 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 lod' tejto spoločnosti, však rozhodne nebude l'utovat' !

Lukáš Libica





GALAXY S7



POROVNANIE HTC 10



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: 120000FPS
Rozmery: 125×78×42mm
Rozmery podložky: 90×45cm

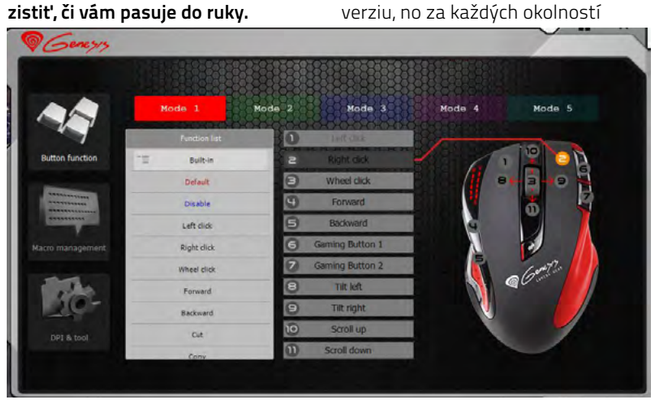
HODNOTENIE:



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. Kolieskom je možné klikať do strán, nad ním sa nachádza tlačidlo na zmenu módu a zmena funkcie (F.S.), na ľavej strane sa okrem bočných tlačidiel nachádza ešte



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 dotiahnúť 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 vchná strana má povrch z jemnej textílie, ktorá je na dotyk mierne drsná, vďaka čomu sa klávesnica s gumenými nožičkami neposúva, no myška po nej kĺže 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 dizajnovej 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 dosť obľúbil, 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-Párty, 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 nesedí 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 viditel'nost' na priamom slnku
- dizajn nesadne každému

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Spoločnost' Razer netreba žiadnemu hráčovi predstavovat'. Pohl'ady na ňu sú kontroverzné, no stále má najmä vd'aka svojmu agresívnejšiemu dizajnu a celkom kvalitným produktom pomerne širokú základňu fanúšikov. Vo svete sa rozbieha boom nositel'ných vychytávok a Razer rozhodne nechce zaspat' na vavrínoch. Svoju radu Nabu, ktorá doteraz pozostávala z dvoch inteligentných náramkov, rozširuje o hodinky Nabu Watch, ktoré popri funkciách bežných odolnejších športových hodiniek v sebe integrujú vymoženosti inteligentného náramku a taktiež miniatúrny displej pre textové oznámenia.

Úvod

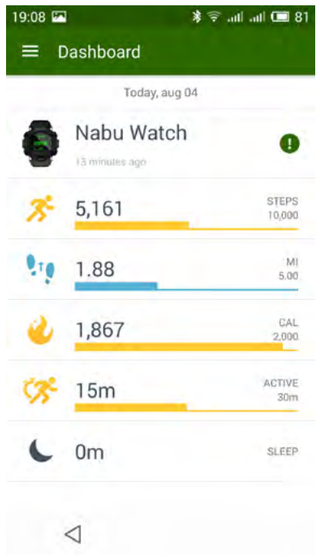
Watch v názve a prívlastok inteligentné v popise evokuje dojem, že v rukách máme inteligentné hodinky. Nie je to však úplne pravda. Ak by sme Nabu Watch chceli porovnávat' s inteligentnou konkurenciu v príslušnej cenovej kategórii, ako napríklad produktová rada od Pebble, pochodili by vel'mi zle. Nabu Watch je inteligentný náramok prerastený do mohutných hodiniek v štýle legendárnych G-Shock od firmy Casio.

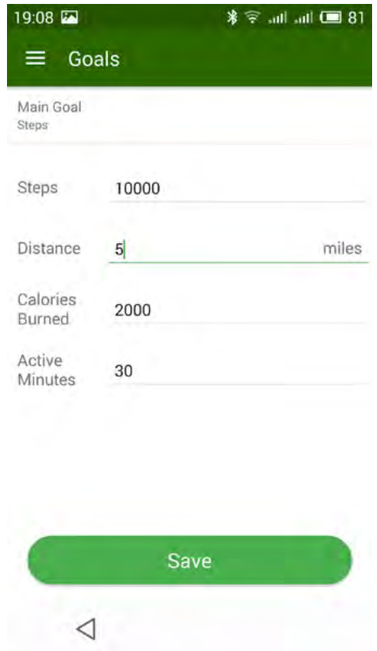
Prvé dojmy

Razer sa v každom odlesku snaží pôsobit' štýlovo a primerane si nechal záležat' 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 priehl'adným krytom, aby sa bezpečne dopravili k budúcemu majitel'ovi a zároveň aby ich bolo kde odložit', ak sa práve nepoužívajú.

Konštrukcia

Napriek tomu, že je konštrukcia trochu viac robustná, nie je nijak neprimerane t'ažká a na ruke nevadia. Vyhotovenie je z hrubšieho pogumovaného plastu, čo je pri hodinkách týchto rozmerov dost' rozumné a zároveň sú odolné voči





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

Podl'a vzoru G-Shock máju 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 sústredí na meranie údajov o pohybe. Na základe informácií o mierach používatel'a, ktoré sa nastavia v aplikácii Nabu na vašom smartfóne, ich následne spracováva na počet prejdených krokov, približnú vzdialenost' a spálené kalórie. Do kalórií sa ráta aj prednastavený bazálny metabolizmus, a teda aj ked' ich necháte ležat' na stole, za 24 hodín spálite nejakých tých 2000kCal. Bohužial', meranie krokov je pomerne nepresné a dá sa l'ahko oklamat'. 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 presnost' prejdenej vzdialenosti a množstvo spálených kalórií. Pokial' ste zvyknutí mat' hodinky nonstop na ruke, tak vám zmerajú aj zvýšenú fyzickú aktivitu a váš spánok. Zvyšná inteligentná funkcionalita hodiniek pozostáva zo zobrazovania oznámení. Napríklad pri prichádzajúcej správe z messengera 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 spoločnost' Razer pochválit', že si dokáže bez problémov poradit' 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 hned' 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 viditel'nost' na priamom slnku a tlačidlo na spustenie podsvietenia, to je na použitie v noci. Nabu používa vlastný 128×16 jednofarebný OLED displej. Ten je na tom so spotrebou o niečo horšie a spúšt'a sa až po stlačení tlačidla, prípadne po otočení dlane. Viditel'nost' na priamom slnku je však mizerná aj pri najvyššom jase, ktorý sa dá nastavit' 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 hodiniek, nastavovanie ciel'ov a zobrazovanie štatistík nameraných hodnôt. Ak si napríklad nastavíte za ciel' desat' tisíc krokov, hodinky vám poslušne dajú vediet', ked' sa k ciel'u blížite, ked' ste ciel' dosiahli a potom vás ešte raz za čas pochvália, kol'ko ste si nadbehli. Ako zaujímavost' fajn, ale pri každodennom používaní trošku otravné. Poteší správa času a budíkov na hodinkách z aplikácie, čo je podstatne príjemnejšie, ako sa s tým hrat' na hodinkách. Budíky, bohužial', 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 hodiniek je o niečo neprehl'adnejšie. Aplikáciu je taktiež možné prepojit' s inými aplikáciami, ktoré namerané údaje vedia zužitkovat', ako napríklad Facebook, Google Fitness či Twitter.



Batéria

Najväčším plusom oddelenia systému hodiniek a systému Nabu je výdrž batérie, ktorú môžu inteligentné hodinky len ticho závidiet'. Časť hodiniek 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, jasu displeja a nastavenia prebudenia pri otočení dlane vie vydržat' aj dvojnásobne viac ako týždeň, ktorý udáva výrobca. Nám po týždni bežného používania zostalo ešte 55% batérie, jej stav sa dá l'ahko skontrolovat' 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 presnost'ou na 1/100 sekundy, časovač s presnost'ou 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 vel'mi dobre spracovaný softvér
+ ARX aplikácia a dock

- cena
- úprava programova-tel'ných tlačidiel, profilov, makier a podsvietenia jedine použitím softvéru
- chýbajúca interná pamät'

ŠPECIFIKÁCIE:

Fyzické 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:



GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Pokial' si poviete, 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 vel'mi dlhý čas – tieto spínače nesú názov Romer-G.



