

GENERATION

TESTOVALI SME
MSI TRIDENT 3

.....

HRA MESIACA
The Legend
of Zelda:
Breath of the Wild

.....

VIDELI SME
Kráska a zvierá

.....



SÚŤAŽ



SÚŤAŽ



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 Chlastavá, Adam Zelenay, Róbert Babek-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holik, Lea Uhlárová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Liška

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

MSI Trident 3

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

■ Mikrotransakcie v hrách sú preto, aby si ich hráči nekupovali. Teda aspoň to je logika Ubisoftu, ktorý si potreboval obhájiť brutálne prestrelené ceny mikrotransakcií v hre For Honor.

V Ubisoftu prevláda filozofia, že intenciou nejde o to, aby hráči boli schopní kúpiť všetky, ale len niektoré veci. A ak chcete všetky, tak treba platiť, alebo v hre utopiť doslova tisíce hodín.

Je to smutné. Chápem, že marketingovo nemôžu povedať, že idú vycícať hráčov, ale zároveň tie výhovorky začínajú byť čím ďalej, tým viac smiešne. Aj vy tu hľadáte aspoň štipku hrdoosti? Celkovo rozporuplné pocity vyvoláva absencia chrbtovej kosti AAA herného biznisu a to, že najvyšší predstavitelia odmietajú jednat so svojimi zákazníkmi na rovinu.

Generation však na rovinu so svojimi čitateľmi a priaznivcami rozhodne jedná! Aj v tomto vydaní si budete môcť prečítať hromadu kvalitného obsahu. Prajem vám príjemné čítanie.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



FAMILY SECURITY PACK

Až pre 4 zariadenia



18
mesiacov
len za
69⁹⁰ €
s DPH

Užívajte si internet naplno

chránený jedinečnou technológiou
s najvyšším počtom prestížnych
ocenení VB100.



www.eset.sk





StarCraft remaster!

Hráči stratégií a oldschoool fanúšikovia StarCraftu sa predsa len dočkali návratu legendy. Hry, ktorá dala základ väčšine moderných RTS a profesionálnym zápasom v tomto žánri.

Legenda legiend, futuristická RTS StarCraft sa dočká po dvadsiatich rokoch od vydania remasterovanej edície.

Blizzard dnes ohlásil túto potešujúcu správu a zároveň predstavil aj

uvádzacie video, v ktorom uvidíte hru vo vylepšenej grafike, vyššom rozlíšení a v lepšom zvukovom prevedení, vrátane dabingu.

Dočkať by sme sa mali dokonca až 4K ultraHD možností. StarCraft Remastered bude v sebe obsahovať aj datadisk StarCraft: Brood War.

Blizzard upozorňuje, že hratel'nosť ostáva úplne nedotknutá a hráči sa môžu tešiť na funkcie moderného multiplayeru so všetkým, čo k nemu

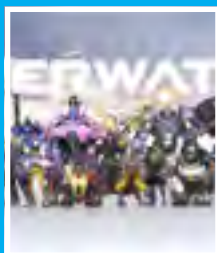
v dnešnej dobe patrí.

Grafická premena sa bude týkať ako skvelej singleplayerovej kampane, základnej hry a Broodwaru, tak aj multiplayeru. Presný dátum vydania či dostupné verzie hry zatiaľ nie sú známe, no vieme, že hra vyjde už počas tohto leta.

Viac informácií o obsahu, zmenách a na čo všetko sa budeme môcť tešiť, by sme sa mali dozvedieť počas nasledujúcich týždňov.

Overwatch

Hrdinov v Overwatch čakajú zmeny. Okrem vyskúšania si novej hrdinky – Orisy, prejde pomerne veľkou zmenou aj napríklad Lucio. Viac informácií sa dozvieme v hre.



Assassins Creed

Koncom minulého roka sme sa dočkali filmového spracovania Assassins Creed, no to nie je všetko. Podľa informácií sa chystá aj seriálové spracovanie, ktoré má byť ohlásené už čoskoro.





Destiny 2

Leak ohlasuje pokračovanie

■ O Destiny 2 sa vie zatiaľ veľmi málo.

No predsa len máme novú informáciu, a to dokonca veľmi dôležitú – dátum vydania. To všetko vďaka šikovným rukám niekoho kompetentného, ktorý nevydržal udržať tajomstvo. Ak sa teda nič vážne nestane, hru by sme si mohli zahrať už 8. septembra tohto roka. Leaknuté boli celkovo dve fotografie, jedna prezentujúca dátum vydania a druhá indikujúca beta testovanie. Zatiaľ nie je, samozrejme, nič oficiálne potvrdené, no určite sa nič nestane, ak si nateraz aspoň s ceruzkou zakrúžkujete v kalendári spomínaný dátum.



Call of Duty

Späť do druhej svetovej!

■ Na Reddite sa objavila séria fotografií, ktoré prezentujú návrhy obalov novej Call of Duty hry, ktorá by sa mala vrátiť späť ku koreňom, a teda do druhej svetovej vojny.

Leak poskytol používateľ, ktorý má na svedomí aj minuloročné odhalenie Inifite Warfare, čo danej informácii pridáva na hodnovernosti. Rozhodnutie vrátiť sa do obdobia druhej svetovej potvrdzujú aj minuloročné vyjadrenia Activisionu, no aj snaha nasledovať príklad svojho rivala – Battlefield 1, ktorý posledné CoD podľa kritikov pomerne dosť prekonal.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ... už v priebehu budúceho mesiaca sa hráči a fanúšikovia šialených pretekov, škrípania plechov a deštrukcie, môžu tešiť na nový diel FlatOutu 4 Total Insanity.

Pokračovania sa chopila banda pôvodných vývojárov, a tak sa je na čo tešiť.

■ ...Escape from Tarkov čaká kopec noviniek.

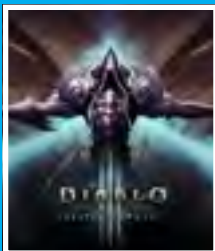
Okrem novej frakcie, ktorá ponúkne hráčom postav s plnou výbavou, na nás čakajú aj nové lokality. Je dosť možné, že sa v priebehu nasledujúcich týždňov dočkáme aj ohlásenia bety.

■ ...po veľkom úspechu a predajoch Horizon Zero Dawn, štúdio Guerrilla Games nezahľá.

Aktuálne už pracuje na príbehovom rozšírení, o ktorom síce zatiaľ veľá neprezradilo, no viac informácií sa máme dozvedieť už čoskoro.

Diablo 3

Sezóny, mechanizmus, ktorý si vychutnávajú hráči na PC už pomerne dlhú dobu, sa konečne pripravuje aj pre konzolové verzie. Prvá sa začína 31. marca v limitovanom čase.



Civilization 6

Vývojári do hry pripravujú novú rasu a tá, samozrejme, ponúkne aj nového lídra. Bude ním Alexander Macedónsky a jeho charakteristikou bude dobýjanie miest, pri ktorých získa nemalé bonusy.



Nvidia GeForce GTX 1080 Ti



Ultimátna grafická karta GeForce prináša herný výkon rýchlejší než Titan X Pascal.

NVIDIA zavŕšila svoju radu grafických kariet postavených na architektúre Pascal novým najrýchlejšim herným GPU v histórii – GeForce GTX 1080 Ti. Nabitá herným výkonom GeForce GTX 1080 Ti ponúka až o 35 percent vyšší výkon než GTX 1080 a prichádza s 11GB pamäťou GDDR5X, ktorá beží rýchlosťou neskutočných 11Gbps pre ultimátne využitie pamätevej priepustnosti a tým pádom maximálneho herného výkonu. Grafické karty GTX 1080 Ti vrátane NVIDIA Founders Edition budú celosvetovo k dispozícii od 10. marca u všetkých NVIDIA partnerov s cenou začínajúcou na 699€.

NVIDIA navrhla GeForce GTX 1080 Ti tak, aby zvládla najvyššie nároky hernej grafiky v rozlíšení 4K a 5K, DX12, HDR a pochopiteľne taktiež VR. To znamená:

- Masívna technická výbava pre masívny výkon: GTX 1080 Ti operuje s 3584 CUDA jadrami a masívnymi 11GB pamäťami,

bežiacimi na neslýchaných 11Gbps. Ponúka až o 35% vyšší výkon než GTX 1080 a až o 78% vyšší výkon než GTX 1070. GTX 1080 Ti je dokonca ešte rýchlejšia než Titan X Pascal, jej väčší a drahší súrodenec, ktorý bol navrhnutý pre účely hlbokého skúmania umelej inteligencie.

- Nová generácia pamätevej architektúry: GTX 1080 Ti je celosvetovo prvé GPU, ktoré ponúka G5X pamäte od Micronu. 11GB pamäti G5X beží rýchlosťou neskutočných 11Gbps a ponúka najefektívnejšie pamätevé operácie v rámci všetkých moderných grafických kariet. A má priestor na pretaktovanie.
- Pokročilý FinFET proces: GTX 1080 Ti beží tak potichu, ako je to len možné. Najmä vďaka tomu, že karta dostala do vienka novú technológiu odvodu tepla, ktoré odvádza nežiaducu teplotu preč z jednotlivých komôr. Na dvojnásobok bol taktiež navýšený priestor, ktorým je karta chladená. Technológia, ktorými karta disponuje, takisto manipulujú s teplotou oveľa efektívnejšie.
- Podpora pokročilých grafických technológií: 4K, VR, NVIDIA G-SYNC HDR a NVIDIA GameWorks ponúkajú interaktívne a filmovo vyzerajúce zážitky, sprevádzané neuveriteľne plynulou hrateľnosťou.



NEWS FEED

Logitech G Pro

Klávesnica Logitech G Pro je vybavená mechanickými spínačmi Romer-G vyvinutými exkluzívne v Logitechu.

Spínače majú nízky zdvih pre zopnutie 1,5mm a zaregistrujú tak stlačenie tlačidla až o 25% rýchlejšie než štandardné mechanické klávesnice a pritom ich konštrukcia zaisťuje tichý chod. Klávesnica má odnímateľný káblový systém, vďaka čomu sa ľahšie prenáša. Trojbodový dizajn uchytania poskytuje oporu pre spoľahlivé dátové pripojenie. Klávesnica má kompaktný dizajn bez

numerického bloku, čo umožňuje ľahšie cestovanie a prenášanie. Uvoľní sa i miesto na stole pre pohyb s menej citlivou myšou. Klávesnica je vystužená oceľovou zadnou doskou, ktorá prispieva k lepšej stabilite a pevnosti pri hre. Pomocou obslužnej aplikácie Logitech Gaming Software (LGS) si hráči môžu prispôbiť farbu podsvietenia každého jednotlivého klávesu. Vybrať možno z 16,8-milióna farebných odtieňov a farebné profily sa dajú uložiť do vstavanej pamäte klávesnice, aby ste ich pri hraní na súťaž mali ihneď poruke.

Kingston microSD Gold



Kingston uviedol novú kartu microSD UHS-I rýchlostnej triedy 3 (U3). Karta má vode a teplote odolnú robustnú konštrukciu. Vďaka svojmu výkonu (90MB/s čítanie, 45MB/s zápis) je karta ideálna na nahrávanie v 4K zariadeniach, ako sú GoPro alebo drony.

ADATA SD600

ADATA predstavila externý SSD disk SD600, využívajúci vysoko kvalitné 3D TLC NAND pamäte. Váži iba 90g, takže je jednoducho prenosný, dosahuje prenosové rýchlosti až 440MB/s pre čítanie a 430MB/s pre zápis a bude dostupný v kapacitách 256GB a 512GB.

Séria Arctic Freezer 33



Semipasívne chladenie robí chladič Freezer 33 veľmi efektívnym a tichým. Freezer 33 Plus má k dispozícii dodatočný F12 PWM ventilátor, Freezer 33 CO je špeciálne navrhnutý pre nepretržitú prevádzku, jeho ložisko je až 5-krát odolnejšie než klasické.

Zalman Z9 Neo Plus White

Zalman Z9 Neo Plus White, vylepšená verzia rady Z9 Neo, sa vyznačuje elegantnou bielou farbou finálnej povrchovej úpravy.

V porovnaní s predchádzajúcou verziou sa najnovší model odlišuje jednoduchším a modernejším dizajnom.

Ďalej je treba spomenúť vysokú kvalitu použitých materiálov.

Bočný panel skrine je priehľadný a napĺňa tak očakávania všetkých, ktorí chcú ukázať obsah svojho počítača.

Set prachových filtrov zabezpečuje vo vnútri skrine čisté prostredie. Ďalším z dôležitých prvkov novej skrine je použitie hlukového tesnenia a väčší priestor pre jednotlivé komponenty.



Rad ULTRA výkonných Wi-Fi AC routerov novej generácie Wave 2



Spoločnosť D-Link dnes spustila predaj nového radu ULTRA výkonných MU-MIMO Wi-Fi routerov, ktorý obsahuje modely AC3150 DIR-885L a AC5300 DIR-895L. Nový rad prináša bleskurýchle pripojenie s výrazne lepším pokrytím pre nestále rastúci počet zariadení pripájaných do Wi-Fi sietí.

Rad ULTRA výkonných routerov bol vytvorený pre pokročilých používateľov, ktorí chcú mať tie najlepšie bezdrôtové technológie pre dokonalé streamovanie 4K videí alebo hranie hier pri súčasnom používaní viacerých zariadení - televízorov, notebookov, tabletov alebo smartphonov v jednej domácnosti.

ULTRA výkonné Wi-Fi routery sú špeciálne skonštruované tak, aby bez problémov zvládli súbežné sledovanie HD obsahu, on-line hranie bez lagov (výpadkov) a prenos veľkých súborov na niekoľkých zariadeniach.

Svojim špičkovým dizajnom, ktorý sa vyznačuje širokou základňou, výraznými šikmými hranami a odpojiteľnými výkonnými anténami, ponúkajú oceňovanú kombináciu štýlu a extrémneho výkonu. Vďaka využitiu najmodernejších technológií výrazne zvyšujú intenzitu signálu aj priepustnosť bezdrôtovej siete a poskytujú momentálne najrýchlejšie a najspoľahlivejšie Wi-Fi pripojenie. Plne uspokojia aj tých najnáročnejších užívateľov, ktorí požadujú čo najrýchlejšie, najdostupnejšie a najbezpečnejšie pripojenie v celom dome.

Troj pásmový router DIR-895L využíva novú generáciu technológie Wi-Fi AC, označovanú ako Wave 2, s celkovou rýchlosťou bezdrôtového prenosu až 5,3 Gb/s,

zatiaľ čo dvojpásmový DIR-885L ponúka prenos 3,15 Gb/s. Schopnosť súčasnej prevádzky vo viacerých frekvenčných pásmach umožňuje napríklad prehliadať web, chatovať a posilať e-maily na smartfóne alebo tabletu cez pásmo 2,4 GHz a zároveň streamovať 4K videá, hrať on-line hry, alebo telefonovať cez internet na počítači alebo televízore v pásme 5 GHz.

Technológia MU-MIMO (Multi User-Multiple Input, Multiple Output) umožňuje získať širokopásmové Wi-Fi pripojenie niekoľkým zariadeniam súčasne a poskytovať rýchle a stabilné spojenie všetkým pripojeným zariadeniam v domácej sieti. Funkcia SmartConnect a Advanced Quality of Service (QoS) aktívne priradujú najlepšie dostupné spojenie v 2,4GHz alebo 5GHz pásme každému zariadeniu, ktoré sa chce pripojiť, čo zaisťuje optimálnu prevádzku a minimálne pretiaženie v jednotlivých pásmach. Technológia Advanced AC SmartBeam v ULTRA výkonných routeroch navyše aktívne presne smeruje Wi-Fi signál tam, kde je to potrebné, čo výrazne zvyšuje rýchlosť a dostupnosť bezdrôtovej siete v každom kúte domu.

Pomocou intuitívneho konfiguračného webového rozhrania, ktoré podporuje dotykové ovládanie, alebo mobilné aplikácie QRS (Quick Router Setup) je možné uviesť do prevádzky routery radu ULTRA v priebehu niekoľkých minút.

Cena a dostupnosť

Router DIR-885L je už k dispozícii na Slovensku a v Českej republike za odporúčanú maloobchodnú cenu 220,90€ (5 399 Kč) vrátane DPH, DIR-895L za odporúčanú maloobchodnú cenu 323,90€ (8 799 Kč).



Základné vlastnosti:

- Najnovší štandard Wi-Fi 802.11ac Wave 2
- Celková rýchlosť trojpásmového bezdrôtového prenosu až 5,3 Gb/s (DIR-895L) a celková rýchlosť dvojpásmového bezdrôtového prenosu až 3,15 Gb/s (DIR-885L)
- MU-MIMO ponúka veľkú šírku pásma Wi-Fi pripojenia pre niekoľko zariadení súčasne
- Lepšie pokrytie bezdrôtovej siete pomocou technológie "AC beamforming"
- SmartConnect: Optimalizuje Wi-Fi pripojenie a zabraňuje zhoršeniu prevádzky pri použití starších zariadení
- Gigabit LAN a WAN porty pre vysokorýchlostné káblové pripojenie
- Mobilná aplikácia mydlink Lite pre vzdialený monitoring a správu siete
- Jednoduchá konfigurácia pomocou WPS (Wi-Fi Protected Setup), bezpečné šifrovanie bezdrôtového prenosu pomocou WPA a WPA2
- USB 3.0, mydlink SharePort a DLNA pre perfektné zdieľanie médií

Ultimate Ears WONDERBOOM: malý reproduktor s prekvapivým zvukom



Spoznajte najnovší prírastok do rodiny prenosných, skutočne vodotesných reproduktorov Ultimate Ears, ktoré so sebou môžete vziať kamkoľvek. Nový malý reproduktor Ultimate Ears WONDERBOOM, s Bluetooth pripojením, má značnú osobitosť a prekvapivo mohutný zvuk.

Prenášanie reproduktoru WONDERBOOM je jednoduché, ale ešte podstatnejšia je nekompromisná kvalita zvuku, ktorý je čistý, ostrý, s mohutnými basmi a navyše reproduktor vydrží hrať naozaj dlho. Reproduktory WONDERBOOM sú k dispozícii v šiestich sviežich farebných prevedeniach: Stone (sivá), Phantom (čierna), Fireball (červená), SubZero (modrá), Cashmere (ružová) a Lilac (fialová).

Reproduktor WONDERBOOM je vytvorený pre tých, čo milujú hudbu, sú stále pripojení, cestujú a chcú mať svoju hudbu so sebou hneď od prebudenia až do chvíle kedy sa ukladajú k spánku. Súčasne chcú, aby technológie, ktoré používajú, boli intuitívne a ladili tak so spontánnym

duchom ich životného štýlu. WONDERBOOM je jednoducho o hudbe - žiadne zmätky, žiadne problémy. Je to reproduktor postavený na jednoduchosti a mohutnom zvuku. Zapnúť, spárovať, začať prehrávať. Chcete viac?

Tlačidlo UE v hornej časti reproduktoru vám umožní spúšťať prehrávanie, pozastaviť ho, preskakovať skladby - a tiež pripojiť dva reproduktory WONDERBOOM do stera, aby ste mali dvojnásobnú zábavu.

Vďaka reproduktoru WONDERBOOM môžete hudbu oslobodiť z útrobov vášho telefónu a užívať si ju všade, kde má znietť a riadne nahlas. Streamujte a zdieľajte svoju hudbu kedykoľvek a kdekoľvek s reproduktormi WONDERBOOM - nech už máte party pri bazéne, chystáte sa stráviť noc vonku s priateľmi, alebo musíte prežiť ten zablatený alebo uprášnený letný festival. Keď sa zamokne, žiadny problém. Keď sa zašpiní, opláchnite ho.

Rovnako ako jeho súrodenci Ultimate Ears BOOM 2 a Ultimate Ears MEGABOOM,

ktorí už získali mnohé ocenenia, poskytuje aj Wonderboom čistý a zreteľný zvuk v poli 360 stupňov s vyváženými basmi, ktoré vás pohltia. Navyše je aj odolný voči pádu z výšky až meter a pol. Reproduktor Wonderboom sa môže pochváliť výdržou batérie až 10 hodín a dosahom Bluetooth pripojenia do 30 metrov. Wonderboom je skutočne vodovzdorný a nemusíte sa o neho báť: má triedu ochranného krytia IPX7 (takže môže byť ponorený do hĺbky jedného metra až po dobu 30 minút), vie plávať na hladine a v hornej časti má závesné očko, takže ho ľahko pripnete na akúkoľvek tašku. Rozbehnite to s reproduktorom WONDERBOOM na bicykli, pripnite si ho na batoh alebo ho bez veľkého rozmýšľania hodte do zátoky. S novým WONDERBOOMom vám už neunikne ani nota. Žite pre zábavu, nie pre komplikované funkcie.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že reproduktor Ultimate Ears WONDERBOOM bude k dispozícii v Českej republike a na Slovensku prostredníctvom e-shopu Alza od apríla 2017 za odporúčanú maloobchodnú cenu 99.99€. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.ultimateears.com.



>> VÝBER: Lukáš Plaček

Další výlet do Matrixu?

U WarnerBros. připravují pokračování kultovního Matrixu. O filmu, který by měl připravit scenárista Zak Penn, se toho zatím příliš neví, jen že by se nemělo jednat ani o reboot, ani o restart. S největší pravděpodobností se tak dočkáme spíše jiného příběhu ze zavedeného univerza. Studio by ovšem rádo v jedné z hlavních rolí vidělo rádo Michaela B. Jordana.



Milénium v novém

O připravovaném dalším díle americké verze adaptace knih Stiega Larssona Milénium se mluví již nějakou dobu. Před nedávnem bylo oznámeno, že se adaptace dočká čtvrtý díl, o který se knižně postaral David Lagercrantz s názvem Dívka, která kopla do vosího hnízda. Rooney Mara se v roli Lisbeth už nevrátí, a studio tedy hledá jinde. Prozatím v hledáčku skončila dvojice Natalie Portman a Scarlett Johansson. Než se však dozvíme, kdo se nakonec role zhostí, víme již, kdo se postará o režii. Snímku se totiž upsal Fede Alvarez, který se loni předvedl vydařeným hororem Smrt ve tmě.

Castingové a filmové novinky:

- Rooney Mara, Chiwetel Ejiofor a Joaquin Phoenix se objeví v druhém snímku Gartha Davise s názvem Mary Magdalene.
- Kate McKinnon a Mila Kunis jednájí o společné účasti v komedii The Spy Who Dumped Me.
- Ridley Scott plánuje do budoucna další čtyři pokračování série Vetřelec.
- Alicia Vikander se objeví v hlavní roli akčního thrilleru Freaky Shift od Bena Wheatleyho.
- Obsazení Mission: Impossible 6 se rozrůstá o Henryho Cavilla.
- Režisér Ulice Cloverfield 10 Dan Trachtenberg u sci-fi zůstane a natočí snímek Space Race.
- James Mangold se po Wolverinovi zaměří ve svém dalším snímku na policejní složky, natočí adaptaci knihy Dona Winslowa The Force.
- Tom Hardy si zahraje příslušníka Navy SEALs ve snímku War Party pro Netflix.
- Hlavní zápornou roli ve snímku Rampage si zahraje Malin Akerman.
- Steve Carell a Amy Ryan se objeví společně v dramatu Beautiful Boy.
- Jennifer Aniston se objeví v jedné z vedlejších rolí knižní adaptace Duplicity.
- Lizzy Caplan, Israel Broussard a Michael Peña se objeví v hlavních rolích sci-fi thrilleru Extinction.
- U Marvelu počítají s třetím dílem Strážců galaxie.

- Adam Cozad byl najat na napsání scénáře k Suicide Squad 2. Cozad je mimo jiné zodpovědný za scénáře k filmům Jack Ryan: V utajení a Legenda o Tarzanovi.
- Nedokončený poslední film Orsona Wellesa The Other Side of the Wind bude dokončen díky službě Netflix.
- Chystá se remake Mouchy pod taktovkou studia Fox.
- David Pimentel a Douglas Sweetland se postarají o režii dobrodružného snímku Darkmouth.
- Edward James Olmos si zopakuje roli z původního filmu v pokračování Blade Runnera.
- Benedict Cumberbatch si zahraje ve snímku How to Stop Time.
- Common se objeví v jedné z hlavních rolí akčního snímku Quick Draw.
- Ridley Scott natočí drama o únosu s názvem All the Money in the World, ve kterém by se mohla objevit Natalie Portman.
- Jaime King, Dave Bautista a 50 Cent se objeví v pokračování Plánu útěku, ve kterém se vrátí Sylvester Stallone.
- Scenáristé Neal Purvis a Robert Wade se vrátí a napíší i 25. bondovku.
- Deadpool 2 zná představitelku komiksové hrdinky Domino. Zhostí se jí Zazie Beetz.
- Danny DeVito se přidává k obsazení Dumba od Tima Brutona.
- Kerry Washington, Nathan Fillion a Lea DeLaria propůjčí své hlasy hrdinům v třetím díle Aut.

- Studio Sony připravuje snímek na motivy lovu drogového krále El Chapa.
- Samuel L. Jackson a Sebastian Stan se objeví ve filmu The Last Full Measure.
- Hugh Jackman a Noomi Rapace jsou v hledáčku producentů pro hlavní role ve snímku na motivy života Enzo Ferrariho v režii Michaela Manna.
- Joe Carnahan opouští připravované pokračování akčně-komediální série Mizerové.
- Dakota Johnson se objeví v dobovém soudním dramatu Unfit.
- Jessica Henwick a T. J. Miller se přidávají k obsazení snímku Underwater.
- Jason Momoa se objeví v hlavní roli videoherní adaptace na motivy série Just Cause, o jejíž režii by se měl postarat Brad Peyton.
- Stephen Lang, Jihae a Leila George se objeví v novince Petera Jacksona Mortal Engines.
- V novince Stevena Spielberga s názvem The Post by se mohli objevit Tom Hanks a Meryl Streep.
- Margot Robbie by se mohla objevit v hlavní roli Mariane: A Robin Hood Story.
- Geraldine Chaplin se objeví v pokračování Jurského světa.
- O komiksovou adaptaci Bloodshot se nakonec postará debutant Dave Wilson.
- Liam Neeson jedná o své účasti v novince Stevea McQueena Widows.
- Donnie Yen si zahraje hlavní roli ve videoherní adaptaci

Lenovo™



Procesor Intel® Core™ i7.
Intel Inside®. Znamená neobyčajný výkon.

**MAXIMÁLNY ZÁŽITOK
Z HIER A MULTIMÉDIÍ.
BEZ OBMEDZENÍ!**

LEGION
by Lenovo

marsann
lenovoonline.sk

Zakúpite na www.LenovoOnline.sk

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi a Xeon Inside sú ochranné známky spoločnosti Intel Corporation v Spojených štátoch amerických a/alebo ďalších krajinách.



Svieže strnisko so zastrihávačom Philips

Jar sa prebúdzate, teplé kabáty sa porúčajú na zimný spánok a pre bradáčov medzi nami možno tiež nastal čas prispôbiť svoju pýchu aktuálnym teplotám.

Moderný pánsky strih, to samozrejme nie sú len vlasy, ale i fúzy, brada a kotlety. Keďže sa každému hodí trochu iný štýl, je dobré mať možnosť upraviť ich podľa svojich predstáv. Na to síce môžete chodiť k barbiérovi, no načo každých pár týždňov vyhadzovať peniaze a strácať čas, keď je možné dosiahnuť rovnaký efekt aj doma?

Na tento druh úprav slúži zastrihávač Philips BT7210/15 z rady Beardtrimmer series 7000. Ak vám alebo vašej priateľke lezie na nervy, že jedným holením, resp. úpravou strniska zašpiníte pol kúpeľne, od tejto chvíle môžete považovať spomenutý problém za vyriešený. Tento zastrihávač totiž disponuje integrovaným vákuovým systémom, ktorý zachytáva odstrihnuté fúzy. Následné čistenie je jednoduché, keďže stačí čepele a hrebeň opláchnuť pod tečúcou vodou, vyprázdniť komoru na fúzy a odstrániť ich pomocou čistiacej kefky, ktorá je súčasťou balenia.

Pohodlie pre náročných

Ak si potrpíte na presnú dĺžku vášho strniska, s Philips BT7210/15 ju určite dosiahnete.

Stavte na istotu, s Philips zastrihávačom máte k dispozícii 20 uzamykacích nastavení dĺžky v rozmedzí od 0,5 do 10 mm a striháte s presnosťou nastavenia 0,5 mm. Ocenia to najmä tí, ktorí si strih brady dennodenne udržiavajú v perfektnom tvare.

Stavte na istotu

Častým problémom pri úprave fúzov je, že niektoré z nich nerastú kolmo na pokožku a je ich problém zachytiť. Celokovové čepele zaručujú perfektné výsledky a dokonalý styling vhodný na každú príležitosť. Čepel s dvojité ostrím je účinná aj pri veľmi hustom strnisku. O stave batérie vás počas celej doby informuje praktický indikátor.

S aplikáciou to ide ľahšie

Na záver ešte spomeňme súvisiacu appku Philips Grooming. Je zdarma k dispozícii pre iOS i Android, a jej cieľom je pomôcť chlapom zistiť, aký štýl fúzov alebo brady sa hodí práve pre nich.

Odteraz už nemusíme experimentovať na vlastnej tvári a zabávať okolie, pokiaľ naša vízia minula očakávaný cieľ.

Na to, aby aplikácia bez problémov fungovala, treba mať jedine – oholenú tvár.



INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



G A M E

EXPRES

<http://www.gameexpres.sk>



Sony Bravia 55" XD85

4K HRANIE NA SONY BRAVIA 55" XD85

Privítajte éru 4K rozlíšenia. Táto technológia nie je nová a hovorí sa o nej už niekoľko rokov. Je však rozdiel medzi hovorením a jej reálnym využívaním v praxi. A hoci je cena 4K televízorov pre niekoho stále pomerne vysoká, za kombináciu 4K hernej konzoly a 4K TV dnes zaplatíte cca toľko ako za nový herný počítač.

Samozrejme, záleží na konfigurácii počítača, takže budeme špecifickejší. Testovali sme PlayStation 4 Pro v kombinácii s 55-palcovým televízorom Sony Bravia 55" XD85. Ide prakticky o to najlepšie, čo má aktuálne Sony v ponuke a vstupné náklady na takúto zábavu sa pohybujú na úrovni 1500 eur: 400 eur za konzolu a 1100 eur za TV.

Teóriu určite poznáte. 4K rozlíšenie znamená 3840×2160 bodov. Pri takomto množstve pixelov záleží najmä na uhlopriečke displeja, pretože v prípade menších televízorov je hustota pixelov natol'ko vysoká, že si ľudským okom nevšimnete rozdiel v porovnaní s bežnými Full HD displejmi. V prípade 55-palcovej uhlopriečky už 4K rozlíšenie dáva zmysel, avšak pre optimálny zážitok by sme si radšej dopriali 75-palcový displej. Cena ide výrazne hore a netreba zabúdať, že v prípade 75 palcov má uhlopriečka takmer 2 metre, a preto vyžaduje dostatok miesta v obývačke. Avšak aj 55-palcový model, ktorý sme testovali, nás posadil na zadok v porovnaní s naším súkromným, 42-palcovým Full HD televízorom.

Z hľadiska 4K hrania, resp. používania konzoly PlayStation 4 Pro na 4K TV, by ste mali poznať tieto fakty. Nie všetky hry pre PS4 sú optimalizované pre 4K rozlíšenie. A hoci niektoré hry ponúkajú 4K rozlíšenie, nie vždy ide o natívnych 3840×2160 bodov. Niekedy je natívne rozlíšenie nižšie alebo sa používajú rôzne finty na dosiahnutie žiadaného rozlíšenia. Môžete sa napr. stretnúť s pojmom 4K checkerboard, čo je technológia, ktorá zvyšuje detaily a rozlíšenie vizuálov, avšak vyžaduje k tomu menej výkonný hardvér ako vykresľovanie natívneho 4K rozlíšenia. Technologické detaily vás asi trápiť nebudú, pretože PS4 Pro je aktuálne najvýkonnejšia herná konzola na trhu a pokiaľ si chcete dopriať najlepší audiovizuálny zážitok z konzolového hrania, nemáte iné možnosti.

Mimochodom, HDR technológia predstavuje väčší prínos, ako sme očakávali a výborne dopĺňa 4K rozlíšenie. Nie je náhoda, že najviac nás uchvátilo práve hranie hier v 4K rozlíšení so zapnutým HDR. Je fajn, že túto technológiu podporuje čoraz viac hier. Samotné rozlíšenie 4K totiž prináša „iba“ detailnejší a ostrejší obraz, avšak aktívne HDR dodáva herným vizuálom úplne nový nádych. Chvíľu si budete na jasný obraz možno zvykať, ale po pár hodinách sa nebudete chcieť



vrátiť späť. Minimálne v našom prípade to tak bolo. V tejto súvislosti užitočná rada – niektoré televízory vyžadujú zmenu nastavení, aby pripojené zariadenie naplno využilo jeho možnosti. Aj v prípade Sony Bravia XD85 to tak bolo. PS4 Pro síce zobrazovalo obsah v 4K rozlíšení, avšak pre využitie HDR režimu bolo potrebné aktivovať rozšírený režim v nastaveniach. Mali sme šťastie,

že sme televízor Sony Bravia XD85 dostali na test v dobe, kedy vyšla hra Horizon Zero Dawn. Aktuálne ide o najkrajšiu hru pre PlayStation 4 a kombinácia PS4 Pro so 4K HDR TV jej krásu ešte zväčšuje. Nedá sa to slovami popísať, to jednoducho musíte vidieť. A hoci sme sa pokúsili obrazovku televízora odfoťiť, statické fotky alebo video taktiež plnohodnotne nezachytia





boku s klasickým Full HD televízorom. Hoci niektoré zlé jazyky tvrdia, že HDR je iba nastavenie maximálneho jasu, technológia je v skutočnosti oveľa prepracovanejšia. Je fajn, že PS4 Pro ju dokáže aktivovať automaticky bez vášho zásahu. Ak však používate virtuálnu realitu PS VR, nezabudnite pripojiť konzolu k televízoru priamo. Výpočtová jednotka pre PS VR totiž nedokáže HDR spracovať. 4K HDR televízor sme používali takmer 2 týždne, čo je krátka doba na to, aby sme spravili podrobnú analýzu. Faktom je, že nás schopnosti televízora oslovili natol'ko, že pri najbližšej výmene televízora siahneme už po 4K HDR paneli. Vizualný prínos v hrách v porovnaní s Full HD displejom je zreteľný a to platí aj pri sledovaní video obsahu. Škoda, že PS4 Pro neprehráva 4K Blu-ray disky, ale ak si platíte Netflix, môžete si na konzole prehrať 4K HDR obsah z tejto služby. A v neposlednom rade, podpora hier pre 4K HDR režim neustále rastie.

