

GENERATION

OTESTOVALI SME
Gigabyte Z270X
Gaming 7

SŮTAŽ

HRA MESIACA
Final Fantasy 15
VIDELI SME
La La Land

→ **HRY MESIACA:**

Siegecraft Commander
Battlezone
DRIVECLUB VR
Until Dawn: Rush of Blood

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Kraken X52 AIO Cooler
Creative MUV0 2/2c
Yoga BOOK
Gigabyte GTX 1060 6GB

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Rozpoltený
Collateral Beauty
Assassin's Creed
Posledný kráľ

→ **TOP TÉMY:**

Kniha - Ten pravý a tá ľavá
Kniha - Stratení
trendy - Comix
trendy - Herné, filmové, HW novinky

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerova, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Gigabyte Z270X Gaming 7

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Hranie na city

Po novej politike Bethesda, ktorá oznámila, že žiadne hry nebudú posielat' vopred recenzentom sa k tomu pripojil aj Ubisoft s ich chystanou hrou For Honor, kvôli tomu, aby ju bežní hráči mali v ten istý deň ako aj recenzenti. Je potom vtipné sledovať záplavy komentárov od bežných hráčov, ktorí to vidia ako akt spravodlivosti.

Ono totiž hrať hru ešte pred vydaním je pre hráča veľmi prínosné. Znamená to totiž, že recenzent nie je kvôli embargu nútený hrať čím skôr prejsť a čím skôr pripraviť text, aby zachytil kliky čím väčšieho množstva užívateľ'ov, ale môže si hru pokojne prejsť, uležať v hlave myšlienky a napísať recenziu čo najkvalitnejšie, pretože má na to čas a priestor a nikto ho netlačí. Preto len dodám „fuj fuj Ubisoft.“

My v redakcii sa však snažíme prinášať čo najlepšie recenzie a najobjektívnejšie novinky, aby ste mali čo najlepší prehľad a toto vydanie nie je žiadnou výnimkou. Preto sa nemusíte báť načrieť do stránok magazínu a zistiť, čo sa chystá a ako dopadli nedávno vydané hry.

Príjemné čítanie

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK](https://www.facebook.com/gamesite.sk) <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



msi®



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



NORDEUS



WE ARE
LOOKING
FOR:

GAME DESIGNERS

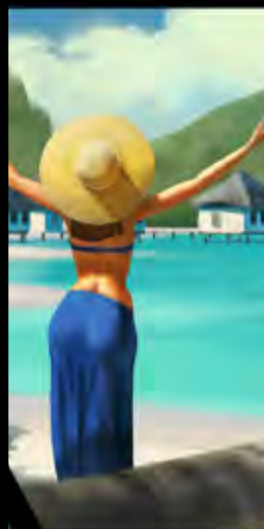
SENIOR UI ARTISTS

**SENIOR TECHNICAL
ARTISTS**

**SENIOR DATA
SCIENTISTS**

nordeus.com/careers

OUR #1 GAME IS OUR PEOPLE





Gabe Newell

V priebehu januára sa na redditu uskutočnilo pobebe s možnosťou klásta' priame otázky Gabovi Newellovi. Najzaujímavejšie časti vám prinášame v tomto zhrnutí.

V niektorých prípadoch ikona herného priemyslu odpovedala veľmi stručne. Taká bola aj jeho odpoveď na otázku, či pracuje na nejakej plnohodnotnej singleplayerovej hre. Odpovedal, že „áno“. Rovnako stručne odpovedal aj na podobnú otázku, ktorá sa však týkala sveta Half-Life. Diskutujúcich zaujímalo, či je nejaká šanca na novú IP z Half-Life a Portal univerza, kde jeho záverom bolo stručné „hej“.

Celkom logicky sa otázky týkali i mýtického Half-Life 3, kde spoločne na otázku prípadnej tretej epizódy Half-Life 2, Gabe opäť raz hmlisto dodal: „O čísle 3 sa nesmie hovoriť.“ Je teda otázne, na akých konkrétnych projektoch Valve pracuje, no z odpovedí vyplýva, že by to mohol byť projekt zo sveta Half-Life v spojení s VR. Je však možné, že pôjde o dva rozdielne projekty, prípadne viac vecí s podporou VR. Potešujúcim faktom je aj neustále vylepšovanie obľúbeného Steamu. Gabe potvrdil, že sa nástroj neustále vylepšuje a taktiež jeho stále Team Fortress 2 a Counter-Strike: Global Offensive čakajú ďalšie zlepšenia a

nebude chýbať ich podpora a nový obsah.

A čo Left 4 Dead? Ani tu nedošlo k potvrdeniu či vyvráteniu prípadného pokračovania. Newell dodal, že Left 4 Dead je ideálnou hrou pre vytváranie zdieľaných príbehov, z čoho je možné usudzovať, že vo Valve majú so značkou Left 4 Dead ešte nejaké plány.

A nejaký čas už vieme, že Valve spolupracuje so známym režisérom J. J. Abramsom na filmovom spracovaní univerza Half-life a Portalu. A tak ako v prípade hier, aj tu Gabe len stručne odpovedal: „Sú v príprave.“

Apocalypse Now

Veľké mená hernej scény sa spojili do spoločného projektu a výsledkom bude prevedenie slávnej vojenskej snímky Apocalypse Now do hernej podoby. Výdanie hry sa predpokladá na rok 2020.



Dark Souls 3 DLC

Posledné DLC Dark Souls 3 nás podľa všetkého zavedie do Ringed City, ktoré sa že vraj považuje za koniec sveta. Čo sa skrýva za tajomným mestom? Čo nás v ňom čaká? To musíme my – hráči zistiť.





For Honor

Čoho sa dočkáme v Passe?

■ Začiatkom februára sa chystá uzavretý beta test For Honor.

Vlastníci Season Passu však dostanú oveľa viac. V prvom rade to bude obsah z Deluxe edície, a to unikátne časti výbavy – tri špeciálne helmy, unikátny dymový efekt pri popravách, emblémy, 7-dňový status šampióna.

Zaujímavejšími sú však bonusy, ktoré dostanú iba majitelia Season Passov: o týždeň skorší prístup k plánovaným postavám, tri scavenger krabice, v ktorých sú ukryté rôzne odmeny, exkluzívny emblém a o 30 dní statusu šampióna navyše + ďalší neohlásený obsah.



Avengers od Square Enix

Štúdio Marvel podpísalo spoluprácu

■ Marvel a Square Enix spájajú svoje sily a pripravujú pre nás niekoľko hier z Marvel univerza. Prvá z nich sa bude týkať Avengerov a pripraví cestu pre ďalšie tituly, ktorých sa dočkáme v najbližších rokoch. Na projekte The Avengers sa budú podieľať vývojárske štúdiá Crystal Dynamics a Eidos-Montréal, ktoré stoja za takými sériami ako Tomb Raider či Deus Ex.

Marvel v tlačovej správe tiež spomenul, že hra The Avengers bude obsahovať originálny príbeh a uvedie nás do univerza, ktoré v nadchádzajúcich rokoch prinesie hráčom veľa zábavy.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...už 23. februára sa môžu hráči tešiť na ďalšie príbehové DLC Deux Ex Mankind Divided, ktoré hráčov zavedie do väzenia s cieľom získať dôležité informácie od jedného z väzňov. Oficiálne ide o Adamovu prvú misiu pre TF29.

■ ...hneď začiatkom februára pripravili vývojári pôvodného How to Survive pokračovanie tejto hry, ktorá ponúkne dokonca co-op pre štyroch hráčov, akčný a dynamický gameplay a mnoho ďalších vylepšení.

■ ...EA chystá v priebehu februára do Battlefieldu nové DLC, ktoré okrem francúzskej armády prinesie aj nové vozidlá, techniku a štyri nové mapy. Zaujímavosťou je aj nový typ vojaka – Trench Raider.

ME bez Season Passu

Bioware oficiálne potvrdil, že najnovší Mass Effect nebude ponúkať k základnej hre aj Season Pass. A tak bude najskôr nasledovať predošlý systém, keď multiplayer dostanete zdarma a príbeh si zaplatíte.



Nioh

Už 7. februára sa hráči môžu tešiť na hardcore záležitosť Nioh, ktorá prinesie na herné pole niečo úplne nové. Pred vydaním hráči budú mať ešte poslednú šancu zahrať si demo a získať exkluzívne veci v plnej hre.



Acer Predator 21 X



Acer Predator 21 X je prvým sériovo vyrábaným notebookom so zakriveným displejom a do rúk bežných spotrebiteľov by sa mal dostať už v najbližších mesiacoch.

Tento notebook je okrem zakriveného, 21-palcového IPS panela s rozlíšením 2560×1080 pixlov a obnovovacou frekvenciou 120Hz výnimočný aj prelomovými technológiami, ako napríklad sledovanie pohybu očí, vďaka čomu môžu byť herné a filmové zážitky oveľa viac pohlcujúce. Tento panel sa môže pochváliť aj technológiou NVIDIA G-SYNC, ktorá zaisťuje plynulé a ostré hranie. Pod zakrivenou kapotou tohto notebooku sa ukrýva výkonná hnacia sila, ktorá čaká iba na to, kým bude uvoľnená. Predator 21 X GX21-71 je vybavený dvoma grafickými kartami NVIDIA GeForce GTX 1080 zapojenými do režimu SLI a pretaktovateľným procesorom Intel Core i7-7820HK, 64GB operačnej pamäte DDR4-2400, až štyri 512GB SSD zapojené v konfigurácii RAID 0 (vrátane dvoch NVMe PCIe SSD) a HDD s kapacitou 1TB. Okrem toho nemôže chýbať sieťové riešenie Killer DoubleShot Pro, ktoré automaticky volí najrýchlejšie pripojenie k sieti (ethernetové či bezdrôtové) a posiela všetku komunikáciu s vysokou prioritou cez toto

rozhranie a štandardné dáta sú odosielané cez iné. Predator 21 X je tiež vybavený pokročilou architektúrou chladenia pre účinné rozptýlenie prebytočného tepla, aby behom intenzívneho hrania poskytoval nepretržitý výkon. Toto chladenie sa skladá z 5 systémových ventilátorov (vrátane 3 ultratenkých kovových ventilátorov AeroBlade) a 9 heatpipe. Jeho plnohodnotná mechanická klávesnica je vybavená spínačmi Cherry MX Brown s individuálne programovateľnými podsvietenými klávesmi. Unikátny numerický blok sa dá prevrátiť a premeniť na touchpad. Na poli zvuku ponúka Predator 21 X trojpásmové reproduktory (výškový, stredový a basový), ktoré produkujú zvuk v Hi-Fi kvalite. Zaisťuje ho štvorica reproduktorov (dva výškové a dva stredové) a dvojice subwooferov pre vykreslenie celého zvukového spektra.

Pre bezpečnú prepravu bude každý Predator 21 X dodávaný s vlastným, mimoriadne odolným kufríkom s tvrdou škrupinou, v ktorom bude bezpečne uložený ako notebook, tak aj jeho príslušenstvo. V Európe bude notebook Acer Predator 21 X dostupný už v prvom štvrtroku 2017 za cenu začínajúcu na sume 9999€.



NEWS FEED



**GIGABYTE
AORUS**

Posledných pár rokov sa hráči zameriavali na prispôbovanie svojich počítačov a herné základné dosky AORUS stelesňujú túto myšlienku.

AORUS je prémiová herná značka zameraná na personalizáciu pre všetkých používateľov, predovšetkým však pre hráčov. Nech už ide o nadšencov, náročných používateľov alebo príležitostných hráčov, základná doska AORUS je skvelou voľbou pre všetkých. Herné základné dosky AORUS plne podporujú nové procesory Intel Core

7. generácie (Kaby Lake) a sú taktiež plne kompatibilné s predchádzajúcou 6. generáciou (Skylake). Vďaka platforme 7. generácie ponúknu herné základné dosky AORUS vyšší výkon, bohatšie a pôsobivejšie zážitky a univerzálne a rýchle rozhrania. Vyjadrite svoj štýl vďaka AORUS RGB Fusion, celkom prepracovanému systému osvetlenia, ktoré používateľom umožňuje prispôsobiť si osvetlenie zostavy. Vďaka podpore RGBW LED pásov dávajú herné základné dosky AORUS na výber z miliónov farieb a kombinácií, čo urobí každú zostavu unikátnou.

ASUS Tinker Board



Raspberry Pi sa môže začať triasť, ASUS Tinker Board obsahuje 4-jadrový, 1,8GHz procesor, 2GB RAM, 4 x USB porty a HDMI 2.0 s podporou 4K. Úvodná cena je približne 64€. Tinker Board bude podporovať Kodi a rôzne OS, ako napríklad varianty Debian Linuxu.

Nové externé SSD

ADATA predstavil prémiové externé SSD disky SC660H a SC620H. Obe novinky vďaka 3D TLC NAND ponúkajú vyššiu spoľahlivosť, odolnosť a efektivitu v kapacitách 256GB a 512GB. Prenosové rýchlosti dosahujú hodnoty 440MB/s pre čítanie a 430MB/s pre zápis.

G.SKILL rýchlejšie DDR4



S popularitou 16GB a 32GB DDR4 kitov sa zvyšuje aj výkon 8GB modulov. S vydaním platformy Intel Kaby Lake, spoločnosť G.SKILL navyšuje maximálne taktiky na pamätiach Trident Z na šialených 4266MHz pre 16GB (8GBx2) kity a 4133MHz pre 32GB (8GBx4) kity.



**Kingston
DataTraveler
Ultimate GT**

Spoločnosť Kingston uviedla DataTraveler Ultimate Generation Terabyte, USB flash disk s najväčšou kapacitou na trhu a výkonom zodpovedajúcim rozhraniu USB 3.0.

Nároční používatelia teraz budú môcť ukladať obrovské množstvo svojich dát na malom kúsku hardvéru, napríklad až 70 hodín videa v rozlíšení 4K

na jednom flash disku s kapacitou 2TB. Kingston Ultimate GT je vyrobený zo zliatiny zinku pre lepšiu odolnosť proti mechanickému poškodeniu. Kompaktná veľkosť tohto disku dáva možnosť prenášať súbory obrovských veľkostí. DataTraveler Ultimate GT bude k dispozícii vo februári v 1TB a 2TB variantoch.

So 180° kamerou získate lepší prehľad

Kamera Wide Eye Full HD 180° vám umožní pozorovať ešte väčšiu časť vášho domu, či kancelárie, vo dne i v noci, s dokonalými detailmi.

Nová širokouhlá Full HD 180° panoramatická kamera D-Link DCS-2530L vám sama pomôže nájsť najlepšie miesto na dohľad nad vašim domom alebo kanceláriou. Vstavaný Wi-Fi lokátor s LED indikátorom vás bude informovať o sile signálu Wi-Fi siete, aby ste našli optimálnu polohu kamery pre bezproblémový monitoring okolia. Priekopnícky 180° širokouhlý objektív kamery dokáže polahky zachytiť celú miestnosť, od steny k stene, vo vysokej kvalite 1080p.

Otočná hlava kamery ponúka oveľa viac možností, ako umiestniť kameru na nenápadných miestach vášho domu alebo v kancelárii, vrátane jednoduchej montáže na strop. Vstavané nočné videnie, detekcia pohybu alebo zvuku a podpora aplikácie mydlink vám

zabezpečia, že môžete všetky dôležité miesta sledovať kdekoli a kedykoľvek práve ste.

„Wide Eye Full HD 180° panoramatická kamera je dôkazom snahy spoločnosti D-Link vytvárať bezpečnejšie domácnosti a kancelárie za prijateľnú cenu,“ povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe. „Je ideálnou voľbou pre tých, čo podnikajú prvé kroky pri budovaní prepojenej domácnosti – ľahko sa používa, ľahko sa inštaluje a nevyžaduje žiadne výdaje za inštaláciu ani predplatené služby. Sme radi, že ju môžeme zaradiť do nášho stále rastúceho portfólia produktov, z ktorých všetky boli navrhnuté s ohľadom na bezpečnosť a ochranu našich zákazníkov.“

DCS-2530L sa od ostatných klasických kamier líši svojim ultra širokouhlým objektívom, ktorý umožňuje pokryť celú miestnosť v dome alebo kancelárii pomocou jedinej kamery bez nutnosti jej otáčania či nakláňania. Praktický integrovaný slot pre microSD kartu

umožňuje nahrávať videozáznam priamo do kamery, čo odstraňuje potrebu používať na záznam počítač. Kameru je možné nastaviť tak, aby začala nahrávať v okamihu detekcie neobvyklého pohybu alebo zvuku.

Kamera DCS-2530L je už k dispozícii za odporúčanú cenu 190,90 € s DPH.



Nová myš Logitech G z radu Prodigy

Nová myš Logitech G203 Prodigy Gaming Mouse ponúka výkonnosť profesionálneho herného hardvéru, no bez zaťaženia vašej peňaženky.

„Nová myš je odpoveďou hráčom, požadujúcim špičkový hardvér s profesionálnym výkonom, ktorý by nezaťažoval príliš ich rozpočet,“ povedal Tomáš Kudweis, Country Sales Manager Logitech pre SR a ČR. „Myš G203 Prodigy má overený čistý dizajn a je extrémne rýchla. Má výkon stavaný pre hry, čo znamená okamžitú odozvu pri každom pohybe/kliknutí. To môže hráčom doslova zachrániť život.“

Herná myš G203 Prodigy Gaming Mouse poskytuje pohodlie aj pri dlhom hraní vďaka odlahčenému ergonomickému dizajnu. S počítačom komunikuje rýchlosťou až 1 000 hlásení za sekundu, čo je 8x rýchlejšie než komunikujú bežné myši. Myš má vyspelé odpruženie

tlačidiel, ktoré pomáha tomu, aby ľavé aj pravé tlačidlo myši boli okamžite pripravené k ďalšiemu kliknutiu. Znižuje tak silu potrebnú na klikanie, takže je ich odozva výnimočne citlivá. Tvar myši G203 je inšpirovaný čistými líniami a jednoduchou konštrukciou legendárnej Logitech G100S. Táto myš, obľúbená hráčmi na celom svete, vrátane profesionálnych hráčov eSports, má vysoko návykový tvar, ktorý bol starostlivo prepracovaný a optimalizovaný s cieľom zvýšiť praktickosť, odolnosť a pohodlie pre každodenné používanie. Vybavená je novým senzorom, ktorý disponuje rozlíšením 200 až 6000 DPI. Poskytuje tak vynikajúcu presnosť, rýchlosť snímania a konzistenciu.

V Európe je k dispozícii u vybraných gaming partnerov od januára 2017 za odporúčanú maloobchodnú cenu 39,99 €.



Logitech MK850 Performance Nový komfortný set myši a klávesnice



Spoločnosť Logitech predstavila súpravu bezdrôtovej klávesnice a myši MK850 Performance Wireless Keyboard and Mouse Combo, kde klávesnica i myš spolupracujú s novým softvérom Logitech DuoLink, ktorý umožňuje nastavovať funkcie a navigáciu podľa individuálnych potrieb používateľa.

„Ak naozaj potrebujete zvládnuť všetko potrebné, je komfort na vašom pracovnom stole kľúčový,“ povedal Art O Gnimh, globálny riaditeľ divízie klávesníc v spoločnosti Logitech. „Nech už pracujete v oblasti výskumu, kreatívnych záležitostí alebo komunikácií, potrebujete pohodlie, aby ste boli produktívny po celý deň a mohli tak naplno využiť svoj potenciál. Súprava bezdrôtovej klávesnice a myši MK850 Performance vám ponúkne komfort aj úplnú kontrolu, takže môžete písať na rôznych zariadeniach a bez problémov medzi nimi prepínať, ako budete pre svoju prácu potrebovať.“

Klávesnica v súprave MK850 Performance poskytuje komfortný a príjemný pocit

pri písaní, pretože jej klávesy majú plnú veľkosť a k dispozícii má aj numerický blok. Ich tvar bol navyše starostlivo navrhnutý tak, aby pomáhal správne navádzať vaše prsty. Polstrovaná opierka podporie vaše zápästie a zakrivené rozloženie kláves umožní písať v pre ruky prirodzenejšej polohe. Tiež si vďaka nastavitel'ným nožičkám môžete zvoliť rôzne uhly náklonu klávesnice. Myš má zakrivený dizajn tak, aby vám pohodlne padla do dlane a vďaka hyper rýchlemu rolovaciemu koliesku môžete ľahko „preletieť“ aj dlhé dokumenty alebo webové stránky.

Logitech DuoLink, exkluzívna funkcia obsiahnutá v obslužnej aplikácii Logitech Options, urobí zo súpravy MK850 Performance prvú skutočne vzájomne prepojenú dvojicu zariadení v ponuke Logitech, pretože klávesnica a myš pracujú v tandeme a vďaka tomu môžu poskytnúť nové funkcie. DuoLink umožňuje, aby tlačidlá a gestá myši aktivovali celý rad nových akcií, keď súčasne podržíte aj funkčný kláves Fn na klávesnici. Napríklad môžete pohybom myši ľahko prepínať

medzi rôznymi plochami, úlohami a aplikáciami. A keď budete počúvať hudbu, môžete prehrávanie pozastaviť a opäť spustiť kliknutím na prostredné tlačidlo, prípadne náklonom rolovacieho kolieska na pravú či ľavú stranu prechádzať na ďalšiu alebo predchádzajúcu skladbu.

Klávesnica aj myš sú vybavené technológiou Easy-Switch™, kde stlačením jediného tlačidla môžete jednoducho prepínať medzi tromi rôznymi spárovanými zariadeniami. Pre klávesnicu je navyše pripravené adaptívne používateľské rozhranie pre rôzne operačné systémy, ktoré rozpozná príslušné funkčné klávesy a klávesové skratky v obvyklom usporiadaní. Nech už budete používať počítače s operačnými systémami Windows, Mac alebo Chrome OS, či mobilné zariadenia založené na systémoch Android alebo iOS, s klávesnicou MK850 Performance budete mať moc nad ovládaním akéhokoľvek projektu na každom z nich. Pripojiť sa môžete buď pomocou bezdrôtovej technológie Logitech Unifying USB, alebo cez rozhranie Bluetooth – podľa toho, ktorá technológia je pre pripojenie k počítaču, mobilnému telefónu alebo tabletu vhodnejšia.

Cena a dostupnosť

Súprava bezdrôtovej klávesnice a myši Logitech MK850 Performance bude na Slovensku k dispozícii prostredníctvom Alza.sk za odporúčanú maloobchodnú cenu 119 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na webových stránkach Logitech.com.



>> VÝBER: Lukáš Plaček

John Hurt (1940–2017)

Jakoby neskončila nešťastná vlna úmrtí z loňského roku a leden už si vyžádal život dalšího výrazného herce. Ve věku 77 let zemřel britský herec sir John Hurt. Proslavil se mnoha památnými rolemi, ať již na televizních obrazovkách nebo na stříbrném plátně. Činný byl také jako dabér. Diváci si jej mohou nejvíce pamatovat jako Kanea z Vetřelce, jehož smrt ve filmu patří mezi nejpamátnější momenty science fiction vůbec. Dále se zapsal do filmové historie nezapomenutelnými rolemi ve filmech V jako Vendeta, Hellboy, Harry Potter a kámen mudrců, Sloní muž nebo Půlnoční express. V televizi se objevil mimo jiné v seriálech Já, Caligula nebo Pán času. V současné době se objeví v biografickém snímku Jackie a letos jej ještě uvidíme v dobovém válečném filmu Darkest Hour. V půlce roku 2015 byla charismatickému herci diagnostikována rakovina slinivky břišní, se kterou se od té doby léčil. Zemřel 27. ledna ve svém domě v Norfolku, pět dní po svých narozeninách.



Nový Terminátor v dohledu

Spekulace o tom, zda se producenti posledního, vlně přijatého dílu série Terminátor přeci jen pokusí o další díl, jsou u konce. S velkými plány na novou trilogii to šlo z kopce poté, co Terminátor: Genisys nepřesvědčil jak kvalitativně, tak komerčně (byť tomu značně napomohl čínský trh) a budoucnost značky byla jeden velký otazník. Spekulovalo se mimo jiné o tom, že se přípravy nového dílu nerozeběhnou a značka se tak po letech vrátí k Jamesi Cameronovi. Ten ovšem překvapil oznámením plánů na produkci nového dílu, u kterého bude sloužit jako kmotr a pohlídá si jeho kvality. Ještě větší překvapení je pak akvizice Tima Millera, který od Deadpoola míří přímo na režijní sesli tohoto nového dílu. Bližší informace o budoucnosti značky se dozvíme snad v příštích týdnech a měsících.

Castingové a filmové novinky:

- Obsazení pokračování série Saw s názvem Saw: Legacy přidává do svého obsazení Lauru Vandervoort a Hannah Anderson.
- Ve věku 80 let zemřela převážně seriálová herečka Mary Tyler Moore.
- Naomie Harris se přidává k obsazení snímku Rampage s Dwaynem Johnsonem.
- Obsazení pokračování/remaku série Predátor s názvem The Predator v režii Shanea Blacka se rozrostlo o Thomase Janea a Jacoba Tremblaye (Room).
- Daisy Ridley se objeví v hlavní roli snímku A Woman of No Importance.
- Daniella Pineda se přidává k obsazení pokračování Jurského světa.
- Martin Freeman si zopakuje svoji roli v Marvel Cinematic Universe také ve filmu Black Panther.
- Osmé Star Wars ponesou podtitul The Last Jedi.

- Dominic West si zahraje otce hlavní hrdinky v remaku videoherní adaptace Tomb Raider.
- Ethan Hawke a Noomi Rapace se objeví ve snímku Stockholm o bankovní loupeži z roku 1973, díky které byl pojmenován psychologický jev zvaný nyní Stockholmský syndrom.
- Svůj boj s rakovinou prohrál ve věku 61 let také seriálový a filmový herec Miguel Ferrer.
- Dwayne Johnson se nakonec dočká sólového snímku jako Black Adam, který dorazí namísto dříve plánovaného Shazama, ve kterém se, coby Black Adam, měl Johnson také objevit.
- Kniha Dobrá znamení od Neila Gaimana a Terryho Pratchetta se dočká seriálového zpracování.
- James Frain si zahraje v novém seriálu Star Trek: Discovery otce Spocka.
- Anime hit Attack on Titan se dočká hraného amerického zpracování,

- na které produkčně dohlédne David Heyman, zodpovědný především za sérii Harry Potter.
- Ve věku 89 let zemřel scenárista a spisovatel William Peter Blatty, známý především pro předlohu i scénář Vymítače d'ábla, za který v roce 1974 získal Oscara.
- Will Smith a Tom Hanks jednájí o své účasti v hrané verzi klasické pohádky Dumbo, kterou připravuje Tim Burton.
- Daniel Wu se přidává k obsazení filmu Tomb Raider.
- Woody Harrelson si zahraje v další Star Wars Story o osudech mladého Hana Sola jednu z vedlejších rolí.
- James Corden a Richard Armitage se objeví v ženském remaku Dannyho Part'áků s názvem Ocean's 8.

Změny v datech premiér:

- Husí kůže 2 se do kin dostane 18. ledna 2018.

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

**MASS
EFFECT**
ANDROMEDA

STEELBOOK
K PRVÝM
PRED
OBJEDNÁVKAM
ZADARMO

**FOR
HONOR**

G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>

LEGO

WORLDS

LEN U NÁS
LEGO
STAVEBNICA
KU HRE
ZADARMO

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS

AŽ 5
DARČEKOV
ZADARMO



Live patching

KRÁTKE Odstávky, VYSOKÁ BEZPEČNOSŤ

V polovici minulého storočia, kedy softvér bol ešte interpretovaný (prekladaný) a ukladán výhradne na diernych štítkoch, bolo možné jeho aktualizácie vykonávať bez akýchkoľvek problémov spojených s odstávkami.

V tej dobe sa chybný dierny štítok jednoducho v balíčku vymenil za opravený. V súčasnej dobe je však kompilovaný softvér oveľa rýchlejší ako interpretovaný. Keďže kompilácia je načítaná v operačnej pamäti, nie je ľahké inštalovať aktualizácie za chodu. Najmodernejšia technológia dynamických aktualizácií softvéru je tzv. „live patching“, čiže plátanie linuxového jadra za chodu, ktoré využíva konkrétne implementácie vyvíjanej distribútorami SUSE (kGraft) a Red Hat (kpatch).

Kedykoľvek, keď plánované alebo neplánované servisné odstávky vo firmách prerušia ich obchodnú činnosť, všetci prehrávajú. Spoločnosti prichádzajú o čas a peniaze, no a poskytovatelia služieb strácajú dobrú povest'. Keď je server nedostupný, nezáleží všeobecne príliš na tom, či je odstavený plánovane alebo ide o poruchu. Prerušenia činnosti stoja peniaze aj vtedy, keď boli vopred oznámené.

Plánované odstávky

Rozlišujeme dva druhy odstávok – plánované a neplánované. K plánovaným odstávkam dochádza zvyčajne v čase pevne vyhradenom pre údržbu. Pri určovaní časového rozvrhu je nutné zohľadniť požiadavky mnohých rôznych účastníkov, aby bolo zaručené, že údržba bude čo najmenej kolidovať s obchodnou činnosťou spoločnosti. Obvykle sa robí cez víkend. Frekvencia údržby závisí od mnohých faktorov. Podľa druhu firmy môže prebiehať každý mesiac, ale aj raz ročne. V daných časových oknách prebiehajú

administratívne úkony údržby na softvéri, hardvéri alebo priamo na samotných dátových centrách.

Pokiaľ ide o softvér, dôvodom odstávky môžu byť zmeny v systéme alebo konfigurácii aplikácií, ale častejšie sú nutné kvôli aktualizáciám softvéru. Tie vyžadujú inštalácie nových softvérových balíčkov na zavedenie nových funkcií a odstránenie alebo opravy softvérových defektov. Odstraňovanie chýb v softvéri môže byť vyžadované aj legislatívne – napríklad v prípade, že firma spracúva informácie o kreditných kartách a musia dodržiavať bezpečnostné štandardy PCI.

Hardvérová údržba je často spájaná s výrazom „Mean Time Between Failures“ (MTBF, čo znamená stredná či priemerná doba bezporuchovej prevádzky), ktorý administrátorov vedie k presvedčeniu, že môžu použiť stochastické metódy na výpočet, kedy konkrétne zlyhá súčasný hardvér. V niektorých oblastiach môže byť tento prístup prínosný, ale nie je možné sa naň úplne spoliehať. Časové okno vyhradené pre údržbu hardvéru sa preto využíva na výmenu pokazených súčastí (HDD, CPU, RAM). Niekedy sa hardvér vymieňa aj napriek tomu, že ešte nie je defektný, ale podľa údajov histórie systému by si odstávku čoskoro vyžiadal. Vo vyhradenom čase môže tiež dôjsť k úplnej výmene celého uzavretého systému – napríklad jednotky na ukladanie dát.

Spoločnosti, ktoré prevádzkujú svoje vlastné dátové centrá, sa pri údržbe nemôžu vyhnúť plánovaným odstávkam. Jediné, čo môžu minimalizovať, je frekvencia a dĺžka údržbových prác. Pomôcť im môžu riešenia na automatizáciu úkonov alebo ich paralelné vykonávanie, ako napríklad SUSE Manager na úrovni operačného systému alebo SAP Landscape Virtualization Management prostredie SAP. Takéto spoločnosti však stále čelia

dileme: zatiaľ čo niektoré úkony údržby je nutné vykonávať zriedkavo, je naopak nevyhnutné (predovšetkým s ohľadom na bezpečnostné hrozby) vykonávať často aktualizácie infraštruktúry dátového centra. Ani vtedy, keď využívajú len hostiteľské riešenie alebo verejný cloud, tento problém úplne nezmizne. V takýchto prípadoch je údržba jednoducho prenesená na poskytovateľa služby – tieto úkony vykonáva poskytovateľ cloudu alebo hostingu, odstávky ako také však zostanú. Plánované odstávky môžu byť prinajlepšom minimalizované na základe dobre postavených zmlúv o poskytovaní služieb, ale úplne sa im nedá vyhnúť.

Neplánované odstávky

Ako je zjavné z ich označenia, nemožno ich predvídať. Dochádza k nim podľa slávneho Murphyho zákona: vždy nastanú v tom najhoršom čase. Našťastie takmer v každom možnom scenári existuje aspoň jedna technológia, ktorá v prípade núdze pomôže problém vyriešiť. Ak napríklad dôjde k výpadku napájania, môžu pomôcť záložné zdroje energie, akumulátorové súpravy a diesel agregáty. Ak zlyhá pevný disk, systémy RAID zaistia, aby dáta ostali dostupné a chybné pevné disky je možné jednoducho vymeniť počas plánovanej údržby. Systémy na rozloženie zátahy umožňujú, aby systém mohol pracovať ďalej aj vtedy, keď odíde jedna alebo viac jeho súčastí – teda ak tieto „load balancers“ podporuje aj daná aplikácia. Vďaka tomu, kde sú veľmi rozšírené scenáre zachovania dostupnosti a systémy rozloženia zátahy, nemusia byť služby dotknuté ani v prípade, že zlyhajú všetky komponenty. A virtualizácia umožňuje účinne reagovať nielen v prípade výsornej vytváranosti zdrojov, ale ak je správne nastavená, aj pri zlyhaní celého fyzického hostiteľa.

Čo však môžete robiť s chybami softvéru? Všetko, čo môžu administrátori urobiť, je dodávať pravidelné opravné záplaty, čo nie je ľahké urobiť bez reštartovania aplikácie alebo systému.

Vyššia bezpečnosť s kratšími odstávkami

Je možné zaručiť vyššiu bezpečnosť a súčasne minimalizovať odstávky? Než budeme riešiť tento zjavný paradox, pozrieme sa na skutočnú prípadovú štúdiu: linuxové jadro. Plátanie

(patching) linuxového jadra vyžaduje nielen reštartovanie spustených aplikácií – čo za určitých okolností môže byť ospravedlňiteľné – ale aj celého systému, či už ide o fyzického hostiteľa alebo virtuálny počítač. Plátaniu jadra sa však vyhnúť nedá. Len v priebehu desiatich mesiacov od novembra 2015 do septembra 2016 hlásil web Národnej databázy zraniteľnosti (National Vulnerability Database – NVD) (<https://nvd.nist.gov/>) celkom 22 bezpečnostných dier v linuxovom jadre, ktorých skóre CVS bolo 6 alebo vyššie, čo znamená, že boli klasifikované ako vysoko nebezpečné.

V tejto grafike sú (ku 15. septembru 2016) vybrané náhodné dni, kedy sme sa pozreli na linuxové jadro. Je nutné podotknúť, že reportované bezpečnostné chyby sú prítomné v akomkoľvek linuxovom jadre, či už prichádzajú od SUSE, Red Hat, Ubuntu, Debian, Gentoo alebo akejkolvek inej distribúcie.

U chýb zabezpečenia s vysokým stupňom závažnosti zvyčajne bezpečnostné tímy „vyvesia červenú vlajku“ a urobia všetko pre to, aby hrozbu eliminovali čo najskôr. Problém je v tom, že ak sa útočníkovi podarí nájsť slabinu v linuxovom jadre, môžu mať lokálne bezpečnostné opatrenia (napríklad SELinux, AppArmor, ACL, čiže rozšírené zoznamy prístupových práv a firewally) len obmedzenú účinnosť alebo nemusia fungovať vôbec. Všetky aplikácie, ktoré na danom systéme bežia, budú tiež dotknuté za predpokladu, že ich dáta sú používané lokálne (napríklad v zozname použiteľných automaticky mountovaných systémov „automounter“ v súbore /etc/mount.map).

K oznamovaniu bezpečnostných chýb nedochádza systematicky a v balíčkoch. Skôr je tendencia oznamovať ich ihneď, akonáhle je každá z nich objavená alebo opravená. Ak by ste chceli zaručiť maximálnu bezpečnosť, museli by ste neustále svoj systém reštartovať a vyrovnať sa s opakovanými odstávkami. Na druhej strane – keď bezpečnostné chyby opravovať nebudete, vystavujete svoj systém a firmu obrovským rizikám, za ktoré môžete byť osobne zodpovední. Práve preto IT správcovia potrebujú spôsob, ako linuxové jadro zaplátať bez nutnosti neustále zatvárať aplikácie a reštartovať systém.

Čo je „Live patching“?

Live patching, čiže plátanie za chodu je open source technológia, ktorá je súčasťou linuxového jadra od verzie 4.0. Táto technológia umožňuje určité rutiny a zaplátať funkcie linuxového jadra aj keď jadro beží – bez nutnosti systém zastaviť alebo reštartovať. Live patching je založený na

projektoch kGraft spoločnosti SUSE a kpatch od Red Hat, ktoré existujú už od roku 2014. Opravou za chodu sa usilujú spoločnosti SUSE a Red Hat o nastolenie štandardnej open source technológie a skombinovanie výhod kGraft a kpatch. V súčasnosti live patchingu chýba len model zachovania konzistentnosti, ktorý by zaručil jednotné uplatnenie záplat v systéme. Prístupy nástrojov kGraft a kpatch sú rôzne a vývojári sa ešte len musia definitívne zhodnúť, ako by v tomto ohľade malo plátanie za chodu fungovať.

Vysvetliť, ako „live patching“ linuxového jadra funguje, je ľahké: najprv je nutné dať každej funkcii linuxového jadra päťbytovú hlavičku. To sa vykonáva pri kompilácii linuxového jadra – teda na strane distribútora. Táto päťbytová hlavička je zvyčajne prázdna. Pri prevádzke sa jednoducho obchádza a preto nemá na výkon systému žiadny vplyv. Ak však bude potrebné funkciu linuxového jadra kvôli bezpečnostnej chybe opraviť, hlavička príslušnej funkcie sa počas „živej aktualizácie“ zmení a do pamäte sa načíta revidovaná verzia danej funkcie. Live patching využíva rámce tracie pre presmerovanie toku vykonávaných inštrukcií na novú opravenú funkciu („call redirection“). Existujú však ďalšie možné scenáre, kde v tejto forme plátanie nutne zlyhá, alebo u ktorých vyústi v nekonzistentné výsledky.

Pri kompilácii linuxového jadra sa používa tzv. „function inlining“, ak sa kompilátor napríklad kvôli výkonu rozhodne kopírovať funkciu do už načítanej funkcie, namiesto aby použil „call“. Týmto spôsobom sa chybná funkcia môže v linuxovom jadre vyskytnúť mnohonásobne. Pri plátaní preto musí byť použitá informácia DWARF, aby došlo k „odchyteniu“ všetkých kópií danej funkcie. Problémy tiež môžu spôsobiť statické symboly v linuxovom jadre, najmä ak nie sú korektné exportované alebo sú nastavované funkciou, ktorá má byť plátaná. Linuxové jadro má naštastie zoznam všetkých symbolov – a ten je možné pri záplate pre tento prípad využiť.

Globálne optimalizácie GCC, ako napríklad „-O2“, umožňujú linuxovému jadru dosiahnuť významný nárast výkonu a aktivovať možnosti optimalizácie, napríklad „-fip-sra“. Táto voľba riadi medziprocedurálnu skalárnu náhradu agregátov a odstránenie nepoužitých parametrov funkcie. V dôsledku toho dochádza k trom problémom.

Spomínaný model udržania konzistentnosti je pre live patching najväčším orieškom, pretože málokedy je potreba zaplátať iba jednu funkciu. U bezpečnostných chýb linuxového jadra je bežnejšie, že sa vyskytnú súbehy nepriaznivých interakcií medzi viacerými funkciami linuxového jadra súčasne. Ako to dopadne, keď je potreba

prenastaviť celý rad parametrov danej funkcie a tento krok ovplyvňuje všetky načítané funkcie? Podobne problematické sú akékoľvek zmeny výstupných parametrov, ktoré sa majú použiť vo všetkých nasledujúcich funkciách. V prípade sémantických zmien danej funkcie je preto veľmi pravdepodobné, že úpravy bude potrebné vykonať aj u ostatných funkcií linuxového jadra.

Plátanie viacerých funkcií vyžaduje vhodný model zachovania konzistentnosti. A tu sa nástroje kGraft a kpatch od seba líšia. Kým kGraft dáva prednosť „lenivej migrácii“, ktorá ho pre uplatnenie záplaty na jadro nepotrebuje zastaviť, kpatch používa „bezpečnosť aktivít“, ktorá na krátku dobu jadro zastaví a vykoná proces záplaty. Oba prístupy majú svoje silné i slabé stránky. Vývojári konceptu plátania za chodu môžu prijať jeden z nich alebo vyvinúť úplne nový model.

Live Patching – obohatenie každého dátového centra?

Ostala len otázka, aké užitočné môžu byť živé aktualizácie linuxového jadra v praxi. Treba povedať, že v prípade častých plánovaných odstávok tento problém nie je nutné riešiť vôbec. Počítačové systémy Haleovho teleskopu na Mount Palomar sú toho trochu exotickým dôkazom. Možno ich bez problémov aktualizovať každý deň, pretože kým svieti Slnko, teleskop aj tak nič nevidí, a preto nemusí byť funkčný. Znamená to, že každý deň je k dispozícii niekoľko hodín na údržbu, kedy je možné inštalovať záplaty. Inak je to v prípade, ak je na údržbu vyhradené len krátke časové okno. Systémy, ktorých výkon je využitý celý týždeň a bežia na nich simulácie, nie je ľahké zastaviť a reštartovať bez toho, aby sa simulácie prerušili. Ak máte prostredie so stovkami alebo tisíckami virtuálnych počítačov, ktoré naliehavo potrebujú záplaty, stojí to veľké peniaze. U aplikácií bežiacich v operačnej pamäti, ako SAP HANA, môže ľahko inicializácia hardvéru a verifikácia inštalovanej pamäte s kapacitou 12 TB trvať 30 minút. Po spustení operačného systému je nutné následne načítať oných skoro 12 TB z pevného disku do operačnej pamäte. Pri predpokladanej rýchlosti prenosu dát 500 MB/s to môže trvať asi sedem hodín. Pre obvyčajnú inštaláciu záplat jadra nie sú takto dlhé odstávky akceptovateľné.

Ak chcete využiť výhody live patchingu, môžete si teraz vybrať kGraft od spoločnosti SUSE alebo kpatch od Red Hat. V tejto chvíli však nemožno povedať, či sa tieto dvaja distribútori na prijatí záplat za behu dohodnú, ani kedy by k tomu mohlo dôjsť.

Hannes Kühnemund

Rok 2017 okom experta na bezpečnosť

TECHNOLOGICKÉ TRENDY V OBLASTI ZABEZPEČENIA

Svet na globálnej úrovni prechádza turbulentnou dobou, ktorá prináša konflikty, politické neistoty, dlhotrvajúcu utečeneckú krízu a trochu krehké zotavovanie ekonomiky z poslednej finančnej recesie. Technologický vývoj však pritom pokračuje nezmenšenou mierou a vysokorýchlostné siete, tzv. "Big Data" a hĺbkové učenia sa posúvajú z prvej fázy marketingových módných slovíčok do stavu, kedy skutočne prinášajú nové a lepšie možnosti v oblasti zabezpečenia.

Očakávame tiež, že takzvaný "Internet vecí" už nebude len novinkou a začne čoraz viac organicky prerastať do nášho bežného života. Znamená to však, že výrobcovia týchto internetových zariadení budú musieť urobiť ďalší krok a prijať väčšiu zodpovednosť pokiaľ ide o úroveň základnej bezpečnosti, ktorú budú poskytovať. Všetky tieto aspekty budú pravdepodobne posilňovať dopyt po vyššej bezpečnosti – ako vo fyzickom zmysle, tak aj v on-line svete.

