

GENERATION

SKLADALI SME

TEVO Tarantula



VIDELI SME

Sicario 2: Soldado

HRA MESIACA

The Crew 2

SÚŤAŽ

moto g⁶
PLAY

25% ZĽAVA
NA KÚPU 3D TLAČIARNE
VO VNÚTRI

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostings bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Igor
ceo

Editoriál

Oh well

Zdá sa, že nové konzoly nám už t'ukajú na dvere. A ich spoločným menovateľom bude asi cloud. Či sa nám to páči, alebo nie, zdá sa, že onedlho bude aspoň časť výpočtov riešená cez cloud. Ideálne dúfam, že len časť výpočtov. Vydavateľa nás totiž viackrát presvedčili, že na ich servery sa až tak spoľahnúť nedá.

Dôležité však bude poskytnúť hráčom možnosť. Nie každý si môže dovoliť cloud výpočty na obmedzenom internete, takže dúfajme v jemnejší postoj ako diktát, ktorý dostal Microsoft pri ohlásení Xbox One do úzkych.

Každopádne. Zdá sa, že tohtoročný Gamescom bude ešte tradičný. Iba hry a žiadne veľkohlubé vyhlásenia o cloude. No verte, že tento rok tam budeme aj my. Teda traja naši redaktori, ktorí sa rozhodli ušetriť vám čas a cestu do Kolína odkiaľ vám sprostredkujú najnovšie herné informácie. Tie budú na stránkach Gamesite.sk a aj v magazíne Generation.

Takže do skorého videnia

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NAM NIECO POVEDAT?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
WWW.FACEBOOK.COM/GENERATION.MAGAZIN <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal
design

kingston
TECHNOLOGY

intel

logitech

msi

GIGABYTE™

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

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 / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonšček, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová,
Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Miroslav Konkol', Lukáš, Plaček, Adam Lukačovič,
Richard Mako, Františka Gibalová, Katka Hužvárová,
Ivana Vrabľová, Adrián Liška, Ján Hamlik, Zuzana Panáková,
Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Tevo Tarantula

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: +421-903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421-903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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 vydavateľa.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na
adrese <http://issuu.com/gamesite.sk> a Publer.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

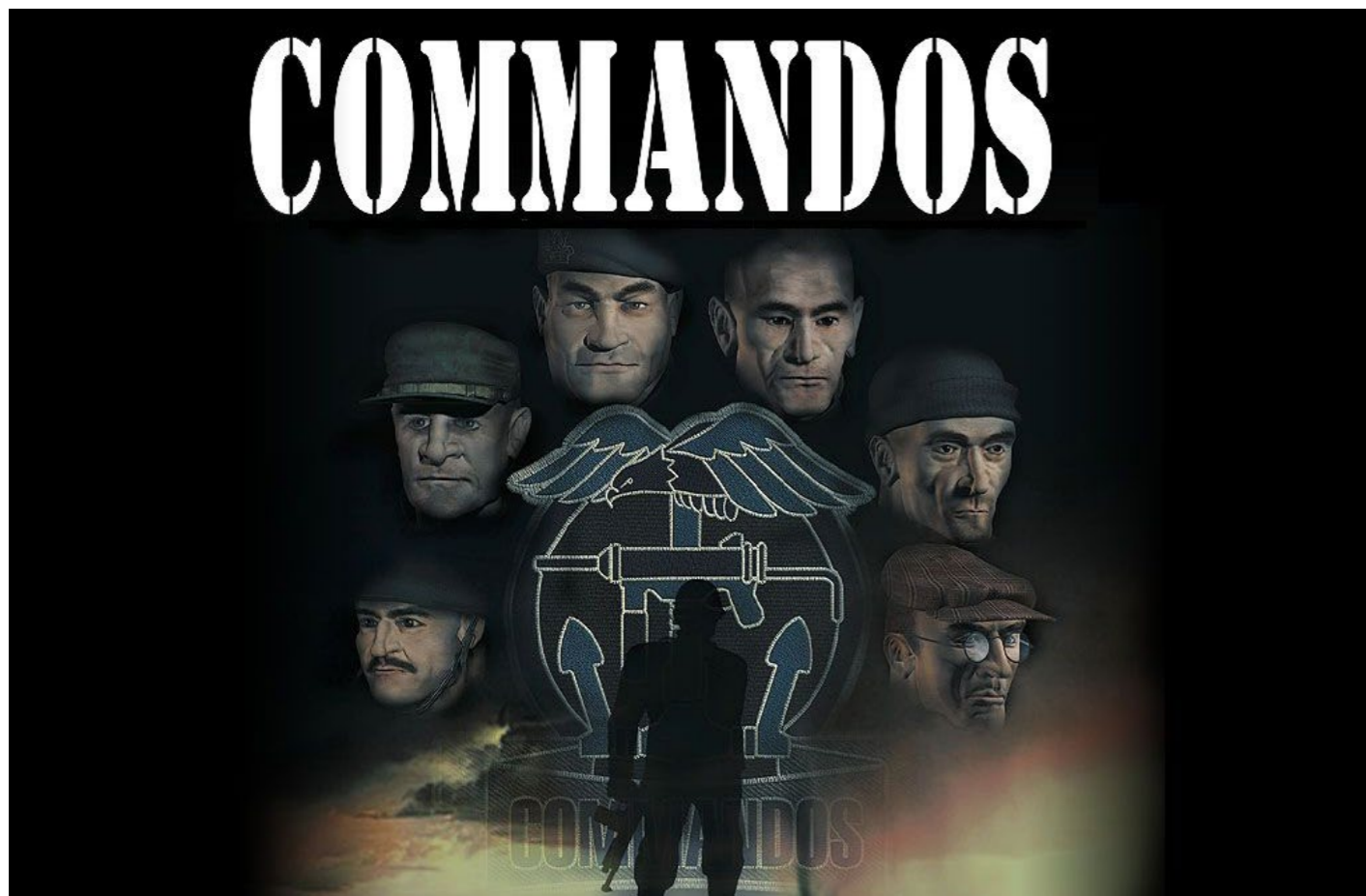
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

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

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

Copyright © 2018 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Po tom, čo Kalypso Media získalo práva na sériu Commandos, začalo pilno predstavovať svoju víziu. Štúdio sa najprv zameria na klasické diely a prispôbi ich moderným platformám, na čo ich znovu vydá. To nás, samozrejme, veľmi teší, no najviac nás predsa len zaujala zmienka o vývoji úplne nového dielu. Od zatiaľ poslednej časti hlavnej série Commandos 3: Destination Berlin už, mimochodom, uplynulo neuvěřiteľných 15 rokov.

Séria Commandos, ktorej hry patria medzi zlaté klasiky taktického

akčného žánru, začala svoju púť ešte v roku 1998, keď vyšiel prvý diel Commandos: Behind Enemy Lines.

Hra bola výborne prijatá kritikmi i hráčmi, a to dalo tvorcom pevnú zem pod nohami pre vývoj pokračovania Commandos 2: Men of Courage. Pokračovanie v mnohom vylepšilo prvky predchádzajúcej hry, ponúklo krásnu grafiku a nové herné systémy. Dodnes je tá hra považovaná za najlepší diel série. Nasledujúci, už vyššie spomenuť Destination Berlin

lesku dvojky síce nedosiahol, no aj tak išlo o solídne ukončenie trilógie. Názov Commandos v mnohých hráčoch vyvolá predovšetkým taktické plazenie sa a zabíjanie zo zálohy, no séria sa svojho času pokúsila presadiť aj v FPS žánri. Striel'ačka Commandos: Strike Force mala ponúknuť spojenie taktickej akcie v starom štýle a FPS striel'ačky, no tá nakoniec hráčom priniesla len tú FPS striel'ačku, ktorá v konkurencii Half-Life 2: Episode 1, F.E.A.R., Black či Call of Duty 3 nemala žiadnu šancu.

Telltale

Vývojári sa rozhodli, že presedia na Unity engine, a to počnúc druhou sériou The Wolf Among Us a hrou Stranger Things. Konečne sa tak dočkáme ich hier v úplne novom kabáte.



TES6

Po ohlásení nového Falloutu 76 sa ľudia začali obávať o budúcnosť série The Elders Scrolls a toho, či nebude nasledovať online model. Bethesda potvrdila že TES 6 bude čistý singleplayer.



Division 2

Ubisoft potvrdilo, že s ich očakávanom Division 2 síce opäť raz uvidíme mikrotransakcie, no len minimálne a lootboxom by sa chceli zatiaľ vyhnúť. Veci na zakúpenie budú len kozmetické.



Hitman 2

Hitman sa tohto roku vráti v novom pokračovaní série a veľa hráčov sa pýtalo, na čo sa môžu tešiť. To už máme potvrdené. Pri vydaní 13. novembra bude hra obsahovať 6 misií.



Battlefront 2

Roadmap

■ Podľa "uniknutého" obrázku sa prinajmenšom do tejto zimy môžeme tešiť na naozaj zaujímavý obsah v hre.

Už v júli do hry pribudnú nové režimy (Hero Star Fighters a 4 vs. 4 režim) a nové vylepšenia v hre. V auguste sa môžeme tešiť na vzhľad klonov a opäť drobné vylepšenia v hre, ako emotikony postáv či víťazné pózy. Na jeseň tohto roku zas do hry pribudnú hrdinovia Obi-Wan Kenobi a generál Grievous. Taktiež sa môžeme tešiť na ďalší režim a vylepšenia hry. A v zime na nás bude čakať dvojica hrdinov Anakin Skywalker a Count Dooku, lokácia Geonosis a ďalšie vzhľady postáv či hrdinov.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Cyberpunku 2077 sa síce ešte tak skoro nedočkáme, no postupne sa na povrch dostávajú nové informácie.

Táto poteší hlavne tých, anglicky menej zdatných, pretože bolo potvrdené, že Cyberpunk si zahráme aj s českými titulkami.

■ ...po ohlásení remasterovanej verzie trilógie Spyro, sa mnoho hráčov rozzúrilo, že hra vyjde iba na Xbox a PS4.

Podľa nových informácií sa dočkáme aj PC a Nintendo Switch verzie, ktorý by mali byť vydané dodatočne.

■ ...Fallout 76 síce nevyjde ešte pár mesiacov, no všetci hráči už teraz netrpezlivo čakajú na betu.

Tá bola ohlásená na október a ako prvý si ju zahrajú hráči na Xbox One. Zatiaľ nie je známe, čo bude obsahom tohto beta testu.



Fortnite

Aktualizácia

■ S aktualizáciou 5.10 vypukne tá najväčšia oslava, akú ste kedy vo Fortnite mohli vidieť.

Zmeny prichádzajú do módu "Save the World", ale aj do módu "Battle Royale". Samozrejme, táto aktualizácia je aj plná výziev a questov, ktoré ak splníte, ako odmenu dostanete kozmetické úpravy. Ďalej sa hráči môžu tešiť na oživenie módu "Playground LTM", ktorý bude dostupný od 25. júla 2018. Tentoraz si budete vedieť vybrať tím a budete môcť šoférovať "ATK vehicle". Epic Games sľubujú obrovský loot potenciál a aj vyššiu šancu na získanie munície, zbraní a materiálu na stavanie.

ASUS ROG Swift PG27UQ



ASUS uviedol na český a slovenský trh herný monitor ROG Swift PG27UQ s UHD rozlíšením. Ide o vôbec prvý herný monitor na svete s certifikátom DisplayHDR 1000, ktorý predstavuje špičkový štandard kvality HDR a zaisťuje tak vynikajúci HDR obraz.

Monitor je kalibrovaný z výroby s presnosťou farieb s hodnotou ΔE pod 3,0 a ponúka Quantum Dot panel typu IPS s hodnotou DCI-P3 až 97% a 99% farebným gamutom Adobe RGB. 27" monitor je vybavený technológiou G-SYNC HDR a umožňuje zvýšiť obnovovaciu frekvenciu až na 144Hz. Nové funkcie osvetlenia, ako projekčná sada ROG Light Signal a Light Signature, pomôžu hráčom vytvárať zábavné svetlené efekty. Praktická je aj funkcia automatickej úpravy jasů na základe okolitého osvetlenia. ROG Swift PG27UQ je prvý monitor, ktorý dokáže zobrazit' obsah v UHD rozlíšení (3840x2160) s obnovovacou frekvenciou 144Hz. Hráčom poskytne detailný obraz pri extrémne vysokých snímkových frekvenciách. Monitor je vybavený technológiou NVIDIA G-SYNC, ktorá zabraňuje trhaniu, oneskoreniu alebo výpadkom obrazu a prispieva tým

k plynulosti hrania. Prednosti PG27UQ preto obzvlášť vyniknú pri FPS, pretekárskych, strategických alebo športových hrách.

Monitory s vysokým dynamickým rozsahom (HDR) NVIDIA G-SYNC poskytujú rozsah jasů, ktorý je najbližšie rozpoznávacej schopnosti ľudského oka a ponúka širší farebný rozsah než tradičné monitory. Monitory G-SYNC HDR prinášajú jas až 1000cd/m², čo je niekoľkonásobne vyšší jas ako u štandardného zobrazenia. LED podsvietenie panelu je dynamicky riadené v 384 zónach, čo umožňuje veľmi vysoký kontrast a reprodukciu prirodzenejšie vyzerajúcich tmavých scén. Hráči môžu k monitoru pripojiť konzolu alebo streamovacie zariadenie s podporou HDR a vychutnať si obsah v kvalite UHD HDR. PG27UQ je prvý a zatiaľ jediný herný monitor s certifikátom DisplayHDR 1000. Tento certifikát je rešpektovaným štandardom a referenciou HDR kvality, vrátane jasů, farebného gamutu alebo hĺbky bitov. Tieto hodnoty sú dôležité nielen pre hráčov, ale aj pre profesionálov, nadšencov a všetkých počítačových kreatívcoů.

Monitor sa v ČR a SR predáva za 64900 Kč, resp. 2529 eur s DPH.

Cooler Master



MasterCase H500

Model rozširujúci sériu H, známu svojimi dvoma ikonickými dominantnými ventilátormi, ponúka voľbu z dvoch predných panelov uprednostňujúcich prúdenie vzduchu, resp. estetiku.

Novinka dopĺňa už dostupné verzie H500 a H500P a líši sa najmä menšou modularitou, avšak zachováva základnú charakteristiku radu H. Cooler Master H500 je vhodnou alternatívou pre hráčov uprednostňujúcich transport a jednoduchší vzhľad zostavy. Medzi základné charakteristiky patria dva

200mm RGB ventilátory s ovládačom a možnosť rozšírenia o ďalší voľiteľný vrchný stranu skrine či kryty pre čistý vzhľad – k dispozícii je predný kryt káblového vedenia a kryt zdroja pre uhladnú, ničím nerušenú zostavu. Novinka ponúka aj ďalšie drobné vylepšenia, ktorými sú napríklad bočný panel z temperovaného skla, upevnený len dvoma úchytými skrutkami, ktoré sa nestratia pri demontáži alebo držiak SSD ukrytý za základnou doskou, reprezentovaný iba štyrmi trecími plochami s úchytmi nevyžadujúcimi dodatočné náradie.

Cooler Master CM310



Cooler Master uvádza na trh ergonomickú myš pre pravákov aj ľavákov: CM310.

Novinka disponuje optickým senzorom s rozlíšením 10000 DPI a na svojom tele ponúka dve ľahko dostupné tlačidlá pre optimalizáciu citlivosti (DPI) a pre zmenu efektu podsvietenia. Je vyhotovená v symetrickom

tvare so špeciálne tvarovanými pogumovanými bočnicami a kalibrovanou hmotnosťou 100g. Súčasťou je aj päť prednastavených režimov RGB podsvietenia idúceho pozdĺž celého tela myši. Cooler Master CM310 bude k dispozícii koncom júla za odporúčanú koncovú cenu 949Kč s DPH v Českej republike a 29,99 eur s DPH na Slovensku.

Trust Noma



Trust uvádza slúchadlá Noma pre počúvanie hudby a hands-free volanie s pútavým retro dizajnom. Na 1,2m dlhom kábli je umiestnené ovládanie pre nastavenie hudby a telefónnych hovorov s integrovaným mikrofónom. K dispozícii sú za 29,99 eur s DPH.

ASUS ROG Zephyrus M

ASUS Republic of Gamers (ROG) uvádza na slovenský trh herný notebook ROG Zephyrus M s 8. generáciou procesora Intel Core i7 a grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1070. Notebook je už na našom trhu dostupný za koncovú cenu 2299 eur s DPH.

Natec Genesis Krypton 770



Krypton 770 ponúka extrémne rýchly a precízny snímač PMW3360, ergonomický tvar, nízku hmotnosť, ultra rýchle klzné plochy, odolné spínače tlačidiel, softvér s možnosťou prispôsobenia funkcií myši a chirurgicky presné spracovanie komponentov.

Svetovo prvý hraničný router certifikovaný pre Thread



Spoločnosť D-Link a Silicon Labs oznámili, že hraničný Thread router DSH-G300-TBR prešiel testom kompatibility a interoperability podľa špecifikácií protokolu Thread a stal sa tak svetovo prvým hraničným routerom s certifikátom „Built on Thread“.

Protokol Thread podporuje technológiu Mesh, čo umožňuje, aby sa DSH-G300-TBR bezpečne a spoľahlivo pripojil k internetu a k širokej škále produktov na automatizáciu

domácnosti ako súčasť samoregeneračnej mesh siete, ktorá prináša vyššiu spoľahlivosť spojenia a zároveň nižšiu spotrebu energie. Skvelo vyzerajú, výborne. Hraničný Thread router od D-Link je vybavený systémom na čipe (SoC) a multiprotokolom Wireless Gecko od Silicon Labs, ktorý podporuje Thread, Zigbee, Bluetooth 5, Bluetooth mesh a proprietárne protokoly. DSH-G300-TBR umožňuje zjednodušené IP premostenie medzi mesh sieťou a internetom so zabezpečením na sieťovej a aplikácej vrstve.

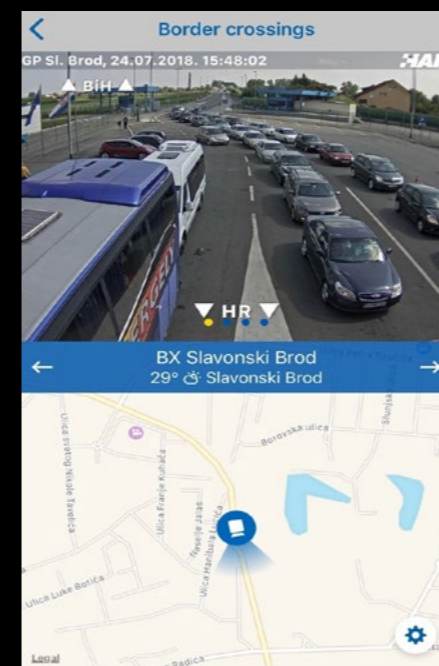
„Spoločnosť D-Link a Silicon Labs vytvorením hraničného routeru s certifikátom pre Thread potvrdili, že sú priekopníkmi v obore automatizácie domácností,“ povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe. „V budúcnosti plánujeme pokračovať v podpore

výkonnej mesh technológie protokolu Thread a ponúkneme aj ďalšie riešenia certifikované pre Thread, aby sme urýchlili zavádzanie internetu vecí (IoT) a automatizácii domácností.“

„Gratulujeme spoločnosti D-Link k dosiahnutiu významného míľniku IoT, akým je vytvorenie svetovo prvého hraničného routeru s certifikátom „Built on Thread“,“ povedal Daniel Cooley, vrchný viceprezident a hlavný strategický manažér Silicon Labs. „D-Link je osvedčeným inovátorom v oblasti produktov pre zabezpečené spojenie, a sme radi, že sme mu mohli poskytnúť našu špičkovú technológiu Wireless Gecko, ktorá umožňuje rozšírenie riešení D-Link naprieč rôznymi tržnými platformami a aplikáciami.“

Viac info nájdete na stránkach www.threadgroup.org

Pri cestách po Chorvátsku vám pomôže 260 kamier



Chorvátsko je podľa štatistik dlhodobo jednou z najobľúbenejších zahraničných destinácií Slovákov. Vlani

tam zo Slovenska, väčšinou autom, vyrazilo bezmála pol milióna ľudí, a prispeli tak v Chorvátsku k rekordnému celkovému počtu 18,5 milióna turistov za rok 2017. S dopravnými komplikáciami môžu teraz vodičom pomôcť kvalitné zábery z dopravných kamier a ďalšie informácie zverejnené na webovej stránke www.hak.hr alebo v bezplatnej mobilnej aplikácii HAK.

Mobilná aplikácia HAK "Croatia Traffic Info" je k dispozícii zdarma na stiahnutie v App Store a Google Play v anglickej, nemeckej a chorvátskej mutácii a poskytuje rýchly prístup ku 260 dopravným kamerám umiestneným na kľúčových dopravných ťahoch, u tunelov, mýtnych staníc a v prístavoch. Pred sezónou 2018 v aplikácii pribudli navyše kamery umiestnené na 10 hraničných prechodoch, ktoré sú pre cestovateľov obzvlášť dôležité. Oproti iným dopravným aplikáciám kamery dávajú o doprave na sledovaných miestach okamžitý vizuálny prehľad. V aplikácii HAK je navyše možné nájsť aj ďalšie

užitočné informácie, napríklad o najbližších čerpacích staniach, cenách paliva a dostupných asistenčných službách alebo šikovný kalkulator platieb za mýto.

Kamery AXIS s vysokým rozlíšením odolávajú aj vetrom bora

Pri budovaní kamerového systému Chorvátsky automobilový klub postupne nahradil menej kvalitné analógové systémy novými IP kamerami Axis, ktoré prináša obraz s vysokým rozlíšením a sú vhodné aj do náročných podmienok na mostoch a v prístavoch, kde počas roka musia odolať vetrom bora s rýchlosťou 250 km/h alebo extrémnym horúčavám. „Ďalšie kamery priebežne umiestňujeme na nové miesta na základe spätnej väzby od vodičov,“ povedal Goran Baotić manažér Chorvátskeho automobilového klubu. „V budúcnosti plánujeme do systému integrovať prvky strojového učenia, takže kamery v aplikácii umožnia tiež analýzu dát a lepšie pochopenie dopravnej situácie.“

Nerezové telo a rozlíšenie 4K



Axis doplní svoj rad špičkových kamier AXIS Q35 o dve pevné kopulovité kamery s ultra vysokým rozlíšením určené pre vonkajšie použitie. Oba nové modely sú vyvinuté s ohľadom na zabezpečenie spoľahlivej prevádzky za nepriaznivých svetelných podmienok a v náročných prostrediach.

Obe kamery majú snímače špičkovej kvality s uhlopriečkou 1/2" a využívajú najnovšie a najvyspelejšie technológie spoločnosti Axis na spracovanie obrazu, pričom model AXIS Q3518-LVE má rozlíšenie 4K a model AXIS Q3517-SLVE z nerezovej ocele ponúka rozlíšenie 5 MP pri snímkovej frekvencii 30 fps.

Oba modely ponúkajú vynikajúcu kvalitu obrazu aj v nepriaznivých svetelných podmienkach. Na obrazovej kvalite sa podieľajú technológie spoločnosti Axis OptimizedIR (optimalizácia infračerveného

prísvitu), Forensic WDR (široký dynamický kontrast s parametrami pre súdne dokazovanie) a Lightfinder. Obe nové kamery tiež podporujú oceňovanú kompresnú technológiu spoločnosti Axis s názvom Zipstream, ktorá zaisťuje, že dôležité detaily vo video záznamu zostanú zachované, no súčasne požiadavky na šírku prenosového pásma a ukladanie dát minimalizuje v priemere o 50% alebo viac.

Kamery boli navrhnuté tak, aby odolali najdrsnejším podmienkam a spoľahlivo fungovali aj v extrémnych teplotách v rozsahu od -50°C do +60°C. Model AXIS Q3517-SLVE má navyše telo z nerezovej ocele používanej v námorníctve, ktoré má vysokú odolnosť proti korozívnym účinkom soli, čistiacich prostriedkov a ďalším chemikáliám. K dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis na prelome júla a augusta.

Nové akumulátorové kľincovačky prinášajú voľnosť



S novými aku kľincovačkami HITACHI Power Tools / HiKOKI získajú profesionáli výkonné a nízkoúdržbové náradie.

Žiadne prekážajúce hadice, kompresory, či plynové zásobníky. Len výkon a pohodlie. Nová generácia akumulátorových kľincovačiek, HITACHI Power Tools / HiKOKI poskytuje maximálnu voľnosť pri práci v dielni či na stavbe. Sériu tvorí celkovo päť modelov – dve stavebné kľincovačky a tri na dokončovacie práce. Ich funkčnosť, komfortné používanie a celkové spracovanie získali ocenenie iF Design 2018.

Všetky akumulátorové kľincovačky napájajú odnímateľné výkonné 18-voltové lítiovo-iónové batérie. Rozširujú tak skupinu 18 V modelov, ktoré môžu využívať spoločnú batériu. Vďaka inovatívnemu pohonnému systému Air Spring už kľin-

covačky nepotrebujú tlakovú nádobu alebo kompresor. Sú vybavené vysokotlakovou vzduchovou komorou a bezuhlíkovým motorom, vďaka ktorému sa výrazne znižuje potreba servisu a údržby.

Nové akumulátorové kľincovačky možno použiť na stavbu drevených konštrukcií, debnenie, palety, rámy, drevostavby, záhradné konštrukcie, montované domy, na zbíjanie stropov, podláh a obloženia v interiéri.

Akumulátorová kľincovačka NT1850DBSL bude slúžiť na dokončovacie práce. Zásobník má kapacitu 100 kľincov. Na-bitá lítium-iónová batéria s kapacitou 3,0 Ah vystačí na na-strelenie 1650 kľincov s rýchlosťou až 3 kusy za sekundu. Pre dlhšie kľince je určený model NT1865DBSL. Na jedno nabitie nastrelí až 1 500 kľincov. Kľincovačka NT1865DBAL dokáže nastreliť 1100 kľincov.

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Star Wars IX nabírají posily

Po částečném neúspěchu Sola a rozpačitým přijetím osmého regulérního dílu to vypadalo na chvíli s celou frančizou trochu bledě. Společnost Disney se ovšem snaží ze všech sil získat fanoušky zpět na svoji stranu. Mimo obnovení oblíbených Clone Wars pro další sérii

(i když byl seriál v roce 2014 po šesté sérii zrušen) oznámil, že se další oblíbená postava z původní trilogie vrátí v připravovaném devátém díle. Billy Dee Williams si znovu zahraje sympatíka Landa Calrissiana v závěru nové trilogie pod režijním dohledem J.J. Abramse. Mimo něj se ve filmu jako nový přírůstek do série objeví také Keri Russell.

Castigové a filmové novinky:

- Zazie Beetz se přidává k obsazení sólovky Jokera s jednoduchým názvem Joker. V hlavní roli se objeví již dříve potvrzený Joaquin Phoenix.
- V novince Michaela Baye 6 Underground se objeví také Dave Franco.
- Lin-Manuel Miranda natočí jako svůj filmový celovečerní debut muzikál Tick, Tick... Boom!
- James Wan bude ve spolupráci s Jasonem Blumem produkovat další horor, tentokrát o zabijácké panence s názvem M3GAN.
- Začal se natáčet remake hororu Rabid.
- Thriller Zubaté ostří se dočká remaku s Halle Berry v hlavní roli.
- Rose Byrne by se mohla objevit ve filmu Limited Partners.
- Numan Acar a J.B. Smoove se přidávají k obsazení Spider-Man: Far From Home.
- Timothee Chalamet jedná o hlavní roli v nové adaptaci kultovního sci-fi Duna.
- Harrison Ford se objeví v nové verzi filmu Call of the Wild.
- Matthew Rhys se objeví po boku Toma Hankse ve filmu You Are My Friend.
- V lednu se začne natáčet Zombieland 2.
- Zombie film Jima Jarmusche The Dead Don't Die se začal natáčet, v hlavních rolích se objeví Bill Murray a Adam Driver.
- Scarlett Johansson odstoupila z filmu Rug & Tug na motivy skutečného příběhu pittsburského transgender gangstera

- poté, co její obsazení začátkem měsíce vyvolalo vlnu nevole od široké veřejnosti.
- Geneva Robertson-Dworet stojí za scénářem k marvelovce Captain Marvel napíše scénář k filmové adaptaci románu Artemis.
- Joss Whedon připravuje pro HBO svůj nový seriál The Nevers.
- Panství Downton se dočká filmového pokračování.
- Jeremy Renner se objeví v nové verzi komiksovky Spawn v jedné z vedlejších rolí.
- Willem Dafoe se objeví v disneyovce Togo.
- Sólovka Black Widow našla svoji režisérku v Cate Shortland (Lore)
- Režisér John M. Chu chce natočit film o nedávné záchranné akci v Thajsku.
- Michael C. Hall, Cleopatra Coleman, Bokeem Woodbine a Boyd Holbrook se objeví v novém filmu pro Netflix In the Shadow of the Moon.
- Chadwick Boseman se objeví v novince bratří Russových 17 Bridges.
- Jason Momoa se objeví v hlavní roli nového sci-fi seriálu See.
- Julianne Moore se objeví v adaptaci The Woman in the Window.
- Ben Affleck si zahraje ve filmu The Last Thing He Wanted.
- Djimon Hounsou se objeví v komiksovc Shazam!
- Winston Duke si zahraje legendu MMA Kevina "Kimbo Slice" Fergusona

- ve filmu Backyard Legend.
- Novinka Netflixu Central Park Five v režii Avy DuVernay získala do obsazení Veru Farmigu, Michaela K. Williamse nebo Johna Leguizama.
- Samuel L. Jackson bude ve všech záběrech v Captain Marvel digitálně omlazen o 25 let.
- Ralph Fiennes se objeví v novince Terryho Gilliana Mr. Vertigo.
- Miles Teller se objeví v pokračování Top Gunu.
- Vanessa Kirby se přidává k obsazení připravovaného spin-offu Rychle a zběsile.
- Luke Evans se objeví ve válečném snímku Midway.
- Matt Damon získal hlavní roli v dramatu The King of Oil v režii Johna Krasinského.
- Rafe Spall a Kumail Nanjiani se objeví v spin-offu Muži v černém, který se právě natáčí.
- Jim Carrey propůjčí svůj hlas padouchovi Robotníkovi v připravované animované adaptaci Sonic the Hedgehog.

Změny v datech premiér:

- Komiksovka Joker se objeví v kinech 4. října 2019.
- Dobrodružný snímek Jungle Cruise se o týden zpozdí, do kin se dostane 11. října 2019.
- Pokračování fantasy Zloba - Královna černé magie se do kin dostane 29. května 2020.
- Indiana Jones 5 se naopak oproti plánům o celý rok opozdí, do kin by se měl dostat 9. července 2021.

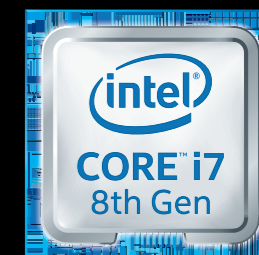


ROG ZEPHYRUS NAJTENŠÍ HERNÝ NOTEBOOK

ROG Zephyrus je revoluční herný notebook, který bol stvorený vďaka trvalému odhodlaniu spoločnosti prichádzať s neustálymi inováciami. Napriek tomu, že je tenší než všetky predchádzajúce ROG notebooky, má hardvér, ktorý súperí so špičkovými hernými počítačmi - grafickú kartu NVIDIA® GeForce® GTX 1080 s dizajnom Max-Q, 8. generáciu Intel® Core™ i7 procesoru, širokouhlý displej s obnovovacou frekvenciou 144Hz/3ms a Windows 10. ROG znížil hrúbku tela iba na 16,9 - 17,9 mm a súčasne si zachoval výkonné chladenie a bezkonkurenčnú akustickú účinnosť vďaka novému inteligentnému systému prúdenia vzduchu - Active Aerodynamic System (aktívny aerodynamický systém). Elegantly telo tiež obsahuje RGB klávesnicu známu všetkým hráčom, ktorí majú skúsenosti s hraním na stolných počítačoch.

Kúpíte v: [alza.sk](#) | [ASUS Shop](#) | [ROG SHOP](#)

Poháňaný Intel® Core™ i7 procesorom
Viac na www.asus.com/sk



*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

Dokáže Xbox vrátiť úder budúcu generáciu? Možno vám to príde ako ľahká otázka s ešte ľahšou odpoveďou, no nemusí to byť práve tak

Minulý týždeň sa môj kolega Robo pozrel na chyby Microsoftu, ktorými si sám vykopal diery a sám určil víťaza tejto generácie konzol. Článok je fakt vynikajúci a môžete si ho prečítať tu. Teraz chcem nadviazať na Robov článok a pozrieť sa do budúcnosti. Ako a či sa dokáže Xbox dostať späť na svoje miesto.

Víťaz tejto generácie je jasný, a tak sa pod' me pozriem späť do časov kedy sa PlayStation a Xbox obiehali snád' každý mesiac. Bol to Xbox 360 a PlayStation 3. Konzola Xbox 360 vyšla ovel'a skôr ako PlayStation 3, čo znamenalo, že bola porovnávaná s vtedy stále populárnou PlayStation 2. Xbox bol samozrejme výkonnejší no PlayStation sa stále darilo. Ako to? Tu je podľa mňa jeden veľký faktor, na ktorý sa zabúda. Tým je nostalgia a niečo ako lojalnosť. Spýtajte sa niekoho kto nehrá hry, aby vymenoval nejakú konzolu. Šanca je, že povie PlayStation. Prečo? Lebo táto značka tu je dlhšie a u ľudí si vybudovala meno. PlayStation tu je dlhšie a vždy bolo synonymom pre slovo hranie. Xbox tu je kratšie a v poslednej dobe je označovaný za zlý aj u ľudí, ktorí len idú s vlnou. Neberte ma zle, ale Xbox v posledných rokoch stratil na hodnote, ktorá sa neuvádza v peniazoch. A to vidno aj v TV. Kedysi boli v reklamách ako Xbox tak PlayStation, ak ste videli nejakú súťaž, súťažilo sa aj o konzolu



od Sony a aj o tú od Microsoftu. No teraz je všade len PlayStation a Xbox nikde nevidno. Za to si ale môžu sami a teraz sa to snažia napraviť, aby sa dostali späť kde boli. Spomínal som aj lojalnosť. Hovorí sa: 'Ak niečo funguje, prečo by sa to malo meniť.' To isté si hovoria tí, ktorí vyrastali na PlayStation 1 alebo 2. Prečo by ste mali skúsiť niečo iné, ak viete, že tu to dostanete určite. A to sa nedeje len pri konzolách. Je to tak pri každej veci, pre ktorú existuje rôznorodý trh. Každý má nejakú svoju preferenciu, ktorá je budovaná na dlhodobej spokojnosti. Tu to má Xbox ťažšie kvôli tomu, že je mladší a pekný príklad môžeme vidieť pri Nintende, ktoré ťaží zo svojej minulosti a aj značiek ako Legend of Zelda, ktoré predalo samotnú konzolu. Netreba taktiež zabudnúť, že Nintendo aj Sony

majú svoj stály trh v Ázii, s tým, že o Európu a Ameriku sa bojuje. Xbox nemá trh, kde by bol ako doma.

Ďalším veľkým dôvodom je inovácia. V minulej generácii experimentoval s hardvérom či už Xbox alebo PlayStation. Microsoft prišiel s Kinectom, ktorý bol niečím, čo sme predtým nevideli. Sony sa pokúsilo zviest' na popularite Wii a prišlo s PlayStation Move. Kinect sa nepredával ako teplé rožky, no bol na tom lepšie ako PlayStation Move. Vtedy Sony pochopilo, že ľudom nejde o nový hardvér a stačia im len hry. Tak sa rozhodlo robiť len tú jednu vec, a to najlepšie ako vedelo. Ak sa potom pozrieme na dopad tohto malého súboju Kinectu a PlayStation Move, môžeme vidieť, že urobil celkom veľký rozdiel. Microsoft si to, čo PlayStation vedelo už v minulej generácii, uvedomil až rok po vydaní Xboxu One a PlayStation 4, kedy upustil od povinnosti mať Kinect pri každom Xboxe. Sony sa ale od hier nakoniec tak trochu vrátilo ku inováciám v podobe PSVR, no netreba zabúdať, že



Microsoft pracuje na Hololense, ktorý vyzera ako vhodnou platformou pre hranie. Integrácia projektu Hololens by tak mohla trochu vyrovnat' súboj d'alšej generácie. Problémom je teraz už len cena Hololens, ale tak stále je vo vývoji.

Xbox Game Pass a spätná kompatibilita sú určite jedne z najlepších vecí, ktoré sa na Xbox platformu dostali. Je viac ako jasné, že ak bude Microsoft chcieť byť atraktívnejší pre potenciálnych zákazníkov, budú tieto dve služby/ funkcie samozrejmosťou a dokážu tak prepojiť celú Xbox platformu. Je jasné, že o niečo podobné sa PlayStation pokúsi. Teda aspoň o. Spätnú kompatibilitu s PlayStation 4, aby bol prechod medzi generáciami čo najľahší, a aby sa v podstate vymazal. Zároveň si myslím, že sa pokúsia urobiť PlayStation Now lepším, no zatiaľ jednoznačne v tejto kategórii Xbox vedie. Okrem toho sa aj Xbox Live Gold považuje za lepší v porovnaní s PlayStation Plus programom.

Hry, hry a hry sú momentálne najväčším problémom zelených. Stále sa ohľadujú len multimédiami a na hráčov sa zabudlo. Pri otázke prečo sa stále vydávajú len pokračovania série ako Halo, Gears of War a Forza a prečo sa nevyvíjajú nové sú často skloňované mená Don Mattrick (hlava Xboxu v období vydania Xboxu One) a Terry Myerson (bývalý šéf Windowsu). Terry Myerson pôsobil aj v časti Xboxu pod názvom 'Windows a zariadenia'. Toto oddelenie bolo nedávno rozpustené a postupne si ho medzi sebou rozdelili

ostatné časti Xbox divízie. To trochu uľavilo z rozpočtu, ktorý bol znížený z hernej časti pod vedením Phila Spencera, čo viedlo k tomu, že na vývoj nových titulov neostalo peňazí.

Tieto zmeny v Xboxe viedli ku spamätaniu sa a v podstate znovuzrodeniu Xbox značky čo sa ukázalo aj na tohtoročnej E3, keď Microsoft oznámil, že odkúpil štúdiá a je pripravený na vývoj nových hier. Tvorba AAA hier však nie je jednoduchá a už vôbec nie rýchla a tak si myslím, že dopad tohto nákupu uvidíme až v d'alšej generácii, čo by mohlo pomôcť Microsoftu s predávaním jeho d'alšej konzoly. Zároveň by sa zišli aj exkluzivity, nielen konzolové exkluzivity, lebo väčšina ľudí v tejto dobe už má aj počítač, a tak je pre nich logickou voľbou ísť pre PlayStation a

mať tak všetko pokryté. Ďalšou vecou, ktorá Xboxu pomohla minulé generáciu, bolo vydanie Xboxu 360 o rok skôr. Je možné, že Microsoft to urobí tak aj teraz. Riskuje tak, že jeho konzola bude slabšia, no tak to bolo skoro vždy nie? Bol by to logický krok a Microsoft bude vedieť/vie presne kedy chce PlayStation prísť s ich d'alšou konzolou.

Nezabudneme tu taktiež na komunikáciu a počúvanie. Xbox je podľa väčšiny ľudí viac priateľskejší k hráčovi ako PlayStation. Microsoft počúva a robí to, čo komunita chce. Aj keď je na to v podstate odsúdený (lebo chce byť lepšou voľbou a iná cesta v podstate nie je), Sony môže urobiť to isté no nekoná tak. Pekným príkladom je Cross-play na ktorý majú absurdný názor o bezpečnosti Xboxu.

Dokáže sa Xbox dostať na vrch budúcu generáciu? Myslím si, že dominancia akú vidíme túto generáciu neuvidíme ani na jednej strane. Microsoft robí všetko preto, aby sa zlepšil, zatiaľ čo Sony robí najlepšie to, čo vie. Hry. Budúca generácia bude podľa mňa podobná tej minulej. Vyrovnanosť a boj o zákazníkov. Aj keď sa vám taký návrat zelených zdať nemusí, pozrite sa na Nintendo, ktoré sa po zlyhaní s Wii U dostalo späť do obrazu so Switchom. Nakoniec už len pripomeniem, že kvalitu platformy neurčuje len jej predajnosť.

Články, ktoré boli medzi odsekmi:

- [Koniec Kinectu](#)
- [Pozvanie Sony ku Crossplay](#)

Lubomír Lazor

Exclusive Retail Games					
2014	2015	2016	2014	2015	2016

Dnes sa pozrieme na minulosť aj prítomnosť spoločnosti, ktorej multiplayerové tituly dobyli a stále dobývajú svet.

Na začiatku 90. rokov boli veľmi obľúbené takzvané demá. Audiovizuálne prezentácie navrhnuté tak, aby posúvali hranice hardvéru PC.

Mladý švédsky programátor menom Andreas Axelsson sa na žiadosť priateľ'a pridol k skupine tvorcov dem. Hovorili si The Silents. Aj keď boli úspešní, Axelsson prišiel na to, že ho tvorenie dem moc nebaví a začal pracovať na vlastnom projekte spolu s niektorými ďalšími ľuďmi. Nemalo to byť už demo ale plnohodnotná hra. Simulátor pinballu, ktorý dostal meno Pinball Dreams. Už pri práci prišli na to, že projekt vyzerá oveľa lepšie ako dúfali. Dánilo sa im tak dobre, že sa rozhodli hru predávať. Aj keď to pôvodne nemal byť komerčný produkt, išli s ním na trh.

