

GENERATION

HRA MESIACA

Detroit:
Become Human

TESTOVALI SME
MSI Infinite X

VIDELI SME
Deadpool 2



Editoriál

■ Olá Olá E3 volá

Áno správne. E3 je tu. A Battle Royale je tu. Teda, aspoň to sa očakáva.
Call of Duty už na bandwagon naskočilo. Battlefield túto zastávku
asi tento rok vynechá. No predpokladám že Ubi s Division nebude zaostávať.
Otázka je, čo okrem toho?

Úprimne, mňa BR hry vôbec nezaujali. Nechápem ich popularitu,
nechápem pozornosť, ktorá sa na ne vrhá. A preto netuším čo od E3
tento rok čakať. A som z toho trochu smutný. Lebo E3 bol niekedy sviatok.
Ale stráca na lesku. Výrazným spôsobom. Stále viac a viac spoločností
považuje vyhodenie desiatok tisíc dolárov za účasť ako zbytočnú investíciu
a aj keď množstvo konferencií rastie, prestíž tak trochu klesá.
Niekedy bolo odhalenie takej hry ako RAGE 2, či Black Ops 4 mimo E3
niečo nepredstaviteľné....teraz nie.

Každopádne, uvidíme. S Gamesite a Generation sa stále môžete tešiť
na všetko aktuálne a podstatné ohľadom tohto podujatia.

A pred začiatkom si môžete skrátiť čakanie tým, že si prelistujete náš magazín.

Príjemné čítanie praje

Dominik Farkaš
Šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal
design

intel



msi

Kingston
TECHNOLOGY

logitech

GIGABYTE

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

Na výkone záleží



UV500 SSD
Cenovo efektívna
náhrada za HDD

Expert na výkon

www.kingston.com/ssd

Kingston
TECHNOLOGY



Battlefield V

Prvým faktom je to, že Battlefield 5 sa bude nabetón odohrávať v období druhej svetovej vojny.

Autori tvrdia, že sa vracajú na začiatok, no nechcú opakovat' to, čo sme už videli, a preto sa zameriavajú na menej známe udalosti najrozsiahlšieho konfliktu v dejinách ľudstva. Asi sa zhodneme, že Battlefield 1 sa najlepšie hral v Operations

móde. Autorom sa podarilo previazat' cinematickosť s výbornou hrateľnosťou a v ďalšom diele na tom plánujú stavať. Preto uvidíme Grand Operations. Tento mód bude po novom okrem máp, ktoré sú prepojené jednotným príbehom, striedať aj herné módy. Nábojov je málo, vozidiel ešte menej a keď je jednotka zabitá, nemôžu sa vrátiť do hry, čo kladie obrovský dôraz na koordináciu a

oživovanie padlých spoluvojákov. Tento modulárny herný mód sľubuje veľkú úroveň možností úprav a epické bitky. Najnovšie to bude oveľa menšie množstvo, čo opäť kladie veľký dôraz na spoluprácu a zásobovanie zo strany spoluhráčov. To isté sa týka zdravia. EA konečne vyhodilo Premium Pass a hra je plánovaná na 16. október 2018.



Fortnite

50vs50

■ Popri limitovanom hernom režime, kde sa hráči môžu premeniť na Thanosa, bol do hry prekvapivo pridaný aj obľúbený režim 50v50 V2.

Na začiatku hry každý tím začne na inej strane mapy a má 10 minút na zbieranie zbraní, munície a materiálov. Následne začína krutý, 5-minútový boj a po ňom hernú zónu obmedzuje búrka, ktorej trvá 5 minút, aby pohltila celú mapu. Vývojári Fortnite očividne ponúkajú hráčom to, čo je populárne. Okrem toho hráči PvE režimu dostanú svoje darčeky – nové módy a časti mapy.



S.T.A.L.K.E.R. 2

Legenda žije!

■ Keď sme si už všetci mysleli, že masívne obľúbený S.T.A.L.K.E.R. je už mŕtvou značkou, zrazu sa pred nami objavil nápis STALKER 2. Na oficiálnej stránke môžete nájsť pod názvom hry číslice 2.0.2.1., ktoré nemôžu znamenať nič iné, než to, že S.T.A.L.K.E.R. 2 vyjde v roku 2021. Bližšie informácie nie sú známe, no niekde v kútiku duše veríme, že tohtoročná E3 napovie viac. Hra bola prvýkrát ohlásená ešte v roku 2010, no po problémoch v štúdiu bola hra po roku poslaná k ľadu. Hra mala bežať na CryEngine 3 a vyjsť na PC, PS3 a X360. Samozrejme, dnes je už úplne iná doba a tak ako engine, tak aj platformy nie sú relevantné. Verme, že sa tvorcom konečne podarí hru dokončiť.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...ak už dlho máte chuť na nejakú poriadnu zombie survival akciu, nemusíte ďalej hľadať.

Tento mesiac na vás čaká obľúbený State of Decay 2, kde okrem starania sa o seba musíte manažovať aj vašu komunitu preživších.

■ ...na pokračovanie úspešného The Division si síce ešte počkáme, no aspoň už vieme kedy.

Vydanie The Division 2 je naplánované na apríl 2019, čo je skoro v rovnakom čase, ako vyšiel prvý diel.

■ ...Pokračujúc v stopách odloženého Metro: Exodus, Deep Silver odložilo ďalšiu hru, Shenmue 3.

Toto očakávané pokračovanie legendárnej série zo začiatku tohto tisícročia po novom vyjde až budúci rok.

Kingdom Come

Kingdom Come si chystá pre hráčov hromadu DLC. Budú to štyri hlavné rozšírenia samotného príbehu, no pribudnú aj prídavky ako hardcore mode, tournament a mnohé iné.



Yakuza

Rokmi overená a komunitou milovaná séria Yakuza dostane svoju remastered edíciu. Dočkáme sa všetkých dielov od čias PS3 – a teda Yakuza 3, 4, 5. Edícia by mala vyjsť koncom tohto roka.



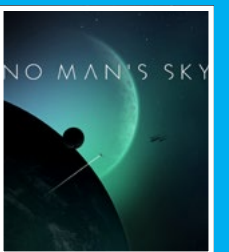
Age of Wonders

Nový Age of Wonders prekvapí nevšedným zasadením. Po prvýkrát sa séria zasadzuje do Sci-fi prostredia a okrem klasickej ťahovej stratégie budete budovať aj svoju ríšu.



No Man's Sky

Už 24. júla pribudne do No Man's Sky mechanizmus, na ktorý hráči čakali snáď od vydania hry. Hráči si hru budú môcť konečne zahrať spolu, a to vďaka plnohodnotnému multiplayeru.



ADATA XPG INFAREX K20



ADATA XPG INFAREX K20 bola navrhnutá pre zapálených hráčov a spája v sebe štýlový čierny dizajn a modré spínače. Vďaka 50g ovládacej sile a podsvieteniu kláves s jedenástimi rôznymi svetelnými efektmi ponúka pohodlné ovládanie hier v štýlovom balení.

INFAREX K20 je navrhnutá na dlhú výdrž a odolnosť aj v najväčšom hernom zápale. Klávesy vydržia až 50 miliónov stisnutí a využívajú technológiu anti-ghosting, vďaka ktorej sú všetky herné príkazy pochopené správne, aj keď sa skladajú z viac súčasne stisnutých kláves.

Vďaka istému stisku a príjemnému zdvihu môžu hráči ovládať modré klávesy aj hmatom. Ergonomické klávesy s 50g ovládacou silou nadchnú hráčov skvelou odozvou, vďaka ktorej budú mať istotu, že všetky ich pokyny počítač spoľahlivo zaznamená. Okrem toho klávesnica podporuje technológiu anti-ghosting, takže sa používatelia nemusia báť, že pri stlačení viacerých klávesov súčasne systém niektorých nezaznamená, alebo dôjde k nejakému konfliktu pri prenose signálu.

Klávesnica INFAREX K20 má podsvietené klávesy. Medzi jedenástimi svetelnými efektmi je možné ľahko prepínať pomocou klávesu Mode.

Po jej stranách sú ďalšie dve tlačidlá pre zmenu rýchlosti efektov. Vďaka tomu môžu používatelia nastaviť tú správnu atmosféru podľa toho, akú hru práve hrajú, alebo podľa nálady. Na klávesnici sú navyše tlačidlá Media na jednoduchú zmenu hlasitosti alebo iných vlastností zvuku, aj keď je používateľ práve uprostred počítačového boja. Nie je tak potrebné opustiť hru a prepínať sa do inej aplikácie.

Časté a vášnivé hranie dokáže bežnú klávesnicu rýchlo zlikvidovať. Práve preto je INFAREX K20 navrhnutá ako odolná a robustná. Klávesy vydržia viac než 50 miliónov stisnutí, extrémne odolný kábel je schopný odolat náročnému ohýbaniu, zamotaniu aj prelamovaniu.

Na Slovensku bude klávesnica dostupná od konca mája za odporúčanú predajnú cenu 60 eur.



Genesis Xenon 750



Genesis Xenon 750 sa rýchlo stane obľúbeným spoločníkom pri hraní počítačových hier. Pokročilý softvér, RGB podsvietenie, prvotriedny senzor, programovateľné tlačidlá a možnosť nastaviť a individualizovať vlastný tvar myši, to sú len niektoré z mnohých funkcií, ktoré tento „hlodavec“ ponúka.

Myš je vybavená senzorom Pixart PMW 3330, ktorého rozlíšenie môže byť nastavené v rozmedzí 100 až 10200 DPI bez akejkoľvek ďalšej interpolácie a je možné ju naprogramovať na šesť obľúbených

úrovní citlivosti v krokoch po 100 DPI. Myš je vybavená vnútornou pamäťou a hráči tak môžu meniť nastavenie myši a ukladať jednotlivé profily, vytvárať makrá a programovať vlastnú kombináciu tlačidiel. V balení dodávané ďalšie bočné panely myši, ktoré umožňujú upraviť a individualizovať ergonómiu podľa vlastných preferencií. Výmena bočníc je vďaka silnému magnetom jednoduchá a magnety spoľahlivo bočnice držia behom náročného používania.

Myš Genesis Xenon 750 je dostupná s doporučenou koncovou cenou 38 eur.



Ultimate Ears MEGABOOM McLaren

Ultimate Ears v spolupráci s tímom Formule 1 McLaren uviedla na trh dva nové reproduktory limitovanej edície Ultimate Ears MEGABOOM.

Obe značky sa spoliehajú na moderné technológie, inováciu a dizajn. Práve kvôli tomu sa rozhodli vytvoriť túto limitovanú edíciu,

ktorá prináša nové bezdrôtové Bluetooth reproduktory s 360° zvukom a hlbokými basami. Edícia MEGABOOM McLaren je dostupná v dvoch verziách – MCL33 inšpirovaná modelom McLaren Challenger 2018 a MP4/4, ktorá vychádza z jedného z najpopulárnejších modelov v celej histórii Formule 1 s päťdesiatimi vyhranými veľkými cenami v roku 1988.

Zalman ZM-HPS600



Headset Zalman HPS600 sa vyznačuje vynikajúcim pomerom cena/výkon. Prináša skvelý zvuk pri hraní hier, počúvaní hudby, sledovaní filmov či pri videochatoch. O kvalitný zážitok sa starajú 50mm meniče poskytujúce hlboké, no napriek tomu vyrovnané basy.

ADATA XPG SPECTRIX D80

ADATA predstavilo XPG SPECTRIX D80 – prvé RGB DDR4 pamäte s hybridným kvapalinovo vzduchovým chladením na svete a s RGB podsvietením. Modul D80 spája kvapalinový chladič s hliníkovým chladičom a tepelne vodivými materiálmi na doske plošných spojov.

Trust GXT 668 Tytan



Set sa skladá z horizontálneho zvukového panelu so štyrmi reproduktormi a z dreveného subwooferu s pulzujúcim LED podsvietením. Systém disponuje celkovým výkonom 120W a možno ho pripojiť pomocou štandardného 3,5mm jack konektora alebo optického kábla SPDIF.

Logitech G305 - skvelý dôvod, prečo sa zbaviť káblov



Logitech G posla do sveta novú bezdrôtovú hernú myš Logitech G305 LIGHTSPEED. Táto myš novej generácie využíva exkluzívnu bezdrôtovú technológiu Logitech G LIGHTSPEED pre hranie s rýchlejšou odozvou než u väčšiny drôtových myší. Navyše je vybavená revolučným snímačom HERO, ktorý dokáže dosiahnuť vyšší výkon pri 10-krát nižšej spotrebe energie než u predošlej generácii myší. S G305 už nie je dôvod,

prečo aby ste museli hrať pripútaní obťažujúcim káblom k počítaču.

S myšou Logitech G305 môžete hrať na špičkovej úrovni vďaka prvotriednemu snímaču HERO. Tento snímač má neuveriteľne nízku spotrebu energie, vysokú rýchlosť snímania 400 IPS a rozlíšenie až 12 000 DPI bez akcelerácie a vyhladzovania. Vstavaná ultra rýchla bezdrôtová technológia Lightspeed s rýchlosťou odozvy 1 ms, plne optimalizovaným bezdrôtovým prenosom a mimoriadnou spoľahlivosťou umožňujú reagovať na herné situácie pohotovejšie než s bežnou drôtovou myšou a zvädzať tak aj najnáročnejšie súboje. Extrémne nízka spotreba energie snímaču HERO zaručuje, že batéria vydrží prekvapivo dlho. V režime maximálneho výkonu s rýchlosťou odozvy 1 ms môžete s jedinou AA batériou hrať nepretržite až 250 hodín. Na predĺženie výdrže batérie až na deväť mesiacov môžete prepnúť pomocou programu Logitech Gaming Software (LGS) do pomalšieho úsporného

režimu s rýchlosťou odozvy 8 ms. Aj keď je myš Logitech G305 napchatá špičkovými technológiami, nie je veľká ani ťažká. Vďaka dômyselnému konštrukčnému riešeniu a mimoriadne efektívnemu využitiu energie batérie je mechanicky odolná, no napriek tomu kompaktná, a váži len 99 gramov, aby sa s ňou dalo rýchlo a presne manipulovať. Logitech G305 sa hodí na hranie doma na stolovom počítači aj pre herné turnaje na notebooku. Vyrába sa v čiernej alebo bielej farbe.

Logitech G305 Lightspeed by mala byť u nás k dispozícii u herných predajcov Logitech za odporúčanú maloobchodnú cenu 59,99 €.



Nové externé moduly Axis znižujú náklady



Nová séria zariadení AXIS T61 prináša rozhranie pre audio komunikáciu a riadenie vstupov a výstupov (I/O). Určená je pre sieťové kamery Axis, ktoré tieto funkcie vo svojej výbave nemajú.

Zariadenia v tejto sérii predstavujú flexibilné a cenovo výhodné riešenie, no súčasne znižuje aj celkové náklady na vlastníctvo (TCO) kamier Axis a umožňujú predĺžiť dobu po ktorú môžu zákazníkom plnohodnotne slúžiť aj ich staršie kamery. Nové moduly radu AXIS T61 zároveň umožňujú nasadiť tieto funkcie iba tam, kde je to potrebné a to bez potreby nárokovat' ďalšie IP adresy alebo licencie pre softvér na spracovanie videa (VMS), pretože video aj audio sa prenášajú v jednom streame. Inštalácia je jednoduchá a bezproblémová rovnako ako integrácia do existujúcich VMS systémov. Zákazníci si musia len skontrolovať, či firmvér kamier podporuje technológiu "portcast"

a následne sa bude kamera správať rovnako, akoby funkcie audio a I/O rozhranie boli jej vstavanou súčasťou. Ak nie, je potrebný jednoduchý update, ktorý sprístupní nové funkcie. Veľký prínos má aj rozšírenie o I/O porty. Na vstup je možné pripojiť externé senzory a detektory, prostredníctvom ktorých je možné spúšťať alarmy alebo definované činnosti. Alarm tiež môže poslať správu zvolenému príjemcovi aj v prípade, že dôjde k narušeniu pripojenia monitorovacích zariadení. Na výstupy sa dajú pripojiť externé zariadenia ako napríklad rôzne relé, ktoré môžu rozsvetovať svetlá, zamykať alebo odomykať dvere a podobne.

Zariadenia pre audio komunikáciu a riadenie I/O rozhrania v rade AXIS T61 budú k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis v 2. štvrtroku 2018.

Aktualizáciu softvéru Spotlight a nový prezentér R500



Spoločnosť Logitech dnes predstavila novinky vo svojom portfóliu prezentačných zariadení. Ide o aktualizáciu softvéru pre prezentačný ovládač Logitech® Spotlight™ a nový prezentačný ovládač s laserovým ukazovátkom Logitech® R500 - jednoducho, spoľahlivo a bezproblémovo

dial'kové ovládanie pre vylepšenie prezentácií kedykoľvek a kdekoľvek.

Špičkový prezentačný dial'kový ovládač Spotlight je unikátny v tom, že sa dá použiť ako univerzálne digitálne ukazovátko na TV/LED obrazovkách, pri on-line webových konferenciách, v systémoch s niekoľkými obrazovkami a tiež aj na klasických premietacích plátnach. Spolupracuje s aplikáciou Logitech Presentation, ktorej najnovšia verzia obohacuje prezentačné funkcie o tieto možnosti:

- Zmrazenie zvýraznenej časti
- Flexibilnejšie nastavenie časovača

Nový prezentér s laserovým ukazovátkom Logitech R500 je ideálny na prezentácie fyzického typu s premietacím plátnom, flipcharty alebo 3D modely. Umožňuje

bezproblémové ovládanie prezentácií do vzdialenosti až 20 metrov, je vhodný pre malé i veľké konferenčné miestnosti a obsahuje ľahko použiteľné červené laserové ukazovátko. R500 sa pripája k počítaču pomocou USB prijímaču alebo technológia Bluetooth Low Energy (BLE) a je kompatibilný so systémami Windows, Mac OS, iOS a Android. Vďaka svojmu tvaru sa pohodlne zmestí do dlane každej ruky a má mäkký gumový povrch a textúrované tlačidlá, čo umožňuje jeho pohodlné a bezpečné uchopenie a ovládanie.

Update aplikácie Logitech Presentation pre Spotlight je bezplatne na stiahnutie zo stránky Logitech.com. Prezentér R500 by mal byť dostupný v júni 2018 na Logitech.com a u predajcov Logitech za odporúčanú maloobchodnú cenu 49,99 €.

Predator DDR4 SDRAM RGB s infračervenou synchronizáciou



HyperX uvádza do predaja pamäť Predator DDR4 SDRAM RGB s úplne novou technológiou infračervenej synchronizácie, ktorá čaká na pridelenie patentu.

Nový Predator je vybavený Intel XMP-ready profilmi optimalizovanými pre poslednú platformu Intel. Pamäte sú kompatibilné so softvérom pre ovládanie podsvietenia od väčšiny výrobcov, vrátane ASUS Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion a MSI Mystic Light Sync. Podsvietenie sa napája priamo

zo základnej dosky a HyperX IR Sync Technológia umocňuje vizuálne efekty jeho synchronizáciou cez všetky pamäte. Pamäte DDR4 SDRAM sú navrhnuté pre výkon a používajú štandardné nastavenie pri napätí 1.35 V. Moduly Predator DDR4 SDRAM RGB sú všetky 100% otestované pri výrobe a majú bezplatnú doživotnú záruku, technickú podporu a legendárna spoľahlivosť. HyperX Predator DDR4 SDRAM RGB je teraz dostupný vo všetkých partnerských obchodoch.

Domáci test na riziko boreliózy z kliešť'a



Šport v prírode niekedy končí malým nechceným suvenírom. Drobný kliešť môže prenášať nebezpečné borélie spôsobujúce vážne zdravotné ťažkosti s trvalými následkami.

Vďaka vedeckému pokroku už netreba čakať mesiac na prvé prejavy ochorenia a potvrdenie protilátok v krvi. Urýchliť diagnostiku a včas predísť následkom

lymskej boreliózy pomáha domáci test, ktorý prítomnosť nebezpečných baktérií zistí priamo z prísatého kliešť'a v priebehu 10 minút. Rýchlym vyšetrením získate cennú informáciu, či je potrebné pozorovanie a návšteva lekára alebo sú vaše obavy zbytočné. Informácie o domácom teste Veroval Borélie z kliešť'a získate na stránke <http://www.veroval.sk>

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Rošáda u Rychle a zběsile

Již v minulém čísle jsme vás in formovali o novinkách u připravovaného spin-offu rychle a zběsile s pracovním názvem Hobbs & Shaw, který by se měl do kin dostat podle aktuálních plánů 2. srpna 2019. K němu totiž utekl hlavní scénárista populární akční série Chris Morgan, který u Rychle a zběsile působil od dílu

Rychle a zběsile: Tokijská jízda. Zatímco se bude věnovat spin-offu s Dwaynem Johnsonem a Jasonem Stathamem, Vin Diesel si na něj našel náhradu pro devátý díl. Scénář pro film, který by se v českých a slovenských kinech měl objevit 9. dubna 2020 totiž napíše Daniel Casey, který má na starosti letošní akční sci-fi Kin. Kdo se postará o scénář k závěrečnému, desátému dílu který se chystá na rok 2021 zatím oznámeno nebylo.

Castingové a filmové novinky:

- John Malkovich a Rupert Grint se objeví ve filmu Vraždy podle abecedy. Malkovich si zahraje Herculea Poirot. Natáčet se začne v červnu.
- Thriller The Night Clerk získal do obsazení další tváře, konkrétně Helen Hunt, Anu de Armas a Johna Leguizama.
- Regina King, Don Johnson a Tim Blake Nelson se objeví v připravované televizní adaptaci komiksu Strážci - Watchmen, která by se měla odehrávat v současnosti.
- Ledový drak George R.R. Martina se dočká animované filmové adaptace.
- Idris Elba natočí novou verzi příběhu Zvoník u Matky Boží ve které si zahraje titulní postavu.
- Chad Stahelski se po třetím Johnu Wickovi pustí do komiksové adaptace Analog.
- Liam Neeson jedná o účasti v remaku Muži v černém.
- Rebel Wilson se objeví v novince Taiky Waititiho Jojo Rabbit.
- Ryan Reynolds si zahraje hlavní roli v novince Michaela Baye pro Netflix Six Underground.
- Michael Keaton se vrátí ve dvojce Spider-Mana. Hlavním záporákem filmu bude ale Mysterio, kterého se ujme Jake Gyllenhaal.
- Halle Berry se objeví v John Wick 3.
- Giancarlo Giannini se přidal k obsazení knižní adaptace Hlava 22.
- Bradley Cooper se objeví v dramatu Clint Eastwooda The Mule.
- Jordan Peele kromě své filmové novinky US představí také seriál o lovcích

nacistů The Hunt. Amazon objednal seriál pro celou desetidílnou sérii.

- Vin Diesel se objeví v akční komedii Muscle.
- Zombieland se dočká pokračování, ve kterém se vrátí celé původní obsazení. Do kin by mělo jít v říjnu příštího roku.
- Meryl Streep se objeví v novince Stevena Soderbergha The Laundromat.
- Seann William Scott nahradí Claynea Crawforda v seriálové adaptaci Smrtonosné zbraně v její třetí sérii.
- Chris Evans si zahraje v novince Neilla Blomkampsa Greenland.
- Milla Jovovich se objeví ve filmové adaptaci videoherní série Monster Hunter, která se začne natáčet září.
- Snake Eyes z G.I. Joe se dočká sólového filmu.
- Herní série F.E.A.R. se dočká filmové adaptace, dohlédne na ni Greg Russo (Mortal Kombat, Resident Evil).
- Timothy Olyphant jedná o převzetí hlavní role v hvězdami napěchované novince Quentina Tarantina Once Upon a Time in Hollywood.
- Laura Vandervoort si zahraje hlavní roli v remaku hororu Rabid.
- Seriál Rick a Morty se dočká přinejmenším dalších 70 dílů.
- Evan Spiliotopoulos se postará o scénář pokračování filmu Bright.
- Zabiják & bodyguard se dočká pokračování s názvem The Hitman's Wife's Bodyguard. Vrátit by se měli všichni z prvního dílu.
- V září se začne natáčet pátý Rambo.

- Komedie Králové ro(c)ku se dočká pokračování, které by se mělo dostat do kin ještě letos.
- V knižní adaptaci The Forgiven se mimo jiné objeví Rebecca Hall, Ralph Fiennes a Mark Strong.
- Králíček Petr se dočká druhého dílu.
- Martin Freeman stane po boku Diane Kruger ve filmu The Operative.
- John Lithgow se objeví v remaku hororu Hřbitov domácích zvířátek.
- Dylan O'Brien bude hrát hlavní roli ve filmu The Education of Fredrick Fitzell.
- Paul Giamatti se přidal k obsazení Jungle Cruise. BS.

Změny v datech premiér:

- Dlouho odkládaný snímek The Six Billion Dollar Man se dočkal dalšího odkladu, do kin by se tentokrát pod produkčním dohledem Marka Wahlberga měl dostat v červnu 2020. Na jeho původně plánované místo, 19. května 2019 se přesunuje pokračování Godzilly.
- 24. ledna 2020 se do kin dostane adaptace knihy Stephena Kinga Doktor Spánek.
- Remake hororu Suspiria se dostane do kin 2. listopadu.
- You Are My Friend s Tomem Hanksem se dostane do kin 18. října 2019.
- Bad Boys For Life se opět posunují, tentokrát na 17. ledna 2020.
- Sherlock Holmes 3 se dostane do kin 25. prosince 2020. Režisér zatím nebyl oznámen.

EXKLUZÍVNE NA

WWW.GAMEEXPRES.SK

THE CREW 2
DELUXE EDÍCIA

ZA CENU BEŽNEJ

ALEBO GOLD O 3 DNI SKOREJ

VYCHÁDZA 29. JÚNA

CRASH BANDICOOT
N'SANE TRILOGYCRASH BANDICOOT KONEČNE AJ
NA XBOX ONE, PC A SWITCHLEN U NÁS EXKLUZÍVNE
GAMEEXPRES EDÍCIA
S FIGÚRKOU

- HRA
- FIGÚRKA 23 cm
- NÁLEPKY

VYCHÁDZA 29. JÚNA

Bratislava, Záhradnícka 36, 82108. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Nielen hráči sa majú na čo tešiť

Spoločnosť Acer už tradične predstavila nové produkty na akcii s menom Next@Acer, ktorá sa tentokrát odohrala v New Yorku. S počítačmi, notebookmi a príslušenstvom zaujímavým pre hráčov sa Aceru takpovediac roztrhlo vrece a mnoho nadšencov preto bude mať určite dôvod nájsť si na leto brigádu alebo sa zrieknuť dovolenky.

Na akcii zaznelo okrem predstavovania produktov aj množstvo zaujímavých informácií o smerovaní samotnej spoločnosti a pokrytí trhu. Po boku Jasona Chena, CEO Aceru, sa na pódium vystriedali známe mená z počítačového biznisu ako Ralph Wiegmann, riaditeľ organizácie International Forum Design (iF), ktorá udeľuje prestížne ceny iF Design Awards, Paul Donovan z Microsoftu alebo Steve Long, viceprezident Intelu. Hlavnými hviezdami podujatia ale neboli slová a ľudia, ktorí ich hovorili, ale nové či vylepšené produkty, ktoré Acer predstavil z produktových rodín Nitro, Predator, Swift a Chromebook.

Predator - ten najvýkonnejší hardvér bez kompromisov

Pri produktovej rade Predator si už mohli hráči zvyknúť na snahu Aceru ponúkať ten najmodernejší a najvýkonnejší hardvér v agresívnom a herne ladenom dizajne. Toto úsilie je stále na mieste a Acer chce dokonca mierne vybočiť z rady bežných herných produktov, ktoré sú ladené čisto v kombinácii čiernej a doplnkových farieb.



Preto svetlo sveta uzrela špeciálna edícia obľúbených notebookov [Predator Helios 300](#), po novom dostupná aj v naozaj elegantnej kombinácii bieleho šasi so zlatými doplnkami. K samotnému notebooku bude, samozrejme, dostupné v tejto farebnej

kombinácii aj príslušenstvo od myši a podložky cez slúchadlá až po batoh.



Novinkou je [Predator Helios 500](#), monštrum s uhlopriečkou 17,3 palcov, ktoré ponúkne až procesory Intel Core i9+. 17,3-palcový displej disponuje 4K rozlíšením, podporou Nvidia G-Sync a ťažko uveriteľnou obnovovacou frekvenciou 144Hz. O grafický výkon



sa vo všetkých konfiguráciách starajú grafické karty GeForce GTX 1070, ktorých signál je možné ďalej posielat dvojicou Thunderbolt 3 alebo HDMI 2.0 portom.

Pokiaľ ste hráčom, ktorý nepotrebuje výkon na cestách, ale radšej si sadne

doma za stôl, ponúka Acer výkonné desktopy [Predator Orion 5000 a 3000](#). Väčší a výkonnejší z tejto dvojice [Orion 5000](#) ponúka procesory ôsmej generácie až po model i7-8700K a grafické riešenie GeForce GTX 1080 Ti v režime SLI pri najvyššom modeli.

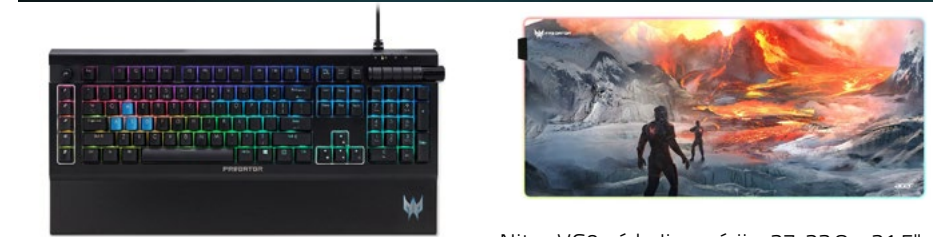
Pre menej, no stále náročných zákazníkov je [Orion 3000](#) zaujímavý procesormi až do i7-8700 a grafickými kartami Nvidia GeForce do modelu GTX 1080. Oba desktopy sú ponúkané v rozličných variantoch a s rôznymi kapacitami RAM, SSD a HDD, no všetky podporujú tie najnovšie technológie ako Intel Optane.



Čo by to ale bolo za spoločnosť ponúkajúcu nadupané počítače, keby pre svojich fanúšikov nepripravila aj príslušenstvo? Acer predstavil nielen tradičnejšie kúsky, ako je prispôsobiteľná herná myš [Predator Cestus 510](#), mechanická klávesnica [Predator Aethon 500](#) s RGB podsvietením či podložka pod myš. Po novom budú môcť hráči na Predator produkte sedieť bez strachu, či to zariadenie vydrží, keďže svetlo sveta uzrelo herné kreslo Predator Gaming Chair. Nakoniec ešte Acer potešil vášnivých hráčov, ktorí sú často na cestách alebo cestujú za hraním so svojím drahým hardvérom. V spolupráci so spoločnosťou Pelican, ktorá vyrába jedny z najkvalitnejších a najodolnejších kufrov na svete a ktorej produkty používajú takmer všetci profesionáli, si budú môcť záujemcovia kúpiť Predator Hard Case, odolný kufor s prispôsobiteľným vnútorným polstrovaním.



Posledným oznámeným Predator produktom, respektíve skôr náznakom toho, čo príde, bol stolový počítač Predator X. Veľmi informácií zatiaľ známych nie je, no všetkých milovníkov simultánného hrania a streamovania určite dostane do varu fakt, že tento počítač by mal vo svojom vnútri ukrývať dva (!) Xeon procesory a ďalší nadupaný hardvér.



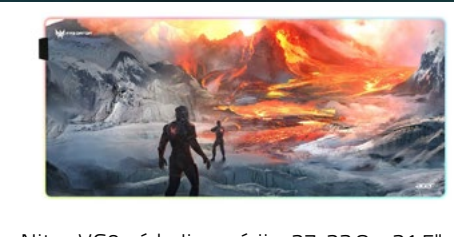
Acer Nitro - čo najviac výkonu za rozumnú cenu

Rad Nitro zariadení sa ubera mierne odlišným smerom ako nekompromisné Predator produkty. Tam, kde Predator neustupuje a kričí do sveta „SOM HRÁČ!“, prichádzajú Nitro počítače, notebooky a monitory so striedmejším dizajnom a priateľivejšími cenovkami.

Nový stolový počítač [Acer Nitro 50](#) je zabalený do slušivého čierno-červeného obalu a ponúka Intel Core procesory v spojení s grafickou kartou GeForce GTX 1070. Spolu s až 3TB pevným diskom

a 512GB SSD poslúžia nielen na zábavu, ale aj na prácu a vychytávky ako praktická nabíjacia plocha s podporou Qi Charging z nich robia skvelého spoločníka do každej modernej domácnosti.

Do Nitro rodiny tiež pribudli nové monitory VGO a RGO, ktoré disponujú IPS panelmi a FreeSync technológiou.



Nitro VGO sú k dispozícii s 27, 23,8 a 21,5" panelmi, ktoré poskytujú realistické farby a rozlíšenie 4K UHD, WQHD alebo Full HD. Extrémne tenké monitory [Acer Nitro RGO](#) sa zase môžu pochváliť štíhlym profilom o hrúbke 0,27" a panelmi s uhlopriečkou 27" a 23,8". Oba modely ponúkajú sofistikovaný, ale funkčný design, za ktorý získali ocenenie 2018 Red Dot Design Awards.



Acer Chromebook - tenký, dostupný a skvelý na prácu

Chromebook zariadenia s operačným systémom Chrome OS sú vďaka svojej cenovej dostupnosti a dostatočnému výkonu na bežnú kancelársku prácu či oddych stále obľúbenejšie. V minulých rokoch boli v ponuke hlavne menšie Chromebook zariadenia s naozaj limitovaným hardvérom. Acer túto stigma mení a prináša dva modely [Acer Chromebook Spin](#) s 13" a 15" uhlopriečkou. Obe zariadenia patria do konvertibilnej kategórie s dotykovou obrazovkou, vďaka čomu si ich môžu majitelia užiť ako v notebookovej podobe, tak aj ako tablet. Poháňané sú procesormi Intel, a to od Celeron až po model s Core i3 ôsmej generácie. RAM bude dostupná v konfiguráciách od 8 do 16GB a úložný priestor predstavuje 32 až 64 GB eMMC úložisko. To úplne postačí na bežné používanie hlavne v dnešnej dobe cloudových úložísk.



Acer ukazuje, že sa snaží ostať na úplnej špičke technologického pokroku a ponúkať zaujímavé zariadenia ako pre bežných ľudí, tak aj najväčších nadšencov. Ďalšie produkty plánuje Acer predstaviť už o pol roka v Berlíne.

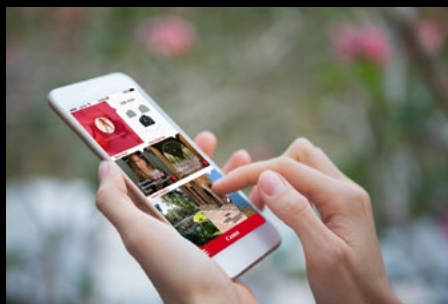


Tipy na fotoaparáty a služby Canon, vďaka ktorým bude toto leto nezabudnuteľné

Či už sa chystáte vyraziť na rodinnú dovolenku, hudobný festival, svadbu alebo letnú party s priateľmi, určite budete chcieť, aby vaše zážitky zostali uchované. Fotoaparáty aj digitálne služby Canon vám to maximálne uľahčia.

Malá zrkadlovka s veľkým srdcom

So zrkadlovkou Canon EOS 6D Mark II vykúzlite neobyčajné zábery bez veľkej námahy. Uľahčí vám to displej, ktorý je možné vyklopiť a ľubovoľne natočiť. Bez problémov tak zaobstaráte zábery nízko nad zemou aj rozsiahle scenérie s fotoaparátom nad hlavou. Skúste napríklad pri fotografovaní držať prístroj pri páse a získať tak prírodzenejšie portréty.



používatelia aplikácie získajú? Po stiahnutí si vyberú svoj fotoaparát a spôsob, akým fotografujú a aplikácia im prispôsobí zobrazované články a videá. Budú plniť rôzne cvičenia a tipy v rámci kurzu a po ich splnení postupne prechádzať na nové a pokročilejšie, kým nedosiahnu najvyššiu úroveň. Aplikáciu je možné stiahnuť na Google Play a App Store.



Bezzrkadlovka EOS M50: ideálna aj na video

Rozmerovo má bezzrkadlovka Canon EOS M50 bližšie k praktickému kompaktnému, ale pritom sa pýši snímačom veľkosti digitálnej zrkadlovky a neuveriteľným výpočtovým výkonom.

Vďaka tomu môžete robiť úchvatné fotografie a natáčať videá v rozlíšení 4K, a to aj za zlého svetla. Život



svojich majiteľov robí EOS M50 jednoduchším aj vďaka otočnému dotykovému displeju. Začiatočníci, ktorí sú zvyknutí na používanie smartfónu ocenia spôsob zaostrovania a preťahovania dotykom prsta na displeji. V rámci Letného cashbacku možno po nákupe tohto fotoaparátu do konca júla navyše získať späť 50 €.

PowerShot G1 X Mark III: kompaktný, ktorý sa kamaráti s Wi-Fi

Canon PowerShot G1 X Mark III je prístroj pre tých, ktorí hľadajú kvalitu digitálnej zrkadlovky v kompaktnom



tele. Váha fotoaparátu je ani nie 400 gramov, takže vás nebude obmedzovať pri letných aktivitách.

Okrem skvelých snímok s ním natočíte aj nádherné filmy vo formáte MP4 s Full HD.

S Powershot G1 X Mark III bude stiahnutie alebo posielanie fotiek aj videí otázkou sekúnd, a to vďaka Wi-Fi alebo dynamickej komunikácii na krátku vzdialenosť NFC.

Pri kúpe tohto prístroja do konca júla možno vďaka akcii Letný cashback získať 50 € naspäť.



Kompakty do vrecka pre tvorivé duše

Dvojica digitálnych kompaktných Canon PowerShot G9 X Mark II a Canon PowerShot G7 X Mark II je určená pre tých, ktorí chcú rozvíjať svoju kreativitu a dať nový rozmer svojim letným príbehom.

Tvorte s mierou ovládania presne podľa vašich požiadaviek. Vďaka širokej škále profesionálnych funkcií môžete svoje fotografovanie povýšiť na novú umeleckú úroveň alebo nechať fotoaparát, nech to urobí za vás.

Kompaktné rozmery, veľký snímač, špičkový procesor DIGIC 7 a možnosť jednoduchého a rýchleho spárovanie so smartfónom cez rozhranie Wi-Fi alebo NFC z nich robí perfektného spoločníka na každom príležitosti.

Všetky spomienky dosiahnuteľné odkiaľkoľvek

Rovnako ako je dôležité zachytávať zážitky a zásadné životné momenty, je potrebné mať tiež možnosť ich uchovávať a zdieľať so svojimi blízkymi. Canon preto ponúka cloudové úložisko irista, ktoré zdarma ponúka priestor 15 GB pre zachytené spomienky na jednom mieste.

Ukladá videá aj snímky v originálnej kvalite, vrátane súborov RAW a inteligentne ich označuje podľa obsahu – od západov slnka po šport, čo zásadným spôsobom zjednodušuje ich vyhľadávanie. Navyše umožňuje ich pridávanie aj následné zdieľanie prostredníctvom účtov na Google, Facebooku alebo Flickr.

Špeciálne na ukladanie a zdieľanie fotografií detí potom slúži úložisko Lifecake, ktoré v rôznych prostrediach (osobný počítač, telefón, tablet) dáva možnosť vytvárať fotoa video kroniku života prístupnú kedykoľvek a odkiaľkoľvek.