Bezpečnosť ako služba

Podobne ako v prípade mnohých iných technológií očakávame, že zákazníci prestanú vnímať fyzické zabezpečenie jednoducho ako kombináciu hardvéru a softvéru pripojenú k sieti. Myslíme si, že naopak začnú pozerieť aj na svoje zabezpečenie ako na službu – so vzdialeným prístupom, profesionálne hostovaným videom, ktoré prichádza z objektu klienta, a buď si ju budú riadiť sami, alebo to s najväčšou pravdepodobnosťou zveria špecialistom v danom odbore. Vďaka tomu nielenže uvoľnia vlastné zdroje, ktoré môžu lepšie využiť inde, ale súčasne sa zvýši úroveň zabezpečenia zo strany bezpečnostného systému a bude možné lepšie jednotlivé zariadenia v systéme riadiť, čím sa posilnia procesy kybernetickej bezpečnosti. V oblasti tejto tzv. "Cyber security" zaznamenávame vyššiu mieru využívania nástrojov a postupov zabezpečujúcich, aby video na sieti bolo menej zraniteľné voči útokom.

Integrované riešenia

Trendy v odbore zabezpečenia sa budú uberať smerom k ponuke riešení osobitne určených pre určité problémy skôr, než aby sa ponúkal univerzálny hardvér a softvér rovnaký pre všetkých. Zákazníci si koniec koncov nechcú len jednoducho kúpiť kameru alebo softvér pre spracovanie videa. To, čo skutočne chcú je znížiť objem krádeží v obchodoch, zabezpečiť, aby k pokladni mohli pristupovať len určité osoby, alebo mať pod kontrolou potenciálne hrozby na letisku. Aj keď so slovíčkom "riešenie" technologické firmy možno až príčasto žonglujú, v tomto prípade je to skutočne ten najvýstižnejší výraz. Vďaka aproximácii možností hardvéru a

softvéru na jednej strane a nástrojov, ktoré sa uplatňujú pred a po inštalácii na strane druhej, vzniknú ucelené riešenia schopné vyriešiť osobitné potreby v oblasti bezpečnosti. Takéto celistvé riešenia budú tvoriť vysoko výkonné kamery, ukladanie dát a riadenie prístupu v tesnom spojení so spracovaním videa a analytickými nástrojmi. Pre ľudí bude oveľa jednoduchšie si systémy s týmto prístupom vybrať, nainštalovať a používať.

Analytické nástroje

Technológia kamier v nedávnej dobe mohutne pokročila, čoho dôkazom sú napríklad tepelné snímky a lepšia schopnosť kamier "vidieť" za zlých svetelných podmienok. V dôsledku toho však máme k dispozícii oveľa viac materiálu, ktorý je potrebné sledovať a vyhodnocovať. Do značnej miery podobne, ako boli vyvinuté nástroje na "preosievanie" obrovských hromád číselných a textových dát, pracuje aj sektor bezpečnosti na softvéroch na analýzu videí, ktoré vedú pracovať v reálnom čase a pomáhajú profesionálom, aby sa mohli rozhodovať na kvalifikovaných základoch. Očakávame, že rok 2017 prídě s kombináciami týchto nových schopností kamier a analýzou obrazu v reálnom čase.

Hĺbkové učenie

Keď máme k dispozícii tak ohromné množstvo dát, predpokladáme, že do popredia vstúpia technológie so schopnosťou hĺbkového učenia. Tie využívajú softvér na rozpoznávanie typických vzorcov správania, ktorý sa "naučí" rôzne druhy správania zo záberov zo záplavy bezpečnostných kamier z celého sveta. V rámci bezpečnostného segmentu celkom iste zaznamenáme širšie využitie techník založených na hĺbkovom učení a umelej inteligencii. Ich výhodou je skutočnosť, že aj keď je každý zákazník iný, prostredie a druhy miest, ktoré chcú sledovať, zvyčajne patria do podobných všeobecných kategórií a ľudia sa v nich správajú veľmi podobne. Keď sa tieto druhy správania softvér "naučí" rozpoznať, môžeme zdieľať vzorce, ktoré sú ich spoločným znakom, vďaka čomu môže systém upozorniť na neočakávanú situáciu vykazujúcu známe rysy. Táto oblasť je v úplných začiatkoch a podľa nášho názoru bude veľmi vzrušujúce sledovať jej rozvoj.

Viac než len video si tiež uvedomujeme, že fyzické zabezpečenie nespočíva len v sledovaní osôb, miest a objektov. Zahŕňa aj kontrolu a riadenie fyzického prístupu, obojsmernú komunikáciu a zvládanie núdzových situácií – často z veľkej diaľky. Rok 2017 by mal byť tiež rokom, kedy bezpečnostné kamery budú hladko spolupracovať s inteligentnými dvermi, interkomi a reproduktormi. Znamená

to len jeden jednoduchý systém, ktorý dokáže riadiť všetko v reálnom čase a zároveň umožní zákazníkovi, aby videli, počuli a mohli hovoriť s ľuďmi vo vnútri alebo v blízkosti ich objektov.

Ako sme už spomínali vyššie, "Internet vecí" sa vyvinul z fázy akéhosi módného slovíčka do mainstreamovej reality. Má však isté slabiny. Akokoľvek si myslíme, že predstava miliónov IP zariadení je do budúcnosti veľmi zaujímavá, rok 2016 nám priniesol impulz vytriedzenia a predviedol nám, aké pasce môžu sklpať, keď všetky tie chladničky, digitálne videorekordéry a bohužiaľ aj bezpečnostné kamery pripojené k internetu nebudú riadne zabezpečené. Vzhľadom k tomu, že väčšinu týchto zariadení môžu zákazníci len pripojiť a zapnúť, je najmä na ich výrobcov, aby sa chopili zodpovednosti a zaistili, že tieto zariadenia budú bezpečné ihneď po ich vybalení. Spoločnosť Axis vníma bezpečnosť zákazníkov vždy vážne a veríme, že v roku 2017 sa toto stane prioritou aj pre všetkých ďalších výrobcov. My budeme nadálej posilňovať bezpečnostné aspekty našich produktov a budeme pracovať na tom, aby zariadenia a siete našich zákazníkov boli stále bezpečné. Sme presvedčení, že Internet vecí by mal byť lepšie zabezpečený a prinášať vyššiu výkonnosť pre firmy, organizácie a mestá vďaka "inteligentným" kamerám, dverám a audio zariadeniam s možnosťou pripojenia do siete. Rok 2017 určite tieto zariadenia obohatí o mnohé ďalšie "inteligentné" funkcie a umožní tak používateľom, aby mali viac priestoru venovať sa tomu, čo vedú najlepšie, a mohli nechať odborníkov na bezpečnosť vylepšovať služby, ktoré im poskytujú.

Johan Paulsson

CTO spoločnosti Axis Communications



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



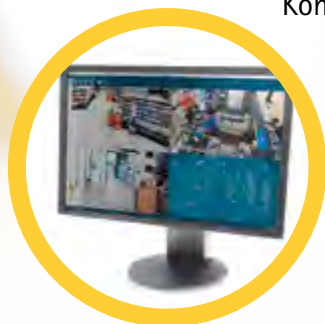
Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Gravity Rush 2

HRANIE GRAVITY RUSH 2 NIE JE ZÁBAVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná hra
Výrobca: SCE Japan Studio
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekné grafické spracovanie
- otrasná kamera
- otrasný lock on systém
- nudný, schizofrenický príbeh
- repetitívne misie

HODNOTENIE:



Gravity Rush 2 je zlá hra! Konečne som to zo seba dostal a teraz sa to pokúsím ešte vysvetliť aj tým pár pomätencom, ktorí si kúpili PS VITA a majú pocit, že na tejto sérii je niečo kultové...

Positívom v záplave negatívnych emócií je, že táto zlá hra aspoň dobre vyzerá a je postavená na zaujímavom nápade. A to je všetko dobré, čo mi po pätnástich hodinách hrania napadá.

Pokiaľ vás predošlé riadky ešte stále neodradili, je veľmi pravdepodobné, že patríte k fanúšikom pôvodnej hry, takže predstavu o svete Gravity Rush určite máte (pokiaľ netušíte, o čom Gravity Rush je a z nejakého dôvodu máte potrebu čítať ďalej, mrknite na našu recenziu prvého dielu). V skratke sa dá povedať, že GR2 je takmer presnou kópiou prvého dielu. Máme tu presne tie isté nudné postavy, divný, na seba nie príliš nadväzujúci nenadabovaný príbeh a repetitívne misie, v ktorých stále len poletujete z miesta na miesto. Jediné, čo pribudlo, sú dva nové bojové/pohybové štýly (pri jednom ste ľahší a pri druhom pre zmenu ťažší), asynchrónny online multiplayer a možnosť fotografovať svoje okolie (samozrejme, aj s možnosťou si robiť selfie s gestami). Toto všetko by sa ešte dalo prepáčiť,

ale to, že hra, ktorá je postavená na poletovaní, vás núti každých pár sekúnd let prerušiť kvôli dochádzajúcej energii (na čo upozorňuje iritujúce pípanie). Prepáčiť sa nedá ani otrasná kamera a lock on systém.

Pri poletovaní je totiž kamera, ktorej ovládanie nakláňaním gamepadu vypnete, ešte ako-tak použiteľná, avšak hneď ako začnete bojovať s viac ako s jedným nepriateľom, všetka zábava končí. A pokiaľ sa to náhodou stane v interiéri, vstupujete do horúceho pekla. Presná podstata problému spočíva v tom, že kameru musíte pri lete neustále ručne upravovať, pričom na to, aby ste sa dokázali zorientovať, je často potrebné let úplne prerušiť. A to z vás robí, pravdaže, ideálny cieľ pre nepriateľov a ich dial'kové útoky.

Hra navyše neponúka možnosť výberu nepriateľa, na ktorého chcete zaútočiť, a tak sa vám neustále bude stávať, že namiesto toho, aby ste sa rýchlo dokázali k nepriateľovi priblížiť a zneškodniť ich, okolo nich preletíte, pretože pokiaľ nemáte perfektne vycentrovanú kameru, lock on z nich jednoducho zmizne. Špička ľadovca sú špeciálne útoky, ktoré automaticky zameriavajú jedného nepriateľa za druhým, pričom kamera pri nich stvára také „akrobatické kúsky“, že



sa na obrazovku radšej ani nedívate, aby vám neprišlo zle. Ďalšou lahôdkou je úplne náhodne kolísajúca krivka náročnosti, vďaka ktorej si niektoré úseky zopakujete pokojne aj dvadsaťkrát. Graficky hra nevyzerá vôbec zle a byť spomínaného neustáleho otravného pípania pri poletovaní a opakujúcich sa zvukových slučiek, je dosť možné, že preskúmanie zákutí rozsiahlych miest, ktoré sú v hre prítomné, by bol príjemný zážitok.

Verdikt

Nápad s manipulovaním gravitácie je nepochybne zaujímavý, avšak pochováva ho totálne nudný a schizofrenický príbeh, ako aj nefunkčný súbojový systém, ktorý spôsobuje frustráciu pri boji s nefunkčnou kamerou a lock on systémom. Ak môžete, obľúkom sa tomuto titulu vyhnite!

Branislav Brna

Robinson: The Journey

VIRTUÁLNA PRECHÁDZKA PO PLANÉTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: akčná
 adventúra
Výrobca: Crytek
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ spracovanie
 planéty
 + atmosféra

- vyššia cena
 - nevýrazná
 hrateľnosť
 - pomalý spád

HODNOTENIE:



Ako dopadla jedna z najviac ambiciózných hier pre virtuálnu realitu? Revolúcia sa nekoná, sklamanie je pravdepodobnejšie. Záleží však na tom, čo od hry očakávate...

Robinson: The Journey je nová hra od známeho štúdia Crytek. Tento titul sprevádzali veľké očakávania, pretože ako jedna z mála hier sa pasoval do úlohy AAA zážitku, ktorých je aktuálne vo svete virtuálnej reality minimum. Robinson sa za svoje spracovanie určite nebude hanbiť, avšak s hrateľnosťou je to horšie. Vývojári hier pre VR nemajú jednoduchú pozíciu. Táto platforma je mladá a zatiaľ nikto nevie, čo presne „funguje“ na hráčov. Aj preto väčšina hier neponúka základnú hrateľnosť, ktorá bez problémov funguje aj v hrách pre smartfóny. Či už ide o Until Dawn: Rush of Blood, pretekárske hry, simulátory alebo akciu. Robinson sa však prezentoval ako jedna z prvých hier, ktoré ponúknu príbehovú zápletku a náplň. A teda to, čo od príbehových hier obvykle očakávate.

Vývojári svoje sľuby splnili aj nespĺnili. Áno, Robinson je príbehová hra, v rámci ktorej budete spoznávať cudziu planétu. S tou hrateľnosťou to však nie je až také ružové a byť virtuálnej reality, na monitore či televíznej obrazovke by ste pomalý spád hre asi len ťažko tolerovali. Vo VR však

aktuálne platia trochu iné pravidlá a treba byť zhovievavejší. Predsa len, je to niečo nové. Potenciálny kupca by však mal vedieť, čo môže od hry očakávať a čo ho možno bude na nej iritovať. Matematika je totiž jednoduchá a za cenu Robinsona môžete mať minimálne dve iné hry – samozrejme, s prihliadnutím na cenu.

Aby sme však nezačali negatívne. Robinson: The Journey je nádhorne spracovaná hra a spoznávanie cudzej planéty vás pravdepodobne bude baviť. Minimálne my sme s radosťou skúmali nové zákutia a objavovali skryté miesta. Spracovanie planéty je výborné a pokiaľ máte PS4 Pro, užijete si krajšiu grafiku.

Problémom však je, že hra okrem spoznávania vášho okolia neponúka hlbšiu alebo zábavnejšiu pointu. Väčšinu času budete plniť triviálne úlohy. Hra má pomalý spád a pokiaľ by rovnakú náplň ponúkla klasická videohra, asi by vás pomerne rýchlo začala nudiť. Celá herná náplň totiž spočíva v chodení po planéte a z riešenia jednoduchých úloh. Sem-tam treba niekam vyliezt' (mechanizmus lezenia nie je vyriešený najpohodlnejšie) a vyriešiť nenáročnú logickú úlohu. Pri ich riešení vás bude obmedzovať skôr vaša nevšímavosť ako ich náročnosť. Väčšinu času sa tak budete pozerat' po hernom svete a hoci si dosýta užijete 360-stupňový priestor virtuálnej reality, z

hl'adiska hrateľnosti sa pravdepodobne objaví sklamanie – určite, ak máte vysoké očakávania.

Robinson: The Journey neponúka ani extra dlhú hraciu dobu, do piatich hodín by ste mali mať hru dokončenú. Pokiaľ teda nenatrafíte na chybu v hre ako my. Tá nás zdržala, nakoľko sme sa snažili splniť už splnenú úlohu. Vývojári sa kozmeticky snažia natiahnuť hraciu dobu možnosťou skúmať a zbierať dáta o faune a flóre na planéte, ale aj v tomto prípade platí, že ide o stereotypnú činnosť s pomalým spádom.

Na hre však zaujme riešenie ovládania. Pohybom hlavy sa rozhlídate a zároveň využívate pravú analógovú páčku na nastavenie orientácie. Robinson ponúka tri režimy, ako orientáciu meniť, a hoci sme spočiatku neboli fanúšikmi prednastaveného krokového režimu, vo výsledku spôsobuje asi najmenšiu nevoľnosť.

Verdikt

Robinson: The Journey je lepším zážitkom ako hrou. Spoznávanie planéty vo virtuálnej realite má svoje čaro, avšak hrateľnosť je nevýrazná a spád je pomalý. Takisto je škoda vyššej ceny, ktorá nezodpovedá množstvu dostupného obsahu.

Roman Kadlec

Resident Evil 7: Biohazard

NAJLEPŠÍ RESI OD ŠTVRTÉHO DIELU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: survival horor

Výrobca: Capcom

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + fantastická atmosféra
- + najhororovejší Resident Evil vôbec
- + extrémne násilie
- + stará dobrá „Resi“ hrateľnosť
- + vynikajúce boss fights
- + prepojenie so sériou Resident Evil
- + 60 fps a 1080p
- menší dôraz na survival
- neuspokojivý záver
- nevýrazná hlavná postava
- hádanky mohli byť rozmanitejšie
- graficky to mohlo byť lepšie

HODNOTENIE:

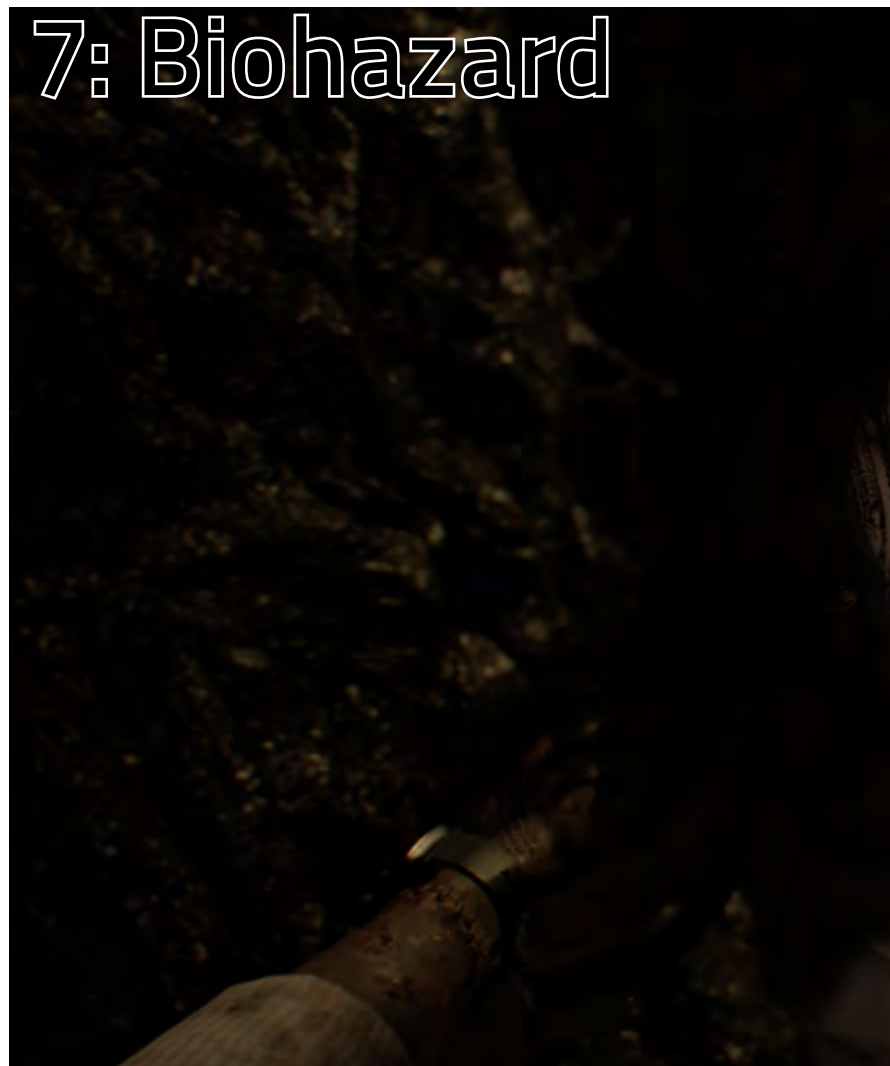


Doby, keď Resident Evil znamenal rýchlu a nekompromisnú akciu plnú výbuchov, QTE sekvencií a steroidmi napichaných hrdinov, sú podľa všetkého nadobro za nami. Aby som už na začiatku nevyvolal vlnu odporu, osobne mám veľmi rád všetky diely hlavnej série. Či už ide o bizarne zábavnú štvorku, akčnú africkú päťku alebo dokonca aj epickú šesťku odohrávajúcu sa po celom svete, užil som si to všetko. Pri každom z nich som si však neustále predstavoval, ako by dané hry vyzerali, ak by boli klasickým hororovým Residentom. Pri sedmičke s podtitulom Biohazard som to už ale robiť nemusel. Capcom sa totiž vrátil ku koreňom.

Aj keď to je možno trochu zavádzajúce tvrdenie, pretože najnovšia časť tie korene dokonca prekonáva, a tým nemyslím samotnú kvalitu hier. Resident Evil, Resident Evil 2 a Resident Evil 3: Nemesis sú excelentné tituly, no nikdy neboli hororom, pri ktorom by sa hráč bál.

Horor ako pojem tam bol zobrazený vo forme hnusu so zombie, vo forme apokalyptického prostredia bez živej duše (len s tými hniúcimi) či hrobového nočného ticha. Skutočný des vo vás dokázali nanajvýš vyvolať situácie, počas ktorých ste kvôli zle nastaveným kamerám nevideli pred seba.

Siedmy diel vás naopak doslova roztrhá svojou neskutočne hutnou atmosférou. Neviete, že ste neustále prenasledovaní a nevíete ani to, čo vás prenasleduje. Nie je však žiadnym tajomstvom, že je to pološialená rodina Bakerovcov, keďže do ich sídla sa vydáte v koži Ethana, aby ste zachránili svoju niekoľko rokov stratenú manželku. Hra sa veľmi nezatažuje expozíciou deja a po sekundovej animácii sa

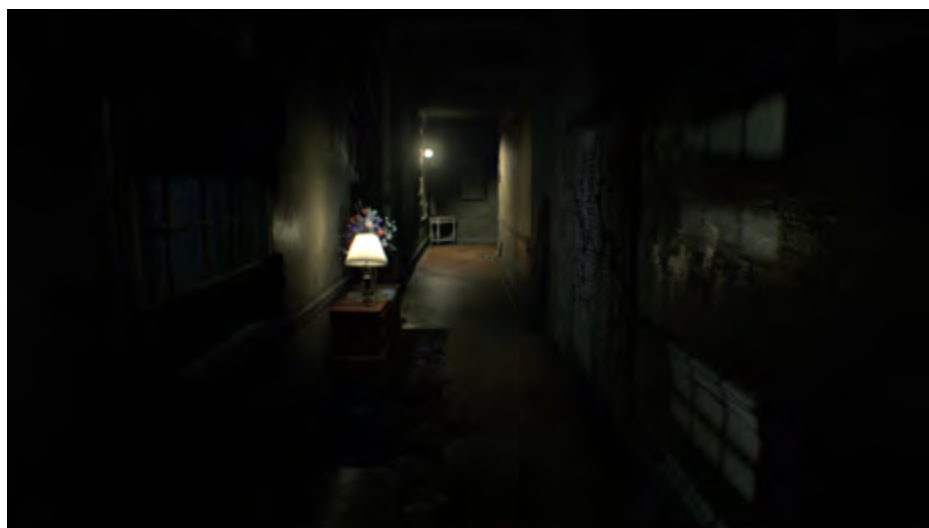


ocitáte na zarastenom chodníčku vedúcom priamo do pekla, v ktorom strávite približne tak dvanásť hodín.

Úvod hry je absolútne fantastický a aj keď sa počas neho pohybujete po prostredí známeho z dema, tlkot vášho srdca prehlúši aj hluk

pristávajúceho lietadla. Napätie je hmatateľnejšie než pulz na vašej ruke, stekajúci pot pocítite na miestach, kde ste ho dávno necítili a zrazu si uvedomíte, že ste sa päť minút už vôbec nenadýchli. Nejde len o krásne budovaný pocit strachu, narážam taktiež aj na extrémne





zobrazenie násilia, od ktorého budú odvracať oči aj tí najväčší milovníci gore. Resident Evil bol už od svojho začiatku gore horor, ale to, čo predvádza siedmy diel, nemá absolútne obdobu. Miestami to až hraničí so šialenstvom. Aj keď sa

pohľad presunul do prvej osoby, tradičná hratel'nosť prvých dielov série funguje rovnako dobre, ako keď sme sa na hru pozerali z rôznych uhlov. Môžem vás ubezpečiť, že systém zamknutých dverí, rôznych kl'účov, hlavolamov a pomalého

postupu vpred sa vracia a z pohľadu prvej osoby to naberá nový rozmer. Lepší rozmer. Mrzí ma však, že samotné prostredie nie je až také prepracované ako napríklad usadlosť v prvej časti alebo policajná stanica v dvojke. Je to aj tým, že Biohazard sa neodohráva len v jednom dome, ale aj v prostredí mimo hlavného domu a taktiež aj v iných, menších obydliach.

Gameplay je trochu odlišný, nakoľko na vás nečihajú desiatky zombíkov, ale predovšetkým len jednotliví členovia rodiny. Ide o prvok, ktorý môžeme nájsť napríklad v Alien: Isolation. Obviňovať tvorcov z kopírovania však nie je na mieste, lebo s podobným štýlom koketoval už tretí diel Nemesis, v ktorom ste si nikdy nemohli byť istí, či k vám tá zubatá potvora zrazu neskočí cez okno. Iste, stretnete aj iný druh nepriateľov, no ten nie je až taký početný ako bývali samotní zombíci. Aj preto je hra v podstate akýmsi súvislým sledom boss fightov v podobe rodiny a drvivú väčšinu nábojov zbierate preto, aby ste nimi naplnili ich práchnivé telá. Je to originálny pohľad na Resident Evil, klamal by som, ak by som tvrdil, že mi tam nechýbali tradičné vyhŕňajúce schránky bez života, ktoré sa zakrádali chodbami.

Inak je to presne také, aké sme vždy chceli, aby to bolo. Máte opustený dom, máte zamknuté dvere, do ktorých patria zvláštne kl'úče, situácie, keď musíte nájsť niekoho ukrytých súčastí jedného celku, aby ste sa dostali ďalej. Dostanete logické hádanky, jednu celistvú lokalitu, ktorej tajomstvá pomaly odhaľujete, rôzne zápisky osvetľujúce príbehové pozadie a v neposlednom rade aj tradičné save roomy, v ktorých sa môžete nadýchnuť, pobrať si z truhlice všetko potrebné a okamžite sa vrátiť do survival hororu.

Dizajnom by som hru prirovnal k Resident Evil 3: Nemesis. Sedmička je tiež rozt'ahaná do viacerých prostredí, v ktorých sa na určitú dobu zastavíte a strávite čas ich skúmaním a odhaľovaním tajomstiev. Na rozdiel od jednotky a dvojky, v ktorých sa väčšina hry odohrávala v dome, resp. na policajnej stanici, tu na vás čaká niekoho menších lokalít pospájaných do jedného celku. Škoda, že hra od nich neprebrala aj originálne a početné hádanky, nakoľko v Biohazard je ich veľa a väčšina z nich sa opakuje.

Taktiež veľa mi nepoteší odklon od survivalu, nakoľko v hre máte stále

dostatok nábojov a po ruke takmer vždy liečivé rastlinky (aspoň na normal obt'aznosti, ktorá sa dala na začiatku odomknúť ako najt'ažšia). Resident Evil 7 narúša krehkú rovnováhu medzi survivalom a hororom a prevažuje misky váh skôr na stranu hororu. Aj v tomto sa hra má ešte čo učiť napríklad od takého prvého dielu. Dokonca aj akčný Resident Evil 4 bol v survival oblasti omnoho nekompromisnejší, Biohazard je oproti nemu len slabým odvarom.

Biohazard však nepochybne predstavuje krok vpred. Veľmi sa mi páčili boss fighty, ktoré sa nesú presne v štýle starých survival hororov. Najviac sa mi do pamäti zapísal súboj s motorovými píľami proti hlave rodiny, Jackovi. Veru, za niečo také by sa nehanbil ani Peter Jackson, ak by sa to objavilo v jeho legendárnom snímku Braindead. Resident Evil 7 je verný svojim koreňom aj v tomto, hoci musím povedať, že mi na začiatku chýbala obrazovka s klasickým nápisom „This game contains scenes of explicit violence and gore.“



Aj keď prezentačné videá, obrázky a informácie naznačovali, že sa tvorcovia nechali až príliš inšpirovať filmom Texaský masaker motorovou píľou, nemohli byť d'alej od pravdy. Iste, vypožičiava si isté námety, napr. z filmu Kruh, hry F.E.A.R., no celé je to pekne zabalené do značky Resident Evil s jasným prepojením na dej v predchádzajúcich častiach. To azda teší najviac. Séria si zachováva svoj typický štýl a atmosféru, aj keď už po druhýkrát radikálne zmenila perspektívu pohľadu hráča na hru.

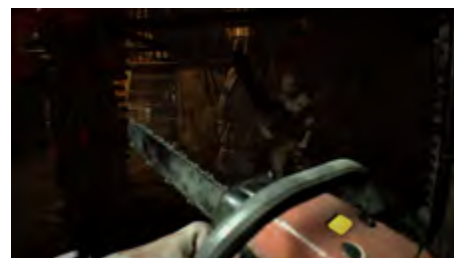
Hra obsahuje skvelú novinku v podobe videokaziet, ktoré si môžete pustiť a nepriamo sa tak dozvedieť, ako si počínať



v budúcnosti. Najlepšie na tom je, že sekvencie aj samy zahráte, čo hneď dáva hrateľnosti iný rozmer. Tie zároveň nie sú len nepodstatnými doplnkami, ale skvelým spôsobom dopĺňajú príbehové pozadie a slúžia ako pekný mostík medzi jednotlivými dejmi. Bez nich by ste hru

poriadku. Nejde ani tak o dabing, ktorý je mimochodom úplne fantastický, ide o scenár, ktorý mu bol vrazený do ruky.

Technická stránka má tiež svoje muchy. Zvuk a sporadický soundtrack spĺňajú tie najvyššie štandardy, problémom je skôr grafická stránka, ktorá na Xbox One príliš neohúri. Biohazard síce ponúka krásne plynulých 60fps a rozlíšenie obrazovky 1080p, no to si žiada daň vo viditeľne rozmazanom obraze a textúrach v nízkom rozlíšení.



Záverečné hodnotenie

Capcom priniesol po troch predchádzajúcich akčných hrách nervy trhajúci horor s neskutočne desivou atmosférou a násilím takým výrazným, že aj tie najbrutálnejšie gore filmy sú oproti Resident Evil 7 len čajíčkou o piatej. Návrat ku koreňom sa tvorcovi bez pochyb podaril na výbornú. Škoda, že samotný záver nechá v ústach hráča pachuť po niečom, čo nebolo úplne dovarené, nakoľko sa tvorcovi nepodarilo využiť fantastické gradovanie úplne naplno. V každom prípade, ide o najlepší Resident Evil po dvanástich rokoch a rozhodne by ste si ho nemali nechať ujsť.

Maroš Goč



**Hosting pre vaše
podnikanie. Pre vás.**

Siegecraft Commander

KONZOLOVÁ STRATÉGIA?

Pokusov priniesť RTS stratégiu na konzolové platformy je dodnes málo a Siegecraft Commander preto hneď zaujme svojou odvahou priniesť niečo, čo sa ešte zatiaľ nikomu príliš nepodarilo. Je možné, že takáto indie hra otvorí dvere RTS hrám pre konzolových hráčov?

Síce RTS pokusov pre Playstation tu už pár bolo, no všetky skončili viac-menej neúspešne. Pováčšine to nebolo ani tak kvôli zlým nápadom alebo prevedeniu, ale skôr kvôli nedotiahnutým myšlienkam. Čo však ak by ste spojili RTS žánr s pomerne jednoduchou myšlienkou Tower Defense žánru? Žánru ktorý sa teší obl'ube na mobilných zariadeniach a väčšinou sa vyznačuje jednoduchým ovládaním, no pritom je stále potrebné logické uvažovanie a strategické myslenie?

Siegecraft Commander je práve týmto pokusom a myšlienka spojiť Tower Defense a RTS určite zaujme každého hráča, ktorý má rád aspoň jeden z týchto dvoch žánrov. Ak k tomu pridáte ešte aj nápad spojiť všetky budovy do jedného radu, čím sa zvýši náročnosť na taktizovanie, naskytá sa naozaj neobvyklá možnosť vytvoriť niečo úplne nové. Znie to lákavo, čo povieť? No keby to tak aj v realite skvele všetko fungovalo!

Kombinácia Tower Defense a RTS je nepochybne vynikajúci nápad, ktorý už len vylepšilo to, že sa vývojári rozhodli do hry implementovať mechanizmus, ktorý spája všetky vaše budovy. V praxi to funguje tak, že hru začínate zo základnej budovy, z ktorej pomocou nastavenia smeru a sily vystrelíte ďalšiu budovu, ktorá sa po pristaní automaticky postaví a spojí s hlavnou budovou hradbami (ak v ceste nie je žiadna prekážka, inak sa stavba hneď zruší). To pre vás znamená dve veci. Stavanie budov musíte plánovať

ZÁKLADNÉ INFO:

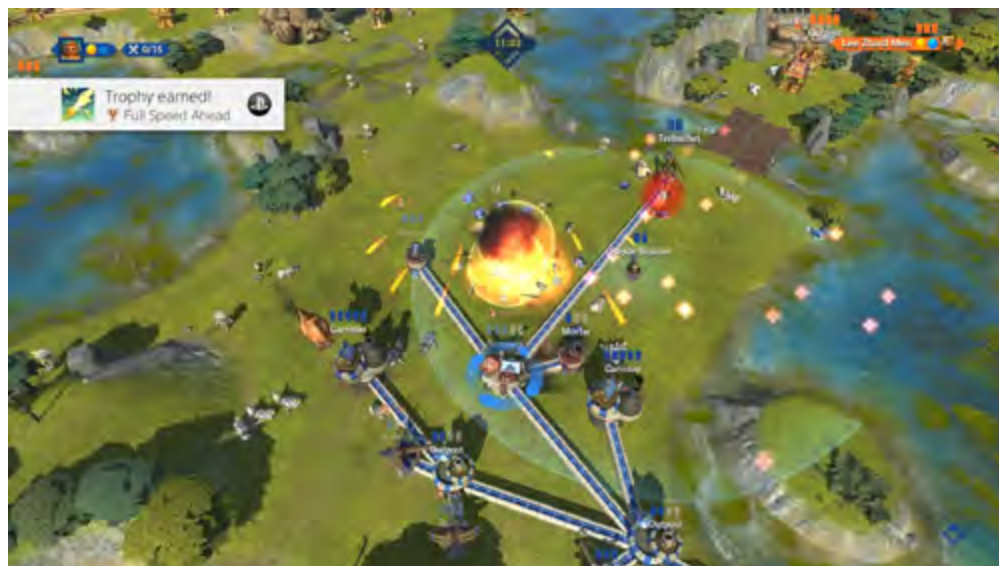
Platforma: PS4
Žánr: Ťahová RTS
Výrobca: Blowfish Studios
Zapožičal: B.S.

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tower Defense
+ zaujímavý nápad

- ovládanie
- nedotiahnuté nápady

HODNOTENIE:



dopredu, keďže keď raz postavíte budovu a spojí sa s predošlou hradbami, krížom cez hradby už neviete postaviť nič. Druhým, oveľa zaujímavejším mechanizmom je, že ak vám nepriateľ zničí niektorú z budov, z ktorých sa vetvia ďalšie, automaticky stratíte všetky budovy, ktoré boli v

zničenej základni postavené. Tento herný mechanizmus je naozaj skvelým nápadom, ktorý vás núti brániť si svoje zadné línie o to viac, keďže sú ohrozené. Ak je nepriateľ šikovný, v priebehu pár sekúnd môžete pri zničení jednej budovy stratiť polovicu celej infraštruktúry, ktorá bola na danú zničenú



medzi jednotlivými levelmi. Príbeh sám o sebe nie je zvlášť pútavý. Multiplayer mal byť pravdepodobne hlavným ťahúňom celej hry. Avšak keď si k ovládaniu pripočítate herné mechanizmy a predstavíte si ich v hre pre dvoch až štyroch hráčov, keď musíte rýchlo a presne reagovať na konkrétne hrozby, nie je divu, že multiplayerový zápas je v podstate nemožné nájsť.

Grafické spracovanie hry strašne sadlo. Je veľmi príjemné, nijak zvlášť neprehnané, no ani mu nič nechýba. Na zamyslenie sú len občasné grafické glitche. Pri hre, ktorá nemá žiadne zvláštne grafické požiadavky, by sa to nemalo stávať.



Príjemné a nenáročné grafické prevedenie, jednoduchý koncept, to je ovládanie vhodné skôr pre dotykové displeje! Siegecraft Commander by bol jednoznačne viac úspešnejší na mobilnej platforme. Takto musíte bojovať s ovládaním na analógových páčkach.

Verdikt

Siegecraft Commander zaujal skvelým nápadom spojiť dva žánre do jedného. No, ako to už v poslednej dobe často býva zvykom, všetko to vyzeralo skvelo iba na papieri. Najväčším problémom celej hry je jednoznačne neohrabané a frustrujúce ovládanie! To ničí celú myšlienku stavania budov v sekvencii, čo mala byť najsilnejšia stránka hry. Nie divu, že po odohraní dvoch 8-levelových kampaní sa multiplayeru všetci vyhýbajú

Richard Mako

základňu napojená. No fungujú tieto nápady aj v praxi? Žiaľ...

Neviem, koho to bol nápad, no stavanie budov pomocou nat'ahovania, mierenia a striel'ania sa na konzole vykonáva naozaj ťažko a je to značne nepraktické. Citlivosť tohto mechanizmu je pri niektorých budovách iná a v prípade, že potrebujete niekde rýchlo obraňovať, je tento systém ovládania budov naozaj frustrujúci a obmedzujúci. Budovy dokonca nemôžu byť postavené na kopcoch, lesoch, vode a aj najmenšia nerovnosť vám zruší celú stavbu, ktorej znovupostavenie má cooldown približne 20 – 40 sekúnd (v závislosti od budovy). Pridajte k tomu nelogicky navrhnuté životy budov a máte tu krásny návod, ako spraviť z perfektnej myšlienky katastrofu, zapríčinenú absurdným ovládaním a nedotiahnutými nápadmi. Hra samotná sa skladá z dvoch minikampaní. Obe

pozostávajú z ôsmich levelov, keď sa postupne učíte základy a princípy hry, ktoré by ste neskôr mali zužitkovať v multiplayeri. Kampaň rozpráva dva príbehy ľudí a Lizzardov, ktoré sprostredkúva text v knihe



Battlezone

PROSÍ SI NIEKTO ĎALŠIU AKCIU
VO VIRTUÁLNEJ REALITE?

PlayStation VR je raj pre milovníkov akčných hier. Tento žáner je aktuálne v ponuke titulov zastúpený najvýraznejšie a ďalším do počtu je hra Battlezone.

Zaplatíte za ňu 54 eur, takže z hľadiska ceny sa tvári ako AAA titul. Realita je však trochu iná. Niežeby nebola Battlezone dobrá akčná hra, ale svoju cenovku si u nás nedokázala obhájiť. Prvotne však záleží na vašom vkuse a herných preferenciách.

Battlezone je hra založená na akcii. Ide o remake hry, ktorá vyšla v roku 1980 pre Atari. Jej koncept sa za takmer 40 rokov nezmenil, upravili sa však niektoré detaily a hra sa v aktuálnej reinkarnácii presunula do virtuálnej reality. Základom sú však stále boje futuristických tankov a jedným z tankistov sa stanete aj vy.

Battlezone neponúka plnohodnotnú kampaň pre jedného hráča. Nie je to prekvapením, popravde, tvorcovia by mali zbytočne komplikovanú úlohu, keby niečo také chceli vytvoriť. Riešením je režim

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR

Žáner: akčná hra

Výrobca: Rebellion

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + pocit akcie
- + atmosféra a spracovanie VR
- + vizuálny štýl

- vyššia cena
- iba akcia
- hlavne pre viacerých hráčov

HODNOTENIE:



pre jedného hráča, ktorý obsahuje náhodne generovanú kampaň. Hru teda môžete hrať donekonečna, alebo do unudenia. Podľa toho, čo príde skôr. Faktom však je, že kampaň si

môžete vytvoriť nekonečné množstvo a môžete ovplyvniť aj jednotlivé aspekty.

Základom tejto hry je teda najmä multiplayer, a to buď kooperatívny, alebo kompetitívny. Proti sebe (alebo spolu) stoja 4 tanky a vaša úloha spočíva v ničení rôznorodých nepriateľov. Tankov je k dispozícii viacero, môžete si vybrať ten, ktorý vás osloví. Rovnako môžete vozidlá postupne vylepšovať a odomykať nové zbrane, tanky a vylepšenia.



Problémom je však, že akcia nie je ničím výnimočná. Ak by sa hra predávala za 20 eur, pravdepodobne by sme boli zhovievavejší,





Samozrejme, Battlezonu možno trochu krivdíme, hra je o poznanie prepracovanejšia, ale nemôžeme si pomôcť. Zážitok z akcie tak vnímame. Na druhej strane, pri hraní Battlezone sa dá dobre relaxovať. Hra nevyžaduje veľa myslenia, treba len vnímať svoje okolie a mať určité taktické znalosti nepriateľov. Akcia je takisto pomerne frenetická a aj vďaka virtuálnej realite sa môže veľmi ľahko stať, že sa do hry ponoríte. A to je asi ten najlepší kompliment, aký mohol Battlezone dostať.



avšak v tomto prípade treba na tento nedostatok vyslovene poukázať. Možno je chyba v nás a nemáme patričné cítenie pre akciu, avšak Super Stardust Ultra nám za zlomok ceny poskytol v jadre

rovnaký zážitok. A to aj napriek tomu, že Super Stardust ponúka VR režim ako doplnok a nie je natoľko prepracovaný. Keď však príde k strielaniu a ničeniu vecí, oba tituly sa nám zdali byť veľmi podobné.



Vizuálne spracovanie je pomerne jednoduché, čo hre prospieva. Vývojári profitovali z toho, že pôvodná hra neponúkala pokročilú grafiku a herný svet je spracovaný v štýle virtuálnej reality. Teraz si teda môžete zahrať hru, ktorá sa odohráva vo virtuálnej realite, aj pomocou skutočných VR okuliarov.

A v praxi to znamená aj to, že vďaka grafickému štýlu vás Battlezone nebude iritovať málo detailnou grafikou. Vo výsledku to funguje dobre a počas hrania sme nemali ani výraznejšie problémy s pocitom nevoľnosti. Druhým dychom treba dodať, že sme hru nedokázali hrať dlhšie ako necelú hodinu vkuse.

Verdikt

Battlezone je v jadre zábavná akčná hra. Nič viac však od nej nečakajte. Titul poteší milovníkov akcie, nie je to hra pre každého a v prípade nižšej ceny by sme zvažovali 4 hviezdičky. Akciu však chválime aj celkové spracovanie.

Roman Kadlec

Lara Croft GO

ŤAHOVÁ LARA?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Logická
 ťahová
 adventúra
Výrobca: KO-OP
Zapožičal: KO-OP

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafické
prevedenie
- + art štýl
- + hádanky
- nič

HODNOTENIE:



Prevedenia Lary Croft sme tu už mali všelijaké, no ťahovú logickú hru ešte nie. Ak máte radi Tomb Raider sériu a obľubujete aj logické a strategické hry, toto bude pre vás správna kombinácia!

V dnešnej dobe sa štúdiá snažia z každej známejšej značky vytlažiť čo najviac peňazí za čo najmenej úsilia. A často na to doplácame my, hráči. Viac než kedykoľvek predtým sa to prejavuje na poli mobilných hier, ktoré nesú názvy obľúbených sérií, no málokedy dosahujú prijateľnú kvalitu. Vlastníci značky Tomb Raider si taktiež pravdepodobne povedali, že vytlažia niečo z mobilného trhu. No spraviť mobilnú hru na motívy Lara Croft si vyžaduje dobrý nápad a ešte lepšie prevedenie. Pri Lara Croft GO išli vývojári v intenciách predošlého konceptu Hitman GO, ktorý sa im vydaril. No v Lara Croft GO ešte zdokonalili. Ak vás teda omrzeli všetky akčné a rýchle hry, teraz máte možnosť potrápiť svoj mozog a vyskúšať si taktické myslenie.

Lara Croft GO vyšla už pred nejakým časom na mobilné zariadenia a nie je mi úplne jasné, čo viedlo vývojárov aj k PS4 verzii. Hra je totiž zábavnou a jednoduchou hrou, ktorá slúži na „zahnanie“ dlhej chvíle, a keď si už sadnem doma ku konzole,

pravdepodobne si chcem zahrať niečo náročnejšie. To v princípe nie je mínus a nijak to neuberá na kvalitách hry, no nebude to pravdepodobne hra, ktorú si túžite zahrať na konzole. Podľa me k samotnej hre. Hneď na začiatku si obľúbite naozaj veľmi kvalitne a pekne spracovaný grafický štýl hry. Ide o mierne animovaný art štýl, ktorý je prepletený krásnymi animáciami, plynulosťou a dynamickosťou, aká sa u podobných hier len tak bežne nevidí. Ak by som to mal porovnať napríklad s Hitman GO, hra je o niekoľko stupňov na inej – vyššej úrovni.