A tak, stále len študenti na univerzite, sa rozhodli behom jedného večera, že si založia vlastnú spoločnosť menom: Digital Illusions Creative Entertainment alebo skrátene DICE.

Povedali si, že ak to nevyjde, nič sa nedeje, veď ešte ani nepromovali.

Keď v roku 1992 Pinball Dreams vyšiel, DICE si neboli istí, ako ľudia hru prijmu, no k ich vlastnému prekvapeniu to bol hit. Žiadna pinball hra v tej dobe nebola tak realistická a vlastne doteraz je tento titul považovaný za jeden z najlepších pinball simulátorov vôbec.



Dalo sa čakať, že príde pokračovanie. Pinball Fantasies dokončilo DICE tak rýchlo, že ho vydali ešte v tom istom roku. Na vývoj tretieho pokračovania si ale dali viac času. Pinball Illusions vyšiel až v roku 1994.

Po dokončení trilógie a veľkých ziskov DICE vedeli, že sú už skutočná spoločnosť. Došlo im, že sa musia presťahovať z domu do skutočných kancelárií.

Keď sa zabývali v novom sídle vo švédskom Göteborgu, rozhodli sa vytvoriť drsnejší titul.

Chceli urobiť futuristické arkádové preteky s realistickou fyzikou. Rovnaká kombinácia urobila z ich pinballu hit. Táto práca neostala bez povšimnutia a už pred vydaním ich švédska automobilka Volvo najala na vytvorenie propagačnej hry pre ich nové auto S40. Pretože DICE využívali len engine, ktorý už vytvorili pre svoj titul a hra mala obsahovať len samotné S40 na dvoch tratiach, celý vývoj trval len 45 dní. Výsledok bol predvádzaný na automobilových výstavách v roku 1997.

O rok neskôr vyšiel aj ich futuristický titul s názvom Motorhead a vo svete sa predalo viac ako milión kópií. DICE už nebol len nováčik. Spojili sa s ďalším švédskym vývojárom, menom Refraction Studios. To práve dokončilo akčnú hru Codename Eagle, ktorá sa stala kultovým hitom. Tieto dve štúdiá sa spojili v roku

2000. Refraction ale prišlo o svoje meno a ostali ako DICE. Refraction už pracovali medzitým na ďalšom projekte a zvyšok štúdiá ho v tom významne podporovalo. Šlo o ambicióznú tímovú strieľačku z 2. svetovej vojny – Battlefield 1992. Zaujímavé je, že 3D engine vytvorili chalani z Refraction ešte keď študovali. Potom neskôr aj niesol ich meno. Mali víziu o hre, kde sú vojaci, vozidlá a lietadlá a všetci spolu bojujú online na jednom bojovom poli. Boli tam pôvodné základy titulu Codename Eagle. K dokončeniu hry ale ešte ostávalo niekoľko rokov.

Codename Eagle



Battlefield 1992



Medzitým vytvorilo DICE ďalšie závodné projekty a to NASCAR Heat v roku 2000 a ďalšie lacné ale veľmi výnosné filmové tituly ako oficiálna hra Shrek v roku 2001.

Keďže to s nimi vyzeralo veľmi dobre, rozhodli sa kúpiť kanadského vývojára Sandbox Studios v roku 2001 a premenovali ho na DICE Canada. Pôvodne partia študentov, zrazu medzinárodná korporácia.

Písal sa rok 2002 a Battlefield 1942 uzrel svetlo sveta. Pre DICE to znamenalo presun z pretekárskych hier do FPS a spoločnosť cítila možnosť rastu. Titul nebol nijako prevratný ale mal správne vyváženú zábavu, výzvu, realističnosť, štýlovosť, prístupnosť a náročnosť. Mal jedno z najlepších ovládaní vozidiel v hernom svete vôbec a bolo jedno či na zemi, na mori alebo vo vzduchu. Triedy z ktorých mohli hráči vyberať boli výborne vybalancované a vďaka tomu bol každý boj iný. Navyše boli vďaka úspechu série Medal of Honor, hry z 2. svetovej vojny, v kurze. Aj keď Medal of Honor bol skvelý singleplayerový zážitok, Battlefield bol najlepšia multiplayer strieľačka vôbec. V jednej hre mohol hráč obsadiť tank, lietieť s ťažkým bombardérom alebo sa držať v úzadí a liečiť spoluhráčov. To všetko na obrovských mapách s nekonečnými možnosťami.



Aby sme boli úprimní, hra bola kritizovaná za veľmi slabú kampaň. Nakol'ko ale všetci boli zaneprázdnení hraním multiplayeru, nikto si kritiku nevšímol. Navyše, aby toho nebolo málo, hra bola prístupná moderom. Netrvalo dlho a internet bol zaplavený rôznymi modifikáciami základných herných princípov. Titul bol veľmi úspešný a švédske štúdio sa vďaka nemu dostalo na vrchol herných vývojárov.

Battlefield 1942 sa stal jedným z najmenej očakávaných, no zároveň najobľúbenejších titulom roka. Tvorcovia pinball série sa tak stali svetovou vývojarskou elitou a netrvalo dlho, keď oznámili, že sa presúvajú do Vietnamu.

Hneď po vydaní Battlefieldu sa DICE vrátilo k tvorbe pretekárskych hier a prišli s Midtown Madness 3 v roku 2003 a

Rallisport Challenge 2 v roku 2004. Každý ale vedel, že ďalší Battlefield nie je ďaleko.

DICE v roku 2004 získalo Trauma Studios, čo bola partia moderov, ktorá vytvorila populárny mód pre Battlefield 1942 menom Desert Combat. Ten presunul engine 1942 do súčasnosti. Vyobrazoval vojnu v Perzskom zálive na začiatku 90. rokov. Bola to predzvesť toho, čo malo prísť.

Ďalšia Battlefield hra sa ale neodohrávala ani v 2. svetovej vojne a ani v súčasnosti. Dokonca na nej nepracovali ani švédski vývojári. Miesto toho vyšiel v roku 2004 Battlefield Vietnam od získanej spoločnosti DICE Canada.



Vietnam bol chválený za vylepšenie grafiky, ale na druhej strane, nebol tak obľúbený ako 1942. Aj keď hra detailne vyobrazovala vojnu zo 70. rokov, vrátane hudby, neposunula značku žiadnym zásadným novým smerom. Ľudia z toho mali dojem, že to je len 1942 s lepšou grafikou. Síce sa dobre predával, no nebol už tak chválený. Napriek tomu to vydavateľovi, ktorým bolo EA, stačilo. V novembri 2004 verejne ohlásili zámer odkúpiť DICE. Bola to obrovská úľava dôvery vo švédske štúdio a tá sa vyplatila s vydaním Battlefield 2 v roku 2005.

Fakt, že sa hra volala Battlefield 2, aj keď bola tretím pokračovaním značky, jasne ukazoval, ako bol Vietnam prijatý. Bol to ale prvý titul, ktorý sa odohrával vo vymyslenom konflikte, moderná vojna medzi USA, Čínou a fiktívnou Stredovýchodnou koalíciou. Štúdio pôvodne chcelo niečo reálne. Preto značný čas

študovali celú dobu studenej vojny a taktiež aj všetky konflikty vo svete. Napriek tomu EA stále trvalo na modernej dobe.

Z hľadiska hrateľnosti, BF2 úplne upustil od kampane pre jedného hráča. Namiesto toho to bol vlastne taký multiplayer s botmi. Pre multiplayer samotný ale pridali niekoľko prvkov. Každý tím mal teraz veliteľa. Tým bol jediný hráč, ktorý bol schopný sledovať celú mapu a privolať útoky delostrelectva alebo poslať vozidlá tam, kam chcel. Taktiež obsahoval systém čát, takže akýkoľvek tím sa mohol rozdeliť do menších skupín. Skúsení hráči tak mohli operovať v menšom zoskupení, ako skutočná bojová jednotka.



Švédsky tím opäť raz vytvoril majstrovské dielo a predaje a recenzie boli úchvatné. Taktiež presunutím sa z minulosti do súčasnosti určili trend aj ostatným akčným strieľačkám.

Vo svete DICE boli však aj problémy. Len týždeň po dokončení BF2 a 9 mesiacov po získaní malého vývojára, sa rozhodlo z neznámych dôvodov zavrieť Trauma Studios. Tím stojaci za módom Desert Combat do BF 1942 tak založilo vlastnú firmu pod názvom Kaos Studios.

Neskôr toho roku DICE vydali Battlefield 2: Modern Combat, čo bola konzolová adaptácia úspešnej PC hry. Aj keď nieslo rovnaké meno a prostredie, išlo o úplne inú hru. Napriek tomu, že na PC to bol úspech roka, konzolová verzia sa jej nedokázala vyrovnáť.

V roku 2006 prišla pre spoločnosť najväčšia zmena od zlúčenia s Refraction. 2. októbra dokončilo EA odkup DICE. To vyvolalo obavy, či ostane DICE ako DICE alebo EA značku úplne pohlť.

Našťastie, ešte v tej dobe EA odmeňovalo štúdiá, ktoré malo pod sebou za ich výkony a nechávalo im ich samostatnosť. Malo to ale jeden háčik. DICE Canada boli priamym konkurentom niektorých EA štúdií v Kanade, preto boli DICE donútení pobočku uzavrieť. Len dva dni po dokončení odkupu

dokončilo švédské štúdio svoj presun v čase s hrou Battlefield 2142. Išlo o sci-fi hru, ktorá obsahovala robotov a futuristické zbrane. Ale dopadlo to ako s Vietnamom. Napriek výborným recenziám a predajom, bola považovaná za prerábku staršej, už existujúcej hry. Aj keď prostredie bolo úplne odlišné, samotná hrateľnosť bola veľmi podobná BF2.

Takže po výlete do budúcnosti sa DICE vrátilo do modernej doby. Vedeli, že musia prísť s niečím novým. Keďže Série BF nikdy nemala poriadnu kampaň, rozhodli sa ísť tým smerom. Navzdory veľkej fanúšikovskej základni na PC, bola jediná hra na konzoly sklamaním. A tak v ďalšej BF hre DICE rozhodol zaútočiť na tieto zatiaľ nedobyté časti herného sveta.

V roku 2006 oznámili, že ich ďalší titul bude obsahovať kampaň pre jedného hráča a bude iba na konzoly. Príbeh sa točil okolo americkej vojenskej jednotky Misfit, ktorá sa rozhodne na vlastnú päsť nájsť ukradnuté zlato. Bolo to rozprávané v štýle vtipného béčkového filmu s prehnanou akciou a čiernym humorom.

V porovnaní s akoukoľvek inou BF hrou išlo o najhlbšiu a najviac pohlcujúcu kampaň, ktorú DICE vytvorili. Ale oni mali v rukáve ešte jedno eso. Pre novú hru vytvorili úplne nový engine, jeho meno je FROSTBITE a ten (samozrejme v novej podobe) poháňa aj súčasné tituly. V tejto hre bolo prvýkrát úplne ničiteľné prostredie. Každá hra bola teraz unikátna a aj kempri schovávali sa v budovách neboli v bezpečí.

Prostredie, ktoré môžete demolovať, bolo v hrách extrémne vzácné a toto bol ten žolík, ktorým sa hra prezentovala. Kvôli konzolovej exkluzivite ale štúdio čelilo obrovskej kritike. BF bol obľúbený titul na PC a presne tí sa cítili podrazení. V komunite vládlo presvedčenie, že práve PC hráči vybudovali značku BF a teraz boli opustení. Bola to lekcia, na ktorú DICE nikdy nezabudli. Ale pre konzolistov, Battlefield: Bad Company sa ukázal ako skvelý titul, keď po mnohých odkladoch v júni 2008 naozaj vyšiel. A tak BF pohltila svet konzol.

Ničiteľné prostredie bolo vychvalované viac ako len marketingový trik. Bola to zásadná vlastnosť hry. Bohužiaľ, dlho propagovaná kampaň sa nestrela s rovnakými reakciami. Prehnané vtipný štýl veľmi nesedel s vážnosťou



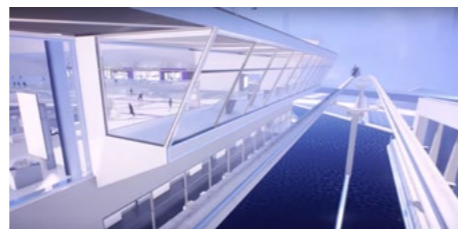
moderného boja. Aj keď, bol to dobrý pokus od multiplayerového autora.

No nebolo to všetko čo v ten rok malo štúdio DICE pripravené. Prvýkrát ju predviedli na E3 v roku 2007 a nakoniec vydali v novembri 2008. Mirror's Edge. Hra bola odlišná úplne vo všetkom, čo dovtedy tvorili. Pohyby boli založené na parkoure, farebné schémy boli jednoduché a sýte, hrdinka málokedy používala zbraň. V spoločnosti a priemysle často kritizované EA za recyklovanie najviac vynášaných žánrov, použilo práve Mirror's Edge ako ukážku originality a tvorivosti.

Titul sa odohrával v totalitnej budúcnosti, kde hnutie odporu bojovalo s vládou. Hráč hral za „runnera“ zo skupiny, ktorá využívala schopnosť voľného behu k pohybu prostredím a k úteku pred nepriateľmi. Konkrétne ste hrali za ázijské dievča menom Faith. V dobe, keď ste skoro v každej hre hrali za belochu, sa DICE opäť odtrhlo od zažitých predpokladov. Faith dostala zbraň len keď ju vzala nepriateľovi. Bola to strieláčka, kde sa skoro vôbec nestriela. Vďaka tomu EA vedelo, že to bude risk. Napriek tomu nečakane zariskovalo úplnou podporou tejto hry. Nakoľko prišla na trh v novembri, kedy sa pred Vianocami predávali hlavne overené značky a väčšinou pokračovania osvedčených hier, EA sa s ME pokúsilo o nemožné. Dúfalo, že porazí konkurenciu vynaliezavosťou. Nevyplatilo sa to tak, ako dúfali.

Titul sa dočkal skôr vlažného prijatia. Bol kritizovaný za neohrabanosť, lineárnosť a obmedzenú hrateľnosť. Jednoducho nebol schopný sa presadiť. Napriek všeobecnej mienke to rozhodne nebol prepadák. Do konca roka sa predalo viac ako milión kópií. V porovnaní s normálnym sviatočným predajom EA to nestačilo. Takže, aj keď

sa ľudom z DICE práca na ME páčila, bolo jasné, že sa vrátia späť ku koreňom.



Ak sa vrátíme späť, keď v roku 2008 vyšiel BF na konzoly, ešte ten rok bol ohlásený Battlefield: Heroes a dokonca v lete toho roku mal aj vyjsť. Tentokrát len na PC. Žiaľ hra sa dočkala niekoľkých odkladov a vyšla až v júni 2009. Označenie za mierny odklon od série by bol dost slabý výraz. Bola to st'ahovateľná kreslená hra zdarma. Bola navrhnutá ako jednoduchá, prístupná a hlavne návyková. Battlefield tak vstúpil do casual doby, čiže platili ste iba vtedy, ak ste chceli bonusové predmety, ako napríklad kostýmy či zbraň a všetky to bolo úplne dobrovoľné. Hráči si tieto predmety mohli kupovať aj za body získané hraním. Takže ak hrali dostatočne veľa, mohli mať všetok obsah hry zadarmo.

Celé to bolo súčasťou Play4Free iniciatívy od EA. Zaradením práve hry BF do casual skupiny EA ukázalo jasne, že sa chce uberať týmto smerom. Navzdory úplne odlišnému vizuálu a hrateľnosti, bolo BF:H veľmi úspešné. Neskôr ale cena predmetov výrazne stúpila a dosiahnuť ich pomocou hrania sa stalo takmer nemožné.

DICE ale neprestalo prekvapovať a len mesiac po vydaní BF:H prišiel na trh Battlefield 1943, čo bolo priame pokračovanie ich pôvodnej hry. Taktiež išlo o st'ahovateľnú hru, no tentoraz pre Xbox a PlayStation, a tentokrát šlo o čistokrvný strieláčku. Aj keď stála len 15\$, DICE s

ňou zaobchádzalo, ako by to bola plná hra. Bežala na rovnakom engine, ako BF:Bad Company, teda Frostbite, obsahovala rôzne a veľmi vyvážené zbrane a taktické pozemné, morské a vzdušné stroje. Jediné, čoho bolo málo boli mapy. Boli len 4. Keď tento titul prišiel na trh, prekonal rekordy v zakúpení počas prvého dňa a taktiež týždňa st'ahovateľných hier.

V rozmedzí dvoch mesiacov vydalo DICE dve hry. Normálne štúdio by si dalo malú pauzu. DICE oznámilo Battlefield: Bad Company 2. Mal to byť návrat k tradičnému vývoju hier, obrovské, vysokorozpočtové tituly za plnú cenu. Ale



aj tak priniesli prekvapenie. Na PC sa vrátil poriadny Battlefield. A nestalo len pri tom.

Dostupný bol aj na Xbox 360 a PS3, čo z hry robilo najväčší projekt DICE do tej doby. Frostbite engine s ničiteľným prostredím sa vrátil v plnej sile. Vrátila sa aj kampaň, ktorá pokračovala tam, kde skončil prvý diel. DICE počúvalo kritikov a horor zmiernili. Ale aj tak išlo o zábavný béčkový príbeh s netradičnými postavami. Tentokrát to bola epická výprava za záchranou Ameriky. Hra bola chválená, za vylepšenie príbehovej línie pôvodnej hry. No multiplayer bol zas trháč. Keď hra vyšla v roku 2010, objavil sa dôvod k obavám. Obrovský hit z roku 2009, Call of Duty: Modern Warfare 2, úplne prekonal všetku konkurenciu. BF:BC2 bol tiež vojnovou hrou zo súčasnosti. EA vsádzalo na to, že značka je dost silná na súboj s týmto obrom. A malo pravdu. Po skvelých recenziách sa BF predával lepšie než DICE očakávalo. EA malo konečne odpoveď na značku ich rivala Activision - Call of Duty. A potom oznámili, že majú ďalšiu odpoveď. EA sa rozhodlo oživiť starú značku.

Medal of Honor ako hru v modernej dobe. Táto séria mala byť priamym konkurentom CoD. EA na ničom nešetrilo a pustilo sa do vývoja. EA L.A. dostalo za úlohu vytvoriť kampaň. Ale pre multiplayer nebol nikto lepší ako DICE. EA prejavilo veľkú dôveru v ich švédské štúdio a dalo DICE plnú zodpovednosť za multiplayer v

MoH. Zvláštne bolo, že dvaja rôzni vývojári v jednej hre znamenali, že tam budú dva rôzne enginy. Unreal 3 pre kampaň a Frostbite pre multiplayer. DICE si ľúbilo, že MoH nebude kópiou BF. Sústredili sa teda na boj vojakov na menšej mape.

Po tomto sa DICE sústredilo len na jednu značku a to Battlefield. Vydali Battlefield 3 (2011), Battlefield 4 (2013) a Battlefield Hardline (2015). V tomto roku ale prišlo ďalšie oživenie značky a to Star Wars. Prvý diel Star Wars Battlefront bol tiež hlavne multiplayerovou záležitosťou a prijatý bol veľmi pozitívne. Po audiovizuálnej stránke to bola skutočná bomba, určite si prečítajte našu recenziu. Pri týchto novších tituloch sa nejdeme rozpisovať, nakoľko to už spravili moji kolegovia v recenziách celkovo, takže šúp na Gamesite.sk a prečítajte si ich.

Netreba zabúdať, že každý rok upravujú svoj Frostbite engine do dokonalosti. Každý jeden titul vyzerá lepšie a lepšie a napriek tomu, že súčasná generácia konzol nie je žiadna hitparáda čo sa výkonu týka, hry idú plynulo a vyzerajú úchvatne aj tam. To sa týka ako aj série Battlefield, tak aj Battlefront.

Píše sa rok 2016 a znova tu máme 2 tituly. Znova malá zmena. Ide o Battlefield 1 a to číslo 1 neznamena remake alebo remaster ale číslo svetovej vojny, v ktorej sa odohráva. Druhá hra sa volá Mirror's Edge Catalyst, čo je po ôsmich rokoch pokračovanie nie až tak skvelo prijatej hry, no tentokrát v novom kabáte jej to naozaj pristanie.



Na samotný koniec tu máme posledné dva tituly a to Star Wars Battlefront 2 a nový Battlefield 5, ktorý bol predstavený na tohtoročnej E3. Snáď najkontroverznejším titulom zo všetkých je práve Star Wars Battlefront 2

(2017). Kontroverzný preto, že z dôvodu rozsiahlych mikrotransakcií pobúril širokú verejnosť, až sa týmto začali zaoberať niektoré vlády. Ako to celé dopadlo? Zase raz krásny audiovizuál, no predaje mizerné. Štúdio bolo nakoniec prinútené výrazne prerobiť celý systém hry a nákupy vylepšení nakoniec ostali len po kozmetických stránkach. Podľa mnohých zdrojov ale za túto politiku môže práve EA a nie samotné DICE, tak treba dúfať, že sa poučili, že ľudia nie sú ovce a vedia sa vzbúriť. Protest proti tak obrovskej spoločnosti ako je EA je nádhernou ukážkou toho, aká silná je hráčska komunita a že nie sú len bežní spotrebitelia, čo nakupujú bez rozmyšľania. To aj nás v redakcii motivuje, pretože každý podobný varovný článok, čo si prečítate a vezmete do úvahy, je silnou odzvou pre vývojárov, aby sa viac snažili a poslali na trh plnohodnotný produkt s primeranou cenovkou.

Čo sa týka samotného Battlefield 5, tak ten nám predstavil pomerne farebné video z 2. svetovej vojny, ktoré sa tiež stretlo s rôznymi reakciami. Na jednej strane je normálne, že ľudia očakávajú pochmúrnu atmosféru a vlažné farby, pretože tak je vojna predstavovaná ako vo filmoch, tak aj v hrách. No v skutočnosti sa naozaj bojovalo aj na pestrofarebných lúčach, v mestách, či dedinách, takže logické to je a je to ďalšia ukážka toho, ako nám nechcú ponúkať stále to isté dokola. Tak dúfajme, že to aj dotiahnu do úspešného konca a nebude z toho ďalšia Battle Royale...ehm... hra.

Róbert Gabčík

Zdroj: wikipedia.com, YouTube.com/Machinima, Thriftweeds, Mladen Freškura, keketable1, Gaming-Scortech, Varun Bhattacharya, Throneful, Th3Cross3rs Gameplay Channel

Raňajky s HP

Spoločnosť HP vytvára technológie, ktoré zjednodušujú život ľuďom po celom svete. Prostredníctvom nášho portfólia tlačiarň, počítačov, mobilných zariadení, riešení a služieb vytvárame zážitky, ktoré ohromia.

POČÍTAČE

OMEN by HP 15

Najnovšia generácia notebooku OMEN by HP 15 dostala lepšiu hardvér a funkcie. Napriek tomu je teraz menší, prenosnejší a elegantnejší, takže umožní pohodlné hranie doma aj na cestách. VR ready grafika NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070 vo variante MAX-Q, najnovšie procesory od Intelu a až 32GB DDR4-2666 RAM hravo zvládnu najnovšie herné tituly. Na výber je tiež z radu kombinácií úložísk vrátane Intel® Optane™. 15,6-palcový displej v tenkých rámčekoch môže byť 144Hz 1080p, 60Hz 4K alebo 60Hz 1080p a s technológiou NVIDIA G-SYNC™ pri vybraných konfiguráciách. Zvuk už klasicky zaistujú reproduktory so samostatným zosilňovačom vyladené od Bang & Olufsen, alebo technológia DTS Headphone:X® simulujúca priestorový zvuk pre slúchadlá. Široký výber portov je teraz prakticky umiestnený na zadnej strane počítača a vylepšením prešlo aj chladenie. Fajnejšie ocenia jednoduché vylepšovanie hardvéru pomocou krížových

skrutiek a rýchleho prístupu k úložiskám a pamäti cez samostatný panel.

Cena a dostupnosť

- OMEN by HP 15 je na Slovensku dostupný od júla od 829 €.

HP ENVY 17

Nový prémiový laptop HP ENVY 17 prináša výnimočný výkon v štýlovom celokovovom tele, ktoré je k dostaniu v zlatej alebo striebornej farbe. Beží na 8. generácii procesorov Intel® Quad Core™, samostatnej grafike NVIDIA® GeForce® MX150 a na výber je aj pamäť Intel® Optane® a 17-palcový displej, ktorý môže mať až 4K rozlíšenie. Navyše vydrží až 14 hodín na batérii a medzi jeho bezpečnostnými prvkami nechýba čítačka odtlačkov prstov a voliteľná funkcia HP Sure View. Pre používateľov, ktorí potrebujú prenosnejšie zariadenie, je k dostaniu aj menší variant HP ENVY 13.



Cena a dostupnosť

- HP ENVY 13 Laptop je na Slovensku dostupný od mája od 769 eur.
- HP ENVY 17 Laptop je na Slovensku dostupný od júna od 999 eur.

HP ENVY x360 13 a HP ENVY x360 15

Najnovším prírastkom z portfólia HP ENVY a zároveň prvým 13-palcovým konvertibilným zariadením s procesorom AMD Ryzen™ a grafikou Radeon™ Vega je HP ENVY x360 13. Tento počítač sa stane neoceniteľným partnerom na cestách vďaka multivláknovému procesoru, výkonnej integrovanej grafike, voliteľnej funkcii HP Sure View a až 11-hodinovej výdrži batérie. 15-palcový variant HP ENVY x360 15 sa výborne hodí pre používateľov, ktorí sú radi kreatívni a používajú dotykový displej i digitálne pero. Dostupný je s procesormi Intel® aj AMD, výkonnými úložiskami a výberom pamäti vrátane Intel® Optane®, až 4K displejom a výdržou batérie 12 hodín a 45 minút. Všetky laptopy a konvertibilné zariadenia HP ENVY navyše umožňujú rýchle nabíjanie s funkciou HP Fast Charge, ktorá batériu nabije na 50% už o 45 minút.



Cena a dostupnosť

- HP ENVY x360 13 je na Slovensku dostupný od júna od 849 eur.
- HP ENVY x360 15 je na Slovensku dostupný od júna od 829 eur.

HP EliteBook x360 1030

HP EliteBook x360 1030 najmenšie firemné konvertibilné zariadenie na svete - váži už od 1,25 kg a je iba 15,8 mm tenký. Batéria vydrží až 18 hodín a dokáže sa pripojiť cez 4G cat9 LTE. Ako prvý firemný počítač na svete má tiež špeciálne digitálne pero vybavené senzorom vzdialenosti, ktorý užívateľovi pripomenie, že si pero zabudol vziať so sebou. Navyše možno voliteľné



zariadenie vybaviť i vonku čitateľným - prvým svojho druhu - displejom.

Cena a dostupnosť

- HP EliteBook x360 1030 je na Slovensku dostupný od júla od 1590 eur.

HP Elite x2 1013 G3

Model HP Elite x2 1013 G3 teraz vtesnal 13-palcový displej do 12-palcového šasi, čo z neho robí najmenšie firemné oddeliteľné zariadenie na svete. Okrem toho sa jedná o prvé oddeliteľné zariadenie a tablet na svete so zabudovaným privátnym filtrom. Beží na procesoroch Intel® Quad Core™ vPro™ a zvládne mobilné pripojenie 4G cat9 LTE. Je preto vynikajúci pre používateľa, ktorý si vyžaduje maximálnu pohyblivosť a flexibilitu bez kompromisov v zabezpečení a výkone.



Cena a dostupnosť

- HP Elite x2 1013 G3 je na Slovensku dostupný od júla od 1299 eur.

HP EliteBook 1050 G1

Model HP EliteBook 1050 G1 je prvým ultratenkým firemným notebookom s grafikou NVIDIA® GeForce® GTX 1050 na svete. Okrem toho ponúka bohatý výpočtový výkon vďaka voliteľným šesťjadrovým procesorom a veľkému úložnému priestoru s až 4TB SSD. Skvele sa preto hodí pre používateľov, ktorí vyžadujú maximálny výkon a spoľahlivosť v čo najširšom balení. Zariadenie má tiež voliteľnú zabezpečenú webkameru HP Privacy Camera a jeho batéria vydrží až 16 hodín.



Cena a dostupnosť

- HP EliteBook 1050 G1 je na Slovensku dostupný od júla od 1499 eur.

HP EliteOne 1000 AiO G2

HP EliteOne 1000 AiO G2 je prvý firemný 34-palcový zahnutý AiO počítač so samostatnou grafikou na svete. Dostal prítlačlivý a flexibilný dizajn, vďaka ktorému sa bude vynímať na akejkoľvek recepcii, v kancelárii alebo meetingovej miestnosti. Prvý AiO navrhnutý špeciálne pre spoluprácu predstavuje ideálne riešenie pre videokonferencie vďaka vyskakovacej FHD webkamere, integrovaným špeciálnym klávesám, výkonným reproduktormi a rušičke okolitých šumov HP Noise Cancellation.

Cena a dostupnosť

- HP EliteOne 1000 AiO G2 je na Slovensku dostupný od júna od 1323 eur.



MONITORY

Herné modely OMEN od HP

Monitory OMEN od HP boli stvorené pre profesionálnych hráčov, ktorí nechcú nechať nič na náhodu. Prehnutý monitor OMEN X od HP 35 s pomerom strán 21:9 vyplní celé hráčovo zorné pole, oproti monitorom s pomerom strán 16:9 ponúkne dokonca o 34% väčšiu zobrazovaciu plochu, to všetko v rozlíšení UWQHD (3 440 x 1 440). Vysoký kontrastný pomer 2500:1 zaručí vernejšie zobrazenie čiernej. Pri hraní hier je ale dôležitá predovšetkým obnovovacia frekvencia, ktorá je v prípade tohto monitora 100 Hz.



Menší plochý 27-palcový monitor OMEN od HP 27 s rozlíšením QHD (2 560 x 1 440) má dokonca 165 Hz a dobu odozvy 1 ms. Oba sú vybavené technológiou NVIDIA G-SYNC™, ktorá zaisťuje perfektné prepojenie medzi grafickou kartou a monitorom. Netreba sa teda napríklad báť trhania obrazu a priet'ahov. Čerešničkou na torte je potom ambientné osvetlenie základne a podstavca, ktoré možno prispôbiť farbe počítača alebo obrazovému obsahu a pomáha šetriť oči.

Cena a dostupnosť

- OMEN X od HP 35 je na Slovensku dostupný za 1259 eur.
- OMEN od HP 27 je na Slovensku dostupný za 759 eur.

Spotrebiteľské modely HP ENVY 27s, HP 27fw a HP Pavilion 27q

Spotrebiteľské monitory zastupuje trojica 27" modelov. HP ENVY 27s je naozaj štýlový kúsok. Okrem toho pokrýva 99% farebného gamutu sRGB a vo výbave má technológiu AMD FreeSync™, aby umožnil ešte ostrejšie zobrazenie textu, hladké vykresľovanie obrázkov a živé, realistické farby. To všetko v rozlíšení 4K. Ultratenký HP 27fw má nemenej prítlačlivý hliníkový dizajn s matnou povrchovou úpravou z leštenej živice a disponuje impozantnými ultraširokými pozorovacími uhlami. Okrem rozlíšenia FHD je tiež vybavený technológiou AMD FreeSync™, ktorá zabráni trhaniu a priet'ahom napríklad aj



pri hraní hier. Neuveriteľne čistý obraz ponúka dynamický kontrastný pomer 10 000 000: 1 s hlbším podaním čiernej, jasnejším podaním bielej a celkovo žiarivejšími farbami. Posledný z modelov - HP Pavilion 27q - má rozlíšenie QHD a rovnako široké pozorovacie uhly s technológiou PLS. Pokrýva dokonca 100% farebného priestoru sRGB, využíva pokročilú redukciu šumu HP Enhance+ a plochu možno pohodlne rozdeliť a organizovať pomocou softvéru HP My Display Smart. Hodia sa preto na všetko, pre prácu, sledovanie filmov aj hranie hier.

Cena a dostupnosť

- HP ENVY 27s je na Slovensku dostupný za 469 eur.
- HP 27fw je na Slovensku dostupný za 199 eur.
- HP Pavilion 27q na Slovensku dostupný za 319 eur.

Rad biznis monitorov HP EliteDisplay

Monitory z radu EliteDisplay predstavujú skĺbenie štýlu s účelnosťou v nápaditom, modernom prevedení, aby dokázali poskytnúť optimálne zobrazenie, produktivitu a ergonómiu. Všetky majú minimálne rámčeky na troch stranách pre pohodlné použitie viacerých monitorov a samozrejmosťou sú široké pozorovacie uhly. S jediným káblom USB-C™, ktorý zaisťuje prenos videa i dát, bude pracovisko vždy úhľadne upratané.

Model HP EliteDisplay E273q má rozlíšenie QHD (2 560 x 1 440), podporuje efektívne stĺpcové a riadkové usporiadanie v kancelárskych aplikáciách a hladké vykresľovanie hrán. Pohodlie zvyšuje tiež funkcia Flicker Free. Okrem toho má nízky obsah halogénov, certifikáciu ENERGY STAR®, registráciu EPEAT® Gold a certifikáciu TCO Certified Edge označujúcu, že obsahuje 85% recyklovateľných plastov.

Ďalší 27-palcový monitor HP EliteDisplay S270n má ešte vyššie rozlíšenie 4K UHD (3 840 x 2 160) a jeho farebné pokrytie presahuje 99% farebného priestoru sRGB, takže svoje fotografie uvidíte v čo naj dôveryhodnejšom farebnom podaní. Vymenované výhody radu EliteDisplay má aj menší, 24-palcový model HP EliteDisplay E243i, ktorý za najpriaznivejšiu cenu ponúkne Full HD rozlíšenie 1 920 x 1 200, ale aj funkcie ako Flicker Free a ďalšie. A nakoniec je tu unikátny monitor HP EliteDisplay S14 - prvý 14-palcový

prenosný monitor s USB Type-C™ na svete. Jedná sa o elegantné a praktické zariadenie s rozlíšením 1920x1080 určené pre používateľov, ktorí potrebujú byť mobilní a zároveň potrebujú viac virtuálnych pracovných plôch.



Cena a dostupnosť

- HP EliteDisplay E273q je na Slovensku dostupný za 339 eur..
- HP EliteDisplay S270n je na Slovensku dostupný za 599 eur.
- HP EliteDisplay E243i je na Slovensku dostupný za 259 eur.
- HP EliteDisplay S14 bude na Slovensku dostupný od augusta od 170 eur.

Monitory z radu Z pre profesionálnych grafikov

Monitory z radu Z patria medzi profesionálne zariadenia. HP Z24n G2



ponúka 24" IPS panel vo formáte 16:10 a s Full HD rozlíšením. O vierohodnosť farieb (viac ako 99% pokrytie farebného priestoru sRGB) sa stará integrovaný kalibrovací systém a dôkazom toho, že tento monitor patrí naozaj medzi špičku, je aj záruka proti výskytu svetlých bodov.

Okrem toho spríjemní prácu povrch s úpravou proti odleskom či funkcia Flicker Free a veľkou výhodou je osadenie množstvom konektorov. Ak mierite ešte vyššie, je tu obrovský prehnutý monitor HP Z38c s uhlopriečkou 37,5 palca, pomerom strán 21:9 a rozlíšením 4K (3 840 x 1 600). 111 pixelov na palec zobrazí text a písmo v tej správnej veľkosti.

Veľká plocha výrazne uľahčuje prácu vo viacerých aplikáciách súčasne. Polomer prehnutia 2 300 mm zodpovedá prirodzenému zornému polu, ktoré používateľ úplne obklopí. Rovnako ako u rady EliteDisplay a modelu HP Z24n G2 slúži na prenos videa, dát i napájanie jediný kábel USB-C™. Profesionáli oceňujú aj továrne kalibrované zobrazenie farieb hneď pri prvom spustení.

Cena a dostupnosť

- HP Z38c je na Slovensku dostupný za 1180 eur.
- HP Z24n G2 je na Slovensku dostupný za 320 eur.

Viac informácií o HP Inc. nájdete na <http://www.hp.com>.

5 spôsobov, ako zálohovať svoje dovolenkové fotografie

Počas leta sa dostaneme do destinácií, do ktorých sa bežne nevyberieme a zažijeme zážitky, ktoré si chceme pripomenúť v chladných zimných mesiacoch. Aj keď je možnosť zálohovania dát veľká, väčšina ľudí túto aktivitu úplne vynecháva a spolieha sa na to, že čo odfotovali, bude navesky. Ako túto jednoduchú úlohu vyriešiť čo najrýchlejšie a bez zložitých nastavovaní sa pozrieme nižšie.

1) Fotoaparát na dve SD karty

Profesionálne a semiprofesionálne zariadenia ponúkajú možnosť fotografovania na dve karty. Nastaviť je možné buď snímání JPG na jednu kartu a na druhú RAW, alebo RAW na obidve karty.

V tom prípade je možné druhú kartu nechať vo fotoaparáte a aj keby prvá karta zlyhala, sú fotografie v poriadku na druhej karte.

Tip: Adata Premier SD 64GB

2) Notebook

Pokiaľ cestovateľ nesníma fotografie príliš záruivo, vystačí na zálohu ponechať fotografie na karte a zároveň v notebooku.

S tými je možné rovno pracovať, upravovať a posilať ďalej bez toho, aby boli ohrozené dáta na pôvodnej SD karte. Toto riešenie sa spolieha na to, že je karta dostatočne veľká a majiteľ notebooku



pamätá aj na dostatočný priestor v notebooku. Väčšina notebookov dnes používa štandard M.2 a pre rozšírenie stačí pribaleným softwarom zálohovať systém a dáta a preniesť ich na nový disk.

Tip: Adata SX8200

3) Externý disk

Pokiaľ v notebooku nie je dostatok miesta pre uloženie toľkých fotografií, prípadne má majiteľ fotoaparátu malú SD kartu, je stále potrebné mať dáta na dvoch miestach.

V tom prípade je ideálne odsypať fotografie z karty do počítača a zároveň zálohovať na externý disk. Dnešné kapacity externých pevných diskov ponúkajú v prenosnej forme 2.5" až 5TB dát, čo je skutočne dost aj na veľké fotoexpedície.

Tip: Adata HV300

4) Externý SSD

Desiatky gigabajtov nie je problém uložiť takmer kamkoľvek, ale problém je čas, ktorý si táto operácia vyžaduje. Nahratie a zálohovanie môže trvať dlhšie, než je používateľ ochotný akceptovať a radšej zálohovanie odloží.

Navyše sú mechanické disky pomerne veľké a pri manipulácii hrozí aj napriek všetkým ochranným systémom strata



dát. Rýchly a kompaktný SSD disk, ktorý sa všade zmestí a pritom dokáže prenášať dáta rýchlosťami okolo 550MB/s je ideálnym riešením.

Tip: Adata SE730H

5) kombinácia možností vyššie

Dáta umiestnené na viacerých miestach naraz je najlepšia možná záloha. Každý disk môže zlyhať, každú kartu je možné jednoducho stratiť a každý notebook môže byť napadnutý škodným softwarom.

Mať dáta na notebooku, externom disku a zároveň na SD karte je pre pokoj duše dobrým riešením. Adata preto odporúča využiť dve, prípadne tri miesta, kde sú dáta uložené. Pri dnešných cenách úložných zariadení je zálohovanie veľmi dostupné a pomôže uchovať zážitky z cesty na neskor.

Boli sme sa zoznámiť s novými prírastkami do portfólia Lenovo Legion



Spoločnosť Lenovo predstavila nové kúsky v ponuke svojej herne orientovanej značky produktov Legion. My sme pri tom, samozrejme, nemohli chýbať, takže sme si urobili malý výlet do Prahy a zúčastnili sa oficiálnej premiéry nových Lenovo Legion notebookov a stolových počítačov na českom a slovenskom trhu.

Lenovo je značka známa vo svete technológií už dlhé roky, no Legion je stále mladšie označenie ich produktov. Snaha vylepšovať svoje zariadenia a ponúkať nielen najlepší možný pomer ceny za výkon, ale aj zaujímavý dizajn, ktorý sa nestratí ako v izbe zapáleného hráča, tak na mítingu s profesionálmi, a v neposlednej rade kvalitu a spol'ahlivosť je pri Lenovo Legion cíteľná ešte viac ako v predošlých rokoch. Pri dizajnovaní a výrobe svojich nových zariadení sa totiž nevybrali iba za tými najzapálenejšími hráčmi, ale snažili sa vypočítať väčšiu časť herného osadenstva. Tí najzapálenejší hráči sú totiž často aj tými najhlasnejšími a zaujímajú ich aj veci, ktoré množstvu ľudí ničím nezlepšia život.

To môže potenciálne širšie spektrum ľudí odrádzať od kúpy. Lenovo si preto urobilo prieskum nielen medzi

svojimi zákazníkmi, ktorý odhalil zaujímavé fakty podporujúce dojmy a trendy posledných rokov.

Celkový prieskum ukazuje, že bežný hráč už nie je 20-ročný študent, ani 40-ročný samotár bývajúcí s rodičmi. Nie, čoraz viac sa totiž vyrovnáva pomer medzi ženami a mužmi (46%-54%), ktorí hrajú hry a kupujú si herný hardvér.

Priemerný vek hráča sa tiež momentálne pohybuje okolo 34 rokov. Ďalší prieskum priamo medzi zákazníkmi Lenovo Legion ukázal, že viac ako 60% z opýtaných majiteľov je zamestnaných na trvalý úväzok a len 17% momentálne študuje.

