

GENERATION

HRA MESIACA

Fire Emblem Echoes

.....

VIDELI SME

Wonder Woman

.....

TESTOVALI SME

Sound BlasterX
Katana

.....



SÚŤAŽ



SÚŤAŽ



GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerová, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

Sound BlasterX Katana

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ A víťazom E3 sa stáva Devolver Digital. Áno, spoločnosť, ktorá sa rozhodla svojou konferenciou parodovať ostatné spoločnosti. A spravila to tak parádne, že sa, paradoxne, stala tou najlepšou.

Čo ma zaujalo viac, je, že to vyzerá na definitívny koniec konzolových generácií. Xbox One X prichádza do rodiny konzol Xbox a vyzerá to tak, že práve toto bude cesta, ktorou sa budeme hýbať ďalej. Výnimkou vyzerá byť Nintendo (ako obvyčajne). Zdá sa, že Microsoft chápe, že najdôležitejším prvkom je teda možnosť hrať všetky hry na všetkých zariadeniach z jej rodiny. Možno preto tá ohlásená spätná kompatibilita s pôvodnými Xbox hrami.

Až na „fail“ v podobe EA konferencie išlo o veľmi solídnu E3, ktorá predstavila víziu do budúcnosti a okrem nej aj hromadu hier, na ktoré sa môžeme tento rok tešiť.

A ako tie hry dopadnú pod drobnohľadom našich recenzentov, sa dozvieme aj na stránkach magazínu Generation. Príjemné „horúce“ čítanie!

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



msi®



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

UNCHARTED

THE LOST LEGACY

GAMEEXPRES EDÍCIA OBSAHUJE:



LUXUSNÝ
ARTBOOK



VYCHÁDZA 23. AUGUSTA

EXKLUZÍVNÝ
ZBERATEĽSKÝ **DARČEK**



NHL 18

KU KAŽDEJ
PREDOBJEDNÁVKE
HOKEJOVÝ PUK

S PODPISOM
**DOMINIKA
HAŠKA**



CALL OF DUTY WWII



ZAHRAJTE SI BETU AKO PRVÝ
PRIVATE BETA
25.8. NA PS4 | 1.9. NA XONE



KU KAŽDEJ PREDOBJEDNÁVKE
DIVISIONS PACK
5 PŘEMIOVÝCH GEAR SETŮ

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



Metro Exodus

Nové Metro Exodus bolo síce počas E3 Microsoft konferencie predstavené, no odvtedy sme sa toho veľa nedozvedali. To sa však zmenilo a prinášame vám najčerstvejšie informácie z post-apokalyptickej Moskvy!

Príbeh hry Metro: Exodus sa začína presne tam, kde skončil dobrý koniec hry Last Light. Artyom sa vydáva na púť po Rusku, ktorá bude herne trvať približne rok. Veľká časť nového Metra sa odohráva na povrchu.

Metro: Exodus nebude open world hrou, ako by sa z prvých

gameplay záberov mohlo zdať. Vývojári skombinovali gameplay z predchádzajúcich hier s pár nelineárnymi misiami.

Nové prostredie hry Metro bolo výzvou pre samotných vývojárov, ktorí už boli „unavení“ z podzemia. Pri práci na Exoduse skombinovali skúsenosti z predchádzajúcich Metro hier a z titulu Stalker: Shadow of Chernobyl.

Keďže Metro prechádza viac do sandbox štýlu hry, bolo potrebné upraviť aj A.I. Svet je dynamickejší a živší, špecifických nepriateľov budeme nachádzať v špecifických

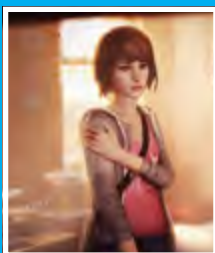
oblastiach. Aj počas cestovania sa budeme dostávať do nového prostredia s novými monštrami a novými spoločenstvami ľudí. Budeme zažívať aj rozličné ročné obdobia.

Čo sa týka výbroje, systém zbraní je kompletne prerobený. Budeme sa stretávať so starými známymi zbraňami, ale aj novými modelmi. Hráči dostanú väčšiu voľnosť.

Presný dátum vydania Metro: Exodus ešte nie je známy, no tejto hry sa dočkáme niekedy v roku 2018. Hra vyjde na PC, Xbox One a PS4.

LiS

Hráčov počas E3 nemalo potešiť informácia, že sa chystá pokračovanie Life is Strange, ktoré bude predchodcom originálneho dielu. Hráči sa na prvú epizódu môžu tešiť už 31. 8. 2017.



Zelda DLC

Fanúšikov Zeldy poteší informácia, že sa prvého príbehového DLC dočkajú už toto leto. Nasledujúce DLC by nás malo čakať počas sviatkov a malo by byť oveľa väčšie.