Krásne spracované prostredie by ale bolo málo bez výborného level dizajnu a herných mechanizmov, ktoré ho podporujú. Hrateľnosť by sa dala najlepšie opísať ako mix ťahovej hry a stratégie. Pohybujete sa vo vopred vyčlenených cestách, tvorených mriežkovým systémom. Každým vašim ťahom naň reaguje aj prostredie, no nie je to podmienkou. Uvediem ilustračný príklad. Za jeden ťah postavou Lary v akomkoľvek smere urobí ťah aj každý nepriateľ alebo prekážka. Tým je zabezpečená dynamika výzvy, keďže prostredie sa spolu s vami neustále mení a hýbe. Nepriateľov musíte poraziť tak, že prídete na ich políčko. Tu prichádza na rad strategická zložka a logické zmýšľanie, keď musíte naplánovať

niekoľko krokov dopredu a počítat' s ich následkami. Jednotlivé úlohy a hádanky sú okrem toho všetkého výborne vymyslené a aj keď sú niekedy náročnejšie, nikdy nie sú frustrujúce. Náročnosť hry sa postupom času, samozrejme, dvíha a niekedy si pravdepodobne budete pripadať ako uprostred šachovej partie. Hra ponúka dokonca dve rozšírenia, no aj základná verzia v sebe nesie pomerne veľa možností znovuhrateľnosti. Pre Laru môžete počas kampane odomknúť rôznorodé kostýmy a rozšírenie dokonca ponúka 11 nových levelov s úplne novými štýlmi hádaniek.

Verdikt

Hra v podstate nie je čo vyčítať. Detailne prepracované levely, nadizajnované krásne spracovaným art štýlom perfektne dopĺňajú výbornú hrateľnosť. Rozmanité a vyzývavé hádanky sú viac zábavou ako frustráciou, a to je asi najväčší úspech, aký si vývojári môžu priať pri akejkoli'vek logickej hre. Hra by bola síce vhodnejšia na mobilné zariadenia a okrem PS4 si ju viete zahrať aj na Vite, no ak máte podobný štýl hier radi, túto hru určite nesmiete prehliadnuť.

Richard Mako

KEDYKOL'VEK, KDEKOL'VEK, S KÝMKOL'VEK

Nintendo

12

www.nintendo.sk



PREŽITE V DIVOČINE A BOJUJTE
ZA BUDÚCNOSŤ KRÁĽOVSTVA HYRULE



BALENIE OBSAHUJE:

Konzolu Nintendo Switch® + Joy-Con™ (L)
+ Joy-Con™ (R) + Nintendo Switch dokovacia
stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2)
+ Nintendo Switch AC adaptér
+ HDMI kábel

www.nintendo.sk

CONQUEST
ENTERTAINMENT

Final Fantasy XV

KONEČNE SME SA DOČKALI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčné RPG
Výrobca: Square Enix
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + fantastický súbojový systém
- + originálny systém mágie
- + nádherný dizajn dungeonov
- + vizuálna stránka
- + prekrásny soundtrack
- + bohatý post-game obsah
- + niekoľko najlepších momentov z celej série
- + najepickejšie stvárnenie vyvolávacích kúziel
- stereotypné vedľajšie úlohy
- príbeh a postavy do deviatej kapitoly výrazne stagnujú
- problém s frame ratom a v niektorých častiach aj s grafikou
- nevyváženosť náročnosti
- divný mechanizmus čakacieho systému súbojov

HODNOTENIE:



Final Fantasy XV je krásnou hrou s fantastickými súbojmi, nádhorne vykresleným svetom, nabitým post-game obsahom, geniálnymi efektmi vyvolávacích bohov a dojemným príbehom o nerozlučnom priateľstve, pri ktorého konci som sa úprimne rozplakal. Ponúka úchvatné scenérie, plno znamenite nadizajnovaných dungeonov, prepracovaný RPG systém a tie najpôsobivejšie hrateľné situácie, aké kedy hra Final Fantasy predviedla. Úžasný zážitok, do ktorého som sa zamiloval.

Final Fantasy XV je pomerne generickým RPG s nudnými vedľajšími úlohami, plochými charaktermi, slabo podaným príbehom, nevyváženou náročnosťou a rozporuplným technickým stavom, ktorého vratkosť sa prejaví predovšetkým v detailne vykreslených mestách.

Ponúka staticky pôsobiaci svet s opakujúcou sa náplňou, prísne limitované možnosti šoférovania a asi ten najnudnejší rozbeh v histórii série. Rozporuplná fantázia, pri ktorej by som sa najradšej tváril, že ani neexistuje.

Nie, neklame vás zrak. Text nebol pošramotený novinárskym škriatkom a ani som nezabudol

vymazať ten vopred pripravený odstavec, ktorý by sa mi po zhodnotení hry nehodil do recenzie. Final Fantasy XV je totiž oboje. Je to taký experiment, snažiaci sa ponúknuť toho veľa, no v mnohých prípadoch sa mu to nedarí dotiahnuť do zdarného konca.



Týka sa to takmer všetkých súčastí hry – grafiky, náročnosti, no hlavne príbehu. Hra totiž nemá žiadny začiatok, ona predpokladá a spoľieha sa na to, že ste videli film Kingsglaive: Final Fantasy XV. A to je ten najväčší problém, ktorý jej láme väzy. Final Fantasy XV si nerobí žiadne starosti s expozíciou deja a s predstavením postáv. Tvorcovia sa ako keby uspokojili s existenciou filmu a tiež seriálu Brotherhood, a tým úplne rezignovali na akékoľvek snahy o postupné vtáhovanie hráča do herného sveta, ktoré minulé diely zvládali s absolútnou bravúrou. Príbeh hier Final Fantasy vždy patril medzi výkladné skrine toho, čo ponúkali, no tento pätnásty diel v tom prekvapivo zlyháva, a napriek slubnému námetu s ním nedokáže vôbec pracovať. Začiatok patrí krátkej animácii, v ktorej princ Noctis dostáva od svojho otca, kráľa Regisa,



požehnanie a poverenie, aby našiel budúcu princeznú Lunafreyu v meste Altissia. Na tajomnom začiatku by nebolo vôbec nič zlé, keby hra následne hráčom pomaly dávkovala informácie o postavách, pozadí príbehu a svete. Lenže k tomu nikdy nedôjde. Toto zlyhanie svojím spôsobom priznáva aj hra, keď jedna z úvodných Regisových viet znie: „I fear I have left too much unsaid“, čo v preklade znamená: „Obávam sa, že som toho nechal až príliš veľa nepovedaného“. Máš veľa pravdu, starý muž. Ani len nevieš akú.

Prvých osem kapitol je po tejto stránke neuveriteľne prázdnych. Samozrejme, príbehové questy tu samozrejme sú, no tie kvôli svojej nie príliš záživnej náplni a krátkym sprievodným animáciám pôsobia veľmi zbrklo. Mnohokrát som doslova cítil a následne lutoval, že tieto scény neboli dlhšie, nakoľko sa im na takej malej ploche nepodarilo zvýrazniť kľúžené nálady. To obzvlášť platí hlavne pre scény, v ktorých



si Noctis a Luna posielajú listy. Vtedy, keď by mali emócie najviac gradovať, nastane strih a budovaná atmosféra sa trestuhodne rýchlo vytráca. Dve tretiny príbehu sa vlastne nič nedeje, dej sa

posúva slimačou rýchlosťou a neponúka príliš veľa vzrušenia. Ruka v ruke s týmto pre Final Fantasy sériu netypickým dizajnerským rozhodnutím idú aj postavy, ktorých charaktery sú rovnako ako príbeh veľmi ploché, vôbec sa nevyvíjajú a pôsobia len ako stroje bez emócií. Aj napriek tomu, že sa počas útoku na Citadelu stali hrozné veci, Ignis stále len pripravuje jedlo a zaujímajú ho len nové recepty, Prompto všetko fotí a tvári sa cool a Gladio zase len odosobnene pozerá na všetkých zhora. To preto, že je najvyšší, nie že by bol namyslený.

Emócie, to je to správne slovo. Veľkej časti hry proste chýba tento základný prvok, ktorý vždy robil z Final Fantasy hier niečo viac, než len obyčajné videohry. Aj keď sa niečo dôležitejšie stane, vydiskutujú si to pár vetami a road trip môže pokračovať, ako keby sa nič nestalo. Chýba mi tu ľudskosť a realisticky stvárnené spolužitie štyroch dospelých chlapov, ktorých osud závisí na okamžitej odhodlanosti každého z nich. To sa tu takých deväť kapitol vôbec nedeje.

Prečo sa postavy nikdy nerozprávajú o sebe a svojom vnútri? Určité narážky na hlbšie rozhovory predvedie Prompto, ale je to len taký náznak, a dokonca jediný. Ja sa chcem o Promptovi, Ignisovi a Gladiovi dozvedieť viac, chcem vedieť, ako žili predtým, čo ich trápi. Chcem vedieť, čo si myslia o tom všetkom, chcem spoznať ich rodiny a minulosť,

chcem, aby mi hra ponúkla možnosť pomáhať im riešiť osobné problémy, s ktorými by si nedali rady. A so seriálom na mňa, prosím, nechodte! Ten mal predsa byť len akousi pozvánkou do hry



a nie, aby vyrozprával všetko podstatné a v samotnej hre sa k tomu už nevracal. Nebolo by lepšie, ak by retrospektívne udalosti zo seriálu nasledované vedľajšími príbehovými líniami späť s hrateľnosťou boli prítomné priamo v hre?

Počas takýchto špeciálnych vedľajších úloh by sa ich priateľstvo napríklad ešte viac zocelilo, čo by dalo následným udalostiam hlbší zmysel a hlavne by sme my sami pozerali na nich ako na ľudí z mäsa a kostí, a nielen ako na bodyguardov odosobnených od pocitov a skutočného života. Ja proste nechcem nič len to, aby Final Fantasy XV bola plnohodnotnou hrou Final Fantasy so všetkým, čo na tej sérii tak milujeme a vďaka čomu sa stala takou jedinečnou!

Veľká zmena však prichádza v 9. kapitole, kedy sa hra mení na nepoznanie. Pred vydaním hry tvorcovia upozorňovali, že prvá polovica hry je voľnejšia a druhá skôr lineárna, v štýle klasických dielov. A práve tá druhá dupne na plné obrátky a vybičuje chýbajúce emócie až na tú najvyššiu hladinu. Hra akoby vtedy nabrala druhý dych, nasleduje sled veľmi zaujímavých scén, problémov a situácií. Nastáva napätie, zvraty a excelentné pasáže, ktoré sa rovno zapisujú medzi najlepšie v celej sérii (monumentálny boj proti Leviathanovi, explozívna záchrana vlaku, záverečné scény). Jediným mínusom je, že to všetko pomerne rýchlo skončí. Ako keby si tvorcovia zrazu uvedomili, že viac času na rozvíjanie nemajú a na koniec vás tak doslova že prehodia raketovou rýchlosťou.

Zároveň sa konečne prebudia aj charaktery. Dovtedajší „roboti“ sa zrazu

menia na ľudí so skutočnými názormi a náladami. Tie začínajú z rôznych príčin kolísť, dostávajú sa konflikty, stávajú sa z nich doslova uzlíky nervov, ktoré pri najmenšom podráždení vybuchujú. Náhla zmena úplne obracia pohľad na všetko, čo ste v hre dovtedy videli, a to môže bez problémov znamenať aj 50 či 60 hodín herného času. Až človek konečne začína mať pocit, že hrá hru



Final Fantasy. Konečne! Kiežby ale tak vyzerala celá hra. Kiežby len... Teda až na úmornú 13. kapitolu, v ktorej sa rozbeh dynamiky poriadne zbrzdí.

Hrateľnosť je, našťastie, omnoho prepracovanejšia. Ironicky možno skonštatovať, že najlepšie dopadol, paradoxne, ten prvok, ktorého sa mnohí pred vydaním obávali. Ide totiž o súbojový systém v reálnom čase, ktorý sa v hlavnej sérii objavuje prvýkrát. Tvorcovia ho nazvali Active X Battle a je jednoducho absolútne fantastický. Vzhľadom na to,

že Noctis môže používať neuveriteľné množstvo druhov zbraní, sa tak súboje s prihliadnutím na fakt, že nepriatelia sú imúnni/slabí voči odlišným druhom vašej výzbroje, menia na akčnú strategickú seansu s obrovskými možnosťami.

Meče, veľké meče, kopije, katany, dýky, pištole, štíty, kuše a pulzné zbrane plus „kráľovské“ zbrane, nachádzané v starých hrobkách, to všetko môže Noctis využívať v bojoch takmer okamžite, kým vaši spoločníci sú obmedzení na jeden druh hlavnej zbrane a jednej sekundárnej.

V boji si môžete určiť na štyri pozície svoje zbrane alebo mágiu a okamžite si medzi nimi prepínať a vytvárať tak kombá. Je to už na vás, či si vezmete jednu zbraň a tri mágie, alebo tri zbrane a jednu mágiu, alebo hneď štyri zbrane. Vo výsledku sa vám zakaždým dostane nesmierne dynamický súbojový systém s obrovskými možnosťami a neuveriteľným faktorom zábavy, ktorý v sebe ukrýva.

Niektoré zbrane sa dajú ešte dokonca upgradovať na dokonalejšie verzie. Nastaviť si môžete buď aktívny systém,

alebo čakací. Čakací sa líši len v tom, že si počas súbojov môžete hru pauzovať, porozmýšľať nad stratégiou, zhodnotiť status nepriateľov a pokračovať ďalej.

Obsahuje ale jeden neduh, ktorý môže spôsobiť veľkú frustráciu. Súboj si totiž zapauzujete len tak, že sa s Noctisom prestanete hýbať. To v praxi znamená, že máte dve možnosti, buď prosté uprostred trmy-vrmy pustíte ovládač z rúk a jednoducho s Noctisom prestanete vykonávať akúkoľvek činnosť, alebo sa rozbehnete preč od nepriateľov a zastavíte

sa tam. Dá sa na to síce zvyknúť, no nie je to až také intuitívne, ako by si to žiadalo.

V bojoch síce priamo ovládáte len Noctisa, no to neznamena, že by interakcia so zvyšnými postavami ostávala na bode mrazu. Prompto, Ignis a Gladio sa učia novým technikám, ktoré budú používať totíž až na váš príkaz. Navyše tu ešte existujú aj tzv. linkovacie útoky, ktoré sa aktivujú automaticky, keď útočíte s partnerom na toho istého nepriateľa a v tom istom čase. Úžasnou schopnosťou je Warp, ktorou sa vaša postava dokáže v sekunde teleportovať. Týmto môžete spraviť prekvapujúci útok, alebo sa napríklad môžete uchytiť na rôzne miesta, vyčkat', zhodnotiť situáciu pekne z nadhľadu a vrátiť sa efektne späť do bitky.

Už sme si zvykli, že každý nový diel príde aj so svojím originálnym RPG systémom. Po Materii z Final Fantasy VII, Junction System z VIII, Sphere Grid z X alebo Crystarium z XIII, je v XV prítomný Ascension Grid, niekoľko stromov schopností, obsahujúci systém s odomykateľnými skillmi. Plocha je rozdelená do viacerých kategórií ako tímové schopnosti, bojové techniky, boj, mágia, exploračia alebo štatistiky a jednotlivé skilly si odomykáte bodmi AP získavanými hlavne po získaní levelov.

Ak si spomeniete na systém v The Elder Scrolls V: Skyrim, dostanete veľmi peknú predstavu, ako Ascension Grid vyzerá. Z toho dôvodu tak nie je úplne najoriginálnejší, no na rozdiel



od napríklad Crystariumu z trinástky ponúka omnoho väčšiu voľnosť pri rozhodovaní sa. Odomykáte si nové schopnosti, vylepšujete štatistiky, robíte

vaše postavy efektívnejšími. Môžete si dokonca vylepšovať aj spomínaný čakací mód alebo si odomknúť skill, ktorým budete získavať AP za úplne triviálne činnosti ako šoférovanie či fotografovanie. Možnosti ponúka skutočne rôznorodé.

Za úplne fantastický na druhej strane považujem systém mágie nazvaný Elemancy. Kúzla sa neučíte, kúzla si sami vytvárate po ich absorbovaní zo zdroja. Tento systém sa dosť podobá na Draw systém z Final Fantasy VIII, až na to, že drvivá väčšina mágie pochádza zo zeme (ak ste ôsmy diel hrali, určite viete, o čom hovorím). Vyt'ahovať ju môžete síce aj



z nepriateľa, ale len nepatrné množstvo a aj to len špeciálnou zbraňou. Existujú tri elementy – oheň, ľad a blesky, ktoré sa musia uložiť do špeciálnych fl'aštičiek,

k tomu ešte fakt, že všetky zozbierané veci, ktoré vo svete nájdete (ingredencie, rôzne haraburdie), môžete využiť ako katalyzátor a dodať kúzlam vedľajšie efekty. Tvorcovia zabodovali. Môžu vám vzniknúť skutočne zaujímavé kombinácie ako mágia blesku s vedľajším efektom „stop“ alebo mágia ohňa, ktorá nepriateľa zároveň otrávi. Platí tu, že čím väčší absorbovaný počet elementov a použitých katalyzátorov, tým sú kúzla silnejšie a zároveň môžu byť použité viackrát. Každá z postáv má svoj vlastný nemeniteľný skill, ktorý si vylepšujú postupom času. Najzbytočnejšie je asi Promptove fotenie, nakoľko do hrateľnosti nepridáva nič, slúži len ako určitý štýlový

doplnok navodzujúci náladu výletu. Gladio si zase rozvíja survival, ktorý mu umožní po súboji nájsť nejakú užitočnú podpornú vec. Najdôležitejšími skillmi sú Ignisove kulinárske umenie a Noctisove rybárčenie.

Samotný nápad varenia je skvelá vec, ktorá dokáže výrazne pomôcť štatistikám v závislosti od vybraného jedla. Recepty sa buď učíte, alebo ich nachádzate po svete a s potrebnými surovinami pripravujete skutočné pochúťky. Často sa týkajú práve rýb, ktoré Noctis tak rád loví, a tak tu vzniká zaujímavý komplexnejší konsenzus medzi oboma schopnosťami.

Hrateľnosť ale nie je dokonalá, pretože ju przní hlavne náplň vedľajších aktivít. Hľba vedľajších úloh, u ktorých sa tvorcovia ako keby inšpirovali generickými kórejskými MMORPG titulmi. Tam, kde Zaklínač 3: Divoký hon otvoril náruč modernej dobe a pojal vedľajšie úlohy novátorským štýlom, ktorým z nich spravil akési pohlcujúce minipríbehy vo veľkej hre, tam sa Final Fantasy XV navracia do herného praveku a prináša stereotypné vedľajšie úlohy,

aby boli v bojoch okamžite naporúdzí. Vtip je ale v tom, že tie si totíž môžete aj spájať dokopy, čím budete môcť vyslať na jedenkrát viac druhov mágie. Pripočítajte si

ktorých systém bol zastaraný už aj v dobe, keď sa prvýkrát v hrách vôbec objavili.

Je ich veľa, množstvo a nachádzajú sa kdekoľvek. Odvšadiaľ na vás vyskakujú otázniky dávajúce vedieť, že daná postava od vás niečo chce, a to niečo má vždy zakaždým rovnakú podobu. Ísť, vziať, priniesť. Ísť, zabiť, vrátiť sa. Ísť, vziať, priniesť. Ísť, zabiť, vrátiť sa. Ak by som nebol oboznámený s hrou, myslel by som si, že hram simulátor doručovateľskej služby Noctis, Inc. Najhoršie na tom je, že takéto úlohy neoplývajú žiadnym príbehovým pozadím, ktoré by vás bavilo aj napriek stereotypu odhaľovať. Ľudia jednoducho niečo chcú, vy im to ako poslíček priniesiete, a tým sa celá vec uzavrie. Nie, nie. Final Fantasy XV nie je v žiadnom prípade Zaklínač 3. Ak sa zamyslíme, každá z hier Final



hrách boli mnohokrát rozťahované na niekoľko hodín a tiahli sa celými hrami



Fantasy sa postupom príbehu stala hrou s otvoreným svetom, no absolútne žiadna nepotrebovala ako vedľajšiu výplň takéto archaické postupy. Vedľajších úloh nebolo nikdy veľa, ale zakaždým boli plnohodnotným prídavkom.

Spomeňte napríklad na strategickú minihru Fort Condor a šľachtenie chocobov vo Final Fantasy VII, Chocobo Hot & Cold spojené s hľadaním Chocografov vo Final Fantasy IX alebo tajomný quest Obel Lake vo Final Fantasy VIII, ktorý si možno nevšimnete ani pri tretom prechode hrou, a hneď budete vedieť, čo tým myslím.

Ich čaro spočívalo v tom, že vám nikdy nikto nepovedal, kam máte ísť, vlastne ani to, že niekde máte vôbec ísť. Slúžili totiž ako odmena pre tých, ktorí radi skúmajú a len tak sa túlajú a skúšajú rôzne veci. Vedľajšie úlohy v starých FF

na rozdiel od päťminútoviek vo Final Fantasy XV. Klasické diely nepotrebovali takto zastaranú výplň, aby udržali hráčov v hre. Oni to robili vďaka svojej šikovnosti a nápadom. Obdobný systém vedľajších úloh je historickým artefaktom, ktorý v sérii kalibru Final Fantasy pôsobí veľmi nemiestne. Final Fantasy XV dokáže byť následkom týchto bočných úloh obrovsky nevyvážená, nakoľko nedostávajú také masívne množstvo bodov, až sa z vašich postáv čoskoro stanú nemilosrdní bojovníci ničiaci všetko, čo im stojí v ceste. Moderné diely série neboli nikdy považované za nejako obzvlášť náročné, hlavný problém (v dobrom slova zmysle) predstavovali až bossovia. Budí vás napríklad zo spánku nekompromisný Marlboro, ktorý vždy dokázal potrápiť um hráčov, aby siahli až na dno svojho strategického myslenia? Tu ho porazíte dvoma dobre namiešanými mágiami a niekoľkými údermi meča.

Prelevelovať sa tu nie je vôbec žiaden problém, čo ale samo o sebe problémom určite je. Hra je v mnohom taktiež úplne jedinečná. Obsahuje napríklad tie najkrajšie mestá, aké sme mohli kedy sérii vidieť (až navštívite mesto Altissia, spomeniete si na moje slová). Ešte väčšia chvála padá na dungeony, pri ktorých nepreženiem, ak poviem, že ich fantastický dizajn je najlepšie od staručkej Final Fantasy IV.

Rovnako tak sa nedajú nespomenúť legendárni chocobovia, ktorí ešte nikdy nevyzerali lepšie a jazdiť na nich je parádna zábava. Tieto krásne kurence si môžete pekne levelovať. Len škoda, že tento systém nie je taký komplexný ako v siedmom alebo deviatom diele.

Fantasticky sú pojaté efekty kúziel, ktoré nemajú žiadnu konkurenciu. Po použití ohňa sa napríklad zapáli aj tráva a začne sa rozširovať ako minipožiar, po ktorom celá zem sčernie. Ohromné detaily v podobe „friendly fire“, keď vaši partneri s nervydrásajúcim krikom padnú na zem ako podtáť, len podtrhujú pôsobivú atmosféru. To najlepšie prichádza nakoniec! Vyvolávacie kúzla – Astrali. Opäť nepreženiem, ak poviem, že Final Fantasy ešte nikdy neponúkli také epické znázornenie týchto mocných bohov, ktorých sporadické objavovanie sa je dychvyrážajúcou odmenou. Pri nich nástupe sa vám zastaví dych a naskočia zimomriavky aj na tých miestach, kde by ste to najmenej čakali. Pozoruhodný je aj obsah, ktorý sa vám sprístupní po skončení hry. Otvoria sa vám nové hrobky s fantastickými dungeonmi, pribudnú nové výzvy v podobe boss fightov, budete mať možnosť získať tie najlepšie zbrane. Dalo by sa, paradoxne, povedať,

že samotné hranie začína až po konci Final Fantasy XV. Samozrejme, nesmie sa to brať až tak úplne doslova, no post-game obsah je tu skutočne na vysokej úrovni. Vzhľadom na to, že celá hra je postavená na myšlienke road tripu, tu nesmie chýbať poriadne auto. Regalia je váš štvorkolesový domov, v ktorom snád' strávite viac času než na vlastných nohách. Jej ovládanie je ale prísne limitované a jednoduchosť ovládania dosť zlostí.

Nemôžete zísť z cesty, nemôžete ísť, kam chcete, dokonca aj obyčajné „účko“ na ceste sa robí automaticky po stlačení tlačidla. Jedno tomuto systému ubrať nemôžem, je totiž neuveriteľne relaxačný. Ak rezignujete na manuálne riadenie a prepnete si do automatického, zrazu sa na to budete pozerat' inak, hlavne ak milujete staré dobré skladby z minulých dielov Final Fantasy.

Počas šoférovania môžete počúvať fantastické kúsky ako Celes' Theme z Final Fantasy VI, Opening Theme z Final Fantasy, Fisherman's Horizon z Final Fantasy VIII alebo Rose of May z Final Fantasy IX a vychutnávať si jazdu prekrásne nadizajnovaným svetom Eosu, pozerat' na zvieratá prebehujúce cez cestu, tešiť svoje oči z nádherných výhľadov na vodopády či na miesto dopadu meteoritu. Táto súčasť hry dokáže byť veľmi pôsobivá, hlavne ak sa radi nechávate opantat' nostalgickými spomienkami. Autíčko si navyše môžete ľubovoľne dizajnovat', čo je vítaný bonus. Final Fantasy by nebola Final Fantasy, ak by neobsahovala aj bočné minihry. Bohužiaľ, tie sú skôr sklamaním, nakoľko ich úloha nie je vôbec taká výrazná, ako napríklad v prípade Triple Triad vo Final Fantasy VIII alebo Blitzballu vo Final



Fantasy X. RPG variácii na pinball Justice Monsters V chýba akékoľvek vysvetlenie a radosť z postupu vzhľadom na to,

len vtedy, ak sa vám ryby skáču na návnadu, inak sa stáva len videohernou adaptáciou čakania na Godota. Najlepšie



že ste ju vždy nútení začínať odznova. Noctisova rybárska minihra je zábavná

na tom sú preteky chocobov a lovecké Hunt questy. Tie druhé menované ale trpia tým, že v drvivšej väčšine lovíte len bežné monštrá nachádzajúce sa na vyššom leveli než obvyčajne. O prepracovanom systéme „čo boj, to jedinečná príšera“ z Final Fantasy XII nemôže byť ani reč. Mimochodom, je až zarážajúce, koľko si toho hra vypožičiava z Final Fantasy VIII. Určité prvky z hrateľnosti som už spomenul skôr, teraz narážam na doslova konkrétne scény. Spomínaná fantastická pasáž, v ktorej bránite uhaňajúci vlak pred eskadrou armády Niflheimu je bez pochyb reminiscenciou na únos vlaku odbojovou skupinou Forest Owls. To ako Noctis spolu s Promptom visia na lane naháňajúc v úplne epickej scéne Leviatana, veľmi pripomína obdobnú scénu, v ktorej Squall visí s vojakom Galbádíe počas útoku Galbadiánskej Záhrady na Balambskú. A do





tretice napríklad prejav Lunafrey s následným oddialením kamery zaberajúcej stále čoraz väčšiu masu ľudí zase odkazuje na prejav Edey pred davom obyvateľov mesta Deling City. Po technickej stránke na tom Final Fantasy XV nie je vôbec zle, hoci aj tu sa nájdú šrámy na krásu. Grafika je sama o sebe skutočne krásna, ponúka väčšinou kvalitné textúry a vynikajúce modely postáv, nasvietenie je na vynikajúcej úrovni, miestami takmer realistické, a prechod medzi jednotlivými fázami dňa a noci je pravdepodobne ten najpôsobivejší, aký som kedy videl. Problémové sú hlavne časti ako mestá a usadlosti, v ktorých sa nachádza väčší počet ľudí a objektov. Vtedy dokáže frekvencia snímkovania poriadne kolísat'. Rovnako sa dajú nájsť početné textúry, ktoré pochádzajú pravdepodobne ešte z čias PlayStation 3. Hudobne je to veľkolepé dielo, skvost, aký sa od skladateľa ky Joku Šimomury aj očakával. Vo veľkej miere je výsledok úplne famózný,



či už ide o citlivo vykreslené scény, scény tajomna, dojemné situácie, alebo hudbu hrajúcu počas bojových stretov. Absolútny vrchol tu predstavuje skladba, ktorú budete môcť počuť počas bojov s bossmi. Monumentálna stena burácajúci

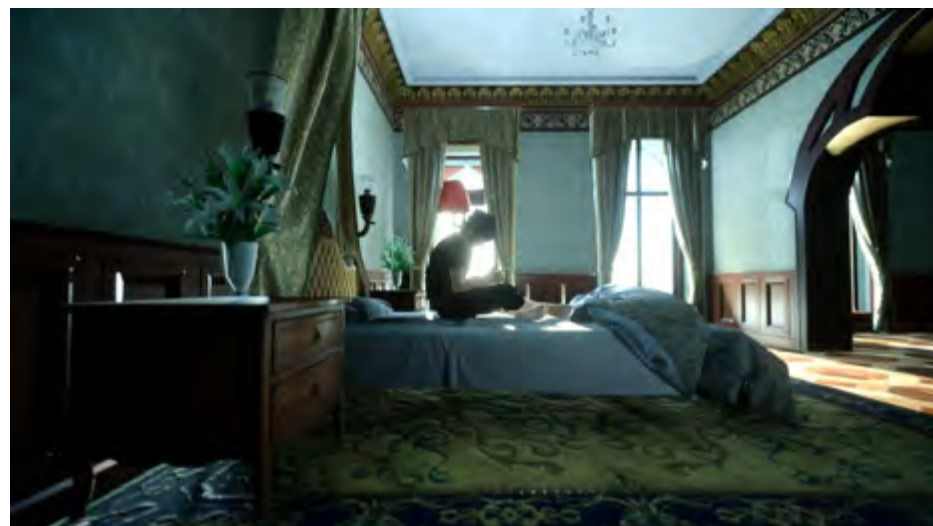
melódii a ťažkotonážnych chorálov s názvom Apocalyptic Noctis. Excelentný kus hudobného diela. Mimochodom, ak v nej započujete motív série The Elder Scrolls, vedzte, že sa veziete na rovnakej frekvencii ako ja. Final Fantasy XV rozhodne nie je ani napriek toľkej kritike sklamaním, nakoľko zázrak v podobe vybrúseného zážitku mohol po takom dlhom a problematickom zrode čakať len fakt málokto. Na druhej strane je práve to jediným ospravedlnením, prečo obsahuje toľkú nesúrodosť a nedopečenosť, ako po stránke príbehu, tak rovnako po stránke hrateľnosti. Verím, že patche chystané na budúci rok padnú na úrodnú pôdu a hre pomôžu. Za tie posledné kapitoly a neskutočne krásny záver, ktorý som odmenil potleskom, by

si to totiž nepochybne zaslúžila. Aj keď vážne pochybujem, že by tvorcovia zrazu vyhodili tie stovky fetch questov, podanie príbehu by sa zachránil ešte určite dalo.

Záverečné hodnotenie

Nekonzistentná Final Fantasy ponúka v prvej polovici to najhoršie, čo kedy séria priniesla, zatiaľ čo v závere, naopak, to najpôsobivejšie, čo sme mohli mať v celej histórii značky možnosť vidieť. Náročný a problematický, desať rokov trvajúci vývoj je, bohužiaľ, veľmi vidieť, čo sa odráža hlavne na tempe rozprávania príbehu a otáznnej výplne v podobe monotónnych vedľajších úloh. Ak by celá hra vyzerala ako druhá polovica, išlo by o absolútne výnimočný počín, ktorý by nemal obdobu. V súčasnom stave sa v mojom osobnom rebríčku najhriešnejšie nemôže ocitnúť nikde inde, než len niekde na jeho úplnom konci.

Maroš Goč



Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



HyperX is a division of Kingston.
Hyperxgaming.com
©2016 Kingston Technology
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



Until Dawn: Rush of Blood

NECHAJTE SA VIESŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Akčná hra
Výrobca: S.G.
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + horská dráha
- + zážitok z hrania vo virtuálnej realite
- + rozumná cena
- otravní klauni
- obmedzená hrateľnosť
- krátke, pokiaľ nechcete dookola zlepšovať svoje výsledky

HODNOTENIE:



Pri pohľade na hry, ktoré sú dostupné pre PS VR, je Until Dawn: Rush of Blood v určitom slova zmysle unikátom. Na nič sa nehrá. Je to jednoducho titul, ktorý má jednoduchý koncept, avšak do veľkej miery profituje z virtuálnej reality.

OK, prakticky všetky tituly pre PS VR profitujú z možností platformy. Niektorým to ide lepšie, iným horšie. Rush of Blood sa radí do prvej kategórie, ale zároveň ide o titul, nad ktorým niektorí hráči možnože ohrnú nosom.

Dôvodom je jej jednoduchý koncept – hra vás vozí na horskej dráhe, a tak jediné, čo sa od vás očakáva, je mieriť a strieľať po predmetoch a nepriateľoch, práve sa objavujúcich na obrazovke. Rovnaký koncept ponúkajú aj niektoré mobilné hry, takže je zrejme, prečo sa môžu objavovať pripomienky.

Na každú vec sa však dá pozrieť z dvoch uhlov pohľadu. Zjednodušená hrateľnosť je, samozrejme, pre určitú skupinu negatívna vec a aj my sme niektoré iné hry pre PS VR kritizovali práve z tohto dôvodu. Na druhej strane, horské dráhy patria medzi najlepší obsah, ktorý si môžete pozrieť alebo zažiť vo virtuálnej

realite. Jednoducho, táto kombinácia funguje a v prípade Until Dawn: Rush of Blood dostanete k tomu aj nadštandardné množstvo hry. Plusom je, že hra nie je moc drahá, takže ak sa chcete na 2 – 3 hodinky zabaviť vo VR, je lepšie investovať 15 – 20 eur ako 55 eur v prípade niektorých iných titulov.

Rush of Blood obsahuje sedem úrovní, ktoré sa odlišujú dizajnom, avšak majú rovnakú hrateľnosť. Treba strieľať po nepriateľoch a iných predmetoch na obrazovke a prípadne hľadať skryté objekty.

Tie zbierate a takisto získavate body, ktoré vo výsledku vypovedajú o tom, ako dobre alebo zle Rush of Blood hráte. Určitá skupina bude hru dookola hrať v snahe zlepšovať svoje výsledky, ďalšia skupina si levely prebehne raz, aby si užila hororovú horskú dráhu.

V prípade Rush of Blood ťažko kritizovať niektoré aspekty hry, nakoľko sú pevne dané jej konceptom a s tým vývojári jednoducho nič nespravia. Tým, že ide o tzv. strieľačku na kolajniciach (pohyb hrdinu je automatický), je zrejme, že celá hra spočíva práve v zbieraní bodov. Avšak zažiť si prostredie hry a najmä niektoré

úseky horskej dráhy vo virtuálnej realite je naozaj výborný zážitok. A aj kvôli tomu



túto hru odporúčame k PS VR. Ide o veľmi špecifický zážitok, ktorý inde nenájdete. Plus, výhodou je už spomenutá nižšia cena.

Vývojárov však možno kritizovať za to, že nepriateľov nie je viac a že im chýba viac hororová atmosféra. Niektoré úseky hry sú strašidelné, avšak po čase si zvyknete na útoky klaunov s ich hlasnými výkrikmi a trochu to kazí celkový dojem. Škoda.

Verdikt

Rush of Blood sa oplatí zahrať si najmä kvôli hororovej horskej dráhe, ktorá je v prostredí virtuálnej reality spracovaná výborne. Väčšina hráčov 7. level prejde asi iba jedenkrát, avšak pre tých, ktorí hľadajú výzvu, je tu priestor na zlepšovanie sa.

Roman Kadlec

Driveclub VR

KLADY A ZÁPORY VIRTUÁLNEJ REALITY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: preteky
Výrobca: Evolution Studios
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ zážitok pri hraní vo VR
 + v jadre výborná hra
 + dostatok obsahu

- VR verzia je samostatná hra, ktorú treba nanovo kúpiť
 - o poznanie horšia grafika

HODNOTENIE:



Driveclub VR je najlepší príklad toho, akú pridanú hodnotu môže virtuálna realita ponúknuť, ale aj toho, za akú cenu. Je zrejmé, že hra bude lákať najmä milovníkov virtuálneho jazdenia, pretože vo virtuálnej realite sa budete cítiť tak ako doteraz ešte nie.

V minulosti sme mali na konferenciách možnosť otestovať viacero demoverzií a Driveclub VR nás oslovila najviac. Prečo? Pretože ponúka naozaj prepracovaný zážitok a prvýkrát sme pri hraní automobilovej hry využívali aj spätné zrkadlá, ktoré sa na bežnom monitore alebo televíznej obrazovke stratia.

Nie však vo virtuálnej realite. V Driveclub VR sedíte priamo vo vozidle a kamera z vnútorného pohľadu ponúka doteraz nevídaný zážitok. V tomto smere si hra zaslúži pochvalu, pretože ak vám ide iba o zážitok, Driveclub VR patrí medzi najlepšie tituly. K dokonalosti už chýba iba kvalitný volant namiesto ovládača.

Hra však zároveň poukazuje aj na hlavné nedostatky. VR vyžaduje veľký výkon, a tak museli tvorcovia znížovať kvalitu grafiky. Je to poznať, textúry sú kockaté a Driveclub nepôsobí tak pekne ako na televíznej obrazovke. Situáciu, bohužiaľ,

nezachránila ani konzola PlayStation 4 Pro, grafické rozdiely v porovnaní s PS4 sme si nevšimli. Slabšiu grafiku možnože hre odpustíte, zážitok z hrania dokáže byť dobrým argumentom.

Horšie je to však v prípade, že hra začne u vás vyvolávať pocit nevoľnosti. Niektorí ľudia sú na tieto stavy viac náchylní a predpokladáme, že práve Driveclub VR bude pre väčšinu hrou, pri ktorej nevoľnosť budú pociťovať najčastejšie. Ani my nemôžeme vo virtuálnej realite jazdiť dlhšie ako necelú hodinu.

S prihliadnutím na tento fakt má zmysel zvážiť si, či sa oplatí Driveclub VR kúpiť. Je škoda, že vývojári neponúkajú podporu pre VR majiteľom pôvodnej verzie zadarmo alebo vo forme DLC za zlomok ceny. Takto si budú musieť záujemcovia kúpiť hru za plnú cenu a keď po polhodine hrania zistia, že im Driveclub vo VR nerobí dobre, majú smolu. Ak by hra v jednom balení obsahovala VR režim aj klasickú hru, bolo by to praktickejšie.

Čo sa obsahu týka, Driveclub VR obsahuje tie isté trate, kariéru a vozidlá ako klasická verzia. Súčasťou VR verzie sú nové trate, avšak tento obsah sa vo forme aktualizácie dostal aj do pôvodnej

hry. Ak ste teda už Driveclub hrali, vo VR vás čaká rekapitulácia. Budete opäť hrať to, čo ste už dokončili. Vývojárov za tento prístup nemožno kritizovať, avšak majitelia pôvodnej hry budú určite frflať, že kvôli virtuálnej realite musia nanovo kupovať tú istú hru.

Ako sme však spomenuli, jazdenie vo VR má svoje veľké čaro a za predpokladu, že nebudete trpieť pocitom nevoľnosti, je to naozaj výborný zážitok.

Úplne inak vnímate aj chovanie vozidla na ceste a hra ako celok pôsobí trochu inak – hoci využíva totožné základy a ponúka v jadre rovnakú hratelnosť.

Verdikt

Driveclub VR dokáže ponúknuť výborný zážitok z virtuálnej reality. Nedostatkom je o poznanie horšia grafika a fakt, že majitelia pôvodnej verzie musia kupovať hru nanovo, a pritom okrem podpory VR nedostanú žiadnu ďalšiu pridanú hodnotu. Hra takisto môže u niektorých hráčov vyvolávať pocit nevoľnosti, univerzálna edícia s oboma režimami by preto bola lepším riešením.

Roman Kadlec

GigabyteAorus Z270X Gaming 5

Stabilná kvalita s jedinečným štýlom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 210€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a RGB LED
- + kvalitné prevedenie
- + výkonne a stabilné komponenty
- + všetka dôležitá funkcionality

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 1151

Čipset: Intel Z270

Express

Podpora CP: Procesory

6. generácie Skylake a

7. generácie KabyLake

Podpora RAM: 4 x DDR4

Dual-channel, max

64GB až 4000MHz

Podpora Multi-GPU: AMD

CrossFireX, NVIDIA SLI

Typ zvukovej karty:

SoundBlaster X-Fi MB5

Grafické konektory:

1 x DisplayPort 1.2

a 1 x HDMI 1.4

Úložný priestor: 2

x M.2 konektor, U.2

connector, 3 x SATA

Express connectors, 6 x

SATA 6Gb/s connectors,

Podpora RAID 0,1,5 a 10

USB ovládač: ASMedia

ASM2142 USB 3.1 Gen 2

USB porty: USB 3.1

Gen 2 Typ C, USB 3.1

Gen 2 Type-A, 8 x USB

3.1 Gen 1 ports (4

externé, 4 interné), 6

x USB 2.0/1.1 ports (2

externé, 4 interné)

Rozmery: ATX

FormFactor: 30.5cm

x 24.4cm

HODNOTENIE:



Vo svete počítačových hardvérov je tradíciou, že spoločnosť Intel prichádza každoročne s novou generáciou procesorov. Či už ich TIK-TOK prístup odsudzujete, alebo ste jeho zástancom, inovácia (hoci možno menšia, než by mohla byť) sa mu nedá uprieť. Ani tento rok nie je výnimkou a spoločnosť Intel začiatkom roka predstavila procesory siedmej generácie z rodiny KabyLake. Spoločnosti

vyrábajúce matičné dosky tak prídu s najrozličnejšími kúskami, ktorými sa budú snažiť zaujať potenciálnych zákazníkov.

Gigabyte je jednou z prvých spoločností, ktoré ohlásili príchod svojich nových matičných dosiek s čipsetom Z270X, ktorý by mal zvládnuť aj tie najextrémnejšie procesory pasujúce do socketu 1151. Do tohoto socketu patrí aj predchádzajúca Skylake

generácia, ale KabyLake prichádza s viacerými vylepšeniami, a preto ma nové dosky od Gigabyte zaujali. Keďže k nám do redakcie zavítali tri rôzne kúsky, ako prvú som si vzal do parády základnú verziu s názvom GIGABYTE AORUS Z270X-Gaming 5.

Obal a jeho obsah

Ako už možno meno dosky napovedá, kúsky z radu Aorus plánujú hráčov ohúriť nielen svojím výkonom, ale aj svojou aurou. V tomto prípade je to jasná podpora RGB podsvietenia, ktorá sa čoraz častejšie objavuje aj na doskách dostupných v cenovej kategórii 200 eur. Prednej strane krabice produktu Gaming 5 dominuje logo pripomínajúce hlavu dravca s veľkým nápisom značky Aorus a názvom výrobku. RGB či iné



vlastnosti sú spomenuté iba malými logami, no viac informácií o nich nájdete na zadnej strane. Okrem dosky sa v balení nachádzajú 4 SATA káble, CD-čko s drivermi, krytka zadných konektorov, brožúrka a pár ďalších maličkostí.