S ovládaním pomôže Canon Photo Companion

Zo zrkadlovky nemusíte mať žiadne obavy. S jej používaním aj úplným začiatočníkom skvele pomôže aplikácia Canon Photo Companion. Tá predovšetkým práve majiteľom zrkadloviek ponúka bezplatné kurzy v slovenčine, ktoré poradia, ako zachytávať tie najlepšie snímky. Čo



Luxusný multiinštrumentalista, s ktorým nakopnete sezónu

Máme tu leto, takže mierime na kúpaliská, jazerá, pláže, skrátka hocikam, kde načerpáme slnečné lúče a chytíme bronz. Práve preto je najvyšší čas myslieť na letný zostrih.

Univerzálne riešenie

Dlhé vlasy a brada môžu byť v chladnejších mesiacoch veľmi osožné, no pri športe, turistike alebo plávaní mnohí z nás ocenia ich kratšiu úpravu.

Fúzy a vlasy však nie sú všetko – a ak nechcete, aby ste sa po triumfálnom vyzlečení do plaviek cítili ako Borat, možno je čas zaobstarat' si strojček, ktorým skrotíte všetky divoké húštiny.

Asi si teraz hovoríte, že to nie je žiadna novinka, no mať kopec zariadení na kopec použití nie je práve praktické. S tým plne súhlasíme, no zároveň poznáme riešenie, ktorým je séria univerzálnych zastrihávačov Philips Multigroom.

Podme sa teda bližšie pozrieť na jej vlajkovú loď, konkrétne multifunkčný zastrihávač [Philips MG7770/15 18v1](#).

Čo všetko dokáže?

Už keď tento univerzálny zastrihávač vezmete do ruky, bude vám jasné, že sa jedná o prvotriednu kvalitu.

Primerane masívnu ocel'ovú konštrukciu dopĺňajú gumené prvky, zabezpečujú tak perfektnú kontrolu pri každej z dlhého radu úloh. [Philips MG7770/15 18v1](#) disponuje 18 nástrojmi, vďaka ktorým môžete



upravovať vlasy a bradu bez akýchkoľvek limitov vašej fantázie a vysnívaného looku. To však nie je všetko, pretože poskytuje pohodlné holenie celého tela. Nemusíte mať žiadne obavy – jedinečný systém ochrany pokožku dokonale chráni aj na citlivých miestach, pričom poskytuje oholenie chlčkov až do dĺžky 0,5 mm.

Spol'ahlivá ocel' pre každého

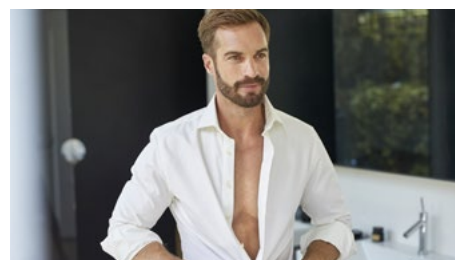
Veľmi dôležitými sú v prípade zastrihávača samotné čepele. O ich ostrenie si nemusíte robiť starosti – sú vyrobené z ocele, a počas prevádzky sa o seba jemne trú, čím si zachovávajú ostrosť aj po troch rokoch používania.

Päť hodín prevádzky a možnosť používania v sprche zabezpečujú maximálne pohodlie a jednoduché čistenie. Na svoje si príde naozaj každý.

Séria multifunkčných zastrihávačov Philips disponuje aj dvomi menej prémiovými modelmi, ktoré, samozrejme, neoplyvajú úplne totožnými vlastnosťami, no všestrannosťou použitia „od hlavy po päty“ áno.

Konkrétne ide o modely Philips Series [MG7720/15 14v1](#) a [MG5730/15 11v1](#). Už len zistiť, ktorý je vhodný práve pre vás, a príprava na letnú sezónu môže začať!

Viac na www.philips.sk/zastrihavac



Pokémon Crystal

POKÉMON NOSTALGIA SA VRÁTILA V PLNEJ SILE

Uplynulo už vyše 15 rokov, odkedy dostali hráči možnosť zahrať si Pokémon Crystal po prvýkrát. Hra, ktorá zavrášila éru Game Boy Color Pokémonov, priniesla do série množstvo noviniek a pre mnohých fanúšikov sa stala tým najväčším Pokémon dobrodružstvom.

Pokémon Crystal pre Nintendo 3DS nie je remake ani remaster pôvodnej hry. Rovnako ako Gold, Silver a ostatné, aj táto je prostredníctvom Virtual Console vydaná v takej podobe, v akej bolo možné zahrať si ju v roku 2001. Okrem malých zmien majú teda všetci možnosť zahrať si tento ikonický titul.

Na jednej strane je to skvelá príležitosť zažiť nostalgiu a vrátiť sa do minulosti o viac než desaťročie. Na druhej strane však popri Pokémon Crystal existuje niekoľko modernejších verzií, a tak siahnuť po nej môže byť pre mnohých zbytočné.

Hra, ktorá zmenila celý svet Pokémonov

Druhá generácia Pokémon hier priniesla vo svojej dobe do série revolučné novinky. Reálne plynúci čas, herné udalosti, ktoré závisia odo dňa a času, rozdielne pohľavia Pokémonov a ich kríženie, meranie ich šťastia, špeciálne predmety pre Pokémonov a vzácné shiny verzie príšer.

Pokémoni mohli byť po novom zaradení naraz k viacerým typom, medzi ktoré pribudli aj Steel a Dark, čo zvýšilo taktickú stránku bojov. Crystal tieto zmeny dotiahla ešte ďalej.

Hra mala stále svoju typickú pixelovú grafiku s pohľadom zhora, no dokázala priniesť niekoľko noviniek, ktoré prekvapili aj veteránov a stali sa neoddeliteľnou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: RPG
Výrobca: GAME FREAK Inc.
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedno z najrozsiahlejších Pokémon dobrodružstiev
+ skvelá príležitosť, ako si zahrať hru, ktorá stala základom všetkých ďalších generácií Pokémon hier

- popri modernejších remakoch iných starších Pokémon hier a najnovších generáciách môže pôsobiť zastaralo

HODNOTENIE:

★★★★☆

súčasťou všetkých hier, ktoré po Crystal prišli. Každý Pokémon v hre mal svoju unikátnu animáciu, vďaka čomu sa chytanie stalo zaujímavejším a motivovalo trénerov chytiť ich naozaj všetkých. Známa otázka na začiatku hry, či ste chlapec alebo dievča, tu tiež padla úplne prvýkrát.

Dovtedy nebolo možné vybrať si svoju hernú postavu. Ďalšie novinky, ako možnosť zmeniť útoky vďaka Move



Tutor alebo zarábať peniaze Battle Tower, sú už dnes samozrejmosťou, no práve tu to všetko začalo.

Nájdite každého Pokémona a odhaľte všetky záhady!

Príbeh v Pokémon hrách zvyčajne nepatrí medzi tie najsilnejšie stránky a nie je to nič, o čom hráči premýšľajú aj dlho po dohraní. Pokémon Crystal sa drží rovnakého základu



ako takmer všetky tituly v sérii. Hráči začínajú v regióne Johto s jednoduchým cieľom. Pomáhajú lokálnemu profesorovi s výskumom a popri tom súťažia v lige, aby sa stali tým najlepším trénerom v okolí. Cesta ale nie je jednoduchá a je nutné prekonať nejednu veľkú prekážku. Oproti Gold a Silver, rovnako hrám druhej generácie Pokémonov, má Crystal ale niekoľko zmien. Suicune tu zohráva dôležitú úlohu a hráč sa s ním počas svojho dobrodružstva niekoľkokrát stretne. Za logickými



hádkami a nespočetnými súbojmi budú na trénerov čakať aj legendy ako Ho-Oh a Lugia a nebudú chýbať ani mačací pokémoni Entei a Raikou. A ak by to bolo málo, hráči majú šancu preskúmať ostrovy so záhadnými Pokémonmi pripomínajúcimi písmená. Podobnosť ale nie je náhodná a na šikovných hráčov čakajú zaujímavé odmeny.

Pokémon Crystal teda nie je iba priamočiarou cestou za získaním ôsmich odznakov a prvým miestom



v Pokémon Lige. Popri tejto ceste hráča čaká niekoľko dejových línií a množstvo dobrovolných úloh. Dokonca spomínanou Johto ligou dej hry ani zďaleka nekončí. Po nej má totiž hráč možnosť cestovať do regiónu Kanto, v ktorom sa odohrávali prvé Pokémon hry.

V Kanto na trénerov čakajú známe postavy ako Misty, Brock a profesor Oak. Hra tak ponúka desiatky hodín zábavy. Ak patríte k hráčom, ktorí radi preskúmajú každý kút herného sveta, zalezuť do každej jaskyne, doplavia sa na skryté ostrovy a budú prenasledovať vzácných Pokémonov, aby hru prešli naozaj na 100%, počet herných hodín sa môže ľahko priblížiť k stovke.

Veľkým pozitívom tejto verzie, hlavne pre zberateľov, je možnosť chytiť legendárneho Pokémona Celebi. Ten bol dostupný iba v pôvodných japonských verziách hry, pretože na západe bola udalosť, ktorá viedla k tomuto Pokémonovi, z hry odstránená a bez cheatov sa k nemu nedalo dostať. Prijemným faktom je aj to, že Pokémonov si je možné preniesť do novších hier vďaka Pokémon Bank a podpora multiplayeru, ktorá bola na GBC iba pomocou káblov, je teraz wireless.

Po technickej stránke bola hra mierne vylepšená a zopár zastaraných problémov odstránených. Mne osobne ale prekážalo nízke rozlíšenie a absencia možnosti zmeniť si ho, resp. zmeniť pomer strán. Kvôli tomu mi takmer polovicu obrazovky na mojom Nintendo 3DS zaberali čierne okraje, čo zbytočne narúšalo zážitok z hry a objavovanie sveta.

Zhrnutie

Pokémon Crystal je rovnaký, aký bol v roku 2001, keď prvýkrát vyšiel, ba je o čosi lepší. Hoci sa séria už posunula o hodný kus dopredu, Crystal svojím obsahom dokazuje, prečo je pre mnohých hráčov práve 2. generácia Pokémon hier, respektíve samotné Pokémon Crystal, na vrchole celej série.

Pre niekoho bude táto verzia Pokémon Crystalu návratom do starých časov a poriadnou dávkou nostalgie, pre niekoho možnosťou zažiť veľkú milník vo vývoji týchto hier a pre iných to bude iba jednoduchá možnosť, ako získať vzácných Pokémonov.

Pre minimálne zmeny oproti pôvodnému vydaniu totiž Crystal na nových hráčov nezapôsobí, a práve preto by som hru neodporučil nováčikom, ktorí Pokémonov ešte nehrali. V súčasnosti existujú oveľa modernejšie a lákavejšie verzie ako X a Y, poprípade Sun a Moon, ktoré podstatne zmenili systém postupu v hre.

Dokonca aj samotná 2. generácia má remaky Heart Gold a Soul Silver, ktoré posunuli staré hry na vyššiu grafickú úroveň a technicky sú tak ďalej než Crystal. Práve takýto remake by aj Pokémon Crystalu určite prospel a priblížil by túto klasiku bližšie k viacerým hráčom.

Peter Bagoňa

Destiny 2: Warmind

HORŠIE AKO CURSE OF OSIRIS TO BYŤ NEMOHLO... A ANI NIE JE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Bungie
Zapožičal: KonTiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ Mars je zaujímavý a má skvelé prevedenie
+ Spire of Stars je skvelý Raid
+ vylepšenie exotických zbraní

- statické perky na zbraniach spôsobujú málo motivácie na grind
- matchmaking v MP je otrasný a v Escalation Protocol úplne chýba
- príbeh je slabý a krátky
- autori nepekne používajú Striky ako príbehové misie aby „ušetrili“
- autori namiesto novej exotickej výbavy prinášajú starú

HODNOTENIE:



Bungie Bungie Bungie. Teda ani neviem, či mám oslovovať vás, keďže sa zdá, že za Warmind expanziou pre Destiny stoja tvorcovia univerza. No podľa všetkého sa na tvorbe tohto rozšírenia podieľalo takmer výlučne štúdio Vicarious Visions, ktoré k Destiny projektu priradil vydavateľ Activision. A, paradoxne, je ich výtvor o niečo líg lepší ako predchádzajúce DLC od Bungie, Curse of Osiris. Aj keď...

Neviem prečo, ale Bungie má taký zvláštny dar. Na jednej strane sú ich hry poväčšine príbehovo relatívne jednoduché, no majú obrovský „lore“ potenciál a rozšírené univerzum, ktoré je fascinujúce a často niekoľkonásobne zaujímavejšie ako príbeh hry. Stačí spomenúť Book of Sorrows alebo príbeh vzniku jednotlivých rás z pôvodnej hry a všetkým fanúšikom rozšíreného univerza sa zježia chlpy.

No každá strana má dve mince a platí to aj v tomto prípade. Jedna vec je vytvoriť v rozšírenom univerze fascinujúce a zaujímavé postavy, no vec druhá je implementovať ich do hry tak, aby hráč po strete s nimi nemal pocit typu „to je akože

všetko?“ Pretože presne taký pocit po dohraní som mal. Rasputin ako AI je síce super, ale ďalší dvaja antagonisti, okolo ktorých bola predtým vytvorená aura zaujímavosti, boli jednoznačným sklamaním príbehu. Rovnako ako aj Ana Bray, ktorá nás rozšírením

sprevádza. Jednoducho povedané, na Marse bol niekoľko tisíc rokov zmrazený boh rasy Hive so synom Oryxa a tí sa prebudili. Samozrejme, že našou povinnosťou je zastaviť ich. V jeden a pol hodinovej kampani, ktorá je zložená z dvoch Strike misií, rovnako ako Curse of Osiris. Uzavríme to tak, že kampaň nebola a asi ani nikdy nebude silnou stránkou Destiny ani po stránke dĺžky, ani po stránke levelizajny. Jediná výnimka je Taken King.

Okay, čo potom? Potom sa nám otvorí Mars, a ten je asi najlepšie nadizajnovanou otvorenou zónou v hre. A to rátam aj zóny z pôvodnej hry. Nie len, že je skvelá vizuálne, ale obsahuje množstvo skrytých a zaujímavých vecí a to aj napriek tomu, že jej rozloha nie je ani zdaleka dostačujúca. Ale menej je niekedy viac a v tomto prípade to

platí do bodky. Aj po zdaní kampane (čo je záležitosť jedného krátkeho dopoludnia) máte možnosť hrať vedľajšie misie, zúčastňovať sa public eventov, loťovať jaskyne, či zbierať skryté predmety. Alebo sa môžete zúčastniť novej end-game aktivity, Escalation Protocol.

Bez toho, aby som chodil okolo horúcej kaše, prezradím, že ide o jednoduchý horde mód. Jeho komplikovanosť spočíva vlastne iba v tom, že po dokončení kampane nemáte dostatočne vysokú úroveň na to, aby ste sa tohto módu vedeli efektívne zúčastniť.

No aj v ňom nájdeme zopár problémov, teda okrem faktu, že ide o pomerne jednoduchý horde mód. Jeho problémom je, že pre tento mód neexistuje matchmaking, nakoľko sa odohráva v „otvorenom svete“ Marsu. Takže, keď pricestujete na Mars, je možné, že sa tam bude nachádzať 5 hráčov, z ktorých traja ani nebudú chcieť

mód pre šiestich hráčov. Takto sú možnosti vyslovene ošekané a počet príležitostí, kedy si ho môžete zahrať, je znížený, pretože jedno je prakticky jasné. Určite sa nejedná o aktivitu vhodnú pre jedného hráča. A dokonca ani pre troch, čo je v súčasnosti limit pre množstvo hráčov v jednej skupine.

Och, a aby som nezabudol, máme aj novú exotickú výbavu. Teda novú a staro-novú. Vrátili sa nám totiž zbrane a výbava z prvého dielu a ja neviem, ako mám na to reagovať. Na jednej strane vidieť Suros Regime či Sleeper Simulant je super, lebo obe zbrane boli skvelé, no na strane druhej ma hnevá, že autori nám pri prechode z jednotky do dvojky všetku výbavu zobrali s argumentom, že je to nová hra a napriek tomu teraz prinášajú mnohé kúsky späť a my ich musíme znova získať napriek tomu, že sme ich už raz mali.

Ale aby som sa iba nest'ážoval, nová Warmind tematická výbava pre našich avatarov je vizuálne skvelá a aktualizácia exotických zbraní, pri ktorých nastala úprava funkčnosti, je hádam najlepším prvkom celého DLC.

Stále má však hra kopu problémov. Fixné perky na zbraniach znamenajú, že 99% výbavy sa rovno rozoberá na shardy. Neexistujúce funkčné perky na výbave znamenajú, že v momente, keď máte výbavu, ktorá vám vizuálne vyhovuje, nemá žiadny zmysel naháňať sa za ďalšou. V PvP segmente stále dominujú tímy nad jednotlivcom a matchmaking je vyslovene tragický. Totižto v Bungie sa rozhodli, že Casual a Competitive vetvy PvP budú mať vlastný rebríček a „ranking“ systém. A to, aký je matchmaking zlý, zistíte, keď sa



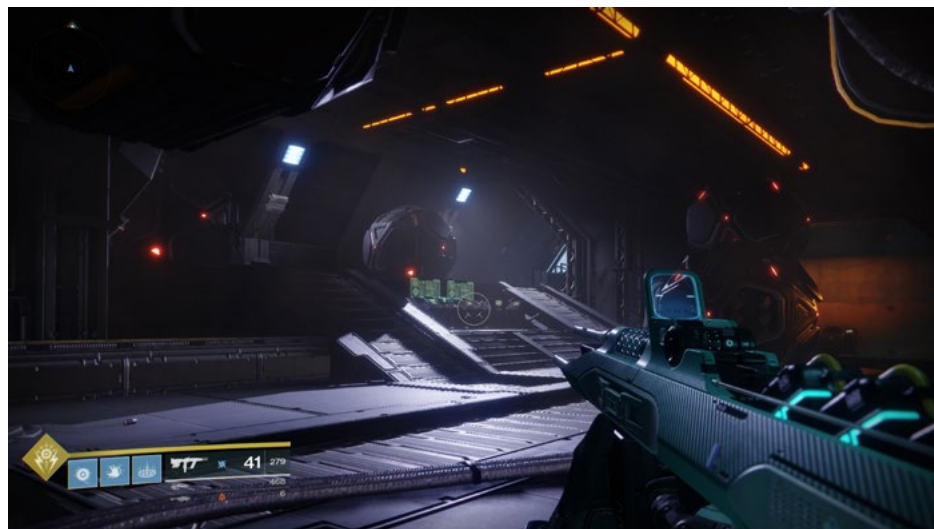


ocitnete v jednom zápase s hráčom, ktorý je minimálne o dve triedy lepší ako vy. A keď k tomu pridáme fakt, že existuje jedna špeciálna zbraň pre tých najlepších v Competitive multiplayeri, ktorá je prakticky najlepšia PvP zbraň, tak tu máme problém, lebo tým pádom sú dobrí ešte lepší. Preto si hry ako Overwatch zakladajú na čo najvybalansovanejšom matchmakingu ako na absolútnom základe, lebo nikto nechce dostávať v PvP jednu facku za druhou.

Raid je super. Ale aj s ním mám jeden problém. Totižto, dizajnovovo sa v Bungie rozhodli, že pri vydaní hry a veľkých expanzií budú vydávať veľké Raidy a pri vydaní menších expanzií, ako je aj Warmind, menšie tzv. Raid Lairs. Koncept tohto nápadu je super.

Hlavný Leviathan Raid bol okay, no Eater of the Worlds skvelý a Spire of Stars tiež... Ale... Tým, že hlavnou témou

všetkých týchto Raidov je loď rasy Cabal Leviathan, všetky Raidy sa odohrávajú na nej. V Eater of the Worlds to vyriešili elegantne a nakoľko hlavnou rasou, proti ktorej ste v kampani bojovali, boli Vex,



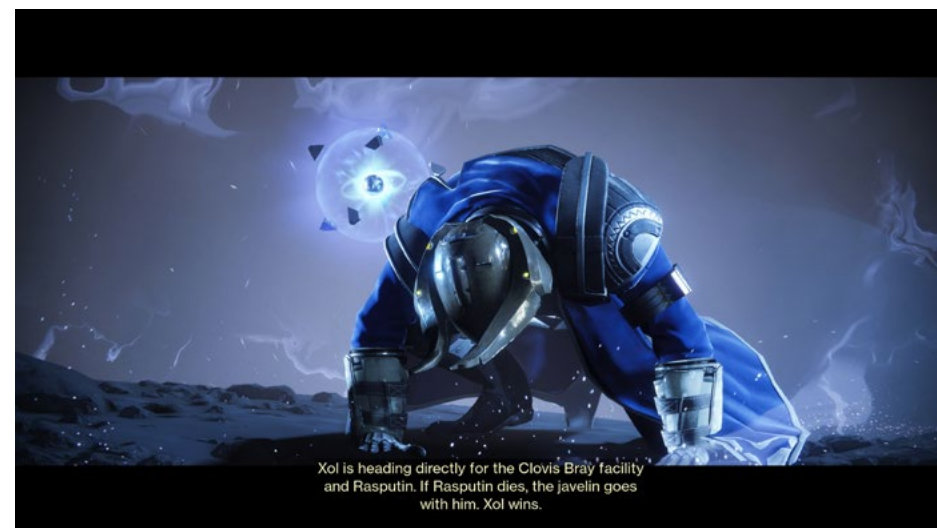
tak sa im ich naratívne podarilo dostať aj na loď Leviathan. Pri Spire of Stars sa to však nepodarilo, čo znamená, že budete bojovať proti rase Cabal napriek tomu, že v celej expanzii sú vašimi protivníkmi príslušníci rasy Hive. Nešikovne sa týmto snažím povedať, že tento Raid Lair, nech je akokoľvek dobrý, nemá absolútne nič spoločné s dianím v Expanzii. To, čo bolo skvelé na Taken King a Rise of Iron tu absentuje, a to je veľká škoda. Takže palec nahor za koncept a prevedenie jednotlivých súbojov, no nie až taký palec hore za prepojenie s expanziou. Ja chápem, že Destiny je vyvíjajúca sa hra a Bungie má pripravený plán ďalších úprav a vylepšení, no niekedy mám pocit, že už je neskoro. Áno, hra je v oveľa lepšom stave, než v akom bola pri vydaní Curse of Osiris a pravdepodobne sme sa tak odrazili odo dna, no s prichádzajúcou septembrovou expanziou (ktorá síce nie je ohlásená, ale garantujem vám, že príde) sa začínam báť, že už ju nebude mať kto hrať.

Lebo Warmind síce sám o sebe môže byť hodný sumy 20 eur, no určite nie je motiváciou vrátiť sa späť k hre, keď ste ju po niekoľkých týždňoch od vydania odložili a taktiež to nie je motivácia na to, aby ste si hru teraz zakúpili.

Verdikt

Warmind je schopná expanzia. Krátky a nie veľmi zaujímavý príbeh doplnený o skvelé prostredia, výborný Raid a zábavnú novú aktivitu, no to všetko dopláca na kolorit, ktorým je Destiny 2. Hra ani zďaleka nenaplnila svoj potenciál a je vo fáze transformácie, ktorá ešte chvíľu potrvá.

Dominik Farkaš



NINTENDO
SELECTS

NEZABUDNUTEĽNÍ KLASICI V NOVOM VYDANÍ PRIAMO VO VAŠICH RUKÁCH

SUPER
CENA
19,99 €

Rada Nintendo Selects ponúka mnoho špeciálnych momentov čakajúcich na objavenie spoločne s modernými a obľúbenými hernými klasikmi!

V predaji od 29. júna



Už v predaji:



New Nintendo 2DS XL
Black & Lime Green
+ Mario Kart 7



New Nintendo 2DS XL
White & Lavender
+ Tomodachi Life

V predaji
od
29. júna



NINTENDO 3DS

Nintendo

www.nintendo.sk

CONQUEST
entertainment

Warhammer: Vermintide 2

FPS WARHAMMER

Sériu Warhammer dozaista nie je nutné bližšie predstavovať. Ide snád' o jednu z najstarších herných sérií vôbec a nezdá sa, žeby sa niekam chystala. Práve naopak. Inovuje, nebojí sa skúšať nové veci a očividne sa jej to vypláca.

Nad fantazijným svetom Warhammeru sa stále vznášajú „End Times“, no tentoraz nebude vašou hrozbou iba Skaven, pretože sa ohlásil aj samotný Chaos. Spojili svoje sily a pomocou novootvorenej brány Skittergate chcú do tejto krajiny poznačenej vojnou priniesť hordy Norsca.

Päťica hrdinov z pôvodnej hry sa teraz vracia, aby túto katastrofu odvrátila. Aj napriek ich výkonom v predošlom diele, Ubersreil podľahol Skavenu, dokonca boli aj zajatí. Zhodou náhod ale prvotný pokus o otvorenie Skittergate zlyhal a hrdinovia tento okamih využili na útek. Opätovne spojená päťica a jej spojenci si tak brádzia cestu krajinou a veselo sa počas misií rozprávajú, takže sa dozviete o všetkom podstatnom, čo sa udialo medzi prvou časťou a jej pokračovaním.

Základná myšlienka hry sa v porovnaní s prvým dielom veľmi nezmenila. Ide o Co-op kampaň

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS Co-op
Výrobca: Fatshark
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové classy
+ rozmanitosť
+ náročnosť

- hra vyžaduje veľa času
- málo Chaos nepriateľov

HODNOTENIE:



pre štyroch hráčov, v ktorej každý hráč hrá za inú postavu. Tieto postavy majú svoje jedinečné úlohy, znalosti a štýl. Keďže aj pôvodná hra bola veľmi silne inšpirovaná Left 4 Dead sériou, aj tentoraz sa bude hráteľnosť snažiť naviesť vás najmä na boje zblízka. Postavy ako Sienna či Kerillian sú síce vďaka svojím lukom a kúzlam vhodní skôr do zadnej pozície, no munícia môže veľmi rýchlo dôjsť



a vy budete nútený zmeniť svoju taktiku skutočne chvatne a zrejme aj pomerne často.

Základom bude naučiť sa správne bojovať zblízka. Hra na vás neraz vrhne hordy nepriateľov, takže blokovat' a uhýbať sa útokom tak, aby ste nedostali príliš veľa damagu, bude vašou najdôležitejšou úlohou. Prevedenie je veľmi jednoduché – čakajú na vás ľahké, ťažké a nabíjacie útoky, všetky v spojení s blokovaním. Nájdete tu štandardný hack and slash systém, ktorý je možné ľahko pochopiť, no iba tréning z vás spraví majstra.

Samotné misie v hre sú rozdelené do troch častí. Ak ste od prírody vlk samotár, hru môžete hrať, samozrejme,

aj sám, no berte na vedomie, že počas kampane budete čeliť aj niekoľkým bossom, takže bude pre vás zábavnejšie a výhodnejšie hrať hru s ďalšími ľuďmi.

V porovnaní s pôvodnou hrou sa vývojárom podaril aj omnoho lepší level dizajn misií, ktorý pôsobí prirodzenejšie a premyslenejšie.

Misie netrávajú prídlho a striedanie prostredí ponúka hráčom zábavný, dynamický vývoj príbehu. Ani o znovuhranie nemusíte mať strach, keďže hra obsahuje systém náhodného spawnovania nepriateľov, a to nie iba v počtoch mŕtvych, ale aj v ich typoch a v odmenách, ktoré za nich získate.

Je síce škoda, že v nepriateľských radoch prevažujú hlavne Skaven, no v pokračovaní sme sa znovu dočkali niekoľkých nových typov Chaosu, ako Lifeleecher či Blightstormer,

ktorí pozmenia váš prístup k niektorým stretom. Úplnou novinkou sú Careers. V podstate ide o subclassy pre vaše postavy, vďaka ktorým si ich viac upravíte podľa svojich predstáv a vyzdvihniete tak ich silné stránky.



Tu sa ukazuje aj silná stránka znovuhrateľnosti, keďže po odohraní nebudete ani v polovici skillov pre jednu z postáv, nehovoriac o tom, že ste loot systém okúsili ešte len z povrchu. Odmeny a XP sú, samozrejme, viazané na náročnosť danej misie a za neúspech v nej budete musieť začať odznova, navyše stratíte takmer všetko, čo ste dovtedy v danej misii nazbierali. Hra, dokonca, obsahuje aj crafting systém a v spojení s hlbokým skill systémom, loot systémom a craftovaním máte o zábavu postarané na desiatky hodín min-maxovania a end game obsahu.

Ani po grafickej a technickej stránke sa Vermintide 2, rovnako ako to bolo pri pôvodnej hre, nedá vytknúť nič. Naoko je hra príjemná, beží plynulo a žiadne extra problémy, bugy či glitche nemusíte očakávať.

Verdikt

Co-op akcia vo Vermintide 2 je jednoznačným krokom vpred. Vylepšuje snád' každý aspekt hry a dokonca sa mu ani nepodarilo pokaziť nič z toho dobrého, čo prevzal z pôvodnej verzie – a to je v dnešnej dobe ozajstná rarita. Môžete sa tešiť na skutočne dlhodobú zábavu, nič však nedostanete zadarmo. Neúspech vás neraz zabolí a možno vás aj trochu odradí, no o to intenzívnejšia bude radosť a satisfakcia po tom, čo sa vám nakoniec všetko podarí a otvoríte svoje epic debny s vytúženou odmenou.

Richard Mako

Frostpunk

KEĎ PRÍDE ZIMA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Survival stratégia
Výrobca: 11 bit studios
Započítal: 11 bit studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ znovu-
hrateľnosť
vd'aka scenárom
+ atmosféra
+ originalita témy

- UI by mohlo byť
informatívnejšie
- vyváženie
obt'ažnosti

Po krátkej odmlke sa 11 bit studios opäť vracia.

Nejde im však len o to, aby nás zabavili, chcú nám najmä ukázať, že hry môžu priniesť aj vážnu tému hodnú zamyslenia. Ak ste hrali ich predchádzajúci počin This War of Mine, istotne mi dáte za pravdu, že hra skutočne srší vážnou atmosférou. Ba čo viac, z hry sála miestami toľko depresie a smútku, až vás donúti zamyslieť sa nad každým vašim rozhodnutím. Titul Frostpunk dostal za úlohu kráčať v rovnakých šľapajach ako jeho predchodca, no zároveň by mal priniesť trochu odlišnejšiu tému. Podarí sa mu to?

Brrr, to je zima!

Predstavte si, že žijete v alternatívnej minulosti – vo viktoriánskej dobe a všetko sa zdá byť v úplnom poriadku. Prichádza však veľká zmena klímy, ktorá dáva o sebe vedieť čoraz intenzívnejšie a nie a nie odísť. Ba čo viac! Zima začína naberať na obrátkach aj tam, kde bolo doteraz pomerne teplo. Sneh a mráz sa stávajú každodennou realitou. Ľudia na uliciach začínajú mrznúť a zomierať, snehové záveje dosahujú úroveň niekoľkých poschodí. A vy viete, že to najhoršie ešte len prichádza. V tom sa však ľudia zomknú a ich jediným možným únikom



a miestom na prežitie sa stane Antarktída. Pýtate sa, prečo práve tá najviac nehostinná časť našej zemegule? Odpoveď je jednoduchá. V Antarktíde žijú živočíchy, ktoré sú na zimu adaptované, a tak je isté, že tam budú žiť aj v takomto nečase. Navyše, nachádzajú sa tam veľké

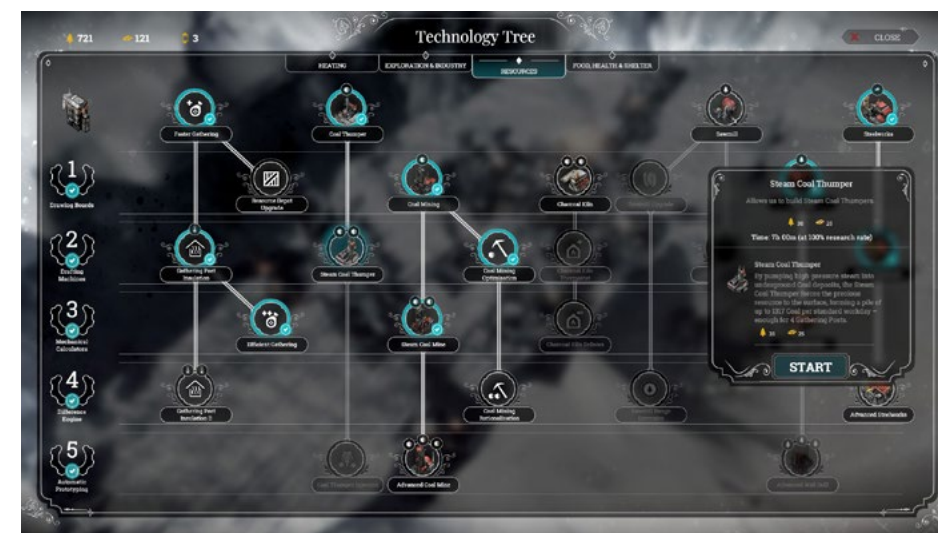
zásoby uhlia a generátory, ktoré vlády všetkých zemí mohli v zlých časoch pokojne a bez akýchkoľvek komplikácií stavať. A práve takýto jeden generátor bude pre vás a vašich ľudí stredobodom pozornosti. A to doslova.

Takto nejako začína príbeh hry Frostpunk. Vy ako hráč sa ujímate kormidlovania tejto veľkej lodi, ktorá sa plaví do mrznúcej beznádeje. Vaša expedícia sa dostáva na miesto určenia. V podstate sa počas celej hry pozeráte na jeden obrovský kráter, v strede ktorého je generátor tepla. Na generovanie tepla a stavanie potrebných budov budete potrebovať dôležité suroviny. Tých sa v kráteri nachádza spočiatku hojne, no majú svoje limity. Na začiatku budete musieť napríklad svojich ľudí poslať zbierať uhlie ručne. „Ručný režim“ však

nemôže trvať donekonečna, pretože ľudom začne byť zima a zásoby uhlia začnú dochádzať. Zároveň budete musieť ľudom postaviť prístrešky na bývanie. Tie navyše musia byť v tesnej blízkosti tepla, inak vám ľudia začnú chorl'avieť. A keď sú chorí, bude nutné postaviť nemocnicu, do ktorej umiestnite kvalifikovaných ľudí. Tieto problémy sa časom nabalujú jeden na druhý. K tomu musíte riešiť počet nedostatku pracovných síl tým, že začnete vysielat' expedície. Tie okrem nových ľudí prinášajú aj rôzne dôležité suroviny. Maximálne vzácnu surovinou je steam-core, ktorú môžete využívať na tie najdôležitejšie veci.

Vpred sa musí ísť!

Počas svojho šéfovania musíte okrem vyššie spomenutých povinností vymýšľať aj nové technológie, ktoré vám pomáhajú adaptovať sa na prudkú zmenu klímy. Budete vymýšľať nové budovy, ich



vylepšenia či rôzne zateplenia budov. A ako vodca tejto skupiny musíte rozhodovať o podstatných zákonoch. Práve zákony sú to, čo vás bude sprevádzať celou hrou a určovať jej priebeh. Zomrelo niekoľko



vašich ľudí? Čo teraz? Podpíšete zákon o tom, že sa ľudia musia pochovávať? To by síce zvýšilo nádej, no cintorín vám zaberie miesto. Alternatívou je potom vykopat' jamu v snehu, ktorá vás nič nestojí a ľudia sa tam budú jednoducho hádzať. To, na druhej strane, zvýši nespokojnosť, no aspoň sa zníži možnosť infekcie. A čo keď budeme môcť ich tela v budúcnosti využiť? Takýchto rozporuplných otázok pri podpisovaní zákonov nastáva neúrekom. Často si nebudete vedieť vybrať, ktorý zákon ustanoviť a ktorým smerom sa vydať. Navyše, vy ako vodca by ste aj chceli ísť liberálnejšou cestou, no ľudia sa začnú búriť a budú chcieť späť do Londýna po istú smrť. Jediné, čo vám v tom momente pomôže, je hrubá sila diktatúry a tvrdá propaganda alebo vytvorenie sekty. A to všetko len preto, lebo strata ľudí by mohla byť naozaj vážnym problémom.

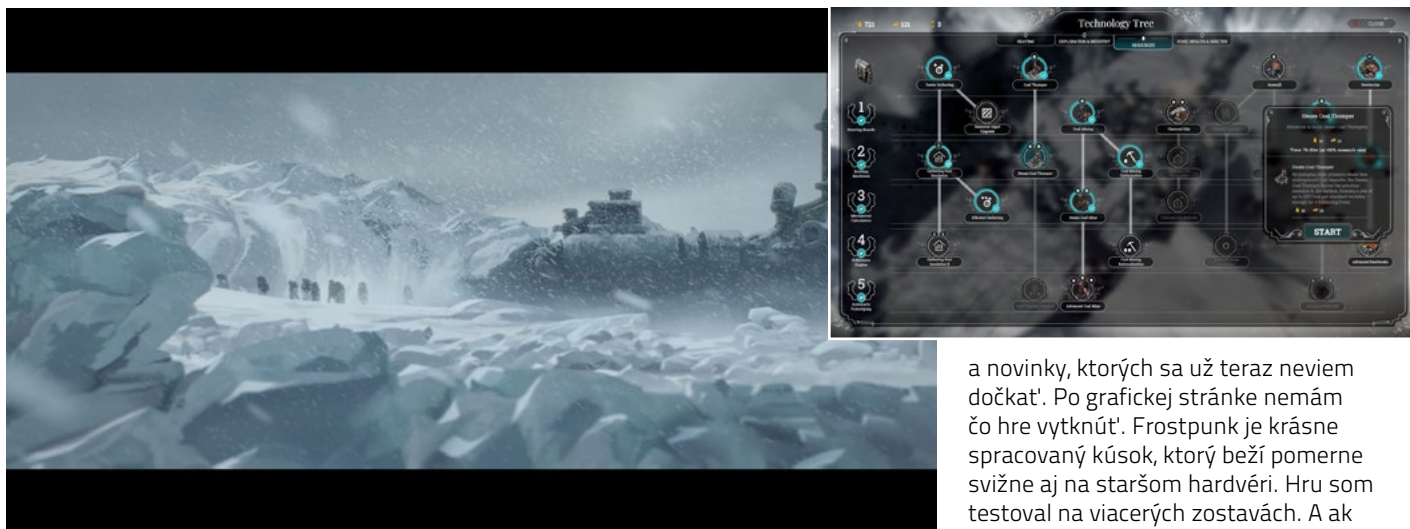
Problémy sú na to, aby sa riešili

Počas hrania vás ľudia prosia o riešenie rôznych problémov. Za dobré vyriešenie problému klesne či stúpne jeden



HODNOTENIE:





najnižšia. Všetky vaše akcie majú na tieto ukazovatele viditeľný vplyv. A tak si vždy pred každým rozhodnutím budete musieť premyslieť, či je daný krok momentálne tým najlepším riešením.

Ak hru hráte prvýkrát, práve pri všetkom tomto zhone vás môže prekvapit trochu menej informatívne UI hry a chýbajúci tutoriál. Napríklad, keď k vám príde expedícia, v pravom rohu sa vám objaví iba zmenený nápis toho, že sa expedícia vracia.

Ak si to však nestrážite, môže sa stať, že na ňu zabudnete a expedícia potom len zbytočne stojí a čaká. Ide však len o malú chybičku krásy, na ktorú si počas hrania zvyknete.

A aby som hre nekrivdil, tutoriál v hre nájdeme. Je však skôr informatívny a za ručičku vás vôbec netáha. Všetko, čo budete chcieť vedieť, si v ňom musíte najprv naštudovať.

Chcelo by to viac obtiažností!

Náročnosť hry je momentálne taktiež veľmi nevyvážená. Tá najľahšia je v realite pomerne ľahká. A ak máte nejakú hru

už za sebou, zvládnete ju ľavou zadnou. No stredná obtiažnosť je fakticky už poriadne náročná a o tej najťažšej ani nehovorím. Určite by som pri hraní privítal ešte nejaký medzistupeň medzi ľahkou a strednou obtiažnosťou. Aby som bol ale k hre férový, Frostpunk nám ponúka rôzne kombinácie obtiažnosti. Môžete teda kombinovať napríklad extrémne počasie, množstvo surovín atď.