Playstation 5

Začal sa vývoj

■ **Zdá sa, že životný cyklus herných konzol, na ktorý sme boli zvyknutí, sa bude skracovať.**

Toto tvrdenie umocnil aj Shawn Layden zo Sony. Ten po prvýkrát oficiálne potvrdil, že začali práce na novej PS5. Samozrejme, neprezradil, kedy by mala vyjsť. Je však dosť pravdepodobné, že novú konzolu uvidíme na pultoch obchodov v priebehu maximálne dvoch rokov. Opätovne však zdôraznil, že majitelia pôvodných verzií PlayStation 4 sa nemusia obávať prípadných exkluzív určených priamo pre výkonnejšiu PlayStation 4 Pro. A čo vy, aká by podľa vás mala byť nová PlayStation?



Necromancer je tu

Diablo 3 dostane konečne Necra

■ **Hráči Diablo sa konečne dočkajú! Do hry totiž prichádza jedna z najpopulárnejších postáv ešte z čias Diablo 2 – Necromancer.**

27. júna vychádza na PC, Mac, Xbox One a PlayStation 4 DLC, ktoré v Diablo 3 odomkne aj možnosť vytvoriť si hrdinu Necromancera. Cena DLC je 14,99€ a na jeho kúpenie musíte vlastniť datadisk Reaper of Souls. Ak hrávate na konzolách a hru ešte nevlastníte, máte to jednoduché, pretože sa Diablo 3 predáva iba v kolekcii s Reaper of Souls. Na PC sa dá základná hra a datadisk kúpiť oddelene alebo spolu v Diablo 3: Battle Chest.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Modern Warfare Remastered, teda jeho samostatné vydanie, na ktoré hráči už od jeho vydania spolu s Infinity Warfare tešia, je už na ceste. Dočkajú sa ho už 27. júna na PS4 Xbox One a PC. Samozrejme, obsahuje všetok pôvodný obsah.

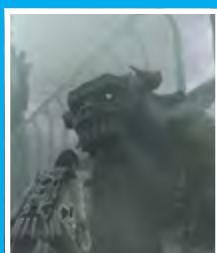
■ ...oblúbeného RGP Pillars of Eternity sa hráči dočkajú aj na konzolách.

Pillars of Eternity: Complete Edition vyjde digitálne i v krabicovej verzii na PS4 a XONE na konci prázdnin, 29. augusta, a prináša aj dva dodatočné datadisky.

■ ...XCOM 2 na E3 neobišiel bez nového ohlásenia. Pre svojich fanúšikov si chystá masívne rozšírenie War of The Chosen, ktoré by podľa slov malo byť oveľa väčšie a lepšie ako ospevovaný Enemy Within.

SotC

O Shadow of the Colossus počul snád každý PS4 hráč, no málokto ho hral. Teraz budete mať šancu keďže na začiatok roka 2018 je plánovaný plnohodnotný remake na PS4.



Horizon: Zero Dawn

Horizon Zero Dawn si tento rok „zlízlo“ nemalú chválu a hráči sa môžu tešiť na príbehové DLC. To nás zavedie do zamrznutých končín kmeňa Banuk.



Acer Predator Triton 700



Neprehliadnuteľná novinka, ktorá vyniká vďaka svojej neuveriteľne štíhlej konštrukcii, najnovšej grafike a procesorom s najmodernejšou technológiou chladenia.

Predator Triton 700 v hliníkovom tele s hrúbkou len 18,9mm vás rozhodne poteší svojou vysokovýkonnou (pretaktovateľnou) grafikou NVIDIA GeForce GTX 1080 a procesorom Intel Core siedmej generácie so štandardným napätím. Zásluhu na tom majú najmodernejšie kovové ventilátory AeroBlade 3D od Aceru so zvýšeným prietokom vzduchu o 35 percent, napriek tomu však zaberajú v notebooku menej priestoru. Dvojica NVMe PCIe SSD zapojených v režime RAID 0 a až 32GB pamäte DDR4 SDRAM 2400MHz zabezpečuje špičkový výkon celého systému.

Predator Triton 700 využíva Max-Q, ktorý je inovatívnym prístupom spoločnosti NVIDIA pre návrh najtenších, najrýchlejších a najtichších herných notebookov. Max-Q, neoddeliteľná súčasť posolania v misiách agentúry NASA pri vysielaní človeka do vesmíru, je definovaný ako bod, v ktorom sa maximalizuje aerodynamické namáhanie na rakete pri prelete atmosférou. Konštrukcia rakety je tak precízne navrhnutá okolo Max-Q. NVIDIA aplikovala podobný princíp pri návrhu herných

notebookov, čo spoločnosti Acer umožnilo vyrábať tenšie notebook s vyšším grafickým výkonom. Predator Triton, prvý z radu ultratenkých herných notebookov, sa môže pochváliť čiernym telom, skosenými prednými rohmi a minimalistickým dizajnom s priamymi kontúrami. Veľká sklenená doska CORNING Gorilla Glass nad klávesnicou slúži ako okno do chladiaceho systému notebooku, ktoré pozostáva z ventilátorov AeroBlade 3D a piatich heatpipe-ov. Zároveň slúži aj ako Precision Touchpad.