Hráči už jednoducho nepredstavujú špecifickú skupinu ľudí, ktorí uvidia ostré uhly, nablýskaný povrch, farebné



svetielka na každej voľnej ploche a softvér na správu makro kláves. Ako väčšina hráčov a hráčok vie, my sme všade. Od internetových kaviarní cez študentské internáty, bežné domácnosti až po nadnárodné firmy. A práve preto sú nové Legion notebooky a stolové počítače tak zaujímavé.

Tohtoročná nádielka nie je oproti tej minuloročnej iba výkonnejšia, ale prešla aj úplnou zmenou dizajnu, ktorá by mala viac zodpovedať požiadavkám moderných hráčov. Lenovo so značkou Legion síce začiatok roka 2017 neodštartovalo zle, no išlo o typicky vyzerajúce herné zariadenia plné agresívnych kriviek a svetielok len za účelom mať krivky a svetielka, ako má aj rad ďalších produktov iných značiek.

Zariadenia z rady Legion 2018 ale prichádzajú s kompromisom. Existuje totiž veľmi tenká hranica medzi

striedmym dizajnom, ktorý prejde bez povšimnutia na pracovnom stretnutí či v kancelárii profesionála, a jedinečnou osobnosťou s agresívnym dizajnom a podsvietením, ktoré dokáže zo zariadenia okamžite urobiť hviezdu večera.

Do hlavného portfólia Lenovo Legion pribudli dva nové notebooky a dva stolové počítače, ktoré sa ešte ďalej delia po stránke výkonu.

Notebook Legion Y530 prináša kombináciu výkonu postačujúceho aj na moderné tituly v tele s moderným dizajnom, ktorý je navrhnutý s prihliadnutím na optimalizáciu chladenia, a to za veľmi prívetivú cenu.

Plnohodnotná klávesnica s numlockom a bielym podsvietením zaručuje, že si hráči vychutnajú ako prácu, tak aj zábavu, a to nielen doma, ale aj na cestách. Telo Legion Y530 z odolného plastu má hrúbku 24 mm a váži iba 2,3 kg. Základné modely ponúknu grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 1050, no dostupné budú aj verzie s kartami až po GTX 1060 a všetky budú spolupracovať s procesormi Intel Core ôsmej generácie. V Lenovo vďaka uloženiu webkamery, ktorú tak či tak množstvo hráčov nepoužíva, pod displej taktiež dosiahli takmer úplnú absenciu rámkov a zážitok z hry a dojem veľkého displeja v kompaktnom tele je tak ešte silnejší. Panely s uhlopriečkou





15,6" disponujú 1080P rozlíšením s viac ako dvomi miliónmi pixelov a rozlíšením FHD. Lenovo Legion Y530 by mal byť na slovenskom trhu dostupný od augusta za cenu od 929 eur.

Vyššia rada notebookov s označením Legion Y730 je vyrobená z celohliníkových materiálov a rovnako sa pýši spojením výkonného hardvéru od NVIDIA a ôsmou generáciou procesorov Intel Core. Y730 ponúka po stránke podsvietenia už nielen jednu farbu, ale plné RGB spektrum. Po stránke grafického výkonu budú modely začínajúť s grafickou kartou GTX 1050 Ti, no na výber bude neskôr aj model s GTX 1070.

V závislosti na vybranej grafickej karte budú v ponuke ako panely s 60Hz obnovovacou frekvenciou, tak pri silnejších kúskoch aj 144Hz, čo určite poteší nejdneho hráča. Vybrané modely budú takisto podporovať funkcionality NVIDIA G-SYNC. Zaujímavosťou notebookov Legion Y730 je taktiež možnosť kúpiť si kompaktnější model s 15,6 palcovým displejom, no dostupné budú aj kúsky s panelom s uhlopriečkou 17,3 palca. Na slovenský trh dorazia modely Y730 až v októbri a budú dostupné za cenu od 1519 eur pri 15" verzii a 1619 eur za 17" verziu.

Čerešničkou na torte týchto veľmi zaujímavých notebookov je ponuka spoločnosti Lenovo, ktorá ku každému novému kúsku predanému v Čechách alebo na Slovensku zadarmo pribalí On-site záruku s garantovanou reakciou servisného technika do nasledujúceho pracovného dňa. Tento typ záruky je u náročných hráčov veľmi obľúbený, no doposiaľ ho bolo možné získať



pri bežnejších zariadeniach iba za značný príplatok. Takto môžu hráči spávať pokojne s vedomím, že pokiaľ sa ich hernému či profesionálnemu nástroju niečo stane, budú vedieť, že na odstránení problému sa pracuje okamžite.

Síce to nemusí znamenať okamžitú opravu na budúci deň, keďže spoločnosti nemusia niektoré náhradné diely mať vždy naskladnené, no technik by mal príčinu problémov odhaliť čo najskôr a potenciálne dodanie náhradných dielov by nemalo trvať viac ako pár dní narozdiel od zvyčajnej (ne)odpovede niektorých servisných stredísk, ktoré využívajú zákonom daných 30 dní do plna.

Pokiaľ ale nepotrebuje výkonný stroj na cesty a hľadáte skôr stolový počítač, ktorý by dokázal pokryť všetky herné aj profesionálnejšie nároky, ponúka Lenovo dva formáty desktopov.

Legion T530 predstavuje takmer tradične vyzerajúci tower, ktorý ale disponuje integrovaným držiakom, beznástrojovým prístupom, najnovšími hernými procesormi Intel ôsmej generácie a dedikovanou grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1050 v základnej verzii, resp. GTX 1060 6GB v tej výkonnejšej. S obsahom 28 litrov Lenovo Legion T530 nezaberie na stole alebo ani pod ním príliš veľa miesta a bude na našom trhu dostupný od

augusta za cenu od 779 eur. Dostupná bude ešte vyššia rada s označením T730, ktorá prinesie výkonnejšie komponenty ako pretaktovateľné procesory s voliteľným vodným chladením a kvalitné RAM značky Corsair, no dátum jej príchodu ešte nie je známy.

Ak vás náhodou všednejšie vyzerajúci Tower formát neoslovil, no stále chcete desktop, potom Lenovo predstavilo model C530, kde prvé písmeno v mene znamená Cube, teda kocku. Toto rozloženie znižuje vnútorný objem skrine na úctyhodných 19 litrov, no pritom stále ponúka najnovšie procesory od Intelu v spojení s pamäťou Intel Optane, ktorá zvyšuje rýchlosť inštalácie aj načítania náročných hier.

C530 bude v najvyššej konfigurácii ponúkať výkonnú grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB, no na výber budú, samozrejme, aj menej výkonné varianty. Príchod počítačov Legion C530 do slovenských obchodov je očakávaný v priebehu októbra. Výkon notebookov sme si mohli vyskúšať zatiaľ v obmedzenej miere, no desktopy sme poriadne prevetrali vďaka pripraveným volantom a titulu WRC 6 a nemôžeme referovať žiadne závähanie. Plnohodnotné recenzie na nové produkty z Lenovo Legion sa vám, samozrejme, pokúsime sprostredkovať v momente, keď budú dostupné na Slovensku.

Daniel Paulini



Co se škádlivá, to se rádo mívá!

Keanu Reeves a Winona Ryder sa po dlhej dobe stretávajú na filmovom plátne v komédii plnej kvalitného uštipačného humoru, "CESTA ZA LÁSKOU". Stretnú sa na svadbe ako hostia, ale romantická atmosféra, všeobecné veselie, smiech a šťastie sú im protívne. Tento víkend je potrebné hlavne prežiť, čo najskôr zmiznúť a nikoho z tých usmievavých svadobných hostí už nikdy nestretnúť!

Keanu Reeves a Winona Ryder spolu v legendárnom filme Dracula vytvorili príbeh veľkej, úprimnej a čistej lásky. V komédii "Cesta za láskou" na seba narazia ako večne nepríjemní a ufrflaní samotári na svadbe, kam jednoducho museli. Omylom sa dajú do reči už na letisku počas cesty a hneď zistia, že majú vlastne veľa spoločného: nenávidia ženícha, nevestu, svadby a zo všetkého najviac začínajú nenávidieť seba navzájom. Obaja by chceli byť úplne inde, najlepšie sami a hlavne sa navzájom nikdy nevidia. Ich sarkazmus ich na akcii plnej šťastných ľudí, ktorí sa chcú baviť, postupne od všetkých ostatných izoluje, až jednoducho ostanú sami a musia sa začať rozprávať. A keď sa s niekým rozprávate a pijete pri tom víno, môže sa nakoniec stať čokoľvek.

Niekde hlboko možno majú aj srdce, nechcú sa ale s nikým baviť,



od všetkého si držia odstup, niekedy sú veľmi nepríjemní a svoje okolie častujú iróniou a sarkazmom.

Sú síce na zabitie, no napriek tomu máme filmových hundošov radi. Nielen preto, že očakávame isté napravenie, ale predovšetkým preto, že sú jednoducho neodolateľní.

Jack Nicholson vo filme „Lepšie to už nebude“, Harrison Ford v „Šest' dní, sedem nocí“, Ondřej Vetchý v „Bezva

ženskej na krku“, Julia Roberts v „Svadbe môjho najlepšieho priateľa“ alebo zlobor Shrek vo svojom močarisku. Budú Keanu Reeves a Winona Ryder rovnako neznesiteľní?

Keanu Reeves si svojho času vydobyl pevné miesto v mnohých ženských srdciach vďaka filmom ako Bod zlomu, Dracula, Nebezpečná rýchlosť, Dom pri jazere alebo ako Neo v sérii Matrix. Potom zdrsnel ako Constantine a zabijak John Wick. V komédii "Cesta za láskou" nešetří suchými hláškami a nenávisťou k celému svetu po vzore svojich akčných rolí, možno ale bude čeliť romantickému finále.

Winona Ryder vie, ako chutí sláva. Nožnicovoruký Edward, Vek nevinnosti, Dracula alebo Jeseň v New Yorku z nej urobili hviezdu prvej veľkosti. V poslednej dobe hrá v extrémne populárnom seriáli „Stranger Things“, komédia "Cesta za láskou" ju teraz po mnohých rokoch znovu vracia aj na plátna slovenských kín.

Informácie o filme:

USA – 2018;

Dĺžka: 90 min.

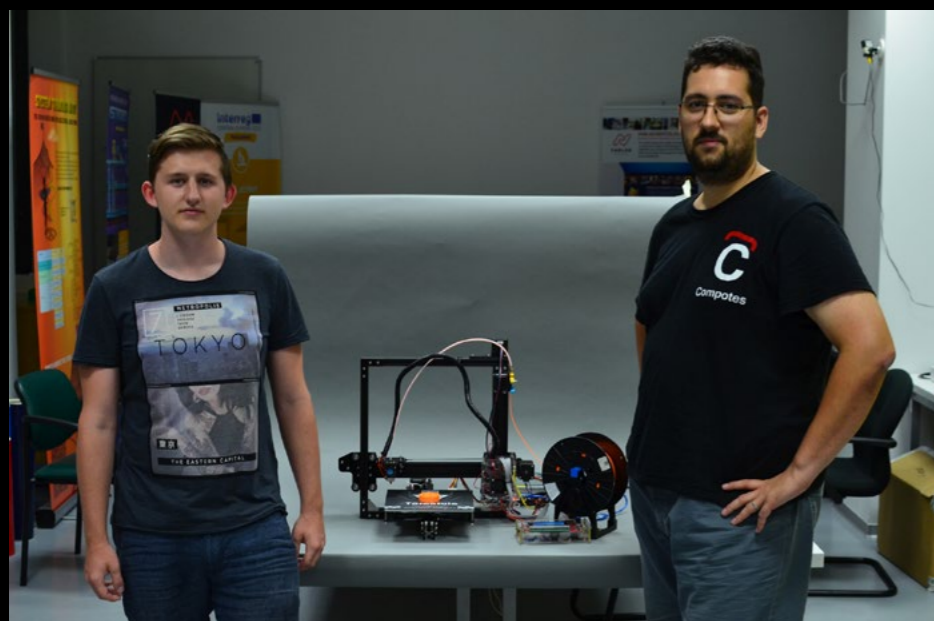
Žáner: komédia, romantický

Premiéra: 6. septembra 2018

Réžia: Victor Levin

Hrajú: Keanu Reeves, Winona Ryder

Náš úvod do 3D tlače a skladania 3D tlačiarňí, alebo Lego pre dospelých



O bežnej tlači na papier či iné materiály ste už určite počuli, predsa len od čias Gutenberga a prvých primitívnych tlačiarní už ubehlo pekných pár stoviek rokov. Zaslúženým ošialom posledných rokov je ale prechod z tlačenia na plochý materiál k tlačeniu 3D modelov z rôznych materiálov. 3D tlač má neskutočný potenciál od prototypovania, zdravotných implantátov cez jednoduchú

a rýchlu výrobu náhradných dielov až po umelecké projekty. Profesionálne kúsky ale stále stoja toľko, čo bežný človek nezarobí ani za rok, a naopak tie najdostupnejšie kúsky čínskych značiek sprevádzajú hororové príbehy o nekvalitnej prevádzke a väčšom trápení ako úžitku.

Čo teda robiť, ak nechcete mŕňať tisíce eur na kvalitnú a naozaj funkčnú 3D



tlačiareň, ale nemáte ani chuť stráviť drvivú väčšinu času odhaľovaním a opravovaním chýb na tlačiarňi za 200 eur? Keďže je v Gamesite naším maskotom robot Sajt'áčik, s touto otázkou sme sa obrátili na ďalšieho šikovného robota a ľudí zo stránky RoboKing.sk, na ktorej sa okrem 3D tlače venujú, ako jej názov už napovedá, aj robotike a práci s Arduinoom či doskami na báze AVR. Majitelia Ahmed a Sisa sú zapálenými nadšencami robotiky a v spolupráci so študentmi z Bratislavskej FEI STU a ďalšími podobne založenými ľuďmi, ktorých zastrešuje tím Compotes, sa už roky nielenže zúčastňujú súťaží, ale šíria o svojej vášni osvetu aj medzi nezásvätenými ľuďmi.

Odpoveď na našu otázku na seba nenechala dlho čakať a prišla vo forme pozvánky zúčastniť sa skladania stavebnice 3D tlačiarne. Pre niekoho, kto je aspoň trochu šikovný a už niekedy v živote držal v ruke skrutkovač, je totiž možnosť kúpiť si 3D tlačiareň v rozloženej forme, ktorú si potom svojpomocne doma poskladá ako Lego pre dospelých, tým najlepším možným riešením. Aj naozaj kvalitné

kúsky sú vďaka predaju v rozloženom stave oveľa dostupnejšie, keďže výrobca ušetrí nielen na cene práce za poskladanie a prepravu kompaktnejších balení, ale nemusí si napríklad robiť starosti s ochranou komplikovanej a na pády citlivej tlačiarne pri preprave.

Značiek a modelov na výber je už oproti predošlým rokom naozaj požehnané nehovoriac o tom, že technológiou tlače sa 3D tlačiarne ešte ďalej rozdelujú do odlišných segmentov. Tento článok sa ale bude venovať najviac rozšírenej technológii nazvanej Fused Deposition Modeling (FDM), kde je materiál vo forme vlákna podávaný extrudérom do trysky, v ktorej je tavený a nanášaný vo vrstvách podľa špecifikácií 3D modelu.

Možno ste doteraz o 3D tlači toho veľa nepočuli, no aj ľudia s menším prehľadom sa už mohli stretnúť s názvom Prusa alebo Prusa i3. Ten predstavuje asi najznámejšiu platformu hobby 3D tlače, ktorá ešte stále udáva trend v tomto segmente. Staršie modely Prusa tlačiarní nanešťastie trpeli množstvom neduhov a tie novšie už zase nie sú tou najzaujímavejšou voľbou po stránke ceny.

Našťastie takmer celý svet 3D tlače sa točí okolo spojenia slov „open source“, čo v skratke znamená, že skoro všetky plány, softvér a ďalšie vylepšenia sú otvorené svetu a ktokoľvek sa môže jednoducho dostať k špecifikáciám a následne si ich upraviť alebo vylepšiť podľa svojich predstáv. Čo nás síce

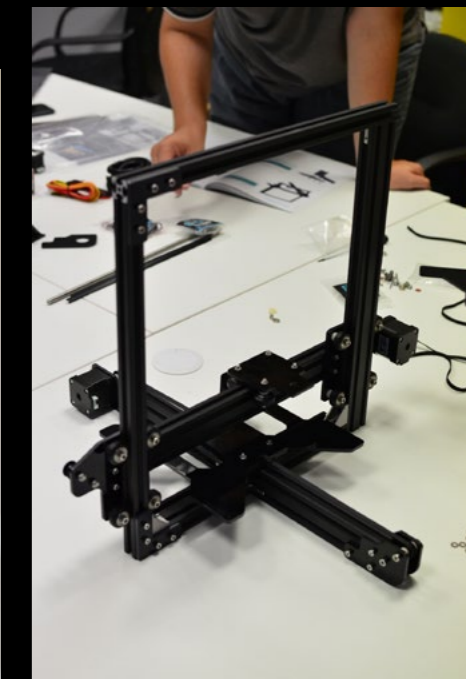


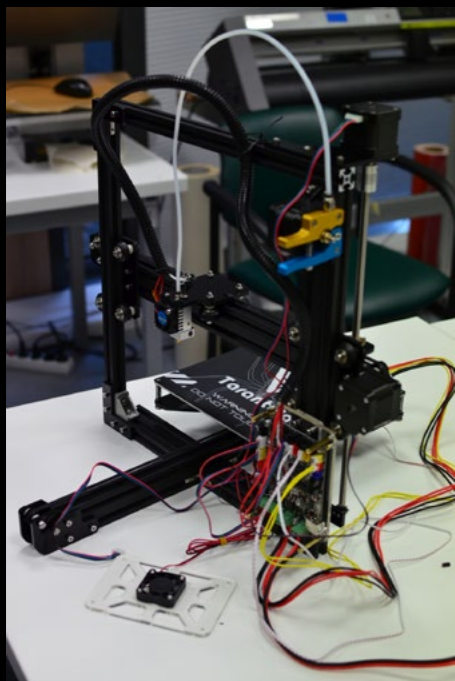
okľukou, ale predsa len dostáva k značke Tevo a modelu Tarantula, ktorý vznikol práve vďaka open source prístupu a ktorej verzii s vyhrabanou tlačovou podložkou s rozmermi 20x20cm má v ponuke práve stránka RoboKing.sk. Hoci jej meno môže vyvolávať dojem neobľúbených chľapatých a osemnohých príšeriek, ide o produkt, ktorý si zobral veľa dobrého z toho, čo z Prusa tlačiarní urobilo obľúbenca medzi nadšencami, opravil tie najviac do očí bijúce nedostatky a pridal kvalitné a robustné diely. A to všetko s cenovkou tesne pod 300 eur, čo je na slovenské pomery takmer nevídané. Samozrejme, spomínaných 300 eur je cena na stránke RoboKing.sk, iní predajcovia si pýtajú často vyššie sumy, no keďže je trh s 3D tlačou na Slovensku ešte stále v plienkach, nie je táto skutočnosť ničím prekvapivá.

Ako ťažké je ale 3D tlačiareň dostať zo stavu stoviek samostatných dielov

k prvej tlači? Na zodpovedanie tejto otázky som si to namieril do FabLabu, ktorý sa nachádza na pôde Vedeckého parku Univerzity Komenského v Bratislave. V trojici (moja maličkosť, ktorá sa venovala skôr spovedaniu, zavádzaniu a foteniu, spolujateľ stránky RoboKing.sk Ahmed a Gregor, ktorý by mal v budúcnosti viesť workshopy s 3D tlačou a skladaním práve tlačiarňí značky Tevo) sme sa pustili do skladania a hoci mal Ahmed už skladanie jednej Tarantuly za sebou, išli sme pomaličky presne podľa návodu. Samozrejmosťou pri skladaní boli občasná návštevy ďalších osadníkov FabLabu, ktorí sa pri nás vždy so záujmom pristavili, aby zistili, čo dobrého na veľkom stole oživa.

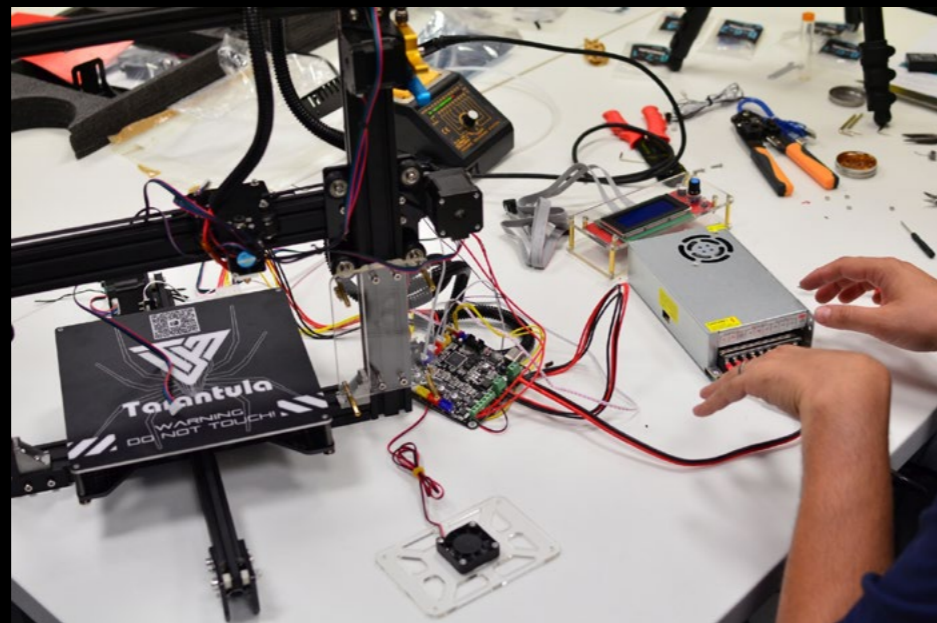
Tlačiareň Tevo Tarantula je síce dodávaná ako skladačka, no ukrýva sa v stále celkom rozmernej kartónovej





krabici. V tej sa nachádza viacero samostatných poschodí mäkkej peny, ktorá chráni až prekvapivo veľké množstvo komponentov. Od kovových kolajničiek cez gumené kolieska, stovky šróbikov, podložiek, káblikov a ďalších elektronických súčiastok, oči až prechádzajú a spočiatku mám dojem, že stavba tlačiarne bude skôr beh na dlhú vzdialenosť s pôdorysom zauzleného praclíku.

Detailné označenie každého vrečka s dielcami a naozaj podrobný manuál ale tieto chmury rýchlo rozptýľujú. Musím podotknúť, že manuál je



zatiaľ v angličtine, no vďaka iniciatíve Ahmeda a Sisi je už k druhému, mierne drahšiemu, modelu Tevo Tornado aj profesionálny slovenský návod a na preklade k Tarantule sa už pracuje. Predtým, ako sa pustím do popisovania samotného skladania, by asi bolo dobré ponúknuť malé vysvetlenie, ako vlastne táto tlačiareň a iné kusky pracujúce na podobnom princípe fungujú.

Ako som už v rýchlosti spomenul na začiatku článku, momentálne najrozšírenejšou formou 3D tlače je Fused Deposition Modeling (FDM), keď je materiál vo forme vlákna podávaný do trysky. V ňom je následne tavený a nanášaný vo vrstvách podľa

špecifikácií 3D modelu. Samotné vlákna, tiež známe ako filament, môžu byť nielen z rozličných materiálov, ale ešte ďalej rozdielne zafarbené alebo dokonca dúhovej farby.

Tými najpoužívanejšími sú asi PLA, ABS, PET a PVA, ale v ponuke je ešte rad ďalších. Treba mať ale na pamäti, že niektoré druhy materiálov potrebujú špecializované trysky či profesionálny prístup s naozaj kontrolovanými podmienkami a základné 3D tlačiarne bývajú kompatibilné len s bežnejšími druhmi. Taktiež je dobré nastudovať si výhody a nevýhody alebo najlepšie použitie rôznych materiálov.

Najpoužívanejším materiálom je asi ABS filament na báze ropy, z ktorého sú vyrobené napríklad aj Lego kocky a preto si môže byť človek istý jeho odolnosťou. Na druhej strane na správne nanášanie potrebuje vyššiu teplotu trysky a pri tlačení vydáva nepríjemný zápach, ktorý môže byť problémom v horšie vetraných priestoroch.

Takmer rovnako rozšírené sú ale aj ďalšie materiály ako PLA z organických materiálov, obľúbený u začiatočníkov pre svoju toleranciu chýb a jednoduchšie spracovávanie, či PET používaný pri výrobe bežných plastových fliaš, ktorý sa stáva stále zaujímavejšou voľbou, hoci je mierne náročnejšie s ním pracovať.

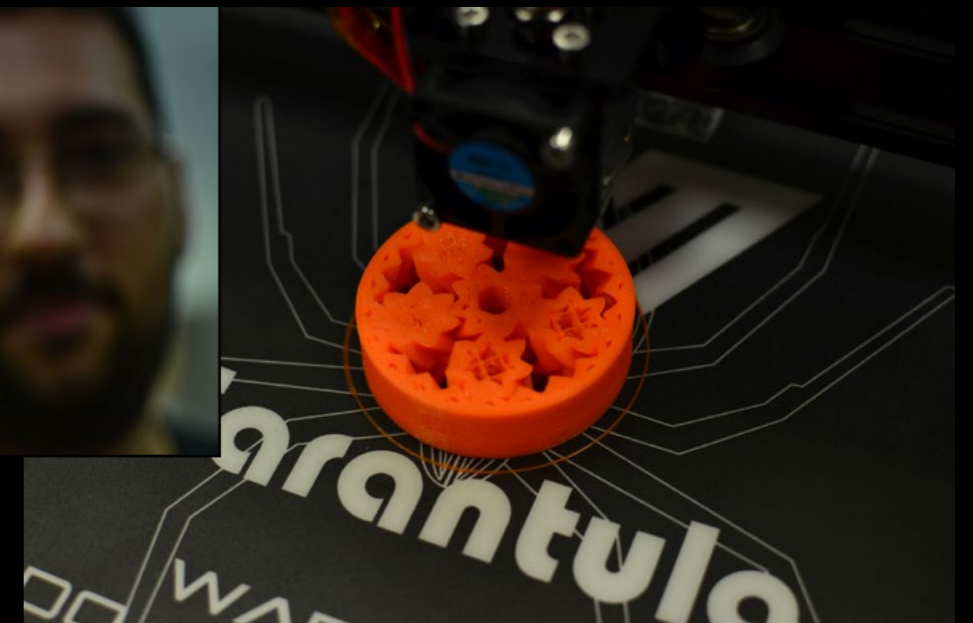
Akýkoľvek ale materiál zvolíte, princíp nanášania je rovnaký pri každej FDM tlačiarne. Z trysky v presných okamihoch



prúdi roztavený materiál a je umiestnený na to správne miesto vďaka použitiu krokových motorov na osiach X, Y a Z. Pri základnejších 3D tlačiarnach, akou je aj TEVO Tarantula, hýbu krokové motory ako tryskou (hore/dole a doprava/dol'ava), tak aj základňou (dopredu/dozadu) a tým docielia pokrytie celého 3D priestoru.

Profesionálnejšie riešenia, ktoré majú často celú plochu, v ktorej 3D tlačiareň funguje, uzavretú, hýbu iba tryskou a základňa ostáva nehybná. Výsledok je ale v oboch prípadoch podobný. Konečne ale už k samotnému skladaniu.

Všetky súčiastky sme najprv vyložili na stôl a ako tak zorganizovali. Až po skontrolovaní, či nám náhodou nič očividné nechýba, sme sa následne pustili do samotnej skladačky. Najprv pomaly rástla základná konštrukcia z kovových hranolov, na ktoré sú prichytené bežce s



kolieskami. Pomaličky, no pre mňa až čarovne rýchlo mizli z vrecúšok ďalšie a ďalšie súčiastky.

Hliníkové nosníky a akrylové diely, na ktoré boli prichytávané stále nové doplnky, sú naozaj kvalitné a ich robustná konštrukcia dáva hneď na prvý pohľad vedieť, že ide o zariadenie, ktoré toho zvládne naozaj veľa. Tento dojem vo mne ešte umocnilo porovnanie so staršou Prusa MK2 tlačiarňou, ktorých sa vo FabLabe nachádza niekoľko a ktoré síce nevyzerajú na okamžité rozpadnutie, no porovnávať ich s Tarantulou je ako porovnávať Fabiu so Superbom. Podobný princíp, možno aj základ, ale prevedenie o dosť lepšie. Keď už na stole zostávalo

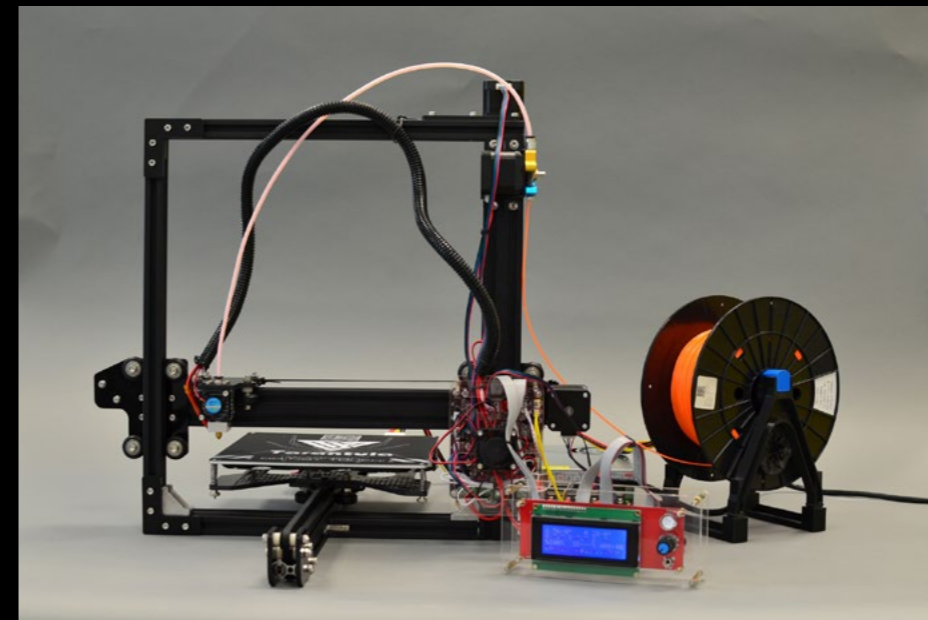
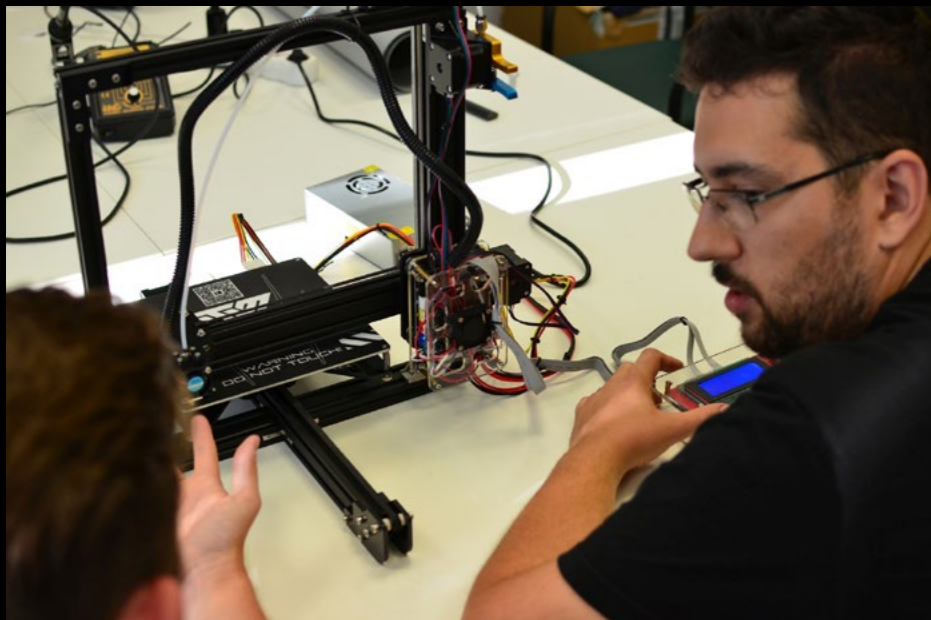
stále menej malých súčiastok, pomaly prišiel čas na zapájanie „obehovej sústavy“ a mozgu, ktoré predstavuje elektronika a riadiaca jednotka MKS Base V1.3 s USB portom a LCD displejom.

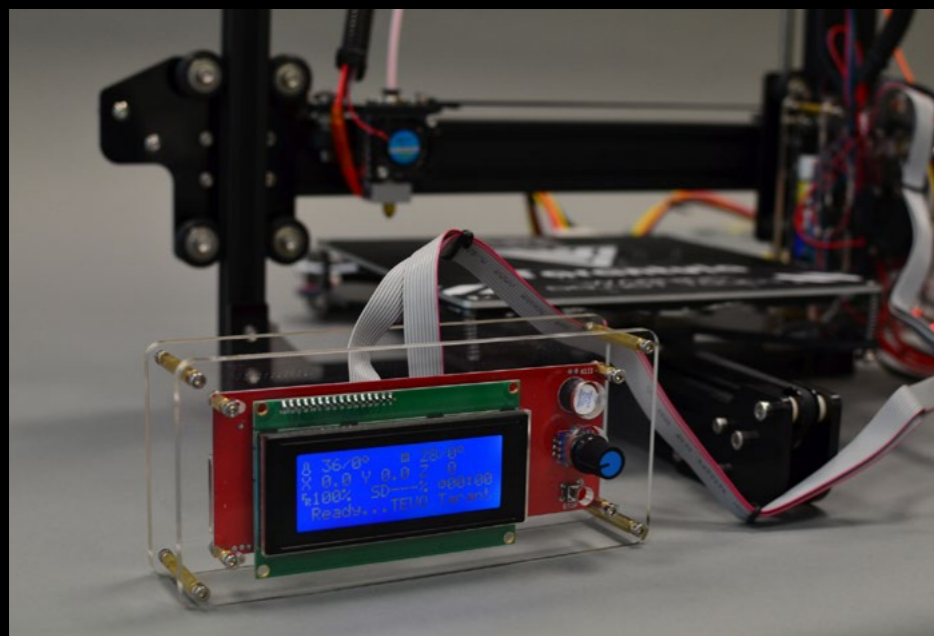
Manuál bol v tomto bode trochu menej nápomocný, keďže na grafike v ňom použitej bola zobrazená riadiaca jednotka s mierne odlišným rozložením, ale rozdiel bol naozaj minimálny a nešlo o žiadnu veľkú prekážku. Po pripojení všetkých káblov, zdroja, LCD panelu a senzorov snímajúcich dorazy sme sa konečne pustili do prvej kalibrácie, ktorá predstavovala hlavne správne nastavenie východiskovej výšky trysky s pomocou obyčajného háčku papiera.

Ten je totiž veľmi jednoduchou, no extrémne presnou pomôckou na odhalenie odchýlky vo výške podložky. Následne po úspešnej kalibrácii si tlačiareň pamätá výšku podložky v štyroch až šiestnástich bodoch v závislosti podľa potreby a použitého firmvéru.

Samozrejme, počas stavby sme párkrát spravili menšie chybičky, keď sme sa nechali uniesť zážitkom zo stavania Lego skladačky pre dospelých a prebehli sme návod o niekoľko krokov.

Preto bol aj čistý čas, ktorý sme skladaním strávili, trochu dlhší ako 8 hodín. Oprava bola ale vždy len otázkou vrátenia sa pár súčiastok späť, povolenia pár skrutiek a pripevnenia chýbajúceho komponentu. A ak by sme





počas skladania toľko nediskutovali, verím, že by sme sa zmestili aj pod 6 hodín. Myslím, hoci je to len môj dojem a môžem sa myliť, že keby trvalo skladanie aj 20 hodín, tak práve stavba tlačiarne je pre začínajúceho 3D tlačiaru to najlepšie, čo môže spraviť.

Podobne ako je zloženie vlastného počítača skvelým začiatkom pre hráča. Pri skladaní „od píky“ sa človek najlepšie zoznámí so všetkými komponentami a súčiastkami a najlepšie pochopí, akú úlohu spolu zohrávajú.

Kto si iba zaplatí za už poskladaný produkt, bude oveľa skôr v koncoch, keď niečo prestane fungovať alebo zariadenie nebude pracovať presne podľa predstáv. A často preplatí na komponentoch, ktoré sú nedostatočne výkonné alebo dobre nespoľupracujú so zvyškom.

Zatiaľ čo osoba, ktorá si osobne prejde celým procesom od hĺby jednoduchých dielcov až po komplikovaný a funkčný produkt, si určite lepšie poradí s riešením problémov v budúcnosti či dokonca vylepšovaním funkcionality.

Konečne ale po hodinách skladania nadišiel čas, keď boli všetky komponenty na správnych miestach, káblíky pozapájané do tých správnych konektorov a tlačiareň ožila v žiare blikajúcich LED diód. Úplný začiatočník strávi určite dlhší čas prvotnou kalibráciou a spoznávaním sa so softvérom, ktorý je na správnu prevádzku tlačiarne a výrobu kvalitných 3D modelov

potrebný, no aj na slovenskom internete je stále väčšia komunita fanúšikov 3D tlače, ktorá určite rada poradí a pomôže. My sme si na prvú tlač vybrali ložisko s ozubenými kolieskami, ktoré sa po správnom vytlačení voľne točí, no pred tlačou sme vybrali príliš malú toleranciu a veľkosť výsledného kúska a kolieska sa prilpili k sebe. Tak či tak ale bola tlač úspešná a oprava tejto chybičky bola iba otázkou zmeny pár nastavení. Chybičky sa niekedy stávajú aj profesionálom s tým najkvalitnejším vybavením a treba sa na nich len poučiť.

Na záver už asi iba spomeniem, že okrem firmvéru samotnej 3D tlačiarne je na správne fungovanie v prvom



rade potrebný typ softvéru, ktorý sa označuje ako slicer (z anglického slice - nakrájať). Ten dokáže vziať akýkoľvek 3D model v podporovanom formáte a nakrájať/preformátovať ho do stoviek či tisícok vrstiev koordinátov, v ktorých bude tlačiareň nanášať materiál. Tými najrozšírenejšími sú asi Ultimaker Cura a Simplify3D, prvý zadarmo a druhý spoplatnený, no existujú aj ďalšie podobne šikovné programy.

Modely na tlačenie je najjednoduchšie stáhnovať zo stránky thingiverse.com, kde sú naozaj tisíce najrozličnejších predmetov a hlavne sú všetky zadarmo. No pokiaľ už máte skúsenosti s prácou na 3D modeloch alebo je pre vás zaujímavé navrhovať si predmety svojpomocne, určite príde vhod Google Sketchup na jednoduchšie kúsky a Simplify3D na komplikovanejšie veci, kde je potrebná vyššia presnosť.

Ahmedovi a stránke RoboKing.sk v mene redakcie Gamesite.sk patrí veľké poďakovanie. Opäť sme o niečo múdrejší a sme veľmi radi, že sme dostali možnosť sprostredkovať našim čitateľom celý proces od veľkej krabice až k stvoreniu hmatateľného predmetu, ktorý dovtedy existoval len vo virtuálnej podobe. Pevne verím, že problematike 3D tlače sme sa na Gamesite.sk nevenovali poslednýkrát a v budúcnosti vám prinesieme ďalšie zaujímavé články alebo dokonca plnohodnotné recenzie 3D tlačiarní.

Daniel Paulini



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



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



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

gaming.logitech.com/G29

Prečo hráme retro hry?

GAME OVER

Mnohí z nás, napriek tomu, že máme doma výkonné PC alebo najnovšiu konzolu, si občas jednoducho zapneme nejakú staršiu hru a aj keď ju možno nehráme dlho, keď ju vypneme, odchádzame z miestnosti s úsmevom.

Prečo to ale robíme? Túto otázku som si doteraz nikdy nepoložil. Lenže nedávno mi na Facebooku vyskočil inzerát, že niekto predáva originál GameBoy Color aj s niekoľkými hrami. Celkom ma to zaujalo a už už som to chcel kúpiť, keď som si spomenul, že mám doma Sony PSP, v ktorom mám asi 10 emulátorov na staršie konzoly, vrátane všetkých GameBoyov. Čo ma ale naozaj zaujalo bol komentár môjho bývalého spolužiaka, ktorý tam písal pomerne nevhodný komentár a ozvalo sa mu na to niekoľko ľudí. Z dlhej chvíle som si povedal, že sa pozriem, že ako tú svoju múdrosť zas ide obhájiť. Presný obsah si nepamätám, ale tri vety mám pred očami:

Spolužiak: "Kto normálny by už len chcel takú starú konzolu, keď sa na nej nedajú hrať poriadne hry."

Občan SR: "Napríklad ja, som divný?"

Spolužiak: "Áno, to si."

A tu som sa na chvíľu zastavil a rozmýšľam, naozaj je to divné? Len v decembri som sa horko-t'ažko lúčil s mojou PS1, ktorú som so všetkými hrami a ovládačmi daroval do detského domova. Následne som si kúpil spomínané

škaredo, alebo už bola tma. Pamätám si Atari 2600, kde ste museli mať obrovskú predstavivosť, aby ste videli to, čo bolo na žltej kazetke ako obrázok hry. Taktiež NES (Nintendo Entertainment System), kde tak isto išli žlté kazetky, no grafika mi vyrazila dych. Chip aj Dale boli skutočne rozpoznateľní. Jediné, čo mi na tejto konzole vadilo bolo, že ovládače sa kazili pomerne často. Káble sa trhali a lámali a naši z toho mali hlavu v smútku.

