Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 51 /marec 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME
ASUS ZenFone Zoom

VIDELI SME
Deadpool

HRALI SME
XCOM 2



Súťaž
o hodnotné ceny

➔ HRY MESIACA:
Xenoblade Chronicles X
Rise of the Tomb Raider - PC
Farcry Primal
Unravel

➔ HARDVÉR MESIACA:
Gigabyte Brix
MSI GE72 6QF Apache Pro
ASUS GL552
Creative SoundBlaster G5

➔ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Dánske dievča
JOY
Zoolander No. 2
Druhá šanca

➔ TOP TÉMY:
Kniha - Polnočné slnko
Kniha - Maskérka mŕtvych
trendy - Rozhovor Karol Cagáň
trendy - Rozhovor Július Vencel (TPD)

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolina Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
ASUS ZenFone Zoom

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Vel'kou otázkou súčasnej generácie je, či by si mali vydavatelia účtovat' plnú sumu za hru bez singelplayerovej kampane. Opät' možno budem hrat' toho zlého, no myslím si, že tento systém sa nedá generalizovat'.

Nikdy ma singelplayer Battlefieldu nezaujímal a som úprimne presvedčený, že patrím do väčšinovej skupiny hráčov. A keby tam nebol, absolútne by ma to netrápilo. To, že v hrách ako Dead Space 2 či Tomb Raider bol nejaký multiplayer, ma taktiež nezaujímalo. Čo ma však zaujímalo, bolo, či tá podstatná časť hry bola plnohodnotná. Myslím si, že je omnoho lepšie investovat' viac do hlavného t'aháku hry, ako tvorit' súčast', len zbytočne oslabujúcu vývojársky tím, ktorý by inak mohol byt' zodpovedný za nové herné módy do multiplayeru.

Na druhej strane je však pravdou, že absencia kampane sa pri vel'kých tituloch (napríklad Battlefront) iba málokedy prejavila väčším množstvom obsahu v multiplayerovej časti. To do budúcnosti vyvoláva vel'kú nedôveru k takémuto modelu.

Domnievam sa, že sa s najväčšou pravdepodobnost'ou vrátime naspät' k modelu zbytočných singelplayerov a mutiplayerov, len aby sa marketingový tím mal čím pochválit'.

Každopádne, či sú takéto hry kvalitné aj bez kampaní, sa môžete dozvediet' aj v magazíne Generation, kde každý mesiac nájdete pestrý obsah.

Príjemné čítanie vám praje

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

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design
msi
ADATA
intel
SAPPHIRE
logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GAMES CENTER
HRY HERNÉ KONZOLY PRÍSLUŠENSTVO ZBERATEĽSKÉ PREDMETY





Nakúpite na **www.gamescenter.sk** alebo v našich predajniach.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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



Trojica DLC do Fallout 4 ohlásená

Automatron je prvým z tejto rady DLC a dočkáme sa ho v marci. Jeho cena bude 9,99USD. Do hry prinesie záhadného Mechanistu a vypustí do sveta Commonwealth hordu zlých robotov. Hráči ich budú musiet' všetkých nájst' a zničit'.

Z padlých robotických nepriatel'ov budú môct' zbierat' súčiastky a použit' ich na poskladanie vlastného robota. Pri jeho konštrukcii bude možné použit' stovky predmetov a nakombinovat' tak rôzne končatiny, brnenia, schopnosti, zbrane a farbu podl'a svojich predstáv.Wasteland Workshop sa dostane do rúk hráčom v apríli a jeho cena bude 4,99USD. Ciel'om tohto DLC bude postavit' v Pustatine klietky a chytit' do nich hocičo živé – od banditov až po Deathclawov. Následne ich budú môct' hráči skrotit' alebo poštvat' do boja proti sebe, alebo proti iným osadníkom pustej krajiny. Okrem toho tento dodatok prinesie do hry nové predmety využitel'né pri stavbe osád.

Far Harbor je tretie a posledné DLC z prvej várky, ktorú Bethesda oznámila. Ako samostatné DLC sa bude predávat' za 24,99USD. Valentine Detective Agency pošle hráčov hl'adat' stratenú ženu a tajomstvo tajnej kolónie Synthov. Hráči budú musiet' urovnat' konflikt medzi Synthmi, det'mi atómu, a obyčajnými obyvatel'mi. Bude len a len na hráčoch, za akú cenu prinesú l'ud'om mier do prístavného mesta. Toto DLC prinesie zatial' najväčšiu novú oblast' s hromadou úloh, množstvom osád, nebezpečných monštier a dungeonov.

S príchodom tohto DLC sa stane i jedna negatívna vec, a to zvýšenie ceny Season Passu. Z 29,99USD (u nás stojí okolo 30€) sa cena zdvihne na takmer dvojnásobok, 49,99USD. Cena porastie až od 1. marca a dovtedy je možné kúpit' Season Pass za starú cenu. Takisto všetci, ktorí už Season Pass vlastnia, dostanú všetky DLC zadarmo a zvýšenie ceny sa ich nijako nedotkne.

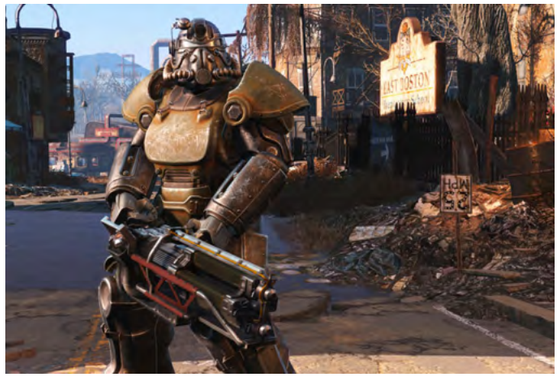


DayZ po novom

Chystajú sa masívne zmeny

Známa survival hra DayZ je vo vývoji už zopár rokov a aj napriek tomu je jej vydanie stále v nedohl'adne.

Okrem menších či väčších zmien je do titulu stále pridávaný nový obsah a vylepšenia. V tomto prípade ide však o podstatný krok – hra sa dočká zmeny enginu! Na prvý pohl'ad však nič zásadne nepostrehnete, no aj napriek tomu sa toho zmenilo dost', vrátane výkonu hry. Nový engine, ktorý nesie názov Enfusion, prináša predovšetkým zlepšenie výkonu. Oproti pôvodnému enginu je to polepšenie o zhruba 40%. Okrem iného sa dočkáme zlepšenia dažd'a, zmeny počasia, úpravy farieb a nasvietenia.



Nový survival mód pre Fallout 4

Naozaj pôjde o prežitie

Po vzore Obsidianu a ich diele Fallout: New Vegas, v ktorom bola náročnost' „Hardcore", ktorá obsahovala nutnost' jedenia, pitia či spania, dostupná už pri vydaní, do rovnakého experimentu sa pustilo aj samotné štúdio Bethesda.

To momentálne pracuje na kompletnom prerobení najvyššieho stupňa náročnosti „Survival" vo Fallout 4. Súčast'ou bude rovnako potreba jedenia a spánku, budú na nás číhat' rôzne choroby a podobne. To je všetko, čo zatial' vieme, pretože spoločnost' sa okrem statusu na svojom Twitteri už nikde podrobnejšie nevyjadrila.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...na PlayStation 4 sa dostaví jedná z mála konzolových MOBA hier Smite.

Dátum vydania zatial' nie je známy, no momentálne sa hráči môžu prihlásit' a hrat' v alfa a beta verzii hry.

...PC hráči sa konečné dočkajú svojej nádielky racingových hier.

Nový Need For Speed vyjde pre PC už 17. marca a prinesie dodatočný, no aj všetok už vydaný obsah.

...šialené preteky v znamení Track Manie Turbo sa už blížia.

Hráči na PC, PS4 a X1 si zahrajú túto populárnu racingovku hru už 25. marca. Spolu s hrou, samozrejme, vychádza aj editor máp.

Titanfall 2 singleplayer



Obl'úbená multiplayerová striel'ačka dostane vo svojom pokračovaní aj od hráčov žiadanú kampaň. Na hre sa už pracuje od roku 2014 a predpokladaný dátum vydania je začiatok roku 2017.

Nový Carmageddon



Po šestnástich rokoch si nový diel zahrajú aj konzolisti. Carmagedon: Max Damage bude novou verziou minuloročného oživenia série, ktorá vyšla len na PC. Hra vyjde počas leta 2016.

Bioshock v jednej kolekcii



Podl'a správ by v priebehu tohto roka mala vyjst' špeciálna edícia Bioshock hier v jednej mega kolekcii. Čo konkrétne okrem základných hier by malo byt' obsahom, sa zatial' presne nevie.

Watchdogs 2



Po oznámení vynechania nového dielu Assassins Creed na rok 2016 Ubisoft vyplňuje dieru novým Watchdogs 2. Ten by mal vyjst' v rozmedzí 1. 4. 2016 – 31. 3. 2017.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič a Marek Pročka

Samsung Galaxy S7 a S7 Edge





Spoločnosť Samsung na Mobile World Congress 2016 predstavila novú generáciu vlajkových lodí z rodiny Galaxy – modely S7 a S7 Edge. Samsung vychádza z minuloročného dizajnu, ktorý vylepšil a taktiež vypočul žiadosti mnohých používateľov.

Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge sú prvé smartfóny vybavené fotoaparátom Dual Pixel. Zachytávajú tak jasnejší a ostrejší obraz, a to aj v zhoršených svetelných podmienkach. Vďaka technológii Dual Pixel má fotoaparát vyššiu rýchlosť uzávierky a presnejšie automatické zaostrovanie. Nový režim Motion Panorama prináša do panoramatických fotografií pohyb.

Samsung Galaxy S7 s uhlopriečkou 5,1-palca a Galaxy S7 Edge s uhlopriečkou 5,5-palca sú vyrobené z 3D skla a kovu. Toto prevedenie s dlhou životnosťou a ergonomickými krivkami sa aj príjemne drží v ruke. Nová funkcia displeja Always-On umožňuje užívateľom zjednodušené, bezdotykové ovládanie, vďaka ktorému nezmeškáte žiadny hovor alebo dôležité upozornenie.

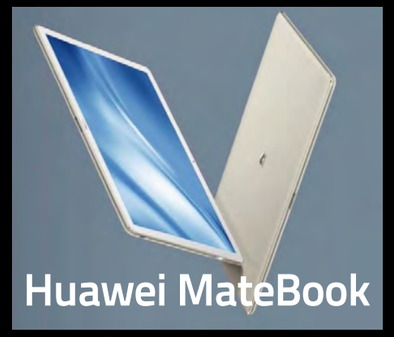
Najnovšie smartfóny Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge majú vyššiu odolnosť proti vode a prachu (IP68) bez toho, aby to narušilo ich funkčnosť. Edge UX v zariadení Galaxy S7 Edge poskytuje praktické a efektívnejšie ovládanie prostredníctvom jednoduchých skratiek k najobľúbenejším používateľským funkciám, ako sú e-mail, režim selfie, režim panoráma alebo aplikácie.

Smartfóny Samsung Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge podporujú funkciu rýchleho nabíjania cez kábel aj bezdrôtovo. Obe novinky majú tiež hybridný slot, do ktorého môže používateľ vložiť SIM kartu i microSD kartu, a tak získať ďalšie úložisko o veľkosti až 200GB. Vo vybraných krajinách je možné tento slot využiť pre duálnu SIM kartu.

Výkonný procesor a väčšia kapacita batérie zaisťujú dlhší čas na hranie, zatiaľ čo interný chladiaci systém, ktorý disponuje heatpipe, zabraňuje prehrievaniu zariadenia. Nový doplnok pre hráčov Game Launcher umožňuje upravovať spotrebu batérie a minimalizovať notifikácie. Okrem toho môžu používatelia svoje obrazovky zdieľať s ostatnými hráčmi. Vďaka podpore Vulkan API si používatelia Galaxy S7 a Galaxy S7 Edge užijú aj graficky náročné hry bez toho, aby príliš vyťažovali batériu. Ostatne o výhodách Vulak API ste sa mohli dočítať v našom článku. Najnovšie modely spoločnosti Samsung sa začnú na Slovensku predávať v piatok 11. marca 2016. Samsung Galaxy S7 bude k dispozícii za 699€ s DPH (32GB), Samsung Galaxy S7 Edge za 799€ s DPH (32GB). Obe novinky si je možné už aj predobjednať. Každý, kto tak urobí, dostane k nim ako darček okuliare pre virtuálnu realitu Gear VR.



Huawei MateBook



Spoločnosť Huawei je známa najmä výrobou smartfónov, tabletov a iných telekomunikačných zariadení, no oddnes sa môže zaradiť k výrobcom, ktorí vo svojom portfóliu majú aj konvertibilné notebooky. Aké sú hlavné zbrane MateBooku voči konkurencii?

Telo MateBooku je vyrobené kompletne z hliníka, pričom celková váha zariadenia je len 640 gramov, čo je pri uhlopriečke 12 palcov úctyhodná váha. Len na porovnanie, Microsoft Surface Pro 4 je ťažší o 126 gramov a iPad Pro o 73 gramov. Procesory Core 6. generácie z rady "m" nebudú brzdou pri bežnom používaní. Tie budú v dostupné vo variantoch m3, m5 a m7 a ich základný takt sa pohybuje od 900MHz (Core m3) až po 1,2GHz (Core m7). Vďaka použitiu tejto rady je MateBook chladený kompletne pasívne a batéria s kapacitou 33,7Wh dokáže MateBook napájať 10 hodín.

12-palcový IPS displej ponúka rozlíšenie 2160×1440 pixlov a vysokú svietivosť 400 nitov. Maximálna kapacita operačnej pamäte je 8GB. Na druhú stranu spoločnosť chválime, že minimálna kapacita internej pamäte je 128GB. V Huawei mysleli aj na bezpečnosť a v pravej hrane vytýčil miesto pre snímač odtlačkov prstov, ktorý zároveň podporuje inteligentné prepínanie používateľských účtov na základe ich odtlačkov. Ak vlastníte smartfón značky Huawei, budete mať možnosť vytvorenia automatického hotspotu.

Huawei taktiež predstavil viaceré doplnky, ako napríklad oddelitelnú klávesnicu, ktorej klávesy sú v strede mierne prehĺbené a môžu tak poskytovať vskutku zaujímavý pocit z písania, a taktiež je odolná proti miernemu poliatiu vodou.

Huawei MateBook bude dostupný v nasledujúcich mesiacoch so štartovacou cenou 799€ za konfiguráciu s čipsetom Core m3, 4GB operačnej pamäte a 128GB SSD úložiskom.

Acer Liquid Z630S



Na Mobile World Congress 2016, ktorý sa tradične koná v metropole Katalánska, v Barcelone, nezahál'a ani spoločnosť Acer, ktorá uviedla model Liquid Z630S. Ten sa bude snažiť zaujať, ako je u Aceru zvykom, predovšetkým cenou.

Oproti staršiemu súrodencovi Liquid Z630 disponuje väčšou operačnou pamäťou, väčšou internou pamäťou a väčším výpočtovým výkonom. Konkrétne je srdcom smartfónu čipset MediaTek MT6753, ktorý disponuje štvorjadrovým procesorom so základným taktom 1,3GHz a grafickým akcelerátorom Mali-T720. Operačná pamäť je v danej cenovej kategórii priam obrovská – 3GB – a to isté môžeme povedať aj o 32GB internej pamäti. Ak zoberieme do úvahy aj 4000mAh batériu, po hardvérovej stráne nemáme novinke čo vytknúť.

Veľký 5,5-palcový IPS displej ponúka HD rozlíšenie, čo je už vcelku limitujúce, no nejde vyslovene o katastrofu.
Nad ním sa nachádza predná kamera s rozlíšením 8Mpx so svetelnosťou 1.8.

V zadnej stene je umiestnený objektív primárnej kamery, ktorá disponuje rovnakým rozlíšením. Pokiaľ vlastníte notebook, ktorý podporuje funkciu AcerExtend, môžete bezdrôtovo prepojiť obrazovku vášho smartfónu s obrazovkou notebooku. Medzi ďalšie vychytávky upravenej verzie operačného systému Android 5.1 Lollipop patria možnosť používania rôznych miniaplikácií v menších oknách a taktiež detský mód.

Acer Liquid Z630S je dostupný za 219€.

Samsung Gear 360



Firma Samsung okrem novej generácie vlajkovej lode predstavila aj novú kameru Gear 360, ktorá dokáže zachytiť až 360-stupňový záznam. Dokážete ju ovládať nielen so smartfónom Samsung Galaxy, ale aj iným so systémom Android.

SanDisk Extreme Pro



SanDisk Extreme Pro je najrýchlejšou microSD pamäťovou kartou na svete. Rýchlosť sekvenčného čítania je 275MB/s, zatiaľ čo sekvenčný zápis prebieha pri 100MB/s. Využitie nájde napríklad v kamerách, ktoré zaznamenávajú obraz vo vysokom rozlíšení.

HTC Vive



Spoločnosť HTC oznámila koncovú používateľskú sumu, za ktorú bude predávať svoju technológiu pre virtuálnu realitu Vive. Hráči si ju budú môcť kúpiť za 799 dolárov, resp. 799€, a to už 1. apríla tohto roku.

Logitech sa stáva oficiálnym partnerom ESL pre rok 2016

Spoločnosti ESL a Logitech sa rozhodli spolupracovat' ako partneri na početných podujatiach počas celého roku 2016: od podujatí ESL One organizovaných na celom svete až po mnoho národných šampionátov ESL National Championships bude toto partnerstvo patrit' k najväčším, ktoré kedy jedna z najväčších organizácií v oblasti eSports uzavrela so spoločnost'ou, ktorá vyrába periférie.

Logitech bude profesionálnym hráčom a všetkým pracovníkom ESL na nasledujúcich offline akciách poskytovat' svoje najnovšie herné vybavenie (a bude na nich mat' aj predvádzacie stánky, kde si záujemcovia budú môct' produkty vyskúšat' a zakúpit'):

- **ESL CS: Global Offensive Pro League**
- **ESL One Manila**
- **ESL One Frankfurt**
- **ESL One Cologne (Kolín nad Rýnom)**
- **A jedna (doposial' neohlásená akcia ESL One!**

Akcie ESL Pro League, ktorej sezóna 2016 odštartovala 9. februára, tento rok zaznamenali nárast objemu vybraného štartovného o 50%. Na základe zistení, že v roku 2015 bolo zaznamenaných viac ako 100 miliónov jednotlivých pripojených divákov, ktorí sa dokopy pozerali takmer 30 miliónov hodín, sa očakáva, že nadchádzajúce dve sezóny sa budú tešit' d'alšiemu rastu. Akcia v rámci série turnajov ESL One, kde sa hrá nielen Counter-Strike: Global Offensive, ale aj masovo obl'úbený titul Dota 2, v minulom roku prekonali rekordy v každom mieste konania.

„Pre Logitech G aj ESL je to vel'ký deň - dve spoločnosti, obe vo svojom odbore jedny z najlepších, spojili sily, aby posunuli na vyššiu úroveň eSports. Logitech G je absolútne špičková značka a my sme šťastní, že ich môžeme privítať ako dôležitého partnera ESL," povedal Nik Adams, senior viceprezident pre globálny predaj a obchodný rozvoj spoločnosti ESL. *„Ich podpora bude prínosom nielen pre naše turnaje na celom svete, ako sú akcie ESL One, ESL Pro League a niekol'ko národných šampionátov ESL National Championships, ale tiež pre fanúšikov a profesionálnych hráčov. My v spoločnosti ESL sa na túto spoluprácu skutočne tešíme."*

Spoločnost' Logitech má v úmysle svojím partnerstvom posunút' tieto akcie v roku 2016 na novú úroveň aj vd'aka poskytovaniu herných periférií. Jej plány sa týkajú týchto národných šampionátov:

- **ESL Meisterschaft (Nemecko)**
- **ESL Championnat National (Francúzsko)**
- **ESL UK Premiership**
- **ESL Nordic Nationals**

„Pre Logitech G sa jedná o skvelú príležitost' stat' sa exkluzívnym dodávatel'om herných zariadení pre spoločnost' ESL, ktorá patrí k najúspešnejším organizátorom eSports podujatí," povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditel' divízie herných zariadení spoločnosti Logitech. *„Tešíme sa na vzrušujúci rok plný celosvetových eSports akcií."*

Nové routery a extendéry D-Link

D-Link ohlásil nový rad routerov EXO, ktorý doplňuje existujúci rad Ultra Performance. Nový rad EXO prináša výnimočný dizajn spolu s vysokým výkonom technológie Wi-Fi AC a ponúka ohromujúcu rýchlost' a pokrytie za dostupnú cenu.



Funkcie a elegantný vzhl'ad robia z AC1900 EXO Wi-Fi gigabitového routeru (DIR-879) a AC1750 EXO Wi-Fi gigabitového routeru (DIR-869) ideálne riešenie pre každú domácnost'. Vysoké rýchlosti, garantované technológiou Wi-Fi AC, výkonné zosilňovače pre optimalizáciu dosahu bezdrôtovej siete a gigabitové porty pre možnost' káblového pripojenia zabezpečujú dokonalé siet'ové pokrytie celého domu s mnohými pripojenými zariadeniami. AC1900 router využíva tiež technológiu SmartConnect pre automatické radenie zariadení do bezdrôtového pásma, ktoré poskytuje najlepšie prevádzkové podmienky.

„Na základe úspechov smerovačov radu Ultra Performance rozširujeme ponuku routerov so štýlovým, prémiovým dizajnom," povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe Ltd. *„Tieto dva EXO routery majú nielen unikátny vzhl'ad, ktorý vzbudzuje záujem spotrebitel'ov, ale tiež technológiu, ktorá zvláda extrémne Wi-Fi pokrytie pre dnešné najnáročnejšie domáce aplikácie, napríklad streamovanie 4K médií a online hranie - to všetko pri neuveritel'ne priaznivej cene."*

Séria EXO iste dizajnom vzbudí pozornost' trhu. Namiesto ukrývania routerov ich môžu teraz spotrebitelia vystavovat' ako štýlový bytový doplnok a plne sa spol'ahnút' na ich mimoriadny výkon.

Dokonalé pokrytie extendérmi

D-Link do svojho portfólia Wi-Fi extendérov pridal aj dve nové zariadenia. Wi-Fi extendéry DAP-1620 a DAP-1330 sú mimoriadne flexibilné repeatery. Dajú sa využit' na okamžité zvýšenie dosahu existujúcej bezdrôtovej siete alebo na pridanie Wi-Fi prístupového bodu do existujúcej káblovej LAN. Pre inštaláciu a okamžité použitie je potrebná len elektrická zásuvka. DAP-1620 podporuje normu 802.11ac a ponúka súbežný prenos dát v pásme 5 GHz s rýchlost'ou až 867 Mb/s a v pásme 2,4 GHz s rýchlost'ou 300 Mb/s. DAP-1330 vie prenášat' dáta len v pásme 2,4 GHz. Vstavané LED indikátory sily signálu umožňujú vel'mi l'ahko určit' najvhodnejšie miesto pre inštaláciu extendérov.

Cena a dostupnost'

Oba routery budú dostupné na Slovensku na prelome apríla a mája. Odporúčaná MOC je 146,90 € (DIR-869) a 182,90 € (DIR-879). Oba nové extendéry sú už dostupné na Slovensku v cene 54,90 € (DAP-1620) a 29,90 € (DAP-1330).



ADATA microSDHC/SDXC UHS-I U3 karty XPG a Premier Pro



Séria XPG od ADATA sa etablovala ako produktová rodina s extrémnym výkonom pamätí a SSD pre stolné počítače a notebooky. Teraz sa rozširuje aj do segmentu SD kariet.

Nové modely majú výkon UHS-I U3, čo je v súčasnej dobe najvyššia definícia štandardu SD Card Association, alebo SDA. Model XPG microSDHC/SDXC UHS-I U3 dosahuje rýchlost' čítania až 95MB za sekundu a dáta zapisuje rýchlost'ou až 90MB za sekundu.

Vd'aka novým kartám ADATA si teraz môžu používatelia smartfónov alebo tabletov užívat' krásu a vytvárat' Ultra HD 4K. Vyššie rozlíšenie videí však znamená aj väčšie súbory a vyššie nároky na výkon microSD, ktoré sa musia popasovat' s prenosom objemnejších dát. Na 64GB kartu teraz môžete až hodinu Ultra HD 4K videa a viac ako 10.000 obrázkov zachytených kamerou smartfónu v rozlíšení 12-20MPx.

Karty Premier Pro boli navrhnuté pre použitie pri vysokej rýchlosti pohybu v zariadeniach ako sú napr. dash rekordéry v autách (tzv. „čierne skrinky" – vid'. nedávno uvedený ADATA RC 300), alebo pre rôzne akčné kamery. V rozlíšení Full HD 1080p, môžete na 64GB kartu uložit' až 560 minút videa, čo je dostatok času aj na záznam dlhšej jazdy autom alebo pre široké spektrum adrenalínových aktivít od lyžovania, cez vodné športy až po parašutizmus a paragliding. Vydržia aj v extrémnych podmienkach. Tieto výrobky majú ochranné krytie triedy IPX7, čo znamená vodotesnost' v hĺbke 1 meter po dobu minimálne 30 minút. Sú skonštruované tak, aby odolávali tlaku, otrasom, vode, ohýbaniu a krúteniu a pod.. Keď'že ide o výrobky určené pre cestovanie, sú tiež odolné voči röntgenovým lúčom a zariadeniam, ktoré sa používajú na kontrolu bezpečnosti napr. na letiskách alebo v múzeách. Karty sú testované pre použitie v širokom rozsahu teplôt od -25 až do 85 stupňov Celzia.

HyperX nad'alej sponzorom IEM 2016

HyperX bol oficiálnym partnerom akcie Intel Extreme Masters Katowice World Championship, kde poskytol headsety a pamäte, a to už tretí rok v rade.

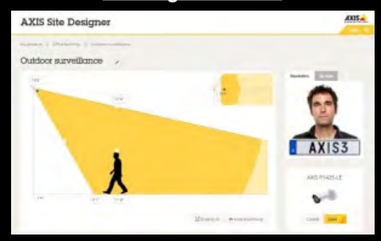
Úzke vzt'ahy HyperX s komunitou eSports sa neustále prehlbujú a posilňujú, čoho dôkazom môže byt' aj skutočnost', že HyperX teraz sponzoruje vyše 25 tímov na celom svete, ktoré sa stretávajú a zvyšujú tak obl'ubu herných titulov, akými sú League of Legends, CS: GO, Dota2, Hearthstone, Call of Duty a Halo. Divízia HyperX má v sponzoringu scény eSports silnú tradíciu, ktorá siaha až do roku 2007, kedy sponzorovala prvý herný team.

„Posledné tri roky bola naše cesta na poli eSports l'ahšia a príjemnejšia vd'aka partnerom, ktorí majú pre vec práve také nadšenie, ako HyperX," vyhlásil Michal Blicharz, viceprezident hernej divízie spoločnosti ESL. „HyperX je s hraním počítačových hier neoddelitel'ne spätá a v súčasnosti sa stala takmer synonymom hrania."

„Majstrovstvá sveta IEM v Katoviciach je každým rokom jednou z najsilnejších a najočakávanejších udalostí a HyperX ju s hrdost'ou bude nad'alej podporovat' - už tretí rok po sebe," povedal Vincent Jurgens, riaditel' marketingu pre EMEA divízie HyperX. „Akcie IEM organizované na celom svete od Šanghaja cez Kaliforniu až po Pol'sko sú niečím výnimočným, čo v desat'ročnej histórii eSports nikde inde nenájdete."

Axis Site Designer

Nový nástroj pre projektantov a inštalačné firmy od spoločnosti Axis Communications je bezplatný, ale napriek tomu ponúka vysoko efektívny spôsob, ako navrhovat' ucelené dohl'adové riešenie pre malé až stredne vel'ké inštalácie. Zároveň šetrí čas a náklady pri tvorbe špecifikácií a projektov na kl'úč. Je to webová aplikácia, ktorá pracuje online i offline. Viac info na stránke **sitedesigner.axis.com**.



NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál



S Transformery na věky věků

Studio Paramount očividně chce ždímat zavedenou značku, co to jen jde. Dřívější zprávy o propojeném vesmíru kolem série Transformers nabývají reálných tvarů, nebot' společnost oznámila data vydání hned tří dalších snímků v blízké budoucnosti. Michael Bay bude režírovat páté Transformers, kteří se do kin dostanou 25. června 2017. 8. června 2018 se pak do kin dostane spin-off série, kde si hlavní roli střihne Bumblebee a 28. června 2019 se do kin dostane další regulérní díl. Plecháči zkrátka vydělávají a v kinech se s nimi budete setkávat v blízké budoucnosti hodně často.



Budou komiksy drsnější?

Deadpool se stal neskutečným hitem. Zprvu zatracovaný projekt, který vzkřísili až fanoušci díky uniknutému testovacímu videu, nyní láme rekordy v kinech. A to i přesto, že na rozdíl od konkurence má drsnější Rkový rating, tedy přístupnost pouze v doprovodu dospělé osoby. Jeden z argumentů producentů, proč filmy v tomto ratingu neprodukovat, byl právě fakt, že filmy v něm nemohou vydělat. A právě úspěch Deadpoola (který ovšem není důsledkem pouze drsnějšího ratingu) by mohl otevřít producentům oči. Jako první by to mohla pocítit třetí sólová výprava Wolverinea, která je právě v přípravě a bude čerpat příběh z komiksu Starej dobrej Logan. V zákulisí se totiž spekuluje, že by právě tento film mohl jako první vyrazit cestou drsnější podívané. Další připravované komiksové adaptace by poté mohly následovat.

Seriály pro virtuální realitu

Virtuální realita tu už sice je delší dobu, avšak díky pokroku a popularitě zařízení jako HTC VIVE, PlayStation VR nebo Occulus Rift, které zanedlouho zaplaví trh s elektronikou, získává tato forma zábavy zásadní pozici na trhu. Není proto divu, že využití těchto systémů plánuje filmový a televizní průmysl. První vlaštovkou v tomto ohledu by měl být interaktivní seriál Invisible, o který se postará režijně Doug Liman a scenáristicky Julina Tatlock a Melisa Wallack (Klub poslední naděje). Není zatím známo, kdy by se seriál měl dostat ke koncovým uživatelům.





Escape Game jako film

V posledních měsících nabývají na popularitě nejen u nás, ale i celosvětově tzv. escapegames nebo escaperooms. Princip těchto her je dostat se s partou kamarádů z prostoru s předem vymyšleným scénářem za pomoci logických hádanek a důvtipu. A právě tento fenomén se stane předlohou filmového zpracování, které připravují u Sony. Bližší informace zatím nejsou známy, nicméně se dá očekávat film podobný kultovní hororové sérii Kostka.

Castingové novinky:

- Kurt Russell a Elizabeth Debicki se oficiálně objeví v pokračování komiksovky Strážci galaxie.
- Ice Cube a Donnie Yen se objeví v třetím xXx.
- Julianne Moore dostala nabídku na hlavní zápornou roli v pokračování Kingsman: Tajná služba.
- Astro Boy se dočká hrané verze, kterou napíšou scenáristé San Andreas Andre Fabrizio a Jeremy Passmore.
- Ennio Morricone se předběžně dohodl s Quentinem Tarrantinem na přípravě soundtracku pro jeho následující projekt.
- Djimon Hounsou se vydá do televize, kde se objeví v druhé sérii Wayward Pines.
- Josh Hutcherson se objeví v hlavní roli seriálu Future Man, který připravují Seth Rogen a Evan Goldberg pro internetovou službu Hulu.
- Dwayne Johnson se vrátí v pokračování katastrofického snímku San Andreas.
- Snímek Death Race 2000 se dočká dalšího remaku s názvem Death Race 2050, který bude produkovat producent originálu Roger Corman. Natáčení začalo v průběhu února v Peru.
- Emily Blunt jedná o účasti v pokračování Mary Poppins.
- Jessica Chastain má zájem o roli v režijním debutu Aarona Sorkina Molly's Game.
- Novinka režiséra Scotta Coopera Hostiles se začne natáčet letos v létě a hlavní roli si zahraje Christian Bale.
- Jennifer Aniston a Jason Bateman se objeví ve filmu Office Christmas Party.
- Abbey Lee (Mad Max: Zběsilá cesta) se objeví v jedné z hlavních rolí dlouhou dobu připravované adaptace série knih Temná věž.
- Shane Black nakonec přeci jen natočí další díl Predátora s názvem The Predator.
- Daniel Craig se objeví v minisérii Purity.
- Joe Carnahan potvrdil, že bude režírovat připravované třetí dobrodružství komediální dvojky z filmové série Mizerové.

Změny v datech premiér

- 7. července 2017 je datum, kdy se do kin dostane nový Spider-Man.
- Kruhy, pokračování hororové série Kruh, které se mělo i do českých kin dostat nyní na jaře, posunuje svoji premiéru až na 28. října.
- 12. ledna 2018 vtrhne do amerických kin pokračování Blade Runnera.
- John Wick: Chapter Two se do kin dostane 10. února 2017.
- Posunuje se také životopisný film Snowden Olivera Stonea, který se místo května dostane do kin až na podzim, konkrétně 16. září.



Rozhovor: Y-games

Karol Cagáň

Máme za sebou zimný ročník 2015. Ako by si ho zhrnul? Čo bolo oproti tomu letnému lepšie, prípadne horšie?

Posledný ročník nášho turnaja bol podl'a môjho názoru najlepší. Podarilo sa nám zaviest' pár interných zmien a zlepšit' organizačnú štruktúru. Rovnako sme do tímu prijali nových l'udí, ktorí sa výborne osvedčili. Postupne sa organizácia z riadeného chaosu presúva k usporiadanému podujatiu. Ale stále máme čo dolad'ovat'. Každý turnaj prináša nové výzvy a, samozrejme, aj nové, neočakávané problémy. Avšak bez okolkov môžem zhrnút', že turnaj bol vskutku rekordný, vo všetkých smeroch. Myslím, že sa nám podarilo pokorit' míl'nik, ktorý nám umožní rýchlejší rast.

Ako to bolo s návštevnost'ou? Podarilo sa prekonat' predošlý ročník?

Áno, ako som už spomínal, návštevnost' prvýkrát prekonala hranicu 1000 návštevníkov, a to o vyše 700 l'udí. V podstate sa počet l'udí takmer zdvojnásobil. Prinieslo to, samozrejme, vel'kú dávku radosti a spokojnosti, ale rovnako aj množstvo problémov. Už len ked' si spomeniem na tú kopu odpadu, ktorá po nás zostala. Bola to fuška presvedčit' smetiarov, aby ju odviezli. Rovnako sme si uvedomili, že bez SBS sa d'alej nepohneme.

Dostali ste od hráčov a návštevníkov nejaké ohlasy? Ak áno, aké?

Po každom turnaji zverejníme na našom facebooku feedback formulár. Pomáha nám zozbierat' názory divákov na turnaj, vieme tak, čo sa vydarilo, a naopak, čo sme pokašlali. Takýto celopriestorový feedback nám poskytuje celkom dobrý prehl'ad a vel'mi potrebnú spätnú väzbu. V podstate sa väčšina l'udí vyjadrila, že turnaj sa im vel'mi páčil. Čítanie odpovedí nám prinieslo nejeden úsmev na tvári. Vždy ked' sme po turnaji všetci unavení a nechceme o d'alšej akcii ani počut', nám práve feedbacky pomáhajú nájst' stratenú chut' do práce.

Čo bolo najčastejšie kritizované a naopak, čo si hráči a návštevníci pochval'ovali?

Medzi najviac chválené veci patrila hlavne atmosféra podujatia. Známi hostia a osobnosti, ktoré mali diváci možnost' stretnút', spestrovali celkový divácky zážitok. Rovnako sa im páčila aj ústretovost' organizátorov a rýchlost' našich reakcií na problémy. Toto nás obzvlášt' tešilo, lebo turnaj robíme vo vol'nom čase so zámerom podporovat' progameing a priniest' špičkové podujatie z herného sveta ja na Slovensko. Oceňoval sa náš skok oproti poslednému ročníku. Ale aby som len nechválil. Hlavné problémy sa týkali dvoch vecí, a to hlavne jedla a, samozrejme, hier. Čo sa jedla týka, tak l'ud'om vadili vel'ké rady, žiadna možnost' výberu a vysoká cena. Pri hrách bolo spomenutých viac negatív, v prvom rade to boli nejednoznačné pravidlá hry a narýchlo zbúchaná online kvalifikácia v CS:GO, ktoré si spomedzi hier odnieslo najväčšiu kritiku. Je to do vel'kej miery naša chyba, nakol'ko sa nám namiesto očakávaných 16 tímov prihlásilo vyše 60, a to nás úplne odrovnalo. Našt'astie sa nám situáciu podarilo vyriešit' k spokojnosti aspoň väčšiny zúčastnených hráčov. Potom nasledovali už tradičné problémy ako (bohužial', už tradične) kolabujúci internet na začiatku turnaja. Potom mierne zmätky v zápasoch, a neprehl'adnost' celkového programu. Hráči sa vel'mi st'ažovali aj na malý počet hier, po ktorých sa museli s turnajom rozlúčit' a, samozrejme, na presádzanie. Poslednou výčitkou bola kvalita a frekvencia online-streamov.





Čo sa týka kritizovaných vecí, čo s nimi plánujete spravit' do budúcna?

V prvom rade chceme napravit' našu najväčšiu chybu, ktorou je presádzanie a krátky počet hier pre vypadávajúce tímy. Tieto podmienky sa na LAN turnaj proste nehodia. Na tento turnaj bude mat' každý tím garantované miesto, z ktorého ho ani po prehre nikto nevyhodí. Rovnako prispôsobíme systém hry tak, aby si každý zahral čo najviac hier. Ako som spomínal v úvode, väčšina problémov spočívala v skokovom náraste.
Tak sme sa zo dňa na deň stretávali s problémami, o ktorých sme pred turnajom ani netušili. Napríklad už spomínané CS-ko, do ktorého sa za 24 hodín od spustenia registrácie prihlásilo viac hráčov, ako sme vôbec čakali, že sa do turnaja prihlási celkovo. Máme vytvorený súbor opatrení a lekcií, ktorých sa budeme snažit' držat'. Ale nevylučujem, že hráči nás opät' prekvapia. V prvom rade sme si „upratali pred vlastným dvorom" a určili jasné pravidlá pre online kvalifikácie. Momentálne sa dohadujeme na finálnych kvótach pre jednotlivé hry (počet hráčov, ktorí si môžu zahrat' na mieste), ktoré zverejníme ešte pred začatím registrácie. Pravidlá budú rovnako jasné, nechceme uprednostňovat' hráčov s rýchlymi prstami, a preto nebudeme obmedzovat' celkový počet prihlásených hráčov. O miesta na turnaji sa teda logicky bude hrat' online kvalifikácia. Rovnako máme v pláne posilnit' internetové pripojenie. Plánujeme zaviest' lepšiu a prehl'adnú info grafiku, viditel'nú na televízoroch v celej hlavnej hale. Rovnako chceme zabezpečit' kvalitný HW pre streamerov a, ak sa podarí, spravit' aj štúdio. Čo sa jedla týka, bude k dispozícii viac možností sa dobre najest'.

Stretneme sa na budúcnom ročníku v rovnakých priestoroch? Plánujete poprípade rozširovat' priestory aj na d'alšie miestnosti?

Turnaj sa bude opät' konat' na FIIT STU, ktorá nás v organizácii turnaja vel'mi podporuje a sme jej zaviazaní. Perfektný personál fakulty nám nad rámec pracovných povinností pomáha a neraz za nás na turnaji vyriešili aj nejaký ten prešl'ap, napríklad ohl'adom internetu. Fakulta tento rok otvorila nové posluchárne, v ktorých na všetkých fanúšikov čaká zaujímavý program. Rovnako sa nám podarilo vybavit' d'alšie, doteraz turnajom nepoškvrnené miestnosti, ktoré budú slúžit' primárne pre hráčov.

Ako to vidíte s rozmanitosť ou turnajov? Plánujú sa nejaké zmeny v turnajových hrách? Pribudne niečo?

Áno, tento rok sme pridali novú konzolovú hru Rocket League. Dúfame, že sa stretne s väčším záujmom ako Trackmania, ktorú už na turnaji neuvidíme.

Osobne som počul dosť kritiky na nedostatok možností najedenia sa, poprípade na absenciu bufetu. Plánuje sa niečo v tomto smere?

Áno, ako som spomínal vyššie, k dispozícii bude opät' Regal burger a novinka Pizza Mizza, kde bude pizza už od jedného eura. Rovnako zriadime menšie občerstvenie, napríklad s chrumkami, ktoré kúpite u nás v bufete.

Vieš nám už teraz niečo povedat' k prípravám na najbližší ročník?



Sú v plnom prúde a verte mi, máte sa na čo tešit'. Jedným z hlavných segmentov, ktoré sa dočkajú vylepšenia, je prizepool. Po prvýkrát totiž víťazi dostanú peniaze v hotovosti. Pri každej hre pôjde o rovných 20 % zo všetkých zaplatených štartovných poplatkov, pričom garantujeme, že to nebude menej ako 500 eur pre tímové hry a menej ako 100 eur pre hry pre jednotlivcov. V závislosti na tom, ako to bude vyzerat' s celkovým rozpočtom, do prizepoolu ešte pridáme z našich zdrojov d'alšie financie. Samozrejme, že okrem peňažných výhier sa môžu vít'azi tešit' aj na ceny od našich partnerov, no prioritou sú pre nás práve finančné výhry.

Na koho sa môžu návštevníci tešit'?

Nechcem vel'a prezrádzat', ale väčšina hostí z minulého turnaja zostáva aj nad'alej, chystáme ale jedno vel'mi špeciálne prekvapenie. Malo by ist' o špičkový celosvetový tím, v ktorom hrá aj jeden Slovák. Viac ale už prezrádzat' nechcem, lebo to ešte nemáme oficiálne potvrdené. Takéto tímy sú totiž vybookované aj na rok dopredu. V prípade ich návštevy sa môžete tešit' na exhibičné zápasy špičkovej kvality, aké ste na Slovensku ešte nevideli. Tak držte palce Timovi, nech to vybaví ! Nedá mi nespomenút' Hanku s Katkou, ktoré chystajú súť až cosplay, a vít'az pôjde reprezentovat' Slovensko na svetové finále.

Viete už teraz, čo na najbližšom evente určite chcete mat' a naopak, od čoho sa oproti predchádzajúcim akciám upustí?

V prvom rade upustíme od Trackmanie, asi sa budeme musiet' vyvarovat' afterparty a rovnako prísne kontrolovat' alkoholické nápoje. Náš hlavný ciel' do budúcna je najmä postarat' sa o hráčov a vylepšit' primárne ich zážitok z turnaja. Nakol'ko naším primárnym zameraním stále zostáva turnaj PC hier. Samozrejme, že diváci sa ale tiež majú na čo tešit'.

Čo tak nejaké zákulisné pikošky zo zimného Y-games?

Jeden rekord tu pre vás predsa mám. Dvom našim kolegom, Guruovi a Marcelovi, sa podaril naozaj kuriózny počin. Počas turnaja naspali spolu celých nula hodín. Akcia začala v piatok okolo 12-tej a skončila v nedel'u okolo štvrtej ráno, čo bezmála robí 64 hodín nepretržitej práce, a ak nešli z postele rovno stavat' Y-Games, tak je to bezmála 70 hodín na nohách, čo je podl'a mňa nadl'udský výkon. Ja som nebol až taký statočný a zo soboty na nedel'u som sa išiel vyspat'. Jeden z kolegov už v nedel'u vôbec nemal hlas, a tak sme si museli dávat' zakaždým, ked' hovoril do vysielačky, pozor na výbuchy smiechu. Vždy sa potom niekto ozval, nech mu ju už zoberú, lebo sa pri tom nedá pracovat'. A, samozrejme, tak ako aj predtým, aj teraz sme nejako zabudli na spoločnú fotku.

Ako by si zhrnul nadchádzajúci letný Y-games?

Budem stručný. Bude to vel'ký zážitok pre divákov a vel'ká zát'až pre organizátorov. Ako hovorí kolega Miro pred každým turnajom: "Zase sme si toho naložili, ale ak tento turnaj spravíme dobre, tak to bude bomba"

Za GS Richard Mako



ASUS ZenFone Zoom

Ďalšia éra mobilnej fotografie je tu

Poznáte smartfóny ZenFone? Spoločnosť ASUS sa rozhodla expandovať na trh s mobilnými telefónmi a po skromnom rozbehu pred dvoma rokmi, keď ponúkla cenovo atraktívne zariadenie s vynikajúcim pomerom cena/výkon, to minulý rok roztočila naplno. ZenFone 2 ukázal, že ASUS treba brať medzi výrobcami smartfónov vážne, a tento rok chystá ďalšie novinky.



Stačí si pozrieť portfólio modelov, ktoré sa v ostatnom čase výrazne rozrástlo. ZenFone Selfie, ZenFone Max, ZenFone 2 Laser... každý telefón vyniká iným spôsobom. Najzaujímavejším z aktuálneho portfólia je jednoznačne ZenFone Zoom (ZX551ML), ktorý sľubuje, že prinesie novú éru mobilnej fotografie. Pri pohľade na parametre smartfónu sa niet čomu čudovať.

ZenFone Zoom je najtenší smartfón na svete, ktorý je vybavený 13 Mpx fotoaparátom a trojnásobným optickým zoomom. Jeho hrúbka sa pohybuje od 5 mm v najtenšom bode do 11,95 mm v najhrubšom mieste. Z hľadiska dizajnu a konštrukcie ide o nevídaný počin. Fototelefóny tohto typu, ktoré sa na trhu objavili v minulosti, pripomínali svojou hrúbkou skôr tehly ako bežný telefón. ZenFone Zoom v tomto smere príjemne prekvapil a na prvý pohľad sa od konkurencie a bežných inteligentných telefónov neodlišuje. Je elegantný a štýlový, s jednoliatou kovovou konštrukciou, ktorú dopĺňa príjemná povrchová úprava z kože.

S bezkonkurenčným fotoaparátom

Rozdiel medzi ZenFone Zoom a bežnými telefónmi je výrazný z hľadiska fotoaparátu. Zoom má vo výbave trojnásobný optický zoom, čo je jedinečná vlastnosť. Smartfóny obvykle ponúkajú iba digitálny zoom, ktorého prínos je diskutabilný. Môžete si síce priblížiť snímané objekty, avšak vtedy dochádza k zníženiu kvality, čo sa prejaví aj na výslednej fotografii. Optický zoom dokáže približovať objekty bez kompromitácie kvality. Objekty sú ostré, a tak vyniknú detaily, ktoré by sa pri použití digitálneho priblíženia stratili. Inak povedané, takúto funkciu by ste očakávali skôr od plnohodnotného fotoaparátu ako telefónu.