Žiadny herný notebook sa, samozrejme, nezaobíde bez mechanickej klávesnice, ktorá poskytuje uspokojivé písanie a rýchle a presné reakcie zároveň. Klávesy sú vybavené RGB podsvietením a možno ich individuálne naprogramovať. Softvér PredatorSense umožňuje hráčom ovládať a prispôbovať chod životne dôležitých komponentov notebooku Predator Triton 700. Či už ide o osvetlenie, klávesové skratky, ovládanie otáčok ventilátorov alebo o všeobecné monitorovanie systému, všetko je možné ovládať z jedného centrálného rozhrania.

Herný notebook Predator Triton 700 si budete môcť zakúpiť už v auguste za cenu od 3399€.



NEWS FEED



Nový systém bezdrôtového dobíjania Logitech G

Logitech G, herná značka spoločnosti Logitech, po viac ako štyroch rokoch strávených výskumom a vývojom, oznámila uvedenie dvoch technológií, vďaka ktorým sa sny o vysokovýkonnom bezdrôtovom hraní konečne stanú skutočnosťou.

Technológia Logitech G POWERPLAY je prvý systém, ktorý umožňuje bezdrôtové dobíjanie herných myší. Poskytuje priebežné dobíjanie počas hrania hier, ale aj v čase oddychu. Vďaka tejto vychytávke už viac nie je nutné dávať myš do dokovacej základne alebo ju

inak kvôli dobíjaniu odstavovať. Druhou inováciou je technológia Logitech G LIGHTSPEED, ucelená systémová optimalizácia vychádzajúca zo skúseností získaných počas niekoľkých desaťročí vývoja bezdrôtových systémov. Dôraz sa kladie hlavne na to, aby používateľovi slúžila na optimálnej úrovni - poskytuje totiž neprekonateľnú kvalitu spojenia i úroveň výkonu. Logitech G súčasne predstavuje aj dve nové bezdrôtové herné myši na najvyššej úrovni. Tie sú kompatibilné so systémom bezdrôtového dobíjania POWERPLAY: Logitech G903 a Logitech G703.



Creative Sound BlasterX AE-5

Spoločnosť Creative na E3 2017 predstavila najnovší prírastok do svojej série Sound BlasterX Pro-Gaming, ktorým je Sound BlasterX AE-5.

Jeho zvuková karta prináša dokonalý akustický výkon s plnou silou 122dB 32-bitového / 384kHz ESS Sabre DAC. Rovnako ponúka aj špeciálne navrhnutý 6000 samostatný

slúchadlový zosilňovač, integrovaný RGB ovládač, komponenty pre audiofilov a vlastné technológie Sound Blaster, ktoré vylepšujú zvuk. Creative Sound BlasterX AE-5 nájdete na regáloch už v júli za cenu 149,99€. Špeciálna biela edícia Sound BlasterX AE-5 Pure Edition so 4 LED pásmi bude dostupná od augusta za 179,99€, exkluzívne aj na webe Creative.

Nové skrine Evolveo



EVOLVEO uviedlo dve nové počítačové skrine - Full ATX midi tower EVOLVEO Ray 2 a Ray 4. Už na prvý pohľad skrine zaujmú svojim dizajnom, ktorému dominujú prvky z tvrdého skla a predinštalované ventilátory s 33 bodovým LED podsvietením.

Spolupráca MSI a SteelSeries

SteelSeries a MSI dovedna predstavujú riešenie podsvietenia. Prvým spoločne inovovaným produktom je základná doska MSI Z270 Gaming Pro Carbon, ktorej osvetlenie možno ovládať pomocou MSI Mystic Light Sync, MSI Gaming App alebo SteelSeries Engine.

Xtrfy M1



Svetoznáma e-sport organizácia Ninjas in Pyjamas oznámila novú optickú hernú myš Xtrfy M1, od základov navrhnutú profesionálnymi hráčmi NiP. M1 bude dostupná koncom roka v dvoch edíciách: v pôvodnej a v edícii M1-NiP so symbolom Ninjas in Pyjamas.

De'Aaron Fox sa stáva ambasádorom headsetov HyperX

HyperX oznámila partnerstvo s basketbalovým hráčom a náruživým počítačovým hráčom De'Aaronom Foxom. Ako ambasádor značky HyperX bude používať výlučne herné slúchadlá HyperX aj počas streamovania obľúbených hier Call of Duty: Black Ops III a Clash Royale na Twitchi.