Navyše to boli časy. Začiatkom 90. rokov nebolo nič také ako internet v každej domácnosti. Weby o hrách boli v plienkach, ak vôbec, takže kúpiť nejakú hru bolo veľké riziko. Pokiaľ si pamätám, na tržnici boli stánky, kde boli stovky titulov, ale ako si vybrať? Tu sa dostávam k ďalšej veci, prečo si napríklad kupujem magazín Generation aj vo fyzickej podobe, napriek tomu, že je kompletne online a zadarmo.

Spomínate, keď ste chodili do novinového stánku kupovať časopisy o videohrách? Ja áno. Všetky drobné, čo som našetril som minul len preto, aby som sa dozvedel ako prejsť úsek hry, ak som sa niekde zasekol. Kde sú tajné predmety, či skratky alebo aký je kód na nesmrteľnosť v danej hre. Dozvedeli ste sa, aké sú novinky, aké sú konzoly či pripravované tituly.

Navyše, neskôr začali pribalovať CDčka k niektorým magazínom, takže u kamaráta, čo sa už od mlada viezol na vlne PC master race, sme si mohli zahrať krutoprisné demá a vyskúšať rôzne

programy. To všetko, čo teraz nájdete na internete bolo v časopise, vrátane recenzií rôznych titulov. Samozrejme, rodičia nie vždy počúvali a k strieláčkam som sa na začiatku tejto kariéry moc nedostával. Ale vždy som našiel pár tipov, s ktorými som sa vybral na trh a uprosil rodičov, aby aspoň jednu zobrali. Našťastie, väčšinou dali na môj úsudok, takže som mal doma plno kvalitných hier. Aj keď „plno“ je dosť relatívny pojem. Každopádne, neexistovalo nič ako gameplay videá, takže to bola stávka na istotu. Najhoršie bolo, že ak ste si kúpili totálnu kravinu, málokedy predávajúci vietnamec bol ochotný ju zobrat späť a vymeniť. Dnešné deti to majú naozaj ľahké.

Každopádne, keď prišiel rok 1999, dostali sme traja bratia na Vianoce spoločný darček. Inokedy by to vadilo, no tentokrát to bolo samotné Sony PlayStation (PSX). Po naštartovaní som sa cítil ako v kozmickej lodi. Prvá hra, ktorú som videl, bol Crash Bandicoot 1.

Normálne som odpadával. Prvé kolo sa mi tak vrylo do pamäti, ako ešte nikdy nič iné. Doteraz mám ten pocit, keď som to spustím už aj ako verziu na PS4. Vonku sneží, Vianočný stromček bliká za mojím chrbtom, bratia sedia okolo mňa (som najstarší, takže som mal tú česť to pokrstiť) a v telke hrám najlepšiu hru, akú som kedy videl. Hneď po Vianociach sme sa všetci pochválili v škole a tak sa pravidelne stávalo, že k nám chodili kamaráti si zahrať. Vtedy bolo jedno, na čom človek hrá, spájala nás jedna vášeň.



Sused dostal od rodičov novú PC, na druhý deň sme uňho sedeli asi siedmi a hrali Doom, počúvali pri tom Limp Bizkit a zjedli tonu chrumiek a chipsov. Striedačky typu: meníme sa, keď ťa zabijú – boli železná istota, že každý do toho dal všetko, pretože inak hrozilo, že si zahrá len chvíľu a potom musí pozerat, ako sa darí ostatným.

Ak sme sa teda nehrali vonku, hrali sme sa vnútri. Občas, priznám sa, v lete, keď prišla sesternica a bratranec, tak sme jednoducho počas pekného dňa stiahli rolety a zapli kariéru na Gran Turismo 2, alebo sa snažili prejsť nejakú hru do konca. Nemali sme pamäťovú kartu, takže nám nič iné neostávalo. Musím povedať, že rodičom, ani starým rodičom sa to nepáčilo. Zakaždým, keď zapnem nejaký starý titul, vynorí sa mi minulosť a bezstarostné časy detstva.

Takže jeden z hlavných dôvodov je nostalgia a spomienky. Ale to nie je

všetko. Druhým a zásadným dôvodom je naša predstavivosť. Každá jedna stará hra bola vnímaná každým inak. Dôvod bola samozrejme grafika. Pred vami bolo pár žepných pixelov, no vy ste tam videli strom, auto, kostru či smrtku.

Keď ste hrali hru v 80. a 90. rokoch, museli ste mať obrovskú dávku fantázie a preto si to aj tak dobre pamätáte. Preto máte tie spomienky tak silno previazané, lebo mozog vám fungoval na 110%. To máte, ako keď porovnáваме knihu a film. Keď čítate knihu, všetko si v mysli vytvárate, obraz, zvuk, oči vám idú po písmenách a váš mozog je v plnom nasadení – predstavujete si ako to je. Pri filme jednoducho už len vypneme fantáziu a ukladáme, ak vôbec stojí za to.

To je problém mnohých nových hier. Samozrejme, nájdu sa skvelé tituly s tak nádherným príbehom, že ich hráme dookola, aj keď sa na poličke práši na niekoľko ani neotvorených hier. Ja osobne, mám doma ešte 3, ktoré som ani len nevožil do mechaniky.

Jednoducho, mnoho z nás bolo v školskom veku, kedy sme utekali od detských problémov, či už to boli zlé známky, nepodarené prvé lásky alebo žiadny kamaráti. Konzola vám nikdy nepovedala nie, nikdy neprotestovala a ak áno, stačilo prefúknuť cartridge.

Mnohým z nás bola malým vyslobodením, keď nebolo kam ujsť. Mnohým zas pripomína staré dobré časy. Ale dôvod, prečo ich hráme je ten istý, prečo iní siahnu aj 100x po tej istej knihe, prečo iní zas na každej rodinnej oslave vytvárajú rodinné albumy s fotkami a ďalší chodia na dovolenku na to isté miesto aj po rokoch. Spomienky.

Róbert Gabčík



The Crew 2

NADPRIEMERNÁ ARKÁDOVICA
S VEĽKÝM POTENCIÁLOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Pretekárska hra
Výrobca: Ivory Tower
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + viditeľné zlepšenie už v porovnaní s beta verziou
- + veľký a živý svet
- + skutočný arkádový model jazdenia
- + nelineárne napredovanie
- + systém prepínania medzi vozidlami
- + plánovaná podpora a bezplatný obsah

- väčšie množstvo maličkých chybičiek
- vylepšovanie je ku koncu čistý grind
- na multiplayeri je čo zlepšovať

HODNOTENIE:



Zem, vzduch, voda, spojte sa! Nie, toto nie je alchymia, ale pokus vydavateľstva Ubisoft a štúdia Ivory Tower o revolúciu na poli pretekárskych hier označenú, ako už meno recenzie napovedá, titulom The Crew 2. Vzali si vývojári ponaučenie zo zmiešaných reakcií na prvý diel? Ponúka The Crew 2 naozaj takú veľkú revolúciu, akú Ubisoft sľúbil? Je možné, že sa zrodila budúcnosť arkádových pretekárskych hier?

Úvod do sveta The Crew a predošlých praktík Ubisoftu

Príchod prvého dielu tejto hernej série som očakával so zatajeným dychom a určite som nebol sám. Keď sa moja srdcovka, Need for Speed, každým novým dielom viac a viac vzdal'ovala od mojich túžob a predstáv o zábavných arkádových pretekoch, zrazu prišiel trailer, ktorý nenechal pokojným asi žiadneho nadšenca automobilových hier. „Hype“ a prehnane predstavy, ktoré týmto trailerom Ubisoft vzbudil, by sa sami o sebe len ťažko dali uspokojiť, no keď konečne The Crew pristál na konzolách a počítačoch, nedalo sa to nazvať inak ako malá katastrofa.

Ubisoft sa, samozrejme, takémuto prístupu nevyhol ani pri ďalších hrách či obľúbených herných sériách ako Watch Dogs či Assassins Creed, a preto som bol len rád, že okolo pokračovania série The Crew nie je už tak veľá humbugu. Možno sa ľudia už poučili alebo ich presvedčil prístup Ubisoftu, Ivory Tower a Ubisoft Reflections, ktorým sa vďaka dlhoročnej podpore The Crew podarilo spraviť z „meh“ titulu niečo hrateľné.

The Crew 2 prichádza tiež v zaujímavom čase, koncom minulého roka totiž vyšli herné pecky, ako simulátory Project Cars 2, Forza



Motorsport 7 aj nevel'mi podarený Need for Speed Payback a čoskoro sa hráči dočkajú pokračovania arkádoviek z Forza Horizon série. The Crew 2 preto chcel (alebo musel) prísť s niečím novým, neopozieraným a zaujímavým, a to ako pre hardcore komunitu, tak aj pre viac oddychovo

založených hráčov. A pretože som, takpovediac, závislý na akciu nabitých hrách s nadupanými autami svišiacimi ulicami či pretekárskych okruhoch a nebezpečných rýchlostiach, nemohol som si nechať ujsť možnosť recenzovať nový The Crew 2. Dopredu sa ale

musím ospravedlniť, že budem tento titul vo viacerých smeroch porovnávať s hrou Need for Speed Payback, nakoľko obe patria do rovnakej kategórie a pri oboch som strávil porovnateľne dlhý čas.

Nakoľko som mal to št'astie vyskúšať si už uzatvorenú betu, o ktorej sme priniesli článok prednedávnom, vedel som, čo asi môžem očakávať, no

záber celej hry a veľkosť jej sveta ma stále neprestávajú udivovať.

Aj keď som po napravení najväčších problémov prvého dielu v jeho svete strávil nejeden večer. Zmenšená forma Spojených

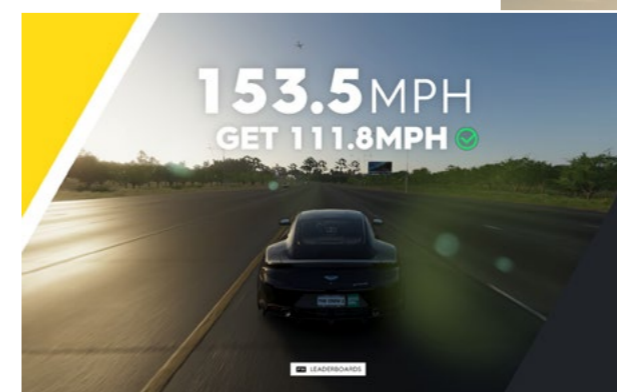
štátov amerických je naozaj bohatá na všetky možné typy scenérií, povrchov vozovky či všakovakých zákutí. Od púští v Arizone, cez vysvietený strip v Las Vegas a úzke uličky New Yorku, až po horské štíty so zasneženými priesmykmi plnými ostrých zákrut. Každý si tu nájde niečo svoje. A pri takejto obrovskej mierke možno pôvodný The Crew pôsobil mierne nedotiahnuto. Nielen svetom, v ktorom nebolo toľko života, koľko by mohlo byť, ale aj tým, že jediným prostriedkom presunu boli automobily.

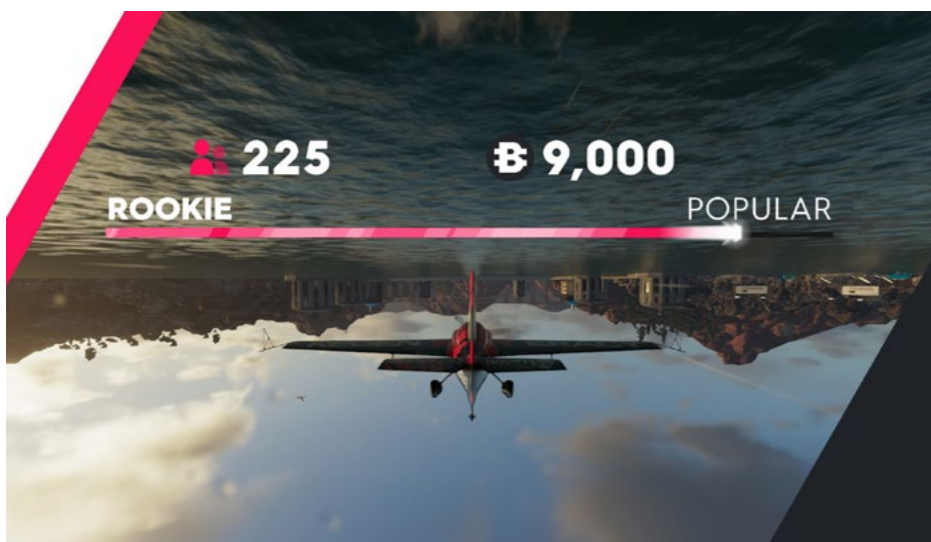
Podobný svet, nové možnosti

Najväčším tromfom v rukáve The Crew 2 je odpoveď na tento problém. Hráči majú totiž takmer hneď po začatí hrania prístup k vozidlám schopným zdolávať morské vlny a rieky vo vnútrozemí či k strojom, ktorých domovom nie je asfalt, voda či štrk, ale nekonečné modré nebo. The Crew 2 teda ponúka možnosť zajazdiť si preteky na asfalte, okamžite potom skočiť do rýchlostnej lode, do ktorej si skočia z priehrady Hoover Dam, a následne ísť vytáčať piruety akrobatickým lietadlom.

Hlavným cieľom tohto titulu je totižto presadiť sa v štyroch samostatných pretekárskych rodinách a následne ovládnuť takzvaný Live Xtreme Series. Tieto rodiny, klany, či ako by sa to dalo nazvať, sú Street Racing, Off Road, Freestyle a Pro Racing. Každá ponúka iné typy pretekov s inými druhmi vozidiel – Street Racing vám umožní normálne preteky na asfalte, drift, drag a preteky hyperaut.

Offroad ponúka Rally Raid, Rally Cross a Motocros v autách buginách a na motorkách, Freestyle zase akrobatické lietanie, monster truck a člny s tryskou





a nakoniec sa dá za Pro Racing zajazdit' na Touring Car vozidlách, Alpha GP formulách, rýchlostných lodiach a pretekárskych lietadlách. Táto diverzifikácia na nielen odlišné druhy pretekov, ale na úplne rozdielne druhy vozidiel, prišla vhod hlavne od polovice hry, keď sa začína zvyšovať šanca na nástup rutiny a nudy. Keď ma pri hraní prestali baviť závodné okruhy, zasadol som do kokpitu obrátneho lietadla a podujal sa točiť loopingy pri hone za čo najvyšším skóre.

Skutočná arkáda

The Crew 2 je prezentovaná ako arkádová hra, čo vstáva či padá hlavne na jazdnom modeli. Trochu skepsy na začiatku, či sa to štúdiu Ivory Tower podarilo, nezaškodí, hlavne keď je titul postavený nielen na autách, ale aj na tom, aby bolo možné pohodlne ovládať aj lode s lietadlami. Môžem ale s potešením zhodnotiť, že jazdný model sa podaril na takých 90%. Na stupnici od Need for Speed Payback, cez 30-ročnú Škodu Favorit, až po Forzu Horizon 3 je The Crew 2 oveľa bližšie k Forze, hoci má, samozrejme, niekoľko nedostatkov. Pár áut, ako napríklad Aston Martin Vantage, sa na ceste aj po miernom tuningu ovládajú ako veľké lode, takže nie je do poslednej chvíle jasné, či skončí súboj víťazstvom alebo čelnou zrážkou s budovou. Celkovo je ale Crew 2 jasná arkádovka, ktorej ku cti slúži, že sa rovnako pohodlne ovláda gamepadom, klávesnicou, ale aj volantom a len čo si hráč zvykne na nejaké auto, bude vedieť proti jeho nedostatkom úspešne bojovať. Pri beta verzii bol hráčmi často skloňovaný problém s takzvaným wall-grindingom, kde bolo možné zákrutu prejsť oveľa rýchlejšie po opretí auta o stenu či zvodidlá, a hoci je

táto možnosť v hre stále prítomná, už nie je takým výrazným benefitom. Nezmyslom boli aj stĺpy checkpointov, ktoré aj pri najmenšom strete s autom spomalovali vozidlo o desiatky kilometrov za hodinu, čo bolo v plnej verzii rovnako napravené. Čo musím ešte vyzdvihnúť, je vcelku dobre zvládnuté AI počítačových protivníkov, ktorí nepodnikajú samovražedné nálety ako v podaktorých hrách, ale pri rýchlom dobiehaní sa odsunú hráčovi z cesty a hoci im išli zákruty často oveľa lepšie ako pri mojom najväčšom snažení, boli súboje vyrovnané a nezachytil som žiadny extrémny prípad rubber-banding, v ktorom sú protivníci vzdialení od seba aj niekoľko stovák metrov stále schopní dobehnúť a obehnúť hráča tesne pred cieľom.

Takmer všetky vozidlá, až na niektoré výnimky, je možné vylepšovať dielmi, ktoré hráči získavajú po úspešnom dokončení závodov a ktoré sú pri každom druhu vozidla rozdelené do šiestich kategórií.



Je celkom zábavné, že pri Street Racing vozidlách, do ktorých patria autá aj motorky, sú diely zameniteľné, takže napríklad brzdy na Dodge Viper je možné nainštalovať aj na Ducati motorku. Toto ale nepodotýkam, aby som hre niečo vyčítal, práve naopak, pokladám to za zaujímavosť. Systém vylepšovania je postupný a mierne zdĺhavý, no definitívne stále lepší ako lotéria v NFS Payback, kde mohli ľudia točiť jednorukého banditu za reálne peniaze iba pre získanie šance, že im padne dobrý diel. Po prejení všetkých pretekov, ktoré má The Crew 2 momentálne v ponuke, je ale stále citeľnejšie, že ide o čistý grind, a pokiaľ bude chcieť hráč plne vylepšiť vozidlo, stráví veľmi veľa času opakovaním tých istých pretekov. Situácii nepomáha ani fakt, že pri naozaj poriadne vylepšených autách už nepadajú iba lepšie diely, ale často patria jeden či dva z troch dielov do nižšej úrovne než tie, ktoré už sú na vozidle nainštalované. Tu by som uprednostnil možnosť nejaké diely si kúpiť, pokojne aj za nekresťanský veľkú sumu hernej meny. Len nie za reálne peniaze z mojej peňaženky. A keď už spomínam nekresťanský veľké sumy peňazí, nedá mi nepoukázať na fakt, že ceny vozidiel sú tak trochu vytrhnuté z reality. Je mi jasné, že toto je virtuálny svet, v ktorom by mala fungovať aká-taká rovnováha, no ako môže motorka Ducati Monster štát 330 tisíc kreditov, čo je len o 15 tisíc kreditov menej, ako moderný Ford GT40 alebo Nissan GT-R za 370 tisíc, keď Mercedes SLS AMG stojí o pár tisíc menej.

Vizuálna stránka, ktorá neoslňuje ani neodradí a pliaga menom „grind“

Po vizuálnej stránke sa The Crew 2 tiež vcelku vydaril. Nejde síce o fotorealistické

zobrazenie a viaceré tituly ponúkajú krajšie riešené modely áut a sveta, no nie je to ani také zlé, aby sa na hru nedalo pozerat'. Sem-tam sa náhodne objaví lampa či strom, ktorý sa vznáša pár desiatok centimetrov nad zemou, prípadne asfaltová cesta, z ktorej trčia chumáče kríkov, no verím, že s postupom času budú tieto chybičky krásy miznúť.

Čo ma ale stále hnevá, je snaha vývojárov a štúdií limitovať grafické možnosti. Keď už raz mám výkonný herný počítač, ktorý graficky zvládne aj tituly v 4K rozlíšení, a potom si spustím pretekársku hru, ktorá je plná akcie, nedokážem sa uspokojiť s dvomi možnosťami, čo sa týka FPS - 30 a 60. Hlavne, keď viem, že pri 1080P rozlíšení, na ktorom stále hrávam, by bol môj počítač schopný ľahko prekonať trojcifernú hranicu. Nuž, Ubisoft sa svojich zaužívaných praktík zbavuje neľahko.

The Crew 2 ponúka okrem možnosti vylepšovať vozidlá ponúka aj prvky RPG a možnosť vylepšovať seba ako pilota. Na to treba postupne získať fanúšikov a prepracovať sa z neznámeho Rookie titulu, cez Famous úroveň, až po ikonický status menom Icon. Následne je možné získavať za každý Icon level body na vylepšovanie rozličných faktorov, ako násobiteľ a získavaných fanúšikov za aktivity, peňazí za preteky alebo globálne vylepšovanie vlastností vozidiel.

Tento titul by mal byť zameraný predovšetkým na multiplayer, no počas celých, približne 50 hodín hrania, som nemal potrebu ani necítil nutnosť spájať sa s inými hráčmi behajúcimi po mape, mimo špeciálnych Photo Op aktivít, kde je treba zachytiť napríklad dve superautá rozbiehajúce sa na nitro o polnoci alebo Monster Truck preskakujúci Ferrari.

Potrebujú pretekárske hry aj príbeh?

Po stránke príbehu sa hra snaží nájsť rovnováhu medzi nerušením hráča a dostatočnou motiváciou na pokračovanie a vo väčšine prípadov sa jej to aj darí. Každá pretekárska rodina má určitý úvod, hlavného rivala a ukončenie sprevádzané rozprávaním a krátkymi videami.

Zadost'učinenie po porazení snobského pretekára z Pro Racing rodiny bolo naozaj veľké, no podobne som si užil aj kamarátsku rivalitu Freestyle rodiny, v ktorej bol boj proti hlavnej postave skôr súrodeneckým



dot'ahovaním než bojom na život a na smrť. Viackrát počas hrania, najmä v najviac vypätých momentoch pretekov, mi však do uší začal niekto rozprávať o histórii formúl alebo o snahe skončiť s ilegálnymi pretekmi, čo mi dokázalo rozhodit' koncentráciu a mierne pokaziť zážitok.

Nejde ale o také zlé a dotieravé hranie, aké bolo v Paybacku a bolo počuť, že ľudia, ktorí tieto slová do hry nahovorili, mali s dabovaním skúsenosti. Záverečnou úlohou pre hráčov The Crew je ale nielen porážka štyroch rodín, ale hlavne výhra všetkých špeciálnych pretekov pod menom Live Xtreme Series.

Tie sú spojením pretekov na vode, súši aj oblohe a pri ich jazdení prebiehajú prechody z jedného druhu vozidla do druhého takmer bez zastavenia. Zamrzí iba to, že táto herná funkcia je využitá len pri piatich Live Xtreme pretekoch a koncových súbojoch rodín. Určite by sa dala využiť oveľa častejšie, hlavne keď bola jedným z hlavných funkcií ukázaných v hernom traileri.

Veľké plány do budúcnosti

Neostáva nám nič iné, len čakať na odpoveď Ivory Tower a Ubisoftu, či sa k nim dostanú hlasy hráčov túžiacich po menších či väčších zmenách, pretože podobne ako dostával podporu ešte roky pôvodný The Crew, je už naplánované pridávanie vozidiel a funkcionality aj pre The Crew 2. Z mapy, ktorú vydal priamo Ubisoft, vyplýva, že do hry pribudnú každý mesiac dve nové vozidlá a v každom štvrt' roku aj nová disciplína a nová funkcia. V septembri sa preto môžu už všetci hráči tešiť na pretekánie

vo vznášadlách a novú úroveň vzácnych vylepšení pre vozidlá. V priebehu zimy príde ďalšia nová, ešte neohlásená disciplína a PvP mód, ktorý určite vylepší zážitok z multiplayerovej stránky hry a tak ďalej.

A všetky tieto novinky budú dostupné pre majiteľov základnej verzie bez nutnosti priplácať si za ne (ako to býva pri bežných DLC). To síce trochu znižuje výhodnosť drahších edícií The Crew 2, ako napríklad Gold Edition, ktorú som mal možnosť recenzovať aj ja, no na druhej strane budú mať majitelia lepších edícií prístup k novým vozidlám a funkcionálite o niečo skôr.

Zhrnutie

Ubisoft a Ivory Tower ukázali, že sa zo svojich chýb dokážu poučiť. Na rozdiel od The Crew, ktoré začínalo ako silno podpriemerný titul a až po dlhom čase a veľkej snahe si dokázalo nájsť svoje miesto v srdciach hráčov, začína pokračovanie už ako mierne nadpriemerný počin. Chybičky krásy a možnosti zlepšovania sú pri moderných tituloch, až na pár extrémnych výnimkách, už akoby tolerované, no veľkou výhodou The Crew 2 je fakt, že štúdio aj vydavateľstvo majú plány do budúcnosti. Nejde o hernú sériu, ktorá by každý rok vydala ďalší podpriemerný diel, ale o kúsok, ktorý sa bude s postupom času a spätnou väzbou od hráčov už len zlepšovať. Za zábavné jazdenie, originalitu a s prihliadnutím na silnú údržnosť si The Crew 2 napriek väčšiemu množstvu malých chybičiek zaslúži skóre 4 z 5 hviezdíček

Daniel Paulini

Rainbow Skies

Z NEBA NÁM SPADLO NOVÉ
TAKTICKÉ JRPG

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: taktické JRPG
Výrobca: SideQuest
Studios
Zapožička: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + komplexné mechaniky
- + možnosť hrať za príšery
- + detailný herný svet
- zdĺhavé súboje a animácie útokov, predovšetkým v úvodných desiatkach hodín
- pre akýkoľvek väčší rozvoj postáv je nutné stráviť hodiny zbytočnými bojmi
- nerovnomerný rast náročnosti

Fanúšikovia JRPG sa konečne dočkali pokračovania úspešnej, i keď menej známej hry, **Rainbow Moon**. Hráči ale tentokrát padajú z Mesiaca plného príšer na zemský povrch a otázkou ostáva, či rovnako nepadla aj kvalita, ktorá zaručila pozitívny ohlas prvého dielu.

Po rokoch vývoja tu máme **Rainbow Skies**, ktorá vyšla na PS4, PS3 a dokonca aj starú PS Vita. Hra je nabitá obsahom rôzneho druhu, od klasických taktických RPG súbojov po rybnárčenie, chytanie či kríženie príšer a skúmanie každého kúta herného sveta a hľadanie pokladov. Občas ale škodí aj priveľa dobrého.

Pripravte sa na dlhý pád

Hráči sa v **Rainbow Skies** dostávajú do úlohy Damiona, arogantného mladíka, ktorý sa chce stať najlepším lovcem príšer. Aby ale príliš nevyskakoval z kože a myslel aj na niečo iné než na svoj dobrý vzhľad a možnú slávu, dáva na neho pozor o niečo rozumnejší Layne. Taká klasická anime dvojka, nafúkaný hrdina a kamarát s chladnou hlavou, ktorý ho pri každej príležitosti uzemní.

V úvode zavalí hráča hromada textu, čo je pri JRPG bežné. Všetky možnosti sú do detailov vysvetlené



a nechýbajú ani tutoriál sekvencie. Miestami to ale zachádza až do takých detailov, že v jednej chvíli sa dozviete o kľúčí, ktorý musíte nájsť, a v priebehu ďalších pár minút vám niekoľko NPC dookola opakuje, ako sa dá ten kľúč použiť a čo s ním treba robiť. A keď ho konečne

nájdete, je vám niekoľkokrát povedané, že ním treba otvoriť dvere, ktoré celý čas svietia na obrazovke. To zbytočne nat'ahuje úvodné momenty a odd'aluje hlavnú časť hry, ktorou je behanie po svete a bojovanie s príšerami.

Našťastie, hra si to po čase prizná a umožní hráčovi úplne preskočiť dialógy. Síce sa rád rozprávam v RPG hrách s každou NPC, no pri **Rainbow Skies** som sa po pár rozhovoroch, ktoré buď zašli do nepochopiteľného flirtovania, alebo opakovania toho istého, pristihol pri tom, že som ich začal preskakovať. Príbeh teda nie je silnou stránkou tohto titulu, poprípade vás od vnímania príbehu odradia dlhé a nepodstatné rozhovory. Je to škoda, nakoľko samotná podstata deja znie zaujímavo. Damion a Layne po pár komplikáciách padajú zo svojho

domova v oblakoch na povrch Zeme. Tam ich nešťastnou náhodou spojí zaklínadlo s čarodejnicou Ashly a začína sa púť s cieľom zrušiť zaklínadlo. Popri tom však odhal'ujú pravdu o svojom lietajúcom domove a o tom, že zvyšok sveta si nežije tak veselo.

Našťastie, dialógy nie sú jedinou a už vôbec nie najpodstatnejšou časťou **Rainbow Skies**. Základom je totiž rozsiahly systém súbojov a úloh, ktoré hráč plní.

Možností je veľa v každej oblasti hry

Systém všetkého v hre je dotiahnutý do detailov, čo má za následok, že niekedy pôsobí až príliš komplikovane. V rámci postupu postáv sa, okrem obvyčajných úrovní, brnenia a zbraní, môže každý charakter naučiť rôzne typy znalostí, je možné zvyšovať charakterom silu, životy a ostatné štatistiky dôležité na

boj. Všetko sa to robí pomocou herných predmetov, ktoré sa dajú získať ako odmena za boj, za splnené úlohy od NPC alebo sú skryté v hernom svete. Navyše, šikovní hráči si budú dávať pozor aj na to, aby ich postavy boli najedené, nakoľko aj to ovplyvňuje ich výkon v boji.

Okrem hlavných úloh môže hráč plniť aj množstvo vedľajších misií, ktoré je možné pozbierať od NPC, poprípade medzi úlohami existuje záložka výziev a po ich splnení sa odomknú rôzne odmeny. Občas ide o klasický RPG lov príšer a hľadanie predmetov, inokedy je potrebné vyzvať na boj záhadné príšery, preskúmať jaskyne, nájsť skryté poklady. Všetko je pekne kategorizované v hernom menu, a tak má hráč stále prehľad o tom, na koľko percent má splnenú hlavnú dejovú líniu, ako aj všetky ostatné časti hry. A úloha je v hre viac než dost! Zatiaľ čo hlavný príbeh ponúka zopár desiatok hodín, nároční hráči, ktorí chcú z hry vytážiť



maximum, svoj herný čas presunú do stoviek. Všetko okrem hlavných úloh je ale nepodstatné a aby hráč hru prešiel, nemusí urobiť nič navyše. Aspoň sa ho o tom hra snaží na začiatku presvedčiť, no skutočnosť nie je vždy taká jednoduchá, hlavne, ak vám cestu skrúžia silní nepriatelia, na ktorých sa musíte pripraviť. Často sa však stane, že mnohé vedľajšie úlohy si hráč ani nevšimne, a potom ostane v úžase, čo všetko sa dalo urobiť predtým, než opustil niektorú hernú oblasť.

Vedľajšie úlohy majú často lákavé odmeny, či už zbraň alebo kamene potrebné na posilnenie bojovníkov. Často sa dá ísť od jedného hlavného questu k ďalšiemu, náročnosť začne exponenciálne stúpať. Niekoľkokrát som sa tak ocitol v situácii, že jeden súboj som vyhral aj so zatvorenými očami a ten ďalší sprevádzali slzy, krv a plač herných postáv. A to som hral iba na základnej náročnosti. Po čase sa dá náročnosť niekoľkokrát zvýšiť a s náročnejšími bojmi prichádzajú aj lepšie odmeny. Nie vždy však stoja za to všetko, čo musí hráč urobiť, aby dokázal poraziť aj silnejších nepriateľov.

Sprvu som pre postup musel iba odhaliť celú mapu oblasti a nájsť skryté poklady, čo nebol problém. Herný svet je totiž po grafickej stránke prekvapivo detailný. I keď modely postáv sa mi zdali menej kvalitné a úplne mi do sveta nezapadali, aj na tie sa dalo zvyknúť. Čarovné lesy, pláže a jaskyne boli ale rozhodne o úroveň vyššie. Pobežovanie svetom bolo aj o to zábavnejšie, že v hre plynie čas a deň sa strieda s nocou. Aby bolo po zotmení možné nájsť poklady a včas zbadať príšery, je potrebné mať zapálenú faklu alebo iný zdroj svetla. Neskôr ale zábavné skúmanie a hon za pokladmi nahradili hodiny farmenia materiálov, čo už taká zábava nebola.

Pre posilnenie postáv sú potrebné už vyššie spomenuté kamene. Sprvu ich nie je potrebných veľa, no pre boj so skúsenejšími nepriateľmi je základom úspechu posilnená družina bojovníkov. A zatiaľ čo na začiatku

HODNOTENIE:
★★★★☆



si HP alebo silu zvýšite zopár modrými kameňmi, neskôr sú potrebné červené, ktorých aj po hodinách hrania budeme mať iba zopár tuctov. Štatistiky sú však bez schopností na dve veci, a preto je potrebné trénovať postavy aj v iných smeroch.

Zo začiatku nevedia hrdinovia nič, no neskôr je možné kúpiť alebo nájsť knižky so zameraním na útoky, mágiu, liečenie, kradnutie a iné formy boja. Každá takáto knižka naučí postavu jeden základný útok a umožní naučiť sa ďalšie. Napríklad základná magická knižka naučí Ashley Fireball. Ak však chcete poznať lepšie kúzla, je potrebné dostať fireball na vyššiu úroveň.

A to sa podarí iba po tom, čo ho vyčarujete desiatky ráz. A tu sa znova dostávame k farmeniu. Navyše, na začiatku sú schopnosti slabšie než základné útoky, čo úplne podkopáva motiváciu ich vôbec používať, na čo hráči doplatia neskôr, keď je súboj takmer nemožné vyhrať bez pokročilých schopností, pomocou ktorých je možné znemožniť viacero nepriateľov naraz.

Samotné súboje nie sú ničím výnimočným oproti iným RPG, respektíve JRPG s taktickými t'ahovými systémami. Počas boja pohybuje svoje postavy po štvorcovom bojisku, každý spojenec alebo nepriateľ má zopár t'ahov a možnosť, či chce použiť útok, schopnosti alebo pomocný predmet.

Poradie t'ahov si môžete kedykoľvek pozrieť, vďaka čomu je možné plánovať akcie do budúcnosti a pripraviť sa na nepriateľský útok. Rôzne príšery majú iný typ útokov, a tak sa taktika dá využiť

aj v tejto oblasti, nakoľko niektoré útoky sú efektívnejšie proti istým typom príšer. Zaujímavou a zároveň nepríjemnou súčasťou boja sú animácie útokov. Všetko okrem základných útokov má svoju animáciu, či už ide o jednoduchý efekt letiacej gule alebo niekoľkosekundovú cutscénu. To robí súboj zaujímavým.

Pokiaľ teda nie je na bojisku tucet rovnakých príšer a každá čaruje svoje kúzla. Hra ponúka možnosť animácie preskočiť stlačením R2, no to u mňa fungovalo málokedy a pritom som si istý, že som odohral dosť hier na to, aby som vedel, ako sa na ovládači stláča a drží R2.

Našťastie, je tu však absencia náhodných súbojov. Príšery sú zobrazené buď v hernom svete s informáciou, koľko príšer sa proti vám v boji postaví, ak s danou postavičkou skrižte cesty, alebo sa vám v rohu obrazovky zobrazí možnosť boja, ale nezačne, kým ho nepotvrdíte a tak je možné ho ignorovať.

S príšerami môžete bojovať alebo žiť

Najzaujímavejšou mechanikou hry je pravdepodobne možnosť jednotlivé príšery ovládať, trénovať a dokonca aj chovať. Po čase sa hráčovi sprístupní možnosť získať vajíčka príšer, a tak si vychovať vlastnú potvoru, ktorú je možné vychovávať a použiť ako plnohodnotných bojovníkov.

Každá príšera sa môže naučiť inú kombináciu schopností, no je ich vždy potrebné vytrénovať takmer od nuly. Našťastie, pri nich to ide o niečo rýchlejšie než pri hlavných postavách a sú porovnateľne silnejšie. Keď som so

svojou prvou príšerou, chodiacou burinou, zasadil úder a videl som vyššie čísla, než keď bojujem s hlavným hrdinom, hneď ma prešla chuť starať sa o neho. Nanešťastie, je nemožné vypustiť z tímu hlavné postavy a zo začiatku môžete mať v parte iba jednu príšeru, i keď ju môžete mimo boja striedať s inými monštrami.

Dá sa získať vajíčko takmer každej príšery, ktorú na cestách stretnete, podmienkou je iba to, že ich musíte poraziť viackrát. Neskôr máte možnosť príšery aj chovať a získať tak tiež nové a lepšie vajíčka, no tá sa odomyká až po ďalších odohratých hodinách.

Dokonca sa dá z príšery urobiť vodca a potom aj po hernej mape beháte ako potvora, čo pridáva na zábave. Rozprávať sa s NPC ako veľký sliz, kostlivec, zombie alebo lietajúca včela, sa totiž nedá v každej hre.

Zhrnutie

Rainbow Skies je taktické JRPG so všetkým s veľkým V. Mechanik je v hre tak veľká, až hráč občas nevie, o čo sa starať skôr. Nedá sa však povedať, že by nefungovali, ale občas je ich, jednoducho povedané, príliš veľa. Navyše, každý zaujímavý prvok nesie so sebou negatívum.

Či už ide o nutnosť nakupovať si predmety na zväčšenie inventárov pre rôzne typy predmetov, zaujímavý herný svet, v ktorom je postupovanie sprevádzané tupými dialógmi a vysokými skokmi v náročnosti, alebo komplexný spôsob posilnenia postáv spomaleným nutnosťou stráviť hodiny zbieraním predmetov. Ba čo viac, najzaujímavejšia časť hry, možnosť chovať príšery, sa hráčovi predstaví až po tucte odohraných hodín, pričom zdĺhavé súboje môžu predznamenať, že nie každý to s hrou vydrží tak dlho.

Peter Bagoňa

TLAČIAREŇ MÁ DNES KAŽDÝ

JE
ČAS

NA

3D

TLAČ

WWW.ROBOKING.SK



ZĽAVA 25€ PRE ČITATEĽOV
MAGAZÍNU GENERATION PRI
OBJEDNÁVKE 3D TLAČIARNE TEVO
DO KONCA SEPTEMBRA POUŽITÍM
KÓDU: **GENERATION25**

Red Faction: Guerrilla ReMarsTered Edition

JEDINEČNÁ HRA, KTORÁ ZOSTARLA

Už ma veľmi nebavia remastere. Hlavne nie tie, ktoré nemajú čo remastrovat'. Ešte dokážem pochopiť, keď po x rokoch vidíme znovu Crasha alebo Spyra, pretože pri tých hrách je rozdiel v porovnaní s pôvodnou verziou taký obrovský, že aj slepý človek by to videl. Skôr mám na mysli tieto „akože remastre“, ktoré existujú len vďaka tomu, že spätná kompatibilita je na jednej konzolovej platforme neexistujúca a na druhej nekompletná. A keď k tomu prídáte fakt debilný názov, vznikne vám Red Faction Guerrilla Re MARS Tered edícia.

Tejto hre by som aj trochu odpustil, že sa vydala cestou remasteru. Lebo je taká jedinečná, že ani počas vydania a ani dnes prakticky nemá v niektorých oblastiach konkurenciu. Zničiteľnosť prostredia založená na fyzike, skvelý deštruktívny model a s tým spojená hromada zábavy. Problémom však je, že presne pri takýchto ne-remasteroch sa ukazuje zúbok času. Ale podme pekne po poriadku

Pre tých, ktorí nemali tú česť, Red Faction Guerrilla je open world hra z pohľadu tretej osoby. Odohráva sa na Marse a vašou postavou je Alec Mason, muž plný ideálov, ktorý po príchode na červenú planétu zistí, že nič nie je tak, ako to vyzerá z dial'ky a vnútri planéty panuje obrovské napätie medzi EDF a kolonistami, ktoré pomaly, ale isto eskaluje do vojny. A keď sa obeť EDF stane aj jeho brat, Alec nemá na výber a vstúpi do boja proti tejto frakcii.

Z Aleca sa tak stáva záškodník. Ničí, demoluje, zabíja, a to všetko preto, aby vybojoval slobodu pre ľud Marsu. A aj keď príbeh nie je oscarový, určite postačuje na to, aby vás previedol kampaňou. Gro je totiž v hrateľnosti a sandboxe. To je miesto, kde táto hra svieti jasne aj po toľkých rokoch. Vo väčšine prípadov. Totižto... Deštrukcia je

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná hra
Výrobca: Volition
Zapožičal: Comgad

- + zlepšené grafické spracovanie
- + deštrukcia a fyzika
- + Wrecking crew mód

- dizajn open worldu
- bugy a pády hry
- mutliplayer je mŕtv

HODNOTENIE:



stále skvelá, tam sa nič nezmenilo. A navyše fakt, že žiadna iná hra sa za tie roky nepokúsila posúvať fyziku v hrách, svedčí ešte viac o kvalite hry a vývojárskeho tímu.