Orion Spectrum je založený na svojom predchodcovi Orion Spark, ktorého recenziu sme vám priniesli tu. Ciel' a význam Spectrum bol založený na odklone od názorov časti komunity, ktorá mala výhrady k niekol'kým aspektom klávesnice. To je vel'mi chvályhodný ciel', ktorý indikuje, že firma si nesedí 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 niekol'ko rôznych tvarov (od klasických s priehlbinou cez vypuklé až po rôzne špeciálne tvary). Všetky sú tvarované klasicky, s priehlbinou.

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 – podl'a vel'kosti), je rovnomerná, bez viditel'ne väčšej a širšej l'avej časti, ktorá sledovala „potreby" hráčov. Klávesnica stále poskytuje funkcie ako 113-klávesový antighosting, programovatel'né tlačidlá a profily a RGB podsvietenie. Pod kapotou klávesnice driemu mechanické spínače Romer-G, ktoré sl'ubujú rýchlejšiu odozvu vd'aka kratšej aktivačnej dráhe a odozve.

Pokial' by ste sa chceli dozvediet' o Romer-G spínačoch a zákulisí ich výroby viac, tak okrem oficiálnej stránky vám odporúčame video v podaní sympatickej dvojice chalanov z LinusTechTips, ktorí mali možnosť nazriet' 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, vd'aka čomu klávesnica nie je extrémne t'ažká (avšak t'ažšia 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 vel'kými 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 redukciu 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.

Programovatel'né klávesy je stále možné obdarit' vel'kým 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 vel'mi 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 onedlho pocítite výhody. Aj ked' už niekol'ko rokov píšem na klávesnici so spínačmi Cherry MX Blue, tak si písanie na tejto klávesničke celkom pochval'ujem. Samozrejme, pokial' 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. Skúsim 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, ked' musíte ako o život t'ukať 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 obl'úbenej FPS hre Counter Strike – poznáte to, sú hráči, ktorí sa radi ocitajú na miestach, ako je hrana strechy alebo balkónu, na plote a podobne. Vd'aka tomu, ako je hra dizajnovaná, človek nespadne, pokial' nepôjde prid'aleko zo stredu textúry – zaregistroval som, že som sa dokázal práve po takýchto hranách posúvať d'alej a presnejšie, čo mi v nejednej situácii vel'mi pomohlo.

- Riadenie v hrách ako je GTA – vel'mi 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 ciel'ovou skupinou každý náruživý hráč, ktorý je ochotný za najrýchlejšie reakcie zaplatiť prémiovú sumu. Logitech nezabúda ani na bežných smrtel'níkov, a preto môžeme v ponuke nájsť hned' niekol'ko 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 vel'mi dlhý čas, pokial' prišli s alternatívou (Cherry MX Silver) k neprekonatel'ným Romer-G spínačom. A aj ked' 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

Šikovný bluetoothový elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Progamingshop
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné vyhotovenie
+ elegantný dizajn
+ výklopný stojanček
+ kvalitný zvuk
+ slušná hlasitost'
+ čistá reprodukcia

- nezvládne basy pod 180Hz
- pri vysokej hlasitosti skreslenie

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



Spoločnost' 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 používatel'ovi ponúknut' kvalitný zvuk aj na cestách.

Dizajn

Výrobca zvolil kombináciu jednoduchosti a elegancie. Telo prístroja má rozmery približne ako mobilný telefón, čo napovedá, že sa dobre zmestí do vrecka na oblečení. Pôsobí kompaktne a pritom robustne a odolne, hlavne vd'aka 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 l'avej strane sa nachádza päť'stupňový indikátor úrovne nabitia zabudovaného akumulátora, ktorý po chvíl'ke používania zariadenia zhasne, aby nerušil.

Na hornej hrane je dostatočne vel'ký 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 pozriet' 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 vienka lesklé strieborné vyhotovenie, takže pekne splynie s celkovým dizajnom.

Farebná LED, umiestnená v hornej časti prednej steny, informuje používatel'a 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 obávat' absencie priestorovosti zvuku. Výškové frekvencie sú správne ostré a stredy dobre počutel'né. Pochválit' musíme aj čistotu reprodukcie.

Pre externé bezdrôtové reproduktory typický šum pri tichých pasážach hudby je úplne minimálny až nepočutel'ný, takže harman/kardon nesklamali, presne podl'a očakávaní.

Drobná rezerva je iba v oblasti hlbších basov. Tam, pochopitel'ne, 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 dosiahnutel'ná hlasitost' je riadne vysoko a sotva ju niekto bude používat'. Párty s Esquire Mini neozvučíte, ale na použitie pre jednu osobu jeho hlasitost' 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 zvýrazňovačom frekvencií (napr. Dolby DTS), dá sa z reproduktora dostat' ešte čosi viac, hlavne v oblasti výšok. No nie je to nevyhnutnost', pretože zvuk je aj bez úprav na vel'mi dobrej úrovni.





Je tu tiež možnost' 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 udržat' aktívny približne rovnakú dobu, maximálne do osem hodín.

Závisí to najviac na hlasitosti, na ktorej budete prístroj používat'. 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 používatel'.

V oblasti zvuku sú jeho najväčšie prednosti ostré výšky, priestorovost' zvuku a slušná dosiahnutel'ná hlasitost'. Ked' k tomu pripočítame čistú reprodukciu bez prekrývania frekvencií, dostaneme skvelý výsledok. Škoda len, že nedokáže zájst' o čosi hlbšie do basových oblastí a pri maximálnej hlasitosti nepoteší značné skreslenie. Ani jednu z týchto chybičiek krásy však bežný používatel' 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: 125×78×42mm
Rozmery podložky: 90×45cm

HODNOTENIE:



DS216play prichádza s možnost'ou transkódovania 1080p videa (H.264) a 4K videa (H.265) v reálnom čase, vd'aka čomu môžete streamovat' video obsah v 4K rozlíšení na digitálnu TV, mediálne prehrávače, mobilné zariadenia či počítače pripojené do siete, a to bez nutnosti využívat' akýkol'vek 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:

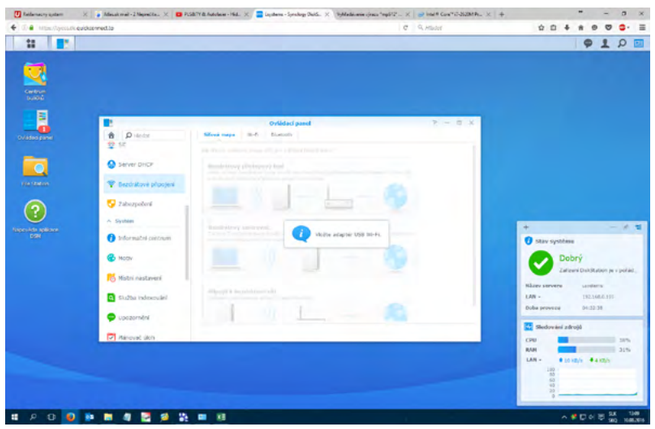
DS216play je vybavený prevodným systémom s hardvérovou akceleráciou a podporuje kodeky H.264/H.265 1080p a H.265 4K, ktoré umožňujú prevod videí 4K na 1080p, vd'aka čomu sú vhodné pre všetky šírky pásma a zariadenia.