V hre momentálne nájdete dvojicu scenárov, z ktorých každý ponúkne trochu iný zážitok z hry. Ide napríklad o scenár, v ktorom musíte v teple ukrývať množstvo semien rastlín tak, aby prečkali to najhoršie.

Takže sa nebudete starať len o ľudí, ale taktiež aj o semenka, ktoré budú vyžadovať vašu plnú pozornosť. Podľa slov vývojárov sa na ďalšie scenáre môžeme tešiť v budúcnosti. Do hry tak pribudnú ďalšie a ďalšie možnosti

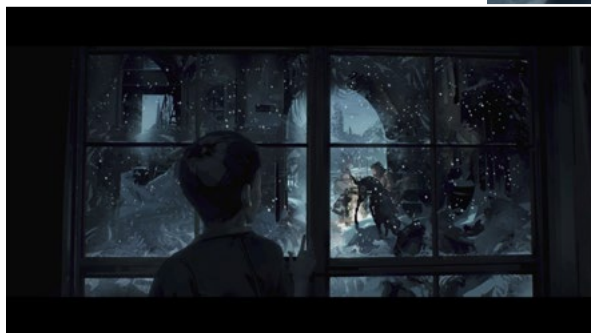
a novinky, ktorých sa už teraz neviem dočkať. Po grafickej stránke nemám čo hre vytknúť. Frostpunk je krásne spracovaný kúsok, ktorý beží pomerne svižne aj na staršom hardvéri. Hru som testoval na viacerých zostavách. A ak máte slabší hardvér, nemusíte sa báť. Na grafickej karte GTX-745 som na stredných detailoch nezaznamenal žiadny problém.

Na druhej strane, táto hra absolútne nie je o grafickej stránke hry a na jej hranie nepotrebuje lámať rekordy v FPS. Grafika je dôležitá, to áno. No skôr len pre vizuálne zobrazenie niektorých aspektov hry. A to je len a len dobre.

Verdikt

Ak ste milovali This War of Mine, hru Frostpunk si skrátka musíte zahrat. Nestojí veľa, dá sa hrať viackrát aj po skončení a prinesie vám takmer reálny pohľad na možnú post-apo spoločnosť. A taktiež vás donúti zamyslieť sa nad realitou scenára v hre, ktorá nie je až taká vzdialená od skutočnosti nášho sveta. Tak na čo ešte čakáte, veď taketo hry vychádzajú iba raz za čas!

L'ubomír Čelár



JAVIER BARDEM

PENÉLOPE CRUZ

„Som ako Boh, keď si poviem,
že niekto zomrie, zomrie ešte dnes.“

KRÁĽ MÔŽE BYŤ IBA JEDEN PABLO ESCOBAR NENÁVIDENÝ A MILOVANÝ V KINÁCH OD 14. 6. 2018

MILLENNIUM PRESENTS A PINGVIN FILMS PRODUCTION A DEAN NICHOLS PRODUCTION A MILLENNIUM FILMS PRODUCTION A FILM BY FERNANDO LEÓN DE ARANDA JAVIER BARDEM PENÉLOPE CRUZ "LOVING PABLO" PETER SARSSAARD
CASTING DIRECTOR JUAN PABLO RINCÓN MUSIC BY FEDERICO JUSIO COSTUME DESIGNER LOLES GARCÍA GALEÁN PRODUCTION DESIGNER ALAIN GAINÉE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ÁLEX CATALÁN, A.C. EDITOR NACHO RUIZ CAPILLAS ASSOCIATE PRODUCERS JEFFREY ZIMBALIST MICHAEL ZIMBALIST
EXECUTIVE PRODUCERS TREVOR SHORT JEFFREY GREENSTEIN LATI GROBMAN CHRISTA CAMPBELL ANDRÉS CALDERÓN JONATHAN YUNGER WANG HAIYI XU BIN EXECUTIVE PRODUCERS DANY BOON YAEL BOON TODD NICHOLS JERE HAUSFATER PRODUCED BY KALINA KOTTAS ALEXANDER KENANOV
PRODUCED BY ED CATHELL III MIGUEL MÉNDEZ DE ZUBILLAGA PRODUCED BY AVI LERNER JOHN THOMPSON PRODUCED BY JAVIER BARDEM PRODUCED BY DEAN NICHOLS INSPIRED BY EVENTS DESCRIBED IN THE BOOK "LOVING PABLO, HATING ESCOBAR" BY VIRGINIA VALLEJO SCREENPLAY WRITTEN BY FERNANDO LEÓN DE ARANDA DIRECTED BY FERNANDO LEÓN DE ARANDA

MILLENNIUM PROROM BONTONFILM

Mediální partneri:

Vlna

MMA

PSYCHOLOGIA

FORMEN

Forbes

televízia

Zoznam.sk

NOZZ

RIKZ

AKTUELL

Partneri:

Dermacol

HOTEL PLEJSY

OAKHEART

Kreatívna Európa

Punta Rhei

Detroit: Become Human

DETROIT: BECOME HUMAN JE HROU SUPERLATÍVOV A OFICIÁLNE PRVÉHO HLAVNÉHO MENU, KTORÉ S VAMI KOKETUJE

Po spustení hry ma privíta už familiárna tvár Chloe, blond'avého, atraktívneho androida, vôbec prvého modelu v Detroite. „Nemôžem sa dočkať, až uvidím, aké rozhodnutia spravíš dnes“, oznámi mi s úmevom. Podobne ako všetko v hre, aj ona je len fiktívna, no pôsobí prirodzene, uveriteľ'ne... Živo.

Detroit: Become Human sa otázkou, čo je a čo nie je živé, zaoberá do hĺbky a stavia na tom osudy trojice robotických protagonistov. Každý z nich je síce odlišný, ide vlastnou cestou a sleduje svoju agendu, no Detroit je jednoducho malý na to, aby ich sa ich osudy neprepojii. A možno len preto, aby sa o chvíľ'u opäť, a teraz už nadobro, rozdelili – smerovanie príbehu nie je vždy úplne nepriehladné , no pokiaľ ide o interakciu hlavných postáv medzi sebou, štúdio Quantic Dream odviedlo znamenitú prácu.

Z herného príbehu som mal dojem, že je celkom na mne, aby som si vybral, ktorá postava je tou hlavou. Hoci Kara v dynamizovaní príbehu za Connorom a Markusom zaostáva, neprekážalo mi to. Všetko do



ZÁKLADNÉ INFO:

- Platforma: PS4
Žáner: Interaktívna dráma
Výrobca: Quantic Dream
Zapožíčal: Sony
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + uveriteľ'né hlavné postavy schopné vyvolať emóciu
 - + realistický pohyb, mimika a gestikulácia postáv
 - + herecké postavenie
- kamera je niekedy naozaj nemožná
- koniec hry nezodpovie všetky otázky
- HODNOTENIE:**
- ★★★★★

seba pekne zapadá, čo, samozrejme, nie je žiadnym prekvapením. Kapitoly hlavných postáv sa striedajú, ovplyvňujú sa navzájom a keď sa priamky konečne pretnú, pôsobí to nenútene a vierohodne.

Detroit: Become Human nemá, ako to zvyčajne býva, jednotný motív. V rovnakej miere je o láske k inej bytosti,

ako aj o odvahe za túto lásku bojovať, je o priateľ'stve, loajálnosti, ba dokonca zmene. Androidi v hre nepôsobia ako umelé, človekom skonštruované bytosti. Boli by od nás na nerozoznanie, nebyť LED indikátora na spánkoch hlavy. Detroit sa možno hráča nepýta na odpoveď na otázku, či je robot, ktorý vyzerá ako človek a správa sa ako človek automaticky l'udskou bytosť'ou – pretože na tom, že odpoveď je kladná, Quantic kompletne postavil premisu tohto titulu – ale dáva nám do rúk slobodu voľ'by. Scenár do značnej miery píše samotný hráč a možných kombinácií je naprieč zhruba 12-hodinovou odyseou naozaj veľa. Možnosť opätovne prejsť konkrétnu kapitolu a rozhodnúť sa inak je dostupná až po prejení hry, pripravte sa teda na to, že vaše chyby sa s vami po prvýkrát potiahnu až do konca.

Pokiaľ ide o mňa, dokážem žiť s neúspechom v QTE eventoch, ktoré by si Detroit často mohol odpustiť, a ak ma za to hra potrestá, budiž. Prísť však nadobro o hlavnú postavu a pripraviť sa o pôžitok z rozvíjania jej príbehu ale na mňa



pôsobí ako prehnane extrémne mechanika, obzvlášť, keď smrť postavy nemusí nutne dodať hre nový príbehový rozmer.

Jednoducho pridete o obsah; a pokiaľ si zvolíte tú náročnejšiu z dvoch dostupných herných obtiažností, mali by ste sa na takúto možnosť psychicky pripraviť. Detroit: Become Human



je v súčasnosti najambicióznejším titulom v histórii francúzskeho Quanticu. Táto veľ'kolepá interaktívna dráma (mimochodom, žáner, ktorý vytvoril samotný Quantic) je, čo sa týka kvality spracovania, mimoriadna. Modely postáv, nadabované a „mokapované“ skutočnými hereckými hviezdami, sú uveriteľ'né, prirodzene pôsobiace a

nemyslím si, že daní umelci by to naživo zvládli lepšie. Kvalitou, s akou sa vývojárom podarilo zachytiť realitu a pretaviť ju do virtuálnej alternatívy, je v rámci histórie štúdia bezprecedentná. Fanúšikovia tvorby od Quantic Dreams sa teda môžu po vizuálnej stránke tešiť na zatiaľ najepickejší zážitok.

Samozrejme, takéto chvály platia len v prípade, že vám neprekáža stráviť značnú časť hry pozeraním sa namiesto hrania. Takéto interaktívne filmy jednoznačne nie sú pre každého, ale to je už predsa dobre známa informácia, odkedy do siene slávy hier na systémy PlayStation vstúpili Heavy Rain či Beyond: Two Souls.

V porovnaní s predchodcami je však Detroit, z hľadiska hrateľ'nosti, dynamickejší – inak povedané, už sa tam toľko nekecá a hráč má väčšie pole pôsobnosti. Aj keď sa, bohužiaľ, mnohé gameplay momenty obmedzujú na držanie pohybovej páčky a prípadné dopĺňujúce stlačenie niektorého z tlačidiel. Ako teda väčšina znalých hráčov už určite uhádla, kvalitatívne ťažisko hry spočíva na ramenách Kary, Connora a Markuse, trojice hlavných hrdinov, prostredníctvom ktorých vás hra kŕmi jedlým príbehom.

Ani jeden z charakterov nie je napísaný zle a každý vo vás zaručene zanechá stopu, hoci je pravdou, že som sa po dohraní hry neubránil pocitu, že Kara, ktorá, paradoxne, vývoj Detroitu odštartovala ako hlavná aktérka slávneho PS3 tech demo z roku 2012, ťahala oproti Connorovi a Markusovi za kratší koniec.

Možno však ide len o moje subjektívne sympatie; najviac zo všetkých mi k srdcu prirástol práve policajný android Connor, prvá hrateľ'ná postava, a to do veľ'kej miery vďaka jeho sekundantovi, poručíkovi Hankovi, ktorého stvárnil slávny Clancy Brown (Vykúpenie z väznice Shawshank, Vesmírna pechota, Thor: Ragnarok či Warcraft). Podarená dvojica v štýle „namosúrený policajt s averziou voči robotom“ a jeho vecný, no čoraz viac l'udskejší parták by si, aj s nekonečným dot'ahovaním sa, pokojne zaslúžila aj vlastnú hru. Večná škoda seriálu Almost Human...

Ak sa vám zdalo, že doteraz ste nepostrehli ani jedno väčšie negatívum, máte pravdu. Detroit síce nie je bezchybný a najmä často nemožná herná kamera či otravné QTE by o tom vedeli rozprávať, no v porovnaní s vysokou kvalitou ponúkaného obsahu ide o veci, nad ktorými som ochotný mávnuť rukou.

Čo ma už iritovalo o niečo viac bola skutočnosť, že záverečné titulky neprišli až po zodpovedaní všetkých otázok, ktoré prirodzene vyplynuli zo scenára. Čakal som možno iný, na informácie bohatší záver, ale budiž. Keď zhasla obrazovka pri poslednej scéne, bol som po troch dňoch večerného hrania emocionálne rozsekaný. A pokiaľ ide o hru od Quanticu, neuspokojím sa s ničím iným.

Mário Lorenc

State of Decay 2

SKUTOČNE JE TÉMA ZOMBIE
EŠTE STÁLE V KURZE?

Hoci sú survival hry na ústupe a do popredia sa derie multiplayerový žáner Battle Royale, tvorcovia hier o prežitie sa nevzdávajú a aj tento rok nám prinášajú nové survival hry. State of Decay 2 má byť navyše t'ahákom Microsoftu a mal by priniesť veľké množstvo zábavy. Podarí sa to tomuto krvavému titulu?

Prvý dojem

Spočiatku som premýšľal, či sa s vami o skúsenosť s inštaláciou vôbec podelím. Avšak musel som. Inštalácia State of Decay 2 prebieha výlučne cez Microsoft Store. O ňom som už písal aj v recenzii na hru [Sea of Thieves](#). Hoci sa mi tento obchod na prvý pohľad veľmi páči (najmä precíznym UI a UX spracovaním), trpí rôznymi neduhmi. Jedným z nich je aj fakt, že som si hru jednoducho nevedel cez desktopovú aplikáciu aktivovať. A preto som musel zapnúť prehliadač a hru aktivovať cez neho. Našťastie to MS umožňuje. Navyše, hra občas po inštalácii žila vlastným životom a sama si povedala, či sa spustí alebo nie. To mi zážitok z hry už na začiatku poriadne „osolilo“. Nehovoriac o rôznych padaniach hry a obdobných problémoch. Ak to Microsoft myslí so svojim obchodom skutočne vážne, mal by na ňom zapracovať, pretože má



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Survival akčná hra
Výrobca: Microsoft
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + manažment postáv
- + súboje
- + realistická „zombie atmosféra“
- + možnosť používať autá
- + zvuková stránka hry

- Microsoft Store
- animácie postáv
- multiplayer pôsobí nedokončene
- technické problémy
- grafika a animácie

HODNOTENIE:

★★★★☆

určite potenciál. No v takom stave, v akom momentálne je, ide vyslovene o pohromu.

Hra je však o niečo lepšia

Pod'me sa však pozrieť na to, čo nám ponúka samotná hra. Po prvom spustení a vrhnutí sa na hru si budete môcť vybrať z niekoľkých vopred vytvorených dvojíc.

Nájdeme tu napríklad dvojicu súrodencov, kamarátov, párik a podobne. Každá dvojica má určité charakteristiky, ktoré sa vám počas hrania zídu. Jedna z postáv sa vie napríklad dobre biť, druhá vie veľmi dobre obrábať záhradku a podobne. Začiatok je pre všetky dvojice viac či menej rovnaký. Utekáte do evakuačného kempu, ktorý je žiaľ opustený. Tu sa naučíte základne techniky hry, akými sú napríklad mlátenie nemŕtvych, či prehľadávanie rôznych miest. Práve prehľadávanie je veľmi dobre spracované. Hrabanie sa v krabici a nájdenie dobrých vecí trvá nejaký ten čas. Ten viete, samozrejme, urýchliť. No môže sa stať, že pri ňom spravíte veľký hluk. A hluk bez problémov priláka množstvo krvilačných monštier. Potom si dvakrát rozmyslíte, či to naozaj stojí za to. Súboje sú plne dynamické, akčné a ide o zaujímavú zložku hry, na ktorej som nenašiel takmer žiadne negatívum. Nemŕtvych môžete zabíjať „rambo“ štýlom, alebo sa k nim priblížiť odzadu a nenápadne sa ich zbaviť.

Príbeh je veľmi prostý a ak sa tešíte na veľkú príbehovú zápletku, budete sklamaní. Rozhovory medzi postavami sú plytké a



miestami ich reakcie nudné. Po prejení kempu sa usadíte a založíte si svoju prvú základňu. Tu si prejdete ďalšie tutoriálové úlohy. Tutoriál nie je vyslovene zlý, ale nenaučí vás všetko. Na začiatku mi akosi chýbalo vysvetlenie, ako funguje inventár a musel som sa ho naučiť používať metódou pokus-omyl. A ak v ňom vysvetlenie niekde bolo, pravdepodobne som ho musel prehliadnuť. To je však už vecou dizajnu hry.

Základňa bude vašim novým domovom

Stavanie základne je celkom fajn. Do svojho prvého opevnenia sa dostanete so skupinkou, ktorá má na starosti rôzne veci a rôzne úlohy. Navyše, svoj nový domov musíte neustále zásobovať jedlom, nábojmi, benzínom a inými dôležitými vecami pre život. Tie nachádzate všade možne vo svete. Na mape vidíte

rôzne budovy a ich potenciálny obsah. Pumpa bude s veľkou pravdepodobnosťou skladovať benzín, supermarket zasa potravu a podobne. Jedlo, benzín, materiály a ďalšie veci nachádzate v batohoch, a tých môžete odniesť len obmedzené množstvo. Následne ich dopravíte na základňu. Ak budete mať dostatok tzv. influence bodov, budete môcť niektoré miesta obsadiť a vyprodukovať z nich nejaké veci.

Základňu, samozrejme, nenechávate napospas osudu. Okrem materiálov ktoré treba neustále nachádzať, musíte stavať rozmanité vylepšenia. Pôjde o rôzne posteľe, ktoré zvýšia morálku osadenstva alebo o záhradu na pestovanie plodín. Dôležitou časťou základne je aj ošetrovňa. Vo svete State of Decay, našťastie, proti nákaze existuje liek. Ten viete vyrobiť zo špeciálnych „červenookých“ nemŕtvych. A ak je

niekto nakazený, jednoducho ho pošlete preliečiť sa. Pokiaľ neustále beháte po svete s jednou postavou, môže sa unaviť a jediné, čo ju zachráni, je mäkká posteľ a spánok. Samozrejme, nebudete vyčkávať, kým jedna postava bude spať. V tomto prípade sa prepnete na inú a usilovne pracujete na budovaní lepšieho sveta.

Počas hrania môžete do hry pozvať aj svojho kamaráta. Ten, samozrejme, musí hru vlastniť tiež. Nečakajte však, že hra obsahuje precízne spracovanú hru pre viac hráčov. Ide skôr o bonus, ktorý je limitovaný a navyše ide o prudko limitovaný kooperačný režim. Síce to hru oživí, ale neprináša to nič revolučné. Osobne by som čakal, že vývojári prídu s oveľa prepracovanejšou zložkou pre viac hráčov, ako s niečím, čo sme už videli v roku 2011 v hre Dead Island.

Gamepad, vyberám si TEBA!

Ovládanie vašej postavy je značne prispôsobené gamepadu, a to je aj cítiť. Ja som hru hral na klávesnici a niekedy som mal problém vytáčať prsty tak, aby som niečo spravil. Napríklad, zabíjanie odzadu je celkom náročné, lebo musíte držať tri klávesy naraz. Ak máte teda gamepad poruke, určite urobíte lepšie, ak doprajete klávesnici trochu oddychu.

Dá sa na to pozerat?

State of Decay 2 nie je po grafickej stránke prepadákom. Avšak v roku 2018 pôsobia niektoré veci už zastarane. Prostredie hry je spracované obstojne, no postavy a ich animácie sa mi vôbec nepáčili. Keby tvorcovia prišli s takýmto grafickým vizuálom približne pred ôsmimi až desiatimi rokmi, slintal by som blahom. Animácie postáv pred aktualizáciou boli neskutočne otrasné. Najmä pri rôznych výskokoch do kopcov som premýšľal, či nehrám hru v predbežnom prístupe. Nový patch niektoré problémy vyriešil, no stále to nebolo to pravé orechové. Čo musím v hre vyzdvihnúť, je však zvuková stránka. Tá je naozaj perfektná a so slúchadlami na ušiach si atmosféru hry užijete – najmä v noci. Optimalizácia je zvládnutá dobre, no vedel by som si predstaviť ešte o kúsok lepšie spracovanie. Avšak oproti tomu, čo sme zvyknutí sem-tam si vytrpieť pri optimalizácii, je State of Decay 2 nadpriemerne dobre optimalizovanou hrou.

Verdikt

State of Decay 2 je tuctová survival zombie hra. Ale to je asi tak všetko. Hru sprevádza množstvo technických problémov a nedostatkov, animácie pred aktualizáciou vyzerali smutne a navyše hra pre viac hráčov pôsobí nedokončeným dojmom. A ak sa k tomu pridá i fakt, že hru musíte inštalovať cez Microsoft Store, možno si dvakrát rozmyslíte, či si hru kúpite za plnú sumu. Ak však akosi prežijete vyššie uvedené problémy (a verte, že to bude dosť ťažké), State of Decay 2 nie je vyslovene zlým titulom. Avšak prospelo by mu, aby ešte ostal vo vývoji.

L'ubomír Čelár

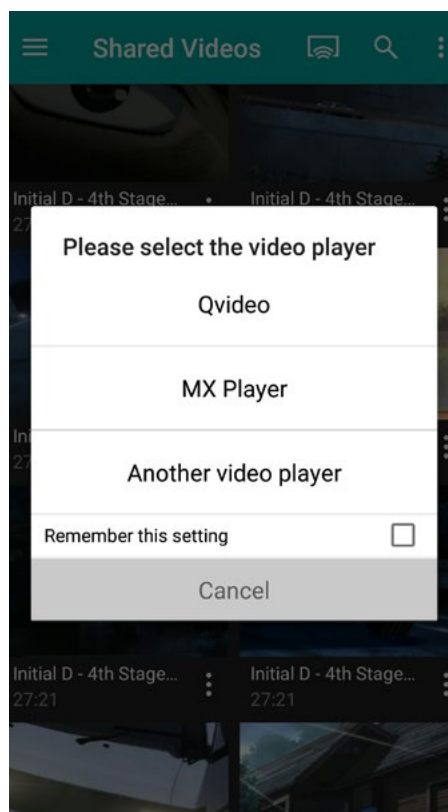
QNAP Mobilné aplikácie

Ako nosiť NAS so sebou vo vrecku



L'udstvo sa neustále vyvíja, a tak od pradávnych čias, keď bola tou najvzácnejšou komoditou potrava, cez obdobia obchodovania a uchovávaní kameňov, kovov či iných drahocenných materiálov, sme sa ocitli vo svete, v ktorom sú tým najcennejším artiklom informácie a dáta. Dáta však nepredstavujú dôležitú súčasť života iba pri komunikácii, zabíjaní času, či ukazovaní stavu bankového účtu. Jednotky a nuly v dennodennom fungovaní moderných ľudí predstavujú cenné spomienky vo forme digitálnych fotografií, dôležitých pracovných dokumentov, či v podobe osobnej tvorby aj obrovskej knižnice obľúbených filmov a hudby. Je dôležité chrániť si ich, no je stále zreteľnejšie, že okrem ochrany by mali tieto riešenia ponúkať aj nepretržitý prístup k týmto dátam či ďalšie možnosti, ako si zjednodušiť život.

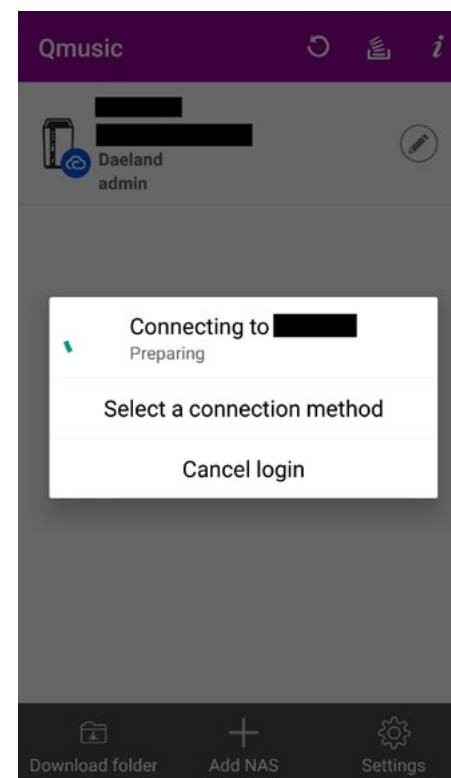
Najlepšie riešenie na spojenie ochrany dát a prístupu k dátam predstavujú, už nielen pre firmy, ale aj pre bežných používateľov, zariadenia typu NAS,



ktoré môžu byť uložené v bezpečí vášho domova alebo aj mimo bydliska. V prípade dobrých kúskov je možné na takéto zariadenia nie len ukladať svoje fotky z dovolenky z pred troch rokov, či zálohovať si na ne všetku rozpracovanú prácu, ale aj pristupovať k týmto dátam cez internet z ktoréhokoli kúta sveta.

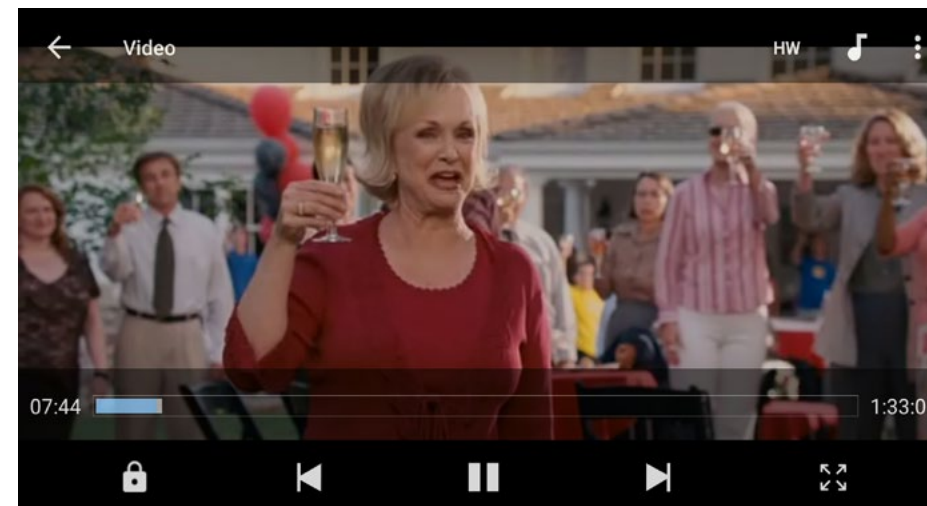
A vďaka tým naozaj kvalitným riešeniam je možné spravovať, nahrávať alebo prezerat' svoje dáta aj v mobilných zariadeniach bez ohľadu na to, či ide o produkty iOS alebo produkty od iných výrobcov podporujúcich zeleného Android robota, ale dokonca aj stále prekvapivo rozšírené smartfóny a tablety s operačným systémom od Microsoftu.

Pri dlhodobom testovaní zariadenia QNAP TS-228A som sa, samozrejme, neobmedzil len na domácu sieť, či nutnosť používať webové rozhranie na počítači alebo notebooku na cestách, ale do smartfónu som si takmer okamžite po rozbehnutí tohto NASka nat'ahal aj mobilné aplikácie a dal sa do odhaľovania ich možností.



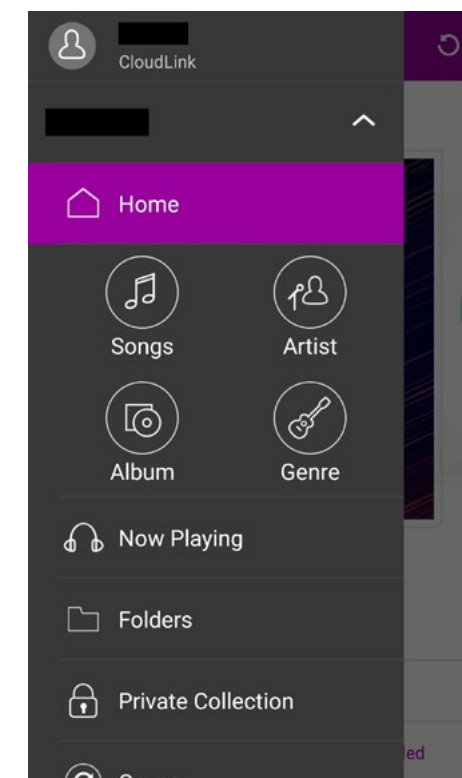
Aké mobilné aplikácie má QNAP v ponuke?

Pekne od úplného základu je v ponuke štvorica aplikácií, ktoré určite využije každý rozlietaný majiteľ QNAP NAS. Qfile predstavuje bežný prehliadač všetkých súborov, vďaka ktorému si budete do mobilného zariadenia môcť stiahnuť svoje súbory, a potom ich už ďalej využívať podľa svojich potrieb. Dvojica aplikácií Qmusic a Qvideo potešia všetkých majiteľov veľkých multimediálnych knižníc, ktorí si chcú svoje filmy a hudbu užiť aj na cestách, ale nechcú si ich vždy ukladať do zariadení.



Vďaka možnosti streamovania si tieto súbory budete môcť užiť kdekoľvek, kde je prístup na internet. A samozrejmosťou je aj aplikácia Qphoto, ktorá uľahčí správu a prístup k všetkým obrázkom či fotografiám, ktoré na svojom QNAP NASku používateľa majú.

K tejto aplikácii je ešte šikovné pripojiť spoločníka menom Photo Tagger, ktorý dokáže zorganizovať fotky vďaka možnosti pripájať k nim rôzne tagy, teda nálepky. Nanešťastie, táto aplikácia je aspoň zatiaľ dostupná iba na zariadeniach od Apple. Skvelou správou je, že okrem týchto šikovných aplikácií je



toho v ponuke ešte oveľa viac. Pokiaľ sa napríklad obávate, že by ste na svojom NASku v závale tisícok a tisícok súborov ťažko našli to, čo práve potrebujete, veľmi šikovným riešením je appka Qsirch, ktorej vyhľadávanie je naozaj bleskové.

Skúsenejších používateľov tiež poteší možnosť celkovej správy svojho zariadenia cez mobilné zariadenie za pomoci Qmanager aplikácie. Tá pomôže nielen pri monitorovaní, ale dajú sa vďaka nej upravovať nastavenia, od tých najzákladnejších až po špecifické, ako napríklad používateľské privilégia. Appka Qsync sa zase postará o jednoduché zálohovanie a synchronizáciu dát medzi množstvom zariadení.

Pre milovníkov produktivity si zase QNAP pripravil rad aplikácií, ako napríklad Qnotes – šikovnú aplikáciu na vytváranie a zdieľanie textov, appku Qcontactz, ktorá sa postará, aby ste už nikdy tak ľahko neprišli o dôležité kontakty a aby k nim nemal prístup len tak hocikto, alebo QmailClient, ktorá sa dokáže postarať o viacerých emailových klientov zároveň.

Pokiaľ svoje NAS zariadenie využivate alebo plánujete využívať ako server pre kamerový systém, potom vás príjemne

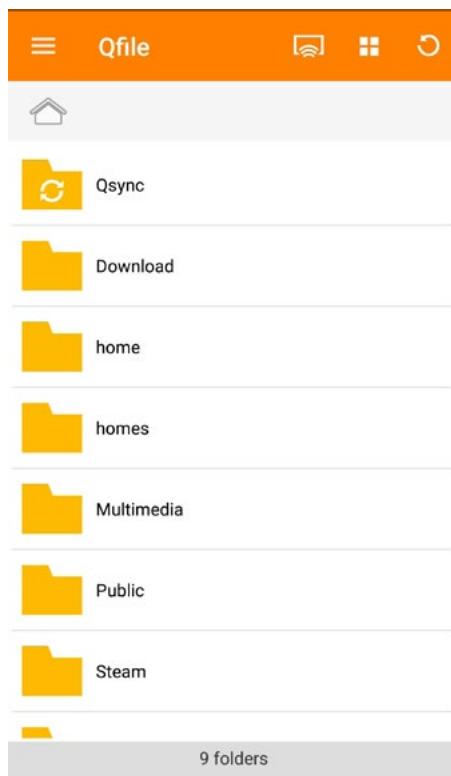


poteší možnosť jednoduchého prezerania zaznamenaného videa a možnosť jedným dotykcom prepínať medzi živým sledovaním a zaznamenaným videom.

Takisto je možné vďaka aplikácii Qget na QNAP NAS jednoducho sťahovať dáta, či manažovať aplikáciu Download Station priamo na samotnom zariadení. A v neposlednom rade smartfóny milovníkov jednoduchého ovládania a možnosti spraviť svoje obydľie o niečo inteligentnejšie, dokážu vďaka aplikácii Qremote fungovať ako diaľkové ovládanie pri prezeraní filmov cez HD Station (aplikácia HD Station je podporovaná len na vybraných modeloch QNAP NAS).

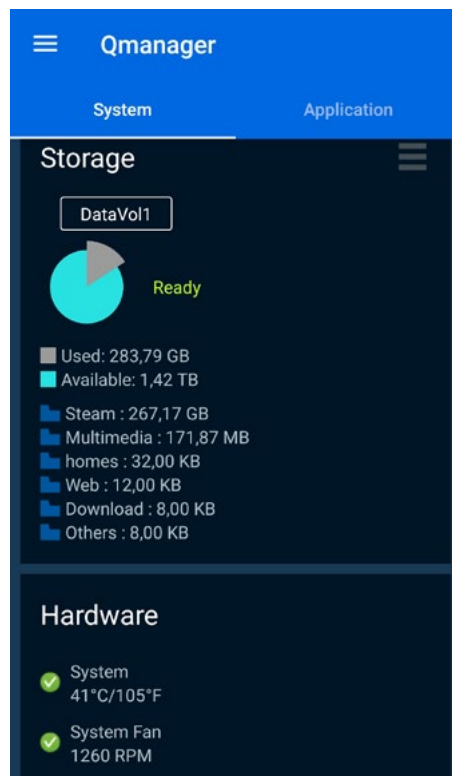
Ako QNAP mobilné aplikácie fungujú

Pred stiahnutím a nainštalovaním mobilných aplikácií sú nutné dva kroky. Prvým je skontrolovať, či dané QNAP NAS zariadenie a smartfón sú s touto aplikáciou kompatibilné. Je to síce skôr výnimkou ako pravidlom, ale niektoré nižšie modelové rady QNAP NAS riešení napríklad nepodporujú video výstup cez HDMI a spomínanú aplikáciu HD Station alebo aplikácia nie je podporovaná samotným smartfónom, ako v prípade Android a Microsoft zariadení a appky Photo Tagger. Druhým, naozaj nutným



krokom, je zapnutie a nastavenie myQNAPcloud na NAS zariadení. Bez tohto nie je možné k dátam na NASku pristupovať nielen cez mobilné zariadenia, ale ani odnikiaľ mimo domácej siete. Následne, po prekonaní týchto dvoch jednoduchých prekážok, je možné aplikáciu jednoducho stiahnuť do smartfónu či mobilného zariadenia, prihlásiť sa do nej cez identifikátor QID, ktorý sa používa aj pri normálnom prihlasovaní mimo domácej siete a nakoniec sa prihlásiť do samotného NAS zariadenia podľa svojho výberu.

Pokiaľ máte pod jedným myQNAPcloud účtom viacero NAS zariadení, je možné si po zapnutí a prihlásení sa do aplikácie jednoducho vybrať zo zoznamu. Následne všetky aplikácie fungujú tak, ako som popísal v riadkoch vyššie. Počas viac ako mesačného používania som nenarazil na takmer žiadne problémy a na jednoduché používanie som si naozaj veľmi rýchlo zvykol. Pesničky z NASka, ktoré sa nachádzalo bezpečne doma, mi streamované zneli v ušiach pri prechádzaní sa po meste. Pri čakaní na hromadnú dopravu som nemusel byť odkázaný na Youtube a Netflix, ale mohol som bez problémov pozerieť obľúbené anime a keď som sa kolegom chcel pochváliť najnovším vzhľadom testovacieho počítača, jednoducho



som otvoril Qphoto a ukázal obrázky v pôvodnej kvalite a nie zmenšené a v prevzorkovanej verzii, ktoré zaberajú na free cloudových riešeniach menej miesta, či aké sa nahrávajú na Facebook.

Pár slov na záver

Možnosti, ktoré QNAP ponúka buď na samotnom NASku, alebo aj v rámci mobilných aplikácií, momentálne nevyťažujem úplne najviac. Tak ako teraz mne, aj drviwej väčšine bežných a bežnejších používateľov bude stačiť základná ponuka aplikácií na každodenné používanie.

Ale je veľmi príjemné žiť s vedomím, že zariadenia od tejto spoločnosti ponúkajú oveľa viac ako to, čo som práve schopný využiť a pokiaľ by sa v budúcnosti ukázalo, že od QNAP NAS potrebujem niečo viac, je veľmi veľká šanca, že je táto funkcionálna už zabudovaná a mám k nej prístup aj cez mobilné zariadenia.

Mobilné aplikácie sú jednoducho ďalším krokom, ako z obvyčajnej krabičky s jedným alebo viacerými diskami spraviť naozaj skvelého spoločníka nielen po stránke ochrany dát, ale aj jednoduchosťou používania. A QNAP sa s dopytom po takýchto aplikáciách naozaj šikovne popasoval a priniesol jednoduché a naozaj funkčné riešenia.



Modecom Volcano Hammer

Profi herná klávesnica so spínačmi podľa vlastného výberu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena:
39€ modré spínače
42€ hnedé

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoká kapacita
- + všetky simulované výpadky úspešne odfiltrované
- + LCD
- + možnosti riadenia a monitoring cez softvér
- mierne bzučanie v bežnej prevádzke

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Line-Interactive
Kapacita: 3000VA
/ 1800 W
Vstupné napätie:
162-290 VAC
Frekvencia: 50
alebo 60Hz
Prepnutie do záložného módu: 2 – 6 ms
Nabitie na 90 % 4 h
Hmotnosť: 24,8 kg
Rozmery (Š x V x H):
150 x 250 x 495 mm

HODNOTENIE:



Model Modecom Volcano Hammer patrí medzi profesionálne herné klávesnice, ktoré stavili hlavne na dôležité, praktické aspekty a menej na ohurovanie svetelnými efektmi.

Spínače na želanie

Volcano Hammer si môžete zaobstarat' v jednom z troch variantov. Sú rozdelené podľa typu spínačov Outemu. Vyberat' si môžete z modrých, červených a hnedých, my sme testovali modrý a hnedý variant. Modrý vyžaduje pre aktiváciu klávesu najvyššiu silu a každý spínač má svoj bod aktivácie. To znamená, že klávesnica je vhodná hlavne pre hráčov, ktorí sa obávajú, že by si mohli omylom brnknuť do nesprávneho klávesu a stavia radšej na istotu silnejšieho stlačenia. Negatívum je v hlučnosti. Modré spínače sú dobré na tvorbu textu, takže napríklad ak často čítujete,

prídu vám vhod. No na ich charakteristický silný klikací zvuk si treba zvykať.

Červený variant je vhodnejší pre hráčov, ktorým vyhovuje konštantný odpor kladený

klávesmi, navyše, bez výrazného klikacieho zvuku. Napokon je tu ešte hnedý variant, ktorý poskytuje citel'nú aktiváciu v určitom bode stlačenia, no je omnoho tichší než ten s modrými spínačmi. Cenové



rozdiely sú minimálne a vzhľad je vždy rovnaký, takže ide hlavne o to, ktoré spínače vám budú najviac vyhovovať.

Dizajn a konštrukcia

Model je relatívne kompaktný a jeho hmotnosť je príjemná. Zdá sa, že sa výrobca pokúsil vytvoriť dynamický vzhľad klávesnice, no zastavil sa kdesi na polceste medzi dynamickým a vážnym vzhľadom. To je dobre, znamená to totiž, že konštruktéri neskĺzli do sféry cirkusovo prezdobených dizajnov, s ktorými sa občas stretávame. Zároveň však vaša klávesnica pohľady neupúta.