Čaro fotoaparátu v smartfóne ZenFone Zoom spočíva v inovatívnej HOYA šošovke. Tá pozostáva z 10 elementov a navrhli ju japonskí experti na optiku. ZenFone Zoom je prvý smartfón, ktorý ju využíva. Okrem toho ponúka až 12-násobný digitálny zoom a optickú stabilizáciu obrazu (OIS), ktorá svojím konceptom pripomína stabilizáciu obrazu v digitálnych zrkadlovkách. Súčasťou výbavy je aj senzor Panasonic SmartSFI a laserové zaostrovanie. Výsledkom sú tak fotografie, ktoré patria v segmente smartfónov medzi najlepšie a môžu konkurovať bežným fotoaparátom. Nároční používatelia takisto ocenia manuálny režim fotoaparátu s nastaveniami expozície na profesionálnej úrovni a ďalšie možnosti. Ak teda hľadáte nový smartfón s dôrazom na časté a pokročilé fotenie, ASUS ZenFone Zoom by nemal vo vašom zozname kandidátov chýbať. Niektoré z fotografií, ktoré ZenFone Zoom odfotil, dopĺňajú tento text.

Špičkový hardvér

ZenFone Zoom je v prvom rade o fotení, avšak nesklame ani ostatnými parametrami. Má 5,5-palcový displej s Full HD rozlíšením a výkonný štvorjadrový procesor Intel Atom Z3580 s taktom 2,3 GHz. Výbavu dopĺňa 3000 mAh batéria, 64 GB úložisko a 4 GB operačná pamäť. ZenFone Zoom sa môže svojimi parametrami porovnávať s tými najlepšími hráčmi na trhu a predstavuje naozaj všestranné riešenie.

5,5-palcová uhlopriečka je optimálna veľkosť z hľadiska pohodlia pri používaní, zobrazovacej plochy a veľkosti samotného zariadenia. Veľkosť displeja sa môže na prvý pohľad zdať trochu prehnaná, avšak aj vďaka neustálemu zlepšovaniu dizajnu telefónov sa uhlopriečky mierne zväčšujú a celková veľkosť konštrukcie zmenšuje. Jednoducho, rámiky okolo displeja sú čoraz menšie a tenšie. Vďaka IPS panelu má displej nádherné farby a široké pozorovacie uhly. To je však dnes na trhu štandardom, rovnako aj Full HD rozlíšenie. Vyššie aktuálne nevyužijete.

Zvládne všetky hry

Kombináciou procesora Intel Atom a 4 GB operačnej pamäte ohúril už v úvode článku spomínaný ASUS ZenFone 2, ktorý bol vlajkovou loďou, ako sa patrí. Zoom má špičkový výkon, patrí k najvýkonnejším zariadeniami na trhu. Telefón si bez problémov poradí s akýmkoľvek využitím alebo aplikáciou, elegantne zvládne aj najnáročnejšie 3D hry. A pokiaľ pri hraní nepoužívate slúchadlá, určite oceníte pokročilé audio technológie a výkonný reproduktor, ktorý reprodukuje čistý a bohatý zvuk aj pri vysokých hlasitostiach. Nebyť fotoaparátu, ZenFone Zoom môžeme prezentovať ako ideálny smartfón pre hráčov, avšak fotografické vlastnosti telefónu sú predsa len viac unikátne ako špičkový výkon. A 4 GB operačná pamäť? Tá zabezpečí plynulý multitasking a prepínanie medzi aplikáciami.

ZenFone Zoom ponúka dobrú výdrž batérie, na jedno nabitie vydrží fungovať viac ako deň. Tento údaj neprekvapí a o rýchlom nabíjaní ste už pravdepodobne takisto počuli. ZenFone Zoom v tomto smere patrí medzi najrýchlejšie smartfóny na trhu, batériu nabijete z 0 % na 60 % v priebehu 39 minút.

Operačný systém je Android 5.0 s nadstavbou ZenUI. Tá rozširuje Android o množstvo užitočných funkcií. Aplikácia fotoaparátu ponúka nadštandardné funkcie, grafické rozhranie je ploché a pestrofarebné a ZenUI poteší zabudovanými praktickými aplikáciami What´s Next a Do It Later. Vďaka ním máte vždy prehľad o vašom harmonograme a nezabudnete spätne zavolať kamarátovi, alebo dokončiť školský či pracovný projekt.

Unikátny mix

ZenFone Zoom predstavuje ďalšiu éru mobilnej fotografie. Nie je to dané iba samotným fotoaparátom, ktorý ponúka bezkonkurenčnú výbavu. Je to dané telefónom ako celkom. Od tenkého dizajnu, ktorý neprezrádza pokročilý fotoaparát s nevídaným optickým zoomom, cez všestrannosť a špičkový výkon až po spomenutý fotoaparát s množstvom režimov fotenia vrátane manuálneho ovládania všetkých nastavení na profesionálnej úrovni. ZenFone Zoom je unikátny mix, ktorý zmení váš pohľad na fototelefóny.

ASUS ZenFone Zoom sa predáva za odporúčanú cenu 549 EUR s DPH.



Rozhovor s Mgr. Júliusom Vencelom

(Marketingový Koordinátor EURONICS TPD)





Čo viedlo TPD k podpore progamingovej akcie?

Dalo by sa povedať, že sme s progamingom vyrastali. Už v minulosti sme podporovali rôzne progamingové akcie, ako napríklad NextGen Expo či BITE. Dokonca samotné TPD priamo organizovalo WCG kvalifikáciu v rokoch 2008, 2009 a podporovalo akcie úzko späté s progamingom ako Moviemaking War 2006 či Moviemaking War Boss 2007. Progaming sme rozvíjali nielen v podobe podpory hráčov, ale snažili sme sa aj rozvíjať slovenskú scénu ako celok. Vyhodnocovali a odmeňovali sme najlepší slovenský online gaming portál, najlepšiu počítačovú herňu na Slovensku, najlepší Counter Strike tím, najlepších/najobľúbenejších hráčov hier Warcraft 3 a Counter Strike, najobľúbenejšiu gaming komunitu, najlepší gaming produkt či najlepšie slovenské counter strike videá a ich tvorcov. K Y-Games sme sa dostali tiež úplnou náhodou. Keďže zároveň išlo o najväčší a v podstate aj jediný herný turnaj na Slovensku, rozhodli sme sa ho tento rok podporiť, a to hneď ako generálny partner.

Prečo práve progaming a nie iné herné eventy?

Vo svete je to šport ako každý iný a rovnako je to aj biznis, v ktorom sa točia peniaze. Aj keď Slovensko v progamingu zatiaľ nedosahuje svetovú úroveň, Y-Games je dôkazom, že snaha priblížiť sa svetu tu je, a taktiež na Slovensku vyrastá aj veľa skvelých profesionálnych hráčov.



Máte v pláne podporovať herné akcie aj v budúcnosti?

Nič nie je oficiálne, avšak boli by sme radi, ak by sme mohli herné podujatie podporiť aspoň raz ročne. Či to už bude mať zmysel pre nás, pre organizátorov, hráčov a fanúšikov, záleží hlavne od ľudí, či prejavia záujem alebo nie. Od toho aj závisí budúcnosť progamingu.

Ako sa vám páčil Y-Games a spolupráca na ňom?

Organizačne bolo podujatie zvládnuté veľmi dobre a veľmi sa nám páčilo. Trošku nás však zamrzela účasť ľudí, ktorá bola najnižšia práve počas vyvrcholenia turnaja, keď sa hrali finálové zápasy, pretože rozhodne bolo na čo pozerať. Dúfame však, že sa všetkým zúčastneným na Y-Games páčilo, každý si odniesol taký zážitok, aký očakával, a fanúšikovia si už teraz zapíšu do kalendára termín budúceho konania akcie.

Za GS Richard Mako

logitech

G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



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



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

gaming.logitech.com/G29



Edward Baily

o HyperX a eSporte

Prvé, čo nás zvyčajne napadne ked' sa povie Kingston Technologies, sú pamäťové médiá - SSD disky alebo výkonné RAM. Tento americký výrobca sa však stále viac profiluje aj v oblasti herného hardvéru so svojou značkou HyperX a práve o nej nám viac povedal obchodný manažér HyperX pre región EMEA - Edward Baily.





Prečo sa značka HyperX oddelila od spoločnosti Kingston?

Chceli sme vytvorit' samostatnú značku podobne, ako to urobil napr. Microsoft s XBOX, aby bola značka HyperX vnímaná ako svojbytná. Tým, že sme oba názvy oddelili, môžeme teraz oslovit' rozdielne ciel'ové skupiny. To nám umožňuje lepšie nadviazat' kontakt s našimi mladšími fanúšikmi, ktorí vnímajú značku HyperX prostredníctvom modernejších sociálnych médií. Mohli sme napríklad pre HyperX vytvorit' samostatný účet na Twitteri, ktorý k dnešku odoberá takmer 500.000 záujemcov! Niektorých našich (najmä mladších) fanúšikov zaujíma dianie okolo HyperX viac než napr. produkty spoločnosti Kingston. Je to fantastický spôsob, ako byt' v spojení s našimi hráčskymi fanúšikmi na celom svete.

Aký vývoj očakávate pre periférie a pamäťové zariadenia značky HyperX v roku 2016?

Ako sme už oznámili na vel'trhu CES 2016, počas tohto roku predstavíme niektoré zásadné nové produkty. Ohlásili sme napr. významné partnerstvo so spoločnost'ou Microsoft - XBOX, v rámci ktorého uvedieme oficiálny headset kompatibilný s novými ovládačmi XBOX elite, ktorý príde na trh v 2. štvrt'roku 2016 - táto náhlavná súprava bude mat' názov "CloudX". Ďalšie oznámenie sa týkalo nášho nového radu herných headsetov "Cloud Revolver", ktoré sme sami navrhli od úplného základu. Hráčom ponúknu novú úroveň vo svete zvukov s lepším zvukovým obrazom a najvyššie možné pohodlie, pričom vyšší model sa môže pochválit' podporou priestorového zvuku Dolby 7.1 Surround Sound. V neposlednom rade sme poodhalili tvár nových aktualizácií DRAM pamätí Predator DDR3/4, ktoré na trh prídu neskôr tento rok. Pasívny chladič bude mat' teraz nízky profil a pamäte budú dosahovat' nekompromisného taktu až 3 000 MHz, pričom ponúknu aj kapacity 64 GB.

V akých aspektoch zlepšujú podl'a vás produkty HyperX výkonnost' pri hraní?

Naše produkty ponúkajú hráčom možnost' umocnit' mnohé varianty zážitkov z hry vd'aka celkovej rýchlejšej odozve, ku ktorej im pomôžu predovšetkým naše SSD disky ked' na ne nainštalujú svoje operačné systémy, pretože môžete svoj počítač bootovat' prakticky okamžite. To isté platí samozrejme pre hry inštalované na SSD, pretože sa drasticky skráti doba načítavania hier, nakol'ko rýchlost' prenosu dát u SSD diskov je podstatne vyššia (cez 400 MB/s), než je rýchlost' tradičných pevných diskov (HDD), ktoré vo všeobecnosti zvládajú menej ako 170 MB/s (údaj pochádza z meraní redakcie PC Gamer v roku 2015). Ďalšou možnost'ou, ktorá pomôže zvýšit' celkový výkon vášho PC, je osadenie viac pamätí HyperX DRAM. Rozšírením kapacity operačnej pamäte z 8 GB na 16 GB jednak zvýšite celkový výkon počítaču a zároveň sa zrýchli aj multitasking, ked' napríklad streamuje a súčasne hráte hru.

Prečo by sa zákazníci mali rozhodnúť pre kúpu práve vašich produktov? Má HyperX niečo, čo iným výrobcom pamätových zariadení chýba?

Značka HyperX má už 14 rokov a v mnohých ohl'adoch je jedinečná - predovšetkým sme súkromne vlastnenou spoločnost'ou, za ktorou stoja skúsenosti a zabezpečenie spoločností Kingston Technology, ktorá je v tomto odbore špecialistom s celosvetovým významom. Práve skutočnost', že sme súkromne vlastnená spoločnost', nám poskytuje tú výhodu, že si môžeme sami



rozhodovat' o tom, kedy uvedieme nové a inovatívne produkty na trh. Umožňuje nám to investovat' potrebné zdroje (talent, čas a peniaze) tak, aby sme uspokojili potreby našich zákazníkov. Nie sme nútení na trh chŕlit' produkty zbrklo na uspokojenie potrieb externých investorov. Všetky produkty HyperX prechádzajú rozsiahlym procesom kontroly kvality a testovania skôr, než sú uvedené trh. Pochválit' sa tiež môžeme našou podporou, ktorá zákazníkom pomáha 24 hodín denne v niekol'kých jazykoch. Teraz sme jedinou značkou v oblasti herných pamät'í, ktorá na svojej DRAM moduly poskytuje doživotnú záruku. V spoločnosti HyperX sme presvedčení, že naša budúcnost' je v rukách zákazníkov a preto reinvestujeme do podpory hernej komunity. Aby som to zhrnul: ked' si kúpite akýkol'vek produkt značky HyperX, dostanete kvalitu, dizajn a výkon.

Hýbe tzv. eSports naozaj trhom alebo sú len jedným z mnohých činitel'ov na trhu?

Aby som vám poskytol predstavu o rozsahu herného odvetvia – odhaduje sa, že v samotnej Európe je 323 miliónov hráčov, čo je len o málo nižšie číslo, než je počet „športových" fanúšikov (351 miliónov) udávaný spoločnost'ou Newzoo, ktorá vykonáva prieskumy trhu. Trh okolo eSports je obrovský! Priam explóziu eSports tímov sme zaznamenali najmä počas posledných 3 rokov. Tento rok napr. americká vláda udelila vízum profesionálnemu hráči eSports s tým, že ho zaradili do kategórie "atlét", čo je pre herný priemysel skvelá správa. V nasledujúcich rokoch budeme svedkami toho, ako bude trh PC hrania ešte d'alej rást', no zaznamenáme aj rast hrania na mobilných zariadeniach - vidíme napríklad ako rastie obl'uba online hier "Hearthstone" a "Vainglory". Vel'ké značky, ako Coca-Cola, Nissan alebo American Express, tiež začali do eSports investovat', pretože si uvedomili potenciál oslovenie miliónov mladších hráčov.

Aké investície plánuje značka HyperX do oblasti eSports tento rok?

HyperX do odboru eSports mohutne investovala a aj nad'alej podporuje hranie od tých najjednoduchších herných turnajov a profesionálnych tímov až po tie celosvetové.

V súčasnosti je HyperX hlavným sponzorom Intel Extreme Masters, ktoré sa uskutoční už začiatkom marca v pol'ských Katoviciach. HyperX bude hostitel'om finále turnajov Counter Strike GO a League of Legends, kde napr. výhry vybrané na štartovnom dosahujú 250.000 USD. Ďalšou vzrušujúcou hernou akciou, ktorej hrdým sponzorom tento rok HyperX bude, je turnaj "DreamHack Masters". Milujeme byt' súčast'ou vzrušujúceho sveta eSports a stretávat' sa s fanúšikmi z celého sveta!

Dostávate vel'a žiadostí o sponzoring?

Žiadosti o sponzorstvo dostávame každý deň a samozrejme chceme podporovat' tol'ko streamerov a hráčov, kol'ko v rámci našich možností zvládneme. V súčasne dobe sponzorujeme až 27 profesionálnych eSports organizácií z celého sveta a celý rad streamerov.

Ked' vás osloví nejaká organizácia, tím, hráč alebo streamer ohl'adom sponzorstva, aké veci u nich vy ako spoločnost' hl'adáte?

Pri rozhodovaní o tom, či konkrétny tím, hráča alebo streamera budeme sponzorovat' hodnotíme v prvom rade relevantnost' s ohl'adom na aktuálne herný trh. Zaujíma nás, či je hra, ktorú hrajú, stále populárna. Dôležitý je samozrejme aj dosah na sociálnych siet'ach, teda kol'ko majú odberov na YouTube, streamoch, Twitteri, atd'. Chceme spolupracovat' s tímami alebo hráčmi, ktorí sú na vzostupe, takže nás zaujíma aj ich výkonnost' - inými slovami pre naplnenie ambícií HyperX je dôležité "mat' gény pre víťazstvo".

Keby vás nejaký hráč chcel kontaktovat', kam sa môže obrátit'?

Ak má niekto záujem požiadat' HyperX o sponzorstvo, nech navštívi tento odkaz *www.hyperxgaming.com/en/sponsorship*.

A na záver ešte drobná otázka o budúcnosti – uvažuje HyperX o vstupe aj na trh klávesníc, myší alebo volantov, či d'alších herných periférií?

V tejto chvíli sa plne sústredíme len na našu ponuku pamät'ových médií a headsetov. Tento rok pripravujeme mnoho nových modelov, no kto vie, čo sa stane v budúcnosti...



Rise of the Tomb Raider



POKRAČOVANIE SÉRIE S NAJZNÁMEJŠOU ŽENSKOU HERNOU HRDINKOU KONEČNE AJ NA PC

Reboot série Tomb Raider dopadol pred tromi rokmi na výbornú. Vývojári nám predviedli novú Laru v nehostinnom a surovom prostredí s pútavým príbehom. A to všetko navyše v perfektnom grafickom spracovaní, pričom PC port bol vynikajúci a hru ste mohli spustit' aj na výrazne slabších zostavách. Pochopitel'ne, od pokračovania sme na PC očakávali vel'a. Po dohraní som však zostal s pocitom, že možno až príliš vel'a.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Crystal Dynamics/ Nixxes Software
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ perfektné audiovizuálne spracovanie
+ herné možnosti
+ hrobky a zasnežený gulag

- slabý príbeh
- technické problémy
- až príliš vel'a akčných sekvencií

HODNOTENIE:

★★★★☆

Príbeh za predchodcom zaostáva

Aj ked' nešlo o žiadny oscarový príbeh, Tomb Raider (2013) mal silného t'ahača vo forme deja so sympatickými postavami a mysterióznym príbehom. A napriek tomu, že sa Rise of the Tomb Raider snaží o to isté, postavy sú nevýrazné a najmä najväčší záporák celej hry je nemastný-neslaný. Príbeh o dávnom meste, nedotknutom po stáročia, v ktorom je ukrytá cesta k nesmrtel'nosti, znie na papieri perfektne. Bohužial', nedostatok postáv, ktoré by spravili cestu k odhaleniu tohto tajomstva zaujímavú, ju práveže potápajú. Jedinou známou postavou vám bude Jonah, ktorý však zmenil účes a už nevyzerá ako cool Novozéland'an.

Napríklad, sympatickú Sam už nestretnete. Ak sa pýtate, prečo a čo sa vlastne stalo po ukončení Tomb Raider, budete si musiet' kúpit' osemnást'dielny komiks, v ktorom sú všetky udalosti vysvetlené. Škoda, že sa vývojári nepokúsili do hry zakomponovat' aspoň krátke zhrnutie, čo sa stalo medzi jednotlivými dielmi. Videá v štýle televíznych seriálov, kde vás v úvode vždy privítajú obrazovkou „Previously on..." sme v hrách videli už niekol'kokrát a určite neboli na škodu.



Po stránke hratel'nosti sa až tak vel'a nezmenilo, respektíve nebolo toho pridaného až tak vel'a. Stále budete skákat', preliezat' a používat' luk na prekonanie rôznych prekážok. Najzábavnejšie sú v tomto ohl'ade jednoznačne opät' nepovinné hrobky, ktoré vám aspoň na pár minút potrápia mozgové bunky. Pri ich riešení ide najmä o fyzikálne úlohy, za ktoré po splnení získate rôzne vylepšenia schopností. Inak je potrebné byt' len pozorní a hl'adat' miesta, odkial' viete vyliezt' alebo preskočit' d'alej, či už pomocou prostredia, alebo vášho vybavenia. Hra vám po krátkom úvode v Sýrii umožní túlat' sa po relatívne otvorenej časti herného sveta, kde môžete zbierat' suroviny na vyrábanie vylepšení alebo plnit' nepovinné úlohy. Ich obsahom sú však jednoduché veci typu dones predmet odniekial' niekam alebo vyčisti jaskyňu od vlkov a vrát' sa. Napriek tomu sú príjemným spestrením a pokial' nechcete, nemusíte ich predsa robit'. To isté platí aj o zbieraní takzvaných „collectables" vo forme rôznych listov, nahrávok, artefaktov a cenností. Pokial' vás táto činnost' baví, budete v siedmom nebi. Rise of the Tomb Raider ich je plné.

Viac akcie, než by sme si priali

Už predchádzajúcemu Tomb Raider bolo vyčítané až príliš vel'ké množstvo akčných častí. V Rise of the Tomb Raider ich je ešte viac a umocňujú ten divný pocit, že vývojári sa nevedeli rozhodnút', aká vlastne Lara bude. Vo videách je zobrazovaná ako citlivá a fyzicky či emočne vyčerpaná postava a počas hrania doslova kosíte nepriatel'ov jedného za druhým. Paradoxom je, že sa viac bavíte počas sekvencií, ked' striel'at' nemusíte, a teda sa venujete poskakovaniu, hrobkám alebo obdivovaniu herného sveta.



Áno, hra poskytuje komplexnejšie vylepšovanie zbraní a väčší arzenál než predchodca, no nemal som pocit, že by som vôbec lepšie zbrane potreboval. Nepriatelia sú vrcholne primitívni a väčšinou stačí jedna strela do hlavy, pričom sa vám na mušku ukazujú sami. Našt'astie, hra ponúka na výber štyri možnosti náročnosti, pričom pri dvoch t'ažších sa Lare život v boji neregeneruje a nepriatelia sú silnejší. AI to však nemení, a tak stále budete bojovat' proti kompletným tupcom.

Vylepšenia, ktoré si môžete odomknút' za nazbierané body xp, sú klasické. Nad niektorými som sa síce aj zarazil, ako napríklad nad automatickým vystrelením šípov do hláv troch protivníkov, inak však ide o tradičné upgrady typu väčšia odolnost', viac xp bodov za zabitie alebo možnost' zbierat' šípy z padlých nepriatel'ov. Zbieranie surovín a ich množstvo hrá v Rise of the Tomb Raider ovel'a väčšiu úlohu. Každé vylepšenie luku či strelných zbraní alebo nové oblečenie pre Laru, ktoré, mimochodom, má aj rôzne bonusy, stojí určité množstvo surovín. Tie získate lovom zvierat, hl'adaním ložísk rudy alebo aj vykrádaním vtáčích hniezd, odkial' získate pierka na výrobu šípov. Tých je tentoraz viac typov. Otrávenými šípmi prekonáte aj väčšie počty nepriatel'ov naraz, prípadne omráčite vel'kého medved'a, ktorý by si inak z Lary spravil fašírku, výbušnými si zase spravíte cestu tadial', kadial' na prvý pohl'ad nič nevedie.

Okrem príbehového módu v menu tentoraz nenájdete hru pre viacerých hráčov. Ten som v predchádzajúcom diele aj najviac kritizoval a v hre pôsobil vyslovene zbytočne. Namiesto neho sa môžete pustit' do režimu Expeditions, v ktorom si môžete opätovne zahrat' jednotlivé časti hry, avšak so zapnutím rôznych modifikátorov. Špeciálnym je najmä mód Remnant Resistance, kde dochádza aj k interakcii medzi hráčmi. Jeho ciel'om je splnenie misie pozostávajúcej z piatich menších úloh. Tie môže tvorit' celá komunita hráčov Rise of the Tomb Raider a vy sa k nim môžete bez problémov pridat'. Samozrejme, čím t'ažšia je misia, tým je vyššia odmena. Tou sú peniaze, za ktoré si nakupujete karty, predstavujúce spomínane modifikátory. Môže ísť o zbrane, oblek, ale aj silnejších nepriatel'ov či zvýšenie odmeny za splnenie levelu.

Prekrásne grafické spracovanie s nepeknými technickými problémami

Nebudem chodit' okolo horúcej kaše. Rise of the Tomb Raider je jednou z najkrajších hier súčasnosti. Scenérie, ktoré vám hra servíruje, sú dych berúce a prostredie hry je vel'mi kvalitne spracované. Lara je opät' o generáciu krajšia a spracovanie postáv, hlavne v cut-scénach, je bezkonkurenčné. Vel'ká škoda však je, že hre ku koncu dochádzajú sily, a to najkrajšie vám ukázala už v prvej polovici. Neubránim sa pocitu, že druhá polovica hry, ktorá sa odohráva v oblasti geotermálneho prameňa, je výrazne slabšia než zasnežený sovietsky gulag.

Hra poskytuje až prekvapivo vel'a grafických možností, s ktorými sa môžete pohrat'. Nechýba niekol'ko typov anti-aliasingu, tesselation alebo ambient occlusion.

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



Nám citlivejším vývojári pridali možnost' vypnút' motion blur a s posledným updatom aj otravný film grain efekt. A ako bonus pri zmenách nastavení nemusíme ani reštartovat' hru.

Pokial' chcete hru spustit' na najvyšších možných detailoch, pripravte sa na to, že budete potrebovat' naozaj silnú mašinu. Hra je údajne schopná zhltnút' šest' gigabajtov grafickej pamäte ako zákusok. Predpokladám však, že fakt, že existuje len pár grafických kariet s pamät'ou väčšou než 6GB, dosvedčí, že pri optimalizácii niekde nastala chyba. Rise of the Tomb Raider je dokonca aj prvý titul, pri ktorom som sa stretol s technológiami od oboch výrobcov grafických kariet. Pre majitel'ov nVidií je to HBAO+ a pre hráčov s AMD Pure Hair.

Asi si budeme musiet' zvyknút', že skoro každý titul, do ktorého zasiahne nVidia so svojou „exkluzívnou" technológiou, nedopadne po stránke optimalizácie najlepšie. Tak ako som predchádzajúci diel v recenzii chválil, tak musím v prípade Rise of the Tomb Raider spustit' miernu kritiku. Niežeby bola hra kompletne zle optimalizovaná, ale nájde sa niekol'ko problémov, ktoré z PC portu nerobia dobrú reklamu. Napríklad trhanie obrazu, takzvaný stuttering, ktorý nastáva najmä pri prechodoch medzi jednotlivými oblast'ami. Pričom trhanie sa neprejavuje len pri slabších zostavách, ale dokonca aj na takom kanóne, ako je GTX 980Ti. To isté platí aj pre padanie hry, ktoré sa u mňa prejavili až po druhom update. Crashovaniu sa mi nepodarilo predíst' ani znížením grafických detailov.

Aj ked' nVidia vydala d'alší driver a vývojári pracujú na updatoch hry (v čase recenzovania vyšli na Steame už dva), stále niektoré problémy pretrvávajú. Pokial' sa rozhodnete ušetrit' desiatku snímok za sekundu a vypnete technológiu Pure Hair, ktorá realisticky zobrazuje Larine vlasy, uvidíte najneposlušnejší cop v histórii. Larin copík sa v každej oblasti, nehl'adiac na to, či fúka vietor, točí a pláva vzduchom. Navyše, tento bug sa prejavuje aj v cut-scénach, kde pôsobí naozaj rušivo.

Často spomínaný problém na fórach, ale aj od redaktorov, je memory leak, ktorý sa stupňuje s odohratým časom. Predchodca Rise of the Tomb Raider mal v obsadení jedno meno, ktoré hre robilo promo už od predstavenia. Camilla Luddington sa ako hlas Lary vracia a s ním aj opät' vynikajúca kvalita celej zvukovej stránky hry. Rovnako aj soundtrack je vel'mi atmosférický a najmä skladba, hrajúca pri riešení hrobiek, mi uviazla v pamäti. Pokial' nedisponujete gamepadom, nemusíte sa obávat'. Hra sa na klávesnici a myši ovláda bez problémov, aj ked' skákanie vie občas narobit' šarapatu, ale to je problém hry samotnej. Všetky tlačidlá viete, samozrejme, aj zmenit' podl'a vášho gusta.

Verdikt

Rise of the Tomb Raider je výborný a zábavný akčný titul. O tom niet pochýb. Avšak svojmu predchodcovi nerobí dôstojného partnera. Príbeh je slabší a po technickej stránke sa stretneme s niekol'kými problémami a dúfam, že budú vyriešené čo najskôr.

Hra taktiež aj napriek vel'kému množstvu obsahu a herných možností často spadá do obyčajných prestreliek bez atmosféry. Dojem však vylepšujú časti, kde skúmate okolie a lúštite tajomstvá hrobiek, ktorých prostredie je naozaj parádne. Väčšina lokalít, ktoré tvorcovia do hry zakomponovali, pôsobí naozaj impozantne.

Ak chcete vediet' definitívne odporúčanie, či do Rise of the Tomb Raider na PC íst', musím vás upozornit', aby ste radšej počkali na d'alšie updaty. Po vyriešení všetkých komplikácií sa určite budete bavit', no pokial' sa vám predchodca páčil a rovnako ako ja ste očakávali podobné, ak nie lepšie dobrodružstvo, ku koncu zostanete mierne sklamaní.

Juraj Vlha





STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje experimenty a projekty. Stačí, ak si študent alebo učitel'.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare tvojadomena.studenthosting.sk
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?
Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša WEBGLOBE & YEGON

Xenoblade Chronicles X

NAJLEPŠIA HRA S MECHMI OD ČIAS MECHWARRIOR 2

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: WII U
Žáner: RPG
Výrobca: Nintendo
Distribútor: Conquest
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ mohutná RPG hratel'nost'
+ prekrásny ekosystém planéty Mira
+ krásna grafika
+ soundtrack je klenot
+ nenásilné online prvky

- príbeh a postavy mohli byt' viac prepracované
- citel'ný MMO feeling
- technické ústupky

"Filozofický podtext ustupuje silám vel'kosti a megalo-manskosti."



HODNOTENIE:

★★★★☆



Síce trocha neskôr, ale lepšie než nikdy. Hovorím teraz o tejto recenzii na tú najrozsiahlejšiu hru minulého roka, ktorú sme vám, bohužial', nestihli včas priniest', ked'že jej decembrový dátum vydania a vyše stohodinová hratel'nost' bola pre mňa doslova smrtel'ná kombinácia. Každopádne vám konečne ponúkame náš sumárny pohl'ad na toho najväčšieho čierneho koňa 2015, ktorý po stránke hratel'nosti bez problémov zadýcha aj takého Zaklínača 3 či Fallout 4.

Píše sa rok 2054 a rozvinutá l'udská civilizácia sa stáva obet'ou krutej vojny medzi dvoma znepriatelenými mimozemskými rasami. Nel'útostný konflikt privádza totálne zničenie planéty Zem, z ktorej sa len tak-tak na poslednú chvíl'u dostávajú obrovské vesmírne koráby s tol'kým množstvom l'udí, aké sa len stihlo nalodit', mimo zemskú atmosféru do bezpečia. Do zdanlivého bezpečia, ktoré sa v okamihu zmenilo na peklo. Každá vojna prináša aj straty na životoch civilného obyvatel'stva a prípade našej rasy to znamenalo takmer úplne vyhladenie l'udskej civilizácie.

Vesmírnemu holokaustu nakoniec uniká len americká lod' White Whale, strácajúca sa z dohl'adu všetkého a všetkých. Po dvoch rokoch blúdenia a hl'adania nového domova napadá túto poslednú baštu l'udí rasa Ganglion, jedna z tých zodpovedných za zničenie Zeme.

Jej útok má za následok stroskotanie White Whale na neznámej planéte Mira, na ktorej je l'udstvo nakoniec prinútené usadit' sa a aklimatizovat'. Cesta hráča začína dva mesiace po stroskotaní...



„Je to cesta za objavovaním nového sveta, za spoznávaním miestnych rás a pravidiel jedných z najkrajšie navrhnutých ekosystémov v histórii hier.

Samotný príbeh je svojím spôsobom zaujímavý, no vzhl'adom na rozt'ahanost' misií sa tak trocha stráca. Ved' vlastne, ako by aj nie, ked' jeho zhrnutie by sa vám zmestilo na pol strany zošita. Režisér Tecuja Takahši prešiel od Xenogears dlhým vývojom. Dnes sa už nazameriava na prepracovaný dej kladúci rôzne hlboké otázky, dnes ho jeho obsesia naháňa za kvantitou obsahu a hernej plochy, a to je dost' škoda. Príbeh je zaujímavý, no je strohý, a tým trpia aj postavy, ktoré tak nemajú dostatočný priestor na rozvoj ako to tradične v dobrých JRPG hrách býva. Keby ma len hra dokázala aspoň raz poriadne dojat', vyvolat' smútok či proste evokovat' vo mne nejaké emócie, bol by som vel'mi spokojný. Údiv a záujem na druhej strane vyvolat' dokáže, pretože obsahuje





pár vel'mi peknych zvratov. Xenoblade Chronicles X sa na začiatku príliš nazoberá nejakým detailnejším predstavením postáv a všetko berie pekne od podlahy.

Po krátkom predstavení hlavných charakterov a načrtnutia príbehu sa čo chvíl'a stanete členom BLADE, teda súkromnej vojenskej organizácie skladajúcej sa z ôsmych divízií s rôznym zameraním, majúcich však spoločný ciel' – skúmat' planétu, zbierat' suroviny a snažit' sa zabezpečit' pre obyvatel'ov jediného mesta l'udí (a jediného mesta v hre vôbec) New Los Angeles bezpečie.

BLADE je vlastne alfou a omegou spájajúcou príbeh a hratel'nost' dohromady. Stmel'uje ich, poskytuje a ponúka solídne základy, z ktorých sa následne odvíjajú d'alšie prvky hry. Ako člen tejto organizácie sa pridáte do jednej z divízií, čím získate určité bonusy pre vašu postavu a z čoho sa odvíja náplň vedl'ajších misií, ktorých je tu hned' niekol'ko typov.

Táto hra je zameraná hlavne na prieskum planéty, čo je neuveritel'ne fantastická činnost' a plnenie misií roztrúsených, bud' všade po svete, alebo zoradených pekne v termináli, čo až taká vd'ačná činnost' nie je, ked'že ide vo väčšine prípadov len o obyčajné fetch questy.

Okrem príbehových misií sa tu nachádzajú aj tzv. Affinity misie, odrážajúce vzt'ahy s postavami, ktoré si počas hrania budujete na základe vašich odpovedí v rôznych rozhovoroch, alebo ked' počas súbojov dbáte na herný prvok zvaný "Soul Voices".

To je spúšt'anie rôznych akcií po splnení rôznych podmienok počas bojov, alebo inak a l'udsky povedané, ak budete počúvat' vašich spolubojovníkov a dáte na ich rady v súbojoch, teda stihnete zaútočit' v ich navrhnutom štýle za určitý čas, stúpnete im v očiach. Správym používaním Sould Voices v súboji sa bude zvyšovat' aj úroveň morálky vašej partie v danom súboji, vd'aka čomu bude frekvencia Soul Voices

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

stúpat' a s tým spojené aj bonusové hitpointy uštedrené nepriatel'om.

Problémom je, že samotné príbehové misie sa vám automaticky neodomknú ako v iných open-world hrách, k tomu musíte splnit' určité podmienky. Zatial' čo v iných podobných hrách stačí splnit' hlavný quest, aby sa vám sprístupnil d'alší, tak tu musíte v mnohých prípadoch ešte k tomu najprv spravit' nejakú Affinity misiu, mat' preskúmané určité percento územia alebo podobne. MMO feeling je tu teda citel'nejší než chlad pri -40 stupňovom mraze. Hra vás proste núti hrat' aj to, čo by ste si za iných okolností možno tak skoro nerobili, vzhl'adom na to ak viete, že ten najväčší zlatý klinec programu v podobe mechov Skells budete môct' získat' až po prejdení polovice príbehových questov.

Na Affinity misiu musíte taktiež dosiahnut' aj určitý minimálny level, čiže ak chcete pokračovat' v strohom, ale pekne sa rozvíjajúcom a prekvapivé zvraty majúcom príbehu, musíte ist' niekam grindovat' a tú misiu následne splnit'.

Potom pôjdete odkryt' potrebnú plochu územia, a až tak môžete ist' d'alej v príbehu. Takáto kontrola hráča nie je vôbec obvyklá a kvôli nej som ja osobne nemal ten pocit z prirodzene plynúceho príbehu. Na druhej strane som si ale všimol, že po povinnom grinde sa v misiách nebudete nikdy cítit' podlevelovaní. Na tretej strane tým však strácate nejakú výzvu v príbehových bossoch, pretože ich tak dáte s prstom v nose. Na strane štvrtej ale... a tak by som mohol pokračovat' d'alej.

Preto to nie je v žiadnom prípade typické JRPG, skôr RPG vychádzajúce z japonského štýlu, no prikláňajúce sa skôr k západu. Je to skôr taký stred medzi dvoma svetmi, ktorý je ešte k tomu okorenený hutnými prvkami MMORPG. Tento systém nie je v žiadnom prípade dokonalý, no na jeho pravidlá hry nakoniec



pristúpite, pretože skúmanie neznámeho sveta je jedna vel'ká báseň, súbojový systém neskutočne návykový a rozvoj vašej postavy fantasticky detailný.

Aj ked' ide príbeh hry do úzadia, hratel'nost' je takmer špičková. Celkovo si môžete vybrat' až zo 16 rôznych classov, no tie nie sú dostupné hned'. Sú logicky prepojené a odomknutie jedného sprístupní d'alší, a tak d'alej. Každé povolanie obsahuje svoje vlastné bojové schopnosti viažuce sa na určité typy zbraní (melee, ranged) limitované tým povolaním. Vtip je v tom, že hned' ako si vymastrujete v jednom povolaní používanie daných zbraní na maximum, budete môct' používat' tieto zbrane a ich schopnosti aj pri iných povolaní, pri ktorých by ste ich inak predtým používat' nemohli. Sú tri cesty, z ktorých sa každá potom vetví na d'alšie dve. Celkovo tak vznikajú až stovky možností, akými sa môžete vybrat' pri vývoji vášho hrdinu.



Nechýba tu zber ingrediencií a s tým spojený crafting nielen zbraní a výzbroje, ale dokonca aj podporných vlastností, ktoré si môžete do nich implementovat'. Materiálov je tu snád' milión druhov, zhotovitel'ných vecí zhruba rovnako, ingrediencie môžete zbierat', lootovat', alebo si ich dokonca kupovat' za špeciálne body.

Práve to zbieranie vecí po svete je vel'kou trhlinou, pretože tie materiály priamo nevidíte, vidíte ich vo forme modrých kryštálov. Problémom je, že každá zberatel'ná vec je tu modrý kryštál, a tak nájst' niečo konkrétne je nadl'udský úkon. Musíte si teda len zakusnút' do jazyka a zbierat' všetko zadarmo dúfajúc, že raz natrafíte na to, čo hl'adáte. A to musíte hl'adat' skutočne všade, predmety nie sú poukladané logicky, a tak napríklad nejakú časť motora môžete nájst' skôr na lúke medzi kvetmi než niekde pri zhavarovanom aute.

Inak, možností vývoja a odievania postáv je tu doslova bez obmedzení. Detailnosť RPG systému sa v Xenoblade Chronicles X prejavuje aj v inováciách v systéme obchodovania. Predajcov môžete totiž dotovat' mirániom, čím sa vám odomknú nové druhy užitočných vecí. Časom sa vám počet predajcov zvýši a ked'že každý z nich môže ponúkat' niečo tajomné a skvelé, budete potrebovat' vskutku vel'a mirania. No a s tým prichádza t'ažba. Aby mal samotný prieskum planéty svoju podstatu, na rôznych, hrou určených miestach inštalujete už skôr spomínané sondy. Tie odkrývajú mapu, t'ažia cenné kovy, získavajú dôležitú rudu miránium a rovnako tak slúžia aj ako checkpointy.

Sond je niekol'ko druhov, z ktorých každá má svoju špecifickú funkciu, no jej efektívnosť' nezávisí len od nej samotnej, ale aj od samotného miesta implementácie. Sondy vytvárajú určitý ret'azec a v závislosti od kombinovaných druhov sa vytvárajú bonusové efekty, ako napríklad zvýšená efektivita t'ažby a podobne.

Aj napriek tomu, že je to japonská hra, nečakajte t'ahové súboje, ale všetko pekne v reálnom čase. Bitky sú skutočne zážitkom, sú doslova návykové, explozívne, rýchle, plné efektov, hluku, bojových pokrikov a pri t'ažkých nepriatel'och aj taktiky. Mechaniky boja sú prosté, používate schopnosti, čakáte, kým sa skončí cooldown a používate ich znova. Ich funkčnosť', ako aj možnosť' vyhnutia sa nepriatel'skému úderu závisí od polohy vás a ciel'a.

Rovnako tak záleží aj na strane, z akej na ciel' útočíte, pretože niektoré skilly či atribúty znásobia svoju silu, ked' sú použité len na určitú konkrétnu stranu nepriatel'a.

Ak stojíte prid'aleko, niektoré skilly jednoducho použit' nemôžete. Aj ked' v partii môžete mat' až štyroch členov a v boji (a v podstate aj v celej hre) ovládate len svoju vlastnú postavu, zvyšným trom môžete rozdávat' hromadné príkazy pre všemožné akcie.

Spomeniem dôležitý prvok súbojov, a to sú level a kategorizácia rôznorodej fauny na Mire. Každý, na koho môžete zaútočit', resp. kto môže zaútočit' na vás, má presne daný svoj level, čo odráža jeho vyspelost' a taktiež aj farbu okna, v ktorom je napísané jeho meno, ktoré zase odráža jeho potenciálne nebezpečenstvo. Vel'mi pozoruhodným prvokom je aj ich správanie.

Zvieratá môžu byt' celkom krotké a ak na nich nezaútočíte, môžete navôkol nich bez problémov prejst'. No môžu byt' vel'mi agresívne a útočit', len čo vás zbadajú alebo započujú. Aj tento detailný popis typov fauny prostredníctvom špecifických ikoniek dodáva tomuto prekrásnemu svetu punc jedinečnosti. Vel'kú úlohu tu zohráva aj zmena počasia a dynamické striedanie dňa a noci. Počas hodín, ked' by mali l'udia spát', je možné niekedy vidiet' padajúce meteority, často vás pristihne dážd' alebo hustá hmla, zažijete elektromagnetické búrky, púštne búrky, vlny horúčav, polárne žiary, alebo dokonca aj dúhy.

Tieto poveternostné podmienky nemajú len pôsobivé vizuálne spracovanie, ale určitým spôsobom vplývajú aj na schopnosti vašich postáv, a to či už pozitívne alebo negatívne. Záleží od druhu a schopností postáv odolávat' takýmto efektom.

Jedným z vrcholov hry je získanie licencie potrebnej pre pilotovanie vel'kého ocel'ového kolosu zvaného Skell. Sú to vel'kí Mechovia, ktorých ovládate, využívate ich v boji, levelujete, upgradujete, tankujete a opravujete. Zrazu už nebudete musiet' prácne utekat', ale jednoducho



nastúpite, vynesiete sa k vtákom do výšky a začnete pocit'ovat' nový rozmer hratel'nosti. Z dovtedy horizontálne pojatej hry sa stane horizontálno-vertikálna a vy len ostávate v nemom úžase, že vás titul opät' prekvapil niečím novým.

Hra obsahuje aj citlivé online prvky, ktoré v žiadnom prípade neodvracajú pozornosť' od samotného hlavného chodu v podobe singleplayerovej hry. S hráčmi z celého sveta môžete plnit' rôzne misie alebo bojovat' proti najt'ažším nepriatel'om v hre, obrovitánskym tyranom.

Rozdelenie BLADE na divízie je využité aj tu, a tak sa všetci hrajúci hráči z určitej divízie podiel'ajú aj na tzv. Squad misiách s rôznymi úlohami ako zabitie určitého počtu monštier, zozbieranie niečoho, nájdenie tamtoho, a to všetko za určitý stanovený čas. Hráčom môžete posielat' správy, informovat' ich o vašom postupe, o objavení nových vecí a miest alebo len tak vyjadrovat' svoje momentálne pocity.

Jedna vec tu je vzhl'adom na komplexnosť' hry doslova nevídaná. Ak chcete skutočne všetkému porozumiet', vediet', čo znamenajú ikonky statusov, dopodrobna spoznat' všetky prvky hry, nevyhnete sa štúdovaniu manuálu.

A tvorcovia si toho boli rozhodne vedomí, pretože ho implementovali hned' do hlavného menu. Každopádne tu načrtám len tie najdôležitejšie prvky hry, najnovší diel série Xeno totiž toho obsahuje omnoho viac. Omnoho viac detailov, súvislostí, herných prvkov či napríklad aj nastavení (detailné nastavenie kamery, HUD-u, rôznych ukazovatel'ov či online hrania). Jedným slovom, fantastické.

"Planéta Mira je krásna ako biblický raj – dokonalosť' v každom ohl'ade. Na oči i dušu pôsobí ako pohladenie anjela."

Xenoblade Chronicles X vyzerá na pomery platformy fantasticky. Beží síce len v rozlíšení 720p, no ani to nebráni vykresleniu detailného sveta plného monštier, bujnej vegetácie a majestátnych pohl'adov na okolitý svet.Planéta Mira je úžasné, kompaktné a monštruózne vel'ké miesto takmer bez loadingov, s nádhernými textúrami a neskutočne vel'kou dohl'adnosť'ou. Vzhl'adom na výkon konzoly Nintendo Wii U môžeme bez problémov hovorit' o zázraku prekonávajúcom aj ten z Medžugoria. Mira je miesto, kde sa je už len radosť' prechádzat' a odhal'ovat' jeho tajné zákutia. Všade, kam sa len

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

pozriete, na vás čaká hora, na ktorú by ste sa chceli dostať, skalný previs, obrovitánske vodopády, zvláštne, až neopísateľné objekty vyrastajúce zo zeme, pestrofarebné kraje, ktorým na určitom mieste dominujú obrovské korene stromov a rastlín, či objavovanie pozostatkov pradávnych kultúr v podobe opustených obrovitánskych stavieb, doslova kolosov, ktorých pôvodný význam z čias ich najväčšej slávy môžete len hádať. To prináša nezabudnuteľný pocit zo skutočného objavovania sveta, na ktorého zem ešte ľudská noha nikdy nevstúpila.

Každá minca má vždy dve strany. V tomto prípade sú tou druhou technické ústupky nutné na to, aby mohla hra vyzerať tak, ako vyzerá. V prvom rade ide o samotné mesto New Los Angeles, ktoré je na rozdiel od pulzujúceho sveta Mira plné statických postáv, suchopárneho šedého prostredia a budov ako keby vyskladaných z lega. Zle sa vám z toho určite nestane, no celkovo je toto veľké mesto jednoznačne tým najslabším článkom hry. Skritizovať musím aj použitie malých písmeniek, ktoré sú niekedy doslova nečitateľné.

Kvôli tomu, aby sa dokázal ušetriť výkon zariadenia na niečo iné, bol nejaký kontakt s pohybujúcimi sa objektmi úplne vynechaný. To znamená, že cez pohybujúce sa autá po uliciach v New Los Angeles môžete bez problémov prechádzať, ako keby tam ani neboli, a to isté platí aj o Skelloch, ktoré sa pohybujú v určitých častiach mesta. Chýba aj AI, a tak počas putovania po Mire napríklad nikdy neuvidíte bojovať zvieratá medzi sebou. Na to všetko sa, samozrejme, dá zvyknúť a začať to ignorovať, no hlavne na začiatku som si predsa len nedokázal



uvedomiť, že je v hre zo súčasnosti niečo také vôbec možné. Rovnako tak sa dosť šetrilo na fyzike. Ak mám byť teda úplne presný, žiadna fyzika tu nie je. Všetko je tu pevné, statické, ako keby prikované k zemi a o nejakej interakcii s prostredím v reálnom čase nemôže byť vôbec reč. V samotných súbojoch napríklad neuvidíte žiadne efekty častíc, len efektné pozlátka rôznych úderov maskujúce neexistujúcu prítomnosť kolízií objektov. Suma sumárum, Xenoblade Chronicles X vyzerá na pohľad úžasne, no pri bližšom skúmaní odhalíte rôzne dizajnérske skratky a zjednodušenia.