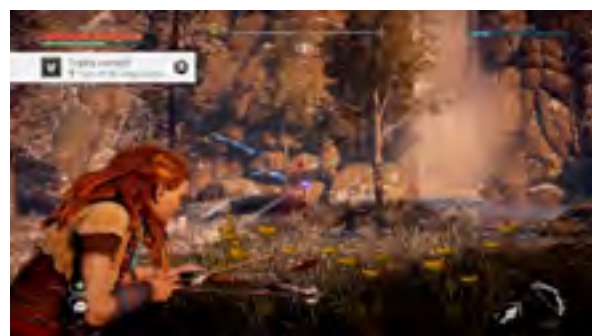
Pozn. Hoci v texte používame výrazy ako 4K hranie, 4K TV, tieto pojmy nie sú technicky úplne správne. Dôvodom je, že pojem 4K pôvodne vznikol ako štandard pre kinosály a jeho rozlíšenie je 4096×2160. 4K takisto označuje aj dátový tok a farebnú hĺbku video obsahu. V prípade televízorov sa používa rozlíšenie 3840×2160 a to sa po správnosti nazýva 4K UHD. UHD je označenie štandardu, ktorý je aktuálne dostupný v rozlíšeníach 4K UHD (3840×2160) alebo 8K UHD (7680×4320).

Výrobcovia televízorov však často označujú svoje televízory iba ako 4K, no korektné je označenie 4K UHD, avšak v bežnej reči sa udomácnilo kratšie označenie 4K TV. Označenie síce nie je technicky úplne správne, no pre ľudí je zrozumiteľné. Technicky správny pojem je 4K UHD hranie, 4K UHD TV atď'.

Roman Kadlec

kvalitu vizuálneho spracovania. Nahrávky hry priamo v 4K HDR síce zachytávajú prínos technológie lepšie, ale v tomto prípade zas potrebujete 4K HDR displej, aby ste si ich plnohodnotne vychutnali. Je to začarovaný kolobeh. Faktom je, že v Horizon Zero Dawn si užijete hranie v 4K HDR naplno. Počas testovania televízora sme hrali aj Uncharted 4 a dospeli sme k záveru,

že HDR nám najviac vyhovuje v scénach, ktoré sa odohrávajú vonku. V kombinácii s dobrým osvetlením scény ide doslova o pastvu pre oči. V interiéroch výraznejšie vyniknú výbuchy a rôzne efekty. Uznávame, že popis prínosu HDR technológie slovami „výbuchy sú krajšie“ asi neznie presvedčivo, ale opäť pripomínáme – musíte to vidieť na vlastné oči. A ideálne bok po



ESET NOD32 s herným módom

Neviditeľný ochranca

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: ESET
Cena dostupných riešení
s testovanou funkciou
Herný režim:

ESET NOD 32 Antivirus:
39,90 € / 12 mesiacov

ESET Smart Security
(komplexná ochrana
pre PC):
49,90 € / 12 mesiacov

ESET Family Security
Pack (pre 4 ľubovoľné
zariadenia):
69,90 € / 18 mesiacov

PLUSY A MÍNUSY:

- + herný režim, čo naozaj funguje
- + rýchlejší oproti bežnej konkurencii
- + overená bezpečnosť

- nič



Dobrá antivírus nie je nikdy zlý. Kto ho nemá, nevie, že ho potrebuje, až kým nie je neskoro, zatiaľ čo ľudia chrániaci sa kvalitným antivírusovým programom zase netušia, že ich ochraňuje, až kým nejde do tuhého. Jednou z nepríjemností, s ktorými sa hráči s túžbou po ochrane doteraz stretávali, je spomalenie samotného počítača. Žiaden hráč nechce byť v zápale boja pripravený o život alebo o body iba kvôli tomu, že sa antivírus rozhodne akurát skenovať systém alebo nad'abí na potenciálnu hrozbu na otvorenej karte prehliadača.

V slovenskej spoločnosti ESET však myslia aj na hráčov, a tak do celosvetovo uznávaného antivírusového systému NOD32 zabudovali aj hráčsky mód.

Veľa softvérových riešení sa snaží osloviť hráčov pridaním herného módu – či už ide o samotný operačný systém Windows 10, rôzne aplikácie na „zrýchlenie“ počítača, alebo o už spomínaný antivírus. Nakoľko sa radím medzi ľudí „dôveruj, ale preveruj“, neostala informácia o hernom móde v NOD32 iba v akceptovanej rovine, no poriadne som si túto funkciu preveril.

Ako to funguje?

Podľa informácií na stránkach ESET-u je herný režim pridaná funkcia programov ESET Smart Security a ESET NOD32 Antivirus verzie 5.x a vyšších. Štandardne je aktivovaný, keď ESET deteguje beh aplikácií zobrazených na celej obrazovke, a keď beží, odloží naplánované úlohy (aktualizácie vírusovej databázy alebo naplánované kontroly počítača), deaktivuje zobrazovanie okien s upozorneniami a minimalizuje využívanie procesora programom ESET na zvýšenie výkonu systému.

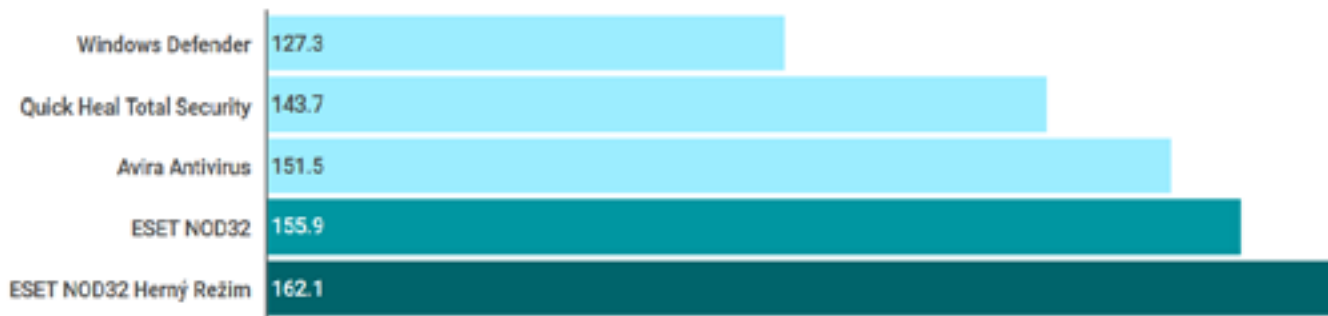
Počas skenu - 3DMark Celkové skóre (skóre, viac je lepšie)



HODNOTENIE:



Počas skenu - Bioshock Infinite (FPS, viac je lepsie)



Zjednodušene povedané, pri náročnejších úlohách na celej obrazovke by sa mal automaticky zapnúť herný režim, ktorý bude zabráňovať akémukoľvek zásahom do herného alebo iného používateľského zážitku. Jeho zapínanie a vypínanie sa dá, samozrejme, nastaviť manuálne a presne to som aj využil počas testovania.

Testovací počítač

Na odskúšanie funkcionality herného režimu sa bežná konfigurácia našej Gamesite „testovačky“ bežiacej na Intel platforme nehodila, nakoľko procesor i7-6700K a 16GB RAM si dokážu poradiť aj s tými najnáročnejšími úlohami. S cieľom

tohto testovania podstúpil testovací počítač „downgrade“, bol osadený cenovo dostupným procesorom Intel Pentium G4560 a bola mu ukradnutá polovica RAM. Predtým ako čitatelia začnú krčiť nosmi nad spomínaným procesorom, by som iba rád poznamenal, že ide pre hráčov o jeden z najzaujímavejších procesorov, nakoľko za 60€ ponúka dve fyzické jadrá s hyperthreadingom (to znamená štyri logické jadrá) pri takte 3.55GHz a výkonom sa veľmi približuje najnovším i3 procesorom, ktoré stoja minimálne dvojnásobok. Ako stabilný základ, ktorý však príliš neovplyvňoval výkon a výsledky, poslúžila osvedčená matičná doska Gigabyte Aorus Z270 Gaming 7

na dotvorenie bežnej, cenovo dostupnej, hernej konfigurácie a do nej bola osadená grafická karta Sapphire Radeon R9 380 s 2GB VRAM. Pri týchto testoch nešlo o čo najlepšie výsledky, ale o overenie funkčnosti herného módu, a na to sa slabší hardvér perfektne hodil.

Metodika testovania

Na otestovanie NOD32 aj so zapnutým herným módom bolo potrebné vytvoriť kontrolnú skupinu a možnosť porovnať všetky výsledky. Odrazovým mostíkom bol Windows Defender, antivírus zabudovaný v samotnom operačnom systéme Windows 10 Pro 64bit, na ktorom beží testovací

Počas skenu - Kopírovanie súboru (sekundy, menej je lepšie)



Počas skenu - Metro Last Light Redux (FPS, viac je lepšie)



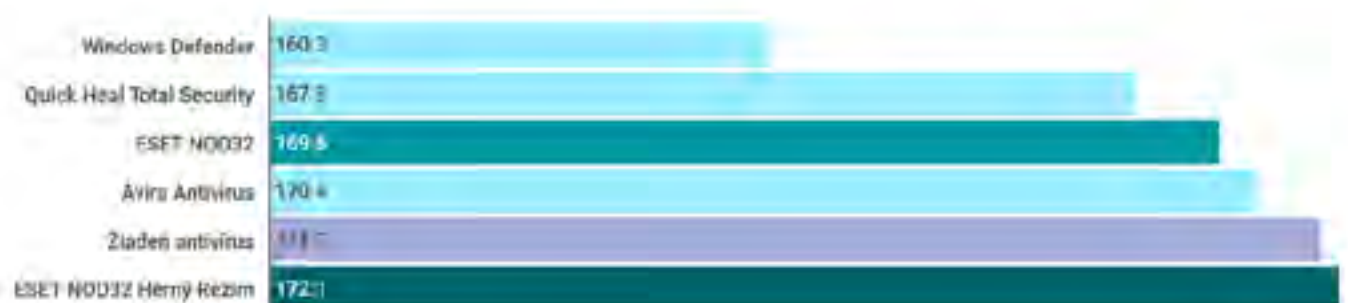
Počas skenu - Unigine Heaven (FPS, viac je lepšie)



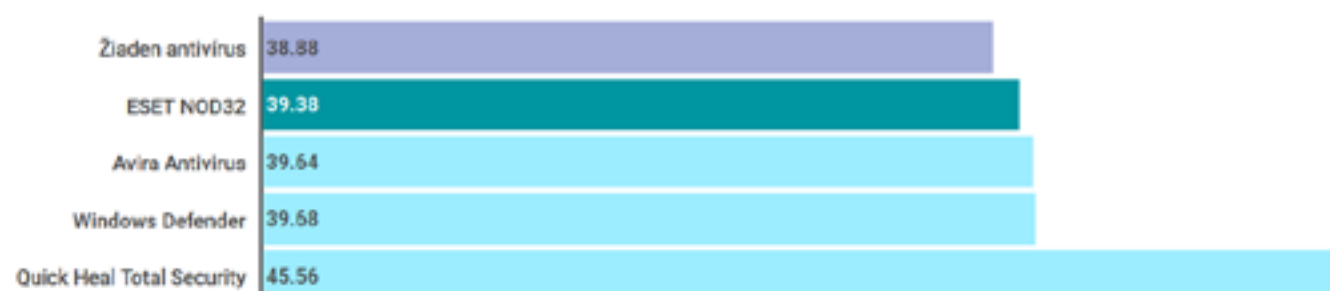
Bežná prevádzka - 3DMark Celkové skóre (viac je lepšie)



Bežná prevádzka - Bioshock Infinite (FPS, viac je lepšie)



Bežná prevádzka - Kopírovanie súboru (sekundy, menej je lepšie)



počítač. Ďalšie dva antivírusové systémy boli vybrané náhodne zo zoznamu globálne najpoužívanejších: Avira a Quick Heal Total Security vo free verzii. Podľa informácií sa líšia od platených verzií iba občas vyskakujúcimi pop-up oknami a chýba im pár prémiových funkcií, ktoré však nemajú dopad na samostatnú funkcionálnosť.

Všetky antivírusy sa testovali ako syntetickými testami, tak aj v hrách. Nakoniec sa testovali pri kopírovaní súborov z harddisku na systémový SSD disk počas bežnej prevádzky aj počas skenovania systémového disku. V priebehu testov sa vyplý všetky programy okrem tých najnutnejších a testy sa opakovali päťkrát s prestávkami. Ich výsledky

boli spriemerované. Okrem kopírovania súborov boli všetky testy na NOD32 urobené aj v bežnom režime, aj so zapnutým herným režimom.

Výsledky

Ako ukazujú grafy nižšie, výsledky antivírov v normálnom móde nie sú žiadnym veľkým prekvapením. Skenovanie disku pri testovaní malo na čísla definitívne negatívny dopad, ale čuduj sa svete, herný režim NOD32 naozaj zafungoval.

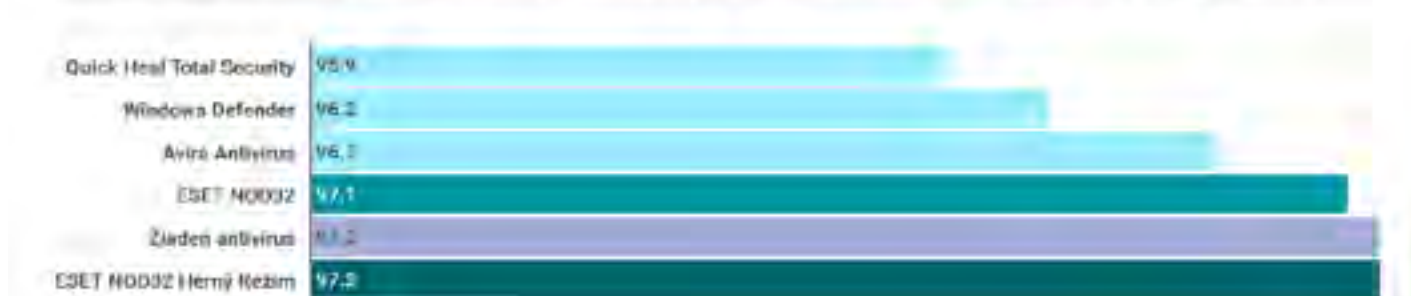
V bežnom režime sa, až na bleskovo rýchly sken systémového disku pri, sa jeho výsledky pohybovali blízko osadených antivírov, ale pri zapnutom hernom režime sa NOD32 aj počas vytvárania skenovaním naozaj ukázal ako líder a konkurenciu nechal ďaleko za sebou.

Zhrnutie

Herný režim v ESET NOD32 nie je len deklarovaná funkcionálnosť, ale naozaj fungujúci zreteľný dopad na výkonnosť systému. a Potenciálnych zákazníkov môže tešiť aj vedomie, že ich počítače sú chránené jedným z najlepších antivírov sveta a pritom nie je ich výkon príliš obmedzovaný. Samozrejme, každý používateľ počítačov môže mať iné preferencie, možno radi ostanú na verzii antivíru, ktorý je zadarmo, alebo už majú zakúpený produkt od inej spoločnosti. Pre nadšencov a zapálených hráčov, ktorí ale antivírus odkladali kvôli obavám z nižšieho výkonu, bude fungujúci herný mód možno poslednou kvapkou, ktorá ich dokáže presvedčiť o kúpe tohoto riešenia.

Daniel Paulini

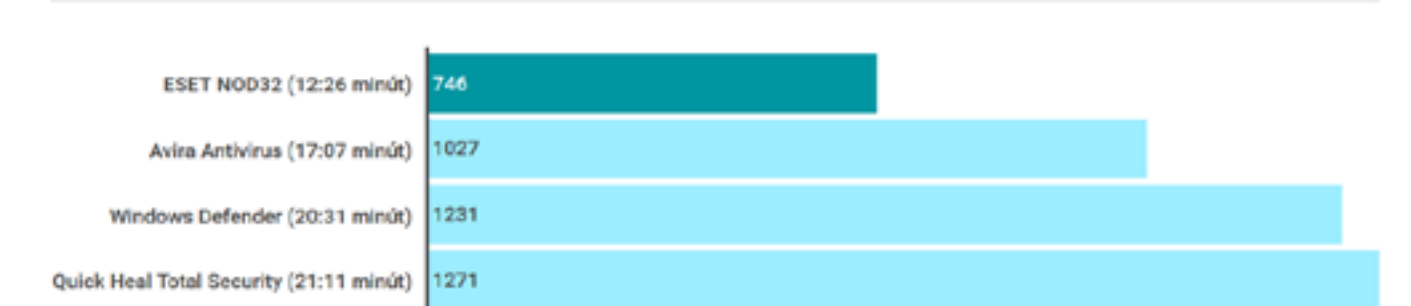
Bežná prevádzka - Metro Last Light Redux (FPS, viac je lepšie)



Bežná prevádzka - Unigine Heaven (FPS, viac je lepšie)



Skenovanie systémového disku (sekundy, menej je lepšie)



Budúcnosť sa volá SDS

Ked' sa povie SDS, alebo softvérovo definované úložiská, väčšina ľudí nevie čo si pod tým predstaviť. Je to totiž relatívne nová technológia, ktorá však má obrovský význam pre budúcnosť.



Objem dát sa zhruba každých 18 mesiacov zdvojnásobí. Aj keď ceny diskov neustále klesajú, v skutočnosti platíme za dáta, resp. ich skladovanie stále viac a viac peňazí. Je tu veľký nesúlad medzi tým, aké veľké nakupujú firmy úložiská a koľko dát potrebujú reálne ukladať. Pri detailnejšom skúmaní totiž zistíte, že ročný pokles cien hardvéru je približne na úrovni 25%, no objem dát sa nám zväčšuje zhruba o 40% ročne, takže potrebujeme pre dáta stále väčšie a tým pádom aj drahšie úložiská. Aby sme to vyriešili, musíme úplne zmeniť celkový prístup k ukladaniu dát. Musíme vytvoriť

niečo nové, čo bude škálovateľné aj do budúcnosti bez obmedzenia, no a práve tu prichádza s pomocnou rukou technológia SDS.

Pri pohľade do pradávej minulosti IT vidíme, že hardvér a softvér sa vyvíjali spoločne. Firmy vytvárali počítače a prispôbovali im individuálne softvér. Všetko sa zmenilo v roku 1982, keď prišli prvé PC. Fenomenálny úspech architektúry PC je v tom, že priniesla tak očakávanú modularitu. Počítače sa dali skladať podľa potreby z určitých modulov a oddelila sa aj hardvérová časť od softvérovej. Tento

stav tu máme v podstate až dodnes, no máme oveľa výkonnejšie procesory, lacnejšie veľké disky a Linux. Preto prišiel nápad využiť tieto existujúce prostriedky na vytvorenie vlastných storage riešení, ktoré by dokázali nahradiť tradičné serverové úložiská. A keď už, tak aby zo sebou neniesli obmedzenia z minulosti a vedeli lepšie reagovať na potreby budúcnosti (napr. cloudové služby).

Ako sme spomínali, registrujeme zvýšený záujem o dátové služby a tomuto trendu sa musia prispôbiť aj dátové úložiská. V našom regióne je bežné, že sa úložné

kapacity nakupujú výhľadovo minimálne na 5 rokov. Za ten čas sa dá očakávať, že sa dáta zväčšia približne desaťnásobne, na čo pochopiteľne musí reagovať aj úložisko.



Scale Up alebo Out?

Po zaplnení je jednou z možností tzv. Scale In alebo Scale Up riešenie, kde máme jeden systém a neustále zvyšujeme jeho kapacitu. Tento koncept je dobrý a pomerne jednoduchý, no nič nerastie do neba. V architektúre každého riešenia existuje nejaký strop, ktorý nie je možné prekonať len pridávaním ďalších diskov, pretože má dopredu určené svoje limity koľko diskov dokáže obslúžiť a akú maximálnu kapacitu môžu mať. Po dosiahnutí tohto limitu je veľa problématické ďalšie využitie takéhoto pola a jeho začlenenie do systému. Obvykle sa využíva ako záložné médium, pretože sa už ťažko začleňuje do nejakej infraštruktúry. Scale Up systém si môžete veľmi zjednodušene predstaviť ako knihy, ktoré ukladáte voľne na seba na malú policu. Na začiatku je všetko stabilné, no ak dosiahnete určitú výšku, veža jednoducho spadne.

Modernejší prístup škálovania „do šírky“ má označenie Scale Out. Toto riešenie počíta s postupným pridávaním ďalších a ďalších boxov, ktoré sú navzájom rovnoprávne. Nie je tam žiadny MASTER, ktorý by ich riadil a preto je možné pomerne jednoduché rozširovanie kapacity a výkonu smerom do šírky. Zjednodušene by sme si to mohli predstaviť ako nekonečný rad políc, kde ukladáte jednu knihu vedľa druhej, čiže aj keď ich budete mať tisíc, nie je problém postaviť vedľa ešte tisíc ďalších a ďalších. V prípade Scale Out je možné navrhnuť celú architektúru tak, že ani výpadok niekoľkých boxov neohrozí vaše dáta, pretože môžu byť duplikované na ďalších boxoch a viete ich

rýchlo zrekonštruovať. Nevýhodou Scale Out riešenia je, že jednotlivé boxy musia navzájom medzi sebou komunikovať, keďže nemajú centrálny „mozog“, ktorý by

ich čím sa vytvára istá réžia v rámci siete.

Cieľom SDS je oddeliť softvér od hardvéru, aby obe zložky boli navzájom na sebe nezávislé. Čosi podobné, no v oveľa menšom meradle a s menej možnosťami už poznáme z virtualizácie. SDS teda slúži ako softvérová vrstva, ktorá sa stará o funkčnosť, rozdelenie a celkové riadenie vášho úložiska nezávisle na inštalovanom hardvéri. SDS spája všetky typy úložísk od tradičných pevných diskov, cez SSD, flash disky alebo pamäťové karty a úplne oddeluje hardvér od softvéru. Úložisko, ktoré máte k dispozícii sa tak dá lepšie manažovať, konfigurovať, virtualizovať a efektívnejšie môžete prerozdeľovať všetky zdroje, ktoré máte k dispozícii.



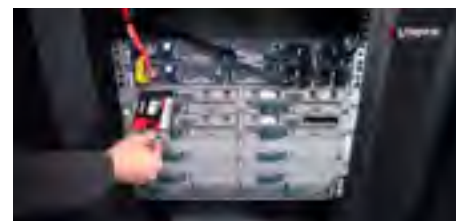
Preplatený hardvér

Organizácie platia výrazne vyššie sumy za hardvér dodávaný v rámci diskových polí od značkových výrobcov, než by ste zaplatili za porovnateľný hardvér v bežnom obchode. Každý box má svoju cenu, no šokujúca je práve cena samotných komponentov ako sú napr. „certifikované disky“. Niekedy je ich cena až 4-násobne vyššia a pritom ide o rovnaký hardvér, aký je bežne dostupný. Nezriedka je len „umelo“ upravený (napr. sú na ňom zapísané určité dáta na konkrétnom

mieste), takže si server dokáže pri inštalácii overiť, či je to bežný alebo „certifikovaný“ hardvér. Bežný akceptovať nemusí. (pozn.: štúdiu, ktorá sa zamerala na porovnanie nákladov vybraných riešení nájdete na adrese <https://itbrandpulse.com/wp-content/uploads/2016/12/TCO2016012-Enterprise-Storage-TCO-Case-Study-v1.pdf>)

Prečo by sme ale mali takto prepĺňať hardvér? Ak použijete diskové pole, ktoré bude využívať SDS, môžete výrazne ušetriť na hardvéri a zároveň získate inteligentné a lepšie manažovateľné riešenie, ktoré môže rásť s vašimi potrebami a novými technológiami. Navyše je možné pri SDS využívať všetky inovácie v oboch vrstvách nezávisle na sebe – aj v tej softvérovej, aj v hardvérovej. Pri tradičnom riešení v minulosti sa neraz stávalo, že napr. existoval modernejší hardvér, ale nemal podporu potrebného softvéru a nebolo ho možné ho použiť, či updatovať, alebo naopak softvér predbiehal hardvérové možnosti. Vo svete SDS by sa tento problém vyskytovať nemal, pretože je všetko jednoduchšie a vďaka používaniu open-source aplikácií aj rýchlejšie prispôsobiteľné. Dokonca nie je najmenší problém navyšovať kapacitu alebo zvyšovať výkon aj pri plnej prevádzke, prípadne využiť prebytočné zdroje iným spôsobom (napr. prenajímať nevyužitú kapacitu iným alebo ju použiť na testovanie a virtuálne systémy).

Flexibilita, ktorú prináša SDS a automatizovanie správy úložného priestoru zásadným spôsobom znižuje celkové náklady a aj preto sa o softvérovo definovanej technológii hovorí ako o budúcnosti. Podľa prognôz bude v roku 2019 viac ako 50% kapacity úložísk dátových centier prevádzkovaná na softvérovo definovaných úložiskách, alebo integrovaných hyperkonvergovaných systémoch, založených na architektúre x86, čo im umožní ďalej rásť. Dnešný podiel je pritom len menej ako 10%, čiže nárast tejto technológii bude v blízkej budúcnosti naozaj obrovský. SDS podporujú všetci veľkí hráči na trhu, ako sú napríklad IBM, HP, EMC, VMware, RedHat, Microsoft,



Fujitsu, Dell, Cisco alebo vývojári Suse, ktorí pre SUSE Enterprise Storage – jedno z aktuálne najpoužívanejších riešení – vytvorili open source riešenie na báze Ceph.

SSD - dobrá voľba aj pre SDS

To, či je výhodnejšie použiť pre konkrétne úložisko tradičný pevný disk (HDD) alebo modernejšie SSD disky závisí na konkrétnom hardvéri a jeho určení (aplikáciách a prostriedkoch, ktoré využívajú dané úložisko). SSD disky sa však ukazujú ako veľmi výhodné riešenie, pretože ponúkajú vyššiu rýchlosť, majú oveľa kratšiu reakčnú dobu a sú energeticky úsporné. SSD disky produkujú aj menej tepla a na rozdiel od mechanických HDD sú tiché. Nemajú pohyblivé časti a preto pre ne nepredstavujú problém ani nárazy, či vibrácie. Celkovo predstavujú spoľahlivejšie a výhodnejšie riešenie. Aj keď ich pôvodná cena bude iste vyššia, než je

cena mechanických pevných diskov, celkové náklady spojené s prevádzkou SSD hovoria jasne v ich prospech.

Požiadavky na SSD pre diskové polia sú však trochu iné než požiadavky na disk do PC alebo notebooku. V diskovom poli je potrebné paralelné spracovanie niekoľkých úloh, je potrebné prenášať obrovské bloky dát a vyžadujú sa trochu iné parametre (napríklad konzistentne vysoký stály počet IOPs a nízka latencia). Mnoho výrobcov preto vytvorilo špeciálne modely určené pre dátové polia, kde sa očakáva ich využitie primárne v dátových systémoch s SDS. Jedným z nich je ak spoločnosť Kingston, ktorá už v januári na veľtrhu CES 2017 predstavila svoje nové modely. Z aktuálnej ponuky môžete použiť

výkonné enterprise SSD disky KC400 (v klasickom SATA prevedení) alebo najnovšie next-generation Data Center PCIe SSD s názvom DCP1000. Tie budú dostupné v kapacitách od 800GB až po 3,2 TB a majú 8-kanálový radič, čo znamená výkon 8x SSD (neuveriteľných 1,25 milióna IOPS s jediným diskom). Aktuálne sú dostupné len v USA, no o pár mesiacov by sa mali objaviť i na našom trhu.

Softvérovo definované všetko

Zažívame dynamickú dobu plnú inovácií a veľkých zmien a jednou z nich sú aj softvérovo definované úložiská. V reálnom svete nájdeme uplatnenie v rade najrôznejších scenárov a ich počet bude rásť aj vďaka stále častejšiemu využívaniu cloudových riešení. Dá sa očakávať, že v nasledujúcich rokoch sa SDS stanú jedným z podstatných prvkov dátových centier a pokiaľ bude ich implementácia vykonaná správne, povedie to k vyššej spoľahlivosti, k vyššej efektívnosti a zníženiu nákladov.





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

Ako môžu sieťové kamery zlepšiť život v chytrých mestách

Sieťové videokamery sa v mnohých mestách na celom svete používajú na monitoring dopravnej premávky, video dohľad a ďalšie bezpečnostné potreby. Stále vo väčšej miere nahrádzajú analógové systémy priemyselných kamier s uzavretými okruhmi (CCTV) ako technológia ďalšieho stupňa vývoja schopná zvládnuť aj nároky, ktoré ešte len prídu. Ich potenciál však výrazne presahuje oblasť prostého dohľadu. Vzhľadom k nárastu Internetu vecí (IoT) sa vynára mnoho ďalších scenárov, kde by sieťové kamery mohli pomôcť zlepšiť chod tzv. chytrých miest, ako aj spôsoby, ako ľudia žijú, cestujú a pracujú.

Potenciálne oblasti využitia siahajú od mestských informačných systémov, kde sa kamery stávajú základnou súčasťou centrálnych dispečingov

zabezpečujúcich celý rad služieb mesta (bezpečnosť a zabezpečenie, dodávky energie, zdravotníctvo, riadenie prevádzky a dopravu celkovo), cez udržateľné urbanistické plánovanie, až po riešenia pre kvalitu životného prostredia (sledujú kvalitu ovzdušia, hlučnosti a UV žiarenia). Sieťové kamery by navyše mohli umožniť vznik nových aplikácií zameraných na obchod, zábavu a turistiku, najmä ak budú prepojené s mobilnými technológiami s nadväznosťou na polohu používateľa.

Virtuálne mesto s 3D mapami v reálnom čase

Ako turisti tak aj samotní obyvatelia chcú vedieť o udalostiach, dopravných problémoch a prípadne zápchach, ktorým sa dá vyhnúť. Keby na svoje mobily dostávali modely miest v trojrozmernom prevedení, mohli by potrebné informácie získavať

praktickým spôsobom a v reálnom čase. Vďaka technológii rozšírenej reality možno sieťové kamery využiť ako inteligentné senzory na strategických bodoch mesta. Vyspelý softvér môže vytvoriť 3D mapu s niekoľkými vrstvami naživo odovzdávaných informácií, vrátane živo prenášaného videa. Oblasť uplatnenia takýchto "živých" map môžu byť nespočetné - od bezpečnostných a zabezpečovacích, po priemyselné, zdravotnícke, vzdelávacie, určené pre zábavu, či využiteľné pre reklamu.

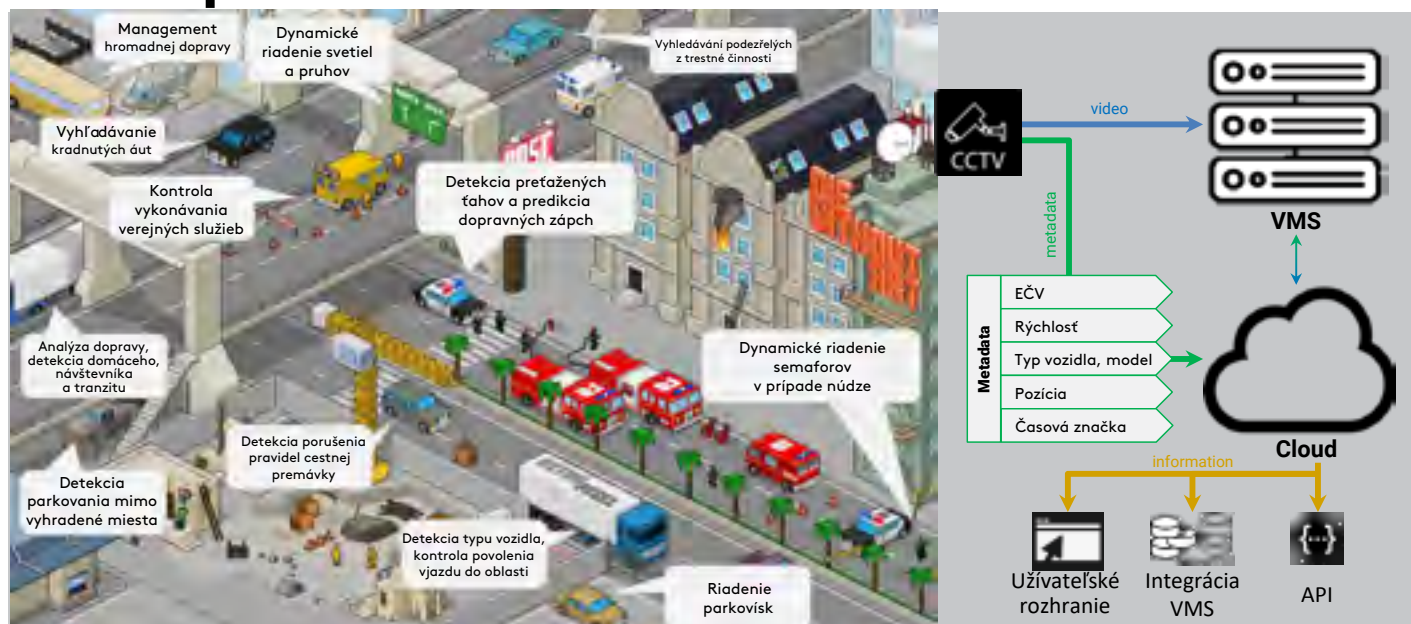
Lepšia komunikácia s obyvateľmi

Mestské správy musia rastúcu populáciu neustále informovať o veciach, ktoré sa v meste dejú a aby mohli splniť túto požiadavku, potrebujú inteligentnejšie nástroje, ktoré im umožnia komunikovať s obyvateľmi v prípade potenciálneho

Bezpečné mesto

Príklad využitia kamerového systému pre riadenie dopravy v chytrých mestách:

V tomto riešení stačí, aby kamery dokázali zbierať metadáta o prechádzajúcich vozidlách. Videoanalytická aplikácia je nainštalovaná priamo v IP kamere, čím šetrí dátový tok a serverovú kapacitu. (Zdroj: FF-group)



Využitie pre políciu:

Dopravné priestupky
Vyšetovanie zločinov
Lokalizácia miesta
Online a offline vyhľadanie áut



Využitie pre mesto:

Monitoring dopravnej situácie
Hromadná doprava
a verejné služby
Riadenie prístupu



Komerčné a verejné využitie cez API:

Zrýchlenie prevádzky a dodávok vďaka aktuálnym info o dopravných zápchach
Plánovanie trás
Cielenie reklamy podľa regiónu vďaka EČV

ohrozenia alebo nebezpečenstva, alebo keď potrebujú rezidentov v reálnom čase informovať, že v určitej oblasti mesta sa vyskytli nečakané problémy. Prostredníctvom obrazoviek, či informačných panelov umiestnených na dôležitých miestach, ako sú napr. námestia alebo vlakové stanice, a na základe informácií získavaných zo siet'ových kamier, môžu úrady zobrazovať dôležité oznámenia tak, aby ľudia upovedomili o potenciálne nebezpečných alebo problematických situáciách. Zároveň ľudia môžu odovzdávať pokyny, ako treba na danú situáciu reagovať a ako sa majú správať.