Celá konštrukcia je plastová, nepôsobí však lacno, a navyše, je veľmi pevná. Nič nevřízga ani sa neprehýba, takže kvalitu vyhotovenia môžeme iba pochváliť.

Zdvih klávesov je z tých najvyšších a zahŕňa aj obnažené spínače, takže by konštrukcii prospela aspoň menšia opierka na zápästia. To nám trochu chýbalo. Čo nám ale nechýbalo, je pevné ukotvenie klávesnice na mieste. V spodnej časti sa okrem pogumovaných nožičiek nachádzajú v rohoch aj zdrsnovacie protišmykové prvky. Vďaka tomu je pevne ukotvená aj v prípade, že máte veľmi hladký stôl.

Podsvietenie je červené a poteší jeho jemné odstupňovanie. Nastaviť si

môžete až osem stupňov intenzity, čo býva výsada drahších klávesníc. Keby ste predsa len zatúžili po nejakom tom svetelnom efekte, môžete si podsvietenie prepnúť do režimu pulzovania. To, čo by o kvapku zlepšilo komfort používania, by bola LED-ka signalizujúca aktiváciu Caps Locku. Malá LED priamo na klávese by dobre poslúžila nielen pri zadávaní hesiel. V tomto prípade sa však výrobca rozhodol staviť na klasickú trojicu signalizačných LED nad numerickou časťou.

Z pohľadu dizajnu stojí za zmienku aj popis klávesov. Tie síce nie sú v slovenčine, no sú vytvorené technológiou s dvojitým vstrekovaním farby. „Čiapka“ klávesu je vytvorená zalísaním popísanej časti, takže by sa popisy nemali zotrieť nikdy, ani pri intenzívnom používaní. Oceňujeme, že pripájací kábel klávesnice je dostatočne dlhý, no chyba mu opletenie, vďaka ktorému by bol odolnejší proti zamotávaniu aj poškodeniu.

Funkčné klávesy a herné funkcie

Model Volcano Hammer je zameraný na gaming, takže si veľmi neláme hlavu, čo s funkčnými klávesmi. Pokiaľ chcete riadiť prehrávanie skladieb, zmenu systémovej hlasitosti, spustiť si mailového klienta a podobne, musíte



použiť prepínanie pomocou klávesu Fn. Je umiestnený na pravej strane pri Alt-e, čo zjednodušuje napríklad nastavenie intenzity podsvietenia. Zvládnete to jednou rukou. Naopak, nastavenie hlasitosti to trochu sťažuje, keďže to má miesto na klávesoch F2 až F4.

Chválime systém vypínania podsvietenia. Nemusíte sa preklikať všetkými stupňami intenzity, pretože v prípade potreby vypnete či zapnete podsvietenie konkrétnou skratkou. Je tiež zvládnuťelná pravou rukou, takže výrobca zrejme uvažoval aj prakticky. Potešilo by nás zvýraznenie kombinácie WASD, ktoré je pri herných klávesniciach bežnou praxou. Tu ho nenájdete, no na druhej strane je pozitívne, že si možno vymeniť funkcie WASD a šípok.

Asi nikoho neprekvapí, že je Volcano Hammer vybavená anti-ghostingom, čo je systém na presné snímanie množstva súčasne stlačených klávesov. Kto si niekedy zahral napr. Mortal Kombat na split-screene, určite vie, aké nepríjemné to môže byť bez anti-ghostingu. Napokon spomenieme kombináciu Fn a klávesu Windows, ktorá ho zablokuje, aby ste sa počas hry omylom nevrátili do systému. Táto funkcia je pri herných klávesniciach tiež povinná jazda.

Verdikt

Klávesnica Modecom Volcano Hammer sa nám páčila. Osloví najmä hráčov, ktorí nepotrebujú podsvietenie typu RGB, no praktické osemstupňové jednofarebné ocenia. Takisto treba pochváliť výrobcu za trvanlivosť a vysokú kvalitu vyhotovenia popisov klávesov. Chýbal nám aspoň náznak podložky pod zápästia a pokiaľ nie ste pripravení na zvuk mechanických klávesov, budete zaskočení hlučnosťou modrého variantu. Máte však na výber z troch, pričom hnedý je oveľa tichší, takže si môžete vybrať presne podľa svojich požiadaviek.

Peter Vnuk

TP-LINK HS110

Spotreba elektriny v hrsti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 42€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ softvér

- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Model: HS110

Vstupné parametre: 100-

240V 50/60 max. 16 A AC

Farba: biela

Trend inteligentnej domácnosti sa začína naplno rozmáhať a jednou zo spoločností, ktoré sa tohto trendu chytajú, je aj TP-Link. Táto spoločnosť ponúka kompletný set tvorený množstvom prvkov inteligentnej domácnosti, ako rôzne IP kamery, alarmy, zástrčky, Wi-Fi routery a mnoho ďalších. Rozhodli sme sa teda priniesť vám recenziu inteligentnej zásuvky HS110 od zmienenej spoločnosti.

Obsah balenia, vonkajší pohľad

HS110 prichádza v malej bielej krabičke. Celý jej obal je posiaty ilustráciami produktu a technickými detailmi. Vnútri nájdeme len samotnú zástrčku a manuály pre prvé použitie.

Zástrčka má vstupné špecifikácie pre napájanie – 100-240 V AC 50/60 Hz pri max. 16 A. Ak chceme zástrčku nakonfigurovať, je nutné stiahnuť si aplikáciu TP-Link Kasa do svojho smartfónu.

Kasa vytvoril výrobca ekosystém svojich výrobkov inteligentnej domácnosti, ktoré tu môžeme ovládať a sledovať ich stav. Počas testovania sme na žiadne výrazné chyby nenarazili.

Zástrčka ponúka aktívne monitorovanie spotreby a meria čas od momentu, v ktorom začal odber elektriny. To všetko si, samozrejme, ukladá do pamäte a štatisticky všetko vyhodnocuje. Počíta denný priemerný odber a celkový čas používania zariadenia.

V aplikácii je možné konfigurovať všelijaké udalosti. Ak napríklad idete na dovolenku, môžete nastaviť, aby boli počas trvania našej neprítomnosti zástrčky vypnuté, kamery a alarm budú zatiaľ monitorovať okolie domu atď.

Samozrejmosťou je aj hardvérové tlačidlo, ktorým môžeme spínať aktivitu výstupu.

Záverečné hodnotenie

TP-Link HS110 je jednoduchým prvkom inteligentnej domácnosti, ktorý si svoju úlohu plní

spol'ahľivo. Okrem obvyčajného ovládania zapnutia a vypnutia na diaľku ponúka aj meranie aktuálnej spotreby, poprípade umožňuje plánovať udalosti, no napríklad i to, kedy a ako sa má zástrčka zachovať.

Lukáš Bátora



HODNOTENIE:



Aplikácia nás sama prevedie pridaním zariadenia i jeho prvotnou konfiguráciou. Pomocou aplikácie

ED HELMS JAKE JOHNSON ANNABELLE WALLIS HANNIBAL BURESS ISLA FISHER RASHIDA JONES LESLIE BIBB JON HAMM JEREMY RENNER

NA ZÁKLADE SKUTOČNÝCH UDALOSTÍ.

TAGU!

VÁŽNE.



V CINEMAX OD 14. JÚNA

MSI Optix MPG27CQ

Veľké lákadlo pre vášnivých hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 560€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 144 Hz, 1 ms a 2K v jednom balení
- + zakrivenie zvyšuje zážitok z hry a rieši problém VA panelu
- + dobré zobrazenie farieb, kontrast a svetelnosť
- + USB 3.1 HUB a 3,5 mm konektory priamo na monitore

- nohy stojanu zaberajú pred monitorom veľa miesta

ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka displeja: 27"
Rozlíšenie: 2560 x 1440 px
Pomer strán: 16:9
Technológia: LCD LED
Typ panelu: VA
Obnovovacia frekvencia: 144 Hz
Jas: 400 cd/m2
Povrch displeja: Antireflexný
Vstupy/výstupy: HDMI 2.0, DisplayPort 1.2, USB 3.0 (3.1 gen1), 3.5 mm Jack
Funkcie: FreeSync, Filter modrého svetla
Typická spotreba: 90 W

HODNOTENIE:



■ Ktoré sú tie najdôležitejšie parametre monitora pre zapálených hráčov akčných hier a titulov s rýchlym spádom akcie? Uhlopriečka môže byť dôležitým faktorom pri vyberaní, takisto aj rozlíšenie. Čoraz viac hráčov sa však vzdeláva v otázkach obnovovacej frekvencie, rýchlosti odozvy a typu použitého panelu. Spoločnosť MSI prednedávnom priniesla monitor, ktorý, zdá sa, pokrýva všetky najdôležitejšie vlastnosti, dokonca ponúka aj bonus. Nakoľko nám tento kúsok pristál v redakcii, pustil som sa do zisťovania, či všetky herne zamerané parametre a funkcie vytvorili jeden kohézny celok alebo či ide iba o zlepenec, ktorý vyzerá dobre len na papieri.

MSI tento rok predstavilo dvojicu monitorov Optix MPG27, líšiace sa iba príponami C a CQ, ktoré predstavujú rozlíšenie 1080P a 1440P. Na prvý pohľad tento rad obsahuje všetko blízke hráčovmu srdcu – rýchlu odozvu len 1 ms, obnovovaciu

frekvenciu 144 Hz, zakrivený panel a ďalšie herne ladené vychytávky. Trh s monitormi je ale neúprosný, a preto si model s označením MPG27CQ a 2K rozlíšením, ktorý som mal možnosť testovať spolu so stolovým počítačom MSI Infinite X, prešiel radom syntetických testov a odskúšal som ho ako pri

bežnom, tak aj pri náročnejšom hraní. Nasledujúce riadky by mali dostatočne prezentovať jeho silné aj slabšie stránky a na záver, samozrejme, ukázať, či má so svojimi parametrami a prevratným prístupom ku LED podsvieteniu miesto na stoloch hráčov.



Obal a jeho obsah

Vnútri rozmernej a vcelku ťažkej kartónovej krabice sa nachádza monitor uložený do sendviču polystyrénových nárazníkov. Okrem toho sa v balení nachádza manuál, podstavec rozložený na dve časti, externý zdroj napájania, USB kábel a DisplayPort kábel.

Prvé dojmy a spracovanie

Kovový stojan pôsobí robustným dojmom, a to aj napriek tenko pôsobiacim nohám, ktoré sú vysunuté trochu viac dopredu než by bolo možno nutné. Hráčov s menšími stolmi môže táto konfigurácia odradiť alebo po kúpe mrziť, no dobrou správou je štandardný VESA systém uchytienia, takže monitor sa dá v prípade potreby umiestniť aj na iný podstavec. Zloženie a zapojenie celého produktu zaberie pár minút a netreba naň žiadne nástroje. Po usadení na stole a zapnutí mám zrazu pred sebou fešne vyzerajúci monitor, ktorý tento dojem utvrdzuje dúhovými LED diódami na spodnej a zadnej strane. Čo musím technikom v MSI naozaj uznať a takmer im zložiť poklonu, to je takmer úplná absencia rámkov okolo displeju. Po stranách a na vrchu sú okraje „hrubé“ len niečo vyššie pol centimetra a dole má monitor 2,5 centimetra venovaného spomínanému LED podsvieteniu, ku ktorému sa ešte vrátim neskôr.

Parametre a konektivita

Monitor Optix MPG27CQ sa môže pochváliť nielen 144 Hz obnovovacou

frekvenciou, rozlíšením 2560x1440 pixelov a odozvou 1 ms, ale taktiež podporou FreeSync technológie a zakrivením panelu na úrovni 1800R. Samotný panel disponuje technológiou VA (Vertical Alignment), ktorá vznikla ako kompromis medzi bleskurýchlou odozvou TN panelov a schopnosťou vierohodného zobrazovania farieb s lepšími pozorovacími uhlami IPS panelov. Samozrejme, VA panely majú pár nedostatkov, no ten najväčší, ktorý predstavujú horšie pozorovacie uhly, vyriešili v MSI veľmi jednoducho, a to spomínaným zaoblením.

Pri monitoroch s uhlopriečkou väčšou ako 25 palcov sa totiž môžu používatelom sediacim bližšie k monitoru zdať farby na okrajoch monitora vyblednuté a takisto sa môžu vytrácať detaily. Zakrivenie tento problém takmer úplne neguje a s inzerovaným pokrytím 100% NTSC/115% sRGB farebného priestoru, maximálnym jasom až 400 cd/m2 a kontrastom 3000:1 ulahodí takmer každému oku. Po stránke pripájateľnosti ponúka MPG27CQ USB 3.1 port na prepojenie s počítačom a 2 x USB 3.1 HUB, dva HDMI 2.0, jeden DisplayPort 1.2 a až tri 3,5 mm jack konektory, z čoho jeden kombo (slúchadlá/mikrofón) konektor sa nachádza na spodnej strane pri grafických konektoroch a napájanie a druhý dva samostatné konektory pre mikrofón a slúchadlá sa nachádzajú na ľavej strane pri dvojici USB portov.

RGB LED už aj na monitoroch?

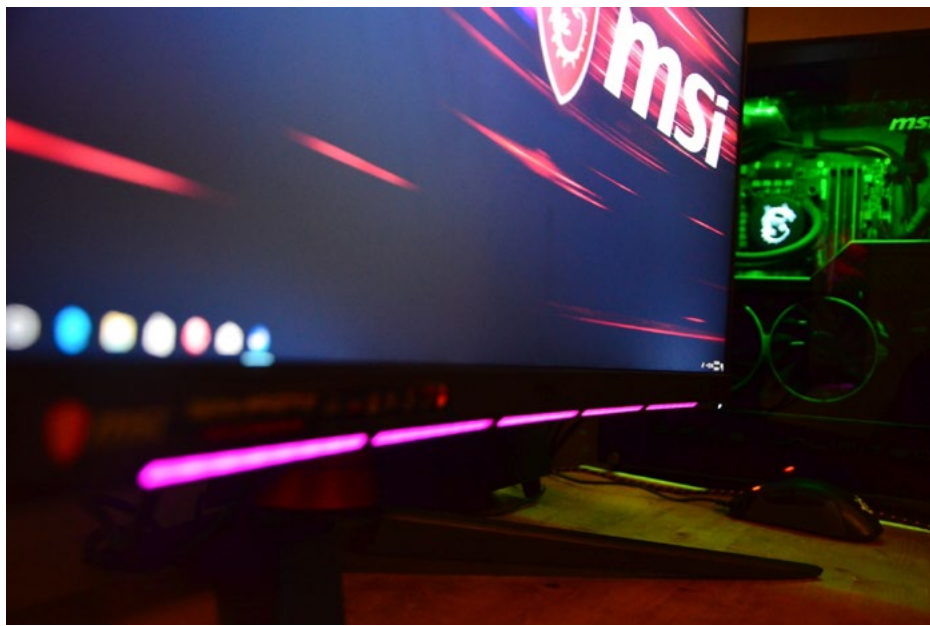
V čom sa Optix odlišuje od ostatných zakrivených 2K, 144 Hz monitorov?



Tou najväčšou zmenou v porovnaní so štandardným panelom, nad ktorou som najprv iba mávol rukou, no následne som k nej získal rešpekt, sú LED diódy zabudované do prednej a zadnej časti monitora a sú programovateľné softvérom SteelSeries Engine 3. O čo ale vlastne ide? Spoločnosť SteelSeries už dávnejšie prišla s nápadom používať adresovateľné podsvietenie na zobrazovanie zaujímavých alebo dôležitých informácií z hry či programov a dať možnosť hráčom plne sa sústrediť na hranie a tieto informácie vstrebávať iba periférne.

Ako nápad to znie fajn, no doposiaľ sa v SteelSeries snažili zakomponovať túto funkcionlitu do svojich RGB myšiek, klávesníc a podložiek pod myšky. A keď sa nad tým človek mierne zamyslí, nedáva takýto prístup príliš veľký zmysel. Je fajn, že si dokážem cez softvér nastaviť, aby mi po minútí munície pri hraní CS:GO začala blikať myš načerveno, no myš držia hráči väčšinu času pevne v rukách. Takisto aj klávesnice či ich časti sú počas drvivej väčšiny času istým spôsobom zakryté alebo sa nachádzajú príliš nízko na to, aby nad ne hráč skláňal hlavu a sledoval informácie práve z nich.

Trochu lepšie je to pri podsvietených podložkách pod myš, pri ktorých som si obľúbil možnosť zmeny farby podsvietenia po ubehnutí špecifického času od stlačenia niektorého z nastavených tlačidiel. Pre lepšiu predstavu, pri testovaní tohto monitoru som mal k dispozícii aj podložku SteelSeries QcK Prism a keď som hral



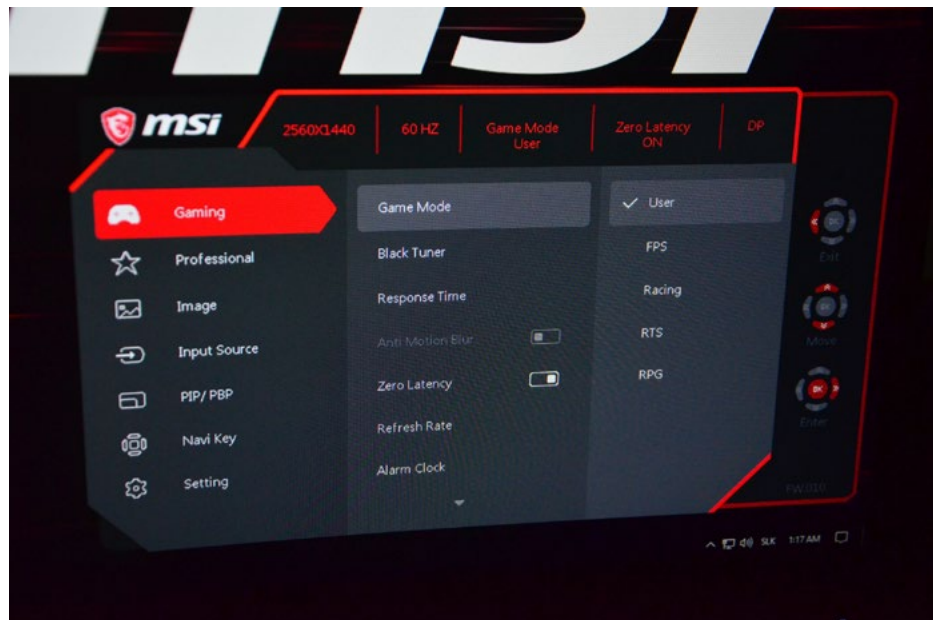
Dotu 2, nastavil som si časovač po stlačení tlačidla R podľa hrdinu, za ktorého som práve hral. Po stlačení tlačidla R začal ubiehať čas, počas ktorého okraj podložky svietil načerveno a keď čas ubehol, zmenil sa na zelenú farbu.

Vďaka tomu som nepotreboval stále kontrolovať, kedy budem mať pripravenú ultinu a mohol som sa venovať nezomieraniu. Optix MPG27CQ však túto funkcionality prináša na úplne novú úroveň. Na prednej strane je 5 samostatných sekcií, z ktorých každá obsahuje 8 RGB LED diód. Tieto sa po prepojení monitora s počítačom s pomocou pribaleného USB kábla dajú naprogramovať podľa hry, ktorú práve hráte a podľa vlastných predstáv, čiže v

CS:GO si môžete napríklad nechať zobrazit' stav zásobníka, života, alebo stav brnenia.

Umiestnenie svetielok je naozaj špičkové – dostatočne mimo zorného poľa, aby príliš nevyrušovali, no dostatočne blízko, aby sa hráč nemusel namáhať pri získavaní informácií na nich zobrazených. Jediným nedostatkom tohto systému je zatiaľ limitovaný počet hier a programov, ktoré túto funkcionality podporujú.

Z hier je to, aspoň nateraz, Counter Strike: Global Offensive, DOTA 2, Gigantic, Minecraft, Utopia 9 či iFeelPixe a po stránke programov dokáže s podsvietením pracovať len Discord, PrismSync, AudioVisualize a ImageSync. RGB podsvietenie sa



nachádza aj na zadnej strane v dvoch adresovateľných sektoroch a tiež sa cez ne dajú zobrazovať informácie, no pokiaľ nie ste na LAN party, je využitelné skôr na vytvorenie príjemnejšej atmosféry osvetľovaním steny za monitorom.

Ovládanie a softvér

MSI pri Optix monitoroch disponuje ešte jedným veľkým tromfom. Kto sa už snažil prispôbiť si monitor podľa svojich predstáv vie, že hrať sa s malíčkymi tlačidlami umiestnenými úplne nelogicky a často na ťažko dostupnom mieste je čisté utrpenie.

MSI preto ponúka hneď dve jednoduché možnosti riešenia. Na zadnej strane monitora sa nachádza joystick, vďaka ktorému sa navigácia v menu nastavení stáva takmer zábavnou. A pokiaľ máte úplne najradšej klávesnicu a myš, ponúka MSI aj samostatnú aplikáciu, ktorá sa dá spustiť priamo vo Windowse a všetky nastavenia monitora zvládne každý bez stresu.

Podsvietenie sa takisto dá ovládať nielen SteelSeries programom, ktorý sa zaoberá hlavne hernou stránkou, ale je kompatibilné aj s programom MSI Mystic Light, takže si hráči môžu zosynchronizovať všetky produkty, ktoré túto funkcionality podporujú.

Zhrnutie

Úctyhodné vlastnosti a schopnosti zaobalené do jedného pekného celku nie sú vo svete technológií až tak rozšírené. Fakt, že sa spoločnosti MSI podarilo priniesť na trh monitor taký prešpikovaný všetkým, po čom hráčske srdce baží, je naozaj hodné poklony. Takisto aj voľba zakrivenia monitora skvele vyvažuje potenciálne nedostatky VA panelu.

A zabudované RGB LED-ky síce môžu vyzeráť iba ako lacný trik, no pre hráčov DOTA 2 alebo CS:GO sú definitívne použiteľné. A treba dúfať, že v budúcnosti pribudne podpora ďalších hier. Cenou v rozmedzí 530 až 600 eur nejde síce o najlacnejší kúsok, no kompletnejšie riešenie sme doposiaľ v redakcii nemali. A pokiaľ chcete ušetriť a nepotrebujete 1440P rozlíšenie, vždy môžete siahnuť po modeli s 1080P panelom, ktorý sa predáva o 100 až 150 eur lacnejšie.

Daniel Paulini

AXIS
COMMUNICATIONS

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Trust GXT840 Myra

Membránová klávesnica s programovateľnými klávesmi

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + agresívny, dynamický dizajn
- + nízka hmotnosť
- + slovenská lokalizácia
- + programovateľné klávesy na makrá
- + trojfarebné podsvietenie
- + opierka zápästí
- + tichý chod
- + anti-ghosting na 8 klávesov

- menej pevná konštrukcia
- intenzita podsvietenia je fixne stanovená

ŠPECIFIKÁCIE:

klávesnica:
membránová herná

klávesov: 110

programovateľných klávesov: 6

pripojenie: USB 2.0

rozmery: 34 x 213 x 513 mm

hmotnosť: 482 g

kábel: 1,8 m

farba: čierna

- tri farby podsvietenia
- anti-ghosting na 8 klávesov
- slovenská lokalizácia
- QWERTY

HODNOTENIE:



Model Trust Myra patrí medzi tie rozmernejšie membránové klávesnice, ktoré nešetria na priestore, ale ani na počte klávesov. Po prvom pohľade na dynamický dizajn sme boli zvedaví, čo ďalšie nám ešte ponúkne.

Konštrukcia a dizajn

Na obrázkoch ste si pravdepodobne všimli, že krivky, ktoré tvoria vzhľad Trust Myra, sú ostré a agresívne. Získava vďaka tomu štýl, ktorý navyše podčiarkujú podsvietené prvky v prednej časti. Skrášľujú opierku zápästí, ktorej prítomnosť je veľkou výhodou najmä v prípade, že pri počítači denne trávite dlhší čas.

Ako sme už naznačili, rozmery zaradujú Myra do kategórie tých najväčších klávesníc. Vďaka tomu mohli dizajnéri tento priestor využiť a zakomponovať programovateľné klávesy na ľavú stranu konštrukcie. Môžete ich používať na aktiváciu makier, čo zrejme ocenia najmä hráči žánrov MMORPG a MOBA. Týchto špeciálnych klávesov je šesť, pričom ten najvyšší poslúži streamerom na aktiváciu záznamu

z hry. Natrafili sme však aj na miernu nevýhodu – ak ste zvyknutí na to, že Esc v rohu klávesnice nájdete aj bez pozretia sa, asi si budete nejaký čas zvykať na to, že tento kláves je až druhý zľava. To isté môže platiť aj o ľavom Ctrl. Zmienku si zaslúži aj

hmotnosť Trust Myra. Klávesnica je ľahšia než by ste si podľa jej vzhľadu mysleli. Zásluhu na tom má celoplastové vyhotovenie, vďaka ktorému váži iba približne pol kilogramu. Nepotešila nás však krehkosť jej stredovej časti, kde sa po silnejšom zatlačení



plasty trochu prehli. Vlastne celé telo tohto modelu nepatrí medzi tie najpevnejšie, no pri bežnom používaní nevzbúja a to je dôležité.

Funkcie a podsvietenie

Funkcie, ako riadenie systémovej hlasitosti, prehrávania skladieb či aktivácia webového prehliadača sa realizujú už v podstate klasicky, pomocou klávesu Fn. Tieto funkcie sú umiestnené ako alternatíva horného radu funkčných klávesov. Vďaka Fn výrobca umiestnil aj tlačidlo na riadenie farby podsvietenia celej klávesnice. Farby sú tri – červená, modrá a fialová. Intenzita sa, žiaľ, nedá meniť. Je však od výroby dobre odhadnutá, takže nám to subjektívne až tak veľmi nevadilo.

Signalizácia aktivácie Caps locku a ostatných „lockov“ je vyriešená tradičnou trojicou LED nad numerickou časťou. To je trochu škoda, keďže minimálne indikácia Caps locku priamo na klávese je príjemná vec.

Hráči dozaista pochvália výrobcu za zabudovaný anti-ghosting. Nie je úplný, zvládne 8 klávesov, no väčšine to asi bude stačiť. Nechýba ani blokovanie klávesu Windows, aby ste si v zápale hry nechtiac neodskočili do systému. Oceňujeme dlhý opletený kábel, ktorý by mal vydržať veľa a dočiahnuť ďaleko od PC. Mimochodom, ku klávesnici dostanete aj nálepku Trust GTX a to sa vyplatí!

Verdikt

Model osloví najmä hráčov, ktorým nevadí, že membránová klávesnica nie je až taká detailne presná, ako je mechanická. Odmenou im však je mimoriadne tichý chod, ideálny pre nočných gamerov. Potešia špeciálne klávesy na definovanie makier či natáčanie herného streamu. Pri čítaní zasa oceníte slovenský popis klávesov. Trust GXT840 Myra je ľahká, viac než pol metra široká klávesnica s trojfarebným podsvietením. Na stole sedí ako prilepená a jej kábel je opletený aj dostatočne dlhý, takže uspokojí každého používateľa.

Peter Vnuk



KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK, S KÝMKOLVEK Nintendo



PRIPRAVIŤ SA, POZOR, SUPER STRELA!



Nefalšované tenisové súboje, v ktorých rozhoduje stratégia! Ovládnite tenisový kurt s bohatým repertoárom technik a využite Energy Gauge, aby ste zvíťazili!



BALENIE OBSAHUJE
Mario Tennis Aces™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ Nintendo Switch dokladacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (L) + Nintendo Switch AC adapter + HDMI kábel



www.nintendo.sk

22. JÚNA

Modecom Oberon Pro Glass

Kto by povedal, že pekné a funkčné veci nemusia byť zbytočne drahé

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 39€

PLUSY A MÍNUSY:

- + striedmy dizajn
- + naozaj nízka cena
- + bočnica z tvrdeného skla
- + dostatok pozícií pre disky
- + dva ventilátory v balení
- + kompatibilita s 5.25 echanikami

- nie všetky detaily sú dotiahnuté
- cenovka sa premieťa aj do kvality spracovania
- povrch priťahujúci nečistoty

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ počítačovej skrine: Midi Tower
Podporované základné dosky: ATX, mATX, ITX
Podporované štandardy zdroja: ATX
Počet externých 5,25" pozícií: 2
Počet interných 2,5" pozícií: 3
Počet interných 3,5" pozícií: 2
I/O konektory: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x stereo mini-jack
Počet inštalovaných ventilátorov: 2
Maximálny počet ventilátorov: 5

HODNOTENIE:



Evolúciu a postupné zlepšovanie v počítačovom svete nezažíva iba softvér a vnútorné komponenty. Veľkými zmenami v porovnaní s predošlým rokom si prešli aj počítačové skrinky. Už nie je také bežné vidieť kovovú skrinku v prevedení 50 odtieňov béžovej, vnútri ktorej sa doslovne ukrývajú komponenty a káblíky vo farbách dúhy. Trendom posledných rokov sú stále väčšie možnosti prispôsobenia, jednoduchosť používania a v neposlednom rade možnosť ukazovať svoj hardvér celému svetu.

Prvé bežne predávané počítačové skrinky disponujúce malými okienkami z akrylátu, vďaka ktorým sa dalo nazerať do vnútra strojov, sa nechali inšpirovať nadšencami, ktorí nebojácne brali do ruky brúsku s nožnicami na plech a podomácky si svoje skrinky upravovali pre potrebu jedinečnosti

a lepšej estetiky. „Okná do duše počítačov“ sa stále zväčšovali, no neprestávali trpieť tým istým neuhom. Priehľadný akrylát, ktorý bol na navodenie otvoreného dojmu používaný, sa veľmi jednoducho zašpinil či poškríbal, a preto

sa na prémiovejších modeloch stále častejšie začalo objavovať temperované, teda tvrdené sklo.

Problémom bolo, že skrinky s temperovanou bočnicou sa s cenou často nad 100 až niekoľko sto



eur, ako to už pri prémiovo vyzerajúcich novinkách býva, dlho držali mimo dosahu bežných smrteľníkov. Konečne sa ale na tento trend rozhodli pozrieť aj menej známe, no stále seriózne spoločnosti s dlhoročným pôsobením na trhu počítačových komponentov a doplnkov. Takou je aj firma Modecom zo susedného Poľska, ktorá len nedávno uviedla na trh skrinku Modecom Oberon Pro Glass. Skrinka nielenže si ubuje kvality zvukových značiek s pridanou bočnicou zo skla, trúfa si dokonca predávať sa za cenu pod 40 eur. Keď k nám do redakcie zavítala, nelenil som a hneď som sa pustil do odhalovania potenciálnych problémov (či potvrdenia kvalít), ktoré sa pri takej nízkej cene mierne vymykajú logike.

Obal a jeho obsah

Kto už v živote videl kartónovú krabicu, v akej sa bežne predávajú skrinky, bude si vedieť predstaviť, ako vyzeralo balenie tohto kúsku. Po rozrezaní lepiacej pásky držiacej krabicu pohromade však potešil pohľad na nárazníky z mäkkejšej peny a netypického polystyrénu, ktorý bežne chráni lacnejšie skrinky pri prevoze. Pri modeloch s kovovými alebo aj akrylátovými bočnicami je polystyrén postačujúci, no pri tvrdenom skle je veľmi vítané aj tlmenie navyše. Skrinku ešte chráni plastový obal, do ktorého je navlečená a samozrejmosťou je aj nalepená ochranná plastová vrstva na sklenenej bočnici. V balení sa nachádza manuál a všetky doplnky, ako skrutky, vymedzovacie vložky či dodatočné káblíky sa ukrývajú v plastovom vrecku pripnvenom o vnútro skrinky.

Prvé dojmy a spracovanie

Takmer okamžite po vybalení mi padnú oči na viaceré príjemné prekvapenia. Na vrchnej strane skrinky sa nachádza prachový filter (hoci z dlhodobého hľadiska nie príliš účinný), ktorý na svojom mieste drží magnetický pás. Toto riešenie sa do skriniek začalo vo veľkom implementovať len nedávno a je preto príjemné vidieť, že Oberon je naozaj moderný produkt. Poteší tiež kryt oddelujúci hlavnú komoru skrinky, kde môžu byť osadené matičné dosky až do veľkosti ATX, a to od spodnej časti, kde sa ukrýje zdroj a takmer všetky káble. Kryt je navyše perforovaný, takže sa netreba obávať, že by sa v spodnej časti hromadilo príliš veľa tepla. Pozitívny bodík si zasluží aj prachový filter na spodnej strane, na ktorý pri lacnejších modeloch rôzne spoločnosti veľmi rady zabúdajú. Predný panel ponúka overenú konektivitu, ktorú predstavujú dva USB 3.0 porty, dva USB 2.0 porty, 3,5 mm jack na slúchadlá a ďalší na mikrofón a takisto tlačidlo reštartu, vypnutia/zapnutia a LED indikátor využitia disku medzi nimi. Skrinka pôsobí na prvý pohľad profesionálne, hoci jej váha ani stavba nenaznačujú nijakú prehnanú kvalitu, no ani s tenším plechom a ľahšou stavbou nejde o žiadnu vetchu kvetinku, na ktorú by sa mali potenciálni majitelia báť dýchnuť.

Rozvrhnutie

Oberon ponúka viac-menej tradičné rozvrhnutie svojho vnútra. Nenájdete tu žiadne vychytávky, ako invertované uloženie zdroja, možnosť obrátiť uloženie

dosky z jednej strany na druhú či veľké možnosti prispôsobenia. Avšak na tradičnom rozložení nemusí byť nič zlé, pokiaľ je prevedené kvalitne. Oberon vsádza na moderný prístup bez zabúdania na minulosť, s malou kvapkou nostalgie. Vnútri sú napríklad nainštalované dva 120mm ventilátory (v rozložení z výroby sa nachádza jeden, ktorý ťahá vzduch dovnútra na prednej strane a druhý vzadu, fungujúci ako výfuk), ktoré disponujú ako 3 PIN koncovkou pripojiteľnou priamo na matičnú dosku, tak aj molex konektorom, ktorý sa z bežných produktov vytráca už pekných pár rokov. Závan nostalgie, no aj šikovného moderného prístupu tiež cítiť zo zakomponovania dvoch 5.25 šácht do prednej strany, ktoré používateľ môže, ale na základe trendov poslednej doby vôbec nemusí využiť. Preto je príjemné vidieť, že uchytenie DVD mechaniky či iného komponentu kompatibilného s 5.25 šachtami je riešené s čo najmenším obmedzením vnútorného priestoru a cez presklený bok ho takmer nie je vidno. Musím však podotknúť, že kto sa tieto šachty rozhodne obsadiť, bude musieť čeliť dvom potenciálnym problémom. Prvým, doslovne do očí bijúcim, bude viditeľnosť mechaniky po jej nainštalovaní. Druhým je fakt, že bez zásahov je dostupná iba nižšia z šácht a na možnosť používať vrchnú je nutné s menším úsilím odstrániť kus pliešku, ktorý slúži na uchytenie potenciálneho 120mm ventilátora. A odstránenie tohto plechu je nezvratné, takže si to treba najprv poriadne premyslieť. Po stránke

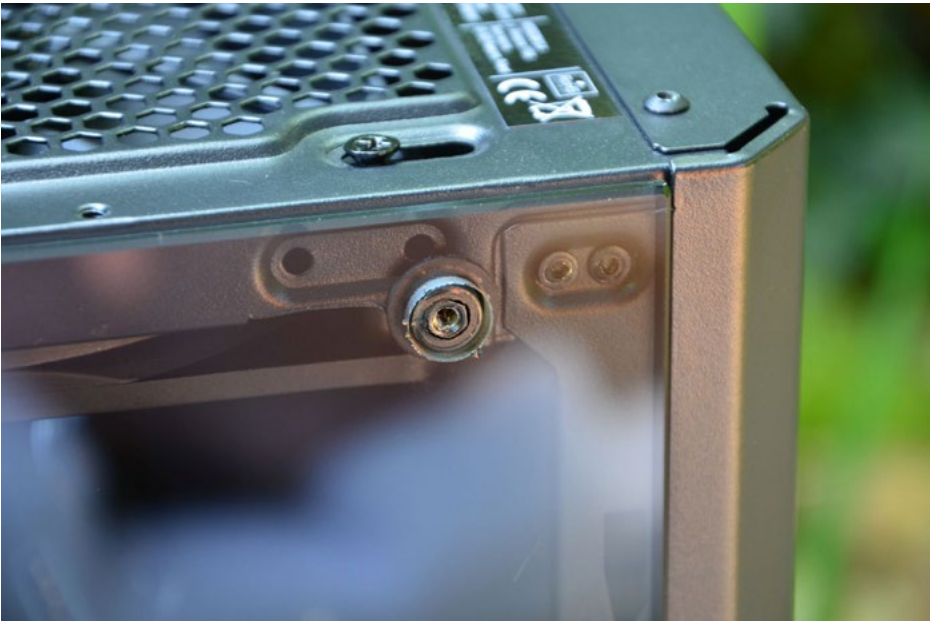
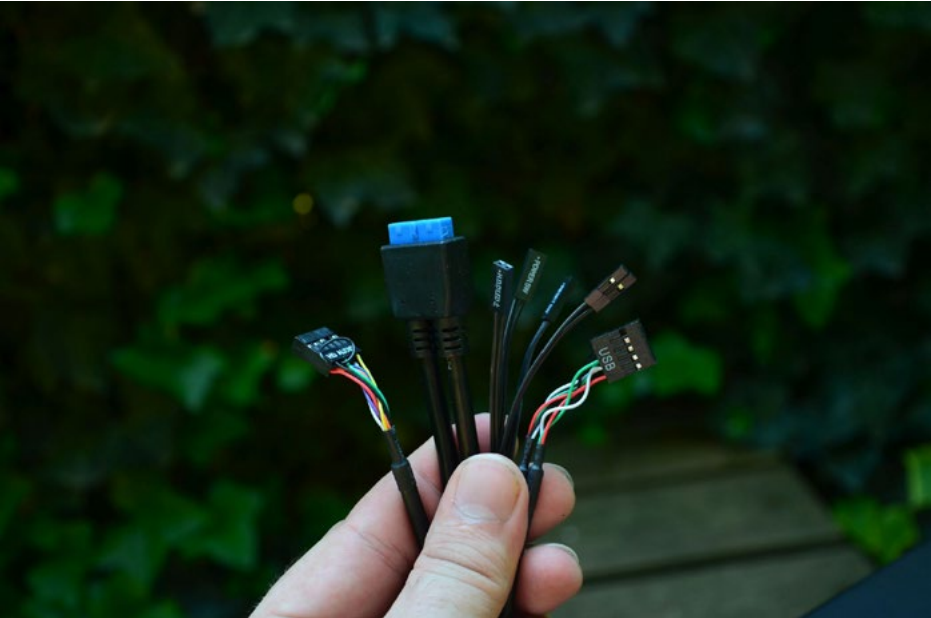




možností úložiska skrinka ponúka dve pozície na 3,5/2,5-palcové disky s možnosťou inštalácie bez použitia nástrojov a ďalšie tri pozície na 2,5 disky.