O soundtracku sa nebojím povedať, že je jedným slovom skvost, absolútne geniálny kus hudobného umenia. Paradoxom však je, že hneď prvý úvodný track pri vytváraní postavy ma dokonale otrávil už po niekoľkých desiatkach sekúnd. No to len ukázalo, aký nepripravený som bol na taký novátorský spôsob kompozície, spájania nástrojov a využívania rôznych štýlov. Na začiatku sa niektoré skladby nedajú okamžite dostať do ucha, ako keby vás na nich niečo otravovalo, no len čo sa dokonale ponoríte do rytmu hry, ihneď pochopíte, že každá jedna nota je tu dôležitá, každý jeden beat dokonale odráža náladu prostredia a situácie. Sprvu rozčarované pocity vystriedajú prekvapujúce zistenia, že sú tie skladby predsa len dobré, a tie následne vystriedajú zistenia, že si tie melódie dokonca už aj sami pospevujete. A to aj keď práve hru nehráte.



Najmonumentálnejšími a obsahovo najkošatejšími sú hlavné témy jednotlivých krajín, ktoré prekypujú mnohými melódiami, burácajúcimi orchestrálnymi pasážami a celkovo najväčšou charizmou. Na druhej strane je často v súbojoch počuť hip-hop, či dokonca japonský pop-rock. Celý soundtrack tak ako jeden celok funguje nádherne celistvo a dokonalo súdržne, aj keď je štýlmi rôznorodo poprepájaný. Všetka česť skladateľovi Hirojuki Sawanovi, ktorý bol na celú túto prácu sám a že sa s ňou dokázal popasovať s bravúrou, s akou to dokážu len tí najväčší skladatelia.

Záverečné hodnotenie

Vynikajúce RPG s mohutnou hratelnosťou, ktorá vystačí na niekoľko stovák hodín. Aj keď je škoda, že príbehovo nejde o hru s hĺbkou Xenogears, herne ide o jedno z najkomplexnejších JRPG poslednej dekády a v rámci konzoly Wii U o absolútne bezkonkurenčný titul. Xenoblade Chronicles X sa nevyhla chybám, no celkovo ide o taký pohlcujúci zážitok, že sa od neho nebudete vedieť odtrhnúť. Bez pochýb jedna z najlepších hier minulého roka

Maroš Goč

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

DARČEK STEELBOOK K PC VERZII

TOM CLANCY'S THE DIVISION

GAME EXPRES

http://www.gameexpres.sk

FARCRY PRIMAL

UŽ SKLADOM

RISE OF THE TOMB RAIDER

PC HRA LEN U NÁS ČESKY

Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

American Truck Simulator

SIMULÁTOR, KTORÝ Z VÁS UROBÍ KRÁĽA CIEST SEVEROAMERICKÉHO KONTINENTU



Kovbojský klobúk, v rukách vel'kÝ volant, slama trčiaca z kožených čižiem a v rádiu hrajú country vypal'ovačky. Tak nejako si predstavujeme amerického kamionistu. American Truck Simulator vám dá šancu stat' sa jedným z nich a brázdit' cesty naprieč Spojenými štátmi.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: simulátor
Výrobca: SCS Software
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra prostredia
+ vel'ké priblíženie realite
+ dobre vyvážený postup kariéry
+ možnost' najímania vodičov
+ podrobne prispôsobitel'né ovládanie
+ slovenská lokalizácia a naše merné jednotky

- prílišná citlivost' riadenia
- nie práve najmodernejšia grafika
- časté a vysoké pokuty

HODNOTENIE:

★★★★☆

To isté, len v ružovom

Hned' na začiatku treba povedat', že pokial' poznáte Eurotruck Simulator 2, táto hra je od tých istých českých tvorcov a v podstate je so svojím bratom takmer zhodná, len je zasadená do amerického prostredia. Počkajte, neodchádzajte! To vôbec neznamená, že nie je dobrá alebo zábavná.

Posun v oblasti grafiky v porovnaní s európskym variantom nevidno. Ak tam nejaký je, je príliš nenápadný a žiadne vizuálne orgie sa nekonajú. Napriek tomu je grafické spracovanie prijatel'né.

Budete sa pohybovat' po dial'niciach, ale aj po cestách menšieho významu, a pri prevzatí a doručení zásielky bude potrebné prejst' mestom so všetkým, čo k tomu patrí (oproti realite sú aj mestá zmenšené). Jazdit' budete cez deň i v noci. Nielen v tme sa prejaví detailnost' a reálnost'. Budete musiet' prepínat' medzi stretávacími a dial'kovými svetlami, aby ste neoslňovali protiidúce vozidlá. Počas dažd'a použijete stierače a ak radi robíte „tutuuuut!", nezabudnite si nadefinovat' kláves pre klaksón.

Celá hra dýcha realitou a pocit autentickosti najviac vystupňujete, ak máte k dispozícii volant a najlepšie aj monitor väčšej uhlopriečky. My sme mali k dispozícii 34" ultraširoký monitor a volant s pedálmi. Zážitok bol skvelý. Hrat' možno aj na klávesnici a trebárs aj na notebooku, a to vd'aka nízkej hardvérovej náročnosti. Vtedy je atmosféra o čosi slabšia, no aj tak nie je na zahodenie. Pri hre na klávesnici odpadá pocit fyzickej únavy, ktorý pri volante a pedáloch po dlhšom hraní naozaj budete mat'.



A pointa?

Hlavnou náplňou ATS je doručovanie zásielok po krajine a budovanie vlastnej transportnej spoločnosti. Mapy sú založené na podobe reálnych máp v zmenenej mierke a čas ubieha rýchlejšie. Znamená to, že napríklad za 20 reálnych minút prejdete 300 virtuálnych kilometrov, takže sa nezačnete nudit'.

Na začiatku nemáte nič, prvý kamión vám zamestnávatel' zapožičia a bude znášat' aj všetky potrebné finančné výdavky. Po doručení prvého nákladu si zvolíte mesto, v ktorom budete mat' svoju firemnú garáž.

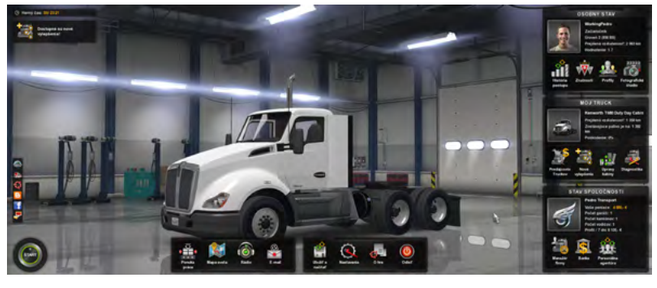
Vezmete zopár zákaziek, pri ktorých vám bude kamión poskytnutý a v medzičase vám e-mailom príde správa o tom, že si môžete zobrat' od banky pôžičku a zaobstarat' si vlastný t'ahač. Vtedy sa začína tá zaujímavejšia časť hry. Požičiate si peniaze, navštívite predajcu a zvolíte si jeden z ponúkaných modelov s rôznymi parametrami (na začiatku to bude ten najlacnejší a najslabší). Budete sa musiet' starat' o palivo, čiže dotankovávat' na pumpách, strážit' si spotrebu a každá menšia nehoda vás bude stát' pokutu za poškodenie cudzieho auta a náklady na opravu toho vášho. Ťahač možno, našt'astie, poistit', čo pri opravách oceníte.

Časom budete môct' svoju firmu zvel'ad'ovat', no najskôr musíte zarobit' dostatok peňazí.

Po pomerne drahom rozšírení kapacity garáže si možno v pracovných agentúrach najímat' d'alších vodičov, ktorí budú pre vás jazdit' a zarábat' vám d'alšie peniaze. Nie všetci sú rovnako šikovní a nepýtajú si rovnaký plat, takže volit' treba s rozumom.

Money, money, money, must be funny!

Aby sme mohli hovorit' o plnohodnotnom simulátore kamiónovej prepravy, hra musí disponovat' reálnymi dopravnými pravidlami a prepracovaným finančným systémom. V prípade ATS to na 100% platí. Môžete jazdit' ako cestný pirát, no dlho vám to nevydrží.



Pokutu dostanete po porušení cestných pravidiel pomerne často a policajných áut jazdí okolo dost' vel'a. Prefrnknút' križovatkou na červenú či prekročit' rýchlost' sa neoplatí, pretože pokuty sú nastavené akosi vysoko vzhl'adom na vaše zárobky. Nie je výnimočná situácia, ked' na začiatku vezmete zákazku za 3000 dolárov a po odčítaní pokút a cien za opravy vám zostane tretina. To si treba zvážit', ak splácate pôžičku za t'ahač, pretože splátky sú každodenné a nie malé.

Smerovky sa pravdepodobne tiež naučíte používat' vo vlastnom záujme, pretože aj ked' do vás narazí iné vozidlo, hra vždy zaúčtuje pokutu vám. To nám prišlo trochu nespravodlivé, no systém posudzujúci vašu vinu či nevinu by bol vel'mi objemný a náročný. Nehovoriac o tom, že ak by takýto systém fungoval v hre, mohli by sme ním nahradit' poistných likvidátorov škodových udalostí aj celú dopravnú políciu s inšpektorátom.

Kabína a HUD

Pochopitel'ne, že aj kabíny jednotlivých modelov t'ahačov sú vymodelované podl'a reálnych predlôh, takže ani v tomto smere sa jednotvárnost' nekoná. Prvky týkajúce sa informácií o navigácii možno upravovat' podl'a potreby. Ak nebudete používat' tempomat, je viac ako užitočné nechat' si zobrazovat' aktuálne rýchlostné limity.

Napriek tomu, že ide o americký kontinent, v menu si budete môct' nastavit' naše merné jednotky a jazdit' budete po pravej strane cesty. Takže netreba mat' obavy, ak chcete vidiet' kilometre, kilogramy a 24-hodinový časový cyklus, nie je to problém.

Čo sa nám trochu nepáčilo v európskej verzii, sú malé ciferníky rýchlomeru a otáčkomeru. Jednak, že na nich je rýchlost' zobrazovaná v míl'ach za hodinu, a jednak, že ak chcete svoju rýchlost' rozoznat' rýchlym pohybom oka, budete si ju musiet' nechat' zobrazovat' na navigačnej obrazovke v pravej časti palubnej dosky. Prílišné zaostrovanie na malé čísielká sa rovnako ako v reáli môže skončit' haváriou, zramovaním zvodidiel alebo, v lepšom prípade, vybehnutím z cesty.

Ovládanie

Čo sa týka možností v menu, hra je totálne prepracovaná. Nastavit' možno prakticky všetko a podporované sú všetky možné druhy ovládačov. S naším volantom bol trochu problém, pretože citlivost' riadenia bola privysoká aj na najnižšom nastavení, a tak sme na dial'niciach mali t'ažkosti s udržiavaním rovného smeru jazdy. Hlavne, ak sme sa ocitli v hustejšej premávke, v zákrute a s rýchlost'ou okolo 80km/h a viac. Na klávesnici je to o čosi jednoduchšie, no volant má svoje čaro. Nechýbajú tu ani nastavenia mŕtveho

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



chodu volantu, plynového či brzdového pedálu, podrobné nastavenia reakcií force feedbacku a množstvo iného. Ak disponujete volantom s radiacou pákou, v tejto hre si asi neprídete vel'mi na svoje. V prípade kamiónu totiž prevodovky majú aj 12 a viac stupňov, nie ako Jožkova štvor-rýchlostná škodovka...

Force feedback je v tomto prípade kapitola sama o sebe. Atmosféru posúva o kus vyššie, pretože vd'aka nemu doslova cítite odozvu vášho nákladu na terén aj váš štýl jazdy. Nemusí to byt' vždy klasický náves s tovarom prekrytým plachtou, občas budete prevážat' napríklad aj bager či valec. Každý náklad sa chová inak a hra zohl'adňuje aj jeho hmotnost' a fyzikálne zákony.

Ak sa neovládnete a preženiete to s rýchlost'ou, môže sa vám stat', že náklad rozkolíšete a v najbližšej zákrute skončíte s prevráteným vozidlom. Náklady na nápravu škôd, resp. odt'ah vám budú, pochopitel'ne, tiež účtované. Po krátkom tréningu v udržaní sa vo svojom jazdnom pruhu však možno zvládnut' aj uháňanie dial'nicou v rýchlosti nad 100km/h, na väčšine ciest to však bude znamenat' prekročenie maximálnej povolenej rýchlosti pre kamióny s rizikom pokuty.

Nám sa celkom zapáčila možnost' automatickej motorovej brzdy, vd'aka ktorej sme predišli množstvu kolízií, pri ktorých sme nepočítali s hmotnost'ou celého kolosu. Napríklad pri pripájaní sa na dial'nicu z pripájacieho pruhu s prudkým klesaním.

Fyzikálne zákony a realita panujú aj pri rozbiehaní sa s t'ažkým nákladom. Kamión sa nebude hýbat' ako Porsche 911, ale pekne realisticky sa bude pomaly rozbiehat' s patričným zvukovým efektom zaberajúceho motora disponujúceho silou niekol'kých stoviek koní.

RPG-like prvky

Ako vodič sa budete neustále zlepšovat' a budete dostávat' body skúseností podl'a kvality vašich služieb. Po každej zákazke vás čaká slovné ohodnotenie, súpis finančných nákladov a pripočítanie bodov skúseností (resp. aj odpočítanie za spôsobené nehody). Pri odovzdávaní nákladu možno získat' aj bonusové body za parkovanie návesu. Isto si viete predstavit', že nejde o l'ahkú záležitost', a preto máte až tri možnosti náročnosti, ako a kam náves zaparkovat'.

Ťažšiu s cúvaním, l'ahšiu bez a tret'ou možnost'ou je nechat' to tak a tovar odovzdat' bez bonusu jednoduchým stlačením Enteru. Pri prevzatí nákladu takú výhodu nemáte. Musíte zacúvat' k návesu a pripnút' ho k t'ahaču.

S postupom na vyššie levely si budete môct' svoje schopnosti prispôsobovat'. Takže dostanete možnost' zlepšovat' sa napríklad v preprave nebezpečného nákladu, alebo budete získavat' príplatky za tovar vyššej finančnej hodnoty. Každopádne to potrvá dost' dlho, kým sa budete aj s vašou transportnou spoločnost'ou kúpat' v peniazoch a vyžaduje si to poctivú prácu, čo je opät' reálny prvok. Ak budete chciet' maximalizovat' reálnost', môžete si nechat' zapnutú simuláciu únavy. V tom prípade sa vaša postava – vodič po dlhšej práci unaví, začne zívat', bude sa mu zahmlievat' pred očami a vy budete musiet' vyhl'adat' bud' odpočívadlo, alebo v mestách niektoré z parkovísk, kde si pospíte.

Využit' možno napríklad aj parkovisko v autoservise, v ktorom si môžete pri tej príležitosti nechat' vykonat' opravy, alebo dokonca aj rôzne vylepšenia t'ahača. Autenticitu poškodenia motora tvorcovia vyriešili tým, že pri vyššej úrovni poškodenia vám bude motor náhodne „zdochýnat'" a na palubnej doske bude svietit' výzva na navštívenie servisu.

Autori na podporu komunity spojenej s hrou vytvorili aj web s názvom World Of Trucks, na ktorom možno zdiel'at' svoje screenshoty, diskutovat' a komunikovat' s ostatnými hráčmi. Nám to prišlo zbytočné, no podl'a počtu príspevkov sa dá konštatovat', že si aj tento krok našiel svojich priaznivcov.

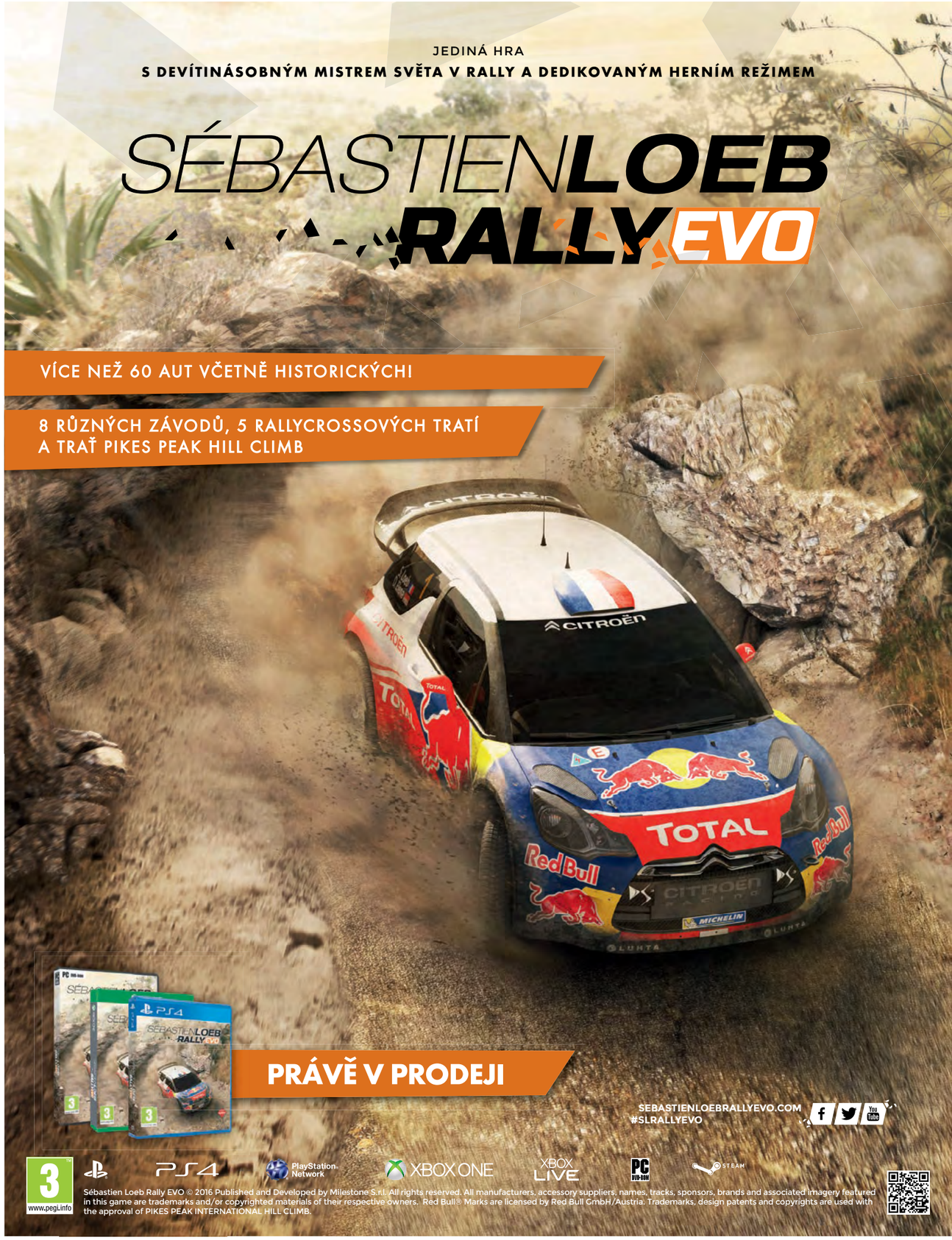
Záver

American Truck Simulator je napriek minimálnym zmenám voči európskemu variantu výbornou hrou pre každého fanúšika viacnápravových kolosov, ktoré denne doručujú tovar po celom svete. Cena za hru nie je vysoká a slovenská lokalizácia je úplná, aj ked' so štipkou gramatických chýb. Popri brázdení ciest vám môžu do uší pumpovat' hudbu reálne internetové rádiá podl'a vášho výberu, alebo aj váš vlastný playlist. Jediná slabšia stránka hry je už spomenutá grafika. Nejde však o prekážku v hratel'nosti. Hru neodporúčame iba hráčovi, ktorý očakáva arkádovú pretekársku akciu typu Need For Speed Truck Edition. A nie, z kamiónu sa nedá vystúpit', takže nečakajte ani Grand Theft Truck.

Peter Vnuk



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



This War of Mine: The Little Ones

POĽSKÉ ŠTÚDIO KONEČNE PREZENTUJE VOJNOVÉ HORORY NA KONZOLÁCH



Vojnové hry nie sú v dnešnej dobe žiadnym prelomom v hernom priemysle. Vojnová hra, ktorá však ukazuje vojnu z tej druhej strany, z pohľadu trpiacich civilistov, je niečo úplne iné a jedinečné. A to This War of Mine: The Little Ones od poľského štúdia určite je.

V poslednej dobe sa stáva zvykom, že nové a nápadité hry nevytvárajú veľké štúdia s dostatkom prostriedkov, ale malé, nenápadné Indie štúdiá, ktoré skúsia svoje šťastie a vytvoria niečo odvážne. Presne toto sa udialo aj v tomto prípade. Poľské štúdio 11bit sa rozhodlo spraviť klasické vojenské hry inak – z pohľadu, aký sme zatiaľ ešte nemali možnosť vidieť. Ide o pohľad zo strany civilistov.

Hry s takouto tematikou v podstate neexistujú. No civilisti



nie sú o nič menej dôležitými aktérmi konfliktov ako samotní vojaci. Domnievame sa, že to majú ešte ovľa ťažšie, ako sa na prvý pohľad zdá. Nie sú cvičení a na hrôzy vojny vôbec pripravení, zabiť iného človeka vnímajú ako niečo, čo ich bude ťažiť po celý život, aj keď sa to stalo možno v sebaobrane či v pudovej snahe ostať nažive.

A práve takéto každodenné trápenia a nástrahy opisuje hra This War of Mine: The Little Ones. A robí to sakramentsky dobre!

This War of Mine pôvodne vyšla v originálnom vydaní iba na PC, no teraz prichádza v rozšírení The Little Ones aj na konzoly. The Little Ones verzia pridáva do už aj tak pomerne komplikovanej

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: survival adventúra
Výrobca: 11 bit studios/ Deep Silver
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

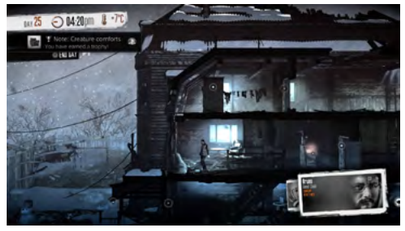
+ emocionálny zážitok
+ náročnosť
+ celkové prevedenie

- kamera
- ovládanie
- mierne nelogické možnosti

HODNOTENIE:

★★★★☆

hry detské postavy, ktoré ju robia ešte viac reálnejšou a emotívnejšou. Predstavte si, že musíte manažovať skupinu civilistov, ktorí nedisponujú žiadnymi špeciálnymi schopnosťami, ktoré by mohli mať reálny dopad na stav vojny. Jedla je málo, vody ešte menej, o materiáloch, liekoch a zbraniach nehovoriac. Zvládať toto všetko bolo pomerne ťažké už v pôvodnej hre, no keď si teraz predstavíte, že sa k tomu všetkému budete musieť starať o deti, s ktorými treba zaobchádzať ináč ako s dospelými, naberá This War of Mine úplne nový rozmer. Vaša taktika sa bude



musieť rapídne zmeniť, a to tiež v oblasti prístupu k vašej skupine či zásobám.

Prítomnosťou detí ide hra kvalitatívne vyššie. Deti vľa veciam, ktoré prináša vojna, nerozumejú, sú smutné či pri vážnych situáciách doslova až zdrvené. Je nutné s nimi súcitiť, jemným spôsobom ich tíšiť, rozprávať sa s nimi, no keď je relatívne všetko v poriadku, treba ich, asi ako všetky deti, zabaviť a zamestnať. Na to slúžia novo pridané časti úkrytu, ktoré poskytnú deťom útechu a zábavu, odreagovanie sa od okolitého sveta. Takouto útechou je napríklad hojdačka či krabica s hračkami.

No aj detské žalúdky sa vedia vyprázdniť a kŕmiť ich musíte rovnako ako ostatných členov vašej partie. Výhodou však je, že im stačí o niečo menej jedla. Nielenže vám deti budú spôsobovať starosti svojím správaním a udržiavaním ich hladných brušiek, koniec koncov vám veľmi nepomôžu. Okrem zvládnutia základných úkonov, ako je napríklad vybratie mäsa z pasce, sú deti v podstate starosťou navyše. Ich jediný prínos vo vašej skupine sa môže primárne zdať nepodstatný, no skúsenejší hráči ho veľmi rýchlo ocenia.

This War of Mine síce ponúka možnosť získavania potrebných surovín, jedla a napríklad aj zbraní či iných prostriedkov násilia, no civilistom je to proti srsti a často by radšej boli hladní, ako by mali niekoho okradnúť. Násilie a kradnutie od iných prináša naozaj veľké zisky, no do veľkej miery ovplyvňuje morálku vašej skupiny preživších. Ak v kradnutí a vraždení pokračujete aj naďalej, v konečnom dôsledku to môže viesť k depresiám, úplnému psychickému zrúteniu, čo môže spôsobiť až samovraždu alebo útek od skupiny. Je potrebné si uvedomiť, že títo ľudia sú proste len ľudia a aj keď ide o extrémnu situáciu, nie sú





vľmi ochotní okrádať a vraždiť iných len preto, aby oni sami prežili. Samozrejme, vždy sa nájdu výnimky, no, bohužiaľ, vaše akcie neovplyvňujú iba postavu, s ktorou konkrétny čin vykonáte, ale celú skupinu. Práve tu poskytuje hra morálne vľby, ako hrou postupovať. Každý váš čin či rozhodnutie bude mať na skupinu drastický dopad. Aj keď sa vám môže zdať, že je váš úkryt skvelo zabezpečený a máte dostatok zásob, všetko sa môže zmeniť v priebehu noci. Osobne som v jednej z mojich hier mal snáď všetko, čo si človek počas prežívania vo vojnovom konflikte môže priať, no moji ľudia boli natoľko zdevastovaní vraždením, prepadmi môjho úkrytu a kradnutím, že nevideli cestu ďalej a spáchali samovraždu.

Grafika hry v podobe Art štýlu a jej doplnenie zvukovými efektmi je prevedená výborne a pocit z hry snáď ničí iba ovládanie, pri ktorom je cítiť, že bolo robené pôvodne pre PC, no určite by sa dalo ovľa lepšie prispôsobiť gamepadu. Posledným mínusom je fakt, že deti nemôžu zomrieť. Všetci ostatní členovia skupiny môžu umrznúť, zomrieť na hlad, byť zastrelení a tak ďalej, no ak sa nedokážete postarať o ďalšiu vo vašom úkryte, jednoducho odíde. Je to pomerne nelogické prevedie mechaniky, čo popiera princípy celej hry.

Záver

This War of Mine: The Little Ones je bez pochýb jedna z najemotívnejších hier a jednoznačne jedna z TOP Indie titulov, ktoré sú momentálne na trhu. Inovatívny a neobvyklý formát z pohľadu civilistov uväznených vo vojne a snažiacich sa prežiť je tematika nielen zaujímavá, ale hlavne odvážna na spracovanie. Poľské štúdio si na plecia zobralo ťažké bremeno, no doručilo hru, ktorá je skutočne jedinečná.

Richard Mako



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

Gravity Rush Remastered

VYDARENÝ REMASTER ANIME KLASIKY Z PS VITA



Titul Gravity Rush vyšiel v roku 2012 na PS Vitu a okamžite si okolo seba vybudoval kultové zastúpenie. Málokto vie, že Gravity Rush vzniklo v roku 2008 ako projekt pod názvom Gravité a malo byt' pôvodne na PS3, čo by určite vel'a fanúšikov len potešilo. Aj napriek kladným hodnoteniam, mnohí mali pocit, že je Gravity Rush nedocenenou hrou. Nuž, vývojár Bluepoint Game, ktorý stál za remastrami, ako napríklad God of War či Metal Gear Solid, sa rozhodol, že nenechá Gravity Rush zapadnúť prachom a zremastrovali ho na PS4. A že ide o vydarený remaster! Hra ostala oproti svojmu originálu nezmenená, so všetkými kladmi, ale aj zápormi, no graficky je na PS4 na vysokej úrovni. Len málokedy si uvedomíte, že Gravity Rush bolo pôvodne koncipované na handheld a nie ako PS4 hra. Vd'aka prekrásnej HD grafike sa Gravity Rush pozerá pri 1080p skoro ako anime rozprávka a nie ako videohra.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: adventúra
Výrobca: Bluepoint Games
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ dej
+ grafika
+ inovatívny systém menenia gravitácie

- repetitívne misie
- nudné boje
- neprirodzené animácie

HODNOTENIE:

★★★☆☆

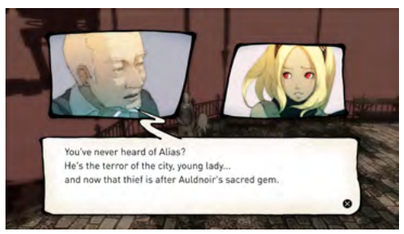
Opät' budete hrat' za sympatickú blond'avú hrdinku Kat, ktorá sa prebudí v strede ulice a na nič sa nepamätá. Ulice mestečka Hekseville, kde sa dej odohráva, sú však pochmúrne, l'udia sú nešt'astní. Nemožno sa im čudovat', ked' ich mierumilovné mestečko trápia červie



diery, ktoré sa otvoria, vtiahnu dnu nešt'astníkov, ktorí sú nablízko aj s ich domami a zatvoria sa. Kat si nielenže nič nepamätá, ale nemá ani tušenie, čo sa vôbec deje. Od začiatku je však jasné, že nejakým spôsobom je do celej situácie zakomponovaná. Vedl'a Kat sa zjaví aj magická mačka menom Dusty, ktorá ma srst' vo farbe vesmíru a vd'aka nej má nadprirodzenú schopnost' manipulovat' s gravitáciou.

Kat je naozaj charizmatická protagonistka. Hoci ju trápi strata pamäti, od začiatku využíva túto svoju nadl'udskú schopnost', aby pomáhala obyvatel'om s ich problémami, hoci nie vždy sa stretne s vd'akou. Napríklad už na začiatku hry zachráni chlapca pred vtiahnutím do červej diery, a pritom sa nechtiac rozpadne ich dom. Miesto vd'aky je obvinená z toho, že dom zničila a miestni obyvatelia ju vyženú preč. Ked'že nemá kam íst', Kat sa skryje do kanálov a rozhodne sa spríjemnit' si svoje nové prostredie tým, že zbiera odhodený nábytok a upravuje si svoju novú „izbu" podl'a svojich predstáv. Po takomto začiatku sa s hlavnou hrdinkou nedalo nesúcitit' a čím d'alej sa dej otvára, tým viac sa Kat vyvíja ako charizmatická, ciel'avedomá postava so zmyslom pre humor a iróniu, ktorá sa však snaží l'ud'om pomáhat' aj napriek všetkým nespravodlivostiam, ktoré ju na ceste postihnú. Schopnost' menit' gravitáciu je v hre kl'účová a väčšina akcie sa točí práve okolo nej. V praxi to využívate tak, že stlačením tlačidla R1 si vyberiete, ktorým smerom chcete, aby vás gravitácia prit'ahovala. Smer, ktorým sa chcete pohybovat', si vyberiete pohybovaním ovládača alebo joystickom. Potom stlačíte R1 ešte raz a pritiahnete sa tam, kam ste ovládačom namierili. Týmto spôsobom môžete lietat' nad mestom či chodit' po stenách. Lietaním sa vám otvorí mesto vo svojej celej kráse a ked' už raz opadne úžas z tejto schopnosti, už sa viac nebudete chciet' pohybovat' obyčajným chodením a lietanie sa stane vašou druhou náturou. Lietat' vo vzduchu však môžete iba chvíl'ku, dokým sa vám energia neminie, načo padnete na zem a budete musiet' chvíl'ku počkat' na jej dobitie.

V hre budete bojovat' najčastejšie s Nevi, malými potvorami, ktoré sa ukážu vždy tam,



kde sa objaví červia diera. Nikde nie je riadne vysvetlené, čo to Nevi sú a prečo na mesto útočia, každopádne si s nimi Kat musí poradit' a k tomu využije svoju úžasnú schopnost'. Iste, môžete využit' aj základné kopy či údery, ale omnoho účinejší je tzv. gravitačný kop, ked' vzlietnete a necháte sa pritiahnut' k nepriatel'ovi či d'alšie špeciálne pohyby, ktoré v hre postupne odomknete. Príšerky Nevi prichádzajú v rôznych podobách a na každý typ treba zvolit' inú stratégiu. Tie slabšie padnú už po niekol'kých základných úderoch, iné majú citlivé body, ktoré budete musiet' trafit' gravitačným kopom a iné zas budú mat' ochrannú kôru, ktorej sa najprv budete musiet' zbavit'. Osobitnými kapitolami sú potom bossovia, ktorí reprezentujú kombináciu



všetkého. Vo všeobecnosti sa boj však točí okolo levitovania a triafania sa do citlivých bodov nepriatel'ov, a tak sa boje po chvíl'ke stanú monotónne.

Hra je dizajnovaná v japonskom anime štýle. Hoci japonského hovoreného dialógu je minimum, dej sa otvára prostredníctvom množstva kreslených scén. Graficky je hra nádherná a je radost' sa na ňu pozerat', hoci sú tu viditel'ne prítomné dozvuky svojej handheldovej éry, ktoré sa odrážajú najmä v častých neprirodzených animáciách postáv. Mestečko Hekseville je vel'ké a plné života. Jeho zákutia budete okrem hlavnej dejovej línie objavovat' prostredníctvom bočných misií.

Tie sú jasne označené od hlavných misií, aby ste vedeli, kedy idete po hlavnej dejovej línie a kedy sa venujete bočným misiám. Za splnenie misií budete dostávat' diamanty, ktoré potom budete môct'



vrážat' do vylepšenia svojich schopností. Preto sa popri hlavnej dejovej misie oplatí robit' aj tie bočné. Misiám, či už hlavým, alebo bočným, však chýba varieta. Ked'že väčšina sa týka vašej schopnosti levitovat' a menit' gravitáciu, záber misií je značne obmedzený a vo vel'a prípadoch sa bude týkat' nudných akcií ako napríklad niekam sa presunút' či niečo niekam zaniest'. Skutočnou motiváciou je tu dej, ktorý je celkom pestro prepracovaný.

Verdikt

Gravity Rush je vo všeobecnosti vydarený remaster. Najväčší posun je vidiet' v prekrásnej grafike a hoci animácie sú nie vždy presvedčivé, Gravity Rush Remastered vyzerá na PS4 prekrásne. Hratel'nost' ostala rovnaká. Hoci sa obsah misií stane po čase repetitívnym, zaujimavý dej podaný v komiksovej a anime forme vás udrží pri obrazovkách. Vel'kým paradoxom je aj skutočnost', že hoci ide o remake z PS Vita, na PS4 sa hrá rovnako dobre.

Aj napriek niektorým nedostatkom, ktoré boli prítomné už v PS Vita verzii, momentálne sa pripravuje Gravity Rush 2. Preto môžeme dúfat', že Gravity Rush Remastered je len malá ochutnávka toho, čo nás ešte len čaká.

Pokial' vás hra bavila už vo svojej handheldovej verzii, alebo si chcete zahrat' za charizmatickú hrdinku Kat po prvýkrát, tento remaster stojí za vyskúšanie.

Adam Zelenay

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

Zombi

LAUNCH TITUL Z WIIU ZAVÍTAL NA PC

ZombiU sa ako jeden z launch titulov tešil prekvapivo dobrým hodnoteniam ako od hráčov, tak aj od recenzentov. Oproti Wii, kde bola väčšina hier prístupná aj det'om, sa v spustení predaja WiiU ocitla poriadne drsná zombie akcia. A tá sa s odstupom troch rokov dopracovala okrem Xbox One a PlayStation 4 aj na PC. Pokial' ste sa potešili, musím vás, bohužial', upozornit', aby ste nadšenie krotili. PC port Zombi určite nedopadol podl'a mojich predstáv.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: survival FPS
Výrobca: Straight Right/ Ubisoft Montpellier
Zapožičal: PLAYMAN

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná hratel'nost'
+ atmosféra a strach
+ časť v škôlke

- nekvalitný port
- chýbajúce funkcionality
- grafické spracovanie
- krátke

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Zombie apokalypsa ako sa patrí

Zombi vás zavedie do Londýna v roku 2012. Ako bolo predpovedané, tento rok znamená skazu zeme i l'udstva. Mŕtvoly začnú opät' chodit' a zostala im jediná potreba, hlad. Ako hráči sa zhostíte roly jedného z tých, na ktorých sa usmiala št'astena a stále patrí medzi živých. Po úteku pred krvilačnými mozgožrútmi sa ocitnete v bunkri, do ktorého vás zavedie hlas z CCTV kamery. Predstaví sa ako Prepper a vysvetlí vám, čo sa vlastne deje, a zadá niekol'ko základných úloh. Základným tutoriálom sa cez prvých zombíkov dostanete aj k ruksaku, ktorý vám celú hru bude slúžit' ako inventár. A tu už začína vaša pút' plná útrap a strachu.

Celá hra sa skladá z jednoduchých úloh vo forme chod' z bodu do bodu a dones nejaký predmet. Väčšinou sú spríjemnené rôznymi naskriptovanými udalost'ami a nechutnými prekvapeniami. Okrem toho vám hra dovolí sa túlat' kdekol'vek chcete, ale lokality sa vám sprístupňujú postupne v súlade príbehom. Sklamaním pre mňa bola jedna z povinných úloh, v ktorej ste museli zbierat' stratené listy osoby menom John Dee, ktorý predpovedal koniec sveta a príchod živých mŕtvych. Nie, zbieranie collectables naozaj nemám rád a pokial' sa táto činnost' nachádza medzi povinnými úlohami, vie ma to nudit' ešte viac.

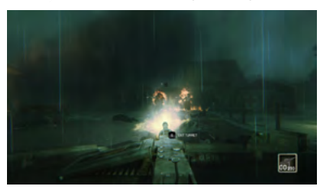
Zabudnite na Dead Island alebo Left 4 Dead. Každý zombík v Zombi je výzvou a aj ked' časom pre vás jeden-dvaja nebudú predstavovat' výzvu, väčšie počty najmä v stiesnených priestoroch môžu l'ahko znamenat' vašu smrt'. Väčšinu času budete bojovat' zbraňami na blízko. Nábojov je v Zombi vel'ký nedostatok a pokial' ich miniete na osamotené hnijúce mŕtvoly, môžete sa tak pripravit' o jedinú šancu na prežitie situácie, ktorá vás čaká v d'alšej miestnosti. Práve z náročnosti hry vychádza jadro zábavy a aj zdroj najväčšieho strachu. Časť, ked' budete musiet' zavítat' do škôlky a hl'adat' v nej antibiotiká, patrí medzi vrchol



celej hry. Atmosféra je taká hustá, že by sa dala krájat', a prezradím vám, počas hrania som sa neustále pozeral cez plece, či za mnou náhodou niečo nečíha. Pokial' vývojári boli schopní do hry zahrnút' túto atmosférickú a zábavnú pasáž (aj ked' plnú klišé), je naozaj škoda, že taká nie je celá hra. No v dnešnej dobe je Zombi aj tak niečo unikátne. Na rozdiel od celej plejády sandboxových a openworldových zombie hier je Zombi v podstate lineárna a na príbeh zameraná FPS s výraznými survival prvkami. Navyše podfarbená poriadnou porciou strachu. A ten v mnohých moderných survival (nehovoriac o zombie) hrách začínal chýbat'. Škoda, že hra samotná je celkom krátka. Jej dokončenie mi zabralo približne sedem až osem hodín.

Akých zmien sme sa po troch rokoch dočkali?

Najsmutnejším faktom je, že multiplayer, ktorý bol na WiiU dostupný, sa do PC verzie nedostal. Nešlo o žiadnu PvP zónu či kooperačné misie. Interakcia medzi viacerými hráčmi fungovala trošku na spôsob ako v Dark Souls. Pokial' v Zombi umriete, hra nekončí. Z vašej postavy sa stáva nový zombík, ktorý na chrbte nosí ruksak so všetkými cennost'ami, ktoré ste pri sebe nosili. Pokial' tohto zombíka zabijete, obsah je opät' váš. V prípade WiiU však vašu oživenú mŕtvolu mohol zabit' aj iný hráč a tým vás pripravit' o obsah celého ruksaku. Opakujem, všetkého, čo ste mali. Perfektný nápad a brutálne posilnenie strachu a atmosféry. A presne túto perfektnú funkcionalitu si na PC neužijete. Neskutočná škoda. Drobným rozdielom oproti pôvodnej verzii sú dve d'alšie zbrane na blízko. Kriketová pálka, ktorá bola na WiiU jedinou zbraňou pri súbojoch zoči-voči dopĺňa lopata



a vybíjaná bejzbalová pálka. Obe sú, samozrejme, silnejšie než vaša základná zbraň, a tak niet dôvod, aby ste ju so sebou predsa nosili, nie? Ved' ušetríte miesto v ruksaku. Omyl. Na tento malý detail vývojári zrejme nemysleli, a tak je kriketová pálka spolu s pištol'ou povinnou výbavou, ktorej sa za celú hru nezbavíte. A že miesta v ruksaku je naozaj nedostatok, nemusím určite spomínat'. Podobných nelogickostí sa nájde viac. Väčšinu dverí môžete za pomoci drevených dosiek zabarikádovat'. Avšak, vzhl'adom na obmedzený inventár vám vždy budú prednejšie náboje, lekárničky alebo granáty. To isté platí pre svetlice, ktoré všetkých zombíkov nalákajú na miesto, kam ju hodíte. Za celú hru som ich využil naozaj minimum.

Ubisoft port v najhoršej podobe

Napriek vel'kej kritike sa stále objavuje množstvo portov starších hier, ktorým chýbajú základne nastavenia a možnosti, na ktoré sme na PC zvyknutí. Aj ked' sa táto situácia zlepšuje, občas sa nájde titul, ktorý vám postaví všetky vlasy dupkom. Zombi patrí presne do tejto kategórie. Hra neobsahuje žiadne grafické nastavenia. Žiadnu kvalitu textúr alebo tieňov, vyhladzovanie hrán, ambient occlusion. Proste nič. Pritom dva grafické efekty, chromatic aberration a motion blur, by určite vel'a hráčov s radost'ou vyplo. Jediné, čo máte možnost' nastavit', je rozlíšenie a vertikálnu synchronizáciu. A táto zmena navyše vyžaduje reštart celej hry.

Okrem toho hra oproti pôvodnej WiiU verzii nevyzerá omnoho lepšie. Textúry sú vel'mi nedetailné a nekvalitné. To isté platí aj o efektoch. Jedine hra svetla a tieňov pôsobí slušne. Tma je v Zombi naozaj tmou a bez baterky v niektorých lokalitách neuvidíte vôbec nič. To sa v mnohých hrách veru nevidí. Viditel'ným nedostatkom je aj nízky počet modelov zombií. Napríklad policajný t'ažkoodenec dostal jediný model a verte mi, v hre to nepôsobí najlepšie.

Ved' aj v Left 4 Dead, kde je kvalita textúr určite nižšia a živých mŕtvych si detailne všímate ovel'a menej, bolo omnoho viac modelov. Našt'astie je zvuková a hudobná stránka opakom vizuálu. Niektoré zvuky a výkriky vás budú sprevádzat' na ceste do postele a v prípade hrania na slúchadlách vám garantujem, že si budete musiet' dávat' prestávky. Hra vám zvukmi aj vel'mi efektne a s pozitívnym naladením oznamuje, že ste objavili d'alší úkryt, kde si môžete uložit' hru alebo cestu do hlavného bunkra. Škriekaním a výkrikmi vám zase dáva najavo, že bez problémov môžete íst' d'alej, určite to bol len vietor.

Verdikt

To najsmutnejšie na Zombi je, najmä pokial' ste fanúšik zombie hier a filmov, že samotný koncept hry znie vel'mi dobre, no prevedenie je vel'mi biedne a po hraní zostanete trošku sklamaní. O to viac tento pocit zamrzí, ked' viete, že Zombi malo ambície na to, aby sa na PC stalo perfektnou survival FPS. Takto ide len o priemernú zombie akciu s pár výbornými nápadmi a naopak, niekol'kými zlými rozhodnutiami, ktoré hru potiahli ku dnu. Bát' sa budete, zabávat' tiež, ale len kým nenarazíte na niečo, čo vám celý zážitok pokazí. A tento proces sa opakuje, až kým hra neskončí. Čo naozaj netrvá dlho.

Juraj Vlha



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

Assassin's Creed Chronicles India

NUDA V ASASÍNSKOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBO
Žáner: 2,5D platformovka
Výrobca: Climax
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ artštýl a grafické spracovanie
+ občas hratel'nost'
+ zaujímavé lokácie

- bugy, chyby a glitche
- nudný a niekedy nelogický dizajn
- príbeh
- nezaujímavá náplň misií
- ovládanie

HODNOTENIE:



Séria Assassin's Creed zaplavuje regály obchodov tak často, až sa bojím, že sa hádam každý mesiac ukáže nová hra z tejto série. Séria sa po fiasku s názvom Unity konečne prostredníctvom Syndicate ustálila na nových konzolách a začala expandovat'. A nakol'ko má štúdio Ubisoft rado okrem klasických AAA hier aj malé chut'ovky za 15€ (vid' Valiant Hearts a Child of Light), rozhodlo sa skombinovat' obe tieto veci dokopy a voilá, vznikla podséria Assassin's Creed Chronicles, ktorá pokračuje druhým dielom.

Tento diel sa odhráva v Indii a nasleduje príbeh Arbaaza Mir in Amritsara a aby hra nebola príbehovo chudobná, dej sa odohráva počas vojny medzi Sikhskou ríšou a Britskou Východoindickou spoločnost'ou. Nakol'ko sme vo svete Assassin's Creed je jasné, že boj bude klasický. Asasíni proti Templárom. To znamená vel'a skákania, vel'a stealth prvkov a vel'a vraždenia. 2,5D skákačka však nemá žiadnu charizmu. Teda okrem licencie a naviazaniu na tamojší príbeh univerza. Hra je však príliš krátka na to, aby stihla ponúknut' zaujímavý príbeh, a tak si musíte vystačit' s klasickým scenárom: „Zlí Templári sa zmocnili artefaktu a treba ich rýchlo zastavit'." Hra nemá priestor ani na rozvinutie vlastností jednotlivých postáv, a teda celá t'archa zaujímavosti ostáva na hratel'nosti. Bohužial', ani tu hra ničím nevyniká. Opakované striedanie skákacích pasáží, ktorým chýba zaujímavý leveldizajn, a prenasledovaní nie je ozvláštnené ničím, čo by utkvelo v pamäti. Hra si navyše vystriel'a zásobník v prvých leveloch, a tak jej potom nezostáva v d'alších častiach z hl'adiska nových mechaník či zaujímavých prvkov nič, čo znamená, že sa ku koncu pravdepodobne budete modlit', aby to všetko skončilo.