Fox bol hviezdou All-American na Universite v Kentucky a získal najlepšie výsledky v Thursday's NBA Draft. Jeho celoživotná vášeň sú však počítačové hry, kde hráva nielen NBA2K, ale aj Call of Duty, Dragon Ball Z, Need for Speed, Madden, UFC a Clash Royale. S predpokladom stať sa najlepším atlétom Fox neúnavne trénuje svoje reflexy nielen na ihrisku, ale aj pri hraní video hier. "Som rovnako vášnivý hráč videohier, ako hráč basketbalu a preto ma teší, že

môžem byť súčasťou HyperX teamu," povedal De'Aaron Fox. "Potrebujem kvalitnú hernú výbavu, aby som mohol dosiahnuť čo najlepší výkon."

Tradičný šport a eSports spolu konvergujú a De'Aaron Fox sa pridáva k rastúcej skupine nadšencov HyperX z radov profesionálnych basketbalových hráčov, medzi ktorých patrí aj hráč Los Angeles Laker a vlastník Echo Fox eSports teamu Rick Fox, NBA All-Star a zapálený hráč Gordon Hayward, alebo hráč Boston Celtic a majiteľ eSport Detroit Renegades Jonas Jerebko. Rad herných periférií HyperX, v ktorom sú headsety, myši alebo klávesnice, umožňuje hráčom byť stále lepšími a dáva im istú výhodu kvalitného hardvéru, čo oceňuje aj eSports komunita na celom svete.



Axis rozširuje technológiu Zipstream o 4K a 360° kamery

Spoločnosť Axis oznamuje rozšírenie kompresnej technológie Zipstream v oblasti podpory vyšších požiadaviek na streamovanie dát a ich ukladanie kvôli panoramatickým kamerám so zorným pol'om 360 stupňov a rozlíšením 4K.

Technológia Zipstream zaručuje, že detaily vo videozázname dôležité pre súdne dokazovanie zostanú zachované, zatiaľ čo požiadavky na šírku prenosového pásma a ukladanie dát sa znižujú v priemere o 50% a viac. Axis tiež oznamuje uvedenie dvoch nových kopulovitých kamier, ktoré rozšírenú technológiu Zipstream používajú

a za dostupnú cenu ponúkajú pokrytie 360 stupňov s vysokým rozlíšením.

Axis súčasne oznamuje uvedenie sieťových kamier AXIS M3047-P a AXIS M3048-P, ktoré využívajú prednosti rozšírenej technológie Zipstream. Oproti svojim predchodcom majú tieto nové kamery atraktívny dizajn, sú ploché a menšie, bez kupoly cez objektív - vďaka čomu sú diskretnéjšie a eliminujú sa tak odrazy od kupoly. Pre obe kamery sa ako príslušenstvo ponúka detektor dymu a kryty odolné proti vandalizmu alebo čierne kryty. Kamera AXIS M3047-P má snímací



senzor s rozlíšením 6 megapixelov a model AXIS M3048-P s rozlíšením 12 megapixelov. Obe kamery poskytujú video s plnou snímkovou frekvenciou, vynikajúcu kvalitu obrazu, vrátane celkovej ostroti a svetelnej citlivosti.

2N Helios IP Solo prináša inteligentnú komunikáciu s návštevníkmi

Komunikátor 2N Helios IP Solo, rovnako ako ostatné produkty z radu 2N Helios interkomov s kamerou, ponúka možnosť prepojenia s cloudovou službou 2N Mobile Video. Vďaka nej môže dverný komunikátor volať priamo na mobilný telefón či tablet majiteľa, aj keď bude napr. v práci alebo na dovolenke.

Služba navyše umožňuje kedykoľvek skontrolovať priestor pred domom a presvedčiť sa tak, že je všetko v poriadku.

Hovor z interkomu je možné prijať aj na vnútorných odpovedacích jednotkách 2N Indoor Touch v dome alebo v IP video-telefóne v kancelárii. Interkom možno prepojiť aj s existujúcim kamerovým systémom, a pokryť tak všetky slepé miesta. Otvorené API rozhranie je základom toho, aby sa interkom stal súčasťou inteligentnej domácnosti a umožnil tak napríklad prijímať hovor pomocou televízoru alebo mohol ovládať osvetlenie pri príchode návštevy.



S novou sadou Logitech K375s si urobíte poriadok na pracovnom stole...



Spoločnosť Logitech prináša na náš trh nový set bezdrôtovej klávesnice a stojančeku pre smartfón alebo tablet s úplným názvom Logitech K375s Multi-Device Wireless Keyboard and Stand Combo. Stlačením tlačidla Easy-Switch môžete ľahko prepínať medzi tromi súčasne pripojenými zariadeniami a písať na každom z nich. Univerzálny stojanček v balení sa dá využiť pre telefón alebo tablet.