Prvé dojmy a spracovanie

Zase raz musím Gigabyte pochváliť za kvalitu prevedenia. Od dosiek v cenovej kategórii nad 150 eur je to síce samozrejmosť, no aj tak sa nájdú výrobcovia, ktorým by som nevedel stopercentne dôverovať. AorusGaming 5 má ale všetko, čo si môže bežný, aj mierne náročnejší hráč priať. Vystužené PCIe konektory? Áno. Pekné chladiče mosfetov a čipsetu? Jasné. Tentokrát je na doske aj veľmi štýlový kryt zadných konektorov, ktorý sa ťahá až na miesto, na ktorom je osadená zvuková karta. Už tradičný malý plusový bodík si zaslúži systém zapájania konektorov skrinky ako HDD LED, Reset a Power, keďže konektory sú malé a niekedy je ťažké ich zapojiť do dosky bez ohnutia niektorého z PIN-ov. Jednoduchosť systému spočíva v tom, že konektory zapojíte do malého plastového držiaku mimo dosky a ten následne zasuniete na svoje miesto. Využiť ho ale nie je podmienkou.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Čo nové ale však prináša čipset Z270X a čo nové sa nachádza na tejto matičnej doske? Možno si budú čitatelia pamätať, že pred pár týždňami sme priniesli recenziu nového Intel SSD s konektorom U.2. Presne tento konektor je momentálne integrovaný do väčšiny nových dosiek od Gigabyte a prináša možnosť rýchleho úložiska bez zaberania PCI konektorov alebo miesta na doske s M.2 konektormi. Okrem miesta na novinky ponúka Gaming 5 aj pár osvedčených technológií, akou je napríklad Killer LAN E2500 a zvukovú kartu Realtek ALC1220. Inak sú rozdiely oproti predošlým generáciám matičných dosiek iba kozmetické. Čo neznamena, že sú nepodstatné.

Konektivita a funkcionalita

Z hľadiska konektivity je doska vybavená viac ako dostatočne. Na zadnom paneli je k dispozícii osem USB portov, z ktorých dva sú USB 2.0, štyri USB 3.0 a jeden USB 3.1 Gen 2 Typ A a jeden USB 3.1 Typ C. Z hľadiska grafiky sú na výber interné



konektory DisplayPort 1.2 a HDMI 1.4. Oba sú schopné rozlíšenia až 4K, no rozdiel je vo frekvencii, ktorá na DisplayPorte dosahuje 60Hz a cez HDMI 24Hz. Prekvapením sú dva ethernet porty (Intel GbE LAN a Killer E2500 LAN), čo pre používateľov môže napríklad znamenať možnosť hrania bez lagov pri použití druhého LAN portu do NAS a pri sťahovaní dát.

Hoci väčšina ľudí oba porty nevyužije, nie je na škodu mať možnosť brániť sa plnému vytáženiu jedného portu. Gaming 5 ponúka plnú staju interných konektorov od konektora pre U.2 zariadenia cez dva M.2 sloty a plno SATA/SATA Express konektorov, až po päť konektorov na ventilátory, z ktorých jeden je už tradične určený špecificky pre chladič procesora, ale ďalší je, napríklad, na potenciálne napájanie pumpy vodného chladenia.

Vzhľad a personalizácia

Konečne sa ale dostávam k tomu, vďaka čomu Aorus vystupuje zo šedého davu iných matičných dosiek. Áno, čoraz viac výrobcov na svoje dosky umiestňuje pár LED svetielok, na ktorých sa dá sem-tam nastaviť nejaký efekt ako blikanie alebo "dýchanie". Aorus ale ponúka plnohodnotné RGB podsvietenie. LED diódy sú rozosiate takmer po celej doske. Podsvietený je chladič čipsetu, zvukového čipu, ale čo sa mi na doskách tejto rady páčilo asi najviac, je podsvietenie priestoru medzi RAM slotmi a riešenie použité na pravej strane dosky.

Tam sa nachádza kúsok plexiskla, ktorý sa vďaka osvetleniu dvoma LED-kami bez problémov stane korunným šperkom každého skladaného počítača. A komu by sa náhodou niektoré svietiace LED diódy nepáčili, môže ich manuálne povypínať cez Gigabyte APP center. Na tento kúsok softvéru som si zvykol naozaj rýchlo, či už išlo o zmenu nastavení ventilátorov, hranie sa s menením farieb na doske a grafickej karte (v čase testovania matičných dosiek z rady Aorus bola



v testovacom počítači grafická karta Gigabyte GTX 1060 XtremeGaming), alebo upravovanie maličkostí v BIOS bez nutnosti reštartovať počítač. APP center síce má svoje muchy, ale máloktorý konkurent ponúka taký nástroj ako Gigabyte, kde sú všetky možnosti pod jednou strechou.

Stabilita, taktovanie a testovanie

Doska fungovala s procesorom i7 6700K Skylake, tak aj s najnovším i7 7700K KabyLake. V rámci testovania pri pretaktovaní na 4,6 GHz nebol problém dosiahnuť s oboma procesormi stabilné hodnoty. Dobrou správou je, že kto už raz taktovoval pod čipsetom Z170, nestratí sa ani v type Z270, pretože ani hardvér, ani softvér neprešli veľkou zmenou. Systém s touto doskou bol nadmieru stabilný aj pri základnom takte, aj po pretaktovaní, čo bolo odskúšané bežným používaním, ale aj syntetickým testom Aida64. Oproti predošlej generácii dosiek pre Intel procesory sa toho nezmenilo až tak veľa, aby bol poznateľ rozdiel medzi hraním či bežným fungovaním, preto nebolo treba spísať grafy s porovnaním FPS pri hrách.

Zhrnutie

Hoci Intel posledné roky veľmi neinovuje, aspoň nie pri procesoroch dostupných pre bežných smrteľníkov, Gigabyte je stále zárukou kvality. Výber v cenovej kategórii 200 eur je v poslednom čase čoraz viac preplnený, ale dosky od tejto spoločnosti sa radia k jedným z najkvalitnejších. Model je vybavený všetkým, čo by mohol hráč vo svojom počítači chcieť či potrebovať. Pokiaľ máte počítač s i5 alebo i7 procesorom piatej alebo šiestej generácie, prechádzať na KabyLake netreba. Ak ale rozmýšľate nad zložením nového počítača alebo nad zlepšením staršieho stroja, potom bude AorusGaming 5 jednou z najlepších volieb.

Daniel Paulini

Acer Swift 7

Na veľkosti záleží! Alebo?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Dostupná cena: 1230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ luxusný dizajn
+ celokovové prevedenie
+ výdrž batérie
+ parametre displeja

- konektivita
- lesklý displej
- chýba podsvietenie klávesnice
- náchylný na nečistoty

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

325,1 × 228,6 × 9,91 mm

Hmotnosť: 1,13 kg

Displej: 13,3" IPS,

Full HD rozlíšenie,

Corning Gorilla Glass

Procesor: 1,2 GHz Intel

Core i5 7Y54 Kaby Lake

Pevný disk: 256 GB SSD

Operačná pamäť:

8 GB DDR 3

Grafická karta: Intel

HD Graphics 615

Sieťová karta: Wi-Fi

štandardu 802.11ac,

Bluetooth 4.0

Batéria: 2770 mAh

Operačný systém:

Windows 10 Home

(slovenská lokalizácia)

Kto z vás by chcel mať najtenší na svete?

Notebook, samozrejme. Takýmto prvenstvom sa pýši model Swift 7 z dielne Aceru. No to ani zd'aleka nie je všetko, čo sa v tomto luxusnom notebooku ukrýva.

Dizajn, prevedenie

Jedným slovom, prémiové. Ak začnem prevedením, odolné unibody telo je zhotovené z hliníka, ktorého hrúbka nepresahuje 1 cm. Rozmery notebooku sú 325,1 × 228,6 × 9,91 mm a hmotnosť je príjemných 1,13 kg, vďaka čomu sa Swift 7 radí medzi ultrabooky. Rozmery dávajú tušiť, že ide o notebook s uhlopriečkou 13,3". Technické spracovanie je na špičkovej úrovni. Zásluhou hliníkovej konštrukcie je telo ultrabooku odolnejšie a pevnejšie, pánty sú pevné a tuhé, vďaka čomu pri zatvorení displej pevne prilieha k telu. V tejto kategórii notebookov je samozrejmosťou napevno zabudovaná batéria, vďaka čomu je vzhľad ešte prítlačivejší.

All	5	8GiB	C: 26% (61/237GiB)
	Read [MB/s]		Write [MB/s]
Seq Q32T1	550.1		372.3
4K Q32T1	299.6		212.8
Seq	467.2		334.1
4K	28.98		76.43

kombinácie, pričom kryt displeja a spodok tela sú čierne, vrchná časť tela ultrabooku je v krásnej zlatej farbe. Povrchová úprava je matná, čo je ale pri čiernych častiach nevýhodou, pretože v dosť veľkej miere pritahuje odtlačky prstov a nečistoty.

Displej

Acer Swift 7 disponuje už spomínaným 13,3" IPS displejom s Full HD rozlíšením, no, žiaľ, v

lesklom prevedení. Výhodou je síce IPS panel, ktorý sl'ubuje lepšie pozorovacie uhly či živšie farby, no jeho lesklý povrch spôsobuje nepríjemné odrazy. V tomto smere mám jedinou výčitku, a to voči lesklému povrchu. Na druhej strane, lepší displej som dlho nevidel. Musím pochváliť hlavne krásne a živé farby a pozorovacie uhly, ktoré sú naozaj na veľmi dobrej úrovni a obraz sa nedegraduje ani pri pozorovaní z väčších, horizontálnych či vertikálnych

HODNOTENIE:



Luxusne pôsobí Swift aj po dizajnovej stránke. Farebne je ladený do čierno-zlatej



uhlov. Veľmi dobre je na tom aj svietivosť, kontrast a homogenita podsvietenia displeja, ktoré patria k tomu lepšiemu na trhu a významne prispievajú ku kvalite obrazu. Nad displejom sa nachádza HD webkamera. Displej sa pýši ochranou Corning Gorilla Glass, ktorá sl'ubuje dvojnásobne vyššiu ochranu ako iné sklá, aj keď, povedzme si na rovinu, notebook nepatrí zrovna medzi typy zariadení, kde by bola výmena displejov v dôsledku rozbitia na dennom poriadku.

Konektivita a rozhranie

Bezdrôtovo Swift komunikuje prostredníctvom Wi-Fi štandardu 802.11ac a Bluetooth vo verzii 4.0. Ethernetový port by ste tu hľadáli márne, čo je na jednej strane škoda, no na druhej strane to výrobca vynahradil rýchlosťou Wi-Fi, ktorá teoreticky umožňuje rýchlosť okolo 1Gbps. K tomu je však potrebný Wi-Fi router schopný pracovať aj na frekvencii 5GHz, ktorá býva menej vyt'ažená a umožňuje tým dosahovanie vyšších rýchlostí. Nevýhodou môže byť to, že ak budete odkázaní na niekoho Wi-Fi sieť, nemusí túto frekvenciu podporovať a rýchlosť sťahovania môže byť výrazne nižšia. Swift 7 som otestoval v domácich podmienkach a musím povedať, že na frekvencii 5GHz dosahovala rýchlosť sťahovania a odosielania dát veľmi dobré výsledky, len o niečo málo horšie ako stolový počítač pripojený s routerom pomocou kábla.

Čo sa káblovej komunikácie týka, ako som už skôr naznačil, na pravej hrane Swiftu sa nachádza dvojica USB-C portov. Jeden podporuje funkciu



Power Delivery a môže prenášať dáta aj obraz, zatiaľ čo druhý port podporuje len Power Delivery a prenos dát. Ak tie však nemajú USB-C konektor, nemusíte zúfať. Jednoducho použijete pribalenú redukciu. Výhodou USB-C portu je hlavne to, že nezáleží na tom, akou stranou konektor zapájate, jeho tvar je v podstate zrkadlový. Okrem toho poskytuje vyššie prenosové rýchlosti. Na pravej hrane je umiestnený aj 3,5mm jack combo port pre pripojenie slúchadiel či headsetu.

Klávesnica a touchpad

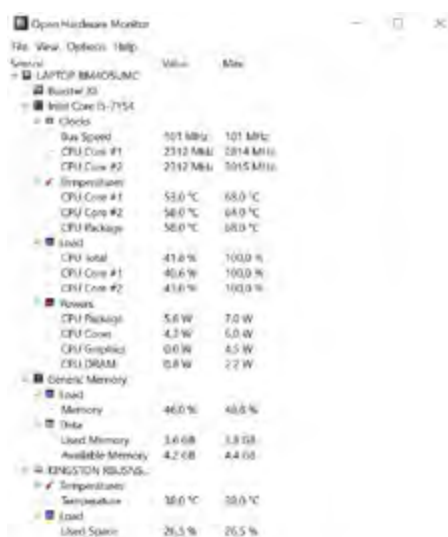
Swift sa u nás predáva s QWERTY klávesnicou a česko-slovenskou podporou klávesov. Jednotlivé klávesy sú dostatočne veľké a prekvapivo veľké sú aj medzery medzi nimi, vďaka čomu je písanie na klávesnici rýchle a presné. Klávesy majú príjemný zdvih a rovnako sú aj príjemne tiché. Celkovo ich je tu 83 a sú uložené v piatich radoch, pričom nechýba rad kláves F1-F12, ktoré pomocou klávesu Fn plnia multimediálne funkcie a podobne. Netypickým pre windowsácke notebooky je touchpad, resp. jeho veľkosť. Píšem to

preto, lebo široké touchpady sú doménou značky Apple. Touchpad je umiestnený v strede tela, je mierne zapustený a jeho rozmery sú 140x65mm. Farebne korešponduje s okolím, neobsahuje žiadne samostatné tlačidlá a nenájdete na ňom ani žiadnu čiarku či iný symbol, oddel'ujúci ľavé a pravé tlačidlo. S touchpadom sa podobne ako s klávesnicou pracuje veľmi dobre, vďaka jeho veľkosti nemusíte toľko po ňom „behať“ prstom a ovládanie je veľmi intuitívne.

Zvuk

Telo Swift „zdobí“ nadpis Dolby Audio, čo by malo sl'ubovať aspoň trochu lepšiu zvuk. A konečne tomu tak aj je. Zvuk je na notebook celkom príjemný, čistý a celkom hlasitý, pričom ani pri maximálnej hlasitosti nemá tendenciu rezonovať či inak sa deformovať. Reprodukory sú umiestnené zospodu, v prednej časti pri gumených podložkách, a využívajú odraz zvuku od podložky. Druh podložky, samozrejme, vplýva na kvalitu zvuku, no na jej vyladenie je k dispozícii ovládač, ktorý umožňuje voľbu jedného





Category	Item	Value	Min	Max
CPU	Bus Speed	101 MHz	101 MHz	
	CPU Core #1	2312 MHz	2014 MHz	
	CPU Core #2	2312 MHz	2015 MHz	
	CPU Package	53.0 °C	68.0 °C	
GPU	CPU Core #1	53.0 °C	68.0 °C	
	CPU Core #2	58.0 °C	68.0 °C	
	CPU Package	58.0 °C	68.0 °C	
	CPU Package	58.0 °C	68.0 °C	
Power	CPU total	41.6 W	100.0 W	
	CPU Core #1	40.6 W	100.0 W	
	CPU Core #2	41.6 W	100.0 W	
	CPU Package	5.6 W	7.0 W	
Memory	CPU Package	4.3 W	5.0 W	
	CPU Core	0.0 W	4.5 W	
	CPU Package	0.8 W	2.7 W	
	CPU Package	0.8 W	2.7 W	
Storage	Used	46.0 %	46.8 %	
	Memory	46.0 %	46.8 %	
	Used Memory	3.6 GiB	3.8 GiB	
	Available Memory	4.2 GiB	4.4 GiB	
Temperature	Used	38.0 °C	38.0 °C	
	Temperature	38.0 °C	38.0 °C	
	Used	26.5 %	26.5 %	
	Used Space	26.5 %	26.5 %	

z preddefinovaných profilov, prípadne si môžete ekvalizér nastaviť sami.

Hardvér

Swift 7 sa ako najvyšší model celej série predáva len v jednej hardvérovej konfigurácii. Vnútri sa nachádza dvojjadrový procesor Intel Core i5 7Y54 Kaby Lake s frekvenciou jadier 1,2GHz s možnosťou automatického pretaktovania na 3,2GHz, 8GB DDR3 operačnej pamäte, grafika Intel HD Graphics 615 a 256GB SSD disk. Ak si tomu prirátame pasívne chladenie bez ventilátora, musí nám byť jasné, že nepôjde o žiadneho trhača asfaltu. Ultrabook je výkonnovo naladený skôr na kancelársku prácu, prácu s internetom, prehrávanie videí a ďalšie, nie príliš náročné úkony. K tomu je prispôbená aj hardvérová výbava, ktorá je dostatočne vybalansovaná, či už z hľadiska účelu použitia, ale aj na výdrž batérie. Samozrejme, spustíte na ňom aj nejaké hry, no skôr staršieho dát a nie príliš hardvérovo náročné. 6fps pri stredných grafických nastaveniach je pri takom Far Cry Primal naozaj málo.

Aj napriek tomu, že má Swift len pasívne chladenie, si dokázal celkom solídne poradiť aj s vyššou záťažou, pričom maximálna teplota jadier sa držala na úrovni 68°C.

V ultrabooku je predinštalovaný operačný systém Windows 10 Home so slovenskou lokalizáciou. Jeho spustenie je vďaka SSD disku z vypnutého stavu naozaj rýchle, a to do niekoľkých sekúnd, rovnako rýchle sú aj reakcie ultrabooku na spúšťanie programov a podobne.

Batéria

V ultrabooku sa nachádza 4-článková, pevne zabudovaná, Lithium-Ión-ová batéria s kapacitou 2770mAh a výkonom 45W, pričom výrobca sľubuje výdrž na jedno nabitie až 9 hodín. Testy ukazujú, že pri práci s internetom a polovičnej úrovni jasnosti je možné z batérie dostať takmer 7,5 hodiny výdrže, čo nie je zlé číslo. No pri maximálnom výkone a úrovni jasnosti nie je problém batériu vybiť aj za 3 hodiny, no to je už extrém. Ale musíme povedať, že vzhľadom na rozmery ultrabooku je 7 hodín slušné číslo.

Hodnotenie

Záleží teda na veľkosti? Rozhodne áno, no má to svoje výhody aj nevýhody. Medzi nesporné výhody patrí kompaktnosť a hmotnosť, vďaka čomu sa Swift bude premiestňovať pohodlne. Na strane druhej, daňou za najtenšie telo na svete je absencia väčšej konektivity. Na ultrabooku totiž nájdete len dvojicu USB 3.1 portov typu C a kombo 3,5mm jack port, zrejme z kapacitných dôvodov vnútri ultrabooku už nevyšlo miesto na čítačku pamätí, karteť či klasický USB port, ktorý je ešte stále najrozšírenejším portom. Acer to vyriešil pribalením káblovej redukcie USB portu, no nejde zrovna o najpohodlnejšie a najestetickjšie

riešenie. S rozmermi súvisí aj výkon ultrabooku, ktorý vyslovene neohúri. Výkon je dimenzovaný a obmedzený predovšetkým na kancelársku prácu, prácu s internetom či prehliadanie videí, prípadne na spustenie starších či menej výkonných náročných hier. Aj napriek tomu, že Swift má len pasívne chladenie, musím povedať, že si s odvodom tepla poradil dobre, a to aj napriek vysokému vytlačeniu zariadenia. Pochváliť musím aj displej, ktorý poskytuje vysokú úroveň jasnosti a kontrastu, veľmi dobré podanie farieb, homogenitu podsvietenia a pozorovacie uhly. Je však škoda, že povrch displeja je lesklý, čo so sebou prináša odlesky a zrkadlový efekt.

Kapitolou o sebe je dizajn a prevedenie, ktoré sú na špičkovej úrovni. Swift 7 je zhotovený z hliníka, čo len umocňuje pocit luxusu vďaka jeho prémiovému dizajnu. Daňou kovového tela, či skôr jeho čierneho prevedenia je extrémna náchylnosť na nečistoty, predovšetkým odtlačky prstov, ktoré idú z povrchu ultrabooku celkom ťažko dole. Najväčším negatívom na tomto zariadení je absencia podsvietenia klávesnice, ktorá by pri takejto cene chýbať nemala. Tak či onak, Acer Swift 7 je vcelku podarený ultrabook, ktorý má rozhodne čo ponúknuť.

Miroslav Konkol'



Creative Outlier Sports

Športové bezdrôtové slúchadlá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + kvalita zvuku
- + nízka hmotnosť
- + výdrž batérie
- + IPX4 ochrana

- hlasný zvuk pri zapínaní



Najnovší prírastok do rodiny bezdrôtových slúchadiel od rozrastajúcej sa spoločnosti Creative sa nesie v znamení nízkej hmotnosti, odolnosti voči potu s ochrannou normou IPX4 a dlhou výdržou batérie (až 11 hodín).

Prvé dojmy

Slúchadlá sú zabalené v luxusne vyzerajúcej škatuľke, v ktorej sa okrem slúchadiel a manuálov nachádza aj koženkové puzdro s napájacím káblom, náhradné špunty do uší, gumené časti, ktoré pomáhajú držať slúchadlá v ušiach a štipec na prichytenie.

Športový dizajn a konštrukcia

Slúchadlá sú vyrobené z kombinácie plastov, kábla potiahnutého silikónom a špuntov do uší s násadou pre lepšie držanie v uchu, ktorá je vyrobená z gumy. Máte na výber z troch farebných typov: oranžová, zelená a tmavomodrá. Slúchadlá sú dizajnovane vhodné aj do každodenného života na bežné nosenie, nielen na šport.

Kábel má dostatočnú dĺžku 0,5m. Rozoznať pravé slúchadlo od ľavého môže byť niekedy problém, no pri týchto slúchadlách to neplatí. Pod pravým slúchadlom sa totižto

nachádza ovládací panel, vďaka ktorému budete okamžite vedieť, do ktorého ucha má dané slúchadlo ísť.

Samotný panel sa skladá z troch multifunkčných tlačidiel (zapnutie/vypnutie, pozastavenie skladby, prijatie/odmietnutie hovoru, ovládanie hlasitosti, posúvanie skladieb atď.) a micro USB portu pre nabíjanie. Ďalej obsahuje diódu, ktorá signalizuje, či je zariadenie zapnuté a pripravené na spárovanie, resp. či už je spárované, stav batérie a nabíjanie. Nakoniec sa tu nachádza aj mikrofón, vďaka ktorému sa dá so slúchadlami pohodlne telefonovať aj pri behu.

Zvuk

Zvuk majú na starosti dva 6mm neodymové meniče a spolu so zvukovým kodekom aptX prinášajú naozaj vyvážený, čistý, kvalitný zvuk, a to bez nutnosti doladovania cez EQ. Rozsah je dostatočný



pre každý žánr a uspokojí i náročnejších používateľov. SBC a FastStream sú ďalšie kodeky, ktorými slúchadlá disponujú. Spolu majú dosah až do 10m, vďaka čomu ponúkajú širokú škálu možností.

Kvalita mikrofónu je veľmi uspokojivá. Pri telefonovaní poskytuje naozaj skvelú kvalitu hlasu, a tak môžete svoje telefonáty vybavovať aj počas cvičenia alebo behu.

Výdrž batérie a IPX4

Batéria v slúchadlách má kapacitu „iba“ 150mAh, teda je viac než dostatočujúca. Výrobca udáva čas fungovania až jedenáť hodín (podľa okolitých podmienok), nám sa z nich podarilo vyžmýkať len niečo cez deväť a pol hodiny, ale na obranu výrobcu musíme uviesť, že sme ich mali zapnuté nepretržite za častého prepínania pesničiek a menenia hlasitosti. Slúchadlá disponujú ochrannou známkou IPX4, a tak sme sa to rozhodli aj otestovať. Pri cvičení nemali žiadny problém ani s nadmerným potením, teda si svoj účel splnili tak, ako mali.

Záverečné hodnotenie

Creative Outlier Sports slúchadlá sú skvelým spoločníkom pre každého, kto chce mať počas športovania svoju obľúbenú hudbu v ušiach, no nechce sa nechať obmedzovať káblami, ktoré môžu pri prudkých pohyboch spôsobovať problémy.

S hmotnosťou iba 15g, dlhou výdržou batérie, prijateľnou cenou, kvalitným zvukom a odolnosťou voči potu sú tou správnou voľbou pre každého športového a hudobného nadšenca.

Matúš Bednárík

HODNOTENIE:



Razer Leviathan Mini

Veľa hudby v malom balení!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer

Dostupná cena: 169€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný zvuk
- + pevná konštrukcia
- + dizajn
- cena
- náklon reproduktorov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

54×185×55mm (D×Š×V)

Hmotnosť: 550g

Rozhranie a konektivita:

1×microUSB, 1×3,5mm

jack, mikrofón,

Bluetooth 4.0, NFC

Batéria: 2600mAh Li-Ion

Frekvenčný rozsah:

50Hz – 20kHz



Spoločnosť Razer pozná asi každý, kto sa čo i len trochu orientuje vo svete počítačov. Okrem toho ich portfólio zahŕňa aj soundbar Leviathan a jeho menšieho prenosného súrodencu Leviathan Mini, ktorý je aj predmetom recenzie.

Balenie a prvé dojmy

Reproduktor je dodávaný v dvojdielnej škatuli. V spodnej časti sa nachádza všetok obsah, pričom horná časť slúži len ako kryt a ochrana pri preprave. Po vysunutí hornej časti vás privíta samotný reproduktor vyzdvihnutý ako na piedestáli spolu so slovami „Welcome to the Cult of Razer“. Toto špičkové uvítanie si naozaj zaslúži pochvalu. Pod

reproduktorom sa nachádzajú používateľské príručky, nálepky s logom spoločnosti Razer, pozlátený 3,5mm kábel na drôtové pripojenie k audio zdroju, pozlátený USB kábel na nabíjanie reproduktora a 2,5A USB adaptér s vymeniteľnými typmi zásuviek (v balení sa nachádza európsky aj americký typ). Výbavu dopĺňa textilné vrečko slúžiace na ochranu

reproduktora pri cestovaní. Všetko je perfektne zabalené do ochrannej peny, ktorá zaistí, aby sa pri preprave nič nepoškodilo. Len z balenia doslova kričí kvalita!

Dizajn a konštrukcia

Leviathan Mini sa drží rovnakého dizajnu ako jeho veľký brat soundbar Leviathan.



HODNOTENIE:





Jeho telo z uhlíkových vlákien v matnej úprave mu dodáva pevnosť a odolnosť, čo sú na prenosnom reproduktore dve absolútne najdôležitejšie vlastnosti. Nechcete predsa, aby sa vám niekde na cestách rozpadol. Na hornej strane sa nachádza trojica výrazných a na dotyk veľmi príjemných tlačidiel.

Dve tlačidlá hlasitosti, jedno na stlmenie zvuku a párovanie s druhým reproduktorom. Zvyšné ovládanie, vrátane tlačidla na zapínanie/vypínanie (pri zapnutí svieti na zeleno) a tlačidla Bluetooth, sa nachádza na ľavom boku reproduktora. Vďaka veľkej gumovej nohe na spodnej strane a hmotnosti 550g, reproduktor dokonale drží na akomkoľvek povrchu. Prednú a zadnú stranu lemujú čierne kovové mriežky, ktoré nielenže skvelo vyzerajú, ale aj ochraňujú samotné reproduktory. Na prednej mriežke sa nachádza trojica hadov tvoriaca logo značky, pričom zadná strana ostáva holá.

Rozhranie a komunikácia

Na ľavej strane reproduktora sa okrem jeho ovládania nachádza microUSB port na nabíjanie, 3,5mm audio jack na káblivé pripojenie a mikrofón. Reproduktor disponuje Bluetooth 4.0 s technológiou aptX. Párovanie so zariadením prebieha podržaním príslušného tlačidla na ľavej strane reproduktora (pri spárovanom zariadení svieti namodro, pri hľadaní bliká a pri káblivom pripojení zostáva zhasnuté). Najjednoduchší spôsob pripojenia je pomocou technológie NFC. Na pravý

bok reproduktora stačí priložiť telefón či iné zariadenie s touto technológiou a v okamihu je všetko prepojené. Reproduktor si navyše pamätá naposledy spárované zariadenie a pri zapnutí sa s ním okamžite spojí, čo ešte viac zjednodušuje jeho používanie.

Zvuk

Tieto „bonusy“ sú síce super, no všetko by to bolo zbytočné, ak by zvuk za veľa nestál. Leviathan Mini ale nesklamal ani v tomto. Ak patríte medzi ľudí, ktorí chcú dosiahnuť čo najväčší hluk s čo najmenším zariadením, tak Leviathan Mini je ako stvorený pre vás. Dvojica 12W a 45mm reproduktorov dokáže hravo ozvučiť celý panelákový byt (a čiastočne aj tie susedné), menší bar či párty u kamaráta na chate.

Maximálna úroveň hlasitosti je vzhľadom na veľkosť reproduktora nastavená pomerne vysoko, no straty čistoty zvuku sa obávať nemusíte. Pri tichých pasážach hudby síce trochu počuť slabučký šum, no nejde o nič závažné. Leviathan Mini je takisto vybavený dvojicou pasívnych radiátorov, ktoré sa starajú o nízko-frekvenčné zvuky/basy. Vzhľadom na ich veľkosť vydávajú účtyhodný výkon. Dubstep si asi viac užijete s poriadnou reprosústavou, no na všetku ostatnú hudbu by vám basy mali stačiť.

Reproduktory sú nasmerované takmer vodorovne, čo nepovažujem za najlepšie riešenie. Ak reproduktor položíte na stôl (kde bude pravdepodobne tráviť

väčšinu času), tak vám bude hudba hrať do brucha alebo do nôh. Vyriešiť sa to dá umiestnením na vyššie miesto, ako napríklad na skriňu či barový pult. Hudobnému zážitku zo stola by však pomohol čo i len minimálny náklon. Napriek tomu má Leviathan Mini na svoju veľkosť vynikajúci zvuk, silné basy, čisté výšky a aj skvelé stredné frekvencie.

Výdrž

Leviathan Mini disponuje batériou s kapacitou 2600mAh. Na rozdiel od konkurencie to je celkom malé číslo. Napriek tomu spoločnosť Razer uvádza výdrž až 10 hodín, čo je celkom presný odhad. Treba však, samozrejme, brať do úvahy i hlasitosť hudby a používanie



pripojenia cez kábel alebo Bluetooth. Pri kombinovaní hlasitosti a pripojení sa výdrž pohybuje okolo tých 10 hodín. Pri káblivom pripojení s nízkou hlasitosťou vydrží reproduktor o pár desiatok minút dlhšie a pri vyššej hlasitosti s Bluetooth pripojením zasa o pár desiatok minút menej. Pri ľahšom používaní vydrží reproduktor bez problémov aj niekoľko dní. Pomocou priloženej 2,5A nabíjačky sa reproduktor nabije za cca 4 hodiny.

Záverečné hodnotenie

Leviathan Mini meno značky Razer vôbec nezahanbuje. Jeho vynikajúce hudobné podanie dopĺňa krásny jednoduchý dizajn, kvalitná konštrukcia, výborná konektivita a výdrž batérie. Áno, má aj pár chýb.

Jeho vyššia cena už pomaly zasahuje do teritória oveľa lepšie vybavených reproduktorov, ako napríklad Creative Sound Blaster Roar Pro. Ak vám to však neprekáža, tak vedzte, že sa vám do rúk dostane excelentný prenosný reproduktor s vynikajúcim zvukom.

Stanislav Jakúbek

Zalman ZM500-TX

S cenovkou takmer 50€ je konkurencia na poli zdrojov veľká

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad
- + kabeláž
- + nízke zahrievanie
- cena
- výkon

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: zdroje

Max. výkon: 500W

Šírka: 150 mm

Výška: 86 mm

Hĺbka/hrúbka: 157 mm

Hmotnosť: 2,1kg

Farba: čierna

Podsvietenie: modré



Výber zdroja môže byť v niektorých prípadoch náročný, a preto sa pod'ne spoločne pozriete na TX od dobre známeho výrobcu príslušenstva k PC – Zalmanu.

Úvod

Zdroj k nám dorazil v štandardnom predajnom balení, v ktorom sa nachádza ešte napájací kábel (220V), SK pásy a skrutky.

Zdroj je 500W, čomu odpovedajú výstupy na interné komponenty počítača. Ak sa vám páči mať v počítači veľa svetiel, možno vás poteší namodro podsvietený ventilátor. O RGB nepadla ani zmienka.

Vzhľad

Po vzhľadovej stránke na zdroji nie je moc čo vidieť, telo je vyrobené z plechu s čiernym

lakom. Veľkosť je štandardných 150×157×86mm, a tak sa zmestí do každej štandardnej ATX počítačovej skrinky. Modulárnosť v tejto cenovej kategórii očakávať nemôžeme.

Namodro podsvietený ventilátor sa bez porušenia záruky vymeniť nedá, a tak v prípade, že máte zostavu inej farby, zrejme bude lepšie pozrieť sa po inom variante. Prípadne



HODNOTENIE:



ak máte zdroj ukrytý v skrinke, váš tento problém trápiť nemusí.

Kabeláž

Keďže zdroj nie je modulárny, je za ním stiahnuté kľbko káblov s nasledujúcimi konektormi:

- 1 × 24pin
- 1 × 8pin CPU
- 2 × 8pin PCIe
- 5 × SATA
- 3 × Molex
- 1 × FDD

Celkovo je na mojej strane spokojnosť s rozložením konektorov na jednotlivých kábloch. 2 × 8pin na grafiku je veľmi príjemné vidieť, no na SLI režim by som práve tento zdroj neodporúčal, a to vzhľadom na nižší výkon.

Výkon a záťažové testy

Testovacia zostava

- CPU: AMD FX8370@4,3GHz
- GPU: MSI RX480 Gaming X 8GB
- RAM: Kingston HyperX Beast 16GB 1600@2400Mhz
- MB: MSI 970 Gaming
- SSD: Apacer Panther 240GB
- HDD: Seagate Barracuda 1TB 7200rpm
- PSU: Zalman ZM500-TX
- CASE: Zalman Z9 Neo
- OS: Windows 10 Pro 64-bit Anniversary Edition (so všetkými dostupnými aktual.)

Z dôvodu nedostatku vybavenia na testovanie zdrojov som sa musel uspokojiť s multimetrom, zásuvkovým wattmetrom a excelom...

Metodika je jednoduchá, na test bez záťaže nechávam PC bežať asi 10 minút po štarte, a odčítam hodnoty s 12V a 5V vetvy (tento zdroj má iba jednu 12V vetvu) a, samozrejme, spotrebu celej zostavy (iba vstup do zdroja na 220V).

Počas prvého testu sa veru moc akcie neudialo, s výnimkou prekvapivo nízkej spotreby, zdroj bol príjemne tichý. A tak som sa presunul k druhému testu, spustil som DOOM a hral som ako o život. Počítač po polhodine hrania už vykazoval vyššiu mieru hluku, ktorý pochádzal najmä od zdroja. Hluk bol jasne počuteľný, no po chvíli sa dalo



zvyknúť. Spotreba bola v rozumných medziach, keďže som počítač netaktoval ani nič podobné. Tretí a záverečný test je Unigine Heaven a CPU Burner, aby bola maximálna záťaž na procesor a grafiku. Procesor som nastavil na 7 jadier (ôsmy pre beh U. Heaven). Okamžite po spustení testu je možné vidieť príkon na zdroji v rozmedzí 420 – 495W, čo už je skutočne dosť, no stále by to teoreticky nemalo byť maximum, pretože zdroj je efektívny iba v 80% ($500W - 20\% = 400W$), to znamená, že aj pri spotrebe 500W na 220V. PC má v skutočnosti spotrebu iba 400W, zvyšných 100W sú straty, ktoré sa znižujú s vyššou klasifikáciou



80+ (Bronze, Silver, Gold) V tomto prípade máme najnižšiu certifikáciu, no rozhodne lepšie než nič. Asi po piatich minútach testovania nastala zrada, testovacia zostava sa sama od seba vypala! Dôvod je jednoduchý, testovacia má skrátka príliš vysoké nároky na napájanie, úspornosť je v tomto prípade tabu. Pretože išlo iba o ochranu zdroja, mohol som po chvíli znovu pokračovať, tentoraz však s očami „na wattmetri“. Testovacia zostava sa vypala až približne po pätnástich minútach a maximálny zaznamenaný príkon bol 498W. Nanajvýš zvláštne je, že zdroj sa neprehrial, vnútorné komponenty nepresiahli 50°C.

Samozrejme to neznamena, že by sa s týmto zdrojom nedal napájať moderný PC. Totiž moderné i5 a i7 procesory spotrebujú výrazne menej, a tak zostáva rad na grafike (ja mám k dispozícii spotrebnú, bežnú aj High-end grafiku). Rozhodne by som sa neobával poháňať moderný počítač takýmto zdrojom, no ak máte vyššie očakávania, rozhodne by som si priplatil za výkonnejší zdroj. Hlavným nedostatkom tohto zdroja je to,

že zdroj nedokáže stabilne udržať ani výkon, ktorý jednoznačne zvládnuť má. Z tohto dôvodu by som zdroj odporúčal skôr do mainstreamového počítača s obmedzeným rozpočtom. Milým prekvapením zostáva veľmi minimálny výkyv na 5 a 12V vetve, čo je veľmi dobré. A tiež výrobca do zdroja osadil Solid State Cap (odolnejšie kondenzátory).

Marcel Ilavský



Adata Ultimate SU800

Skvelá možnosť zrýchlenia počítačov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 3D TLC Nand s 400TB rewrite hodnotením
- + záruka až 3 roky
- + cena
- absencia šifrovania



ŠPECIFIKÁCIE:

Typ úložiska: SSD
Použitie: interné
Formát: 2,5"
Kapacita disku: 256GB
Rozhranie: SATA III
Rýchlosť čítania: až 560MB/s
Rýchlosť zápisu: až 520MB/s
Radič: SMI
Rozmery: 69,85/7/100,45mm
Hmotnosť: 47,5g

Ludí stále prekvapuje, ako rýchlo klesajú ceny SSD diskov. Jednotková cena za 1GB úložného priestoru sa síce stále ani zd'aleka nevyrovná tomu, čo ponúkajú tradičné HDD, no existuje viacero prípadov, keď 'používateľ' kapacitu HDD ani nepotrebuje, zatiaľ čo rýchlosť SSD-čka by sa mu zišla. Tentoraz k nám zavítal jeden z najnovších kúskov od spoločnosti Adata a my sme sa už tradične pozreli na to, čo pre bežného záujemcu ponúka.

Spoločnosť Adata vyrába ako drahé a ultrarýchle SSD disky, tak aj cenovo dostupnejšie kúsky, ktorých rýchlosti sú ale stále citeľne a násobne vyššie ako pri HDD. Stále sa ale stretávam s otázkami typu: „Načo je mi SSD?“, „Môže tam byť až taký rozdiel?“ Alebo: „Doteraz som bez problémov fungoval na HDD, prečo by som mal kupovať nový disk?“ Tieto otázky majú jedného spoločného menovateľa. Prichádzajú od ľudí, ktorí ešte

nemali možnosť SSD vyskúšať. Keď už aj bežné zapínanie počítača trvá polovicu času alebo ešte menej, dáta sa prenášajú z disku na disk alebo na USB niekoľkokrát rýchlejšie a otvorenie programu trvá pár sekúnd, je tento rozdiel naozaj citeľný. Teraz sa konkrétne pozrieme na disk Adata Ultimate SU800 s kapacitou 256GB.

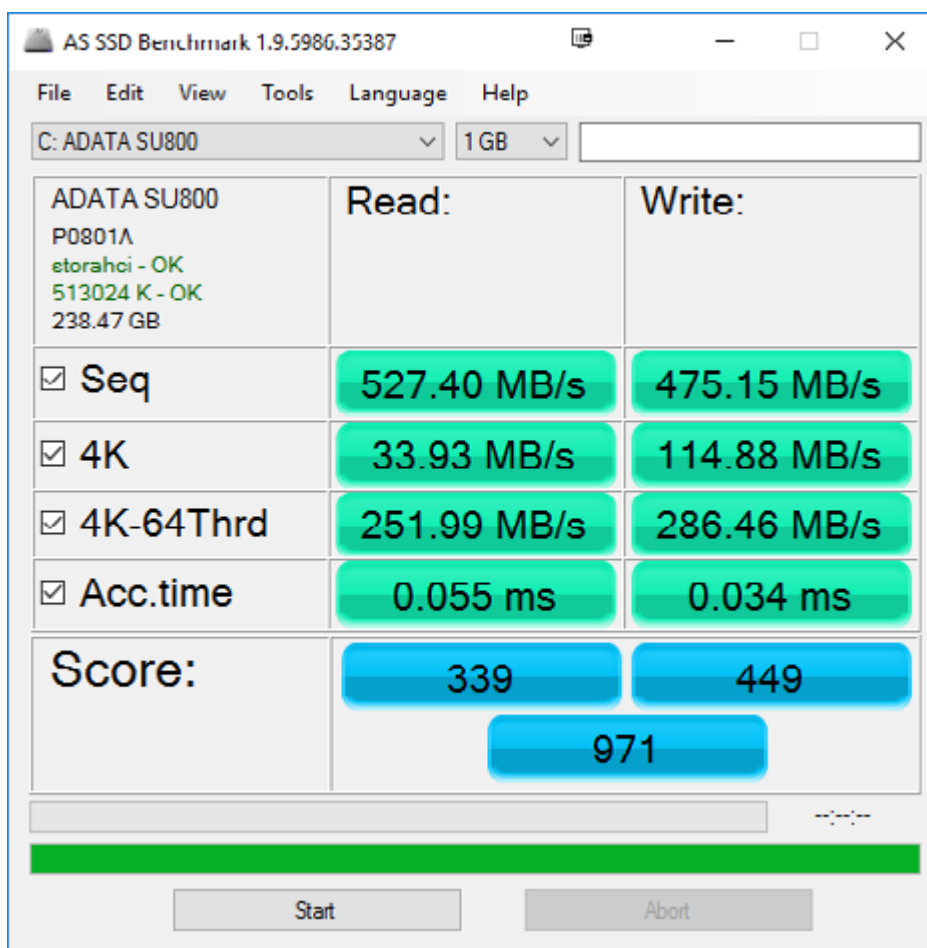
Obal, prvé dojmy a spracovanie

Disk je zabalený do vizuálne príjemného obalu, ktorý však takmer ničím nevyníka. Kombinácia čiernej, striebornej a modrej k sebe pasuje, možno by som uvítal inú farebnú kombináciu na logo spoločnosti.



HODNOTENIE:





ktorú by som navyše pri tomto disku určite uvítal, je možnosť natívneho šifrovania dát. S touto funkcionalitou ale prichádzajú hlavne drahšie alternatívy.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný, následne naňho bol odzrkadlený operačný systém a dáta v celkovej veľkosti 56GB pre simuláciu bežného používania. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

Zhrnutie

Nový disk Adata SU800 s kapacitami od 128GB až po 1TB sa snaží presvedčiť všetkých ľudí pochybujúcich o výhodách SSD a zmeniť ich predsudky. S cenou začínajúcou okolo 50 eur za 128GB model a 80 eur za 256GB model, ktorý bol otestovaný v našej recenzii, je naozaj dostupný a vhodný pre najrôznejšie skupiny ľudí.

Či už máte doma starší počítač alebo notebook, ktorému by ste chceli vdýchnuť nový život, hľadáte možnosť, ako zväčšiť dátové úložisko vo svojom prenosnom zariadení, alebo len chcete zvýšiť kapacitu, Adata Ultimate SU800 rozhodne nesklame.

Daniel Paulini

Aj keď je zaužívané a používané na takmer každom Adata výrobku, zmena jeho farby z dúhovej do tónov ladiacich s obalom aj s diskom by sa určite stretla s pozitívnymi ohlasmi. Vnútri krabičky sa okrem disku, brožúrky a plastového rámčeka neukrýva nič navyše, čo pri takomto výrobku vôbec nie je prekvapením.