Vyššia spokojnosť obyvateľov

V dnešnej dobe má mnoho ľudí neustále so sebou šikovný mobil, nech už idú kamkoľvek. Vďaka mobilnej aplikácii využívajúcej signál GPS by obyvatelia miest mohli ľahko hlásiť nefunkčné alebo nedostatočné služby priamo "z terénu" (viď projekt Odkaz pre starostu - www.odkazprestarostu.sk). Môžu napríklad nahlásiť preplnené odpadkové koše alebo rozbité pouličné osvetlenie. Mestské úrady si vedia nahlásené problémy overiť pomocou siete nainštalovaných video kamier a rozhodnúť o čo najlepšom a najrýchlejšom spôsobe, ako daný problém vyriešiť. Súčasne môžu dať obyvateľom vedieť o zvolenom postupe zaslaním informácií späť do aplikácie. Takýto systém obyvateľom umožňuje odovzdávať spätnú väzbu o službách mesta, ktoré úrady zabezpečujú a zlepšovať kvalitu života všetkých, čo sa na tieto služby spoliehajú.

Čo najlepšie využiť sociálne siete

Sociálne siete ako Facebook a Twitter sú už teraz zdrojom zásadných informácií pre policajné zložky, médiá a ďalších používateľov, ktorých sa dané oznámenie môže týkať - najmä pokiaľ ide o nehody, či incidenty malého alebo aj veľkého rozsahu.

Akonáhle budú mestské úrady informované, že na sociálnych sieťach rastie výskyt určitých klúčových slov, môžu pomocou siet'ových kamier okamžite získať vizuálnu predstavu, problém lokalizovať, sledovať situáciu a vyhodnotiť jeho závažnosť. A nielen to - môžu porovnať správy zo sociálnych sietí s dátami, ktoré poskytujú siet'ové kamery, inteligentné senzory, ako aj ďalšie IT aplikácie a na základe tzv. "Big data" ich vyhodnotiť. Súhrnné dáta získavané a vyhodnocované z rôznych zdrojov umožnia úradom lepšie rozpoznať povahu danej udalosti vo

svetle každodenných indikátorov a nájsť spôsob, ako na ňu správne reagovať.

Vyhľadávanie stratených vecí

Kľúče, peňaženky, mobilné telefóny, notebooky, alebo aj kolesá - to sú veci, ktoré sa každý deň v mestách strácajú najčastejšie, či už z dôvodu nepozornosti majiteľa, alebo sú im odcudzené. Obyvateľom i polícii by pomohol systém, ktorý by tieto predmety vedel nachádzať. Takýto systém si dnes vieme veľmi dobre predstaviť - používal by senzory a technológiu GPS, ktorá by ich dokázala lokalizovať. Siet'ové kamery môžu poskytnúť podporné video záznamy a pomôcť polícii alebo mestským úradníkom, aby ich pátranie bolo cieľnejšie vďaka podrobnejším informáciám.

Vzdialené sprevádzanie chodcov

Temné priechody alebo parky v noci môžu byť nebezpečnými miestami. Pre ochranu obyvateľov v situáciách, kedy musia takými miestami prejsť, a aj pre ich bezpečnejší pocit by úrady mohli ponúknuť mobilnú aplikáciu, ktorá by dokázala smartphone používateľovi prepojiť priamo s mestským dohľadovým systémom. K dispozícii by bolo tlačidlo pre núdzové volanie na policajný dispečing a vďaka kombinácii údajov o polohe a siet'ovým kamerám s inteligentným nočným videom by operátor dispečingu mohol sledovať pohyb používateľa, ako aj dianie okolo neho a tak ho bezpečne previesť potenciálne nebezpečným miestom.

Monitoring dronov

Drony sú stále bežnejšou záležitosťou. Boli už hlásené aj prípady, keď došlo takmer k zrážke s lietadlami. Niektoré z nich môžu byť použité aj pre nekalé účely, napríklad špehovanie alebo prepravu nebezpečných materiálov a preto je nutné ich na diaľku monitorovať. Siet'ové kamery je možné použiť na detekciu a sledovanie dronov na vzdialenosť až 100 metrov vo dne i v noci. Kamery môžu pomôcť pri ochrane citlivých objektov pred blížiacimi sa dronmi, napríklad priemyselných závodov alebo kancelárskych budov. Môžu odovzdať upozornenie v reálnom čase a identifikovať potenciálne ohrozenie, hoci sa nachádza aj niekoľko desiatok metrov nad zemou.

Nebezpečenstvo pri práci

Siet'ové kamery je možné využiť aj na sledovanie stavenísk, prác na cestách a ďalších potenciálne nebezpečných pracovných prostredí, pričom hlavným

účelom je zabrániť nehodám, či zabrániť vstupu neoprávnených osôb do oblastí. Môžu však v reálnom čase monitorovať aj podmienky na nebezpečných miestach a vyslať varovný signál v okamihu, keď sa nejaký pracovník začne správať spôsobom, ktorý by mohol ohroziť či už jeho bezpečnosť alebo bezpečnosť ostatných.

Vyššia bezpečnosť pre chodcov a cyklistov

V prípade návrhu inteligentných systémov riadenia prevádzky je kladený značný dôraz na bezpečnosť chodcov a cyklistov prechádzajúcich ulicu. Možno použiť jednoduché, avšak účinné opatrenia ako napríklad výrazné varovné nápisy, prehrávanie varovných hlásení alebo spustenie fyzickej zábrany, ktorá blížiacich vodičov automobilov upozorní, že sa ulicu chystajú prejsť chodci alebo cyklisti, a to zvlášť pri horšej viditeľnosti. Týmto spôsobom by sa mohol významne znížiť počet nehôd, ktorých účastníkmi sú chodci a cyklisti a vytvoriť tak cesty bezpečnejšie pre rezidentov i pre turistov.

Riadené parkovanie

Nájsť miesto na zaparkovanie v rušnom centre mesta môže byť nočná mora. Systém založený na kombinácii siet'ových kamier, analýzy obrazu a počítanie automobilov môže poskytnúť spoľahlivé informácie o dostupných parkovacích miestach v reálnom čase. Tieto informácie je možné vodičom sprostredkovať cez mobilnú aplikáciu, ktorá navyše bude vedieť vypočítať najrýchlejšiu trasu k najbližšiemu voľnému miestu na zaparkovanie na základe aktuálnej polohy vodiča. Rovnakým spôsobom je možné zabezpečiť riadenie parkovacích miest pre invalidov, aby mali istotu, že budú k dispozícii výhradne pre postihnuté osoby, a že cesty k nim sú voľné a bez ťažkostí dostupné.

Existuje ešte oveľa viac možných oblastí uplatnenia videokamier, keď budú prepojené s ďalšími snímačmi, informačnými systémami a riešeniami na analýzu obrazu ako súčasť sietí chytrého mesta. Vždy budú zohrávať dôležitú úlohu pri sledovaní kriminality, ochrany infraštruktúry a efektívneho zvládania núdzových situácií, no možno prišiel čas začať premýšľať aj mimo tradičný rámec bezpečnosti a nájsť pre kamery nové oblasti uplatnenia, kde majú potenciál výrazne ovplyvniť kvalitu života v mestách.

Autor článku:

Andrea Sorri, Axis Communications

Halo Wars 2

NESTRATEGICKÁ STRATÉGIA

Veľ'a ľuď si uvedomuje silu značky Halo. Hlavné FPS hry, ktoré do istej miery spôsobili revolúciu v tomto žánri na konzolách, jedného pekného dňa doplnila nenápadná hra s prídavkom Wars. Išlo o stratégiu štúdia Ensemble Studios (RIP) v univerze Halo. Na PC by to bola relatívne kvalitná stratégia, ale na konzolách sa stala niečím extra. Ukázali nám tak, že všetko sa dá, keď sa chce, plus taktiež rozšírili univerzum Halo. Halo Wars 2 prišla, aby real-time stratégie posunula na vyššiu úroveň.

Tentoraz sa hry ujal štúdio, pre ktoré by výraz „strategické hry“ mohlo byť synonymom, a to Creative Assembly. Príbehovo sa dej odohráva hneď, teda nie hneď-hneď, ale až po udalostiach v prvej časti. Pravdou je, že postavy ostali rovnaké, a tak sa ich príbeh začína až po skončení jednotky. Medzi udalosťami jednotky a dvojky ale ubehlo viac ako 20 rokov. Celá posádka bola v kryospánku.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: RTS

Výrobca: Creative

Assembly

Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh, cutscény, soundtrack a artštýl
- + základná myšlienka Blitzu
- + skvelý multiplayer

- Blitz má iba jednu mapu
- Blitz je pay-to-win
- technické problémy
- problémy s pathfindingom
- obmedzenia vyplývajúce z RTS na konzolách

HODNOTENIE:



Galaxia je iná. Všetko je odlišné. Covenanti už nie sú to, čo bývali. Posádku zobudí záhadný signál z povrchu Archy, mysterióznej konštrukcie, ktorej úlohou je starať sa o to, aby bolo v galaxii dostatok kruhov Halo. Po nájdení zdroja signálu objavia AI Isabellu. Tá ich varuje pred novou hrozbou,

Banished, čo je vzbúrená frakcia Covenantov s lídrom Atrioxom. Tí získali kontrolu nad Archou a je iba na členoch lode Spirit of Fire, aby sa s touto novou hrozbou popasovali.

Na začiatok musím podotknúť jednu vec. Halo Wars 2 je po kvantitatívnej a obsahovej stránke skvelým titulom. Okrem kampane poskytuje klasický multiplayer, Skirmish,

Blitz a Firefight, čo je naozaj pestrá ponuka. Kampaň je skvelá, a to aj napriek tomu, že je hra ukončená trochu zhurta. Koniec ale zanecháva viac otázok ako odpovedí, a jedným z hlavných cieľov je nepochybne aj prepojenie príbehu s Halo 6. To však neznamena, že by príbeh nemal začiatok, stred a koniec, práve naopak. Vzhľadom na žáner hry, Halo Wars 2 ponúka prekvapujúcu hĺbku, prepracované postavy a zaujímavú rasu nepriateľov s vlastnými motívami.

Náplň misí je pestrá a zaujímavá. Zbieranie Skulls, ktoré slúžia ako modifikácie ďalšieho hrania, množstvo sekundárnych úloh, „súťaž“ o čo najvyššie skóre, to všetko zabezpečí fakt, že budete mať dôvod kampaň opakovať viackrát, a to či už kvôli vyšším náročnostiam, alebo co-opu. Misie sa líšia hlavne tým, že je v nich prítomná základňa. Teda, či máte možnosť budovať nové jednotky, alebo sa musíte uspokojiť s tým, čo máte k dispozícii. Všetko je navyše výborne poprepájané, aby kampaň neupadla do stereotypu. Pod'me však na samotnú hrateľnosť. Hra nasleduje klasický systém kameň-papier-nožnice, čiže najdôležitejšie je vedieť, ktoré jednotky



lepšiu armádu budete mať. Čo je definícia Pay to Win, a to bez debaty. Fuj! Aby som však nezabudol, Blitz sa dá hrať vo variantoch 1vs1, 2vs2, 3vs3 a Firefight, kde sa bránite proti útokom jednotiek, ktoré ovláda AI.



Klasický multiplayer má taktiež podporu viacerých hráčov a rôzne módy, od klasického obsadenia územia až po variantu v podobe Strongholds či klasického Deathmatchu. Tieto módy sú klasickou konzervatívnou voľbou, ktorá poskytuje dostatok variácie na dlhé-predlhé hodiny s podporou ôsmich máp s rôznym počtom hráčov.

Nerozumiem však jednej veci. Vzhľadom na to, že Blitz Firefight a Kampaň podporujú co-op, prečo do týchto módov nie je implementovaný matchmaking? Neverím, že by to bolo také ťažké. Vzhľadom na to, že vo všetkých ostatných módoch sa matchmaking vyskytuje. Trochu nelogické rozhodnutie. Pochváliť musím skvelý soundtrack, veľmi pekné grafické spracovanie so skvelým artštýlom pre Banished jednotky. Úžasné sú aj cutscény od štúdia Blur, efekty a prakticky všetko, čo súvisí s audiovizuálom. Problémom je však pathfinding jednotiek, ktoré majú občas tendenciu zasekávať sa o seba, či dokonca v niektorých prípadoch ignorovať zadané príkazy. Občas sa objavia i problémy technického rázu. Taktiež sa musíme post'ažovať na dlhé nahrávacie obrazovky.



Verdikt

Halo Wars 2 je podarená RTS na konzolách, ale menej už na PC. Spôsobené je to hlavne konkurenciou a nárokmi, ktoré majú hráči jednotlivých platforiem na real-time stratégie. Kampaň je super, multiplayer je veľmi dobrý a Blitz? Ten je zábavný, ale očividne s úmyslom pay-to-win. Nejde o „must-have“ hru, ale o kvalitný prírastok do žánru, ktorý sa môže smelo porovnávať s jeho predchodcom.

Dominik Farkaš

sú vhodné proti ktorým. Taktiež je veľmi dôležité zvyknúť si na ovládanie pomocou gamepadu (hra vyšla aj na PC cez systém Play Anywhere). Je to síce celkom jednoduché, no chvíľu trvá, kým sa vám to dostane do prstov. V praxi to znamená, že komplexné systémy boli ohlodané na kosť a jednotky vedú do veľkej miery reagovať na svoje okolie. Radiálne menu ponuky sú častým výskytom, a to aj v PC verzii, kde to až také vítané nie je. Dalo by sa skonštatovať, že na pomery konzol je UI a ovládanie spracované skvele, no na PC pomery až tak dobre nie.

Halo Wars 2 nepatrí medzi stratégie typu Starcraft, kde jedna chyba môže znamenať prehraný celý zápas. Áno, je to stále stratégia. Ide skôr o to, či viete správne vykonať taktiku, ktorú si určíte. Hra je oveľa benevolentnejšia, čo na jednej strane poteší konzolových hráčov, no na druhej strane z toho

PC hráči nebudú mať veľkú radosť. Výsledkom toho je hrateľnosť skôr zameraná na rýchlosť a správnosť vašich rozhodnutí než na taktiku.

Ešte vyšší rýchlostný stupeň nasadzuje mód Blitz. Ten čerpá inšpiráciu v zberateľských kartových hrách a vynecháva výstavbu. Namiesto toho je to mód o kontrole území. Jednotky sa privolávajú hneď podľa kariet, ktoré máte v ruke. Hra má sedem lídrov a každému z nich môžete priradiť vlastný balíček kariet. Celkom zaujímavý nápad s návykovou hrateľnosťou, no s dvoma veľkými problémami. Prvým problémom je, že mód má k dispozícii iba jednu mapu, ktorá sa „ohrá“ skutočne rýchlo. Tým druhým problémom sú mikrotransakcie. Pokiaľ by slúžili iba na získanie základného typu jednotiek, bol by som s tým OK. Problémom je, že všetky duplicitné karty zvyšujú silu danej karty. V praxi to znamená, že čím viac balíčkov nakúpite, tým

WWE 2K17

„AK SA NEPOUČÍTE ZO SVOJICH CHÝB,
NESKÔR TO OL'UTUJETE," JOHN CENA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová hra
Výrobca: Yuke's,
Visual Concepts
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + možnosť byť na chvíľku naozajstným wrestlerom
- + celkom príjemný mód kariéry
- + veľa zaujímavých chvatov a animácií
- + hudba
- + úprava postavy je detailne prepracovaná
- + režim kariéry
- na dnešnú dobu už staršia grafika
- simulátor stláčania tlačidla na RT obranu
- vysoká náročnosť pre začiatok-níka v tejto hre
- úprava postavy má niektoré nelogické kategórie
- zvukové glitche
- cena
- online zápasy sú často nehrateľné
- nenahovorené cut-scény

HODNOTENIE:



Zabudnite na férové súboje, prichádza wrestling, v ktorom sa na pravidlá nehrá. Štúdio 2K Games si tak ako každý rok pre nás pripravilo hru, ktorá má očariť najmä fanúšikov tohto športu. Nie je nič nové pod slnkom, že wrestling je šport pre tých najdrsnejších. A o hre to platí dvojnásobne! Čo však ponúka nový ročník? Oplatí sa obliecť si bojovnícky úbor, dať si na ruky potítka, na hlavu čelenku, zobrať do ruky ovládač a ísť za svojím cieľom – byť miláčikom publika a hviezdou ringu?

Wrestling je tvrdá drina!

Prvá vec, ktorú som si pri spustení hry všimol, bola možnosť kariéry. Ani sekundu som neváhal a svojho vlastného bojovníka som si detailne vyrobil sám. Tvorba vlastnej postavy je naozaj prepracovaná a dajú sa pri nej stráviť dlhé hodiny a pipláť sa s každým detailom. Samozrejme, ak ste nedomysleliví, viete si vygenerovať postavu aj náhodne, ale, popravde, kto by to robil. Pri tvorbe postavy som mal však najväčší problém nájsť to, kde sa nachádzajú vlasy. Komu by však (okrem dizajnérov hry) napadlo, že vlasy sa ukrývajú niekde medzi oblečením. Konkrétne musíte ísť do úpravy postavy, do úpravy odevu, ďalej do úpravy vzhľadu a až tu nájdete kolónku vlasy a vizáž tváre. Nevieť ako vám, ale v živote by mi nenapadlo hľadať vlasy medzi odevmi. Jediný súvis vidím s parochňami, inak si toto ukrytie neviem vysvetliť. Dajú sa nastaviť rôzne účesy, fúzy, brady a oblečenie, alebo si môžete napríklad svojho bojovníka dôkladne naolejovať, a tak sa bude počas zápasu lesknúť ako čerstvo natreté zábradlie.

Svojmu bojovníkovi môžete vymyslieť aj zaujímavé meno, ktoré



komentátor alebo ohlasovateľ pred zápasom dokáže vysloviť. Na výber je naozaj veľké množstvo mien, takže si každý príde na svoje. Tiež si môžete nastaviť svoj nástup pred zápasom, kde môžete nielen pridávať postoj, s ktorým hráč do ringu nabehne, ale aj hudbu a video do pozadia, takže sa od ostatných bojovníkov môžete vskutku odlíšiť.

Ovládanie naše každodenne

Veľký problém zo začiatku predstavovalo ovládanie. Pokiaľ premýšľate nad klávesnicou, tak na to rýchlo zabudnite. Dokonca aj menu a všetko naokolo je prispôbené pre gamepad, takže ak ho nevlastníte, hra sa vám bude ovládať o dosť horšie. Našťastie som zo zálohy vytiahol svoj gamepad od konzoly XBOX 360,

ktorý ma pred „skazou klávesnice“ zachránil. Ovládanie by nemalo robiť problém žiadnemu hráčovi konzol, no ak ste zarytý majiteľ PC a gamepad vidíte raz za uhorský rok, budete mať sem-tam problém. Nehovoriac o často nefunkčnom tlačidle na obranu, ktoré sa ako bonus veľmi rado zabuguje.

Kariéra zápasníka wrestlingu

Režim kariéry je v tejto hre to, čo ma bavilo asi najviac. Tzv. rýchle módy, kde sa viac-menej len mlátite s vopred vyrobenými postavami, sú fajn, ale rýchlo omrzia. V režime kariéry sa môžete stať wrestlerom aj vy. Vaša kariéra začína v momente, keď sa dáte na konkurz do tohto „šoubiznisu“. Hoci vám vaši prví súperia dajú zabrat, dostanete sa ďalej

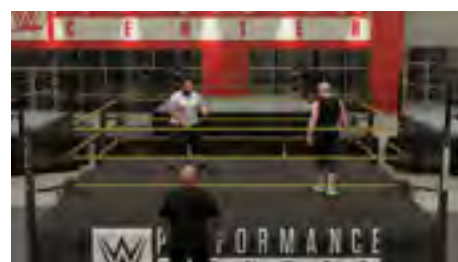


a vojdete do kolotoča zvaného wrestling. Tu je už len na vás, ako sa vám bude dariť, či budete predávať dostatočne množstvo reklamných predmetov, či si medzi ostatnými zápasníkmi spravíte

nepriateľ'ov, alebo kamarátov, a či nakoniec vyhráte aj nejaký ten titul. Navyše pred zápasom môžete do ruky chytiť mikrofón a svojho súpera tak znemožniť nielen rukami, ale aj slovami



v tzv. „prome“. Pozor! Súper má citlivú dušičku, ktorú môžete veľmi ľahko zraniť, a tak si vytvoríte ozajstného nepriateľa. Čo sa mi na tejto funkcii nepáčilo, bolo to, že celá „promo funkcia“ nie je vôbec nahovorená, a tak sa pozeráte na svoju postavu, ako nemo otvára ústa a čítate titulky. Rovnako nenahovorené sú aj cut-scény po zápase, keď sa vás redaktorka z televízie na niečo pýta. Tu nielenže ona otvára ústa a nevydáva žiaden zvuk, ale rovnako aj vy. Celé to pôsobí naozaj smiešne a nedorobene a pochopil by som to len vtedy, ak by vo wrestlingu medzi sebou zápasili rybičky, nie ľudské bytosti.



No keďže z televízie vieme, že zápasníci WWE pri súperení neostávajú iba v ringu, môžete počas zápasu z neho vyjsť von, zobrať stoličku a otrepť ju o hlavu súperovi. Alebo sa dostať až do kancelárie šéfa a tam si to rozdávať rovnako ako v ringu. Dokonca aj počas rozhovoru s redaktorom na vás môže nepriateľ zaútočiť a dokončiť to, čo v ringu začal. Takýchto zaujímavostí je v hre mnoho a to robí WWE 2K17 aspoň trochu zaujímavým titulom.

Čo ma však na WWE 2K17 hnevalo najviac, bolo ovládanie obrany. Svoje údery a chmaty, ktorých je v hre naozaj veľa, robíte, ako inak, pomocou tlačidiel na ovládači. Pokiaľ sa však súper rozhodne zaútočiť prvý, vy môžete jeho útok vykryť zadným tlačidlom RT. Ide však naozaj o nevhodné umiestnenie takéhoto obranného chmatu, nakoľko jeho stlačenie trvá dlhšie ako pri iných gombíkoch ovládača. A to, kedy RT máte stlačiť, sa vám objavuje na obrazovke. Nemyslite si, že je to len také jednoduché. Obranu musíte spustiť na stotinu sekundy presne a ak tlačidlo RT stlačíte čo i len o chvíľku skôr alebo neskôr, máte smolu a súper vo svojej „šarade“ trikov a úderov pokračuje. Niekedy sa dokonca oznámenie o tom, že sa máte pokúsiť o obranu, ani neukáže a vy musíte intuitívne zistiť, či je ten správny moment práve v danej chvíli. Samozrejme, náročnosť hry sa dá znížiť

na ľahký mód, ale potom sú všetky zápasy až príliš jednoduché. Jediný problém bude stále predstavovať obrana, avšak aj napriek tomu sa vám bude dariť tak, že väčšinu zápasov len vyhráte.

Svoju postavu si ďalej môžete vylepšovať a do rôznych štatistík jej dávať body, ktoré však ničो stoja. Na to, aby ste si na body zarobili, potrebujete, samozrejme, hrať a vyhrávať. A čím ste silnejší, tým máte viac na to, aby si vás všimli vyššie postavení chlapci v oblekoch, ktorí si pre vás určite prichystajú nejakú výzvu.

Multiplayer nefunguje ako má

Hra pre viacerých hráčov by mohla tejto hre výrazne pridať na hodnotení. Žiaľ, nefunguje tak, ako by mala. Matchmaking netrvá až tak dlho, no ak máte vy alebo súper zlé internetové pripojenie, WWE 2K17 sa hrá veľmi zle. Sem-tam vám hra začne nezmyslene sekáť, zastavovať a v horších prípadoch vám zamrzne úplne a pomôže už iba neoblíbená skratka každého hráča – ALT+F4. Nehovoriac o tom, že je v hre implementovaný hlasový chat, ktorý je počas zápasu spustený. Takže okrem toho, že počujete doslova funenie a každý vzdych vášho súpera, môžete naraziť na človeka, ktorý vám počas celého zápasu bude nadávať, posielat vás tam, kam by ste ísť nechceli, poprípade vám želať nie veľmi pekné veci.

No táto funkcia má aj svoju svetlú stránku. Ak stretnete normálneho súpera, ktorý má trošku zmysel pre humor, môžete si dobre „pokecať“, alebo sa spolu zabaviť na smiešnych



situáciách. No pokiaľ tvorcovia obrovské chyby v hre pre viac hráčov cez internet neopravia, budete skôr plakať, ako sa z tohto módu tešiť.

Hra je síce pekná, ale na rok 2017 to už nestačí

Graficky hra vyzerá celkom fajn. Nedá sa jej uprieť, že sa vývojári snažili, ako sa len dalo, no na dnešnú dobu to naozaj už nestačí. Oproti takému UFC 2 od EA Sports je na tom WWE2K17 naozaj biedne a nepomáhajú tomu ani všakovaké grafické glitche, ktoré sa sem-tam v hre vyskytnú. Animácie publika sú taktiež naoko spravené dobre, no ak sa na divákov zadívate lepšie, zistíte, že ich animácie sú chudobné a často sa všetci pohybujú takmer navlas rovnako.

Tvorcovia do WWE dali do hry počas nahrávania krátke videá z reálnych zápasov. Tie sú síce skvelé, nabudia

skutočnú atmosféru wrestlingu, no po čase ich začnete preskakovať. Podobne sú na tom zvuky. Tie sa mnohokrát zaseknú a „svišťavý“ zvuk z animácie sa prehráva počas úvodného nástupu vášho hráča aj pol minúty v kuse. Čo však musím pochváliť, je výber hudby. Nájdete tu rôzne hudobné žánre od hip-hopu cez punk-rock až po klasický rock. Každá skladba sa do hry skutočne hodí a vždy ma potešila hudba po zápase, keď som sa dostal do menu. Celkovo som napočítal približne 13 skladieb, čo nie je málo a určite by v budúcnosti ročníkoch mali autori skladby kumulovať, lebo ich výber je perfektný.

Verdikt

WWE 2K17 je naozaj rozporuplná hra. Na jednej strane dokáže na hodiny zabaviť a očariť zaujímavými bojovými animáciami a niektorými naozaj dobrými funkciami, no na druhej strane môže začať čoskoro nudiť. Viem si predstaviť, že ak by som bol zarytým fanúšikom tohto športu, určite by som ani sekundu neváhal a hru si zakúpil, trebárs aj v nejakej lepšej edícii a k celkovému hodnoteniu by som si prirátal o jeden bod navyše.

No ako „wrestlerský panic“ a bežný hráč by som si dvakrát rozmyslel, či do tejto hry ísť a radšej sa nepoobzerat po nejakej inej bojovej hre, ktorých je na hernom trhu dostatok. WWE 2K17 je decentná hra, ktorá stojí niekde na pomedzí toho, aby bola fajn hrou a hrou, ktorá zapadne do kategórie obyčajného šedého priemeru.

Ľubomír Čelár



FLATOUT

TOTAL INSANITY



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

NOVÉ MERADLO KVALITY PRE

AKČNÉ ADVENTÚRY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Nintendo

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + absolútna voľnosť v hraní
- + jeden z najkrajších svetov v histórii hier
- + citlivo vykreslené postavy a príbeh
- + fantastická hrateľnosť plná hĺbky
- + neuveriteľné detaily
- framedropy
- niekolo elementov hrateľnosti

"Najdlhšia, najkrajšia, najväčšia a najemotívnejšia Zelda všetkých čias"



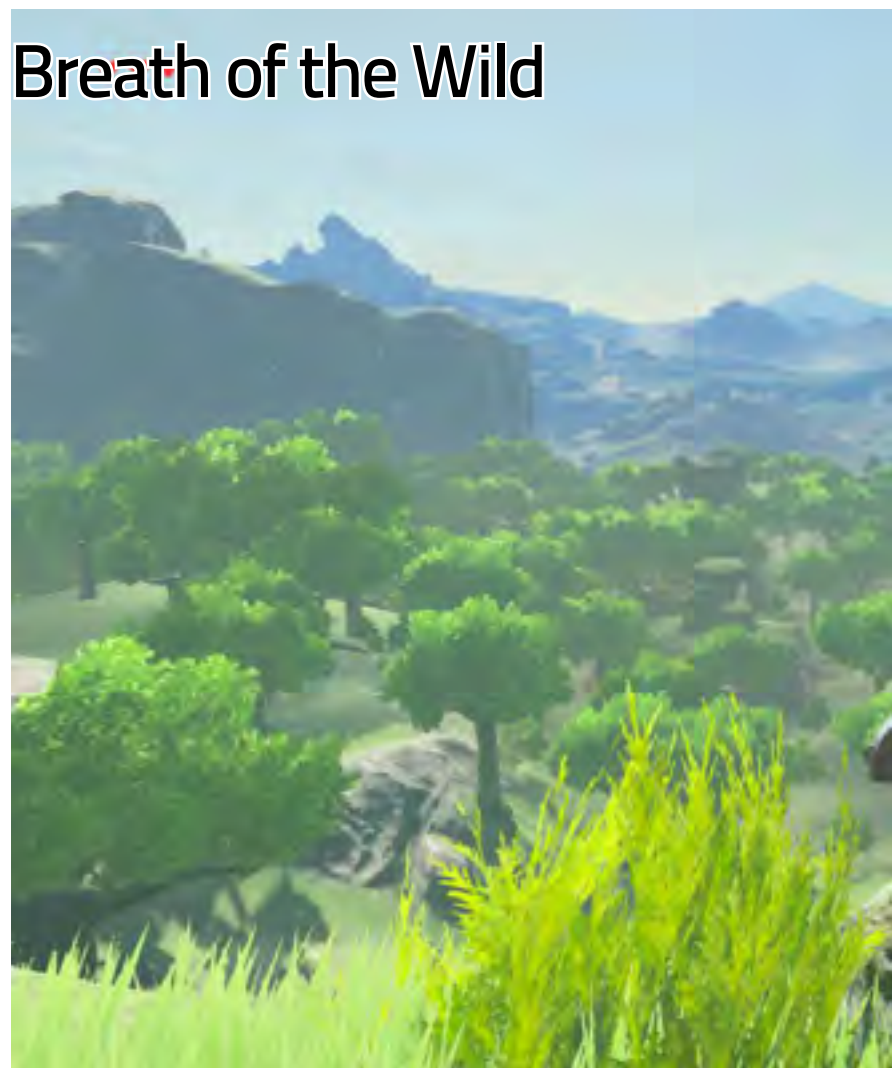
HODNOTENIE:



Pomaly otvára oči a s nadobúdajúcim pocitom vlhkosti na zadnej strane jeho tela rýchlo zistuje, že leží vo vode. Len zľahka sa mu obnovujúcim zrakom prechádza po okolí a začína si uvedomovať, že sa nachádza v akejsi jaskyni. Opatrne vstane, premýšľajúc, čo sa vlastne deje, zhodí o seba vrstvu zvláštneho povlaku. Precitne a začne sa triasť. To ostrý chlad st'a britva sála zo studenej dlažby a prechádza až do morku kostí. No zrazu započuje hlboký mužský hlas, najprv nedefinovaný, po chvíli jasne zrozumiteľný. Je to Maroš, redaktor z Gamesite, ktorý hovorí: „Blahoželám, Link, prekonal si Ocarina of Time.“

Takto nejako začína Breath of the Wild, najnovší prírastok do dlhoročnej série The Legend of Zelda a zároveň pravdepodobne ten najsilnejší launch titul v histórii konzol vôbec.

Samozrejme, trocha som len úvod pozmenil, nakoľko Linka nezobudí môj hrubý mužský hlas, ale jemný dievčenský hlások, ktorý mu oznámi trocha inú informáciu, omnoho závažnejšieho charakteru. Začiatok hry je krásny a tajomný, no chýba mu hravosť predchádzajúcich



dielov. Tá by totiž vôbec nebola na mieste, pretože kráľovstvo Hyrule je na pokraji vyhynutia.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild je hra dvoch tvárí. Prvá hru vracia do minulosti na jej absolútny začiatok a druhá ju,

naopak, dostáva do budúcnosti otvárajúc jej dvere úplne nových, sviežich možností. Je to nepochybne najdôležitejšou hrou série od Ocarina of Time, pretože robí za minulosťou hrubú čiaru a udáva absolútne nový smer, ktorým sa, dúfam, bude pobrať aj v ďalších dieloch. Breath of the Wild je herným monumentom, neskutočne zábavnou a podmanivou hrou, fantasticky rozmanitým titulom, hoci na druhej strane vôbec nie bezchybným.

Pred vydaním tvorcami proklamovaný prvok otvoreného sveta, o ktorom možno malo mnoho z vás pochybnosti, ako si konzoly od Nintendo známe nie príliš vysokými výkonmi s takým herným systémom poradia, v okamihu borí všetky pochybnosti, nakoľko sa dokonca stáva jedným





z najkrajších herných svetov, aké boli v hrách vôbec. Nezaobišlo sa to síce bez kompromisov, no tvorcovia si dokázali poradiť s takmer nemožným – priniesť otvorený priestor väčší ako mapa Skyrimu bez obmedzujúcich loadingov, ktoré sa tu objavujú len v jednom špecifickom prípade, pri vstupe do podzemných oblastí zvaných ako „shriny“.

Dizajn kráľovstva Hyrule je dizajnerským vrcholom schopností, technického umu a nekonečnej fantázie, pritom stojacej na pevnej zemi, nakoľko má svoju logiku, neprechádza do absurdností a funguje ako jeden veľký živý ekosystém. Logickejšie vyskladaný svet, ktorému zároveň nechýba poriadna dávka fantázie, by ste našli skutočne len t'ážko. Jeho matematická a prirodzená prírodná logika sa vyrovná aj takému svetu zo Zaklánača 3, čo už je samo o sebe obrovskou poklonou

a známku výnimočnosti. Nádherné univerzum si na druhej strane vybralo daň, za ktorú ale nemôžu tvorcovia, len konzola sama. Po prvé, hru občas trápia framedropy a trhanie obrazu pri graficky

náročnejších scénach, ako sú napríklad scény dažďa alebo scény s veľkým počtom objektov v prostredí. Nestáva sa to však pravidelne, takže je možné, že ide len o optimalizačný problém, ktorý by sa dal odstrániť ďalšími patchami.