Klávesnica K375s Multi-Device je kompatibilná s najrozšírenejšími OS, vrátane mobilných. Na pripojenie môžete použiť USB nano prijímač Unifying alebo technológiu Bluetooth Smart. Klávesnica je tichá a pre vyšší komfort je vybavená

sklopnými nožičkami, ktoré umožňujú pri písaní nastavenie do dvoch rôznych uhlov.

Dodávaný univerzálny stojanček slúži na bezpečné usadenie celého radu mobilných zariadení (s max. hrúbkou 10,5 mm) v ideálnom uhle. Jeho pogumovaná konštrukcia udržuje obrazovku v stabilnej polohe a umožňuje ľahký prístup k HOME tlačidlu telefónu alebo tabletu.

Logitech K375s síce nie je určené pre prácu pod vodou, ale je rezistentná proti obliatiu. Ak sa vám teda podarí rozlíať napr. kávu na pracovnom stole, nepredstavuje to pre K375s žiadnu veľkú katastrofu. Vďaka



nízkej spotrebe batérií sa môže pochváliť výdržou až po dobu 24 mesiacov.

Cena a dostupnosť

Set bezdrôtovej klávesnice a stojančeku Logitech K375s je unáš k dispozícii od júla za odporúčanú maloobchodnú cenu 46,99€.

Ďalšie informácie môžete získať na adrese Logitech.com.

Nová platforma SUSE CaaS (kontajner ako služba)

Spoločnosť SUSE spustila vývojovú a hostingovú platformu pre kontajnerové aplikácie a služby CaaS (Container as a Service, kontajner ako služba).

Riešenie je novou významnou súčasťou rastúceho portfólia softvérovo definovanej infraštruktúry SUSE, ktoré integruje open source technológie čoby motor inovácií novej generácie. Platforma SUSE CaaS umožňuje IT spoločnostiam a vývojárom poskytovať, spravovať a škálovať kontajnerové aplikácie a služby tak, aby lepšie a rýchlejšie naplňali svoje obchodné ciele.

„Inovácie v oblasti kontajnerov zlepšujú spôsob, akým sú aplikácie vyvíjané a prevádzkované, ale firmy samy nechcú vytvárať a udržiavať komplexnú a bezpečnú kontajnerovú infraštruktúru,“ uviedol Thomas Di Giacomo, CTO spoločnosti SUSE. „SUSE poskytuje ľahko použiteľné riešenie pre infraštruktúru kontajnerov, ktoré im pomáha nasadiť novú generáciu aplikácií založených na cloudoch a postupne migrovať tradičné a existujúce aplikácie.“

Platforma SUSE CaaS sa skladá z troch kľúčových komponentov - orchestrácie pomocou Kubernetes, účelovo vytvoreného

operačného systému (SUSE MicroOS) pre mikroslužby a kontajnery, a konfiguračných funkcií - ktoré poskytujú zákazníkovi a partnerovi nasledujúce výhody: kratší čas uvedenia na trh, zvýšená prevádzková efektivita vďaka automatizácii úloh správy nasadenia a plnej podpore životného cyklu aplikácií kontajnerov pomocou súpravy vstavaných nástrojov a uplatnenie DevOps pre lepšiu správu životného cyklu aplikácie.

O platformu SUSE CaaS sa budú najviac zaujímať firmy, ktoré pomocou kontajnerov potrebujú zaistiť bezpečnosť na podnikovej úrovni, spoľahlivosť a škálovateľnosť.

Dark Universe - monstra od Universalu v novém

Společnost Universal se před pár lety netajila svými plány vytvořit kolem svých monster filmový vesmír ne nepodobný tomu, co předvádí Marvel se svými komiksovými hrdiny. Původně měl být prvním filmem téhle série Drákula: Neznámá legenda, který se ovšem nevyvedl tak, jak by si tvůrci úplně přáli. Rozhodli se proto to pořádně odstartovat až s letošním remakem Mumie, ve kterém se mimo jiné objeví Tom Cruise a Sofia Boutella. My už ale víme, co vyhlížet v budoucnu. Dalším snímkem v téhle sérii bude nová verze Frankensteinovy nevěsty. Ta by se do kin měla dostat 19. února 2019 a o její režii se postará Bill Condon, zodpovědný aktuálně za novou verzi klasiky Kráska a zvíře. Původně oznámené datum 13. dubna 2018 pro další z filmů s návazností na monstra Universalu tak přebere jiná z produkci od této společnosti. U toho studio ovšem neskončilo. Potvrdilo totiž, že mimo Russella Crowea, který se objeví i v Mumii, hrajícího Doktora Jekylla a pana Hyda, se v budoucnu dočkáme dvou dalších výrazných hereckých představitelů, kteří se zhostí nových verzí kultovních rolí. Johnny Depp si zahraje Doktora Jacka Griffiina, známého spíše jako Neviditelný muž, zatímco Javier Bardem si zahraje Frankensteinovo monstrum. Dočkat bychom se ovšem v budoucnu měli i nové podoby Zvoníka u Matky boží a Fantoma opery.