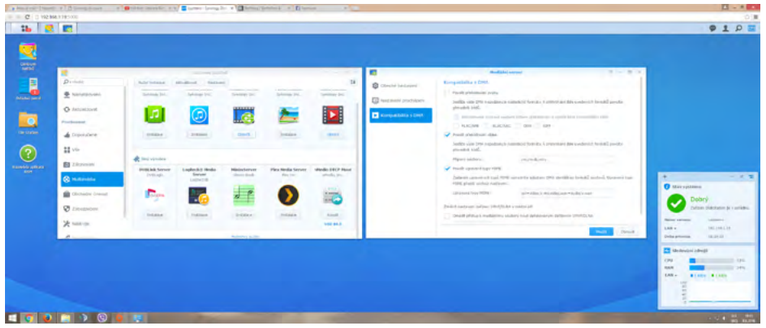
Dvojjadrový CPU:

Model DS216play je vybavený dvojjadrovým CPU 1,5GHz a 1GB RAM a s konfigurácii RAID 1 v prostredí systému Windows® ponúka priemernú rýchlost' čítania 107MB/s a rýchlost' zápisu 91MB/s.

Mediálny server s certifikáciou DLNA®:

DS216play môže pracovat' ako DMS (digitálny mediálny server) s certifikáciou DLNA®, čo umožňuje prenášat' mediálny





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 ul'ahčuje a umožňuje správu vášho NAS servera. Vd'aka intuitívnemu rozhraniu máte v DSM prístup ku všetkému, čo potrebujete. Navyše, Centrum Synlogy vám umožní st'ahovat' a inštalovat' d'alšie užitočné balíčky.

Test

Po zapnutí a pripojení zariadenia do domácej siete bolo potrebné prihlásit' sa do zariadenia a nainštalovat' 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 vytvorit' si administrátorský účet pre prístup do zariadenia. My sme v zariadení mali jeden 1TB HDD, no maximálne je možné zapojit' až dva 3,5-palcové 10TB harddisky a nastavit' 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 prehl'adávač súborov, centrum balíčkov, ovládací panel či online príručka k zariadeniu.

V domácej sieti sme tak mohli po prihlásení priamo na tento NAS pristupovat' z akéhokol'vek zariadenia. Pri prístupe bolo potrebné zadat' IP adresu zariadenia. My sme však využívali skrátené 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 siet'ové umiestnenie a bolo možné sa k nemu prihlásit' aj priamo pod Windows mimo webového prehliadača.

Priamo v DSM bolo možné st'ahovat' rôzne balíčky na prehrávanie, editovanie videí či hudby, rôzne systémy, zálohovanie, zabezpečenie či zdiel'anie dát. Všetky tieto balíčky boli natol'ko komplexné a rôznorodé, že sa nám ani nepodarilo všetky vyskúšat' a využit'. Využívali sme hlavne prehrávanie filmov, prehl'adávanie súborov a zdiel'anie dát po sieti. Predsa len, primárne na toto je NAS určené.

Pri kopírovaní dát cez 100Mb/s siet' na Synology bola rýchlost' zápisu približne 11MB/s. Pri prehrávaní alebo st'ahovaní 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 nepozeratel'ný. Niekedy nám vstavaný webový prehrávač napísal chybu a film ani nespustil. Synology sme skúšali na troch rôznych zariadeniach a dvoch rôznych siet'ach a vždy sa správalo obdobne.

Tým pádom sa film priamo zo Synology nedal prehrat' 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 zaškrtnút' tichý chod, ked' sa ventilátor točil len minimálne alebo normálny chod, pri ktorom bol ventilátor zapnutý neustále. Pri výpadku elektriny bolo potrebné zariadenie znova ručne zapnút' zapínacím tlačidlom, aby sa obnovil chod zariadenia.

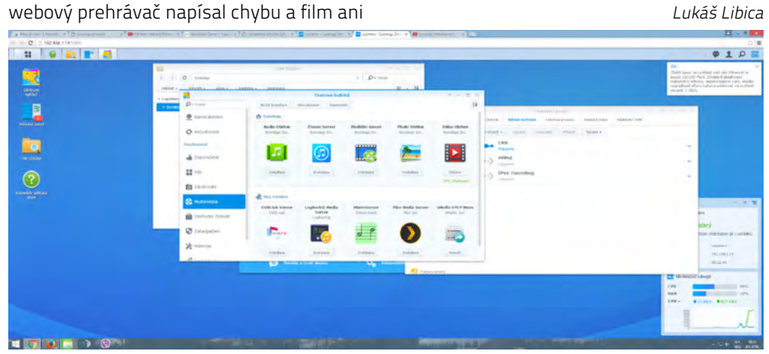
DD216 taktiež obsahuje USB 2.0 a 3.0 pre rýchly prenos dát. Mohli sme tak pripojit' externý pevný disk – prenášat' dáta alebo pripojit' USB WiFi vysielač a vytvorit' tak na Synology aj bezdrôtové pripojenie.

Naše hodnotenie

Multimediálny server Synology DS216Play ponúka obrovské množstvo možností a nastavení vd'aka použitému DiskStationManager OS vo verzii 5.2. Taktiež je možné pripojit' dva harddisky s kapacitou maximálne 20TB a využit' ich na zálohovanie, prehrávanie či zdiel'anie dát.

Vd'aka používaniu DSM cez prehliadač je Synology plne kompatibilný so všetkými modernými aj staršími zariadeniami. Médiá je možné prehrávat' na smartfóne, tablete či televízore, a tak je to nanajvýš vhodné zariadenie pre domácu siet'. Cena cca 260EUR nie je najnižšia, no vzhl'adom na pokročilú dobu, ked' 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:

+ vzhl'ad
+ modulárne káble

- farebný 24-pin
- pokles napätia pri vysokej zát'aži

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 150mm

Výška: 86mm

Hĺbka/hrúbka: 160mm

Farba: biela

HODNOTENIE:

★★★★☆



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 skrutkami a päticou 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.

Na prvý pohl'ad vyzerá zdroj nenápadne, svojimi rozmermi zapadá medzi priemer, pretože 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 skrutiek 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





nevyniká: 1×24-pin, 1×8-pin CPU, 4×8-pin PCIe, 6×Sata, 3×Molex, 1×Floppy

Ako môžeme vidieť, konektorov na všetky periférie je dostatok. Zdroju vytknem jednu vec, ktorá sa síce netýka funkčnosti, ale vzhl'adu. Všetky káble sú čierne a ploché, čo je v poslednej dobe vel'mi obl'úbené, pretože káble sa dajú výborne ukladať na seba, zaberajú menej priestoru a ul'ahčujú prácu pri organizácii kabeláže (Cable Managment) a vyzerajú výborne. Výrobca akosi zabudol na 24-pin, ktorý je asi najviditel'nejší 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? Ked' už nie ploché, tak aspoň čierne, nech nepôsobia ako päsť 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 neprispôsobilosti. V tomto prípade použil výrobca omnoho mäkšie 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× 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

Ked'že nemám k dispozícii všetko potrebné vybavenie na testovanie zdrojov, primárne som sa zameral 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.

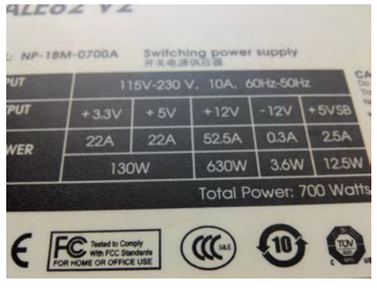
Metodika testovania bola jednoduchá. Ako prvé som nechal zostavu bežať asi 10 minút v pokoji, aby sa ustálila spotreba, a následne som zmeral napätie na 5- a 12-voltových vetvách. Ďalej na simulovanie maximálneho vyt'aženia CPU a GPU som využil program Furmark a v ňom oba zát'ažové testy a aby som dosiahol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

	12V	5V	Príkon
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 viditel'ne, čo je škoda vzhl'adom na cenovú kategóriu zdroja. Zaujímavosť ou tiež zostáva postupne pribúdajúce napätie na 5V vetve.

Hlučnosť a teploty

Hlučnosť je pre väčšinu l'udí pri výbere zdroja kl'účová, pretože zdroj nie je možné pre používatel'a otvoriť a vymeniť ventilátor kvôli strate záruky, a tak s vo väčšine prípadov treba spol'ahnúť 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, d'alej 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, ked' zdroj o sebe začínal dávať vedieť približne na úrovni šepotu. A na záver s pretaktovanou grafikou? Pri maximálnom výkone už začal zdroj hučať vel'mi 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 stúpli na 45 až 50°C, čo úprimne vôbec nie je zlé, ba naopak.