Tým druhým problémom je obsah samotného prostredia. Svet je sám o sebe navrhnutý absolútne fenomenálne, problémom aspoň pre mňa boli niektoré dlhé údolia pokryté len stebkami trávy alebo prostými kopcami, ktoré vyvolávali pocity prázdnoty. Viem si predstaviť, že vývojári museli narábať s každým objektom opatrne, nakoľko Switch nie je výkonná konzola, a verím, že ak by hra vyšla pre silnejšiu platformu, hluché miesta by boli tvorcami ošetrené vizuálne oveľa prít'azlivejšie a objektovo nápaditejšie. Musím na margo tejto problematiky taktiež priznať, že tie pocity prázdnoty boli ešte znásobené veľakrát absentujúcou hudbou, ktorá by inak spravila prostredie aspoň o niečo živším. Našťastie sa nájdu lokality, kde hráčovi hrá do uší jemný klavírny ambient a vtedy sa takéto prípady, našťastie, stávajú omnoho záživnejším herným zážitkom.

Hudobná náplň si celkovo prešla veľkými zmenami. Hudby je tu pramálo, napríklad v hlavnom menu po zapnutí hry nebudete počuť žiadnu a naopak, pravidelne ju budete počuť predovšetkým v obývaných lokalitách ako dediny či osady. Každá z nich má svoju tému a každá z nich je úplne úžasná. Rovnako fantastické pocity vyvoláva tajomný ambient, objavujúci sa v spomínaných podzemných dungeonoch. Menej spokojný som osobne s bojovými





motívami, ktoré mi prišli tak nejakو fádnejšie, pričom niektoré sa mi dokonca zdali, ako keby ich len tvoril náhodný sled tónov nalepených na seba.

Prvýkrát v živote má pri hraní Zelda hry hnal dopredu aj príbeh. Niežeby bol niečím unikátnym alebo objavným, stále ide o záchranu sveta pred známym súperom, no je to štýl rozprávania, ktorý ma dostal. Rozprávanie je podmanivé, fascinujúce a čriepky príbehu si musíte hl'adat' do slova a do písmena sami. Veľkým plusom je nadabovanie postáv, ktoré predtým nebolo nikdy prítomné a aj vďaka tomu dostali charakter na hĺbke. Nadabované nie sú všetky dialógy, čo často pôsobí trochu rušivo, keď vám zrazu postava začne vydávať len povestné zvuky dokresľujúce text, ktorý sa už len objaví na obrazovke.

Hlavne Zelda už nie je len panákom bez duše či princezničkou bez života. Nová Zelda je krehká a zároveň odvážna, odhodlaná žena so skutočným charakterom a hĺbkou. Rovnako tak skvelo sa prezentujú aj iné postavy, no, bohužiaľ, okrem Linka, ktorý je stále len nemou entitou. Osobne si strašne prajem vidieť Linka už ako hovoriacu bytosť, ktorá by sa nebála vyjadrovať svoje pocity, ktoré tak krásne dokážu vykresľovať hádam len japonské hry. Každopádne, séria už takéto vykreslenie postáv potrebovala ako sol' a je neuveriteľne osviežujúce vidieť predtým striktné videoherné charaktery zobrazené ako skutočných ľudí s citmi a túžbami.

Výrazne sa pod tento fakt podpísal aj fantastický vizuál, ktorý z hry robí tú najkrajšiu Zeldu všetkých čias. Nádherný

artštýl, ktorý ako keby vyliezol z plátna nesmierne talentovaného maliara, dodáva hre unikátnu rozprávkovú až snovú atmosféru, ktorá sa hre fantasticky hodí a takmer geniálne maskuje technické obmedzenia, ktoré táto nie príliš výkonná konzola spôsobuje. Keď vidíte tie d'alekosiahle výhl'ady s romantickým západom slnka, tie rozsiahle lúky s trávou sa hompál'ajúcou vo vetre, len zastanete, zavriete oči a začnete do seba vstrebávať tú hrejivú nádhru.

Doslova každý prvok si tu prešiel zmenami. Okrem hudobnej stránky, dabingu a štýlu otvoreného sveta sa priam priehrštím novinek pýši hrateľnosť. Nie vždy mi síce boli úplne po chuti, no oproti vlne pozitív rozhodne nemal ten slabý múrik naplnený negatívami žiadnu šancu. Zo Zeldy sa stal prekvapivo náročný a na survival zložku zameraný titul, ktorý



vám dá pocítiť, že zmeny vám nič len tak ľahko nedarujú. Ak ste sa pred vydaním zámerne vyhýbali akýmkoľvek prezentačným videám a informáciám ako ja, bude pre vás táto nová skutočnosť rovnako obrovským prekvapením.

Celá hrateľnosť je svojím štýlom podvolená prieskumu sveta a skúmaním každého kúta, nakoľko až vtedy objavíte všetky jej krásy. Hra vás odmeňuje za prieskum stále novými a novými nápadmi a mechanizmami, ktorých objavenie sa vám väčšinou spojí s príbehovými scénami. Z toho dôvodu vám osobne odporúčam ísť aspoň na začiatku po ceste vytýčenej príbehom (dajme tomu až kým sa vám neobnovia všetky funkcie na zariadení Sheikah Slate) a až potom sa naplno oddať éterickým dotykom otvoreného sveta a jeho priam až snovo pôsobiacim krásam.

Breath of the Wild je hlavne o citlivých detailoch dodávajúcich zážitku život a punc unikátnosti. Videli ste už niekedy v hrách výrazne obmedzenú schopnosť šplhania sa po skalách, pretože práve na ne prší dážď? Čo tak dynamicky sa meniaci smer plameňa vašej fakle podľa smeru fúkania vetra? Čo tak stealth, ktorý najlepšie funguje v noci, nakoľko si nepriatelia po celodennom strážení veľmi radi hodia šľofíka. Veľmi zábavné sú potom situácie, keď ich prekvapíte a rozbehnú sa hl'adat' svoje zbrane.

Krásnym príkladom perfekcionalizmu je napríklad sledovanie momentálnej teploty, nakoľko mínusové hodnoty vám okamžite začnú uberať zo života a vtedy sa musíte čo najrýchlejšie dostať k nejakému zdroju tepla (alebo si ho



vyrobíte sami). Toto je skutočne len vrchol ľadovca všetkých tých nežných detailov, ktoré vás láskavo pohladia po duši. Každý nepriateľ má originálne vlastnosti, každá bytosť je niečím zaujímavá, každý kút tu doslova žije. Ved' už len vidieť, ako si líška beží prériou alebo ako statný jeleň dáva pozor na pri ňom sa pasúce lane je úžasné a vám sa na tvári vykúzlí úprimný, šťastný úsmev.

Zámerné nehovorím, čo všetko sa dá v hre robiť, nakoľko vás nechcem ukrátiť o blažený pocit z objavovania jej zákonitostí a navyše, aj keby som to aj veľmi chcel, nepovedal by som vám všetko. Hra je totiž neuveriteľne rozsiahla a ponúka toľko nádherných situácií, že by som potreboval minimálne ďalšie dva týždne, aby som mohol pred vami narukovať s celkovým podrobným návodom, a to by som ešte mal pochybnosti, či som skutočne našiel všetko. Mimochodom, viete, že postaviť sa tvárou v tvár hlavnému nepriateľovi môžete prakticky hneď od začiatku hry? Možnosti, ktoré dáva Breath of the Wild hráčovi, sú skutočne (takmer) nekonečné.

Súboje sa nesú v tradičnom pojatí skvelo nadizajnovaného „z-targeting“ systému, ktorý umožňuje uzamknutie pohľadu na daného nepriateľa s následným využívaním rôznych úskokov, premetov a sáľt v určitých prípadoch ústiacich do špeciálnych úderov. Link môže napríklad konečne už aj parírovať a odrážať útoky zbraňami svojím štítom. Zbraní je, mimochodom, niekoľko druhov, ako napríklad meče, kopije, luky či bumerangy, a po novom už majú číselne jasne odlíšenú silu. Zelda už teda začína výraznejšie koketovať

s RPG žánrom, hoci Breath of the Wild sa za RPG považovať nemôže. Je stále tou krásnou exploračnou akčnou adventúrou.

Táto časť hry obsahuje asi ten najkontroverznejší element z celej hrateľnosti. Zbrane a štíty majú až neuveriteľne nízku durabilitu a hlavne v úvodných hodinách sa vám môže stať, že sa počas súboja rozpadnú na čiastočky aj tri zbrane. Počas súbojov budete musieť teda pracne zakaždým navštevovať inventár a prehadzovať si zbrane, čo plynulosť súbojov dosť narúša. A nejde len o plynulosť. Vy začnete totiž nepriateľov radšej obchádzať, aby ste si ušetrili zbrane, čo platí hlavne vtedy, keď vo svojom inventári máte samé lepšie kúsky a ocitnete sa v prostredí s „low-level“ nepriateľmi.

Dost' ma teda zaráža fakt, že hra, ktorá vám vo svojej podstate umožňuje

prakticky všetko, či už napríklad zapáliť trávu a nechať, aby sa oheň rozšíril po vetre až k nepriateľom, alebo sa ako Legolas vo filme Pán Prsteňov: Dve veže spustiť dole svahom na štíte imitujúcom snowboard, tak vám nedovoľuje takú triviálnu funkciu ako možnosť si pokazené zbrane nejako opraviť.

Časom si na tento systém určite zvyknete a začnete využívať nielen zbrane, ale aj špeciálne schopnosti, ako napríklad bomby či napríklad zvláštnu esenciu, ktorá po udretí zbraňou vybuchne. Tento systém je dobrý v tom, že vás núti rozmýšľať a nevrať sa do bojov pohľave. Vidíte železný kváder? Vezmete magnetickú schopnosť a trochu s ním pozametáte po nepriateľskom poste.

Treba mať oči na stopkách a uvidíte, že ten kameň, ktorý podozrivo stojí nad monštrami, sa dá využiť ako zbraň masového ničenia. Možnosti, ako sa vyrovnávať s problémami, obmedzuje len vaša fantázia. Každopádne veľakrát sa boju s aktuálnymi zbraňami nevyhnete a ich rýchla degradácia vás začne rovnako rýchlo frustrovať. Mám za to, že hra bezpodmienečne mala dať hráčom možnosť opraviť si svoje vybavenie. A ak nie, tak durabilita mala byť omnoho viac priateľivejšia.

Súboje sú neporovnateľne ťažšie než v predchádzajúcich dieloch, a to hlavne vtedy, ak úplne ignorujete miešanie elixírov či varenie pokrmov. S tým prichádza moja ďalšia výčitka. Vzhľadom na to, že môžete experimentovať s desiatkami rôznych surovín a vymýšľať pokrmý od výmyslu sveta, chýba tu veľmi



dôležitý prvok zapisovania si receptov. Vami vymyslené sa totiž nikde nezapíšu, a tak vám neostáva nič iné, len si tie recepty pamätať alebo si ich písať niekde na papier ako v dobách herného praveku.

Crafting a varenie ale umožňujú neuveriteľné veci. Môžete skombinovať až 5 rôznych ingrediencií a vytvoriť skutočne zaujímavé kúsky. Nejde len o počet doplnených srdiečok, ale o komplexnejšie výtvyry obsahujúce látky zvyšujúce vašu silu, obranu alebo odolnosť voči konkrétnym zemským elementom či schopnosť tichšieho zakrádania sa. Ak vás podobné veci v hrách bavia, Breath of the Wild vás odmení kráľovským spôsobom.

Za úplne fantastický prvok považujem systém staminy. Tá vám svojou momentálnou hodnotou obmedzuje mnoho vecí ako dĺžku šprintu, schopnosť šplhať sa po bralách do určitej výšky, množstvo času stráveného plávaním alebo aj dĺžku doletu na klzáku, ktorého funkčnosť a zábavnosť pri používaní si budete užívať až do konca hry plnými dúškami. Tento systém výdrže vás inteligentným spôsobom drží v medziach a vlastne aj bráni, aby ste sa hneď v úvode dokázali dostať na tú najvyššiu horu či sa dostať na druhý breh širokej rieky.

V žiadnom prípade to ale nie je obmedzovanie v negatívnom slova zmysle. Vašu hodnotu staminy (ako aj životov) si môžete vylepšovať, čím sa zrazu budete môcť šplhať vyššie a vyššie, bežať omnoho ďalej či vydržať na klzáku visieť až kým nepreplachtíte z jedného konca mapy na druhý. Rozvíjať



schopnosti a objavovať tak ani len netušené možnosti je super. Táto hra obsahuje niekoľko mnohých vysnívaných elementov, ktoré som si v minulosti prial, aby mala nejaká hra, a tento systém staminy patrí medzi ne.

Hneď na začiatku hry získate prístup ku všetkým hlavným schopnostiam, ktorých ovládanie musíte zvládnuť na riešenie komplexnejších hlavolamov. Neprezradím nič konkrétne, len poviem, že tu ide o hry so zamýšľaním vody, magnetmi, klasickými vybuchujúcimi bombami, a budete dokonca vedieť určitým spôsobom zastaviť čas. Navyše, každá jedna vlastnosť sa dá neskôr vylepšovať, čím získate ich omnoho zaujímavejšie verzie, ktoré vám zrazu prinesú ďaleko viac zábavy.

Veľmi som sa napríklad potešil, že ako správny dobrodruh – prieskumník bolo len na mne, či sa budem chcieť

o faune a flóre dozvedieť viac, a to prostredníctvom fotografovania. Ak totiž niečo odfotografujete, fotka sa zaradi do kódexu, ku ktorej sa okrem zaujímavého popisu a ingrediencií vypadávajúcich zo zvierat a nepriateľov často priradia aj hinty na ich efektívne zneškodnenie. Hra vás do ničoho nenúti, no keď sa zrazu budete chcieť stať prírodovedcom, okamžite môžete. Prezradím, že práve pri tejto činnosti som zistil, aká úžasná dokáže byť AI okolia. Zažíval som neuveriteľné pocity, keď som sa s cieľom odfotografovať neznámu obludu zakrádal v tráve a tá obluda si to všimla. Nezaútočila na mňa bez zmyslu, namiesto toho sa pomalým a rozvážnym krokom vybrala zvedavo naproti miestu, kde som stál. Ich správanie a náladu často indikuje znak výkričníka alebo otáznika nad hlavou.

Pre The Legend of Zelda je kvalita dungeonov asi tak dôležitá ako kvalita boss fightov v sérii Dark Souls. Breath of the Wild túto problematiku rieši svojsky, zaujímavo a osviežujúco. Priznávam, že by som si prial, aby každý jeden dungeon bol taký náročný ako legendárny The Water Temple v Ocarina of Time. Nie, nemôžem povedať, že má tento diel tie najťažšie dungeony, to nie, ale ich dizajn, predovšetkým teraz narážam na hlavné bludiská, je opäť fantastickým príkladom bezodnej fantázie a neprekonateľných dizajnerských schopností tvorcov z Nintendo. Prakticky hneď sa zaradujú medzi tie vizuálne najpůsobivejšie a najuchvacujúcejšie v sérii.

Aj keď mozgu nedávajú zabrat na maximum, človek pri nich nemôže nič len žasnúť nad ich krásnym dizajnom.





Hlavné dungeons už nemajú jednotlivé miestnosti, kl'úče, kompas či kl'úč pre boss fight, tieto tu sú pojaté v otvorenom, vzdušnom štýle. Tvoria ich obrovské priestorové hlavolamy s inteligentnými mechanizmami a rôznymi vychytávkami nútiacim hráča využívať hneď všetky dostupné schopnosti. Okrem príbehových dungeonov je možné prieskumom sveta nájsť vyše 100 podzemných lokalít (shriny) obsahujúcich kratšie a jednoduchšie hlavolamy, ktoré som osobne nazýval rýchlovky. Väčšinou vás príliš nedržia, no pôsobia osviežujúco a navyše sa z toho veľkého počtu dá nájsť mnoho takých, ktoré vám na chvíľu dajú zabráť. A keď nie, tak aspoň budete mať dobrý pocit, nakoľko hry s elementmi jednoducho bavia vždy. Každopádne, ich riešenie odporúčam nielen kvôli zaujímavosti a zábavnosti, ale aj kvôli dôležitej odmene, za ktorú si budete môcť vylepšovať množstvo životov alebo staminy. Tu má každý prvok sveta svoj zmysel, a každý mechanizmus v ňom ovplyvňuje iné súčasti.

Z čoho som veľmi potešený, je početnosť vedľajších úloh a hlavné odmien, ktoré za ne dostanete. Tie sú konečne rôznorodé a dokážu pekne potešiť, na rozdiel od predchádzajúcich dielov, kde ste mohli dostať maximálne tak trochu srdiečka, čo ale aspoň na mňa pôsobilo dosť demotivujúco. Breath of the Wild vám naopak rozdá rôznorodé zbrane, kusy výzbroje či dokonca cenné rady, kde nájsť tú alebo onakú vec. Rovnako tak zbožňujem na hre ten pocit, že vás net'ahá za ručičku a všetko môžete objavovať úplne sami, ak chcete, nakoľko celý HUD a aj ukazovatele

na mape si môžete bez problémov vypnúť. Táto hra je neuveriteľne jemná a jej čaro je také podmanivé, že sa pri hraní budete cítiť ako pri spomienkach na tie najkrajšie momenty z vášho detstva. Keď si prvýkrát chytíte svojho divého koňa, voľne lietajúceho po lúke, nadobudnete pocit zadosťučinenia. Koníkov môžete mať viac, môžete si ich ustajniť, upravovať ich výzor a vzhľadom na temperament a štatistiku vám taktiež môžu pomáhať v boji. S koňmi si vytvárate puto a čím viac vám veria, tým viac sa vám podvolujú. Samotný temperament koňa taktiež odráža aj schopnosť ho skrotiť a tým pádom aj získať pre seba. Minulosťou sú zelené, červené či modré obleky, ktorých štýl už trochu javí známky opotrebenia, v hre sú prítomné desiatky kusov rôzneho oblečenia s unikátnym výzorom a mnohokrát aj schopnosťami, ktoré inak nebudete môcť získať. Oblečenie je možné si upgradovať prostredníctvom

rafinovane skrytých víl, a dokonca získavať dodatočné vlastnosti, ak si na seba oblečiete celú sadu. Okrem víl – pomocníčok vám svojím spôsobom budú môcť pomáhať aj bytosti rasy Korok. Písal som, že Breath of the Wild má silný survival charakter, a to sa pretavilo aj do inventára s dosť obmedzeným počtom políček. Tie sa ale dajú rozširovať, no nie obyčajným lúsknutím prsta, ale nachádzaním skrytých Korokov, ktoré vám za odmenu dajú semeno, aby ste ich následne premenili za ďalšie políčka. Hra vás teda parádny a zábavným štýlom odmeňuje za prieskum.

Breath of the Wild je pravdepodobne tým najdokonalejším prototypom 3D adventúry ako takej. Vyjadriť komplexnosť tejto nádhornej adventúry, ktorá sa nepochybne zapíše do histórie tak, aby som pri tom neprezradil nič konkrétne, čo by vám mohlo poukaziť na radosť z objavovania všetkých krás, bol môj prvotný zámer. Cieľom tejto recenzie navyše nebolo vymenovať všetky prvky hry, ale predovšetkým sprostredkovať nadšené dojmy a číročiru radosť z fantastického herného zážitku. Nepochybuje, že sa tento titul pre niekoho stane hrou roka. A určite nielen tohto. The Legend of Zelda: Breath of the Wild je fascinujúcou hrou, jednou z najlepších akčných adventúr všetkých čias. Bez pochyb je tou najlepšou hrou série vôbec. Naozaj unikátnym zistením je, že aj súčasnosť dokáže zrodiť takú láskavú a nežnú vysoko rozpočtovú hru, ktorá nezabúda, že je predovšetkým hrou, ktorá si ctí hráčov a ich intelekt a ktorá si kvalitný herný zážitok váži nadovšetko

Maroš Goč



Tales Of Berseria

PRÍBEH O POMSTE

Aktuálny diel v Tales sérii s názvom Tales Of Berseria prichádza na západný trh a snaží sa osloviť širší okruh hráčov. V tomto japonskom RPG však nebudete žiadni hrdinovia, ale bezcitné netvory bažiacie po pomste.

Žánrovo je JRPG medzi väčšinou tunajších hráčov odsúvané na druhú kol'aj. Nebyť úspešného pokračovania série Final Fantasy, asi by ste na JRPG na dlhšiu dobu zabudli. Úspech Final Fantasy XV dýchol tomuto žánru nový život, aj keď je pravda, že sa táto séria ocitla v akčnejšom kabáte. Tales Of Berseria je čistokrvné JRPG a spočiatku vám dá trochu zabrat'. Po minuloročnom vydaní v Japonsku tak mieri aj k nám a po boku Final Fantasy ukazuje čaro japonských RPG.

Tales Of Berseria rozpráva príbeh dievčaťa menom Velvet. Po pochmúrnej minulosti, v ktorej prišla vinou Artoriusa o milovanú osobu a následne po trojročnom nechcenom pobyte v temnej kobke uteká z väzenia. Jej jediným cieľom je pomsta. Pomsta, v ktorej sa nepozerala na svoje činy a na ich dopad na budúcnosť.

Bezohľadná pomsta

Mohlo by sa zdať, že príbeh pomsty môže automaticky znamenať kliše, avšak v tomto prípade je to príbeh, ktorý dokáže správne porcovat' svoje kúsky a vie zaujať na dlhé hodiny. Okrem Velvet sa totiž príbeh točí aj okolo ďalších piatich postáv. Dávkovanie je výborne vyvážené a vie hrať skvele na emočnú strunu.

Príbehové pozadie sa odrýva postupne animovanými časťami v prestrihových scénach a, ako to už pri JRPG býva, aj dialógovými okienkami. Osobne ma prekvapil slušne zvládnutý anglický dabing, keďže pri podobných hrách je práve

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: JRPG
Výrobca: BANDAI NAMCO Studios Inc.

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + súbojový systém
- + dlhotrvajúca hrateľnosť
- technicky nijak zásadne neoslňuje
- chcelo by to vyššiu náročnosť
- len minimálne rozdiely od predchádzajúcich častí

HODNOTENIE:



táto časť dost' zle zvládnutá, no pri Tales Of Berseria je dabing na slušnej úrovni.

Klamlivá otvorenosť

Hra sa síce tvári ako open world, no po čase zistíte, že to tak úplne nie je. Rozloha je obrovská, no celé je to na úkor iných kvalít. Vývojári mohli radšej svoju silu a prostriedky



You hide here, Velvet. I'm

použiť v iných aspektoch hry. Dost' často sa stáva, že narazíte na neviditeľné prekážky a d'alej sa proste neodstanete.

Dobre fungujúci súbojový systém

Neoddeliteľnou súčasťou Tales série je aj tzv. „Linear Motion Battle System“. Ten si zachováva svoj koncept a za tie



Tales Of Berseria zhodnotím po technickej stránke, ide o priemer. Okrem už spomínaného dobre zvládnutého dabingu nie je nič, čo by som zásadne vyzdvihol,



prípadne zhodil. Graficky je hra tiež čistý priemer, čo však spôsobuje svoj osobitý art štýl. Hudba a zvuky sa slušne dopĺňajú a nijak podstatne neovplyvňujú výsledný dojem. Spočiatku som mal trochu problém sa zžiť s ovládaním, no časom si zvyknete. Svojím rozhraním sa akoby vraciate o dekádu do minulosti, no hre to zásadne neubližuje.

Tales Of Berseria asi len ťažko osloví zablúdeného hráča, no pre skálnych fanúšikov Tales série je to presne to, čo očakávajú. Od



svojho predchodcu sa proste nijak zásadne nelíši a drží sa vo svojich vychodených šľapajach.

Záverečné hodnotenie

Ak ste fanúšikmi série, Tales Of Berseria je povinnosť. Pokiaľ chcete po Final Fantasy XV vyskúšať nejaké iné JRPG, tak Tales Of Berseria je dobrá voľba. Hra si drží svoju hrateľnosť a osobitý štýl s dôrazom na príbeh a súbojový systém. Pokiaľ ste fanúšikovia, pripočítajte si k hodnoteniu jednu hviezdičku navyše.

Ján Schneider



roky funguje výborne. Pokiaľ je pre vás Tales séria neznámou, tak vedzte, že tento systém neznamena nič iné, ako súboj v presne vymedzenej zóne.

Pokiaľ nájdete nepriateľa a zasiahnete ho, prípadne nastane opačný scenár, automaticky sa presuniete do bojovej zóny. V ňom už prebieha samotný boj, v ktorom

vaši hrdinovia okrem bežných fyzických a magických útokov využívajú aj Artes skilly. Tie môžu nepriateľa značne znevýhodniť. Behom boja však klesá Soul Gauge energia, ktorá je potrebná pri špeciálnych útokoch. Musíte tak taktizovať a správne rozdeliť sily. Ak si systém osvojíte, časom zistíte, že je nenáročný a mohlo by to byť o kúsok ostrejšie, no nebude. Pokiaľ

Styx: Shards of Darkness

SARKASTICKÝ ZELENÝ GOBLIN JE SPÄŤ!

Styx je malý zelený goblin, ktorý si so svojím vzhľadom veľa fanyniek nenájde. Je to však večný cynik, ktorý so svojou dýkou dokáže robiť zázraky a vďaka svojej malej postave sa dokáže bez povšimnutia preplisť aj cez tú najužšiu škárku. Ďalšie pokračovanie príbehu o tomto malom zlodejčikovi v zelenej koži je na svete. Aké je? Prekonalo očakávania a prinieslo si to najlepšie z predchádzajúceho dielu?

Styx a hráč sa ešte musia naučiť skákať správnym smerom

Celková hrateľnosť a ovládanie Styxa ako postavy je v úplnom poriadku. Žiaľ, niekedy sa ale stane, že sa Styx vyberie nesprávnym smerom a najviac zamrzí, že sa to niekedy stane najmä pri skokoch. Netvrdím, že ide o chybu v hre, ide predovšetkým o chybu používateľa, keď páčku nestlačí správnym smerom, no ide aj o nelogický krok zo „strany Styxa“ ako postavy, ktorý nemá problém, ak mu to hráč prikáže, len tak skočiť do priepasti a spáchať samovraždu, hoc má pod sebou možnosť na zachytenie sa. Ide skôr o detail, na ktorý si treba dávať pozor a dá sa naň zvyknúť. Po pár hodinách hrania si ho ani nevšimnete, avšak lepšia optimalizácia ovládania by nebola na škodu. Večný súboj medzi klávesnicou a gamepadom skončil v tejto hre remízou. Tí, ktorí sú zvyknutí hrať na klávesnici, užijú si hru na klávesnici. Naopak, hráči, ktorí denno-denne v rukách mydli gamepad a nedajú naň dopustiť, tiež nebudú mať s hrou žiaden problém. Navyše sa mi páči, že na gamepade je možnosť rýchleho uloženia hry, takže môžete v pokoji nechať klávesnicu zasunutú v stole a nemusíte sa neustále načahovať za tlačidlom rýchleho uloženia. Stealth prístup v tejto hre je naozaj ukážkový. Ak sa povie stealth hra, vzorovým príkladom pre herných

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: stealth akčná hra
Výrobca: Cyanide
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrá hrateľnosť
- + zaujímavý príbeh
- + plnokrvná stealth hra
- niekedy chaotické ovládanie hlavnej postavy
- autosave uloží hru, aj keď sa vám to nehodí
- grafické glitche vejúcich odevov a lán

HODNOTENIE:



vývojárov by mal byť práve Styx: Shards of Darkness. Zabudnite na priame súboje a na to, že si svoj postup vybojujete iba zbraňou.

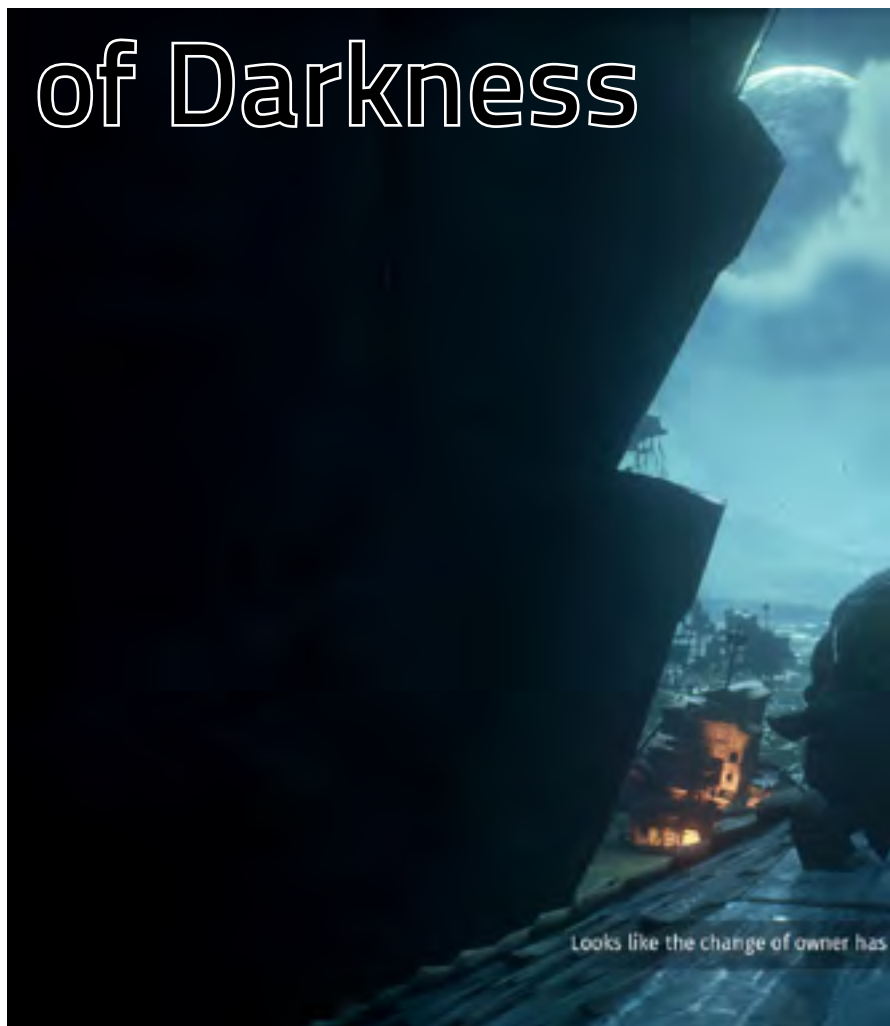
Áno, Styx má dýku, avšak tie vyt'ahuje najmä vtedy, keď sa blíži k nepriateľovi odzadu. V priamom súboji je Styx naozaj veľmi slabý a ak chce nepriateľa zabiť, musí najprv vykryť jeho útok a až potom môže svojho protivníka zabiť. Ak je nablízku nepriateľovi viacero, Styx má smolu a dostane peknú „nakladačku“. V hre sa preto musíte jednoznačne držať v tieni, svojich protivníkov budete prekvapovať odzadu, zhasínať im svetlá alebo im budete musieť otráviť jedlo, na ktorom si následne pochutia. Neskôr dokonca stretnete aj protivníkov s brnením, cez ktoré Styxové dýky nepreniknú. Takéhoto nepriateľa budete musieť buď okabátiť, alebo zabiť iným spôsobom, pretože priama konfrontácia neexistuje.

Už spomínané tlačidlo na rýchle ukladanie bude v tejto hre vašim najlepším kamarátom. Budete tu umierať na každom kroku, takže ukladanie sa stane vašou rutinou. Čo ma však miestami vedelo nahnevať, bolo rýchle

automatické ukladanie, ktoré mi prepísalo pôvodnú pozíciu. Neraz sa mi stalo, že som zo súboja utiekol s jedným dielom života, no dostal som sa na miesto, kde sa hra automaticky uložila, a tak mi ostal iba ten jeden život. Potom som musel úroveň prechádzať veľmi opatrne, keďže som si nemohol dovoliť žiadnu chybu. Aj keď na obranu tohto prvku musím povedať, že v „load menu“ môžete nájsť aj staršie pozície uloženia, no chvíľku vám potrvá, kým nájdete tú svoju (ak ju ešte nájdete) a menej skúsení hráči si túto možnosť nemusia všimnúť. Ja som napríklad na túto možnosť narazil až po pár hodinách hrania.

Prvky RPG sa do hry naozaj hodia

Počas misií v hre dostávate body, ktoré následne rozdelíte do piatich stromov. Tie nesú názvy ako „Perception“, „Stealth“, „Alchemy“, „Cloning“ a „Kill“. Ako už ich názvy napovedajú, „Alchemy“ vám bude dávať nové recepty, z ktorých si budete môcť vyrábať veci, ako napríklad lektvary na liečenie a podobne. Avšak na vyrábanie vecí budete musieť počas hry zbierať suroviny. Pokiaľ nie je ste





a podobne. Čo sa týka príbehu, ten je naozaj dobre spracovaný a spoločne so svojráznym humorom hrajú prvé husle. Vo svete, v ktorom sa Styx: Shards of Darkness odohráva, nie sú Goblini práve obl'úbenou rasou. Hoci sa môže zdať, že v hre budete nenávidieť najmä ľudí, nie je tomu tak, a dokonca s nimi budete aj spolupracovať. Do toho všetkého sa do príbehu pripletú aj Temní elfovia, ktorí nedostali prídavné meno „temní“ len tak zo srandy. A z toho, ako sa správajú a čo všetko robia, bude mať často husiu kožu dokonca aj samotný Styx. No dost' už spoilerov!