Resident Evil čeká reboot

O téhle možnosti se mluvilo už před pár lety, nikdo s chladnou hlavou to však jako blízkou alternativu nebral vážně. Dnes již ovšem víme, že je to realitou. Filmová série Resident Evil, jejíž poslední díl Resident Evil: Poslední kapitola koncem měsíce dorazí na Bluray a DVD, se místo dalšího dílu s Milou Jovovich a pod dohledem Paula W.S. Andersona dočká kompletního rebootu. O podobně rychlý reboot série se ovšem v posledních letech pokusili snad jen v Sony, kde zrebootovali Spider-Mana a příliš slavně to nedopadlo. Naděje ovšem je, neboť o produkci snímku se postará James Wan, známý především jako producent a režisér oblíbených hororových filmů, jako jsou série Insidious a V zajetí démonů. Na starosti má ale také skvělý Rozsudek smrti nebo sedmé Rychle a zběsile. Kdo se ujme režie prvního dílu zatím jasné není, scénář ovšem napíše Greg Russo, který byl v posledních měsících spojován se scénářem jiné velké videoherní adaptace - Mortal Kombat. Se zmenšujícími se zisky téhle filmové série a upadající kvalitou se jedná o poměrně logický, byť možná trochu uspěchaný krok. To kdy nový Resident Evil uvidíme a v čí bude režii, to napoví příští týden.

Voldemortův fan film má zelenou

Tvůrci fanouškovského snímku Voldemort: Origins of the Heir Gianmaria Pezzato a Stefano Prestia spustili přednedávnem kampaň na Kickstarteru, která jim měla pomoci zafinancovat snímek o počátcích strašlivého čaroděje, jenž byl později hlavním nepřítelem Harryho Pottera. Kampaň přiložila trailer, který najdete níže, a bylo jen otázkou času, než se o projektu dozví lidé z Warner Bros. kteří vlastní práva na svět Harryho Pottera. Ti nařídili projekt stáhnout a zastavit. Nyní to však vypadá, že se fanoušci tohoto snímku přeci jen dočkají. Tvůrci tohoto fanouškovského filmu se totiž sešli přímo s hlavou Warner Bros., kteří jim překvapivě nakonec dovolili pokračovat ve svém snažení s tím, že snímek bude neziskový. Tvůrci na tuto nabídku kývli a přislíbili, že by se fanoušci tohoto snímku mohli dočkat ještě koncem tohoto roku. Odehrávat by se měl ve 40. a 50. letech minulého století, tedy v prostředí ne tak vzdáleném Fantastickým zvířatům, jejichž pokračování se právě připravuje.





Novinka Stevena Spielberga ještě letos

Steven Spielberg rozhodně nezvolňuje. Tempo tohoto slavného režiséra v posledních letech mu jde snad jen závidět. Byť totiž dokončuje práce na velkofilmu na motivy knihy Ready Player One Ernesta Clinea, rozhodl se pustit se během toho do dalšího filmu. A hned s ním pomýšlí na nějaké Oscary, neboť v omezené distribuci by se film měl ukázat v kinech ještě letos v prosinci. O přípravách filmu The Post jsme vás před nějakým časem informovali, nyní ovšem tento film změnil svůj název a rovnou šel do produkce. Snímek očekávejte nyní pod názvem The Papers a bude pojednávat o skutečném příběhu novinářů zapojených do kauzy Pentagon Papers ze sedmdesátých let minulého století. Ve filmu by se ovšem mělo sejít poměrně vybrané obsazení, kde kromě Toma Hankse a Meryl Streep uvidíme také seriálové tváře jako Alison Brie, Carrie Coon, David Cross, Bruce Greenwood, Pat Healy, Tracy Letts, Bob Odenkirk, Sarah Paulson, Jesse Plemons, Matthew Rhys, Michael Stuhlbarg, Bradley Whitford a Zach Woods.

Castingové a filmové novinky:

- Neil Blomkamp plánuje pokračování svého snímku District 9. Dále také potvrdil, že oznámené pokračování série Vetřelec v jeho režii opravdu nevznikne.
- Bradley Whitford (Uteč) a Thomas Middleditch (Silicon Valley) se objeví ve dvojce Godzilly.
- Dvojka Top Gun by se měla jmenovat Top Gun: Maverick. Mohl by se jej coby režisér ujmut Joseph Kosinski.
- Patty Jenkins by ráda natočila i případné pokračování Wonder Woman odehrávající se v současnosti.
- Viggo Mortensen jedná o účasti ve filmu Green Book Petera Farrellyho.
- Michelle Williams se objeví po boku Amy Schumera ve filmu I Feel Pretty.
- Joel David Moore se vrátí ve všech pokračováních sci-fi Avatar.
- Hailee Steinfeld se objeví v jedné z hlavních rolí připravovaného spin-offu Transformers o Bumblebeem.
- Režisér Doug Liman opouští projekt Justice League Dark.
- Tom Holland si zahraje mladší verzi Nathana Drakea ve videoherní adaptaci Uncharted.
- Thom Yorke z Radiohead vytvoří soundtrack k remaku

kultovního hororu Suspiria.