Celkovo som s hlučnosť ou celkom spokojný, no vel'mi rád by som privítal tichší ventilátor, a prípadne možnosť semipasívneho chladenia, ked' 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
+ užívatel'ský komfort
+ ani raz som nespadol

- relatívne t'ažké na nosenie
- nekomfortná výmena batérie
- pubertálny reproduktor

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 6,5" - 600×190×190 mm, 10" – 600×250×250mm
Hmotnost': 6,5" – 10kg, 10" –12kg
Maximálna rýchlost': 15 –18km/h
Maximálna zát'až: 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× 350W

HODNOTENIE:

★★★★☆



Aj vy ste vyvalili oči, ked' ste prvýkrát v televízii zbadali, ako sa policajti v šortkách prehánali na Segwayoch po Miami Beach? A to ani nehovorím, ked' 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 t'ažké tisíce si to kúpi asi málokto, a tak len s obdivom očumujeme turistov, ktorí sú ochotní vyvalit' mastnú 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 d'alší 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 pohl'ad samovražedné vozidlo však vo svete zaznamenalo fenomenálny úspech. Popri dvojkolke sa v uliciach objavil aj takzvaný monorover, ktorý má len jedno koleso v strede platformy a vy stojíte na jeho osách po boku na akýchsi stupačkách. Ked' som si predstavil, že čosi také by som mal recenzovat', hned' som sa vydal prehrabat' skrine s ciel'om vydolovat' chrániče na korčule, prípadne prilbu na bicykel...

Dizajn a konštrukcia

Lepšie raz vidiet', ako stokrát počut'. Teda čítat'. Z obrazového materiálu si dokážete vytvorit' 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 plášt'. 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 vidiet', dá však o sebe vediet' ihned' po aktivácii boardu, ked' vám príjemný ženský hlas oznámi, že táto hračka má aj bluetooth. Nášl'apné plochy, ktoré skrývajú dôležité senzory, sú z odolného gumeného materiálu, ktorý sa dá spolu s celým telom umyt' vlhkou handričkou.

Jazda

Dizajn poteší, ale podstatný je účel, kvôli ktorému by ste si mali tento výrobok vyhl'adat'. Po zhliadnutí niekol'kých videí, v ktorých prevažne zapálení tínedžeri



radia, ako začat', čo robit' a čoho sa vyvarovat', som zbalil oboch Arašidov do kufra a vydal sa hl'adat' nejaké vhodné a hlavne opustené miesto, kde by som si nenarobil vel'a hanby. Odporúčaný, dokonale rovný trávnik som nenašiel (pre zmiernenie prípadných pádov), tak som to riskol na rovnej asfaltovej ploche.

Môžem smelo potvrdit', že heslom „kl'účom je sebaistota", sa treba riadit' od úplného začiatku. Iste, počas prvých pár nástupov je dobré sa istit' bud' 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 pracovat' s telom. Všeobecne však fungujú nepatrné náklony a prenášanie váhy a vozítko robí presne to, čo chcete. To platí pre oba testované modely, líšia sa však ciel'ovou skupinou.

Zatial' čo menší sa mi zdal l'ahší na ovládanie, ten väčší s väčším prehl'adom filtroval pukliny v asfalte a rôzne menšie nerovnosti. Takisto otáčanie na mieste bolo výrazne svižnejšie s väčšími kolesami, čo sa pri nepozornosti nemusí vyplatit'.

Celkovo komfort a bezpečnost' milo prekvapili, krivka učenia bola strmá, teda po dvadsiatich minútach som bol schopný bez pomoci nastúpit', povozit' sa všetkými smermi a ešte aj vyskúšat' nejaké tie piruetky.

Vel'ké plus dávam za tichý chod, no menšie mínus udel'ujem zvuku reproduktora, ktorý síce pustí vašu obl'úbenú hudbu cez bluetooth, ale netreba očakávat' žiadne hifi.

Tiež je vel'mi relatívne, či je mínusom aj vysoká hmotnost'. 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 splnit' bezpečnostné aj konštrukčné nároky. Otázne je len, ako si s takou mrškou poradí útly adolescent.

A čo batéria?

Predajca tvrdí, že je kvalitná, od výrobcu Samsung alebo LG, čo je len dobre. Môžete pokojne počítat', že tých deklarovaných pätnást' 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 uvažovat' o vyššie spomínanom monoroveri.

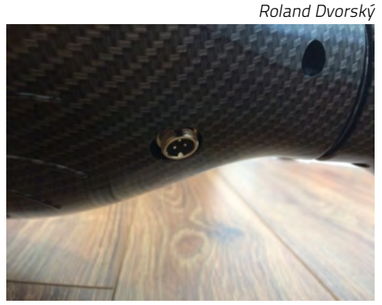
Dobrou správou je rýchlonabíjanie, ktoré vašu batériu nabije cca o hodinku. Škoda len, že sa batéria nedá menit' v teréne otvorením nejakého slotu alebo dvierok. Na jej výmenu sa musí hoverboard rozobrat', ale ani to nie je nič, čo by ste so skrutkovačom v ruke behom pár okamihov nezvládli. Aspoň odhalíte, že útroby skrývajú prekvapivo vel'a 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 vel'mi jednoducho ovládatel'né, o pár minút je možné robit' základné pohyby. Udávaná nosnost' 120kg by mala byt' reálna, ked'že malý board bez známok utrpenia povozil aj stodesat'kilogramového chlapa.

Dizajn je ufónsky, akoby túto technológiu niekto priniesol z budúcnosti. Ak sa nebojíte občas tohto prekvapivo t'ažkého spoločníka nosit' v rukách, môže byt' serióznym dopravným prostriedkom do práce alebo na vol'ný 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 otácok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s rucne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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

VSTŘÍC NOVÝM NEBEZPEČÍM I VLASTNÍ HISTORII

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 blockbusterů 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, at' už filmové či seriálové, nikdy jsem k Star Treku zcela nepřilnul. Což je poměrně paradox, nebot' 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 podobné 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, nebot' mu scénář tak trochu podráží nohy. Podíváme-li se ovšem na zbytek obsazení, tam téměř není výtek, byt' 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, nápaditý a v mnohém odlišný způsob, s jakým Justin Lin k látce přistoupil (stačí se podívat na jednu z částí finále), jednoduše nesedne každému. Ten, komu ano (at' 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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Karen Fukuhara, Cara Delevingne, Adam Beach, Ben Affleck, Jim Parrack

PLUSY A MÍNUSY:

+ Harley Quinn, Captain Boomerang, Killer Croc
+ humor a svižnost' filmu
+ interakcia medzi postavami

- hlavný príbeh
- rating – PG 13
- predvídatel'nost'
- len d'alšia 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 vel'mi zapôsobil na obecenstvo. Na druhej strane sa momentálne stretávame s prevažne negatívnou kritikou Suicide Squad na niektorých internetových stránkach. Vedenie DC comics sa odhodlalo spravit' nepochybne riskantný krok a musím podotknúť, že David Ayer si odkrojil poriadny kus koláča. To je jasné, už len z množstva postáv, ktoré na plátne uvidíme. Suicide Squad – to sú Harley Quinn, Deadshot, Enchantress, Captain Boomerang, Rick Flagg, Killer Croc, Slipknot, Katana a El Diablo. Samozrejme netreba zabúdat' na Jokera, Batmana a stvoritel'ku Suicide Squad Amandu Waller. Každá z nich má pritom svoj komplexný príbeh, ktorý ich definuje. Ako sa podarilo Davidovi Ayerovi skĺbit' ich do jedného dvojhodinového celku?

Režisérova šikovnost' alebo bezduché zliepanie?