Grafický vizuál hry je naozaj pekný

Hoci sú často zákutia temné a ponuré, hra je naozaj veľmi pekná. Styx: Shards of Darkness sa odohráva prevažne v mokrých, tmavých a šedivých uličkách, kde toho nie je veľa na obdivovanie, no aj tak ide o graficky veľmi dobrú hru. Celkové spracovanie hry nenadchne možno každého, ale rozhodne neurazí ani náročnejších hráčov PC hier. Do toho všetkého sekunduje dobrý soundtrack a prepracované zvukové efekty, ktoré dotvárajú naozaj skvostný herný zážitok. Aj keď hra vyzerá dobre, spustíte ju aj na starších strojoch. Napríklad grafická karta GTX 760 nebude mať žiaden problém a hru si na nej užijete. Výčitka smeruje na čudné pohyby Styxovho oblečenie či lán hojdajúcich sa vo vzduchu. Pohyby týchto vecí mi sem-tam prišli akési prirýchle a zvláštne. Nevie, či to bolo spôsobené tým, že som hru hral na karte od AMD, no určite by sa síce detaily, no také do očí bijúce v nových hrách vyskytovať nemali. Veľmi podarené sú aj animácie Styxa, ktorý vám pri každom úmrtí vynadá, aký ste ako hráč neschopný a pripravte sa, že sarkastickými urážkami na vašu adresu šetriť nebude! Týchto animácií nie je síce veľa a po čase sa začínú opakovať, ale sú veľmi vtipné a dotvárajú skvelý humor, ktorý je pre hru charakteristický.

Styx sa bude dať hrať kooperačne

V hre nájdeme možnosť „co-op“, teda kooperačného režimu. Mne sa ho, žiaľ, nepodarilo rozbehnúť a aj po niekoľkých pokusoch mi hru pre viacerých hráčov stále nevedelo nájsť. No to dávam za vinu tomu, že počas recenzovania hra oficiálne ešte nevyšla a v redakcii sme mali k dispozícii novinársku kópiu hry. S veľkou pravdepodobnosťou nikto v mojom okolí nemal v danom momente o takýto typ hry záujem. No ak by bola kooperácia aspoň taká zábavná ako celková hra, určite prinesie zaujímavé oživenie.

Verdikt

Styx: Shards of Darkness prináša naozaj netradičnú hru, v ktorej sa nedostanete do role učesaného a sympatického hlavného hrdinu, ale do role malého, hnusného, zeleného a sarkastického goblina. No aj tak tento titul dokáže zabaviť na dlhé hodiny nielen svojím príbehom a stealth prístupom, ale aj svojráznym humorom a hláškami, ktoré Styx so seba každú chvíľku vypúšťa.

L'ubomír Čelár



zástancom alchýmie a vyrábania všakovakých „zlepšovákov“, môžete si pridávať body do stromu „Kill“, vďaka ktorému budete lepším vrahom a podobne. Styx má však aj niekoľko ďalších vlastností, ako napríklad základné klonovanie, keď zo seba vyrobí svoj klon, ktorý môže odľakať pozornosť stráží a odviesť pozornosť nepriateľov, alebo sa vie na chvíľku nezviditeľniť

a nenápadne prejsť cez kúsok osvetleného miesta. Rovnako ako v iných podobných hrách, aj tu môžete svoju hlavnú postavu vyzbrojiť rôznymi oblečeniami či zbraňami. Iné zbrane so sebou nesú rôzne výhody, ale rovnako aj nevýhody. Napríklad v sete z DLC The Akenash Set sa nachádza špeciálna dýka, ktorá smrteľnou kyselinou rozožerie vašu obeť

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

MALÉ ZELENÉ ČUDO, TUČNÝ ZBOJNÍK A NEMÝ HRDINA. JRPG AKO REMEN.

Sériu Dragon Quest som vždy uznával ako vysokokvalitnú RPG sériu, no nikdy som nepovažoval jej príbehy za niečo, čo by bolo viac, než len doplnkom kvalitnej hrateľnosti. Preto ma veľmi prekvapila ôsma časť, ktorá obsahuje veľmi podarené rozprávanie, skvelo napísané postavy a nenásilný, úprimný humor. Nedá sa síce povedať, že by šlo o dej epických rozmerov známych z Final Fantasy, to by celé vyznenie hry muselo mať iný artštýl, no ešte nikdy sa mi nestalo, aby ma pri hre Dragon Quest tlačil dopredu práve príbeh.

Začiatok sa nesie v klasickom duchu podobných japonských RPG, a tak hráč nevie, kto je, kto sú postavy, ktoré s ním putujú, a nepozná ani dôvod putovania. Nič nedostane ako na ťačke, nitky príbehu sa totiž odhaľujú pomaly. Tak, ako sa pred vami odkrýva svet, odkrývajú svoje vnútro aj postavy. Možno by som aj povedal, že na prvý pohľad ma postavy nezaujali (koniec koncov majú svoj špecifický štýl), ale hneď ako sa zadefinovali a otvorili, zamiloval som si ich.

To malé panovačné zelené čudo je kráľ Trode. Tá biela kobyla je jeho dcéra, princezná Madea. Ten s

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: Level-5
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + krásny príbeh
- + výborne napísané postavy
- + obrovitánsky herný svet
- + skvelá hrateľnosť
- + novinky v 3DS verzii
- + obtiažné súboje s bossmi
- + prenádherná hudba
- chýba 3D efekt
- soundtrack v horšej kvalite

HODNOTENIE:



červenou čelenkou, to je vaša postava a ten tlst'och je lúpežník Yangus. Celú skupinu (a k tomu ešte niekoľkých ďalších) spojil osud kráľa, ktorý bol svojho času človek, no zlý mág Dhoulmagus ho z neznámeho dôvodu premenil na príšeru. Od toho okamihu ho prenasleduje, aby sa s ním náležite porátal. Príbeh je napísaný fantasticky, nakoľko

Dhoulmagus je neustále krok pred vami a všade, kam prídete, vidíte len skazu, ktorú tam spôsobil. Rozprávanie sa navyše strieda s retrospektívnymi sekvenciami, ktoré skvelo dopĺňajú už tak zaujímavý príbeh.

Titul Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King vyšiel prvýkrát v roku 2004 na PlayStation 2, kde sa okamžite stal veľkým hitom. 3DS verzia nie je remakom ako v prípade Dragon Quest VII, je len portom, no obsahuje niekoľko výrazných novinek, kvôli ktorým sa podľa mňa hru rozhodne oplatí zahrať znova. Ešte než prejdem k samotným novinkám, v krátkosti popíšem hrateľnosť.

Na rozdiel od predchádzajúcich dielov, Dragon Quest VIII neobsahuje žiadne classy, tie boli nahradené systémom zbraní. Každý druh zbrane (meče, kopije, luky, sekery, bumerangy, a tak ďalej) obsahuje svoje vlastné schopnosti, ktoré sa dajú odomknúť investovaním bodov získaných po levelovaní. Každý druh zbrane je akýmsi priamočiarým stromom schopností so svojimi originálnymi skillmi. Okrem tohto rozvoja postáv je tu aj ďalší, tradičnejší. Charaktery dostávajú po levelovaní z času



MARIOKART DELUXE 8™



©2017 NINTENDO



NAJVÄČŠÍ MARIO KART HRA VŠETKÝCH DÔB!
UŽITE SI 48 TRATÍ A VIAC JAKO 40 ZÁVODNÍKOV!



ZAHRAJTE SI NOVÝ BATTLE MÓD A UŽITE SI NOVÉ POSTAVY, NOVÉ VOZIDLÁ
A NOVÉ PREDMETY EXKLÚZIVNE NA NINTENDO SWITCH



UŽ V PREDAJI!

BALENIE OBSAHUJE:

Konzolu Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ Nintendo Switch dokovacia stanicu + Joy-Con grip + Joy-Con
strap (x2) + Nintendo Switch AC adapter + HDMI kábel

www.nintendo.sk

CONQUEST
ENTERTAINMENT

28. APRÍLA



na čas aj vopred stanovené kúzla či schopnosti, ktoré ale predtým nikde napísané nevidíte, preto je ich získanie vždy akýmsi prekvapením.

RPG systém ponúka široké možnosti využitia, nakoľko v bojoch si môžete ľubovoľne meniť zbrane a nakoľko sú odomknuté schopnosti viazané na konkrétny druh zbraní. Je to ako keby ste si menili classy počas bojov na počkanie, čo je v rámci RPG žánru unikátne. Tento, na prvý pohľad jednoduchý, no pri hlbšom analyzovaní prepracovaný systém, ponúka doslova nekonečné množstvo rôznych stratégií.

Súboje sú koncipované v tradičnom štýle série, a teda ide o t'ahový systém, počas ktorého postavy útočia pekne po sebe. Oproti siedmemu dielu nejde o nič nové, pretože stále útočíte buď klasickými údermi, mágiou, či špeciálnymi schopnosťami. Výraznou novinkou je však schopnosť „Tension“,

ktorou môžu postavy naboostovať svoju energiu o niekoľko úrovní a následne spôsobiť nepriateľom väčšie zranenie alebo naopak vyliečiť viac strateného HP.

Hovorí sa, že čo nie je pokazené, to neopravuj a v prípade súbojov v Dragon Quest to platí dvojnásobne. Aj keď systém ostal v základe nezmenený, veľké množstvo schopností a rozličných nepriateľov robia z každej bitky nádherný taktický zážitok, ktorý si najviac užijete pri ťažkých súbojoch s bossmi. Tých je tu habadej a každý poriadne prevetrá vaše strategické schopnosti.

JRPG bývajú v drvivej väčšine lineárne, a táto hra nie je výnimkou. Našťastie, obsahuje skutočne monumentálne otvorené prostredia na mape sveta, v ktorých sa môžete pri nepozornosti stratiť. Obsahujú aj početné miesta nesúvisiace s príbehom, ktoré vás môžu

na chvíľu zabaviť, kvôli čomu budete mať pocit, že vlastne hráte nelineárnu hru. Časom sa ale možnosti presunu po svete rozšíria o rôzne iné prostriedky než len vaše nohy a hra sa stane skutočne open-world.

Nechýbajú zábavné mini-hry v tradičnom kasíne, kde si obl'úbenci hazardu môžu vychutnať ruletu, herné automaty alebo súboje v aréne s monštrami, ktoré predtým sami musia chytiť. Zároveň sú tu prítomné aj tradičné mini medaily, ktoré hľadáte po celom svete.

Skvelým prídavkom do hrateľnosti je systém craftingu, ktorým si môžete vyrábať rôzne užitočné veci, od klasických liečivých rastlín až po vylepšené verzie vašich zbraní či brnenia. Všade po okolí sa nachádzajú police s knihami, ktoré často obsahujú nové recepty. Okrem toho si môžete skúšať kombinovať veci úplne sami a prichádzať tak na nové kombinácie.

Čo je teda v 3DS verzii nové? Nuž, tou najviditeľnejšou zmenou je odstránenie zastaraného systému náhodných súbojov a umiestnenie nepriateľov priamo na mapu. Tentokrát už vidíte všetkých pekne pobeťovať po prostredí v celej ich prirodzenej kráse. Boli pridané nové cutscény, niektoré postavy sú po novom nadabované, post-game obsah bol rozšírený o nové dungeony a hra obsahuje aj celkom nový alternatívny koniec.

Taktiež si je možné do svojej party pripojiť dve úplne nové postavy, chytať nové príšery, užívať si intuitívnejší systém craftingu, zrýchľovať si súboje alebo spraviť quick save, kde sa vám len za chce. Tým si môžete uľahčiť situácie, keď budete neustále počas boss fightov umierať, nakoľko si tak priechod dungeonmi musíte zopakovať znova a znova. Tvorcovia však počas hry do menu neumiestnili funkciu load, čiže quick save si môžete nahráť len tak, že hru úplne reštartujete. Inak si hru môžete ukladať klasicky len v kostoloch, čo pridáva hre na náročnosti.

Do tejto verzie tiež pribudol fotografický mód, ktorým si jednoducho môžete robiť screenshoty, pričom do nich môžete umiestňovať vaše postavy v rôznych pózach. Tento prvok tam nie je len tak z rozmaru, ale má využitie aj pri bočných questoch. Budete ich dostávať od jedného roztržitého pána, pre ktorého budete musieť vždy niečo nafotiť, napríklad dôležitú budovu, monštra či situáciu. Za určitý počet odfotených miest dostávate odmenu.

Pochváliť musím aj skvelú grafiku s výbornými textúrami, ktorá teda vyzerá na 3DS skvele. Oproti PS2 verzii ide ale o downgrade, čo je pochopiteľné. Chýbajú niektoré efekty, celé je to viac zubaté a ani celkové nasvietenie sveta nie je také výrazné. Veľkým mínusom je, že hra nepodporuje 3D efekt.

Ten si môžete vychutnať len v menu. Oproti orchestrálnemu soundtracku z PS2, 3DS ponúka len syntetizátorovú hudbu. Počúvať sa to, samozrejme, dá, nakoľko hudba je sama o sebe opäť fenomenálne skomponovaná.

Maroš Goč

Súťaž s portálom



- Nové dobrodružstvo vo svete niekoľko sto storočí starého goblinieho zabijaka, ktoré vás zavedie do mesta temných elfov
- Nádherná grafika v Unreal Engine 4
- Noví nepriatelia, nové prostredie, nové schopnosti a vylepšené mechanizmy zakrádania
- Jedinečný kooperatívny režim. Prejdite misie spoločne s kamarátom.

STYX SHARDS OF DARKNESS



1. cena - PC Styx: Shards of Darkness (kl'úč)
2. cena - PC Styx: Shards of Darkness (kl'úč)
3. cena - XBO Styx: Shards of Darkness (kl'úč)

Súťažte na www.gamesite.sk

MasterMaker 5t

Podarená, ale zároveň mastná skriňa od CoolerMaster!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CoolerMaster
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, použité materiály
- + príslušenstvo
- + veľké množstvo priestoru a úchyto-
v pre káble
- + prachové filtre (umiestnenie)
- + možnosť vlastnej prispôsobivosti
- + farebné prevedenie
- + temperované sklo po oboch stranách
- zložité vyberanie bočníc (nutná údržba)
- vysoká cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: ATX-Big tower

Rozmery:

242 x 544 x 574 mm

(Š x D x V)

Hmotnosť: 13,5 kg

Materiál: kov, plast, sklo

Úložný priestor: 2 x 3,5/2

+ 2 x 2,5/2 x 5,25-palcové

Porty: audio jacky (2 x),

USB 3.0 x 4, kontrola

otáčok, prepínač LED

Maximálna dĺžka

GPU: 41 cm

HODNOTENIE:



Agresívny vzhľad, kovové prevedenie čiernej a červenej farby, úchyt, podsvietenie, duálne temperované sklo, a to všetko skĺbené v skrini MasterCase Maker s FreeForm modulárnym systémom. Predstavujeme

novú skriňu od CoolerMaster, ktorá naozaj stojí za to!

Obal a jeho obsah

Výrobca pri obale zvolil kartón s čiernobiou potlačou. Vo vnútri

kartónu je umiestnená samotná skriňa, ktorá je chránená dvomi polystyrénovými výplňami. Ochranný obal chráni aj časti zo skla. Vo vnútri sa nachádza ešte rýchla príručka a zvyšné príslušenstvo v originálnej kovovej škatuľke.

Prvé dojmy a spracovanie

Skriňa na prvý pohľad vyzerá spracovaná veľmi kvalitne a profesionálne. Celá je odtá do čiernej matnej farby s niekoľkými časťami v sýto červenej farbe. Veľkú plochu skrine taktiež zaberá čierne tmavé sklo. Prevládajú tu kovové prvky ako rámy, úchyty, pláty, ale nachádzajú sa tu i plastové prvky ako predný panel a vrchný panel. Disponuje pogumovanou rúčkou na prenášanie. Predná časť je osadená mohutným vyberateľným panelom





s predným a spodným nasávaním vzduchu. Má hranatý tvar a dominuje na nej červené orámovanie. Za túto časť je možné osadiť 3 – 14cm veľké ventilátory.

Vo vrchnej časti sa nachádza priestor pre ďalšie dva 14cm ventilátory. Vrchná časť plní funkciu viacerých úchyto, ale aj odvetrávania. Odnímateľná časť s dierovaným profilom a filtrom/plným plastom je taktiež ľahko odnímateľná. Obsahuje magnet, ktorý diel perfektne prichytí späť na svoje miesto a zároveň aj rúčku na jednoduché prenášanie skrine. Všetky diely sú ľahko odnímateľné a dajú sa upraviť. Taktiež je tu panel s LED indikátormi stavu PC, štyri USB 3.0 porty, dva 3,5mm jack konektory, tlačidlá pre riadenie otáčok, prepínač LED a tlačidlo zapnutia/resetovania.

Zadná časť má svoj profil kompletne vyrobený z veľkých celistvých diel, ktoré zabezpečujú takmer stopercentné prúdenie vzduchu. Do zadnej časti je možné osadiť jeden maximálne 14cm veľký ventilátor. Spodná časť obsahuje veľké vysoké



červené a hranaté podstavce. Taktiež tu nechýba vyberateľný filter pre počítačový zdroj, ktorý ale filtruje len časť zdroja.

Obe bočnice sú v ich plnej šírke a dĺžke presklené tmavým temperovaným sklom. Obsahujú i zámok. Po odomknutí sa pribaleným klúčikom bočnica pootvorí smerom nahor do cca 30-stupňového uhla. Keďže takéto spracovanie vidíme prvýkrát, je potrebné dbať na perfektný káblový manažment (presklená plocha je aj vzadu). V balení skrine sa nachádza aj LED pásik so samolepiacimi páskami, kontrolór pre LED a ventilátory umiestnený v zadnej časti skrine.

Vnútorne rozloženie

Vnútorne rozloženie skrine pozostáva z oddelenej spodnej časti, kde sa nachádza zdroj s priechodom a možnosťou určitej prispôsobivosti. Miesto je určené káblovému manažmentu, dvom 3,5-palcovým harddiskom a zdroju. Na oddelujúcom plechu sú z vrchu umiestnené dve gumové mriežky pre káblový manažment a dve malé mriežky určené hlavne pre 2,5-palcové disky spolu s ich držiakmi.

Po pravej strane vo zvislej polohe vedľa umiestnenia základnej dosky sa nachádzajú až tri široké podlhovasté otvory pre káblový manažment a ventilátory. Nad základnou doskou sú ďalšie dva menšie a užšie otvory. Zo zadnej strany za základnou doskou je priestor pre montáž troch 2,5-palcových diskov. Priestor pod doskou nie je ani veľký, ani malý, ale taký akurát. Pre rozloženie celého káblového manažmentu je tu približne 3cm priestor.

Pri osadených predných ventilátoroch je možné osadiť 41cm GPU. Po vybratí ventilátora je nemožné

túto hodnotu navýšiť, pretože plech, v ktorom sú namontované ventilátory, nie je odnímateľný.

Nachádza sa tu aj držiak pre GPU karty, ktorý je odnímateľný a ľahko prispôsobiteľný. Pre optickú mechaniku alebo iné príslušenstvo vo veľkosti 5,25 palca výrobca umiestnil držiak. Držiak slúži dvom zariadeniam v hornej prednej časti skrine. Je ľahko odnímateľný a pri namontovaní optickej mechaniky je možné odklopiť predný panel skrine tak, aby nebránil otvoreniu danej mechaniky.

Možnosti chladenia

Celá skriňa je priedušná a navrhnutá tak, aby sa eliminovalo zvyškové teplo a priechod vzduchu bol čo najlepší. Osadenie ventilátorov hovorí za seba. Základná konfigurácia ventilátorov pozostáva z dvoch ventilátorov vpredu a jedného vzadu. Všetky ventilátory sú 14cm veľké a majú 3-pinový konektor. Taktiež kontrolór pre ventilátory má len 3-pinové konektory na ich prepojenie.

Priestor v skrini je dostačujúci a po menšej úprave je možné osadiť aj uzavreté vodné chladenie pre CPU a GPU. Dopredu je možné osadiť dva ventilátory. Pri experimente a uchytení tretieho ventilátora len dvomi skrútkami sa nám podarilo osadiť až tri ventilátory. Do vrchnej pozície sa dajú osadiť tiež dva a vzadu jeden ventilátor. Celkový priestor je navrhnutý tak, aby bolo možné osadiť ventilátory do maximálnej veľkosti 14cm.

Verdikt

Skríňa má veľmi dobre zvládnutý vnútorný priestor a rozloženie komponentov, čo je azda najdôležitejšie. Túto praktickú vlastnosť si zachováva už len málo výrobcov. Skriňa je ľahko rozoberateľná a je vyhotovená z kvalitných materiálov. Vyberanie presklených bočníc je náročnejšie, ako by bolo potrebné. Údržba týchto plôch je nutná pri každej manipulácii s bočnicami. Pre náročného používateľa bude dostatočne dobrá, a zároveň sa dá aj ľahko upraviť.

Možnosť osadiť do skrini 5/6×14cm ventilátory alebo vodné chladenie z nej robí ojazdné „monštrum“. Celková kvalita zostavy je na vysokej úrovni, ale cena je prestrelená o niekoľko desiatok eur.

Lukáš Libica

Asus Zenbook 3

Tenký kúsok dizajnu s prekvapivým výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 1400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + rozмеры a váha
- + kovové telo
- + kvalitné komponenty
- + dizajn

- cena
- klávesnica a touchpad
- biely dongle
- nainštalovaný Asus bloatware

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core

i5 7200U / i7 7500U

Operačný systém:

Windows 10 Home alebo Pro

RAM: 8 – 16GB LPDDR3 2133MHz SDRAM

Displej: 12.5" LED FullHD panel

Grafická karta: Intel HD Graphics 620

Úložný priestor:

512GB SATA3 alebo PCIe Gen3 SSD

Klávesnica: Chiclet s nastaviteľným podsvietením

Webkamera: VGA

Wi-Fi: integrovaný 802.11 AC čip

Porty: 1 × 3,5mm audio jack, 1 × USB 3.1 TYPE C port(s)

Audio: ASUS SonicMaster

Reproduktory: 2 × Harman Kardon

Batéria: 6-článková 40WH Polymer

Rozmery:

296 × 191,2 × 11,9mm

Váha: 910 gramov

HODNOTENIE:



Tenkých notebookov sú plné police obchodov. Takisto aj výkonných notebookov je značné množstvo. Čo spraviť, ak niekto hľadá maximálne tenký notebook, ktorý vnútri ukrýva použiteľný hardvér? Málokterá spoločnosť si trúfa plávať vo vodách kovových tiel s hrúbkou pod 12 milimetrov a váhou pod jeden kilogram. Odvážlivci prinášajú prevažne počítače, ktorým by výkonovo dokázali konkurovať aj lacnejšie tablety. V spoločnosti Asus sa rozhodli nestavať čisto na dizajne, a tak ešte minulý rok predstavili svoju novú radu Zenbookov s procesormi i5 a i7.

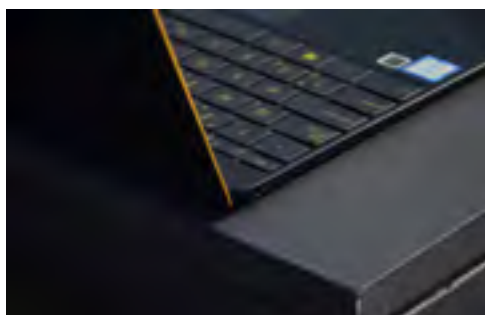
Do redakcie zavítal model Asus Zenbook 3 UX390UA osadený procesorom Intel Core i7-7500U, 8GB RAM a 500GB PCIe SSD diskom. Príchod tohto notebooku som sledoval už od jeho ohlášenia, a dokonca som sa v mene Gamesite.sk zúčastnil na večierku na počesť jeho predstavenia. Už vtedy sa mi

spojenie dizajnu, tenkosti a výkonu pozdávalo, ale chcel som si na vlastné oči a ruky dlhobojšie vyskúšať, aký je život s takýmto zariadením. Preto som sa s chuťou pustil do testovania. Zistoval som, či by takýto kúsok dokázal nahradiť moje doterajšie predstavy o spoločníkovi na bežnú prácu a na cesty.

Obal a jeho obsah

Dizajnová stránka zariadenia začína už pri obale, ktorý je ladený do veľmi príťažlivej tmavomodrej. Po odklopení vrchu, odložení puzdra na prenášanie v tvare obálky už vytáhnem Zenbook 3 z plastového obalu. Od predstavenia sa nič nezmenilo, Zenbook 3 je





v tomto prevedení stále ľahší ako jeden kilogram, a tak sa takmer stráca v ruke. Jeho telo je po prvom vytiahnutí príjemne chladné, čo indikuje kovovú konštrukciu. Okrem notebooku a obalu sa v balení nachádza ešte kompaktná nabíjačka s USB-C zakončením, pár brožúrok a, čo takmer okamžite uvítam, takzvaný dongle, alebo rozbočovač, poskytujúci ďalšiu funkcionálnosť, nakoľko Zenbook 3 ponúka len jeden USB-C port a jeden 3,5mm jack.

Prvé dojmy a spracovanie

Samotný Zenbook je všetko, vďaka čomu by mohlo srdce každého znalca módy a trendov zaplesáť. Pracovne vytlažené sekretárky, manažéri permanentne na cestách alebo trendy mamičky posedávajúce v nákupnom centre chváliace sa novými fotkami na Instagrame. Konštrukcia je dostatočne odolná voči ohýbaniu, ochranu displeja by to nemalo byť také zlé. Srdce neposkočí profesionálom, nakoľko práca s klávesnicou a touchpadom neprináša žiadnu radosť. Som si plne vedomý limitov, ktoré sú na tieto komponenty dané hlavne vzhľadom na tenkosť celého zariadenia, ale vždy by som radšej uvítal milimeter či dva hrúbky navyše za perfektný zážitok pri písaní, ako pocit nekonzistentnosti medzi klávesmi. Druhá vec, ktorá ma zarazila, je, že akokoľvek sa Zenbook 3 prezentuje ako silný dizajnový kusok, pribalený dongle s USB, HDMI a USB-C portom je biely. Moje rozhorčenie nemusí byť na prvý pohľad zjavné, ale keď si idem kúpiť zariadenie s cenovkou začínajúcou na 1400-eurách, je dodané v krásnej, farebne ladiacej krabici s čiernou nabíjačkou a tmavým obalom na prenášanie, nečakám, že mi k nemu niekto akoby náhodou prihodí dôležité príslušenstvo v bielej farbe, ktoré jednoducho kričí „na sto honov“.

Komponenty

Po stránke výkonu stavuje Zenbook 3 na ponuku procesorov Intel Core i7-

7500U alebo v lacnejších verziách na Intel Core i5-7200U, ktoré sú postavené na architektúre Kaby Lake. Zaujímavosťou je, že oba procesory majú dve fyzické jadrá a hyperthreading, hoci by mal podľa zvyklostí i7 procesor obsahovať štyri fyzické jadrá a osem logických. Výkonovo sa ale dokáže porovnávať s predošlou generáciou i7-6700HQ a spotrebuje na to menej energie pri menšom tepelnom výdaji, čo je pre tenké zariadenie asi najdôležitejšie. Pri grafickej náročnejších programoch a činnostiach si procesor vypoľaha integrovaným grafickým čipom Intel HD Graphics 620, na ktorom si síce najnovšie tituly v 1080P 60 FPS nezahráte, ale bežné MMORPG a staršie herné pecky zvládne ľavou zadnou. Samozrejme, treba myslieť na to, že takto tenký notebook s výkonnejšími komponentmi potrebuje aktívne chladenie, ktoré sa pri väčšej záťažii dokáže prejaviť na zvuku.

Hlučnosť ale nie je taká hrozná ako pri niektorých oveľa hrubších notebookoch. Po stránke RAM je Zenbook 3 ponúkaný v 8GB, alebo v 16GB verzii, ale aj tá s menšou kapacitou si poradí so všetkými bežnými nástrahami života. Nakoniec sa vo vnútri môže ukrývať SATA SSD s kapacitou 512GB alebo PCIe Gen3 SSD s rovnakou kapacitou, no viac ako s trojnásobnou rýchlosťou prenosu dát. Spojenie tohto hardvéru sa stará o okamžitú odozvu a zobrazenie všetkého potrebného obsahu na 12,5-palcovom 1080P paneli, ktorý naozaj žiari farbami a ponúka skvelé pozorovacie uhly. Menším sklamaním je 40-Watt-hodinová batéria, ktorá pri mojom používaní vydržala maximálne niečo nad 9 a pol hodiny, ale je to stále viac ako použitie zariadenia počas bežného pracovného dňa.

Funkcionálnosť a funkčnosť

Mať so sebou takmer plnohodnotný notebook a takmer o ňom nevedieť bolo niečo, na čo som si musel pár dní zvykať. Kde som predtým bežne chodil rozmýšľať, či si vziať ťažký notebook,

alebo si vystačím s poznámkovým blokom, som teraz automaticky chytil takmer nič nevážiaci notebook. Klávesnica aj touchpad majú síce ďaleko k dokonalosti a čítačka prstov umiestnená na touchpade mi príde ako veľa mi zlé riešenie, no je vždy lepšie mať so sebou ľahký notebook s pár nedostatkami ako vládť so sebou tri tony výkonného hardvéru. Vďaka integrovanej

čítačke prstov som mohol otestovať aj systém Windows Hello, ktorý mi dodal dostatočný pocit bezpečia, bez nutnosti pri každom odomykaní počítača zadávať moje dlhé heslo. Pred začiatkom používania som ešte musel odinštalovať tonu aplikácií a programov, ktoré Asus automaticky dodáva spolu so zariadením, ale nie je to nič, čo by rýchla návšteva do nastavení počítača nevyriešila. A hoci mi farba pribaleného rozbočovača naozaj prekážala, bolo skvelé, že som mohol bez problémov pripojiť externý monitor, myš alebo USB a pritom aj notebook napájať bez toho, aby som musel mliehať peniaze na ďalšie príslušenstvo.

Takisto musím kvitovať zvládnutie audio stránky zariadenia, nakoľko sa na ňom napriek tenkosti nachádza samostatný 3,5mm jack a dva reproduktory od spoločnosti Harman Kardon. Tie, samozrejme, nepostačia na žiadnu divokú diskotéku, ale sú dostatočne hlasné a bez „oloveného“ zvuku.

Zhrnutie

Zenbook 3 sa snaží osloviť špecifickú skupinu ľudí a to sa mu aj darí. Množstvo ľudí ho porovnáva ku 12-palcovému MacBooku a po stránke dizajnu aj majú prečo. Kebyže na jeho kryte nesvieti veľké logo Asus, asi by som nemal problém presvedčiť nejakého neznámyho človeka, že ide o výrobok od spoločnosti Apple. Nechápem, prečo by sa mal krajší, o dosť drahší a oveľa výkonnejší stroj porovnávať ku glorifikovanému tabletu. Na druhú stranu som si mohol plne vyskúšať viacero nedostatkov, ktorými Zenbook 3 trpí a ktoré, ako sa obávam, vznikli iba kvôli snahe o čo najväčšie zosťihlenie zariadenia. Pokiaľ naozaj nutne potrebujete silno dizajnový počítač s váhou pod jeden kilogram a tenký len 11,9 milimetrov, Asus Zenbook 3 nesklame. Pokiaľ sa dokážete zmieriť s pár gramami a nejakým tým milimetrom navyše, existujú aj lacnejšie a možno kvalitnejšie alternatívy.

Daniel Paulini

MSI Trident 3-025US

Kompaktný herný stroj z ktorého sa dymí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľkosť
- + hmotnosť
- + výkon
- + príslušenstvo v balení
- + predinštalovaný softvér
- + zvuková karta
- nadmerný hluk pri vyt'ažení
- prehrievanie procesora
- wi-Fi WNIC
- nemožnosť upgrade-u bez straty záruky

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Intel Core i7 – 7700
GPU: MSI NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
RAM: Kingston SO-DIMM DDR4 2400MHz 2*8GB CL17
MOBO: MSI H110 Gaming Trident 3
SSD: Kingston M.2 SATA SSD 256GB
HDD: HGST Travelstar 1TB
Operačný systém: Windows 10 Home
Výbava: Bluetooth 4.2, Dual-band Wi-Fi WNIC, VR-Link
Farba: Čierno-červená
Hmotnosť: 3.17kg
Formát: Mini-ITX

HODNOTENIE:



Určite si viete predstaviť situáciu, že cestujete preč a potrebujete výkonný počítač, na ktorom si budete môcť zahrať svoje obľúbené hry v najväčšom rozlíšení bez akýchkoľvek problémov. S riešením sa rozhodla prísť spoločnosť MSI s ich druhou sériou mini-PC Trident 3. Podarilo sa im to?

Obsah balenia

Počítač Trident 3 k nám do redakcie prišiel v predajnom balení. A teda jeho obsah by sa mal zhodovať s tým, ktorý nájdete v predajniach.

Nachádza sa v ňom adaptér na pripojenie do siete, VR Link kábel, servisný manuál, plastový stojan, návod na použitie a samotný Trident 3 zabalený v krásnom látkovom obale s vyrazeným logom MSI uprostred. Počítač je zabalený vo veľkom množstve obalového materiálu, takže sa pri doprave určite nič nestane.

Okrem samotného desktopu sme od MSI získali aj dodatočné

príslušenstvo v podobe myši DS B1, klávesnice Interceptor DS4200 a herného gamepadu SteelSeries Stratus XL. Toto príslušenstvo je iba dodatočné a jeho dodanie záleží na konkrétnej konfigurácii a predajcovi.

Vonkajší pohľad

Po príjemnom pociť z rozbal'ovania prichádza ešte lepší pocit, pretože na prvý pohľad vyzerá majestátne. Väčšia časť tela Tridentu 3 je tvorená z plastu, ktorý je celkom pevný a disponuje matnou povrchovou úpravou. S ním pekne kontrastuje kovový brúsený plát, ktorý nájdeme na prednej strane. Nesmie chýbať ani

logo výrobcu, ktoré je umiestnené navrchu. Dizajn podčiarkujú kovové mriežky, ktoré sú v hojnej miere rozosiate po celom tele počítača. Cez jednu obrovskú, umiestnenú na prednej strane desktopu, presvitá ventilátor grafickej karty. Jemne agresívny design a kontrast medzi červenou a čiernou dopĺňa RGB LED pásik, ktorý rozhodne nesmie chýbať na žiadnom produkte z roku 2017. Čo sa týka samotnej konštrukcie, je dosť pevná. Ani pri drsnejšom zaobchádzaní plast nepraská a neprehýba sa.

Konektorová výbava je celkom bohatá. Na zadnej strane nájdeme výstupy základnej dosky,





konkrétne VR Link (HDMI vstup), vstup pre napájací konektor, HDMI výstup, 4 x USB 2.0, 1 x USB 3.1 1. gen. s technológiou Supercharger, 1 x LAN konektor a, samozrejme, výstupy zvukovej karty. Pre prípadnú ochranu pred krádežou nám MSI poskytlo aj otvor pre Kensington zámok. Zo samotnej grafickej karty získame jeden Displayport, 1 HDMI a 1 DVI konektor.