Bohužial', občasné reštrikcie v podobe okamžitého reštartu po spustení alarmu a občasných logických hádaniek nestačí, možno preto, že aj tie sú vel'mi podobné a absolútne nevybočujú z toho, čo má daný žáner naučené. Hre chýba plynulost' pri ovládaní postavy a dobrý pocit toho, že máte nad svojou postavou kontrolu. To často vyústi do to, že reštarty budú nasledovat' z iniciatívy hráča, pretože postava nechce poslúchat'. Tento diel navyše obsahuje aj dizajnérske chyby. Ako príklad uvediem logickú hádanku, ktorá dala hráčovi za úlohu preskočit' cez štyri objekty skôr, ako sa zavrie brána. V tom momente si hráč povie, že sa preskočit' nedajú, pretože bežne takto postava neskáče. No zrazu, kvôli zásahu autorov, to dokáže, čo môže pri postupe hrou často miast'. Leveldizajn je zviazaný prísnym okom vývojárov. Vel'a miest sa dá prejst' len spôsobom, ktorý nadiktovali autori. Potláča to priestor na kreativitu a rovnako aj nutkanie prejst' si hru znova. Súbojový systém je vyslovene tragický, a to bez ohl'adu na to, že hra je stealth orientovaná.

Tým pádom vás neprekvapí, že vám hra zadá určitú misiu, ktorej chýba akákol'vek logika (hl'adanie kusov oblečenia, ktoré stráži hromada ozbrojencov atd'.). Frustrácia tu často vzniká nie z hráčovej nešikovnosti, ale z hlúpych, nevyladených a nelogických prvkov. Aspoň že sa na hru dobre pozerá. Pekné farebné prostredie, ktorému nechýba hĺbka, pekne spracované prestrihové scény, dabing a hudba sú taktiež obstojné, a tak trochu zlepšujú dojem. Hra sa však nevyhla množstvu bugov, ktoré len pridávajú na frustrácii, a tak tých päť hodín potrebných na prejdenie budete prechádzat' stavmi čiastočného uspokojenia, ktoré sa často strieda s frustráciou.

Verdikt

Assassin's Creed Chronicles India je hru, ktorá by pri absencii značky nezaujala asi nikoho. Takto má k dispozícii aspoň okruh fanúšikov série, ktorí majú potrebu doplnit' každučkú časť sveta Assassin's Creed. Pre zvyšok sveta je tu hromada lepších a zábavnejších hier.

Dominik Farkaš

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

Zero Reflex

JEDNODUCHÁ HRA, KTORÁ RIADNE PREVERÍ VAŠE REFLEXY

ZÁKLADNÉ INFO:

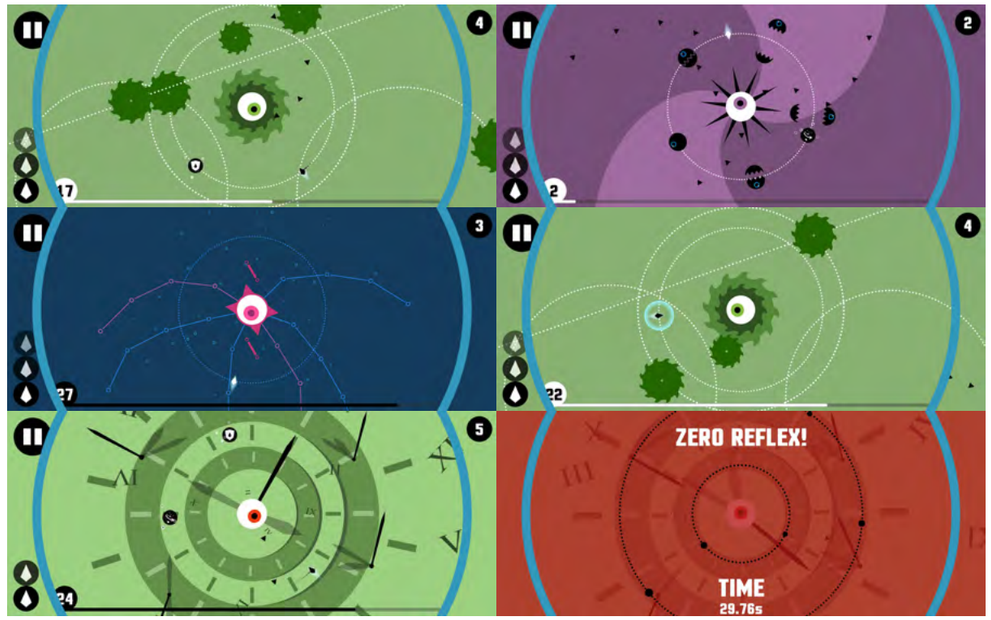
Platforma: PC
Žáner: logická hra
Výrobca: Exordium Games
Zapožičal: Exordium Games

PLUSY A MÍNUSY:

+ originálny vizuál levelov
+ príjemný soundtrack
+ dobre vyvážená stúpajúca náročnost'
+ cibrenie reflexov

- občas nejasnost'
- len pre vyrovnaných jedincov
- menšie technické nedostatky

HODNOTENIE:



Často sa nudíte a celá vaša knižnica hier sa vám zdá obohraná? Máte radi výzvy a potrpíte si na svoje skvelé reflexy hodné mladého zaklínača? Ak ste aspoň na jednu z otázok odpovedali áno, indie hra Zero Reflex je určená práve vám!

Rozhranie a princípy

Všetko je zamerané na čo najväčšiu jednoduchost'. Vyššie mozgové funkcie budete používat' zrejme vždy iba pri prvom hraní každého levelu na pochopenie situácie. Následne je to už iba o reflexoch. Samotná hra, a dokonca aj menu sa odohráva v kruhovom obrazci, zámerne pripomínajúceho oko akéhosi monštra. Vaša herná „postavička", pripomínajúca malú raketku, sa pohybuje po kružnici okolo stredu oka. Vašou úlohou je vyhýbat' sa objektom, ktoré vychádzajú zo stredu a aj tým, ktoré sa pohybujú v náhodných vzorcoch vol'ne v priestore. Každý nesprávny dotyk znamená stratu života. Životy máte tri do každého levelu a v každom leveli musíte prežit' tridsat' sekúnd. Áno, to je všetko. Naozaj je to až také jednoduché... Alebo nie je?

Zo začiatku sa to tak môže zdat', no ako to už býva, náročnost' stúpa a pribúdajú nové typy objektov. Tie sú vymyslené dobre, s vel'kou dávkou fantázie. Uhýbat' sa budete napríklad obrím chápadlám, ktoré sú nebezpečné iba ak na chvíl'ku očervenejú, lietajúcim shurikenom (ninja hviezdice), raketám, pílam atd'. Ostrel'ovat' vás pritom neustále budú čierne trojuholníčky pochádzajúce zo stredu kruhu. Aby vás to rýchlo neprestalo bavit', pomerne často sa na vašej kružnici objavujú bonusy napríklad v podobe dočasných štítov či malých explózií. Ochránia vás pred niektorým typom nepriatel'ských objektov, no objavujú sa vždy len na krátky okamih.

Škodoradost' je najlepšia radost'

Prehl'ad o tom, ako na tom práve ste, udržiava hlas, ktorý vás stroho informuje o počte zostávajúcich životov pri strate jedného z nich alebo o úspešnom postupe do d'alšieho levelu, ktorých je celkovo osemdesiat. Ak prídete o všetky životy, monštrum reprezentované okom sa vám škodoradostne vysmeje s tým, že máte podl'a neho nulové reflexy a klesnete o level nižšie. Ak máte tendenciu znervózniet' a stratit' koncentráciu, môže sa vám stat', že takto klesnete aj o pár levelov nižšie v priebehu pár okamihov. Hlavne, ak ste prišli o posledný život 24 stotín sekundy pred postupom o level vyššie, ako sa to stalo mne. „Rage quit" v takej situácii nie je ničím nečakaným. Treba povedat', že problém v hratel'nosti tkvie v tom, že nie vždy možno na prvý pohl'ad dobre rozoznat', ktorému objektu sa vyhnút' a ktorému nie. Chce to preto aj trochu cviku a herný úspech rozhodne nepríde, ak máte unavené oči alebo mozog. Takisto epileptici by sa potenciálne mali hre radšej vyhnút', ked'že pôsobí dost' psychedelicky a v tmavej miestnosti grafika značne bliká.

Záver

Zero Reflex nie je žiadna raketová veda. Je to jednoduchá hra na chvíle nudy, no dobre poslúži aj v prípade, že si chcete či potrebujete neustále cibrit' svoje reflexy. Každý level je graficky aj principiálne špecifický a originálny, no najviac sa nám páčil, paradoxne, soundtrack. Je dynamický a v každom leveli hrá iná skladba, čo udržiava akčnost' aj atraktívnost' celej hry.

Peter Vnuk

XCOM 2

XCOM NEUMIERA!

GENERATION TOP PRODUKT TIP REDAKCIE

Ako opísať XCOM 2 jedným slovom? Napätie. Napätie úplne postačuje, lebo ho tu budete neustále pocit'ovať. Počas každého výstrelu vašich vojakov, ako aj tých nepriatel'ských, pri každom výskume, pri každom pípnutí na mape sveta a pri každom odhalení nových skutočností v tomto pochmúrnom svete.

XCOM 2, ako aj jeho predchodca, skrátka stavil na túto emóciu a vyšťavil ju snáď na maximum. Nejde o hru, pri ktorej si oddýchnete, na to rovno zabudnite. Budete neustále pod tlakom a vaše dlane sa budú potiť tak, že nepostačí ani dobrý pitný režim. Tak prečo je to tak dlho očakávaný titul, ked' vás bude neustále stresovať?

Pretože radosť zo zaslúženého víťazstva chutí lepšie. V našom prípade aj radosť z toho, ked' zabijú niekol'ko obl'úbených vojakov, ktorých budete oplakávať ešte v nasledujúcej hre.

Zodpovedá tomu aj príbeh, ktorý sa vydal vel'mi netradičnou cestou. Pokial' ste hrali prvú časť, viete, že ste inváziu mimozemšťanov potlačili. Je však dosť pravdepodobné, že nie na prvý raz. Druhá časť stavila na to, že toto sa presne stalo. Svet je pod nadvládou „priatel'ov z vesmíru" a l'udia žijú pomerne pohodlný život. Teda až na tie nútené kontroly Vel'kého Brata, občasný preplesk cez držku od divne škriekajúceho policajta a faktu, že niekol'ko vašich známych zmizlo „boh vie kam".

Médiá ale masírujú novými high-tech nemocnicami, vlakmi zadarmo a potláčaním teroristických skupín, ktoré narušujú bezpečnosť svojich občanov. Zhodou okolností vás teroristi unesú, no môžete byť radi, pretože ste celý čas boli „vládou" držaní v nádrži s tekutinou. A to na prvý pohľad pohodlne nevyzerá. Vitajte v novej základni XCOM, poslednej nádeji l'udstva, v ktorej stres a beznádej budú vaším verným spoločníkom!



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahová stratégia
Výrobca: Firaxisw Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ grafika
+ príbeh
+ hratel'nosť

- bugy
- optimalizácia

HODNOTENIE:

★★★★☆



Už počas tutoriálu hra vysvetlí, že l'udia umierajú a, mimo iné, sa hrá na t'ahy. Pre tých, ktorí XCOM-y nikdy nehrali, to môže znamenať absolútnu stratu záujmu, ale neodchádzajte ešte. Hra však využíva prvky napätia ako základnú esenciu hratel'nosti, čiže nudiť sa určite nebudete.

Každým t'ahom sa pohrávate s osudom vašich verných vojakov, ked' neviete, ako sa výstrel, pohyb, alebo schopnosť vyvinú. Je to niečo ako poker, kde volíte d'alší krok a počítate s tým, že to vôbec nemusí vyjsť. Znižujete pravdepodobnosť neúspechu, ale neúspech samotný eliminovať nemôžete.

Za znižovanie sa považuje pestrá škála možností, ktoré hra ponúka a tie sa dajú rozdelit' na taktické a strategické. Taktické využívajú mechaniky počas misií, ked' rozmiestňujete vojakov do krytia, využívate ich aktívne schopnosti a vediete boj s časom. Strategická zložka zahŕňa výskum, výrobu lepšej výbavy, získavanie surovín, odhal'ovanie nových poznatkov z pitiev mimozemšťanov a výber prioritných misií. Je to perfektne prepojený systém, kde budete pocit'ovať každú chybičku, ktorú spravíte. Hoci aj o tri hodiny neskôr.

Vojaci získavajú skúsenosti a môžu sa stať jednou zo štyroch, neskôr z piatich povolaní. Každá z nich má vel'mi zaujímavé schopnosti a zbrane, ktoré budete využívať v taktickej časti hry. Oproti jednotke sa zmenili povahovo len trošku, no tentoraz sú viac „cool" a ku koncu hry priam OP. Čo je dobre, ved' kto by nechcel ku koncu nakopať emzákom prdel, nie?

Taký Ranger napríklad nosí obrovskú mačetu, ktorou síce dokáže trafiť a zabiť nepriatel'a s naozaj vysokou pravdepodobnosťou, no tým, že musí prísť až k nepriatel'ovi, riskuje svoj krk v d'alšom kole. Support tentoraz dostal k dispozícii drona, ktorý bud' dokáže podporovať okolitých spolubojovníkov, alebo, naopak, šikanovať nepriatel'ov, hlavne robotických. Sniper dostal do vienka naozaj výborné schopnosti s revolverom a heavy... no toho moc nemenili... Ale aj tak je cool!

Vaše smrtel'né komando pritom môžete do hĺbky kustomizovať, pridávať módy na zbrane a vybavenie, čím si vytvoríte ešte väčšie puto.

Nepriatelia sa zmenili, pribudli im nové schopnosti a postupom času získavajú na sile. Spoilovať však nebudem, pretože sú vel'kou časťou „wow" a „oh shit" momentov, ktoré sú pre túto sériu ikonické. Hra obsahuje nový systém strategickej mapy. Ako v jednotke, aj tu budete bojovať s časom, čoby červenými bodíkmi nad Zemou. Tentoraz však budete riešiť viacero druhov misií a rozhodovanie ponesie ovel'a nevyspytatel'nejšie výsledky. Treba spomenúť, že tutoriál nové mechaniky moc dobre nevysvetlil a až hraním (a fatálnymi chybami) som systémy pochopil dostatočne.

Obsadzovanie nových území pritom dáva ovel'a väčší zmysel, čo sa týka príbehového prepojenia s mechanikami, a zároveň ponúka d'alšiu vrstvu strategického rozhodovania. Do celého mišmašu pridajte naozaj kvalitne spracovaný „lore" fiktívneho sveta, rozhovory, závery z pitiev a nové príbehové skutočnosti, ktoré vás naozaj pohltia a prehĺbia depresiu nad koncom sveta.

Čo sa týka grafického spracovania, XCOM 2 si naozaj polepšil. Postavy sú detailnejšie, textúry ostrejšie a grafické efekty ovel'a krajšie. Je to spôsobené aj tým, že titul nevychádza na konzoly, takže sa tvorcovia mohli na grafike opustiť. Bohužiaľ sa neopustili dostatočne, pretože hra na vyšších detailoch je zle optimalizovaná a často jednoducho padne. Počas recenzovania mi dokonca „corruptlo" uložené hry a musel som začať odznova. Na jednej strane chápem, že titul, ktorý má od začiatku vývoja v pláne podporovať módovaciu scénu, disponuje určitými neduhmi, no stretol som sa s vyšším množstvom kritických chýb, ktoré by sa takému skúsenému tímu, akým je Firaxis, stať nemali.

V neposlednom rade treba spomenúť zásadné prvky znovuhratel'nosti. Hra generuje misie náhodne, vrátane máp, ktoré sú generované procedurálne. Nemalo by sa vám preto stať, že budete hrať dookola tie isté mapy, ako tomu bolo v jednotke. Vd'aka módovacej scéne, ktorá úzko spolupracovala s Firaxisom už počas vývoja, je už teraz možné stiahnuť množstvo módov, ktoré bud' zlepšujú, alebo priam tvoria nové herné mechaniky a herné módy. Túto hru budete môcť hrať viackrát a pritom zažiť úplne iné zážitky.

Dá sa teda XCOM2 odporučiť? Za mňa a moje herné chúťky určite. Ide o jedinečný titul, ktorý nemá takmer žiadnu konkurenciu v žánri a drží si kvalitu naozaj vysoko. Je to titul, ktorý očakáva množstvo skalných fanúšikov pre svoju nezabudnutel'nú atmosféru a unikátne herné mechaniky.

Nebyť zlej optimalizácie a chýb, ktoré trápili ešte prvú časť, hra by si odniesla ultimátne skóre. Avšak pevne verím, že časom aj tie najmenšie chyby zmiznú.

„XCOM 2 je unikátnou t'ahovou stratégiou, v ktorej zachraňujete l'udstvo pred inváziou mimozemšťanov. V taktickej časti ovládate 4- až 6-člennú skupinu vojakov a plníte rôznorodé misie. V strategickej zbierate suroviny, vediete výskum, vývoj zbraní a množstvo d'alších zaujímavých činností. XCOM 2, ako aj jeho predchodcovia, stavia na napätí, šanci a boji Dávida s Goliášom."

Tomáš Klienmann

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

Far Cry Primal

SÉRIA FAR CRY V POČIATKOCH CIVILIZÁCIE

Posledné dva diely Far Cry série sa medzi hráčmi vd'aka svojej zábavnosti tešili vel'kej obl'ube. Všetky nesú známky recyklovaných Ubisoft titulov, krásne prostredia a zábavné mechaniky. Ako si počína úplný reset siahajúci do doby praveku?

Roky herných skúseností ma naučili, aby som od Ubisoft hier nečakal vel'a. A to platí dvojnásobne pri nových dieloch už zaužívaných sérií, medzi ktoré patrí určite aj Far Cry.

Aj ked' tretí a štvrtý diel zožali pomerne vel'ký úspech pričom to neboli nijak prelomové hry a recyklovali už zaužívaný koncept Ubisoft hier, v konečnom dôsledku boli pomerne zábavné a hrali sa dobre. V tomto zmysle sa dalo to isté očakávat' aj od najnovšieho pokračovania, ktoré však tentoraz nabralo úplne nový smer. Jupí, ideme do praveku! Masívny a pomerne šialený skok z modernej doby série Far Cry do praveku bol nepochopitel'ným, no vítaným oživením. Predsa sa len stále bavíme o Ubisofe a ten vo väčšine očakávaní, od ktorých nič nečakáme, nikdy „nesklame". Vitajte v zemi Oros. Z exotických ostrovov a hôr modernej doby sa vraciame na počiatok l'udskej civilizácie, približne 10 000 rokov pred naším letopočtom. Ubisoft sa tak vo svojej sérii posunul o tisícky rokov dozadu, no hratel'nost'ou ostal na rovnakom bode, ako sa, ostatne, dalo čakat'.

Začnime s príbehom Far Cry Primal, ktorý sa približuje čitatel'ovi pomerne l'ahko. Far Cry Primal v podstate nedisponuje žiadnym príbehom. Na začiatku hry sa ujímate postavy Takkar, ktorý je členom dávno stratenej vetvy kmeňa Wenja. Stratený bratia sa vracajú hl'adat' svoj domov a hovorí sa o nich ako o výnimočne silných jedincoch. Záhadnou udalost'ou však prežijete iba vy sami a nájdete svoj dávno stratený domov. Ten je sužovaný krvilačnými kmeňmi, ktoré ten váš doslova rozprášili po celej krajine. Vašou úlohou sa tak stáva obnovit' a opät' zjednotit' vašich „príbuzných". Tým sa v podstate príbeh začína aj končí, pretože po zvyšok hry budete už len plnit' stupídne questy, ktoré nemajú s príbehom skoro nič spoločné, a nemajú žiadnu hlbšiu myšlienku. Tú eventuálne nemá ani celá hra. Zábavnost' celej hry tak stojí, ako to bývalo aj u predošlých dielov, na lovení predátorov a preskúmavaní naozaj krásne spracovanej krajiny. Na scénu v zvieracej ríši prichádzajú legendy ako šabl'ozubý tiger, mamuty a, samozrejme, nemôže chýbat' ani známy diabolský Far Cry orol. Okrem obmeny druhov zvierat sa toho v systéme lovenia vel'a nezmenilo. Snád' len s výnimkou arzenálu, ktorým ich budete lovit'. Tri druhy lukov, kopije, kyjak a zopár maličkostí ponúkajú naozaj minimálne možnosti variability narábania s nimi, a tak sa najčastejšie pristihnete s lukom v ruke, ktorý vymeníte za dvojitý luk schopný striel'at' dva šípy naraz (pravdepodobne najzábavnejšia čast' hry). Primal (nečakane?) predsa len prináša niečo, čím sa líši od svojich klonov. Hlavná postava bola členom vetvy, ktorá oplývala vel'kou silou. V krajine Oros sa tak stanete známy pod menom Beast Master – Krotitel' predátorov. Túžili ste si niekedy zajazdit' na mamutovi alebo lovit' v sprievode šabl'ozubého tigra? Toto je vaša šanca!

Krotenie predátorov vnáša do bojov a mechaník hry naozaj obrovskú pomoc, bez ktorej by sa hra hrala pravdepodobne o dost' horšie. Nehovoriac o tom, že je to so zvieracími part'ákmi úplne parádne! Každý z predátorov má svoje špeciálne vlastnosti a pomôže vám v niečom inom. Zatial' čo vel'ké a silné medvede na seba nalákajú nepriatel'ov, šikovné pumy dokážu nepriatel'ov zabíjat' potichučky, bez odhalenia. Možností je niekol'ko, no najzábavnejšou sa pravdepodobne pre väčšinu stane jazda po pláňach Orosu práve na šabl'ozubom tigrovi. Avšak Ubisoft sa neunúval zmenit' dokonca ani najzákladnejšie animácie predošlých dielov, hratel'nost', strel'ba či engine ostáva nezmenený, no predošlé diely mali aspoň aký-taký príbeh, čo sa o titule Primal rozhodne nedá povedat'. Prvých niekol'ko hodín sa cítite naozaj príjemne, ako snád' v každej Far Cry hre, až dovtedy, ked' vám príde divné, že sa v hre vlastne nikam neposúvate, nič sa nedeje a skoro nikam nesmeruje. V tomto momente začína honba za nudnými questami a snaha ukončit' hru. Prečo? Pretože v hre už skrátka nemáte čo robit'.
O technickej stránke hry sa vel'mi ani nemusíme bavit'. Ked'že ide o recykláciu predošlých dvoch dielov, naozaj nemá skoro čo nefungovat'.
Jedno sa ale Ubisoftu musí nechat' a tým je ich majstrovstvo vytvárat' naozaj krásne svety, krajiny a prostredia. Assassins Creed, predošlé Far Cry hry a d'alšie „Ubi tituly" sa môžu pýšit' naozaj krásne graficky i dizajnovo spracovanými a do hlbky prepracovanými svetmi. Miestami síce Oros nepôsobí až tak praveko, no je naozaj výborne spracovanou krajinou so všetkým, čo by ste si v pravekom svete mohli predstavit'.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná FPS adventúra
Výrobca: Ubisoft Montreal
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ krotenie predátorov
+ dvojitý luk
+ herný svet

- recyklované mechaniky
- starý Far Cry, nové prostredie
- kde je príbeh?

HODNOTENIE:

★★★☆☆







Záver

Far Cry Primal sa pokojne môže označit' aj ako Far Cry 3.75, akurát asi o 10 000 rokov naspät' v čase. V Ubisofte sa nezapreli a zrecyklovali všetko, čo sa len dalo. Animácie snád' všetkého ostali úplne rovnaké ako v predošlých dieloch. Stále len tupo a bezducho naháňate a vybíjate nepriatel'ské kempy (aspoň že tentoraz nelozíme po vežiach). Lovenie zvierat, aj ked' ovel'a atraktívnejších, ostalo po starom. Výnimku predstavuje nová možnost' krotenia niektorých predátorov a schopnost' jazdit' na nich. Bohužial', hráči sa však nedočkajú žiadnych zaujímavých bossov a postáv, o príbehu, ktorý by ich sprevádzal, nehovoriac. Presne ako to bolo vo FC 3 a 4. A tak sme sa na úplný záver prepracovali až k vyjadreniu vývojárov z Ubisoftu asi spred pol roka, ked' sa na otázku, či bude hra obsahovat' multiplayer a coop, vyjadrili takto: „Od týchto prvkov sme upustili výmenou za maximálne kvalitný singleplayerový zážitok."
V tomto prípade som asi dostal inú hru...

Richard Mako

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

Unravel

TAKÁ INÁ HRA

Ťažko povedať, či si chce distribútor EA získať srdcia hráčov, ktorí preferujú nezávislé hry, alebo bol z konceptu hry Unravel naozaj natoľko úprimne unesený, že ju zafinancoval a distribuoval. Je to jedno. Výsledkom je to, že pod krídlami EA vychádza hra, akú by ste nečakali.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: logická plošinovka
Výrobca: Coldwood Interactive
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálne spracovanie
+ sympatický hlavný hrdina
+ pohodová hratel'nost'

- Yarny počas hrania ničím neprekvapí
- z určitého hľadiska jednotvárna hratel'nost'

HODNOTENIE:

★★★★☆



A nečakali sme ju ani pred rokom na výstave E3. Na tejto megalomanskej prehliadke tých najväčších titulov sa objavil nesmelý vývojár, ktorý nikoho neohúril dokonalou prezentáciou a hollywoodskym trailerom. Hráčov však potešil svojou úprimnosťou, keď prezentoval vznik titulu Unravel. Hry, ktorej hlavným hrdinom je nevýrazná postavička z vlny, ktorá je natoľko malá, že nedokáže preskočiť mláku bez toho, aby sa neutopila. Vlna je však silná zbraň a počas hrania sa stane vaším jediným pomocníkom.

Unravel spadá do kategórie hier, ktoré sú iné. A to natoľko, že hráčov rozdelia do dvoch táborov. Fanúšikovia, ktorí okrem FPS titulov nehrajú nič iné, a vyhľadávajú dynamický, akčný zážitok, budú nadávať. Unravel nemá žiadnu akciu, nemá znovuhratel'nost' a po pár hodinách s hrou skončíte a už sa k nej nevrátite. Hrdina z vlny tejto skupine nedá nič, ale to sa dalo očakávať.

Unravel je titul pre tých „frfľošov", ktorých frustrujú predajné úspechy série Call of Duty a chceli by v hrách viac originality, nápadov a unikátnych zážitkov. Pokiaľ nedáte dopustiť na hry ako Journey, Braid alebo novinku The Witness, hoci všetky majú svoje muchy, potom patríte do tejto druhej kategórie a Unravel môže byť pre vás atraktívnou hrou.



A to aj napriek tomu, že Yarnyho dobrodružstvo je pomerne priamočiare. Ísť stále rovno za nosom a prekonávať prekážky, ktoré nám ľud'om nespôsobujú žiadnu výzvu. Pre postavičku z vlny je však náročné prekonať mláku alebo preskočiť cez veľkú prekážku. Pomáhať si budete vlnou a hoci sa koncept hry počas vášho putovania výrazne nemení, Yarnyho putovanie neomrzí.

Pokiaľ chcete vedieť, čo od Unravelu očakávať, pozrite si niekoľkominútové video so zábermi z hrania, ktoré je súčasťou článku. Hádanky, resp. prekážky sa v rámci jednotlivých úrovní neustále menia, ale spôsob ich riešenia nie. Z vlny si vytvoríte lano, po ktorom môžete šplhať alebo „lietať" ako Tarzan v džungli. Pomocou vlny si taktiež môžete vyrobiť mostík alebo trampolínu, ktorá vás vystrelí do inak nedosiahnuteľnej výšky. Pri hraní tieto mechaniky fungujú dobre. A aby nebolo putovanie s Yarnym príliš jednoduché, autori využili skutočnosť, že každé klbko sa raz minie. V prípade Yarnyho to znamená, že jeho „dojazd" je limitovaný zostatkom vlny. Klbká nie sú po hernom svete roztrúsené náhodne. Majú svoje pevné miesto, ktoré vás niekedy prinúti prekonať prekážku iným spôsobom, pretože v opačnom prípade sa k ďalšej vlne nedostanete. V praxi to znamená, že si budete podľa potreby viazať a opätovne rozväzovať mašličky, ktoré slúžia ako záchytné body a sú dôležitou súčasťou riešenia herných situácií. Na rozdiel od niektorých plošinoviek, Yarny sa počas hrania výraznejšie nevyvíja. Nedostane žiadnu super schopnosť, ktorá by zmenila spôsob jeho pohybu a umožnila autorom navrhnúť nové hádanky a oživiť tak hratel'nost'. Aj vďaka štandardnej hernej dobe, ktorá sa pohybuje okolo 6 hodín, sa však nestihnete nudiť. Určite nie, ak si Unravel rozdelíte do viacerých častí a každý deň si zahráte jednu úroveň. Menšej porcii herného obsahu zodpovedá aj cena, ktorá je stanovená na rozumných 20EUR. Mimochodom, je jasné, že Yarnymu by sa žiadna super schopnosť ani nehodila, narušilo by to atmosféru hry. Ale určitá snaha o oživenie herných mechanizmov by potešila. Unravel si vás však získa audiovizuálnym spracovaním, ktoré je unikátne a výborne dotvára celkovú atmosféru. V tomto smere treba autorov pochváliť.





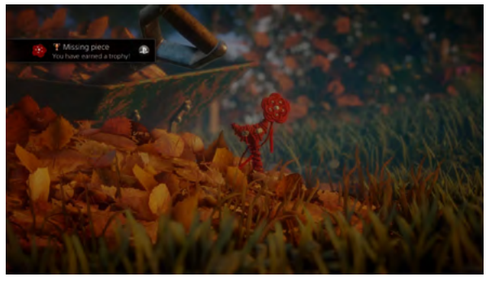
Z Yarnyho mohli spraviť aj kresleného hrdinu, namiesto toho sa rozhodli vytvoriť herný svet, ktorý sa snaží čo najbližšie priblížiť tomu skutočnému. Má však čiastočný nádych snového sveta a výsledkom je už spomenutá unikátna atmosféra. Unravel patrí svojím spôsobom medzi najkrajšie hry, ktoré sme hrali.



Verdikt

Unravel je výborný zážitok. Hra sa radí do vzácnej skupiny titulov, ktoré majú umelecký nádych a vedia poskytnúť atypický herný zážitok. Audiovizuálne spracovanie funguje perfektne, herného obsahu je tak akurát, aby ste sa nestihli nudiť, a nižšia cena vhodne dopĺňa dobrý pocit z ostatných aspektov hry.

Roman Kadlec



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

Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ
TICHÁ



Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidanými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce **Logitech.com/G710plus**

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

Fractal Design Edison M 650W

Stabilný a silný základ

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné komponenty
+ modulárnost'
+ dizajn hodiaci sa do každej skrinky

- vyššia cena
- umiestnenie zásuviek káblov

ŠPECIFIKÁCIE:

Výkon: 650W
Formát: ATX
Certifikácia: 80 PLUS Gold
Pevné konektory: ATX 24-pin, ATX 4-pin, PCI Express 8-pin
Modulárne konektory: PCI Express 8-pin, Sata, Molex
Chladenie: 120mm ventilátor
Ochrana: proti prepätiu aj podpätiu
Rozmery:
Šírka 150mm (15cm)
Výška 86mm (8,6cm)
Hĺbka 150mm (15cm)
Hmotnost' 2,4kg

HODNOTENIE:

★★★★★

V kruhoch, v ktorých sa pohybujem, sú častou témou počítače. Problémom je, že vel'a l'udí pokladajúcich sa za počítačových expertov sa často zameriava len na prestížne komponenty. Tie síce zabezpečujú výkon a rýchlost' pri práci, ale nedokážu fungovat' bez dostatočnej podpory tých naozaj dôležitých súčiastok. Ak ste sa rozprávali s niekým o počítačoch, je vel'mi pravdepodobné, že prvé otázky sa vždy týkali procesorov, grafických kariet a RAM. Kol'kokrát sa vás ale niekto opýtal na zdroj, ktorý všetky tieto komponenty napája?



Na internete sa objavuje vel'a odstrašujúcich príbehov o tom, ako sa niekomu uškvaril drahý hardvér len preto, lebo dotyčný bol príliš skúpy priplatit' si za kvalitu. Na druhej strane, ak si niekto kúpi kvalitný zdroj, málokedy o tom píše na internete chválu. Dnes sa dozviete, ako by mal vyzerat' kvalitný zdroj, a to vd'aka kúsku s menom Fractal Design Edison M a výkonom 650 Wattov.

Obsah balenia a prvé dojmy

Spoločnost' Fractal Design zase raz nesklamala. Škatul'a ladená do čiernej a zlatej farby ukrýva semi-modulárny zdroj zabalený do štýlovej textilnej kapsy. Taktiež obsahuje množstvo konektorov, manuál a pár pomôcok na upratanie káblov. Exteriér zdroja je tak, ako aj ostatné zdroje z ponuky Fractal Design nafarbený na čierno a na vrchnej strane je ozdobený vlysom snehovej vločky. Spodnej strane dominuje 120mm ventilátor, ktorý je pri bežnej inštalácii ukrytý, ale celku dodáva príjemný farebný kontrast. Poteší dĺžka ATX12V kábla, ktorý sa bežne zapája do vrchnej časti matičnej dosky a pri rozmernejších skrinkách je potrebné ho pri niektorých zdrojoch i nadpájat'. So zdrojom by ale nemali byt' žiadne problémy. Takisto si Edison M alebo skôr Fractal Design zaslúži plusové body za pribalené pásky so suchým zipsom. Nie každá počítačová skrinka totižto ponúka najlepšie možnosti manažovania káblov, a tieto pásky určite prídu vhod.

Pevné káble (dĺžka v milimetroch, + označuje druhý konektor na tom istom kábli)

Model	450W	550W	650W	750W
ATX 20+4 pin	550	550	550	550
ATX12V 4+4 pin	700	700	700	700
PCI-E 6+2 pin	-	-	580+100	580+100

Modulárne káble (dĺžka v milimetroch + druhý konektor na tom istom kábli)

Model	450W	550W	650W	750W
EPS12V 8-pin	-	-	-	650
PCI-E 6+2 pin	550+100	550+100 550+100	550+100 550+100	550+100 550+100
Peripheral	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120	400+120+120 300+120
SATA	400+120+120+120 650+120	400+120+120+120 650+120	400+120+120+120 350+120 650+120	400+120+120+120 400+120+120+120 650+120

Rozvrhnutie kablov

Semi-modulárnost' a inštalácia

Edison M, tak ako už väčšina moderných zdrojov určených pre náročnejších používatel'ov, ponúka semi-modularitu, čo znamená, že okrem tých najnutnejších káblov, ktoré vyžaduje drvivá väčšina dnešných matičných dosiek a grafických kariet, sú ostatné volitel'né. Pokial' nie sú nutné, netreba ich do zdroja vôbec zapájat'. Edison M je dodávaný





v štyroch možných výkonnostných variantoch s rôznymi obsahmi káblov. Preto je potrebné si na stránke výrobcu i v obchode skontrolovat', či zdroj, ktorý kupujete, podporuje všetko potrebné na napájanie vášho hardvéru. V tejto verzii zdroja sú napevno uchytené káble ATX 20+4 pin a ATX12V 4+4 pin na napájanie matičnej dosky a PCI-E 6+2 pin na napájanie grafickej karty. Modulárnych káblov ponúka Edison M viac, a to



2×PCI-E 6+2 pin, 3 x Sata a 2×Molex. Samozrejme, konektorov na týchto kábloch je viac. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez väčších problémov, až na jednu menšiu nepríjemnost', ktorou bolo umiestnenie zásuviek pre modulárne káble na úplnom spodku zdroja. Po zasadení do skrinky Fractal Design Define S Window bol prístup pre tieto konektory blokovaný ventilátorom, ktorý je nainštalovaný na spodku za účelom vyfukovania teplého vzduchu. Otáčat' zdroj sa mi nechcelo, a tak som sa s problémovým ventilátorom bez väčších výčitiek aspoň nateraz rozlúčil.



To iba dokazuje, že pri skladaní počítača je najlepšie si ho i vizuálne predstavit' a ešte pred objednaním či nakúpením komponentov, odstránit' všetky možné konflikty, akokol'vek malé môžu byt'.



Hodnotenie 80Plus a komponenty

Čo je 80Plus hodnotenie? V praxi ide o úspešné dokončenie rady testov, ktoré následne udel'ujú určitú známku/garanciu, že daný zdroj poskytuje daný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to však, že zdroj, ktorý nemá hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, ked' ide o správnu funkcionalitu hardvéru, je lepšie mat' isté záruky. Najnižším stupňom je 80Plus Bronze, ktorý ponúkajú napríklad zdroje zo série Integra M. Edison M je o

Required Efficiency depending on % of Rated Load

80 PLUS Certification	115V Internal Non-Redundant			230V Internal Redundant			
% of Rated Load	20%	50%	100%	10%	20%	50%	100%
80 PLUS	80%	80%	80%	N/A			
80 PLUS Bronze	82%	85%	82%	—	81%	85%	81%
80 PLUS Silver	85%	88%	85%	—	85%	89%	85%
80 PLUS Gold	87%	90%	87%	—	88%	92%	88%
80 PLUS Platinum	90%	92%	89%	—	90%	94%	91%
80 PLUS Titanium	—	—	—	90%	94%	96%	91%

80Plus rozvrhnutie



dva kroky vpred, preskakuje hodnotenie 80Plus Silver, a zaručuje až 80Plus Gold, čo znamená minimálne 88% efektivitu pri zat'ažení 20% i 100%, a dokonca 92% efektivitu pri



tej najbežnejšej 50% zát'aži. Edison M takéto výsledky dosahuje vd'aka výberu kvalitnej základni, ktorú predstavuje G séria zdrojov od spoločnosti Seasonic a komponentov, ako sú napríklad japonské elektrolytické kondenzátory, ktoré sú zase skvelé v odstraňovaní prílišného elektrického vlnenia.

Zhrnutie

Zdroj Fractal Design Edison M si ma za daný čas, čo poháňal výkonný hardvér v testovacom počítači, získal. Hoci zdroj môže odrádzat' isté percento záujemcov svojou cenou, za niektoré komponenty je naozaj lepšie si priplatit'. Testovanie nešlo do extrémov, ako napríklad úplne rozobratie či odpajkovanie všetkých komponentov, do akých sa väčšinou púšt'ajú špecificky zamerané stránky venujúce sa elektronike. No ak túžite po výkonnom zdroji, ktorý ponúka modularitu káblov, bude vám slúžit' vel'a rokov a ste ochotní minút' o 20 až 30eur viac ako za menej známe značky, nemusíte už d'alej hl'adat'.

Daniel Paulini

Gigabyte Brix

Malý, menší, najmenší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: od 122€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné rozmery
+ dostatočná konektorová výbava
+ prehl'adný manuál
+ dostatočný výkon pre kancelárske a multimediálne využitie
+ nízka cena

- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 107×56×114 mm
Procesor: Intel Celeron N3150 (4×1,6GHz)
Počet pamäťových slotov: 1 × SO-DIMM DDR3L 1,35V 1600MHz
Počet slotov pre HDD: 1 × SATA II
Konektivita: 4 × USB 3.0, HDMI, VGA, Ethernet, Audio In/Out, WiFi, Bluetooth, čítačka microSD kariet
Podpora VESA: áno

HODNOTENIE:

★★★★★

Miniaturizácia ide míľovými krokmi vpred. Vlajkonosičom tohto "hnutia" je spoločnost' Intel, ktorá v posledných rokoch definovala nové typy produktov. Medzi ne patria napr. Intel Compute Stick alebo Intel NUC, z ktorého vychádza aj dnes recenzovaný minipočítač Gigabyte Brix.

Balenie

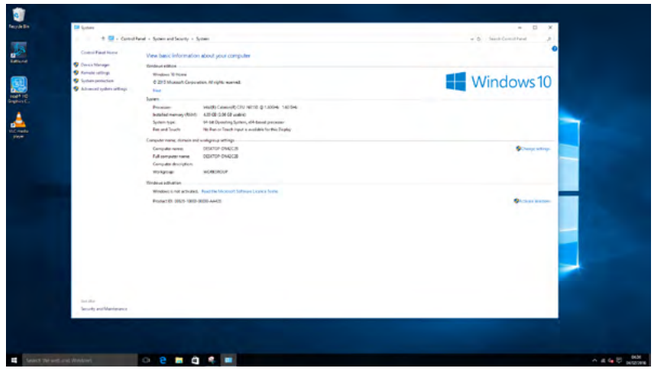
V nevel'kej krabici nájdete okrem samotného Brixu aj kompaktný napájací adaptér, DVD s ovládačmi, sadu skrutiek, ktorá bude užitočná pri inštalácii disku a taktiež pri prípadnej montáži VESA držiaku na zadnú stenu monitora alebo televízie. Baleniu teda nemáme čo vytknút', Gigabyte nič nepodcenil a potešil nás aj nadbytočný počet spomínaných skrutiek.

Dizajn a dielenské spracovanie

Dizajn zariadenia vychádza z konceptu Intel NUC, no v prípade Brixu je dizajn viac dotiahnutý do konca. V porovnaní s Intel NUC je Brix rozmerovo kompaktnejší a zaberá aj menšiu plochu na stole.

Plastové telo je poctivo spracované, žiadna časť nevŕzga a ani sa neprehýba. Na spodnej strane potešia gumové nožičky, ktoré zariadeniu pridávajú na stabilite. Plusom je aj podsvietené zapínacie tlačidlo.

Konektorová výbava je vzhl'adom na vel'kost' zariadenia dostatočná. V zadnej stene nájdeme dva USB 3.0 porty, HDMI výstup, ktorého maximálne výstupné rozlíšenie je 1920×1080 pixlov, a Ethernet, zatial' čo na tej prednej d'alšie dva USB 3.0 porty a čítačku microSD kariet. Portovú výbavu dopĺňa na l'avej stene VGA výstup spolu s audio konektormi.



Rozšíritel'nost'

Ked'že minipočítače Brix sa väčšinou predávajú ako bez osadených modulov operačnej pamäti, tak aj bez disku, musíte túto operáciu vykonat' vy.

Tohto úkonu sa zl'aknú predovšetkým technicky menej zdatní používatelia, no tých musíme uistit', že na odskrutkovaní štyroch skrutiek a následnom jednoduchom osadení modulov a disku (znázornenie navyše máte aj v manuáli), nie je nič hrozné. Nielenže budete mat' dobrý pocit, ale navyše sa niečo nové naučíte.

Brix podporuje osadenie jedného SO-DIMM DDR3L pamät'ového modulu s napätím 1,35V a s frekvenciou 1600MHz, pričom jeho maximálna kapacita môže byt' 8GB. Brix taktiež podporuje okrem osadenia rýchlych SSD diskov aj tých klasických plotnňových, 2,5-palcových, ktorých hrúbka nepresahuje 9,5mm a dáta prenášajú cez SATA II rozhranie.



Hardvér a výkon

Nami testovaná konfigurácia Brixu nepatrí medzi trhačov asfaltu. Procesor Intel Celeron nemôžeme označit' za brzdu celého zariadenia, každopádne nemôžete pri náročnejších úkonoch, ako napr. úprava fotografií alebo videa, očakávat' svižnost'.

Primárne využitie Brixu vidíme hlavne v kanceláriách alebo vedl'a televízie ako multimediálne centrum. Už aj z tohto dôvodu sme pri testovaní Brixu nebrali do úvahy výsledky zo syntetických benchmarkov, ktoré by boli irelevantné a ani nedopadli práve najlepšie.

Preto sme sa rozhodli íst' cestou praktického používania. Tri dni ako kancelárske zariadenie a tri dni ako multimediálne centrum. Počas kancelárskeho využitia sme nedostatok výkonu pri editácii dokumentov vo Worde, Exceli alebo PowerPointe nezaznamenali a relatívne nízky výkon procesora nás nijak neobmedzoval. Horšie na tom bolo už otváranie väčších PDF súborov. Každopádne, s týmto formátom majú občas problém aj ovel'a výkonnejšie počítače a už sa nevieme dočkat', ked' nejaká spoločnost' príde s novým formátom, ktorý ho nahradí. Pri prehliadaní na internete sme zaznamenali určité problémy, a to predovšetkým pri pozeraní videí na YouTube.

Problémom neboli samotné videá, ale reklamy. Bez použitia AdBlocku, o ktorom ste sa mohli dočítat' prednedávnom v jednom z našich tematických článkov, sa frame rate pri sledovaní FullHD videa pohyboval na hranici 20 snímok za sekundu. Taktiež vám odporúčame používat' bud' vstavaný prehliadač Microsoft Edge, alebo Operu.

Ak chcete Brix používat' ako multimediálne centrum, budete sa musiet' zmierit' s absenciou adekvátneho softvéru pre Windows, ked'že Microsoft prestal vyvíjat' Windows Media Center ešte v roku 2009. Inštalačné súbory k nemu ešte aj dnes kolujú internetom, každopádne je len na vás, či sa uspokojíte so softvérom, ktorý sa sedem rokov nevyvíjal. Samozrejme, existuje alternatíva, a to kombinácia linuxovej distribúcie a aplikácie Kodi. Brix si bez problémov poradí ako s videom vo FullHD, tak i v 2K kvalite, no na prehrávanie 4K filmov musíte zabudnút'.

Integrovaný grafický akcelerátor Intel HD si poradí aj s nenáročnými hrami z obchodu Windows Store a taktiež so staršími titulmi, ako napr. Mafia alebo Call of Duty. Bezdrôtová komunikácia je v Brixe zastúpená Bluetooth vo verzii 4.0 a WiFi s podporou rýchleho štandardu 802.11ac.

Softvér

Ak uvažujete o kúpe Brixu, nezabudnite si pridat' do košíka aj operačný systém Windows, poprípade ak odmietate dat' 100 Eur za licenciu, môžete využit' nejakú linuxovú distribúciu. Odporúčame Ubuntu alebo Linux Mint. My sme pre testovacie účely používali Windows 10 Home. Windows 10 je na trhu celkom krátko a to si všimnete aj vy. Nekonzistentnost' používatel'ského prostredia spôsobí problémy hlavne technicky menej zdatným používatel'om a horšia optimalizácia systému všetkým používatel'om. Ponuka aplikácií v obchode sa síce neustále rozširuje, každopádne univerzálnych škálovatel'ných aplikácií, od ktorých si Microsoft sl'ubuje vel'a, je vel'mi málo.

Záver

Gigabyte Brix je ideálnym zariadením či už do kancelárie, alebo do vašej obývačky. Niektorých môže síce odradit' to, že funkčným počítačom sa stane až po menšej samo montáži, na druhej strane je výhoda v ušetrených peniažkoch. Výkonom nezaujme, to však neznamená, že vás pri už spomínaných využitiach sklame. Ba naopak.