Je tu však čosi iné. Dizajn open worldu. Niečo, čomu ja veľmi rád odborné hovorím

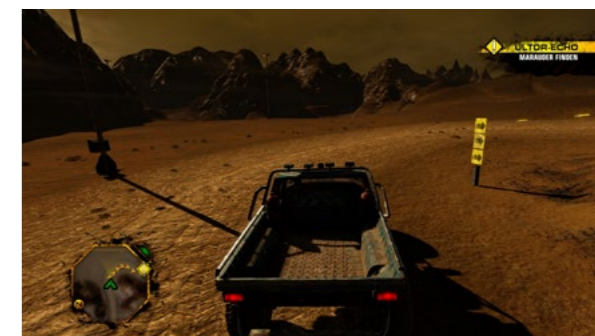


„Ubi open world.“ Miesto, ktoré sa tvári živo, ale v skutočnosti je umelé tak veľmi, ako sa len dá. Je to niečo, čo niekedy postačovalo našim hráčskym potrebám, no zároveň sa to za tie roky posunulo tak ďaleko, že už sa na Red Faction nedá pozerat' tak, ako pred niekoľkými rokmi a osobne by som povedal,

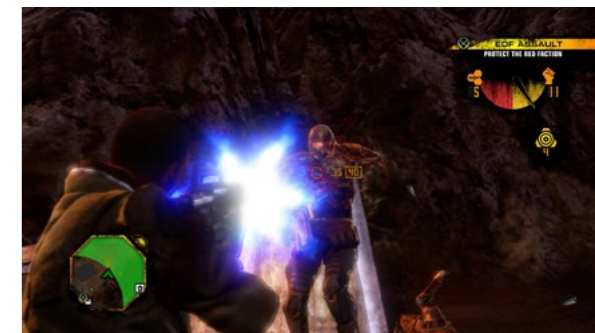


že práve z hľadiska „starnutia“ sa mi zdá, že lineárny Armageddon zostal oveľa lepšie ako Guerrilla. V celom otvorenom svete je totiž checklist. V každej oblasti je zopár hlavných misií, trochu viac vedľajších úloh a kopa zberateľských predmetov a predmetov určených na zničenie. Celé to pôsobí vyslovene staticky a s odstupom času si uvedomíte, že vlastne ani len netušíte, prečo

sa vám táto hra pred niekoľkými rokmi tak páčila. Preto máte dve možnosti. Buď sa budete snažiť pozerat' sa na hru z pohľadu vtedajšieho hráča a budete si ju užívať, alebo skonštatujete, že hra bola lepšia predtým než teraz. Pritom to čaro tam je. Švihanie kladivom nie je v žiadnej inej hre lepšie ako tu, rozhadzovanie náloží s následnou detonáciou je niečo, čo



vyčarí úsmev na perách. Preto napríklad mód Wrecking Crew poskytuje asi najkonzistentnejšiu zábavu zo všetkých módov. Multiplayer je mŕtv hneď pri vydaní, takže ten nech vás vôbec netrápi. Navyše, počas hrania si taktiež všimnete hromadu chýb, ktoré ste si predtým možno nevšimli. Napríklad to, že počas hrania misií neexistujú checkpointy. Alebo to, že umelá inteligencia je často vyslovene dementná, hoci trafil' vás vedia aj na dva kilometre s úžasnou presnosťou. A ani nápaditosť hlavných misií nepatrí k silným stránkam hry.



Podme sa však venovať tomu, čo hra zlepšila. A tento paragraf dlhý nebude, pretože veľa toho skutočne nie je. Na jednej strane sme sa dočkali lepšieho nasvietenia v hre, čo si okamžite všimnete a vďaka tomu vyzerá grafické spracovanie oveľa lepšie. Aj framerate sa dočkal výrazných zlepšení. To však, samozrejme, neznamená, že hra nepadá pri veľkých výbuchoch, lebo skutočnosť je taká, že padá. A dosť kruto. Taktiež, z nejakého dôvodu, sa hra dočkala aj bugov, ktoré nie sú v pôvodnej verzii dostupné, napríklad zamrznutie obrazu, zatiaľ čo zvuk a hudba pokračujú ďalej. Toto veľmi poteší hlavne v misiách (spomínal som, že tie nemajú checkpointy?).

Neviem, osobne som z takýchto remasterov zmätený. Pretože na jednej strane toho veľa neponúkajú a kazia nám spomienky na dobré hry, ale na druhej strane je to asi jediný spôsob, ako si konzolový hráč môže pripomenúť takúto hru.

Verdikt

Red Faction: Guerrilla ReMarsTered Edition je remaster, ktorý by sa nemal volat' remaster, ale re-release. Veľa toho neprináša a zároveň vďaka nemu zistíte, že niektoré staré hry nie sú až také dobré, ako si pamätáte. Zároveň však ide o jedinečnú hru, ktorú v niektorých oblastiach do dnešného dňa nikto neprekonal.

Dominik Farkaš

Unavowed

LEN NEZASPAŤ NA VAVRÍNOCH

Kráľovské herné žánre to v súčasnosti majú ťažké. Nielenže musia čeliť masívnemu nezáujmu väčšiny moderných hráčov, ktorí v hrách prevažne len hľadajú rýchlu zábavku na krátkodobé rozptýlenie, ale musia sa taktiež brániť rôznym trendom súčasných hier, aby v celej záplave na vlas podobných žánrov nestratili identitu a unikátnosť.

Point-and-click adventúry majú svoju najväčšiu slávu už dávno za sebou. Pokrok a evolúciu človek jednoducho nezastaví. Preto s príchodom 3D enginov, ktoré sú schopné vykresľovať náročnú grafiku, boli klasický 2D pohľad a klasická klikacia hrateľnosť nahradené 3D grafikou a priamou orientáciou postavy v priestore. Hry sa navždy zmenili. Point-and-click štýl nahradil priamy 3D štýl a ten sa v súčasnej dobe vyvinul až do plne kinematického štýlu, ktorý stiera hranicu medzi hrou a filmom.

Dnes je tento typ adventúr už iba okrajovou záležitosťou, po ktorej siahajú len nadšenci. Nie, point-and-click už nepredávajú milióny a nestrhávajú dav z obalov herných časopisov, pravdepodobne už ani nikdy nebudú. Point-and-click si už len ako starý pán v hojdamom kresle predovšetkým bafká spokojne svoju fajku a je rád, keď sa k nemu niekto ozve. Poteší ho, keď sa o neho niekto začne zaujímať a hádam aj požiada o radu, pretože vie, že aj napriek starobe dokáže obohatiť svet navôkol neho drahocennými skúsenosťami a svojou bezodnou studnicou zážitkov plných tých najčistejších dobrodružstiev potešiť oči i srdce.

Jedným z takých vytrvalcov, „dedkov“, ktorí si spokojne žijú, robia si veci po svojom a trpezlivo čakajú na všetkých, ktorí o neho prejavia záujem, aby na nich preniesli tú čiru hernú esenciu inteligentných adventúr, je aj nemecké štúdio Wadjet Eye Games. Táto súčasná stálica na poli klasických adventúr, ktorá udržiava ich vznešený odkaz pri živote, nevyvíja len svoje hry, ale taktiež s radosťou podporuje a vydáva tituly iných vývojárov.

Ich najnovším počínom je mysteriózna adventúra Unavowed, ktorou si ubujú priniesť do konzervatívneho žánru nový vietor v podobe pre neho nie príliš bežných prvkov. Výberom pohľavia a povolania hrdinu, ktorý ovplyvní celkovú hrateľnosť a príbeh, a postavami s vlastnými špeciálnymi schopnosťami ponúkajúci im ich vlastné riešenia problémov. Z tých pár hodín, ktoré som s hrou mohol stráviť, môžem povedať len jedinú. Unavowed je určite podarený titul, ktorý sa môže stať ešte lepším, len nesmie zaspať na vavrínoch.

Svet tejto adventúry je predstavený naozaj pútavo. Skutočne nechcem prezradiť z deja ani univerza nejakú veľa, keďže práve to odhalovanie, čo sa skrýva za rôznymi situáciami, je pre túto hru dost zásadné. Koniec



koncov, rovnako zásadné ako to býva pre všetky hry tohto žánru. Vedzte, že tu veľa radosti nenájdete.

Všetko je vykreslené v pochmúrnych farbách, atmosféra je vážne ťaživá a hudba podkresľujúca to, čo vidíte na obrazovke, ešte viac znásobuje tie pocity bolesti, osamelosti a ľudstva balansujúceho na hranici úpadku. Unavowed



je typickým príkladom žánru noir, kde sa všetko deje pomaly, rozvážne a premýšľavo.

Rozhovory medzi postavami, ak teda v danom momente nepoužívajú čierny humor, sú plné beznádeje hraničiacej s depesiou. Svet v hre je skazený a za to rozhodne niekto môže. Odpoveď si už nájdete v hre. Unavowed je svojim spôsobom

klasická noirová detektívka s tak typickou saxofónovou melódiou kdesi v pozadí. Určite už teraz máte konkrétnejšiu predstavu o štýle a nálade celej hry.

Hrateľnosť je klasickou klikacou adventúrou so zbieraním vecí, riešením problémov, alebo ak chcete hlavolamov, prácou s inventárom a podobne. Po tejto stránke Unavowed svoj žánr nejakú zvlášť dopredu neposúva, len sa riadi jeho pravidlami. To ale neberiem v žiadnom prípade ako mínus. Kurzorom sa presúvate po prostredí a skúmate rôzne objekty, ktoré vás zaujmú, a dole na spodku obrazovky sa vám zobrazia ich popisy. Obzvlášť sa mi páčilo, ako sa po prejdení kurzorom na vaše postavy objaví ich nálada súvisiaca s momentálnym dňom na obrazovke. Už nemusíte preklikávať siahodlhé rozhovory, aby ste zistili, čo si o niečom myslia, hoci, samozrejme, aj to tu môžete. Pre rýchle zistenie

ich postoja ale stačí jednoduché prejdenie kurzorom na ich spirít.

Musím ale povedať, že ma poskytnuté demo nepresvedčilo o zámeroch tvorcov ohľadom používania rôznych schopností vašich postáv. Hru som rozohral s dvoma postavami rozdielneho pohľavia a rozdielneho príbehového pozadia, no okrem úvodnej flashbackovej scény, ktorá odráža zvolené pozadie, sa celá hra správala úplne rovnako. Na rovnakých miestach sa udialo vždy to isté, postavy reagovali vždy rovnako a všade boli so mnou vždy tie isté postavy, ktoré dokázali vždy len to isté.

Nie som z toho sklamaný, nepoukážem na to, že tvorcovia zavádzali, reagujem len na to, že tie prezentačné featúry, ktoré hra má obsahovať, v úvodných hodinách prítomné neboli. A tu je to, o čom som hovoril vyššie, aby nezaspala



na vavrínoch. Hádam si v neskorších fázach hry budeme môcť/musieť skutočne vybrať medzi postavami, ktoré sa k nám pripoja, a riešiť zapeklté situácie na základe dostupných talentov a schopností postáv.

Keď sme už pri daných talentoch a schopnostiach, v deme som si žiadne talenty nevšimol, ba čo viac, každá z postáv má len jednu schopnosť (napríklad kúzliť oheň), čo znie určite omnoho chudobnejšie než na hlavných stránkach proklamované „Celkovo štyri postavy na výber, každá s vlastnými talentami a schopnosťami“. Ako vravím, až plná hra ukáže, koľko schopností a talentov budú mať a ako vlastne v hrateľnosti zavážia.



Po technickej stránke to je typická adventúra od Wadjet Eye Games, čiže oldschool 2D grafika, no na rozdiel od predchádzajúcich hier má Unavowed dvojnásobné rozlíšenie a to je rozhodne vidieť. Hra vyzerá krásne, hlavne čo sa týka vykreslených prostredí. Také pôvabné odlesky svetiel na cestách po daždi vám dajú zabudnúť na to, že grafická stránka Unavowed je v podstate poriadne zastaraná.

Unavowed si ubuje veľa a veľa toho dosiahnuť aj môže, ak sa jej podarí dostatočne otvoriť. Hrateľná časť síce predstavila používanie špeciálnych schopností postáv, no stále to boli len také náznaky než plnohodnotné využívanie abilit, ktoré by vo vás vyvolalo pocit zadosťučinenia, že ste aj s tým minimom zdrojov dosiahli vyriešiť zapekltý problém. Príbeh a zasadenie titulu sú veľmi zaujímavé, postavy sympatické a dostatočne prepracované s patričnou hĺbkou a minulosťou, ktorá sa pomaly odhaluje. Teraz už len počkať, či aj samotná hrateľnosť zapne v plnej hre na obrátkach. S prihladnutím na fakt, že každá ďalšia situácia v hre bola zložitejšia a zložitejšia, tomu vôbec nemám dôvod neveriť.

Maroš Goč

The Awesome Adventures of Captain Spirit

SUPERHRDINSKÉ SCHOPNOSTI PRE VŠETKÝCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Adventúra
Výrobca: Dontnod Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

- + hra je zadarmo
- + zaujímavý príbeh a postavy
- + grafika je opäť o niečo lepšia
- + hudba

- krátka herná doba
- hra je založená v podstate na hľadani vecí v polouzavretom priestore

HODNOTENIE:



Square Enix nám ešte pred pár týždňami na E3 predstavil hru The Awesome Adventures of Captain Spirit. Všetci so zatajeným dychom sledovali, aké nové dobrodružstvo nás čaká. To však ešte nikto netušil, že táto hra vyjde už v júni a navyše bude úplne zadarmo. The Awesome Adventures of Captain Spirit je akýmisi prequelom k prichádzajúcej hre Life is Strange 2 (LiS 2), ktorá vyjde už tento september. Zaujímá nás však dobrodružstvo kapitána Spirita natoľko, aby sme si spomínanú hru zakúpili?

Toto je Captain Spirit!

Rovnako ako ostatné epizodické adventúry od Square Enix, aj táto sa začína veľmi dobre spracovanou hudbou a takmer filmovými zábermi. Dostávame sa do úlohy malého chlapca Chrisa, ktorého aktuálne najväčšou starosťou je, čo si nájde pod vianočným stromčekom. A, samozrejme, zaujíma ho aj ochrana tohto sveta, pretože Chris je v podstate Captain Spirit. Captain Spirit je superhrdina ako každý iný – bojuje proti zlu a ochraňuje nevinných. Jednoducho superhrdina.

Hoci nás hra tak trochu obmedzuje svojou dĺžkou, hneď na začiatku sa môžeme rozhodnúť, či bude mať Captain

Spirit „látkové brnenie“ alebo „ťažké brnenie“. Od toho sa potom čiastočne odvíja príbeh a aj to, aké oblečenie pre svojho superhrdinu budeme hľadať.

Príbeh hry sa odohráva v mestečku Beaver Creek v Oregone. Všetko sa to odohráva tri roky po udalostiach, ktoré sa stali v prvom Life is Strange. A ako povedal Raoul Barbet, jeden z tvorcov tejto hry, nie je to síce Arcadia Bay, no stále sa nachádzame v Oregone.

A toto je Chris!

Aby sme však nehovorili iba o Captainovi Spiritovi, predstavíme si aj Chrisa. Chris je obyčajný chlapec, ktorý žije so svojím otcom. Táto rodina to nemá práve najľahšie, a tak Chris musí častokrát robiť „dospelé rozhodnutia“.

V príbehu ste však až veľmi t'ahaní za ruku, a tak toho veľa na výber nemáte. Dialógové odpovede sú zväčša dve. Koniec-koncov, v hre až tak veľa NPC nestretnete, a tak si túto chybičku krásy možno ani nevšimnete.

Veľa vecí, ktoré v hre spravíte, sa, podľa slov autorov, majú preniesť do hry Life is Strange 2. Takže, ak

premýšľate nad kúpou tejto hry, jednoznačne si predtým The Awesome Adventures of Captain Spirit zahrajte.

Po grafickej stránke je hra naozaj krásna a pripomína predchádzajúci diel Life is Strange: Before the Storm. Ako som už vyššie spomínal, aj hudobný „podmaz“ je vynikajúci a naladí vás na tú správnu nótu. Vývojári z Dontnod Entertainment majú skrátka veľmi dobrý vkus na výber hudby.

Čo ma však v hre naozaj sklamalo, je jej dĺžka a spôsob hrania. Prejdenie hry trvá zhruba dve hodiny, avšak veľkú časť hernej doby vám zaberie hľadanie a klikanie na všetko možné. No hra je pre nás úplne zadarmo, a tak jej tento „nešvár“ bez mihnutia oka odpustíme.

Verdikt

The Awesome Adventures of Captain Spirit je naozaj vynikajúca hra. Predstaví nám síce iba kúsok z príbehu a netrvá dlho, no je zadarmo. A ak sa chcete dozvedieť ešte viac z dobrodružstva malého Chrisa, počkajte si na Life is Strange 2. Dovtedy si však túto hru určite zahrajte. Verte nám, že neol'utujete.

Lubomír Čelár



Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



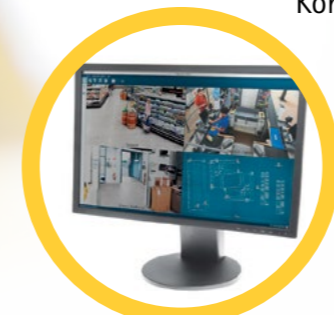
Sieťové kamery



Kontrola fyzického prístupu



Sieťové videorekordéry



Softvér pre video manažment



Audio a prislúšenstvo

Navštívte www.axis.com

SanDisk Extreme PRO

USB SSD flash disk s obrovskou rýchlosťou a kapacitou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičat: SanDisk
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ konštrukcia
+ kapacita
+ rýchlosť
+ softvér
+ 10-ročná záruka

- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: SSD USB disk
Rozhranie: USB 3.1 1.gen
Max. rýchlosť: 420
MB/s sek. čítanie; 380
MB/s sek. zápis
Kapacita: 128 GB
Ďalšie funkcie:
šifrovanie dát
Záruka: 10 rokov



Každým rokom sa kapacita USB diskov zvyšuje a ich rýchlosť sa znásobuje. Spoločnosti sa tomuto trendu prispôbujú a prinášajú nám stále novšie a novšie iterácie svojich riešení pre ukladanie dát. Ani spoločnosť SanDisk sa tomuto trendu nevyhla a uvádza ďalšiu vymoženú verziu svojho Extreme PRO USB disku, tentoraz podporujúceho USB 3.1 1.gen a kapacitu 128 GB alebo 256 GB.

Extreme PRO prichádza v skromnom retail balení, v ktorom okrem disku nájdeme kupón pre softvér Rescue Pro Deluxe platný po dobu jedného roka.

Softvér je určený pre obnovu dát, ktoré by mohol používateľ

omylom zmazať a namiesto toho, že budú naveky stratené, pokúsi sa ich tento softvér získať späť.

USB disk od SanDisku sa u nás predáva v dvoch kapacitných variantoch – 128 GB a 256 GB. Obe verzie majú maximálnu garantovanú rýchlosť 420 MB/s čítania a 380 MB/s zápisu pri použití portu USB 3.1 1. generácie. My sme počas testovania použili novší port USB druhej generácie.

Extreme PRO má rozmery 11 * 21 * 71 mm a váži len pár gramov. Jeho telo je celočierne, s plastovým jazdcom pre vysunutie skrytého konektora USB. Celkovo pôsobí disk elegantne, vzhľadom na svoju kapacitu si navyše zachováva

naozaj adekvátne rozmery. Po jeho prvom pripojení k počítaču si všimneme, že je doň vopred nahraný softvér pre AES128 šifrovanie, ktoré je možné použiť na dáta vybrané používateľom.

Pomocou tejto aplikácie je možné súbory chrániť, stačí si pri jej prvom spustení vybrať bezpečné heslo a ak aj náhodou dôjde k strate USB disku, vy sa nemusíte o svoje chránené dáta obávať.

K nám do redakcie dorazila 128 GB verzia. Testovali sme rýchlosť disku pomocou softvéru CrystalDiskMark, ATTO Disk Benchmark a rovnako aj prenosu 32 GB testovacieho súboru z nášho SSD disku s operačným systémom Windows 10 na SanDisk Extreme PRO disk. Bez problémov sme v testoch dosiahli rýchlosť sekvenčného zápisu a čítania udávanú výrobcom v rámci odchýlky merania.

Záverčné hodnotenie

Ak si aj napriek tomu, že vás vyjde na 100 €, budete chcieť 128 GB variant novej iterácie USB SSD flash disku spoločnosti SanDisk zaobstarat', dostanete vysokú rýchlosť čítania a zápisu spolu s úctyhodnou kapacitou.

Extreme PRO bude vaším spoločníkom na služobných cestách, dovolenkách, skrátka všade tam, kde by ste ho mohli potrebovať'.

Ak sa obávate o citlivé dáta, ktoré by ste len neradi stratili, môžete využiť aplikáciu pre šifrovanie dát dodávanú spolu s USB diskom.

O obnovenie náhodne zmazaných dát sa postará aplikácia dodávaná zdarma v balení. Rozhodne nemožno podceňovať a prehliadnuť ani jeho 10-ročnú záruku.

Lukáš Bátorá



HODNOTENIE:



OD PRODUCENTOV

STRANGER THINGS A PRVÝ KONTAKT

AK SI JEDEN Z NÁS, PRIDAJ SA K NÁM



V KINÁCH OD 9. AUGUSTA

Speedlink Maxter 7.1 Headset

Prvotriedne vtiahnutie do deja

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
ProGamingShop
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný 7.1. surround zvuk
- + pocit vtiahnutia do deja
- + čistý zvuk s množstvom detailov
- + pevná konštrukcia s mäkkou čelenkou
- + príjemný dizajn s podsvietením

- koncovka k headsetu je len USB

ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: Stereo,
7.1. surround
Veľkosť meničov: 50 mm
Frekvenčný rozsah:
20 Hz až 20 kHz
Váha: 485g
Konektor: USB



Na minuloročnom Gamescome predstavila nemecká spoločnosť Speedlink svoje hráčske slúchadlá so 7.1. surround zvukom. Okrem toho majú aj zabudovaný mikrofón a podsvietenie na škále RGB, ktoré je momentálne v móde, hoci sa dá polemizovať o tom, či je pri headsete naozaj potrebné. Potrebný je však skvelý zvuk a výkon, tak sa pozrime na to, aký je headset Maxter z hľadiska týchto kvalít.

Dizajn

Slúchadlá Maxter sú ... obrovské. Z krabice vybalíte najprv hrubšiu konštrukciu skladajúcu sa z dvoch tyčiek a neskôr dva mohutné mäkké náušníky. Okrem nich vás možno prekvapí aj kábel, ktorý je nezvyčajne hrubý, opletený a dlhý je až 3 metre. Na ňom sa nachádza malá krabička na ovládanie, s pomocou ktorej

ovládate hlasitosť, zapínate a vypínate mikrofón a vibrácie a taktiež prepínate medzi farebnými LED svetlami na vonkajšej strane náušníkov. Vo všeobecnosti je headset naozaj

veľký, pôsobí mohutne a tým pádom aj veľmi trvanlivo. Najmä z kábla máme pocit, že ho prakticky nie je možné zamotať alebo nejako inak zničiť. Z prednej strany vytýča z tela slúchadiel



mikrofón, ktorého koniec jemne svieti na červeno, keď je zapnutý. Keďže nejde o odnímateľný mikrofón, pri používaní slúchadiel si musíte zvyknúť na to, že ho treba niekam uložiť – to je však skôr vec zvyku ako naozajstný problém.

Kompatibilita

Headset disponuje len jednou koncovkou, ktorou je bežné USB. Vďaka tomu je kompatibilný len s počítačmi a konzolami a nie je možné ho používať s mobilom. Na jednej strane je toto nastavenie pochopiteľné, pretože nepotrebujete dva jacks, ale na druhej strane je tým kompatibilita značne obmedzená. Aj preto sa nevieme rozhodnúť, či ide o výhodu alebo o nevýhodu a rozhodovanie necháme na vás – ide o vec vlastných preferencií. Pri používaní s konzolou aj PC je určite výhodou trojmetrový kábel, ktorý vás nepripútava ku konzole alebo skrinke a vďaka ktorému máte voľnosť pohybu. Vieme si celkom dobre predstaviť, že so slúchadlami v počítači pohodlne poupratujete aj menší byt. :)

Pohodlie

Ako to už pri slúchadlách s väčšími náušníkmi býva, pre svoju podporu potrebujú mohutnejšie čelenky. Headset Maxter síce tiež drží na hrubšej základni, ale čelenka, ktorú máte na hlave, je z veľmi príjemného mäkkého materiálu. Priznám sa, že mám problémy s tým, že ma väčšie



slúchadlá tlačia do hlavy a po chvíli používania sú veľmi nepohodlné. Tento headset problémy nespôsobil v až takej miere ako ostatné, ale jeho váha je vzhľadom ku konštrukcii trochu väčšia a treba si na ňu zvyknúť.

Zvuk

Rozdiel medzi tým, keď počúvate zvuky z hry cez reproduktory alebo iné slúchadlá a cez tieto slúchadlá, je neuveriteľný. Nejde tu totiž len o zvuk, ale aj o pocit, pretože 7.1. surround zvuk nie je len prázdna marketingová

fráza. Náušníky s 5 cm meničmi mätko, ale zároveň pevne prilnú na uši a izolujú zvuky z okolia, pričom zároveň zosilňujú efekty vnútri hry.

Ak ste slúchadlá so 7.1. zvukom ešte neskúšali, ťažšie vám vysvetlíme pocit vnorenia do hry alebo hudby, ale dá sa to prirovnať k rozdielu v kvalite obrazu pri pozeraní filmu – čím viac detailov vidíte (v našom prípade počujete), tým viac vás film zaujme a prežívate ho. Aby sme to skrátili, headset Maxter nás naozaj zvukom veľmi potešil a potenciál jeho zvuku a vibrácií oceníte nielen pri hraní, ale aj počúvaní hudby.

Hodnotenie

Zjednodušene povedané, pri hraní hier sme mali vďaka headsetu Maxter skutočne pocit, že sme vnútri deja. Aj preto tieto slúchadlá odporúčame úplne najviac k hraniu príbehových hier ako napríklad Firewatch, kedy vás dej vďaka neobvyčajnému zvuku pohltí ešte viac ako obvykle. Na druhej strane si však užijete aj multiplayer hry a iné žánre, a tiež hudbu, najmä kvôli vibráciám, ktoré slúchadlá podporujú. Výhodou tohto headsetu je okrem zvuku aj pohodlné nosenie, veľmi trvanlivo pôsobiaca konštrukcia a trojmetrový hrubý opletený kábel, ktorý vás nebude obmedzovať v pohybe. Slúchadlá Maxter si naozaj zaslúžia 5/5 hviezdíček.

Zuzana Panáková

HODNOTENIE:



Gigabyte Aorus K9

Výlučne hráčska záležitosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Gigabyte
Dostupná cena: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita spracovania
- + rýchla odozva a skvelá citlivosť spínačov
- + dostatok možností úprav v Aorus Graphics Engine
- + užitočné príslušenstvo
- + odolnosť proti vode

- absencia opierky dlaní pre pohodlnejšie písanie
- žiadne dedikované multimediálne tlačidlá

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
439 * 140 * 37 mm
Hmotnosť: 1180 g
Rozhranie: USB 2.0
Dĺžka kábla: 2 m
Typ snímačov: Flaretech
Životnosť klávesov:
100 miliónov úderov
Podsvietenie: áno
(16,7 miliónov farieb)

HODNOTENIE:



Po recenzii myši **Aorus M3** a headsetu **Aorus H5** sa nám do rúk dostal aj posledný kus základného hráčskeho vybavenia od spoločnosti Gigabyte – klávesnica **Aorus K9**. Poteší nás tak, ako jej vzdialení súrodenci? Ide v tomto prípade o pravú hráčsku klávesnicu?

Balenie

V krabici zodpovedajúcej veľkosti klávesnice nájdete okrem obligátnych manuálov aj sadu náhradných klávesov spolu so snímačmi v oranžovom prevedení a plastový nástroj určený na výmenu jednotlivých klávesov.

Samozrejme, nostalgicky založení používateľia môžu použiť vidličku, no „stádu“ odporúčame použiť dodávaného pomocníka.

Dizajn a dielenské spracovanie

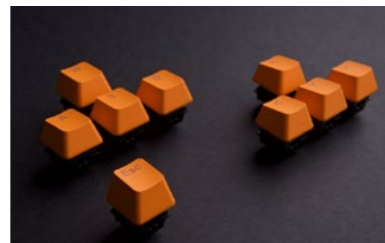
Po stránke dizajnu uspokojí Aorus K9 ako konzervatívnych, tak výstrednejších používateľov. Nesnaží sa vytýčať z davu, no zároveň sa v ňom vďaka RGB podsvieteniu nestratí.

Celkový dojem elegantnosti posilňuje čierne farebné vyhotovenie, ktoré neruší ani podsvietené logo Aorus nad numerickou časťou. Spomínaný numerický blok sa môže hráčom FPS zdať nadbytočný,

no stratégovia ho určite využijú pri mapovaní rôznych makier. Je rovnako na škodu, že výrobca nad numerický blok neumiestnil aspoň základné multimediálne tlačidlá.

Aj napriek použitiu plastov je konštrukcia odolná a vydrží aj menej obozretné zaobchádzanie. V spodnej časti sa nachádza užitočný výrez pre lepší cable management.

Hlavným lákadlom sú optické mechanické spínače Flaretech, ktoré sú konštrukčne odolné voči malému množstvu tekutín a zároveň majú v porovnaní s klasickými mechanickými spínačmi dvojnásobnú životnosť – až 100 miliónov úderov. Nevadí im ani prach, ktorý pri klasických



mechanických spínačov spôsobuje horšiu odozvu.

Ergonómia a dojmy z používania

To, že klávesnica je primárne určená pre hráčov, dopĺňa vysoký zdvih jednotlivých klávesov a absencia opierky dlaní. Dlhé písanie teda nie je najpohodlnejšie, našťastie však cena tohto



podsvietenia aj možnosťou meniť mapovanie jednotlivých klávesov a nahrávanie makier. Samozrejmosťou je vytváranie špeciálnych profilov, vďaka ktorým vytvoríte veľké množstvo spomínaných makier alebo mapovaní.

Softvér

Tak, ako je pri produktoch radu Aorus zvykom, pre úpravu podsvietenia alebo funkcionality je k dispozícii aplikácia Aorus Graphics Engine.

Tá je však v prípade klávesnice Aorus K9 potrebná iba pri nastavení makier alebo pokročilejších svetelných efektoch RGB podsvietenia.

Ak patríte medzi konzervatívnejších používateľov a vystačíte si s jednoduchým nastavením podsvietenia, tento úkon hravo zvládnete stlačením kombinácie klávesov Fn + F1. Aorus Graphics Engine disponuje okrem úpravy

Záver

Hráči kúpou klávesnice Gigabyte Aorus K9 určite neurobia krok vedľa. V kombinácii s Aorus Graphics Engine poskytujú všetko, po čom hráč túži.

Rýchla odozva, skvelá citlivosť, kvalitná konštrukcia a dostatok možností na úpravu funkcionality.

Prežije aj poliatie malým množstvom vody a oceníte dodávané príslušenstvo. Škoda len absentujúcej opierky dlaní, ktorá bude chýbať pri dlhšom písaní a dedikovaných multimediálnych tlačidiel.

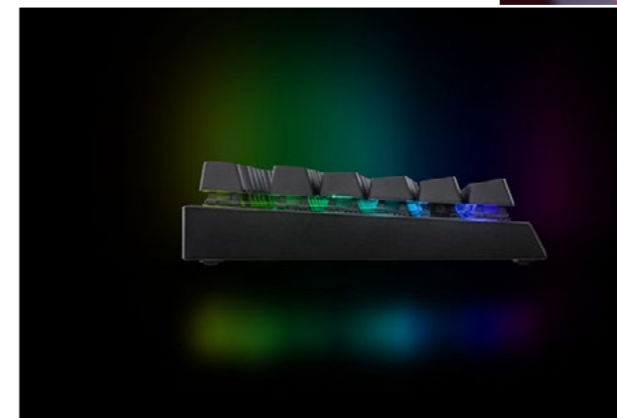
Adam Lukačovič



príslušenstva nie je horibilná a po jeho kúpe sa Aorus K9 stane dobrým spoločníkom pri oboch činnostiach.

Pre stlačenie klávesov nie je potrebné vyvinúť vysoký tlak a optické snímače zaručujú perfektnú citlivosť a skvelú odozvu.

Klávesy neponúkajú znateľnú haptickú alebo zvukovú odozvu a celkový dojem z používania je takmer totožný s klávesnicami, ktoré disponujú snímačmi Cherry MX Red.



WD My Passport SSD

Ked' interné SSD ani externé HDD nestačia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 106€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + dobré rýchlosti s USB-C
- + konkurencieschopná cena
- konvertor USB-C konektora na USB A sa môže pri používaní jednoducho stratiť

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Externé

Typ disku: SSD

Rozhranie externé:

USB-C

Rýchlosť čítania a

zápisu: až do 540 MB/s



Jedným z najväčších utrpení pre človeka, ktorý si zvykol na rýchlosti a možnosti SSD diskov, je nutnosť stále používať pomalé harddisky alebo USB kl'úče. Od toho dobrého sa ale ťažko odvyká, a preto idú za honbou po výkonných zariadeniach niekedy peniaze bokom. Stále nižšia cena flashových pamätí a interných SSD diskov však pomaly ale isto prináša nižšie ceny aj pri externých verziách.

Externé SSD disky nie sú žiadnou prevratnou novinkou.

Momentálne dostupné SSD disky už šliapu na päty tradičným harddiskom po stránke kapacity a násobne prevyšujú ich výkon pri rýchlostiach prenosu dát.

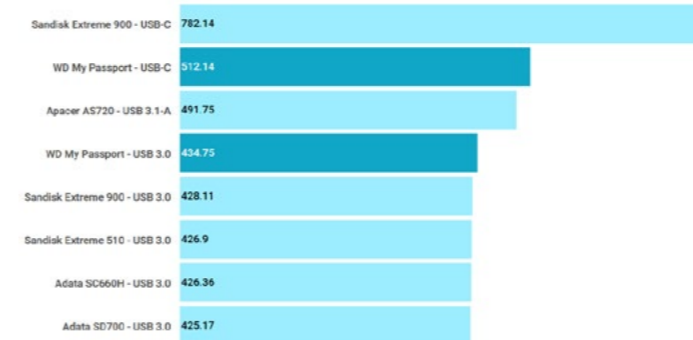
Cenou, samozrejme, ešte harddiskom konkurovať nedokážu, no nie každý pri výbere zariadenia hľadá do peňaženky, alebo si jeho profesia vyžaduje naozaj čo najrýchlejšie riešenie. Používateľov náročnejších na výkon aj dizajn určite zaujme model My Passport SSD, ktorý je

novinkou na slovenskom trhu a prináša kapacitu od 256 GB do 2 TB v spojení s USB-C konektorom.

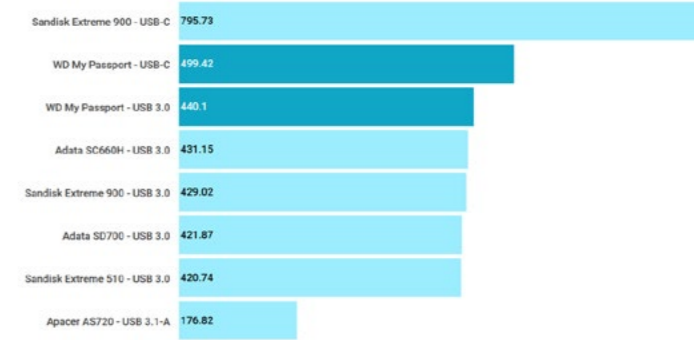
Obal, prvé dojmy a spracovanie

Pri My Passport zariadeniach je už takmer tradíciou, že balenie tvorí krabička s jednoduchým, no moderným dizajnom a tentokrát v kombinácii bielej a žltej. Vnútri sa nachádza celkom kompaktný disk, hoci musím priznať, že rukami mi prešli už aj menšie modely

AS SSD (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



AS SSD (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



iných značiek s overeným dizajnom polovic z rozdielnych materiálov. Vrchná časť disku je z matného čierneho plastu a spodná časť, v ktorej sa nachádza aj USB-C port, z lesklého kovu.

Celkovo tomuto dizajnu niet čo vytknúť, hoci na kovovej časti bude na slnku vidieť masť a nečistoty po bežnej manipulácii. Okrem disku je v balení aj brožúrka s návodom a šikovne nešikovný kábel. Kábel samotný je úplne v poriadku a disponuje dvoma USB-C koncovkami, vďaka čomu bude vo svete, v ktorom na USB-C prechádza čoraz viac výrobcov už len a len šikovnejší.

Nešikovná časť kábla je pribalený konvertor z USB-C na USB A. Ide totiž o malý kúsok plastu a kovu, ktorý bežný používateľ v počítačovej taške alebo kabelke okamžite stratí. Dizajnéri vo WD možno nechceli kazit' vzhľad kábla, no keby bola koncovka pripevnená plastom, alebo nejakým špagátikom ku samotnému káblu, išlo by o oveľa praktickejšie a v reálnom svete využiteľnejšie riešenie.

Možno by stačilo, keby samotná koncovka aspoň ponúkala možnosť uchytenia k disku alebo káblu. Kto však už vlastní iba zariadenia s USB-C a verí, že USB A v živote nevyužije, sa takýmito myšlienkami zat'ťažovať nemusí.



Komponenty diskov a avizované parametre

Na testovanie sa nám v redakcii zastavil model s kapacitou 256 GB, no ako som už spomínal, sú dostupné aj modely s kapacitou 512 GB, 1 TB a 2 TB. Potešiteľnou samozrejmosťou pri externých diskoch od WD sú šikovné aplikácie WD Backup na zálohovanie, WD Security na hardvérové šifrovanie a WD Drive Utility na kontrolu zdravia diskov.

Čo mi však pri diskoch od WD v poslednej dobe mierne prekáža, je absencia akejkoľvek zmienky o komponentoch použitých v disku, či už ide o typ pamät'ových čipov alebo ovládač. Jediná informácia na balení alebo na internete, podľa ktorej sa možno aj budú rozhodovať bežní zákazníci, sú avizované

rýchlosti „až do“ 540 Mb/s. Nakoľko je disk vo svojom obale zapečatený a nie je možné pozrieť sa mu na zúbok priamo, nutne sa treba pozrieť sa na jeho výsledky v testoch.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10 krát a výsledok je ich priemer. Testované boli rýchlosti pri pripojení cez USB 3.0 a aj cez USB-C.

Zhrnutie

Výkonom pri použití USB-C konektora My Passport SSD príjemne prekvapí. V našich testoch ho porážal iba Sandisk Extreme 900, ktorý rovnako používa USB-C, no vnútri neho sa v praxi nachádzajú dva disky fungujúce v režime RAID 0. Pri použití USB 3.0 sa ale ukazuje, že nejde práve najrýchlejší kúsok pod slnkom a niektoré USB 3.0 externé SSD disky mu šliapu na päty. S pomerom ceny tesne nad 100 eur a kapacity 256 GB sa radí medzi tie najlacnejšie možnosti, ako sa dostať k rýchlemu externému úložisku. To, že ponúka moderný dizajn, je už len bonusom navyše.

Daniel Paulini

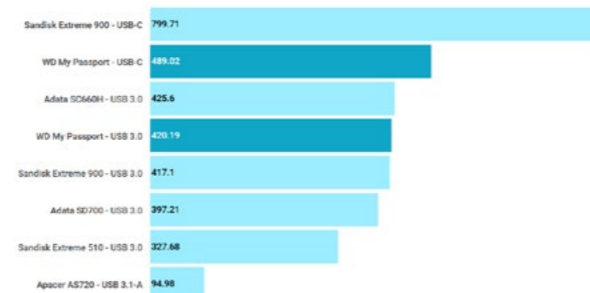
HODNOTENIE:



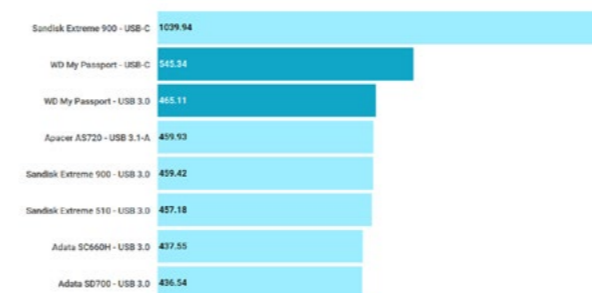
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



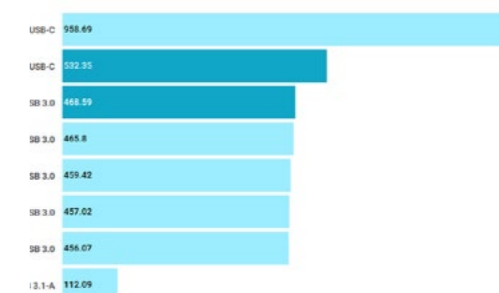
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



ATTO Disk Benchmark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



enchmark (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



CyberPower PR1000ERT2U

Profesionálne riešenie aj pre domáce použitie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: CyberPower
Cena: 510€

PLUSY A MÍNUSY:

- + účinník 1
- + schopný softvér
- + čistá sínusová vlna
- + profesionálna funkcionálna
- + automatická regulácia napätia
- + jednoducho prístupná batéria s hot-swapom

- mierne vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: Štandardný 2U
Topológia UPS: Line-interactive
Kompatibilné s aktívnym PFC: Áno
Rozmedzie vstupného napätia (Vac): 159 - 288
Typ vstupného konektora: IEC C14
Výstup: 1000(VA)/1000(W)
Priebeh napätia pri napájaní z batérie: Čistý sínusový priebeh
Účinník: 1
Automatická regulácia napätia (AVR): Áno
Zásuvky: IEC C13 x 10
Ďalšie konektory: RJ45 vstup/výstup, USB, sériový port, Dry contact, EPO
Typická doba prechodu na batériu (ms): 4
Typ batérie: Hermeticky uzavretá olovenná RBP0128
Network Protection RJ45: 1 vstup/1 výstup
Správa a komunikácia: Otočiteľný LCD panel
Zapnutie, Režim Line, Režim Baterie, Porucha UPS, Night Mode
Software pre správu napájania: PowerPanel Business Edition

HODNOTENIE:



Mať doma kvalitné UPS riešenie nie je vôbec zlý nápad. Najmä, ak patríte do komunity ľudí pýšiacich sa kvalitným a drahým technologickým vybavením. Z krátkodobého hľadiska sa môže investícia niekoľkých stoviek až tisícok eur zdať ako zbytočné rozhadzovanie peňazí, no ochrana hardvéru, ktorý je často až niekoľkonásobne drahší, sa za túto čiastku rozhodne oplatí. Spoločnosť CyberPower sme už predstavili pri recenzovaní UPS systémov určených hlavne na domáce využitie. Tentoraz sa u nás v redakcii zastavil kúsok, ktorý balansuje na hrane noža, medzi použitím v malej firme a technologicky vybavenejšej domácnosti.