Inštalácia, možnosti manažmentu káblov a chybičky krásy

Každá skrinka, ktorá ponúka takzvanú pivnicu pre zdroj, uľahčí život najmä tým lenivejším majiteľom. Napratať všetky káble nadol bez toho, aby trčali po stranách dosky, nie je vôbec ťažké a Oberon pomáha zjednodušať manažment káblov aj šikovne umiestnenými dierami na pravej strane miesta pre matičné dosky, ktoré sú zakryté gumenými krytkami. Menej



šťastné je už riešenie vývodu napájania procesora, ktorý je vyriešený vyseknutým trojuholníkom v úplnom rohu skrinky, no nie je to žiadna neprekonateľná prekážka. Inštalácia komponentov do tejto skrinky sa takmer ničím neodlišuje od omnoho drahších zariadení, no treba byť pozorný a pripraviť sa, že niektoré veci sa dizajnéri spoločnosti Modcom rozhodli riešiť mierne odlišne. Je logické, že v tomto prípade nie je možné v praxi očakávať premyslenosť a prevedenie ako pri kúskoch s cenovkou iba začínajúcou na dvojnásobku hodnoty skrinky Oberon Pro Glass. Čo sa týka chybičiek krásy, pár sa ich pri testovaní a používaní skrinky našlo. Kryty zadného panelu, ktoré treba odstrániť, aby bolo možné nainštalovať grafickú kartu či iné

komponenty do PCIe portov, majú naozaj hlúpy systém. Prstom „odkrútitel'né“ skrutky na kovovej bočnici by mohli byť tiež o čosi kvalitnejšie. A asi najväčší a pritom najmenší problém, ktorý som si všimol, predstavuje nie veľmi kvalitné prevedenie otvorov na sklenenej bočnici, ktoré slúžia na jej prichytenie k skrinke. Pri všetkých skrinkách so sklenenými panelmi, ktoré som mal doposiaľ možnosť testovať, boli otvory vždy presne vyfrézované a zabrušené. Týmto spôsobom spoločnosti predchádzajú potenciálnemu vzniku prasklín alebo vlásenkových trhlín, ktoré môžu vzniknúť aj pri menších otrasoch. Panel skrinky Oberon Pro Glass vyzerá byť dostatočne hrubý a pevný, no určite by som uvítal lepšie konečné spracovanie.

Zhrnutie

Ďaleko sú časy, keď sa predávali iba skrinky s kovovými panelmi a aj skrinkám s bočnicami z akrylátu už tiež pomaličky odzváňa. Konečne sa skončila doba, v ktorej nebolo možné zohnať slušnú skrinku so skleneným panelom pod 100 eur. Modcom ponúka v modeli Oberon Pro Glass lacnú a vo viacerých smeroch jednoduchú možnosť, vďaka ktorej vystavíte svoj hardvér na obdiv celému svetu. Niektoré prvky modelu Oberon Pro Glass sú zvládnuté perfektne, v iných smeroch sa drží tesne za zlatým priemerom a len v máločom mierne pokrívka. Za cenu pod 40 je ale dobrou voľbou pre nadšencov s limitovaným rozpočtom, a preto si zaslúži mierne nadpriemerné hodnotenie.

Daniel Paulini

Adata XPG SX8200

Extrémne rýchle SSD úložisko



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 175€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + rýchlosť
- + 3D NAND TLC technológia
- + 5-ročná záruka

- slabšia dostupnosť v obchodoch



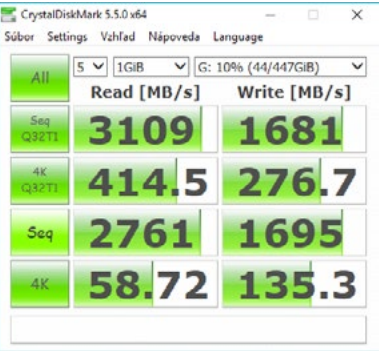
Niektorí si mohli myslieť, že ide len o ďalšie SSD v katalógoch našich obchodov. Akonáhle sa ale pozrieme na rýchlosť udávanú výrobcom a ktorou by malo SX8200 disponovať, zbystríme zrak, hlavne preto, že ceny podobne rýchlych diskov sa začínajú na vyšších sumách. SSD ponúka aj pokročilé funkcie, ako napríklad ECC a SLC caching. Podľa miesta tohto budget SSD otestovať.

Obsah balenia, prvý dojem

Čierne balenie SX8200 v podobe malej škatuľky ukrýva v sebe len samotný disk a tenký hliníkový chladič. Samotný chladič je len tenký prúžok kovu s logom XPG v strede a nepripisoval by som mu funkciu plnohodnotného chladiča, aký ponúkajú niektoré základné dosky. Pripojenie disku k počítaču

je jednoduché. Stačí ho zasunúť do M.2 pozície na základnej doske a zaskrutkovať ho. Ak vaša základná doska nedisponuje takýmto slotom, je možné dokúpiť redukciu pre PCIe x4 slot, ktorá umožní pripojenie SX8200 k počítaču. Disk by mal byť okamžite po spustení počítača funkčný. Môže byť ale nutné aj nastavenie BIOS-u, ak základná doska automaticky neuspôsobí nastavenia.

Adata predáva disky v kapacitách 240 GB, 480 GB a 960 GB. Adata nám zaslala 480 GB model. Každá z kapacít má rozdielne maximálne výrobcov garantované rýchlosti. Naša verzia je osadená radičom Silicon Motion SM2262, ktorý umožňuje maximálne rýchlosti zápisu až 1900 MB/s a čítania až 3200 MB/s. Samozrejme, rýchlosti reprezentujú sekvenčné čítanie a zápis. SX8200 má 4 pamäťové čipy typu 3D TLC NAND. Disk



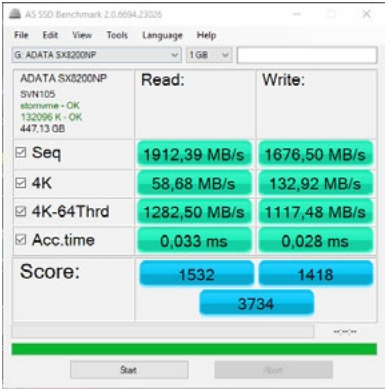
podporuje pokročilé ECC a SLC caching. SSD komunikuje pomocou 4-rýchlostného interface PCIe 3.0 x4 pomocou protokolu NVMe 1.3.

Adata toto SSD chráni 5 ročnou zárukou a zaručuje životnosť až 320 TB prepisov dát. Stredný čas medzi poruchami (MTBF) je na úrovni 2 miliónov hodín. Životnosť podporuje aj technológia LDPC, ktorá slúži na opravu chýb. Testovali sme výkon disku pomocou programov ATTO, Anvil, Crystal Disk Mark a AS SSD Benchmark.

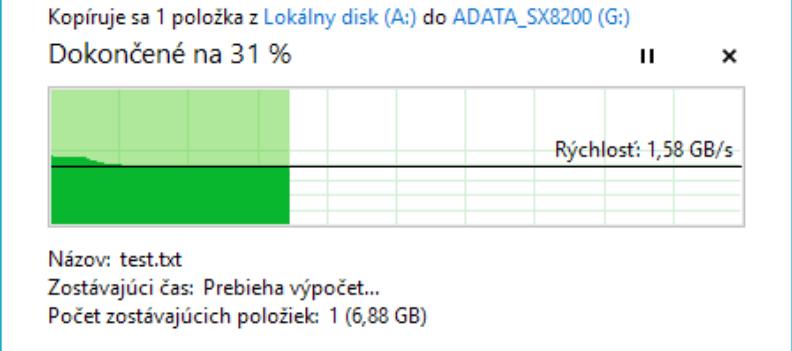
Záverečné hodnotenie

Pokiaľ sa aktuálna cena disku SX8200 udrží, ušetrí konkurencii podpäsovkou. Tam, kde sú M.2 SSD SATA disky ostatných značiek, tam je za rovnakú cenu Adata NVMe PCIe 4 x SSD s niekoľkonásobne vyššími rýchlosťami. Všetko nakoniec završuje 5 ročná záruka a životnosť až 320 TB prepisov dát.

Lukáš Bátora



HODNOTENIE:



Nintendo Labo

Nintendo Labo však dozaista patria medzi tie najlepšie dodatočné periférie, aké Nintendo vo svojej histórii prinieslo.

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: ???

Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúci dizajn skladačiek
- + veľká zábava pri zhotovovaní a používaní
- + pomáha rozvíjať predstavivosť a manuálnu zručnosť
- + jednoduché a funkčné použitie
- + skvelý interaktívny návod
- + Toy Garage

- vyššia cena (takmer 70 eur)
- potrebná zvýšená opatrnosť pri používaní
- oblek robota ako samostatné Labo



Nintendo sa už od dôb svojej prvej veľkej konzoly Nintendo Entertainment System (NES) snažilo hráčom ponúkať čosi viac než len zariadenie na hrávanie hier. Aj keď išlo spoločnosti, samozrejme, predovšetkým o to zariadenie, časom sa začali objavovať periférie, ktoré zážitok z konzoly prehlbovali a rozširovali ho o ďalší rozmer. Teda, viac-menej. Niekedy to totiž spoločnosti vyšlo lepšie, napríklad pri Expansion Pak pre Nintendo 64, inokedy zasa horšie, ako v prípade robota R.O.B pre NES.

Nintendo Labo nie je vlastne nič iné než stavebnica z kartónu, ktorá pre svoje fungovanie nepotrebuje ani nožnice, ani lepidlo a vlastne ani nijaké obzvlášť šikovné prsty zhotoviteľ'a. Celé skladanie hračiek, pozostávajúce len z vkladania jednotlivých súčastí do seba, mi pripomenulo majstrovskú prácu našich predkov pri budovaní krásnych drevených kostolíkov na východnom Slovensku postavených bez použitia jediného klinca. Ide

o užívateľ'sky prístupný produkt schopný okamžitého fungovania, ktorý je pripravený takým štýlom, aby si s jeho stavaním poradilo aj malé dieťa. Za to nevďačí len svojmu výbornému dizajnu, ale aj parádnemu a interaktívnemu návodu, s ktorým je stavba jednotlivých dielov nielen skutočnou hračkou, ale i poriadna zábava.

Čo je paradoxné, pri Nintendo Labo ma najviac nezaujali samostatné kartónové hračky, hoci tie sú, samozrejme, úplne parádne, pretože pozornosť

na seba strhol fantastický kus inžinierskej práce vynaloženej na samotný návrh doplnkov, ich pretvorenie do skladateľného kartónu a intuitívne prepojenie s konzolou Nintendo Switch. Doslova som žasol nad tým, ako je taký zložitý systém úhybov, otvorov a ostatných súčastí možné pretvoriť do kartónových platiek. Vlastne to asi ani nie je paradox, ide skôr o samozrejmu vec. Je totiž prirodzené, že deti, pre ktoré je Labo určené, ho budú vnímať ako hračku a dospelí skôr ocenia samotný návrh a zhotovenie.



Kraba, ktorú som mal k dispozícii ja – Toy-Con 01 Variety Kit, obsahovala pláty kartónu na vytvorenie hrajúceho piana, riadidiel motorky, rybárskej udice, domčeka a malého robotíka – pretekára. Je to v podstate jediná verzia, ktorá sa predáva, no dodatočne si môžete zaobstarať aj samostatné Nintendo Labo a Toy-Con 02 Robot Kit pre vytvorenie robotického obleku. Ten som ale počas písania recenzie k dispozícii nemal.

Ako som už spomínal, samotné zhotovenie nie je vôbec zložitú, k čomu dopomáha aj skvelý návod umiestnený na kartridži. Ten má podobu interaktívnej animácie, ktorá je defaultne zapauzovaná a vy ju stlačením príslušného tlačidla pohýnate vpred alebo späť (ak ste niečo vynechali).

Objekt v animácii môžete všemožne nahýnať, otáčať a obracať, aby vám neunikol ani jeden detail a vy ste si mohli skutočne pozorne kontrolovať skladanie svojho výtvoru.

Tu by som vytkol len jednu vec, konkrétne to, že sa nedá nastaviť, aby daná animácia postupovala sama určitou rýchlosťou. To by bolo určite vhodné, keďže neustále zapínanie a vypínanie videa narúša prirodzený rytmus pri skladaní.

To, či vás samostatné hračky zaujmú, je už vecou subjektívnu. Niektoré môže mať väčšiu radosť z hrania sa s udicou, iného zaujme hra s domčekom. Preto je veľmi ťažké povedať, čo má väčší a čo menší potenciál zabaviť vás. O to je ťažšie odhadnúť túto mieru zábavnosti pri deťoch, u ktorých sa jej vnímanie môže meniť z hodiny na hodinu.

Za seba ale poviem, že som mal najväčší úžitok a radosť z piana. Je totiž až neuveriteľné, ako sa z bezduchého kartónu zrazu stane dýchajúci nástroj so 4 oktávami, s možnosťou nahrávania vlastných diel a vytvárania rôznych zvukov prostredníctvom vystavaných



spínačov a otáčavých hriadel'ov. Kiežby Nintendo čoskoro vydalo aj iné databázy zvukov a knižnice nástrojov!

Zábavu určite poskytujú všetky hračky, ktoré Toy-Con 01 Variety Kit ponúka. Pri riadidlách motorky sa budete zamýšľať, že by bolo skvelé, keby vyšli na Switch skutočné motokárske série s oficiálnou podporou tejto periférie. Udica, respektíve jej špagát, vďaka senzorom na Joy-Conoch krásne korešponduje s dianím na obrazovke a navnadí uje pocit skutočného rybárčenia.

Pri malom robotíkovi-pretekárovi budete zase mimo z toho, že sa dokáže pohybovať na základe vibrácií z ovládačov, pričom Switch budete používať ako diaľkový ovládač. Práve inžinierska práca a úsilie, ktoré boli vynaložené na vytvorenie Nintendo Labo, si zaslúžia tú najväčšiu chválu a uznanie.

Mnoho ľudí sa oprávnene obávalo trvácnosti týchto hračiek, nakoľko sú len z kartónu. Všetko však závisí od toho, ako veľmi si vážite svoje peniaze, pretože Nintendo Labo nie je lacný špás. Ide o kartón, čiže ak by ste chceli, zničili by ste ho jednoducho a ani by ste sa pri tom veľmi nespotili. Je nutné povedať, že pri správnom a normálnom zaobchádzaní majú tieto kartónové hračky na to, aby prežili dlhé mesiace. Viem, teraz si určite vravíte, že by som sa mal pozrieť na deti, ktoré zničia všetko, čo chytia do ruky.

Áno, to všetko beriem na vedomie. Pri správnom zaobchádzaní a ľudskom prístupe by ste sa však podľa môjho názoru nemali obávať priskoreného zničenia vašich výtvorov. Výborným doplnkom celej kartónovej kolekcie je

Toy Garage. Tento nástroj vám umožní objavovať úplne nový svet Nintendo Labo nielen z pohľadu konštruktéra, ale aj z perspektívy dizajnéra. Toy Garage vám pomôže pretaviť vaše vlastné nápady v skutočnosť prostredníctvom programovacích nástrojov a kartónov na to určených (alebo aj svojich vlastných kartónov).

Či už pôjde o jednoduché minihry alebo hudobný nástroj ako gitara, fantázii sa medze nekladú, stačí len tvoriť a skúmať. A práve to je veľmi rád celého Nintendo Labo. Som veľmi rád a skutočne oceňujem, že tvorcovia nechceli obmedzovať zábavu len na pár vopred navrhnutých návrhov a umožňujú aj samotným hráčom prebudiť v sebe inžinierskych géniov.

Nintendo Labo je pre mňa osobne príjemným prekvapením, nakoľko sa priznám, že pri jeho ohlásení som pocítoval rozpaky. Ak prekusnete vyššiu cenu a strach z rýchleho zničenia, Nintendo Labo vám otvorí úplne novú dimenziu zábavy s Nintendo Switch. Vy i vaše deti sa pobavíte pri zábavnom zhotovovaní hračiek, skutočne si užijete ich parádnu funkčnosť a zároveň si vaše ratolesti precvičia predstavivosť, priestorové vnímanie a manuálnu zručnosť.

Vôbec by som sa nebránil ani ďalším verziám Nintendo Labo, keďže by som rád spoznal aj ďalšie nápady vychádzajúce z bezodnej studnice dizajnerských nápadov tejto japonskej hernej spoločnosti, ktorá neprestáva prekvapovať.

Maroš Goč

HODNOTENIE:



Trust GXT 668 Tytan

Zvukový systém s nekompromisným výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 122€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn,
prevedenie
+ obsah balenia
+ výkon
+ dial'kové
ovládanie
+ podsvietenie
+ výborný zvuk

- chýbajúca
možnosť
ukladať
zvukové profily



Spoločnosť Trust prichádza na trh s dvojicou 2.1 systémov kombinujúcich použitie soundbaru so subwooferom. V dnešnej recenzii sa dozviete niečo viac o trochu extravagantnejšom modeli s označením GXT 668 Tytan.

Balenie

Balenie Tytanu je veľké, naozaj veľké. Reprodukory sú dodávané v mohutne pôsobiacej červeno-čiernej škatuli s peknou grafikou. Jej rozmery sú 545 × 310 × 380 mm a váži viac než 6 kg. Obsah balenia je pomerne pestrý, okrem soundbaru a subwooferu v ňom nájdete rôzne prepojovacie káble, dial'kové ovládanie, technickú dokumentáciu a samolepky.

Dizajn, prevedenie

Dovolím si tvrdiť, že dizajn je naozaj silnou stránkou modelu GXT 668 Tytan. Set sa skladá z

horizontálne položeného dlhého zvukového panelu a subwooferu s pulzujúcim LED podsvietením. Soundbar pôsobí vďaka svojím ostrým hranám dosť agresívne a moderne zároveň, hranatými tvarmi ho dopĺňa aj subwoofer, ktorý ale nie je až tak veľmi na

očiach. Soundbar je zhotovený z kombinácie plastu a kovu – v podobe mriežky reproduktorov, avšak povrchová úprava navodzuje dojem dreveného prevedenia. Pozitívne oceňujem, že výrobca použil drevo pri subwooferi, ktorý má, vzhľadom na zostavu



2.1, slušnú veľkosť. Jeho rozmery sú 254 × 265 × 255 mm a váži približne 3,2 kg. Rozmery soundbaru sú 480 × 73 × 65 mm a váži asi 1,2 kg.

V prednej časti soundbaru sa nachádza štvorica reproduktorov a logo výrobcu, v strednej časti soundbaru je umiestnený notifikačný panel v podobe podsvietených ikoniek a tlačidla na vypnutie/zapnutie. Nad ním sa nachádza dotykový ovládací panel s výberom zdroja, vol'by ekvalizéra,

režimu eco i vypnutia zvuku a dvojica tlačidiel pre zvyšovanie a znižovanie hlasitosti. Na zadnej časti sa nachádzajú vstupy a výstupy v podobe napájania, výstupu subwooferu a dvojice vstupov – optického a aux. Okrem toho, po bokoch soundbaru nájdeme dva otvory slúžiace na zavesenie na stenu.

Naozaj šikovné, nemyslíte? Zospodu sú po bokoch umiestnené gumené podložky zabezpečujúce stabilitu soundbaru na podložke a do istej miery slúžia aj na pohltenie vibrácií.

Subwoofer je približne v tvare kocky, ako som už spomínal, ozvučnica je z dreva. Vpredu sa nachádza subwoofer s priemerom asi 200 mm, vzadu nájdeme napájanie, tlačidlo pre jeho vypnutie, audio vstup a vstup pre LED osvetlenie.



Technické okienko

2.1 systém Trust GXT 668 Tytan disponuje celkovým špičkovým výkonom 120 W a RMS výkonom 60 W, frekvenčným rozsahom 36-20000 Hz a impedanciou 12 Ω.

V prednej časti soundbaru je umiestnená štvorica reproduktorov, nepodarilo sa mi ale dopátrať sa k ich presnejším špecifikáciám. Systém možno pripojiť buď pomocou štandardného 3,5 mm jack konektora, alebo optického kábla (SPDIF), ktoré sú súčasťou balenia. Použitie je rôznorodé, od klasického počítača, cez televíziu až po herné konzoly, kde sa herný zážitok ešte zintenzívni.

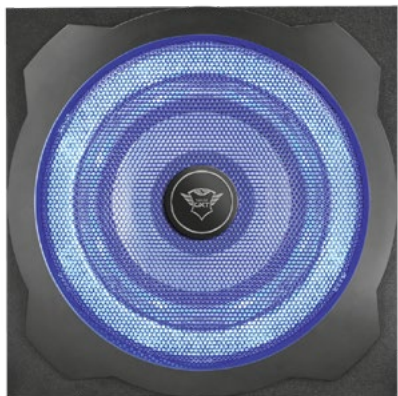
Tytan okrem toho ponúka pomerne širokú paletu nastavení. V prvom rade je to štvorica profilov ekvalizéra – normal, hudba, film a videohra. Každý z nich má, logicky, inak posunuté spektrum výšok či basov.

V rámci každého profilu je možné individuálne nastavenie hlasitosti či basov pre subwoofer, to všetko pomocou dial'kového ovládania.

Na ovládači nájdete ešte tlačidlá pre zapnutie/vypnutie systému, reset nastavení, vypnutie zvuku, vypnutie podsvietenia a vol'bu vstupu medzi optickým a aux. Dial'kové ovládanie je naozaj podarené, má optimálne rozmery, hmotnosť aj rozloženie tlačidiel.

Soundbar obsahuje v predno-hornej časti panel s podsvietenými informačnými ikonkami, takže máte úplný prehľad nad zvoleným





vstupom či hudobným režimom. Nad ním sa nachádza dotykové ovládanie s podobnými možnosťami nastavenia ako na ovládači.

Zaujímavým nastavením je tzv. eco režim, ktorý vypne soundbar po hodine nečinnosti.

Podľa mňa je ale veľkou škodou, že k zvukovému systému nie je k dispozícii nejaký softvér, ktorý by to úplne vyšperkoval. Systém síce obsahuje rôzne možnosti nastavenia, no ak ho vypnete, všetky nastavenia sa zmažú a môžete sa s nimi hrať nanovo.

Membrána subwoofera je lemovaná LED podsvietením modrej farby, ktoré vytvára efekt pulzovania. Je opäť škoda, že pomocou softvéru nie je možné meniť jeho efekty alebo farby, jedine na diaľkovom ovládaní ho môžete buď vypnúť, alebo zapnúť.

Dojmy z používania

Technické údaje zvukového systému dávajú tušiť, že GXT 668 Tytan núdzou o výkon trpieť nebude. Aj keď uvedené údaje treba brať s určitou rezervou, Tytan hrá naozaj dobre.

Podľa mňa ale po poriadku. Inštalácia zvukového systému so sebou prináša menšie problémy so zapájaním a usporiadaním kabeláže, ich dĺžka je však vhodná v prípade, že soundbar položíte na stôl alebo podložku.

Ak by ste ho chceli zavesiť niekam na stenu, bez predĺžovacích káblov sa zrejme nezaobídete. Pripojenie a inštalácia ale priemerne technicky zdatnému človeku problémy robiť nebude. Systém funguje štýlom



plug&play, preto nie je potrebná ich softvérová inštalácia.

Následne je potrebné pohrať sa so zvukovým nastavením a nájsť nejaký kompromis pre pozerania filmov, počúvanie hudby či hranie videohier.

Mne osobne pre všetky tieto činnosti postačoval režim videohier, pri ktorom som si „donastavil“ basy podľa vlastnej potreby.

Čo ma ale sklamalo, bola chýbajúca možnosť uložiť si navolený zvukový profil, k čomu väčšinou slúži nejaký softvér, prípadne vnútorná pamäť zariadení, teda po každom vypnutí a zapnutí systému je potrebné všetko nastavovať nanovo, keďže bez zapnutého ekvalizéra zvuk za veľa nestojí. Všetky potrebné nastavenia je ale možné ovládať šikovným diaľkovým ovládaním.

Pokiaľ sa so zvukom aj s ekvalizérom v rámci svojej zvukovej karty pohráte, dosiahnete naozaj kvalitné zvukové podanie. Systém hrá veľmi príjemne a čisto na nízkej aj vyššej hlasitosti, celé zvukové spektrum je naladené dobre.

Pomocou GXT 668 Tytan nebudete mať problém ozvučiť aj väčšiu miestnosť a sledovanie filmov, počúvanie hudby alebo hranie videohier sa stane zážitkom. Výhodou je, že v balení sa nachádza aj optický kábel, ktorý vám umožní nekomprimovaný a ešte kvalitnejší prenos zvuku. Ďalšou

výhodou je, že okruh zariadení, ku ktorým je systém možné pripojiť, sa vďaka 3,5 mm jack káblu stáva ešte širším. Pripojiť tak k nemu môžete napríklad aj svoj mobil, prehrávač či tablet, treba však rátať s tým, že ich zvukové čipy nebudú dosahovať takú kvalitu ako napr. tie v počítači.

Záverečné hodnotenie

Všetko podstatné už bolo spomenuté. Zvukový systém GXT 668 Tytan z dielne Trustu ponúkne veľmi dobrý výkon, slušný zvuk a aj niečo navyše v podobe vydareného dizajnu, drevenej ozvučnice subwoofera, možnosti pripájania optickým káblom či šikovným diaľkovým ovládaním.

Veľmi dobrý nápad je možnosť zavesiť soundbar na stenu či pulzujúce LED podsvietenie subwoofera. To však pridanú hodnotu neprinesie, keďže k zvukovému systému neexistuje nejaký softvér od výrobcu, ktorý by vám umožnil pohrať sa s podsvietením, napríklad v podobe rôznych efektov či farieb. Tytan neumožňuje ani ukladanie zvukového profilu, teda po každom jeho vypnutí a následnom zapnutí si budete musieť nastavenia navoliť odznovu.

Niektorých záujemcov možno odradí trochu vyššia cena, no každý má možnosť vybrať si, kde a do čoho investuje svoje peniaze. Myslím si však, že kúpu GXT 668 Tytan ľutovať nebudete.

Miroslav Konkol

Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



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



Gigabyte Aorus H5

Ako stvorený pre domácich poval'ačov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevná konštrukcia
- + vyrovnaný zvuk
- + perfektná ergonómia
- + dostatočná dĺžka kábla
- + široké možnosti úpravy RGB podsvietenia
- + odpojiteľný mikrofón

- nedotiahnuté „dial'kové“ ovládanie regulácie hlasitosti
- absencia ekvalizéru v rámci Aorus Graphics Engine

ŠPECIFIKÁCIE:

Dĺžka kábla: 3 m
Váha: 285g (bez kábla)
Konektory: USB 2.0, 2 x 3,5 mm jack (vstup a výstup)

Slúchadlá:

Typ: Stereo
Meniče: 50 mm
Impedancia: 32 Ω
Frekvenčný rozsah: 20 Hz až 20 kHz
Citlivosť: 100 ± 3 dB pri 1 kHz

Mikrofón:

Typ: Smerový
Meniče: 4 x 2 mm
Impedancia: 2,2 kΩ
Frekvenčný rozsah: -44 ± 3 dB pri 1 kHz

HODNOTENIE:



Po myši a klávesnici je headset tretím najdôležitejším príslušenstvom každého hráča. Spoločnosť Gigabyte sa po anabáze v prvých dvoch spomínaných segmentoch rozhodla rozšíriť rad príslušenstva aj o headsety. Dnes sa bližšie pozrieme na zástupcu strednej triedy – Gigabyte Aorus H5.

Dizajn a spracovanie

Už na prvý pohľad je jasné, že headset od pracovného stola len tak niekam nezoberiete. Pevná konštrukcia neumožňuje transformáciu do skladnejšieho formátu a v batohu by headset zabral mnoho miesta. Keď k nemu pridáme ešte kábel s dĺžkou 3 metre a 3 konektory, tak odradíme aj úplných extrémistov v prenášaní elektroniky.

Počet konektorov prekvapí nejedného používateľ'a, no vzhľadom k vymedzeniu používateľ'ského priestoru určite prekážať nebudú. Je však škoda,

že USB port slúži iba na napájanie RGB podsvietenia a nedokáže alternovať dvojici 3,5 mm jack konektorov. Predovšetkým majitelia notebookov, ktorí nedisponujú dedikovaným 3,5 mm jack vstupom na mikrofón, sú už teraz odpísaní.

Miernu kritiku si zaslúži aj ergonómia používania „dial'kového“ ovládania hlasitosti. K jeho umiestneniu nemáme výhrady, no regulátor je príliš zapustený v tele ovládača, čím trpí precíznosť

regulácie hlasitosti. Počas nášho testovania sa viackrát stalo, že sme nechceme zvýšiť hlasitosť na takú úroveň, že nám v ušiach zvonilo ešte 2 hodiny.

Ergonómia a zvuk

Aj napriek absencii penovej výplne v hlavovom moste je používanie headsetu veľmi pohodlné. Spokojnosť vyjadrujeme aj s polstrovaním náušníkov. Táto kombinácia parametrov



robí z headsetu Aorus Gaming H5 ultimátneho spoločníka na dlhé herné seansy. Slúchadlá padnú ideálne dospelaj aj mladšej osobe a hendikep nepocítia ani používatelia s väčšími ušami.

Zvukovo sa jedná o vyladené slúchadlá, ktoré síce neposkytujú výrazné basy, ale vyvážené stredy a výšky. Audiofilovia nájdu v zvukovom prednese dost chýb a pri vyšších tónoch a vyššej hlasitosti už 50 mm meniče narážajú na limity, ale vzhľadom na cenu sme s celkovým zvukom nadmieru spokojní.

Mikrofón má smerovú charakteristiku, takže pred komunikáciou s partiou priateľ'ov odporúčame precízne nastaviť jeho polohu. Pokiaľ ho neplánujete využívať často, oceníte možnosť odpojenia.

Softvér

Nástroj Aorus Graphics Engine bol v prípade myši [Aorus M3](#) hlavným kameňom úrazu. O to väčšie bolo naše prekvapenie, keď aktuálna verzia nástroja odstránila takmer všetky neduhy, o ktorých sme sa zmienili.

Samozrejme, k používateľ'skému rozhraniu máme stále výhrady, no aspoň sa nástroj po zmene nastavenia nespráva nestabilne, zmeny sa prejavujú takmer okamžite a bezproblémovo funguje aj synchronizácia RGB podsvietenia naprieč rôznymi zariadeniami.

Tam však možnosti nastavenia headsetu začínajú a zároveň aj končia. Je nám jasné, že nástroj je stále v aktívnom vývoji, ale absencia ekvalizéru nás zaskočila.

Záver

Headset Gigabyte Aorus H5 je takmer dokonalým zástupcom strednej triedy. Ponúka vyladený zvukový prednes, pevnú konštrukciu, skvelú ergonómiu používania a kvalitný odpojiteľný mikrofón so smerovou charakteristikou. Nástroj Aorus Graphics Engine urobil značný pokrok, no v prípade headsetu je užitočný len pre používateľ'ov, ktorým záleží na farbe a efektoch RGB podsvietenia.

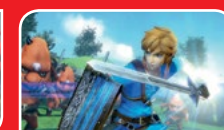
Adam Lukačovič



KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK, S KÝMKOLVEK Nintendo



29 herných postáv zo série The Legend of Zelda



Zbrusu nové oblečenie inšpirované hrou The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Hrajte spolu s priateľmi!



18. MÁJA

Postavte sa davu nepriateľ'ov s legendárnymi bojovníkmi z Hyrule – Vráťate celého predchádzajúceho obsahu, prvýkrát v 1080P!



TERAZ DOSTUPNÉ!

BALENIE OBSAHUJE
Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
+ Nintendo Switch dokladacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Nintendo Switch AC adapter + HDMI kábel



www.nintendo.sk

Trust THEZA

Šikovná klávesnica s touchpadom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahká a kompaktná klávesnica
- + plug&play, použiteľnosť s PC, konzolami aj smart TV
- + príjemné biele podsvietenie
- + dobrý dosah a signál
- + veľký touchpad
- + nabíjanie batérií cez USB kábel

- nechtiac sa touchpadom posúva kurzor
- pre touchpad chýba numerická klávesnica
- na povrchu ostávajú odtlačky

ŠPECIFIKÁCIE:

Maximálny dosah: 10 m
Rozmery: 370 mm (d)
x 110 (š) x 7 mm (v)
Rozmery touchpadu:
79 x 66 mm
Podsvietenie: áno,
bielej farby

HODNOTENIE:



Doplňok, ktorý dostaneme na testovanie, nie je vždy určený špeciálne len pre hráčov, a tak sme ešte viac zvedaví na jeho používanie a účel. Klávesnica Theza od výrobcu Trust je navrhnutá ako doplnková klávesnica k počítaču, smart TV aj ku konzole. Výrobca tvrdí, že ju vďaka dosahu signálu do 10 metrov môžete bez problémov používať tak, ako je vám to pohodlné. Ako obstála Theza v našom teste?

Rozloženie klávesnice

Používaniu klávesnice predchádzal menší šok pri rozbalovaní. Už samotná škatuľa bola trochu menšia než je bežné, a klávesnica mala ešte menšie rozmery.

Theza je veľmi úzka a na mieste, kde bývajú numerické klávesy, je umiestnený touchpad s dvoma tlačidlami. Ten zaberá veľkú časť plochy klávesnice, ale pritom nezavadzia pri používaní klávesov.

Nie je však od nich veľmi oddelený, takže sa stáva, že ak niečo píšete a nechtiac prejdete rukou cez touchpad, posuniete si kurzor alebo si inak narušíte text. Nad touchpadom je malý nenápadný indikátor zapnutého Caps locku.

Dizajn

Theza obsahuje klávesy s nízkym profilom veľmi podobné klávesom na notebookoch. Ich rozloženie je pomerne bežné, nie sú príliš blízko pri sebe a nestávalo



sa nám, že by sme stláčali niekoľko klávesov naraz. Umiestnenie dôležitých tlačidiel nám síce nevyhovovalo úplne, ale ide o osobnú preferenciu. Napríklad namiesto zbytočne dlhého ľavého Shiftu by sme prijali skôr väčší Enter vpravo, ale určite nejde o nevýhodu klávesnice, skôr o vec zvyku.

Dôležitou vlastnosťou klávesnice Theza je aj podsvietenie, ktoré Trust zvolil v jemnej bielej farbe. Keďže nejde o hrásku výbavu, myslíme si, že jemné biele svetlo nie je len estetické, ale aj praktické, najmä pri písaní v tmavom prostredí.



Pohodlnosť

Z hľadiska pohodlnosti je potrebné vedieť, akú funkciu má Theza spĺňať. Ak by šlo o bežnú stolovú klávesnicu, zrejme by sme jej vyčítali viac nedostatkov, ide však o prídavnú ľahkú klávesnicu k PC, konzolám a smart TV, ktorú pravdepodobne nebudete používať niekoľko hodín denne. Aby sme ale boli fér, nedostatky spomenieme. Keďže touchpad je umiestnený blízko klávesov, nechtiac ním môžete prepínať veci alebo premiestňovať kurzor. Klávesy majú matný povrch a ostávajú na nich odtlačky a šmuhy. Šípky sú len



polovičné, a teda malé. Napriek tomu však ide o menšie nedostatky, ktoré pri používaní na ovládanie televízora či konzoly zrejme ani nepocítite.

Pripojenie, signál

Klávesnica Theza funguje na štýl plug&play a obsahuje dobíjateľné batérie, takže sa nabíja cez USB kábel z počítača. Ten však pri bežnom používaní nepotrebujete. Konektor, ktorý je nutné vložiť do USB, je miniatúrny a výrobca tvrdí, že signál dosiahne do 10 metrov, aby ste mohli pohodlne ovládať PC z celej obývačky. Testovali sme klávesnicu a jej dosah najprv meter od PC, neskôr opakovane vo vzdialenosti približne 5 metrov, spoza stola, spoza sedačky, spoza rohu, dokonca aj za hrubou stenou a sme príjemne prekvapení jej dosahom.

Hodnotenie

Pri hodnotení tejto klávesnice sme brali do úvahy jej účel, lebo je veľmi prepojený s výhodami a nevýhodami klávesnice. Pri používaní na dlhšie písanie má drobné nedostatky, ktoré jej môžeme vyčítať. Ak však hľadáte kompaktnú klávesnicu, ktorú použijete z hocikákeho miesta vo vašej obývačke a pohodlne ňou budete môcť ovládať počítač, konzolu aj televízor, môžeme klávesnicu Theza jednoznačne odporučiť. Vďaka jej veľkosti, ľahkej konštrukcii a veľkému touchpadu totiž nebudete potrebovať ani myš, ani iný ovládač. Navyše vám pri jej používaní pomôže jemné biele podsvietenie s nastaviteľnou intenzitou, takže nebudete mať problém ani pri práci v tme.

Zuzana Panáková

CyberPower BRICs BR1200ELCD

Chránit' sa, chránit' sa, chránit' sa

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower
Cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nenápadný dizajn
- + dobrý pomer cena/výkon
- + prepojitel'nosť s počítačom
- + prehľadný a funkčný softvér
- + jednoduchý prístup k batériám
- technológia modifikovanej sínusovej vlny

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet zásuviek: 8
(4*prepät'ová ochrana, 4*prepät'ová+batéria)
Typ zásuviek: Shuko
Ostatné rozhrania: RJ-45, USB
Komunikácia s počítačom: Áno, USB
B - USB A (kábel priložený v balení)
Vymeniteľné batérie: Áno
Skutočný výkon: 720 W
Zdanlivý výkon vo VA: 1 200

HODNOTENIE:



Kde by bolo ľudstvo bez elektriny. Táto životodarná energia poháňa všetky moderné technológie, uľahčuje nám život a bez nej by si mohli hráči zahrať tak najviac piškvorky alebo Človeče, nehnevaj sa. Elektrická sieť na Slovensku nie je síce zlá, no niekedy sa môže stať, že sa ocitnete bez prúdu alebo nebudaj vaše drahé zariadenie v kúdole dymu vypovie život. Prepät'ové ochrany sú, našťastie, čoraz viac rozšírené, no na poriadnu ochranu, hlavne pred stratou rozpracovanej práce a projektov, existuje pre bežných používateľ'ov len jedno riešenie, ktoré poznáme pod menom UPS.

UPS, skratka znamenajúca Uninterruptible Power Supply, po slovensky neprerušiteľ'ný zdroj napájania, predstavuje zariadenia, ktoré v sebe okrem iných vychytávok obsahujú batériu.

Tá zvládne dodávať dostatočný prúd do dôležitých zariadení aj niekoľ'o hodín. UPS-ky sa predávajú v rôznych výkonnostných kategóriách s rozličnými kapacitami batérií, rozdielnou funkcionalitou

a, samozrejme, aj v odlišných cenových kategóriách. Výber je naozaj bohatý, od základných kuskov za pár desiatok eur až po profesionálne modely za tisíce určené do malých firiem.



My sme tentokrát siahli po strednej cenovej kategórii, ktorá zaujme nielen profesionálnejších používateľ'ov či malé firmy, ale aj starostlivých nadšencov a pustili sme sa do testovania modelu BRICs BR1200ELCD od spoločnosti CyberPower.

Obal a jeho obsah

Ak zdvihnete nevel'ký kartónový obal, dá vám svoju prekvapivo veľ'kou váhou zariadenie obsahujúce batérie. Po otvorení zbadáte plastové vrecká s príslušenstvom a malou brožúrkou, pod ktorými sa nachádza samotné zariadenie bezpečne uložené v polystyrénových nárazníkoch. Okrem UPS-ky a brožúrky s rýchlym návodom sú v balení ešte USB kábel, LAN kábel a plastový organizátor káblov.