Adam Lukačovič





Plantronics RIG500

Odolnost' na prvom mieste

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gamescenter.sk
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

+ modulárny dizajn
+ kvalitná konštrukcia
+ pohodlnosť pri nosení
+ zvukový prejav

- menej možností prispôsobenia



ŠPECIFIKÁCIE:

Mikrofón:
Frekvenčný rozsah: 100Hz – 10kHz
Citlivosť: - 45dBV/Pa
Pomer signálu k šumu: > 42dB

Slúchadlá:
Hmotnosť: 200g
Frekvenční rozsah: 20Hz – 20kHz
Impedancia: 32Ω
Citlivosť: 111dBSPL/V
Maximálny vstupný výkon: 40mW
Meniče: 40 mm, dynamické
Dĺžka kábla: 1,5m
Konektor: 3,5mm

HODNOTENIE:

★★★★★

Na trhu so slúchadlami sa objavujú stále nové a zaujímavé prírastky. Dnes sa bližšie pozrieme na slúchadla značky Plantronics s označením RIG 500. Headset Plantronics RIG500 je svojím zameraním určený predovšetkým pre hráčov. Ide o štýlové herné slúchadlá uzavretej konštrukcie s mikrofónom a s možnosťou pripojenia nielen k mobilným zariadeniam, ale aj k počítaču či herným konzolám vďaka dodávanej rozdvojke s oddelenými 3,5mm konektormi pre slúchadlá a mikrofón.

Dizajn a konštrukcia

Slúchadlá sú dodávané v štandardnej škatuli, ktorá sa svojím dizajnom nijak výrazne neodlišuje od obalov ostatných výrobcov. Balenie okrem samotných slúchadiel obsahuje aj už spomínanú rozdvojku, ktorá rozširuje kompatibilitu o mnohé ďalšie zariadenia.

V prípade potreby tiež poslúži na mierne predĺženie, už aj tak dostatočne dlhého, 1,5 metrového kábla. Slúchadlá po vybalení treba najprv poskladať.

Jednotlivé časti slúchadiel majú plastovú konštrukciu, ktorá je tak ako aj zvyšné časti slúchadiel celá čierna. Na prvý pohľad môžu chýbajúce kovové časti vyvolávať pocit krehkosti, no opak je pravdou. Plasty majú matnú a zdrsnenú povrchovú úpravu, vďaka čomu sa na nich aj pri menej šetrnom zaobchádzaní objaví menej škrabancov, ktoré nie sú také viditeľné ako v prípade lesklého povrchu.

Výhodou matného povrchu je aj takmer nulová náchylnosť na zachytávanie odtlačkov rúk a prstov. Pokračujme ďalej v skladaní slúchadiel: do plastového rámu sa zasunie gumená spojka, resp. most, ktorá





je obšitá textilnou látkou s mäkkou výplňou pre vyšší komfort pri nosení.

Táto časť slúchadiel dodáva celému rámu flexibilitu a slúži na to, aby slúchadlá na hlave pevne držali. Keďže je rám pevný a nie je možné jeho výškové nastavenie, prispôsobenie sa uskutočňuje zacvaknutím mušlí do jednej z troch dier na oboch koncoch rámu.

Mechanizmus, ktorý drží mušle a rám pokope, pôsobí pevne a stabilne a ani pri niekoľkonásobnom odpájaní a pripájaní mušlí počas dvojtýždňového testovania sa neobjavil náznak jeho oslabenia. Celé skladanie slúchadiel je intuitívne a nie je problém ho zvládnuť aj bez toho, aby ste študovali návod.

Po poskladaní a nasadení na hlavu slúchadlá držia dostatočne pevne, prítlak na uši je dosť veľký na to, aby slúchadlá nespadli z hlavy aj pri väčšej fyzickej aktivite, no na druhej strane neznižuje komfort pri nosení.

Dobrej ergonómii prispieva aj relatívne nízka hmotnosť slúchadiel, ktorá dosahuje 200 gramov. Náušníky sú obtiahnuté jemnou látkou, pod ktorou sa nachádza pamäťová pena a ich veľkosť je dostatočná na to, aby obklopili celé uši, vďaka čomu sa komfort neznižuje ani pri dlhšom nosení. Poteší aj dobrý odvod tepla a aj napriek tomu, že izolácia hluku okolia je vzhľadom na typ slúchadiel na veľmi dobrej úrovni, stále budete počuť takmer všetko, čo sa okolo vás deje.

Mikrofón je súčasťou ľavého slúchadla a aj keď nie je odnímateľný, je možné ho sklopiť do polohy, v ktorej vôbec neprekáža. Jeho polohu je možné nastaviť nielen vertikálne, ale aj v horizontálnom smere. Zaujímavou funkciou je automatické stlmenie mikrofónu po jeho sklopení.

Audio

Zvukový výstup zabezpečuje dvojica 40mm meničov. Tie dokážu vyprodukovať celkom slušný zvuk bohatý na basovú zložku, no ani vo vyšších frekvenciách nezaostávajú. Zvuk je dostatočne čistý, a tak nie je problém počas hrania rozoznať hlasy ani pri mohutných výbuchoch či streľbe na pozadí. Ani pri počúvaní hudby sa slúchadlá nestratia. Zvuk nie je zbytočne prebasovaný, čo možno neocenia milovníci tanečnej hudby, no ostatným by to však prekážať nemalo.

Ani vstavanému mikrofónu nie je po stránke kvality veľmi čo vytknúť. Disponuje funkciou potlačenia šumu a zaznamenaný hlas je dostatočne zrozumiteľný, čo je kľúčové pri slúchadlách zameraných na hráčov.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Plantronics RIG 500 patria medzi zaujímavé príslušenstvo už od prvého vybalenia zo škatule, pretože máloktoré slúchadlá si musíte zložiť sami.

Aj keď sú výrobcom primárne prezentované ako herné slúchadlá, poskytujú veľmi dobrý komfort aj pri bežnom nosení či už doma, alebo na cestách.

Vďaka pevnej a odolnej konštrukcii prežijú aj horšie zaobchádzanie. Plantronics RIG 500 môžete v obchodoch zohnať za cenu približne 45€.

Tomáš Ďuriga





MSI GE72 6QF Apache Pro

Vládca hernej oblohy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 1830€

PLUSY A MÍNUSY:

+ slušný výkon
+ príťažlivý dizajn
+ šikovné funkcie
+ spracovanie
+ dobrý zvuk
+ najnovšie technológie

- slabšia výdrž batérie
- rozloženie klávesnice

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 419,9 × 287,8 × 29,8–32 mm
Hmotnosť: 2,9kg
Procesor: 6. generácia Intel® Core™ i7 6700HQ
OS: Windows 10 Home
Operačná pamäť: 16GB, DDR4-2133
Displej: 17.3" FullHD (1920 × 1080)
Grafická karta: GeForce GTX 970M, 3GB GDDR5 VRAM
Pevný disk: 1TB HDD + 120GB SSD
Mechanika: BD/DVD Writer Super Multi
Audio: Sound by Dynaudio so zosilňovačom basov
LAN: Killer E2400 Gigabit Ethernet + Killer Shield
Bezdrôtové siete: 802.11ac, Bluetooth v 4.0
Rozhranie: HDMI v1.4, 1 × USB 2.0, 2 × USB 3.0, 1 × USB 3.1 Type-C, MiniDisplayPort v1.2, 3,5mm jack
Klávesnica: SteelSeries s RGB podsvietením
Adaptér: 150W

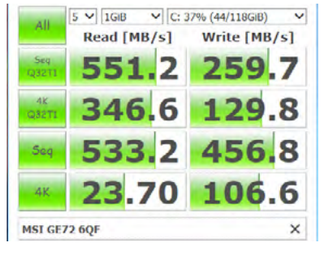
HODNOTENIE:

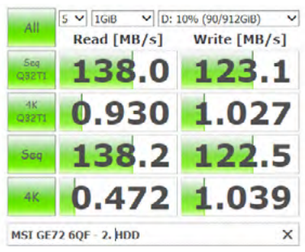
★★★★☆



Spoločnosť MSI nemusíme na trhu počítačového hardvéru nikomu predstavovať. S ich rokmi overenými matičnými doskami a grafikami sa stretávame deň čo deň, no v poslednom čase čoraz častejšie vídame aj prenosné herné mašiny pod záštitou veľkého „G", ktoré si pomerne rýchlo vybudovali hráčsku základňu fanúšikov.

Kolegovia z MSI v Brne nás do poslednej chvíle nechávali v napätí. Mašiny boli rozlietané po celej republike, a tak sme stále poriadne nevedeli, čo sa nám dostane do rúk. Jedno však bolo jasné, náš herný stroj bude postavený na v poradí šiestej generácii procesora Intel Core, ktorá je v poslednej dobe dosť často skloňovaná s akronymom „Skylake".





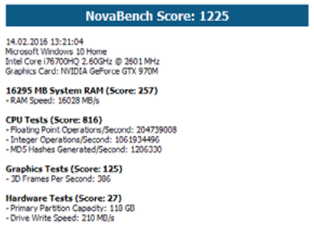
Konštrukcia

Dostal sa k nám po zuby vyzbrojený 17-palcový model GE72 (6QF Apache Pro). Kto si pod slovom Apache Pro predstavil HTTP server alebo príslušníka indiánskeho kmeňa so špeciálnym výcvikom, musíme ho sklamať (aj keď HTTP server vám na ňom bezproblémovo pobeží). Tvorcovia z MSI tým apelujú na americkú útočnú helikoptéru, ktorá je vzorom jeho vysokého výkonu a mobility. A celkom sa im to podarilo, aj čo sa týka spotreby a cenovej kategórie.

Na hranie s občasnou potrebou presunúť sa z internátu do prednáškovej miestnosti a naspäť je to ideálny rozmer. Hmotnosť je trošku vyššia a spolu s adaptérom prekračuje hranicu troch kilogramov, čo sa nám však pozitívne odzrkadľuje na kvalite konštrukcie.

Veko je kovové, brúsené s jemným agresívnym vzorom, ktorý je uprostred doplnený znakom hernej série so svietiacim písmenom G, ktoré hypnotizuje každého fanúšika kvalitného hardvéru rovnako ako svietiace jabĺčko na MacBookoch.

Zadnú stranu obývajú dva výfuky umiestnené po stranách – pre procesor a grafiku samostatne –, ktoré sú však pripravené popri hraní ohriať večeru. Po stranách sú tiež porty a mechanika, okrem USB 3.1 typu C viac-menej obvyklá konfigurácia. Otvorením veka sa naskytne pohľad na štýlovú klávesnicu od SteelSeries, zapustenú v kovovom šasi, pod ktorou sa rozprestiera kopec miesta na opretie dlaní a pomerne veľký touchpad. Dizajn fajn, použiteľnosť slabšia, o tom potom.



... sedemnásť a pocit... FullHD

Nad klávesnicou sa rozprestiera 17-palcový IPS displej s veľmi slušným farebným podaním, ktoré sa zachováva aj pri pohľade z boku až do 170 stupňov a 45 stupňov z vrchu. Zvýšenej svietivosti nerobí problém ani priame slnko (aj keď to trochu zabolí batériu). Ak ste radi obklopení sériou monitorov, Apache Pro je vybavený technológiou Matrix Display, umožňujúcou súčasne vysielať obraz na dve obrazovky do rozlíšenia 4K pomocou jedného HDMI 1.4 a jedného Mini DisplayPort 1.2.

14 nanometrov, epizóda dva

Na „inteláckej" tick-tock sínusoide sme sa opäť raz dostali pod čiaru a dožili sme sa novej mikroarchitektúry označenej Skylake, postavenej na 14-nanometrovom výrobnom procese. Vďaka nej sme sa taktiež dočkali zníženia spotreby, mierneho navýšenia výkonu a otvorenia nových možností na pretaktovanie.

Procesor i7-6700HQ síce nemá odomknutý násobič, no sám od seba si modifikuje frekvenciu až po 3,5GHz na štyroch fyzických jadrách doplnených o štyri virtuálne, a to vďaka Hyper-Threadingu. Procesoru okrem 6MB vyrovnávacej pamäte sekunduje šestnásť gigabajtov operačnej pamäte typu DDR4-2133MHz, prenosové rýchlosti sa priblížili až k 29GB/s pri čítaní a 32GB/s pri zapisovaní.

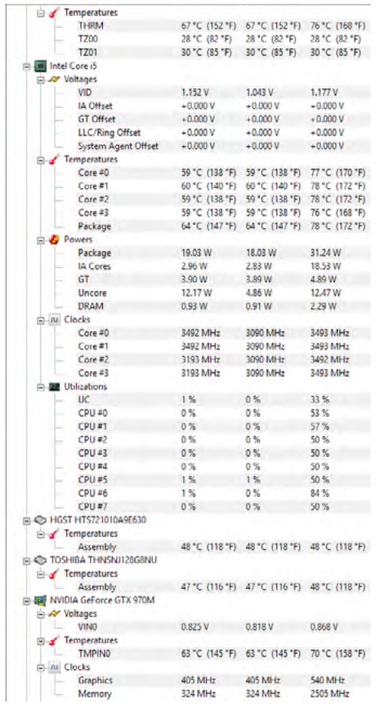
O grafickú stránku sa postarala karta nVidia Geforce GTX 970M, ktorú výrobcovia s obľubou využívajú v herných notebookoch podobnej cenovej kategórie. Postačí na všetky nové tituly a s dobrým chladením si bez problémov trúfne na grafické nastavenia triedy ultra pri FullHD rozlíšení. 4K je trochu iná vec, pri hraní na externých 4K monitoroch už bude pri najvyšších nastaveniach v niektorých prípadoch zaostávať.

Peknú konfiguráciu dopĺňa aj špičková sieťovka od známeho producenta herného hardvéru KILLER E2400 a gigabitový ethernet s inteligentnou správou priority paketov, ktorú si vie užívateľ sám nastaviť. S dobrou linkou sme bez problémov nať'ahovali hry pomocou troch rôznych klientov rýchlosťou dokopy 500MB/s a súčasne plnohodnotne využívali notebook. Zvládať to prestával len sekundárny terabajtový pevný disk na dáta, čo nám, našťastie, neprekážalo, keďže beh systému zabezpečuje 128-gigabajtový SSD. Ten sa so sekvenčným čítaním dosahujúcim až 550MB/s stará o rýchle štarty a svižné reakcie systému.

Systém a vychytávky

Spoločnosť MSI nezabudla ani na softvérovú časť zariadenia. Windows 10 v Home edícii dopĺňa pár užitočných aplikácií na správu notebooku. Zopár z nich dostalo aj hardvérové tlačidlo a vpravo nad klávesnicou sa nachádza ovládanie podsvietenia klávesnice a špeciálne tlačidlo, ktoré na dobu, kým ho opäť nestlačíte, aktivuje chladič CPU aj GPU na 100%. Zvyšné šikovné nastavenia má na starosti tlačidlo „Fn" v kombinácii s klávesmi F1 – F12 a smerovými šípkami.

Okrem klasických funkcií sa tu dá ovládať ECO mód na šetrenie energie a SHIFT mode – zmena módu medzi komfortným, ekologickým a športovým. Jednotlivé módy obmedzujú maximálny výkon grafickej karty, dynamické pretaktovanie – Turbo Boost – a nastavenie maximálnej prípustnej teploty. Vlastnú aplikáciu má aj sieťová karta, klávesnica a zvukovka.

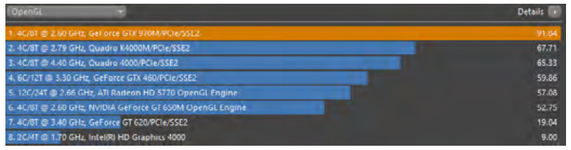


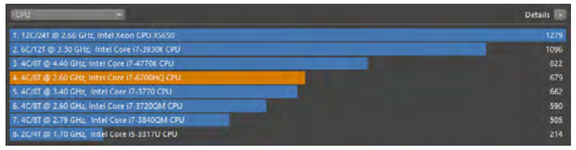
Zostava v záťaži – Witcher 3, Battlefield 4...

Najlepšie je, samozrejme, otestovať systém naostro, pod tlakom. Benchmarky naznačujú, že sa notebook radí medzi hernú špičku, priemerný herný notebook necháva ďaleko za sebou a skôr sa chytá na desktopové herné zostavy. Išli sme na neho zostra, ako prvú výzvu sme pred notebook postavili známu hru Witcher 3. Prekvapivo, ani všetok anti-aliasing a renderovanie vlasov nepredstavovalo pre notebook až taký problém, snímky za sekundu sa držali okolo tridsiatky, čo je stále









bezproblémovo hratel'né. Samozrejme, kvôli optimálnemu zážitku je vhodné na niektorých miestach ubrat' a užit' si predsa len o niečo plynulejší herný zážitok.

Druhý prišiel na rad už tradičný Battlefield, tentoraz v štvrtom vydaní. FullHD, ultra nastavenia a stabilných 80FPS, v niektorých scénach hodnota atakovala až 120FPS, bolo to jednoducho bezproblémové hranie na najvyšších nastaveniach aj na 60FPS serveroch.

Ani fanúšikovia racingoviek sa nemusia obávat', nový Need For Speed Most Wanted si na ultra nastaveniach priadol bezpečne na hornej hranici vertikálnej synchronizácie 60FPS bez toho, aby sa zariadenie dostalo na hodnotu 80°C.

Samotná distribúcia tepla je vd'aka viacerým teplovodivým mostom a dvom chladičom dost' dobrá a notebook sa zvláda chladit' aj pri tých najnáročnejších hrách, aj ked' z času na čas je počut', že chladenie beží na 100%. Izolácia je na niektorých miestach trošku horšia a teplo generované hardvérom sa dostáva k ruke operujúcej WASD klávesy. Jemne sa zahrieva pod dlaňou a neskôr v spolupráci s náruživým hraním začnú byt' aj klávesy pomerne teplé na dotyk.

Slabšia výdrž

Vysoký energetický výdaj najviac bolí batériu. Samozrejme, ak sa niekde ide hrat', predpokladá sa prítomnost' elektrickej zásuvky. Asi sa dobrovol'ne nikto nechce vzdávat' výkonu zbytočným hraním na batérii. Batéria sama o sebe nie je nijako slávna, pri bežnom používaní – Facebook, YouTube a pod. – sa výdrž pohybuje okolo troch hodín. Pri hernom nasadení sa zníži približne na hodinu.

2+1

Čo rozhodne musíme pochválit', je zvukový systém od spoločnosti DYNAUDIO. Konfigurácia je 2+1, teda dva stereo reproduktory doplnené o subwoofer. Umiestnené sú v prednej časti zariadenia a využívajú podložku ako akustické jadro. Výsledkom je až prekvapivo dobrý zvuk, ktorému nechýba pestrost'. Vedia sa presadit' aj výšky so stredom, no nechýbajú ani nízke tóny. Okrem prehrávania multimédií vie notebook aj slušne nahrávat'. Pripravený je celý balík na nahrávanie zvuku, videa či samotné streamovanie herných zápasov.

Klávesnica a touchpad

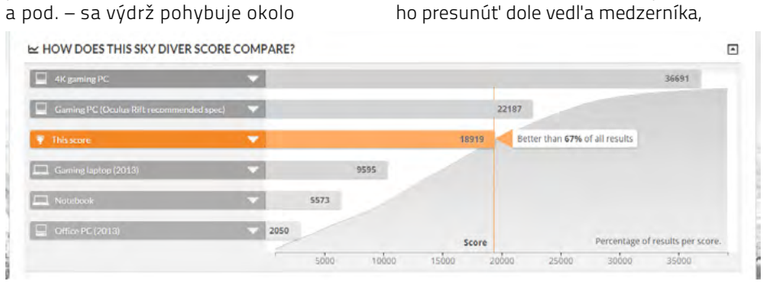
Dlhoroční používatelia rôznych typov klávesníc sú zvyknutí na nejaké štandardy. Dupl'ovane, ak denne človek vystrieda dva notebooky a dve desktopové klávesnice. Tá, ktorá sa usídlila v notebooku a podpisuje sa pod ňu herný gigant SteelSeries, je dizajnovo super, má krásne konfigurovatel'né trojsektorové RGB podsvietenie s možnost'ou indikovania herných entít. Mechanika stláčania je tiež príjemná aj napriek neobvykle nízkemu zdvihu vzhl'adom na to, že je to herná klávesnica. Vynechali sme niečo? Áno, absolútne nezvyčajné, a ba priam iritujúce rozloženie! Chápeme snahu tvorcov prispôsobit' klávesnicu v čo najväčšej miere hráčom, problém je umiestnenie kláves. Osobne namiesto l'avého Shiftu dvojnásobného rozmeru radšej prijmem tlačidlo ampersandu, kde si môžem nabindovat' hernú funkciu navyše, ako ho presunút' dole vedl'a medzerníka, kde schytáva každý pokus o stlačenie tlačidla Alt Gr, ktoré podsadol. Milovníci multitaskingu prišli aj o l'avý Win (pričom natívna aplikácia obsluhy notebooku dovol'uje túto funkciu zakázat' a softvér od SteelSeries nastavit' na klávesu makro, ale čo už). „Poteší" aj zväčšené tlačidlo bodkočiarky, ktoré pre vás s radost'ou otvorí hernú konzolu v tú najnevhodnejšiu chvíl'u pri prepínaní zbrane, či zle umiestnené tlačidlo „delete", čo (ne)ocenia najmä programátori. Ak hodláte notebook využívat' popri hraní aj na vývoj, písanie či nejakú inú serióznejšiu aktivitu, bude vás to stát' istú dávku trpezlivosti.

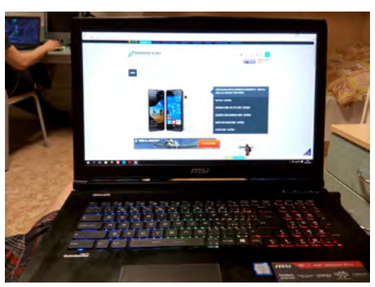
Touchpad vyzerá pekne, škoda, že nefunguje ako clickpad. Je to vec, na ktorú sa dobre zvyká a od ktorej sa t'ažko odvyká. Kvôli optimálnemu fungovaniu sa bolo treba pošprtat' v nastaveniach. Zo začiatku bol horšie použitel'ný, po doladení a nastavení citlivosti, sily dotyku a po aktivácii scroolovania to bolo v poriadku.

Záverečné hodnotenie

MSI GE72 6QF Apache Pro je vydarená herná mašinka s prít'ažlivým dizajnom, skvelým výkonom a šikovnými funkciami. Má síce svoju cenu, ale skúsenejší hráči vedia, že hrubý výpočetný výkon nie je všetko, čo robí herný notebook dokonalým a v spoločnosti MSI sú si toho vedomí. Snaha dokonale vyladit' každý aspekt herného stroja im takmer vyšla a do obchodov sa dostáva produkt, ktorý má potenciál rozvírit' vody konkurencie. Škoda neobvyklého rozloženia klávesnice a slabšej výdrže batérie.

Eduard Čuba





Súťaž s portálom
GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena
Herný headset
Trust GXT 322





2. cena
Bluetooth reproduktor
s efektmi Trust Dixxo





3. cena
Univerzálna Trust Primo
nabíjačka na notebook

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Razer Naga Chroma

Žiadne kompromisy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 99,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ full spectrum podsvietenie
+ prepracovaný softvér
+ funkcie, parametre
+ ergonómia
+ kábel

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB
Typ myši: laserová
Snímač: 5G senzor
Senzitivita: až 16000DPI
Odozva: 1ms
Polling rate: 125 – 1000Hz
Akcelerácia: 50G
Rýchlosť: 210IPS
Farba: čierna
Podsvietenie: RGB s 16,8 miliónmi farieb
Rozmery: 119×753×43mm
Dĺžka kábla: 2,1m
Hmotnosť:135g

HODNOTENIE:



Model Naga Chroma je novým pokračovateľom série Naga, ktorý uzrel svetlo sveta ešte v roku 2009. Za ten čas prešiel, v porovnaní so starším modelom, mnohými zmenami a vylepšeniami.

Balenie

Balenie, resp. jeho obsah je typicky razerovský. Obal nevyzerá luxusne a okrem spomínanej myši v malej papierovej škatuľke nájdete nejaké papieriky s obrázkami a návodmi a dvojicu hadích samolepiek.

Dizajn, prevedenie

Dizajn Nagy Chroma je totožný s modelovou radou Naga 2014. Razer by bol hlúpy, ak by menil podarený a ergonomicky výborný dizajn, vďaka ktorému vám myš sadne do ruky ako uliata. Všetky prsty dosadnú presne tam, kam majú. Palec máte položený na bočnom tlačidlovom paneli s 12-timi tlačidlami, ukazovák a prostredník približne lemujú hrany pravého a ľavého tlačidla, prstenník zase odpočíva na opierke a malíček je približne na bočnej hrane. Na myši sa nachádza celkovo 19 tlačidiel, z toho 12 tlačidiel je umiestnených na bočnom paneli pre palec. Tlačidlá sú od seba dostatočne vzdialené, čo zabraňuje nechcenému stlačeniu iného tlačidla. Zaujímavosťou je rolovacie koliesko, ktoré po naklonení do strán funguje ako scroll smerom nahor alebo nadol. Pod ním sa nachádza dvojica tlačidiel slúžiaca na prepínanie medzi úrovňami DPI. Na chrbte myši je tradične umiestnené podsvietené logo výrobcu spolu s rolovacím kolieskom a bočnými tlačidlami. Označenie Chroma v modeli napovedá, že myš bude „hrať" celou škálou farieb, teda približne 16,8 – milióna.

Prevedenie myši je plastové, ladené do matnej čiernej farby. Povrch Nagy je mierne zdrsnený, takže sa vám v ruke nebude šmýkať. USB kábel je 2,1m dlhý a jeho koncovka je pozlátená. Rozmery Nagy sú 119×75×43 mm a hmotnosť 135 g.

Softvér

Herné periférie od Razeru združuje softvér Synapse. Samozrejme, myš funguje aj bez neho, avšak prídete o mnoho funkcií, ktoré ponúka. Medzi tie najbežnejšie patrí vytváranie makier, profilov, ktorých môžete mať v podstate nekonečné množstvo, vytváranie až ôsmich rôznych keymapov v rámci jedného profilu a v neposlednom rade programovanie funkcií pre každé z tlačidiel. Takto vytvorený profil viete následne „spárovať"" s vybraným .exe súborom, teda nejakou konkrétnou hrou alebo programom. Ďalej nechýba nastavenie DPI, akcelerácie a polling rate, o ktorých sa viac dozviete v nasledujúcej kapitole. Razer Naga umožňuje aj nastavenie podsvietenia. Menit' farbu a efekt môžete nezávisle od seba na kolieску, bočnom paneli s tlačidlami a logu. Každé z nich ponúkne možnosť nastavenia efektu breathing, v rámci ktorého sa môžu striedať dve farby alebo to necháte na random striedaní farieb. Ďalším nastavením je reactive, ktoré reaguje pri stlačení tlačidla. Dĺžku svetelného efektu si môžete nastaviť na krátku, strednú a dlhú. Nasleduje efekt spectrum cycling, ktorý cykluje celé portfólio farieb. Predposledným efektom je static, teda statické podsvietenie. No a nakoniec môžete podsvietenie úplne vypnúť. Každý z efektov umožňuje nastavanie intenzity podsvietenia, teda sa vám nestane, že vám bude myš za tmy, resp. večer vypaľovať oči. Ďalšou šikovnou vecou je vypnutie celého podsvietenia v prípade, že sa vypne monitor, teda napr. pri vypnutí počítača alebo úspornom režime. Ak vlastníte od Razeru aj klávesnicu, viete si aplikovať rovnaké nastavenia podsvietenia pre obe periférie súčasne. Pre maximalizáciu presnosti Razer ponúka kalibráciu myši v závislosti od podložky, ktorú používate. Na výber máte razerárcke podložky, prípadne si viete podložku od iného výrobcu nakalibrovať pohybom myši po jej povrchu. Okrem toho si viete nastaviť aj zdvih myši.









Vel'mi zaujímavou je funkcia Stats, ktorá zaznamenáva údaje ako počet kliknutí, prejdenú vzdialenosť, počet narotovaných centimetrov s kolieskom, zmeny profilov, makier a keymapov. Funkcia takisto počíta herný čas. Súčasťou nej sú tzv. heatmaps, ktoré znázorňujú pohyb myši po monitore alebo oblasti, kde najviac klikáte.

Technické okienko

Razer Naga Chroma je herná myš s novým 5G laserovým senzorom a rozlíšením až 16000DPI. Myš dokáže zachytiť pohyb až 210 palcov za sekundu s maximálnym zrýchlením 50G a odozvou 1ms.

Razer Synapse ponúka možnosť nastavenia polling rate, a to v úrovniach 125, 500 a 1000Hz. Čo sa týka nastavenia DPI, od výroby je prednastavených 5 úrovní – 800, 1800, 4500, 9000 a 16000. Okrem vlastného nastavenia hodnôt DPI si môžete menit' aj množstvo úrovní, v rozmedzí 2 – 5, pričom zvolená úroveň DPI sa zobrazuje na monitore. Takisto je možné menit' aj akceleráciu myši v rozmedzí 0 – 10. Samozrejmosťou je vytváranie vlastných profilov či makier.

Dojmy z používania

Razerahodné. Asi tak by som stručne zhodnotil dojmy z používania tohto hlodavca. Jediným maličkým negatívom je možno trošku hlasnejšie klikanie pravého a ľavého tlačidla, ktoré je počutel'né hlavne pri práci na internete a podobne, to však ale nijak neuberá na kvalitách Nagy. S Nagou sa mi pracovalo vel'mi dobre. Po podložke nádherne a presne „lieta", v ruke sedí vel'mi dobre a nekĺže. Majitelia vel'kých monitorov ocenia senzitivitu 16000 – DPI, prívržencov MMO žánrov poteší zase 12 programovatel'ných tlačidiel na paneli pre palec, ku ktorým je pohodlný prístup. Tlačidlá sú rozumne rozdelené s dostatočným odstupom, takže sa vám nestane, že by ste stlačili zlé tlačidlo. Razer Synapse je kapitola sama o sebe, jednoducho perfektný.

Záverečné hodnotenie

Herná myš Razer Naga Chroma je nový nástupca série, ako sa patrí. Výrobca síce zachoval dizajn z predošlých ročníkov, no najvýznamnejšie zmeny sa udiali vnútri myši, hlavne v podobe pokročilejšieho snímača, umožňujúceho vyššie rozlíšenie. Ja osobne musím vyzdvihnúť opletaný kábel s pozlátenou USB koncovkou, teda predovšetkým jeho dĺžku, ktorá je o pár desiatok centimetrov väčšia, ako býva u konkurencie. Spomínam to preto, pretože sa mi dosť často stávalo, že dĺžka kábla bola pri mojej zostave na hrane. Výbornú myš dopĺňa výborný softvér a jeho funkcie, ktoré umožňujú široké spektrum nastavení. Čerešničkou na torte je podsvietenie, ktoré ponúkne tiež široké možnosti nastavení. Vel'a ľudí zrejme odradí cena, no v porovnaní s minuloročnou bezdrôtovou Nagou je podstatne nižšia.

Miroslav Konkoľ



Gigabyte Z170 Gaming K3

Kvalita za pár drobných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ dizajn a podsvietenie
+ kovový chránič hlavného PCIe slotu
+ dual BIOS

- absencia NVIDIA SLI
- chýbajúca podpora USB 3.1 typ C

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel Socket 1151
Formát: ATX – 30,5×23,1cm
Základné funkcie: integrovaná grafická karta, integrovaná sieťová karta, integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, Serial ATA III, UEFI BIOS, USB 3.0
Externé konektory: DVI, HDMI, jack, PS/2, USB 3.0, RJ-45 (LAN), USB 3.1
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF bracket, TPM, Thunderbolt, M.2 Socket, SATA Express port

Operačná pamäť:
Typ pamäte: DDR4
Počet slotov: 4
Režim zapojenia: Dual-channel
Maximálna frekvencia: 3466MHz

Rozhranie:
Čipset: Intel Z170
Pokročilé funkcie: AMD CrossFireX, DUAL BIOS, chladiče VRM a chipsetu
Typ zvukovej karty: Realtek ALC1150
Počet kanálov zvukovej karty: 7.1

HODNOTENIE:

★★★★☆



Všetci sa zhodneme na tom, že výrobcov počítačových komponentov je veľmi veľa. Tento fakt je dobrou správou hlavne pre koncových používateľov, pretože s väčším počtom výrobcov prekvitá konkurencia a inovácia. Čo už nie je až také bežné, je jeden výrobca ponúkajúci takmer všetky komponenty nutné na poskladanie počítača. Väčšinou ide o firmy zamerané špecificky na grafické karty a matičné dosky, na skrinky a doplnky, alebo ide o firmy, ktoré ponúkajú zdroje či periférie. Spoločnosť Gigabyte rozhadzuje svoje siete všetkými možnými smermi.

O Gigabyte som vedel, že majú v ponuke matičné dosky, grafiky a dokonca aj malé počítače do dlane s názvom Brix, ktoré sme si pred nedávnom mali možnosť v redakcii vyskúšať. Netušil som však, že ponúka aj zdroje, skrinky, myši, klávesnice, reproduktory a rad ďalších vecí. Bolo by zaujímavé poskladať celý počítač – okrem procesora, RAM a chladenia – z výrobkov od tej istej firmy. Nanešťastie, do testovacieho počítača zavítala „iba" matičná doska zo série Gaming. Je zameranie firmy na toľko rôznorodých produktov zárukou menšej kvality alebo ich skúsenosti zo všetkých segmentov prinášajú, naopak, lepšiu funkcionalitu?

Obal a jeho obsah

Obal víta starou známou kombináciou čiernej a červenej, na ktorú som si už pri matičných doskách celkom zvykol. Základné informácie na prednej strane, ako podpora procesorov do socketu LGA 1151, USB 3.1, DDR4 pamäti a chipsetu Z170, by nemali





nikoho prekvapiť. Zadná strana balenia ponúka o trochu bohatšie informácie.

Tými najzaujímavejšími sú interný konektor typu M.2, ktorý sa už pomaly začína stávať štandardom, zabudované podsvietenie dosky, bez ktorého sa herné matičné dosky nezaobídu. Poteší taktiež osvedčený Killer Ethernet E2200.

Okrem samotnej dosky sa v balení nachádza zadný kryt výstupov, zbierka rôznej dokumentácie s inštalačným CD, pozvánka a kód do hry World of Warships s prémiovým plavidlom, visačka na dvere s nápisom nerušiť (Gaming K3 nie je prvou matičnou doskou s takýmto vtipným prístupom, takže ma to až tak nedostalo), G konektor na externé výstupy skrinky a v neposlednom rade aj štyri SATA káble – dva s plochými konektormi na oboch koncoch a dva so zakončením do pravého uhla.

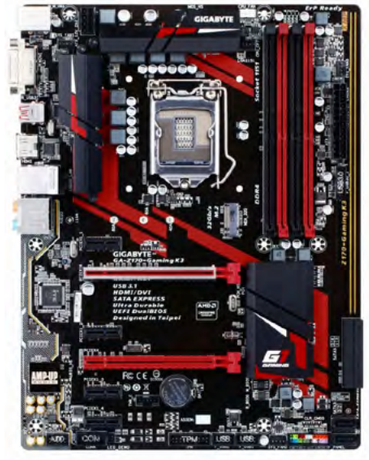


Kvalita spracovania a inštalácia

Gaming K3 sa cenovo neradí medzi prémiové produkty. Vlastne je to zatiaľ najlacnejšia matičná doska typu Z170, ktorú som mal možnosť vyskúšať. Na kvalite jej to však natoľko neuberá, hoci ma počas manipulácie a jej inštalácie prekvapilo pár drobností. Už dávnejšie som zistil, že aj keď majú dosky rozličné formáty, od najmenších, ako sú ETX, cez Micro ITX, až po E-ATX, a iné proprietárne formáty, samotné kategórie nemajú presne stanovené rozmery. Gaming M5 od spoločnosti MSI, ktorá sa tiež radí medzi ATX formát, je široká 24,4cm, zatiaľ čo Gaming K3 má na šírku 23,1cm. To sa síce nezdá byť veľa, doska tým však stratila oporné body na úplných krajoch a stredný oporný bod na pravej strane nebolo kvôli rozvrhnutiu úchytov na manažment káblov možné nainštalovať. Preto som pri inštalácii 24-pinového kábla na napájanie trpol a dúfal, že prehýbanie doske neublíži. Túto chybu nespôsobila matičná doska, iba je nutné poukázať na nutnosť vizualizácie celého počítača, skrinky, rozvrhnutia a vnútra predtým, než sa začnú nakupovať komponenty. Inak prebehla inštalácia dosky hladko, všetky konektory zapadli na svoje určené miesta bez väčšej námahy, a mohol som sa presunúť zaujímavejším činnostiam.

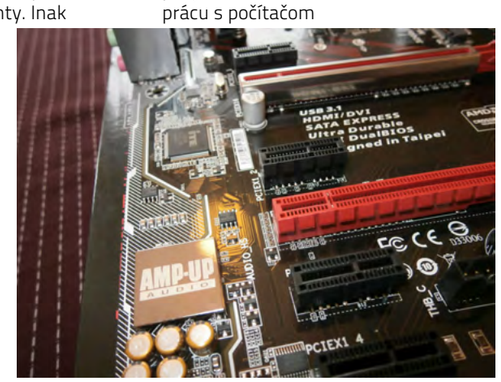
Rozvrhnutie dosky a funkcionalita

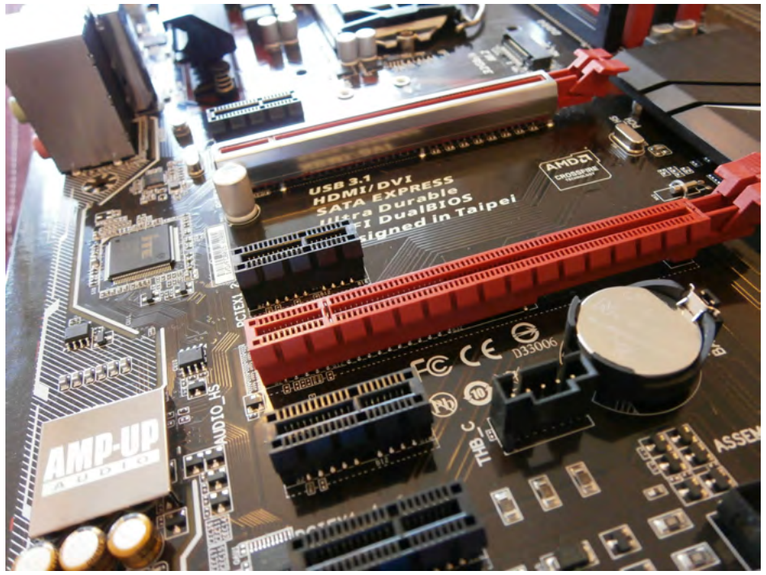
Čo všetko Gaming K3 ponúka a ako sa s ňou pracuje? Doska má až päť konektorov na ventilátory alebo pumpu vodného



chladenia, z čoho sú tri výstupy určené na chladenie skrinky, jeden CPU_FAN a jeden CPU_OPT (ional). Takže starosti s rozdvojovaním konektorov alebo nutnosť napájať sa cez MOLEX zo zdroja som tentoraz nemal. Z hľadiska funkcionality sa snaží Gaming K3 nezaostať za drahšou konkurenciou. Tu sú jej najhlavnejšie prednosti:

- Podpora šiestej generácie Intel® Core™/Pentium®/Celeron® procesorov pre LGA 1151 socket
- Podpora Dual Channel DDR4 s taktom až 3466MHz
- USB 3.1 (nie typ C)
- Podpora 2-way AMD Crossfire
- Gen3×4 M.2 konektor
- 2 SATA Express konektory s rýchlosťou až 16Gb/s
- 115dB SNR HD Audio so zabudovaným zosilovačom
- Killer™ E2200 Gaming Networks
- Programy EasyTune™ a Cloud Station™ pre jednoduchú prácu s počítačom





GIGABYTE UEFI DualBIOS™ Technology

Trochu zamrzí absencia podpory pre NVIDIA SLI a takisto aj fakt, že pri zapojení dvoch grafických kariet od AMD funguje vrchný PCIe slot ako ×8 a spodný ako ×4, kto však plánuje systém s dvoma a viacerými kartami, určite nebude pozerať na spodnejšiu časť ponuky matičných dosiek.

BIOS

Párkrát mal už hardvér, ktorý sa mi dostal do rúk, na mále. Išlo najmä o prípady, keď som sa snažil zistiť, čo všetko daný komponent zvládne, a vtedy často prestal spolupracovať počítač. V takom prípade príde vhod využiť BIOS. No pokiaľ by som v tých dobách pracoval s matičnou doskou od Gigabyte, možno by som mal o pár vrások a šedivých vlasov menej. Matičné dosky od spoločnosti Gigabyte totiž podporujú magickú vec, ktorá sa volá UEFI DualBIOS™, čo vo voľnom preklade znamená možnosť, ako bezpečne vrátiť BIOS do pôvodných a bezpečných hodnôt, aj keby na iných BIOS-och daný hardvér skončil. Vizuálne síce verzia od Gigabyte neočarí, ale je funkčný a po prvých pár kliknutiach som nemal problém nájsť všetko, k čomu som sa potreboval dostať.

Možnosti pretaktovania a výkon

Správna herná doska by mala dovoliť potlačiť hardvér (pokiaľ je toho schopný) ďalej, ako bol dodaný z výroby. Na tejto doske nemal procesor i7-6700k problémy udržať si po pár minútach zábavy v BIOS-e stabilných 4,6GHz, aj keď na vyšších hodnotách na dosiahnutie jeho 100% stability bolo treba zdĺhavé doladťovanie a napájacie napätie. Takisto aj výkon RAM sa za pomoci XMP profilov vyšplhal na vyššie čísla, ako je bežné, chýbali mi ale špecifické nástroje na pretaktovanie, pretože po viacerých pokusoch s doladťovaním ma už preklikávanie sa všedným vizuálom BIOS-u rýchlo omrzelo.

Gaming K3 sa však nevystatuje možnosťami ultra jednoduchého pretaktovania, ale skôr rozumným skĺbením funkcií a technológií, vďaka čomu si jej používatelia užijú bezproblémovú prevádzku bez toho, aby zbankrotovali alebo si museli brať hypotéku.

Zhrnutie

Doska Gigabyte Z170 Gaming K3 sa nehrá na šampióna ani nesľubuje veci, ktoré by nedokázala splniť. Je jednoducho šikovným spojením základných funkcií, kvalitných komponentov a niekoľkých vychytávok, ktoré určite dokážu zjednodušiť alebo spríjemniť život bežného aj náročnejšieho používateľa.

K3 si zaslúži aj výčitky za absenciu rozhrania USB 3.1 typ C, chýbajúcu podporu NVIDIA SLI alebo za nízke rýchlosti PCIe slotov pri paralelnom zapojení viacerých grafických kariet. Na jednu stranu poteší vedomie bezpečného BIOS-u, ktorý sa dá zachrániť po príliš agresívnych pokusoch o pretaktovanie, ako aj po napadnutí vírusmi, na druhú stranu by mohol byť vizuálne lepšie spracovaný a ponúknuť pár pomôcok a nástrojov špecificky pre tých, ktorí majú chuť taktovať. Za túto cenu však lepší a ucelenejší balík nezoženiete.

Daniel Paulini







Najväčšia slovenská výstava o počítačových hrách
GAME EXPO®
18. - 20. marec, DK RUŽINOV, BA 2016
VIII.ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH HIER a
STOLOVYCH HIER
ARKADY.SK
EXKLUZÍVNE:
Warhorse Studios
PIXEL Federation
Turnaje a voľné hranie:
League of Legends,
Counter-Strike,
PlayStation 4, Wii U,
Alienware a PC
RETRO HRY:
Super Nintendo,
Sega MegaDrive,
Japonské Automaty
3 dni zábavy len za 14,90 Eur*
ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH
organizátori: AnimeCrew, CULTUS
partneri: PlayStation, Wii U, Mr. FlapJack, ihrysko, BRLOH, ALIENWARE, Playman, Gorila, continental film, pevnost, PC REVUE, RÁDIO_FM, gamesite.sk, BKIS
Predpredaj vstupeniek 14,90-Eur* (BRLOH), na mieste 17,50-Eur (DK RUŽINOV)
*14,90 do 15.2., 15,90 do 12.3., 16,90 od 13.3.
www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo

NZXT Sentry 3

Dotyková dobrota, alebo ako skrotit' vietor

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchá inštalácia
+ kvalitné spracovanie
+ výkon a zabudovaná ochrana
+ intuitívne ovládanie
+ možnost' prepojit' ventilátory
+ dizajn

- určené úzkej skupine l'udí
- t'ažko obhájitel'ný pomer cena/výkon
- absencia prepojenia s CAM softvérom

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: 5,25"

Konektory: 1× Molex, 1× teplotný senzor, 5× 4-pinový konektor

Materiál: ocel, ABS plast

Rozmery: 129×31mm

HODNOTENIE:



NZXT. Táto značka nepredstavuje iba počítačové skrinky, zdroje a chladenie. Celkom logicky ponúka NZXT aj doplnky, ktoré dokážu počítačovým nadšencom zjednodušit' život, alebo ich zostavu odlíšit' od tých bežných. Či už ide o interné ovládače, ktoré sa dajú nastavovat' softvérovo, alebo už overené hmatatel'né tlačidlá pasujúce do 5.25 šachiet, možnost' priameho rozkazovania komponentom v počítači nie je nikdy na zahodenie. Tentoraz do redakcie zavítala pomerne malá krabička obsahujúca NZXT Sentry 3, ktorý je najnovším hardvérovým ovládačom ventilátorov od tejto spoločnosti.

Obal a jeho obsah

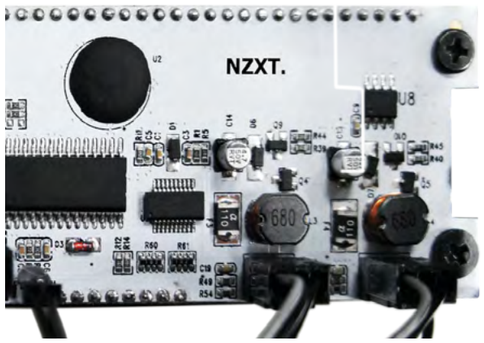
Na prvý pohl'ad progresívny dizajn plný šikmých uhlov a ostrých hrán, ladený v kombinácii čiernej a modrej ulahodí oku väčšine l'udí, aj ked' by sa určite uchytili aj iné farebné kombinácie. Na škatuli je vel'mi prehl'adne spomenuté všetko, čo Sentry 3 dokáže a proti čomu ochráni, ale ked'že nejde o švajčiarsky nožík, ale o zariadenie s jedným účelom, po pár minútach už nebolo čo čítat', a tak som radšej pozrel dnu.

V balení sa toho nenachádza príliš vel'a, takže okrem manuálu, samotnej jednotky, pár skrutiek a pások na uchytenie a káblika tepelného senzoru vel'a nečakajte. Sentry 3 ponúka dotykový displej, aj ked' už podl'a ochrannej fólie vidiet', že nejde o plne dotykový displej, ale na dotyk budú reagovat' iba určité miesta. Takmer hned' po rozbalení ma prekvapili a potešili hned' dve veci. Prvou je už spomínaný pribalený tepelný senzor, ktorého výstup sa dá zobrazit' na prednom displeji, a druhou možnost' odpojit' tie káble, ktoré akurát nie sú potrebné.