Na prednej strane nájdeme diódu signalizujúcu aktivitu diskov, výstup pre mikrofón a sluchadlá, 1 x USB 3.1 typ C, 2 x USB 3.1 z toho jeden disponuje technológiou Supercharger a VR Link výstup.

Výkon

Konfigurácia O25US, ktorú nám MSI poskytol na recenziu, je najvyššia, akú si môžete na našom trhu zakúpiť. Len pri pohľade na konfiguráciu je jasné, že i7 – 7700 si bude skvele rozumieť s GTX 1060. Počas hrania sa to jednoznačne potvrdilo. Testovali sme hos použitím najnovších dostupných ovládačov grafickej karty (378.66). Všetky testy bežali na Windows 10 Home s výročnou aktualizáciou. Ako si môžete

všimnúť, testy dopadli veľmi dobre a aj napriek niektorým nižším výsledkom je nutné si uvedomiť, že sme testovali na Ultra detailoch. Pri znížení z ultra vysokých detailov na veľmi vysoké sme namerali v každej z testovaných hier viac ako 60 snímok za sekundu.

MSI deklaruje, že počítač je pripravený na hranie v 4K rozlíšení. Je to veľmi odvážne tvrdenie, vzhľadom na výsledky testov, keďže niektoré nové hry nebežali ani na viac ako 60 snímok za sekundu pri FullHD rozlíšení. Určite si ale budete môcť dopriať v takomto vysokom rozlíšení niektoré staršie hry.

Bolo by naozaj krásne, keby bol desktop dokonalý, ale, žiaľ, prehrievanie je obrovským problémom. Aj napriek tomu, že teploty, keď je prístroj v pokoji, sú plne prijateľné, pri pohľade na teploty pri maximálnej záťaži sa vám môže zatočiť hlava. Najvyššie teploty sme namerali počas hrania otvorenej bety Ghost Recon: Wildlands, keď procesor dosiahol teplotu 99°C a bol nútený sa podtaktovať, aby sa neprehrial. Okrem vysokej teploty je spôsob chladenia v Tridente 3 dosť smutný. O tom, že celková účinnosť jeho



chladiaceho okruhu je celkom priemerná (dve medené trubice ústiace do maličkého kusu hliníka, ktorý chladí maličký ventilátor), správanie ventilátora je ešte horšie. Keď sa teplota dostane nad 95°C, ventilátor zvýši svoje otáčky na maximum a vydáva zvuk pripomínajúci pristávajúcu helikoptéru. Až tak by to nevydalo, keby ventilátor cyklicky nezvyšoval a neznižoval svoje otáčky. Aspoň že grafická karta sa neprehrieva a dosahuje maximálne 73°C, čo je ešte prijateľné.

Svoju rolu v prehrievaní zohráva aj menší obal. Je chválhodné, že sa MSI podarilo vtesnať všetok tento výkon do takého malého priestoru, ktorý má objem necelých päť litrov, no vyžiadalo si to svoju daň.

Čo sa týka kvality použitých komponentov, MSI využíva na základnej doske komponenty „Military Class 5“, ktoré vidíme na najlepších produktoch tejto značky. Zatúžili ste po výmene nejakého komponentu? Pravdepodobne budete musieť sklopiť uši, pretože ak vám záleží na zachovaní záruky, je to nemožné. Na hlavnej skrutke sa nachádza záručná nálepka a bez jej pretrhnutia nie je možné vstúpiť do útrob systému. Ak



by ste sa rozhodli vykašľať sa na záruku, po odklopení bočnice máte prístup ku všetkým vymeniteľným komponentom okrem diskov, pretože tie sú umiestnené na spodnej strane desktopu.

Dojmy z používania a predinštalovaný softvér

Spustenie trvá približne päť sekúnd, takže na počítači je možné pracovať prakticky ihneď. Aplikácie sa načítavajú veľmi rýchlo a hry sa tiež snažia vytážiť čo najviac z rýchleho úložiska. SSD o kapacite 256GB sa minie rýchlo, no našťastie to MSI zachraňuje dodatočným úložiskom s veľkosťou 1TB.

MSI vyhlasuje, že Trident 3 je najmenší desktop pripravený na VR na svete. Aj napriek tomu, že je to veľmi silné tvrdenie, MSI sa posnažilo spríjemniť kabeľáž tým, že vyviedli HDMI port dopredu. Stačí, ak pomocou pribaleného VR Link kábla spojíte výstup HDMI z grafickej karty a VR Link vstup vzadu na základnej doske. Týmto aktivujete predný port HDMI a nebudete si musieť robiť starosti s kabeľážou.

Aj napriek tomu, že obdoby Superchargera sú na trhu už dlho, je potešujúce, že sa ho MSI rozhodlo implementovať aj sem. USB konektory, ktoré nad sebou majú maličký „blesk“ podporujú túto technológiu. USB port



bude aktívny aj vtedy, keď bude počítač vypnutý a bude nabíjať zariadenia rýchlejšie. Jednoznačne musím pochváliť zvukový systém, ktorý bol nadpriemerný či už pri počúvaní hudby alebo pri hraní hier. Ak by niekomu nebol zvuk pochuti a chcel si ho upraviť, MSI si pre neho pripravil aplikáciu Nahimic 2.5, v ktorej používateľ nájde celkom veľké možnosti úprav od Bass Boostu až po normalizáciu zvuku. Okrem úpravy slúchadlového výstupu je možné upraviť aj zvuk mikrofónu.

Okrem aplikácie Nahimic nájde medzi predinštalovanými aplikáciami aj MSI Gaming Center. V ňom sa nachádza niekoľko užitočných funkcií. Prvou z nich je ScenaMax, ktorá sa pohrá s farbami

a pokúsi sa vylepšiť váš herný zážitok, no podľa mňa hra po úprave touto aplikáciou príliš ťahala oči. Samozrejme, nájde sa funkcia na úpravu farby RGB LED pásu, kde si môžete vybrať niektorú z farebného spektra alebo môžete využiť dýchanie či možnosť prispôbenia sa farby práve hrajúcej hudbe. Okrem iného v nej nájdete aj monitorovanie systému v reálnom čase.

Jedným z mínusov je použitá Wi-Fi karta. Nevie, či je to chyba len tohto konkrétneho kusu, alebo je to takto na všetkých kusoch, no Wi-Fi má slabý dosah a rýchlosť spojenia sa výrazne spomalí. Niekedy sa mi stalo, že ma Wi-Fi sama odpojila, pričom vysielateľ bol vzdialený len dve tehlové steny od počítača. Okrem Wi-Fi WNIC-u je prítomný aj Bluetooth interface vo verzii 4.2.

Záverečné hodnotenie

Viem si predstaviť Trident 3 ako výborný počítač pre LAN turnaje. Má všetko, čo má dobrý počítač mať. Nechýba mu výkon a malá veľkosť a hmotnosť sú len plusom. Okrem toho sa mi páči, že sa MSI rozhodlo pribaliť príslušenstvo navyše. Okrem toho milo potešia aj maličkosti v podobe HDMI portu umiestneného vpredu pre ulahčenie pripojenia VR zariadenia. Tvrdenie MSI o 4K v spojení s týmto desktopom je trocha nadhodnotené, ale so staršími hrami si počítač určite poradí ľahko aj vo vyššom rozlíšení. Väčšou nevýhodou, ktorá môže odradiť od kúpy, je seriózne prehrievanie procesora, ktorý je následne nútený sa podtaktovať. Aj napriek tomu je Trident 3 výborný herný stroj za dobrú cenu.

Lukáš Batora



SUPER MARIO RUN



Super Mario Vás bude baviť!



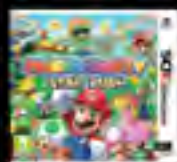
Prečo si nevytvoriť svoje vlastné Mário úrovně?

SUPER MARIO MAKER
FOR NINTENDO 3DS



Dostupné tiež na Wii U

Objavte tiež ďalšie Márioové dobrodružstvá



Creative Sound BlasterX H5 Tournament Edition

Robustné herné slúchadlá!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odolnosť
- + kvalita audia
- + ovládací panel
- + odhlučnenie
- + možnosti pripojenia
- + odhlučnenie mikrofónu

- málo možností softvéru
- cena
- žiadne nálepky

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozsah: 20Hz–20kHz
Váha: 250g
Dĺžka kábla: 1,2m
Farba: čierna/červená
Konektivita: PC, PS4, XBOX ONE, MAC
Mikrofón: odnímateľný
Meniče: 50mm
FullSpectrum
Impedancia: 32ohmov
Citlivosť: 118dB/mW



Herné slúchadlá od spoločnosti Creative z kategórie mid-end so sebou prinášajú odolnú konštrukciu, príjemný dizajn a slušné odhlučnenie s použitím kvalitných materiálov ako ocel', koženka či pamäťová pena.

Prvé dojmy

Už na prvý pohľad slúchadlá vyzerajú kvalitne a použité materiály sú príjemné na dotyk. Taktiež disponujú nízkou hmotnosťou či konektivitou, a to všetko je zabalené v pomerne elegantnej škatuľke, kde sa okrem odnímateľného mikrofónu nachádza aj predlžovací kábel s manuálom. Slúchadlám z tejto cenovej kategórie chýba len nálepka alebo iná forma propagácie značky.



Konštrukcia a dizajn

Slúchadlá majú veľmi flexibilnú, no zároveň pevnú kostru, ktorá je veľkým plusom pri každodennom používaní, prípadne pri nechcenom páde. Náhlavná časť je vyrobená z

ocele a potiahnutá koženkou, ktorá zaručuje pohodlie i komfort. Meniče sú osadené do obalu z plastu a ocele. K náhlavnej časti sú pripojené cez hliníkové profily a látkou potiahnutým káblom.

Káble sú vyrobené tak, aby minimalizovali zamotávanie sa, a to vďaka textilnému potažiu. Hlavný kábel má štvorpólovú 3,5mm koncovku a je dlhý 1,2m.

Ďalej sa dá predĺžiť rovnako dlhým predlžovacím káblom, ktorý sa na jednej strane rozdeľuje na dva samostatné konektory, zvlášť pre slúchadlá a zvlášť pre mikrofón. Je to dobrá vec, ak na notebooku nemáte kombinovaný výstup, alebo ak máte desktop a vaša zvuková karta defaultne podporuje iba klasické zapojenie audia.

Zvuk

O zvuk sa starajú 50mm meniče s rozsahom frekvencie od 20Hz do 20kHz, ktoré sú osadené v plastových častiach a jemne nahnuté pre lepší prenos zvuku do uší či zníženie rezonancie.

Zvuk je nastavený tak, aby veľmi nezvýrazňoval žiadnu z frekvencií, čo má za následok prirodzený zvuk pre zlepšenú jasnosť a presnosť pre hráčov. Túto techniku nazývajú

„Dynamic Sound Signature“. Ďalej sa dá rozšíriť cez stiahnuteľný softvér, ktorý obsahuje profily pre rôzne žánre hier, ako napríklad strielačky, pretekárke hry a pod.

Odhlučnenie je zaistené vankúšikmi z pamäťovej peny, ktoré sú rovnako ako náhlavná časť potiahnuté koženkou. Vďaka tomu sa uši nepotili a slúchadlá komfortne sedeli aj pri dlhšom používaní. Blokovanie okolitého šumu zvládli dobre, no zároveň ani veľmi netlačili na hlavu.

Mikrofón nemá zlý zvuk, no nepatrí ani medzi tie lepšie. Je to zlatý stred, ktorý by ste asi od takéhoto headsetu mohli očakávať. Výhodou je, že má funkciu minimalizácie okolitého šumu, ktorá funguje pomerne slušne, a tak by vás počas online komunikácie nemal rušiť šum z okolia.

Ovládací panel

Na hlavnou spojovaciu kábl sa nachádza panel, pomocou ktorého sa dá jednoducho nastaviť hlasitosť, vypnúť/zapnúť mikrofón a taktiež „play/stop“ tlačidlo, ktorým sa dajú prijímať alebo odmietať hovory.

Záverečné hodnotenie

Mid-end slúchadlá sú vyrobené z kvalitných materiálov, ktoré sa nachádzajú či už na samotných slúchadlách, alebo na káblu.

Majú pevnú a kvalitnú konštrukciu, dobré odhlučnenie, prinášajú neutrálny zvuk s možnosťou menšieho doladenia cez softvér odnímateľného mikrofónu, rôznorodú pripojiteľnosť a príjemný dizajn. Napriek tomu, v danej cenovej kategórii sa dajú nájsť aj lepšie slúchadlá.

Matúš Bednárík

HODNOTENIE:





AM4 TICHOSŤ, KRÁSA, VÝKON HERNÉ ZÁKLADNÉ DOSKY



AX370-Gaming 5



Adata SC660H Externé SSD

Malé, ale isté krôčiky evolúcie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kovový povrch
- + 3D NAND technológia
- + pravdivé avizované rýchlosti
- + trojročná záruka
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ úložiska: SSD

Použitie: externé

Formát: 2,5"

Kapacita disku: 256GB

Rozhranie: USB

3.1 (3.1 gen1)

Rýchlosť čítania:

až 440MB/s

Rýchlosť zápisu:

až 430MB/s

Rozmery: 76/9,6/120mm

Hmotnosť: 73g

Spol'ahlivé externé úložiská s dostatočnou kapacitou a prenosovými rýchlosťami, pri ktorých si používatelia nemusia trhať vlasy a kúsať nechty od nedeckavosti, už nie sú hudbou budúcnosti. Dokonca to už nie je ani výsada bohatých zapálenčov a profesionálov vyžadujúcich to najlepšie. Adata sa už roky snaží oslovovať zákazníkov, ktorí chcú najnovšie technológie, ale nemusia byť pripravení platiť za ne príplatok, ako je to zvykom niektorých iných spoločností. A s novým externým SSD diskom s označením SC660H dokazujú, že ostávajú verní tejto filozofii.

Externé SSD u Adata nie sú žiadnou novinkou a predchodca tohto modelu prišiel na trh ešte v roku 2015. Pôvodný model SC660 bol postavený na 2D TLC technológii používanej napríklad v interných SSD Premiere SP550. SC660H prechádza na novú



technológiu 3D Nand a na nový ovládač, vďaka čomu by sa mali zákazníci dočkať zvýšenej spoľahlivosti, výdrže a zníženej spotreby energie. Na všetky tieto body som sa poriadne pozrel, keď SSD Adata SC660H dorazilo na testovanie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Krabička s prednou stranou v mierne kriľavo zelenej farbe v kombinácii s čiernou ukrýva externý disk. Po vytiahnutí prezradza, že ide o zariadenie

HODNOTENIE:



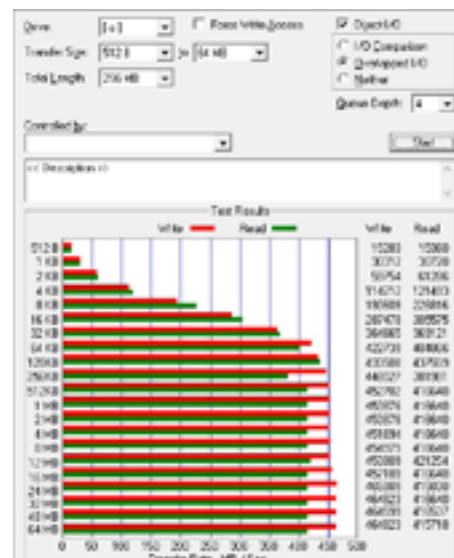


s kovovou vrchnou časťou krytu a plastovým spodkom. Kovová časť je podľa výrobcu z titánu, čo by som osobne pri takto cenovo dostupnom kúsku nečakal. Stále ale zastávam názor, že pokiaľ použijete kov, tak na celý obal. Plast má ale svoje výhody, napríklad šetrnosť voči stolom. Disk je napájaný a o tok dát sa stará konektor USB 3.1 Gen1, čo je už pri novších zariadeniach minimálnym štandardom.

Komponenty diskov a avizované parametre

Vnútri disku sa ukrývajú komponenty podobné diskom z rady Adata SU800 (ktorého recenziu 256GB verzie si môžete prečítať tu) a ovládač Silicon

Motion SM2258. Samotné pamäte sú od spoločnosti Micron/IMFT, a to v prevedení 3D NAND, na rozdiel od predchádzajúcej generácie, do ktorej pamäte dodávala firma SK Hynix pri použití 2D TLC 16nm technológií. Prechod na novšiu technológiu znížil výrobné náklady, ale takisto aj spotrebu energie nutnú na napájanie disku a zvýšil spoľahlivosť a životnosť týchto pamätí. Výrobca sľubuje rýchlosti 440MB/s sekvenčného čítania a 430MB/s pri sekvenčnom zapisovaní a, ako sa budete môcť presvedčiť z testovacích výsledkov, tieto hodnoty nie sú d'aleko od reality. Chvil'ku mi ale nešlo do hlavy, prečo pri použitých komponentoch nie sú rýchlosti podobné ako pri disku Adata SU800. Príčinou je použitie prepojenia



USB 3.1 Gen1. To sa totiž kvôli stropu, ktorý vzniká kvôli 8b/10b enkódovaniu, nedokáže postarať o vyššie hodnoty.



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

Adata priniesla ďalší funkčný produkt, ktorý dokážu využiť rovnako profesionáli na cestách, biznismeni na prezentáciách aj mamičky v domácnosti. Externé SSD SC660H ponúka dostatočné kapacity v odolnom a normálne vyzeraťcom obale, a to za cenu, nad ktorou nikto nebude ohýňať nos. Ceny externých SSD sú síce stále vyššie, oproti modelom na interné použitie, ale pokiaľ je externosť a možnosť prenášania jedna z podmienok pri výbere zariadenia, SC660H určite nesklame.

Daniel Paulini

TP-Link AC3200

Dražší router pre náročných používateľov či menšie firmy. Čo všetko ponúka?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad
- + pokročilé nastavenia
- + trojpásmová Wi-Fi
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: routery

Šírka: 200mm

Výška: 200mm

Hrúbka: 39mm

Farba: Čierna



Router k nám dorazil v štandardnom predajnom balení, v ktorom sa nachádzal aj adaptér, 1m LAN kábel a dokumentácia. Hornej strane dominuje šesť vyklápatel'ných antén s logom výrobcu uprostred, zvyšok plochy je kvôli odvodu tepla perforovaný. Vpredu, s výnimkou indikačných LED diód, nájdeme aj trojicu tlačidiel na vypnutie Wi-Fi, WPS a vypnutie indikátorov. Na zadnej strane sa nachádza štvorica Gbit LAN portov + WAN, USB 2.0, USB 3.0, reset (schovaný vedľa USB 2.0), napájanie a, samozrejme, hlavný vypínač.

Tiež musíme uznať, že po dizajnovej stránke vyzerá router vynikajúco, a tak oživí stereotyp. Preto ho nie je nutné schovávať pred zrakom okolia.

Rozhranie a možnosti

Po prvotnom pripojení na lokálnu IP adresu routera sme ako prvé museli zvládnuť úvodné nastavenia, čo netrvalo ani minútu. A tak sme sa dostali na úvodnú

obrazovku, kde sa nachádzajú všetky bežné nastavenia, ktoré poznáte aj z vlastného routera.

Po prejdení do okienka Advanced je to však už o niečom inom. Nachádza sa tu značné



HODNOTENIE:





množstvo možností, ktoré dokážu mnohokrát milo prekvapiť, rozšírené možnosti zabezpečenia, možnosti vytvárania rôznych serverov (Print server, Media server, NAS) a pod.

Celkovo sú možnosti tohto routera pre domácich používateľov viac než postačujúce. Zbystrit' pozornosť by mohli i menšie firmy, ktoré nechcú platiť za nehorázne drahé Cisco či Mikrotik routery.

Spôsob zapojenia

Ak je niečím firma UPC (ISP) známa, je to využívanie koaxiálnych káblov na pripojenie TV či internetu. TP-Link, žiaľ, koaxiálnym vstupom nedisponuje, a tak sme museli ponechať router od UPC a testovaný router sme zapojili priamo cez 1Gb/s linku. V praxi to však žiadne dopady na rýchlosť či latencie nemalo.

Technická stránka

O výkone toho výrobcu príliš nehovorí, no minimálne vieme, že router disponuje dvojjadrovým CPU na takte 1GHz a pamäť RAM by sa mala pohybovať na úrovni 256MB. Podľa zahraničných portálov výrobca tento parameter oficiálne neoznámil.

Test

Test sme vykonali viac-menej zo zvedavosti. Nechali sme kopírovať hru z testovačky do notebooku pripojeného cez 5GHz pásmo. Výsledok moc neohurujú, pretože sme narazili na limitáciu adaptéra v notebooku (dáta sme kopírovali z SSD na SSD). No pri meraní rýchlosti internetu sme žiadne rozdiely oproti desktopu pripojenému

cez LAN (rýchlosť môjho internetového pripojenia je 300Mbit) nespozorovali. Rozdiely neboli ani počas sťahovania cez Origin a súčasnem hraní online hry. Ping poctivo zostal počas celej doby na 30ms, čo je štandard aj na desktope (Wi-Fi pri vyššom vyt'ážení zvykne spomaľovať odozvy).

Pre koho je tento router?

Cenovo router rozhodne nepatrí medzi najlacnejšie modely a vzhľadom na trojpásmovú Wi-Fi by sme router odporúčali skôr do väčších domácností, kde sa zvykne pripájať veľké množstvo bezdrôtových zariadení, ktoré, samozrejme, každým ďalším pripojením znížia maximálnu priepustnosť Wi-Fi, čo sa vo výsledku môže preukázať na pomalom pripojení do siete. Viacero pásiem tento problém, pravdaže, rieši. Taktiež máte takých kamarátov, ktorí prídu na návštevu a prvé, čo si pýtajú, je heslo na Wi-Fi? A potom strávia väčšinu času na „fejsbúkoch"? Nie je problém, stačí nastaviť host'ovskú sieť, na ktorej (v prípade pomalšieho internetového pripojenia) môžete znížiť priepustnosť a zakázať prístup na niektoré stránky. Obmedzovanie prístupu na stránky platí aj pre rodičov, ktorí chcú mať nad svojimi ratoľst'ami kontrolu.

Marcel Ilavský



HyperX Alloy FPS

Mechanická klávesnica ako stvorená na LAN párty!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata

Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevná konštrukcia
- + kompaktný dizajn
- + ideálna na cestovanie
- hlučnosť Cherry MX Blue spínačov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 441,65 x 129,38

x35,59mm

Hmotnosť: 1049g

Farba: čierna

Podsvietenie: červené,

6 efektov, 5 úrovní

podsvietenia

Kábel: opletený,

oddeliteľný, 1,8m

Spínače: Cherry MX

Blue (testovaný model),

Cherry MX Brown,

Cherry MX Red

Rozloženie: americké (US)

HODNOTENIE:



Značka HyperX na poli herných pamätí či headsetov nepatrí medzi nováčikov. Avšak do oblasti herných klávesníc doposiaľ nezasahovala. Ako si teda viedla ich prvá mechanická klávesnica Alloy FPS?

Balenie

Obal je ladený do kombinácie čiernej a červenej farby so zaujímavou grafikou. Na dodávanom siet'ovanom cestovnom obale vás po otvorení privíta veľké logo HyperX. Pod ním sa nachádza samotná klávesnica zabalená do pevnej ochrannéj peny. Po vybratí vás možno prekvapí veľká váha klávesnice, hoci jej názov rozhodne nezavádzal (Alloy/zliatina). Balenie ďalej obsahuje vymeniteľné klávesy WASD a 1234 vyvedené do červenej farby. Súčasťou klávesnice je nástroj na vyberanie klávesov, unikátny

kábel, ktorý sa ku klávesnici pripája pomocou miniUSB konektora a do počítača pomocou dvojice USB portov, z ktorých jeden je voliteľný a slúži len ako „predlžovačka“ na zabudovaný USB port v klávesnici.

Dizajn a konštrukcia

Klávesnica sa drží kompaktného dizajnu bez akýchkoľvek okrajov. To ocenia najmä hráči s nedostatkom miesta na stole či profesionáli, ktorí



využívajú každý jeden voľný milimeter. Mali by sme spomenúť, že ešte viac miesta by ušetrila tzv. TKL (TenKeyLess) verzia, teda klávesnica bez čísel na pravej strane. Klávesnica disponuje americkým (US) rozložením, čo je škoda, no dá sa na to zvyknúť. Zabudovaný USB port poslúži na jednoduché nabíjanie telefónu.

Konštrukcia klávesnice je excelentná. Patrí jej všetka chvála, nakoľko jej ocelová doska dodáva pevnosť a odolnosť. Priamo do nej sú zasadené populárne mechanické spínače Cherry MX Blue (klávesnica bude dostupná aj s Brown a Red variantmi). Povrchová úprava pomerne ľahko zachytáva odtlačky prstov, no vďaka kompaktnosti klávesnice nemáte šancu prstami na povrchu zablúdiť. Napriek tomu, že je spodná strana klávesnice z tvrdého plastu, netreba sa obávať nijakého nežiaduceho ohýbania.

Dojmy z používania

Klávesnica je vybavená spínačmi Cherry MX Blue zabudovanými priamo do ocelevej dosky. Spínače Cherry MX sú známe svojou vysokou výdržou až 50 miliónov stlačení pre každý jeden kláves. Modrý variant disponuje silou aktivácie 60g a separátnym slajdrom, ktorý im dodáva neskutočne príjemný pocit pri stlačení. Vďaka tomu sa na klávesnici píše nielen skvele, ale dokonca by som pocit z písania porovnal s písacím strojom.

Cherry MX Blue však majú aj jednu veľkú nevýhodu, a tou je hluk. Výrazná hmatová odozva si vypýtala daň na vysokej hlučnosti, ktorá pri agresívnejšom písaní vie prehlušiť aj hlasnejšiu hudbu v slúchadlách. Kvôli vyššej sile vyžadovanej na stlačenie klávesov, nie je práve tou najlepšou voľbou pre hardcore hráčov. Na druhej strane, Cherry MX Blue sú stále oveľa lepšou voľbou než lacné gumové klávesy, no na profesionálne hranie sú určené iné spínače, a to lineárne červené (Red). N-Key Rollover je v danej cenovej kategórii takmer už štandardom. Dodávané klávesy s matným povrchom skvele poslúžia ako pri hraní, tak aj pri písaní. Prsty na nich krásne držia a nezapotia sa ani pri dlhšom používaní. Čiastočným sklamaním sú ale vymeniteľné klávesy, ktoré výrobca ku klávesnici priložil. Klávesy 1, 2, 3, 4 červenej farby sú bezproblémové. Majú rovnakú textúru ako ostatné klávesy a na dotyk sa od nich ani nijako neodlišujú. Zvyšné



klávesy W, A, S, D majú povrch podobný slzičkovému plechu. Samo o sebe by to bola výhoda, nakoľko sa dajú na dotyk od ostatných klávesov ľahko rozlíšiť, no ich červená farba je lesklá, čo nielenže čiastočne eliminuje výhody textúrovaného povrchu, ale aj spôsobuje zapotenie (a s tým spojenú šmyklavosť) do pár minút. Ich používanie neodporúčame.

S klávesnicou sme zažili jeden kuriózný problém. Pri zapojení do USB portov blízko audio jackov sa v slúchadlách ozývalo neustále píšťanie. Problém sa vyriešil zapojením do vzdialenejšieho USB portu, takže pravdepodobne išlo o interferenciu so zabudovanou zvukovou kartou. Väčšina moderných základných dosiek však má zaizolované audiokomponenty od zvyšku dosky, takže by ste s tým nemali mať nijaké problémy. Aspoň sme sa na vlastnej koži presvedčili, že ten 1000Hz Polling rate nie je len marketingový výmysel.

Na klávesnici sa píše úžasne, no kvôli jej hlučnosti ju neodporúčame používať v kancelárii či v inom priestore zdieľanom s ďalšími ľuďmi. Ako čisto herný hardvér taktiež nie je práve na vrchole rebríčka, no je k nemu dosť blízko. Alloy FPS však zažiarí pri častom cestovaní. Vďaka vysokej odolnej ocelevej základni, odpojitelnému káblu, zabudovanému USB portu, skvelému cestovnému baleniu je klávesnica ako stvorená na LAN párty či pre vášnivých cestovateľov.

Podsvietenie

Pri HyperX Alloy FPS je podsvietenie klávesov, žiaľ, len červenej farby. Takisto

absentuje akékoľvek softvérové ovládanie podsvietenia, ako aj možnosť tvorby makier. Na druhej strane je to klávesnica s Plug&Play, takže len zapojíte a frčíte. Klávesnica ponúka 4 úrovne osvetlenia (osvetlenie sa dá aj vypnúť) a 6 režimov podsvietenia:

- podsvietenie všetkých klávesov
- efekt dýchania
- postupné vlnenie zľava doprava
- podsvietenie jednotlivých klávesov aktivované ich stlačením
- efekt vodnej hladiny, ktorý po stlačení postupne rozsvieti okolité klávesy
- podsvietenie len kláves W, A, S, D, 1, 2, 3, 4, ľavý Ctrl a medzerník

Jas podsvietenia je veľmi dobrý, na klávesy krásne vidieť ako v noci, tak aj cez deň. Vynikajúcej viditeľnosti pomáhajú kvalitné klávesy, ktoré si cez deň poradia aj bez akéhokoľvek podsvietenia.

Verdikt

HyperX sa s touto klávesnicou naozaj predviedli! Alloy FPS patrí medzi to najlepšie vo svojej cenovej kategórii. Oproti konkurencii vyniká najmä solídnu ocelovou doskou, ktorá jej dodáva pevnosť a odolnosť. Jej kompaktný dizajn ocenia ako profesionáli, tak aj bežní hráči s nedostatočne veľkým stolom. Hoci trochu zamrzí americké usporiadanie klávesov a prítomnosť číselného radu. Na mechanických spínačoch Cherry MX Blue sa píše dobre. Ich hlavnou nevýhodou je len vysoká hlučnosť.

Stanislav Jakúbek

Arctic Liquid Freezer 240

Nenápadné monštrum

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Artic
Dostupná cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + štyri ventilátory
- + neskutočný výkon
- + nízka hlučnosť

- odkryté gumené hadice
- menšia kompatibilita so skrinkami

ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka (v mm): 312
Výška (v mm): 131
Hĺbka/hrúbka (v mm): 123
Hmotnosť (v g): 1628
Podporované CPU:
- Intel Socket 1151, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011, 2011-3
- AMD Socket FM2+, FM2, FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2, AM4
Model ventilátorov:
Arctic F12 PWM
Počet ventilátorov: 4
Rýchlosť ventilátorov: 500 - 1350 RPM (PWM)
Hlučnosť ventilátorov: 0 - 30dBA

HODNOTENIE:



V dnešnom svete počítačového príslušenstva a komponentov hýriacich všetkými farbami dúhy a ponúkajúcich stovky možností personalizácie podľa vlastného gusta je stále zopár spoločností, ktoré sa na nič nepotrebujú hrať. Spoločností, ktoré ani tak nejdú proti prúdu, ale stále ostávajú na svojej vytýčenej ceste. V prípade produktov od spoločnosti Arctic je táto cesta snahou ponúknuť čo najlepšie chladenie nielen pre bežných zákazníkov, ale aj tých extrémnejšie naladených. A preto som sa s veľkou chuťou pozrel na AIO vodné chladienie Arctic Liquid Freezer 240, ktoré slubuje výkon bez kompromisov za takmer neuveriteľnú cenu.

O spoločnosti Arctic osobne viem už dlhé roky a ich produkty využíva určite viac ľudí, ktorí o tom ani nemusia vedieť. Stabilným komponentom v testovacom

počítači Gamesite.sk je vďaka svojmu pomeru cena/výkon už dlhšie teplovodivá pasta Arctic MX-2 a istú dobu boli aj ventilátory Arctic F12 ktoré stále slúžia, hoci už v inej konfigurácii. Vodné chladienie od tejto značky bude v testovačke prvýkrát, a tak sa nedalo robiť nič iné, ako

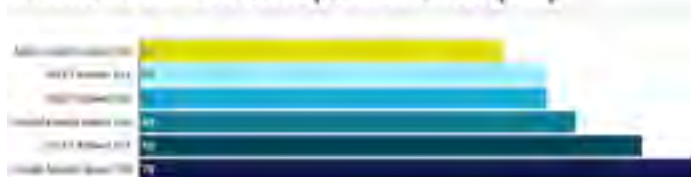
zhodnotiť jeho vzhľad, inštaláciu a v neposlednom rade výkon.

Obal a jeho obsah

V spoločnosti Arctic až tak nedbajú na efektný výzor, vykričané farby ani ďalšie dramatické gestá, ktorými by sa svoje produkty snažili



i7-6700K OC 4.5 GHz pod záťažou (ΔT)



i7-6700K OC 4.5 GHz v klude (ΔT)



predať. Nemám problém s jednoduchým výzorom produktu, ale v prípade balenia by sa podľa mňa zišlo trochu väčšie nasadenie ochranných prvkov. Radiátor, ventilátory a pumpa s hadicami sú totiž proti šikovým rukám dopravnej služby a skladníkov chránené iba tenkou vrstvou kartónu a plastového obalu. Nie každý komponent musí byť zabalený do ochrannej peny, ale v tomto prípade by sa to určite zišlo. Testovaný kúsok našťastie nenatrafil na žiadne nešikovné ruky a dorazil vo funkčnom stave. A čo sa týka funkčnosti, tá akoby z chladenia priamo sálala. Možno za to môže čierna farba radiátora a pumpy, narušená iba bielym názvom značky, alebo štyri pribalené ventilátory, ale Liquid Freezer 240 o sebe dáva okamžite vedieť, že nestrpí žiadne žarty a ide mu iba o dobrý výkon. Toto potvrdzuje aj jeho kompatibilita, ktorá vďaka pribaleným úchytom pozostáva z takmer všetkých známych socketov. V neposlednom rade potešila aj malá dávka teplovodivej pasty Arctic MX-4, ktorú som síce nepoužil, ale k novému počítaču sa zákazníkom určite hodí.

Prvé dojmy a spracovanie

Liquid Freezer 240 zaujme hneď na prvý pohľad svojím radiátorom. To je o niečo hrubšie, ako je pri 240-milimetrových modeloch bežné, a takisto ponúka aj hustejšie rebrovanie. Ďalší plusový bod sú určite spomínané ventilátory, ktoré je možné využiť v systéme push-pull, alebo použiť len dva na radiátor a zvyšok použiť na odvetranie skrinky. Toto je určite skvelá správa pre ľudí, ktorí rozmýšľajú nad stavbou úplne nového počítača. Kvalitné ventilátory totiž stoja nejaké to euro a keď sa dá ušetriť, je to len a len dobre. Čo ma už teší menej, sú použité hadice prepájajúce radiátor s pumpou sediacou na procesore. Tie sú totiž obnažené a použité

guma bije do očí. Možno ide iba o osobnú preferenciu, ale obaliť hadice látkou alebo ochranným drôtom nemôže byť až tak finančne náročné a vylepšilo by to výzor samotného zariadenia. Inak je zostatok zariadenia príjemnou kombináciou nenápadnosti a funkčného dizajnu. Pumpa je dostatočne kompaktná, aby sa vývody hadíc nebili s RAM-kami a hadice sú dlhé tak akurát, aby sa nestratili ani vo full-tower.