Dilema komiksových filmov spočíva v tom, ako predstavit' postavy divákom, 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 vel'kého dvojhodinového príbehu, v ktorom sa nejaká entita bude snažit' ovládnut' svet. Úprimne, koho to však zaujíma, v porovnaní s perfektnou a šialene sexy zábavou, o ktorú sa vie postarat' už len samotná Harley Quinn? Suicide Squad tak jemne pripomína vyzdobený vianočný stromček z konca januára.

David Ayer využil minutáž filmu vo svoj prospech a použil ju s rozumom. Každá postava má svoje momenty a svoj priestor. Samozrejme, nedá sa očakávat', že film poskytne komplexné príbehy všetkých postáv, to je jednoducho nerealistické. Postava sú však svojou minulost'ou zaujímavé a určite by obstáli aj v sólovkách. V konečnom dôsledku sa Ayer snažil vyt'ažit' z dvoch hodín naozaj všetko, čo mohol a vd'aka rozmanitosti postáv vám film ujde ako voda. Z filmu však cítite, že sa jedná len o d'alšiu jednohubku,



a nie úplne ucelený príbeh vo vel'kom univerze d'alších prichádzajúcich filmov.

Zábavné herecké predstavenie

Rozmanitost' a komplexnost' postáv je jedna vec. Čo ale ich prevedenie na plátno? V prvom rade musím spomenút' Harley Quinn (Margot Robbie). Byt' sexy je jedna vec. Byt' ale sexy a vediet' to podat' humorom šialenca je druhá vec. Každá jedna interakcia, akčná scéna, vtipná scéna atd'. 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 robit' aby jej herecky stačil. Ked' sme pri Jokerovi, konečne mal svoju bandu v poriadne bláznivých kostýmoch a vedeli ste presne pod koho patria. Na druhú stranu mi vel'mi nesedel jeho „pasácky" štýl správania. Ďalšou hereckou lahôdkou bol na moje prekvapenie Captain Boomerang (Jai Courtney). Jeho hru na totálneho šaša skupiny som mu zhltol aj s navijakom. Netreba zabúdat' ani na Deadshota (Will Smith), ktorý mal tiež svoje humorné, ale aj vážne chvíl'ky. Will Smith ho zahral naozaj výborne, bolo vidno, že si túto rolu naozaj vychutnával.

Killer Croc (Adewale Akinnuoye-Agbaje), bola teda kapitola sama o sebe. Nemal síce vel'a priestoru vo filme, ale rola gangsterského zmutovaného krokodíla bola fakt super a jeho interakcie s postavami nezabudnutel'né.

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 rozmanitost'ou posunuli hlavnú dejovú líniu do úzadia, čo vyúst'ovalo do predvídatel'nosti príbehu. Záver filmu vás, okrem peknych CGI efektov, vôbec neprekvapí. Dokonca v mojom prípade ma tento simplifikovaný príbeh ani nezaujímal, stále ma viacej zaujímali príbehy postáv Suicide Squad a ich osud.







Zláci v akcii

Zásadný problém tohto filmu je rateing PG 13 (nevhodné pre deti do 13 rokov). A teda, ked' Deadshot vystrelí zo svojej zbrane a zasiahne niekoho do hlavy čakáte množstvo krvi až gore efekty. Ked' 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. Vzhl'adom 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 ked' 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 spravit' zo superzáporákov superhrdinov. Bohužial', 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 rozmýšl'at', 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 zvratov a prekvapení budete sklamaní, pretože t'ažisko filmu je dané na samotné postavy a ich hláškovanie. Ak do kina pôjdete, môžete sa tešit' aj na chvíl'u s Batmanom, ktorý je zasa skvelý.

„David Ayer si na svoje tričko toho nabral naozaj vel'a. Nedopadlo to tragicky, vd'aka 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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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:





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 Tellera a Jonaha Hilla (byť 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 (byť 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 humorným 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

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 zřídkakdy 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 chlapci pohybovali, tu je stále přítomen a neustále připomínán.

Zpracováním film rozhodně zaujme, nebot' to už má Phillips nacvičené ze svých minulých projektů, a byt' zde kameramanské orgie nehrají prim jako v případě 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 zadrhnout 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, byt' 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 dávkuje zábavu a drama v přesně vyvážených dávkách. Něco podobného se v kinech zase tak často nevidí.“

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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
Hrají: 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 Jeremy 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 přímočarosti (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

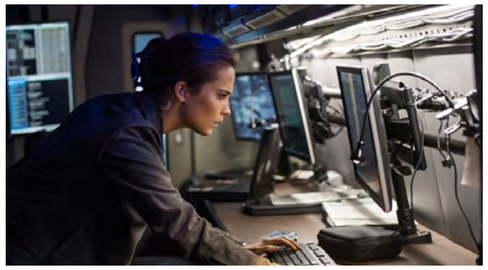
Je trochu smutné, že tohle má být materiál, který tvůrčí dvojici přivedl zpět k oblíbené značce. Pokud tomu tak skutečně je, nastala chyba v komunikaci, nebot' já tam onu genialitu nějak nevidím. Nová kapitola ze života agenta Bournea poměrně nešt'astně podkopává nohy kontinuitě celé série tím, že se 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 nezvládá 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 postavou, 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, byt' 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 pořád 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 Bournea 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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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:
★★★☆☆



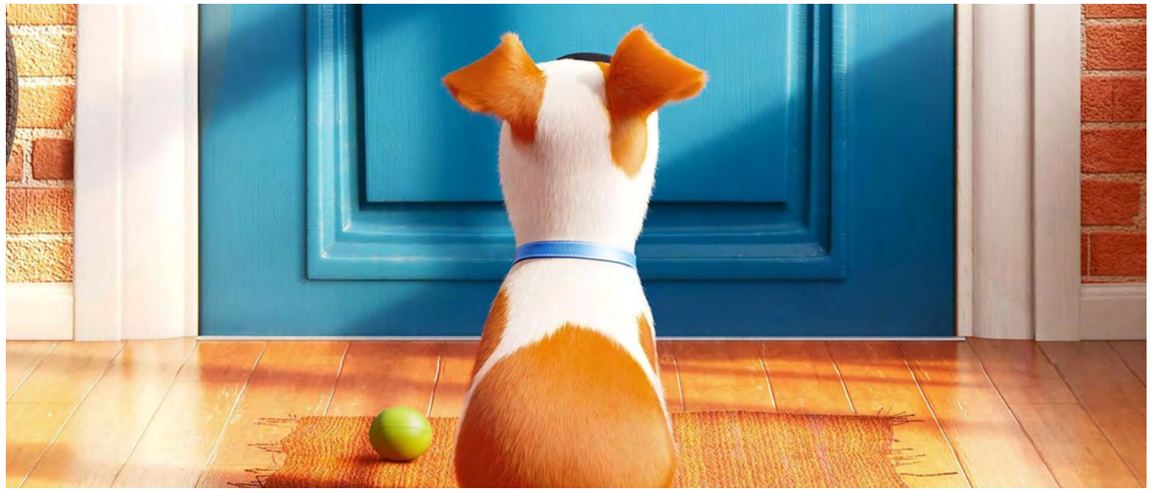
Tajný život maznáčikov

O PSÍČKOVI A MAČIČKE... A ĎALŠÍCH PSÍČKOCH

Medzi uvedením prvého teaseru na film Tajný život maznáčikov a jeho premiérou uplynula, aspoň na animovnaý film, nezvyčajne dlhá doba – približne rok a pol. Medzitým si milovníci zvieracích animovaných filmov mohli potešit' 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 príležitost' pre rodičov, ktorí zo svojich prázdninujúcich ratolestí už zúfajú. Pravdepodobne ich budú radi aj sprevádzat', pretože už trailer samotný ponúkal zaujímavý a svieži náhl'ad na to, čo sa deje za našimi dverami, ked' odídeme do práce (nezahŕňa to len neporiadok a cikanie na koberec, ako by sa nám mohlo zdat'). Otázkou však je, či je to dostatočne silný základ na to, aby sa na ňom dal vybudovat' kvalitný celovečerný animák, ktorý obstojí v nevyhnutnom porovnaní s predchodcami.