Spracovanie a inštalácia

Sentry 3 je takmer celý vyrobený z plastu, nepočítajúc káble a boky zasúvané do skrinky, ale aj tak sa mu darí pôsobit' kvalitným, až prémiovým dojmom. Celkovo má Sentry 3 až 5 napájacích konektorov a nezáleží na tom, či sú 3- alebo 4-pinové. Treba však poznamenat', že PWM funkcie 4-pinových ventilátorov nedokáže Sentry spracovávat', pretože otáčky ovláda napájacím napätím a nie softvérovo. Spomínané tepelné čidlo, ktoré bolo pri prevoze chránené samostatným plastovým obalom, vyzeralo byt' dostatočne odolné, ale podl'a rád na internete je najlepšie ho neumiestňovat' priamo medzi procesor a tepelný výmenník, ale na stranu, takže





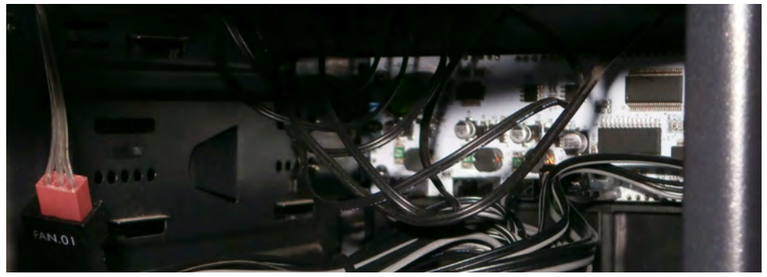


tam sa aj ocitlo. Inštalácia Sentry 3 bola nad mieru jednoduchá, išlo iba o otvorenie skrinky, vytiahnutie záslepky 5.25 šachty, uistenie pár skrutiek a zapojenie káblikov od ventilátorov.

Nanešt'astie, nie každá počítačová skrinka 5.25 šachtu má, hlavne čo sa týka tých modernejších, takže som si nemohol užit' pohl'ad na Sentry 3 ani v testovacom počítači uloženom v skrinke Fractal Design Define S ani v súkromnom počítači ukrývajúcom sa v NZXT S340. Našt'astie, ako správny fanatik ukrývam doma aj pár kúskov staršieho hardvéru, a tak sa po krátkom presune ocitol môj súkromný počítač spolu so Sentry 3 v skrinke Corsair Carbide Spec-01. A môžem úprimne skonštatovat', že som nadobudol pocit, ako by doňho Sentry patrila odjakživa.

Ovládanie a možnosti

Na ovládanie Sentry 3 nie je potrebný žiaden softvér, stačia iba používatel'ove prsty. Možno by bolo fajn, pridat' podporu tohto zariadenia do softvéru CAM, ked'že sa v ňom už dajú dolad'ovat' nastavenia chladenia NZXT Kraken X61 a podsvietenia NZXT Hue+, nie je to ale žiaden nedostatok. Dotyky registruje Sentry lepšie ako podaktoré mobilné telefóny, a hoci ponúka na malom priestore vel'a tlačidiel, nemal som problém stlačit' to správne. V l'avom dolnom rohu displeja sa ukrývajú šípky na zmenu rýchlosti ventilátorov, momentálna teplota, dodávaná čidlom a nad ňou rýchlost' vybraného ventilátora. Smerom doprava sa nachádza nastavenie programov (plný výkon, manuálny a tichý režim), obkolesené



grafickým prvkom zobrazujúcim relatívnu rýchlost' ventilátorov. Zvyšok displeja zaberá posuvné nastavenie rýchlosti ventilátorov a výber napájacích kanálov, ktorých nastavenia sa majú menit'. A nakoniec sa úplne vpravo ukrýva tlačidlo na vypnutie displeja a druhé na ovládanie zvuku tlačidiel.

Výkon a výhody

Sentry 3 je napájaný cez molex konektor priamo zo zdroja a dokáže napájat' až 15W na každom z jeho piatich kanálov. To znamená, že pokial' by som bol vel'mi bohatý, mohol by som do Sentry 3 pripojit' až 100 ventilátorov Noctua NF-F12. Na(ne) št'astie to nezašlo až do takých extrémov, a tak som si úplne vystačil s dvoma ventilátormi v skrinke a neskôr som do okruhu pridal aj ventilátor zo vzdušného chladenia Cooler Master Hyper 103.

Skvelou možnost'ou v Sentry 3 je prepojenie viacerých kanálov, ak má napríklad niekto štyri ventilátory v skrinke a nechce sa mu ich ovládat' po jednom, jednoducho sa dá nastavit' ich prelinkovanie, takže ked' zmeníte otáčky, zmenia sa na všetkých zároveň. V neposlednom rade si Sentry zaslúži pochvalu za zabudovanú ochranu proti výkyvom v napájaní, takže ani ten najväčší fanatik do drahého vetrania sa nebude musiet' bát' o svoj systém.

Zhrnutie

Sentry 3 je kvalitný kúsok počítačového príslušenstva, ktorý má iba jednu nevýhodu. Jeho plnú funkcionalitu a výkon využije iba hŕstka l'udí a kvôli dizajnu si ho kvôli jeho vyššej cene tiež nekúpia žiadne masy.

Mat' možnost' manuálne prepnút' ventilátory nepodporujúce softvérové ovládanie na nižšie otáčky, ked' som napríklad pozeral film a tých pár stupňov navyše mi nevadilo, je naozaj skvelé. Okrem základného nastavenia a testovania som na Sentry takmer zabudol. Ak by som vypol aj podsvietenie displeja, nikto by si ho asi ani v skrinke nevšimol, pokial' by som naňho neupozornil.

Preto si pred jeho kúpou treba položit' dve zásadné otázky: 1. Mám tol'ko ventilátorov a potrebujem mat' možnost' ich ovládat'? a 2. Chcem odlíšit' svoj systém, aby mi ho na LAN párty každý závidel?

Ak je odpoved' aspoň na jednu z nich pozitívna, smelo do toho, Sentry 3 určite nesklame. Ak si ale nie ste odpoved'ou istí, radšej si peniaze potenciálne minuté na Sentry 3 odložte na budúci upgrade niektorého z dôležitejších komponentov.

Daniel Paulini



Razer BlackWidow Ultimate

"Smrt'" prichádza

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 129,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ mechanické klávesy
+ zapojenie USB a slúchadiel na klávesnici
+ podsvietenie

- chýbajúca lakt'ová opierka
- žiadne dôležité vylepšenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 452mm×171mm×20mm
Hmotnosť: 1380g
Typ klávesnice: herná mechanická klávesnica
Typ spínačov: Kailh orange/green
Hmatová odozva: 50G (zelené spínače), 45G (oranžové spínače)
Životnosť spínačov: 60miliónov kliknutí
Podsvietené klávesy s podporou svetelných efektov
Opletený USB kábel
1000Hz Ultrapolling
Softvér: Razer Synapse

HODNOTENIE:

★★★★☆



Po recenzii na hernú myš Razer Naga Chroma tu máme recenziu aj na najnovšiu hernú mechanickú klávesnicu BlackWidow Ultimate 2016.

Balenie

Balenie aj v tomto prípade pozostáva z technickej dokumentácie, dvojice hadích samolepiek a zo samotnej klávesnice. Klávesnica je dodávaná v čiernej papierovej škatuli, na akú sme od spoločnosti Razer zvyknutí. Zaujímavost'ou je výrez v škatuli, a to v mieste smerových šípok. Škoda je, že už tradične pri Razer klávesniciach chýbajú lakt'ové opierky.

Dizajn, prevedenie

Väčšina dizajnu čiernej mamby pochádza z jej predchodcov, tentoraz však na klávesnici chýba panel s macro klávesmi, ktoré boli umiestnené v l'avej časti. Takisto zmizol aj jeden 3,5mm jack konektor na pravej hrane, pripojenie slúchadiel je už len pomocou jedného jack kábla. Razer BlackWidow Ultimate je „full size" herná klávesnica, ktorá svojimi rozmermi 452mm×171mm×20mm pripomína skôr klasické klávesnice. Hmotnost' mamby je 1380g. Ked'že ide o „čiernu vdovu", klávesnica je, samozrejme, čiernej farby. Konštrukčné prevedenie je na špičkovej úrovni, klávesnica je zhotovená z mohutne pôsobiaceho plastu, ktorý je pevný, neohýba sa a ani sa nekrúti. Rozloženie kláves je štandardné. K špeciálnym funkciám je prístup možný pomocou klávesy Fn, ktorú nájdete medzi pravým tlačidlom alt a ctrl. Klávesy F1 – F3 a F5 – F7 slúžia pre multimédiá, F9 má na starosti nahrávanie makier, F10 spúšt'a herný mód a klávesy F11 a F12 slúžia pre reguláciu podsvietenia, ktoré je možné nastavit' v ôsmich intenzitách. Kombináciou Fn a pause/break vypnete počítač do úsporného režimu. Všetko je viac-menej totožné s ostatnými mambami. Na recenzovanie nám prišla klávesnica s americkou lokalizáciou a usporiadaním kláves typu QWERTY. Internetová stránka výrobcu vám však ponúkne napr. aj UK, francúzsky, nemecký či taliansky layout.

Približne zo stredu hornej hrany vychádza opletaný kábel s dvomi pozlátenými USB koncovkami a 3,5mm jack koncovkou, ktorá slúži na zapojenie slúchadiel do boku klávesnice. V spodnej časti je tradične umiestnené podsvietené logo výrobcu.

Na pravej hrane sa nachádza USB 2.0 port, ako napr. pre USB kl'úč či mobil a 3,5mm jack pre slúchadlá. Ako už bolo spomenuté, počet jack konektorov sa zredukoval a k zapojeniu slúchadiel/headsetu slúži už len jeden.

Zospodu je umiestnená dvojica nožičiek, ktoré umožňujú 2 rôzne polohy klávesnice.

Mechanické spínače

Razer ešte nedávno využíval vo svojich mechanických klávesniciach klávesy nemeckého výrobu, Cherry, no mechanické klávesnice sú aktuálne vybavené vlastnými zelenými či oranžovými spínačmi Kailh. Zelené spínače sú ekvivalentom Cherry MX Blue spínačov, oranžové spínače sú zase ekvivalentom Cherry MX Brown. Tieto dva druhy v porovnaní s konkurenciu ponúkajú o 20% vyššiu životnost', a to



60 miliónov kliknutí pre každý kláves. Zelené klávesy majú taktilnú (hmatovú) odozvu 50G. V porovnaní so „štandardnými" mechanickými spínačmi (doslovný preklad) majú o 0,3mm nižší bod aktivácie a 0,3mm je menší i reset point, ako je vidiet' na obrázku. Oranžové spínače majú hmatovú odozvu 45G. Rozdiel v bode aktivácie (0,1mm) a reset point (0,05mm) už taký vel'ký nie je. Za zmienku stojí spomenút', že oranžové spínače sú „tiché" a zelené spínače sú zase pomerne hlasné. Škoda je, že za ten čas, čo Razer využíva vlastné spínače, ich nijakým spôsobom aspoň trochu nevylepšil.

Razer Synapse

Starý dobrý softvér od výrobcu s názvom Synapse, ktorý združuje všetky periférie od Razeru. Synapse nové zariadenie po pripojení automaticky zdeteguje a je pripravené na používanie i využívanie funkcií softvéru. Príjemným prekvapením po zapojení klávesnice bola ponuka inštalácie Razer Surround Pro (v hodnote 19,99dolárov) zadarmo. Ten využijete predovšetkým vtedy, ak máte slúchadlá vybavené priestorovým zvukom. Sprievodca inštaláciou vám vysvetlí, ako postupovat' pri konfigurácii headsetu. Ikonka Surround Pro sa vám po inštalácii zobrazí v l'avej dolnej časti vedl'a klávesnice.

Samotná klávesnica vám ponúkne vytváranie makier, nastavenie podsvietenia, štandardné funkcie v podobe vytvárania množstva vlastných profilov, prirad'ovanie rôznych programov k určitému klávesu či zmene funkcie. Podsvietenie je u BlackWidow Ultimate len monochromatické, teda jednofarebné (zelené). No aj napriek tomu poskytne celkom pestré možnosti nastavenia. K dispozícii je niekol'ko predvolených nastavení, ktoré môžete do istej miery upravovat'. Ide hlavne o intenzitu podsvietenia či smer pohybu svetelného efektu:

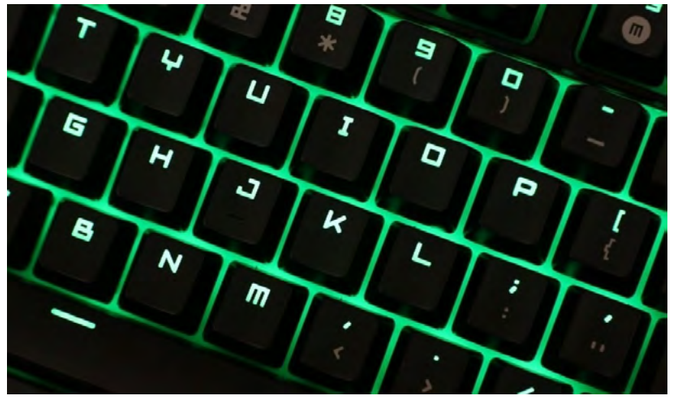
- breathing – pulzovanie farby v intervale sedem sekúnd,
- reactive – podsvietenie klávesa sa aktivuje len pri jej stlačení,
- ripple – „výbuch" podsvietenia od tlačidla do všetkých smerov,
- starlight – náhodne rozsvecovanie kláves ako „žiarenie" hviezd,
- static – statické podsvietenie,
- wave – zelená vlna, ktorá sa pohybuje zl'ava doprava alebo naopak,
- none – podsvietenie sa deaktivuje.

Okrem toho je k dispozícii aj konfigurátor podsvietenia, ktorý vám umožní úpravu presetov pre rôzne žánri hier, podsvietenie vybraných tlačidiel, ich intenzitu, prípadne svetelný efekt, ktorý na nich bude prebiehat'. Pre klávesnice je dostupná funkcia stats, ktorá vám zobrazí údaje, ako napríklad počet stlačení kláves a najpoužívanejšie klávesy pre každú hru, ktorú ste hrali.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Mechanická klávesnica BlackWidow Ultimate je d'alším skvelým počinom od spoločnosti Razer. Overený dizajn, technické prevedenie, skvelý Synapse, ktorého je čerešničkou na torte možnost' stiahnutia Razer Surround Pro zadarmo. Čierna vdova 2016 ponúka všetko, čo poznáme od jej predchodcov, resp. z razeráckych klávesníc. Samozrejmost'ou je aj anti-ghosting či herný režim na deaktivovanie rôznych klávesových skratiek, ktoré by vám mohli pokazit' hru, napr. taký Alt+F4. Indikácia herného režimu, nahrávanie makier či Caps Lock sú umiestnené nad panelom numerickej časti klávesnice. Mechanické klávesy sú totožné s posledným modelom BlackWidow Ultimate Chroma i BlackWidow Ultimate 2014. Hranie aj písanie na mechanickej klávesnici je skvelé. Odozva je okamžitá, rovnako ako aj presnost'. Jedinou zmenou na klávesnici je azda len odstránenie panela s macro klávesmi a nahradenie dvojice 3,5mm jack portom pre slúchadlá jedným. Malým negatívom je opakovaná absencia lakt'ovej opierky (dočkáme sa jej niekedy?) a skutočnost', že Razer neprišiel s ničím novým. Spoločnost' Razer d'alší rok t'aží z toho istého len s minimálnymi kozmetickými úpravami. Nič to však nemení na fakte, že Razer BlackWidow Ultimate 2016 je skvelá herná mechanická klávesnica.

Miroslav Konkol'





ASUS GL552JX

Nový člen vel'kej ROG rodiny s atraktívnou cenovkou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 840€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ IPS displej
+ výkonný procesor

- grafika
- reproduktory



ŠPECIFIKÁCIE:

ASUS GL552JX-CN335T

Kategória: Notebook

Operačný systém:

Windows 10

Š×V×H: 385×255×32mm

Hmotnosť: 2,6kg

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ked' sa spomenie ASUS ROG, väčšina l'udí si predstaví tie najdrahšie a najvýkonnejšie herné stroje, aké sa dajú kúpit'. Zaslúži si teda ASUS GL552 toto krásne ROG logo? Dozviete sa v recenzii.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn je jednoduchý, no fádny, ked'že sme takýto základ videli už na predchádzajúcich modeloch od spoločnosti ASUS. Vzhl'ad notebooku je ale stále atraktívny, hoci by sme privítali i niečo nové. Celé telo notebooku je, bohužial', vyrobené z plastu s rôznymi povrchovými úpravami. Zadná strana displeja obsahuje výraznú textúru, na ktorej prakticky nevidiet' odtlačky prstov. Strednej časti krytu dominuje vzhl'ad brúseného hliníka s červeným podsvieteným ROG logom. Na vnútornej strane sa nachádza matný plast s povrchom, ktorý je vel'mi príjemný na dotyk, no odtlačky prstov sú na danom povrchu ako „päst' na oko" a zbavit' sa ich je vel'mi náročné. Pod displejom sa nachádza dvojica malých reproduktorov, ktorých kvalita zvuku rozhodne neoslní, podobne ako aj ich maximálna hlasitost'.

Celkovo je po konštrukčnej stránke notebook spracovaný vel'mi dobre. Notebook je pevný. Neprehýbal sa ani v prípadoch, ked' sme ho chytili za roh a prenášali. Pevnost' displeja je nižšia, a to z dôvodu plastovej konštrukcie, no rozhodne to nie je žiadna tragédia. Prehýbanie v okolí klávesnice pri silnejšom zatlačení sa taktiež nekonalo. Tuhost' pántov je ideálna a vibrácie pri cestovaní na polohu displeja nemali žiadny efekt. Celkovo je po konštrukčnej stránke notebook spracovaný vel'mi dobre. Nemusíte sa teda obávat' žiadneho škrípania či vŕzgania.



Konektorová výbava

Rozmiestnenie konektorov je v tomto prípade úplne štandardné. Na l'avej strane sa nachádza nad výduchom chladenia konektor napájania, smerom nadol je zase VGA (D-SUB), HDMI, RJ45 (LAN) a 2×USB 3.0. Na pravej strane sa nachádza Kensington Lock, optická mechanika s podporou DL DVD, USB 2.0 a audio jacky pre mikrofón a slúchadlá. Na prednej strane je už len čítačka pamät'ových kariet. Ku konektorovej výbave máme len jednu výhradu, a to tú, že pravá strana by uvítala minimálne ešte jeden konektor USB.





Displej

Notebook disponuje 15,6" FullHD displejom, ktorý je založený na technológii IPS. Táto technológia má v porovnaní s klasickým TN panelom omnoho živšie podanie farieb, spoločne s výrazne lepšími pozorovacími uhlami. Matná povrchová úprava je vel'mi vítaná kvôli čitatel'nosti na slnku. Intenzita podsvietenia je ideálna, no jeho kvalita sa zaradila iba do šedého priemeru. V tmavšom prostredí (v hornej tretine) je na displeji jasne vidiet' výraznejšie presvitanie podsvietenia. Za podanie farieb by si panel vyslúžil pomyselnú jednotku. Farby sú živé a presné. To isté platí aj pre pozorovacie uhly, ktoré sú taktiež vel'mi dobré. Nad displejom sa nachádza s mikrofónom i webkamera, ktorá je v tmavšom prostredí prakticky nepoužitel'ná.

Klávesnica a touchpad

Notebook obsahuje klasickú „ASUS-ácku" klávesnicu s numerickým blokom a červeným podsvietením. Rozloženie klávesnice je ideálne. Stisk kláves je vel'mi istý a príjemný. Podsvietenie je rovnomerné po celej ploche klávesnice. Samozrejme, nechýba ani možnost' menit' jeho intenzitu. Klávesy WASD sú navyše pre l'ahšiu orientáciu zvýraznené.

V l'avej tretine notebooku sa nachádza vel'ký touchpad, ktorý je mierne zapustený a vizuálne ho vel'mi pekne oddel'uje červená linka. Touchpad sa, samozrejme, dá stláčat' po celej ploche. Stisk sprevádza jasné kliknutie, no tuhost' nie je ideálna, najmä v hornej polovici. V spodnej časti sa nachádza oddelené pravé tlačidlo. Reakcia touchpad-u je síce presná, no vel'akrát ju sprevádza mierne oneskorenie.

Hardvér a výkon

Nami testovaný stroj ASUS GL552JX-CN335T obsahuje nasledujúce komponenty:

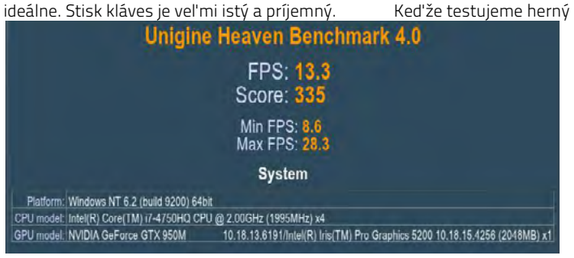
- Intel Core i7 4750HQ@2GHz(Turbo 3,2GHz)
- Nvidia GeForce GTX950M 2GB DDR3 + Intel Iris Pro 5200
- 6GB DDR3
- 750GB HDD 7200rpm

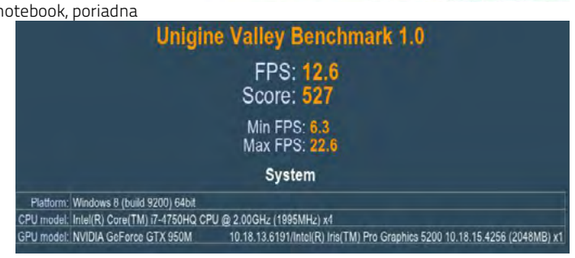
Procesorom je v tomto prípade štvorjadro minulej generácie Haswell. Radšej by sme privítali Skylake, pretože konkrétny procesor má TDP 47W, čo rozhodne nie je málo. Procesor inak disponuje slušnou dávkou výkonu, preto sa pri hraní alebo pri strihaní videí netreba obávat' nedostatkov. Ked'že testujeme herný notebook, poriadna grafika je nutnost'ou. V tomto prípade sme však zostali sklamaní. Grafika je strednej výkonnostnej triedy, ktorá sa skôr používa vo výkonnejších multimediálnych notebookoch. Grafika navyše disponuje staršou pamät'ou typu DDR3 (štandardne sa využíva pamät' typu GDDR5), preto je možné, že grafika bude mat' problémy pri vyšších rozlíšeniach textúr.

Notebook má 6GB pamät', a v dnešnej dobe priemer začína na 8GB. Avšak na bežné hranie to bohato stačí. Nedostatky sme síce nespozorovali, no stačí mat' v prehliadači otvorených viac ako 15 okien, zapnutút' nejakú hru a nedostatok by sa pravdepodobne prejavil.

Disky SSD za poslednú dobu výrazne zlacneli, no GL552 aj napriek tomu žiaden nedostal. Museli sme sa uspokojit' so 750GB pevným diskom, ktorý má 7200rpm. Kapacita sa dá považovat' za dostatočnú. Napriek tomu, že











notebook SSD nedisponuje týmto diskom, má jeden vol'ný M.2 slot, do ktorého si používatel' môže bez porušenia záruky SSD disk vložit'.

Výkon CPU sme merali pomocou dobre známeho Cinebenchu a grafiku sme testovali klasickou trojicou testov: 3DMark Firestrike, Unigine Heaven a Unigine Valley, Crystal Disk Mark, ktorý slúži len na meranie rýchlosti pevného disku.

Na záver sme, samozrejme, pridali aj pár hier

Vel'a výkonných notebookov má v dnešnej dobe značne poddimenzované chladenie, a preto dochádza k prehrievaniu, ktoré má za následok degradovanie výkonu. Počas nášho testovania zostávalo telo notebooku príjemne chladné, čo sa dá povedat' i o procesore, ktorý v priemere dosahoval teplotu okolo 40°C.

Notebook zostával väčšinu času bezhlučný, pretože nepotreboval ani aktívne chladenie. Pri hraní sa telo notebooku zohrievalo iba minimálne.

Teploty procesora vyskočili na vyšších 77°C a pri grafike na rovných 70°C. Teploty sú možno vyššie, no stále v rámci normy, ked' nedochádza k throttlingu.

Hlučnost' notebooku však stále zostávala na vel'mi príjemnej úrovni šepotu. Teplotami sme zostali rozhodne milo prekvapení aj vzhl'adom na relatívne malý chladič, ktorý navyše v spodnej časti tela nemal priame nasávanie. K chladeniu nemáme tiež žiadne vážne výhrady.

Operačný systém

Notebook obsahuje Windows 10 Home. S operačným systémom sme nemali počas testovania žiadne zásadné problémy. Trend, ked' výrobca predinštaloval do nového stroja desiatky absolútne zbytočných aplikácií, sa ASUS-u netýka. Notebook k nám prišiel s minimom predinštalovaného softvéru, len tak d'alej.

Batéria a výdrž

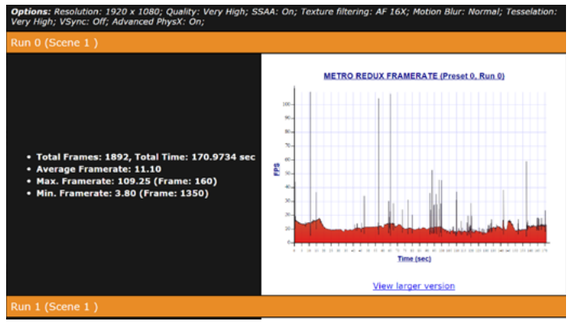
Herné notebooky sú známe nízkou výdržou batérie, preto sme boli prekvapení, že poskytnutý notebook má iba 4-článkovú Li-ion batériu s kapacitou 48Wh. Napriek tomu výdrž prekonala naše očakávania. Pri bežnej práci na úspornom režime s vypnutou WiFi a jasom displeja na minime sme sa dostali na slušné 4 hodiny a 5 minút. V prípade pozerania 1080p filmov cez Wi-Fi (z lokálneho NAS serveru) sme sa s vyváženým režimom dostali na 3 hodiny a 11 minút. Samozrejme, neodpustili sme si ani hry. Pri hraní náročného GTA V batéria vydržala jednu hodinu. Nezabudli sme ani na študentov v škole, ktorí hrajú na Wi-Fi menej náročné MOBA hry (DoTA II, League of Legends). Počas nich nám batéria vydržala jeden a pol hodiny, čo väčšinou stačí na dva zápasy.

Spoločnost' ASUS sa pokúsila vytvorit' cenovo dostupný ROG notebook, preto nie je prekvapením, že museli nastat' určité kompromisy (napr. plastové telo, nižšia kapacita RAM). Na druhej strane, notebook má vel'mi pekný dizajn spojený s ešte krajším displejom, na ktorý je radost' sa pozerat'.

Po výkonnej stránke notebook obdržal i vel'mi slušný procesor, vd'aka ktorému nebudete mat' pri práci žiadne problémy. No opät' musíme podotknút', že ako herný notebook neobdržal potrebnú grafiku. S cenou okolo 840€ notebook určite nepatrí medzi tie najdrahšie, a preto bude pre mnohých študentov s obmedzeným rozpočtom zlatou strednou cestou.

Marcel Ilavský







NZXT Hue+

A povedal, bud' svetlo... Ale farebné a od výmyslu sveta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchá inštalácia
+ rozšíritel'nost'
+ kompatibilita s akoukol'vek skrinkou
+ sýte farby
+ množstvo módov
+ softvérové ovládanie

- prémiová cena
- nutnost' vol'ného interného USB 2.0 konektora

ŠPECIFIKÁCIE:

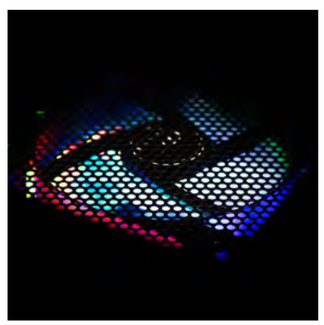
Obsah balenia: 1 × ovládač NZXT HUE+, 4 × LED pásy, 1 × konektor napájania, 1 × interný microUSB-USB kábel, 3 × 500mm napájací kábel, 1 × 300mm napájací kábel, 2 × 100mm napájací kábel, 4 × skrutky, 5 × st'ahovacie pásky
Rozmery ovládača: 100mm×70mm×23,5mm
Materiál: ocel', plast, PCB
Výstupy: 2
Max. počet pásov: 4 na jeden výstup
Napájacie napätie: DC 5V
Počet LED v páse: 10
Hrúbka LED pásov: 10mm
Dĺžka LED pásov: 300mm
LED Farby: Nastavitel'né RGB

HODNOTENIE:



Zdá sa vám, že váš počítač ničím nevyniká? Máte v ňom ukryté komponenty za stovky eur, ale vaše návštevy alebo hráči na LAN párty na ne nie sú dostatočne upozornení, aj ked' má vaša skrinka integrované okno? Netreba zúfat', spoločnost' NZXT má vo svojom arzenáli svetelnú bombu menom Hue+, ktorá okamžite premení každý počítač na svetelnú šou!

NZXT ponúka svetelné riešenia do počítačových skriniek už nejaký ten čas, pôvodný NZXT Hue je v predaji už od roku 2012. Ten bol však ovládaný hardvérovým panelom, pasujúcim do 5,25 šachty. Ked'že je stále viac obsahu predávaného v čisto digitálnej forme a potreba CD/DVD/BluRay mechaník opadáva, je aj ovel'a menej skriniek vybavovaných 5,25 šachtami. A práve tu zažiari, a to doslovne, NZXT Hue+, ked'že ide o malú škatul'ku, ktorá sa zmestí na miesto 2,5-palcového disku ovládanú softvérovo cez program CAM, v ktorom sa dajú nastavovat' aj d'alšie produkty od Spoločnosti NZXT.





Obal a jeho obsah

Výrobky od NZXT ma zatial' kvalitou svojich balení nikdy nesklamali a výnimkou nie je ani Hue+. V oku lahodiacej škatul'ke sa ukrývajú dve samostatné čierne tehličky, previazané pásikom z tvrdého čierneho papiera. V prvej sa nachádza samotný ovládač a svetelné pásy a v druhej všetka dôležitá kabeláž. NZXT jednoducho vie, že ak si niekto kupuje dizajnový doplnok do počítača, treba ho aj pekne zabalit' a neposlat' iba bežnú škatul'u s hala-bala pohádzanými káblami. Takisto sa v balení nachádza aj manuál, ktorý si určite odporúčam pred inštaláciou naštudovat', aj ked' samotná inštalácia nie je natol'ko komplikovaná.



Prvé dojmy a spracovanie

Balenie samotného produktu vzbudzuje dojem kvality. Našt'astie sa dá to isté povedat' aj o jeho obsahu. Samotný ovládač, do ktorého sa zapínajú všetky káble zo svetelných pásov a z ktorého vedie kábel napájania a USB na softvérové ovládanie, je takisto podsvietený, takže sa dá vystavit' na viditel'nom mieste. Príjemnou správou je, že niektoré z novších počítačových skriniek ponúkajú možnost' osadit' SSD disky na viditel'né miesto už z výroby, ale aj keby takéto uchytenie nebolo dostupné, nebál by som sa Hue+ ovládač osadit' za pomoci obojstrannej pásky.

Svetelné pásy sa mi na prvý pohl'ad a pocit zdali trochu prit'ažké, ale táto záhada sa vyjasnila okamžite po bližšom preskúmaní, ktoré odhalilo zakomponovanie malých magnetov po celej dĺžke svetelných pásov, vd'aka ktorým sa dali nainštalovat' aj bez nutnosti strhnutia ochranného papiera, zakrývajúceho lepivú zadnú stranu. Takisto ani napájací kábel, USB a predlžovacie káble nevyvolávali žiadne obavy z l'ahkého poškodenia, hoci by po inštalácii nemali byt' vystavované žiadnym rizikám z pohybu a ohýbania.



Inštalácia

Manuál k HUE+ je dobré nielen prebehnút' zrakom a uznat' jeho existenciu, jeho čítaním sa vel'mi rýchlo vysvetlia správne postupy, ako svetelné pásy najlepšie uchytit' a ako ich správne nainštalovat'. Ked'že bol testovací počítač stále v skrinke Fractal Design S Window, zvolil som si tú najjednoduchšiu cestu a upevnil som ovládač štyrmi skrutkami na držiak SSD disku, ktorý sa ukrýva zo zadnej strany matičnej dosky. No iné skrinky, ako napríklad NZXT S340, ponúkajú uchytenie vo viditel'nej časti, alebo s dvoma kúskami obojstrannej lepiacej pásky a elánom sa dá ovládač prakticky nainštalovat' na akékol'vek vol'né miesto v skrinke. Zapojenie napájania je úplne jednoduché, ide iba o prepojenie molex konektora so zdrojom. USB takisto zvládne každý, kto vie, ako fungujú hračky typu trojuholník do trojuholníkového otvoru a loptičku do gul'atého. Za čo ale musím naozaj NZXT pochválit', je pribalenie rozličných dĺžok káblikov napájajúcich svetelné pásy. Kebyže totiž HUE+ inštalujem v menšej skrinke a ovládač je osadený v prednej časti, vystačili by asi aj tie dva základné.

Ked'že bol black box osadený vzadu a skrinka, ktorú som chcel osvetlit', patrí do tých rozmernejších a objemnejších, predlžovacie káble sa naozaj hodili. Ďalšou z príjemných skúseností sú aj už spomínané magnety, ktoré sú v každom páse štyri a sú dostatočne silné na to, aby udržali na mieste aj v 90-stupňových uhloch. Toto bola výhoda nielen pre mňa, ked'že som sa musel s touto svetelnou šou, nanešt'astie, po otestovaní rozlúčit', ale aj pre l'udí, ktorí si chcú napríklad osvetlit' svoj herný počítač, ale plánujú v dohl'adnej budúcnosti menit' skrinku.

Softvér a ovládanie

HUE+, na rozdiel od svojho predchodcu, nemá žiadne hardvérové tlačidlá, ale spolieha sa plne na softvérové rozkazy z programu CAM, s ktorým som už pracoval pri testovaní chladenia Kraken X61. Program CAM príliš nevyniká stabilitou a takisto nie je najlepšie, že si v bežnej premávke uzurpuje okolo 150MB z RAM-ky. No ovládanie farieb a rôznych módov v ňom asi ani nemôže byt' jednoduchšie.



Čo si treba uvedomit', je, že z ovládača vedú dva konektory, do ktorých sa dá pripojit' viacero pásov v sérii za sebou. Ak by som chcel napríklad docielit' uniformný efekt farebných vĺn obiehajúcich dookola skrinky, v mojom prípade by som zapojil všetky štyri pásy do jedného výstupu a osadil ich dookola.

Mne osobne sa však zapáčilo pridat' ku všetkým možnostiam, ktoré HUE+ ponúka, aj trochu zrkadlenia a zapojil som do každého výstupu dva pásy a tie nainštaloval oproti sebe.

Tak sa potom pri vlnení farby stretávali v protil'ahlých rohoch skrinky. Je teda super, že HUE+ podporuje aj takúto pridanú kreativitu a to, že sa dajú na seba pásy do určitej miery nadstavovat'.

Život plný farby

Priznám sa, osobne mám všetky možné technologické vychytávky a možnosti, ako sa odlíšit', vel'mi rád. Po zistení, ako jednoducho sa s HUE+ pracuje, či už po stránke inštalácie, alebo ovládania, si prajem dostatok financií na takéto dizajnové chut'ovky aj do súkromného počítača. Sýte farby, ktoré rozohrali celý testovací počítač a takmer aj celú miestnost', dokázali vykúzlit' úsmev na tvári každej osoby, ktorej som ukazoval tieto efekty či už naživo, alebo zachytené na videu. Samozrejme, niektorí si môžu t'ukat' na čelo, no ja dúfam, že vieme, že môct' ohúrit' svojím počítačom a ukázat' jeho výnimočnost' je jedno zo skrytých potešení tohto sveta.

Zhrnutie

Kvalitný výrobok, jednoduché ovládanie, garantovaná spol'ahlivost'. To sú skrátka fakty, o pravdivosti ktorých sa darí spoločnosti NZXT potenciálneho zákazníka presvedčit' a prilákat'. HUE+ síce nezabezpečí, že na slabom hardvéri pobežia najnovšie AAA tituly v najvyššom rozlíšení a definitívne nezníži účet za elektrinu.

HUE+ poskytuje niečo, čo môže ponúknut' iba málo počítačových komponentov, a to je exkluzivita, výstrednost' a možnost' predvádzat' svoj počítač v tom najlepšom svetle (žmurk, žmurk, št'uch, št'uch). Ak už máte vo svojom počítači všetok hardvér, ktorý tam má byt', a stále vám niečo chýba, možno ste práve v tejto recenzii narazili na odpoved'.

Daniel Paulini



MICROSOFT LUMIA 950

Zvnútra formula, zvonka trabant

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 540€

PLUSY A MÍNUSY:

+ QHD AMOLED LCD
+ zadný fotoaparát
+ USB C konektor, podpora Qi
+ 5GHz WLAN

- plastová konštrukcia, ktorá vŕzga
- nevyladený OS
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Sieť: 2G/3G/4GLTE
Rozmery tela: 145×73,2×8,2mm
Hmotnosť: 150g
Displej: 5,2-palcový ClearBlack AMOLED,1440×2560 pixlov, Corning Gorilla Glass 3
Platforma: Microsoft Windows 10
CPU: Snapdragon 808 Dual-core 1.82GHz Cortex-A57 & quad-core 1.44 GHz Cortex-A53
GPU: Adreno 418
Pamäť: microSD, do 200GB, interná pamäť 32GB/3GB RAM

Kamera:
Primárna: 20 MP, f/1.9, 26mm, Pure Wiew Zeiss optika, OIS, autofocus, triple-LED RGB flash, 2160p@30fps
Sekundárna: 5 MP, f/2.4, 1080p

Konektivita: WLAN Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, hotspot, A-GPS, GLONASS, BDS, NFC, FM radio, Bluetooth v4.1, A2DP, 3,5mm jack, USB 3.1 Typ C- Qi nabíjanie
Batéria: vymenitel'ná Li-Ion 3000mAh

HODNOTENIE:

★★★★☆



Spoločnost' Microsoft nám nedávno predstavila nové zariadenia Lumie a dok HD-500. My sme si posvietili hned' na dva produkty tejto značky, a to Lumiu 950, Lumiu 550 spolu s dokom a funkciou Continuum, ktorá dokáže prepojit' obrazovky so smartfónom. Viac sa o nich môžete dočítať v nasledujúcich riadkoch.

Dizajn a konštrukcia

Konštrukcia smartfónu sa skladá z jednoliateho plastového odnímatel'ného zadného krytu so zaoblenými hranami a okrajmi. Celkovo smartfón pôsobí lacným dojmom. Celý zadný kryt po svojom obvode vŕzga, a dokonca vydáva i hrkajúci zvuk.

Pre prístup ku slotom SIM karty a pamät'ovej karty je nutné kryt odobrat'. Zadná časť smartfónu obsahuje logo Windows, kameru, trojtónový LED blesk, reproduktor a dvojicu mikrofónov. Na spodnej hrane sa nachádza USB C konektor, na pravej strane tlačidlo fotoaparátu, zapínacie tlačidlo a ovládanie hlasitosti. Vrchná hrana obsahuje audio jack 3,5mm.

Predná časť smartfónu pozostáva z vel'kého 5,2-palcového AMOLED displeja prednej kamery, reproduktora a rôznych senzorov. Ovládacie tlačidlá sú softvérové. Displej má pomerne široké rámy, a tak sú rozmery smartfónu zbytočne navýšené. Hrúbka smartfónu je primeraná, presne 8,2mm.

Displej

5,2-palcový AMOLED displej o rozlíšení 2560×1440 bodov má výborné pozorovacie uhly, podsvietenie a peknú farebnú škálu. Jemnost' rozlíšenia prispieva k lepšej kvalite obrazu pri pozeraní filmov či internetu. Displej je navyše chránený ochrannou vrstvou Corning Gorilla Glass vo verzii 3.

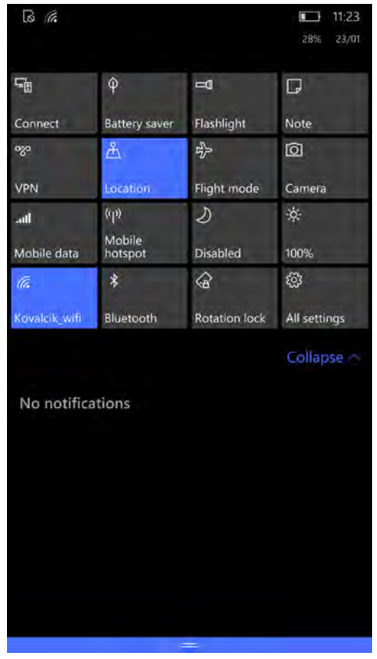
Kamera

Predná 5MPIX kamera má dostatočne dobrú kvalitu na uskutočnenie videohovorov i fotografií. Dokáže sa prispôsobit' horším svetelným podmienkam a má pomerne rýchle reakcie, a to či už pri zaostrovaní alebo pri zhotovovaní samotných snímok.

Zadná 20MPIX kamera má výborné zaostrovanie, a to vd'aka PUREVIEW ZEISS optike. Dokáže si tak poradit' aj so zlými svetelnými podmienkami a pomáha jej pritom trojtónový LED blesk. Snímky sú zhotovené vel'mi rýchlo s dobrým podaním farieb. Videá natáča v 4K rozlíšení.

Hardvér a výkon

O výkon sa stará 6-jadrový CPU Snapdragon 808, z toho 2 jadrá pracujú na vysokej frekvencii a ostatné jadrá na nižšej frekvencii. Procesoru sekunduje 3GB RAM pamät' a GPU Adreno 418, ktorá multimédiám ponúka dostatočný výkon. Integrovaná pamät' je rozšíritel'ná o d'alších 200GB pomocou microSD karty. Na odfotenie momentiek je použitá dvojica kamier, predná 5MPIX a zadná 20MPIX. Pre



zobrazenie je použitý 5,2-palcový displej o rozlíšení 2560×1440 bodov. Všetky súčiastky poháňa 3000mAh vymenitel'ná batéria. Konektivitu zabezpečuje aj 4GLTE, 5GHz ac Wi-Fi s hotspotom, Bluetooth 4.1 A2DP, taktiež nechýba ani GPS, NFC, FM a BDS pripojenie.

Softvér

V obidvoch Lumiách je použitý softvér Windows 10 Mobile, ktorý by sa dal pokladat' aj za osekanú verziu desktopového Windowsu 10. Na základnej obrazovke má dlaždice, ktoré je možné rôzne upravovat' (vel'kost', pozíciu a podobne).

Vyhl'adávanie funguje na podobnom princípe ako na desktope. Stavová lišta je taktiež podobná Androidu. Po jej vysunutí sa zobrazia základné funkcie a ich prepínanie. Zložitejšie je to s nastaveniami, ktoré sú neprehl'adné a chaotické. Ani odozva systému nie je taká dobrá ako na desktopoch a na niektoré úkony si počkáte dlhšie, než ste možno zvyknutí.

Test

Ako používatelia Androidu sme boli zvedaví na Windwos 10 Mobile. Nastavenia a reakcie systému boli

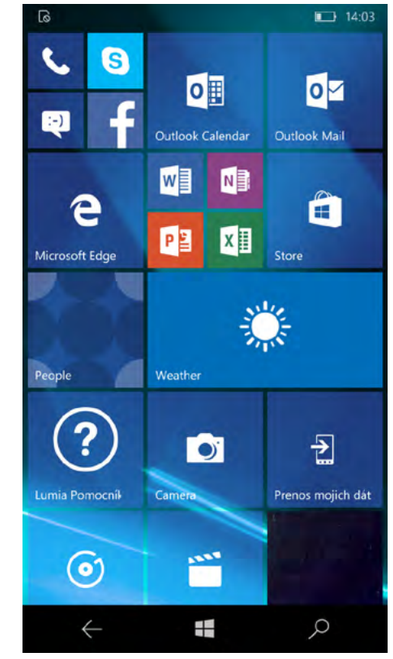


vel'mi odlišné. Páčilo sa nám zobrazenie času na displeji pri nečinnosti smartfónu. Neboli sme však spokojní so systémovým jazykom, pretože aj pri nastavenej slovenčine sa niektoré položky zobrazovali v anglickom jazyku.

Reakcie systému aj vzhl'adom na 6-jadrový procesor a 3GB RAM nám prišli zdĺhavé. Otváranie fotiek trvalo niekol'ko sekúnd a nepomohlo ani reštartovanie. Dokonca i samotný štart smartfónu trval pridlho. Systémové nastavenia boli neprehl'adné a niektoré funkcie, ktoré sme si chceli prestavit', sme tam ani nenašli.

Páčilo sa nám spracovanie zadnej i prednej kamery. Reakcie fotoaparátu či farebné podanie boli výborné. Taktiež softvérové nastavenia fotenia boli dostatočne rozmanité a nechýbala ani podpora natáčania 4K videí. Potešil nás aj USB C konektor s podporou Qi nabíjania. AMOLED displej mal výborné pozorovacie uhly a farebnú škálu.

3000mAh batéria nesplnila naše očakávania, no poháňat' displej s takým vysokým rozlíšením i hardvér je náročné. Počas testu nám smartfón pri aktívnom používaní nevydržal ani 6 hodín. Ked' sme ubrali na jase LCD a aktivite používania, tak sme sa dostali cez dva dni prevádzky. Kvalita reproduktorov i napriek ich malým



rozmerom bola príjemná a boli sme spokojní aj s maximálnou hlasitost'ou. Vd'aka priloženej USB C nabíjačke sme mohli smartfón iba nabíjat', a ak sme chceli dáta preniest', museli sme použit' druhý kábel. Neodnímatel'ný kábel z nabíjačky hodnotíme ako negatívum.

Záverečné hodnotenie

Lumia 950 ponúka vel'a možností a skvelý hardvér ako 5GHz WLAN, 20MPIX kamera, QHD LCD, ale to všetko je zabalené v nelákavom celoplastovom tele. Obidva fotoaparáty majú vysokú kvalitu a prepracovaný je aj AMOLED displej s jemným rozlíšením. Cena okolo 550 EUR nie je málo, ked' ešte vezmeme do úvahy fakt, že smartfón ponúka len plastovú, vŕzgajúcu konštrukciu a Windows 10 mobile, ktorý je neprehl'adný a brzdí celý hardvér.