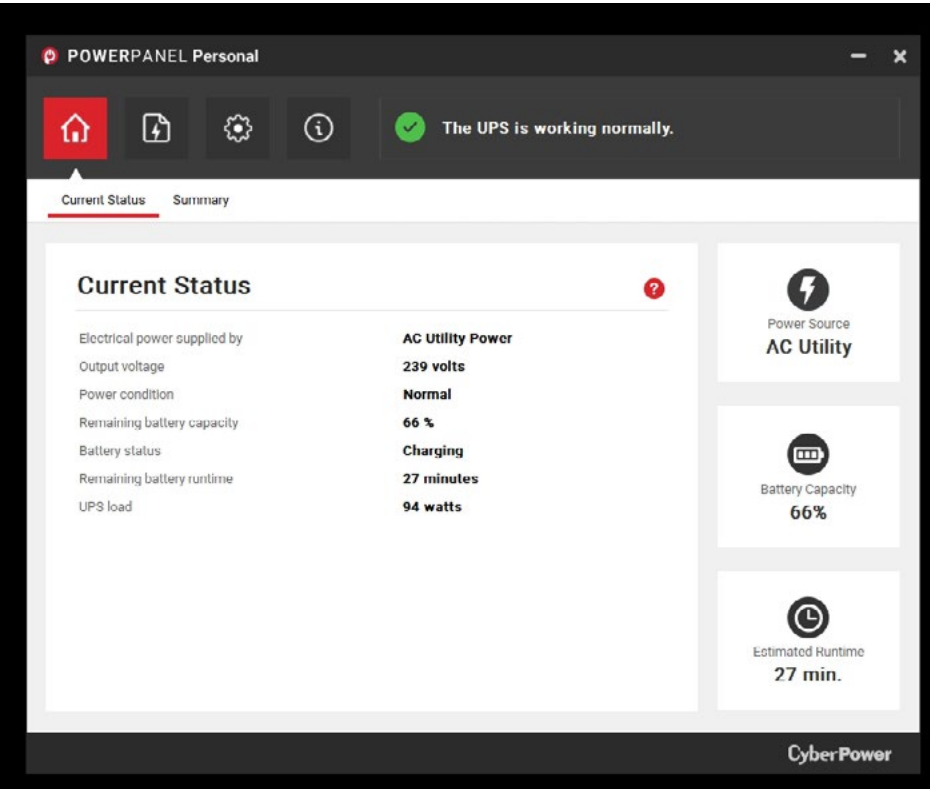
Po vytiahnutí z krabice ma mierne zamrzelo tichý zvuk malých kusov plastu dopadajúcich na zem. Tie sa po chvíľ'ke hľadania ukázali ako časti z mechanizmu pridržujúceho spodné veko kryjúce batérie. Tento kryt je ale upevnený štvoricou skrutiek, takže sa funkcionalite ani bezpečnosti zariadenia nič nestalo. Zarazilo ma však, že sa pri preprave tieto časti plastu oddelili, hoci na obale neboli žiadne viditeľ'né znaky nešetrného zaobchádzania a samotné zariadenie bolo naozaj bezpečne uložené v polystyréne.



Parametre

Modelový rad CyberPower BRICs ponúka viacero variantov s rozličným výkonom. Začínajú sa modelom s kapacitou 700 VA (volt-ampérov) schopným vydať až 450 W (wattov), pokračujú d'alším s kapacitou 1000 VA/600 W a kusok, ktorý sme testovali my, mal kapacitu až 1200 VA/720 W. Menším „nedostatkom“ tohto radu je, že pri použití na batérii dodáva elektrinu v takzvanej

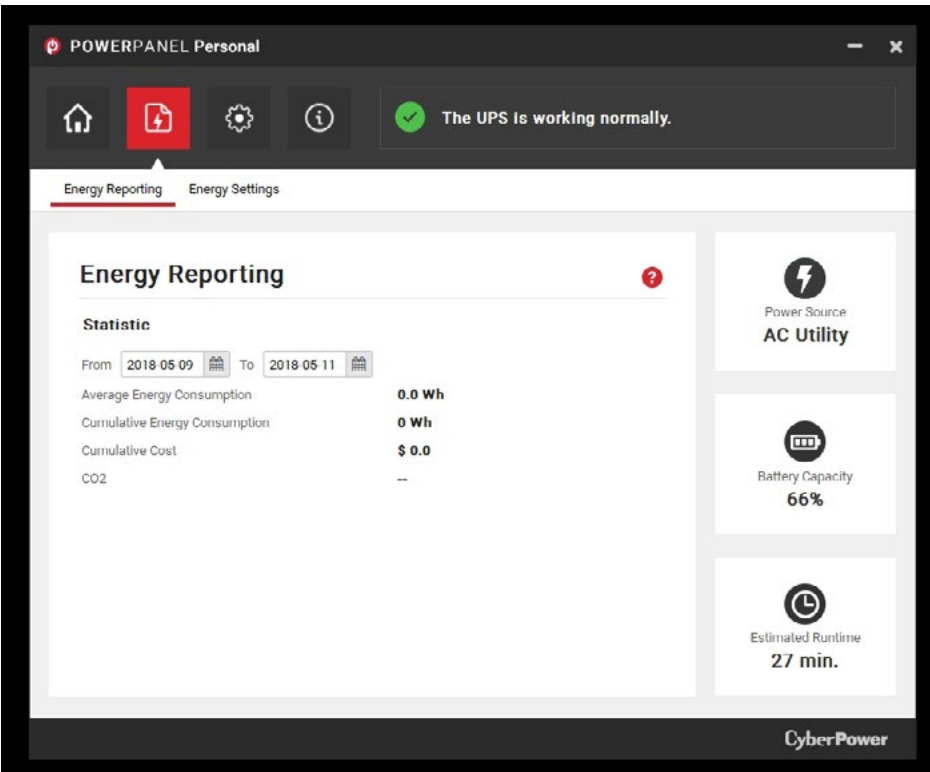
modifikovanej sínusovej vlne, ktorá je tiež známa ako krokovej. To sa nemusí páčiť niektorým zariadeniam so zdrojom podporujúcim aktívne PFC (Power Factor Correction = kompenzátor účinníka). Aktívne PFC majú najmä moderné počítačové zdroje, ktoré pri nekvalitne riešenej modifikovanej sínusovej vlne môžu vydávať hrozivo znejúce zvuky počas snahy upraviť si elektrický prúd podľa svojich predstáv alebo môžu dokonca odmietnuť fungovať. Kvalitnejšie riešenia ale zvládnu dodávať dostatočne použiteľ'né modifikované vlny, a keďže pri UPS-kách ide vždy iba o krátkodobé používanie, zdrojom s aktívnym PFC by sa nemalo nič stať. Za zmienku tiež stojí, že UPS zariadenia s porovnateľ'nými parametrami ale s takzvanou reálnou vlnou sú minimálne o 15 – 20 % drahšie. CyberPower BRICs našťastie patrí do tej kvalitnejšej sorty a testovací počítač ani žiadne d'alšie zariadenia s napájaním na batérii nemali žiadny problém. Na každom modeli sa nachádza 8 štandardných elektrických zásuviek. Štyri z nich ponúkajú aj prepät'ovú ochranu, aj napájanie v prípade zlyhania dodávky elektrickej energie a štyri iba prepät'ovú ochranu. Takisto je na zariadení jeden 5V/1A USB port určený na nabíjanie mobilných zariadení, RJ45 vstup i výstup a USB port na prepojenie s počítačom. Ako už meno zariadenia napovedá, na vrchnej strane sa nachádza aj LCD displej, na ktorom sa zobrazujú užitočné informácie. Na spodnej strane sa v neposlednom rade nachádza odnímateľ'ný kryt batérií, ktorý umožňuje jednoduchý prístup k použitým článkom a ich potenciálnu



výmenu. To pre majiteľov zariadenia znamená poistenie do budúcnosti, keďže aj moderné batérie časom strácajú kapacitu a ich životnosť sa pri dlhodobom používaní pomaly, ale isto skraca.

Inštalácia a pripojiteľnosť

Vybalenie, inštalácia a zapnutie zariadenia až po úplnú funkčnosť nezaberie viac ako pár minút ani menej skúseným používateľom. Tým náročnejším dáva BRICs ďalšie možnosti prispôsobenia. Toto UPS sa totiž dá nielen položiť na zem v pracovni, či dielni, ale napríklad aj zavesiť na stenu vďaka úchytom na spodnej strane. Pri samotnom zapájaní UPS-ky do siete som bol príjemne prekvapený, bola takmer úplne nabitá. V minulosti som sa totiž už párkrát stretol s kúskami, ktoré bolo nutné najskôr niekoľko hodín nabíjať, aby bolo ich používanie bezpečné. Zakomponovaný USB port, vďaka ktorému sa dá zariadenie pripojiť s počítačom, je síce niečo, čo bežný smrteľník nemusí v živote využiť, no skúsenejší majitelia si vďaka nemu budú môcť priamo cez počítač v aplikácii PowerPanel skontrolovať stav batérie, využitia či siete, updatovať firmvér UPS-ky alebo zmeniť jej nastavenia. Pri zapájaní zariadení do UPS-ky treba však dbať na to, či ich chcete mať chránené iba prepäťovou ochranou proti abnormalitám v sieti alebo ich chcete



mať ďalej napájané v prípade výpadku. Na vrchnej strane sú anglické nápisy „Surge Protection“ a „Surge & Battery Protection“, no uvítal by som aj farebné odlíšenie samotných zásuviek, ktoré by menej skúseným či neanglofónnym používateľom uľahčilo život. Prepätie či iné problémy s elektrinou sa ale

netýkajú iba samotnej elektrickej energie, môžu sa dotknúť aj ethernetových káblov, a preto je zakomponovanie RJ45 vstupu a výstupu veľmi vítaným bonusom, ktorý ocenia majitelia drahších routerov alebo NAS zariadení.

Softvér

Spomínaný počítačový program PowerPanel stiahnutelný priamo zo stránok spoločnosti CyberPower je možné nainštalovať na všetky rozšírené operačné systémy, teda Windows, MAC aj Linux. Na domovskej stránke program zobrazuje základné informácie o zdroji elektrickej energie, podmienkach, kapacite batérie a jej stave, aktuálny odber elektrickej energie a na základe kapacity a odberu aj plánovanú výdrž v prípade výpadku siete. Ďalej je v ňom možné vytvárať reporty spotreby energie v špecifickom rozmedzí dátumov, ktoré sú ešte o niečo šikovnejšie vďaka možnosti nastaviť presnú krajinu, kde sa zariadenie nachádza a ceny elektriny za kWh. Pre skúsenejších používateľov alebo tých, ktorí si radi zariadenia prispôbujú, je najzaujímavejšia stránka s nastaveniami, kde sa dá nastaviť napríklad časový plán, podľa ktorého dokáže BRICs zapínať a vypínať zásuvky, meniť správanie UPS-ky pri výpadku energie, určovať, aké zvuky bude vydávať, upraviť tolerancie a prípustné odchýlky

v prípade kolísavého napätia alebo podrobiť zariadenie osobnému testu, ktorý by mal pomôcť odhaliť potenciálne problémy. Takisto je vďaka prepojiteľnosti s počítačom možné vylepšiť firmvér zariadenia na novšie verzie, ktoré môžu priniesť zlepšenú ochranu alebo zníženie spotreby energie v budúcnosti.

Používanie

Správne UPS zariadenie je tichým spoločníkom, o ktorom by nemal používateľ vôbec vedieť, kým ho nebude potrebovať. Niektoré spoločnosti si túto mantru veľmi neberú k srdcu a nielen lacnejšie modely od týchto výrobcov dokážu strpčiť životom majiteľom konštantným bzučaním alebo vrčaním permanentne točiaceho sa ventilátoru. Preto ma tento produkt veľmi potešil, v bežných prevádzkových podmienkach aj pri nabíjaní je takmer nepočuteľný a zvuky sa objavujú až pri výpadku energie, keď začne pípať a zapne sa v ňom ventilátor na chladenie článkov batérií a vnútorných komponentov, ktoré sú pod záťažou. Podsvietený displej, ktorý sa dá v prípade potreby zapnúť fyzickým tlačidlom, je jednoduchou možnosťou, ako skontrolovať stav batérie, využitia a siete, no po pripojení ku počítaču a v bežnej prevádzke v praxi nie je vôbec potrebný. Z osobného používania spojeného s testovaním som mal do tejto UPS-ky pripojený počítač a dva monitory, ktoré si pod syntetickou záťažou žiadali od 200 do 300 wattov. Počas celého používania



som na počítači nezaznamenal žiadne problémy a UPS-ku som sa takmer ani nemusel snažiť cielene otestovať, keďže pár dní po jej inštalácii sa nad mojim obydľím prehnala búrka a voda, ktorá vďaka nej natiekla do externej zásuvky na dome vyrazila poistky.

Jedinou zmenou od normálneho fungovania bolo počuteľné pípanie spod pracovného stola a zvuk ventilátoru, ktorý sa dal do chladenia. S plne nabitou batériou som pohodlne dopozeral diel seriálu, poukladal si rozpísané články, zahral partičku Solitaire, nabil mobil o 5%, a keď sa počítač konečne po 28 minútach vypol, išiel som skontrolovať ističe. Samozrejme, čas fungovania na batérii sa bude líšiť v závislosti od pripojených zariadení, no s odberom okolo 250 wattov je takmer celá polhodina veľmi slušný výkon.

Zhrnutie

Spoločnosť CyberPower je na trhu už viac ako 20 rokov a s UPS riešeniami má naozaj bohaté skúsenosti. Dokazujú to aj modelovým radom BRICs, ktorý spája



striemny dizajn s kvalitnými komponentmi a funkčným prístupom. Napriek integrácii systému modifikovanej sínusovej vlny nemali pri používaní a testovaní problém ani zariadenia s modernými zdrojmi a ako spoločník sa BRICs dokonca neplánovane osvedčil po výpadku elektriny spôsobenom búrkou hneď po niekoľkých dňoch. Ak nepotrebuje napájať príliš veľa výkonných zariadení, určite poteší možnosť volby modelu s nižšou kapacitou a cenovkou, no za 140 eur za model BR1200ELCD sa v porovnaní s konkurenčnou ponukou stále oplatí. A keby sa vám zdalo 140 eur veľa, treba si pamätať, že na ochrane sa šetriť neoplatí.

Daniel Paulini



Genesis Neon 350

Headset od Genesis, ktorý prekvapí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + veľké mäkké náušníky
- + funkčný dizajn s pekným podsvietením
- + výrazne pevný hrubší kábel
- + headset pôsobí trvácne a odolne
- + čistý zvuk podfarbený vibráciami
- + priaznivá cena

- vhodný skôr na väčšie hlavy
- náušníky sa trochu šmýkajú
- ríliš mohutná konštrukcia



ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: Stereo

Veľkosť meničov: 50 mm

Frekvenčný rozsah:

20Hz až 20kHz

Citlivosť: 94 dB

Konektory: rôzne, USB

a 2 x 3,5 mm jack

Dĺžka kábla: 200 cm

HODNOTENIE:



Pozreli sme sa na headset s názvom Neon 350. Jeho vzrast je trochu mohutnejší, na rozdiel od bežných hráčskych slúchadiel, čo je zjavné už pri pohľade na veľkú krabicu, v ktorej prišiel. Ako to ovplyvňuje jeho výkon, ako dopadol v testovaní a prečo nás tak prekvapil, sa dozvieme v recenzii.

Design

Z hľadiska dizajnu stavia značka Genesis na čiernu a červenú farbu a inak tomu nie je ani v prípade týchto slúchadiel. Zaujímavosťou, ktorá ich odlišuje od ostatných modelov, je podsvietenie, ktoré netvorí úplne bežnú súčasť slúchadiel, a o niečo mohutnejšia konštrukcia. Čelenka nie je väčšia len oproti iným produktom od tohto výrobcu, ale oproti iným

produktom vo všeobecnosti. Náušníky sú na pohľad naozaj obrovské a vďaka nim Neon 350 pripomína skôr slúchadlá pre dj-ov než hráčsky headset. Ich povrch je potiahnutý umelou kožou a pôsobí



mätko, čo dizajnovovo vyvažuje pevnú čiernu kovovú konštrukciu.

Spomínané podsvietenie len podfarbuje logo Genesis a sieťku z vonkajšej strany, čo vytvára dojem, že je pod sieťkou červená farba namiesto čiernej.

Zaujímavý je aj kábel, ktorý vedie k headsetu, pretože aj keď sú opletené vystužené káble pomerne rozšírenou súčasťou, tento je hrubší, a tým pádom sa nezamotáva ani nikde nezachytáva a pôsobí až nezničiteľne.

Kompatibilita a zvuk

Na headsete Neon 350 nájdeme tri koncovky, dve z nich sú 3,5 mm pre slúchadlá a mikrofón a do tretice je to vstup pre usb kábel, vďaka ktorému funguje aj



podsvietenie. Vďaka nim je headset bez použitia mikrofónu použiteľný aj s počítačom, aj s mobilným telefónom.

Zvuk zo slúchadiel prechádza cez 50 mm meniče a vďaka veľkým náušníkom je výborne izolovaný – jednak nepočujete zvuky naokolo, ani sa vaša hudba nešíri do okolia. Celkovo sú zvuky čisté, bez šumu a akéhokoľvek zastrenia, čo je, vzhľadom na cenu headsetu, naozaj prekvapivé.

Neon 350 navyše ponúka aj používanie basových vibrácií, ktoré sa dajú zapnúť a vypnúť, počas počúvania hudby a hrania sme ich však výrazne nezaznamenali (jedine pri zvukoch so silnými basovými frekvenciami), skôr fungujú ako prifarbenie zvukov. Na



druhej strane to však znamená, že pri používaní neprekážajú, takže túto súčasť vidíme zároveň ako výhodu aj nevýhodu.

Pohodlie

Pri headsete s takouto mohutnou konštrukciou by sme očakávali vyššiu hmotnosť a s ňou spojené menšie pohodlie pri nosení, čo však nie je prípad týchto slúchadiel.

Náušníky sú síce široké, ale objímajú uši mätko a príjemne a čelenka na vrchu hlavy používateľ'a netlačí, čo býva častý problém herných headsetov.

Musíme však povedať, že aj keď sú slúchadlá Neon všeobecne pohodlné, ich dlhšie používanie nie



je úplne príjemným zážitkom a po čase sa trochu na ušiach šmýkajú.

Tento fakt pripisujeme tomu, že sú skrátka zrejme až príliš veľké a nie je jasné, aký význam pre hráčov majú také mohutné a široké slúchadlá. Z hľadiska pohodlia je to teda čiastočne aj ich výhoda, ale z hľadiska výzoru a praktickosti ich neodporúčame hráčom s menšou hlavou, pretože v takomto prípade bude zrejme ich konštrukcia skôr na škodu.

Hodnotenie

Headset Neon 350 je veľmi prekvapivým kúskom zo série hráčskej výbavy od Genesis.

Prekvapuje svojím podsvietením, možnosťou používania basových vibrácií, pevnou konštrukciou s príjemnými náušníkmi a tiež špeciálne pevným káblom s vystuženým povrchom.

Aj vďaka nemu totiž headset pôsobí pevne a jeho výzor o ňom napovedá, že bude mať dlhú životnosť. Na druhej strane je však telo slúchadiel možno až príliš veľké, čo ani zďaleka nemusí vyhovovať každému.

V otázke vyváženia jeho výhod a nevýhod je však dôležitým faktorom cena. Vzhľadom na kvalitu headsetu Neon 350 sme očakávali podstatne vyššiu cenovku a aj vďaka nej dávame headsetu 4/5 hviezdíček.

Zuzana Panáková

Motorola Moto X4

Neohrozený bojovník v strednej triede

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + Moto skratky
- + softvér
- + USB-C konektor
- + výkon
- + čítačka odtlačkov prstov
- + prostredie aplikácie
- + fotoaparátu

- veľká brada a čelo prednej strany
- šmykľavá zadná strana
- vypuklý fotoaparát
- postprodukcia pri fotoaparáte

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Sterling Blue
Rozmery: 148,4 x 73,4 x 8 mm
Váha: 163 g
Čipset: Snapdragon 630
Grafický akcelerátor: Adreno 508
RAM: 4 GB
Interná pamäť: 64 GB
OS: Android Oreo
Fotoaparát: Duálny predný (12 MPx f/2.0 + 8 MPx f/2.2), zadný (16 MPx f/2.0)
Konektivita: Wi-Fi, BT 5.0
Batéria: 3000 mAh Li-Ion

HODNOTENIE:



Telefóny Moto od spoločnosti Motorola sú na slovenskom trhu známymi zástupcami strednej triedy smartfónov. Už to vyzeralo tak, že sa Motorola vykašle na tento rad a že ani po dlhom čakaní nevydá žiadne nové telefóny v rade Moto X, no dočkali sme sa elegána X4. Spolu s nedávno odhalenou Moto G6 prináša nový dizajn do radov Moto a kov na zadnej strane nahrádza sklom. Pod'me sa na tohto predstaviteľ'a vyššej strednej triedy spoločne pozrieť.

Obsah balenia, vonkajší pohľad

Smartfón od kooperácie Lenovo a Motoroly nemám v rukách prvýkrát. Smartfóny od tejto dvojice ma zaujmú hneď na prvý



oceňujeme, že ich výrobca aspoň pribalil. Majú dokonca aj mikrofón.

Po vybratí telefónu z balenia si hneď všimneme jeho ligotavú prednú a zadnú stenu. Lenovo nám zapožičalo farebnú verziu Sterling Blue, ktorá vyzerá naozaj luxusne, akoby telefón ani nepatril do strednej triedy.

Rozmery smartfónu sú: 148,4 x 73,4 x 8 mm a váha sa zastavila na 163 gramoch.

Vpredu nájdeme na spodnej strane čítačku odtlačkov prstov, mikrofón, displej, reproduktor (zároveň aj slúchadlo hovorov), prednú kameru a senzory. Samozrejmosťou je aj logo Moto navrchu.

Budeme k vám úprimní, reproduktor nepatrí k tým najlepším. Maximálna hlasitosť

pohl'ad svojou zdieľanou grafikou. Každé balenie je farebne odlišné, no na prednej strane sa nachádza vždy ilustrácia operenca spolu s modelovým označením a logom výrobcu. Na zadnej strane sú bližšie rozpísané technické detaily.

Do vnútra balenia sa dostaneme prerezaním ochrannnej pásky. Odtiaľ sa na nás už pozerá samotný smartfón. Pod ním nájdeme štandardnú dokumentáciu, ktorá nás informuje o bezpečnom používaní zariadenia. Rovnako nám Motorola nabalila sponku pre otváranie „šuflička“ so SIM kartou, nabíjačku, USB typ – C kábel a slúchadlá s dvoma pármami veľkostí rozdielných špuntov. Nebudeme si klamať, cez slúchadlá znie zvuk dosť plechovo, no



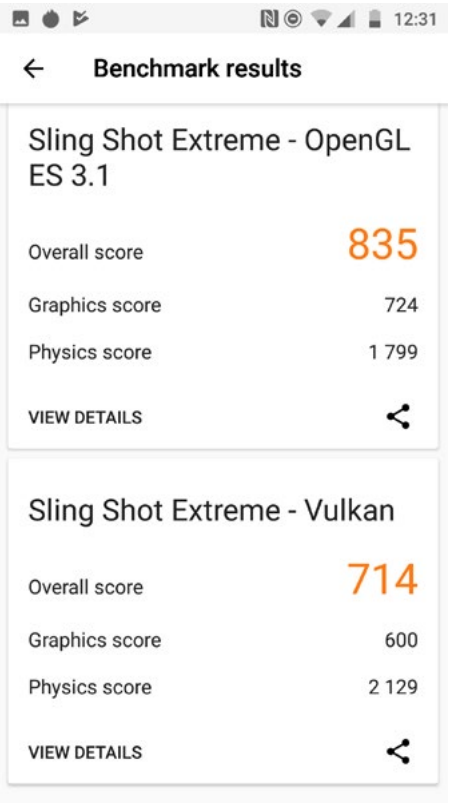
dostačuje, na vyšších hlasitostiach však upadá bas a zvuk znie dosť skreslene. Celkovo sa kvalitou nevymýka svojej cenovej hladine.

Displej o veľkosti 5,2-palca s rozlíšením 1920 x 1080, hustotou 424 ppi pokrýva asi 70% prednej strany. Disponuje automatickým prispôbením jas a dobre sa číta aj na priamom slnku. Ponúka hýrivé farby, dobré pozorovacie uhly a ani pri bližšom pohľade nie je vidno individuálne pixely.

Senzor odtlačkov prstov je perfektný. Nemýli sa, reaguje pľahotovo aj vtedy, keď je čítačka trochu zašpinená a zamastená. Je rozhodne jedným z veľkých plusov tohto modelu.

Nevieme, či výrobca pozabudol na oleofóbnú vrstvu zadnej strany, pretože sa rýchlo zašpiní a je potom dosť šmykľavá. Nájdeme na nej aj kruhový výbežok, v ktorom sa nachádza dvojica fotoaparátov, ktorým asistuje duálna LED dióda. Pod nimi je umiestnené aj logo Motoroly.

Na pravom boku by sme našli kolísku ovládania hlasitosti a odomýkacie tlačidlo, ktoré je svojou textúrou odlišené od ostatných. Na spodnej strane nájdeme konektor USB-C a 3,5 mm jack. Na



hornej hrane je umiestnený „šuflíček“, ktorý ponúka osadenie 2 SIM kariet (jednej nanoSIM a druhej microSIM) alebo ak sa rozhodnete neosadiť sekundárnu SIM kartu, môžete použiť microSD kartu do veľkosti 2 TB.

Celý bočný lem, ktorý tvorí hranu medzi prednou a zadnou stranou, je z hliníku a je taktiež vo farbe telefónu.

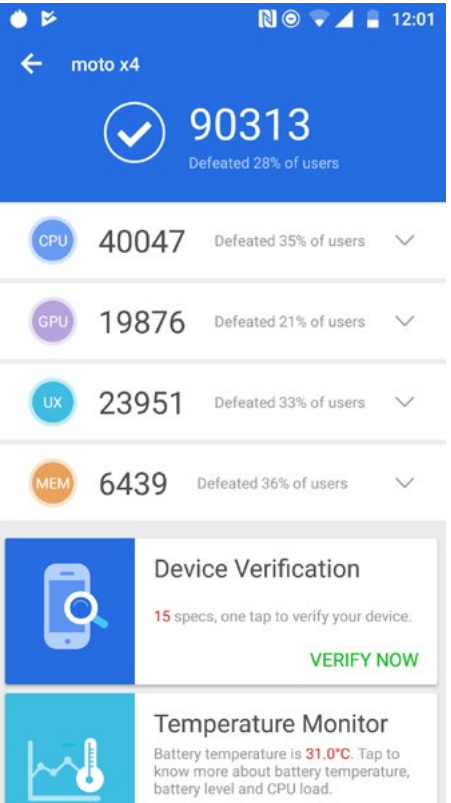
Moto X4 podlieha certifikácii IP67, čo v praxi znamená, že telefón je rezistentný voči prachu a voči vode v hĺbke 1,5-metra na 30 minút. Takže sa nemusíte báť, ak sa vám telefón vyšmykne z rúk priamo do vody.

Výkon, operačný systém

Motorola osadila telefón novým čipsetom z dielne Snapdragonu, konkrétne modelom 630, ktorému sekunduje grafický akcelerátor Adreno 508. Túto dvojicu završujú 4 GB operačnej pamäte.

Pre vaše súbory zostane z osadenej 64 GB pamäte asi 50 GB, čo naozaj dostačuje. Z operačnej pamäte si systém odhrýzne 1,8 GB.

Hardvér pod kapotou skvelo spolupracuje so softvérovou stránkou zariadenia. Pohyb v prostredí Androidu



Oreo je fluidný, nič neseká. Načítanie aplikácií je veľmi rýchle, rovnako ako aj prepínanie medzi nimi a multitasking menej náročných aplikácií v režime splitscreen telefón rovnako zvláda. Zo syntetických testov je jasné, že telefón posluží aj náročnejšiemu používateľovi. Testovali sme ho pomocou 3DMark, AnTuTu Benchmark a Geekbench. Telefón sa výkonom trafil do svojej cenovej kategórie okolo 350 €.

Operačný systém je síce čistý a neobsahuje bloatvér, no Motorola štandardne obohatila aj tento model o funkcie Moto. Ide o aplikáciu, ktorá ponúka všelijaké skratky ul'ahčujúce používanie smartfónu.

Nie každému vyhovujú softvérové tlačidlá na displeji, prečo si ich teda nevymeniť za jedno hardvérové. V čítačke je jednoducho integrovaný aj senzor snímania pohybu. Ak posunieme prst sprava doľava naprieč čítačkou, dostaneme sa o krok späť, ak to urobíme naopak, otvoríme ponuku multitaskingu. Pri rýchlom dvojitoť potrasení smartfónu sa zapne baterka, rýchlym otočením zápästia fotoaparát – aj to sú ďalšie z príjemných Moto skratiek.

Rovnako poteší tmavá Moto obrazovka, ktorá ukazuje všetky



upozornenia a umožňuje rýchlo odpovedať na správy. Stačí ak rukou prejdete ponad reproduktor.

Azda najlepšou, žiaľ, na Slovensku zatiaľ nepodporovanou, skratkou je ovládanie hlasom.

Fotoaparát

Ako som spomenul, na zadnej strane je umiestnený duálny fotoaparát. Ide o spojenie hlavného 12-megapixelového fotoaparátu spolu s druhým, širokouhlým s rozlíšením 8 megapixelov. Clona hlavného fotoaparátu je f/2.0.

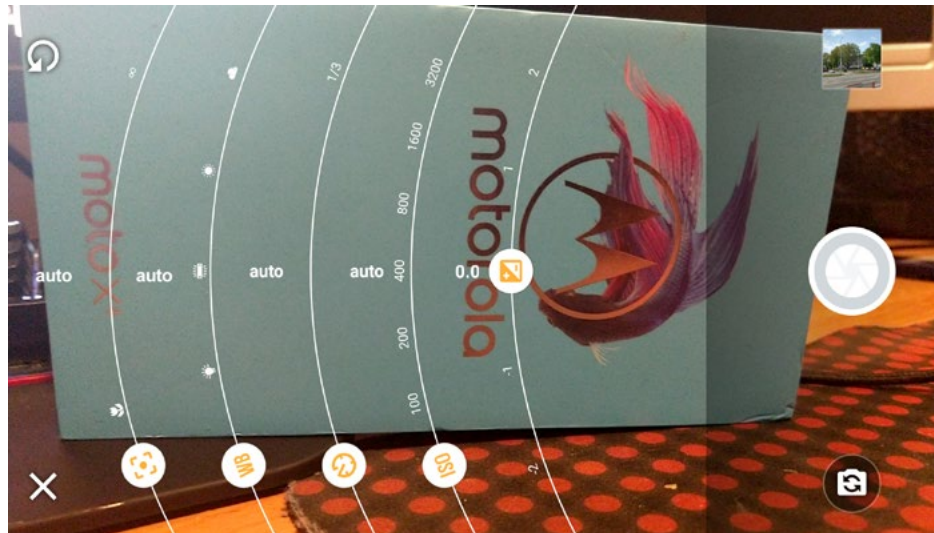
Za denného svetla fotí fotoaparát dobre. Fotografie sú obohatené o pestré farby a často aj o bokeh efekt. Výsledky širokouhlého fotoaparátu sú len o trochu horšie, no sú stále dobré. Ako mínus by som označil prácu či už softvéru alebo postprodukcie fotoaparátu s protisvetlom



a celkovou expozíciou. Niektoré časti fotografií sú prepálené, zatiaľ čo iné sú tmavšie. Táto anomália je zjavná hlavne pri expozične náročných scénach, ako je fotenie v protisvetle interiérov, napríklad pri pohľade z okna. Nočné fotografie hodnotím ako dostačujúce.

Dodávaná aplikácia fotoaparátu poskytuje naozaj všetko, čo by mohol používateľ potrebovať. Ako to býva bežné, fotografovanie je rozdelené na automatiku a manuál. Aplikácia ponúka niekoľko fotografických režimov, spomeniem napríklad skener textu, panorámu alebo režim portrét.

V manuálnom režime máme možnosť nastavovať jas, vyváženie bielej, čas uzávierky, hodnotu ISO a kontrast. Všetko to sprostredkováva výberový kruh, ktorý okamžite aplikuje používateľom vybranú voľbu. Samozrejmosťou je spustenie snímania v HDR, poprípade zapnutie



Lukáš Batora

pomocnej mriežky. Záznam videa je možný až v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu, poprípade v 1080 p pri 60 snímkach za sekundu.

Predný fotoaparát ponúka najvyššie rozlíšenie v porovnaní s dvoma zadnými, konkrétne až 16 megapixelov. Taktiež mu asistuje aj LED blesk. Predný fotoaparát má dostatočnú kvalitu na videohovory a na občasnú momentku z výletu. Určite ale nejde o olympijského bežca medzi prednými kamerami. LED blesk je dostatočný na osvetlenie niekoľkých tvárí.

Batéria

Moto X4 poháňa batéria s kapacitou 3000 mAh. Nabíja sa rýchlo najmä vďaka pribalenej TurboCharge nabíjačke, ktorá nabije batériu z 20% skoro doplna za asi hodinu a pol.

Pri striedmom používaní ste schopní sa dostať na dvojdňovú výdrž. Pri náročnejšom používaní vydrží bežný pracovný deň pri vyššom jase a surfovaní webu.

Záverečné hodnotenie

Novinka od Motoroly je skvelým zástupcom strednej triedy. Tento model ponúkne užívateľovi dostatok výkonu na jeho každodenné potreby, zatiaľ čo si zachováva príjemnú rýchlosť systému. Zadný a rovnako aj predný fotoaparát postačí na bežné fotenie momentiek. Celý smartfón zostane dlho nažive vďaka dobrej výdržou a rýchlym nabíjaním.

Creative Sound Blaster Play! 3

Externá USB zvuková karta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé rozmery
+ softvér
+ ceny a výkonu
+ s ostatnými produktmi Creative

- nič



Nie všetky zariadenia, napríklad niektoré modely notebookov, ponúkajú externú zvukovú kartu, prípadne, výsledný zvuk nie je kvalitný a je sprevádzaný šumom a iným ruchom. Dalším dôvodom, prečo siahnuť po externej zvukovej karte, je zosilňovač, pretože vaše 100-Ohmové slúchadlá sú príliš tiché. O všetky tieto problémy sa chce postarať zvuková karta Play! 3 od spoločnosti Creative. Podme sa na ňu bližšie pozrieť.

ŠPECIFIKÁCIE:

- Odstup signálu / šum -93dB
- Max. kanálový výstup Stereo
- Zvukové technológie SBX Pro Studio
- Stereofónny zvuk Až 24 bitov / 96 kHz
Podporované operačné systémy: Windows® 7, Windows® 8, Windows® 8.1, Windows® 10, Mac OS X v10.9 and above
Možnosti pripojenia: Vstup pre mikrofón 1x 3,5mm konektor, 4pólový výstup pre slúchadlá s mikrofónom: 1 x 3,5mm
Rozhranie: USB, 2 x 3,5 mm jack
Váha: 13 g
Maximálna podporovaná impedancia: 300 Ohm
Maximálne rozlíšenie výstupu: 24 bit/96 kHz

HODNOTENIE:



aj s počítačmi s Windowsom. Vnútro balenia je naozaj jednoduché – nájdeme v ňom zvukovú kartu a manuály.

Pre použitie Play! 3 stačí pripojiť slúchadlá, poprípade mikrofón a pomocou konektoru USB ho pripojiť k počítaču.

V operačnom systéme stačí už len zvoliť rozlíšenie, ktoré môže byť až 24 bitov/96 kHz. Zvuková karta v sebe obsahuje aj zosilňovač až pre 300-Ohmové slúchadlá.

Ak by vám nastavenia nevyhovovali, môžete si stiahnuť softvér Sound Blaster Studio



z oficiálnej stránky výrobu. Aplikácia automaticky detekuje zvukovú kartu a poskytne všetky dodatočné nastavenia v podobe skupiny nastavení SBX Pro Studio.

Len čo túto skupinu aktivujete, získate možnosť upravovania veľkosti priestorového zvuku, čistoty zvuku, budete môcť regulovať basy, zapnúť obmedzovač zvuku, poprípade zvýrazniť vokály. Samozrejmosťou je prítomnosť ekvalizéra.

Aby sa nám testovalo čo najlepšie, spoločnosť Creative nám zapožičala aj slúchadlá H5 Tournament edition zo svojich dielní. Pridanou hodnotou je, že aplikácia zvukovej karty poskytuje dokonca aj optimalizáciu pre tieto slúchadlá.

Čo sa zvukovej kvality týka, užíval som si veľmi príjemný digitálny zvuk s možnosťou kedykoľvek si ho upraviť, čo ponúka skutočne len málokterá základná doska.

Vďaka malým rozmerom je karta ľahko prenosná, takže je vhodným spoločníkom aj na cesty.

Záverečné hodnotenie

Zvuková karta Play! 3 je už, ako sám názov našepkáva, tretím pokračovateľom prenosných a lacných zvukových kariet z dielne spoločnosti Creative.

Za cenu necelých 20 € dostanete nadpriemerný zvuk, najmä v porovnaní s lacnými základnými doskami, ktorých zvuk môže pôsobiť lacno a nekvalitne.

Softvér taktiež podporuje hardvér, preto si budete môcť mnohé nastavenia prispôbiť podľa svojho gusta.

Lukáš Batora

MSI Infinite X VR8RF-008US

(Takmer) Perfektný herný počítač

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena: 2450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nadupaný hardvér
- + moderný dizajn zvonjšku skrinky
- + dobre zvládnuté chladienie
- + pomer cena/výkon

- nedotiahnuté detaily dizajnu vnútra
- vrchný PCIe slot blokovaný riešením chladienia

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7-8700K Processors
Grafická karta: MSI GeForce GTX 1080Ti 11GB GDDR5X
Matičná doska: MSI Z370M Gaming Pro AC
RAM: 16GB DDR4 2400Mhz, max 64GB
Úložný priestor: 2 x M.2 Intel 600P 256 GB NVMe SSD, 1 x 3.5" WD 2TB HDD
Celkovo pozície na disky: 2 x 3.5", 1 x 2.5"
Optická mechanika: Slim Tray-Load
Super Multi DVD
Zvuk: 7.1 kanálové HD Audio s Nahimic audio enhancer
Operačný systém: Windows 10 Home
Externé konektory: USB 3.1 Gen1 Type C, 5 x USB 3.1 Gen1 Type A, 3 x USB 2.0, RJ45, 5 x Audio konektor, S/PDIF, PS/2, DP, HDMI
WiFi/Bluetooth adaptér: Intel AC3168
LAN adaptér: Intel WGI219V
Zdroj: 550W 80 Plus Bronze(ATX)

HODNOTENIE:



Hi'adáte počítač s tým najnovším Intel procesorom? Silnou hernou grafikou? Viac než dostatočnou RAM-kou a úložným priestorom? Navyše taký, ktorý je zabalený do moderného dizajnu s RGB podsvietením? Modelový rad desktopov MSI Infinite X všetky tieto podmienky, minimálne na papieri, spĺňa. Je ale najsilnejší model z tohto radu naozaj perfektným riešením ultra náročných hráčov alebo má aj skryté nedostatky? V redakcii sa u nás pristavil kúsok s označením VR8RF-008US, ktorý v sebe ukrýva momentálne to najlepšie pre hráčov a bol, samozrejme, poriadne preskúšaný, aby sme vám mohli priniesť naše pocity a postrehy z používania.

Nie veľmi príťažlivo znejúce označenie VR8RF-008US, ktoré sa už skrýva za lepšie znejúcim názvom Infinite X, znamená procesor Intel

Core i7-8700K, grafickú kartu Nvidia GeForce GTX1080Ti, 16 GB RAM a ďalšie vychytávky. Tieto komponenty samy o sebe dokážu v hráčoch a znalcoch vzbudzovať veľmi príjemné pocity. Spojiť ich do jedného, dobre fungujúceho celku, ktorý

sa oplatí vlastniť, však nie je také jednoduché, ako by sa mohlo zdať. Spoločnosť MSI je asi najznámejšia vďaka svojim grafickým kartám, matičným doskám a notebookom, no aj na poli stolných počítačov má už pekných pár rokov skúseností, takže do testovania som sa púšťal s optimizmom.



Obal a prvé dojmy

Na veľkých kartónových krabiciach asi nebude nikdy nič príťažlivé, hoci na tej, ktorá ukrýva Infinite X, sa skvie veľké logo MSI. To dôležité je ale, ako vždy, vnútri. V mäkkej pene je bezpečne uložený samotný desktop, vedľa ktorého sa nachádza ešte jedna tenšia kartónová krabica chrániaca bočnicu vyhotovenú z tvrdeného skla.