Komponenty diskov a avizované parametre

Tento disk ponúka najnovšie technológie na poli SSD úložísk. Tou najdôležitejšou je asi použitie 3D TLC NAND Flash čipov, ktoré majú svoje výhody oproti starším alternatívam. Pamäte v tomto disku sú od overenej

spoločnosti Micron a ako veľké plus hodnotím zvýšenie hodnotenia možných zápisov bez straty dát, ktoré garantuje výrobca. Pri disku Adata SP550, ktorý bol doteraz v testovacom počítači, bolo maximálne garantované hodnotenie iba 180TB, čo síce môže vyzerať ako veľa, ale po pár rokoch bežného používania by sa táto cifra určite naplnila.

SU800 ponúka až 400TB, takže viac ako dvojnásobok, rovnako ako výrobcom garantovanú záruku 3 roky. Inak SU800 ponúka aj LDPC ECC technológiu (automatická oprava chýb), SLC Caching, DRAM cache buffer, DEVSLP (podpora spánkového režimu) a podporu pre S.M.A.R.T, TRIM Command, NCQ, a Migration Utility. Jedinou funkciou,



Fnatic Gear – RUSH G1

Jednoduchosť a (skoro)dokonalosť v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: FNATIC GEAR
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ergonómia
- + cena/výkon
- + vzhľad
- + herný mód
- + prídavné USB
- softvér
- zle vyriešená laktová opierka

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesov: klasické
Typ spínačov: mechanické (Cherry MX Brown)
Enter: dvojriadkový široký
Backspace: široký
Ľavý shift: úzký
Rozhranie: drôtové (USB)
Farba: čierna
Herný mód: áno
Hmotnosť: 1275g

Rozmery:

Šírka: 44,8cm (448mm)
Hĺbka: 3,3cm (33mm)
Výška: 19,8cm (198mm)

HODNOTENIE:



Azda každý aktívny hráč počítačových hier už aspoň raz počul o tíme Fnatic. Ich dlhoročné úspechy sú skutočne úctyhodné a z malého tímu prešli až k predaju herných periférií. Jednou z nich je aj klávesnica Rush G1, ktorá sľubuje intenzívny herný zážitok počas hrania kompetitívnych hier.

Klávesnica prichádza vo veľmi peknej krabici, ktorá je celá posiatá obrázkami a technickými detailmi. Popravde, krabica je väčšia, ako by ste čakali. K nám do redakcie dorazila v štandardnom retail balení, v ktorom nájdeme klávesnicu, podložku, návod na rýchle použitie a v neposlednom rade aj pripínací mechanizmus na podložku.

Na prvý pohľad klávesnica pôsobí veľmi pekne a vyniká najmä minimalistickým dizajnom. Telo G1 je tvorené z veľmi kvalitného plastu, ktorý má matnú povrchovú úpravu.

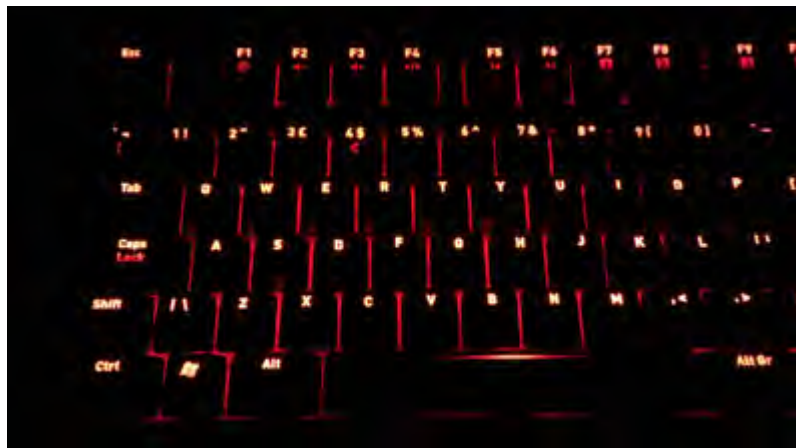
Matná úprava je síce na pohľad pekná a na dotyk príjemná, no masť sa stáva veľkým problémom. Klávesy sú taktiež z

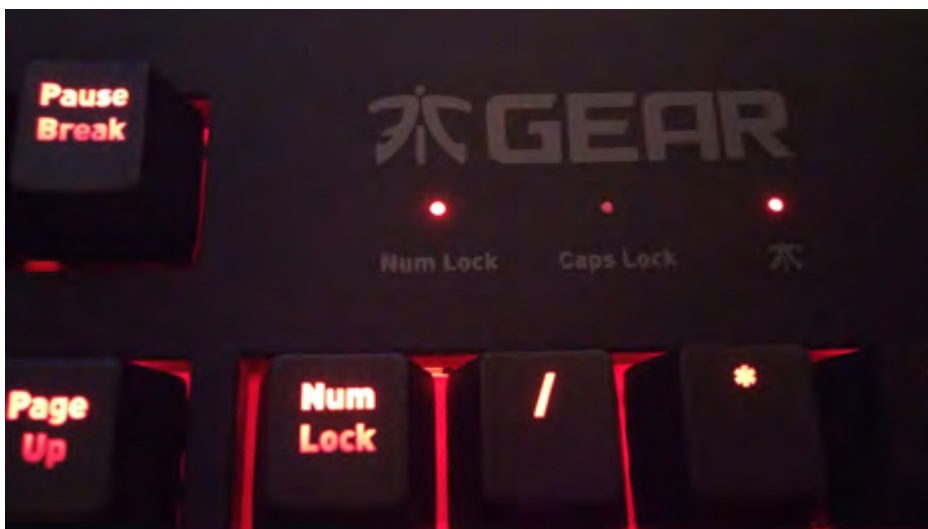
rovnakého plastu a sú ergonomicky tvarované.

Veľmi zaujímavé je podsvietenie. Okrem agresívne vyzerajúcej červenej, v ktorej krásne vynikajú klávesy, je podsvietený aj plast pod klávesmi. Skutočne sa výrobca po dizajnovej stránke s produktom vyhral, azda jediným ťŕňom v oku je absencia RGB podsvietenia. Ak by sa Fnatic Gear posnažili, mohli by vďaka RGB prilákať väčšie publikum. Už pri prvom zapojení sme si všimli, že kábel je celkom

dost' hrubý. Je to hlavne kvôli tomu, že na zadnej strane klávesnice môžete nájsť dvojicu USB portov. Porty nie sú len nabíjacie, ale aj dátové, takže nemusíte hľadať USB port na základnej doske. Ocenili by sme, keby boli rozmiestnené trochu ďalej od seba, a to najmä kvôli tomu, že po pripojení čo i len trochu väčšieho USB kľúčika je zabraná aj časť druhého portu. A ten sa stáva nepoužiteľným.

Pravdepodobne hlavným dôvodom, prečo zaplatiť za





klávesnicu niečo vyše 100 eur, sú mechanické spínače. K nám do redakcie sa dostala verzia s CherryMX Brown spínačmi, no existujú aj varianty s MX Blue a Red spínačmi. Spínače MX Brown sú výborné na hranie, najmä vďaka dobrej hmatovej odozve, ktorá je asi v polovici dráhy spínača. Na stlačenie klávesy stačí len 45cN, preto by nemal byť v hre žiaden problém.

Na klávesnici sa píše veľmi komfortne a ani pri skutočne rýchlom písaní nepocítujeme žiadne problémy. Niekomu môže robiť problém ľavý Shift, ktorý len polovičný, no dá sa na to zvyknúť. Veľkou výhodou je dodávaná laktová opierka.

Tá je veľmi príjemná na dotyk, no je tvorená len z jednej vrstvy plastu a v strede je vydutá smerom nahor, takže ak si opriete pravú ruku na toto miesto, podložka sa nepríjemne prehne smerom dnu. Taktiež nie je dotiahnutý upínací mechanizmus podložky. Ide totiž len o dve plastové svorky, ktoré spoja klávesnicu a samotnú opierku. Nevieme, čo si inžinieri vo Fnatic Gear mysleli, no nám je jasné, že onedlho dôjde k ujme.

Na webe Fnatic Gearu môžeme nájsť softvér pre tento druh klávesnice. Na prvý pohľad vyzerá veľmi jednoducho.

Môže sa to možno zdať ako výhoda, no pri hernej klávesnici je prílišná jednoduchosť skôr mínusom ako plusom a G1 je výbornou ukážkou. Niežeby toho bolo v softvéri málo, no nájdeme len ten najnutnejší základ v podobe premapovania klávesov a vytvárania jednoduchých makier. Áno, presne tak, to je úplne všetko. Tvorba makier je

jednoduchá, stačí zapnúť nahrávanie a stlačiť požadované klávesy. Hneď ako zatúžite po niečom pokročilejšom, pravdepodobne ostanete na ocot.

Samozrejmosťou sú funkcie NKRO a antighosting. To v praxi znamená, že nezáleží, koľko klávesov stlačíte naraz, všetky budú správne zaregistrované. Na klávesnici nájdeme taktiež herný režim, ktorý spustíte pomocou skratky Fn + F12. Ten zapne naprogramované tlačidlá a vypne Windows tlačidlo.

Okrem štandardných funkcií nájdeme aj multimediálne funkcie. Tie sa spúšťajú pomocou tlačidla Fn + F1-6. Konkrétne ide o tlačidlá ovládajúce hudobný prehrávač –



stlmiť zvuk, znížiť alebo zvýšiť hlasitosť, zastaviť alebo spustiť prehrávanie a nakoniec predošlý alebo nasledujúci track.

Záverečné hodnotenie

Fnatic Rush G1 je výborná herná mechanická klávesnica, ktorá svojim používateľom poskytne výborný herný zážitok.

Spínače MX Brown sú výborné na hranie, no oceníte ich aj pri kancelárskej činnosti. Počas práce určite oceníte dva USB porty umiestnené vzadu na klávesnici. Pri použití herného režimu budete môcť využiť maximálny potenciál klávesnice v podobe preprogramovaných tlačidiel. Je trochu na škodu, že G1 neprichádza s lepším softvérom, ktorý by ju posunul na lepšie miesto v srdci hardcore gamera.

Ak sa rozhodnete zadovážiť si klávesnicu Rush G1, určite neolutujete, pretože aj napriek maličkým mínusom poskytne to hlavné. Výborný herný zážitok!

Lukáš Batora



Trust GXT 353 Vibration Headset

Slúchadlá s vibráciami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 85€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita spracovania
- + vibračný efekt je prekvapujúco fajn
- + vysoká maximálna hlasitosť
- nízka hlasitosť mikrofónu
- spočiatku môžu tlačiť na hlavu
- slabé konštantné „syčanie“ pri nízkych hlasitostiach zvuku pri zapnutých vibráciách



ŠPECIFIKÁCIE:

Prevedenie: na uši

Konštrukcia: uzatvorená

Menička: 40mm

Typ pripojenia: USB kábel

Dĺžka kábla: 3 metre

Mikrofón: pevne pripojený

Dokonalý herný zážitok vyžaduje okrem kvalitného vizuálneho divadla aj perfektný zvuk. Preferencie hráčov sa líšia. Niektoré preferujú hlasné domáce kino, ktoré robí radosť aj susedom, iní hráči dávajú prednosť slúchadlám. Tie totiž dokážu reprodukovat' zvuk do najmenších detailov – ak máte kvalitné slúchadlá a nerušia pritom okolie. Slúchadlá Trust GXT 353 Vibration Headset sa od konkurencie odlišujú tým, že k reprodukcii zvuku pridávajú aj vibrácie.

Ide o špecifickú funkciu, ktorá nie je bežnou výbavou herných slúchadiel, a popravde, nespomíname si, kedy sme sa s niečím takýmto stretli naposledy. Vibrácie sú však prekvapujúco príjemné (subjektívne), vhodne dotvárajú atmosféru nielen

akčných hier a ak vás budú otravovať, dajú sa vypnúť.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá sú dodávané v pomerne rozmernej krabici. Vo vnútri toho

veľa nenájdete – okrem samotných slúchadiel s mikrofónom a napevno pripojeným USB káblom obsahuje balenie nálepku a krátky manuál, ktorý informuje o tom, ako slúchadlá prepojiť s konzolou PlayStation 4. Viac toho v balení nenájdete.



HODNOTENIE:



Samotný obal však obsahuje všetky dôležité informácie, čo ocenia ľudia, ktorí na produkt náhodou natrafia v obchode. Pre vás, ak si prečítate celú recenziu, však budú dané informácie zbytočné.

Pre PlayStation 4 a počítače

Trust GXT 353 Vibration Headset sú slúchadlá, ktoré na obale aj na oficiálnom webe zdôrazňujú kompatibilitu s konzolou PlayStation 4. Na obale je spomenuté „Designed for PS4“, na webe nájdete v názve dodatok „Headset for PS4“. Výrobca nezavádza, ale táto informácia neprekvapí nikoho, kto má podrobnejší prehľad o herných konzolách.

Situácia je totiž taká, že Xbox One nepodporuje slúchadlá, ktoré sa pripájajú pomocou USB konektora. Je úplne jedno, o aký model ide, jednoducho takéto slúchadla nefungujú. Áno, ku konzole ich pripojíte a napr. aj Trust GXT 353 Vibration Headset začal svietiť, avšak Xbox One (S) neponúka možnosť, ako zvuk posielat' do USB slúchadiel.

PlayStation 4 ponúka kompatibilitu s USB slúchadlami, treba iba upraviť nastavenia a zvoliť si ich ako zvukové zariadenie. Rovnako aj počítač. Vo výsledku teda Trust GXT 353 Vibration Headset môžete používať v kombinácii s PS4-kou alebo počítačom. V oboch prípadoch sa slúchadlá k zariadeniu pripoja pomocou USB kábla. Headset však neponúka žiadne exkluzívne funkcie pre žiadnu z platforiem. Spomíname to kvôli tomu, lebo oficiálny PlayStation headset od Sony napr. ponúka rôzne nastavenia zvuku pre jednotlivé hry alebo žánre. Dodajme, že kábel má dĺžku 3 metre.

Dizajn a spracovanie

Trust GXT 353 Vibration Headset sú na pohľad masívne slúchadlá. Ich dizajn pripomína slúchadlá ROCCAT Renga alebo SteelSeries Siberia 200 v tom zmysle, že ponúka veľké náušníky, do ktorých sa zmestia celé uši a hlavový oblúk, ktorý dopĺňa druhý oblúk. Dizajn všetkých troch slúchadiel je veľmi podobný. Zatiaľ čo SteelSeries a ROCCAT má odľahčené slúchadlá, Trust GXT 353 Vibration Headset sú o poznanie ťažšie a chvíľu sme si na ne museli zvykať.

Počas testovania sme slúchadlá používali počas 1 – 2-hodinových herných úsekov a počas dlhšieho hrania sme si



ich museli dať z času na čas na chvíľu dole. Ergonómia je dobrá, ale nakoľko sú masívnejšie, treba si na ne chvíľu zvykať a spočiatku vás môžu mierne tlačiť na hlavu. A to aj napriek tomu, že na slúchadlách sú umiestnené príjemné, jemné podušky. Na druhej strane, nebudete sa báť, že by sa vám rozpadli v rukách.

Slúchadlá sú zvonku podsvietené, ale ide skôr o kozmetický detail. Na ľavom slúchadle sa nachádza mikrofón, ktorý sa nám nepodarilo odopnúť, považujeme ho za pevnú súčasť konštrukcie. Na rovnakom slúchadle takisto nájdete ovládacie prvky – môžete ovládať hlasitosť a vypínať/zapínať mikrofón či vibrácie.

Vibrácie a kvalita zvuku

Vibrácie sú jednoznačne najzaujímavejšou vlastnosťou tohto headsetu. Ide o tzv. basové vibrácie, takže slúchadlá ich generujú automaticky na základe toho, aký zvuk práve počúvate. Výhodou tohto riešenia je, že vám budú slúchadlá vibrovať aj pri sledovaní filmov či počúvaní hudby a nielen pri hraní hier. Nevýhodou je, že vibrácie sú plne závislé na hlasitosti prehrávaného zvuku. Inak povedané, najvýraznejšie vibrácie pocítite, keď hlasitosť nastavíte na vysoké hodnoty a v takom prípade vám môže vysoká hlasitosť prekážať. Vibrácie si môžete kedykoľvek vypnúť alebo zapnúť. Nie sú silné a ani pri vysokých hlasitostiach nespôsobia, že sa vám bude hlava prehnane triasť. Práve naopak, väčšinu času sú pomerne jemné a vnímate ich skôr podvedome. Nejde o efekt, ktorý by rušil. Aj vďaka tomu ide o užitočnú funkciu, ktorá môže posunúť zážitok z hrania na ďalšiu úroveň, ale treba dodať, že ide o subjektívny pocit. Letecké boje v novom Call of Duty sme si však s týmto headsetom užili, atmosféra bola aj vďaka jemným vibráciám výborná. Slúchadlá majú 40mm meniče.



Kvalita reprodukovanej zvuku je dobrá a zodpovedajúca cene. V priamom porovnaní so SteelSeries Siberia 200 má headset od SteelSeries mierne navrch pri počúvaní hudby. Zvuk je v prípade týchto slúchadiel o trochu „širší“. Avšak priamo v hrách si rozdiely takmer nevšimnete.

Výhodou Trust GXT 353 Vibration Headset je vyššia maximálna hlasitosť. Pri väčšine herných slúchadiel s 3,5mm konektorom nám vadí, že maximálna hlasitosť je pomerne nízka. Trust GXT 353 Vibration Headset tento problém nemá a trúsime si tvrdiť, že najvyššia hlasitosť bude v prípade týchto slúchadiel vyhovovať každému. Menšiu pripomienku máme k mikrofónu, ktorý je pomerne tichý – určite je tichší v porovnaní s konkurenčnými headsetmi.

Naše hodnotenie

Slúchadlá Trust GXT 353 Vibration Headset prekvapili celkovou kvalitou. Na masívnu konštrukciu si budete chvíľu zvykať, ale slúchadlá majú príjemnú ergonómiu. Kvalita zvuku je dobrá a zodpovedajúca cene. Hlavným lákadlom týchto slúchadiel sú basové vibrácie, ktoré v praxi fungujú lepšie, ako sme očakávali. Niektoré môže namietat, že ide o gýčový efekt, ale počas hrania sme si ho obľúbili. Uznávame však, že vibrácie nemusia osloviť každého.

Roman Kadlec

Creative MUVO 2/MUVO 2 C

Špičkové prenosné reproduktory

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena: 60€/30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stereo podpora
- + ovládací panel
- + kvalita audia
- + výdrž batérie
- + možnosti pripojenia
- + vlastný mp3 prehrávač

- súčasné preskakovanie audia kvôli synchronizácii
- cena pre plné využitie možností

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

19x6 x4cm/7x9x4cm

Váha: 350g/165g

Kapacita batérie:

2200mAh/650mAh

Ochranný protokol: IP66

Farba: čierna, červená,

šedá, modrá, zelená

(u menšej verzie)

Mikrofón: vstavaný

Podpora microSD karty

Verzia Bluetooth: 4.2

(A2DP, AVRCP, HFP)

Nová dvojica mid-end prenosných bluetooth reproduktorov prináša okrem atraktívneho moderného dizajnu aj kvalitné audio a v spojení s druhým reproduktorom vytvárajú stereo zvuk, ktorý poteší nejedného nadšenca hudby na cestách, na chate, no pokojne aj v pokoji domova.

Prvé dojmy

Reproduktory pôsobia elegantne, no zároveň robustne. To zapríčiňujú gumené časti a kovová mriežka. Všetky komponenty majú svoju úlohu, tlačidlá sú dokonca viacúčelové. Reprodukter prichádza v štyroch farebných vyhotoveniach: čiernej, červenej, šedej a modrej. V menšom variante je miesto šedej farby zelená.

Konštrukcia a dizajn

Telo reproduktorov je vyrobené z tvrdého plastu s prednou kovovou mriežkou, gumenou krytkou konektorov a pogumovanými tlačidlami. Táto kombinácia spolu s certifikátom IP66 zaručujú, že sa

do zariadenia nedostane žiaden prach a taktiež vydrží ošpliechanie vodou či ľahký dážď, no ponorenie do bazény by však prežiť nemuselo.

Na vrchnom paneli sa nachádza šesť tlačidiel, z ktorých sú štyri multifunkčné. Nechýba ovládanie hlasitosti či prepínanie pesničiek, no taktiež sú tu dve

tlačidlá na spárovanie s druhým reproduktorom. Na menšom reproduktore chýba tlačidlo pre pozastavenie prehrávania. Na bočnej strane sa nachádza pútko pre pripevnenie pásu na zavesenie, a keďže je vsadené priamo do konštrukcie, vôbec nevyčnieva a nekaží tak celkový dojem. Okrem iného sa tu nachádza aj mikrofón,



HODNOTENIE:



s ktorého pomocou je možné použiť reproduktor ako predĺžený telefón a dve diódy, ktoré indikujú napájanie a stav spárovania. Pod zadnou gumenou krytkou sa nachádzajú rôzne porty.

Zvuk

Zvuk je čistý a zreteľný, s kvalitnými basami, čo zaručujú dva reproduktory a špeciálne tvarovaný subwoofer, ktorý má tvar elipsy. Reproduktory tak majú menšie rozmery, čo sa však žiadnym spôsobom neprejavuje na výkone. Veľkou prednosťou je možnosť spárovania reproduktora s druhým modelom, čo prináša zaplnenie celej miestnosti zvukom.

Pri menšom variante sa vpredu nachádza iba jeden menič, no subwoofer je šikovne umiestnený zo zadnej strany, a tak ani pri menších rozmeroch neprichádzame o dedikované basy.

Spárovanie prebieha jednoducho a behom dvadsiatich sekúnd máte reproduktory spárované. Po spárovaní sa z jedného reproduktora stáva veliaci, takže ovláda oba súčasne. Oba reproduktory sú navzájom pripojené dovedy, kým sa oba nevypnú, alebo pokiaľ sú v dosahu. Občasným zaseknutím hudby sa synchronizujú, ak vyjdú zo súhry. Tento jav však nastáva len vtedy, pokiaľ niečo ruší signál, napríklad veľká vzdialenosť či nejaká prekážka.

Keďže sa s reproduktorom dá aj telefonovať, tak sme to vyskúšali. Kvalita zvuku bola viac ako uspokojujúca.



Pri telefonovaní sa ale od seba reproduktory odpájajú a funguje iba veliaci reproduktor, čo je z dôvodu rušenia sa a echa pochopiteľné.

Batéria

Kapacita batérie je 2200mAh a podľa výrobcu by mala reproduktory udržať pri živote 10 hodín (samozrejme, záleží na spôsobe používania a okolitých podmienkach). Nám sa z nej podarilo vyžmýkať skoro 12 hodín nepretržitého hrania. Hlasitosť bola nastavená na približne 50%. Čo poteší nejedného nedočkavca, je, že do plného stavu sa nám ju podarilo dobiť za necelých 3 hodiny, takisto je možné reproduktory používať počas toho ako sa nabíjajú.

Pri menšej verzii má batéria kapacitu 650mAh, no aj napriek tomu dokáže reproduktor fungovať podľa výrobcu šesť hodín a nám sa v teste podarilo pri plnom

výkone dosiahnuť päť a pol hodiny, čo je veľmi slušné.

Konektivita a funkcionality

K reproduktoru sa dá pripojiť celkovo tromi spôsobmi (Bluetooth, 3,5mm jack, microUSB). Ďalej ponúka zabudovaný mp3 prehrávač schopný prehrať súbory s bezstratovou kvalitou audia (FLAC a WAV) a takisto aj MP3 či WMA. Podporuje kartu až do 128GB, takže si so sebou môžete vziať naozaj kopec muziky. IP66 ochrana funguje správne, iba pokiaľ je využívané prehrávanie cez Bluetooth alebo pamäťovú kartu, pretože iba vtedy môže byť naplno zavretá zadná gumená krytka.

Ak je reproduktor vypnutý, je možné ho po pripojení k PC využívať ako čítačku microSD kariet, takže je možné bez problémov prenášať hudbu, fotky či iné súbory medzi počítačom a kartou. Zaujímavou funkciou je možnosť zistiť stav batérie po stlačení tlačidla podľa blikania diód.

Záverečné hodnotenie

Po zvukovej stránke sa reproduktorom nedá nič vytknúť. Hlavnou prednosťou je možnosť spárovať 2 reproduktory do stereo konfigurácie. A aj keď sa tým cena zdvojnásobí, stále je oproti konkurencii prijateľná. Pri rozmeroch 19×6×4cm a hmotnosti 350 gramov sa zmestí do každého batohu a nie sú náročné na prenos. Odolnosť voči vode a prachu, rôznorodá konektivita a vlastný mp3 prehrávač so schopnosťou prehrávať bezstratové audio súbory z týchto reproduktorov robia parádneho spoločníka pre každého nadšenca hudby.

Matúš Bednárík



NZXT Kraken X52

Krakenove nové šaty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + kvalita komponentov
- + dizajn pumpy aj ventilátorov
- + 6-ročná záruka od výrobcu
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Číslo modelu:

RL-KRX52-01

Podporované CPU: Intel
Socket 1151, 1150, 1155,
1156, 1366, 2011, 2011-3

Módy: tichý/výkon/
vlastný/manuálny

Ovládanie: CAM softvér

LED Mód: áno, 12

rôznych nastavení

Reaktívne Módy:
Smart a Audio

Rýchlosť pumpy:
1,000-2,800 +/- 300RPM

Model ventilátorov:

Aer P120

Počet ventilátorov: dva

Rýchlosť ventilátorov:

500-2,000 +/- 300RPM

Hlučnosť ventilátorov:

21 - 36dBA

Záruka: 6 rokov

- AMD Socket FM2+,

FM2, FM1, AM3+,

AM3, AM2+, AM2

Rozmery:

Radiátor:

275x123x30mm

Pumpa: 80x80x52,9mm

Váha: 1,08kg

Materiály: hliník, med',
plast, guma, nylon

HODNOTENIE:

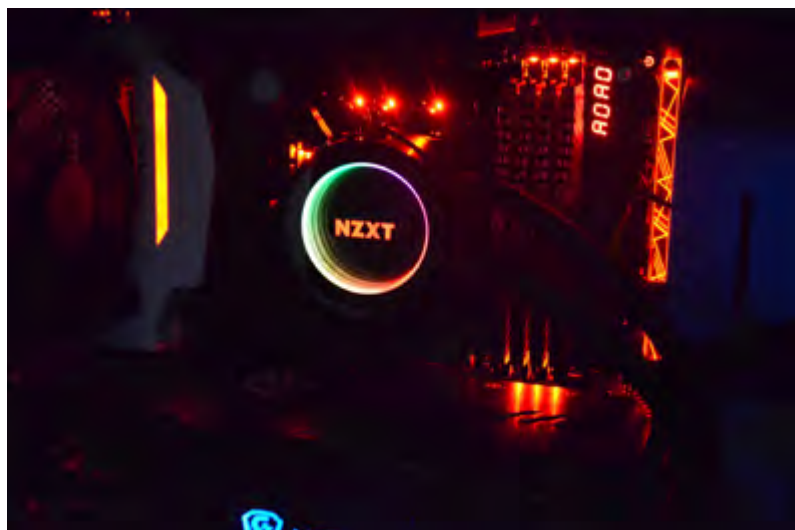


Komponenty od spoločnosti NZXT sú v hernom svete stále viac a viac rozšírené a používateľmi takmer vždy pozitívne oceňované. Či už ide o prvky vzhľadu, kvalitu prevedenia, alebo o účinok, zdá sa, že z dielne NZXT za posledných pár rokov nevyšiel žiaden podpriemerný komponent. Rodina Kraken AIO vodných chladičov na procesory však už má svoj vek, a preto nebolo žiadnym prekvapením, že je tu nová generácia. Do vienka dostala dychberúci dizajn. Na prvý pohľad to vyzerá tak, že si v NZXT vzali k srdcu výčitky svojich zákazníkov a recenzentov. Ako teda v gamesit'áckom testovacom počítači obstál kúsok NZXT Kraken X52?

Či už ide o odomknutý procesor súci na pretaktovanie, alebo bežnejší kúsok určený na hranie, pri každom jednom procesore je najväčším strašiacom teplo. Nové

generácie s architektúrou Skylake a Kaby Lake síce teploty skresali, ale iba pri bežnejšom používaní. Po pretaktovaní aj tých najnovších procesorov sa dokáže výsledok na displeji teplomera zastavovať

v susedstve číier 80 až 90. Aby výkonné procesory vydržali čo najdlhšie, je odporúčané držať ich prevádzkovú teplotu aj v tých najextrémnejších situáciách pod hranicou 70 stupňov. A keď



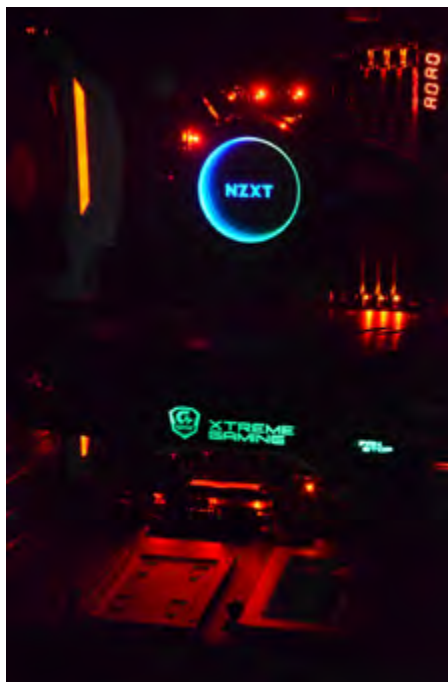
už náhodou nemusia stačiť vzdušné chladienia, alebo sú príliš rozmerné/hlučné, prichádzajú na rad AIO chladiče. Spájajú to najlepšie zo sveta vodného chladienia s jednoduchosťou údržby a inštalácie vzdušného chladienia. Ako si NZXT predstavuje novú generáciu AIO chladičov? Majú čo ponúknuť?

Obal a jeho obsah

Niektoré výrobky sú dodávané v jednoduchých krabiciach s minimalistickým dizajnom. Iné sú predávané v baleniach hýriacich farbami s triliónom informácií, ktoré bežný zákazník nedokáže vstrebať ani pomocou googlu. NZXT, našťastie, patrí do radu spoločností, ktoré dizajn naozaj ovládajú. Balenie je preto dostatočne minimalistické, aby neodradilo poriadkumilovných zákazníkov. Zobrazenie zariadenia je na prednej strane, pár informácií je vpredu a tiež po bokoch a na zadnej strane. Balenie je ladené do zaujímavej kombinácie fialovej a bielej a zaujme už pred otvorením. To dôležitejšie sa však ukrýva vnútri. Bezpečne uložené do recyklovaného kartónu sa v krabici nachádzajú dva ventilátory, radiátor prepojený chladiacou hlavou kombinovanou s pumpou, pár brožúrok a zopár káblov. Ochrana komponentov pri prevoze je tak zabezpečená v dostatočnej miere.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení obsahu sa už predo mnou skvejú všetky komponenty. Hneď prvé, čo som si všimol, boli hadice medzi radiátorom a hlavou chladienia, ktoré sú konečne obalené textilnou mriežkou. Som veľmi rád, že už na mňa nepozerala odhalená guma, ale niečo, čo vyzerá, že vydrží neustálu prevádzku aj niekoľko rokov. Zmenou prešla aj hlava chladienia,



ktorá je oproti minulosti síce niekoľko násobne vyššia, ale po odlepení ochranné fólie je na ňu radosť pozrieť už pred spustením. A pritom viem, že vďaka tejto hlave sa mám na čo tešiť aj po spustení, keďže do nej boli zakomponované RGB LED diódy a efekt nekonečného zrkadla. K novému Krakenu sú dodávané aj nové PWM ventilátory AerP v celočiernej prevedení, ktoré sa dajú upraviť buď farebnými krúžkami (je si ich možné dokúpiť samostatne), alebo rovné vymeniť za verziu AerP s RGB LED. Na ventilátoroch potešia gumené držiaky skrutiek, ako aj 4-pinové opletané káble. NZXT vo svojej ponuke doteraz nemal asi ani jeden nekvalitný alebo podpriemerný produkt a ja veľmi rád referujem, že ani Kraken X52 nie je výnimkou.

Inštalácia



Majiteľov s Intel procesormi určite poteší predinštalovaný úchyt na túto platformu, ktorý ušetrí jeden krok. Ani majitelia počítačov s AMD procesormi nemusia zúfať, pretože výmena úchyty je naozaj jednoduchá a nezaberie viac ako pár sekúnd. Inak NZXT neodstúpilo od svojho overeného systému, pri ktorom je na zadnú stranu matičnej dosky priložený oporný úchyt, do ktorého sú spredu naskrutkované štyri dištančné skrutky. Na ne sa až následne nasadzujú rozmernými maticami, ktoré sa dajú dotiahnuť prstami, hlava chladienia. Oproti našej stálici v testovacom počítači, AIO chladiču od spoločnosti Fractal Design, je tento systém priateľskejší o presne 9857%. Inštalácia radiátora a ventilátorov je iba otázkou výberu toho správneho miesta a natočenia v skrinke. Hadice vedúce od pumpy do radiátora

i7-6700K 4.8 GHz pod záťažou (Delta T)



i7-6700K 4.8 GHz v klude (Delta T)



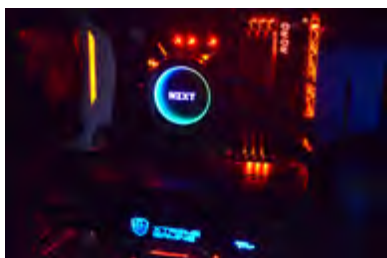
i7-6700K 4.0 GHz pod záťažou (Delta T)



i7-6700K 4.0 GHz v klude (Delta T)

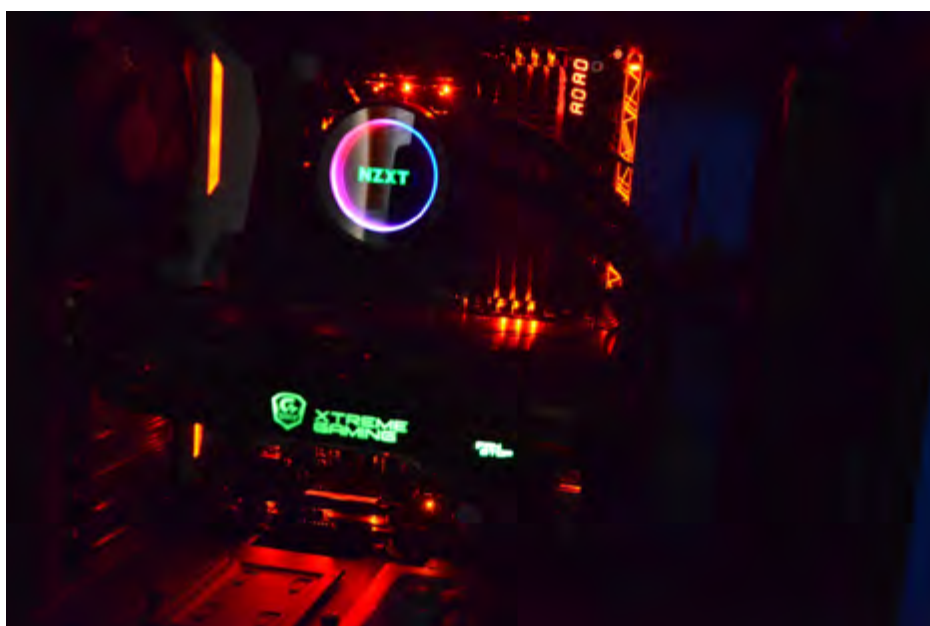


sú dostatočne dlhé, vlastne, v niektorých prípadoch až na niektoré pozície pridlhé. V testovacom počítači som nakoniec zvolil prednú pozíciu s vývodmi hadíc na spodku radiátora, a tak nie je skrinka plná náhodne hadiacich sa hadíc, ale vyzerá, ako by pre tento chladič bola stvorená. Nové Krakeny majú na pumpe dva konektory. Jeden proprietárny, do ktorého sa dajú zapojiť až štyri ventilátory a napájanie z bežného SATA portu a jeden mini-USB, ktorý prepája Kraken s matičnou doskou a povolí uje tak nastavovanie celého systému.



Softvér a ovládanie

Všetky nastavitel'né systémy od NZXT, a to či už ide o staršie, alebo o novšie Krakeny, podsvietené cez HUE+ a AerP RGB, alebo napájané a ovládané ventilátorov cez Grid+, sú ovládané z jednej aplikácie – CAM. CAM však nedokáže komponenty len ovládať, ale dokáže monitorovať ich stav, varovať pri nezrovnalostiach a zvládne aj veci ako pretaktovanie grafickej karty alebo sledovanie a ukladanie hodnôt FPS pri hraní. Dobrou správou je, že všetky tieto funkcie nie sú dostupné iba cez operačný systém, ale CAM



dokážu používatelia kontrolovať a upravovať aj cez mobilnú aplikáciu. Tá má síce v Google Play obchode iba 3,1-hviezdičky, no pri používaní som si nevšimol žiadne veľké nedostatky.

Testovanie a namerané hodnoty

Kraken bol otestovaný s procesorom Intel Core i7-6700K ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 4,5GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 21 do 23 stupňov Celzia a vyt'ážovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie testovania

Kraken X52 ani v tom najmenšom nesklamal. Hlavne preto, že každý, kto rozmýšľa nad kúpou AIO chladiča, by si mal uvedomovať jeho limity, výhody a nevýhody. Áno, existujú produkty, ktoré zabezpečia aj nižšie hodnoty, ale buď nie sú natoľko vizuálne príťažlivé, stoja viac, alebo ide o úplne inú odnož chladenia.

U nových Krakenov je stále na prvom mieste starostlivosť o nízke teploty, ale vďaka novému dizajnu pumpy, ktorá je tichšia a vzhľadovo príťažlivá, je Kraken X52 vhodný jednak pre náročných používateľov hľadajúcich stabilný výkon v spojení s tichom, tak aj pre ľudí, ktorí si potrpia na vizuálnu stránku svojho počítača.

Zhrnutie

Nad novými Krakenmi sa rozplývajú takmer všetci hráči aj žurnalisti a ja som mal konečne možnosť potvrdiť, prečo to tak je. X52-ka je všetkým, čo môže zapálený hráč pre svoj procesor chcieť. Ako po stránke výkonu chladenia, jednoduchého ovládania a nastavovania, tak aj po stránke dizajnu. V navyše NZXT ukázali striedmosť v miestach, kde toho veľa netreba a inováciu a cit pre dizajn tam, kde sa hodí. Azda jediným mínusom je cena, a teda pokiaľ bude niekto chcieť kvalitu od renomovanej značky, ktorá naozaj dobre vyzerá, bude musieť siahnuť hlbšie do peňaženky.

Daniel Paulini



Súťaž s portálom

1. cena

Genesis Nitro550 Gaming Chair



2. cena

Genesis GX85 MMO Gaming Mouse

3. cena
Genesis M12 Maxi Lava



Súťažte na www.gamesite.sk

Creative NUNO/NUNO micro

Dizajnové bezdrôtové reproduktory

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena: 40€/20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + minimalistický dizajn
- + kvalita zvuku
- + vysoký výkon
- + výdrž batérie
- + látkové prevedenie
- nedostatok basov
- v menšej verzii



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

185 x 60 x 63 mm /

75 x 60 x 63 mm

Hmotnosť: 390g / 180g

Farba: čierna/šedá

Verzia Bluetooth:

Bluetooth 2.1 + EDR
(Enhanced Data Rate)

Mikrofón: vstavaný

Typ batérie: integrovaná

Li-ion 1050mAh/500mAh

Výdrž batérie: až 6

hodín/4 hodiny

Spôsob napájania:

Micro USB

Dĺžka kábla: 0,6 m

Nové duo prenosných reproduktorov od firmy Creative, ktorá v poslednej dobe vo veľkom rozširuje svoje portfólio zvukovej techniky, k nám prichádza v minimalistickom dizajne, s nízkou hmotnosťou, no najmä s kvalitným zvukom dlhou výdržou batérie.

Prvé dojmy

Už na prvý pohľad vyzerá spracovanie reproduktorom veľmi kvalitne. Sú potiahnuté látkou, ktorá im dodáva šmrnc a luxusný vzhľad. Prichádzajú v priehľadnom obale na plastovom podstavci, kde vynikne ich dizajn. V tomto podstavci je taktiež šikovne schovaný manuál so záručným listom a napájací kábel. Po zapnutí reproduktora z neho

zaznie zvuka. Ak bol predtým už s nejakým zariadením spárovaný a na tomto zariadení je zapnutý Bluetooth, tak sa s ním automaticky spojí a je pripravený na používanie.

Ak tomu tak nebolo a potrebujete zariadenie spárovať s iným zariadením, jednoducho podržíte tlačidlo play/pause a zariadenie sa prepne do vyhľadávacieho režimu, ktorý sa okrem zvuky indikuje aj blikaním prednej diódy.

Vyladený dizajn a konštrukcia

Oba varianty pôsobia veľmi elegantne. Látka, ktorou sú potiahnuté, je na dotyk jemná. Tlačidlá sú zabudované do plastu, ktorý sa tvári ako koženka, zvrchu a sú ľahko stlačiteľné a veľmi tiché. Čo sa týka počtu tlačidiel, väčšia verzia disponuje piatimi tlačidlami: multifunkčné tlačidlo pre spárovanie a funkciu prehrávanie a pauza, dve



HODNOTENIE:



tlačidlá na ovládanie hlasitosti a dve na prehadzovanie skladieb. Menšia verzia je ukrátená o možnosť prepínania pesničiek z rozmerových dôvodov. Zo zadnej strany sa nachádza vypínač, vstup na 3,5mm jack pre možnosť pripojenia zariadenia, ktoré nepodporuje Bluetooth a napájací port. Spredu sa nachádza dióda, ktorá indikuje zapnutie zariadenia (modrá farba), vybitie batérie, poprípade jej nabíjanie (červená). Hmotnosť zariadení je taktiež prijateľná – 390 gramov u väčšieho variantu a 180 gramov u menšieho, takže nosenie reproduktorov v batohu takmer nepocítite.

Zvuk

Zvuk je čistý a zreteľný, menší variant bez problémov zvládne ozvučiť celú izbu pri pozeraní filmu alebo videí, dokáže sa popasovať aj s hudbou, no keďže disponuje iba jedným menším reproduktorom, tak mu chýbajú poriadnejšie basy a hlavne stereo zvuk. Napriek tomu sa za svoj výkon hanbiť nemusí a ľahko prekonáva hlasitosť štandardných laptopových reproduktorov.

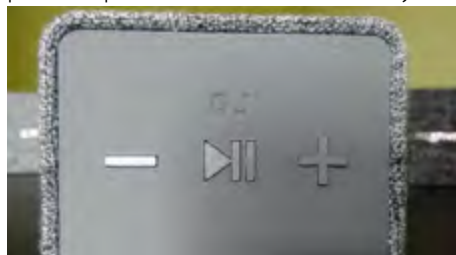
Väčší variant je na tom oveľa lepšie, dokáže pokryť celú škálu tónov a prehlučiť ho už je pomerne náročné. Disponuje dvomi reproduktormi, a preto je vhodnejší na počúvanie rôznych žánrov hudby, umocní zážitok z filmov alebo je vhodný na menšie oslavy, respektíve je použiteľný pri prechádzkach po vonku, opekačkách či iných vonkajších aktivitách.

Oba reproduktory taktiež disponujú zabudovaným mikrofónom, ktorý sa dá použiť pre handsfree komunikáciu cez telefón.

Výdrž batérie a test v praxi

Výrobca tvrdí, že 1050mAh Li-Ion batéria by mala zariadenie napájať až 6 hodín, záležiac na okolitých podmienkach a spôsobe využívania.