Lukáš Libica



MICROSOFT LUMIA 550

Pravý kancelársky pomocník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 115€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ zadný fotoaparát
+ výdrž batérie

- plastová konštrukcia, ktorá vŕzga
- nevyladený OS

ŠPECIFIKÁCIE:

Sieť: 2G/3G/4GLTE
EDGE: Yes
Rozmery tela: 136×67×9,9mm
Hmotnosť: 141g
SIM: Nano-SIM
Displej: 4,7-palcový 16M colors 1280×720 pixlov
Platforma: Microsoft Windows 10
CPU: Snapdragon 210 quad-core 1.1 GHz Cortex-A7
GPU: Adreno 304
Pamäť: microSD, do 200GB, interná pamäť 8GB/1GB RAM

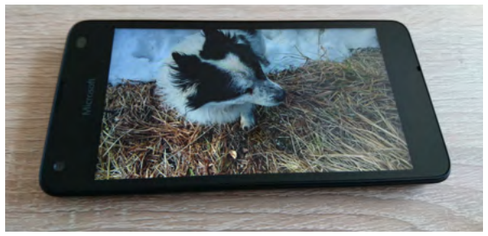
Kamera:
Primárna: 5MP, f/2.4 LED flash, 720p@30fps
Sekundárna: 2MP, f/2.8, 480p

3,5mm jack: áno
Konektivita: WLAN Wi-Fi 802.11 a/b/g/n hotspot, A-GPS, GLONASS, BDS, NFC, FM radio, Bluetooth v4.1, A2DP
Bluetooth: v4.1, A2DP
USB: v2.0
Ďalšie: akcelerometer, proximity
Batéria: vymeniteľná Li-Ion 2100mAh
Farby: čierna/biela

HODNOTENIE:

★★★★☆





Dizajn a konštrukcia

Konštrukcia menšej Lumie sa skladá z jednoliateho celoplastového zadného krytu, ktorý taktiež vŕzga a je odnímateľný. Pod krytom opäť nachádzame sloty na SIM a microSD karty.

Zadná časť krytu obsahuje reproduktor, strieborné logo Windows, kameru a LED diódu. Spodná hrana obsahuje microUSB konektor, pravá hrana zapínacie tlačidlo a ovládanie hlasitosti, vrchná hrana 3,5mm audio jack.

V prednej časti nachádzame 4,7-palcový displej, ktorý má po okrajoch zbytočne hrubý rám, čo zväčšuje rozmery smartfónu. Ďalej sa v spodnej časti nachádza mikrofón a kamera, spolu so senzormi a reproduktorom vo vrchnej časti.

Displej

4,7-palcový displej o rozlíšení 1280×720 bodov má zlé pozorovacie uhly i horšiu pestrofarebnosť. Rozlíšenie je dostatočné pre kancelársku prácu či prezeranie internetu, no bežných používateľov veľmi nepoteší.

Kamera

Predná 2MPIX kamera bola dostatočná na vytvorenie niekoľkých snímok pri dobrom okolitom svetle, ale obraz bol stále veľmi neostrý. Zadnej 5MPIX kamere trvalo zaostrovanie ovel'a dlhšie ako Lumii 950, a tak isto nepracovala veľmi kvalitne pri okolitom svetle, no na zhotovenie bežných snímok bola dostačujúca. HD video malo tiež dobrú kvalitu.

Hardvér a výkon

O výkon sa stará 4-jadrový CPU Snapdragon 210 o frekvencii 1.1GHz. Procesoru sekunduje 1GB RAM pamäť a GPU Adreno 304, ktorá ponúka dostatočný výkon pre web surfing. Integrovaná pamäť je rozšíriteľná o ďalších 200GB pomocou microSD karty. Nájdeme tu aj dve kamery, a to 5MPIX a 2MPIX. Na zobrazenie je použitý 4,7-palcový displej o rozlíšení 1280x720 bodov. Všetky súčiastky poháňa 2100mAh vymeniteľná batéria. Konektivitu zabezpečuje 4G LTE, Wi-Fi b/g/n s hotspotom, Bluetooth 4.1 A2DP, taktiež nechýba ani GPS, NFC a FM pripojenie.

Test

Pripojenie na internet bolo v porovnaní s Lumiou 950 pomalšie, tak isto aj reakcie smartfónu. Windows 10 mobile sa správal rovnako aj v tomto teste. Jazyková podpora bola taktiež nevyladená a načítavanie trvalo pri niektorých činnostiach veľmi dlho. 4,7-palcový displej nám stačil na prezeranie webu, fotiek a písanie správ. Zadný reproduktor pri prehrávaní hudby mierne praskal a plastová konštrukcia opäť vŕzgala. Hlasitosť predného reproduktora bola dostatočná a kvalita tiež. Čas sa i v pohotovostnom režime zobrazoval na obrazovke displeja.

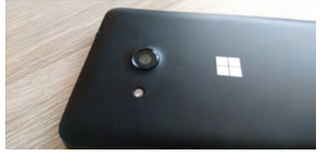
S priloženou microUSB nabíjačkou sme mohli smartfón iba nabíjať, keďže kábel z neho nebol odnímateľný. Dáta sa dali prenášať len s použitím druhého kábla. Na jedno nabitie nám smartfón vydržal v prevádzke pri zapnutej Wi-Fi maximálne tri dni.

Fotoaparáty ponúkali priemernú kvalitu snímok i videí za denného okolitého svetla, ale zaostrovanie bolo dostačujúce. Rýchlosť vyhotovenia snímok bola veľmi dobrá.

Záverečné hodnotenie

Menší displej, výkon a cena, to všetko zahŕňa Lumia 550. Je to typický kancelársky smartfón, s ktorým si dokážete prečítať maily, dlho telefonovať, odfotiť všetko, čo budete potrebovať, a zároveň ho nebudete musieť nabíjať každý deň. Vstavaný neprehľadný Windows 10 mobile nie je pre každého, no poteší vás aspoň cena, ktorá sa pohybuje okolo 100 EUR.

Lukáš Libica



MICROSOFT DISPLAYDOCK HD-500

Pracovať ešte efektívnejšie a vo veľkom!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Microsoft
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekné dizajnové prevedenie
+ USB C konektor, množstvo konektorov

- podpora len 1080p

ŠPECIFIKÁCIE:

Konektivita:
Nabíjací konektor: USB-C
AV konektor: DisplayPort, HDMI
Systémový konektor: DisplayPort cez USB-C
USB: 2×USB 2.0, USB 2.0 nabíjací
Ochrana obsahu: HDCP 1.3/1.4

Napájanie
Vstup: 3000mA
Výstup: 2000mA /5V LED indikátor
Rozlíšenie videa: do 1080p (FullHD, 1920×1080)

Rozmery:
Šírka: 64,1mm
Dĺžka: 25,6mm
Hrúbka: 64,1mm
Hmotnosť: 230g
Dĺžka kábla: 100cm

Obsah balenia:
Display Dock, USB-C kábel, nabíjačka, používateľská príručka

HODNOTENIE:

★★★★☆



Dizajn a konštrukcia

Display port sa skladá z hliníkovej konštrukcie. Má kvádrový tvar a jeho spodná gumená časť obsahuje informácie o produkte.

Vrchná časť s logom Windows je matná. Predná časť obsahuje USB C konektor so signalizačnou LED-kou. Zadná časť disponuje s ostatnými portami. Strieborná konštrukcia je pevná a pôsobí elegantne.

Test

DisplayDock slúži na prenos obrazu zo smartfónu na veľkú obrazovku.

Cez USB C kábel sme prepojili dok so smartfónom. Ďalej sme zabezpečili napájanie samotného doku cez priloženú nabíjačku.

Prepojenie obrazovky a doku bolo možné vďaka DisplaPort alebo HDMI, my sme zvolili HDMI. Po pripojení nášho televízora fungovalo všetko bezchybne až na obraz, ktorý bol väčší než obrazovka a táto chyba sa nedala ani nijako prestaviť. Telefón sa nabíjal cez dok a zároveň ho bolo možné použiť i ako touchpad.

Po pripojení klávesnice a myši cez dok, zapnutí funkcie Continuum, sme získali plnohodnotný počítač s veľkou obrazovkou. Hoci nás zamrzelo maximálne podporované rozlíšenie obrazu (1920×1080 pixlov).

Z tohto dôvodu sme testovací monitor o rozlíšení 2560×1080 pixlov ani nemohli využiť naplno.



Záverečné hodnotenie

DisplayDock dokázal zo smartfónu vyťažiť ešte viac, a to preniesť obraz na veľkú obrazovku. Škoda, že maximálne rozlíšenie bolo podporované iba do 1080p, aj keď Lumia 950 mala displej s omnoho vyšším rozlíšením.

Lukáš Libica







ADATA i-Memory Flash Drive UE710

OTG flashka s USB 3.0 a Apple Lightning konektorom

ZÁKLADNÉ INFO:

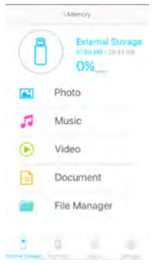
Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 57€

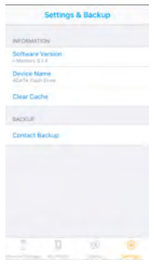
PLUSY A MÍNUSY:

+ konektivita
+ rýchlost'
+ MFi certifikát
+ dizajn v Apple štýle
+ podpora vyše 40 formátov

- obmedzenia dizajnom
- aplikácia má rezervy
- vyššia cena







HODNOTENIE:

U mobilných zariadení s vel'kost'ou ich pamäte geometricky rastie cena. Zariadenia s OS Android, alebo Windows je možné rozšírit' pomerne jednoducho pomocou pamät'ových kartičiek micro SD, ale u Apple treba mysliet' dopredu, alebo byt' neustále online a využívat' cloudové úložiská. ADATA však prináša aj iné riešenie.

V minulosti už uviedli na trh „obojstranné" O-T-G USB flashky, ktoré mali z jednej strany klasický USB pre PC a na strane druhej micro USB na priame pripojenie k tabletom alebo smartfónom. Apple má však svoj špecifický konektor a len tak niekomu nedovolí vyrábat' periférie, špeciálne také, ktoré komunikujú dáta. Konektor má čip so šifrovaním, ktorý môžu používat' iba certifikovaní partneri Apple a za každý produkt (za každé použitie) sa musia odvádzat' nemalé licenčné poplatky.

ADATA v novembri minulého roku ohlásila svoj nový produktový rad Apple Series, ktorý má certifikát od Apple. Uvedené boli MFi certifikované Lightning káble, rôzne pamät'ové doplnky pre MacBooky a medzi inými aj MFi USB O-T-G flash disk s označením ADATA i-Memory Flash Drive UE710.



Prvé dojmy

Disk je pomerne vel'ký, resp. široký (rozmery sú 6×3,3×1 cm), takže v istých prípadoch môže zasahovat' aj do susedných portov, čo rozhodne nie je nič príjemné. Zjavne dal výrobca prednost' dizajnu pred funkčnost'ou, pretože dnes nemôže byt' problém vyrobit' flashku šírky samotného portu. Na druhej strane treba povedat', že rozmery sú celkom fajn pri nosení po vreckách, kedy viete, že ho máte, ale zároveň vás neobmedzuje. Väčší rozmer oceňujeme aj pre rýchle nájdenie flashy na stole.

Na boku je malý prepínač, ktorý vysúva z jednej strany klasický počítačový USB konektor v prevedení USB 3.0 a z druhej Lightning konektor. Nepodarí sa vám tak naraz zapojit' oba, čo by mohlo viest' ku poškodeniu niektorého zo zariadení. Mechanizmus je presný a má vel'mi dobrú aretáciu, takže sa nestane, že by vám uviazol konektor niekde na polceste. V strednej polohe sú oba konce bezpečne ukryté vo vnútri a konektory sú dobre chránené pri prenášaní.

Lightning konektor má po vysunutí len štandardnú dĺžku, čo znemožňuje jeho použitie napr. ked' máte na iPhone alebo iPade v nejakom ochrannom obale a dokonca aj v prípade, že použijete tenký originálny Apple obal. Otvor pre Lightning kábel v obale síce umožňuje obvykle bez problémov pripojit' napájací kábel, no flashka ADATA je vel'mi široká a otvor je proste vel'mi malý.

Kapacita testovaného disku bola 32 GB, ale v predaji je v rovnakom vyhotovení aj 64 a 128 GB flashka – všetky v dvoch základných farbách – v bielej alebo čiernej. Môžete si teda vybrat', aký vel'ký disk potrebujete a kol'ko ste ochotní do toho investovat'. Tých 32 GB ale predstavuje rozumnú hranicu pre praktické použitie.

Čo sa týka dizajnu, disk má plastové telo, ktoré sa dá poškriabat'. Uvítali by sme preto niečo odolnejšie, no iste by sa to odrazilo na vyššej cene, takže toto berieme ako rozumný kompromis. Vd'aka plastom váži disk len 16g, takže môžeme hovorit' o „mušej váhe".

Disk má pekný dizajn, no chýbalo nám nejaké uško na šnúrku, alebo otvor, pomocou ktorého by sa dal disk pripojit' napr. ako prívesok na kl'úče. To by zvýšilo jeho praktickost', no opät' ide asi o uprednostnenie dizajnu pred funkčnost'ou. Čisté tvary s presne definovanými oblúkmi dokonale ladia s novými iPhone a u Apple je dizajn často nadradený.

APP-likácia a prax

V minulosti som už iPhone používal s externým bezdrôtovým diskom, takže moje očakávania neboli prehnané. Apple totiž v iOS hodne obmedzuje prístup aplikácií k dátam. Je to niečo úplne iné, ako poznáme zo súborových systémov konkurencie a preto treba v podobných prípadoch počítat' s obmedzeniami samotného systému iOS. Nemôžete si napr. otvorit' len tak nejaký súbor, ale ho musíte „skopírovat'" do konkrétnej aplikácie a v nej ho môžete editovat'.

ADATA má k disku vlastnú aplikáciu i-Memory, ktorú si stiahnete bezplatne z App Store iTunes. Je to akýsi jednoduchý súborový manažér a prehliadač pre multimediálne súbory, v ktorom sa dajú priamo otvárat' a čítat' dokumenty, zvukové súbory alebo videá, ale samozrejme len tie, ktoré prehrá systémový prehrávač.

Súborový manažér ADATA pozná desiatky formátov (vrátane WAV, MP3, AVI, WMV, MKV, MOV, JPG, TIF, GIF, BMP, TXT, PDF, DOC,...), ale nemôžete očakávat', že bude poznat' úplne všetko. V prípade napr. filmov nefunguje, že by ste si pustili film so zvukom kódovaným v DTS alebo prehrali externé titulky, ak nepoužijete súbor MOV/MP4 s vopred integrovanými titulkami pre Apple. Prekódovat' l'ubovol'né video pre použitie v iOS je pri dnešnom výkone PC v správnej aplikácii otázkou pár minút, no ak použijete „nepripravený" napr. MKV alebo DivX formát, musíte mat' v telefóne nainštalovanú (obvykle platenú) aplikáciu tretej strany (napr. BUZZ Player, GoodPlayer a pod.) a prehrat' si film cez ňu. Ak ale použijete vhodne nakódované video, môžete si ho prehrat' aj v aplikácii ADATA a to dokonca aj ked' má 4K rozlíšenie!

UE710 sa dá perfektne použit' na rýchly prenos dokumentov z PC do iPhone. Flashku použijete ako klasický USB disk, na ktorý si nahráte dáta (príp. celé adresáre a podadresáre) a tie môžete následne rýchlo a pomerne jednoducho otvorit' vo svojom tablete alebo telefóne. Funguje to samozrejme aj naopak a napr. fotky z telefónu, či dokumenty z napr. Wordu môžete uložit' do i-Memory a preniest' ich do PC.

Disk sa tak dá využit' čiastočne na zálohovanie dát napr. z telefónu, ked' si potrebujete rýchlo uvol'nit' pamät'. Ak máte napr. 16 GB iPhone, tak môžete „teoreticky" získat' úložisko s celkovou kapacitou 144 GB (16 interných + 128 na flashke), kam sa dá nahrat' asi 59 tisíc fotiek alebo knižnica s približne 40 tisíc skladbami.

Záver

Pre Applistov je toto vel'mi užitočné a dobre navrhnuté zariadenie. Podpora viac ako 40 súborových formátov je síce „nadštandardná", no rátat' treba s istými obmedzeniami najmä pri videu, takže je dobré filmy si dopredu radšej prekódovat'. Dizajn je vcelku príjemný, aplikácia spol'ahlivá a hoci by sme si vedeli predstavit' ešte zopár vylepšení, je to rozhodne produkt, ktorý sa dá odporúčat' ako celok. Veríme, že ADATA ešte trochu popracuje na aplikácii a najmä podpore d'alších video kodekov.

Marek Pročka



Creative SoundBlasterX G5

Externá zvukovka ako sa patrí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajnové spracovanie, červené podsvietenie
+ ScoutMode, SBX nastavenia
+ množstvo konektorov, optický IN/OUT
+ softvérové spracovanie

- vysoká cena
- podpora len stereo výstupu LINE-OUT

ŠPECIFIKÁCIE:

Signál – šum (SNR)120dB (DAC)
Možnosti pripojenia (hlavný) microUSB
Line/Optický vstup: 1×3,5mm jack
Line/Optický výstup: 1×3,5mm jack
4-pólový Headphone – výstup s mikrofónom: **1×3,5mm jack, dedikovaný mikrofón in:** 1×3,5mm jack
Slúchadlový zosilňovač do 600Ohm
Max kanálový výstup: stereo
Zvukové technológie: ScoutMode, SBX profily
Podporované OS: Mac OS X v10.8 and novší , Windows® 10, 8.1, 8,7, Vista
Rozmery: 110×22×74mm (d×v×š)

HODNOTENIE:



Prestavujeme vám výbornú externú zvukovú kartu Creative SoundBlasterX G5, ktorá ponúka kvalitu, výkon, kompaktné rozmery, skvelé softvérové prevedenie a ešte mnoho d'alších výborných funkcií.

Technológie

Pre celkovú prehl'adnost' podáme základné technológie heslovite s bližšími špecifikáciami.

- Podsvietený potenciometer: Ovládač hlasitosti je podsvietený a reaguje na intenzitu zvuku. Čím hlasnejšie hrajú reproduktory, tým intenzívnejšie svieti podsvietenie.

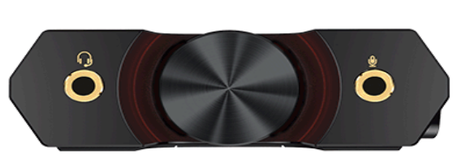
- Parádny 3D herný zvuk: G5 vysoko kvalitná externá zvuková karta so vstavaným SB-Axx1™ viacjadrovým procesorom pre hardvérovú akceleráciu zvuku. Obyčajné stereo slúchadlá tak transformujú v 3D virtuálny priestorový headset. Taktiež podporuje viackanálový obsah a 7.1 audio pre ultra realistický priestorový zvuk v slúchadlách.

- Najlepší konzolový zvuk: Vstavané audiofilské komponenty v G5-ke prinášajú najlepšiu kvalitu stereo reprodukcie vo svojej triede pre herné konzoly s vysokou kvalitou zvuku 24-bit/192kHz, 120dB USB DAC. S takou vysokou kvalitou zvuku dosiahnete pri prehrávaní hudby, sledovaní filmov či hraní hier ten najlepší zvukový zážitok s čo najlepšími detailmi. Budete vnímat' pozície nepriatel'ov v reálnom čase a získate tak v boji výhodu.



- Natívna 7.1 podpora priestorového zvuku: Prenosná G5 podporuje virtuálne 7.1 kanálové audio pripojenie pre realistickú virtualizáciu cez BlasterX Acoustic Engine Pro, ktorý prináša efekty a zvuk s perfektnou presnost'ou v slúchadlách.

- Výkonné vysoko impedančné slúchadlá s dvojitým prepínačom impedancie: Ak máte viacero slúchadiel, prepínač vám pomôže nastavit' správnu impedanciu, čo vám pomôže dosiahnut' najlepší zvukový zážitok a správnu hlasitost'.





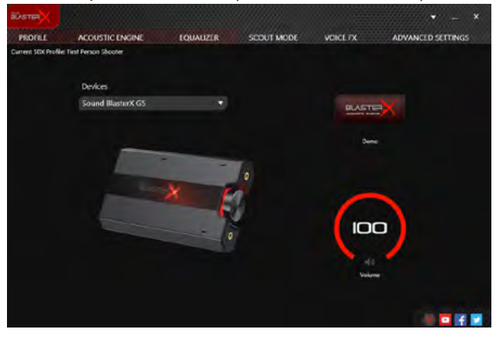
- Audiofilský zosilňovač: Texas Instrument TI6120A2 – najlepší zosilňovač vo svojej triede vám umožní napájat' každé slúchadlá na trhu. Prináša čisté detaily a úplne malé harmonické skreslenie so šumom (THD+N) z<0.005%. Použitý zosilňovač na výstupe reaguje vel'mi rýchlo bez rizika rušenia. Ked' je potrebný vysoký výkon, zosilňovač dokáže rýchlo reagovat', a tak nedôjde k vzniku prebytočného hluku.

Dizajn

Externá zvuková karta má hranatý dizajn, súčast'ou ktorého je guma, matné i lesklé čierne plasty. Doplnkové farby tvoria pozlátené jack konektory a červený potenciometer spolu s podsvieteným červeným logom SoundBlasterX.

Spodná časť' je gumená a je na nej nápis SoundBlaster spolu so základnými údajmi o zariadení. Zadná časť' obsahuje mikroUSB konektor, klasický USB konektor s maximálnym prúdom 100mA a optický vstup a výstup 3,5mm.

Predná časť' obsahuje potenciometer na ovládanie zvuku, štvorpólový jack 3,5mm konektor pre slúchadlá a taktiež 3,5mm konektor pre mikrofón. Na pravej strane sa ešte nachádza prepínač ScoutMode, SBX a prepínač impedancie. Taktiež sú tu tri LED-ky, ktoré sú očíslované a zobrazujú aktuálne číslo profilu SBX.



Test

Ako prvé sme si prepojili PC a G5-ku cez pribalený mikroUSB kábel. Po stiahnutí softvéru SoundBlasterX z internetu a jeho nainštalovaní sme sa dostali k samotnému testovaniu. Softvérové spracovanie programu SBX sa nám vel'mi páčilo. Všetko bolo prehl'adné a rozumne usporiadané vo viacerých kartách. Hlavná karta ukazovala informácie o zariadení a hlavnú nastavenú hlasitost', ktorá sa dala kolieskom či pohybom myši upravovat'. V d'alších kartách boli nastavenia basov, kryštalizéra, priestorového zvuku, SmartVolume či DialogPlus.

VoiceFX – nastavili sme si rôzne mutácie hlasu ako hrubý, tenký, robotický. Mixovaný vstup sa dal ešte doladit' konkrétnym ekvalizérom do najmenšieho detailu.

SBX karta obsahovala video – zvukové ukážky nastavení a nastavenie rôznych prednastavených profilov na hranie hier, ako aj ručné nastavenie až troch profilov, ktoré sa dali prepínat' tiež ručne na zvukovej karte. Táto funkcia nám umožňovala nastavit' si všetko podl'a vlastných predstáv – od ekvalizéra, cez basy či priestorového zvuku, a to všetko sme si mohli priradit' na jeden z troch profilov.

ScoutMode – funkcia na zvýraznenie zvukov, napríklad na lokalizovanie nepriatel'a. Pri hraní FPS hier sa náramne hodila. Pri zapnutom ScoutMode sme počuli každý zvuk výraznejšie a presnejšie sme vedeli, odkial' pochádza. Funkcia perfektne fungovala pri headsete aj pri reproduktoroch a vel'mi sme si ju obl'úbili.

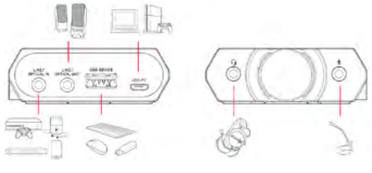
Virtuálny 7.1 kanálový zvuk nám nefungoval pri reproduktoroch (išlo len stereo), ale iba pri headsete. Priestorový zvuk nebol až taký výrazný, ako sme si predstavovali, no malý rozdiel vo vnímaní zvuku sme postrehli. Prepínač impedancie nám prišiel vhod. Ked' sme vyskúšali obyčajný headset, stačila nám impedancia na hodnote low. No ked' sme pripojili silný a výkonný headset, použili sme polohu high, ktorá nám dodala vyššiu hlasitost' a zároveň vysokú kvalitu zvuku.

Celkovo sme boli s kvalitou zvuku nadmieru spokojní. 24-bitový audio kodek zaručoval čo najmenšie skreslenie amplitúdy zvuku. Vstavaný TexasInstruments zosilňovač bol mimoriadne výkonný a rýchlo sa dokázal prispôsobit' rôznym zariadeniam. Mal vel'mi malé skreslenie a šum signálu. Potešila nás aj možnost' zapojenia optického vstupu a výstupu. Takúto možnost' využijú len skutoční profesionáli a audiofili, ktorí si potrpia na najvyššiu kvalitu. Pribalený TOSLINK kábel tak eliminoval elektromagnetické rušenie a skreslenie zvuku, ktoré prebieha pri analógovom pripojení a metalickom káble.

Hodnotenie

Externá USB zvuková karta je vhodná pre tých najnáročnejších používatel'ov. Ponúka vel'mi vysokú kvalitu zvuku, optický vstup/výstup. Vstavaný vysoko výkonný zosilňovač dokáže poháňat' tie najnáročnejšie zariadenia bez enormného šumu a straty kvality signálu. Vysoká kvalita zvuku si pýta aj vysokú cenu. Tentoraz sa cena zvukovky vyšplhala na hodnotu 130Eur, čo nie je vôbec málo. G5-ka má jednu vel'kú výhodu a to tú, že je prenosná a zoberiete si ju so sebou kamkol'vek. Taktiež ponúka výborný a prepracovaný softvér SoundBlasterX .

Lukáš Libica



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 108 min

Režie: Tim Miller
Scénář: Rhett Reese, Paul Wernick
Kamera: Ken Seng
Hudba: Junkie XL
Hrají: Ryan Reynolds, Karan Soni, Ed Skrein, Michael Benyaer, Stefan Kapicic, Brianna Hildebrand, Style Dayne, Kyle Cassie, Taylor Hickson, Ayzee, Naika Toussaint,

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ hlavní hrdina
+ humor
+ nekorektnost

- občasné kolísání tempa

HODNOTENIE:

★★★★☆



Deadpool

TOHLE JE LOVE STORY

Letošní komiksová sezona začíná. Rok 2016 bude na komiksové filmy výjimečně štědrý, nicméně než do kin dorazí ti velcí hráči, přichází dlouho očekávaný komiksový hrdina, který porušuje snad veškerá nepsaná pravidla, která komiksový svět má. A v jeho šlépějích jde i filmová adaptace jeho příběhů, která se dostala do produkce především díky masivnímu pozitivnímu ohlasu u fanoušků, který si získalo uniklé testovací video na internet před dvěma lety. Dost ale minulosti. Jak si v náročné konkurenci tahle osobitá komiksová podívaná stojí?

Ještě než se vrhnu na hodnocení této novinky, je třeba dopředu něco zmínit. Můj úsudek v tomto případě nemusí být zcela objektivní, jak se vždy snažím, nicméně když se po zbytečných průtazích dostane do kin konečně adaptace tzv. srdeční záležitosti, jen těžko se drží emoce na uzdě. Ano, komiksový Deadpool patří společně s komiksy jako Vrána nebo Watchmen k tomu, co je mi z tohoto světa nejbližší, a jako správný fanoušek jsem se těšil dlouhá léta na neustále diskutovanou filmovou adaptaci, která konečně dorazila do kin po jedné z nejosobitějších a nejoriginálnějších marketingových kapaní, která dorazila v lokalizované podobě i do našich končin. Kdo by byl řekl, že po několika výrazných NE od producentů filmu bude stačit masivní fanouškovská vřava, kterou před pár lety vyvolalo vypuštění několik let starého testovacího videa na internet. Nicméně přesto je to tady. Deadpool dorazil a dorazil v takovém balení, v jakém se na tohoto komiksového hrdinu sluší. Osobitý, nekorektní a krvavý.

A jak marketingová kampaň pomocí trailerů slíbila, tak také doručila. Deadpool je jedním z těch vzácných případů, kdy dostanete přesně to, co bylo prezentováno, a to v neskutečně svižně odvyprávěné komiksové jízdě. Deadpool totiž, přesně jak slíbil, nabourává všechno to, co je pro komiksový film zažité a díky svérázné předloze a daleko méně limitujícímu ratingu předvádí přesně to, co by komiksoví fanoušci mohli od filmu tohoto komiksového hrdiny čekat. Všichni zúčastnění si tuhle záležitost náramně užívají, což je na filmu zatraceně vidět. Koneckonců je to nakonec divák, kdo si tuhle záležitost nejvíc užije.

Je až s podivem, co všechno se podařilo Timu Millerovi natočit za v dnešní době hodně skromný rozpočet 58 milionů dolarů. Tahle filmová štace jednoho z nejoblíbenějších komiksových hrdinů od Marvelu totiž sice obětuje některé z pro něj charakteristických prvků, jeho filmová podoba však baví nadmíru i tak. Ryan Reynolds je v hlavní roli dostatečně přesvědčivý a zábavný, aby takovouto roli utáhl, Ed Skrein v roli Ajaxe pak zase dostatečně slizký na to, aby film podobného ražení utáhl proti sobě. Morena Baccarin je pak v hlavní ženské





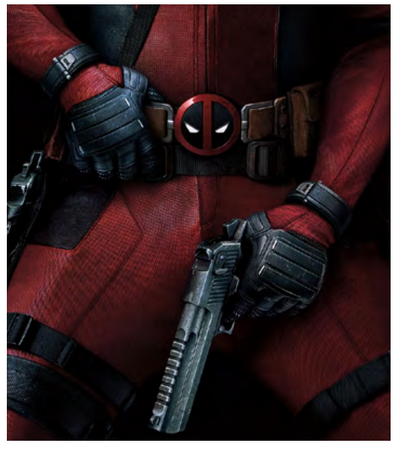


roli jen vítaný bonus, zvláště pro fanoušky seriálu Firefly. Celkově se jen těžko hledá prvek, v kterém by Deadpool nefungoval.

Jistě, je tu menší kolísání tempa a některé části filmu jsou díky přílišnému přibližování se superhrdinské formuli trochu pomalejší a vážnější, než by bylo asi třeba, přesto je film tak příjemně napsán, že i tyto pomalejší části jsou proloženy těmi čistě „deadpoolovskými". Výsledný mix tak možná nebude dokonalá filmařina, nicméně zatraceně dobře odvedená práce, která je blíže komiksu než kterákoliv jiná komiksová adaptace za posledních dvacet let. Už tohle si zaslouží potlesk.

Těch elementů, které se dají pochválit, je hned několik. Hudba Toma Holkenborga alias Junkie XL ani tentokrát nezklamala, zvláště když ji podpořily klasické fláky z let minulých, které krásně dokreslují atmosféru jedinečného filmu. Sympatie si získává i choreografie, která je vidět především v hodně slušném finále, které na poměry filmu přináší hodně muziky za málo peněz. A to je v podstatě výsledek celého filmu.

Deadpool šel letos do kin jako ten malý vzadu se zlomkovým rozpočtem oproti ostatním komiksovým adaptacím, které se letos dostanou do distribuce. Přesto si získal srdce jak věrných čtenářů jeho komiksových dobrodružství, tak i těch, kteří se s ním setkali poprvé. Podobné nadšení stovek lidí po projekci jsem naposledy viděl už hodně dávno. Deadpool je zkrátka komiksově věrná, správně surová a přisprostlá podívaná, která to, co jí chybí ve velikosti, nahrazuje originalitou, nápaditostí a zábavností. Dovolím si tvrdit, že až tenhle rok bude končit a bude se bilancovat, Deadpool půjde zatraceně vysoko. Přídavek pak budete chtít hned v momentě, kdy skončí bonusová scéna po titulkách, to vám zaručuji. Pokud vám tedy komiksy nejsou cizí, vyrazte do kina, protože něco podobného jste ještě nezažili.



„Nápaditá, surová, sprostá a nesmírně zábavná komiksová adaptace, která baví celou dobu a nemá nic moc, co by se jí dalo vyčítat."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 88 min

Réžia: Michael Tiddes
Scenár: Marlon Wayans, Kali Hawk
Kamera: David Ortkiese
Hudba: Jim Dooley
Hrajú: Marlon Wayans, Kali Hawk,Fred Willard,Affion Crockett, Mike Epps, Jane Seymour

PLUSY A MÍNUSY:

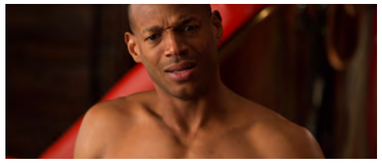
+ pár podarených vtipov

- silenost'
- postavy
- plytkost'

HODNOTENIE:

★★☆☆☆









Päť'desiat odtieňov čiernej

FILM AKO VIANOČNÝ STROMČEK

„Od tvorcov Scary Movie", pýšia sa plagáty k Päť'desiatim odtieňom čiernej. Musím konštatovať, že tento slogan je vel'mi výstižný a presný. Tvorcovia Scary Movie totiž majú svoj zabehnutý recept na výrobu komédií a ten len nepatrne obmieňajú. Pod'me sa teda spoločne pustiť do pečenia a nechajme sa prekvapiť, čo nakoniec vylezie z trúby.

V prvom kroku je potrebné si zadovážit' úspešný blockbuster. V deväť'desiatych rokoch to musel byt' horor, nové vydania kuchárok sú ale o čosi menej konzervatívne, v roku 2007 sme videli Epic Movie a pár rokov na to pokračovania, takže takých 50 odtieňov sivej nemusí byt' zlý nápad. Ba čo viac, tento film si o paródiu priam žiada.

Jeden film je už dnes málo, treba ich viac, ale nie zas príliš, aby to neskončilo ako Epic Movie – guláš pozliepaný z X filmov bez silnejšej dejovej náväznosti. Postačia ešte dva snímky. Prvým môže byt' Magic Mike, striptéri sú vždycky sranda a aby sme sa zavd'ačili aj intelektuálom, pridajme do mixu aj Whiplash! Zamiešame v pomere 8:1:1.

50 odtieňov čiernej príbehovo vcelku poslušne kopíruje svoj svetlejší vzor. Príbeh je v podstate vel'mi podobný, až na to, že ústrednú bielu dvojicu nahradili černosi. Táto výmena bola vskutku strategicky výhodná, vd'aka nej sa do filmu podarilo nastrkat' hádam všetky černošské stereotypy, ktoré poznáte. Leniví černosi, kradnúci černosi, černosi s vel'kým (fakt vel'kým) penisom, čaká vás to všetko a ešte omnoho viac - rasistických vtipov je v tomto filme požehnane.

Okrem černochov sa humor zameriava ešte na 2 veci. Sex a nechutnosti. Nechutnosti by som si užil na druhom stupni základnej školy, teraz ich už nepokladám za až také zábavné. Ostal nám ešte sex. Myslím si, že so sexom by mali filmári zachádzat' s citom, tlačenie na pílu bez zmyslu nerobí dobrotu. 50 odtieňov čiernej pristupuje k sexu ako drevorubač po 10 pivách. Občas som sa aj zasmial, niekedy som sa cítil trochu trápne a niekedy som len rezignovane pozeral na filmové plátno. Film si neberie servítku pred ústa, počas sledovania na vás vyskočia 2 pohlavné údy a jedno prso, na diváka je to ale asi trochu moc.

Hlavným problém, ktorý mám s týmto filmom je ale príbeh a postavy. Nakol'ko celý film slúži len ako vianočný stromček, na ktorý sú navešané vtipy, postavy sú na tom katastrofálne. A aby ste si nemysleli, že som nejaký puritán, priznávam sa, že mám vcelku rád Charlieho Sheena v Scary Movie 3. K postavám necítite absolútne nič, nie sú vám ani sympatické, ani nesympatické, sú to len figúrky. Príbeh vás taktiež vôbec nezaujíma, jediné, na čom záleží, sú vtipy. A je to horšie a horšie, čím bližšie sa blížite ku koncu filmu, vtedy už motivácie postáv vôbec nefungujú a človek si klepe na čelo, čo to vlastne pozerá.

Aby sme ale neboli úplne negatívny, pár svetlých momentov 50 odtieňov čiernej predsa len má. Jedná sa zväčša o momenty, ked' snímok paroduje 50 odtieňov sivej. Niektoré vtipy sú predsa len vydarené a trefne odkrývajú hlúpučkost' originálu. Paradoxne by som sa možno nechal nahovorit' a pozrel si tento snímok ešte raz. Nesmela by pri tom ale chýbat' fl'aša vína. Jednoduchá zábava si vyžaduje jednoduchšie rozloženie mysle.

„50 odtieňov čiernej je vel'mi vulgárna komédia, ktorá príliš tlačí na pílu. Pár dobrých momentov jej však uprieť nemožno."

Adam Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Dánsko, 2014, 102 min

Režie: Susanne Bier
Scénář: Anders Thomas Jensen
Kamera: Michael Snyman
Hudba: Johan Söderqvist
Hrají: Nikolaj Coster-Waldau, Maria Bonnevie, Ulrich Thomsen, Nikolaj Lie Kaas, Lykke May Andersen, Søs Egelind, Nastja Arcel, Benjamin Boe Rasmussen

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ dějové zvraty

- tempo
- scénář
- povrchnost

HODNOTENIE:

★★★☆☆











Druhá šance

CO UDĚLÁTE PRO SVOJE MANŽELSTVÍ?

Severské filmy mají po celém světě renomé především surových osobních filmů zaměřených na osudy jejich problematických protagonistů. Druhá šance v tomto není výjimkou. Novinka autorky Susanne Bier, známé u nás především snímky Otevřená srdce, Bratři nebo Svatba mezi citrony, přibližuje příběh policisty, jehož život zasáhne tragická událost. Vyplatí se na tuto klubovou projekci vyrazit?

Film představuje příběh detektiva Andrease (Nikolaj Coster-Waldau), jehož denní rutinou je práce policisty. Útěkem od problémů s jeho partnerem alkoholikem a tíživými dopady jeho samotné pracovní náplně je jeho syn. Spolu s manželkou se po dlouhém snažení před pár týdny dočkali a nyní se snaží ze všech sil zvládnout rodičovské povinnosti. Jednoho dne však nalézají brzy ráno dítě mrtvé. A přesně od tohoto momentu se vydává Susanne Bier ve svém snímku na cestu zoufalosti, kde ukazuje, jak daleko je zoufalý rodič schopen zajít.

Jistě, ono pokoušení hranic morality a vyobrazení lidského utrpení a zoufalých činů na jeho základě není ničím novým, na rozdíl od tematicky podobných filmů se však Druhá šance nebojí zajít o trochu dále, než by bylo normálně vhodné. Přesto však nezvládá vytvořit u diváka onen kýžený dramatický dopad, v jaký asi tvůrci doufali. Nikolaj Coster-Waldau v hlavní roli funguje přesvědčivě a ostatní mu dělají slušný doprovod.

Je ovšem jen málo, co zvládne uhrát nad rámec poměrně nepřirozeného, možná až moc vykonstruovaného a podivně vrstveného scénáře. Ano, několik dějových zvratů a pár slušných momentů dokáže zaujmout a vyjmout diváka z letargie, nicméně po většinu času je film jen dalším drama-tem bez náboje, které jen přichází s o něco méně okoukaným tématem.

Audiovizuálně se pak jedná o po všech ohledech standard, který nevytrhne ani několik výjimečně osobních a detailních záběrů nebo impozantní scenérie severu. Hudebně pak Johan Söderqvist nevyužívá nějaké dramatičtější kompozice a spíše se zaměřuje na ambientní doprovod dokreslující mrazivou atmosféru filmu. Nic však přehnaně vyhraněného nebo výrazného. A to je koneckonců i výsledek celého filmu.

Druhá šance je tradičním severským dramatem s poněkud méně tradiční dějovou zápletkou. I přes její osobitost se však jedná o veskrze průměrnou podívanou, která klubové obecenstvo na hodinu a půl zabaví a zbytek nechá relativně chladnými. Těch pár elementů, které filmovou podívanou táhnou k lepšímu průměru, ovšem nestačí na to, aby ve vás snímek zanechal nějaký dlouhodobější dojem.

„Druhá šance je průměrné severské drama, ozvláštněné pouze několika překvapivými momenty a slušným představitelem hlavní role. Vše ostatní však táhne film ke skandinávskému průměru."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál





ZÁKLADNÉ INFO:
Velká Británie / Belgie,
USA, 2015, 119 min

Režie: Tom Hooper
Předloha: David Ebershoff (kniha)
Scénář: Lucinda Coxon
Kamera: Danny Cohen
Hudba: Alexandre Desplat
Hrají: Eddie Redmayne, AliciaVikander, Amber Heard, Matthias Schoenaerts, Adrian Schiller, Ben Whishaw, Sebastian Koch, Aisha Fabienne Ross, Jeanne Abraham, Ole Dupont

PLUSY A MÍNUSY:
+ hudba
+ aktuální tematika

- umělost

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Dánská dívka

MALÍŘOVY NOVÉ ŠATY

Oscarová sezona je v plném proudu a i do našich kin se dostávají pomalu ale jistě filmy, které si dělají ambice na ta nejcennější ocenění, která filmový svět může nabídnout. Jedním z právě takových filmů je i drama Dánská dívka inspirované skutečným příběhem, které kromě relativně hvězdného obsazení nabízí pohled na poměrně aktuální téma. Jak tahle „oscarová vábnička" dopadla?

Přesně tak, jak by se dalo od snímku podobného ražení čekat. Ono když už se totiž od první minuty všichni zúčastnění spíše než za předáním jednoho dojemného příběhu ženou za jasným lákáním odborného diváctva, pokud možno toho z americké filmové akademie, obyčejný divák začíná trochu trpět. Jistě, Eddie Redmayne opět předvádí slušnou hereckou paletu, ta ovšem oproti loňsku (kdy byl podobný projev z jeho strany neokoukaný) ztrácí na lesku právě díky jeho loňskému úspěchu a podobnosti v realizaci obou rolí. No a zbytek je tu vlastně tak trochu do počtu.

Dánská dívka odkrývá příběh prvního zdokumentovaného případu změny pohlaví, kde prim hraje manželský pár úspěšných umělců, jejichž společný život spěje k drastické změně. Takováto základní premisa předurčuje, že se zde bude především hrát na herecké výkony právě těchto dvou základních postav. Jen trochu nechápu, proč si letos Alicia Vikander vysloužila nominaci na herecké ocenění, nebot' právě ona značná umělost (kterou její projev z velké míry podporuje) podráží hlavní ženské postavě nohy a podobně jako většina elementů ve filmu místy i vadí svojí povrchností. Jistě, v rámci skutečných příběhů jde operovat s postavami jen lehce, nicméně mimo představitele hlavní role působí všichni ostatní jako kompars poskládaný z nesympatických figurek, který však dostává prostoru mnohdy i více než titulní protagonista či protagonistka, záleží na úhlu pohledu. Když už pak i na tak malé ploše začne iritovat i jinak můj oblíbenec Ben Whishaw, něco je špatně.

Bohužel Tom Hooper tentokrát přestřelil daleko více než u jindy tolerovaných dalších zástupců historických filmů ve své filmografii. Jak seriálový John Adams, tak jeho pozdější filmové zářezy Bídníci a Králova řeč operovaly s určitou úrovní naivity, přímočarosti a umělosti, co se týče přístupu k historické látce a uchopení samotného materiálu. Tady ovšem není dostatečně silná nosná dějová linka, která by film vytáhla nahoru, a tak se z Dánské dívky mnohdy stává něco jako divadelní inscenace podivných kvalit a cenové úrovně.

S tím naneštěstí souvisí i samotné zpracování materiálu. Historické reálie a artefakty sice vypadají slušně a i kamera Dannyho Cohena místy vykouzlí velice zajímavé momenty, i tak ale vše v celku dopadá tak trochu jako polovičatý pokus, který má k uvěřitelnosti daleko. Alexandre Desplat k tomu všemu dodává příjemný hudební doprovod, který ovšem zní možná až příliš podobně jako jeho nedávné práce v minulých letech.

Co tedy k Dánské dívce říci? Pokud máte rádi dramata a zaujalo vás téma, nemá moc smysl vám film rozmlouvat. Tom Hooper točit umí a všichni zúčastnění se mu ve svých rolích vyrovnají. Bohužel pro nezaujatého diváka to všechno vypadá možná až příliš vykonstruovaně, uměle a utahaně. Na dvě hodiny toho film příliš nenabídne a i ten stěžejní výkon Eddieho Redmaynea je možná až příliš podobný tomu, co předváděl loni v Teorii všeho. Spíše tedy než o skvostně vrstvené drama na motivy skutečného příběhu a precizně natočený film čekejte slušný dramatický nácvik, který má blíže k akademikům než k běžnému divákovi.

„Dánská dívka je značně vyumělkované oscarové drama, které neurazí, nicméně čím nadchnout kromě slušných hereckých výkonů nemá."

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 108 min

Réžia: J Blakeson
Predloha: Rick Yancey (kniha)
Scenár: Susannah Grant, Akiva Goldsman, Jeff Pinkner
Kamera: Enrique Chediak
Hudba: Henry Jackman
Hrajú: Chloë Grace Moretz, Nick Robinson, Maika Monroe, Liev Schreiber, Maggie Siff, Maria Bello

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekné vizuálne efekty tsunami

- príbeh
- predvídatel'nost'
- gýče
- absencia logiky

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Piata vlna

AKO SA ZAĽÚBIŤ CEZ HĽADÁČIK SNAJPERKY

Volajú ich „the others" (tí druhí), prišli z vesmíru a aktívne sa snažia zničit' našu planétu. Najskôr globálny skrat všetkých elektronických prístrojov, potom zemetrasenie, epidémia, a tak d'alej. Sériu týchto, priam až egyptských, rán pôvodne priniesol Rick Yancey vo svojej novele Piata Vlna.

Tí druhí zmenili mnoho l'udských životov a desat'krát tol'ko ich zničili. Kto prežil zemetrasenie, toho dostala epidémia. A ak bol nejaký št'astlivec voči špeciálnej mutácii vtáčej chrípky odolný, tak ho odstrelil mimozemský snajper. Preživších je naozaj málo a ich počet sa znižuje s každou vlnou, ktorou tí druhí útočia na zem. Nádejou na záchranu sa však stáva Cassie (Chloe Grace Mortez), ktorá sa popri hl'adaní svojho brata nechtiac zamotáva do boja s mimozemšt'anmi. Tí práve chystajú zlovestnú vlnu s poradovým číslom päť.

Cassie bola pôvodne obyčajnou stredoškoláčkou s pár kamarátkami a jej najväčšie problémy tvorili chlapci. No akonáhle jej jediným žijúcim príbuzným ostane jej brat Sam (Zackary Arthur) a ešte aj ten sa stratí, jej život naberá nové motivácie. Počas natáčania Chloe (Hugo, Kick-Ass) prezradila, že pôvodnú novelu čítala až trikrát a vel'mi sa teší, že môže stvárnit' svoju obl'úbenú postavu z knihy. A naozaj, svojej hereckej úlohy sa ujala slušne. Inak na tom však stojí Alex Roe. Neviem, či je to hercom, alebo postavou, ktorú dostal, ale Evan Walker, ktorého v Piatej vlne hral, sa mi až príliš podobal na Edwarda z Twilightu. Evan je chlap, ktorý zachráni Cassie po tom, ako omdlieva uprostred dial'nice. S Edwardom má pár spoločných rysov. Obidvaja sú rovnako bez výrazu tváre, obidvaja rovnako desivo čumia a majú podobné úchylné sledovacie návyky. A ešte k tomu sa ich meno začína na to isté písmeno.

Piata vlna pozostáva z dvoch dejových línií, ktoré sa postupne spoja. Prvá je Cassie a Evan, druhú vypĺňa Ben (Nick Robinson) a jeho tím adolescentov, naverbovaný armádou, ako posledná nádej tohto sveta v boji proti mimozemšt'anom. Nebol by to správny film pre tínedžerky, keby nemal milostný trojuholník. Práve preto je Ben chlapec, ktorý sa Cassie páčil vtedy, ked' bol ešte svet „normálny".