Model s menom CyberPower PR1000ERT2U sa od bežných UPS systémov, na ktoré môžu byť zákazníci zvyknutí, líši vo viacerých

smeroch, hoci jeho základné funkcie sú rovnaké. Nakoľko ide o takzvaný „rack-mounted“ systém, ktorý najlepšie zapadne do serverovej skrine, nebude úplne pre každého a svojou rozšírenou funkcionalitou

sa už hodí skôr pre nasadenie v menších firmách. Priznajme si ale, že čoraz viac ľudí získava rozhlád v technológiách a vybavuje svoje domácnosti hardvérom, ktorý by zvládol pokryť potreby desiatok



osôb. Priznám sa, osobne mám doma 3U server so síce starším, no stále plne funkčným hardvérom, NAS na zálohovanie dát a internet tečúci z routeru cez jednoduchý switch, a to nie som žiadny profesionál, ktorý by tieto stroje využíval na kritické úlohy alebo by ma živili.

Preto by som sa nedivil, keby práve riešenie ako PR1000ERT2U oslovilo niekoho s podobným vybavením, premýšľajúceho nad ochranou a napájaním svojho hardvéru v prípade výpadku prúdu.

Predtým, ako sa rozpíšem priamo o tomto produkte, by bolo opäť dobré povedať si niečo bližšie o typoch UPS zariadení. Tie sa delia do troch hlavných kategórií – off-line, in-line a on-line. Prvá, najlacnejšia možnosť ponúka len tú najzákladnejšiu ochranu pred prepätím a výpadku prúdu a nehodí sa pre nič zložitejšie ako napríklad osvetlenie.

Modely používajúce in-line riešenie sú asi najrozšírenejšie, s cenou nachádzajúcou sa v zlatom strede, ponúkajú už aj ochranu proti podpätiu a ďalším nástrahám elektrickej siete. Zvládajú obslúžiť aj počítače či inú modernejšiu techniku a do tejto kategórie patrí aj model PR1000ERT2U.

Poslednou, najdrahšou možnosťou, určenou hlavne pre citlivé prístroje a naozaj drahé vedecké zariadenia či tie s firemným zameraním, je on-line systém, v ktorom je prijímaný prúd neustále pod dohľadom, upravovaný do tej najlepšej možnej formy a prepnutie medzi prúdom zo zásuvky a batériami je virtuálne okamžité.



Obal a jeho obsah

PR1000ERT2U ku mne dorazil v bežne vyzerajúcej krabici, ktorá ale, ako to je už pri UPS zariadeniach bežné, prekvapila svojou hmotnosťou. Po otvorení balenia sa najprv ukáže manuál a papier potvrdzujúci absolvovanie testu funkčnosti a kvality s radom funkcií a schopností, ktorý je podpísaný špecifickým zamestnancom a vztahuje sa na konkrétny vyrobený kus, čo dokazuje sériové číslo na spodku stránky. V polystyrénových nárazníkoch chrániacich samotné UPS je vo vrchnej aj spodnej časti uložené množstvo doplnkov k zariadeniu. Samozrejmosťou je pripojiteľný systém kol'ajničiek pre jednoduchú inštaláciu a obsluhu v serverovni, odnímateľná predná maska,

kl'učky na jednoduchšiu manipuláciu, ale napríklad aj stojan, po ktorého nainštalovaní sa dá táto UPS-ka použiť aj mimo špecializovaných skriň. Okrem toho sú v balení dva IEC C13-C14 napájacie káble a káble USB A-B, Serial a EPO.

Prvé dojmy a spracovanie

Predurčenie na profesionálne používanie z tohto modelu akoby priam vyžarovalo a môže za to najmä jeho stavba. Predsa len, počítače a zariadenia v „rackoch“ ešte stále nie sú štandardom v domácnostiach. Táto UPS-ka nevzbudzuje kvalitný dojem iba svojou hmotnosťou (hoci vnútri ukrýva batérie a ťažké komponenty ako transformátor a kondenzátory), ale aj celo-čiernym prevedením a, ako to už len môže byť pri obyčajnom kvádri viditeľné, moderným dizajnom.

Parametre a funkcionalita

Hoci PR1000ERT2U vyzerá všedne, zažiarí na poli funkcionality a schopnosti



TP-Link Archer C5 v4 AC1200

Vhodný spoločník do menšieho bytu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: TP-Link
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 802.11ac Wave 2 štandard
- + podpora MU-MIMO
- + moderný dizajn
- + cena

- menej stabilné 2,4 GHz pásmo

ŠPECIFIKÁCIE:

Porty: 4x10/1000Mbps LAN, 1x10/1000Mbps WAN, 1xUSB 2.0
Počet antén: 4
Odpojiteľné antény: Nie
Bezdrôtové štandardy: IEEE 802.11n/g/b 2.4GHz, IEEE 802.11ac/n/a 5GHz
Bezdrôtové funkcie: Zapnúť/Vypnúť Wi-Fi, WSD Bridge, WMM, Štatistiky bezdrôtových pripojení
Zabezpečenie: WPA/WPA2, WPA-PSK/WPA2-PSK, TKIP/AES, 64/128-bit WEP, LAN ACL
Rýchlosť prenosu: 5GHz až do 867Mbps, 2.4GHz až do 300Mbps
Obsah balenia: Router Archer C5 V4 AC1200, Napájací zdroj, RJ45 kábel, Príručka
Podporované operačné systémy: Windows 98 až Windows 10, MAC OS, NetWare, Unix, Linux

HODNOTENIE:



Nebudeme si nič nahovárať, routery od spoločností, ktoré poskytujú internet, sú v drvivej väčšine prípadov nanič. Základ, teda pripojenie do siete, síce zvládnú, no rozšírenú funkcionalitu a rýchlosti vyššie ako úplné minimum by od nich mohol očakávať iba niekto úplne neznalý. Preto je dobré mať prehľad na trhu a vedieť, že už za pár desiatok eur sa dajú zohnať kvalitnejšie kúsky. Jedným z dostupnejších modelov, ktoré síce neohúria, no základnú ponuku routerov strčia do vrečka, je model od spoločnosti TP-Link s menom Archer C5, na ktorý som sa pozrel v tejto recenzii.

TP-Link so svojím radom Archer zariadení ponúka prístup na internet už dlhé roky a tento model je v praxi už štvrtou revíziou, respektíve generáciou modelu Archer C5. Podľa mena sa radí medzi AC1200 kúsky s rýchlosťami až 300 Mbps na 2,4 GHz pásme a 867 Mbps na 5,0 GHz pásme, čo som neskôr, samozrejme, aj poriadne preskúšal.

Obal a jeho obsah

Vnútri moderne pôsobiacej krabice modrej farby sa v lisovanom kartóne ukrýva router so sklopenými anténami. Tie sú pôsobivo dlhé, no nie je možné ich odnímať. Okrem routera je balenie vybavené naozaj sporo, nakoľko je v ňom už len napájací adaptér, LAN kábel a pár príručiek

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení mierne zamrzí, že farebné prevedenie antén sa viditeľne odlišuje od farby tela, zatiaľ čo obrázok na obale vzbudzuje dojem, že ide o sfarbenie tmavšie len o jeden odtieň. Inak ale vyzerá zariadenie vo svojom bielom kabáte naozaj dobre.

Lesklé časti povrchu sú síce magnetom na nečistoty, no biela farba zaručuje, že nebudú také viditeľné ako to býva na čiernych povrchoch. Router je naozaj ľahký, jeho hmotnosť sa pohybuje tesne pod 720 gramami, čo sa určite hodí, ak si ho



chcete nainštalovať na stenu. LED diódy na prednej strane nie sú ani príliš silné, aby vyrušovali majiteľov zariadenia v noci stroboskopickými diskami efektmi, ale ani také slabé, aby ich nebolo možné v normálne osvetlenom priestore vidieť.

Hardvér

Vnútri tohto routeru ukrýva jednojadrový procesor MediaTek MT7620A s taktom 600 MHz, 64 MB RAM a na dnešnú dobu maličkých, no stále postačujúcich 8 MB úložného priestoru pre firmvér. Hoci ide o cenovo priateľskejší model, tento kúsok je novou generáciou vydanou len prednedávnom a



ponúka preto nielen staršie štandardy 802.11 b/g/n bezdrôtového pripojenia, ale aj 802.11ac Wave 2, ktoré budú znamenať lepšie prenosové rýchlosti na novších zariadeniach kompatibilných s ac Wi-Fi.

Prijemným prekvapením je takisto podpora 2x2 MU-MIMO, čo v domácnosti s množstvom zariadení dokáže pomôcť s rýchlosťami pri väčšom zaťažení. Okrem bezdrôtového pripojenia sa na zadnej strane nachádzajú aj štyri 1 Gbps LAN porty spolu s WAN portom a USB 2.0 pre pripojenie USB kľúča či tlačiarne. Pri portoch sa nachádzajú aj tlačidlá Reset a Power.

Inštalácia a používanie

Pri prvom pripojení routeru je možné okamžite zmeniť heslo, čo je vítaným bezpečnostným prvkom, ktorý v dnešnej nebezpečnej dobe treba oceniť. Následne používateľov privíta vcelku prepracovaný systém manažmentu, na ktorom TP-Link neustále pracuje a je preto jednoduchý na



používanie a prehľadný aj v prípade, že hľadáte tie najpokročilejšie nastavenia. Základné nastavenia sú otázkou len niekoľkých minút, no určite vám odporúčam pozrieť si aj stránku s pokročilými nastaveniami, ktorá vám poradí, ako z routeru vytážiť ešte viac výkonu a bezpečnosti než by sa mohlo zdať. Za jednoduchosť a prehľadnosť svojho firmvéru si TP-Link, už tradične, zaslúži jednotku, hoci jej na lesku mierne ubera fakt, že firmvér je dostupný len v anglickom jazyku.

Testovanie

Router by mal hlavne „routerovať“, preto boli k nemu pripojené dve zariadenia drôtovo (desktop počítač a NAS) a na odskúšanie

rýchlostí bezdrôtového pripojenia sme použili dva notebooky a mobil. Pri skúšaní rýchlosti drôtového pripojenia sa potvrdili maximálne 1 Gbps pripojenia, takže viac ako 90 – 110 MB/s pri prenášaní dát medzi zariadeniami na sieti neočakávajte.

Žiadne rekordy svojimi približne 53 MB/s nerúca ani 2,4 GHz sieť, no 5,0 GHz pásmo už poteší viac, nakoľko pri ňom sa ručička rýchlosti blížila k 320 MB/s. Mierne zamrzela kolísavosť 2,4 GHz siete, ktorá je stále rozšírenejšia než 5,0 GHz pásmo.

Pri skúšaní cez jednu hrubšiu stenu a dvere mal router problém udržať konzistentné rýchlosti a prenos miestami klesal až k hranici 20 MB/s. Pokiaľ máte ale modernejšie zariadenia, ktoré sú kompatibilné s 5,0 GHz pásmom, potešia omnoho lepšie výsledky a konštantné rýchlosti.

Zhrnutie

Archer C5 v4 definitívne nie je žiadny ultra-super-nadupaný router, čiže od neho netreba očakávať žiadne zázraky. Po stránke nedostatkov síce zamrzia napevno prichytené antény a menej konzistentná 2,4 GHz sieť, ale Archer C5 v4 to naozaj bohato kompenzuje rýchlosťami 5,0 GHz pásma, firmvérom jednoduchým na používanie, modernými štandardami ac Wi-Fi s podporou 2x2 MU-MIMO a vkusným dizajnom. A v neposlednom rade aj cenou, ktorá sa na slovenských e-shopoch pohybuje medzi 30 a 40 eurami.

Daniel Paulini



Trust Macci

Malá herná entry-level myš

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ plug and play
+ bezdrôtové pripojenie

- žiadny softvér
- pevná akcelerácia senzora

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: herná

bezdrôtová myš

Farba: čierna

Rozlíšenie senzora:

800 – 2400 DPI

Akcelerácia: 10 G

Rýchlosť snímania:

30 IPS

Softvér: nie



Trust do svojho herného radu, ktorý len pomerne nedávno uzrel svetlo sveta, pridáva novú myš Macci, ktorá je malým bezdrôtovým pomocníkom na virtuálnom bojisku. Ide o absolútne Plug n Play myš bez ďalšieho prídavného softvéru za cenu prijateľnú pre používateľov. Pod'me sa teda na ňu spoločne pozriem!

Macci prichádza v malom červeno-čiernom balení. Vnútri nájdeme okrem myši nálepku, AA batériu, manuály a bezdrôtový USB prijímač.

Rovnako malá je aj myš Macci. Tvorí ju tvrdý plast, ktorý je svedomito zaskrutkovaný, takže je naozaj veľmi pevná a ani pod tlakom sa neprehýba. Škoda, že



v samotnej myši nie je žiadne miesto pre uloženie maličkého bezdrôtového prijímača, pomocou ktorého sa pripája k počítaču.

Na vrchnej strane nájdeme ľavé a pravé tlačidlo, ktoré pozostáva z jedného kusu plastu, tvarovaného do písmena V, medzi nimi sídli DPI tlačidlo. Na ľavom boku nájdeme dvojicu tlačidiel pre krok späť a dopredu, počas hrania hier je možné tieto tlačidlá premapovať. Na spodnej strane sú umiestnené dvierka ukrývajúce slot pre batériu, prepínač aktivity myši a štrbinu pre senzor.

Z hľadiska ergonomie padne Macci do rúk skôr hráčom s menšími rukami. Tým s väčšou dlaňou, vrátane mňa, bude pripadať Macci malá.

Myš má ambidextrózný tvar, teda sadne ako pravákom, tak aj ľavákom. Výrobca deklaruje, že myš je určená prevažne na palm grip, s čím rozhodne nesúhlasím, chýbajú mi však akési bočné úchyty pre malíček.

Senzor myši ponúka rozlíšenie od 800 až do 2400 DPI. Ide o štandardné a najčastejšie používané spektrum citlivosti. Macci sa ovláda na látkovej podložke bez najmenších problémov. Novinka od Trustu je navyše bezdrôtová. Výrobca deklaruje dosah až desiatich metrov.

Samozrejme, desať metrov len v prípade, že pôjde o priamočiary dosah na vysielač bez jedinej prekážky, čo sa v reálnom prípade len málokedy podarí. Vysielač som mal pripojený v zadnom USB konektore základnej dosky a počítač som mal umiestnený pod stolom. S týmito prekážkami a takmer dvojmetrovým rozstupom si Macci hravo poradila.

Vďaka svojej hmotnosti 75 gramov (bez batérie) patrí rozhodne do kategórie ľahkých myší.

Pri hraní FPS hier som nezaznamenal žiadne problémy s latenciou. Myš reagovala tak, akoby vôbec nebola bezdrôtová, ale káblová. Mínusom skoro každej lacnejšej hernej myši je choroba zvaná akcelerácia, ktorá pri FPS hrách vytvára nekonzistentnosť mierenia. Nanešťastie, aj Macci je jednou z jej obetí.

Je skutočne na škodu, že Trust neobohatil svoju myš žiadnym softvérom, ktorý by umožňoval nejaký level personalizácie.

Záverečné hodnotenie

Myš Trust Macci je solídnym zástupcom hernej divízie výrobcu. Vzhľadom na 20-eurovú cenovku sa stane základom pre herný štart casual hráčov. Navyše ponúka spoľahlivé bezdrôtové pripojenie, žiaľ, bez ukazovateľa stavu batérie. Rovnako nepoteší ani 10 G akcelerácia, najmä pri FPS hrách.

Lukáš Bátor

HODNOTENIE:



ZAŽITE V IMAX®

JASON
STATHAM

LI
BINGBING

RAINN
WILSON

RUBY
ROSE

WINSTON
CHAO

CLIFF
CURTIS

MEG

HROZBA Z HLBIN

V CINEMAX OD 9. AUGUSTA
AJ V 3D A IMAX 3D

Speedlink Ultor

Šikovní mechanická klávesnica od Speedlinku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičat: Speedlink
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

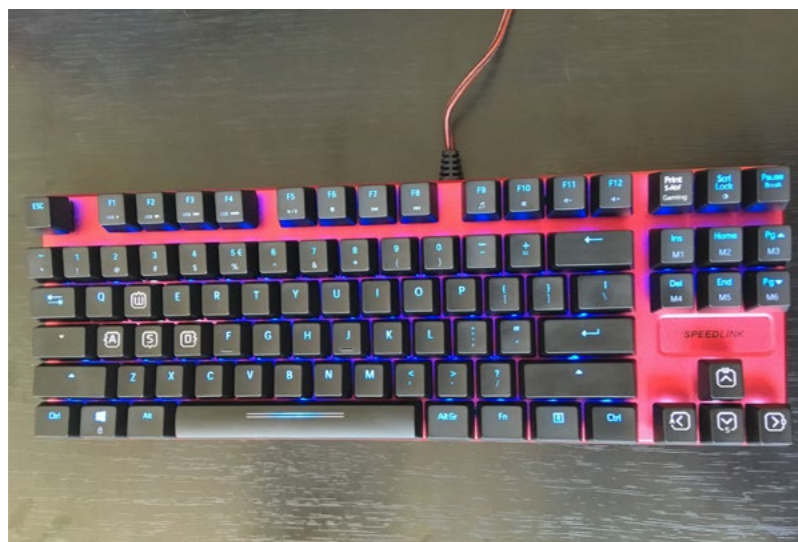
- + skrátená kompaktná klávesnica
- + pekný dizajn v červeno-čiernej
- + príjemný povrch kláves
- + pevná hliníková konštrukcia
- + zvýraznené klávesy WASD a šípky

- podsvietenie len v 1 farbe
- niekoľko kláves má akoby inú odozvu

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesnice: mechanická
Typ spínačov: červené
Kailh spínače
Rozmery: 350 mm (d) x 122(š) x 33mm (v)
Podsvietenie: áno, modrej farby
Dĺžka kábla: 1,7 m
Váha: 680g

HODNOTENIE:



Rozhodujete sa, či si zaobstarat' mechanickú klávesnicu namiesto membránovej? O tom, ktoré spínače komu najviac vyhovujú, by sa dali napísať aj celé eseje, ale možno vám pri rozhodovaní sa o mechanickej klávesnici pomôže táto recenzia na Ultor s červenými spínačmi.

Dizajn

Herné príslušenstvo od Speedlinku sa vyrába prevažne v červeno-čiernej kombinácii a inak to nie je ani v prípade Ultor klávesnice. Z dizajnovej stránky sa k nej hodia aj iné doplnky od výrobcu, napríklad myš Kudos, s ktorou ju spája okrem červenej základnej farby aj modré podsvietenie. Farba svetla sa nedá meniť a tak si budete musieť zvyknúť na modré písmená s výnimkov kláves WSAD a šípok,



ktoré sú zvýraznené iným fontom a podsvietené bielou farbou. Klávesy sú zasadené do kovovej hliníkovej základne, s ktorou dokopy vážia 680g, čo je taká váha, vďaka ktorej vám bude klávesnica pevne sedieť na podložke, ale zároveň ju viete ľahko zbalit' do tašky a odniesť.

Klávesy a spínače

Spoločnosť Speedlink sa pri dizajnovaní tejto klávesnice rozhodla pre červené spínače Kailh od Kaihua Electronics. Ide o lineárne ľahké spínače s minimálnou odozvou a nižšou hlučnosťou ako modré alebo hnedé spínače. Ultor má n-key rollover, čo znamená, že klávesnica rozoznáva všetky klávesy naraz. Zdá sa nám však, že nie všetky klávesy reagujú rovnako a odozva nie je úplne konzistentná pri každej z nich. Menej príjemné je aj stlačenie medzerníka, ktorý má oproti zvyšku kláves iný zvuk a odozvu. Celkovo však klávesnica funguje a reaguje tak, ako sme od nej čakali, a pri písaní textov a hraní sa neobjavili žiadne komplikácie.

Softvér

Program pre Ultor ponúka možnosť prispôbenia

podsvietenia, čo sa týka jasú a efektu dýchania, a možnosť nastavovať makrá. Vnútorňá pamäť vám umožňuje ukladať profily s podrobným nastavením a pohodlne medzi nimi prepínať.

Pohodlnosť

Ak chcete pracovať s touto klávesnicou, nie je nutné žiadne dlhšie zoznamovanie sa s jej rozložením, pretože je pomerne štandardné. K nám sa však dostala americká verzia, ktorá neobsahuje znaky s dĺžkami a mäkčeňom, čo nám pri písaní v slovenčine chýbalo. Veľmi príjemný je však pocit z používania kláves a ich jemný povrch.

Ultor neobsahuje opierku na ruky, pretože ide o skladnú a kompaktnú klávesnicu, a z toho istého dôvodu na nej chýba aj numerická klávesnica. Znamená to, že síce máte k dispozícii mechanicú hráčsku klávesnicu, ale nie plnohodnotnú stolovú verziu. Predpokladáme, že zameraním bude Ultor vyhovovať skôr hráčom, ktorí chodia na súťaže alebo udalosti a ktorí ocenia stabilnú konštrukciu a úzke telo klávesnice, ktoré šetrí miesto na stole aj v batožine. V jej cenovej kategórii však už nájdete aj mechanicke klávesnice s plným rozložením, takže je potrebné položiť si otázku čo od Ultoru čakáte a na čo ho chcete používať.

Hodnotenie

Áno, v rovnakej cenovej hladine možno nájdete aj mechanicke klávesnice s plnohodnotným rozložením. Ultor je však kompaktná skrátená klávesnica vhodná pre hráčov, ktorí ocenia jej jednoduchý dizajn s podsvietením a hlavne pocit a odozvu pri stlačení mechanicých kláves. Určite odporúčame.

Zuzana Panáková

VOJTĚCH DYK
GABRIELA MARCINKOVÁ

VIE O TEBE
VŠETKO

DÔVERNÝ NEPRIATEĽ

ATTACK FILM A RTVS UTVÁDZAJU FILM DÔVERNÝ NEPRIATEĽ
GABRIELA MARCINKOVÁ VOJTĚCH DYK ZUZANA PORUBIAKOVÁ ADY HAJDU ROMAN LUKNÁR ONDŘEJ MALÝ
SCÉNAR LUBOMÍR SLIVKA A KAREL JANÁK REŽISÉR MARTIN SÁCHA HĽUBA ONDŘEJ BRZBOHATÝ STRAŽNÍK ALOIS FISÁREK
PRODUKČNÍ KATARINA VANŽUROVÁ LUBOMÍR SLIVKA TIBOR BUZA ESTER HONYSOVÁ REŽISÉR KAREL JANÁK

continentál film ATTA-C-K rtv: cwf

V CINEMAX OD 16. AUGUSTA

Volcano Lanparty RGB

Entry-level mechanická klávesnica

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač: Modecom
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý pomer cena/výkon
- + plné RGB
- slabší softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: Lanparty RGB
Typ: Mechanická klávesnica
Rozloženie: US
Spínače: mechanické (Outemu Blue)
Rozmery: 358 * 138 * 38 mm
Hmotnosť: 710 gramov
Rozhranie: USB



Herné mechanické klávesnice bývajú doménu hráčov, ktorí to s hraním myslia naozaj vážne. Samozrejme, nič nie je zadarmo a ani tento prémiový kus herného vybavenia nepatrí medzi tie najlacnejšie. Na náš trh prichádza značka Modecom, ktorá prenáša prémiové produkty do nižších cenových kategórií. Pod' me sa na model Lanparty RGB spoločne pozriete!

Obsah balenia a prvý dojem

Do redakcie nám dorazilo retail balenie klávesnice Lanparty RGB od spoločnosti Modecom. Jeho zovňajšok lemujú ilustrácie a technické špecifikácie, vnútri balenia nájdeme len klávesnicu a manuál pre prvé spustenie.

Klávesnica je celočierna a jej telo tvoria dva plastové pláty zaskrutkované jeden do druhého. Prechod medzi plátmi lemuje chrómový prúžok. Rozmery Lanparty RGB sú 358 * 138 * 38 mm a jej hmotnosť je 710 gramov.

Hneď na prvý pohľad si všimneme anglické popisy klávesov a chýbajúci numerický blok. Klávesnica je osadená spínačmi Outemu Blue, ktoré by mali svojmu majiteľovi pripomínať prémiové Cherry MX Blue. Existuje však aj variant s Brown spínačmi. Pociť

z písania je v porovnaní s Cherry MX celkom iný. Stlačenie je zaregistrované až úplne na konci dráhy spínača a pri dosadnutí spínača na koniec svojej dráhy, okrem kliku typického pre modré spínače, počuť aj plastový zvuk.

V dôsledku toho, že spínače registrujú stisk až na konci dráhy spínača, ste nútení robiť klávesnicu zbytočne omnoho hlučnejšou než by bolo potrebné. Nejde teda o najpresnejšiu kópiu Cherry MX. Každý zo spínačov je RGB osvetlený a osobne by som ich zaradil k tým väčším.

Potešia však multimediálne skratky, ku ktorým pristupujeme pomocou FN skratiek. Ku klávesnici dostanete aj softvér, ktorý je dostupný na webovej stránke výrobcu.

Softvér je jednoduchý a ponúka základné funkcie vytvárania makier a regulácie osvetlenia. Makrá je možné nahrávať aj s pevnou prestávkou medzi krokmi. Po nahraní sa dajú jednotlivé kroky presúvať a meniť!

V softvéri nájdeme niekoľko prednastavených režimov osvetlenia, ako napríklad dýchanie či prechod spektrom. Rovnako sa dajú nastaviť aj individuálne režimy osvetlenia výberom farby pre každé tlačidlo z RGB spektra, buď pomocou RGB hodnôt, alebo výberom z palety.



Všetky nastavenia vytvárame v rámci jedného z troch možných profilov, ktoré sú uložené v pamäti klávesnice. Ak zmeníme počítač, klávesnica si všetko zapamätá aj bez nainštalovaného softvéru.

Čo sa ďalších herných vylepšení týka, klávesnica ponúka plný Anti-ghosting a možnosť vypnutia Windows tlačidla. Záverečné hodnotenie

Klávesnica Lanparty spoločnosti Modecom je naozaj skvelým začiatkom pre hráčov, ktorí uvažujú nad kúpou drahejšej mechanickej klávesnice. Za cenu približne 50€ ponúkne naozaj slušný pocit z používania mechanických spínačov. Softvér podporuje potenciál klávesnice základnými funkciami v podobe jednoduchých makier a regulácie osvetlenia.

Lukáš Bátor



HODNOTENIE:



Motorola Moto G6 play

PREČO SI VYBRAŤ MOTOROLU MOTO G6 PLAY?

Rokmi preverená značka bohatá na skúsenosti v oblasti mobilných telefónov prichádza s novým modelom G6 verzie Play. V Polymer glass ráme je zasadený 5,7" IPS LCD displej s HD rozlíšením. Osemjadrový procesor sa spolu s operačnou pamäťou stará o bezproblémový chod operačného systému Android 8.0 aj všetkých aplikácií. Prístup k aplikáciám a dátam chráni čítačka odtlačkov prstov a tešíť sa môžete aj na podporu veľkokapacitných microSD kariet, dvoch SIM naraz alebo GPS či LTE.

HARDVÉROVÁ VÝBAVA NA SLUŠNEJ ÚROVNI

Motorola Moto G6 Play sa pýši výkonným 8-jadrovým procesorom. Spolu s 3 GB operačnou pamäťou ovláda chod nového operačného systému Android 8.0. Sledujte filmy a seriály na veľkom 5,7" LCD IPS displeji v pomere zobrazenia 18 : 9 a s tenkými rámčekmi. Vďaka HD rozlíšeniu si budete užívať každý záber svojich obľúbených scén i filmových či seriálových noviniek.

ZADNÁ 13 MPX KAMERA

Jasným dôvodom, hovoriacim pre voľbu tohto smartfónu, je tiež zostava fotoaparátov. Primárny disponuje rozlíšením 13 Mpx a sekundárny 8 Mpx. Fotoaparát reaguje aj na dotykové ostrenie priamo na konkrétnom bode displeja, deteguje tváre a zvládne dokonca aj automatickú panorámu alebo dynamické HDR snímky. Dosýta si vychutnáte aj nahrávanie videa vo vysokom rozlíšení. Moto G6 Play ho totiž zvládne vo Full HD a hneď pri frekvencii 30 sn/s.

MOTO G6 PLAY PONÚKNE 4 000 MAH BATÉRIU

Smartfónu, samozrejme, nesmú chýbať moderné technológie a Motorola Moto G6 Play ich obsahuje slušné množstvo. Okrem štandardnej WiFi, Bluetooth a GPS (vylepšeného o A-GPS), podporuje aj najrýchlejší formát mobilného internetu LTE. Na tento účel je v jeho útrobách pripravený duálny slot na nano SIM karty. Ďalej disponuje aj funkciou WiFi hotspot. Ak by vám nestačila 32 GB interná pamäť, využite slot na microSD kartu s podporovanou kapacitou až 128 GB. Na ochranu všetkých vašich dát poslúži integrovaná čítačka odtlačkov prstov. Na záver ešte musíme vypíchnúť nadštandardnú kapacitu batérie, ktorá vám dopraje aj dva dni ostrej prevádzky.



* Ilustračné foto

Súťažte na www.gamesite.sk

Gigabyte AC300W Lite

Efektívne minimalistická

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Gigabyte
Dostupná cena: zatiaľ nebola určená

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý dizajn s dominujúcim RGB podsvietením
- + kvalitne spracovaná bočnica s temperovaným sklom
- + ľahká manipulácia s prachovými filtrami
- + dostatok priestoru na manažment káblov
- + predinštalované distančné stĺpiky pre ATX dosky

- iba jeden dodávaný ventilátor

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Mid-Tower
Podporované základné dosky: mini-ITX, mATX, ATX
Farba: Čierna
Rozmery: 469 x 211 x 458 mm
5,25" pozície: 0
3,5"/2,5" pozície: 2
2,5" pozície: 2
I/O panel: 2 x USB 3.0, audio vstup, audio výstup
Podporovaný typ zdroju: Standardný ATX

HODNOTENIE:



Zhodneme sa, že RGB podsvietenie sa stalo neoddeliteľnou súčasťou každého herného počítača. S tým súvisí aj trend skriní s priehľadnou bočnicou, ktorá mu dá priestor vyniknúť a zároveň prinúti lenivcov k efektívnejšiemu manažovaniu prebytočných káblov. Čo okrem tohto prvku ponúka model AC300W Lite od spoločnosti Gigabyte?

Obsah balenia

Skríňa je dodávaná vo veľkej papierovej krabici a chráni ju dva polystyrénové bloky, ktoré sú dostatočne široké, čím chránia aj sklo v priehľadnej bočnici. Dodatočnú ochranu proti škrabancom predstavuje igelit a plastová vrstva nalepená na bočnici. Nesmie chýbať manuál a malá krabička s príslušenstvom. Skrutiek je

v nej pozhnane, takže v prípade straty máte vždy minimálne jednu rezervnú k dispozícii.

Dizajn a rozvrhnutie

Okrem už spomínanej priehľadnej bočnice z temperovaného (tvrdeného) skla je ďalšou dominantou skrine aj predná stena, v ktorej sa nachádza RGB podsvietenie.

Gigabyte myslel aj na používateľov, ktorých základná doska nemá RGB konektor, a tak sa o napájanie stará klasický USB 2.0 konektor. Týmto konektorom disponuje každá základná doska a podsvietenie je tak dostupné naozaj pre každého.

Ďalším moderným prvkom je vrchný prachový filter, ktorý je upevnený magnetickým

pásom. Keď už sme pri tých filtroch, ďalšie sa nachádzajú na spodnej a prednej stene. Sú uchytené posuvným vyt'ahovacím mechanizmom a ich čistenie je vďaka tomu otázkou niekoľkých sekúnd.

Predný panel ponúka sadu základných konektorov, konkrétne dvojicu USB 3.0, audio vstup a audio výstup. Tie dopĺňajú tlačidlo pre vypnutie/zapnutie PC a tlačidlo s rovnakou funkcionalitou pre predné RGB podsvietenie. Tento minimalistický prístup poslal do večných lovísk tlačidlo Reset a indikatory činnosti disku, ktoré boli v minulosti povinnou súčasťou každej skrine.

Nadbytočná kabeláž dokáže ľahko pokaziť estetický dojem, najmä ak disponujete nedomulárnym zdrojom. Kovový kryt v spodnej časti skrine AC300W Lite ponúka dostatočný priestor pre ukrytie ako samotného zdroju, tak nevyužitých káblov.



Jediné, čo nás na tomto riešení zamrzelo, bola absencia perforácie nad zdrojom, ktorá by zabraňovala zhromažďovaniu prebytočného tepla.

Výrobca sa jednoducho spolieha, že do prednej steny nainštalujete 120 mm ventilátor. Jediným dodávaným ventilátorom je 120 mm model v zadnej stene. Ten je možné pripojiť ako klasickým 3-pinovým konektorom do základnej dosky archaickým molex konektorom priamo k zdroju.

Žijeme v dobe cloudu, SSD disky sú dnes už samozrejmosťou a optické diskové nosiče už vyt'ahujeme iba z nostalgie. Týmto faktom bol usporobovaný aj celkový počet slotov pre umiestnenie pamäťových médií. Viac



ako dva 3,5-palcové a dva 2,5-palcové disky súčasne so skriňou AC300W Lite nemáte šancu používať a s optickou mechanikou sa taktiež môžete rozlúčiť.

Hodnotenie tohto kroku výrobcu je naozaj subjektívna záležitosť, keďže naše potreby sa nemusia zhodovať s potrebami používateľov, ktorí okrem hier využívajú počítač aj na prácu s veľkým množstvom súborov. Absencia 5,25" dáva ale priestor pre lepšiu prienik vzduchu z prednej časti. V konečnom dôsledku tak môžeme konštatovať, že všetko zlé je na niečo dobré.

Inštalácia komponentov

Prvým krokom v stavbe počítača býva osadenie distančných stĺpikov, na ktoré mnoho začiatočníkov zabúda a s pokojom Angličana dosku priskrutkuje priamo k vnútornej stene. Gigabyte preto model AC300W Lite dodáva s predinštalovanými stĺpkami pre ATX formát základnej dosky. Inštalácia zdroja je taktiež jednoduchá a chválime štyri mini nožičky, na ktorých musí byť zdroj umiestnený. Vzniká tak priestor medzi ventilátorom vŕhajúčim

vzduch a spodnou stenou, ktorý chráni zdroj aj pred znečisteným filtrom. Inštalácia diskov je v prípade 2 slotov v spodnej časti bezproblémová, no pri osadení 2,5" diskov do bočnice musíte disponovať SATA káblami s rovnou koncovkou. Osadenie ostatných komponentov nie je ničím výnimočné, neodlišuje sa od štandardu a tak je priebeh stavby aj dodatočný manažment káblov bezproblémový.

Záver

Gigabyte AC300W Lite je, v niektorých ohľadoch, minimalistický kúsok, ktorý zároveň poskytuje dostatok priestoru a jednoduchú inštaláciu komponentov. Priehľadná bočnica a RGB podsvietenie v prednej stene ju predučuje na stavbu hráčskych počítačov. K celkovému estetickému dojmu pomáha spodný kryt pre ukrytie prebytočnej kabeláže. Veľmi dobre hodnotíme aj manipuláciu s prachovými filtrami a predinštalované distančné stĺpiky. Škoda len toho jedného dodávaného ventilátora v zadnej stene.

Adam Lukačovič

Gigabyte Aorus GTX1060 G1 Gaming 6GB

Spol'ahlivých 60 FPS pri Full HD

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: Gigabyte
Dostupná cena: 345€

PLUSY A MÍNUSY:

- + plynulých 60 FPS pri Full HD rozlíšení
- + efektívne chladenie
- + vyladený softvér
- + kovový backplate

- iba jeden trvalo podsvietený RGB prvok

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
38*111*280mm
Takt jadra OC Mód: 1632 MHz (Boost: 1860 MHz)
Takt jadra Gaming Mód: 1607 MHz (Boost: 1835 Mhz)
Počet CUDA jadier: 1280
Kapacita a typ pamäte: 6 GB GDDR5
Šírka zbernice: 192 bit
Takt pamäte: 8008 MHz
Odporúčaný výkon zdroja: 400 W
Napájanie: 1*8 pin
Podporovaná verzia DirectX: DirectX12
Podporovaná verzia OpenGL: 4.5



Trend RGB podsvietení zasiahol široké spektrum komponentov a grafické karty nie sú výnimkou. V dnešnej recenzii sa pozrieme detailne na grafickú kartu od spoločnosti Gigabyte, ktorá okrem tohto vábivého estetického prvku disponuje ďalšími zaujímavými funkciami.

Obsah balenia

Časy, keď výrobcovia vybavovali grafické karty portami mini-HDMI alebo mini-DVI, sú, našťastie dávno za nami a tomu zodpovedá aj balenie. Nájdem v ňom len sadu manuálov, nálepku s logom Aorus a DVD nosič s ovládačmi.

Ten ale odporúčame v krabici nechať a stiahnuť aktuálne zo stránok výrobcu, prípadne NVIDIA. Karta je umiestnená v čiernom bloku vyrobenom z materiálu, ktorý sa štruktúrou podobá kombinácii peny a polystyrénu.

Technické špecifikácie

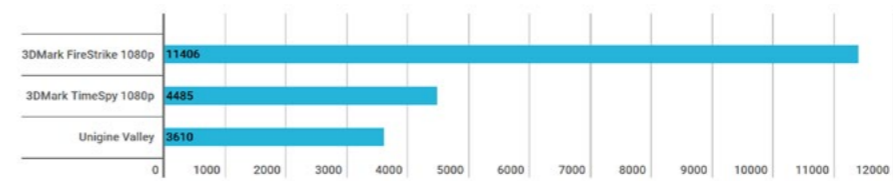
Oproti referenčnej verzii so základným taktom 1506 MHz je model Aorus GTX 1060 G1 Gaming dodávaný s vyšším základným taktom jadra, konkrétne 1632 MHz v prípade OC módu, resp. 1607 MHz v Gaming móde. Tieto módy je možné spravovať pomocou dodávaného softvéru Aorus

Graphics Engine. Grafické karty GTX 1060 sú veľmi obľúbeným modelom aj u minerov, ktorých ale nepoteší, že výrobcom GDDR5 pamät'ových modulov nie je Samsung ale Micron.

Pre hráčov je táto informácia nepodstatná, keďže pri hrách nejde o vážny problém. Ako sme už v úvode spomenuli, portová výbava



Syntetické benchmarky



sa zaobišla bez kompromisov a v zadnej časti sa nachádza DVI-D, HDMI 2.0 s podporou 4K pri 60 Hz a trojica DisplayPort 1.4 konektorov. Na napájanie slúži 8-pinový konektor, pričom maximálne TDP je 120 W.

Nie je tak prekvapením, že výrobca odporúča zdroj s výkonom iba 400 W. V bočnej stene nechýba ani podsvietené logo Aorus a indikátor aktivity ventilátorov chladiča. Je trochu škoda, že dizajnéri nepopustili medze kreativity a nepridali ďalšie prvky s RGB podsvietením.

Chladenie a taktovanie

Chladič WindForce je pre grafické karty Gigabyte doslova ikonický a dá sa to povedať aj o jeho účinnosti. Ventilátory sa k slovu dostávajú až pri sledovaní 4K videa alebo počas hrania, no úroveň hlasitosti je minimálna a v súlade s požiadavkami aj pre stavbu HTPC.

Počas testovania sme sa v predvolenom nastavení nedostali na teplotu vyššiu ako 68 stupňov a ku kritickým číslam sme prišli až pri experimentoch s taktovaním.

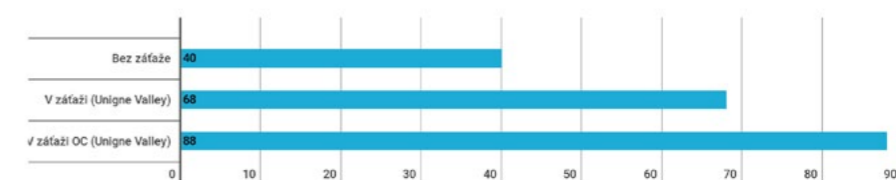
Keďže samotná karta sa dodáva s vyššími prevádzkovými frekvenciami, neočakávali sme dramatický nárast, a tak najvyššia stabilná frekvencia jadra bola 1715 MHz a v boost móde 1937 MHz.

Softvér

Centrom správy je Aorus Graphics Engine, ktorý okrem grafickej karty dokáže manažovať aj ostatné zariadenia radu Gigabyte Aorus.

V prípade grafickej karty ponúka možnosť meniť takt jadra, pamät'ových modulov, otáčky ventilátorov a takisto je nastavitel'ná aj maximálna prevádzková teplota, tú iste oceníte pri testovaní stabilných frekvencií. Nechýba ani

Teploty (izbová teplota = 25 stupňov)



možnosť ukladať nastavenia do profilov, ktoré sa následne dajú aktivovať jedným klikom na domovskej obrazovke nástroja.

Výsledky testov

Herné testy len potvrdili, že Full HD rozlíšenie je pre GTX 1060 ako stvorené. Herným testom sme kartu podrobili v hrách Battlefield 1, The Witcher 3: Wild Hunt, Rise of Tomb Raide a Fallout 4, no nezabudli sme ani na syntetické benchmarky 3DMark a Unigine. Výsledky z jednotlivých testovaní sa nachádzajú v grafoch.

Záver

Aj dva roky po uvedení GTX 1060 sú grafické karty osadené týmto čipom

stále jasnou voľbou pre plynulé hranie aktuálnych titulov vo FullHD rozlíšení.