To sme, samozrejme, chceli otestovať, a tak sa nám pri plnom výkone a častom párovaní podarilo zariadenie v chladnejšom



počasí používať vonku okolo 4,5 až 5 hodín, čo je veľmi solídny výsledok.

V menšom zariadení je k dispozícii 500mAh batéria, ktorá by podľa výrobcu mala držať zariadenie pri živote až 4 hodiny. V byte pri izbovej teplote a zhruba polovičnom výkone sa nám podarilo z neho vyžmýkať až 3 a pol hodiny nepretržitého prehrávania filmov a videí.

Záverečné hodnotenie

Séria Creative NUNO je správnou voľbou pre tých, ktorí chcú okrášliť svoju izbu minimalistickým dizajnom, no pritom si užiť plnohodnotný a kvalitný zvuk. Je zároveň pre tých, ktorí si chcú svoju hudbu užívať s priateľmi kdekoli a kedykoľvek.

hlavne s dostatočnou hlasitosťou. Svojím vzhľadom priláka všetky vekové kategórie a výdržou batérie poteší každého, kto si chce čo najdlhšie užívať pôžitok z filmu či hudby. A práve toto všetko v kombinácii s nízkou hmotnosťou robí z reproduktorov tejto rady silnú konkurenciu pre ostatné prenosné reproduktory.

Matúš Bednárík



Turris Omnia

Český startupový projekt má zrejme čo ponúknuť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CZ.NIC
Dostupná cena: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

- + možnosti konfigurácie
- + dobré možnosti pripojenia
- + bezpečnosť

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: routery

Operačný systém:

Turris OS

Interné úložisko: 8GB

CPU: Marvell Armada

385 1,6GHz Dual core

Kapacita RAM: 1GB

Počet LAN: 5

Rýchlosť LAN: 1Gb/s

Počet rozširujúcich slotov: 3 mPCIe

Počet USB 3.0: 2

Vstupy: RJ45, SIM, SFP

(+podľa modulov)

WiFi: 802.11ac

3x3 MIMO

Šírka: 180mm

Výška: 130mm

Hrúbka: 45mm



Nový startupový router spoza českých hraníc sa pýši výnimočnou úrovňou zabezpečenia a rozšírenia.

Úvod

Router ako každý iný. Je to router, a teda nič zaujímavé, čo som už na routeri nevidel, myslel som si. No po prečítaní pár základných informácií som rýchlo zmenil názor.

Router k nám dorazil v bežnom balení. Krabičky sú dve, pretože router sa dodáva v rôznych konfiguráciách, ktoré začínajú na holej základnej doske, podobne ako Raspberry Pi. V našom prípade sme dostali router v matnom čiernom prevedení. V druhej škatuli ke sa nachádzal už len napájací adaptér s USB kľúčom. USB kľúč má kapacitu 4GB a nachádzajú

sa na ňom všetky materiály (no žiaden softvér). USB kľúč môžete tým pádom využiť ako chcete, prípadne v samotnom routeri.

Vzhľad a konštrukcia

Router je veľmi jednoduchý a minimalistický. Telo je z dvoch kusov plechu, na vrchu môžeme vidieť logo výrobcu a na prednej strane 12 LED diód a USB 3.0, čo je milým prekvapením. Na zadnej strane je ešte jeden USB 3.0, SFP (optický), WAN (RJ45) a päť 1Gb/s LAN konektorov.

Konštrukcia je účelná, oba kusy tela sú celkom odolné a držia vďaka šiestim skrutkám. Po ich odmontovaní môžeme vidieť útroby zariadenia. Návrh základnej dosky umožňuje pripojenie troch rozširujúcich kariet mPCIe

a taktiež disponuje SIM slotom, ak ste v lokalite bez dostupnosti káblového riešenia, možnosti WiFi modulov sú veľmi pestré, ak nevyužívate 5GHz, môžete modul nahradiť lepším 2,4GHz modulom, prípadne môžete využiť WiFi modul aj zo staršieho notebooku.

Jeden zo slotov tiež poskytuje možnosť mSATA pre SSD. V našej konfigurácii sme mali dual band 802.11ac. Na základnej doske okolo strednej antény je tiež možné si všimnúť GPIO, I²C, SPI.

Napájací zdroj je od firmy CZ.NIC, jeho maximálny výkon je 40W (12V). Zdroj je zámerne výkonnejší (neznamená to však, že router bežne spotrebúva 40W), aby mal dostatok výkonu pri vyššom vytížení či po zapojení dvojice externých diskov. Pri bežnom

HODNOTENIE:





zapojení s jedným LAN zariadením bola spotreba na úrovni do 8W.

Celkovo sa nám konštrukcia veľmi páči, je jednoduchá a v tom je krása. Možnosti údržby či vylepšenia sú jednoduché a so zrozumiteľným návodom to zvládne asi každý.

Hliníková kocka slúžiaca ako rozvádzač tepla uprostred PCB naznačuje prítomnosť ARM-ového procesora, ktorý disponuje dvomi jadrami na takte 1,6GHz.

Spôsob zapojenia

Ak je niečím firma UPC (ISP) známa, je to využívanie koaxiálnych káblov na pripojenie TV či internetu. Omnia, žiaľ, koaxiálnym vstupom nedisponuje, a tak sme museli nechať router od UPC a Turris som zapojil priamo cez 1Gb/s linku. V praxi to však žiadne dopady na rýchlosť nemalo.

Používanie

Prvotné nastavenie routera pozostáva z desiatich krokov, a tak celý proces zaberá asi 5 minút, čo je vítané plus.

Po úspešnom prihlásení som sa dostal na domovskú obrazovku routera, na ktorej nebolo nič neobvyklé. Po opätovnom prihlásení do pokročilých nastavení sme už v úplne inom svete, skrátka server je na báze Unixu (Linuxu),

a teda čo hľadáte, tu pravdepodobne nájdete. Máte člena rodiny, ktorý neustále sťahuje dáta a vytlačuje celú linku? Nie je problém, obmedzte mu maximálnu priepustnosť. Či ste to vy, čo využíva na prenos dát P2P (Torrent)? Nie je problém si dáta rovno ukladať do vami špecifikovaného miesta (napr. externý disk).

Celkovo sú možnosti nastavenia tohto routera veľmi bystré už v základe a pre



tých, čo by potrebovali niečo špecifické, je vždy možnosť rozšírení. Pre užívateľov Linuxu to bude poväčšine hračka. Celý router je postavený, samozrejme, na bezpečnosti, a tak pre menšie firmy či domácnosti je ideálnym doplnkom.

Obzvlášť ak využívate napríklad home office. Pre náročnejších používateľov, ktorí by mali využívať router aj na nespočetné množstvo serverov, sa možno bude hodiť konfigurácia s 2GB RAM. Nami testovaný kúsok mal štandardný 1GB.

Router sa podľa základného nastavenia reštartuje každé 3 dni, túto možnosť je, samozrejme, možné zmeniť, asi ako každý iný detail. Vadia vám LED diódy, ktoré vám neustále svietia v obývačke? Nie je problém, dajú sa nastaviť, aby ste objavili všetky možnosti tohto zariadenia.

Marcel Ilavský



Lenovo Yoga Book

HALO klávenica a žiletkový dizajn v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 510€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, kvalita prevedenia
- + výkon, výdrž batérie
- + Halo Keyboard
- + reproduktory s Dolby Atmos
- + Wacom stylus s vymeniteľnými hrotmi

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU Intel Atom
x5-Z8550 1,44GHz
GPU Intel HD Graphics
4000 (Braswell)
Pamäť: 4096MB LPDDR3
Displej: 10,1-palcový
16 : 9, 1920 x 1080
pixel 218 PPI
Úložisko: 64GB
eMMC Flash, 64GB
Pripojenie: USB 2.0,
HDMI, 3,5mm Audio,
Card Reader: microSD do
128GB, 802.11 a/b/g/n/
ac, Bluetooth 4.0, GPS
Rozmery:
9,6 x 256,6 x 170,8mm
Batéria: 8500mAh
Lithium-Polymer,
Operačný systém:
Android 6.0 Marshmallow
Hmotnosť: 690g
Model yb1-x90f



Yoga Book je zariadenie 2 v 1. Dokáže vynahradiť klasický tablet a notebook a skombinovať ich do jedného zariadenia.

Dotyková podsvietená klávesnica s touchpadom či dotyková plocha reagujúca na stylus premení Android zariadenie vo viacúčelový kus techniky. Tenké, ľahké a štýlové zariadenie Yoga Book oslobodzuje vašu predstavivosť kdekoli a kedykoľvek.

Technológie

- Najštíhlejší a najľahší tablet 2 v 1 na svete

Tablet Yoga Book sa pýši výnimočne štíhlym a ľahkým dizajnom. Váži len 690g a jeho

hrúbka je 4,05mm, vďaka čomu je práca aj zábava na cestách mimoriadne pohodlná.

- Štyri režimy práce s tabletom

Typický pánt s dizajnom náramkových hodín je vyrobený z najkvalitnejšej zliatiny. Je výnimočne pútavý a flexibilný. Prostredníctvom štyroch všestranných režimov sa s ľahkosťou prispôbi vášmu každodennému režimu. Sledujte, surfujte, píšete, tvorte!

- Klávesnica Halo

Ste pripravení pustiť sa do práce? Klávesnica Halo tabletu Yoga Book sa zobrazuje na

podložke Create Pad podľa vašich potrieb. Klávesnica optimalizovaná softvérom je navrhnutá na dotykové ovládanie, vďaka ktorému prináša zážitok podobný písaniu na bežnej klávesnici.

- Dokonalá presnosť

Stylus Real Pen zvládne písanie aj kreslenie. S 2048 úrovňami citlivosti na tlak je stylus Real Pen navrhnutý na zachytenie jemných nuáns každého línie. Hrot stylusu Real Pen môžete použiť na písanie a kreslenie na podložke Create Pad. Vďaka technológii Wacom EMR (elektromagnetická rezonancia) môžete všetky tieto činnosti vykonávať bez nabitia stylusu.

- Odolná batéria, úsporný CPU

Vďaka výdrži batérie až 15 hodín ju stačí nabiť raz denne.

HODNOTENIE:



Mohutná, 8500mAh batéria je určená na celodenné používanie, zatiaľ čo procesor Intel® Atom™ x5 maximalizuje účinnosť a umožňuje dlhšie používanie.

Dizajn

Knižkový dizajn je postavený na dvoch častiach tabletu, ktoré sú hrubé približne štyri milimetre. Jedna časť tabletu v sebe ukrýva batériu, dotykovú plochu a zároveň klávesnicu, zatiaľ čo tá druhá 10,1-palcový displej. Obe časti nie je možné navzájom odpojiť, ale vďaka prepojeniu cez dva flexkáble a použitiu pántov s prevodmi, ktoré do seba perfektne zapadajú, je možné displej pretočiť o 360 stupňov. Pri držaní tabletu v rukách máte naozaj pocit, ako by ste v ruke držali knižku a nie tablet. A vďaka excelentnému dizajnu sa hrúbka tabletu v najširšej časti vyšplhala len na hodnotu 9,6mm a hmotnosť 690g, čo je v skutku výborné, najmä vzhľadom na to, čo tablet obsahuje.

Klávesnicová časť obsahuje dotykovú podsvietenú klávesnicu, kameru, prepínač na kreslenie a touchpad. V podstate celá plocha je zároveň dotyková a na dotyk zvlášť reagujú aj zvýraznené klávesy, záleží od prepnutého módu (kreslenie, písanie). Ľavá hrana obsahuje microUSB, HDMI porty, microSD čítačku kariet do 128GB a reproduktor. Pravá hrana obsahuje audio jack 3,5mm, reproduktor, zapínacie tlačidlo a tlačidlá



na reguláciu hlasitosti. Displejová časť obsahuje jemný FHD displej, senzory, kameru a dvojicu mikrofónov.

Test

Testovali sme model s Android 6.0 bez WWAN modulu. Pri testovaní tabletu sme sa bližšie pozreli na jeho rôzne časti, a to či už softvérového, alebo hardvérového charakteru. Telo tabletu je veľmi solídne spracované, každý diel do seba perfektne zapadá.

Žiadna časť tabletu nevŕzga, tablet sa v rukách nešmýka a ani jeho povrch nezanecháva zbytočné odtlačky prstov. Jedna z najhlavnejších častí tabletu sú pánty. Prevody pántov do seba presne zapadajú. Ukrývajú v sebe dva flexkáble, a tak dokážeme pretočiť LCD displej

o 360 stupňov. To umožňuje použitie tabletu v rôznych pozíciách (písanie ako na klasickom notebooku, pozeranie – keď je tablet pretočený do tvaru A, písanie – keď je tablet rozložený do 180 stupňov a tabelový režim, kde bol displej celý pretočený na druhú stranu).

OS Android 6.0 pracuje veľmi stabilne, pri teste sme nezaznamenali žiadne oneskorenie reakcií či zaváhanie systému. Lenovo obohatil Android o možnosti zobrazenia kompatibilných aplikácií na jednej obrazovke vedľa seba, čím posunul hranicu multitaskingu o niečo ďalej.

Pri dlhodobom pracovaní s tabletom sme ocenili jeho nízku hmotnosť a hrúbku. Medzi ďalšími dôležitými vlastnosťami tabletu sa nachádzala aj jeho výdrž. Výrobcom uvádzaná výdrž bola na hranici 15 hodín.

Nám sa tablet podarilo udržať pri živote niečo vyše osem hodín pri 70% jase, zapnutej Wi-Fi, surfovaní po webe, pozeraní videí a rôznych podobných činnostiach. Výdrž batérie vzhľadom na hrúbku zariadenia je naozaj výborná, a to aj vďaka použitiu rýchleho a úsporného Intel procesora.

Zaujalo nás umiestnenie zadnej kamery, ktorá sa nachádza v pravom hornom rohu klávesnicovej časti tabletu. Predná kamera je umiestnená v strede hornej časti LCD displeja. Kvalita oboch kamier je postačujúca. Síce obom kamerám chýba stabilizácia obrazu, fotky i videá sú dostatočne kvalitné.

LCD displej má výborné pozorovacie uhly, jemné FullHD rozlíšenie a výborný pomer kontrastu a jas. Displej má horší pomer veľkosti LCD k telu. Po vertikálnej osi sú rámy hrubé 20mm a po horizontálnej osi 15mm, čo nám



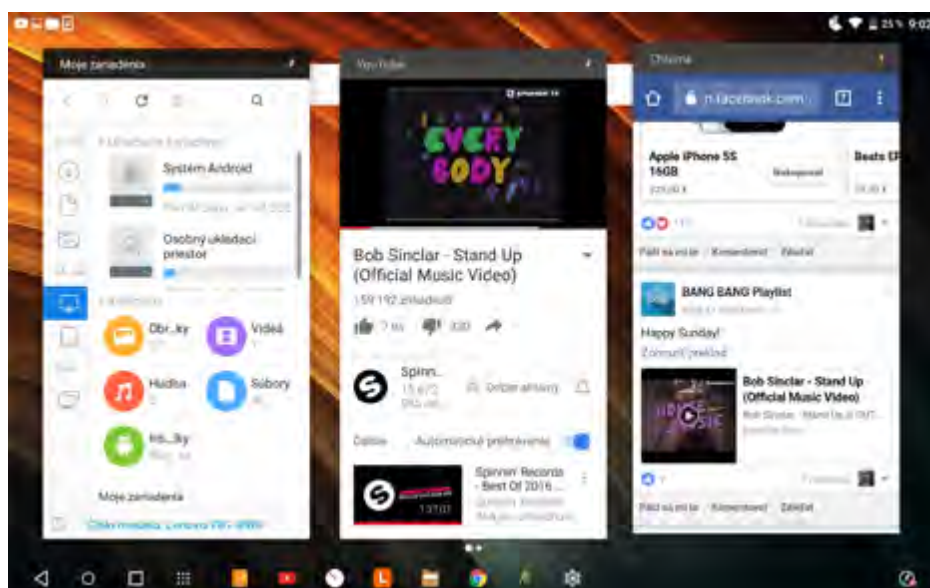
prišlo ako dost' veľ'a vzhľadom na pokročilú technológiu, ktorá bola pri tomto výrobku uplatnená.

Po hardvérovej výbave sa nám páčili všetky súčiastky ako LCD displej, WLAN, klávesnica/podložka, CPU či GPU. Akurát nás zamrzela absencia obojstranného USB konektora typu C – v zariadení sa nachádza stále veľ'mi používaný, avšak nie veľ'mi praktický microUSB konektor. Konektor sa používa aj na nabíjanie, aj na pripájanie ostatných zariadení cez OTG kábel, a tak sme nemohli robiť obe činnosti naraz.

Páči sa nám kvalita a aj umiestnenie stereo reproduktorov s podporou Dolby Atmos. Reprodukory sú umiestnené po oboch stranách klávesnicovej časti a hrajú naozaj čisto a hlasno. Napomáha tomu technológia Atmos, ktorá z reproduktorov vytiažila maximum a zážitok so sledovania videa, filmu či počúvania hudby je tak naozaj výborný.

Azda najhlavnejšia časť tabletu je klávesnicová časť, ktorá plní niekoľko úloh. Po aktivovaní dotykových klávesov je možné dotykovo písať text. Podsvietené klávesy nabiele s reguláciou jasú spolu s dotykovým touchpadom tvoria celok s názvom HALO keyboard. Dotyk klávesov pri písaní má hmatovú odozvu v podobe vibrácií. Halo klávesnica dokáže automaticky rozpoznávať slangy, písané vety, text automaticky dopĺňať na základe predikcie. Táto dotyková podložka navyše plní aj druhotnú funkciu.

Za použitia pribaleného stylusu s vymeniteľnými hrotmi od firmy Wacom v spojení s elektromagnetickou



rezonanciou sa klávesnicová podložka zmení na digitálny zápisník. Všetky poznámky, návrhy či kresby sa pri písaní po podložke prenášajú priamo na LCD displej tabletu.

Pri výbere hrotu s čiernym atramentom sme si položili čistý kancelársky papier na klávesnicovú časť a všetky ťahy perom, ktoré boli zaznamenané na papier, sa presne na vlas preniesli na obrazovku v digitálnej podobe. Použitím plastového hrotu sme mohli písať aj priamo na klávesnicovú časť tabletu bez potreby papiera.

V balení sme našli dokonca aj podložku s magnetkami na prichytenie papiera. Po upevnení papiera sa nám lepšie písalo aj kreslilo a podložka dokázala rovnako presne prenášať ťahy perom ako bez jej použitia. Pri

používaní tabletu sme mali azda jediný problém, a to ten, že po jeho zavretí (ako knižka) a následne pri otváraní sme museli použiť obe ruky, aby sme klávesnicovú časť a displej od seba oddelili. Vďaka použitiu magnetov sme mali naozaj problém s otváraním tabletu. V prednej časti nebol žiadny výbežok a ani pozdĺžna priehlbina, kam by bolo možné zaprieť prsty pre uľahčenie otvárania tela tabletu.

Hodnotenie

Yoga Book je výborné a exkluzívne zariadenie, ktorému nebude ľahké nájsť konkurenciu. Tablet je elegantný, ľahký, tenký, má dostatok výkonu na beh aplikácií a zároveň batériu s veľkou kapacitou. Dotyková podložka tvorí klávesnicu, touchpad a kresliacu plochu zároveň. Vďaka použitiu prevodových pántov je tablet možné používať až v štyroch rôznych pozíciách. Klávesnicová a displejová časť od seba nie je možné oddeliť, ale 360 stupňové pánty toto obmedzenie plne vynahrádzajú.

Za cenu cez 500 eur si môžete kúpiť solídny, 15,6-palcový notebook. Ak však preferujete ľahčú a hlavne mobilnú „tabletobook“ veľkosti zošita s Windowsom, Lenovo myslel aj na vás. Za príplatok 50 eur si môžete zaobstarat' YogaBook vo verzii s OS Windows 10 či už s WWAN, alebo bez WWAN modulu. Azda jedinou chybou tohto tabletu je absencia drážky či výstupku na prednej hrane tabletu.

Lukáš Libica



Adata SD700

Rýchle dáta na cesty



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 108€

PLUSY A MÍNUSY:

- + štandard IP68
- + rýchlosti nad 400MB/s
- + nízka cena
- lacnejší pocit zo zariadenia



ŠPECIFIKÁCIE:

Typ úložiska: SSD
Použitie: odolný, externý
Kapacita: 256GB
Rozmery: 83,5/83,5/13,9mm
Farba: čierna/zelená, čierna/čierna
Rozhranie: USB 3.1 Gen 1
Rýchlosť čítania: 440MB/s
Rýchlosť zápisu: 430MB/s
Hmotnosť: 100g

Každý, nielen ten, kto veľa cestuje, už mal dilemu, ako so sebou preniesť všetky potrebné dáta. V dnešnej dobe ultraprenosných notebookov je bežným úkazom, že cenovo dostupné kúsky neponúkajú dostatočný úložný priestor. Ešte pred pár rokmi bolo jedinou možnosťou nosiť so sebou prenosné HDD, ktoré je ale v porovnaní s moderným diskom oveľa pomalšie. Taktiež netreba zabúdať na fakt, že harddisky obsahujú pohyblivé časti, a tak malá nepozornosť, jeden pád alebo príliš natriasajúce sa prostredie by mohlo znamenať stratu častí, či dokonca všetkých dát. Sláva externým SSD úložiskám!

S diskami od spoločnosti Adata už máme v redakcii bohaté skúsenosti, ale toto je prvý externý disk tejto značky, ktorý sme mali možnosť aj otestovať. Ako teda obstála malá plastová škatuľka Adata SD700 s kapacitou 256 GB?

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Dizajn produktu presvitá už cez plastové okienko na škatuľke. Štvorcový formát odkláňajúci sa od bežných rozmerov 2,5-palcových diskov príjemne prekvapí. Po otvorení škatuľky sa v balení okrem

disku nachádza aj jeden USB 3.1 Gen 1, kábel, malý letáčik s tradičnými informáciami a návod. Samotný obal disku je z čierneho tvrdeného plastu, ktorý je obopnutý na dotyk mäkkším zeleným alebo čiernym plastom (podľa výberu). Tento plast by mal disk ochrániť pri menších pádoch či nešetrnom zaobchádzaní. Po poklepaní znie obal mierne duto, ale nie je počuť žiadne uvoľnené súčiastky. Poteší taktiež zatvárateľné viečko USB portu, vďaka ktorému (pri jeho správnom uzatvorení) získal tento disk hodnotenie odolnosti IP68 proti prachu, otrasom a vode. S vodou by sme to určite neriskovali, ale je príjemné vedieť, že dôležitým dátam mierne pokropenie neuškodí.



Komponenty disku a avizované parametre

Adata sa pri tomto disku rozhodla použiť architektúru 3D NAND a skladané TLC, ktoré ponúkajú oproti predošlej 2D NAND technológii vyššiu hustotu dát s

väčšou spoľahlivosťou pri nižšej spotrebe. Ponúkané kapacity sú v hodnotách 256GB, 512GB a 1TB. Avšak na Slovensku by ste 1TB verziu zatiaľ hľadali márne. SD700 sľubuje prenosové rýchlosti až do 440 MB/s pri čítaní a 430 MB/s pri zapisovaní, čo je oproti bežným externým HDD viac než štvornásobok. Presné a pravdivé čísla ale ukázalo až testovanie.

Testovanie

Oba disky boli pred testovaním defragmentované a naformátované. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

Zhrnutie

Malý formát, zvýšená odolnosť a vyššia rýchlosť než pri tradičných harddiskoch či USB-čkách robia z tohto disku šikovného spoločníka na cesty. SD700 s prehľadom zvládne prenášanie hudby, filmov, zálohovanie fotiek z dovolenky i bežné kancelárske úlohy. Nehovoriac ešte o bonuse, ktorým je štandard IP68. Pokiaľ vám záleží aj na cene, tak SD700 momentálnemu trhu s externými SSD dominuje. Po preverení viacerých slovenských obchodov je lacnejším SSD-čkom s kapacitou nad 200GB len jeden jediný výrobok od spoločnosti Adata (konkurencia začína až o 10 – 20€ vyššie).

Daniel Paulini



HODNOTENIE:



GIGABYTE GeForce GTX 1060 Xtreme Gaming 6G

Top pre hráčov s tesným rozpočtom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 346€

PLUSY A MÍNUSY:

- + neuveriteľný pomer cena/výkon
- + RGB LED prvky
- + backplate
- + stabilný overclock z výroby
- + nízka hlučnosť a spotreba energie

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

CUDA Jadrá: 1280

Renderované jednotky: 48

Typ grafického procesora:

GP106

Počet tranzistorov: 4400M

Veľkosť pamäte: 6GB

Typ pamäte: GDDR5

Šírka zbernice: 192 bit

Takt jadra: 1620 MHz+

Takt pamäte: 2040 MHz



Množstvo ľudí chce hrať kvalitné hry vo vysokom rozlíšení, ale straší ich a zväzuje jedno nepríjemné slovo, ktorým je „rozpočet“. Nie každý zarába mesačne stovky eur a nie každý má šťastie na chápajúcich rodičov, ktorých peňaženky fungujú ako bankomat. Slovné spojenie „low budget gaming“ (hranie s nízkym rozpočtom) je používané už mnoho rokov, ale ešte nikdy neboli cenovo dostupné také výkonné grafické karty ako v dnešnej dobe.

Kto v dnešnej dobe nemá viac ako 300 – 350 eur, už viac nemusí zúfať, že si nezahrá nič iné ako staré hry v 720p rozlíšení, pretože s ponukou od AMD si zahrá aj najnovšie AAA tituly v hladkom 1080p. Ako už nadpis recenzie napovedá, do redakcie tentoraz zavítala grafická karta Nvidia GTX 1060 6GB z dielne spoločnosti Gigabyte, a to nielen v základnej verzii, ale tiež s pretaktovaným

jadrom a pamäťou priamo z výroby. Samozrejme, že som na nič nečakal a karta putovala do testovacieho počítača spolu s novým hardvérom od Gigabyte, o ktorom sa dočítate v ďalších recenziách.

Obal a jeho obsah

Gigabyte to s obalmi už tradične vie, a tak, hoci je škatuľka vizuálne zaujímavá, nepôsobí lacným alebo gýčovým dojmom. Na obale tróni veľké logo G1 Extreme Gaming s ďalšími informáciami rozosiatymi po všetkých stranách. Takto sa potenciálny záujemca v obchode dočíta, že ide o model s 6GB pamäťou s ventilátormi typu windforce a bonusmi, ako je štvorročná záruka a v karte zabudovaný VR Link. Po odbalení z prvého obalu sa na svetle ukáže oveľa jednoduchšia škatuľka v čisto čiernej farbe so strieborným logom. V nej sa konečne ukrýva samotná karta a dobroty, ktoré

k nej v Gigabyte pribalili. Tými sú jednoduché letáky, nálepka a celkom prekvapivo aj potítko s rovnakým logom ako na obaloch.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte túto kartu pripravil pre hráčov, ktorí síce nemajú bezodný rozpočet, ale stále vyžadujú výkon zabalený v peknom obale. Preto sa na karte už pred zapojením dajú rozoznať prvky vybavené RGB podsvietením a naozaj poteší aj fešný backplate, ktorý sa vyskytuje na lacnejších kartách len výnimočne. Dosku karty, mierne odlišnú od verzie spoločnosti Nvidia, dizajnovali sami v Gigabyte a som veľmi rád, že sa rozhodli použiť čisto čierny PCB (printed circuit board – plošný spoj), ktorý sa k celkovému dizajnu naozaj hodí. Za povšimnutie stojí, že hoci karta zaberie iba dve miesta na zadnej strane počítača, treba počítať s tým, že jej vetranie je natoľko mohutné,

HODNOTENIE:



Syntetické benchmarky



že v praxi vnútri zaberá miesta tri. Táto 1060-ka však nie je príliš dlhá a ani natoľko ťažká, aby po nainštalovaní do počítača klesala na vnútornej strane, ako sa to stávalo množstvu iných modelov vybavených masívnym chladením. Posledným príjemným prekvapením je už spomínaný VR Link, čo znamená, že karta ponúka dva HDMI konektory smerujúce dovnútra skrinky. Vďaka tomu sa po nainštalovaní predĺženia so zakončením do 5.25" šachty dá VR Headset zapájať priamo do prednej strany skrinky a nie je nutné káble pripájať a odpájať zozadu.

Technické špecifikácie

V čom sa vlastne táto karta líši od iných konkurenčných modelov? V krátkosti ide o použitie systému chladenia Gigabyte Windforce X2 s dvoma 100mm ventilátormi, vďaka čomu je karta viac ako dostatočne chladená, a pritom aj príjemne tichá. Aj preto sa mohli v Gigabyte pohrať s taktom grafického jadra a pamäte, ktoré sú oproti bežným 1060-kám už z výroby taktované na 1620+ MHz na jadre a 2040 MHz na pamäti. Bežné modely GTX 1060 ponúkajú takt 1506 MHz



a Teploty, spotreba a hlučnosť



2002 MHz. Samozrejme, pri troche snahy sa dajú aj normálne 1060-ky pretaktovať

na podobné alebo lepšie úrovne, no takisto aj na tejto verzii by mohli ísť takto ešte o niečo vyššie bez rizika. Pretaktovanie z výroby však určite ocenia hráči, ktorí sa neradi vrtajú vo všetkých softvérových nastaveniach a hodnotách voltáže a radšej obetujú nejaké euro, aby mali vyšší výkon garantovaný samotným výrobcom. Tu je porovnanie základných informácií o tejto karte s

chybičky a zakolísania výkonu. Z hier sa pri testovaní vystriedali tituly ako: Metro: Last Light Redux, Ashes of the Singularity, Bioshock Infinite, Crysis 3, Tomb Raider a Total War: Warhammer. Zo syntetických testov to boli zase osvedčené programy ako: 3DMark Firestrike a Time Spy, Unigine Valley a Unigine Heaven. Každý test bol opakovaný päťkrát a v grafe je zaznačený jeho priemer. Hry boli testované v rozlíšeníach 1080p a 1440p, nakoľko si treba priznať, že hoci je GTX 1060 silným kúskom, nie je to karta určená na hranie v 4K.

	GeForce GTX 1070	Gigabyte GTX 1060 Xtreme Gaming	GeForce GTX 1060	GeForce GTX 980	Radeon RX 480
CUDA jadrá	1920	1280	1280	2048	2304
Renderovacie jednotky	64	48	48	64	32
Typ grafického procesora	GP104	GP106	GP106	GM204	Ellesmere
Počet tranzistorov	7200M	4400M	4400M	5200M	5700M
Veľkosť pamäte	8 GB	6 GB	6 GB	4 GB	8 GB
Typ pamäte	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Šírka zbernice	256 bit	192 bit	192 bit	256 bit	256 bit
Takt jadra	1506 MHz+	1620 MHz+	1506 MHz+	1126 MHz+	1266 MHz
Takt pamäte	2002 MHz	2040 MHz	2002 MHz	1750 MHz	2000 MHz

potenciálne konkurenčnými výrobkami.

Výkon a testovanie

Ako otestovať hernú grafiku? Najlepšie asi hraním hier. Samozrejme, väčšinu hier som nehral len tak pre zábavu, ale spustil som vstavaný benchmark a prechádzal po presne vytýčenej trase. Na zúbok sa tejto karte pozrelo aj viacero syntetických testov, ktoré odhalia aj tie najmenšie

Zhrnutie

Nvidia s príchodom 10xx generácie grafických kariet poriadne rozčerila vody a AMD je schopné bežným 1060-kám konkurovať so svojou RX 480kou, táto verzia od Gigabytu je na ňu už príliš. 1060 Xtreme Gaming s 6GB pamäte je jednoducho momentálne jednou z najlepších, ak nie tou najlepšou dostupnou verziou tejto karty. Pokiaľ plánujete hrať hry v rozlíšení 1080p, pokojne aj na troch monitoroch alebo vo 1440p na jednom, je táto karta to pravé orechové. To, že vďaka svojej dizajnu a backplatu vyzerá takmer v každej skrinke úžasne a je vďaka nej o niečo cenovo dostupnejšie aj VR hranie, je iba čerešnička na torte.

Daniel Paulini

Intel 750 NVMe 400GB U.2 PCIe Gen 3x4 NVMe SSD

Nové rozhranie pre osvedčený formát

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 340€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prenosové rýchlosti
- + 2,5" formát
- + dizajn
- prémiová cena



To, že aj tie najpomalšie SSD disky sú násobne rýchlejšie ako bežné HDD, už snád' vie každý bežný používateľ počítačov. Trochu menej známy je ale fakt, že druhov SSD diskov je viacero a takisto viac je aj spôsobov, ako ich možno pripojiť k počítaču. Do bežných používateľských počítačov zavítal nový štandard pripojenia, ktorý sa doteraz držal pod iným menom iba v profesionálnych serveroch a veľkých špecializovaných strojoch a slubuje viacero vylepšení. Najnovší disk od spoločnosti Intel s radovým označením 750 a kapacitou 400 GB si v testovacom počítači Gamesite. sk prešiel radom testov a nižšie si môžete prečítať, ako v nich obstál.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Výrobky od spoločnosti Intel sú už tradične balené do obalov modrej farby, s detailmi plošných spojov. Ani tento disk nie je výnimkou a po krátkom procese už na svetlo sveta prišla veľmi dobre vyzerajúca kovová škatuľka. Disk je oproti bežným 2,5" SSD-čkam takmer dvojnásobne hrubý, na čo treba myslieť pri uvažovaní o jeho namontovaní do mobilných zariadení, alebo aj do niektorých desktopov. Jeho kovový povrch dýcha kvalitou a za jeho vystavenie by sa nehanbil ani ten

najnáročnejší stavitel' počítačov. Mierny nezvyk nastal pri obhliadaní disku a hlavne jeho zadnej strany, kde sa nachádza, širší ako bežný, konektor s výstupkom v strede a ktorého opačný koniec končí v U.2 porte na matičnej doske.

Čo je to U.2?

Štandard U.2 (vyslovovaný ako „jú-dot-tú“) sa ešte nedávno volal SFF-8639, ale s jeho potenciálnym príchodom do nákupných košíkov bežných ľudí bolo celkom logické jeho premenovanie. Hlavne keď jeho nové meno pripomína štandard M.2, ktorý je pre bežných smrteľníkov dostupný už niekoľko rokov a s ktorým toho má spoločného viac, ako len podobne znejúce meno.

Komponenty disku a avizované parametre

Počítačovo zdatnejším už názov disku napovie, aké vnútro a výkon sa od neho dá očakávať. No radšej zhrniem to najdôležitejšie v pár riadkoch nižšie. Označenie NVMe (Non-Volatile Memory Express), alebo NVMHCI (Non-Volatile Memory Host Controller Interface Specification) je rozhranie, cez ktoré dokáže počítač pristupovať ku dátam uloženým na pamäťových zariadeniach pripojených cez PCIe

rozhranie. Takisto je už v mene disku spomenutá generácia PCIe rozhrania, ktorú disk podporuje (Gen3) a aj najvhodnejšia rýchlosť PCIe slotu (x4). Nakoľko rozhranie U.2 pracuje s x4 rýchlosťami, malo by byť všetko v najlepšom poriadku a rýchlosti by sa mali pohybovať okolo 2,2GB pri čítaní a 900MB pri zapisovaní.

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 používateľskému počítaču. Testovanie zvládli programy Anvil Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD.

Zhrnutie

Čo sa týka nových technológií, pre koncového zákazníka je vždy výhodné, keď sa daný štandard najprv odskúša v profesionálnom prostredí. A tým nemyslím iba laboratória, ale skôr servery vo veľkých spoločnostiach. U.2 štandard neprináša prevratnejšie rýchlosti, než je možné dosiahnuť cez M.2, alebo priamymi expanznými kartami do PCIe, ale prichádza ako možnosť zapojiť ho mimo matičnej dosky, čím otvára dvere RAIDu, alebo necháva PCIe sloty a povrch matičnej dosky voľný pre iné komponenty.

Daniel Paulini



HODNOTENIE:



MILAN
ONDRÍK

DANO
HERIBAN

REBEKA
POLÁKOVÁ

MAROŠ
KRAMÁR

TOMÁŠ
HANÁK

FILM MARIANY ČENGEL SOLČANSKEJ



ÚNOS

PRODUCENT| MILAN STRÁŇAVA JMB FILM&TV PRODUCTION SCENÁR A RÉŽIA| MARIANA ČENGEL SOLČANSKÁ
KAMERA| LACO JANOŠTÁK VEDÚCI VÝROBY| MICHAL STRÁŇAVA HUDBA| VLADIMÍR MARTINKA ARCHITEKT| MICHAL LOŠONSKÝ
STRIH| ONDREJ AZOR ZVUK| MAREK HART, JÁN GREČNÁR KOSTÝMOVÝ VÝTVARNÍK| IVANA STRUHÁROVÁ
HRAJÚ REBEKA POLÁKOVÁ, VLADISLAV PLEVČÍK, DAVID HARTL, DANO HERIBAN, MILAN MIKULČÍK,
MILAN ONDRÍK, INGRID TIMKOVÁ, JÁN GREŠŠO, MAROŠ KRAMÁR, TOMÁŠ HANÁK, JAKUB RYBÁRIK,
PETER OŠZLÍK, JURAJ HRČKA

jmb

STÚDIO 727

VF

VZNIK FILMU FINANČNE PODPORIL

V CINEMAX OD 2. MARCA

rtv

continental
film

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

CINEMAX

Gigabyte Aorus Z270X Gaming 7

Štýlovo nadupaná a nadupano-štýlová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 249€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilný výkon
- + kvalitné komponenty
- + príprava na vodné chladenie
- + prehľadný BIOS a App Center
- + jedno z najlepších RGB podsvietení

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 1151
Čipset: Intel Z270 Express
Podpora CPU: Procesory 6. generácie Skylake a 7. generácie KabyLake
Podpora RAM: 4 x DDR4 Dual-channel, max 64GB až 4133MHz
Podpora Multi-GPU: AMD CrossFireX, NVIDIA SLI
Typ zvukovej karty: SoundBlaster X-Fi MB5
Grafické konektory: 1 x DisplayPort 1.2 a 1 x HDMI 1.4
Úložný priestor: 2 x M.2 konektor, 1 x U.2 connector, 3 x SATA Express connectors, 6 x SATA 6Gb/s connectors
Podpora RAID: 0, 1, 5 a 10
USB ovládač: Chipset + Intel Thunderbolt 3 + Realtek USB 3.1 Gen 1 Hub
USB porty: USB 3.1 Gen 2 Typ C, USB 3.1 Gen 2 Type-A, 8 x USB 3.1 Gen 1 ports (4 externé, 4 interné), 6 x USB 2.0/1.1 ports (2 externé, 4 interné)
Rozmery: ATX FormFactor, 30.5cm x 24.4cm

HODNOTENIE:



Už zaužívaný prístup spoločnosti Intel ku každoročnému vydávaniu nových procesorov sa nezmenil ani tento rok a osvedčené procesory z rodiny Skylake striedajú kúsky z rady Kaby Lake. To si, samozrejme, pýta aj nové matičné dosky a viacero spoločností na seba nenechalo dlho čakať. Tesne po vydaní Kaby Lake procesorov predstavila spoločnosť Gigabyte novú radu Aorus disponujúcu čipsetom Z270X. A my sme sa pozreli na všetky tri modely, ktoré sa zameriavajú na rôznych hráčov a ponúkajú v rozličných cenových hladinách rozdielne, ale stále bohaté vybavenie.

Pred nedávnom ste si mohli na stránkach Gamesite prečítať recenziu vstupného modelu do rady Aorus s názvom Gaming 5. V tejto recenzii, ako už aj titulok sám napovedá, sme si vzali na mušku o

triedu vyšší model s označením Gaming 7. Aj tento model disponuje socketom LGA 1151 podporujúcim ako Skylake, tak Kaby Lake procesory, veľmi príjemným dizajnom s horou podsvietenia a kvalitnými komponentmi. V čom sa teda od Gaming 5 a konkurencie odlišuje? V čom je lepšia a v čom môže zaostávať? To všetko rozpitveme v nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Gigabyte to s obalmi jednoznačne vie. Čierna krabica štandardných rozmerov, ktorá pojme ATX matičnú dosku, síce nie je ničím inovatívna, ale strieborné logo a nápis Aorus, ktoré obalu dominujú, vo mne evokujú kvalitu. Ako už je zvykom, na krabici sa nachádza aj meno spoločnosti, model dosky (ktorý je prevedení v striebornej farbe

odrážajúcej svetlo a meniacej farbu) a na ostatných stranách (najmä na tej zadnej) aj tona informácií, čo táto doska zvládne a čo nie. Vo vnútri sa okrem dosky, manuálu, CD-čka s drivermi, pár nálepkami a bežnými SATA káblami nachádza aj pár bonusov navyše. Prvým je pár káblov zakončených termistormi (na jednoduché meranie teploty na používateľmi zvolených miestach), ďalší poteší potenciálnych kupcov, ktorí majú radi blikajúce svetielka, a je ním RGB LED predĺžovací kábel. Samozrejme, nakoľko doska podporuje Nvidia SLI, v balení sa nachádza aj SLI most pre dve karty. Posledným bonusom, na ktorý vďaka jeho praktickosti nemôžem zabudnúť, je takzvaný G-Connector adaptér, vďaka ktorému je zapájanie káblov predného panela počítačovej skrinky s doskami od Gigabyte vždy hračka, a to aj s mojimi medvedími prstami.



Prvé dojmy a spracovanie

Aj pri Gaming 7 staval Gigabyte na kombináciu čiernej dosky s bielymi krytmi a chladením. Táto kombinácia sa aj vďaka integrovanému, plne nastaviteľnému RGB podsvieteniu hodí takmer do každej skrinky a k takmer každej kombinácii komponentov. Samozrejme, aj takýto krásny dizajn by sa dal pokaziť, napríklad výberom krikľavých farieb, ktoré si odporujú, pri výbere grafickej karty a chladiča na procesor. No aj v takejto situácii si trúfam povedať, že podľa zón nastaviteľné RGB podsvietenie by dokázalo nepodarený dizajn zladit'. Čo sa týka kvality dosky, som Gigabytu veľmi vďačný, že na rozdiel od niektorých

výrobcov ostávajú verní dostatočne hrubým plošným spojom, vďaka čomu sa doska nadmerne neprehýba. A v spojení s vystuženými PCIe slotmi by sa do nej nikto nemal báť osadiť aj tie najťažšie grafické karty a chladienie procesorov.

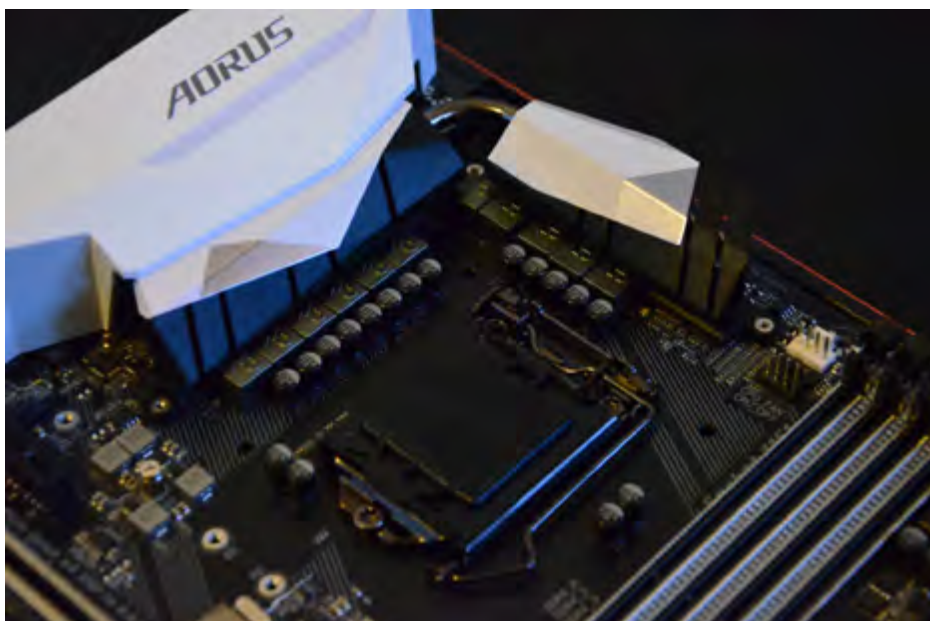
Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Ako som už spomínal v recenzii Gaming 5, nové Z270X dosky prinášajú už ako štandard konektor U.2. Potešiteľné je na ňom to, že jeho x4 PCIe linky sú samostatné a nemali by byť previazané s PCIe konektormi určenými pre grafické karty a zvyšok komponentov. Na doske poteší úctyhodné číslo konektorov na

napájanie ventilátorov, ktorých je celkovo až 8. Viacero z nich je špecializovaných pre chladič procesora, alebo vodné chladienie. Okrem toho potešia aj dva ethernet porty, Intel GbE LAN a Killer LAN E2500 a zvuková karta Realtek ALC1220. V čom ale Gaming 7 poteší priaznivcov kvalitnej hudby a zvuku, je integrovaný čip Creative Sound Core 3D s podporou Sound Blaster Recon3Di a zabudovaný zosilňovač TI Burr Brown OPA2134. Gaming 7 takisto oproti Gaming 5 pridáva na poli podsvietenia, a tak je teraz podsvietený aj kryt zadného panelu.