Z katastrofického žánru sa Piata vlna prenára do dystopického boju proti systému, ktorý je typický pre filmy ako Divergencia alebo Hry o život. A hoci je knižka The 5th Wave dobrá, film pôsobí ako malý nepodarený bratranec vyššie spomínaných filmových hitov. Je to hlavne preto, že dejová línia je pravý opak originálneho, dobrého príbehu. Strieda sa tu klišé a gýč, a na nič nové nejako nevyšiel čas. A ked' už ste zvedaví, ako konečne chcú porazit' vyspelú mimozemskú civilizáciu, film skončí.







Snímok sa môže pochválit' vizuálnymi efektami, a to hlavne na začiatku. Najvel'kolepejšia scéna je vlna tsunami, ktorú spôsobilo zemetrasenie a valí sa na pobrežné mesto. Krásne ničí budovy a zabíja všetko živé, čo sa nestihlo skryt' na dost' vysoké a pevné miesto. Postupne sa ale efekty vytrácajú, a objavujú sa už iba ako explózia ku koncu filmu alebo podivne formovaný mimozemšt'an, ktorý vyzerá ako kríženec chobotnice a kliešt'a, pricvaknutý na mozog svojho hostitel'a.

Celkovo mimozemšt'ania sú tu dost' zvláštni, a to nielen po vizuálnej stránke. Po tol'kých obrovských úderoch na l'udstvo si nevedia poradit' s desiatimi teenagermi, ked' ešte k tomu aj jeden „druhý" by mal byt' schopný prehodit' dospelého chlapa cez celú miestnost'. Skrátka, na to, akí sú inteligentní, nie sú moc múdri.



Najväčším lákadlom Piatej vlny sú teda chrumkaví herci a dobrá predloha. Filmu nemôžem upriet' ani jedno, ale to ho z hlbín najpriemernejšieho priemeru nedostane. Svoj osud zaklincoval nelogickým správaním postáv, predvídatel'nost'ou a gýčom. Ked', resp. ak vyjde druhý diel, dvakrát by som si rozmyslel, či íst'.



„Film pokračuje vo vlne young adult dystopických filmov, ale sám o sebe je nič nepriná-šajúci a nudný."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 144 min

Režie: Michael Bay
Předloha: Mitchell Zuckoff (kniha)
Scénář: Chuck Hogan
Kamera: Dion Beebe
Hudba: Lorne Balfe
Hrají: John Krasinski, James Badge Dale, Pablo Schreiber, David Denman, Dominic Fumusa, Max Martini, Alexia Barlier, David Costabile,

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
+ akce
+ aktualita
+ herci

- naivita
- přehnaný patriotismus
- mnohdy jednoduchost

HODNOTENIE:

★★★★☆



13 hodin: Tajní vojáci z Benghází

LIBYJSKÁ NOČNÍ MŮRA

Michaela Baye netřeba představovat. Král akčních filmů, který se postupně stal tím, kdo svojí sérií Transformers devastuje pokladny kin, však už podruhé natočil bokovku, kterou si takříkajíc udělal radost. Před necelými třemi lety to byla steroidová podívaná Pot a krev a právě na tyhle dvě tělní tekutiny dojde i v jeho novém filmu. Do českých a slovenských kin se totiž dostala jeho vize necelé čtyři roky staré vojenské události, která si během večera 11. září 2012 vyžádala několik amerických životů a ohrozila jich nespočetněkrát tolik. Jak se s moderním vojenským filmem Bay vyrovnal? Fanoušci filmů jako Černý jestřáb sestřelen nebo Na život a na smrt by měli zpozornět.

Je celkem překvapivé vidět Michaela Baye zase v umírněné poloze. Zvláště pak u filmu, který zanechá vyloženě pozitivní dojmy i navzdory svým chybám. Akční fetišista, který se zakopal na několik let u gigantických robotů, jakoby pozapomněl na svoje začátky. A vzpomněl si na ně v tu pravou dobu. Jistě, moderních válečných dramat a akcí je každý rok v kinech hned několik, málokterá však dokáže zaujmout diváctvo natolik, aby se zapsala na delší dobu do paměti. Nejsem si jistý, zda bude 13 hodin touto výjimkou, či nikoliv, nicméně potenciál rozhodně má. A zvláště fanoušci těchto moderních vojenských snímků by si tento film neměli nechat ujít.

Relativně komorní, a přesto velkolepé

I když to totiž může ve spojení s tímto tvůrcem znít trochu jako oxymóron, tak je 13 hodin: Tajní vojáci z Benghází docela komorním snímkem, který zkoumá hned několik postav, které jejich osobní zodpovědnost a moralita dohnala k účasti v nejděsivější noci jejich života. Jistě, Bayova novinka je místy silně naivní, místy zbytečně přímočará a patriotismem je tímto snímkem protkán poctivě, jenže všechno v nastavené podobě šlape bez nejmenších problémů a vypadá působivě.

Místo důvěrně známých tváří dostali přednost ve filmu ty povědomé obličeje, se kterými se ale divák, možná i díky jejich neokoukanosti, snáze ztotožní. Pokud snížíte svá očekávání ohledně hloubky a nějakého výrazného přesahu, funguje film také bez problému. To stejné platí i u akčních sekvencí, kterých je nepřekvapivě ve filmu požehnaně.

Možná i díky tomu stopáž mířící daleko přes dvě hodiny uteče rychle jako voda, nebot' Bay dokazuje, proč mu akce jde jako málokomu v současném Hollywoodu. I v těchto komorních a méně nákladných podmínkách dokáže vykouzlit nápadité sekvence, které jsou přehledné, působivé a atmosférické.







Každá minuta se počítá

Obzvláště tomu pak napomáhá slušná kamera a také výrazný a téměř všudypřítomný hudební doprovod, o který se postaral Lorne Balfe, který vás nechá vydechnout jen v momentech, kdy je dopřán oddech i hlavním hrdinům filmu. Jedinou výraznou výtkou v tomto ohledu je možná až příliš nápadná podobnost hudebních motivů s hudební stránkou prominentního videoherního titulu Max Payne 3, o který se postarala skupina Health a který v atmosféricky podobných momentech využívá téměř identické motivy.

Své bude k dojmu z filmu přispívat také relativně aktuální téma, které má díky situaci na blízkém východě i po čtyřech letech divákům co říci. Samozřejmě s nálepkou Michaela Baye je třeba brát některé momenty s rezervou. I přesto se však daří v mnoha momentech malými detaily vykreslit zbytečnost války a ozbrojených konfliktů a také to, co tyto konflikty dělají s lidmi, kteří v nich bojují. Možná až zbytečně nastavované, ale přesto funkční.

Pominu-li onu zjednodušenost, naivitu a přehnaný patriotismus, který ve vás evokuje myšlenkové pochody, které se dají vyjádřit jen skladbou America, Fuck Yeah! ze snímku Team America: Světovej policajt, tak je 13 hodin: Tajní vojáci z Benghází překvapivě svižným válečným filmem s výbornou akcí a parádní atmosférou, který si užije i člověk, který podobnému žánru zrovna neholduje. Pokud jsou naopak moderní válečné filmy vaší krevní skupinou, budete jen těžko hledat ideálnější večerní zábavu, než jakou je návštěva téhle novinky.

„Michael Bay natočil jeden ze svých nejlepších filmů a zároveň jeden z nejsvižnějších a nejnapínavějších moderních vojenských filmů se skvělou akcí, který zaujme i přes svoji naivitu, přímočarost a mnohdy přehnaný patriotismus.“

Branislav Schwarz



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Lída Baarová, 2016, 110 min.

Réžia: Filip Renč
Scenár: Ivan Hubač
Kamera: Petr Hojda
Hudba: Ondřej Soukup
Obsadenie: Táňa Pauhofová, Klára Issová, Simona Stašová, Gedeon Burkhard, Karl Markovics, Martin Huba, Zdenka Procházková, Lenka Vlasáková, Pavel Kříž, Jiří Mádl, Petra Navrátilová, Anna Fialová, Marie Kružíková, Štěpán Vlček, Alois Švehlík, Jan Révai

PLUSY A MÍNUSY:

+ presvedčivé herecké výkony
+ nejednostranné vykreslenie Goebbelsa
+ príjemné vizuálne stvárnenie

- nepotrebná teatrálnost'
- absencia faktov
- neosobný prístup Lídy

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Lída Baarová

MILOVAŤ ZLOČINCA NIE JE ZLOČIN

Hovorí sa, že láska je slepá a nepozná hraníc. Slávny príbeh nebezpečnej lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše sa konečne dostal na plátna slovenských kín. Niet divu, že vd'aka vel'kolepej reklame a pútavému hereckému obsadeniu priniesol film českého režiséra Filipa Renča so sebou aj nemalé očakávania.

Hned' v úvode sa stretávame s postavou osemdesiatročnej Lídy Baarovej (Zdenka Procházková). Od jej rozprávania vlastného príbehu som si sl'ubovala osobný, citlivý a farbistý opis udalostí, ktoré tak vel'mi poznačili jej život. Nanešťastie, tieto prísl'uby ostali z vel'kej časti nenaplnené. Herečkine prvé slová nás prenesú do roku 1934, kedy sa jej mladé „ja" (Táňa Pauhofová) po hereckých úspechoch v rodnej krajine stáva vychádzajúcou hviezdou nemeckého filmového priemyslu a pomaly ale isto sa vydáva na svoju cestu za slávou, úspechom a obdivom. Po vizuálnej stránke je spracovanie tohto obdobia príjemné a pôsobivé, či už ide o kostýmy alebo sfarbenie záberov, s čím korešponduje spočiatku aj zvolená hudba. Úsmevné sú aj momenty spájajúce sa s herečkinými prvými t'ažkost'ami v novej krajine. Ale nič dobré netrvá večne, v prípade tohto filmu sa dobrý pocit vytráca pomerne skoro. Prvý príchod Hitlera (Pavel Kříž) a Goebbelsa (Karl Marcovics) na scénu za sprievodu silného burácania katastrofickej hudby so sebou prináša až príliš prehnané dusno a napätie, ktoré je v znázornenej dobe a situácii ešte neopodstatnené a tvorcovia sa nám až násilným spôsobom snažia dat' najavo k čomu sa vlastne schyl'uje. Pritom celý ten instantný chlad, ktorý okolo seba Hitler vo filme šíri všade kam sa pohne, nezodpovedá skoro karikatúrnemu stvárneniu jeho osoby, ktorá pôsobí neistým dojmom.

Táňa Pauhofová sa zhostila svojej úlohy mladej a naivnej herečky, ktorá absolútne nerozumie politickej situácii, v ktorej sa nachádza, celkom dôveryhodne. Zaslepená úspechom a obdivom sa polichotene vrhá do náruče ríšskeho ministra. Napriek slovám samotnej Lídy, že sa doňho bezhádejne zamilovala, sa tomu od začiatku až do konca nedá uverit'. Zdá sa totiž, že po zištnom využití jeho náklonnosti bola aj neskôr Goebbelsova moc to, čo ju k nemu najviac prit'ahovalo. Jej rozprávanie je po celý čas viac menej bez emócií a bez osobných detailov, akoby len recitovala naučený príbeh. Hoci u Goebbelsa sa nám tvorcovia filmu pokúšajú naznačit', že je stelesnením zla, v konečnom dôsledku tak vôbec nepôsobí. Bol stvárnený skôr z l'udského než politického hl'adiska a v jeho prípade som bola ochotná uverit' jeho skutočnej láske k mladej herečke.

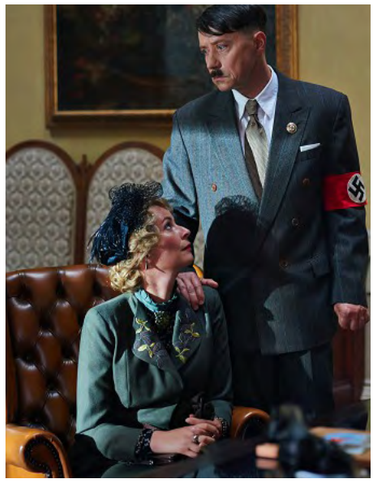


Celkovo má dej dost' pomalý spád. Od príbehu, ktorý je všeobecne známy a teda všetci vieme ako dopadne, som očakávala pútavejšie a detailnejšie vykreslenie. No hlučné a teatrálne prevedenie, ktorého vrcholom boli absurdné zábery plameňov počas milostného aktu Lídy a Goebbelsa, úplne prekrylo zaujímavo podané časti príbehu a dobré herecké výkony. Pátos tragických udalostí im celkovo znížil vážnost', o ktorú sa pritom tvorcovia tak usilovali, ako napríklad pri samovražde Lídinej sestry Zorky (Anna Fialová). K nevel'mi vydareným scénam patrí aj bezprostredný útek za daždivej temnej noci od jedného milenca k druhému. Lídin osud je ním spečatený a celá scéna zbytočne očividne naznačuje akej obrovskej chyby sa svojím rozhodnutím dopustila.

V závere snímku sa zhmotňuje dopad nešťastnej lásky na Lídin život a životy jej blízkych. Trochu som očakávala odpoved' na otázku, akého zločinu sa teda mladá herečka v skutočnosti dopustila, ale film nám namiesto objasnenia a faktov ponúka sled tragických udalostí, ktoré ju sprevádzajú, hoci nepochybne silno pôsobiacich na pocity diváka.

Film Lída Baarová má svoje silné aj slabé stránky. Vyvoláva dojem, že načaté dobré nápady nie sú dokončené, prípadne sú zatienené nie úplne vydarenou realizáciou. Pútavý námet, sympatickú vizuálnu stránku a prirodzené výkony hercov miestami ruší afektované prevedenie a tendenčné pohl'ady na niektoré situácie, ktoré sú nám viac či menej nápadne podsúvané od samého začiatku filmu. Tvorcovia dobre pracujú s pocitmi divákov, avšak medzi hlavnými postavami akoby ten najdôležitejší cit tohto príbehu, láska, chýbal. Postava herečky ako rozprávačky mohol byt' zaujímavý a prínosný počin, keby vniesla do rozprávania viac osobnej emócie, možno detaily, ktoré nám z celkového príbehu neboli zrejmé. V konečnom dôsledku, Lída Baarová síce nenaplnila moje očakávania, ale jednoznačne nebola ani úplným krokom vedl'a.









„Filmové spracovanie známeho príbehu lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše so sebou prinieslo nemalé očakávania, ktoré však ostali sčasti nenaplnené. "

Dominika Mrážiková

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Joy, 2015, 124 min.

Réžia: David O. Russell
Scénár: David O. Russell
Kamera: Linus Sandgren
Hudba: West Dylan Thordson, David Campbell
Obsadenie: Jennifer Lawrence, Robert De Niro, Bradley Cooper, Édgar Ramírez, Diane Ladd, Virginia Madsen, Isabella Rossellini, Dascha Polanco, Elisabeth Röhm

PLUSY A MÍNUSY:

+ nevšedne uchopený námet
+ skvelé obsadenie na čele s vynikajúcou Jennifer Lawrence
+ príjemná odl'ahčená atmosféra

- neinvenčný štýl

HODNOTENIE:

★★★★☆



Joy

CESTA ŽENY Z DOMÁCNOSTI ZA AMERICKÝM SNOM

Niektoré nápady by sa mali stať skutočnosťou. A to i v prípade, že všetko hrá proti vám a vaše úsilie je viac odmeňované prekážkami a problémami, než želaným úspechom. To, čo poháňa našu spoločnosť vpred a pomáha nám ul'ahčovať život sú práve nápady. A s jedným takým kedysi prišla aj Joy. Bežná rozvedená matka starajúca sa o domácnosť.

Minulý rok obrátil pozornosť publika na nečakanú stranu - k výrazným ženským hrdinkám, ktoré sami berú do rúk svoj osud. I ked' k tejto téme každý titul pristúpil trochu odlišne (a nie každý sa dá považovat' za skutočne feministický), vyskytuje sa v blockbusteroch ako Mad Max: Šialená cesta či Star Wars: Sila sa prebúdza, ale i v menších filmoch, ako bolo Sicario Denisa Villeneuva alebo Špión Paula Feiga. Zatial' nemožno povedat', že by skutočne šlo o "nový trend", no do tejto kategórie pribudla aj Joy. Režisér David O. Russell (Terapia láskou, Špinavý trik) sa inšpiroval skutočným príbehom Joy Mangano, Američanky s talianskymi koreňmi, ktorá v roku 1990 vynašla efektívny mop pre opakované použitie. Jej príbeh je vhodnou látkou pre dramatické spracovanie, ale zároveň nepôsobí ako extrémne divácke lákadlo, ako dokazujú aktuálne tržby.

David O. Russell je tak trochu nevyspytatel'ný tvorca. Skôr ako na výslednú podobu a žánrovú príslušnost' projektu sa uňho možno poslednou dobou spol'ahnút' na charakteristický uhladený štýl na pomedzí profesionálne a čisto natočeného nezávislého, či až televízneho filmu a na opakovanú spoluprácu s niektorými členmi štábu, predovšetkým hercami. Joy sa síce inšpiruje skutočnost'ou, ale zároveň je priznane štylizovaná do podoby "mydlovej opery", čo otvorene naznačuje už v prvej scéne, kde sledujeme (ako sa neskôr dozvedáme) obl'úbený televízny seriál Joyinej matky. Vzniká tak zvláštna situácia - v jeden moment pozorujeme motivačný osud všednej dcéry americko-talianskych rodičov, ktorá si splnila svoj sen a komentár na jeho adresu. Z toho vyplývajúca kombinácia záujmu o dej a sympatií k hlavnej hrdinke s cieleným odstupom od látky síce môže pôsobit' rozporuplne, ale činí ho skutočne pozoruhodným.

Joy sa môže zdat' náročnou a divák sa v nej, celom zákulisí amerického obchodu a reklamy môže pri chvíl'kovej nepozornosti l'ahko stratit'. Miesto celistvého volí epizodické rozprávanie s medzerami, sústredené na riešenie rodinných a obchodných problémov, obsahuje množstvo vedl'ajších





postáv a niekol'ko ráz sa nečakane ponára do spomienok alebo predstáv, ale i napriek tomu nám nedovol'uje nahliadnut' do hrdinkinho vnútra. Predsa je však protagonistka Joy najväčším t'ahákom a pomôckou na zorientovanie, čiastočne práve preto, že i pre ňu sú mnohé veci celkom nové a komplikované. Vel'kú zásluhu na tom má Jennifer Lawrence, ktorá si u Russella zahrala už tretí raz za sebou (podobne i Robert De Niro a Bradley Cooper). Práve jej herecké pojatie činí Joy skutočnou a približuje ju divákom. Jennifer Lawrence presvedčivo zvláda všetky polohy od matky a gazdinej, cez praktickú vynálezkyňu až po priebojnú a ráznu biznismenku, čím ešte obohacuje už tak vel'mi zaujímavý vývoj svojej postavy.

Popri postupnej premene Joy na dominantnú a ciel'avedomú ženu, ktorá si tvrdohlavo ide za svojím sa môže zdat', že vedl'ajšie postavy zohrávajú malú rolu. Je to pravda len sčasti a tento dojem vyvoláva hlavne Jennifer, ktorá si pre seba „kradne" celý film, kým výkony ostatných hercov sú zámerne utlmené (to platí najmä o sympaticky a netradične obsadenom Bradley Cooperovi).

V skutočnosti majú vedl'ajší hrdinovia významný dopad na Joyinu kariéru, striedavo sú jej oporou i súpermi. Na tom stavajú početné dramatické i humorné momenty: napríklad ked' Joyinho otca Rudyho (Rober De Niro) „vráti" domov jeho priatel'ka a jediné miesto, kde môže bývat' je pivnica zdiel'aná s Joyiným exmanželom a otcom dvoch detí Tonym (Édgar Ramírez) alebo ked' musí Joy svoj obchodný nápad obhájit' pred Rudyho



novou známost'ou a potenciálnou investorkou Trudy (Isabella Rossellini), ktorá sa ukáže ako neúprosná a tvrdá. Vel'mi dôležitú úlohu v rozprávaní zohráva Joyina stará mama Mimi (Diane Ladd), ktorá ju presvedčí že od života môže chciet' viac a je rozprávačom celého príbehu (čo je neskôr vtipne využité), ako vel'mi nápomocný sa nečakane ukáže Tony, ktorý, ako vo filme zaznie, je omnoho lepším priatel'om, než bol manželom.

Joy je tak rozhodne nevšedným životopisným filmom, rozprávkovým príbehom o splnení vytúženého sna v Amerike, krajine neobmedzených možností, ktorý má však do jej oslavy vd'aka priznanej štylizovanosti d'aleko. Skôr než drámou je vynikajúcou trpkou komédiou o tom, že o túto možnost' je potrebné zúrivo zabojovat' a to niekedy i proti vlastným. Ale i o tom, že osobný úspech v kapitalistickom vždy znamená zarábat' na niekom inom. Joy je preto omnoho zákernejším a nejednoznačnejším dielkom, v aké sme od nevypočítatel'ného Davida O. Russella mohli len dúfat'. Škoda je azda len to, že si kvôli produkčnému zaštíteniu



samotnou Joy Mangano nemohol dovolit' byt' ešte ostrejším a že po technickej ani rozprávačskej stránke opät' neprichádza s ničím novým.

„Novinka Davida O. Russella je horkosladkou komediálnou drámou o žene, ktorá si vybojovala svoje miesto na výslní. V titulnej roli filmu podl'a skutočného príbehu sa predstavuje Jennifer Lawrence v d'alšej zo svojich výrazných úloh."

Michal Baranovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

How to Be Single, 2016, 109 min.

Réžia: Christian Ditter
Scenár: Abby Kohn, Marc Silverstein, Dana Fox (kniha Liz Tuccillo)
Hudba: Fil Eisler
Obsadenie: Dakota Johnson, Alison Brie, Leslie Mann, Rebel Wilson, Damon Wayans Jr., Carla Quevedo, Jake Lacy, Jason Mantzoukas, Nick Bateman, Nicholas Braun, Anders Holm, Tuesday Knight, Ashley Blankenship, Marko Caka, Charlotte Kirk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dakota Johnson a Leslie Mann
+ vedl'ajšie dejové línie
+ popkultúrne referencie
+ humor

- hlavná dejová línia
- zmätok v deji
- absentujúca hlavá myšlienka

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Ako byť single

AKO PREŽIŤ SAMOTU

Valentín je tu zas a vo vzduchu a na policiach v obchodoch sa už dajú cítiť a vidieť všetky kytice, srdiečka a čokoládky. Valentínska nálada však akosi chýba v kinách. V ponuke filmov chýba čistokrvná romantická komédia, ktorá by bola na sviatok zamilovaných vhodným programom. Je tu niečo pre vyznávačov neortodoxnejšieho Valentína (áno, Deadpool, pozerám sa na teba). A taktiež je tu niečo aj pre tých, ktorým celá tá zamilovaná februárová nálada príliš nevonia. Film Ako byť single si dátum premiéry vybral naozaj účelne. V dobe, kedy je všetko presýtené vzťahmi, nemôže nič padnúť lepšie ako komédia plná mladých ženských hviezd užívajúcich si slobodný život v meste, ktoré nikdy nespí. Alebo žeby to predsa len nebolo to pravé orechové?

Alice (Dakota Johnson) je mladá žena, ktorá práve ukončila dlhoročný vzťah a prestahovala sa do New Yorku. V novej práci a zoznámi s Robin (Rebel Wilson), ktorá sa rozhodne prijať ju pod svoje párty krídla a naučiť ju, ako si správnym spôsobom užívať single život. To samozrejme zahŕňa nočné kluby, veľký počet drinkov a viac-menej trváce známosti. Alice sa však okrem zábavy pokúša nájsť najmä samú seba, a to nikdy nebýva jednoduché.

Ako byť single je adaptáciou knihy od Liz Tuccillo z roku 2008. Jeho názov evokuje, že sa pokúsi nabúrať nadvládu a klišé záplavy romantickýchh filmov, ktorých jediným cieľom je nájsť pre hlavnú hrdinku toho pravého. Táto nekonvenčnosť sa však zastaví v nemastnej-neslanej polovici. Na začiatku sa film hrdí tým, že svoj príbeh nebude rozprávať cez vzťah. Hlavná hrdinka predsa opustila svojho partnera, aby našla sama seba. No celá jej sebarealizácia sa obmedzuje na neviazanú zábavu a nie práve zodpovedné užívanie si.

Celkom úspešne si film uťahuje napríklad zo známej scény v taxíku, kedy hrdinky udávajú ako destináciu „domov", no nestačí to, keď že sám do osídiel týchto konvencií padá. Záverečná scéna je krásne natočená, ale bohužiaľ, pôsobí ako päsť na oko. Hlavná myšlienka je preto tak povediac neprítomná, zamýšľaná hlavná myšlienka - užívať si život so samým sebou - vyznieva smiešne.

Hlavná dejová línia taktiež neponúka veľmi trojrozmerné charaktery. Alice zo seba vydáva len jednu emóciu, a to je zmätok. Väčšinu jej dialógov tvorí sťažovanie sa na život, do čoho sa občas primieša nejaký „inšpiratívny" voice-over. Jediné šťastie je, že Dakota Johnson má taký polo zmätený, polo hanblivý úsmev a k tomu nádherný šatník, inak by táto úloha nemalaďaleko od úplnej katastrofy. Čo sa Rebel Wilson v roli Robin týka, je to



vyslovene komická postava bez pridanej hodnoty. Svoju úlohu plní úspešne a najmä jej napodobňovanie Gandalfa rozosmeje, ale často prekračuje hranicu zbytočnej vulgárnosti a pôsobí lacno.

Film zachraňujú tri vedľajšie línie, a to aj napriek tomu, že sú pozbierané z iných filmov a seriálov. Barman Tom (Anders Holm) sa až príliš nápadne po-náša na Barneyho z How I Met Your Mother, ale Holm je veľmi charizmatický a jeho príbeh našťastie neskočí úplne tak, ako by diváci mohli čakať. Lucy (Alison Brie), Tomova kamarátka, ktorá trávi dni v jeho bare a snaží sa nájsť toho pravého cez internetové zoznamky, je mimoriadne zaujímavá postava a jej hysterické výstupy sú vynikajúce. Hviezdou tohto filmu je však jednoznačne Leslie Mann ako Meg, Alicina staršia sestra. Keďže je doktorka a na súkromie má len veľmi málo času, ona jediná skutočne napĺňa ten typický „single" život. Jej vzťah s Kenom (Jake Lacy) v druhej polovici snímku je síce, opäť, ako vystrihnutý z filmu Záložný plán, ale chémia u nich funguje vynikajúco, až by si zaslúžili vlastný film. To, že vedľajšie postavy bývajú farbistejšie ako postava hlavná, nie je ničím výnimočné. V tomto filme je však hlavná postava tak nezaujímavá, že by filmu neuškodilo, keby ju skresali. Síce slúži ako spojivko medzi vedľajšími príbehovými linkami, ale to je tak všetko.

Je ťažké odhadnúť, kto je cieľovou skupinkou tohto filmu. Ženy, samozrejme. Ale aké ženy? Vo vzťahu? Pravdepodobne nie, pretože vzťahy tento film prezentuje ako klietky, v ktorých ľudia strácajú svoju osobnosť. Pre ženy, ktoré sú single? To je možné. Ale nie úplne tak, ako by si to tvorcovia želali. Ťažko hľadať vo filme inšpiráciu, keď hlavná hrdinka robí jednu hlúposť za druhou. Ako byť single je film príliš seriózny na to, aby sa dal brať ako čistokrvná komédia a príliš prvoplánovo vtipný, než aby bol drámou. Ako oddychovka však funguje.

„Filmové spracovanie známeho príbehu lásky krásnej českej herečky a jedného z najmocnejších mužov Nemeckej ríše so sebou prinieslo nemalé očakávania, ktoré však ostali sčasti nenaplnené. "

Michaela Medveďová









MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 102 min

Režie: Ben Stiller
Scénář: Justin Theroux, Ben Stiller, Nicholas Stoller, John Hamburg
Kamera: Daniel Mindel
Hudba: Theodore Shapiro
Hrají: Ben Stiller, Penélope Cruz, Owen Wilson, Will Ferrell, Olivia Munn, Christine Taylor, Kristen Wiig, Benedict Cumberbatch, Justin Theroux, Macaulay Culkin, Justin Bieber, Kim Kardashian West, Ariana Grande, Billy Zane, Demi Lovato,

PLUSY A MÍNUSY:

\+ pár dobrých vtipů
\+ některé odkazy na jedničku

\- humor
\- nucenost
\- příběh

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆



Zoolander No. 2

TOHLE UŽ VYŠLO Z MÓDY

Derek Zoolander patří mezi jednu z ikon filmového plátna. Potrefená komedie v hlavní roli s Benem Stillerem má dodnes své fanoušky a příznivce. A není se čemu divit, některé z komediálních sekvencí ani po patnácti letech neztratily na svém šarmu a efektnosti. Možná právě i díky tomu se do kin nyní dostává dlouhou dobu diskutované pokračování, které se po mnoha letech v preprodukci dostalo do produkce a konečně i do českých a slovenských kin. Vydařila se druhá filmová štace nejslavnějšího mužského modela na světě, nebo už jeho taškařice vyšly z módy?

Bohužel musím hned ze začátku konstatovat, že se spíše jedná o případ druhý. Jedna z komediálních ikon uskupení komiků Frat Pack a jeden z nejvýraznějších zábavných filmů z přelomu tisíciletí se rozhodně nevrací v dobré formě. Jistě, zub času se podepsal i na prvním díle, nicméně snímek z roku 2001 stále dokáže pobavit jak jeho fanoušky, tak i diváky, kteří se s tímto osobitým portrétem setkávají poprvé. Domnívám se však, že tento osud jeho pokračování nepotká, nebot' i já, jako v podstatě fanoušek prvního dílu, odcházím z projekce zhnusen a nesmírně zklamán, zaznamenávaje si jeden ze svých nejhorších zážitků v kině za celý svůj život. Proč? Důvodů je hned několik.

Jistě, dalo by se argumentovat tím, že Zoolander No. 2 rozhodně po započtení všech důležitých filmových aspektů není tak špatným filmem, že by si zasloužil takhle špatné hodnocení. Přesto jsem se takto tragické hodnocení filmu rozhodl věnovat, a to hned kvůli několika věcem. Ano, ani jeho předchůdce nebyl kdovíjak smysluplnou či oduševnělou zábavou, která ovšem několik vtipných či nápaditých skečů dotáhla téměř k dokonalosti svojí nadsázkou, uvolněným tempem a sympatickým obsazením, které doplnilo množství známých tváří jak ze showbyznysu, tak ze světa módy. To vše vyústilo v osobitou podívanou. A to je něco, v čem se první a druhý díl zásadně liší.

Místo toho, aby se sequel pokoušel vydat podobným směrem, rozhodl se nabídnout opět přesně to, co bodovalo posledně s tím, že adaptuje veškeré nešvary moderních pokračování velkých značek – všeho víc, všechno větší, osobitější a hlavně nákladnější. To však u filmu podobného ražení zřídkakdy funguje a přesně to se nakonec stalo. Díky tomu je tak film spíše než jako celistvý produkt nakonec prodáván jako soubor roztříštěných skečů, mnohdy bez hlavy a paty, který jen vzdáleně dosahuje komediálních kvalit jak předešlého dílu, tak i žánrové konkurence. Jistě, Ben Stiller coby Zoolander je pořád neskutečné pako, ale když se nyní padesátiletý Stiller patnáct let poté snaží nuceně prodat ty samé skeče, které tak tak fungovaly před mnoha lety, začíná to



docela vadit. Bohužel tu není nic moc, co by úroveň filmu pozvedlo.

Ano, pár one-linerů se zde najde, stejně jako se zde najde dozajista zajímavý a nápaditý pokus o převrácení žánrové šablony vztahových peripetií rozšířením milostného objektu na vícečlennou orgii v čele s Kieferem Sutherlandem, nicméně ono neustálé protěžování i těch dobrých momentů několikrát v rámci samotného filmu zadusí veškeré snahy vymanit se z neskutečně trapné a nucené atmosféry, která provází celý snímek. Ono ostatně celé snažení v rámci filmu připomíná částečnou sebeparodii zahnanou za únosnou mez, která posouvá i jinak respektované herce jako třeba Benedict Cumberbatch do míst, kde bych je raději neznal. Celý scénář pak působí nemístně přepáleně i na poměry parodie a místo celistvého filmu je tak vše zredukováno na pokusy formou skečů, kdy divácká zábava je měřítkem toho, jestli film funguje nebo ne. Moc filmu tak vlastně nefunguje a především závěrečná dvacetiminutovka je hodně WTF.

Není to však jen problém samotného scénáře, ale i celého zpracování. Na to, že film se preprodukci válel poměrně dlouho, působí některé jeho elementy nesmírně nedotaženě, odfláknutě a ve výsledku i v rámci takovýchto kvalit rušivě. A když jste pak schopni vysledovat i několik základních chyb ve výpravě či maskách, jen to podtrhuje trestuhodnou bilanci, jakou si tohle pokračování dnes již kultovní komedie nakonec vysloužilo.

Druhý Zoolander je zkrátka průšvih gigantických rozměrů. To, co jedničku dělalo zábavnou a originální, je v rámci dvojky rozmělněno na padrt' s nadějí, že pár otřepaných a hloupých adaptací současných společenských klišé dokáže odůvodnit bezbřehé vykrádání kulturního odkazu prvního dílu. Nedokáže. Tahle komedie zkrátka nebaví, a ani pokud máte rádi jedničku, návštěvu kina nemůžu s čistým svědomím doporučit. Tohle se zkrátka nepovedlo a ani dvojnásobné množství celebrit tenhle komediální Titanic nezachrání. Zoolander No.2 je zkrátka out.

„Druhý Zoolander je nucenou, hodně přepálenou a z velké části nepříjemnou vzpomínkou na kultovní podívanou. Na rozdíl od dnes již legendární jedničky je však dvojka pouhým rádoby komediálním utrpením, které nezachrání ani několik slušných momentů."

Lukáš Plaček







Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

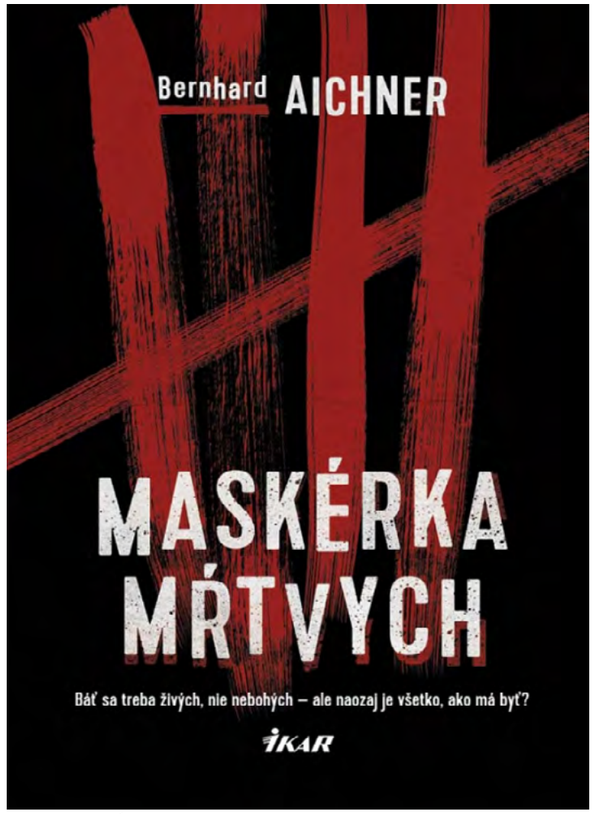
Masakérka mŕtvych, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: detektívka, krimi
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh sa l'ahko číta
+ násilné scény

- Blumová
- Blumová
- Blumová
- Už aj zo sna kričím
- Blumová



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Maskérka mŕtvych

JE NA VINE KARMA?

Určite to poznáte, niekedy si myslíte, že ste už dosiahli svoj „happy ending" a nič zlé sa vám nemôže už stať. A potom to príde. Stane sa niečo, čo vám prevráti naruby celý život. Presne to sa stalo aj Blumovej.

Príbeh sa točí okolo Brünhildy Blumovej, ktorá je majitel'kou pohrebného ústavu. Zdedila ho po svojich adoptívnych rodičoch. Na prvý pohl'ad to vyzerá, že jej život už ani nemôže byť lepší.

Má prácu, skvelého manžela a dve krásne deti. Idylku naruší správa o smrti jej manžela – policajta, ktorý zahynul pri nehode.

Brünhilde sa však dozvie, že jej manžel pomáhal vyšetrovať prípad mladej imigrantky menom Dunya a dozvedel sa viac ako mal, a preto jeho smrť nebola žiadna nehoda, ale plánovaná vražda. Blumovej pomsta tak na seba nenechá dlho čakať'.Ked' som po tejto knihe siahla, z popisu som čakala, že si prečítam nejaký dobrý horor.

Nejaké „mäso", ako to ja rada nazývam, no dočkala som sa skôr kriminálky, a to je žáner, ktorý ja osobne vel'mi nemusím.

Viem, že je to napísané pri zaradení knihy, ale na to sa človek nemôže vždy spol'ahnúť'.

Nevravím, že je tu núdza o nechutné scény, no podl'a mňa ich bolo menej ako tých kriminálnych prvkov, a preto ma kniha miestami dosť nudila.

Aj napriek tomu, že sa kniha čítala l'ahko a rýchlo (ked'že autor používal jednoduchý hovorový štýl), neprečítala som ju na jeden „šup". Viackrát som ju musela odložiť', pretože ma na nej iritovala jedna vec. Blumová. Nielen ona ako postava, ale táto konkrétna veta. Blumová. Ked' si túto vetu nájdete skoro na každej strane (a niekedy viac ako len raz), trošku vás to začne otravovať'.

Čo sa týka príbehu, ten nebol zlý, ale neuškodila by mu sympatickejšia hlavná postava. Od prvého okamihu, ako sa v príbehu objavila, som k nej cítila odpor.

Neskôr, ked' v diele dôjde k tej hroznej tragédii, je potom t'ažké s ňou súcitiť'. A to som typ, čo nemá problém sympatizovať' s darebákmi, vrahmi a záporákmi. Brünhilde však chýba tá charizma, to čaro, ktoré na vyvrhel'och spoločnosti tak milujeme.

Ešte jedna vec, ktorá stojí za spomenutie, je, že Blumová „narazí" na Dunyu, ktorú zneužívalo a držalo v zajatí päť mužov, ktorých Dunya pozná len pod ich prezývkami.

Spôsob, akým Blumová postupne odhalí ich identitu, mi pripadal až príliš nepravdepodobný a pôsobil dosť' umelo.

Poznáte to, ten pocit, že v reálnom živote by sa niečo také nestalo, ale tu sa to akoby „náhodou" stane, lebo je to potrebné k posunutiu alebo rozuzleniu príbehu (napr. to, ako Blumová spozná Dunyu).

Musím ešte podotknúť', že práve kvôli tomuto pôsobili na mňa násilné scény ako nejaké rozptýlenie pozornosti čitatel'a. Ako keby za ne chcel autor skryť' nedotiahnutý kriminálny aspekt.

Maskérku mŕtvych by som preto odporučila skôr fanúšikom kriminálok, ale ak patríte k náročnejšiemu čitatel'skému publiku, ktoré si nenechá ujsť' ani jednu knihu od Dominika Dána, v tom prípade by som po tejto knihe radšej nesiahala.

Ako detektívka neprinesie fanúšikom nič nové, ale na druhej strane ani neurazí. Na zrelaxovanie ideálna.

Lucia Filčíková

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

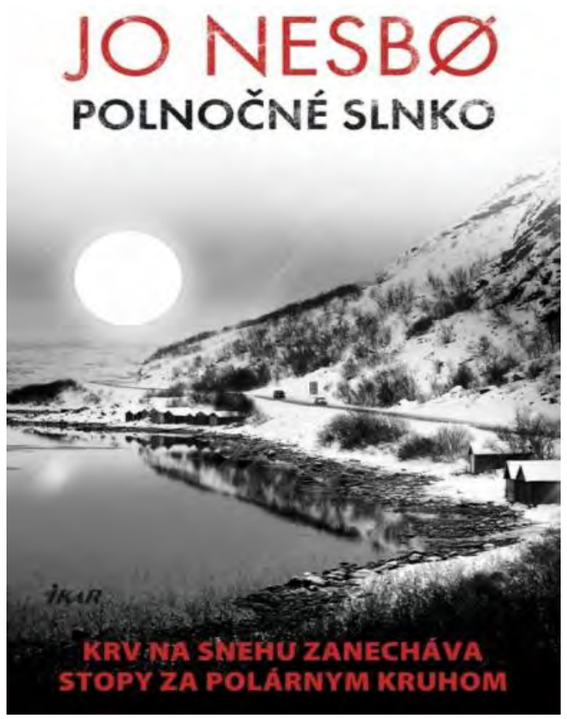
Polnočné slnko, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Beletria pre dospelých › Krimi, detektívky
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Štýl písania
+ Napätie
+ Nepredvídanosť'
+ Zobrazenie prírody
+ Detailné opisy
+ Láska v pozadí nebezpečenstva

- Slabšie vykreslenie charakterov postáv



HODNOTENIE:

★★★★☆

Polnočné slnko

NOVÁ ŠANCA

Jo Nesbo – súčasný nórsky spisovateľ, pôvodným povolaním ekonóm a finančný analytik. Za svoje kriminálne romány získal celý rad literárnych ocenení. Patrí medzi najprekladanejších autorov súčasnosti. Jeho knihy vyšli vo vyše 40 jazykoch v 140 krajinách.

Vo svete aj u nás si získal čitatel'ov sériou desiatich krimipríbehov so svojráznym inšpektorom Harrym Holem. Sláva nie je stála, treba si ju vediet' udržať'. Jo Nesbo si je toho vedomý, každá jeho kniha mizne z pultov kníhkupectiev ako teplé rožky. Nie je to len jeho popularitou, tajomstvo neutíchajúceho úspechu je v jeho talente. Vo vydavatel'stve Ikar od autora vyšlo: Séria s Harrym Holem: Netopierí muž (2014), Šváby (2015), Zrada (2008), Bohyňa pomsty (2010), Diablova hviezda (2010), Spasitel' (2012), Snehuliak (2012), Pancierové srdce (2013), Prízraky (2013), Polícia (2014). Vyšli aj samostatné krimiromány: Headhunters – Lovci mozgov (2012), Syn (2014), Krv na snehu (2015). Z nórskeho originálu Mere blod (H. Aschehoug & Co., W. Nygaard, Oslo, 2015) preložil Jozef Zelizňák. Ďalším pokračovaním je Polnočné slnko.

Král' severských krimirománov a najžiadanejší autor tohto žánru v súčasnosti k Polnočnému slnku napísal: „Opisy Finnmarku, čo je pomerne neznáme územie aj pre Nórov, som čerpal čiastočne z mojich vlastných skúseností počas cestovania a pobytu v danej provincii v sedemdesiatych a začiatkom osemdesiatych rokov 20. storočia, ale sčasti aj zo zdrojov od iných l'udí zaoberajúcich sa kultúrou Sámov, vrátane Oyvinda Eggena, ktorý láskavo súhlasil s použitím niektorých častí z jeho dizertačnej práce o laestadiánstve." Pokoj opustenej dediny Kåsund naruší príchod cudzinca Ulfa, ktorý sa vydáva za lovca. Tvári sa, že prišiel lovit', ale nemá pušku a lovecká sezóna ešte nezačala. V skutočnosti uteká pred Rybárom, najväčším narkobarónom v Osle. Potreboval peniaze. Pre krásnu modrú žiaru očí, do ktorých sa zal'úbil na prvý pohl'ad. Zamestnal sa preto u Rybára. Ak poruší pravidlá, je odsúdený na smrť'. Útek sa stáva jediným riešením. Dočasným. Rybár sa totiž nevzdá, kým neuvidí jeho mŕtvolu. Na koho strane budú miestni obyvatelia? Nájde v škandinávskej prírode pokoj a útočisko?

„Na oblohe nebol jediný mráčik a vzduch bol taký čistý, až som mal pocit, že vidím za horizont. Hovorí sa, že severné Nórsko je krásne. Čo ja viem? Nevravia to l'udia často o nehostinných miestach? Človek, ktorý sa snaží dokázať', že je drsniak, má na viac, vie ocenit' kvalitu, tak ako sa l'udia vystatujú nepochopitel'nou hudbou alebo nečitatel'nou literatúrou? Ved' sám som nebol iný. Potreboval som tým asi kompenzovať' aspoň časť' môjho ja, čo nebolo dosť' dobré. Ini chcú možno utešiť' hŕstku l'udí, čo sú odkázaní na život tam: Je tu tak krásne. Ved' čo je také krásne na plochej, monotónnej pustatine, Mars. Červená púšť'. Neobývatel'ná a škaredá. Dokonalý úkryt. Dúfam" (s. 7).

Knihe nechýba ani rozmer lásky. Ulfa očarí krásna kostolníčka Lea a jej syn Knut. Láska jeho životu na hrane dá nový zmysel a chuť' bojovať'. Jo Nesbo dokáže aj z dvoch (na prvý pohl'ad nespojitel'ných) osobnostných protikladov vytvoriť' uveritel'ný vzť'ah. Lea sa cudzincovmu šarmu najprv bráni kvôli svojej odmalička vštepovanej laestadiánskej viere a predsudkom. Ked' však Ulfovi ide o život, odhadzuje zábrany a urobí všetko, aby ho zachránila. Pri Ulfovi nájde stratený pokoj a nový začiatok pre seba i svojho syna. Hlavná postava je na prvý pohl'ad prezentovaná ako zločinec. Ale kto je vlastne hlavná postava? Jon alebo Ulf? Postupne autor zobrazuje jeho pravú identitu i pohnútky jeho činov, ktoré ani zd'aleka nie sú také, ako by sa na prvý pohl'ad mohlo zdať'. Zaujímavú úlohu zohráva viera. Vo chvíl'ach strachu o holý život Ulfovi nezostáva nič iné, len sa modlit' a verit'. Príbeh je napínavý, postavy uveritel'né, opisy prírody detailne zobrazené. Kniha je písaná zaujímavým l'ahkým štýlom a určená pre čitatel'ov severských krimipríbehov. Každý si v nej nájde svoje, nechýba jej dávka nebezpečenstva, strachu, napätia, ale taktiež i romantiky.

Radoslava Uškertová


XENIK
HIRO
#1
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
Marec
P.M. ČERVENIAK
...Takže, vrámci mesiaca knihy sme dostali k vyskúšaniu tieto nové čítačky KsINDL!!!
...Ale musíte mi sľúbiť, že na nich prečítate aspoň jednu zmysluplnú knihu!
Fúúúj!!!
Knížky sou pro lúzry!!!
Ano, chceme radšej hrať hry!!!!
O nejaký čas...
Wau, ono to má inter-net!
...a TUMBLR sa lepšie skrooluje ako na tablete....
Našiel som pavúči solitaire!
Aspoň ty si nesklamal, Robi3...
...the end!