Okrem toho je v balení ešte pár drobností pre inštaláciu priehľadnej bočnice a vždy prítomné brožúrky s návodmi a informáciami. Po vybalení z ochranných obalov je hneď na prvý pohľad vidieť, na aký trh je Infinite X zameraný, pokiaľ by to už z použitých komponentov nebolo jasné.

Agresívne lomené krivky plné ostrých uhlov robia už zo samotnej skrinky dizajnový element, za ktorý by sa nehanbili ani tvorcovia sci-fi filmov. Z výroby sú na skrinke osadené na oboch stranách bočnice z kovu a ľavá ponúka vďaka perforáciám v oblasti vertikálne uloženej grafickej karty pohľad na jej chladič. Táto možnosť určite poteší striedejších záujemcov, nakoľko sa po vypnutí podsvietenia Infinite X transformuje na takmer nenápadného spoločníka.

Ja osobne ale pevne verím, že takýto počítač si budú kupovať hlavne ľudia, ktorí sa ním radi pochvália, a preto si okamžite po vybalení nainštalujú priehľadnú bočnú panel. Výmena panelov je otázkou niekoľkých minút, no na zloženie

pôvodného panelu je potrebný skrutkovač. Následne si už ale majitelia vystačia aj s prstami. Celková kvalita spracovania je skutočne na úrovni a žiadny element skrinky tento dojem na prvý pohľad nekazí.

Skrinka a jej rozloženie

Samostatný odsek si zaslúži skrinka. Prvým dobrým prvkom, ktorý sa MSI podaril do tejto skrinky zakomponovať, je robustná rúčka na zadnej strane, vďaka ktorej si milovníci LAN party a prenášania počítačov nebudú musieť robiť starosti a zvládnu naraz preniesť jednou rukou počítač a pod pazuchu i monitor s príslušenstvom. Z vonkajšej strany sa naskytá pohľad na kombináciu matného kovu, plastu a lesklého plastu

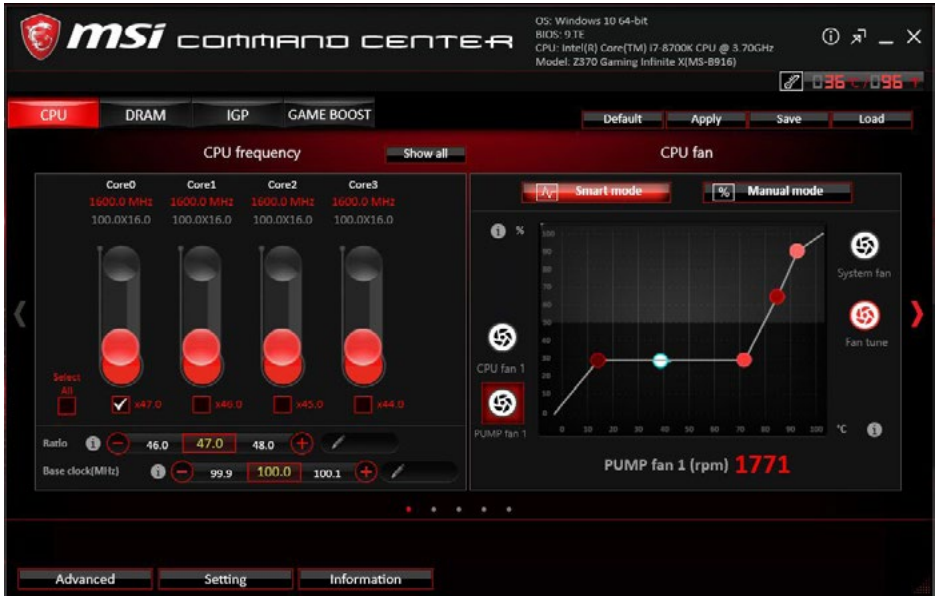
na prednej strane, v ktorom sa ukrývajú prvky RGB podsvietenia. Predný panel ponúka okrem tlačidla na zapnutie/vypnutie LED indikátor aktivity disku, dva audio konektory na slúchadlá a mikrofón a trojicu USB portov, z ktorých je jeden USB 3.0, jeden USB 2.0 a posledný USB Typ C. Vnútro skrinky sa mierne odkláňa od zaužívaných štandardov svojím rozdelením na tri samostatné sekcie. Toto delenie označuje spoločnosť MSI názvom Silent Storm Cooling 3, trojka v názve indikuje práve počet sekcií. Vďaka nemu sú hlavné komponenty produkujúce teplo, grafická karta, zdroj a procesor od seba oddelené a nemali by sa vzájomne ovplyvňovať.

Aj vďaka tomu sa pri hraní i pri náročných syntetických úlohách držia teploty na príjemných hodnotách. Miernou nepríjemnosťou je, že kvôli plastovému krytu, ktorý od seba oddeľuje procesor a grafickú kartu, je vrchný PCIe slot znefunkčnený a aj výmena ostatných, bežne dostupných komponentov zaberie nejaký čas navyše a nezaobídete sa bez skrutkovača.

Takmer nakoniec musím ešte podotknúť, že táto skrinka celkom určite poteší aj majiteľov hier a filmov na DVD-čkách či milovníkov napalovania, nakoľko ponúka v hornej časti šikovne ukrytú Supermulti DVD-ROM-ku schopnú nielen čítať DVD disky, ale ich aj napalovať či podporované kúsky prepisovať.

Komponenty

Už som spomenul tie najhlavnejšie komponenty tohto modelu, teda procesor





i7-8700k (s možnosťou taktovania), grafickú kartu GTX 1080Ti s 11 GB VRAM a 16 GB DDR4 RAM. Kvalitný počítač ale musí ponúkať aj zvyšok komponentov v podobnej kvalite. Základom tejto skladačky je matičná doska s čipsetom Z370, ktorá pochádza, ako inak, od spoločnosti MSI a nesie označenie Gaming Pro AC. Ide o mATX dosku, takže k dispozícii sú 4 DRAM pozície, dve pozície na m.2 SSD, dva PCIe x16 a dva x1 sloty, ale vďaka písmenkám AC v mene aj zabudovanú Intel Wifi/Bluetooth 4.2 kartu.

Obe m.2 pozície sú v tejto konfigurácii osadené NVMe SSD diskami Intel 600P s kapacitou 256 GB v režime RAID 0 (celkovo 512 GB), čo siľbuje naozaj bleskové prenosové rýchlosti a pre ukladanie hudby, filmov či iných väčších súborov je v počítači ešte 2 TB HDD od spoločnosti WD. Všetky komponenty napája zdroj s výkonom 550 W a hodnotením 80Plus Bronze, čo na túto konfiguráciu postačí, no pre poistenie do budúcnosti by som možno uvítal buď silnejší kúsok, alebo aspoň vyššie 80Plus hodnotenie.

O chladenie procesora sa stará AIO vodné chladenie so 120mm radiátorom a nabielo svietiacim MSI Gaming logom na pumpe, ktoré aj počas väčšej záťaže zvládlo (hoci za cenu mierne zvýšeného hluku) ochladiť všetkých 6 jadier tohto výkonného procesora. So 120mm AIO chladičom ale nie je veľmi odporúčané hnať sa za vysokými taktami na procesore, a tak som ho radšej počas testovania nechal v režii Intel Turbo Boost technológie.

Grafická karta v tejto verzii Infinite X je rovnaká ako matičná doska od spoločnosti MSI – ide o GeForce GTX 1070Ti v Armor prevedení. Armor prevedenie s dvoma Torx ventilátormi zvládlo chladenie uspokojivo a teploty sa ani pri vyšších taktach jadier a pamäte nedostali na nebezpečné úrovne. Toto platilo nielen pri použití s perforovaným kovovým krytom, ale aj s bočnicou z tvrdeného skla, nakoľko tá je po inštalácii asi pol centimetra od samotnej skrinky a necháva tak vnútro dýchať.

Po stránke ochrany prachu ale nie je toto riešenie s bočnicou úplne štastné. Celkovo sa o chladenie skrinky okrem jedného 120mm ventilátora na chladení

procesora starajú ešte dva 120mm ventilátory, ktoré opäť svoju prácu zastanú postačujúco, hoci nie výnimočne.

Softvér

Spoločnosť MSI k produktom ponúka a často aj rovno pribaluje svoj softvér. V minulosti som už mal to štastie byť s jeho používaním nadmieru spokojný, pretože bolo vďaka niekoľkým kliknutiam myšou možné zmeniť komplikované nastavenia a prispôbiť si výkon či vzhľad MSI komponentov a produktov podľa svojho gusta. Inokedy sa ale nedajú programy z dielne MSI označiť inak než frustrujúce. Priamo od výrobcu sa na Infinite X nachádza pár aplikácií, ktoré ale nefungovali vždy presne podľa mojich predstáv alebo mohli byť spojené do jednej. MSI Gaming App je napríklad aplikácia, ktorá povoľuje jednoduché taktovanie procesora, možnosť upraviť si farebné zobrazenie monitora a v minulosti riešila RGB podsvietenia na matičnej doske a grafickej karte. Možnosť nastavovať RGB podsvietenie je ale po novom riešené iba aplikáciou Mystic Light.

Tá sa bežne dokáže postarať nielen o komponenty ako matičná doska a grafické karty, no pri testovaní MSI Infinite X objavila aj kompatibilnú podsvietenú podložku pod myš Steelseries QcK PRISM. Nedokázal som však potom pochopiť, prečo nezvládla aspoň základné prispôbenie RGB podsvietenia klávesnice, myši a MSI Optix monitora (ktorého recenziu tiež čoskoro prinesieme)



a bol som nútený tieto periférie nastavovať pomocou aplikácie SteelSeries Engine 3. Ako používateľ by som určite uvítal možnosť centralizovať všetky nastavenia do jednej aplikácie, keď už (s výnimkou podložky) ide o produkty jednej spoločnosti. MSI Command Center bolo tiež ďalším miernym sklamaním. Ako aplikácia síce na prvý pohľad vyzerá schopne a zvládne zobraziť informácie o systéme, zaznamená teploty a iné hodnoty a dajú sa cez ňu nastavovať ventilátory, no nastavené krivky chladenia sa resetujú pri každom vypnutí a zapnutí počítača aj vtedy, ak si ich uložíte (!). Takže ak chcete mať naozaj tichý systém prispôbený vlastným predstávam, je nutné ísť do BIOS-u a nastaviť ventilátory cez Hardware Monitor priamo v ňom. Ďalšie programy ako MSI CPU-Z, Afterburner či RAMDISK ale môžem vďúčne odporúčať, hoci pri snahe nastaviť všetko na tomto počítači som strávil viac času ako mi bolo milé.

To dobré

Napriek strastiam so softvérom ponúka Infinite X viacero naozaj silných argumentov, prečo sa rozhodnúť práve preň. Už samotný dizajn a rozvrhnutie skrinky do samostatných sekcií našepkáva, že ide o herne zameraný produkt, ktorý sa snaží sprostredkovať hodiny a hodiny hernej zábavy bez privysokých teplôt. Tomu napomáhajú aj kvalitné komponenty od overenej matičnej dosky, výkonný 6-jadrový procesor chladený AIO vodným chladičom a monštruózne silnú grafickú kartu. Kapacita RAM sa tiež nenechá zahanbiť a použitie dvoch m.2 NVMe SSD diskov v RAID 0 konfigurácii v spojení s 2TB hard diskom očarí všetkých náročných používateľov. RGB podsvietenie sa nenechá zahanbiť ani pri riešeníach robených na objednávku, no

pribalením kovovej bočnice v MSI ukazujú, že im záleží aj na tých používateľoch, ktorých svetielka až tak nezaujímajú.

To zlé

Infinite X však nie je perfektný počítač. Možno sa niektoré z mojich postrehov budú zdať ako maličkosti, no pokiaľ si ich všetky spočítate, môžu niektorých potenciálnych záujemcov odradiť. Nad softvérom som sa už dostatočne vyplakal v predošlej sekcii a, našťastie, ide „iba“ o softvér, takže stále existuje šanca, že MSI započuje slová frustrovaných zákazníkov a vydá vylepšené verzie. To, čo ma na tomto počítači zarazilo, sa týka najmä hlúpeho riešenia niektorých prvkov dizajnu. Nakoľko ide o produkt dodávaný s priehľadným krytom skrinky, je viac než možné, že veľká časť hráčov bude chcieť svoj hardvér ukazovať. Hneď po zložení kovovej bočnice mi ale do očí udrelo viacero prešlapov. Totiž skrinka je zvonku celá čierna, no jej lem po zložení kovovej bočnice svieti obyčajnou striebornou. Riešenie uchytienia skleneného panelu, ktorý sa nachádza od skrinky asi pol centimetra, tento fakt zo šikmých pozorovacích uhlov takmer vôbec neukrýva a celý dobrý dojem z moderného produktu je tak fuč. Nehovoriac o tom, že pri použití skleneného panelu stráca skrinka možnosť akokoľvek filtrovať prach, ktorý by sa do nej chcel dostať. Na dizajne tomuto počítaču nepridávajú ani použité RAM-ky prevedené v obyčajnej zelenej farbe bez akýchkoľvek chladičov alebo aspoň polepu ukrývajúceho ich lacno pôsobiace telo či použitie čierneho ventilátoru s dúhovými káblíkmi napájania na AIO chladiči a priesvitného ventilátoru s čiernym káblom na vrchu skrinky. Na doske Z370m Gaming Pro AC tiež z nejakého dôvodu chýba kryt zadného

panelu a masívne chladiče mosfetov a absentuje zabudované podsvietenie, pričom všetky tieto spomínané prvky sú na bežnej, samostatne predávanej verzii nainštalované. Celkovo tak vnútro počítača nepôsobí najlepším dojmom, skôr chaoticky, evokujúc snahu ušetriť pár centov na lacnejších, generických produktoch. Toto všetko ale nie je dôvodom, pre ktorý by sa najvýkonnejšia verzia nemala kupovať. Tou hlavnou príčinou totiž nie je to, čo sa oplatí alebo nie, ale skôr fakt, že na Slovensku model s grafickou kartou GeForce GTX 1080Ti nie je dostupný. Pokiaľ vás ale uspokojí aj prevedenie s regulárnou 1080-kou, dá sa nájsť v slovenských obchodoch za cenu okolo 2050 eur s rovnakým zvyškom komponentov.

Zhrnutie

MSI Infinite X je naozaj výkonný rad stolných počítačov a model, ktorý sme mali možnosť otestovať, je absolútnym monštrum, ktoré sa nestráti v najnovších hrách ešte pekných pár rokov. Použité komponenty sú veľmi dobre vyvážené po stránke výkonu, skrinka zvonku pôsobí naozaj moderne, no nezaslúži si perfektné skóre, najmä kvôli nedotiahnutému softvéru a viacerým dizajnovým prešlapom, ktorým by sa dalo jednoducho predísť. Nedostupnosť najvýkonnejšej konfigurácie na slovenskom trhu tiež nie je úplne najšťastnejšie riešenie, ale aj model s GeForce GTX 1080 za cenu pod 2100 eur dokáže zaujať. A pokiaľ nie ste až tak na RGB svetielka a nepotrebuje sa pozeráť na vnútro svojho počítača, potom s kovovou bočnicou môžeme MSI Infinite X plne odporúčať.

Daniel Paulini

Lamax EasyLight 1

Praktická lampa na každý pracovný stôl

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LAMAX
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nerušivý dizajn
- + zároveň slúži ako powerbanka
- + praktickosť

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: stolná lampa

Farba: biela

Batéria: 4000 mAh

Konektivita: výstup(2

x USB typ A max 2,1 A),

vstup (microUSB typ B)

Výdrž: 8 hodín pri

maximálnom jase



Od spoločnosti Lamax by sme určite nečakali, že sa rozhodne uviest' na trh práve také zariadenie, akým je stolová lampa. Dozaista ste už neraz siahli po tomto praktickom pomocníkovi, ktorý by nemal chýbať na žiadnom pracovnom stole. Pod'me sa teda spoločne pozrieť, aký kúsok si pre nás Lamax pripravil.

Lampa EasyLight 1 prichádza v malej bielej škatuli. Zovňajšok balenia neopľýva žiadnymi kontrastnými krikl'avými farbami ani sa nepýši nijakými medzinárodnými oceneniami. Jeho štýl teda hodnotíme ako jednoduchý, skôr konzervatívny.

Vnútri nájdeme okrem produktu dva microUSB káble, jeden dlhý a druhý krátky. Okrem nich sú pre vás vnútri prichystané aj manuály pre prvé použitie a nálepka.

Celá lampa je elegantne snehobiela. Jej základňa bola vyhotovená z tvrdého plastu, ktorý sa neprehýba ani nevrzga. Na

strane základne výrobca osadil dva výstupné USB porty typu A a jeden vstupný konektor microUSB typu B.

Krk lampy výrobca obalil gumou, takže je veľmi flexibilný, vďaka čomu ho môžete otáčať a formovať do všemožných foriem. Vrch lampy je, rovnako ako celé balenie, skôr konzervatívny, teda jednoduchý, plochý. Možno sa divíte, prečo potrebuje obyčajná lampa dva výstupné USB porty. Odpoveď je jednoduchá: slúži zároveň ako powerbanka s kapacitou 4000 mAh a s výstupným prúdom až 2,1 A. Pri maximálnom jase, plnej batérii a nenabíjaní žiadneho prístroja vydrží až 8 hodín.

Záverečné hodnotenie

Lampa Easylight 1 od spoločnosti Lamax ponúka okrem štandardnej osvetľovacej funkcie aj powerbanku navyše. Tú určite oceníte, ak sa zástrčka nachádza ďaleko od vás a vy chcete využívať počas svojej práce smartfón. Dizajn lampy je biely a nerušivý, vďaka čomu celkovo zapadne do väčšiny priestorov.

Lukáš Bátor



HODNOTENIE:



Trust GXT 160 Ture

Stabilita a dizajn vs. výkon

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevná konštrukcia
- + dobrý úchop
- + príjemné podsvietenie
- + kovová základňa

- myš je pomalšia
- slabší senzor
- na povrchu ostávajú šmuhy a odtlačky

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: A3050

DPI: 4000

Maximálna

rýchlosť: 60ips

Frekvencia snímkovania:

125/250/500/1000 Hz

Dĺžka kábla: 170 cm

Rozmery: 130 x

72 x 42 mm

Váha: 151 g

HODNOTENIE:



Ako ste už určite na našej stránke postrehli, hráčska línia od spoločnosti Trust stojí za povšimnutie aj za recenziu. My sme mali možnosť testovať už niekoľko modelov od tejto spoločnosti, tentoraz sme sa pohrali s myšou GTX 160 Ture, ktorá je ambidextrózna a farebne prispôsobiteľná na škále RGB. Ako naše testovanie dopadlo?

Dizajn

V otázke dizajnu sa nevieme úplne rozhodnúť, či sa nám táto myš páči alebo nie, takže jej hodnotenie necháme na iných a pozrieme sa len na jej formu. Tá je ambidextrózna, teda pre ľavákov rovnako ako pre pravákov, čo umožňuje trochu netradičné rozloženie kolieska v strede. To akoby sa vznášalo medzi dvomi hrotmi, čo spolu s podsvietením pekne vyniká. Svetlo samotné je výrazné, preniká cez praskliny na vrchnej strane myši, ale aj spod kolieska, po bokoch a tiež cez logo výrobcu. Vďaka nemu je myš dobre viditeľná aj v úplnej tme. Jej povrch je skôr matný, takže myš nepôsobí príliš plastovo, ale napriek tomu sa na ňom stále tvoria šmuhy a viditeľné odtlačky. Pozitívne je, že myš stojí a chodí

častočne na kovových podbehoch, ktoré sú väčšinou odolnejšie než plastové, na druhej strane sa však táto súčasť odráža aj na vyššej hmotnosti (151 g).

Pohodlnosť

Ture je prispôsobiteľná v spektre RGB a jednotlivé farebné nastavenia sa dajú priradiť k herným profilom, ktoré prepínate priamo pod kolieskom v strede myši. Okrem toho sú jej tlačidlá programovateľné a vďaka nastavenej pamäti si môžete uložiť rôzne makrá. Z hľadiska úchopu ide o dlhšiu myš s nižším profilom, čo nemusí vyhovovať každému, jej povrch je však navrhnutý tak, aby sa ruky na nej nešmýkali – a musíme uznať, že materiály spolu príjemne ladia, s čím sa nestretávame pri každom hráčskom doplnku.

Výkon

Myš GTX 160 Ture v sebe skrýva optický senzor s označením A3050, ktorý limituje celkový výkon myši a spôsobuje maximálne dpi 4000. Stručne povedané, ide skôr o rýchlosť a odozvu vhodnú na bežné hranie a neodporúčame Ture pre kompetitívnych hráčov



s vyššími ambíciami. Na druhej strane, táto myš sa ani netvári, že spĺňa požiadavky náročných hráčov – na to sú tu, mimochodom, hráčske myši z vyššej triedy hráčskej výbavy od Trust – napríklad [Laban](#) s dpi až do 15000 a maximálnou rýchlosťou 300ips. V prípade Ture ide skôr o pevnejšiu, odolnejšiu myš, ktorá zaujme RGB podsvietením a výzorom, než o myš pre profesionálov a hráčov FPS a online hier.

Hodnotenie

Táto hráčska myš s prispôsobiteľným podsvietením a nastaviteľnými tlačidlami na prvý pohľad zaujme zvláštnym tvarom a povrchom s farebnou „prasklinou“. Kým dizajn myši Ture je skôr výrazný a dobre zapamätateľný, jej výkon už pokrívka. Môže za to z veľkej miery senzor, ktorý obmedzuje rýchlosť a odozvu myši a zaradiuje ju skôr k doplnkom pre bežných hráčov, nie medzi vybavenie hráčov dynamických hier. Na druhej strane však vďaka kovovým podbehom a trvanlivo pôsobiacej konštrukcii disponuje skutočne dobrou stabilitou a pôsobí odolne.

Zuzana Panáková

Modecom Volcano Rift V2

Profi herná klávesnica so spínačmi podľa vlastného výberu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 17€

PLUSY A MÍNUSY:

- + príjemné podsvietenie v 7 profiloch
- + pevný povrch
- + pripájanie podložky cez USB/mini USB kábel
- + podložka sa nešmýka, je stabilná

- menšia plocha podložky



Podložka Volcano je prvým výrobkom od spoločnosti Modecom, ktorý som testovala kvôli recenzii a musím sa priznať, že som bola naozaj zvedavá. Testovať veci od (pre mňa) neznámeho výrobcu ma vždy láka najmä preto, že existuje veľké množstvo hráčskych periférií a ja som zvedavá, ako sa jednotliví výrobcovia postavili k ich výrobe a dizajnu. Podložka Volcano pochádza zo série hráčskych podložiek pod myš, v ktorej sa každá odlišuje z hľadiska výzoru aj používania. Čo sa dizajnu týka, ide v prípade Rift V2 o jeden z tých žiarivejších kúskov – zažiarí však aj z hľadiska výkonu a používania?

Dizajn a podsvietenie

V kategórii hráčskych podložiek pod myš ešte stále prevažujú tie,



ktoré nie sú podsvietené a slúži len ich povrch. Je to logické pri látkových a nižších podložkách, pretože ak aj pri hre vyjdete za ich hranice, nič strašné sa nestane. Výška podložky Volcano Rift V2 má 5 mm, takže skutočnosť, že je obkolesená farebným svetlom, je praktická záležitosť – aby bolo aj v tme jasné, na akej ploche pracujete.

Pri jej veľkosti aj výške je totiž obzvlášť dôležité, aby ste z nej myšou neprešli na povrch stola a neprerušovali hru. Podsvietenie na hrane je farebné, pomocou tlačidla na vrchnej strane si ľahko môžete prepínať medzi módmi svietenia.

Tých je dokopy sedem – červená farba, zelená, modrá, fialovo-ružová, tyrkysová, mód so striedaním farieb a viacfarebný profil, v ktorom svieti každá časť podložky inou farbou. Intenzita či frekvencia striedania sa nastavovať nedajú, keďže podložka nedisponuje vlastným softvérom.

Okrem tlačidla na prepínanie obsahuje Volcano Rift len jedno ďalšie, ktoré slúži na vypnutie a zapnutie, na jej povrchu sa teda nenachádza nič, čo by myši prekážalo v pohybe.

Používanie

Samozrejme, čo sa týka povrchov a materiálov podložiek pod myš, každý hráč má svoje vlastné preferencie. Osobne som fanúšičkou látkových podložiek, avšak povrch Volcano Rift V2 mi tiež vyhovoval, a to aj pri hraní, aj práci. Vrchná vrstva nevyzerá na pohľad úplne hladko, ale podporuje šmýkanie myši po podložke a nijakým spôsobom ju nebrzdí. Výška podložky je optimálna, pri používaní netlačí do ruky a netvorí príliš veľký schod medzi sebou a stolom. Výhradu mám len k jej šírke, pretože pri hraní aj bežnej práci na PC z nej myš niekoľkokrát sklzá dola, stávalo sa to však najmä na začiatku používania a zrejme ide o vec, na ktorú sa dá zvyknúť.

Koniec-koncov, ak sa rozhodnete pre takúto podložku, dopredu viete, aká veľká približne bude a zvyknúť si na jej hranice trvá len pár hodín. Dôležitou súčasťou je aj povrch spodnej časti, na ktorom podložka stojí – ten je z protišmykovej vrúbkovanej gumy, takže sa Rift V2 nekľže po stole.

Hodnotenie

Jediné, čo by som podložke Volcano Rift V2 vytkla, je jej veľkosť, keďže som najmä na začiatku používania mala problémy so sklzaním myši mimo jej plochy.

Táto nevýhoda je však vecou zvyku, takže nejde o nič vážne. Na prvý pohľad síce nepôsobí až tak špeciálne, no ide o pevnú podložku s povrchom vhodným na rýchly pohyb myši, ktorá navyše svieti a tým pádom aj v tme vidíte, na akej ploche sa pohybujete. Na podložku v príslušnej cenovej kategórii sa ukázala byť pomerne praktická, navyše aj pekná a estetická.

Zuzana Panáková

HODNOTENIE:



Festival zabudnutých remesiel

30.6. – 1.7. 2018

na hrade Červený Kameň

www.remeselnymfestival.sk

Organizátori:



Hlavní partneri:



Destinačný partner:



www.slovakia.travel

Partneri:





G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 119 min

Režie: David Leitch
 Předloha: Fabian Nicieza
 (komiks), Rob Liefeld (komiks)
 Scénář: Rhett Reese, Paul
 Wernick, Ryan Reynolds
 Kamera: Jonathan Sela
 Hudba: Tyler Bates
 Hrají: Ryan Reynolds, Josh Brolin,
 Morena Baccarin, Brianna Hildebrand,
 Zazie Beetz, Bill Skarsgård, T.J.
 Miller, Terry Crews, Rob Delaney,
 Stefan Kapicic, Karan Soni
 Producenti: Simon Kinberg, Ryan
 Reynolds, Lauren Shuler Donner
 Střih: Craig Alpert, Elisabet
 Ronalsdóttir, Dirk Westervelt
 Scénografie: David Scheunemann

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor a narážky
 + akce
 + postavy
 + nekompromisnost
 a nápaditost

- digitální triky
 - místy příběh
 drhne

HODNOTENIE:


Deadpool 2

DRŽKATÝ ŽOLDÁK V NEJLEPŠÍ FORMĚ

Deadpool se před dvěma lety předvedl. Po několika letech tahanic se Ryanu Reynoldsovi povedlo dotlačit do kin film, který zaujal masy diváků a z podceňovaného hrdiny se stal miláček davu. Nyní, o dva roky později, však všechny zúčastněné čeká nelehký úkol – zopakovat úspěch i s pokračováním. A to se podařilo. Pokud jste se totiž bavili posledně, čeká vás v kině nezapomenutelná jízda.

Abych pravdu řekl, měl jsem určité obavy, co se týče tohoto pokračování, zejména díky informacím ze zákulisí, které nasvědčovaly tomu, že to během natáčení trochu drhlo. Navíc navázat na fenomenální úspěch, jakým jednička byla (a že fanoušci tohoto komiksového geroje na jeho filmové zpracování čekali dlouho – a ne, X-Men Origins: Wolverine se vážně nepočítá) je docela nelehký úkol. Ten na sebe ovšem vzal

David Leitch (John Wick, Atomic Blonde) a po projekci filmu musím říct jediné. Oni to dali (následující odstavce textu se pokusím co nejméně vyspoilovat, neboť právě nevědomí toho, co film vlastně vytáhne na diváka, dokáže film náramně ocenit).

Druhá trefa do černého (tedy černo červeného)

Dvojka Deadpoola je po všech ohledech typické pokračování. Temnější, větší, výbušnější a vážnější, ale také hravější, zábavnější a trochu více nekompromisní. Jednička je docela dobrý příkladem toho, co v kině čekat. Druhý díl staví právě na pevných základech předešlého dílu a dovoluje si trochu více blbnout, být trochu více nevybíravý a přitom bavit stejně, ne-li lépe. Dodává k tomu také nové přírůstky do Deadpoolovy party, kde je vidět především jeho komiksový part'ák Cable v podání



perfektního Joshe Brolina (dovolil bych si argumentovat, že je podstatně více badass než jeho epický zloduch Thanos, se kterým se předvedl před pár týdny).

Celkově je tak dvojka kompaktnější podívanou, která sice opakuje chyby a přehmaty svého předchůdce, ale díky větší náloži humoru, přesně mířených narážek a šíleností, se kterými se tvůrci vytáhli, tyhle drobnosti neřešíte.

Je proto možná škoda, že takovou vadou na kráse jsou i slabší triky, které sice byly tak trochu problém i minule, tentokráte jsou ovšem ve filmu dva momenty, kdy je právě slabá triková stránka vidět možná až příliš. V jednom z těchto dvou případů si z toho sice hlavní hrdina dělá tak trochu srandu, to ovšem nemění nic na faktu, že by snímek zasloužil v tomhle ohledu trochu více pozornosti.

Tohle není váš obvyčejný komiksový film

Naštěstí ale triková podívaná není prim téhle té značky. Ryan Reynolds a spol naštěstí z velké části chápou své publikum, a tak drtivá většina vtipů a narážek padá na úrodnou půdu. To se ostatně týká také hudební stránky, která se vyznačuje stejnou, ne-li ještě větší důležitostí pro samotný film, a tak i ono blbnutí s důvěrně známými skladbami nabírá úplně novou úroveň. Což jen dokazuje, že minule to rozhodně nebyla náhoda a tvůrci mají tuhle komiksovou

postavu a její svět pevně v rukou. Potěší i již zmíněná akce, která je sice možná o něco méně velkolepě digitální a efektní, jako tomu bylo pod režii Tima Millera v případě prvního dílu, v kontaktních soubojích, jejich brutalitě a krvavosti ale film udělal menší posun blíže klasickým bojovkám, což ve výsledku není vůbec na škodu.

Deadpoolovi prostě dobře odvedená akce sluší a Leitch dává v několika momentech vzpomenout právě na svoji prvotinu s Chadem Stahelskim John Wick. Hodně kontaktní akce opepřená přítomností dvou zatraceně ostrých katan v podání labilního psychopata, který se vyžívá v porcování kriminálních elementů. Co víc si přát?

Služba pro fanoušky

A když už si myslíte, že vás film nemá moc čím překvapit, dojde na titulky a film vystřihne hned několik bonusových scén, které se okamžitě katapultují do čela nejlepších titulkových/potitulkových momentů filmové historie. Těch několik momentů jen podtrhává onen aspekt fanouškovské služby, ve které se Reynolds a spol nebojí jít za hranice toho, co byste řekli, že je možné. Deadpool 2 zkrátka baví od samého začátku až do úplného konce naprosto náramně a s takovou vervou, že byste mu i těch



pár přehmatů a nedokonalostí odpustili. Tohle pokračování se zkrátka povedlo na výbornou. David Leitch dodal držkatému žoldákovi trochu jinačí krev do žil, přesto pro vás bude jeho nové dobrodružství důvěrně známé a zábavné stejně jako první filmová štace tohoto mutanta (možná i o ždibec více). Wade v tomhle filmovém zpracování jednoduše šlape na výbornou a druhý díl je toho jasným důkazem.

Pokračování nekompromisní komiksové akce Deadpool 2 najdete v kinech od 17. května díky společnosti CinemArt. Film je nepřístupný dětem a mládeži do 15 let.

„Pokračování jak má být – akčnější, nápaditější a hravější. Digitální triky a příběh místy trochu drhnou, zábava, cool postavy a humor ovšem hrají prim a baví celé dvě hodiny“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 108 min

Réžia: Carlos Saldanha, Cathy Malkasian, Jeff McGrath
 Scenár: Carlos Kotkin
 Kamera: Renato Falcão
 Hudba: John Powell
 Hrajú: John Cena, David Tennant, Anthony Anderson, Gabriel Iglesias, Kate McKinnon, Boris Kodjoe, Miguel Ángel Silvestre, Raúl Esparza, Jerrod Carmichael, Gina Rodriguez, Daveed Diggs, Bobby Cannavale, Sally Phillips, Flula Borg, Karla Martínez, Peyton Manning

PLUSY A MÍNUSY:

+ roztomilé zvieracie postavičky
 + humor
 + poučný príbeh
 + vizuálna stránka

- dlhšia stopáž

HODNOTENIE:


Ferdinand

VEĽKÝ BÝK S EŠTE VÄČŠÍM SRDCOM

Autorom Doby l'adovej sa podaril husársky kúsok. V poslednom čase bola produkčná spoločnosť 20th Century Fox a jej animačné štúdio Blue Sky kvalitatívne na ústupe (ani nečudo, látka v podobe spomínanej Doby l'adovej bola nastavená veľmi vysoko), no ich posledný animovaný prírastok Ferdinand tento dojem výrazne napravil. Jasným signálom úspechu je jedna nominácia na Oscara (najlepší animovaný film) a dve nominácie na Zlatý glóbus (animovaný film, originálna pieseň).

Prekonajte počiatočnú nedôveru

Z pohľadu dospelého diváka oceňujem najmä to, že sa z pomerne (pre mňa) nezaujímavého námetu býčích zápasov podarilo vyt'aziť maximum pútavosti a zábavy. Je to prevažne zásluha roztomilého hlavného hrdinu – býčka, ktorý má namiesto

zápasov v aréne radšej ovoniavanie kvetín. Popravde, nevedel som si predstaviť, čo za dejovú linku môže takto nezaujímavý a pre deti nevšedný námet priniesť, no moje obavy boli zbytočné a v tomto smere animák jednoznačne milo prekvapil.

Príbeh plný dobrodružstva na motívy úspešnej knihy

Základom pre scenár sa stala veľmi úspešná kniha spisovateľov Munroa Leafa a Roberta Lawsons The Story of Ferdinand z roku 1936, ktorá sa v USA veľmi rýchlo dostala na prvé miesto v rebríčku najpredávanejších bestsellerov. Je o býkovi Ferdinandovi, ktorý vyrastá v Casa del Toro, kde sa chovajú býky na najlepšie toreadorské zápasy v krajine. Avšak Ferdinand je býček, ktorý sa narodil s nenásilnou povahou a záľubou v kvetinách. Jedného dňa odíde jeho otec na zápas do

arény a už sa nevráti. Ferdinanda to poznačí a rozhodne sa ujsť. Na svojej vzrušujúcej ceste prežije mnohé dobrodružstvá, až si raz št'astnou náhodou nájde novú rodinu, v ktorej dospeje a vyrastie z neho statný býk. Ked' však Ferdinand vyrastie, zrazu sa už nemôže voľne premávať medzi ľuďmi ani chodiť na festival kvetín – ľudia sa ho začnú báť. A tak sa nešťastnou zhodou okolností dostane presne tam, kde začala jeho životná púť – do Casa del Toro, kde nájde nováčikov i starých známych. Na sen vrátiť sa k svojej milovanej rodine však nezabudne...

Roztomilé a zábavné postavičky

Ferdinand patrí medzi animáky, ktoré majú ambíciu nadchnúť malého i veľkého diváka. Tých mladších upúta predovšetkým jednoduchý príbeh, roztomilé zvieratká (v tomto smere potešila najmä kamarátka



kozička) a nádherná grafická stránka, ktorá je pastvou pre oči. Z tohto pohľadu je najvhodnejšie kino, ale i HD verzia doma poteší. Tí väčší si zase užijú príbeh, ktorý nenudí a medzi riadkami ponúkne i peknú myšlienku o vzájomnej tolerancii a o tom, že prvý dojem nemusí byť hneď aj ten správny. Film je tiež o tom, že dobro možno nájsť i tam, kde sa zdá, že už žiadne nezostalo.

Humor v podaní zvieratiek

Samozrejme, Ferdinand oplýva aj inými výbornými atribútmi než len zaujímavým príbehom. Ide predovšetkým o humornú stránku, o ktorú sa postarali najmä samotné zvieratká – ukecaná kozička Lupe, roztomilí malí ježkovia a smiešne trio koní hovoriace s nemeckým prízvukom. Treba oceniť aj samotné prostredie, veľmi príjemné na



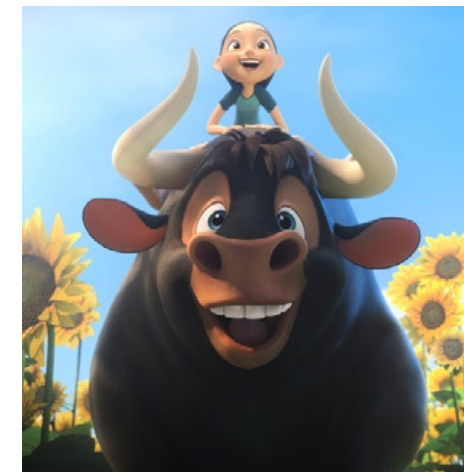
pohľad, pričom aj hustá mestská zástavba a premávka vyzerajú pekne. Jediné, čo by som vytkol, je pomerne dlhá stopáž.

Aj napriek tomu, že je príbeh zábavný a zaujímavý, nemusí tak dlho udržať detskú pozornosť, hlavne tých najmenších detí. U dospelého diváka však nie je problém, čas mi ubehol ako voda.

Pre malých i veľkých

Na záver veľmi rád konštatujem, že Ferdinand sa úplne s prehl'adom zaradil do dlhého radu moderných animákov, ktoré neoslovia iba detského diváka, ale majú čo povedať aj dospelému.

Najmä v podobe peknej ústrednej myšlienky a poučenia v závere, ktoré



nie je len pre malých, ale držať by sa ho mali aj všetci ostatní. Hneď by bol svet krajším miestom. Tento animák preto rozhodne odporúčam najmä na spríjemnenie chvíľ spolu s deťmi alebo aj bez nich v rámci domáceho relaxu. Na to je táto rozprávka ako stvorená.