Inštalácia a kompatibilita

Po skúsenostiach s pár nelogickými systémami uchytenia AIO chladičov musím poslať dizajnérom spoločnosti Arctic jedno veľké „ďakujem“ za skvelý systém, ktorý zvládne bez problémov nainštalovať aj jedna osoba a nemusí si volať známych alebo rodinu, aby mu pridržali všetko na mieste, zatiaľ čo sa bude pipláť s malými skrutkami. Podobný systém používajú napríklad aj AIO chladiče od NZXT a zatiaľ som sa na náročnosť inštalácie nikde nestretol s negatívnou odozvou. Čo už bolo pri tomto chladiči ťažšie, bolo dumanie, ako kvôli hrúbke radiátora systém dostať dovnútra počítača. Pri skrinke NZXT S340 som mohol dať dnu jeden rad ventilátora a radiátor s druhou von. Alebo použiť len jeden rad ventilátorov a dať ho aj s radiátorom von. Nakoniec, keďže mi išlo v prvom rade o otestovanie výkonu chladenia a nie o estetiku, putovali z vonkajšej strany všetky ventilátory aj radiátor medzi nimi. Kto bude rozmýšľať nad týmto chladením, bude si určite musieť poriadne naštudovať informácie o dostupnom mieste vo vyhladnutej alebo vlastnenej skrinke a kúpiť si ho až pokiaľ si bude na 100% istý, že sa zmestí. Hadice boli aj na takýto štýl uchytenia dostatočne dlhé a som si istý, že v starej testovacej skrinke (Fractal Design Define S) by takéto problémy určite neboli.

Testovanie a namerané hodnoty

Arctic Liquid Freezer 240 bol otestovaný s procesorom Intel Core i7-6700K na matičnej doske Gigabyte Aorus Gaming 7, a to ako pri bežnom takte s Turbo frekvenciou 4,2GHz, tak aj po pretaktovaní na 4,5GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 21 do 23 stupňov Celzia a vytváraná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo pri používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

Od tohto chladiča som neočakával žiadne zázraky, hlavne na základe jeho ceny, hoci značku Arctic poznám a viem, že je na poli chladenia dôveryhodná. O to viac ma výsledky prekvapili, pretože podľa nich je Liquid Freezer 240 jednoducho monštrum na odvádzanie tepla. S cenou pohybujúcou sa okolo 80 eur je už len z hľadiska tepelných výsledkov len veľmi málo konkurencie schopných riešení, nehovoriac o tom, že Liquid Freezer 240 bol aj pod plným zaťažením najtichším chladičom, aký som doposiaľ testoval.

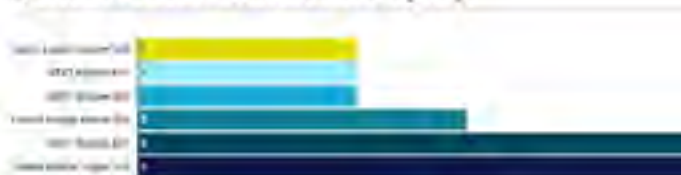
Sem-tam mu postrehnutelne unikla menšia zmena zvukovej frekvencie, ako sa menili otáčky pumpy, ale pri bežnom používaní bol takmer absolútne nehučný a aj pod záťažou a 30 centimetrov od mojej hlavy nešlo o rušiaci element. Jediných pár chýb sa ukrýva v kvalite prevedenia, menšej vizuálnej príťažlivosti a nižšej kompatibility s rôznymi skrinkami. Pokiaľ však hľadáte nenápadného pracanta, ktorý sa postará o nízke teploty bez zbytočných hlúpostí za prijateľnú cenu, je Liquid Freezer 240 jednoducho perfektný.

Daniel Paulini

i7-6700K Stock 4.2 GHz pod záťažou (ΔT)



i7-6700K Stock GHz v klude (ΔT)



NVIDIA SHIELD TV

Úspešné znovuzrodenie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nvidia
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + rýchly hardvér
- + ponúkané služby
- + all-in-one
- niekedy hnevá
dotyková plocha
diaľkového
ovládača

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: NVIDIA Tegra

X1 64-bit

RAM: 3GB

Interná pamäť: 16GB

Bezdrôtové pripojenie

: WiFi so štandardom

802.11ac + Bluetooth 4.1

Ethernet: 1 x GLAN

2 x USB 3.0

HDMI 2.0 (s HDCP 2.2,

4K/Ultra HD + HDR)

Rozmery a váha SHIELD

TV: 15,9 x 9,8 x 2,6cm

a 250 gramov

HODNOTENIE:



Predpokladám, že pre našich čitateľov nie je zariadenie s názvom NVIDIA SHIELD TV žiadna neznáma. Produkt sa síce objavil na trhu už v roku 2015, no k slovenským zákazníkom sa prakticky nedostal. Teraz sa situácia mení, NVIDIA vydáva upravenú verziu a ponúka ju aj na našom trhu, a to v tej najlepšej možnej forme.



NVIDIA SHIELD TV v sebe ukrýva komplexné multimediálne centrum modernej domácnosti v

spojení s konzolou. Oproti svojmu predchodcovi však zmenila len svoju veľkosť, a to o zhruba 40%. Menšia technická úprava sa dočkala len v prípade odstránenia microUSB a microSD portu, všetky ostatné špecifikácie ostali bezo zmien.

Vysoký výkon

Môžete sa tak spoľahnúť na skutočne výkonný (aj na dnešnú dobu) Tegra X1 procesor, ktorému sekunduje 3GB operačná pamäť. V tomto spojení sú reakčné časy NVIDIA SHIELD TV na perfektnej úrovni a aplikácie v ňom bežia svižne.

Možno trochu problémovým sa môže zdať interné úložisko, ktoré je v základnej edícii len s kapacitou 16GB, avšak na účely používania plne postačuje. Rozšírenie je

možné v prípade použitia USB kľúča či externého disku.

K dispozícii sú hneď dva USB 3.0 porty, takže prenosových rýchlostí sa obávať nemusíte. Ak sa vám aj napriek tomu 16GB máli, môžete siahnuť po PRO modeli, priplatíte si však zhruba 110€ za model s 500GB interným diskom.

Konektivitu v prípade káblového pripojenia zabezpečuje jeden gigabitový ethernet, to bezdrôtové má na starosti zabudovaná WiFi so štandardom 802.11ac. Komunikáciu so svojimi perifériami sprostredkováva Bluetooth 4.1. Dôležitý je, samozrejme, aj HDMI konektor, ktorý je v štandarde HDMI 2.0 a podporou HDCP 2.2. Samotné zariadenie je napájané cez samostatný zdroj a svoj vlastný konektor.



Skvelé periférie

Okrem samotného zariadenia nájdete v balení aj bezdrôtový gamepad a, samozrejme, diaľkové ovládanie. Práve gamepad zaznamenal značné úpravy, predovšetkým v rámci svojho vzhľadu. Oproti svojmu staršiemu bratovi je výrazne agresívnejšie tvarovaný. Možno sa to na prvý pohľad nezdá, no v rukách sa drží príjemne a svojou dlhotrvajúcou výdržou (až 50 hodín na jedno nabitie) si na jeho služby určite ľahko zvyknete.

Diaľkové ovládanie ostáva bezo zmien, no je to len dobre. Aj pôvodný model plne vyhovoval a fungoval bezchybne. Spol'ahnúť sa teda môžete na vstavaný mikrofón, ktorý použijete v prípade hlasového vyhľadávania a taktiež nechýba stredová dotyková plocha na spodku ovládača, slúžiaca na úpravu hlasitosti, aj keď miestami vie nahnevať svojou reakciou.

Nemej podstatná je softvérová časť. Dušou zariadenia je operačný systém Android 7.0 s nadstavbou Android TV. Je nutné dodať, že túto softvérovú aktualizáciu získal aj pôvodný NVIDIA SHIELD TV z roku 2015.

V tomto smere ponúka softvérová aktualizácia konečne funkčnú podporu HDMI-CEC, takže môžete SHIELD TV ovládať jedným diaľkovým ovládačom od televízora.

All-in-one

Keďže je NVIDIA SHIELD TV predovšetkým multimediálne zariadenie, alfou a omegou je podpora rôznych formátov. Pokiaľ doma disponujete 4K televízorom, nebudete ukrátení. SHIELD TV plne podporuje 4K rozlíšenie, a to aj s HDR. Dokáže spracovať 60fps pri 4K HDR, čo určite poteší všetkých filmových fajnšmekrov. No ani ten najzarytejší audiofil neodíde nakoľko.



Samozrejmosťou je podpora 5.1 a 7.1 viackanálového zvuku s DTS-X, DTS-HD, Dolby Atmos a Dolby TrueHD.

Po prvotnom spustení na vás čakajú povinné aktualizácie a reštart, potom vám už nestojí nič v ceste. Výborné prehľadné a intuitívne menu sa skladá prakticky zo štyroch častí.

Prvá sekcia vám zobrazuje odporúčaný obsah, ktorý je závislý od vašich aktivít a aplikácií. Pod touto sekciou nájdete všetok multimediálny obsah, respektíve aplikácie, takže nechýbajú bežné veci ako YouTube, Netflix, Google Play (Movies, Music a Game).

Môžete pridať napríklad aj Amazon Prime a sledovať tak obsah v 4K rozlíšení, rovnako ako aj v prípade služby Netflix. Bezproblémovo fungujú aj aplikácie AntikTV a Magio GO, čo je obrovská výhoda. Ani v prípade HBO Go nebudete ukrátení, castovanie funguje bezchybne. Mňa osobne potešila funkčnosť aplikácie stream.cz, keďže je to služba s perfektným obsahom dokumentov.

Za zmienku určite stojí aj obľúbený Plex. SHIELD TV môže slúžiť ako plnohodnotný Plex server a vy si tak môžete vychutnať svoj multimediálny obsah, aj keď nie ste doma. Vyskúšali sme aj pripojenie Plexu na už stávajúci server, v našom prípade bežiaci na NAS Synology, a taktiež bol chod bez zádrhov. V takomto

prípade celkom určite odporúčam SHIELD TV pripojiť pomocou sieťového kábla k vašej sieťovej štruktúre, čím vdychnete spracovávaniu dát úplne iný rozmer.

NVIDIA SHIELD TV je okrem multimediálneho zariadenia aj hernou konzolou. Mnohí si možno povie, že podobných riešení fungujúcich na Android platforme je mnoho, no tu SHIELD TV ukazuje svoju silu, predovšetkým vďaka službám spoločnosti NVIDIA.

Prekvapivo zaujímavá konzola na hranie

Tretia sekcia tak slúži na hry. A musím povedať, že ponuka a možnosti úplne presiahli moje očakávania.

Perfektne funguje služba GeForce NOW, o ktorej sme už niekoľkokrát na našom webe písali. Streamovacia služba spoločnosti NVIDIA ponúka za prívetivé predplatné slušnú nádielku hier. Nájdete v nej aj také tituly ako Ultra Street Fighter IV, Tomb Raider alebo Batman: Arkham Origins. Pokiaľ si priplatíte a kúpite si ponúkanú hru v tejto službe osobitne, získate ju natrvalo v rámci služby. Môžete si tak zahrať tretieho Zakláča a pritom nepotrebuje žiadny výkonný počítač. Všetko je to však v rámci streamovaného hrania, takže to nemusí vyhovovať každému. Netreba zabudnúť, že musíte disponovať rýchlym a stabilným internetovým pripojením.



Zaujímavým využitím tak môže byť aj podobná aplikácia GameStream. Umožní vám streamovať hry z vášho počítača priamo do SHIELD TV. My sme vyskúšali hru Limbo alebo náročnejší Battlefield 1 a ostali sme prekvapení, ako bezproblémovo všetko fungovalo. Dokonca sme nezaznamenali ani žiadne lagy a oneskorenie.

Ďalšou kapitolou v rámci hier sú samostatné Android hry, ktoré sú



pre SHIELD TV šité na mieru. Aj tu nájdete pestrú ponuku menších, ale aj plnohodnotných AAA hier. Je logické, že si tieto tituly musíte kúpiť, no svojou cenou nie sú najhoršou voľbou. Nájdete tu napríklad zaujímavý Contrast, ikonické Final Fantasy IX, Rush Rally 2 alebo aj úspešný reboot Lary Croft v titule Tomb Raider.

Retro hranie

Za zmienku určite stojí aj náš malý test. Nainštalovali sme do SHIELD TV emulátor ePSXe, ktorý emuluje prvú generáciu konzoly PlayStation. Dodáme, že od inštalácie až po prvé nastavenie všetko fungovalo na prvý záťah. V aplikácii si viete zvoliť gamepad SHIELD-u, ten sa automaticky namapuje a vy si tak môžete plnohodnotne vychutnať obrovskú kolekciu PlayStation titulov. My sme skúšali Metal Gear Solid či Crash Bandicoot – všetko bežalo pri stabilnom snímkaní a bez akýchkoľvek problémov.

Druhým emulátorom bol PPSSPP, ten zas dokáže emulovať hry handheldu PlayStation Portable. Taktiež vynikajúca aplikácia, dobre zvládnutá emulácia a automatická detekcia pripojeného gamepadu. Zahrať si tak môžete Little Big Planet alebo iné zaujímavé hry. Android ponúka nespočetné množstvo emulátorov a dá sa predpokladať, že budú fungovať rovnako dobre. Výkon čipu

Tegra X1 je dostačujúci, takže nebude problém s emuláciou NES/SNES a iných starších konzol. Aj takýmto spôsobom si môžete rozšíriť ponuku hier, ktoré NVIDIA SHIELD TV dokáže ponúknuť.

Na úplnom spodku menu SHIELD TV nájdete už tradičné záležitosti, ako je nastavenie systému, informácie o stave pripojenia a pripojených periférií, kde môžete skontrolovať stav batérií. V nastaveniach potešila napríklad možnosť upraviť intenzitu LED osvetlenia samotného zariadenia, takže ak vám prekáža pôvodná intenzita, môžete si ju upraviť. Poslednou položkou je možnosť vypnutia, lepšie povedané uspatia SHIELD TV, prípadne jeho reštartovanie. Prebudenie zo spánku je okamžité a pamätá si všetko podstatné, takže sa viete vrátiť späť k rozpozieranému seriálu na Netflixu.

Verdikt

NVIDIA SHIELD TV svojou upravenou verziou ponúka presne to, čo potrebujete. V rámci softvéru sa upravili a opravili všetky neduhy pôvodného zariadenia a kozmetické zmeny v rámci dizajnu nového SHIELD TV robia z malej škatulky veľké a dravé zviera. Ak ste fanúšikmi hier, filmov, seriálov, máte radi nové technológie a veci na jednom mieste, je NVIDIA SHIELD TV (2017) tou najlepšou voľbou.

Ján Schneider

SOUND
BLASTER
PRO-GAMING

X KATANA

PRISPÔSOBITELNÝ 24-BIT HI-RES HERNÝ AUDIO SYSTÉM POD MONITOR



“Pre nadšených hráčov, ktorí zároveň chcú niečo flexibilné na filmy a rovnako aj hudbu, je to skvelá kúpa.”

- PC Pro (zdroj: vydanie 271, Máj 2017)



“Creative Sound BlasterX Katana je špičkový audiosystém prevažne pre hráčov”

- TouchIT (TOP Produkt, Január - Február 2017)



16.8 MILIÓNA
AKTÍVNYCH
FARIEB

24-bit / 96 kHz
Digital Audio

150W PEAK

MAXIMÁLNY VÝKON 150W,
24-BIT/96KHZ ZVUK VO
VYSOKOM ROZLIŠENÍ

S integrovanou zvukovou kartou/DAC



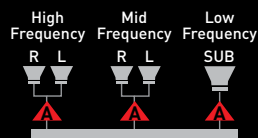
MOŽNOSTI PRIPOJENIA

USB, Optický vstup, Bluetooth 4.2, USB flash drive, Aux-in, Mic-in, Headset vstup

DOLBY AUDIO™

DOLBY DIGITAL DEKÓDER

Pre skutočné 5.1 kanálové prehrávanie s jasným dialógom



KONŠTRUKCIA S 3 ZOSILOVAČMI

Pre nekompromisne jasný, dobre vyvážený a miestnosť vyplňujúci zvuk



5-MENIČOVÁ

KONŠTRUKCIA RIADENÁ DSP

2 stredo-basové meniče, 2 výškové reproduktory, 1 menič s dlhým dosahom v subwoofere



SOFTVÉR BLASTERX ACOUSTIC ENGINE PRE PC

Prispôsobiteľné vylepšenia pre neobvyklú úroveň realizmu 7.1 priestorového virtuálneho zvuku s jasnými zvukovými stopami

TP-Link Archer C5 AC1200

Na prvý pohľad bežný domáci router.
Dokáže nás presvedčiť o opaku?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Gbit LAN
- + možnosti manažmentu
- + Dualband
- priemerný dosah



Router k nám dorazil v štandardnom predajnom balení, v ktorom sa nachádzal router, adaptér, 1m LAN kábel a dokumentácia. Pod'me sa pozrieť bližšie. Na prednej strane sa nachádza 10 indikačných LED diód, vzadu štvorica Gbit LAN portov + WAN, USB 2.0, reset, napájanie, WPS/Wifi on off, a, samozrejme, hlavný vypínač. Ak niečo mohol výrobca upraviť, tak pridať tlačidlo dedikované pre WiFi. Na vrchu routera je lesklý čierny plast. Je to skrátka magnet na každý odtlačok prsta či lapač prachu. Trojica antén znie tiež zaujímavo, pod „kapotou“ sa ukrýva 2,4Ghz Wi-Fi a 5Ghz modul.

Rozhranie a možnosti

Po prvotnom pripojení na lokálnu IP adresu routera som musel zvládnuť prvotné nastavenia, čo netrvalo ani minútu a dostal som sa na úvodnú obrazovku. Tu sa nachádzajú všetky bežné nastavenia, ktoré poznáte aj z vlastného routera.

Po prejení do okienka Advanced je to však už o niečom inom. Ponúka

značné množstvo možností, ktoré dokážu mnohokrát milo prekvapiť, rozšírené možnosti zabezpečenia, možnosti vytvárania rôznych serverov (Print server, NAS). Celkovo sú možnosti tohto routera pre domácich používateľov postačujúce.

Spôsob zapojenia

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



Pre koho je router určený?

Mnoho používateľov rýchleho internetového pripojenia (100mbit+) vyžaduje router, ktorý je schopný prenášať dáta s rýchlosťou 1Gbit, čo tento router v spojení s 5Ghz Wi-Fi pásmom ponúka. Dosah signálu by som však nazval priemerným, vo veľkej domácnosti sa nájdu „hluché“ miesta bez pokrytia, čo hráči nemusia oceniť. Tiež je možné nastaviť host'ovskú sieť, znížiť priepustnosť a zakázať prístup na vami vybrané internetové stránky.

Naše hodnotenie

Ide o bežný router do domácností s „pozlátkom“. Osobne mám rád piano lesklú čiernu farbu, no má svoje nevýhody, ktoré nevzzerajú najlepšie. Dualband je tiež vítaným bonusom, vďaka ktorému je možné využívať plný potenciál internetového pripojenia s teoretickou priepustnosťou Wi-Fi siete 1200Mbit/s, od čoho je aj odvodené modelové označenie.

S dosahom pripojenia je potrebné sa zmieriť. V bežnom byte je tento router vynikajúce riešenie, vo väčšom rodinnom dome sa však už situácia môže zmeniť. Pokročilé nastavenia routera poskytujú tiež množstvo vynikajúco využiteľných možností.

Marcel Ilavský

HODNOTENIE:



Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

HORIZON

ZERO DAWN

- Ako dokázali stroje ovládnuť tento svet a aký je ich cieľ? Čo sa stalo s civilizáciou, ktorú tu žila predtým? Prehľadajte každý kút sveta plného starobylých pamiatok a tajomných stavieb s cieľom odhaliť svoju minulosť a mnohé tajomstvá tohoto zabudnutého kraja.

- Horizon: Zero Dawn stavia proti sebe dva protichodné prvky, keď plní žiarivý svet s bohatou a krásnou prírodou úžasnou a vysoko pokročilou technológiou. Táto kombinácia vytvára dynamické možnosti prieskumu a hratelnosti.

- Základ boja v hre je postavený na rýchlosti a ľstivosti Aloy proti surovej sile a veľkosti strojov. Aloy musí používať každý kúsok svojich vedomostí, inteligencie a obratnosti, aby dokázala prekonať oveľa väčších a technologicky vyspelejších nepriateľov s cieľom prežiť každé stretnutie.

- Úžasne detailné lesy, impozantné hory a atmosférické ruiny dávnej civilizácie splývajú v krajine, ktorá je živá so systémom meniaceho sa počasia a cyklom zmeny dní a nocí.

- 
1. cena - PS4 Horizon Zero Dawn (kľúč)
 2. cena - PS4 Horizon Zero Dawn (kľúč)
 3. cena - PS4 Horizon:Zero Dawn (kľúč)

Súťažte na www.gamesite.sk



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:

Francúzsko, 2017, 118 min

Réžia: Hugo Gélin

Scenár: Hugo Gélin, Mathieu

Oullion, Jean-André Yerles

Kamera: Nicolas Massart

Hudba: Rob Simonsen

Hrajú: Omar Sy, Clémence Poésy,

Antoine Bertrand, Gloria Colston,

Anna Cottis, Barrie Martin, Attila G.

Kerekes, Ashley Walters, Clémentine

Célané, Alice David, Raquel Cassidy

PLUSY A MÍNUSY:

- + Omar Sy
- + posolstvo filmu
- scenár

HODNOTENIE:



Aj dvaja sú rodina

VÝCHOVA DIEŤAŤA PO FRANCÚZSKY

Svet nie je vždy ideálny. Nie každý človek sa narodí zdravý, nie každý pilný pracujúci dostáva mzdu zodpovedajúcu svojmu výkonu. A nie každé dieťa sa narodí do pripravenej, úplnej rodiny. Nový film Aj dvaja sú rodina nám však ukazuje, že šťastie sa dá dosiahnuť aj v neideálnom svete. Stačí len láska a obeta.

Už je to šesť rokov, čo sme v kinách mohli vidieť francúzsky film Nedotknutelní (2011). Je teda príjemné vedieť, že po takom dlhom čase prichádza do kín ďalší francúzsky film, ktorý by sa mu chcel kvalitatívne vyrovnáť. Demain tout commence (v slovenskom preklade Aj dvaja sú rodina, pôvodný význam znie zhruba „Všetko začína zajtraškom“) s Nedotknutelnými zdieľa krajinu pôvodu, emotívny príbeh a taktiež Omara Sy v hlavnej úlohe. Ale čím dlhšie sa na

Demain tout commence pozeráte, tým viac vidíte, že sa svojmu staršiemu filmovému bratovi skrátka nevyrovná. Bezstarostný Samuel (Omar Sy) žije veľmi živlne. Na francúzskej riviére pracuje ako kapitán





jachty, a svoju prácu a vtipnú, príjemnú osobnosť využíva najmä na bavenie sa, napríklad aj jednorázovými nocami s náhodnými mladými slečnami. Jeho život sa mu však ľahkovážnosť rozhodol vrátiť, a to veľmi podpäsovo. Jedného dňa sa pred ním objaví Kristin (Clémence Poésy), jedna z jeho jednorázoviek, s malým dieťaťom v ruke. Po krátkej chvíli a slovách „je to tvoje dieťa“ sa vytráca, už sama, a necháva Samuela zmätene stáť s malým plačúcim uzlíkom v rukách.

Toto je však iba prvá časť príbehu. Jadro filmu sa odohráva o osem rokov neskôr, keď Samuel, ktorý celé tieto roky hľadal v Londýne matku dievčatka, už nečakane dozrel na síce netradičného, ale milujúceho a dobrého otca. Hlavná zápleтка nerozpráva o výchove malej Glorie (ako sa dieťa volá), nastáva až po opätovnom príchode Kristin do života už fungujúcej malej rodinky. Znova nie je všetko také ružové, ako by mohlo byť – Kristin má priateľa, a svoju dcéru by chcela naspať. S kým nakoniec skončí Gloria? So svojou matkou či s otcom, ktorý sa o ňu staral dlhé roky sám, bez Kristininej pomoci?

Hereckým ťahúňom filmu je bezpochyby Omar Sy. Tento 39-ročný herec a komik sa za posledné roky vypracoval na jedného z najznámejších francúzskych hercov. Vo filme svoju úlohu zvláda veľmi dobre a spolu s Gloriou (Gloria Colston takisto v detskej úlohe exceluje) naozaj pôsobia ako atypická, ale šťastná rodinka. Clémence Poésy, na druhej strane, hrá veľmi odmerane. Možno je to spôsobené osobnosťou jej postavy alebo aj

nešikovným scenárom, ale oproti duu Omar a Gloria je nevýrazná. Našťastie to ale veľmi nevádi, keďže svojou charizmou film tiahne dopredu hlavne samotný Omar Sy.



Film sa do kín dostal s titulkami, čo má viacero výhod. Prvou je, samozrejme, kvalitnejší originálny zvuk a druhou skutočnosť, že vo filme sa strieda francúzština s angličtinou, a tento často podstatný rozdiel by pri dabingu možno zanikol. Jedinou veľkou chybou filmu Aj dvaja sú rodina sa tak stáva scenár.

Menej je niekedy viac, hovorí sa. Z toho by si mali zobrať príklad najmä scenáristi. A že ich bolo – oficiálne sú uvedení traja, pričom jeden z nich je aj režisér, Hugo Gélin, treba však brať aj tvorcov pôvodného scenáru (film je remakeom mexickej snímky z roku 2013 Hombre de piedra), čo nám dáva konečný počet šesť. Scenár oplýva zvratmi, ktoré pre príbeh neboli vôbec potrebné a skôr vo vás vyvolávali otázku, koľko kliše spretrení sa zmestí do jedného filmu. Ako ďalšia vata slúžil aj Samuelov homosexuálny kamarát Bernie (Antoine Bertrand), ktorého funkcia bola zredukovaná iba na robenie homosexuálne ladených



vtipov. Ale okrem toho, že scenár oplýval zbytočnými zvratmi a scénami, stalo sa, že niektoré potrebné fakty či pozadia postáv v ňom neboli ani spomenuté. Napríklad vôbec nebolo vysvetlené, prečo Kristin konala bez zjavnej motivácie alebo čo ju donútilo vrátiť sa späť a podobne.



Našťastie ale scenáristické pokrivkavanie vykompenzovalo sympatické posolstvo, ktoré vyvrcholilo na konci filmu. Posledná scéna bola emotívnou bombou, nesúcou peknú, jasne vysvetlenú a pochopiteľnú, hlbšiu myšlienku. Ak už teda nič iné, tú by si z filmu mohol vziať každý. Aj dvaja sú rodina teda nie sú na zahodenie, ako rodinný film na jeden večer postačí, na Nedotknutelných však nedočiachne.

„Aj dvaja sú rodina sa s Nedotknutelnými merat' nemôže. Prináša síce pekné posolstvo, ale zaдрháva sa na scenári. Kto má ale rád Omara Sy a očakáva príjemný rodinný film s hlbším záverom, neol'utuje.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 130 min

Réžia: Bill Condon
 Scenár: Stephen Chbosky,
 Evan Spiliotopoulos
 Kamera: Tobias A. Schlessier
 Hudba: Alan Menken
 Hrajú: Emma Watson, Dan Stevens,
 Luke Evans, Josh Gad, Emma
 Thompson, Ewan McGregor, Kevin
 Kline, Ian McKellen, Stanley Tucci ...

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kamera
- + Príbeh
- + Herecké obsadenie
- + (Pôvodná) hudba
- + Aktuálnosť, angažovanosť
- Pár nezmyslov v scenári

HODNOTENIE:



Kráska a zviera

EMMANCIPOVANÁ KRÁSA

Po obrovskom úspechu *La la landu* (Damien Chazelle, 2016), ktorý mali domáci diváci možnosť vidieť na sklonku minulého roku, snáď nie je pochýb, že žáner muzikál dokáže divákov osloviť v každej ére kinematografie. Toto tvrdenie platí dvojnásobne, pokiaľ ide o film primárne určený deťom. Čarovné rozprávkové príbehy sú už takmer pravidelne opradené hudobnými číslami, čo často ich kúzelnosť ešte znásobuje. V prípade *Krásky a zvieraťa* sa láska ku kúzelným príbehom a hudobným číslam skĺbila s podstatnou dávkou nostalgie a hollywoodskou úchylkou na remaky.

Povedať o najnovšom spracovaní klasiky štúdia Walta Disneyho, že je takmer na chlp rovnaké ako jeho animovaná predloha z roku 1991, by bolo viac než ignorantské a nedostačujúce, hoci tak na prvý pohľad môže pôsobiť. Túto

skutočnosť má bezpochyby na svedomí okrem iného i veľká dávka nostalgie a úcty, s ktorou tvorcovia k látke pristupovali, čo si na výslednej podobe filmu všimne každý pozorný divák znály originálu. Našou úlohou však nie je hľadať v novej verzii príbehu, ktorého predchodca je starý približne 25 rokov, rozdiely a na základe toho ju hodnotiť ako podarenú alebo nepodarenú. Zamerajme sa radšej na odchýlky z pohľadu zasadenia klasickej rozprávky do aktuálnej doby.

Pôvodná, animovaná adaptácia príbehu je často terčom feministickej kritiky. V najnovšej verzii sa role hlavnej predstaviteľky Belle zhostila Emma Watson, ktorá sa sama podieľa na boji za rovnaké práva žien a mužov. Možno i vďaka tomu vášnivá čitateľka Bella v novom šate dostala do vienka viac zručností a záľub ako jej predchodkyňa.

Okrem záľuby v knihách totiž zvláda prácu v domácnosti a je i manuálne zručná. Svojím intelektom dokáže mužom nielen asistovať, ale taktiež im vnuknúť originálny a účinný nápad. Svoje vedomosti sa snaží rozširovať i medzi ostatné ženy v dedine, za čo sa stáva terčom posmechu ostatných obyvateľov a je považovaná za „zvláštnu“.

Práve vykreslenie dobovej spoločnosti a obohatenie postáv o životný príbeh a bohatší charakter sa stáva plusom adaptácie. Chovanie postáv nie je ospravedlňované prostým „pretože je to rozprávka“, motivuje ho životný príbeh hrdinov, ktorý dokáže uspokojiť i dospelého diváka a nijak nenarušuje pôvodný koncept príbehu.

Nehanebná propaganda hriechu – týmito slovami film popísal petrohradský poslanec Milonov. Na základe podobných výrokov chceli v Rusku premietanie filmu zakázať, nakoniec však skončil „len“ s obmedzením prístupnosti pre maloletých divákov. Postava LeFoua (Josh Gad), pomocníka samotného Gastona, je totiž

ZAŽITE V IMAX

RÝCHLO A ZBESILO 8

V CINEMAX OD 13. APRÍLA

ORIGINAL FILM

© 2017 UNIVERSAL PICTURES



NEROBTÉ KOMPROMISY

IMAX

NAJVÄČŠIE PLÁTNŮ*

BEŽNÉ PLÁTNŮ

* NAJVÄČŠIE PLÁTNŮ NA SLOVENSKU

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

CINEMAX



predstaviteľom homosexuála, čo je pre ruský kontroverzný zákon neprijateľné. Táto gay postava však vo filme vyčnieva maximálne svojou komicnosťou, ktorá však, vďaka šikovným scenáristom nie je založená len na stereotypoch „inej“ orientácie. Rusi museli byť pravdepodobne po zhliadnutí filmu ešte viac bez seba, ako keď sa dopyčuli chýry o LeFouovi. V jednej z akčných scén sa totiž stávame svedkami udalosti, z ktorej traja tvrdí chlapci vyviaznu v prestrojení za ženy. Dvaja sú zhrození, jednému z nich sa však ženská rola očividne zapáči. Nie je náhodou, že práve tejto postave venuje LeFou svoj záverečný tanec. To, čo vidia ruskí politici ako donebavolajúce rúhanie, berie bežný divák s humorom, o to viac potom ten detský. Výskyt daných postáv v príbehu len podporuje myšlienku, ktorou je pretkaný celý príbeh. Inakosť nemusí byť nutne negatívna. Dôležité je, aký je človek, ktorý je jej nositeľom. Reči o „homosexuálnej

propagande“ teda skutočne zostávajú len ďalším nezmyslom Putinovej vlády. Hoci je v posledných rokoch divák komerčných, vysoko nákladových filmov zvyknutý na úžasné vizuálne efekty, často sa stáva, že s množstvom vizuálnych efektov sa stráca sila príbehu (za všetky spomeňme napríklad Cestu do krajiny Oz Sama Raimiho z roku 2013). V tomto prípade, našťastie, ide o výnimku. Vizuálna stránka nezostáva svojej predlohe nič dlžná, komponovanie záberov i samotný strih je zvládnutý s noblesou. Pôvodná hudba Alana Menkena opäť oživa s hlasmi nových protagonistov a je obohatená o nové skladby a mierne upravené texty i melódie.

Rozhodnutie rodičov vziať svoje deti na dabovanú verziu je viac než pochopiteľné, pokiaľ však máte na výber a ratolesť vedieť čítať, určite ich vezmite na film s originálnym znením. Slovenský dabing

výrazne uberá, až na pár výnimiek (napr. Kamoš Obor od Spielberga, 2016), z jedinečného zážitku z diela. Prespievanie pesničky slovenskými protagonistami a ich pretextovanie bolo v tomto prípade skutočne nešťastné rozhodnutie.

„Vydarená adaptácia knižnej i filmovej klasiky, ktorá obohacuje postavy o konkrétnejšie životné príbehy a bojuje s predsudkami dobovej i dnešnej spoločnosti.“

Matúš Slamka



DRŽITELIA OSCARA
MORGAN FREEMAN **MICHAEL CAINE** **ALAN ARKIN**

VO VEĽKOM ŠTÝLE

NIKDY NIE JE NESKORO DOBRE SA NABALIŤ.