Konektivita a funkcionality

Zadný panel na tejto doske ponúka 7 USB portov, z čoho všetky patria do štandardu USB 3.1. 5 z nich je "len" Gen 1, ale jeden Gen 2 Typ A a jeden Gen 2 Typ C by mali uspokojiť všetky potreby ľudí aj s väčším množstvom drôtových periférií. Takisto sa na zadnom paneli nachádza jeden DisplayPort 1.2 a HDMI 1.4, oba schopné rozlíšenia až 4K, s jediným rozdielom, ktorým je maximálna frekvencia – @60 Hz na DisplayPorte a @24 Hz cez HDMI. Už spomenuté boli dva ethernet porty (Intel GbE LAN a Killer E2500 LAN), čo pre používateľov môže napríklad znamenať možnosť nerušeného hrania bez lagov pri použití druhého LAN portu do NAS a sťahovaní dát. V neposlednom rade sa tu nachádzajú osvedčené konektory S/PDIF Out a päť 3,5mm audio (Center/Subwoofer Speaker Out, Rear Speaker Out,



Line In/Mic In, Line Out, Headphone). Po stránke vnútornej konektivity toho ponúka Gaming 7 naozaj značne veľa, a to presne jeden U.2 konektor, dva M.2 konektory, 3× SATA Express, 6× SATA 6Gb/s, 8× konektory na napájanie ventilátorov/vodnej pumpy, 2× USB 3.1 Gen 1 headers, 2× USB 2.0/1.1 headers, RGB LED výstup, konektor rozširujúcej Thunderbolt karty a rad systémových tlačidiel, ako power, reset, vymazanie CMOS, ECO, OC. Pre tých, ktorí plánujú využívať plný potenciál dosky, sa na doske ešte nachádza prepínač medzi BIOS-mi v prípade zlých nastavení a body na meranie voltáže.

Vzhľad a personalizácia

Možno sa nájde niekto, komu sa dizajn tejto dosky nebude páčiť, ale podľa môjho názoru to bude veľmi malá časť populácie. V Gigabyte pri dizajnovaní síce neboli nijako umiernení a na doske sa nachádza množstvo prvkov zameraných hlavne na vzhľad.

Aj tak väčšina plní nejakú praktickú úlohu ako chladenie, alebo ochrana proti nečistotám. Pridanie ďalšej RGB zóny na kryt zadného panelu síce oproti Gaming 5 nie je žiadna revolúcia, no ako môžete vidieť na fotkách v galérii, je to ďalší prvok, ktorý môže presvedčiť potenciálneho zákazníka o kúpe. Hlavne keď je ovládanie celého podsvietenia naozaj jednoduché cez Gigabyte App Center. V rámci App Center sa dá nastaviť aj ďalšia hora a pol vecí, od všetkých ventilátorov (musím pochváliť jednoduchý a pritom funkčný systém,



keď systém roztočí iba jeden špecifický ventilátor, vy určíte jeho umiestnenie v skrinke a systém si to odvedy pamätá) cez jemné pretaktovanie a systémové nastavenia. Používateľsky je jednoducho Gaming 7 a v praxi všetky novšie dosky od Gigabyte naozaj jednoduché na používanie a s BIOS-om a App Center som sa dokázal naučiť zaobchádzať v priebehu pár minút.

Stabilita, taktovanie a testovanie

Rovnako ako pri Gaming 5 fungovala doska ako so Skylake, tak aj s najnovšími i7 Kaby Lake procesormi. Pri testovaní som pretaktoval ako i7

6700K, tak i7 7700K hodnotu 4,6GHz a počítač bol absolútne stabilný.

Takže stále platí, že kto už raz taktoval pod čipsetom Z170, sa nestratí ani v Z270, nakoľko hardvér ani softvér neprešiel príliš veľkou zmenou a BIOS od Gigabyte sa vyznačuje veľmi príjemným dizajnom a prehľadnosťou. Systém s touto doskou bol nadmieru stabilný, ako pri základnom takte, aj po pretaktovaní, čo bolo odskúšané bežným používaním, ale aj syntetickým testom Aida64. Oproti predošlej generácii dosiek pre Intel procesory sa toho nezmenilo až tak veľa, aby bol citel'ne poznat' rozdiel medzi hraním či bežným fungovaním pod touto generáciou, preto ani nebolo treba spísovať grafy s porovnaním FPS pri hrách na tejto generácii čipsetov a predošlej.

Zhrnutie

Obával som sa, či dokáže Gaming 7 tromfnúť svojho menšieho brata a dokázať, že si svoju, o 40 eur vyššiu cenu naozaj zaslúži. Na prvý pohľad totiž vyzerajú byť vedľa seba v tých hlavných otázkach takmer identické. Jej pripravenosť na náročných používateľov hľadajúcich stabilitu pri pretaktovaní s možnosťou rozsiahleho vodného chladenia ma však presvedčili. Gaming 5 je už sama o sebe fajn základ na výkonnú hernú mašinu. Sedmička túto hranicu posúva a ponecháva si pritom oku lahodiaci dizajn a milión spôsobov podsvietenia.

Daniel Paulini



VŽDY BUĎ SÁM SEBOU...
IBAŽE BY SI BOL BATMAN
OD TVORCOV KTORÍ POSKLADALI LEGO PRÍBEH

LEGO BATMAN VO FILME



V CINEMAX OD 9. FEBRUÁRA
UVIDÍTE V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

E-BLUE Cobra

Had, ktorý vás neuštipne

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: E-blue
Dostupná cena: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dielenské spracovanie
- + použité materiály
- + ergonomický posed
- + brzdenie koliesok pod záťažou

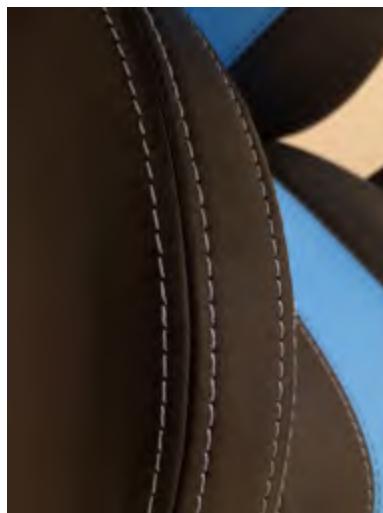
- minimálna výška nevhodná pre racing posed
- brzdenie koliesok nie je dostatočné pre racing
- skôr pre štíhlejšie postavy

ŠPECIFIKÁCIE:

Maximálna záťaž: 120kg

Tlmič: class 4

Farba: modrá



Do mojej gejmerskej nory opäť pristálo herné kreslo, čo ma nesmierne potešilo, pretože po predošlej skúsenosti som pochopil, aký dôležitý komponent pre hranie to skutočne je. A bol som úprimne zvedavý, ako si vedie konkurencia.

Dizajn a konštrukcia

Krabica bola neobvykle ťažká, čo avizuje výraznejšie použitie kovu. A presne to sa potvrdilo po vybalení. Ako prvý sa zaujal päťramenný oporný kríž, alebo, inak povedané, podvozok. Je komplet z kovu, na prvý pohľad robustný a poriadne ťažký. Výrobca uvádza statické zaťaženie 1500kg, čo pri laickom letmom pohľade pokojne dosvedčím. Kreslo som podľa návodu poskladal za pár minút, všetko pekne zapadlo na svoje miesto.

Kráľ sedí na tróne

Poskladané kreslo vyzerá fajnovo a operadlo, ktoré pripomína nasrdenú kobru, dáva tušiť, že

unesie aj statnejšieho gejmera. Výrobca nešetril a k stoličke dodáva vysoko kvalitný plynový tlmič triedy class 4, ktorý spoľahlivo udrží aj statnejších jedincov (do 120 kg). Sedadlo vyzerá výborne, testoval som modré prevedenie. Povrch je z PU kože, je pekne obšitý a logo je vlastne 3D výšivka. Navyše ide o odvetraný povrch a aj keď vonku nezúri letný hric, v prekúrenom byte som sa nepotil ani trochu. Prvý dojem po posadení bol skutočne výborný, posed je pevný až tvrdý, rozhodne nečakajte „vegetácky“, mäkký zážitok. Pre zdravé a dlhodobé sedenie je však práve toto ideálne riešenie.

Otázna je šírka sedacej časti, ktorá mne sadla tak akurát, no objemný chlap by to už mohol mať celkom natesno. Cobra disponuje veľmi vhodne tvarovanou opierkou hlavy a celkovo poskytuje pevnú oporu pre kritické časti tela, ako je bedrová časť, oblasť ramien, chrbtice a nezabudlo sa ani na nastaviteľné opierky. Tie sa dajú otáčať v rozmedzí 360 stupňov a výškovo 75mm. Samozrejmosťou je sklon sedacej časti až o 118 stupňov či tuhosť protiváhy a aretácia. Trochu zamrzí minimálna výška, ktorú tlmič umožňuje, no na racing posed oproti volantmu mi to



prišlo trochu vysoko. Bol som zvedavý, či tento model bude mať kolieska s brzdou a musím uznať, že akýsi samobrdiaci systém, ktorý sa aktivuje po zaťažení stoličky, nie je úplne na zahodenie (výrobca to nikde nespomína, tak je to možno len nechcená pridaná hodnota). No moje pedále kladú taký odpor, že som sa aj tak odtlačal od stola, čiže bola potrebná improvizácia s papučou.

Záverečné hodnotenie

Cobra je výborné herné kreslo, na ktorom si na posed treba chvíľu zvykať, obzvlášť ak máte tendenciu sa hrbiť a máte radi mäkký posed. Výborné spracovanie vidieť na každom detaile a ak ste ochotní trochu zainvestovať, s týmto kreslom by ste mali počítať. A napokon, na pozeranie YouTube je tiež fajn.

Roland Dvorský

HODNOTENIE:



Zautomatizujte si domácnost!



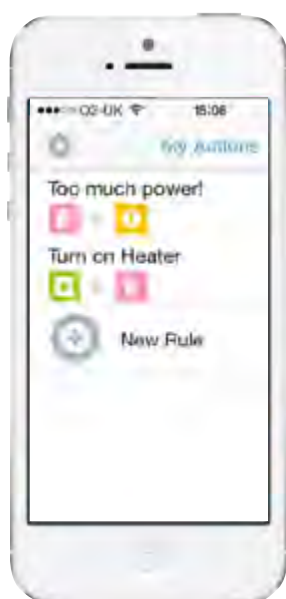
Pomocou zariadení mydlink Home a mobilnej aplikácie si teraz môžete sami jednoducho vytvárať, nastavovať, ovládať a monitorovať inteligentnú domácnosť.

Časové spínanie
inteligentnej zásuvky

Jednoduché
pridávanie pravidiel

Meranie spotreby
a kontrola domova

Notifikácie zdarma
priamo do mobilu



Viac informácií o produktoch a riešeniach na báze mydlink Home získate na webovej stránke spoločnosti D-Link na adrese www.dlink.cz



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Čína / USA, 2016, 104 min

Réžia: Yimou Zhang
 Scenár: Carlo Bernard, Doug Miro, Tony Gilroy
 Kamera: Stuart Dryburgh, Xiaoding Zhao
 Hudba: Ramin Djawadi
 Hrajú: Matt Damon, Pedro Pascal, Willem Dafoe, Tian Jing, Andy Lau, Numan Acar, Eddie Peng, Han Lu, Hanyu Zhang, Kenny Lin, Xuan Huang
 Producenti: Charles Roven, Peter Loehr, Jon Jashni, Thomas Tull
 Strih: Craig Wood, Mary Jo Markey
 Scénografia: John Myhre
 Kostýmy: Mayes C. Rubeo

PLUSY A MÍNUSY:

+ akcia

+ vizuál

- príbeh
 - dialógy
 - propaganda

HODNOTENIE:



Skittlesky na Čínskom múre

JE TO FIALOVÉ, ŽLTÉ, MODRÉ A ČERVENÉ A BOJUJE
 TO PROTI MIMOZEMSKÝM KRVILAČNÝM BEŠTIÁM

Vel'ký čínsky múr. Po úsekoch sa staval cez tisíc rokov a svojou monumentálnosťou ohuruje svojich návštevníkov dodnes. Na čo ale v skutočnosti slúžil? Žeby na ochranu proti Mongolom? Určite nie, každý predsa vie, že nás chránil proti desivým krvilačným potvorám z vesmíru.

Takúto fantastickú verziu nám vo svojom filme ponúka čínsky režisér Yimou Zhang. Vel'ký čínsky múr je fantasy výpravný film, ktorý okrem zahraničného producenta, hollywoodskej akcie a efektov ponúka aj špičkového herca Matta Damona v hlavnej úlohe. Taktiež nám mal dať možnosť naučiť sa niečo viac o čínskej kultúre. No po jeho premiére, ktorá bola začiatkom januára, ostali fanúšikovia sklamaní. Ešte aj dnes sa proti nemu píše

vel'ké množstvo negatívnych recenzií. Prečo je to tak? A je naozaj potrebné zakopať Vel'ký čínsky múr pod čiernu zem,

či sa ho azda oplatí vidieť? Skutočnosť, že na vzdialenom východe môžeme vidieť v hlavnej úlohe belocha, sa dá vo filme ľahko vysvetliť. William Garin (Matt Damon) sa totiž v tejto krajine neocitol náhodou. Spolu so svojím spoločníkom Perom Tovarom (Pedro Pascal) sa do Číny vybrali za účelom nájsť pušný prach a následne na ňom vo svojej domovine zarobiť veľké peniaze. Keď však zablúdia





až k Vel'kému čínskemu múru, obrovská čínska armáda s premyslenými zbraňami ich pol'ahky zajme. Až hore na múre zist'ujú, že ich hľadanie bolo úspešné a pušný prah tu naozaj je. Avšak, stavba skrýva aj oveľa väčšie tajomstvá a život celej krajiny zrazu začína visieť na vlásku.

Od filmov ako Vel'ký čínsky múr nečakáte hlboké dialógy a ani veľmi zložitý príbeh. Ak by to tak bolo, užili by ste si nanajvýš iba dve hodiny búchania hlavy a prehodnocovania svojich životných rozhodnutí. Lebo akokoľvek dobrý herec môže Matt Damon byť, William Garin má absolútne nevýrazný charakter. Po svojej temnej minulosti žoldniera (o ktorej je nám povedané v dvoch vetách) sa na múre zo dňa na deň mení na dokonalého hrdinu – spravodlivý, múdry, a hlavne s muškou, ako keby bol diet'at'om Legolasa a Robina Hooda. Ťažko sa zaujímavo hrá niekto, kto je vo svojej podstate iba kôpka

hlášok a správnych hodnôt, naprogramovaná konat' dobro podľa nezmeniteľného algoritmu. Inak to nie je ani so zvyškom sveta. Odfláknuté sú všetky detaily, charaktery postáv a ich minulosť, dokonca aj pôvod stvorení, ktoré Číne spôsobujú také vrásky na čele (ich príchod je taktiež povedaný v jednej vete – Priletel asteroid, začali z neho vychádzať, útočia na nás každých 60 rokov). Niečo dobré ale na Williamovi ako

dokonalom hrdinovi predsa len je. Keď sa spolu s part'ákom Perom vrhnú do boja, je to zábava. Nekonečne nereálna a hlúpa, ale zábava. Matt Damon poskakujúc po stenách a otáčajúc sa s lukom v ruke a šípmom na tetive dokáže zaujať.

A keď sa spoja s Perom do dokonale nacvičených bojových choreografií, zvyšok čínskej armády proti nim vyzerá ako banda detí. No aj čínsky národ má čo ponúknuť. Najzábavnejšia je zrejme ženská jednotka akrobatiek, ktoré proti beštiám bojujú pomocou kopijí v ruke a skokov à la bungee jumping. Je to síce absurdný a neúčinný spôsob boja, ale zato vizuálne veľmi atraktívny. Takže Vel'ký čínsky múr má svoje prvé plus – akciu. Keď som videl prvú akčnú scénu, v duchu som si hovoril: „Že by tento film predsa stál za pozretie?“ A v tom momente som bol za kladnú odpoveď. Lenže vrcholom akcie bola práve tá prvá scéna a nevyrovnal sa

jej ani záverečný boj. Veľ'ký čínsky múr sa predsa len niečím líši od zvyšku akčných filmov. Krajinou pôvodu – je to totiž čínsky film. Vlastne je to najdrahší film, aký kedy v Číne vznikol – stál cez sto miliónov dolárov. Je celkom zaujímavé, že film čínskej produkcie, ktorého úlohou zrejme bolo propagovať túto krajinu, až tak čínskou kultúrou nepresakuje. Máme v ňom síce možnosť pozrieť si orientálny pohreb spojený s krásnym púšť'aním lampiónov aj farebnú armádu strážiacu múr pripomínajúcu skittles. V nej sa kombinuje fantázia tvorcov a historické motívy, ktoré dokopy dávajú zaujímavé zbroje odlišných farebných odtieňov určených pre rozličné druhy jednotiek. Inak ale film nijak orientálnu kultúru nepribližuje.

Namiesto toho sa nám ale predsa len niečo vsugerovať snaží – ťažko prehladnuteľnú ideu kolektivismu. V kontraste s individualizmom vychádza kolektívny duch ako jasný víťaz, ktorý dokáže prekonať aj vyčíňanie nenásytných monštier. A je ťažko obľubovať film, ktorý vám do hlavy silou-mocou tlačí propagandu čínskeho komunistického režimu.

„Keby sa Vel'ký čínsky múr zameral iba na približovanie orientálnej kultúry alebo aspoň na zábavnú akciu, možno by uspel. Avšak namiesto toho je to drahý a čudný film, ktorý okrem dvoch-troch scén nemá čo ponúknuť.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 129 min

Režie: Ben Affleck

Předloha: Dennis Lehane (kniha)

Scénář: Ben Affleck

Kamera: Robert Richardson

Hudba: Harry Gregson-Williams

Hrají: Ben Affleck, Elle Fanning, Zoe

Saldana, Sienna Miller, Chris Messina,

Scott Eastwood, Anthony Michael

Hall, Brendan Gleeson, Chris Cooper,

Max Casella, Chris Sullivan, J. D.

Evermore, Brendan Egan, Ric Sarabia

Producenti: Leonardo DiCaprio,

Ben Affleck, Jennifer Davisson

Killoran, Jennifer Todd

Střih: William Goldenberg

Scénografie: Jess Gonchor

Kostýmy: Jacqueline West

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kamera

+ Soundtrack

+ Část odehrávající se v Bostonu

- Někteří herečtí představitelé

- Část odehrávající se mimo Boston

- Scénář

- Zbytečně dlouhé

HODNOTENIE:

Pod rouškou noci

THOMPSONY A RUM ZA DOB PROHIBICE

V posledních letech se z Bena Afflecka, herce s proměnlivými hereckými schopnostmi, stal poměrně vyhlášený a především úspěšný režisér. Na svůj zatím největší úspěch, film Argo, se rozhodl navázat již několik let připravovanou adaptací knižního příběhu z pera Dennise Lehana. Je Pod rouškou noci dalším skvělým zářezem v jeho režijně-scenáristické kariéře?

V současnosti už není dobrých gangsterek v kinech příliš, a tak je každá alespoň trochu dobrá novinka v tomto žánru vítanou změnou. A Affleck měl velice dobře našlápnuto. Úvodní část filmu, která se odehrává v Bostonu zmítaném mocenskými boji mezi irskou a italskou mafií, představuje hlavního hrdinu jako zásadového zlodějčka, který se odmítá zapojit do bojů na kterékoliv straně barikády, byť je původem Ir. Snímek navíc

představí hned několik zajímavých postav, mezi kterými například otec hlavního hrdiny v podání Brendana Gleesona patří k tomu nejlepšímu ve filmu, a díky tomu si krade i přes minimum scén film tak trochu pro sebe. Je to ale také dáno tím, že jeho hereckému výkonu se zbytek obsazení jen velmi málo přibližuje. I samotný Ben Affleck, který podobně položené postavy dokázal s přehledem zahrát v minulosti, zde několikrát předvede nevyrovnaný výkon, což trochu zamrzí. Hlavně kvůli těm několika scénám, které paradoxně patří k tomu nejlepšímu, co jsem za dlouhou dobu v tomto žánru viděl.

Gangsterka i negangsterka

Jeho Joe Coughlin totiž trpí podobným problémem, jakým i velká část postav v průběhu celého filmu. Některé momenty jsou parádní a divák je hltá bez problému

(např. konfrontace vůdce KKK), jindy však film jako by nevěděl, co s vlastními postavami zamýšlí, a ztrácel celý koncept gangsterky z očí. Nenapomáhá tomu ani možná zbytečně natahované finále (nebo spíše události po finále), ani některé momenty, kde by film zasloužil jít ještě jednou do rukou střiháče.

Některé momenty by navíc ve filmu ani být nemusely, neboť možná až příliš rozmělnují dopad některých momentů nebo jako v případě některých scén, především v závěru, působí nadbytečně. Je mi jasné, že bylo třeba se držet literární předlohy, nicméně právě v tom, co použít a co nepoužít spočívá umění adaptace.

Ve všech ohledech stylově

Co ovšem vytknout filmu nelze, je audiovizuální stránka, kterou si Affleck pohlídal na jedničku. Už hodně dlouho nevypadala žádná gangsterka (byť se jich zase tolik neprodukuje) takhle dobře a byl na ní cítit zřetelný rozpočet. Může za to skvělá kameramanská práce legendy



gangsterku, která se v průběhu promění na jakousi fúzi romance, kriminálního příběhu a hodně zředěné gangsterky. Pod rouškou noci nabídne několik památných scén a několik vyložené dobrých, ale utopí veškerý svůj potenciál v nedotaženém příběhu plném hluchých míst a zbytečného natahování. V rámci Affleckovy filmografie se jedná o nejslabší snímek, pořád jde ovšem o relativně slušnou žánrovku, která alespoň část publika osloví. Velké věci od tohoto filmu ovšem nečekejte.

„Z části zajímavá gangsterka, která se ovšem v průběhu promění v téměř průměrnou (byť skvěle natočenou) kriminální podívanou z doby prohibice.“

Lukáš Plaček

v tomto odvětví Roberta Richardsona. Ten si připisuje do své filmografie další vizuální skvost, který jednoduše vypadá parádně, a to jak v té vydařenější části, tak v té slabší. Stejně jako není moc co vytknout kameře, nemohu napsat křivého slova o hudebním doprovodu v režii Harry Gregson-Williamse, se kterým Affleck spolupracoval již dříve u svých atmosférických snímků *Město* a *Gone Baby Gone*. Byť jeho kompozice neobsahuje nějaké přehnaně výrazné motivy, dokresluje atmosféru jak chladnějšího Bostonu, tak téměř tropické Tampy skvěle.

Při souhrnném pohledu se ovšem derou na mysl opět spíše ty negativní věci, než těch několik pozitivních. Ben Affleck natočil v rámci možností obstojnou



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 116 min.

Réžia: M. Night Shyamalan
 Scenár: M. Night Shyamalan
 Hudba: West Dylan Thordson
 Obsadenie: James McAvoy, Anya Taylor-Joy, Haley Lu Richardson, Kim Director, Betty Buckley, Lyne Renee, Jessica Sula, Neal Huff, Brad William Henke, Sebastian Arcelus, M. Night Shyamalan

PLUSY A MÍNUSY:

- + James McAvoy
- + zaujímavý námet
- + kvalitná výstavba deja
- + zvláštny záver
- kolísavé tempo

HODNOTENIE:



Split

AJ PSYCHOPATI MAJÚ RADI KANYEHO WESTA

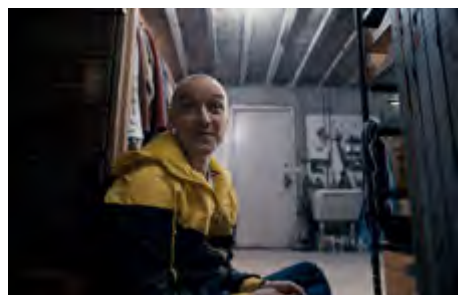
Aj keď pri prezentovaní nového filmu potenciálnym fanúšikom nehrá režisér až takú dôležitú rolu – predbiehajú ho plagáty, trailery a samotní herci – meno človeka, ktorý film nakrútil, je pre mnohých stále rozhodujúci faktor. Na jeho základe sa divák vie rozhodnúť, či dá filmu šancu, alebo sa do kina pre istotu vyberie na niečo iné. M. Night Shyamalan sa počas svojej režisérskej kariéry už ocitol na oboch stranách spektra popularity – kedysi

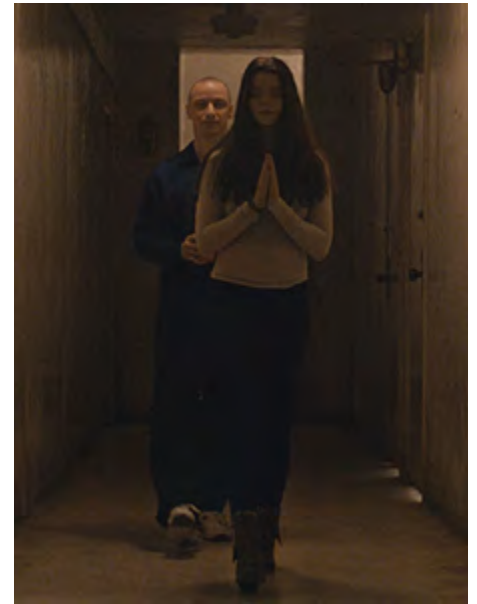
kultový režisér snímok ako *Šiesty zmysel* a *Vyvolený*, v posledných rokoch skôr zdroj vtipov a kritiky po nevydarených filmoch ako *Posledný vládca vetra* alebo *Po zániku Zeme*. Už pri zverejnení prvého traileru na jeho nový film *Rozpoltený* sa však zdalo, že tentoraz je Shyamalan späť v starej dobrej forme, vyzbrojený silným príbehom a Jamesom McAvoyom sľubujúcim hereckú jazdu. Vylepšil si Shyamalan novým filmom pošramotenú povest'

Pre tri stredoškôľky je to úplne normálny, bežný deň, keď zrazu do ich auta nastúpi neznámy muž a omami ich drogou. Zobudia sa v miestnosti bez okien a dezorientovaní. Vysvetlenie im nepodá ani ich únosca Kevin (James McAvoy), ktorý sa za nimi síce pravidelne vracia, nie je to však vždy on. V jeho tele totiž sídli 23 rôznych osobností, z ktorých sa na svetlo dostáva vždy iba niektorá.

Dievčatá sa nemôžu spoliehať na záchranu zvonku, musia si teda pomôcť samy. Na útek chce rozdiely v únoscovej osobnosti využiť duchaprítomná Casey (Anya Taylor-Joy). Kevin im síce neublížil, ale všetky jeho osobnosti hovoria o beštii, ktorá si po ne príde...

O tom, v čom spočíva kvalita filmu *Rozpoltený*, sa dá polemizovať. Samozrejme, Shyamalan poskytol filmu ako režisér a scenárista napínavú a vcelku stabilnú kostru – šablónovitý príbeh o únose mladých dievčat dostal vďaka osobnosti (teda skôr osobnostiam) únoscu zaujímavú zmenu smeru a stal sa zaujímavejším. Takmer všetko, čo sa od začiatku javilo ako nevhodné či spomalujúce prvky, sa pri celkovom pohľade na film ukázalo byť funkčné – početné rozhovory s psychiatrickou podávali divákovi zásadné či aspoň zaujímavé informácie o poruche osobnosti únoscu. Trňom v oku boli spočiatku aj mnohé flashbaky z minulosti Casey – na vysvetlenie, prečo je z troch dievčat ona jediná duchaprítomná, by stačil iba





jeden, ale ich vrstvenie, ktoré vo filme vytvorilo samostatný minipríbeh, veľmi silno podporilo trpkú pointu. Jediné, čo sa tak dá Shyamalanovej práci vyčítať, je pomalý rozbeh a občasné pol'avovanie dobre našliapnutého tempa a taktiež niekolo logických nezrovnalostí príbehu. Ponúknuté vysvetlenia však dávali aspoň taký zmysel, aby to diváka nevyrušovalo od pohlteného sledovania filmu.

Toto všetko by sa však rozsypalo ako domček z karát, keby hlavnú postavu do svojich rúk uchopil niekto menej talentovaný ako James McAvoy. Pozerať sa na neho bol skutočný zážitok – podáva plnohodnotný výkon, hrá úplne všetkým, čo má k dispozícii.

Samozrejme, už len vytvorenie toľkých postáv v jednom filme by bol skvelý výkon, skutočné majstrovstvo však spočíva v jeho schopnosti okamžite prechádzať z jednej postavy do druhej bez toho, aby sme boli na pochybách, čo za osobnosť je momentálne vo vedení. Je to teda on, kto je zdrojom všetkého napätia vo filme, nie spôsob výstavby deja. Niektoré z osobností sú vyhnané až do extrému a tá záverečná je extrém sám – ale tento „over-the-top“ prístup zaručí, že divákovi McAvoyova postava ostane v mysli ako jeden z najlepších záporných hrdinov poslednej doby.

K dobru mu slúži aj to, že presne tak efektívne ako vie vystrašiť, vie aj rozosmiať. Rozpoltený je miestami dosť slušnou komédiou – až sa divák cíti previniť, keď sa smeje na jeho tancovaní na Kanye Westa, pričom vie,



čoho všetkého je schopný. Z ostatných hercov za zmienku stojí len výborná Anya Taylor-Joy, ktorá aspoň trochu vyvažuje jeho one-man show.

Záver filmu je pomerne zvláštny – úplne mení žáner filmu, z napínavého thrilleru prechádza k niečomu mystickejšiemu, psychologickjšiemu. Klobúk dolu pred tým, ako efektívne je film zakončený aj napriek tomu, že je záver tak trochu protikladom klimaxu. V kontraste s predošlou vyhrotenou štvrt'hodinou a najmä vo svetle Kevinovej filozofie, ktorú odhalí na záver, bol dobre zvolený. Treba si v kine rozhodne počkať na epilóg, ktorý Shyamalanových fanúšikov pravdepodobne poteší ešte viac ako celý film – otázkou zostáva, či je záver len menším žmurknutím na fanúšikov,

alebo sa režisér chystá vo vytvorenom svete zotrvať o niečo dlhšie. Nech to už bude tak alebo onak, diváci sa po tomto počine na ďalšie filmy Shyamalana môžu pokojne tešiť. Znova ukázal mnoho zo svojej sily priniesť napätie a zaujímavé príbehy s ešte zaujímavejšími zvratmi. A ak vás nič iné k návšteve kina nepresvedčí – vidieť Jamesa McAvoya v tejto úlohe je jednoducho nutnosť.

„M. Night Shyamalan je späť s kvalitným a hutným thrillerom, ktorý o kategóriu povyšuje vynikajúci výkon Jamesa McAvoya ako najlepšieho záporáka posledných rokov. Oplatí sa ostať až do úplného konca.“

Michaela Medved'ová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 96 min

Réžia: David Frankel
 Scenár: Allan Loeb
 Kamera: Maryse Alberti
 Hrajú: Will Smith, Keira Knightley, Kate Winslet, Edward Norton, Naomi Harris, Hellen Mirren, Michael Peña a ďalší

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony

- zaniknutá myšlienka
- žiadna hĺbka
- množstvo zbytočných postáv

HODNOTENIE:



Collateral Beauty

ROZHOVOR S ČASOM, LÁSKOU A SMRŤOU

Každý sa so smrťou blízkej osoby vyrovnáva odlišne. Niektorí musia stratu prežiť v súkromí, niektorí zas svoje žiaľ vyrozprávať. A niektorí píše listy. Času, lásky a smrti. Kto by ale čakal, že mu odpovedajú? S takouto zaujímavou témou prišiel do kín film od režiséra Davida Frankela. *Collateral Beauty* už pri svojom traileri sľuboval náročnú rodinnú tému a drámu, v ktorej majú city veľkú úlohu. A toto všetko sa v podstate aj splnilo, avšak niekde nastala chyba.

Howard (Will Smith) sa po smrti dcéry nečakane zmení. Už to nie je ten ambiciózny šéf, ktorý pomocou svojho entuziazmu úspešne vedie firmu. Prestáva sa stretávať, ale aj vôbec rozprávať s ľuďmi a všetok svoj čas venuje oplakávaniu svojho mŕtveho dieťaťa a písaniu listov trom veľkým entitám – času, láske a smrti. Spočiatku

si jeho kolegovia (Edward Norton, Kate Winslet, Michael Peña) myslia, že obdobie smútku je len krátkodobá záležitosť, no keď aj po niekoľkých rokoch jeho pasivita neprestáva, rozhodnú sa konať.





Zo šialenej myšlienky sa nakoniec stane tajný plán. Najmú hercov hrajúcich čas, lásku a smrť (Jacob Latimore, Keira Knightley, Helen Mirren) a s ich pomocou oklamú Howarda, ktorý si myslí, že sa naozaj stretol s tými, ktorých hrajú. Takto poznačený by si mal podľa plánu uviesť svoju mentálnu narušenosť a podpísať papiere na preloženie svojich právomocí. Lenže nie všetko končí podľa ich očakávaní a my s postupom času zistíme, že Howard nie je jediná osoba vo filme, ktorej problémy netreba brať na ľahkú váhu.

Čo sa teda pokazilo? Z veľkých ambícií a silného nápadu vznikla iba akási nepodarená zlepenina. A počiatok skazy Collateral Beauty môžeme hľadať už



pri postavách. Howard v tomto filme nie je hlavná postava. Je síce centrom zápletky, ale príbeh sledujeme očami jeho troch spolupracovníkov – Whit, Claire a Simona. Will Smith tak môže hrať akokoľvek dobre chce (čo sa mu aj darí), ale Howarda pri takom krátkom čase nemáme možnosť spoznať a ani sa s ním hlbšie zžiť. Vníname ho iba ako divného týpka, ktorý v stave dlhodobej depresie robí množstvo nelogických činov, ako je napríklad jazda na bicykli v protismere. Myslím, že takto jeho postava vyznieť nemala. Na výmenu sú nám však ponúknuté osudy už vyššie uvedených Howardových spolupracovníkov. Každý z nich má nejaký srdcervúci osud, od smrteľnej choroby až po opovrhujúcu dcéru – nájdete v nich všetky city vydierajúce kľíše, aké len chcete. Chabá výmena – namiesto jedného, poriadneho, pochopeného a prepracovaného príbehu má Collateral Beauty štyri polopečené.

Najdôležitejšou časťou filmu sú tri pojmy – tri postavy. Čas, láska a smrť. Na ich stvárnenie si Whit, Claire a Simon najali hercov, ktorých náhodne stretli v jednom malom divadle. Namiesto spochybnenia svojho duševného stavu si v nich však Howard našiel formu terapie. Ja osobne som sa po zhladnutí upútavky tešil na dlhé filozofické rozhovory medzi človekom a smrťou, láskou či časom. Ostal som však sklamaný. Je to sčasti aj tým, že spomínané súčasti života sú hrané divadelnými hercami, a preto im do úst scenáristi nemohli vkladať také hlboké myšlienky, aké by dokázali hovoriť čas, láska či smrť osobne. Ich vyjadrenia sú



ale aj také málopravdivé a niečo do života sa dá zobrať iba z jedného prehovoru – od herca času. Na hlboké myšlienky skrátka nemali poskytnutý dostatok priestoru. Každý z nich prehodí dve-tri repliky a potom sa vo filme vyskytujú už iba ako herci, nie ako ich postavy. Howard s nimi tiež interaguje čo najmenej, a tak sa vytráca všetko tajomno, ktoré mohli tieto rozhovory poskytnúť.

Herci ale ovela viac ako Howardovi pomôžu jeho patronátnej trojici. A tu aspoň vidno jasný dopad akcií na rozhodnutia postáv. Howard sa mení podivne a náhle. Najskôr je depresívny, potom agresívny a potom už zrazu zmierený s osudom. Whit, Claire a Simon majú síce vedľajšie príbehy, ale vďaka pomoci druhých, ale aj pomáhaniu Howardovi si prejdú jasnou premenou.

A čo teda vlastne je Collateral Beauty? Podľa filmu by to mala byť skrytá krása, ktorá sa nachádza v každej – dobrej či zlej – udalosti, ktorá sa vám stane. Avšak že by celý snímok smeroval práve k tejto myšlienke, to sa povedať nedá. Hoci zaznela, stratila sa pod množstvom nepotrebných dialógov, postáv a podivne nadväzujúcich scén.

„Nevyužitie postavy a potenciál filmu nedokázalo zachrániť ani hviezdne herecké obsadenie. Skrátka sa toho pokazilo príliš mnoho, než aby Collateral Beauty stál za zmienku.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 110 min.

Réžia: Garth Jennings
 Scenár: Garth Jennings
 Hudba: Joby Talbot
 Obsadenie: Matthew McConaughey,
 Scarlett Johansson, Reese Witherspoon,
 Taron Egerton, Seth MacFarlane,
 Peter Serafinowicz, John C. Reilly,
 Nick Kroll, Jennifer Saunders, Leslie
 Jones, Jay Pharoah, Beck Bennett

PLUSY A MÍNUSY:

- + slušný dabing
- + skvelé pôvodné spevácke vystúpenia
- + zaujímavé dejové línie
- + kultúrne narážky
- otrepaný morálny koncept

HODNOTENIE:



Sing

LADY GAGA A PRASA? PREČO NIE

V časech, keď animovaným rozprávkam ešte vládlo len štúdio Disney, bola spievaná zložka vo filme samozrejmosťou. Dnes sú ale spievané animáky len výsadou princezien, prípadne iných hrdiniek, a svetu animovaného filmu vládnu rozdielne trendy. Na jeden z nich – antropomorfné zvieratá v hlavných úlohách – zjavne nadväzuje Garth Jennings so svojím animovaným debutom *Spievaj*. Príznačným názvom ale vyjadruje aj svoju vernosť žánru muzikálu so všetkým, čo k tomu patrí. V animáku si teda môžeme vypočuť verzie známych piesní napríklad v podaní Scarlett Johansson alebo Reese Witherspoon. Bude nám ale po výlete do animovaného hudobného sveta do spevu?

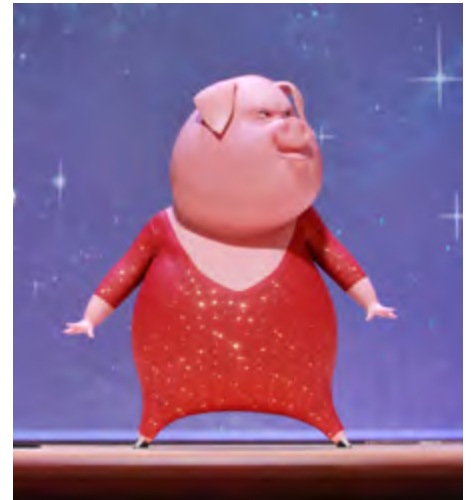
Buster Moon (Matthew McConaughey) je koala, ktorá vždy mala veľký sen – mať vlastné divadlo. Sen sa mu síce splnil, ale v divadelnej brandži sa mu vôbec nedarí

– jeho hry nemajú úspech a zadlžené divadlo mu padá na hlavu. Ako záchrana možno poslúži spásanosný nápad usporiadať spevácku súťaž. Kvôli chybe sa však zamýšľaná odmena za výhru zvýši až na stotisíc dolárov – sumu, ktorú Buster ani náhodou nemá, ale ktorá priláka stovky záujemcov. A práve najlepší z nich, medzi nimi gorila Johnny (Taron Egerton), prasacia dáma Rosita (Reese Witherspoon) či ježko-tínedžerka Ash (Scarlett Johansson), majú byť zlatou baňou a spôsobom, akým divadlu vrátiť zašlú popularitu.

Čo sa príbehu týka, neponúka jednu hlavnú postavu a súbor vedľajších – koala Buster je síce stmelujúcim prvkom, dostáva ale približne rovnako veľa priestoru ako ostatní. Scenár rozohráva niekoľko súbežných línií, ktoré sú dostatočne prepracované, aby vzbudili

sympatie k postavám či aspoň záujem, ale na druhej strane nie príliš pretláčané dopredu, aby začali nudiť. Divák sa naopak teší na to, kedy sa postava, ktorú si oblúbil najviac, dostane znovu do centra diania. Všetky postavy a ich príbehy spája ústredný motív, a to klasické disneyovské morálne posolstvo o tom, že sa nikdy netreba vzdávať svojho sna – nie je ale ponúknuté veľa mi originálne, naopak využíva všetky dostupné kliše. Hlavným nositeľom morálky je Buster, a preto je výhodou, že sa na plátne neobjavuje viac, než je únosné.

Námety ostatných dejových línií film jednoznačne radia medzi tie animáky, ktoré ani náhodou nie sú pre deti. Priemerný vek návštevníkov kina bol približne osem, a teda ich vonkoncom nemohol zaujímať príbeh o žene v domácnosti, ktorej vyhasla vášeň vo vzťahu a cíti rozpor medzi svojimi túžbami a povinnosťami. Väčšina námetov použitých vo filme bola mierených na výrazne staršieho diváka – pravdepodobne priamo rodiča, ktorý



svoje dieťa sprevádzal do kina. Pri hlbšom zamyslení bol film totiž skôr drámou než komédiou – scenár sa značne sústredil na dramatickejšie dejové línie a množstvo situačného humoru, ktorý by film viac priblížil detským divákovi, nebolo veľa.

Rozhodne najviac vedel pobaviť výber piesní pre niektoré postavy – bol však značne kultúrne špecifický a vyžadoval si istý rozhľad v hudobnom svete na to, aby divák pobral všetky dostupné narážky. Navyše slovenská dabovaná verzia filmu požadovala od divákov aj znalosť anglického jazyka – napriek tomu, že hovorené časti filmu boli veľmi slušne nadabované, spievané časti neboli ani len otitulkované a boli ponechané v originálnom znení. Bola to dvojnásobná škoda – nielenže piesne súviseli s psychologickým rozvojom postáv a boli teda dôležité pre dej, ale navyše veľmi vtipne odkazovali na ich charakter. Anglicky nehovoriaci divák akéhokoľvek veku totiž nemohol ani náhodou pochopiť, prečo je vtipná postava slimáka, ktorý spieva o tom, že „letí ako víchor“. Preklad do slovenského jazyka tak skončilo niekde na polceste a vyznel dosť rozpačito. Podobným neúspechom

mohla skočiť aj dejová línia myšiaka Mikea, ktorý zažil klasický gangsterský príbeh a k tomu spieval jeden z najväčších hitov Franka Sinatru. Na to jednoducho treba aspoň istý kultúrny kontext.