Príbeh sa sústredí 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 t'ažko znáša jej každodenné odchody do práce. Ešte t'ažšie však prijme fakt, že sa jedného dňa nevráti sama. Prinesie so sebou obrovského huňatého Dukea, ktorý sa má stat' Maxovým novým bratom. Maximilián sa však o svoje teritórium delit' nechce. No pri pokuse vyštvat' votrelca z domu sa obaja ocitajú v obrovskom nebezpečenstve, a zachránit' ich môžu len Maxovi chlpatí, huňatí a operení kamaráti.

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

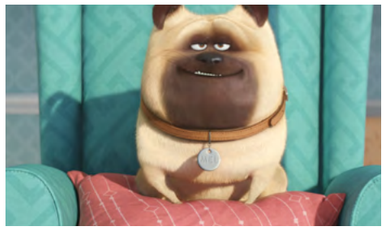


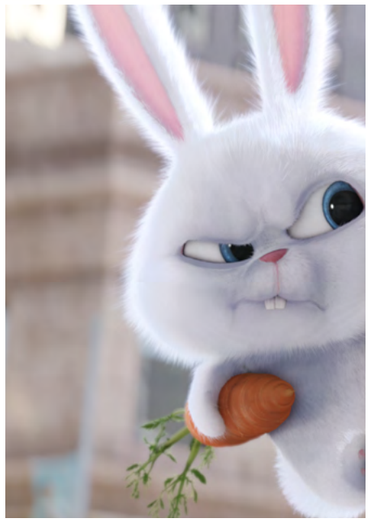
zo záchrannej misie spravili jednoduchý výlet mestom a antihrdinovia z línie revolucionárov nedostali ani zd'aleka tol'ko priestoru, ako by si ich netypickost' zaslúžila. Okresaním príbehu na jendotlivé plytké epizódy však tvorcovia narazili na výrazný problém – stopáž bola neúprosná, a ked'že hodinu a pol treba zaplnit', objavili sa v scenári aj absolútne zbytočné sekvencie. Ak by bola napríklad päť minútovka s Dukeovým pôvodným majitel'om vystrihutá, výsledný dojem z filmu by sa nezmenil, pretože nezvládla vyvolat' žiadne emócie.

Kvalitné bolo ale zachytenie typických (aj ked' miestami trochu stereotypných) vlastností zvierat, a to najmä mačiek a psov v ich odvekom „súboji". Na tomto základe sa dali budovat' vynikajúce charaktery, kde síce všetkých psov spájali podobné vlastnosti, ale jendotlivé postavy boli l'ahko rozoznatel'né a oddelitel'né. Bohužial' to fungovalo len na komediálnom základe, ked'že iné stránky príbehu ostali nepreskúmané (dôvod rivality medzi Maxom a Dukeom) a niekol'ko z nich nevyšlo (silený l'úbostný príbeh). Ked' sa však dobré charakterové vlastnosti postáv premietli do humoru, vznikli momenty, ktoré pobavili pravdepodobne najmä majitel'ov 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 uberat'. Scenár bol preplnený situačnou komikou, ktorá ale stála a padala na zraneniach, pádoch či







prapodivných 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 l'utovat', ked'že jedna z mála narážok, ktoré sa vo filme objavili – telenovela – bola skutočne vynikajúca.

Animácia však bola prvotriedna. Zvieratá poskytli animátorom dostatok možností vyhrat' sa, a oni verne zachytili ich pohyby a výrazy tváre – prosebnému pohl'adu animovaného psíka sa snád' dá odolat' ešte t'ažšie. Skutočným vít'azom je ale mesto New York, ktoré si pri úvodnej prehliadke 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 vyfinteného pudlíka, ako hádže hlavou v rytme deathmetalu? Aj ked' tento animák rozhodne neurazí a nemá žiadne výrazé vady, je ho škoda. Je škoda toho filmu, ktorým mohol byt'.

„Animovaný film, ktorý zaujal už prvý trailerom, vo výsledku neprináša tol'ko, kol'ko 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 Alméras
Hudba: Éric Neveux
Hrajú: Jean Dujardin, Virginie Efira, Cédric Kahn, César Domboy, Eléa Clair, Myriam Tekaia, François-Dominique Blin
Producenti: Sidonie Dumas

PLUSY A MÍNUSY:
+ dospelejšia zápletka
+ sympatické postavy

- obyčajný príbeh
- zbytočné zábavné scény

HODNOTENIE:
★★★☆☆



Hore za láskou

ŠTIPKA HOLLYWOODU VO FRANCÚZSKU

Keby bol normálny, nebol by o čom rozprávat' príbeh. Od prvého stretnutia by to bola láska bez viditel'ných prekážok s jasným záverom. Avšak Alexandre (Jean Dujardin) na prvý pohl'ad 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 cítit' inú atmosféru, ducha krajiny, z ktorej pochádzajú. Príkladom môžu byt' škandinávske filmy, ktoré sa svojou temnou atmosférou tešia vel'kej obl'ube. A teraz prišla francúzska romantická komédia Hore za láskou. Nedá sa povedat', 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 milovat' človeka bez toho, aby vám záležalo na tom, čo si myslia ostatní? Dospelejší príbeh s dospelejšou témou a dilemou dopĺňajú aj postavy, ktoré majú čo-to prežité. Alexandre je šarmantný, bohatý, elegantný, ale iba 136 centimetrový chlapík, ktorý aj napriek svojej skoro dokonalej osobnosti vo vzt'ahoch takmer vždy prežíva sklamania.

Svoje pokusy nájst' tú pravú však nevzdáva. Nová nádej sa mu naskytne, ked' v reštaurácii nájde zabudnutý mobil. Patrí Diane (Virginie Efira), peknej vysokej blondínke, ktorá sa ešte stále spamätáva z rozvodu, a tak s nadšením a vel'kým 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. Zal'úbenie, konflikt, rozdelenie. A každý dúfa, aby film dopadol podl'a jeho predstáv. Tento zaužívaný vzorec ale ubehne rýchlo a s Alexandrom a Dianou sa sympatizuje l'ahko. Hlavnú dvojicu dopĺňajú aj vedl'ajšie postavy, ktoré dotvárajú príbeh. Najsympatickejší z nich je Alexandrov syn Benji (César Domboy), ktorý je normálnej výšky, ale ani ho nenapadne brat' otca inak.

Opačný pohl'ad má na veci Dianina matka (Manoëlle Gaillard). Hoci je sama vydatá za hluchého muža, nevie prijat', že jej dcéra by mala skončit' s niekým, kto trpí telesnou vadou. Svoj pokrytecký pohl'ad odôvodňuje tým, že postihnutie jej muža nie je viditel'né, narozdiel od Alexandra. Rovnako ako to iskrí medzi hlavnými postavami, dobre fungujú aj vzt'ahy medzi postavami vedl'ajšími.

Hoci dojem kazí Dianin bývalý manžel Bruno (Cédric Kahn), ktorého osobnost' 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 vzt'ah medzi



Alexandrom a Benjim. Atmosféra u nich doma je vel'mi príjemná a zaujímavá.

Už od prvej scény je z rozhovorov cítit' väčšiu prirodzenost', ako to býva u tuctových filmov bežné. Taktiež všetci chápeme, prečo Diane podl'ahla Alexandrovmu čaru. Ved' na prvé rande vybavil zoskok z lietadla. To je scéna, ktorú ale netreba chápat' iba ako niečo vel'kolepé, čo sa dá strčit' do traileru. Za skokom z lietadla sa dá nájst' aj určitá symbolika skoku do neznáma, prekonania dovtedy nezvládnutých prekážok.