6'0"

5'6"

5'0"

4'6"

4'0"



NEW LINE CINEMA PRESENTS IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES A DE LINE PICTURES PRODUCTION A ZACH BRAFF FILM "GOING IN STYLE"
MORGAN FREEMAN MICHAEL CAINE ALAN ARKIN ANN-MARGRET JOEY KING WITH MATT DILLON AND CHRISTOPHER LLOYD
MUSIC BY ROB SIMONSEN CASTING BY ARI KAUFMAN CSA COSTUMES BY GARY JONES EDITOR MYRON KERSTEIN PRODUCTION ANNE ROSS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY RODNEY CHARTERS, A.C.S. M.S.
EXECUTIVE PRODUCERS TORY EMMERICH SAMUEL J. BROWN MICHAEL DISCO ANDREW WAAS JONATHAN MCCOY TONY BILL AND BRUCE BERMAN SCREENPLAY BY THEODORE MELFI
PRODUCED BY DONALD DE LINE, P.G.A. DIRECTED BY ZACH BRAFF
www.goinginstylemovie.net

V CINEMAX OD 6. APRÍLA

ZÁKLADNÉ INFO:

Mexiko / Taiwan / USA, 2016, 161 min

Réžia: Martin Scorsese
 Predloha: Šúsaku Endó (kniha)
 Scenár: Jay Cocks, Martin Scorsese
 Kamera: Rodrigo Prieto
 Hudba: Kim Allen Kluge, Kathryn Kluge
 Hrajú: Andrew Garfield, Adam Driver,
 Liam Neeson, Tadanobu Asano,
 Ciarán Hinds, Šinja Cukamoto,
 Jósuke Kubozuka, Ogata Issei,
 SABU, Rjó Kase, Nana Komacu,
 Mičie, Kacuo Nakamura, Joši Oida
 Producenti: Martin Scorsese, Vittorio
 Cecchi Gori, Randall Emmet
 Strih: Thelma Schoonmaker
 Scénografia: Dante Ferretti
 Kostýmy: Dante Ferretti

PLUSY A MÍNUSY:

- + Garfieldov herecký výkon
- + práca s emóciami diváka
- + vystavanie deja
- dlhšia stopáž
- práca s jazykom

HODNOTENIE:



Mlčanie

KEĎ JE MLČANIE ODPOVEĎOU

Tesne pred začiatkom pôstu - obdobia, ktoré pre kresťanov vrcholí pripomienkou na smrť a zmŕtvychvstanie Ježiša Krista - prišiel do kín snímok Mlčanie režiséra Martina Scorseseho. Námet pochádza z rovnomennej knihy japonského spisovateľa Šúsaku Enda, ktorá vyšla v roku 1966. Scorsese bol okamžite po prečítaní románu odhodlaný natočiť podľa neho aj film, trvalo však až 28 rokov, kým sa najznámejšiemu katolíkovi Hollywoodu podarilo scenár skutočne zrealizovať.

Film sleduje osudy otca Rodrigueza (Andrew Garfield) a otca Garupeho (Adam Driver), jezuitských misionárov z Portugalska, ktorí prichádzajú do Japonska v polovici 17. storočia. Ich misiou je nájsť svojho učiteľa, otca Ferreira (Liam Neeson), o ktorom sa povára, že sa vzdal svojej viery.

V Krajine vychádzajúcej slnka sa však vládla snáží kresťanstvo vyhladiť, preto

sú kresťania prenasledovaní a mučení. Oboch misionárov čaká krutá cesta, počas ktorej je ich presvedčenie skúšané do krajnosti a odpoveďou na ich modlitby je len ohlušujúce ticho. Vzhľadom na námet je pomaly plynúce tempo prirodzené, hoci v poslednej tretine je už pomerne ťažké





ho sústredene vnímať' vzhľadom na stopáž blížiacu sa k trom hodinám. Tieto tri hodiny sú však naplnené drámou, ktorá v kritických momentoch ukazuje svoju dosť drsnú tvár. Väčšina teroru, ktorý môžeme na plátne sledovať, je vyjadrená formou psychologického nátlaku. Za ten je zodpovedný inkvizítor Inoue (Issei Ogata) s nemiznúcim slizkým úsmevom na tvári. Postupom času sa tyranské praktiky stupňujú, a v závere dosahujú vrchol. Režisér využíva tento teror, aby nechal vo filme priestor na uvažovanie. Divák tak ticho počúva a hľadá vytúžené odpovede spolu s hlavnými predstaviteľmi. Otázka, ktorá sa človeku pri sledovaní vynorí v mysli snád najčastejšie, je: "Čo by som urobil ja?" Na jednej strane totiž stojí túžba vidieť postavy, predovšetkým Rodrigueza, ako nezlomných hrdinov, na strane druhej však vnímame ich krehkú ľudskosť, ktorú pozná každý jeden z nás. Vnútorňou i vonkajšou bolesťou, s ktorou zápasia, dokážeme ospravedlniť aj ich zlyhania. Pozornému oku taktiež neujde množstvo kresťanských odkazov – od zrady za niekoľko strieborných cez úzkosti pripomínajúce tieseň Getsemanskej záhrady až po kikiríkание kohúta pri zapnutí misionárovej viery.

Atmosféru snímke dodáva hmlisté a potemnelé prostredie japonskej krajiny, ktorú sa tvorcom podarilo vytvoriť na Taiwane. Mlčanie k vytváraniu atmosféry využíva takmer výlučne zvuky bežného života. Hlavnú úlohu tak neplní hudba, ktorá by zvyčajne predznamenovala dej, ale vietor, šum lístia a ľudské kroky. Divák sa preto bez predznamenenia

nasledujúceho deja ocitá v konštantnom napätí. Jedným z detailov, ktorý mierne kazí dojem z filmu, je práca s jazykom. Reč filmových misionárov zo 17. storočia by ste len ťažko odlíšili od tej súčasnej a jej použitie dosť znižuje dojem autenticity. Rovnako ani Japonci zobrazení ako dedičania z extrémne chudobných pomerov nemajú problém skladat' bezchybné vetné konštrukcie a komunikačnú bariéru, ktorú misionári musia prekonať, tvoria len niekoľko skomolene vyslovených slovíčok. Nedotiahnuté ostalo i vysvetlenie toho, prečo boli úbožiaci z japonských dedín ochotní podstúpiť mučenie, či dokonca smrť. Čo bolo základom neochvejnej viery, ktorá ich držala tak pevne, že

neboli schopní pošliapať obraz svojho Boha a radšej prijali bolestivú smrť? Napriek tomu, že nejde o hlavnú dejovú linku príbehu, si nadpriemerne dlhá stopáž mohla dovoliť venovať pozornosť aj hlbšiemu pohľadu do viery japonského kresťana. Bez neho sa Scorsese snaží vystavať náročnú pointu na veľmi piesčitej pôde. Z hercov je najväčším ťahúňom Andrew Garfield, ktorý suverénne, ale zároveň nenásilne vyjadruje emocionálne vypätie a ťažký vnútorný boj, ktorý misionár prežíva. Garfield bol schopný svojím výkonom tlmočiť mizériu z mlčania Boha i divákovi, ktorým je téma náboženstva cudzia. Nezaostávali ani Adam Driver a Liam Neeson, ani jeden však nedostal na plátne dostatočne veľa času na to, aby celkom naplno prejavil svoje herecké kvality. Snímka Mlčanie je výnimočná predovšetkým preniknutím k emóciám a psychike veriaceho človeka, no nepôsobí pritom zbytočne hystericky. Napriek dlhej stopáži a pomalšiemu tempu nenudí, vyžaduje si však sústredenejšiu pozornosť diváka.

„Tesne pred začiatkom pôstu prišiel do kín náboženský film, ktorý sa oplatí pozrieť. Mlčanie oplýva napätím a psychologickými rozpormi, ktoré až tak často na plátne nevidáme. Ani ono sa síce nezaobíde bez chýb, ale kvalita filmu preváža nad jeho nedostatkami"

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 137 min

Režie: James Mangold
 Předloha: James Mangold (povídka)
 Scénář: Michael Green, Scott Frank, James Mangold
 Kamera: John Mathieson
 Hudba: Marco Beltrami
 Hrají: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Boyd Holbrook, Dafne Keen
 Producenti: Hutch Parker, Lauren Shuler Donner, Simon Kinberg
 Střih: Michael McCusker, Dirk Westervelt
 Scénografie: François Audouy
 Kostýmy: Daniel Orlandi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Dospělé zpracování
- + Atmosféra
- + Zpracování
- + Scénář
- Místy ne úplně bezproblémové
- Slabší hlavní záporák v pozadí

HODNOTENIE:



Logan: Wolverine

LEGENDA SE LOUČÍ V NEJLEPŠÍ FORMĚ

Spojení Hugh Jackman a Wolverine je něco, co bylo téměř danou hodnotou v posledních téměř dvou dekáдах. Všechno ale jednou končí, a tak se i sám australský svalovec rozhodl, že je potřeba předat žezlo mladším. Ještě než se tak stane, vrátí se naposledy coby komiksový bijec Logan, známý pod svým kódovým označením Wolverine. Podařilo se režisérovi Jamesi Mangoldovi složit reparát za předešlou sólovku tohoto komiksového hrdiny, která se příliš nevydařila?

Logan: Wolverine je poněkud překvapivý snímek. Jistě, většina fanoušků od téhle třetí sólové štace čekala velké věci, především s ohledem na fakt, o který komiksový příběh se tento filmový díl opírá. Přesto se však Jamesi Mangoldovi podařilo dotáhnout do kin snímek, který nejednoho diváka zaskočí. Především se mu velice tučným písmem zapíše do paměti.

Do třetice všeho dobrého

To je především díky tomu, že se třetí Wolverine honosí nálepkou první opravdu dospělá komiksárna. Nikoliv jako Deadpool, kde se dospělý rating rozdával především díky humoru a surovosti akce. Logan je jednoduše dospělým filmem, který spíše než další velkolepou komiksovou podívanou připomíná hutné osobní drama stárnoucího hrdiny, který na jedné straně řeší svůj vlastní odkaz a na straně druhé se snaží zachránit alespoň část toho dobrého, co v něm zbylo. Všechny ty hrubé narážky a krvavé, až surové akce jsou tady jen jako příjemný bonus, spíše než nějaká nucená habad'úra od producentů. Logan: Wolverine zkrátka není další všeobecně přístupnou podívanou na motivy komiksů, spíše je však hutným snímkem, který prověří hranice vašich vlastních emocí do takové míry, jako to žádný jiný komiksový snímek před

ním neudělal. V záplavě jednotlých příběhů jak přes kopírák a snah o hluboké a temné příběhy bez samotné esence toho, co dělá podobně osudový snímek temným, závažným a emocionálně zdrcujícím, je třetí sólový příběh Wolverinea vítaným zjevením, které snad otevře dveře dalším, podobně dospěle pojatým komiksovým adaptacím.

Hugh Jackman totiž tentokrát dává roli naprosté maximum. Poprvé tak máme možnost na plátně vidět jeho komiksového hrdinu tak, jak je v předloze (byť bez jeho komiksového úboru), a to je zatraceně vítaná změna. Díky tomu ovšem není tenhle film úplnou procházkou růžovou zahradou, ale spíš depresivním a komorním dramatem, které těží především z hutné atmosféry a osobních témat, které staví do popředí. Jistě, surová a nekompromisní akce má ve snímku také své místo, ani zdaleka ovšem tentokrát nehráje prim. Navíc, Mangold a spol. se v jedné ze scén dokonce nebojí překročit hranice až do hororového žánru a postavit své hrdiny do poněkud nečekané situace.



Komiksárna pro otrlé

Mimo velice slušné scenářistické linky ovšem film značně těžší ze skvělých hereckých výkonů. O Jackmanovi není pochyb, stejně jako o Patricku Stewartovi, který předává až bolestivý obraz stárnoucího Profesora X. Potěší ale také mladá debutantka Dafne Keen nebo jeden ze záporáků filmu v podání Boyda Holbrooka. Jediným slabším článkem je v tomto případě Richard E. Grant, který byt' není vyloženě špatný, ani zdaleka nedosahuje kvality zbytku osazenstva.

Potěší také samotné zpracování téhle komiksové pecky, které se nebojí vytěžit dospělý Rkový rating až na morek kosti.

Hrdinové přednáší své repliky naprosto bez obalu a akce přepíná surovost na stupeň 11. Zkrátka chtěli-li jste vidět Wolverinea, jak se sluší a patří, lepší možnost už asi mít ani nebudete. K tomu všemu navíc dodává působivý rytmus hudební doprovod, o který se postaral hudební veterán Marco Beltrami. Ten se nebojí experimentovat a jen podtrhuje punc jedinečnosti téhle podívané. Jeho symfonická kulisa je totiž značně vzdálená od toho, co nyní běžně najedete u superhrdinských snímků. Do jisté míry tak odráží samotný snímek.

Komorní drama i surová akce

Zkrátka to, co na vás v kinech čeká, se jen velice těžko srovnává s tím, co

v rámci žánru bylo doposud natočeno. Hugh Jackman i Patrick Stewart si tak snad ani nemohli přát lepší rozlučku se svými postavami, než jakou jim poskytl právě snímek Logan: Wolverine.

Emocionálně silný a do značné míry depresivní a vlezle nepříjemný (ve všech možných pozitivních významech) snímek, který se nebojí si ani v tak hojně propíraném tématu, jakým jsou komiksové filmy, jít vlastní cestou.

Něco podobného jste dozajista v kinech ještě neviděli a s největší pravděpodobností ani dlouho neuvidíte. James Mangold předvádí v kinech neskutečně vydařenou rozlučku s dvěma dekádami ve společnosti jednoho z prvních komiksové-filmových hrdinů nové generace. Logan: Wolverine je pro každého fanouška komiksových filmů naprostou povinností. Z tohoto nenápadného a opatrně očekávaného filmu se totiž vyklubalo první velké překvapení letošního roku a zároveň jeden z nejlepších komiksových filmů vůbec. Nezbyvá tak nic jiného, než říci: Sbohem Logane, budeš nám chybět.

„Logan: Wolverine je poutavou rozlučkou Hugh Jackmana s jeho nejvíce ikonickou rolí. James Mangold přivedl do kin poutavou, dojemnou a neskutečně surovou komiksovou podívanou, která vám v hlavě zůstane ještě zatraceně dlouho“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 122 min

Režie: Chad Stahelski
 Scénář: Derek Kolstad
 Kamera: Dan Laustsen
 Hudba: Tyler Bates, Joel J. Richard
 Hrají: Keanu Reeves, Common,
 Bridget Moynahan, Ian McShane, John
 Leguizamo, Lance Reddick, Thomas
 Sadoski, Ruby Rose, Riccardo Scamarcio
 Producenti: Basil Iwanyk
 Střih: Evan Schiff
 Scénografie: Kevin Kavanaugh
 Kostýmy: Luca Mosca

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Zpracování
- + Náboj
- + Keanu a partáci
- Občasné slabší místa
- Ne úplně vypilované

HODNOTENIE:



John Wick 2

POMSTA MÁ SVÉ NÁSLEDKY

Před dvěma lety se z nenápadného celovečerního debutu kaskadérských veteránů Davida Leitcha a Chada Stahelskiho stal jeden z černých koňů filmové sezony a do vod upadajícího žánru akčních filmů vnesl jejich John Wick s Keanu Reevesem v hlavní roli zatraceně svěží vítr. Nyní se na úspěch pokouší Stahelski navázat druhým dílem (Leitch mezitím připravuje komiksový špionážní thriller Atomic Blonde, který se dostane do kin už tohle léto). A padouši se zase mají čeho obávat.

Jen málokterý filmový hrdina z posledních let si dokázal získat tak rychle divácká srdce, jako to dokázal právě Keanu Reeves v roli metodického zabijáka v důchodu. První John Wick je sice poměrně specifickou podívanou, která rozhodně nesedla úplně každému, pro fanoušky žánru se ovšem jednalo téměř

o zjevení. Ve stojatých vodách dokázali režiséři předvést neskutečně působivou a krvavou podívanou, která s každým dalším zhlédnutím jen zraje. A na takovýto druh filmu se zatraceně těžko navazuje.



Baba Yaga v rukou mafie

Potěší proto, že se tentokrát scenárista Derek Kolstad s režisérem Chadem Stahelskim rozhodli spíše než o rekreaci toho samého (jen v klasickém duchu větší, temnější a explozivnější) o jakéhosi následovníka. Místo toho, aby se vrhli do dalšího příběhu podobného rázu, se spíše John musí tentokrát porvat s následky



svého chování a návratu z důchodu, který si tak těžko vybojoval. To, že se nakonec celá tahle záležitost zvrhne v podobně krvavé žně, je tentokrát už vedlejší. Díky tomuto přístupu si tak přímé srovnání dvojka s prvním dílem tak úplně nezaslouží. Přesto se najde několik věcí, ve kterých se oba díly poměrně zásadně liší. Zatímco minule film předváděl svého titulního hrdinu jako až mýtického zabijáka, který byl dohnán blbou náhodou do spárů své minulosti (která byla v rámci filmu realizována precizní a cílevědomou likvidací jednoho mafiána za druhým), dvojka s postavou nakládá přeci jen trochu jinak. Je zde navíc větší důraz na odhalování minulosti, budování mytologie kriminálního podsvětí a překvapivě také humor. Zdá se to možná absurdní, ale i v záplavě šedé kůry mozkové poletující vzduchem si John nebo

jeho kolegové najdou chvíli na humor (opakuji se vtípek s likvidací nepřátel pomocí tužky je obzvláště vydařený).

Pravidla se musí dodržovat

O něco slabší je kamera, kde Dan Laustsen sice hned v několika momentech, především pak ve finále, vytahuje několik trumfů z rukávu, ale precizně nacvičeným a zrealizovaným scénám z jedničky se to nevyrovná. V jednom momentu je navíc docela jasně vidět snaha vytvořit podobně působivý mix výrazných vizuálních kulis, hypnotického hudebního doprovodu a našťavaného hlavního hrdiny, jako vytvořil Jonathan Sela v diskotékové scéně z jedničky. Ona působivost se ovšem nedostavuje v takové míře, jak asi tvůrci zamýšleli. Trochu pak také zamrzí fakt, že je zde na několika místech možná až

zbytečně moc vidět digitální pozadí, které trochu ubírá na efektnosti a vizuálním pocitu jak ze staré školy, kterým se tato značka honosí. Na druhé straně, když přehlédneme fakt, že John Wick 2 není ve všech ohledech vypilovaný a vymazlený jako jeho předchůdce, nenajdete toho ve filmu moc, co by vás vlastně zklamalo. Dvojka servíruje pro někoho stravitelnější jízdu, která obětuje část své preciznosti na úkor budování většího světa, který se s ledovým klidem může stát dějištěm dalších několika dílů této série. A najde se jen málo diváků, kteří by tento scénář nebrali. John Wick 2 je totiž fanouškovskou službou, která sice má své nedostatky a v několika momentech se možná až příliš zbytečně táhne, ale zvládá více než slušně zabavit na dvě hodiny a dokládá další citelný důkaz toho, že málokterý hrdina dokáže lépe krájet padouchy za pochodu, než to dokáže právě John v podání Keanu Reevese. Pokud máte akci alespoň trochu v krevním oběhu, směle do kina.

„John Wick se vrací v parádní formě a čelí následkům svého počinání z minula. Chad Stahelski natočil velice slušné pokračování akčního hitu, které sice není tak do detailu vypilované a efektní jako díl první, přesto nabízí dostatek důvodů, proč mu dát šanci. A pokud by měl John mít co dva roky v kinech další práci v podobném stylu, myslím, že by se nikdo nezlobil“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Austrálie / USA / Velká
 Británie, 2016, 118 min

Režie: Garth Davis
 Předloha: Saroo Brierley (kniha)
 Scénář: Luke Davies
 Kamera: Greig Fraser
 Hudba: Volker Bertelmann,
 Dustin O'Halloran
 Hrají: Sunny Pawar, Priyanka Bose,
 Tannishtha Chatterjee, Nawazuddin
 Siddiqui, Producenti: Iain Canning,
 Angie Fielder, Emile Sherman
 Střih: Alexandre de Franceschi
 Scénografie: Chris Kennedy
 Kostýmy: Cappel Ireland

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
 + druhá půle

- první půle
 - nucenost
 - místy
 zdlouhavost

HODNOTENIE:

Lion

DLOUHÁ CESTA DOMŮ

Dojemně skutečné příběhy bývají nezdídkou předlohou pro oceňovaná dramata. Nový snímek Lion v tomto rozhodně není výjimkou. Celovečerní debut režiséra Gartha Davise přináší divákům příběh chlapce, který se po nešťastném odloučení od své vlastní rodiny po mnoha letech rozhodl vypátrat svůj původ, v čemž mu hodně napomohla také známá aplikace Google Earth.



Pro festivalové filmy jsou podobné příběhy denním chlebem, není tedy divu, že i jeden z letošních filmů mířících za oceněním nejvyšším se rozhodl pro využití skutečného příběhu Saroo Brierleyho, který ve věku pěti let byl odloučen od své matky nešťastnou náhodou a až během svých vysokoškolských

studii v péči pěstounů se mu podařilo nalézt cestu domů. To by ostatně nebyl až tak velký problém, příběh Sarooa je rozhodně zajímavý a svojí mírou také originální, přesto v tomto zpracování nevystačí na ony dvě hodiny, které vám film v kině zabere.

Nešťastná náhoda měnící osud

Garth Davis totiž v první půli tak trochu experimentuje a výsledkem jeho snažení je poněkud nevyrovnaná a zdlouhavá část, ve které sice malý Sunny Pawar zvládá neskutečně zaujmout a oslovit, vše kolem něj ale působí možná až příliš neobratně vykonstruované tak, že se divák nemůže během sledování filmu zbavit pocitu jisté umělosti.

Ten je sice přítomný i v druhé půli, která se zaměřuje na Sarooa v jeho dospělosti, ale tam není ono spoléhání se na klasické dramatické berličky festivalových filmů až tak očividné jako v první části filmu. Závěr také navozuje pocit výrazné nucenosti a možná bych se nebál použít sousloví citové vydírání. Zatímco si totiž film buduje prostor a místy se docela táhne, v závěrečné dvacetiminutovce na vás navalí hned několik momentů, které vás protáhnou emocionální horskou dráhou. Nechci tvrdit, že tyto momenty nefungují, fungují ztraceně dobře, nicméně jejich

využití je mírnou ránou pod pás, zvláště po rozvlácném a pomalém zbytku filmu.



Slušné drama a nic víc

Na druhou stranu, pokud od Liona očekáváte jen slušně odvyprávěný příběh inspirovaný skutečnými osudy, zklamání nejspíš nebudete. Drama Gartha Davise totiž naplňuje poměrně schopně požadavky jednorázové záležitosti, která sice vyložené nenadchne, ale ani nezklame. Příběh odvypráví v rámci možností slušně a na závěr dodá alespoň částečnou injekci dobré nálady. Pokud přehlédnete, že to celé šlo natočit podstatně lépe a zajímavěji, není důvod, proč v takovém případě tuhle podívanou nedoporučit. Dramatický snímek Lion naleznete v nabídce kin v Čechách i na Slovensku v distribuci společnosti Forum Film. Film je nevhodný mládeži do 12 let.

Lukáš Plaček

logitech

PRE VEĽKÉ MIESTNOSTI A EŠTE VÄČŠIE NÁPADY



Logitech GROUP

GROUP, prekvapivo cenovo dostupný videokonferenčný systém pre stredné a veľké konferenčné miestnosti, ktorý premení každú miestnosť na miesto pre videokonferencie.

Vďaka USB plug-and-play bude používanie systému GROUP otázkou okamihu. Vrámcí vášho obvyklého IT prostredia je kompatibilný s ľubovoľnou videokonferenčnou softvérovou aplikáciou.

Dokonalý ostrý obraz a duplexný hlasitý odposluch s úžasným dizajnom umožňujú vynikajúcu kooperáciu.

Stačí pripojiť notebook a začať konferenciu, alebo použiť špičkový hlasitý odposluch s Bluetooth®-kompatibilným mobilným zariadením pre audiohovory v profesionálnej kvalite.



Bluejeans

 broadsoft

lifesize



zoom

ZÁKLADNÉ INFO:
 Ľubica Hargašová
 - Naši a svetoví

Rok vydania: 2016

PLUSY A MÍNUSY:

- + prehľadnosť knihy
- + úplnosť príbehov
- + šikovnosť autorky
- kniha by mohla mať pokračovanie

HODNOTENIE:

Naši a svetoví

SÚ PRÍKLADOM, ŽE AJ MALÁ KRAJINA MÁ ODBORNÍKOV

Ľudí, ktorých osudy – profesionálne aj ľudské – zachytáva Ľubica Hargašová, na Slovensku stretnete iba zriedkakedy. Zväčša na Vianoce. A predsa sú pre nás všetkých príkladom, že aj malá krajina môže svetu ponúknuť špičkových odborníkov.

Je úplne jedno, z akej oblasti. Medzi tenučkú vrstvu najuznávanejších vedcov sa húževnatosťou, výtrvalosťou a umom zaradili naši intelektuáli, talentom umelci, zručnosťou a poctivou prácou remeselníci. Čo bránilo týmto ľuďom, aby sa presadili u nás doma? Aké dôvody mali, že opustili domov? Kedy nastal prelomový moment, ktorý ich vymrštil medzi elitu? Vráti sa niekedy? Na tieto a mnohé iné otázky odpovedajú tí, ktorí sa nevzdali a kráčali za svojím snom.

Nuž nie je žiadnou novinkou, že Slováka nájdeme

všade – vo výskumnom centre na opačnej strane zemegule aj vo Veľkej Británii či v USA. Medzi našincami, ktorí žijú v zahraničí sú úspešní lekári, biológovia, matematici, ekonómovia, vysokoškolskí pedagógovia na prestížnych univerzitách, piloti v medzinárodných leteckých spoločnostiach aj námorné dôstojníčky, operní speváci, hudobní skladatelia, výtvarníci. Vedeli ste, že podľa najnovších odhadov žije a pracuje v zahraničí približne tristo tisíc Slovákov? Majú pečať mimoriadne pracovitých ľudí, ktorí dosiahli úspech iba vlastným rozumom a usilovnosťou. Vo svete sa pred nimi skláňajú, uznávajú ich kvality, no my doma sa o nich dozvedáme len úchytom, náhodou, od známych, od susedov...

Musím uznať, že som mala predsudky pred touto knihou typu: dokáže ma vôbec niečo také zaujať? Vtiahnuť do „deja“ knihy? Tieto obavy boli však zbytočné. Akonáhle som knihu začala

čítať, autorka si získala u mňa rešpekt a obdiv. Nebolo totiž vôbec ľahké dať tieto príbehy dokopy a dozvedieť sa o daných ľuďoch viac. Mala veľa mi málo príležitostí na stretnutia a preto na niektoré čakala aj rok či dva. Dokonca aj miesta boli často rôznorodé napríklad ako letisková hala, lavička, luxusná vila... Naozaj klobúk dole pred takouto trpezlivosťou. Výber príbehov našich úspešných našincov vo svete je v knihe rozmanitý. Doteraz som ani nevedela, aké veľké zastúpenie kvality vo svete máme. Z knihy som poznala tak okrajovo maximálne trochu ľudí. Ale až keď som začala čítať knihu, tak som zistila, akých úžasných ľudí máme vo svete, ktorým záleží na Slovensku a snažia sa pomáhať ďalším Slovákom v cudzine. Pri čítaní knihy som si uvedomila, že skoro v každom jednom príbehu nechýba pokora aj napriek tomu, že sú si vedomí svojich kvalít a že im záleží na tom, aby sme ich aj my poznali. Taktiež aby aj ich deti poznali krajinu, odkiaľ pochádzajú. Nezabúdajú na to, odkiaľ prišli, kde sú ich korene, no pri otázke, či by sa vrátili, si často uvedomujú, žeby tu nemali uplatnenie. Čo je dosť smutné a zarážajúce, no zároveň pravdivé.

Kniha zachytáva príbehy ľudí s ľahkosťou vo forme dialógu. Je písaná tak, že aj keď daných ľudí osobne nepoznám, úprimne im prajem tento úspech, pretože si ho zaslúžia. Autorka sa snaží poukázať na kvalitu a úspech v zahraničí, no nehanbí sa ani opýtať, prečo vlastne odišli. Tým, že kniha vznikala niekoľko rokov, na konci každého tak príbehu sa popisuje, aká je súčasnosť daného človeka, či sa posunul v živote ďalej a splnil si ďalšie ciele alebo pôsobí aj naďalej tam, kde ho autorka zastihla. Tieto príbehy by som zahrnula aj do motivačnej literatúry, nakoľko dokážu povzbudiť človeka pri tom, čo robí. Všetky ciele a sny sa dokážu splniť, ak je človek výtrvalý a ide si za svojím. Mnoho z nich ani netušilo, že skončia na takých popredných pozíciách, ale niekedy aj zhoda náhod ich priviedla na tie správne chodníčky.

"Kniha sa mi čítala ľahko a rýchlo, preto odporúčam všetkými desiatimi si ju prečítať. Stojí za to dozvedieť sa viac o Slovákoch a Slovenkách vo svete."

Lenka Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

 Emma Clinová
 – Kult

Rok vydania: 2016

 Žáner: Spoločenské romány,
 Beletria pre dospelých

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavá téma
- + skutočnosť
a dôveryhodnosť
príbehu
- malá
prepracovanosť
postáv, príbehu
a zápletky
- niekedy príliš
zbytočná
umeleckosť

HODNOTENIE:


Kult

LÁSKA, DROGY A ALKOHOL

Každý z nás robí v mladosti chyby. Učíme sa z nich, formujú naše súčasne ja. Rovnakou mierou nás tvaruje aj doba, v ktorej žijeme, či ľudia, s ktorými sa stýkame. Niekedy nás môže jedno leto navždy zmeniť, a to či už k lepšiemu, alebo k horšiemu. Leto, na ktoré nikdy nezabudneme.

Evie Boyd je mladé štrnásťročné dievča vyrastajúce v Amerike šesťdesiatych rokov. Jej život je rovnaký ako život mnohých tínedžerov po celom svete. Má problémy s najlepšou priateľkou, prvými láskami a rodičmi. Jej život sa však zásadne zmení jedného obyčajného dňa, keď v parku zazrie skupinu starších dievčat. Sama netuší, čo ju na nich tak veľmi fascinuje, ale nedokáže od nich odvrátiť zrak.

Cíti, že symbolizujú krásu, odvahu a nespútanosť – všetko, čím by Evie chcela byť. Čoskoro spozná tieto záhadné dievčatá, ktoré navždy zmenia spôsob, akým vníma samú seba a okolitý svet. Ukážu jej svoj bohémsky spôsob života, ktorý jej spoiatku príde vzrušujúci a dobrodružný. Avšak táto záhadná skupina, ktorej život sa točí okolo kradnutia, alkoholu a drog, skrýva tajomstvo, ktoré bude Evie desiť po zvyšok života.

Autorka Emma Clinová si ako hlavnú tému svojej zatiaľ najznámejšej knihy vybrala originálnu tému, pri ktorej čítaní budete často znechutení a prekvapení. Príbeh je inšpirovaný skutočnými udalosťami. Náhl'ad do komunity, aká je opísaná v tejto knihe, je dobrý základom

pre román. Avšak je tu pár aspektov, pre ktoré sa mi kniha nepáčila tak, ako som na začiatku očakávala.

Spôsob autorkinho písania sa vyznačuje množstvom metafor a prirovnaní, ktoré nie vždy pôsobili tak, ako by mali. Dokončenosť celého príbehu doplatila na umeleckosť textu. Mnoho z postáv nebolo poriadne vykreslených, dejovým líniám a rozhodnutiam postáv často chýbalo vysvetlenie, či už prečo sa isté veci stali, alebo ako boli myslené. Aj hlavná zápleтка, okolo ktorej sa vlastne záhadnosť tejto knihy točila, prešla bez nejakého väčšieho napätia, čo je rozhodne veľká škoda.

„Hovorili o Russellovi a tvárili sa zmyselne, občas sa zachichotali. Žiadna to nepovedala, ale pochopila som, že s ním všetky spávajú. Musela som sa začervenat' a zaplavil ma des. Zdalo sa však, že jedna na druhú vôbec nežiarlia. „Srdce nemusí vlastniť nič,“ vysvetľovala Donna. „To nie je láska,“ dodala, stisla Helen ruku a vymenila si s ňou pohľad. Aj keď Suzanne väčšinou mlčala a sedela ďalej od nás, videla som, ako sa jej pri zmienke o Russellovi zmenila tvár. V očiach mala nehu, ktorú som túžila cítiť aj ja.“

Kniha je určená hlavne dospelým čitateľom, a to najmä kvôli častej zmienke o drogách, alkohole a sexe. Ak však máte radi spoločenské romány, ktoré vás nechajú nahliadnuť do zaujímavých a nevšedných myslí hlavných hrdinov, mohla by to byť tá správna kniha pre vás.

**„Skutočný pohľad
do obdobia búrlivého
konca šesťdesiatych
rokov americkej
mládeže, na ktorý tak
ľahko nezabudnete.“**

Katarína Laurošková



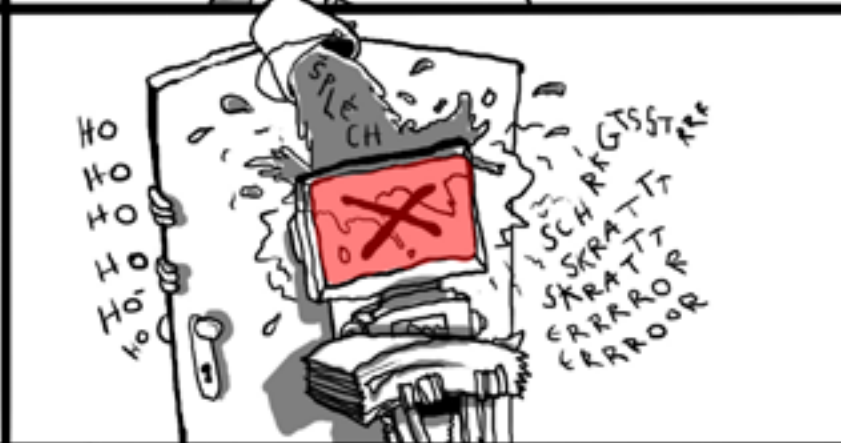
COKY





Opať je raz Apríl...
Výročie traumatických
a tragických udalostí
minulého leta... !
Ako sa s týmto
vynovná krehká
Markusova
Psychika?

Tááák... A tentoraz
Vás nachytám...
VŠETKYCH!!!



...berieš nejak príliš vážne!

...the end!