Neúplný dabing však poskytoval aj niečo pozitívne – mohli sme si v originálnom znení vychutnať hlasy hercov, ktorí postavy pôvodne nadabovali. Pri niektorých z nich sa nekonalo žiadne prevkapanie. Čo sa týka Scarlett Johansson a Reese Witherspoon, obe už svoje vokálne kvality predvedli vo svojich predchádzajúcich úlohách, a teda boli stávkou na istotu. Veľmi však zaujal Taron Egerton ako gorila Johnny – v jeho zatiaľ najvýraznejšej role Egerton hral v Kingsmen drsného tajného agenta a krásny hlas by od neho pri spievaní čakal len málokto. Spievaj tak minimálne objavilo potenciálnu muzikálovú hviezdu. Všetky spevácke vystúpenia zúčastnených hercov boli živé a ne jeden divák si pri pozieraní podupkával nohou. Ak sa na Spievaj pozeráme z pohľadu detského

diváka, film na plnej čiare zlyhal. Okrem animovaného formátu sa však ako detský film nikdy neprezentoval, preto to nemôžeme brať ako chybu. Namiesto toho sa treba sústrediť na očividný klad, a to sviežosť. Film neponúka síce nič nové – ten istý morálny koncept, tradičné dramatické línie – ale vie ich dokopy zmiešať priam skvostne a ako čerešničku na torte ponúka zaujímavé a neotropané hudobné vystúpenia. Ak sa teda chcete ísť zabaviť na svojich obľúbených – nových či starších – hitoch, ktoré spievajú perfektne zamerané zvieracie postavy, vydajte sa na Spievaj. Ale deti pre istotu nechajte doma.

„Animované Spievaj síce nič nové do žánru neprináša, no krásna animácia, veľmi príjemné spevácke výkony a skvelý výber piesní dostávajú film do nadpriemeru, a preto sa ľahko odpúšťa aj menej originálny príbeh.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / Francie / Hong Kong / USA, 2016, 115 min

Režie: Justin Kurzel
 Scénář: Michael Lesslie, Bill Collage, Adam Cooper
 Kamera: Adam Arkapaw
 Hudba: Jed Kurzel
 Hrají: Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons, Brendan Gleeson, Michael Kenneth Williams, Brian Gleeson, Ariane Labed, Callum Turner, Matias Varela, Denis Ménochet, Lee Nicholas Harris,
 Producenti: Frank Marshall, Michael Fassbender, Arnon Milchan, Jean-Julien Baronne, Patrick Crowley, Gerard Guillemot, Conor McCaughan
 Střih: Christopher Tellefsen
 Scénografie: Andy Nicholson
 Kostýmy: Sammy Sheldon

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kamera
 + Atmosféra
 + Soundtrack
 + Akce

- Závěr
 - Scénář
 - Místní střih
 - Promarněný potenciál
 - Úpravy mytologie značky

HODNOTENIE:



Assassin's Creed

NIKDO NEČEKÁ ŠPANĚLSKOU INKVIZICI

Další filmové zpracování videohry zkouší své štěstí. Assassin's Creed má zatím snad největší šanci uspět, stačí se podívat, kdo všechno se tomuhle očekávanému filmu upsal. Podařilo se téhle novince proměnit potenciál videoherní značky? Nebo je Assassin's Creed stejně jako jeho předchůdci dalším důkazem prokletí tohoto filmového žánru?

Videoherní adaptace nemají v Hollywoodu zrovna na růžích ustláno. Hollywood se již několikrát od počátku devadesátých let snažil přetavit úspěšné videoherní tituly a série do filmové podoby. Do dnešního dne se to ale nikdy úplně nepovedlo, snad vyjma prvního filmového Silent Hill. V letošním roce měl tohle prokletí prolomit filmový Warcraft, tomu se to ovšem nepodařilo, a tak se zraky filmových a videoherních fanoušků upíraly ke konci roku, kdy se měla do kin

dostat vyladěná adaptace jedné z nejpobulárnějších značek posledních let. Rok nám končí a Assassin's Creed je tady. Důvodů k radosti ale příliš mnoho není. Justin Kurzel je schopný

a zajímavý režisér, což už potvrdil několikrát, především pak jeho doposud posledním filmem, osobitou adaptací Shakespeareova Macbetha. I zde je právě jeho vedení jednou z věcí, která drží snímek nad vodou. I když totiž s několika jeho rozhodnutími v rámci filmu bych asi z pozice diváka a hráče předlohy nesouhlasil, faktem zůstává, že filmový Assassin's Creed vypadá zatraceně dobře





a má atmosféru, kterou mu mohou jiné produkce závidět. Navíc, velké množství praktických efektů a scénérií dodává filmu úplně odlišný a správně oldschoolový pocit v záplavě digitálních filmů. Škoda snad jen narušení sekvencí z historického Španělska výjev z filmové současnosti.

Zmíněný pocit jen umocňuje působivá kamera Adama Arkapawa, který kromě spolupráce s Kurzelem ukázal, co dovede, již v první sérii True Detective. I zde dokáže vykouzlit hned několik působivých momentů a především v akčních sekvencích jde jeho vklad od filmu vidět. Jedna ze závěrečných konfrontací uvnitř chrámu má díky jeho kameře hodně zajímavou atmosféru.

Celému vizuálu a atmosféře hodně napomáhá výrazný hudební doprovod od Jeda Kurzela. Ten se sice trochu zbytečně několikrát ve filmu opakuje, jeho kompozice ovšem sedne k pojetí filmu neskutečně dobře a ponechá filmu krev do žil i ve slabších momentech.

Když se ovšem od pozitiv přeneseme k negativům, musím zdůraznit samotný scénář. Assassin's Creed sice totiž může vypadat skvěle a mít skvělou atmosféru, ale bohužel velká část z toho přichází vniveč díky scénáři, o který se postarali Michael Lesslie, Bill Collage a Adam Cooper. Ti si z předlohy vybírají pouze některé prvky a interpretují je po svém, což je jeden ze základních kamenů úrazu – nedávají poté moc smyslu. Divák je navíc vhozen do vody bez přebytečných vysvětlení a nikdo se

s vysvětlováním příliš nepáře. Neznalí předlohy se tak snadno mohou dostat do stavu, kdy absolutně nechápou, co se to ve filmu vlastně děje (jsou i momenty, kdy je v tomhle stavu divák s předlohou obeznámený – v tomto momentu film jako by právě tuto situaci předpovídal a hlavní hrdina pronese památné „What the fuck is going on?“).

Je to celkem škoda, neboť potenciál na to být něčím víc než jen trochu lépe zpracovaným hloupým běčkem tu byl. Bohužel díky neumětelství je drtivá většina momentů spíše snesitelným prvkem než něčím zvláštním, zajímavým nebo nápaditým. Děj tak vzdáleně spíše připomíná vymyšlené vyprávění někoho, komu některý z hráčů v rámci pěti šesti vět odvyprávěl, o čem série je, a on na základě toho měl připravit vlastní příběh.



Absence kontaktu s tím, co dělá tuhle značku tím, co je, se bohužel promítá i do samotných postav filmu. Michael Fassbender v hlavní roli je v rámci možností fajn, přesto jeho postavě hodně škodí samotný scénář, který docela razantním způsobem osekává



jeho postavu spíše do karikatury, která má naplnit určitá kritéria, než aby byl plnohodnotným jedincem v rámci příběhu filmu. Jeremy Irons nemá příliš prostoru k zazáření, a když na něj dojde čas, působí jeho násilný přesun do popředí tak trochu křečovitě. Podobně je na tom i představitelka jeho filmové dcery Marion Cotillard, která svoji podivnou pout' filmem zakončí dvěma trochu do extrému zahnanými momenty v samotném závěru filmu.

Při pohledu na filmový Assassin's Creed se tak na mysl derou především slova zklamání a promarněný potenciál. Justin Kurzel dokázal za pomoci svého mladšího bratra Jeda a kameramana Adama Arkapawa natočit působivý snímek, který je ovšem v jádru neskutečně hloupý, nesmyslný a hodně naivní. Spíše než první díly série tak připomíná ty pozdější, které se snaží značku ždímat za každou cenu. Nejedná se o vyložené špatný ani vyložené dobrý film. Spíše lepší průměr, který nikomu neuškodí, pár fanoušků si najde, ale žádná velká událost z něj v dlouhodobějším měřítku ani zdaleka nebude. Kletba filmových adaptací videoher tak pokračuje.

„Další průměrná videoherní adaptace, která promarnila snad veškerý potenciál, co měla. Skvělá vizuální stránka a působivý hudební doprovod na jedné straně a hloupý a smysl postrádající scénář na straně druhé“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 127 min

Réžia: Damien Chazelle
 Scenár: Damien Chazelle
 Kamera: Linus Sandgren
 Hudba: Justin Hurwitz
 Hrajú: Ryan Gosling, Emma Stone,
 J.K. Simmons, Finn Wittrock, John
 Legend, Rosemarie DeWitt, Jason
 Fuchs, Sonoya Mizuno, Jessica Rothe,
 Candice Coke, Hemky Madera, Ana
 Flavia Gaviola, Callie Hernandez...

PLUSY A MÍNUSY:

- + obsadenie v hlavných úlohách
- + hudobné spracovanie a tanečné výkony
- + silný záver a atraktívne vizuálne riešenie
- slabý príbeh
- príliš klišé námet

HODNOTENIE:



La La Land

VÝLET AŽ KU HVIEZDAM...

Rovno z festivalu v Benátkach sa k nám v tomto presladenom povianočnom čase dovalila ďalšia obrovská cukrová nádielka a zároveň súčasný oscarový favorit, La La Land. Damien Chazelle pred dvoma rokmi zožal nesmierny úspech s hudobnou drámou Whiplash. Tentoraz si svoju očividnú lásku k jazzu zrežíroval na romantickejšiu nótu. Tradičný l'úbostný námet roztancoval a rozospieval v magickom prostredí Hollywoodu, do ktorého toľké mladé talenty vkladali a ešte stále vkladajú svoje najvrúcnejšie nádeje. Na plátna nám priniesol prekvapivo uspokojivú muzikálovú jazdu do čarovnej krajiny, v ktorej sa sny stávajú skutočnosťou.

Mladá krásna čašníčka Mia (Emma Stone) sa túži stať herečkou, romantický Sebastian (Ryan Gosling) miluje jazz a sníva o vlastnom hudobnom klube.

Nanešťastie, jediný Miin prínos do showbiznisu je zatiaľ nalievanie kávy skutočným hollywoodskym hviezdám a nekonečný castingový maratón, ktorého zdarný koniec je v





nedohl'adne. Sebastian sám nevie, čo so svojím životom a jeho idealistické predstavy mu v kariérnom posune nijako nepomáhajú. Dáme teda tieto dve romantické duše dokopy, ved' prečo nie? Najväčšie kliše sveta omotáme neodolateľným pozlátkom ošúchanej atmosféry Los Angeles, pridáme trochu inovácie a skvelej hudby a ono to odrazu naozaj funguje!

Hneď na úvod nás bez varovania obarí žiarivá pestrofarebná pieseň *Another Day of Sun* a mladí ambiciózni ľudia sa optimisticky zvrátajú hlava-nehlava na strechách áut v dopravnej zápchke. Pre skeptického diváka, akým som bola aj ja, to môže byť šokový zážitok sprevádzaný zmiešanými pocitmi. Celkovo sa prvá tretina filmu vlečie rozpačitým smerom a má veľmi pomalý rozbeh. Tomu je však definitívny koniec s prvými tónmi *City of Stars*. Jej postupné dávkovanie a dozrievanie počas filmu je, mimochodom, veľmi zaujímavé a určite rozpustí ľadové srdcia aj tých najtemnejších pochybovačov, ak sa trochu posnažia.

Príbeh lásky Mie a Sebastiana netlačí na pílu. Tvorcovia nechali na začiatku dosť času na to, aby sme mohli

nakuknúť do umeleckých snov a túžob každého z nich zvlášť a až neskôr sa venovať ich vyvíjajúcemu sa vzťahu so všetkým, čo k tomu patrí. Ryan Gosling a Emma Stone v hlavných úlohách si svoju cestu za šťastím odohrali, odspievali a odtancovali bravúrne, sť aby ich súkromný rozprávkový duet. Od samého začiatku to medzi nimi iskriло, ale plameň ich vášne nikdy nezatienil hlavné poslanstvo filmu: neúnavne napredovať v ústrety svojim najväčším snom. Napriek tomu, že je reč o dosť nadsadenej lovestory, nechýbala ani dobre vystupňovaná dráma a boli chvíle, keď som len-len že z očka nevytisla slzu.

Muzikálový žáner neuškodil ani dialógom, ktoré neboli najhoršie. Hudba je veľmi podarená, ako aj väčšina tanečných čísel. Čím viac sa film rozbieha, tým zaujímavejšia je hra so scénou a kamera, a vlastne celý vizuálny dojem je vskutku pozitívny. Pri psychedelickej návšteve Griffithovho planetária som síce mala chuť osedlať jednorožca, odcvárať na ňom do krajiny plnej dúhy a hodiť sa o zem, ale hudba Justina Hurwitza dokázala zachrániť aj takéto príležitostne sa vyskytujúce trápňôstky (a nebolo ich málo). Záver je v prípade *La La Landu* doslovnou

a dopísmenkovou čerešničkou na torte, vyvrcholením koncertu, melancholickou sladkobôľnou bodkou, skrátka exkluzívnou záležitosťou za znenia veľkolepej skladby *Epilogue*.

Tvorcom sa podarilo asi najtradičnejšie možné kliše zaodiť do krásne prepracovaného nového šatu. *La La Land* je Hollywoodským muzikálom so všetkým, čo k nemu patrí, s istou dávkou naivity a sladkého pátosu ale stále kúzelný s prekvapivými maličkosťami, tiesnivými momentmi a skvelou hudbou, ktorý si určite vychutnáte, ak mu dáte šancu. Mínusom je slabší rozbeh a niektoré prehnané pasáže, ale záver tieto nedostatky celkom kompenzuje.

„Ona chce byť herečkou, on miluje jazz. Najväčšie kliše sveta omotáme neodolateľným pozlátkom ošúchanej hollywoodskej atmosféry, pridáme trochu inovácie a skvelej hudby a dostaneme *La La Land*. Muzikál šikovného Damiena Chazelleho nesie v sebe istú dávku naivity a sladkého pátosu, ale ak mu dáte šancu, určite si ho vychutnáte.“

Dominika Mrážiková

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 116 min

Réžia: Morten Tyldum
 Scenár: Jon Spaihts
 Kamera: Rodrigo Prieto
 Hudba: Thomas Newman
 Hrajú: Jennifer Lawrence, Chris Pratt,
 Michael Sheen, Laurence Fishburne,
 Aurora Perrineau, Andy Garcia, Fred
 Melamed, Jean-Michel Richaud
 Producenti: Stephen Hamel, Michael
 Maher, Ori Marmor, Neal H. Moritz
 Strih: Maryann Brandon
 Scénografia: Guy Hendrix Dyas
 Kostýmy: Jany Temime

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké výkony
- + vizuál
- + príjemný
priebeh filmu
- záver
- zanedbané
podanie myšlienky

HODNOTENIE:



Pasažieri

HVIEZDY, SAMOTA A LÁSKA

Vesmír – krásny a nepreskúmaný priestor okolo našej planéty, ktorý fascinuje každého jedného z nás, nezávisle od rasy, náboženstva či spoločenského postavenia. A táto temnota okolo nás má svoje miesto aj v kinematografii. Už od počiatku žánru je jednou z najčastejších tém sci-fi filmov. Aj Pasažieri sa hrdo radia k tomuto žánru, hoci to nie je úplne pravda. Pozrime sa spoločne na to, ako dopadol najobľúbenejší nezrealizovaný scenár roku 2007, keď sa po desiatich rokoch konečne dočkal svojho spracovania.

Vesmír okrem svojej poetickej strany skrýva aj niečo temnejšie – samotu. Svoje o tom vie Jim Preston (Chris Pratt), pasažier vesmírnej lode Avalon. Jim bol na vesmírnej ceste spolu s 5000 ďalšími cestujúcimi z jediného dôvodu – Avalon slúžila na presun osadníkov zo Zeme na novú, čerstvo skolonizovanú planétu

s názvom Domovina II. Cesta dlhá 120 rokov mala pasažierom ubehnúť behom chvíľky, celá posádka spolu s 5000 cestujúcimi mala totiž toto obdobie

dlhšie ako ľudský život prečkať v spánku – na hybernačnom lôžku. Niečo sa ale pokazilo. Po náraze lode do asteroidu sa poškodilo viacero súčiastok na lodi, no iba jedna sa automaticky neopraví.

Jimovo hybernačné lôžko dostáva poruchu a on sa prebúda sám, deväťdesiat rokov pred všetkými





a taký naozaj je, milý, slušný, no neľudský, bez zdravého úsudku a citov). Rušivo pôsobí jedine koniec, ktorý je zbrklý a unáhlený. Záverečné titulky prídu tak nečakane, že budete ešte pár sekúnd čumieť na plátno, či je toto už fakt ono. A pridajme ešte výborné efekty. Krásne interiéry i desivý a temný vesmír vytvárajú ikonické scény, ako napríklad Jennifer Lawrence topiaca sa v bazéne s nefungujúcou gravitáciou. Toto všetko je na výbornej úrovni. No keď sa počas filmu vystrieda toľko žánrov, a navyše sa odsekne koniec, nečudo, že myšlienka, ktorá je síce aj jasne a priamo povedaná,



ostatnými, bez možnosti návratu do stavu hybernácie. Čoho všetkého je schopný osamelý človek v nekonečnom vesmíre?

Je zaujímavé, ako Pasažieri postupom času menia žánre. Začínajú komorne, najskôr iba cez Jimove oči obdivujeme lod' budúcnosti i vesmír za ňou a spolu s ním pátrame, aké sú riešenia neľahkej situácie, v ktorej sa ocitol. Po tejto časti, preniknutej samotou človeka, ktorý sa snaží prežiť svoj život iba v spoločnosti jedného robota a tony zábavných atrakcií určených pre cestujúcich na lodi, kde zábavné pasáže striedajú existencionálne problémy príde... žena. S ňou, presnejšie s Aurorou Lane (Jennifer Lawrence), d'alšou príliš skoro prebudenou pasažierkou, prichádza romantická línia, ktorá ale ešte stále veštl neodvrátiteľnú psychologickú drámu, ktorá medzi týmito dvomi postavami uväznenými vo vesmíre musí prísť. Sympatickú komornosť príbehu a prostredia, v ktorom sa odohráva, naruší

až tretia časť, určená pre všetkých, čo majú radi výbuchy, a konečne ukazujúca tú miliardu dolárov, čo Pasažieri stáli.

Toľko k najobľúbenejšiemu nezrealizovanému scenáru roku 2007 z pera Jona Spaihtsa. Práca, ktorú na ňom spravil režisér filmu, Morten Tyldum (Kód Enigmy), je celkom udivujúca. Pretože spojiť toľko žánrov dokopy, aby pri tom snímok fungoval ako celok, to je náročné. A Pasažieri fungujú. Počas celej, takmer dvojhodinovej stopáže sa nedajú nájsť miesta, kde by film výrazne stagnoval. Plynúce svojím tempom a my si vychutnávame dve hollywoodske hviezdy na plátne, ich rozhovory a vývoj ich vzťahu (medzi Chrisom Prattom a Jennifer Lawrence to príjemne iskrí, a na utiahnutie deja stačia iba oni dvaja). Výkony ústrednej dvojice navyše dopĺňa aj Michael Sheen v postave robotického barmana (sám svoju postavu opísal ako mix medzi šteniatkom a toasterom –

neprenikne až k divákovmu srdcu. Názory na Pasažierov sa tak delia na dve skupiny. Jedna hovorí, že je to film, ktorý mal potenciál a peniaze, no stal sa z neho sci-fi mišmaš, ktorý nemá jasný cieľ. Tá druhá zas tvrdí, že Pasažierom nie je čo vyčítať. Boli romantickí, boli dramatickí a akční, a navyše v sebe niesli aj myšlienku, ktorá dokáže zaujať. To, ku ktorej skupine sa človek pripojí, je individuálne. Ja k nim osobne nechovám žiadne krivdy, a spokojne si ich niekedy v budúcnosti pozriem znova, aj keď len ako oddychovku, od ktorej neočakávam hlbší zásah do srdca.

„Keď chcete, tak si Pasažierov užijete. Ponúkajú krásne sci-fi prostredie, romantiku pre dámy, ako aj akciu pre pánov. Ak však chcete hľadať chyby, zistíte, že z filmu mohlo byť aj niečo viac.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Norsko, 2016, 100 min

Režie: Nils Gaup
 Scénář: Ravn Lanesskog
 Kamera: Peter Mokrosinski
 Hudba: Gaute Storaas
 Hrají: Jakob Oftebro, Kristofer Hivju, Pål Sverre Hagen, Thorbjørn Harr, Thea Sofie Loch Næss, Benjamin Helstad, Stig Henrik Hoff, Jeppe Beck Laursen, Nikolaj Lie Kaas, Søren Pilmark, Adam Nemet, Torkel Dommersnes Soldal, Ane Ullmoen Øverli, Bjørn Sundquist, Åsmund Brede Eike
 Producenti: Finn Gjerdrum, Stein B. Kvae
 Scénografie: Karl Júlíusson

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kamera
 + Atmosféra

- Choreografie
 - Scénář

HODNOTENIE:



Poslední král

NA LYŽÍCH ZA ZÁCHRANOU KRÁLOVSTVÍ

V tuzemské kinodistribuci většinou diváci naleznou poctivá severská dramata a thrillery, historické akční filmy však nejsou zrovna obvyklým žánrem skandinávského importu. Letos v lednu se ale, částečně i díky přehlídce současného severského filmu, do našich kin dostává historický snímek Poslední král o tom, jak norské královské jednotky bojovaly s krvelačnými Dány o záchranu svého království. Jsou-li historické látky vaší krevní skupinou, pak byste měli zpozornět.



Pro režisujícího Nilsa Gaupa to není první historická látka, kterou v rámci své filmografie zpracovává, byť se tentokrát vydává do poněkud vzdálenější

minulosti. Sleduje dvojici hrdinů z královských horských vojáků v podání Jakoba Oftebro a Kristofera Hivju. Byť jejich pouť norskou krajinou s dítětem na zádech není ničím novým či objevným, svoji roli plní dostatečně a působivě nasnímané exteriéry dodávají historické látce ten správný šmrnc. Pozadu pak nezaostávají ani interiéry – za branami a stěnami hradů, katedrál a obydlí se odehrávají ta pravá dramata. Je ovšem trochu škoda, že se Gaup neinspiroval v tamější kinematografii a pokusil se spíše přiblížit snímek širší veřejnosti. Díky tomu ovšem Poslední král tak trochu postrádá lidský prvek a propracovanost svých postav, která je typická pro skandinávskou kinematografii. Navíc, samotný scénář postrádá cokoliv

Historická škola lyžování

Prim zde ovšem i tak hraje dvojice královských horských vojáků v podání Jakoba Oftebro a Kristofera Hivju. Byť jejich pouť norskou krajinou s dítětem na zádech není ničím novým či objevným, svoji roli plní dostatečně a působivě nasnímané exteriéry dodávají historické látce ten správný šmrnc. Pozadu pak nezaostávají ani interiéry – za branami a stěnami hradů, katedrál a obydlí se odehrávají ta pravá dramata. Je ovšem trochu škoda, že se Gaup neinspiroval v tamější kinematografii a pokusil se spíše přiblížit snímek širší veřejnosti. Díky tomu ovšem Poslední král tak trochu postrádá lidský prvek a propracovanost svých postav, která je typická pro skandinávskou kinematografii. Navíc, samotný scénář postrádá cokoliv



nového a originálního, co by jej odlišilo od zástupu jiných historických dramát. Děj tak ne vždy drží úplně pohromadě, místy působí zbytečně naivně či nuceně. Nuceně pak působí místy i zpracování, které se snaží být „cool“ i v momentech, kdy je to poněkud zbytečná snaha.

Boj o království na hřebenech hor

Poslední král je přesto snímkem, který si zaslouží vaši pozornost, především pokud máte historické látky v krvi. Zpracováním i herecky se totiž jedná o slušnou práci a i příběh relativně funguje, byť ne úplně na výbornou. Nils Gaup natočil evropskou historickou podívanou, která se možná zbytečně snaží přiblížit zaoceánské tvorbě, přesto si zvládá alespoň trochu udržet nezaměnitelný severský charakter. Za zhlédnutí tak bez pochyby stojí, i když se do historie tučným písmem nezapiše.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 86 min

Režie: Brad Peyton
 Scénář: Ronnie Christensen
 Kamera: Dana Gonzales
 Hudba: Andrew Lockington
 Hrají: Carice van Houten, Aaron Eckhart,
 Catalina Sandino Moreno, Karolina
 Wydra, Keir O'Donnell, David Mazouz,
 Matt Nable, Emjay Anthony, M.D.
 Walton, Mark Henry, Vera Miao
 Producenti: Jason Blum,
 Michael Seitzman
 Střih: Jonathan Chibnall, Todd E. Miller
 Scénografie: Bill Boes
 Kostýmy: Mona May, Lisa Norcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Aaron Eckhart
 + Nápad na modernizaci

- Atmosféra
 - Scénář
 - Zpracování
 - Režie
 - Některé přechody úplně nefungují

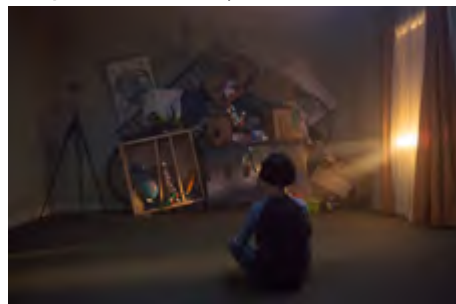
HODNOTENIE:

Inkarnace

VYMÍTÁNÍ DĚBLA MODERNĚ

Horory patří k těm nejvýdělečnějším filmům, které se do kin dostávají.

Jejich náklady zpravidla nebývají zrovna velké a výnosy naopak ano. Všeobecný hlad po takových filmech a chuť se trochu bát totiž v prvním či prvních dvou týdnech nažene do kin lidi i na průměrně vypadající horor. A modernizace tématu vymítání d'ábla ve filmu Inkarnace je poměrně velkým lákadlem. Stojí ale vůbec za to?



Tahle žánrová novinka od režiséra Brada Peytona (San Andreas) staví na poměrně zajímavé a nápadité premise. Vztít důvěrně známé vymítání d'ábla a přidat tomu neokoukaný twist modernizace se špetkou filmu Počátek k tomu. To samo o sobě nebyl ve výsledku špatný

krok, ovšem tím jsme s pozitivy pro tenhle film víceméně skončili. Peyton totiž v rámci svého filmu těžce nezvládá ukočírovat ani důvěrně známé motivy a scenářistické berličky spojené právě s vymítáním d'ábla a jediné, co se dere na mysl po zhlédnutí filmu, je nuda.

Horor bez děsu a běsu

Je to poměrně škoda, neboť je to již několikrát takový projekt pro hereckého sympatáka Aarona Eckharta, který snad jako jediný v rámci filmu předvádí něco alespoň trochu připomínajícího herectví. Není to ovšem vina samotných hereckých představitelů, ono se trochu těžko hraje podle scénáře, který vám hází klacky pod nohy při každé příležitosti.

Inkarnace totiž má jeden zásadní problém, kterým je fakt, že není ani trochu děsivá. Obvyklí podezřelí v případě hororového žánru jsou přítomni, přesto díky v podstatě nulové atmosféře, špatně vystavenému a nic neříkajícímu scénáři a slabé režii je film spíše jen sledem událostí bez větších souvislostí, emocionálního náboje či čehokoliv jiného. Hrdinové ve filmu strojově plní své role, v závěru se nechají otevřená dvířka pro případné pokračování a hodina a půl je pryč. A vy z toho dvakrát chytří nebudete.

Zajímavý nápad a nezajímavé zpracování

To, co by totiž mohlo být alespoň trochu zajímavé běčko, které variuje jeden z největších hororových evergreenů a komerčních jistot v rámci samotného žánru, je ve výsledku podivnou zkušeností, která se moc snaží být něčím, na co nemá. A i ti nejméně nároční hororoví fanoušci budou tentokrát zklamáni. Brad Peyton na tohle zkrátka nemá a je to vidět v každém záběru. Ne že by se ale nesnažil.

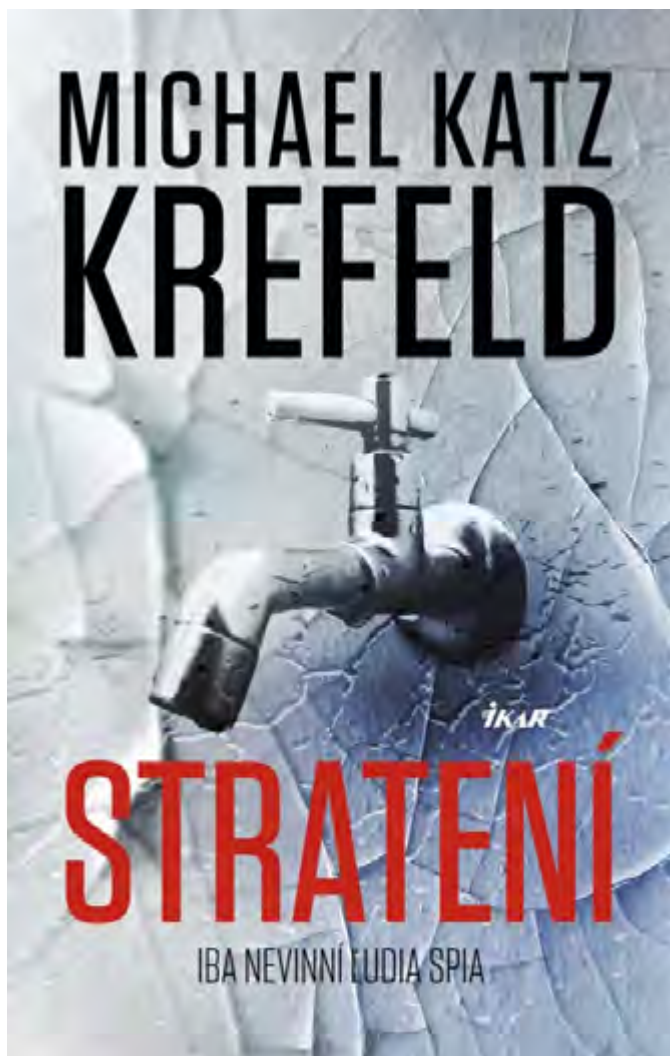
Bohužel i zpracování samotné filmu dvakrát nepomůže. Kamera jinak schopného kameramana Dana Gonzalese v rámci vyměřené hodiny a půl nic světoborného nepřinese, čemuž nepomůže ani poměrně lacině vyhlížející výprava. Hudebně je to pak kromě výrazného využití pět let staré skladby Sail od Awolnation hodně podobná písnička. Inkarnace je tedy žánrový průšvih. Brad Peyton natočil silně podprůměrný horor, který nezvládá vykouzlit ani hororovou atmosféru, ani v konečném důsledku děsit. Díky tomu je spíše nudnou hodinkou a půl ve společnosti nezajímavých postav, která vás už po desíti minutách začne nudit, i když se to tvůrci snaží zakrýt jakousi tvorbou mytologie světa filmu, která se jim moc vytvořit nedaří. Tenhle „horor“ si zkrátka můžete s ledovým klidem odpustit.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:
 Michael Katz Krefeld
 Stratení

 Rok vydania: 2016
 Žáner: krimi, detektívky
PLUSY A MÍNUSY:

- + autenticky vykreslené praktiky nemeckej Stasi
- + možnosť samostatného čítania bez predchádzajúcej časti
- + nové skutočnosti v Evinom prípade prepojenie minulosti a prítomnosti
- + ľúbostná rovina bez happyendu
- náročnejšie čítanie kvôli neustálemu striedaniu času, miesta a rozprávačov

HODNOTENIE:

Stratení

KRUTÁ STASI

Dánsky autor Michael Katz Krefeld sa v slovenčine predstavuje so svojím novým románom Stratení, pokračovaním predchádzajúceho románu Vyšinutí. Čo vyrieši Thomas Ravnsholdt tentoraz?

Neviem, na akej úrovni sú všeobecné vedomosti o dánskej literatúre. Priznám sa, že moje vlastné sú dosť chabé. Pri zmienke o dánskej literatúre vám možno napadne jeden z najznámejších rozprávkarov sveta Hans Christian Andersen a vzápätí sa vám v myslí objaví jeho Malá morská víla, ktorá sa v stvárnení bronzovej sochy stala zároveň aj symbolom Dánska a hlavného mesta Kodane. V súvislosti s dánskou literatúrou som si spomenula ešte na Petra Høega a jeho nezabudnuteľný mysteriózny triler s detektívnou zápletkou, ktorý svojmu autorovi priniesol popularitu na celom svete a nomináciu na Nobelovu cenu. V slovenčine vyšiel tento

román minimálne v troch vydaniach, čo určite o niečom svedčí. Menší počet spisovateľských osobností z tejto severskej krajiny je daný hlavne geograficky a následne demograficky, pretože Dánsko je niekoľkonásobne územne menšie ako Nórsko či Švédsko, a teda má aj menší počet obyvateľov. Hlavnými t'ahúňmi severskej literatúry preto naďalej zostávajú Švédsko a Nórsko, čiastočne aj Fínsko, Island či Grónsko. Zo súčasnej literatúry krajiny lega sa k Hoegovi môžu pridať pisatelia detektívok Jens Henrik Jensen (romány v češtine Oběšení psi, Tajemní muži), Michael Katz Krefeld (Vyšinutí, Stratení) a autorka Helle Krogh Hansenová píšuca pod pseudonymom Helle Helle (Mala som to písať v prítomnom čase).

Aj keď je detektívny román Stratení (2016) pokračovaním predchádzajúcej časti Vyšinutí (2014), môže sa čítať samostatne. V súčasnosti

sa často objavuje tendencia autorov písať romány na pokračovanie zrozumiteľne. Aj keď ste prvú časť od Krefelda nečítali (čo je aj môj prípad), autor vám dôležité zvraty z minulej časti vysvetlí, aby ste netápali v tme. Zároveň si tí viac zábudliví spomenú na odohrané skutočnosti.

Hlavnou postavou je bývalý policajt Thomas Ravnsholdt, ktorého len tak nikto nezastraší. Býva často naliaty v liehu, ale pije menej ako Nesbøvn Harry Hole, čo mu slúži ku cti. Paradoxne alkohol týmto chlapíkom pomáha pri rozmýšľaní, aby mali „čistú“ hlavu. V predchádzajúcej časti Thomasovi zabili životnú partnerku Evu, ktorej vraždu doteraz polícia nevyriešila. Snaží sa vyrovnať s jej smrťou a preto predáva byt, kde spolu žili a st'ahuje sa bývať na svoju loď. Spoločnosť mu väčšinou robí iba jeho večne zamračený buldog Møffe. Pri vyhadzovaní Eviných vecí nájde medzi jej šatami starý mobil, ktorý Eve nepatrilo. Po nabití telefónu zistí, že sa s niekým tajne stretávala, čo dosvedčujú esemesky. Do toho všetkého sa ešte zapletie krásna a neznáma Louise, pátrajúca po svojom nezvestnom bratovi.

Z obsahu nechcem viac prezradiť a pokaziť vám pôžitok z čítania. Detektívny román M. K. Krefelda môže totiž po mnohých stránkach prekvapit'. Dej románu je rozdelený na minulosť a prítomnosť. Taktiež miesto deja nie jednotné, minulosť sa odohráva v Berlíne v čase pred zrútením Berlínskeho múru vo Východonemeckej časti a prítomnosť prevažne v dánskom meste Christianshavn, kde žije Ravn. Rozprávači sa tiež menia, aj keď v deji odohrávajúcim sa v prítomnosti prevláda Ravn.

Čítanie detektívky je napínavé, pre niektorých možno náročnejšie kvôli striedaniu minulosti a prítomnosti. Miestami vám môžu naskákať zimomriavky zo sledovacích praktík Stasi a budete radi, že žijete v 21. storočí (aspoň čo sa tajnej polície týka). Čím viac vo vás vyvolá hrôzu, tým skôr nebudete schopní román prestať čítať.

Dej sústredený hlavne na pátranie po bratovi Louise – Mogensovi – dopĺňajú výstižné reflexie a poznámky o súčasnej spoločnosti, Dánsku, či politike neraz s kritickým podtónom. Napriek tomu sa miestami čitateľ dokáže pousmiať. Ani v Dánsku nie je všetko perfektné.

Romantikovi môže potešiť okorenenie deja ľúbostným prvkom, avšak s reálnym koncom, bez happyendu.

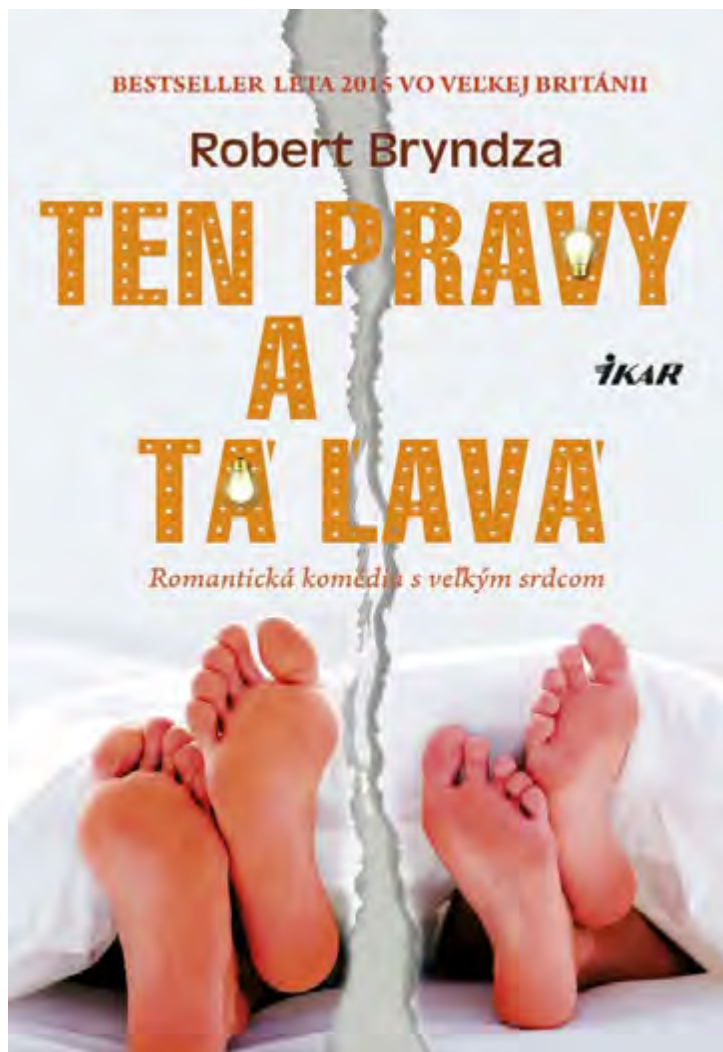
Koniec čitateľa pravdepodobne nesklame, pretože je výborne vygradovaný a motivuje ho čítať aj ďalšiu časť, prípadne tú predchádzajúcu.

Kristína Gabrišová

ZÁKLADNÉ INFO:
 Robert Bryndza
 – Ten pravý a tá l'avá

 Rok vydania: 2016
 Žáner: Romantika
PLUSY A MÍNUSY:

- + vtipná ved'ľajšia postava
- + vtipné dialógy
- + hlavná postava
- + príbeh zo života
- + krátke kapitoly
- otvorený koniec

HODNOTENIE:

Ten pravý a tá l'avá

VŠETKO MÁ SVOJ SPRÁVNY ČAS

Ak hľadáte knihu na poličke s romancami, presladenými príbehmi so šťastnými koncami a dojemnými ženskými príbehmi, sotva by ste narazili na mužské meno autora. A rozhodne nie anglického spisovateľa so slovenským priezviskom. Predstavíme vám knihu „Ten pravý a tá l'avá“ od Roberta Bryndzu.

Príbeh sa začína pálením svadobných šiat hlavnej hrdinky. Natalie sa ešte nechce vydávať a ostať trčať na anglickom vidieku, aj keď svojho snúbenca Jamieho miluje. S babkou Anoushkou a najlepšou kamarátkou odchádzajú do Londýna, kde si Natalie v priebehu rokov vybudovala kariéru ako riaditeľka malého divadla. Najnovšie majú uviesť divadelnú hru,

v ktorej hlavnú postavu stvárňuje sexy hollywoodska hviezda. A aby nebolo tých komplikácií málo, oproti jej divadlu sa otvára dočasné burleskné divadlo, ktoré má na starosti práve Nataliin ex-snúbenec.

Kniha je písaná vtipne, štýlovo a vďaka krátkym kapitolám sa knihou prelúskate veľmi rýchlo. Príbeh je písaný kompaktné a aj keď je z pera mužského autora, príbeh sa dá charakterizovať ako romantický takým chlapeckým spôsobom.

Hlavnú hrdinku Natalie vykreslil dostatočne na to, aby čitatelia mali predstavu o jej charaktere. Aj keď si Natalie po odchode z vidieka prešla svojou cestou sebaobjavovania, stále si nie je istá svojím životom a čo s

ním ďalej. Aby to nebolo pre ňu zložité, opätovne jej do života a malého londýnskeho bytíku zavíta extravagantná babička Anoushka, ktorá jej svojou prítomnosťou prevracia život naruby. Vtipné prestrelky v dialógoch medzi hlavnými a vedľajšími postavami dotvárajú nadľahčenú atmosféru a máte pocit, že čítate romantickú komédiu o príbehu zo života.

Najviac na celej knihe sa mi však páčila vedľajšia postava babky Anoushky. S jej „mad'arským“ prízvukom, nápadmi a múdrymi radami dodávala celému príbehu nádych veľkej sympatickosti. Nedá sa neoblúbiť si excentrickú babču, ktorá rada nosí topánky s vysokým opätkom a ktorá nechce sedieť pri rodinných oslavách s inými babkami len preto, že majú starecké reči. Kedykoľvek sa babka Anoushka v knihe spomína alebo keď rozpráva, je to veľmi srdečné a humorné. Autor dodal vedľajšej postave omnoho viac charizmy ako hlavným hrdinom, ale vôbec mi to neprekážalo.

Zápletku celej knihy spočívala v magickom trojuholníku medzi Natalie, jej snúbencom a hollywoodskou hviezdou. Vtipné momenty, ktoré z celého deja vyplývali, dokážu pobaviť všetkých čitateľov. Robertovi Bryndzovi sa podarilo napísať jednoducho vtipný príbeh zo života, ktorý keď čítate, máte pocit, že také niečo sa naozaj mohlo nejakej slečne stať.

Romantickú komédiu „Ten pravý a tá l'avá“ by som odporučila čitateľom, ktorí sa radi pobavia na trapasoch a iných vtipných momentoch, a tých je v knihe dost.

**„Na ceste za hľadaním,
ktorý je vlastne „ten pravý“
a či hlavná hrdinka
náhodou nie je „tá l'avá“,
sa určite zabavíte.“**

Katarína Hužvárová



... Takže, Hiro, Klajo, Markus!
V rámci šetriacich opatrení sme sa rozhodli, že vaše komixové podobizne sú príliš náročné na kreslenie. Preto budete nahradení...

... písmenami odrážajúce Vaše osobnosti!

???



H K m

Pretože podľa prieskumov sa stal najobľúbenejšou postavou komixu! Posledné prachy sme teda využili na jeho Upgrady... Aj tak pracuje viac ako vy všetci dohromady!

A ako to, že Robi3 vyzerá ako napumpovaný terminátor?!?

...No, Robi3 pod', máme veľa práce!

...

**CUS BUS
UOPRUZOVE**



H K m



H K m

Teda, my sme vraj nároční! A robot Nás k tomu predbehne v popularite?
Neskutočné!!!

No čo, aspoň môžeme ísť slobodne hrať hry...

H K m

H K m

...teda, ak by sme mali ruky.

...the end!