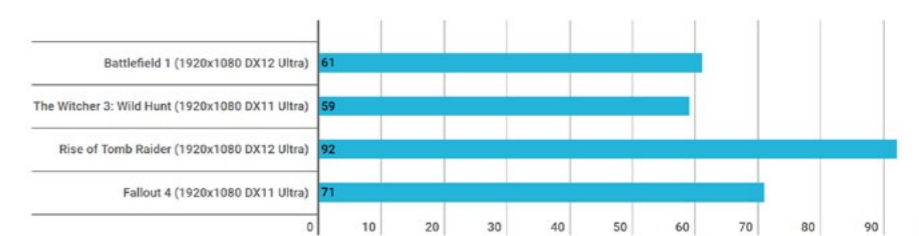
Gigabyte Aorus GTX1060 G1 Gaming 6 GB k tomu navyše poskytuje efektívny chladič, o ktorom budete vedieť iba pri extrémnom taktovaní a lákadlom je aj RGB podsvietenie, ktoré je možné synchronizovať s ostatnými zariadeniami v rámci aplikácie Aorus Graphics Engine.

Možnosti taktovania sú síce obmedzené percentami, no treba brať do úvahy, že grafická karta je dodávaná s vyšším základným taktom. Minerov nepotešia pamät'ové moduly od Micronu, no hráčov v žiadnom prípade obmedzovať nebudú.

Adam Lukačovič



Testované hry - Priemerné fps



Razer Goliathus Chroma Extended

Goliáš, do slova a do písmena

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičat: Razer
Dostupná cena: 40€

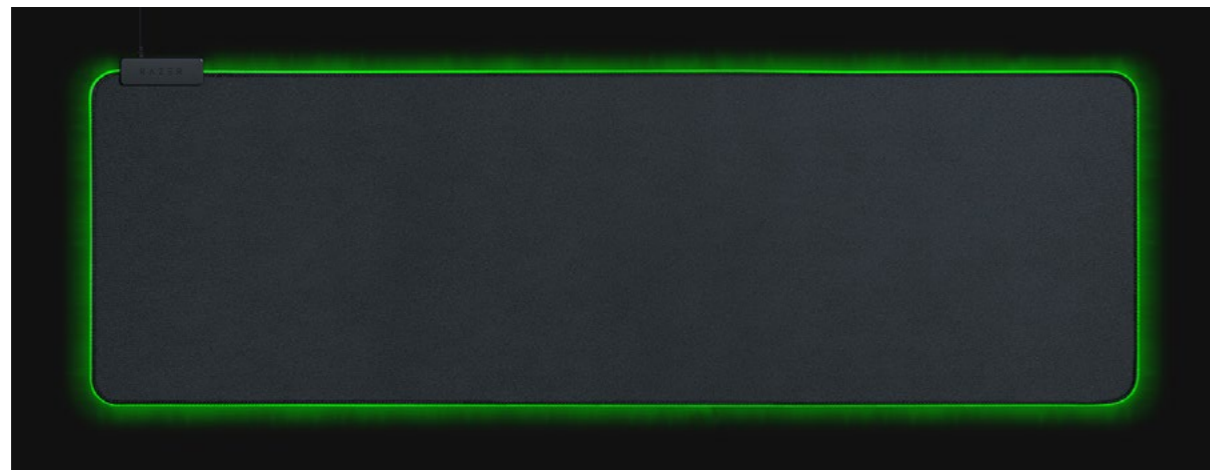
PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie
- + full RGB podsvietenie
- + opletaný USB kábel
- + softvér Razer Synapse
- + potenciál Philips HUE

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 920 x 294 x 3 mm
Hmotnosť: 560 g
Kábel: 2,1 m opletaný USB
Podsvietenie: Full RGB
Softvér: Razer Synapse



Predĺžené verzie podložiek pod myš nie sú ničím výnimočným, no čo by ste povedali, keby ste mali okrem podsvietenej myši a klávesnice aj hernú podložku? A navyše, ak sa vám na ňu zmestila klávesnica aj myš. Presne to vám splní Razer Goliathus Chroma Extended, ktorá vášmu hraniu ponúka veľmi dobrú perspektívu.

Balenie

Podložka sa dodáva v pomerne veľkej škatuli, v typickej zeleno-čiernej farbe, ozdobenej peknou grafikou, pričom na pravej strane škatule sa nachádza malé okienko, cez ktoré si môžete na podložku „šahnúť“. V balení sa okrem samotnej podložky nachádza technická dokumentácia a samolepky.

Dizajn, prevedenie

Z názvu podložky vyplýva, že pôjde o predĺženú verziu modelu Razer Goliathus Chroma. Jej rozmery majú šialených 920 * 294 * 3 mm pýši sa hmotnosťou 560 g. Podložka je vďaka svojim rozmerom navrhnutá na použitie pre klávesnicu a myš zároveň. Nejde však len o obyčajnú podložku, Razer do nej šikovne zakomponoval podsvietený pás,

ktorý lemuje celý obvod podložky a je k nej pevne prišitý. Jej povrch je príjemne hladký, látkový v čiernom farebnom prevedení, s mikro textúrou a sľubuje dobrú odozvu a trakciu pre všetky typy myši, senzorov a nastavení senzitivity.

V ľavej hornej časti sa nachádza malý panel, ktorý je srdcom podložky a má na starosti jej podsvietenie. Vychádza z neho 2,1 m dlhý opletaný USB kábel. Peknou dizajnovou vsuvkou je prevedenie USB koncovky v zelenej farbe, ktorá je pre Razer typická.

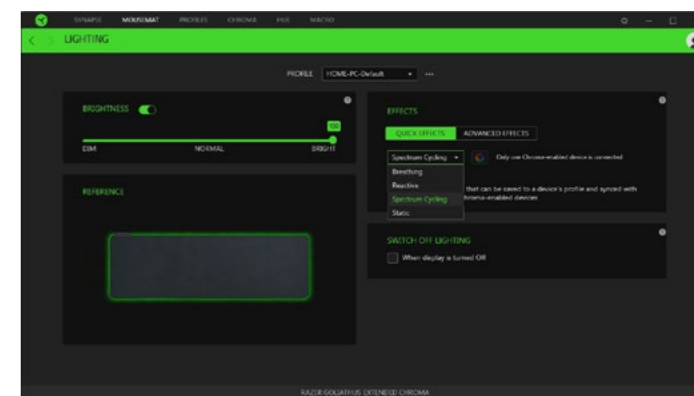
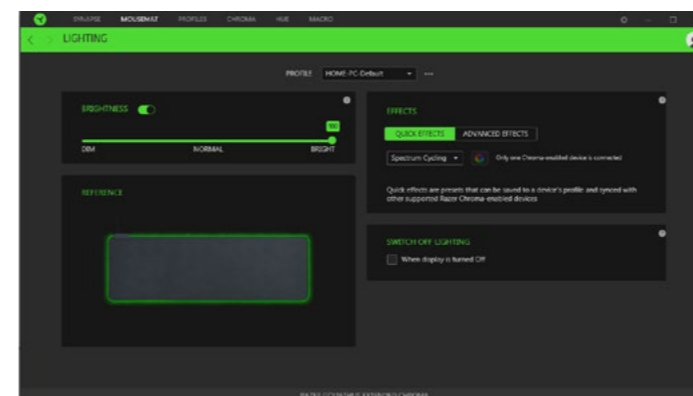
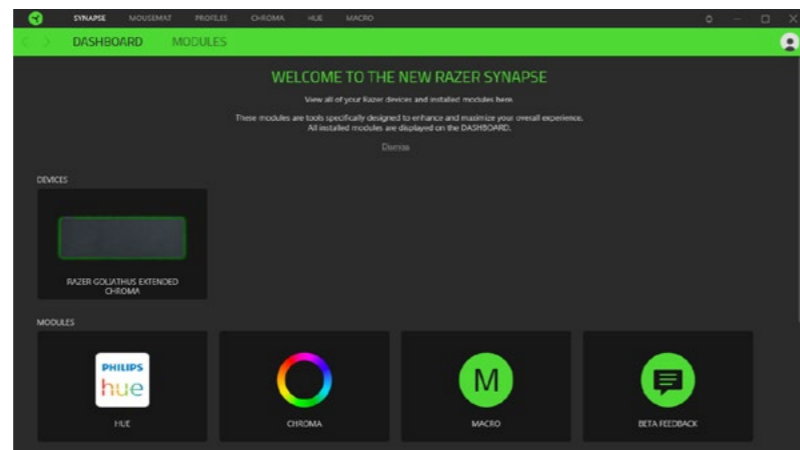
Softvér

Keďže podložka disponuje full RGB podsvietením, samozrejmosťou

je kompatibilita so softvérom Razer Synapse. Ten združuje všetky zariadenia pod jednu strechu.

Prostredie softvéru je rozdelené do dvoch častí. V hornej sa nachádzajú záložky, pomocou ktorých sa pohybujete v softvéri, v spodnej časti je prístup k rovnakým položkám, no zároveň i k ďalším týkajúcim sa technickej podpory.

V rámci záložiek sa viete dostať do kariet Synapse, v tej si prepínate medzi jednotlivými zariadeniami, ktoré od Razeru vlastnité. Ďalšou kartou je v tomto prípade karta s názvom Podložka, ktorá obsahuje jej samotné nastavenia. Ďalšou kartou je možnosť vytvárania profilov (môžete ich vytvoriť 99),



nasleduje karta Chroma, čo sú rozšírené nastavenia podsvietenia, nechýba vytváranie makrií a novinkou je podpora funkcie Hue. Tá vznikla v spolupráci so spoločnosťou Philips, pričom využíva potenciál podsvietenia razeráckych zariadení a spája ho s dianím na obrazovke, výsledkom čoho je podsvietenie reagujúce na dej hry. Táto funkcia, resp. jej využitie je zatiaľ len na začiatku, pretože nie je kompatibilné so všetkými hrami, v súčasnosti je ich len zopár, no do budúcnosti je to obrovský potenciál pre posun podsvietenia ešte ďalej.

Najzaujímavejším v rámci softvéru bude asi nastavenie posvietenia. K tomu sa dostanete kliknutím na záložku Mousemat, v tomto prípade ide skôr o základné nastavenia, ako nastavenie jasnosti, podmienok vypnutia podsvietenia a volba tzv. rýchlych alebo pokročilých efektov. Pri rýchlych efektoch máte len možnosť výberu jedného z režimov podsvietenia, ako breathing, reactive, spectrum cycling a static. Zapnutím pokročilých efektov si môžete vybrať medzi vytvorenými Chroma efektmi a zároveň sa tu nachádza tlačidlo k prístupu k Chroma Studio. Chroma Studio vám ponúkne podstatne širšiu paletu nastavenia podsvietenia. V rámci neho je k dispozícii osem druhov podsvietenia, pričom každý z nich má svoje vlastné špecifické nastavenia, ako voľbu farby, prípadne

rozsahu farieb, rýchlosti, šírky, ohraničenie začiatku a konca efektu a podobne, ktoré sa obsluhuje v pravej časti obrazovky softvéru. Nechýba možnosť vytvárania viacerých profilov podsvietenia či tzv. groups, do ktorých môžete pridávať a upravovať jednotlivé efekty. Možností nastavenia podsvietenia a jeho kombinácií je mnoho.

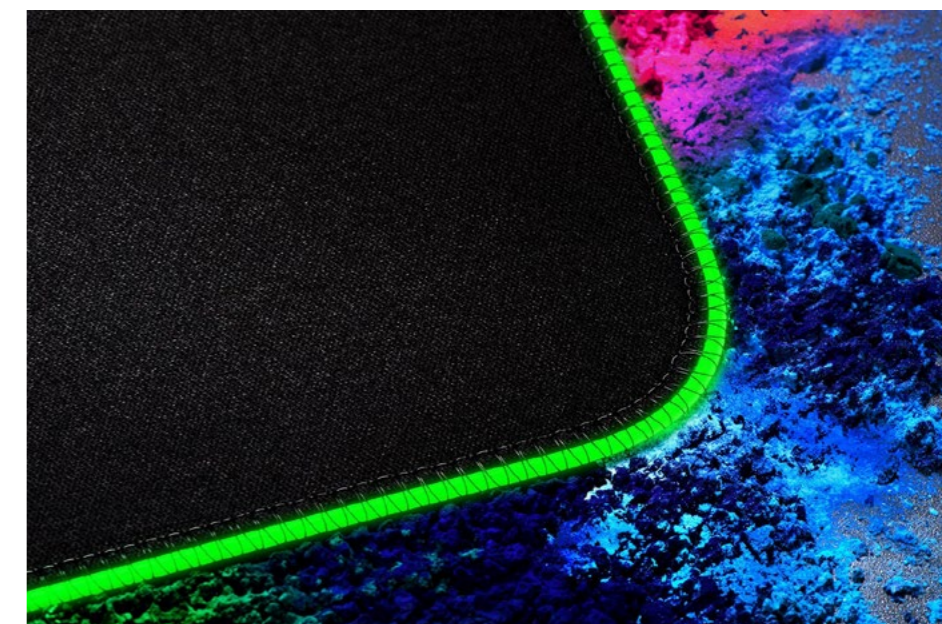
Záverečné hodnotenie

Čo sa týka dojmov z používania, podložke nemám čo vytknúť. Nie je na nej

vôbec nič, čo by mi vadilo. Razer sa s ňou vyhral veľmi dobre, hlavným t'ahákom je full RGB podsvietenie, ktoré je výborne zakomponované do podložky prišitím, zrejme pomocou nylonu, vďaka čomu je spojený s podložkou naozaj pevne. Podsvietený pásik je ohybný a v plnej miere sa prispôbuje podložke. Navyše, má plnú podporu softvéru Razer Synapse, vďaka čomu získate plnú kontrolu nad podsvietením. Ak vlastnité aj podsvietenú myš a klávesnicu z dielne Razeru, získate skvelú zostavu, ktorej podsvietenie si môžete zjednotiť, prípadne prispôbiť podľa vašich predstáv. A pokiaľ sa naplní využitie potenciálu funkcie Philips HUE, herný zážitok bude ešte intenzívnejší.

Povrch podložky je vďaka mikro textúre naozaj jemný a rýchly a dovoľm si tvrdiť, že jej životnosť bude vysoká. Potešia taktiež detaily ako diskretné zakomponovaný panel, z ktorého vychádza opletaný USB kábel so zelenou koncovkou.

Miroslav Konkol'



HODNOTENIE:



ASUS GX501 Zephyrus

Malé telo s obrovským výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičat: ASUS
Cena: 3049€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + použité materiály
- + 120 Hz obrazovka s GSync
- + výkon

- teploty procesora v zát'aži
- kapacita batérie a výdrž

ŠPECIFIKÁCIE:

Výrobca: ASUS
Model: Zephyrus GX501
Určenie: Herný notebook
Procesor: Intel Core i7-7700HQ
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX1080 Max-Q 8 GB
RAM: 24 GB
OS: Windows 10 Home
Rozmery: 37,9 * 26,2 * 1,69 m
Váha: 2240 gramov
Konektivita: Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 AC
Batéria: 4-článková 50 Wh



Rad produktov Republic of Gamers spoločnosti ASUS sa v mojej pamäti zachoval ako súhrn toho najlepšieho, čo je možné hráčom od spomínaného výrobcu ponúknuť. Radili sa tu vždy tie najlepšie základné dosky, grafické karty či rôzne kusy herného hardvéru, ktoré boli často limitované aj počtom. Teraz prichádza nový rytier v podobe Zephyrusu, ktorý sa bude snažiť všetkými silami zachovať toto renomé. Podarí sa mu to?

Balenie a prvý pohľad

Fakt, že sme si práve zakúpili hodnotný notebook, potvrdzuje už prvý pohľad na elegantné balenie Zephyrusu. Notebook je uložený do celočiernej krabice s červeným lemom po bokoch. Vnútri nám ASUS nadelil nabíjačku, redukciu USB-Ethernet, podložku pod ruky,

hernú myš, skrutkovač, samolepky s ROG tématickou a manuály pre bezpečnosť a prvé použitie.

Po vybalení z látkového obalu ma hned' upútal dizajn. Kombinácia kovovej základne a vrchného veka, ktorú rozdel'uje pásik medenej farby, je naozaj luxusná. Kov je na dotyk chladný a pozor, vidno na ňom stopy po odtlačkoch prstov.

Hned' ako notebook otvoríte, všimnete si neštandardné umiestnenie klávesnice a aj to, že sa dvíha vďaka mechanizmu na spodnej strane, keď sa spodné veko posunie nadol, čím vytvorí priestor pre nasávanie čerstvého vzduchu.

Na mieste, kde by sme očakávali klávesnicu, nájdeme čierny kovový plát, ktorý je perforovaný po celej dĺžke, vďaka čomu ventilátory lepšie nasávajú chladný vzduch.

Klávesnica bola posunutá nižšie smerom k používateľovi. Rovnako ako keď hráte hry, prípadne vykonávate náročné úkony, klávesnica nebude horúca, keďže sa nenachádza hned' nad procesorom a grafickou kartou. Ide o premyslené riešenie. Klávesnica na nami recenzovanom modeli mala české popisky, dvojriadkový Enter a krátky ľavý Shift. Pocit z písania patrí k tým lepším, klávesy sú celkom veľké, ale presun medzi nimi nie je príliš veľký. Písanie bez podložky pod ruky nemusí byť každému pochuti. V momente, keď som pridal podložku, sa pre mňa ergonómia výrazne zlepšila.

Touchpad, ktorý sa nachádza napravo od klávesnice, si nájde ako svojich priaznivcov, tak aj odporcov. Najprv treba povedať, že je netypicky umiestnený, keďže musel prenechať miesto klávesnici. Sníma



síce presne, ale kvôli jeho pozícii si na neho niektorí používatelia možno nezvyknú a okamžite ho vymenia za myš. Podporuje štandardne známe gestá v podobe posúvania webovej stránky s pomocou dvoch prstov či otvorenia vyhl'adávaní vo Windowse pri použití troch prstov.

Na oboch stranách vedľa klávesnice sú osadené stereo reproduktory. Výhodou je, že majú správnu pozíciu, keď ich používateľ omylom nezakryje rukami.

Zvuk je celkom dobrý, stredy a výšky sú presne interpretované, hoci by som ocenil oveľa viac basov. Pri maximálnej hlasitosti som nezaznamenal žiadne rušenie. Maximálna hlasitosť stačí pre ozvučenie stredne veľkej izby bez najmenších problémov.

Rovnako ako umiestnenie klávesnice je premyslený aj numerický blok. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že tam vôbec nie je, no po stlačení tlačidla nad touchpadom sa on sám premení na numerický blok, ktorý pôsobí, akoby bol laserový.

Po prvom spustení sa RGB klávesnica a logo na zadnej strane veka rozsvietia

v tmavočervenej farbe. Červené podsvietenie nájdeme aj pri výdychu ventilátorov.

Konektorovú výbavu tvorí štvorica USB portov typu A ver. 3.0, jeden typ C USB 3.1 2. generácie Thunderbolt, jeden HDMI ver. 2.0, jeden kombinovaný headphone jack a nabíjací konektor. Pre ochranu notebooku proti krádeži poslúži zámok Kensington. Trochu nechápem, prečo sa ASUS rozhodol neosadiť aj čítačku pamät'ových kariet.

Z dial'ky vyzerá Zephyrus drsne, agresívne a pripravený na každú prekážku, ktorá by mu mohla prísť do cesty. Rovnako je aj pevný, pri zatlačení na základňu sa Zephyrus len nepatrne ohne, čo svedčí o dobrej konštrukčnej kvalite. Flex displeja je minimálny, nebadat' žiadne artefakty alebo iné chyby. Osobne som z konštrukcie len v dobrom prekvapený vzhľadom na to,

že notebook je v zatvorenom stave hrubý len 1,69 cm pri rozmeroch 37,9 * 26,2 * 1,69 cm. Váha nie je taktiež nijako priveľká - len 2240 gramov bez nabíjacieho adaptéra.

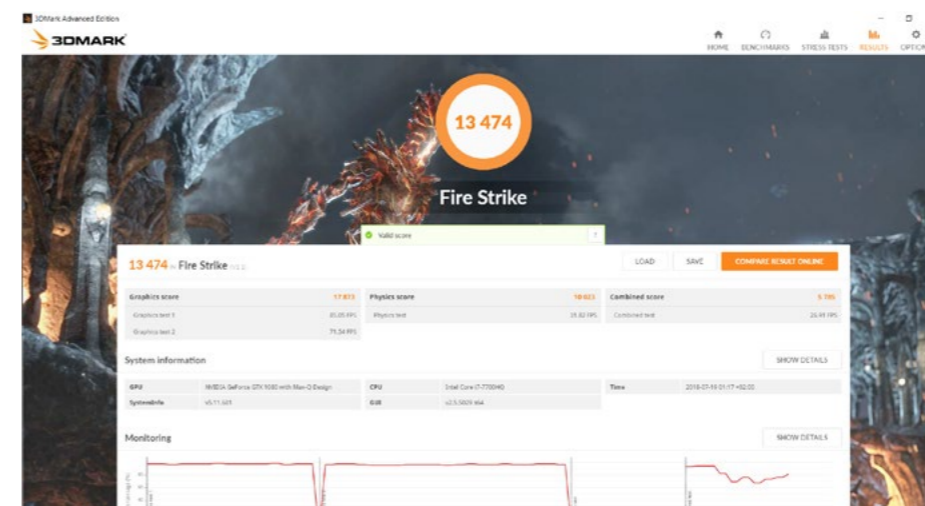
Výkon a obrazovka

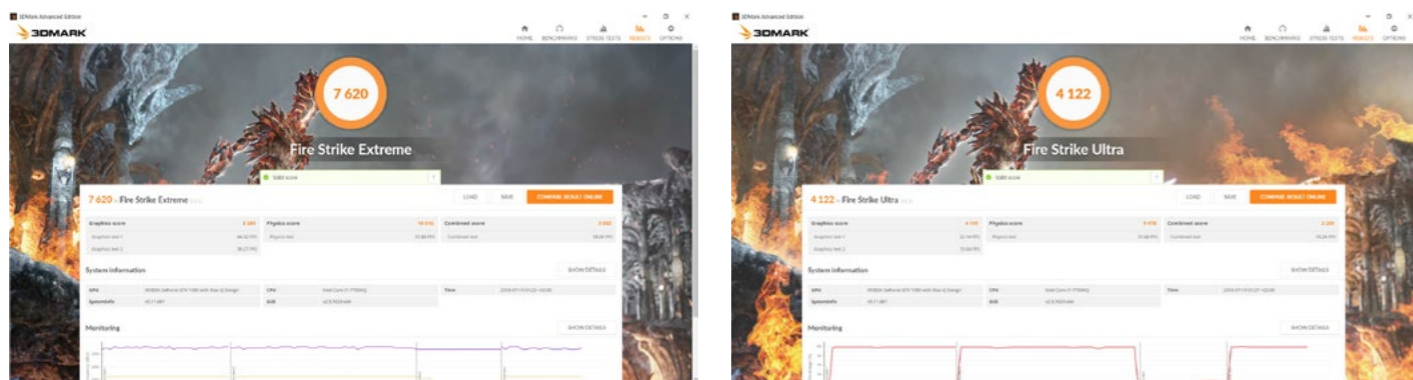
Zephyrus je možné si zakúpiť v mnohých výkonnostných variantoch. V nami testovanom kúsku sa nachádza procesor Intel Core i7-7700HQ, grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1080 Max-Q 8 GB (je možné si zakúpiť aj s GTX 1070), 24 GB 2400 MHz RAM (k zakúpeniu je aj variant s 16 GB RAM), 512 GB PCIe Gen3x4 SSD (k dispozícii je aj model s 256 GB/1 TB SSD).

Len pri pohľade na osadené komponenty je jasné, že Zephyrus rozhodne nie je žiadna bēčková mašina. Potvrdilo sa nám to aj počas herných testov. S výnimkou naozaj neoptimalizovaných titulov nie je problém sa dostať pri ultra detailoch na Full HD rozlíšení cez magickú 60-snímkovú hranicu.

Grafická karta GTX 1080 je v tomto modeli vo verzii Max-Q. Nie je to plnohodnotná desktopová grafika, ale akási podtaktovaná edícia. Jej výkon by som zaradil skôr k desktopovej GTX 1070. Základný takt jadra Max-Q edície je o necelých 20 % nižší oproti desktopovej GTX 1080. Takt pamäte je identický s desktopovou verzou.

Zo syntetických testov sme zvolili tradičnú kombináciu grafického





a procesorového testu v podobe 3DMark Firestrike a Timespy. Pre testovanie výkonu procesora sme zvolili Cinebench R15 Multicore test. Všetky testy sme vykonali s notebookom položeným na stole, kde boli všetky otvory ventilátorov bez prekážok.

Pri pohľade na grafy a výsledné hodnoty je výsledný pomer kompaktnosti a výkonu naozaj slušný. Notebook výkon naozaj má, no počas herného zážitku určite nepotešia dost' počuteľné ventilátory a žeravo horúca kovová základňa. Klávesnica bola, našť'astie, dobre odizolovaná od zvyšku systému a bola len trochu teplá.

Procesor sa počas testovania dostal do vysokých teplôt a atakoval 100-stupňovú nebezpečnú hranicu. Bol som ale potešený, že aj napriek vysokej teplote si udržal frekvenciu okolo 3.5G Hz a nepodtkoval sa na základnú. Grafická karta dosiahla najvyššiu teplotu 85 °C.

Jedným z dôležitých aspektov herného notebooku je aj displej. Model Zephyrus dostal od výrobcu do viacka 15.6" IPS 120 Hz panel s podporou G-Sync a pokrytím 72 % NTSC gamutu. Síce ma displej len obyčajné Full HD rozlíšenie, ale na druhej strane ponúka displej dobré pozorovacie uhly a žiarivé farby.

Hned' pod displejom je umiestnený aj obrovský nadpis Republic of Gamers, keby ste náhodou zabudli, do ktorého herného radu notebook spadá. Na opačnej strane nájdeme webkameru, ktorá poskytuje HD rozlíšenie a priemernú obrazovú kvalitu, ktorá postačuje na videohovory s priateľmi.

Softvér

Operačným systémom je Windows 10 Home 64bit. Som naozaj veľmi rád, že po prvom spustení sa v ňom nenachádzal žiaden bloatvér. Aplikácie od ASUS-u nepočítam, pretože by si ich používateľ

stiahol tak či tak. Jednou z predinštalovaných aplikácií je ROG Gaming Center. Túto aplikáciu je možné spustiť aj s pomocou tlačidla nad touchpadom. Umožňuje monitorovať takto procesora a grafickej karty a ich teploty.

Taktiež je tu zobrazená aktuálna hardverová konfigurácia a jej stav (počet voľného miesta na disku/RAM). Rovnako tu môžeme vypínať/zapínať touchpad, tlačidlo Windows, prípadne otvárať ďalšie z ASUS aplikácií.

Ak by vám nebol zvuk pochuti, je možné si ho upravovať vďaka aplikácii Sonic Studio. Medzi jej funkcie patrí úprava zvuku s pomocou zvýšenia basov, ktoré reproduktory naozaj potrebujú, alebo zvýšenia čistoty zvuku. Možnosť úplnej slobody úprav sa naskytá vďaka ekvalizéru.

O konfiguráciu farebného podsvietenia sa stará aplikácia ASUS Aura. Ponúka prednastavené režimy podsvietenia v podobe jednej farby, prechodu spektrom alebo dychania. Rovnako je možné vyberať podsvietenie pre každý kláves.

Batéria a konektivita

S hrúbkou, ktorá nedosiahla ani dva centimetre, muselo dôjsť k akýmisi ústupkom. Najviac si to odniesla batéria. Štvorčlánková batéria s kapacitou 50 Wh je jednoznačne prislábá pre dlhšie prehliadanie webu, prácu alebo sledovanie filmov na cestách.

Pri najnižšom jase a vypnutej WiFi sa mi podarilo dostať na výdrž len niečo cez 3 hodiny. Batéria zvládne z plného nabitia prehrať asi 2 hodiny videa, prípadne rovnako dlho vydrží aj na surfovanie na webe. Batériu tohto notebooku by som bral len ako akúsi UPS-ku, keby ste náhodou zakopli o napájací kábel a Zephyrus sa hned' nevypne. Či už

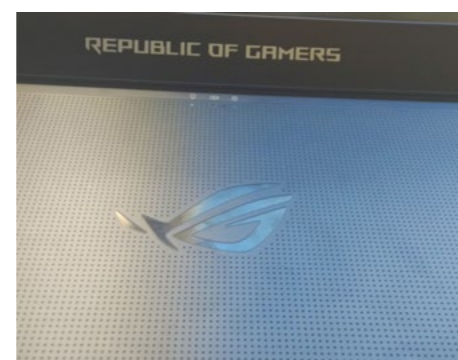
doma alebo na každej hernej LAN akcii budete mať prístup k zástrčke, či už tej elektrickej alebo tej ethernetovej.

Ethernetový port sa, žiaľ, nezmestil na žiadnu z bočných strán, preto je potešujúce, že nájdeme v balení aspoň redukciu. Ak teda nechcete zmienenú redukciu použiť, tak o pripojenie k internetu sa postará stará dobrá integrovaná Wi-Fi (2x2 802.11 AC). Okrem Wi-Fi je integrovaný aj Bluetooth.

Záverečné hodnotenie

ASUS GX501 je notebook, ktorý má naozaj vysoký výkon, hlavne ak vezmeme na vedomie jeho tenké telo. Zephyrus dokáže dosiahnuť veľmi slušné snímky za sekundu skoro v každej novej hre na maximálnych detailoch. Všetka táto sila je vložená do čierneho hliníkového tela. Aj napriek inovatívnemu systému chladenia, ktorý síce dokáže udržať boost frekvenciu procesora, je ale teplota procesora počas náročných aktivít privysoká. Rovnako ani batéria neohúri, no treba stále podotknúť, že ide o herný notebook, ktorý bude väčšinu času napájaný z elektrickej siete. Celkovo hodnotím Zephyrus ako veľmi slušnú hernú mašinu, ktorej chyby sa dajú ľahko opraviť v prípadnom aktualizovanom modeli.

Lukáš Bátora



Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



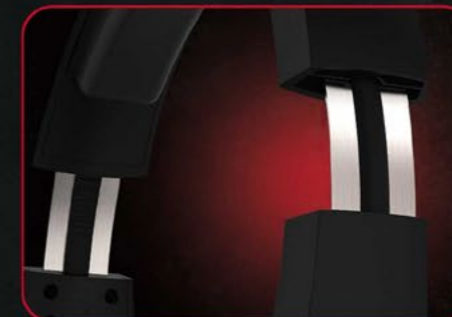
50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



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



ZÁKLADNÉ INFO:

Fínsko, 2017, 135 min
 (Alternatívne: 180 min)

Réžia: Aku Louhimies
 Predloha: Väinö Linna (kniha)
 Scenárista: Jari Rantala, Aku Louhimies
 Kamera: Mika Orasmaa
 Hudba: Lasse Enersen
 Hrajú: Eero Aho, Marketta Tikkanen, Johannes Holopainen, Samuli Vauramo, Aku Hiviniemi, Jussi Vatanen, Juho Milonoff, Joonas Saartamo, Hannes Suominen, Arttu Kapulainen, Andrei Alén, Severi Saarinen, Paula Vesala, Max Ovaska, Matti Ristinen, Hemmo Karja

PLUSY A MÍNUSY:

+ réžia
 + kamera
 + herci
 + atmosféra

- slabší príbeh

HODNOTENIE:

Neznámy vojak

TRPASLÍK, KTORÝ TAKMER POKORIL OBRA

Zimná vojna medzi Fínskom a Ruskom patrí v dejinách ľudstva medzi žiarivé príklady poukazujúce na skutočnosť, že tam, kde je vôľa a disciplína, sú možné veľké veci. Napríklad také, že aj v početnej nevýhode a s omnoho slabším materiálnym vybavením dokázali Fíni v tejto vojne riadne potrápiť aj takého obra, akým je Rusko. Ruské víťazstvo veru malo trpkú príchuť. Film Neznámy vojak je akýmsi pokračovaním tejto najjagavejšej historickej udalosti fínskych novodobých dejín a rieši to, čo sa stalo po skončení Zimnej vojny v rokoch 1941-1944.

Skúsená réžia

Réžiu si vzal na starosť Aku Louhimies, ktorý nie je pre divákov neznámy ani v našich končinách. Má za sebou také úspešné projekty ako napríklad 8-Pallo (2013), Odhalený prístav (2012) či Paha maa (2005). Nečudo, že som do

jeho spracovania Neznámeho vojaka vkladal veľké nádeje. Tie sa k mojej spokojnosti aj z väčšej časti vyplnili.

Predloha filmu na základe vlastnej skúsenosti autora

Film je vol'nou adaptáciou rovnomennej literárnej predlohy Väinö Linna, ktorý sa v nej inšpiroval svojimi vlastnými skúsenosťami z bojov o východnú Karéliu počas druhej svetovej vojny. Dodnes toto literárne dielo tvorí jeden zo základov fínskej literatúry. Politické podhubie príbehu jednej fínskej gul'ometnej jednotky začína už v roku 1939, kedy bez vyhlásenia vojny vtrhla červená armáda do Fínska, ale aj napriek mnohonásobnej prevahe nedokázala fínsku obranu prelomiť. Až po dlhých mesiacoch ťažkých bojov sa Rusku podarilo zobrať Fínsku aspoň malú časť z územia (oblasť Karélie). V roku 1941 sa

však situácia zmenila. Nemecká armáda vtrhla do Sovietskeho zväzu a Fínsko sa rozhodlo vybojovať obsadené pohraničie späť. A práve v tomto roku sa začína aj náš príbeh a pred očami diváka sa tak odkrývajú osudy niekoľkých vojakov malej fínskej jednotky, z ktorých každý má svoje vlastné problémy, svoju rodinu a svojich blízkych, ktorí dúfajú, že sa čoskoro vráti domov...

Artové vyznenie na báze kontrastov pokojných a bojových scén

Už na prvý pohľad je zrejмый rozdiel medzi Neznámym vojacom a hollywoodskou produkciou. Do očí mi ihneď udrela nádherná kamera a vizuálna stránka, ktorá má na svedomí Mika Orasmaa. Tá miestami prechádza až do príjemného artového vyznenia v podobe kontrastu medzi ľudským vojnovým besnením a



pohodu v lone prírody – upokojujúce zábery na hmyz, zvieratá a vegetáciu, šumiace a padajúce stromy... Nemôžem zabudnúť ani na výbornú hudbu Lasseho Enersena, ktorá tento kontrast a vlastne aj celkovú pocitovú stránku filmu ešte znásobila.

Osudy postáv v úzadí

Avšak v porovnaní s azda najznámejším fínskym filmom na túto tému s názvom Talvisota (1989) Neznámy vojak horšie narába s postavami. To sa odzrkadlilo najmä na slabšom dramatickom spracovaní osudov jednotlivých postáv, nevynímajúc tú hlavnú – postava Rokka (skvelý Eero Aho). Väčšina času vo filme sa sústreďuje na vojnovú mašinériu a jednotlivé bojové scény, ktoré sú, len tak mimochodom, veľmi dobre nasnímané a výborne zahrané, no v kontexte drámy a pocitového vyznenia

filmu to bolo v tomto smere slabšie ako už spomínaný príklad. Akoby sa tu všetko točilo len okolo bojov, strel'by a výbuchov a samotný príbeh stál kdesi v úzadí. Tiež ma prekvapila absencia ruských vojakov. Vlastne až na jednu mŕtvolu sa obraz ruskej armády a ruskému vojakovi vyhýbal, všetko išlo len nepriamo, cez zvuk (hlasy, rozhovory v ruštine...).

Keď sa nedá zapáliť cigareta

Aj keď hrali príbeh a osudy vojakov vo filme príliš druhé husle, autorom sa podarilo bravúrne vykresliť psychológiu vojny a jej vplyv na jej priamych účastníkov. Z tohto pohľadu boli niektoré momenty veľmi silné. V mysli utkvela hlavne scéna, v ktorej si vojak nedokázal ani len zapáliť cigaretu, avšak podobných príkladov je tu viac. Aj preto je škoda, že film nedokázal sklbiť toto



výborné psychologické vykreslenie postáv s dramatickým vyznením ich osudov. Emotívne prežívanie diváka tak mohlo byť ešte silnejšie.

Film pre široké divácke spektrum

Vo všeobecnosti možno o Neznámom vojakovi povedať, že ide o zaujímavý filmový projekt, plasticky zobrazujúci kus fínskej histórie, v mnohých smeroch odlišný od bežného mainstreamu. Avšak to neznamená, že nemá ambície zaujať i väčšinového diváka, minimálne ak uvážime výbornú vizuálnu stránku a naozaj veľmi pútavým spôsobom natočené bojové scény, ktorých je vo filme viac ako dost'.

I napriek uvedeným negatívam Neznámy vojak za pozretie určite stojí. Má totiž všetky predpoklady na to, aby nadchol nielen nadšencov vojnových filmov, ale aj veľkú časť mainstreamového spektra divákov.

„Neznámy vojak má ambície zaujať široké divácke spektrum. Je plný výborne nasnímaných bojových scén, ktoré sú na obraze s minimálnymi prestávkami skoro stále. A nejedno oko poteší aj výborná kamera, ktorá v niektorých scénach prechádza až do artového vyznenia. Na druhú stranu tomuto projektu podráža nohy slabšie dramatické spracovanie osudov jednotlivých postáv, čo sa prejavilo v slabšej emotívnej stránke.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

France, 2017, 92 min

Réžia: Tarek Boudali
Scenárista: Tarek Boudali, Nadia Lakhdar
Kamera: Antoine Marteau
Hudba: Maxime Desprez, Michael Tordjman
Hrajú: Tarek Boudali, Philippe Lacheau, Philippe Duquesne, Charlotte Gabris, Julien Arruti, David Marsais, Dou dou Masta, Nadia Kounda, Jonathan Louis, Sissi Duparc, David Diane, Said Benchnafa
Producenti: Christophe Cervoni, Marc Fiszman
Strih: Antoine Varelle
Zvuk: Arnaud Lavaleix
Scénografia: Samuel Teisseire

PLUSY A MÍNUSY:

+ Lacheau a Boudali
+ drsný humor

- druhá polovica filmu

HODNOTENIE:

★★★★☆



Vezmi si ma, kamoš

AKO ZÍSKAŤ FRANCÚZSKE OBČIANSTVO

Francúzske herecké duo Lacheau a Boudali produkuje jednu komédiu za druhou. Minulý rok sme v našich kinách mali možnosť vidieť ich Alibi na mieru a dva roky predtým napríklad Prázdniny All Exclusive. Tento rok na Slovensko prišiel ich ďalší výtvar s názvom Vezmi si ma, kamoš. A ako už názov, ale aj plagát s dvomi mužmi v námorníckom naznačuje, tentokrát si Lacheau a Boudali na mušku zobrali celkom citlivú tému, a tou je homosexualita. Na rozdiel od predošlých filmov však Lacheaua na mieste režiséra a aj scenáristu vymenil Tarek Boudali.

Samozrejme, nečakajte od tejto snímky hlboký rozbor témy. Vezmi si ma, kamoš je totiž film, ktorému sa dokonale hodí popis „bláznivá komédia“. Spíňa všetky podmienky, aby do tohto filmového subžánu mohol patriť – jednoduchý humor

a príbeh, no najmä aktuálne témy spracované bez servítky pred ústami.

Vyhliadky na život mladého marockého muža Yassina (Tarek Boudali)



sa rapídne menia, keď ho príjmu na školu v Paríži. Ako študent architektúry si užíva veľkomesto plným dúškami až natoľko, že kvôli prehýrenej noci nestihne skúšku. Prerúšením štúdia



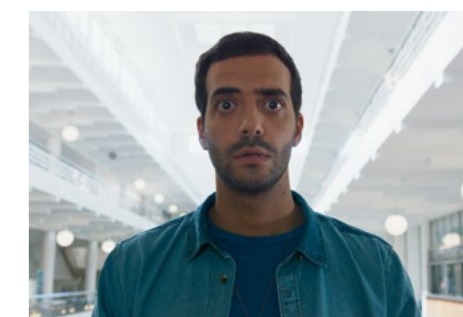
mu ale končia študentské víza a s tým spojené povolenie na pobyt v krajine. Jediný spôsob, ako môže ostať žiť vo Francúzsku, je, že sa mu nejakým spôsobom podarí získať francúzske občianstvo. Ako najelegantnejšie a hlavne jediné fungujúce riešenie sa ukáže svadba „naoko“ s jeho najlepším kamarátom Fredom (Philippe Lacheau). Všetko by bolo v poriadku, lenže ich plán - ako to už v bláznivých komédiách býva - sa začína komplikovať. Do hry prichádza tvrdohlavý inšpektor pripravený dokázať, že vzťah sa uzavrel iba kvôli občianstvu, a preto sú Yassin a Fred nútení žiť spolu a na verejnosti sa správať ako gayovia.

To však obidvom mladíkom spôsobuje nečakané ťažkosti. V prvom rade to je Yassinova láska ku Claire, jeho priateľke zo študentských čias. Jej samozrejme o svojom sobáša a predstieranej homosexualite nemôže povedať. Ďalšie problémy spôsobuje Yassinova matka. Keď zistí, že sa jej syn ide ženit, nadšená a zvedavá pricestuje do Paríža. Mladý architekt je nútený improvizovať a ako svoju ženu jej predstaví Fredovu frajerku Lisu. Situáciu však neul'ahčuje ani ona, v nešťastnej situácii totiž vidí niečo, po čom už dlho túžila, a na čo sa Fred už dlho neodhodlal – konečne bude nevestou. Čo už na tom, že nie naozaj.