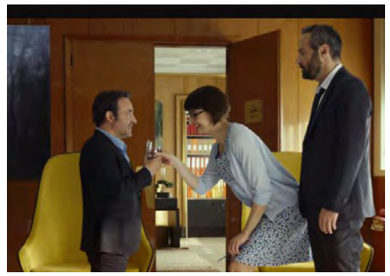
Okrem tohto sú vo filme aj scény, ktoré sú len pre zabavenie diváka tým správnym, primitívnym spôsobom. Niektoré nevadia, napríklad bernský salašnícky pes Alexandrovho syna je zábavný, hoci vtip so zvalením Alexandra sa opakuje pomaly každých desat' minút'. Hore za láskou by sa však úplne zaobišiel bez scén, ktoré sa snažia iba lacno zabavit' diváka po vzore komerčných amerických filmov. Avšak také tu stále bohužial' nájdeme, napríklad scéna, kde Dianina matka zo zhrozenia, 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 vel'kolepé zábery, ktoré majú hlbší zmysel, taktiež ale má aj scény, ktoré existujú čisto pre to, aby mohli lacno pobavit' a aby sa mohli šupnút' do traileru. Avšak stále je cítit', že sa jedná o netypický film, ktorý sa trochu líši od iných romantík, a to dospelejšou dilemou a príbehom. Môžem povedat', že by som ho odporučil všetkým chlapom, pretože od Alexandra sa toho dá vel'a „vzt'ahového" naučit'. Je to dobrá vol'ba na romantický film, avšak vel'ká diera po ňom neostane.

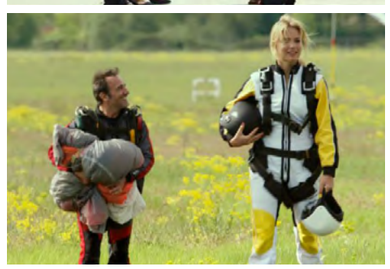
A zaujímavost' na záver. Herec hrajúci Alexandra, Jean Dujardin, v skutočnosti meria 182 centimetrov a znížený bol vd'aka digitálnym efektom. Vo filme to takmer nevidno, iba občas má trošku zábavné, úzke nohy.

„Francúzska romantika, z ktorej môžeme pochopit', ako veci vo vzt'ahu fungujú, alebo ako by fungovat' mali. Môžeme sa poučit', ako sa zachovat' 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







MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 Wiig, 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 ukázka, která ukázala, jakým směrem se tenhle restart bude ubírat. A neberte mě ted' zle, nicméně ta vlna rádoby feministek bránících film proti negativním reakcím jen na základě domněnky, že ženy nemají právo na vlastní remake, přestala být směšná v ten moment, kdy ji právě tito 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 feminismu a šovinismu snaží přesvědčit o něčem jiném sebevíc, problém s filmem především proto, že to vypadalo jednoduše zle.



Kontroverzní ještě před vydáním

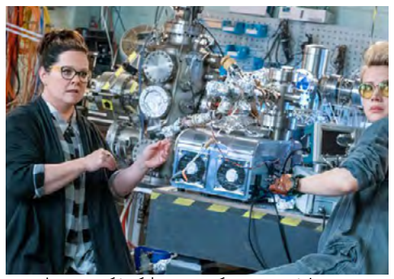
Čemuž nenapomohlo ani několik dalších obrazových materiálů a už vůbec ne zpátečnická revize důvěrně známého titulního motivu, kde se o aktuálnost a efektnost látky pokoušeli postarat už dávno nerelevantní Fall Out Boy ve spolupráci s ještě méně aktuální Missy Elliot. Všechno zkrátka vypadalo, jako by se všichni zúčastnění snažili film potopit, seč můžou, a z výsledného průšvihu obvinit 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, nebot' 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 otrávila. Ale nakonec, i přesto, že jsem řekl, že podobně odbytou aktualizaci 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, nebot' 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 nezřídka dopadají tragicky (Total Recall, Souboj 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 tenhle 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

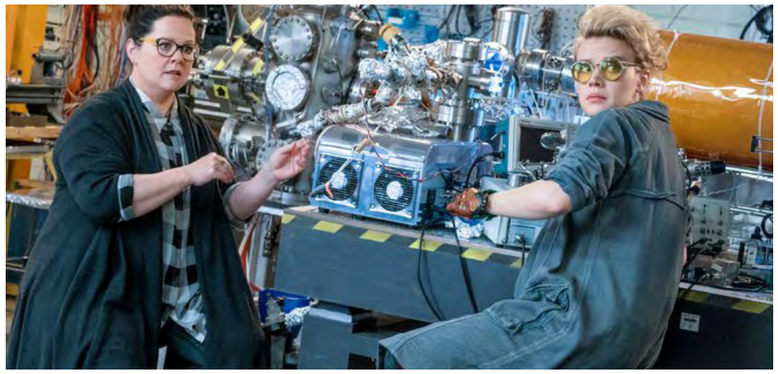


nebo památný humorný moment jen tak nenarazíte. A když už první humorně zamýšlený moment spojující hlavní hrdinky se točí okolo záznamu úniku přebytečného vzduchu z vagíny jedné z hrdinek, je to pro vás jasný symbol toho, kam je tahle „komedie" ochotná zajít.

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál





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, nadržená geniální mechanička, rádoby vtipná velkohubá 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 kýčovité 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 přihlédnutí 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 hranicí 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 (jé, 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 podprůměrnou komedií s otravným obsazením a s minimem čehokoliv vtipného nebo originálního."

Lukáš Plaček

ZAŽITE V IMAX®
PRVÝ FILM NAKRÚTENÝ POMOCOU NAJMODERNEJŠÍCH IMAX KAMIER
TOM HANKS
FILM CLINTA EASTWOODA
SULLY
PRAVDA SKRYTÁ ZA ZÁZRAKOM NA RIEKE HUDSON
V CINEMAX OD 8. SEPTEMBRA AJ V IMAX
www.sully-movie.net
IMAX 1.43:1
IMAX 1.9:1
BEŽNÉ PLÁTNO 2,4:1
VIAC INFO A VSTUPENKY NA CINE-MAX.SK ■ MAXIMÁLNY FILMOVÝ ZÁŽITOK
CINEMAX

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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

Pomalu 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 nepříliš 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 úplné 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 (at' 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, nebot' je celý snímek výrazně scenáristicky podvyživený. Dialogy postav příliš nezaujmou, 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 nepříliš věrohodný výkon, vystřídá asi pět poloh a ani v jedné z nich se necítí úplně přesvědčivě.

Díky tomu ve filmu v podstatě absentuje antagonista – místo hlavního záporáka nabízí několik nepříliš 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 (byt' 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 zběsilí, 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

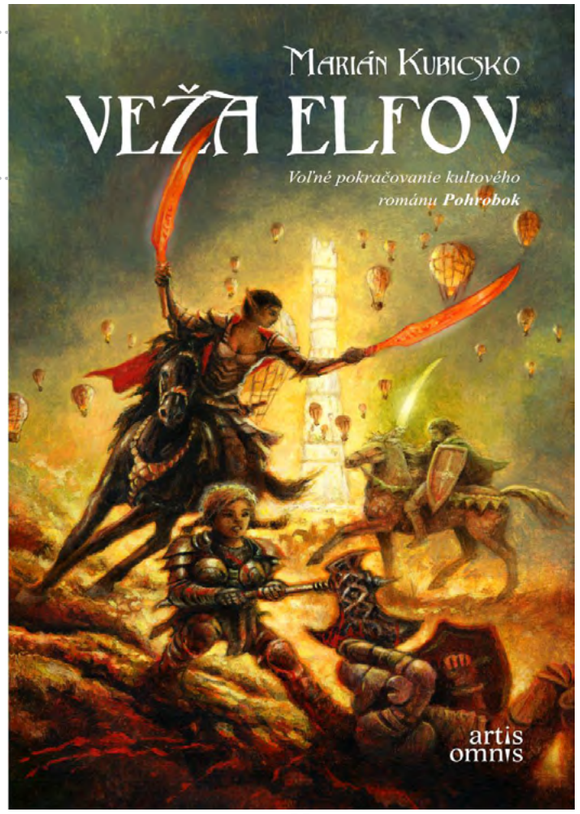
ZÁKLADNÉ INFO:

Marián Kubicsko: Veža elfov

Rok vydania: 2014
Počet strán: 320

PLUSY A MÍNUSY:

+ svet elfov a trpaslíkov
+ hlavní hrdinovia
+ kvalitná slovenská fantasy kniha



HODNOTENIE:

★★★★★

Marián Kubicsko: Veža elfov

KNIHA PLNÁ TRPASLÍKOV, ELFOV A SLOVENSKÉHO HRDINU

Veža elfov je vol'né pokračovanie knihy Pohrobok. Aj ked' ste prvý diel nečítali, vôbec to nevadí. Do deja sa dostanete l'ahko, len tomu musíte dat' 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 Zdiel'aný svet (shared world, shared universe). Je to svet zvyčajne vytvorený pilotným dielom, najčastejšie románom, do ktorého potom d'alší autori umiestňujú svoje poviedky, romány, ale aj počítačové hry, hudobné diela a filmy,' píše Štefan Konkol (autor Pohrobka) hned' 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 Slovák Richard Steiner. Bratislavčan v Pohrobkovi zožal vel'a slávy, ked' porazil zlého čarodejníka Šajdána. Trpaslíci ho oslavovali ako hrdinu, ale Rišo sa chcel vrátit' do rodnej Bratislavy. No nikdy sa tam nedostavil. Dôvod sa dozviete práve v tejto knihe.

Rišo však nie je typický hrdina. Nevie najlepšie šermovat' a ani striel'at' z luku. Doma bol totálny outsider, jeho otčim ho rád bil. No v tejto ríši zažiaril a stal sa hrdinom. A to iba kvôli jeho skúsenostiam a vynálezom, ktoré sú pre nás obyčajné, ale v ríši trpaslíkov je to niečo nové, výnimočné. A tak bol schopný porazit' Temného pána Šajdána a u nepriatel'ov 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 byt' také strašné na obyčajných knihách? Ked' sa dostanú do nesprávnych rúk, môžu zničit' celý svet trpaslíkov a elfov.

Svet sa rozdel'uje na l'udí, 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, d'alšia hlavná postava knihy, je sivá elfka, ktorá je hnaná pomstou. V Pohrobkovi nešt'astnou náhodou zomrel jej otec, ktorý zachránil Riša. Ona chce za každú cenu pomstit' jeho obyčajnú smrt'. Chce zabit' všetkých, s ktorými jej otec pri tej nešt'astnej udalosti bol. A teda, samozrejme, aj Riša. Trpaslíčka Lujza je podl'a trpasličieho meradla ešte len diet'a. A to má už dobrých 50 rokov. Životné udalosti ju donútili rýchlo dospiet' a stala sa z nej vychýrená bojovníčka. Práve ona dodáva príbehu šmrnc a odl'ahčuje aj tie najsmutnejšie udalosti. Všetci trpaslíci rozprávajú dost' tvrdo a nevychovane. A ani Lujza nie je výnimkou.

Lujza s Edhelsindom ich čakali v osade. Trpaslíčka sa, ako obyčajne, usmievala, Edhelsindovi sa ul'avilo, ked' 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 chránit' a nie zabíjat' nevinné bytosti. Edhelsind je skôr vzdelaný a radšej číta, ako by sa mal oháňat' mečom.

Riša, Lamiu, Lujzu a Edhelsinda spojí osud a je iba na nich, aby zabránili Šajdánovi a jeho armáde dostat' sa ku knihám a porazit' vojsko elfov, trpaslíkov a l'udí. Zažijú dobrodružstvo plné nebezpečenstva, nástrah, ale aj lásky a priatel'stva.

Aj ked' ide o vol'né pokračovanie, v prvopočiatkoch som sa obávala, že deju nebudem rozumiet'. No obavy sa rozplynuli a ja som sa od knihy nemohla odtrhnút'. 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 vel'a l'udí nevie, že aj na Slovensku sú kvalitné fantasy romány a ja dúfam, že sa to čoskoro zmení.

„Svet elfov, trpaslíkov a l'udí, ale aj temných ghúlov, škratov i krutých Axtlapâncov. Svet, v ktorom už veky bojuje dobro so zlom. Miska váh sa nachýli, ked' 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 král'ovstva sa blíži a v jej strede stojí mladík Richard, sivá elfka Lamia, jej brat Edhelsind a samopašná trpaslíčka Lujsa. Podarí sa im odvrátit' nadchádzajúcu katastrofu?'

Martina Fraňová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

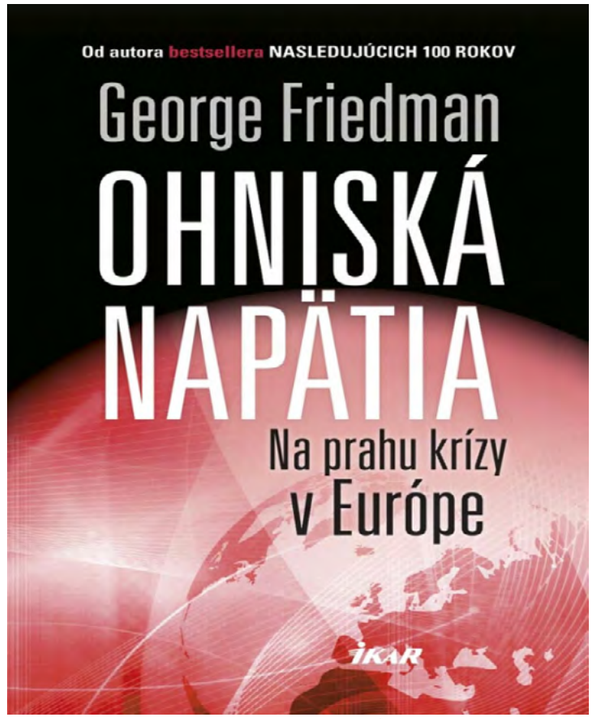
ZÁKLADNÉ INFO:

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
+ detailnost'



HODNOTENIE:

★★★★☆

George Friedman: Ohniská napätia

NEPOUČITEĽNÉ ĽUDSTVO?

Vyrovnat' sa z minulost'ou 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 skoncovat' a vybudovat' 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.

Tridsat'jeden 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 obyvatel'ov. 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 rozdel'ujúce mierové zmýšl'anie európskeho kontinentu. Zároveň nás upozorňuje na súčasnú krehkost' celej Európskej únie a na základe kultúrnej analýzy poukazuje na to, ako jej ambiciózna idea postupne zlyháva. Upozorňuje nás totiž na skutočnost', že sa na malom európskom polostrove vedl'a seba „tisne' vel'ký 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 spracovat' históriu európskeho polostrova, ale predovšetkým zodpovedat' otázku, či sa Európa dostatočne vojensky „vybláznila' a jedinou túžbou jej obyvatel'ov je už len život bez konfliktov, v mieri. Zdôrazňuje, že európska ekonomika je jednou z najsilnejších a akákol'vek d'alšia 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 pohl'adu Európana zdá trošku prehnané. Na druhej strane mu však nemožno odopriet' to, že svojimi teóriami postavenými na faktoch, ktoré sú na základe európskej vojnovej histórie právoplatne opodstatnené, zdvíha varovný prst a otvára nám dvere do priestorov slabých miest Európskej únie, ktoré si možno radšej (práve vzhl'adom na našu vojnovú históriu) nechceme priznat' a nechávame sa učičkat' 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 dotknút' ani háklivých európskych a medzinárodných tém. Jeho filozofické argumenty vás dokážu inšpirovat' 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 hl'adali hodnoty, ktoré skutočne vyznávate. Súčasne všetkých svojich čitatel'ov vystríha, aby nepodl'ahli akejsi ilúzii o neopakovatel'nosti histórie, ale aby sme si ju všetci spoločne predovšetkým dobre uvedomovali, pretože len tak l'udstvo dokáže predíst' jej opakovaniu!"

Katarína Tatarková



















P. M. ČERVENIAK

GS TALES SEPTEMBER

P. M. Červeniak

Nemožné sa stalo skutočnosťou!

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

TUK TUK TUK