- Blake Lively si zahraje hlavní roli ve filmu The Husband's Secret.
- Sofia Boutella se objeví v remaku knižní adaptace 451° Fahrenheita.
- Jako svůj další projekt si James Mangold vybral remake belgického snímku Maryland (Disorder).
- Doug Liman se upsal sci-fi Unerthed.
- Režisér Ryan Coogler a herec Michael B. Jordan budou spolupracovat i počtvrté. Poté co dokončí komiksovku Black Panther se pustí do dramatu Wrong Answer.
- Ve věku 81 let zemřel režisér John G. Avildsen zodpovědný mimo jiné za snímky Karate Kid nebo Rocky.
- Tessa Thompson, Steven Yeun a LaKeith Stanfield se objeví společně ve filmu Sorry to Bother You.
- Danny Elfman nahrazuje Toma Holkenborga coby skladatel hudby k filmu Liga spravedlnosti.
- Simon Kinberg bude tím, kdo se ujme režie X-Men: Dark Phoenix.
- Spin-off Transformers Bumblebee se bude odehrávat během 80. let. Další z připravovaných spin-offů by se pak mohl odehrávat během let říše římské.
- Kevin Smith začal natáčet snímek Killroy Was Here.
- Především televizní režisér a producent

Reginald Hudlin se ujme režie snímku na motivy komiksu Shadowman.

- Přetáčky Ligy spravedlnosti, které právě probíhají, mají dle zákulisních informací přidat více Wonder Woman. Komedie Velký závod, ve které se objevil mimo jiné Burt Reynolds, se dočká remaku.

Změny v datech premiér:

- Dočkáme se pokračování animovaného filmu Mimi šéf, v kinech by se mělo objevit 26. března 2021.
- Adam Wingard (Blair Witch, Death Note) se ujímá režie snímku Godzilla vs. Kong, které bychom se měli dočkat 22. května 2020.
- Remake Přání smrti ve kterém se v režii Eli Rotha objeví Bruce Willis má konečně datum premiéry, kterou si film odbude 22. listopadu.
- Snímek Brad's Status, ve kterém se objeví Ben Stiller, se do kin dostane 15. září.
- Drama The Mountain Between Us s Idrisem Elbou a Kate Winslet se do distribuce podívá už 6. října letošního roku.
- Nová komedie Martina McDonagha Three Billboards Outside Ebbing, Missouri se naopak o pár týdnů zpozdí, v kinech bude od 10. listopadu.



Dáta na USB disku chráni menej než tretina ľudí!

Z prieskumu, ktorý realizovala spoločnosť ESET v spolupráci s internetovým portálom Seznam.cz v júni 2017 vyplýva, že USB disky na prenos dát využíva viac ako 81% ľudí, ale len 27% z nich chráni ich obsah šifrovaním, heslom alebo hardvérovým kľúčom.

Externé pamäťové zariadenia si výrazne menej chránia mladí ľudia vo veku do 24 rokov. Na tlačových stretnutiach spoločnosti Kingston v Prahe a Brne tieto výsledky prezentovali zástupcovia spoločnosti ESET, ktorá tento prieskum iniciovala. „Polovica ľudí už zažila na vlastnej koži alebo u niektorého zo svojich kolegov, že sa im USB disk neopraviteľne poškodil. Tretina sa stretla so stratou disku a sedem percent má skúsenosť s jeho odcudzením,“ pokračuje ďalej Miroslav Dvořák, technický riaditeľ spoločnosti ESET.

Citlivé firemné a pracovné dáta ukladá 23 percent používateľov

Tí, čo majú zažitú negatívnu skúsenosť s USB diskom, ho však naďalej používajú na pracovné účely, a dokonca viac než tí, ktorí podobnú skúsenosť zatiaľ nemajú. V drvivej väčšine prípadov si ľudia na USB flash disky nahrávajú súkromné dáta (v 82 percentách), avšak štyria z desiatich Čechov ich využívajú aj pre pracovné súbory.

Citlivé firemné a pracovné dáta USB flash diskom zveruje štvrtina respondentov, presnejšie až 23 percent. Tretina tých, čo niekedy stratili USB disk alebo sa im neopraviteľne poškodil, ho ďalej využíva na ukladanie pracovných i dôverných dát. Dobrou správou však je, že tí, ktorým sa v minulosti USB disk poškodil, ho dnes mierne častejšie chránia. „Všeobecne však platí, že ešte stále máme v ochrane citlivých dát na externých úložných zariadeniach čo dohňať,“ uzatvára Miroslav Dvořák.