Film je od začiatku celkom pútavý. Je však isté, že tento druh zábavy určite nie je pre každého (pri sledovaní som zistil, že aj primitívny humor môže mať viac kvalitatívnych úrovní). Humor sa samozrejme točí hlavne okolo snahy „novomanželov“ byť čo najviac homo, pričom Fred sa do pretvárk

vžíva omnoho viac ako Yassin. Veľkou výhodou filmu je hlavná herecká dvojica, bez ktorých by mal film u mňa minimálne o hviezdičku menej. Aj počas menej humorných gagov dokážu ich „kukuče“ vyvolať smiech a držia záujem diváka počas celej dĺžky filmu.

Oproti Lacheauovi je Boudaliho rozprávanie príbehu menej absurdné. Hoci je to dobré, lebo film je znesiteľnejší pre rozsiahlejšie publikum, napriek tomu to neskôr filmu spôsobuje veľké nedostatky, ktoré sú viditeľné hlavne v jeho druhej polovici. Príbeh sa postupne zamotáva a divák ku koncu čaká nejaké zmysluplné rozuzlenie. To však neprichádza. Záver je vyfabrikovaný a neuspokojivý a do zvyšku filmu veľmi nesedí. Oproti tomu bolo napríklad Alibi na mieru celé mierne absurdné, a tak sa dal aj umelý koniec ešte odpustiť, pretože príbeh bol už od začiatku nepravdepodobný



(nie z hľadiska témy, ale z pohľadu scény a vývoja dejú vo filme).

Film skvelo dopĺňajú aj vedľajšie postavy, z ktorých je najvýraznejší inšpektor z imigrantského úradu (Philippe Duquesne), ktorý ústrednú filmovú dvojicu celý film špehuje. Za zmienku stojí aj postava drsného nájomníka s bojovým psom, ktorý neskôr vo filme nečakane prezradí svoju homosexuálnu orientáciu.

Gro filmu teda tvoria vtipy. O vypätej atmosfére v dramatických častiach deja sa hovoríť nedá a napriek kvalite hercov v druhej polovici upadá dej a aj humor. Vezmi si ma, kamoš je trochu iný film, odlišuje sa od zvyšných snímok dvojice Lacheau-Boudali, ale rozhodne nie je najlepší. Ak však máte chuť na hlúpu komédiu a nevedia vám drsné narážky a vtipy, rozhodne sa zabavíte.

„Jednoduchá zábava, ktorá však rozhodne nie je pre všetkých. Ak ste citliví na témy ohľadne sexuálnej orientácie, na film nechod'te. Hlboké myšlienky v ňom totiž určite nenájdete.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 90 min

Réžia: John Krasinski
 Scenárista: John Krasinski, Scott Beck, Bryan Woods
 Kamera: Charlotte Bruus Christensen
 Hudba: Marco Beltrami
 Hrajú: Emily Blunt, John Krasinski, Noah Jupe, Millicent Simmonds, Cade Woodward, Leon Russom, Doris McCarthy

PLUSY A MÍNUSY:

+ réžia
 + kamera
 + herci
 + atmosféra

- slabší príbeh

HODNOTENIE:



Tiché miesto

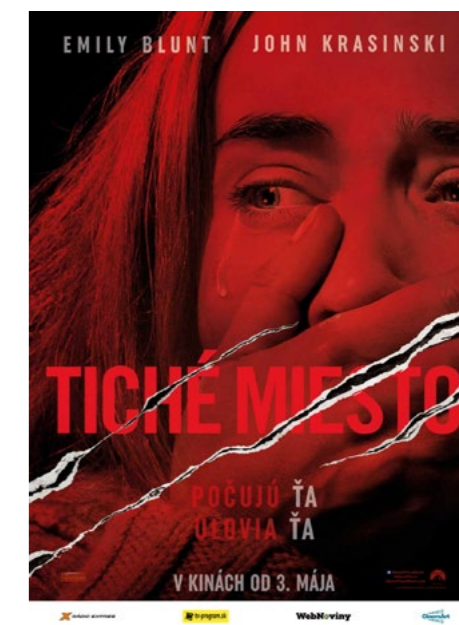
KEĎ ZVUK MÔŽE ZNAMENAŤ SMRŤ

Už z trailerov bolo zrejmé, že vo filme nepôjde ani tak o príbeh ako skôr o napätie v jednotlivých scénach a atmosféru. Samotný príbeh je naozaj veľmi jednoduchý. Lee (John Krasinski) a jeho žena Evelyn (Emily Blunt) Abbottovci vychovávajú tri deti. Vo svete, v ktorom sa nachádzajú, to však vôbec nie je jednoduché. Našu planétu ovládli tajomné monštrá, ktoré ihneď po príchode od základu zmenili život ľuďmi. Ten, kto chce prežiť, musí byť ticho, inak si po neho monštrum príde, čo znamená istú smrť. Prišielci majú totiž na rozdiel od svojho zraku výborne vyvinutý sluch a počujú aj ten najmenší zvuk, a to na veľkú diaľku. Rodina Abbottovcov zatiaľ ako jedna z mála prežíva aj vďaka tomu, že ich najstaršia dcéra Regan (Millicent Simmonds) je nepočujúca, a tak pre nich bola znalosť znakovkej reči absolútnou nutnosťou aj v „normálnych dobách“.

Lee je tiež veľmi zručný a na odľahlej farme, kde rodina žije, vybudoval celú sieť bezpečnostných opatrení, ktoré ich majú chrániť, napríklad zvukovo izolovanú pivnicu alebo molitanom obalené kocky k hre Monopoly. Avšak, ako to už v živote často býva, ani tie najlepšie bezpečnostné opatrenia neznamenajú bezpečie. Stačí jediná osudová chyba a boj o život môže začať. Evelyn je navyše tehotná a termín pôrodu sa nezadržateľne blíži. Je jasné, že ide o udalosť, ktorá sa bez kriku a hluku nezaobíde...

Hra s postavami

Psychologické vykreslenie jednotlivých postáv je pôsobivé. Na tom si dal režisér veľmi záležať. V rámci pomerne častého detailného snímania sú ich mimické prejavy tak presné a tak zručne zahrané, že tu naozaj nie je treba žiadnych slov.



Po hereckej stránke preto film nemá chybu, no na druhú stranu to bola aj základná nutnosť. Treba si uvedomiť, že bez dobrých hercov by bol tento projekt odsúdený na neúspech.

Jasné, táto poučka sa týka každého filmu, no v tomto prípade to platí dvojnásobne. Napríklad scéna s pôrodom vo vani bola z hereckého pohľadu famózna a dychberúca.

Zmes rôznych žánrov

Tiché miesto je akási zmes rodinnej drámy a hororu. Vynikajúca herecká stránka filmu dala základ jedinečnej atmosfére, ktorá sa tu prejavuje najmä v hororovejších scénach, a čo je hlavné, silno graduje (hlavne v závere).

Samozrejme, svoje slovo tu má aj kamera, výborné prostredie starej spustnutej farmy a v neposlednom rade dobre vymyslené monštrá. Cesta k naozaj podmanivej a vynikajúcej atmosfére však viedla v prvom rade cez režiséra a jeho prácu so zvukom, respektíve dokonale zvládnutými tichými pasážami.

Osobne ma oslovila aj hororová linka filmu. Oceňujem, že režisér pamätal na postupnú gradáciu napätia, keďže na začiatku bol výskyt monštier len sporadický a zahalený rúškom tajomstva (Odkiaľ sa vzali? Prečo prišli?).

Tieto nezodpovedané otázky tak dráždili moju zvedavosť už od začiatku,



pričom ma bavilo čakať na nejakú udičku alebo nápovedu, ktorá aspoň časť tohto rébusu rozlúskne. Rozlúštenie záhady si však žiada pozornosť a vnímavý divák dostane možnosť, aby si na základe jednotlivých indícií, ktoré sú roztrúsené vo forme jednotlivých predmetov po celom filme, dokázal pozliepať aký-taký ucelenejší obraz o celom apokalyptickom prostredí, v ktorom sa náhle ľudstvo ocitlo.

Tiché miesto patrí k filmom, ktoré majú ambície zaujať širšie publikum. Ide vlastne o multižánrový projekt, z ktorého každá jedna časť – či už ide o psychologický thriller, rodinnú drámu alebo horor – dosahuje veľmi vysokú

úroveň, čo ešte ozvláštňuje zaujímavý nápad a práca so zvukom. Jediné, čo by som vytkol, je slabšia príbehová stránka, no tá formálna a z nej prameniacia atmosféra tu dosahuje závažných výšok. Kto má chuť na niečo originálne a nápadité, tak smelo do toho.

„Tiché miesto patrí k filmom, ktoré majú ambície zaujať širšie obecnstvo. Film je originálny a nápaditý, trochu mu však podrážka nohy slabší príbeh. To je však v porovnaní s kladmi, najmä v kontexte budovania atmosféry a gradácie napätia, iba malá výčitka.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Itálie, 2018, 122 min

Režie: Stefano Sollima
 Scénář: Taylor Sheridan
 Kamera: Dariusz Wolski
 Hudba: Hildur Guðnadóttir
 Hrají: Benicio Del Toro, Josh Brolin, Isabela Moner, Jeffrey Donovan, Catherine Keener, Manuel Garcia-Rufo, Matthew Modine, Shea Whigham, Ian Bohan
 Producenti: Basil Iwanyk, Erica Lee, Thad Luckinbill, Trent Luckinbill, Edward L. McDonnell, Molly Smith
 Střih: Matthew Newman
 Scénografie: Kevin Kavanaugh
 Kostýmy: Deborah Lynn Scott

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
 + postavy
 + alespoň částečně vychází z jedničky

- scénář
 - hluchá místa
 - nevyužití postav
 - absence nových nápadů

HODNOTENIE:

★★★★☆



Sicario 2: Soldado

DO VÁLKY MEZI KARTELY

Sicario: Nájemný vrah před pár lety způsobil docela poprask. Povedený snímek Denise Villeneuve naservíroval vcelku nekompromisní pohled do zákulisí operací drogových kartelů v pohraničí Mexika s USA a díky skvělému zpracování a silným hereckým výkonům se o filmu mluvilo i měsíce po premiéře. Nyní, o tři roky později, se do kin dostává volné pokračování, které se místo hlavní hrdinky původního filmu věnuje nekompromisnímu zabijákovi a jeho vládnímu zaměstnavateli. Stojí ale dvojka za to?

Tuhle otázku si stojí za to položit obzvláště pak z toho důvodu, že se za kamerou u dvojky dělala docela rošáda a kromě autora scénáře Taylora Sheridana se film dostal pod úplně nový dohled. Režisér Denis Villeneuve a kameraman Roger Deakins se rozhodli raději věnovat sci-fi Blade Runner



2049 a tak tuhle dvojku dostal na starosti Stefano Sollima, italský režisér zodpovědný za kriminální thriller Suburra. A jak tedy dopadl výsledek téhle změny? Je zatraceně znát.

Změna je život

Jednička totiž operovala s úrovní preciznosti, která u filmů podobného ražení není zrovna obvyklá. Skvělá kamera a špičková režie dokázala i ze slabšího scénáře vytáhnout atmosférický biják, který se zatraceně rychle zadrál pod kůži a nepustil diváka až do svého infarktového závěru. Zde ovšem nastává první problém pokračování, které bohužel

nevládá navodit ani z půlky tak hutnou atmosféru. Díky tomu se člověk trochu více věnuje logice scénáře, která má své nedostatky. Hlavně ale budování příběhu a jeho realizace trpí na časté záseky ve formě hluchých míst, kdy film naprosto zbytečně přešlapuje na místě a vy tak jen čekáte, kdy se zase začne něco dít.

Řemeslná stránka filmu tomu tentokrát tolik nepomáhá. Jistě, Stefano Sollima se snaží a kameraman Dariusz Wolski se kromě snahy o udržení vizuálního stylu také snaží napodobit některé kamerové kreace Rogera Deakina z poslední, vše ale působí tak o level-dva laciněji, což ve výsledku dojmu z filmu rozhodně nepomáhá.

Hudebně se Hildur Guðnadóttir snaží místy trochu oprostít od práce zesnulého Jóhanna Jóhannssona, jeho hudební kompozice ale postrádá zapamatovatelný motiv, který by s vámi zůstal i po závěrečných titulcích. To jedině, co vám z hudební složky filmu uvízne v hlavě, je revize hudebního motivu ze skladby The Beast z prvního filmu, se kterou Guðnadóttir vyrukuje v závěru filmu.

Solidní thriller, ale nic víc

To, co naštěstí drží film i v těch slabších momentech nad vodou, jsou opět silní herečtí představitelé v hlavních rolích. Byť se tentokrát Emily Blunt nedostavila, Josh Brolin je stále coby bezohledný vládní agent perfektní a Benicio Del Toro coby nekompromisní



zabiják opět dává vzpomenout na své nejlepší role. Škoda jen, že co se týče nových příchozích, to zase taková sláva dvakrát není. Hlavní ženská hrdinka navíc místy působí docela otravně, což situaci taky dvakrát nepomůže.

Sicario 2: Soldado není ve výsledku vyloženě špatným filmem, ten kvalitativní skok oproti prvnímu dílu je ale zanedbatelný. Byť se všichni zúčastnění snaží ze všech sil napodobit to kouzlo z prvního dílu, úplně se jim to nedaří.

Absence klíčových prvků úspěchu je zkrátka znát. To, co se na vás v kině chystá, je v rámci možností solidní thriller, který nudit nebude. Žádná záležitost, bez které byste nemohli být, se ale tentokrát opravdu nezrodila.

Film Sicario 2: Soldado najdete v nabídce českých a slovenských kin od 28. června díky společností Vertical Entertainment a Forum Film. Film je nevhodný mládeži do 15 let.

„Nastavovaná kaše, která sice v některých momentech připomíná jedničku, na to má ale až příliš slabý scénář a místy moc přešlapuje na místě. V rámci možností slušný thriller se slušnými postavami, ale žádnou divočinu tentokrát nečekejte. Spíše jen jednorázovou žánrovku, nic víc.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Francie, 2017, 108 min

 Réžie: Coralie Fargeat
 Scénář: Coralie Fargeat
 Kamera: Robrecht Heyvaert
 Hudba: Rob
 Hrají: Matilda Anna Ingrid Lutz,
 Kevin Janssens, Guillaume
 Bouchède, Vincent Colombe
PLUSY A MÍNUSY:
 + réžia
 + kamera
 + umelecký dojem

 - obsahová stránka
 - málo účinkujúcich
 - nedomyslené
 využitie postáv
HODNOTENIE:

Pomsta

KEĎ KRÁSNA BLONDÍNA ZATOČÍ S CHLAPOM

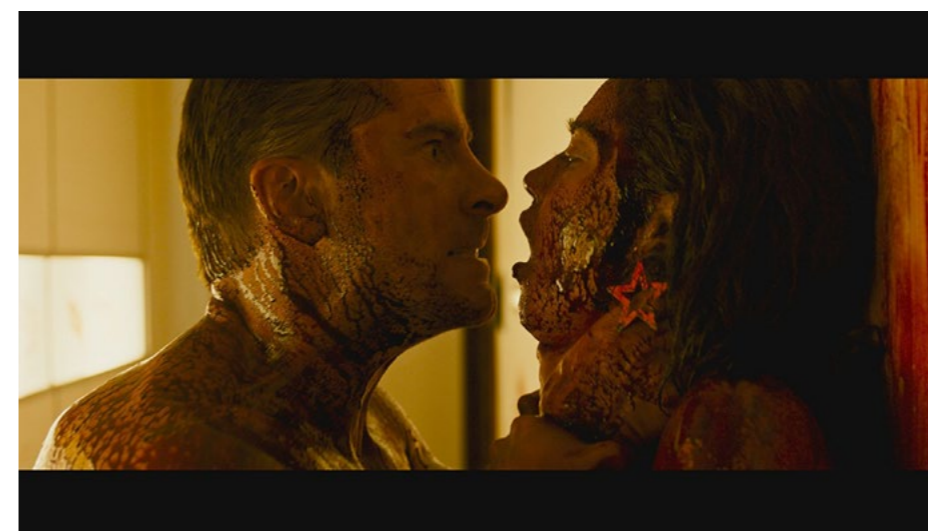
Už ste sa niekedy dostali k filmu, ktorý vás po obsahovej stránke vôbec nenadchol a v ničom nezaujal, no všetko nakoniec zachránila brilantná forma a technické spracovanie? Ak nie, tak ste na správnom mieste. Film Pomsta totiž patrí práve k tomuto typu filmových projektov. Réžisérka Coralie Fargeat zatiaľ síce toho na konte okrem dvoch krátkometrážnych snímkov veľa nemá (v tomto prípade vlastne ide o jej celovečernú prvotinu), no svojou Pomstou jasne všetkým ukázala, že s ňou treba do budúcnosti počítať.

Príbeh – v subžánri „rape and revenge“ nič nové pod slnkom

Dejová línia je jedna veľká katastrofa. Chcete sa za jednu noc stať Rambom? Stačí, ak si dáte kúsok z peyotla (mexický kaktus - *Lophophora williamsii*) a môžete ísť robiť najomného vraha. A

pokojne to dokážu aj blond'ové kačacie barbie bábiky, ktorých jedinou túžbou je stať sa slávnou herečkou... Príbeh je sám o sobe len ďalšia odplata s minimom napätia a s opozeranou dejovou schémou, ktorá v rámci žánru neprináša nič nové. Ako to už v živote medzi mužom a ženou často býva,

bohatí a milujúci otcovia rodín, na ktorých sa v tomto svete samozrejme kladú veľké nároky, potrebujú niekde aspoň raz za rok poriadne vypustiť paru a dať voľný priebeh svojim vrodeným inštinktom lovca. V rámci dohodnutého stretnutia sa traja kamaráti zídu uprostred púšte, kde plánujú loveckú



výpravu. S čím však nepočítajú, je, že si jeden z nich so sebou prinesie aj nádhernú blond'avú milenkú, čo s jeho druhmi v zbrani poriadne zamáva. A tak využijú neprítomnosť jej milenca a ženu znásilnia.

Keď sa vráti, nešťastnú ženu zhodia z útesu. Domnievajú sa, že zomrela a že po love ju len stačí nájsť a zbaviť sa mŕtvoly. No tieto plány sa nevyvinú celkom podľa ich predstáv. Z obete sa totiž stáva lovec...

Feministické poňatie s nevyužitým potenciálom

Ako je vidno, príbeh sám o sebe nie je bohviečo. Réžisérka si vystačí len s niekoľkými hercami (Matilda Anna Ingrid Lutz, Kevin Janssens, Guillaume Bouchède, Vincent Colombe), čo samozrejme znamená aj menej napínavých situácií, keďže obeť, na ktorých sa vykonáva odplata, je málo.

Avšak aj v tej najčernejšej tme sa môže vyskytnúť svetielko nádeje. V tomto prípade by snád' niekoho mohol zaujať feministický pohľad na modernú spoločnosť a akási satira na zaužívané rodové zvyklosti a vzťahy medzi pohlaviami, v ktorých tradične muž dominuje nad ženou.

V tomto prípade sa karta obracia a film do istej miery vykresľuje vzburu proti týmto zaužívaným zvyklostiam. Žiaľ, veľmi hlúpym spôsobom a s nereálnym vyznením, skoro až niekde z roviny sci-fi a fantasy.

Niekoľko scén, ktoré si zaľúžia sieň slávy

Príbeh však našťastie ponúka i niekoľko pamätných momentov, ktoré sa hlavne citlivejšiemu divákovi poriadne zavrtávajú pod kožu. Napríklad je to scéna vyberania črepiny z nohy (až nechutne detailná) či brutálna a riadne krvavá prestrelka spojená s naháňackou po dome vo finále, ktorú môže závidieť i mnoho filmov z žánru splatter filmov.

Forma – hotový art

Ako som už zmienil, čo film stráca na obsahu, to bohato vyvažuje na forme. Do očí udrie predovšetkým nádherná kamera, ktorá budí až umelecký dojem – precízne nasnímané zábery jednotlivých postáv alebo predmetov, sýte farby a nádherná práca so svetlom a jasom či vynikajúci strih naozaj ulahodia oku diváka. Spomeniem aj výbornú hudbu, ktorá vhodne strieda tichšie pasáže, čo len umocňuje zážitok. Film budí slušný artový dojem.



Prečo sa toto nepovažuje za horor?

Pomsta sa teda možno javí ako pomerne rozporuplný a ťažko hodnotiteľný filmový projekt, ktorý po obsahovej stránke nepriniesol nič nové, len staré schémy, navyše často nedomyslené alebo rovno prekypujúce hlúposťou. Na druhej strane tu však vidno brilantne odvedenú prácu režisérky a formálnej stránke filmu preto nie je čo vytknúť. Zároveň nechápem, prečo film nemá nálepku „horor“, pretože v rámci tohto žánru je tu množstvo až nechutne detailných záberov, o ktorých môže väčšina podobných filmov len snívať!

„Pomsta je jedným z príkladov filmu, pri ktorom po obsahovej stránke zaspávate od nudy, no vzápätí vás prebudí stránka formálna. Kamera si zakladá na detailoch, čo sa napríklad prejavuje aj pri krvavých scénach, za ktoré by sa nemuseli hanbiť ani tie najslávnejšie splattery. Niektoré scény majú navyše tendenciu usadiť sa v hlave a zostať tam poriadne dlho. Škoda, že dejová linka nedokázala z načrtnutého feminizmu a boja proti zaužívaným patriarchálnym tradíciám vytážiť viac. Avšak divák, ktorý si zakladá najmä na umeleckej stránke, si príde na svoje.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Robin Nixonová Pomprová
 Deti bez alergií

Rok vydania: 2018
 Žáner: Medicína, zdravie

PLUSY A MÍNUSY:

- + kniha podložená vedeckými štúdiami
- + jednoduchý výklad
- + zaujímavé a jednoduché recepty

- nevýrazné upozornenia na použitie určitých potravín nevhodných pre deti
- nepravdivé tvrdenia, ktoré môžu ohroziť život detí

„Knihu si prečítajte, ale riad'te sa hlavne zdravým rozumom.“

HODNOTENIE:



Deti bez alergií

V dnešnej dobe sa veľa rodičov zaujíma o to, či ich deti môžu mať alergiu na potraviny. Ako to však zistiť? Ako takým alergikom predchádzať? Ako naučiť imunitný systém detí, že potraviny, ktoré prijímajú, nie sú nepriateľmi? Otázkou ale ostáva, kde je vhodná hranica medzi správnym a nesprávnym rozhodnutím rodiča? Zariskovať a dať dieťaťu potenciálny alergén? Pani Robin Nixonová Pomprová má pre vás jednoznačnú odpoveď. Bohužiaľ, ja sa s ňou v tomto smere nedokážem stotožniť.

Ako mamičku polročného chlapčeka ma táto kniha zaujala práve preto, že všade sa hovorí o alergiách a alergénoch a spôsoboch, ako sa im vyhnúť alebo dokonca aj predísť ich samotnému vzniku, a tak mať zdravé dieťa, ktoré môže zjesť čokoľvek, na čo má chuť. Pravdaže, nie je všetko zlato, čo sa blyští, a táto polovične vedecky a polovične laicky písaná publikácia má schopnosť presvedčiť rodičov na základe moderných vedeckých štúdií, že alergény, resp. potraviny obsahujúce potenciálne alergény, „treba“ podávať dieťom v určitom časovom okne,

ROBIN NIXONOVÁ POMPROVÁ

DETI bez alergií

AKO PREDCHÁDZAŤ POTRAVINOVÝM ALERGIÁM



IKAR

- BEZPEČNÝ SPÔSOB AKO ZARADIŤ ARAŠIDY, VAJCIA, MLIEČNE VÝROBKY, PŠENICU, RYBY A ĎALŠIE ALERGENY DO DETSKEJ STRAVY
- KNIHA ZALOŽENÁ NA VEDECKÝCH METÓDACH A PRIEKOPNÍCKYCH ŠTÚDIÁCH, KTORÉ MENIA SPÔSOB STRAVOVANIA DETÍ
- 70 RECEPTOV, KTORÉ BUDÚ DETI MILOVAŤ

AKO ZABRÁNIŤ POTRAVINOVÝM ALERGIÁM

aby si telo na ne zvykalo. Áno, odborných citácií je v knihe dost. Tých rodičov, ktorí sa obávajú alergií u svojich detí, si táto publikácia určite nakloní na svoju stranu. No dôverovať takejto štúdiu alebo osobe, ktorá s tým má svoje skúsenosti, môže byť v určitom zmysle otázkou života a smrti.

Urobiť zo svojich detí pokusných králikov? Ktorý zdravý rozumom a dobre mienenými radami podloženými vedeckým výskumom v plienkach je na zvážení každého rodiča. Robin Nixonová Pomprová v knihe rozpráva o svojich deťoch, o ľuďoch, ktorých deti sú alergické na potraviny a aké obmedzenia to pre ne predstavuje. Všetky informácie sú podložené štatistikami z USA a Veľkej Británie (kde autorka knihy žije). Spôsob, akým sa prihovára čitateľom, je priamy, hovorový a neobsahuje veľa termínov, ktorým nikto nerozumie bez Slovníka cudzích slov. Má to pôsobiť tak, akoby sa vám prihovárala vaša známa. Spočiatku aj mňa „namotala“ na svoje rozprávanie o tom, aké peripetie zažívajú rodičia, no hlavne deti, ktoré sa vďaka svojim alergiám

na potraviny cítia spoločensky odvrhnuté (vyvoláva to vo vás ako rodičoch súcit? Určite áno.) Prvá časť knihy sa sústreďí na výklad vedeckej štúdie, ktorá tvrdí, že alergény sa majú deťom podávať, teda sa im netreba vyhýbať. Druhou, rovnako zaujímavou časťou knihy, sú autorkine recepty, ktoré, ako píše, cibila so svojimi deťmi. Verím, že drvivá väčšina rodičov, ktorým nie je zdravotný stav ich detí ukradnutý, si túto publikáciu rada prečíta. Ale prosím, nedajte sa touto knihou opantať a nepostupujte podľa týchto dobre mienených rád. Áno, autorka odporúča konzultovať svoju knihu s odborníkmi (lekármi), ale úprimne, v našom zdravotníctve, nájde si nejaký lekár čas, aby preštudoval túto knihu, a potom s vami diskutoval o jej záveroch? Predpokladám, že takých lekárov je málo. Veď farmaceutické spoločnosti zarábajú práve na tom, že predávajú lieky proti alergiám. Naše alergie, ich zisk, ale to je už na inú debatu. Celý ten čas, čo som čítala túto knihu, som si kládla zásadnú otázku. Podat' dieťaťu potravínové alergény a riskovať, že mu spôsobím alergickú reakciu v podobe vyrážok alebo nebodaj až anafylaktický šok? Autorka knihy tvrdí, že anafylaktického šoku sa netreba báť, pretože malé deti ho nemôžu dostať. POZOR!!! Toto tvrdenie je mylné. Mám to štastie, že poznám zdravotnú sestru z novorodeneckého oddelenia nemocnice, ktorá má dlhoročné skúsenosti aj s bábätkami, aj s väčšími deťmi. Spýtala som sa jej, či je pravda, že malé deti nemôžu dostať anafylaktický šok, ktorý by im v tom najhoršom možnom prípade mohol spôsobiť aj smrť. Dozvedela som sa, že áno, aj naši drobci môžu dostať veľmi prudkú alergickú reakciu, dokonca u nich je to už vysoko nebezpečné. Rodičia, prosím, zvažte, či sa budete riadiť dobre mienenými radami z tejto knihy alebo sa spýtate alergológov, či pediatrov na názor.

Aj keď je kniha písaná pre laickú verejnosť a výklad vedeckej štúdie je pre všetkých čitateľov ľahko pochopiteľný, dielo obsahuje zavádzajúce informácie, ktoré môžu viesť k ohrozeniu zdravia detí. Druhé, o trochu menej závažné negatívum, ktoré v tejto publikácii vidím, je to, že pri receptoch je len nevýrazná poznámka o tom, že určitá veková skupina detí, by nemala prijímať med, ktorý tráviaca sústava malých detí nedokáže spracovať, a preto pôsobí v tele ako jed. Kniha svojím obsahom nabáda rodičov, aby zavádzali deťom včas a v konkrétnej miere alergény do stravy, no je na zvážení každého rodiča či sa bude riadiť odporúčaniami autorky, alebo si radšej nechá poradiť od svojich lekárov alebo známych. Čo je však dôležité podotknúť, neverte všetkému a nevystavujte svoje deti nebezpečenstvu len preto, že moderná vedecká štúdia tvrdí, že potravinovým alergiám sa dá vyhnúť práve tak, že tieto alergény sa zavedú do stravy citlivých bábätičiek už na začiatku ich života.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Brad Parks
 Mlč ako hrob

Rok vydania: 2017
 Žáner: beletria pre dospelých, dobrodružstvo, thriller, svetová súčasnosť

PLUSY A MÍNUSY:

- + dej sa odohráva v oblasti súdництва
- + rozuzlenie príbehu prináša prekvapenie
- + dobrá kvalita prekladu

- zdĺhavé popisy prežívania hlavného hrdinu
- často používaný motív unesených detí

HODNOTENIE:

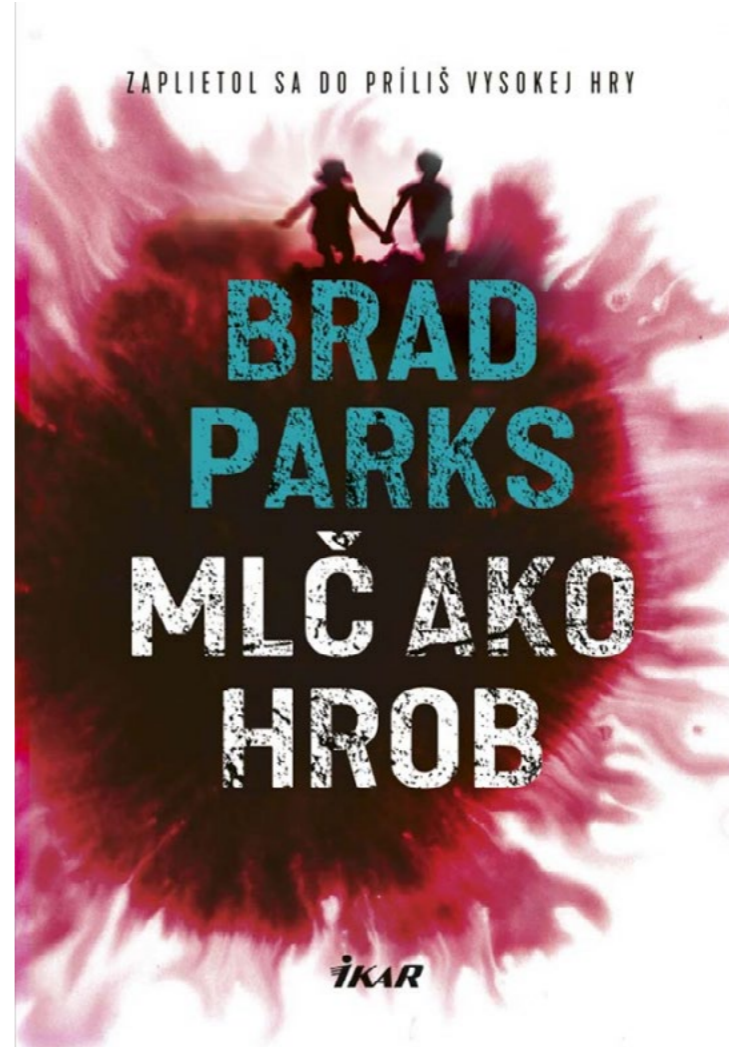


Mlč ako hrob

V STÁVKE SÚ ŽIVOTY, MUSÍŠ UDRŽAŤ TAJOMSTVO

Nikto na svete nie je uchránený od prekvapení, ktoré život prináša. Môžete mať úspešnú kariéru, milujúcu rodinu a spoločenské postavenie, ale nikdy nemáte istotu, že to tak aj ostane. Sudca Sampson denne rozhoduje o osudoch ľudí, no niekto sa rozhodne vziať právo do vlastných rúk a určiť, aký rozsudok sudca vyriekne. Stačí mu vziať to, čo je pre neho najcennejšie – jeho deti, ktoré sa stanú prostriedkom k vynášaniam nelogických rozsudkov a podivného správania donekonečna veľmi uznávaného sudcu.

PNázov knihy Mlč ako hrob hovorí sám za seba. Sudca Sampson si žije svoju rodinnú idylku, no náhle zistí, že jeho deti, dvojčky Ema a Sam, boli unesené. Uvedomí si to po príchode manželky, ktorá sa vráti domov bez detí. Oboch pohltí obrovský strach,



navyše, onedlho príde správa od únoscov. „Nesmiete kontaktovať políciu ani to povedať rodine, musíte mlčať ako hrob a správať sa, akoby sa vôbec nič nedialo.“

Milujúci rodičia začnú pátrať na vlastnú päsť, zisťovať, kedy a kde im deti uniesli, aký môže byť motív únoscov a či existuje spôsob, ako dostať deti späť domov. Nie je to jednoduchá úloha, neustále sa stretávajú s komplikáciami, dochádza k podozrievaniu, nezhodám, falošným stopám, a to všetko sprevádza strach. Aj veľmi pevné vzťahy sa naštrbja, keď neviete komu ešte môžete veriť.

Sudca sa dostane do situácií, kedy iba výčkava na správy, podľa ktorých sa musí správať. Nemôže si dovoliť riskovať neuposlušnosť, doplatil by na to jeho deti. Okrem toho musí riešiť svoju upadajúcu

povešť, ohrozenú kariéru aj vzťahy. Na tom mu však nezáleží, ak sa mu nepodari zostať na stoličke sudcu do konca tohto prípadu, nebude môcť splniť požiadavky únoscov, nech už od neho očakávajú čokoľvek. Nemôže to v žiadnom prípade dopustiť, jeho deti by viac pre nich nemali žiadnu cenu, a tak sa musí spohľadnúť na niekoľko priateľov, ktorí mu pomôžu, napriek tomu, že im bude klamať.

Kniha popisuje ako celú situáciu prežíva samotný sudca Sampson, ale prináša aj úryvky z pohľadu únoscov. Dej netrvá z hľadiska času dlho, dielo podrobne zachytáva všetky rozhodnutia a pocity muža s veľkou mocou deň po dni. Muža, ktorý sa ocitne úplne bezmocný, keď ide o svoje vlastné deti.

Príbehu by rozsahovo stačila polovica súčasnej dĺžky, mnoho pasáži je nezaujímavých, navyše, 460 strán o únose dvoch detí je skutočne priveľa.

Napriek tomu, že autor sa snažil o ďalšie zápletky, hlavne vo vzťahu s rodinou a priateľmi, dej vás nijako nestrhne, iba ním tak akosi preleziete. Sudca veľa premýšľa, zvažuje a prežívate s ním jeho vnútorný boj medzi poslušnosťou požiadaviek únoscov a hrdinským zachraňovaním detí na vlastnú päsť. Kladne hodnotím kvalitu prekladu a štylistickú stránku diela.

Príbeh je rozdelený na 77 krátkych kapitol, ktoré na seba priamo naväzujú v časovej línii.

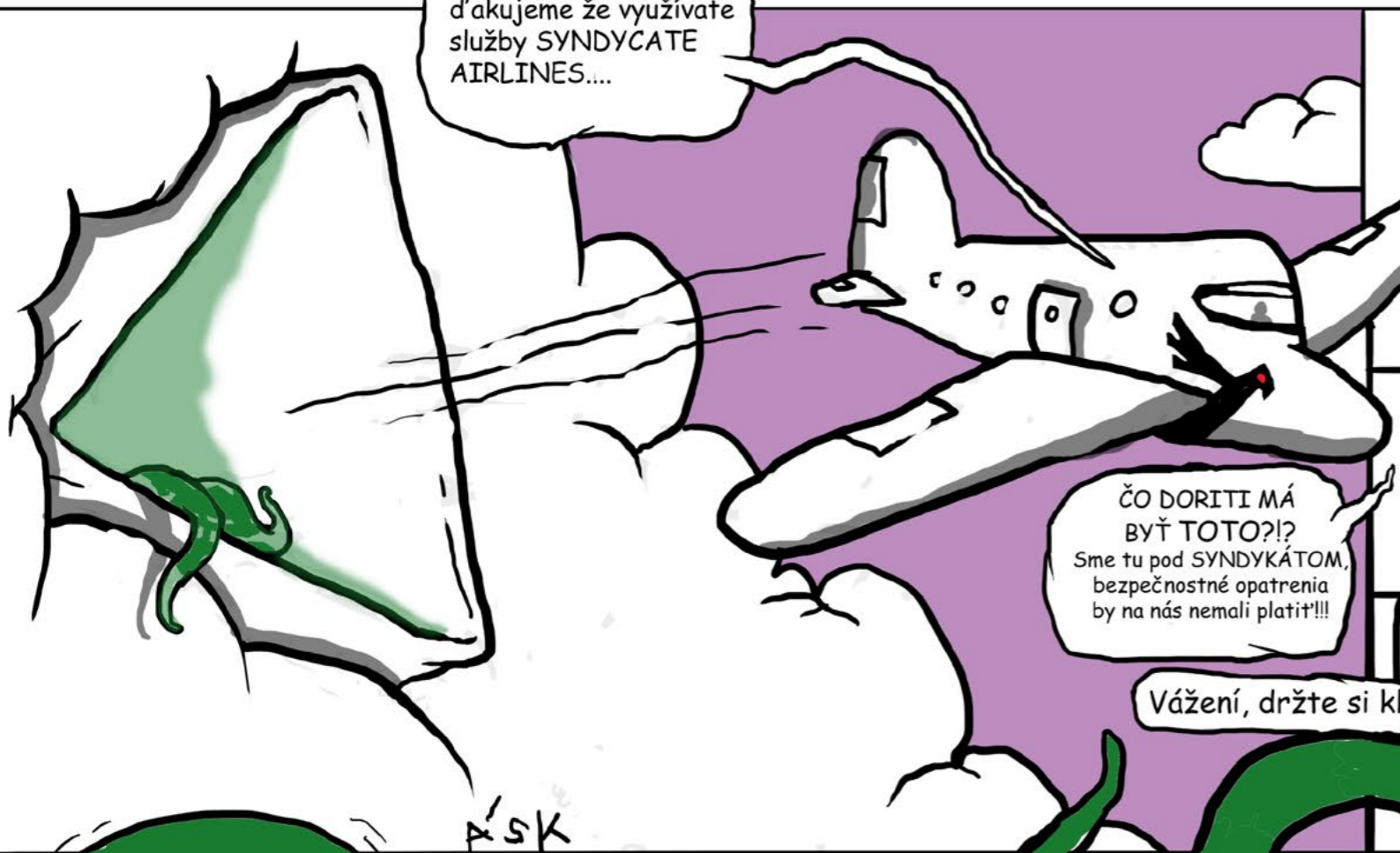
Oblasť súdництва je jednou z populárnejších tém, a preto jej fanúšikov určite poteší, že autor si dal záležať na detailoch z danej oblasti.

Ak máte záujem dozvedieť sa, ako žije a premýšľa sudca, čo všetko môže a nemôže ovplyvniť, určite to pre vás bude prínosné dielo. Ide o „lahké“ čítanie, pri ktorom sa nepotrebujete zamýšľať, čo tým chcel autor povedať. Všetko sa postupne dozviete, v princípe vás žiadne veľké prekvapenia nečakajú.

„Podrobne popísaný dej únosu koncentrovaný do oblasti súdництва. Kniha neurazí, ale ani neohúri.“

Petika Hužvárová

O chvíľu pristávame v destinácii AREA 53... d'akujeme že využívate služby SYNDYCATE AIRLINES....



ČO DORITI MÁ BYŤ TOTO?!? Sme tu pod SYNDYKÁTOM, bezpečnostné opatrenia by na nás nemali platiť!!!

Vážení, držte si klobúky...



GROO OARRR

Naháňa nás totiž DRAKEN!!!!



DIE BASTARD!!!



DRŽ MA JČ!!!



OKRAČOVA



REPUBLIC OF
GAMERS

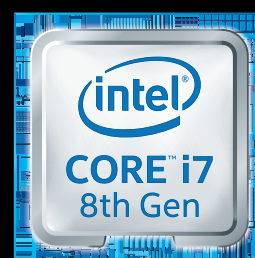


ROG ZEPHYRUS NAJTENŠÍ HERNÝ NOTEBOOK

ROG Zephyrus je revolučný herný notebook, ktorý bol stvorený vďaka trvalému odhodlaniu spoločnosti prichádzať s neustálymi inováciami. Napriek tomu, že je tenší než všetky predchádzajúce ROG notebooky, má hardvér, ktorý súperí so špičkovými hernými počítačmi - grafickú kartu NVIDIA® GeForce® GTX 1080 s dizajnom Max-Q, 8. generáciu Intel® Core™ i7 procesoru, širokouhlý displej s obnovovacou frekvenciou 144Hz/3ms a Windows 10. ROG znížil hrúbku tela iba na 16,9 - 17,9 mm a súčasne si zachoval výkonné chladenie a bezkonkurenčnú akustickú účinnosť vďaka novému inteligentnému systému prúdenia vzduchu — Active Aerodynamic System (aktívny aerodynamický systém). Elegantné telo tiež obsahuje RGB klávesnicu známu všetkým hráčom, ktorí majú skúsenosti s hraním na stolných počítačoch.

Kúpíte v: **alza.sk** | **ASUS Shop** | **ROG SHOP**

Poháňaný Intel® Core™ i7 procesorom
Viac na www.asus.com/sk



*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.