„Ferdinand patrí k animákom, ktoré si užije nielen detský, ale aj dospelý divák. Deti budú nadšene tliekať a rozplývať sa nad roztomilými zvieratkami, ktoré sa navyše starajú aj o veľkú dávku humoru, a dospelého zase zaujme samotný príbeh s poučením v závere – myšlienka vzájomnej tolerancie tu bola vykreslená veľmi pekne. A všetkých spolu nadchne nádherná vizuálna stránka. Táto rozprávka preto rozhodne stojí za pozornosť " "

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 149 min

Režie: Anthony Russo, Joe Russo
 Předloha: Stan Lee (komiks), Jack Kirby (komiks)
 Scénář: Christopher Markus, Stephen McFeely
 Kamera: Trent Opaloch
 Hudba: Alan Silvestri
 Hrají: Robert Downey Jr., Chris Hemsworth, Mark Ruffalo, Chris Evans, Scarlett Johansson, Don Cheadle, Benedict Cumberbatch, Tom Holland, Chadwick Boseman, Zoe Saldana, Karen Gillan, Tom Hiddleston, Paul Bettany, Elizabeth Olsen
 Producenti: Kevin Feige
 Stih: Jeffrey Ford, Matthew Schmidt
 Scénografie: Charles Wood
 Kostýmy: Judianna Makovsky

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
 + množství akce
 + práce s postavami

- místy trikové záběry
 - dramatické momenty
 - fragmentárnost

HODNOTENIE:


Avengers: Nekonečná vojna

OSUDU NEUTEČEŠ

Před deseti lety rozjela filmová odnož vydavatelství Marvel krasojízdu, kterou si v té době jen málokdo dovedl představit. Nyní však tahle vybudovaná značka platí za

komerční jistotu a největší komerční kolos posledních let, který jen těžko nachází obdoby. Po fenomenálním úspěchu, jakým byl začátkem roku Black Panther, se letos vrací také týmovka, která spojuje

všechny hrdiny do jednoho dobrodružství. Ve třetím díle (který je zároveň první částí příběhu, který dokončí díl čtvrtý přesně za rok) se komiksoví hrdinové postaví záporákovi Thanosovi a jeho posluhovačům, kteří stály již za útoky na New York z prvního dílu. Stálo několikaleté budování vesmíru k tomuto konfliktu za to? A dokázal Marvel opět potvrdit svoji nadvládu na poli komiksového filmu?

Minule to Avengerům trochu skřípalo. Jistě, očekávání byla poměrně velká, nicméně z potenciálu a hypeu, který jen podpořily skvělé trailery, se Jossu Whedonovi podařilo vytřískat jen slušného následovníka, který se ovšem vrcholu tvorby Marvelu ani zdaleka nepřiblížil. Nyní je situace poněkud jiná. Hype je sice nesmírný (přeci jen se k této události buduje už od prvních Avengerů a příživována byla v průběhu téměř celé dekády

ve společnosti okostýmovaných superhrdinů), za kormidlem tentokrát ale stojí autoři chválených posledních dvou dílů Captain America Anthony a Joe Russovi. Ti navíc příběhovou linku rozdělili do dvou separátních filmů, z nichž jeden jde do kin teď a druhý přesně za rok. A první část tohoto příběhu budí trochu rozporuplné reakce.

Tříkrát do stejné řeky nevstoupíš

Jistě, pořad se jedná silný nadprůměr, který už jen z principu naprosto neskutečným způsobem válčuje žánrovou konkurenci, přesto snášet vavříny režijnímu duu k nohám jen za to, že zvládnuli ukočirovat takovéto množství postav, není úplně na místě. I když totiž Avengers: Infinity War zvládá zabavit slušně, respektuje své postavy a má dostatek humoru a akce, má také řadu nedostatků, které filmu brání dosáhnout naprostého vrcholu.

Předně, díky roztříštěnosti příběhu na několik paralelních dějových linek je dramatická část filmu trochu v nevýhodě. Vážnost scén a jejich dopad na svět a hrdiny nevyznívá úplně naplno, když nemáte dostatek času vstřebat jednotlivé momenty, místy i přerušené událostmi z druhého konce vesmíru. Je to obzvláště škoda pro to, že závěr příliš pozitivních bodů nezvládne posbírat, působí částečně zbytečně a celkově je nosný děj celého konfliktu (hodilo by se říci válka, nicméně jedná se spíše o dílčí konfrontace a jednu větší bitvu na okraji Wakandy) jednoznačně slabší stránkou celého filmu. Chápu potřebu návaznosti na komiks, nicméně některá rozhodnutí v tomto filmu jsou minimálně na pováženou.

Zábava především

Naopak pozitivum filmu (a to jakože opravdu velké) je tentokrát humor a práce s postavami, stejně jako jejich vzájemná chemie. Ve filmu je hned několik památných scén, momenty, které v publiku vyvolávají burácející smích a neskutečné zábavné dialogy, které se rázem transportují do špičky toho, co Marvel kdy předvedl. Naprostým vítězem je Thor (Chris Hemsworth), který dostává takovýchto momentů hned několik a jeho vzájemná interakce s Rocketem (Bradley Cooper) by si zasloužila svůj vlastní film. Navíc, díky bezkonkurenčně nejvíce cool



momentu celého filmu, kdy Thor vstupuje do závěrečné bitvy, je namísto diskuze o tom, zda-li tenhle asgardský bůh už náhodou nedozrál v tahouna tohohle vesmíru.

Co se týče akce samotné, je jí tu dostatek. Ono se ostatně ve filmu pořád něco děje, těch skutečně klidných míst je ve filmu jen minimum. Bohužel bych od filmu s válkou ve jménu čekal přeci jen trochu větší bojovou vřavu. Jednotlivé bitky ve filmu jsou sice fajn a nápadité (tady je fajn konečně vidět využití potenciálu Doctora Strange), nicméně trochu jim lámou vaz slabší trikové sekvence – především u samotného Thanose, který čas od času vyvolává nepříjemné vzpomínky na přehnaně digitálního Steppenwolfa z Ligy spravedlnosti, a pak také v případě Bruce Banner/Hulka a jeho akčních sekvencích, kde je místy digitální klíčování jeho postavy do scény příliš očividné a do očí bijící.

Zamrzí také trochu práce s hudbou, která byla sice výrazná v trailerové kampani (husí kůže z prvního traileru při znělce studia je i při několikátém přehrání), ve filmu samotném je ovšem práce s motivem týmu nebo s motivem jednotlivých hrdinů docela minimální. Ostatně i tady působí film tak trochu rozděleně a spíše jako souhrn jednotlivých momentů než jako jedna dlouhá výprava za vítězstvím/porážkou.

Avengers: Infinity War jsou tak ve výsledku trochu obtížněji uchopitelným tvorem. Fanouškovská služba je filmem protkána skrz naskrz, stejně jako překvapivě velké množství humoru. Na druhé straně v momentech, kdy by film měl nastoupit s vážnou tvář, se mu to zase až tak dobře

a přesvědčivě nedaří. Výsledný pocit je pak takový, že si tvůrci to nejlepší schovávají spíše na příště. V souvislostech čtvrtého dílu pak někteří fanoušci (včetně mě) mohou třeba docenit trojky. Takhle samo o sobě a bez kontextu je to docela problém. Rozhodně bude ale zajímavé sledovat, jak se u Marvelu poperou s novým statusem quo, který tenhle film svým závěrem nastavuje. Je jedna věc, kterou ale film zvládá dokonale, a to je přinutit vás odpočítávat těch 365 dní, které zbývají do premiéry závěru tohoto příběhu.

Velkolepou komiksovou událost Avengers: Infinity War najdete v nabídce českých kin díky společnosti Falcon od 26. dubna. Na Slovensku film najdete v kinodistribuci pod názvem Avengers: Nekonečná vojna díky společnosti Saturn. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„Avengers: Infinity War je rozmáchlým epickým a nesmírně zábavným komiksovým snímkem, který se v některých detailech (humorné části) řadí k tomu nejlepšímu a zároveň bohužel v jiných (dramatické části) hraje spíše průměr téhle značky. Tvůrcům se povedlo ukočirovat neskutečně množství postav, příběhově film ovšem trochu zaostává a působí možná příliš zbytečně fragmentovaně. Pořád se ovšem jedná o nadprůměrný snímek a příslib toho, že i druhá část příběhu bude stát za to "

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 1941, 119 min

Režie: Orson Welles
Scénár: Herman J. Mankiewicz,
Orson Welles
Kamera: Gregg Toland
Hudba: Bernard Herrmann
Hrají: Orson Welles, Joseph Cotten,
Dorothy Comingore, Agnes Moorehead,
Ruth Warrick, Ray Collins, Erskine
Sanford, Everett Sloane, Paul Stewart,
George Coulouris, Louis Natheaux,
Alan Ladd, Arthur O'Connell, Richard
Wilson, Nat' King Cole, Gregg
Toland, William H. O'Brien, Walter
Sande, Mike Lally, Bert Stevens,
Frances E. Neal, Sam Ha... (viac)
Producenti: Orson Welles
Stih: Robert Wise
Masky: Maurice Seiderman
Kostýmy: Edward Stevenson

PLUSY A MÍNUSY:

- + novátorská réžia
- + scenár
- + herci
- + hra s divákom

- nič

HODNOTENIE:



Občan Kane

NAJSLÁVNEJŠÍ A NAJUZNÁVANEJŠÍ FILMOVÝ DEBUT V HISTÓRII

V dejinách kinematografie sa nikomu nepodaril taký husársky kúsok, aký vyviedol Orson Welles v roku 1941. Hoci bol jeho Občan Kane komerčným prepadákom (po prvom roku prerobil 150 000 dolárov), neupadol do zabudnutia a už v čase vzniku bol široko prediskutovávaný a odsudzovaný filmovými kritikmi z každej možnej strany. Niektorí z nich dokonca Wellesa vyhlásili za blázna. Význam filmu a jeho prínos do svetovej kinematografie bol plne docenený až po rokoch. Dalo by sa teda vlastne trochu nadnesene povedať, že ide o najlepší prepádák všetkých čias. Jeho publicitu navyše negatívne ovplyvnilo aj rozhorčenie mediálneho magnáta Williama Randolpha Hearsta, ktorý sa domnieval, že dej filmu je o ňom. Začal preto štvavú kampaň s cieľom film i jeho autora čo najviac v očiach verejnosti poškodiť. Táto križiacka výprava proti filmu tak mohla priniesť vytúžené

ovocie v podobe iba jednej premenenej oscarovej nominácie (za scenár) z deviatich. Len pre zaujímavosť, Občan Kane bol prvým filmom, pre ktorý zložil hudbu slávny skladateľ Bernard Herrmann, a hneď bol za ňu aj nominovaný.

Autor tejto nesmrteľnej záležitosti skrátka nezostal nič dlžný svojej povesti ikony novátorstva a umelca, ktorý šokuje. Ved' už predtým, ako začal pracovať na tomto projekte, sa preslávil rozhlasovou hrou, ktorou sa mu úspešne podarilo vydesiť



celý New York a ľudia si už pomaly začínali vyt'ahovať z pivníc a skriň všetky možné zbrane na boj s inváziou mimozemšťanov. Tento rozhlasový program v jeho réžii sa venoval spracovaniu sci-fi románu od H. G. Wellsa Vojna svetov.

Kanea začína uvedomovať, že nie je všetko zlato, čo sa blyští, a že mať peniaze ešte neznamená byť i šťastným...

Len jedna pevná indícia, ktorá vedie k pointe

Okrem už zmieneného ružového púčika divák na pochopenie pointy filmu a vyskladanie finálnej mozaiky príbehu nedostane zhola nič. Z tohto pohľadu ide o naozaj náročnú záležitosť, kde sme odkázaní jedine na vlastnú šikovnosť a schopnosť dedukovať. Podprahových informácií a indícií, ktoré treba zaznamenať, je tu však naozaj dosť, a to nehovorím o obrazovej symbolike, ktorá celú mozaikovitosť záhady okolo občana Kanea pekne dopĺňa. V kontexte týchto vyjadrovacích prostriedkov išlo vtedy o čistú novinku, čo do určitej miery môže vysvetľovať chladnejšie prijatie filmu a nie veľmi lichotivú kritiku. Divák tých čias bol zhýčkaný jednoduchou naráciou a tak nečudo, že Občan Kane spôsobil taký rozruch, a že tento projekt divákov nadchol až neskôr.

Revolúcia vo filmovaní

Zážitok z filmu prehlbuje zavedenie revolučných filmárskych postupov. Predovšetkým ide o používanie dlhých nezostrihaných záberov, prácu so svetlom a tieňom, pričom sa Welles pri natáčaní nebál použiť ani takzvanú žabiú perspektívu (pohľad zdola). Dokonale dokázal využiť každý jeden predmet v scéne, z ktorých mnohé (hlavne zrkadlá) sa stávajú dôležitou súčasťou príbehu a ich registrovanie je zároveň i nutnou podmienkou na

pochopenie myšlienky filmu. Niečo podobné robil vo filmoch napríklad Stanley Kubrick, zo súčasných režisérov potom hlavne David Lynch. Tieto filmárske nástroje a novátorské postupy tak potom dali do rúk režiséra možnosť hrania si s divákom, čo bolo taktiež predtým vo filmovej brandži niečo nevidané. Napríklad tak, že aj napriek tomu, že tu režisér zasype diváka hrbou informácií o osobe a živote občana Kanea, vlastne mu nepovie nič konkrétne. Divák si skladá výsledný obraz iba z jednotlivých indícií, ktoré si dohromady musí už každý pozliepať sám. Či to však niekto dokáže, to je už druhá otázka. A ak áno, výsledok bude aj tak stále nejednoznačný. V celom príbehu totižto okrem toho ružového púčika nie je nič pevne dané, takže aj možných interpretácií a vysvetlení je tu veľmi veľa. Záleží len od konkrétneho diváka, čo si z toho vyberie alebo čo mu jeho fantázia dovolí vybrať. A v neposlednom rade mňa osobne veľmi oslovila aj zvláštna atmosféra filmu – ustavičné striedanie pochmúrnych scén s tými komickejšími malo svoje osobité čaro.

Puzzle na obrazovke

V každom prípade tento najznámejší filmový prepádák a zároveň i najlepší filmový režisérsky debut ponúkne divákovi množstvo podnetov na zamyslenie, ktoré sa usadia v hlave ako taký chrobák. A tam po záverečnej scéne ešte aj poriadne dlho zostanú. Zároveň sa tento film stal aj akýmsi otcom všetkých ďalších filmových projektov, ktorých základ tvorí mozaikovitý príbeh. Ten si už musí každý vyskladať sám, presne ako keby ste si doma skladali puzzle. To je ďalší dôvod, prečo sa tento filmový projekt zapísal zlatými písmenami do dejín svetovej kinematografie a dostal sa do povedomia diváckej obce ako najlepší film, aký bol kedy natočený (aspoň podľa mnohých kritikov).

„Občan Kane sa bezpochyby pričínil o mnoho zmien a revolúciu v oblasti filmového priemyslu, pričom v nepriamej súvislosti s tým aj dokázal ovplyvniť myslenie diváka. Položil základný kameň pre všetky ďalšie filmy, ktoré si skladajú na hre s divákom a mozaikovitom príbehu. Tento projekt sa tak zaslúžene radí k tým najlepším a najdôležitejším filmom, aké boli kedy natočené. Dokonca podľa mnohých ide rovno o najlepší film všetkých čias "

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 94 min

Režie: Greta Gerwig
 Scénár: Greta Gerwig
 Kamera: Sam Levy
 Hudba: Jon Brion
 Hrají: Saoirse Ronan, Laurie Metcalf, Tracy Letts, Beanie Feldstein, Lucas Hedges, Timothée Chalamet, Odeya Rush, Jake McDorman, Laura Marano, Lois Smith, Kathryn Newton, Stephen Henderson, Andy Buckley, Danielle Macdonald, Jordan Rodrigues, Kristen Cloke, John Karna, Ben Kingsberg, Luisa Lee, Marielle Scott, Daniel Zovatto, Bob Stephenson
 Producenti: Scott Rudin, Eli Bush, Evelyn O'Neill
 Sťih: Nick Houy
 Scénografie: Chris Jones
 Kostýmy: April Napier

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
 + herci
 + prirodzenosť

- občasná prehnaná
 strelenosť

HODNOTENIE:


Lady Bird

VZŤAH MEDZI MATKOU A DCÉROU JE ČASTO KOMPLIKOVANÝ

Film Lady Bird získal päť nominácií na Oscara. Žiaľ, nepremenil ani jednu, čo je celkom škoda, pretože zosobňuje všetko, čo na nezávislej scéne zbožňujem. Akousi cenou útechy je zisk dvoch Zlatých glóbusov (najlepši film, najlepšia herečka). No vzhľadom na to, že herečka a režisérka v jednej osobe Greta Gerwig toho veľa dobrého na režisérskej stoličke za sebou nemá, ide nepopierateľne o obrovský úspech.

Kostra dejovej linky je pomerne jednoduchá a priamočiara, takže nič zložitého na dumanie tu nečakajte. Ide čisto o oddychovú „pocit'ovku“, ktorá má za úlohu hlavne zatriasť emóciami diváka, prípadne mu aspoň zlepšiť náladu. Je to príbeh o dievčati, ktoré stojí na prahu dospelosti. A ako to medzi rodičmi a ich deťmi často býva, má problematický vzťah so svojou matkou. Christine (Saoirse



Ronan) má sladkých sedemnást' a hlavu plnú romantických predstáv. Aby bola zaujímavejšia, dokonca si vymyslí pseudonym „Lady Bird“. Christine však zároveň stojí pred dôležitým rozhodnutím, na akú vysokú školu sa prihlásiť. Dôležitým kritériom je, aby bola čo najďalej od jej malého rodného mesta a aby sa tak konečne mohla vydať v ústrety vytúženej voľnosti. Aktuálne však ešte navštevuje posledný ročník katolíckej školy, no ďalšie vzdelávanie na kresťansky orientovaných školách podľa predstáv svojej matky (Laurie Metcalf) jednoznačne odmieta. Čoraz častejšie sníva o New Yorku – meste umelcov...

Šťastie praje vytrvalým

Život nie je spravodlivý. Niektó má všetko zadarmo, a iný si zas to svoje šťastie musí tvrdo vybojovať. Ale o to je to potom cennejšie. Film stojí a padá na ústrednej postave Christine, ktorá môže pôsobiť dosť rozporuplne. Niekomu sa zapáči a niekto iný zase nad jej správaním ohrne obočie. Hlavne z dôvodu, že jej konaniu často chýba logika a vyznieva dosť hlúpo, napríklad hneď v úvodnej scéne po hádke s matkou vyskočí z idúceho auta. Takýchto zvláštnych podivností je tu však z jej strany viac, no už ani jedna tak výrazne diváka nešokuje. Na druhej strane sa túto svoju iracionalitu snaží kompenzovať tvrdením, že má umelecké sklony. Preto niet divu, že toto jej zvláštne správanie budí u diváka toľko pozornosti. V každom prípade ale ide o niečo zaujímavé, niečo, čo nenudí a čo dokáže zaujať i širšie obecenstvo.

Problémy s dospelaním

Čo je zaujímavé, stretol som sa už aj s názormi, ktoré Lady Bird prirovnávajú k tematicky podobnému filmu Chlapčensťvo (2014), v ktorom režisér Richard Linklater sledoval dospievanie chlapca od šiestich



rokov do plnoletosti. Mne osobne však takáto asociácia nenapadla a vlastne ani nechápem, prečo to tak niekto vidí. Až na ten záver príbehu, ktorý v oboch prípadoch končí dojímavou rozlúčkou s matkou, tu nevidím nič ďalšie, čo by bolo podobné. A hlavne už zmienené Chlapčensťvo predstavuje takzvaný „coming-of-age“ projekt, ktorý zahŕňa pomerne široký vekový rozsah hlavného predstaviteľa. Na rozdiel od toho sa Lady Bird venuje dospievaniu hlavnej hrdinky iba počas jedného roka, takže tento film rozhodne nedisponuje takou epikou príbehu, čo bol tiež jeden z dôvodov emotívne slabšieho vyznenia v závere.

Na svoje si príde každý, kto má rád herečku Saoirse Ronan

Výber herečky Saoirse Ronan do hlavnej úlohy bola šťastná voľba. Ani škaredá, ani pekná, pre stvárnenie Lady Bird je ako stvorená. Čo je však dôležité, po celý čas z nej vyžarovala prirodzenosť a veľká sympatickosť, ktorá mi len uľahčila stotožnenie sa s jej postavou. Vstrebat jej emócie v spojitosti s jednotlivými



situáciami okolo nej už potom nebol problém, a časom som jej aj rád odpustil tie všakovaké podivnosti, ktoré povyvádzala. Proste prirodzenosť a veľká neha – to sú tie správne slová pre túto postavu. Oceniť však treba tiež predstaviteľku matky – Laurie Metcalf. Nezдалa sa mi síce tak charakterovo výrazná ako jej filmová dcéra, no ich vzájomné slovné prestrelky ma väčšinou dokázali zaujať, niekedy aj pobaviť, napríklad hneď tá prvá, ktorá skončila už spomínaným kaskadérskym kúskom.

Film ku kávičke a na domácu pohodu

Pre koho je Lady Bird určené? Môj názor je taký, že si film užije každý s tou správnou náladou a chuťou na relax. Nerieši sa tu nič hlboké ani tu nie sú žiadne výraznejšie dramatické scény, ktoré by chytili diváka za srdce. Lady Bird zato vyžaruje obrovskú dávku pohody, ktorá dolahne na každého, kto jej dá šancu. Všetko tu je o prirodzenosti a reálnom pôsobení postáv. Toho si tu divák užije do sýtosti, najmä v spojitosti s rozkošne strelenou Lady Bird hľadáajúcou svoje „ja“.

„Hoci ide o nezávislý projekt, Lady Bird má ambície nadchnúť aj väčšinového diváka. Síce sa tu nedočkáme žiadnej hlbokej myšlienky na tému dospievania ani super pointy na záver, no zato diváka počas sledovania ovane príjemný vánok pohody a relaxu. To má na svedomí predovšetkým prirodzenosť väčšiny scén okolo hlavných postáv, ako aj zaujímavo strelený a rozkošný charakter Lady Bird“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 105 min

Réžia: Lee Unkrich, Adrian Molina
 Scená: Adrian Molina, Matthew Aldrich
 Kamera: Matt Aspbury
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Anthony Gonzalez, Alanna Ubach, Benjamin Bratt, Gael García Bernal, Edward James Olmos, Gabriel Iglesias, Jaime Camil, Cheech Marin, Alfonso Arau, Lombardo Boyar, Sofia Espinosa, Renee Victor, Selene Luna

PLUSY A MÍNUSY:

+ animácia
 + atmosféra
 + pesničky
 + poučenie v závere

- drobné obsahové nedostatky

HODNOTENIE:

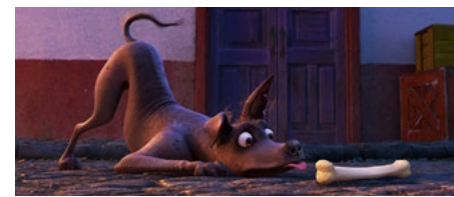

Coco

AJ Z OBUVNÍCKEHO CHLAPCA MÔŽE VYRÁŠŤ SKVELÝ MUZIKANT

Sedemročný interval sa u pixarovského režiséra Lee Unkricha už pomaly stáva pravidlom. Po Hl'adá sa Nemo (2003) a Toy Story 2 (2010) je čakanie na nového Unkricha teda ešte o niečo horšie ako čakanie na olympiádu. Zvyčajne sa to však vyplatí, čo je i prípad tohto najnovšieho projektu.

Cesta za snom plná prekážok a rôznych prekvapení

Príbeh malého Miguela má ambície chytiť za srdce malých i veľkých. Je plný detských snov, motivácie ísť si za vytýčeným cieľom, ako i silného posolstva v závere. Strastiplná cesta hlavného hrdinu za poznaním pritom začína celkom nevinne. Aj napriek zvláštnemu zákazu hudby vo svojej rodine sa malý Miguel túži stať uznávaným hudobníkom, akým bol jeho idol, tragicky zosnulý gitarista Ernesto de la Cruz.



fotku na rodinnom oltári spomienok. Také št'astie ale nemá miestny podvodníček Hector, a tak je svet živých pre neho iba vzdialeným snom. Zhodou okolností však stretne malého Miguela, ktorému sa rozhodne pomôcť na strastiplnej ceste za tajomstvami jeho vlastnej rodiny. Dostane Miguel nakoniec požehnanie člena rodiny, aby sa mohol vrátiť do sveta živých? Bude mu dovolené stať sa hudobníkom?

Aj dospelý divák si tu príde na svoje

Coco ponúka divákovi pestrú zmes žánrov i obsahových motívov. Nájdu sa tu napríklad potlačené detské sny, romantické predstavy, ale i obraz rozbitej rodiny, od ktorej kedysi dávno odišiel otec. Je to teda niečo, čo dokáže zaujať aj dospelého diváka, nejde iba o povrchnú záležitosť určenú len pre najmenších. Žiadny tuctový príbeh preto nečakajte. Možno trochu nadnesene by sa dalo povedať, že ide o akýsi rozprávkový prerod a ponor do mysle hlavného hrdinu, kde si svoje miesto nájde i väčšina problémov, starostí a nádejí bežného človeka z tohto sveta. A to je práve ten dôvod, prečo tento animák väčšinu diváckeho obecnstva chytiť za srdce. Pri hlbšom zamyslení sa si v ňom každý z nás môže nájsť niečo, čo je mu nápadne podobné, alebo niečo, s čím sa už stretol, prípadne čo ho momentálne trápi.

Syntéza rôznych žánrov a kultúrnych motívov

Osobne ma oslovilo i stvárnenie a poňatie krajiny mŕtvych. Ide o pekne vykreslený a



vizuálne a farebne bohatý priestor s prepracovanými pravidlami života. Motív kostlivca je tiež svieži a originálny a čo je hlavné, na postavičky sa veľmi dobre pozerá a rýchlo som si na ne zvykol. Nemôžem zabudnúť ani na široké spektrum charakterov, s ktorými sa tu narába, pričom sa tu nájdu aj arcidobré a arcizlé, čo len prispieva k emotívnej stránke a pocityému prežívaniu príbehu. A v konečnom dôsledku je i napriek vážnej hlavnej pointe a pocityto silným momentom dobré, že sa tu vyskytuje aj veľa zábavných scénok, ktoré vám vyvolajú úsmev na tvári.

Ked' sa radosť a smútok nádherne prelínajú

Dôležitým aspektom formálnej stránky filmu bola hudba, ktorá už len podčiarkla nádhernú atmosféru akejsi zmesi radosti a smutnej melanchólie (hlavne v závere). A to tvrdím z pozície človeka, pre ktorého sú mexická hudba a mexické pesničky španielska dedina. Navyše som k tejto

kultúre nikdy nijako zvlášť neinklinoval. No v tomto prípade som prežil celý hudobný doprovod bezbolestne, aj keď mi chvíľu trvalo, kým som si na všetkých tých mariachi a sombréra zvykol. To je však iba môj problém, pre iných bude práve toto silnou stránkou animáku.

Záverečné rozuzlenie napína ako guma od trenírok

Záver hrdinskej cesty malého Miguela dokáže poriadne dlho napínať, čo mi z pohľadu dospelého začalo trochu prekážať vzhľadom na to, že už dlho pred koncom bolo jasné, ako to celé skončí. No menší divák nebude namietat' a možno si aj od napätia bude zakrývať ústa. Čo je však dôležitejšie, Coco ponúka zaujímavý pohľad na mexickú kultúru, tradície a na to, ako sa v tomto prostredí vníma svet živých a mŕtvych. To všetko sa stalo základom pekného detského poučenia v závere.

„Animák Coco je typickým predstaviteľom rozprávky, ktorú si užijú ako deti, tak i dospelí. Príbeh malého Miguela, ktorý si kráča za svojím snom, je plný pekných pesničiek a dokáže chytiť za srdce. K pozitívam sa pripája i nádherná vizuálna stránka a prepracovaný svet mestečka mŕtvych. Práve to sa stalo základom výbornej atmosféry, ktorá prelína radosť so smútkom. Všetko vrcholí nádherným poučením v závere, ktoré by si mal vziať za svoje aj dospelý divák “

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

John Grisham
~ Svišť

Rok vydania: 2017
Žáner: Beletria pre dospelých,
Svetová súčasná

PLUSY A MÍNUSY:

+ nepredvídavosť
deja

- záver deja

HODNOTENIE:



Svišť

NEBEZPEČNÝ PRÍPAD

„Ludia očakávajú, že sudcovia budú čestní a spravodliví. Ich integrita a nestrannosť sú základom dobre fungujúceho súdneho systému. Lenže, čo ak niektorý sudca obíde zákon alebo prijme úplatok?“

Romány Johna Grishama preložili do 42 jazykov, pričom viaceré z nich sa stali základom pre filmové spracovanie. Vďaka takmer tristo miliónom výtlačkom predaných po celom svete patrí John Grisham azda k najčítanejšim a najúspešnejším spisovateľom v súčasnosti. Vyštudoval právo na Mississippskej univerzite, venoval sa advokátskej praxi a istý čas aj politike. Práve právnická a politická prax mu poskytla množstvo tém na literárnu tvorbu. Je autorom úspešných trilerov z právnického a zo športového prostredia. Príbeh Svišť nie je výnimkou. Pochádza zo sveta právnikov a

sudcov. Tí sú obviňovaní z korupcie a vrážd, ktoré sa vyšetrujú. „Som spokojný s tým, ako sa veci majú, pochopiteľne. Najviac sa mi na tebe páčilo, že si sa nebránila korupcii, a keď si už podľahla, beznádejne si sa zalúbila do peňazí. Ako ja. Rozdiel je len v tom, že ja mám korupciu v krvi. Radšej budem peniaze kradnúť ako zarábať. Ty si bola čistá, ale neuveriteľne ľahko si v sebe objavila temnú stránku.“ (s. 62)

Hlavná hrdinka Lacy Stoltzová je spravodlivá, pracovitá a vďaka tomu, že takmer všetci sudcovia sú poctiví, pracovití ľudia, ktorým ide im o spravodlivosť a rovnosť. Sama totiž povedala: „Zopár hnilých jabĺčok úplne stačilo, aby som mala čo robiť päťdesiat hodín týždenne.“ (s. 4) Ako každá žena, aj Lacy túži po materstve a partnerovi, avšak paradoxom je, že práve tohto sa bojí. Je otrasená z neprijemného

rozchodu a aj po ôsmich rokoch s tým nie je vyrovnaná. Naopak, Lacyn kolega Hugo Hatch má šťastné manželstvo s manželkou Vernou a štyri deti, s ktorými im pomáha aj Lacy. Ak potrebujú, nerobí jej problém zostať strážiť aj v noci. Hugo študoval na právnickej fakulte, no tvrdí, že keby neutrpel zranenie, stal by sa majstrom sveta vo futbale, na strednej škole v ňom vynikal.

Lacy a Hugo pracovali v Rade pre sudcovskú etiku, ktorá sídlila v štvorpodlažnej štátnej administratívnej budove v centre Tallahassee a skladala sa z piatich politických nominantov, zvyčajne sudcov či právnikov na dôchodku. Počas posledných deviatich rokov spolupracovali najmenej na desiatich prípadoch. „Tvorili dobrý tím, navzájom si dôverovali a obaja vedeli, že Verna by sa dozvedela o každom Hugovom prehrešku, hoci zatiaľ nijaký nespáchal. Lacy pracovala s Hugom, ale klebetila a nakupovala s Vernou.“ (s. 6)

Teraz dostali sťažnosť na jednu z veľmi vážených sudkyň Floridy. „Rád by som na vlastné oči videl dámu z Floridy, zhodou okolností najskorumpovanejšiu sudkyňu v amerických dejinách, ktorá bude čoskoro na titulkách všetkých novín, len o tom ešte nevie.“ (s. 98) Prípadoch mali síce za sebou už niekoľko, ale ani jeden nebol taký ako tento, pri žiadnom neboli takí nervózni. Išlo o veľký prípad, o korupciu takého rozsahu, akú Amerika ešte nezažila. Dostali sa blízko prefíkaných podvodníkov a ich skvelých právnikov.

Ako je pre príbehy detektívneho charakteru typické, o prípade sa dozvedáme postupne. Dej je rozkúskovaný, má istý šmrnc, navyše, nechýba neustále udržiavanie napätia a očakávanie pokračovania príbehu – nikdy som ani len netušila, čo sa ďalej v príbehu udeje.

Prekvapila ma aj ľahkosť čítania. Dej nie je zbytočne preplnený právnickými a politickými výrazmi, ktorým by nemusel bežný čitateľ rozumieť. Pre mňa je táto skutočnosť veľkým PLUS.

Avšak, čakala som viac adrenalínu pri čítaní posledných strán knihy. Záver pôsobil len ako „oboznámenie sa so skutočnosťami“, a to ma trochu sklamalo. Celkový dojem z knihy je však pozitívny a spĺňa to, čo dobrý právny triler spĺňať má: u čitateľa vyvoláva neuveriteľné reálne napätie a množstvo emócií, pričom taktiež nechýba hrdina, ktorý sa pokúsi o prekazenie nepriateľových plánov.

Monika Siekelová

ZÁKLADNÉ INFO:

Michael Hjorth a Hans Rosenfeldt
~ Tí, ktorí zlyhali

Rok vydania: 2017
Žáner: Beletria pre dospelých,
krimi, detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

+ vraždy nie sú
prvoplánové
+ pútavý dej
+ kvalitné
spracovanie
+ myšlienka
celospoločenského
problému

HODNOTENIE:

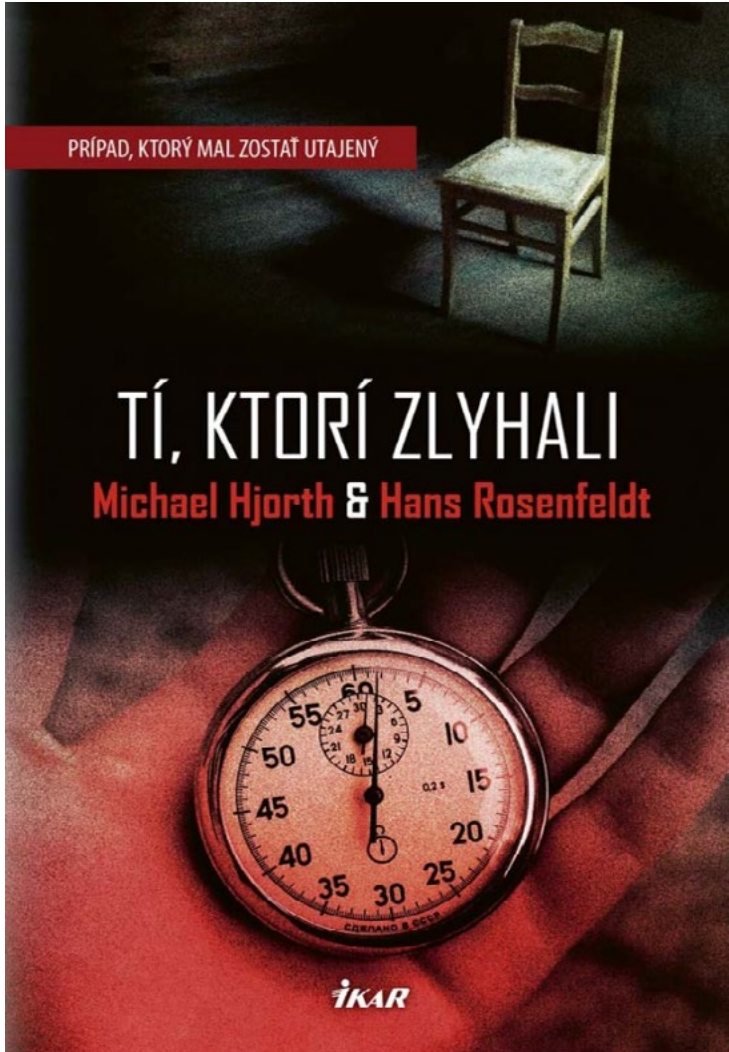


Tí, ktorí zlyhali

ROZHODNI SA SPRÁVNE, INAK ZOMRIEŠ

60 otázkový test. 30 sekúnd na každú otázku. Stačí tak málo, iba 20 správnych odpovedí a vyhovieš – prežiješ. Je to jednoduché, test je predsa zameraný na všeobecný prehľad, nemusíš byť génius, aby si ho zvládol. Alebo už žijeme vo svete, kedy je všetko dostupné na internete, takže nemáme potrebu nosiť informácie v hlave? Koho bude stáť život nedostatok vedomostí, doba povrchnosti a nedoceneného intelektu? Je vôbec možné odsúdiť niekoho na smrť na základe 60 otázok?

„Tridsať sekúnd sa začína teraz.“ Prvá obeť sa našla v budove školy priviazaná o stoličku s testom pripnutým na chrbte. Nevyhovel. Jednoduchý, výstižný verdikt, ktorý rozhodol o živote alebo smrti známej televíznej celebrity z reality show Hotel Paradise. Presláviť sa svojou hlúposťou, ťažiť zo stupídnosti a



šírenia povrchných informácií, podporovať nevzdelanosť a rozrastajúci sa spoločenský primitivizmus. Na druhej strane, šikovný, intelektuálne založený človek s nadpriemernými výsledkami vo vede sa žiadnej pozornosti nedočká. Zdá sa vám to v poriadku? Sériovému vrahovi vo Švédsku nie. Rozhodol sa prevziať iniciatívu do vlastných rúk. Otvoriť spoločnosti oči a poukázať na to, že spoločensky uznávané celebrity sú iba prázdne schránky, ktorým chýbajú aj základné elementárne poznatky. Ich jedinou schopnosťou je, že sa dokážu správať dostatočne kontroverzne, aby zvýšili sledovanosť televízie či predaj bulvárnych časopisov. Kam smeruje spoločnosť, ak sa vzormi nestávajú slušní ľudia, plní ambícií, inteligentní a schopní osobného aj spoločenského rastu, ale indivíduá, ktoré sa v reality show s niekým vyspia a povedia pár trápnych výrokov dokazujúcich ich tuposť?

Vyšetrovací tím z Riksmordu je ako malá rodina. V istom zmysle aj doslovne, nakoľko Vanja, jedna z hlavných vyšetrovateľiek, len nedávno zistila, že Sebastian, ktorý s nimi často spolupracuje na prípadoch ako psychológ, je jej biologickým otcom. Vďaka týmto vzťahom sú značne poprepletané, vedú o sebe veľa tajomstiev. To im dáva výhodu a zároveň ich to obmedzuje, pretože aj problém medzi Vanjou a Sebastianom sa odrazí na fungovaní celej skupiny. Majú za sebou množstvo prípadov, zameriavajú sa najmä na tie najkomplikovanejšie. Každý z nich je špecialista na niečo iné, no spoločne vytvárajú priam dokonalý tím, ktorý dokáže vyriešiť každý rébus. Torkel vedie svojich ľudí ukázkovo, dokáže rozdeliť úlohy, pozná silné stránky každého z nich a vie ich aj správne využiť.

Tentokrát sa dostávajú do úzkych. Stopa neexistuje, nie je čo sledovať. Proti nim stojí veľmi inteligentný vrah, ktorý nezanecháva stopy, naopak, nebojí sa ich priamo konfrontovať a zámerne pútať pozornosť médií. To je to, čo chce, pochopenie myšlienky a dôvodu, prečo vraždí. Je veľmi rozvážny a rozumný, nedá sa predvídať jeho konanie, pretože v istom momente sa rozhodne zmeniť svoj modus operandi (spôsob prevedenia). Dokáže byť natoľko schopný, aby vyšetrovatelia Riksmordu naozaj nič nenašli?

Dejová línia knihy je veľmi pútavá, príbeh začína bez obalu, vtiahne vás hneď na prvých stranách. Neustále sa niečo odohráva, autor vás prinúti vcítiť sa do postavy vraha aj vyšetrovateľa. Poukazuje na ľudskú stránku, tak ako vrah nie je iba vrah, ani vyšetrovateľ nie je iba vyšetrovateľ. Každý má svoje súkromie, problémy, život mimo tejto hry.

Priznám sa, vrah opantál aj mňa, takmer som s ním súhlasila. V istých momentoch som dúfala, že sa mu podarí pomocou svojej inteligencie ochrániť pred zatknutím. Nie pre jeho vraždy, ale pre ich dôvody, skutočne stoja za zamyslenie. Navyše, keď si získal pozornosť médií, pribudnú aj jeho podporovatelia spomedzi švédskych obyvateľov. Úspešní autori krimi „seriálu“, ktorého volným pokračovaním je aj kniha Tí, ktorí zlyhali, skutočne vedia, čo robia. Výborná myšlienka spracovaná do detailov určite poteší všetkých priaznivcov tohto žánru.

Katarína Hužvárová