Väčšina firiem nemá smernice na používanie flash diskov

„Interný prieskum medzi našimi zákazníkmi odhalil, že väčšina podnikov u nás stále nemá definovanú žiadnu politiku na používanie a správu pamäťových zariadení,“ uviedol Marcin Gaczor, Business Development Manager v spoločnosti Kingston. „Zvyšuje sa tak riziko neautorizovaného prístupu, úniku dôverných informácií a porušenia bezpečnostných smerníc.“

Riešením môže byť využitie šifrovaných USB diskov novej generácie spoločnosti Kingston, ktorá po akvizícii kľúčových technológií IronKey ponúka široké portfólio zabezpečených flash diskov, od disku s hardvérovou klávesnicou cez modely s

vlastným antivírusovým enginom, až po flash disky s možnosťou centrálnej správy.

„Tieto šifrované disky pomáhajú firmám zostať v zhode s bezpečnostnými aj právnyimi predpismi a spĺňajú aj tie najprísnejšie bezpečnostné kritériá,“ potvrdil Jakub Mazal, bezpečnostný poradca v českej spoločnosti COMGUARD a.s., ktorá sa zaoberá distribúciou zabezpečených flash diskov.

Všetky zabezpečené USB disky od Kingston ponúkajú hardvérové šifrovanie 256-bit AES v XTS módu na zaistenie 100% dôveryhodnosti ukladaných dát. Disk DataTraveler Vault Privacy 3.0 navyše obsahuje osvedčenú antivírusovú ochranu ESET NOD32. Disky IronKey majú navyše certifikáciu medzinárodne uznávaného bezpečnostného štandardu FIPS 140-2 level 3. Pri DataTraveler Vault Privacy a IronKey ponúka Kingston s využitím softvéru SafeConsole a IronKey EMS tiež možnosť centrálnej správy. „Centrálna správa poskytuje výkonnú sadu nástrojov, ktoré umožnia IT administrátorom udržať kontrolu nad všetkými spravovanými diskami. Vďaka tomu je možné vzdialene resetovať a nastavovať heslá a firemné politiky, vzdialene mazať obsah, vynucovať zásady šifrovania a pod.. Centrálna správa poskytuje vysokú úroveň podpory a garanciu vždy aktuálnej verzie softvéru,“ dodáva Jakub Mazal z COMGUARD.



30 rokov Kingston

Výkon, kvalita a design

Ked' sa povie Kingston, prvé, čo vám príde na rozum budú pravdepodobne pamäťové médiá, SSD alebo RAM. Kingston má už 30 rokov a za ten čas sa vyprofiloval na jedného z kľúčových hráčov. V roku 2002 spoločnosť založila značku HyperX s úmyslom ponúknuť hráčom možnosť vol'by pamäť a SSD s vyšším výkonom.

Počas uplynulých 15 rokov značka vyrástla až tak, že okrem výkonných USB flash diskov zahŕňa aj produkty z oblasti periférií, ako sú napríklad u hráčov obľúbené headsety Cloud, podložky pod myš Fury, herná myš Pulsefire FPS a mechanická herná klávesnica Alloy FPS.

Produkty HyperX hráčom pomáhajú v hre vďaka rýchlejšej odozve a vyššiemu výkonu, ktoré sú nevyhnutné pre moderné 3D hry a VR systémy. Ked' sa hry nainštalujú na rýchle SSD, drasticky sa skrúti doba načítania hier a herných dát. Ďalšou možnosťou ako zvýšiť celkový výkon PC je osadiť viac pamätí DRAM, čím sa zároveň zrýchli multitasking, keď napríklad streamuje a hráte hry súčasne na jednom PC. Vďaka kvalitnému zvuku z headsetov budete súpera počuť oveľa skôr než ho uvidíte na monitore a môžete tak rýchlejšie reagovať pomocou myši alebo klávesnice. Tento rok uvedené modely HyperX boli vyvinuté aj s

pomocou profesionálnych hráčov eSports a preto prinášajú to, čo hľadájú všetci hráči - výkon, odolnosť a kompaktný dizajn s priaznivou cenovkou. Pochvalu si tiež zaslúžia podpora, ktorá zákazníkom pomáha 24 hodín denne v niekoľkých jazykoch. HyperX je navyše doteraz jedinou značkou v oblasti herných pamätí, ktorá na svojej DRAM module poskytuje doživotnú záruku.

Kingston chcel z HyperX vytvoriť samostatnú značku podobne, ako to urobil napríklad Microsoft s XBOX. Tým, že sa oba názvy oddelili je teraz možné oslovovať rozdielne cieľové skupiny a lepšie cieľiť marketing.

Značke HyperX je tento rok už 15 rokov a je v mnohých ohľadoch jedinečná. HyperX mohutne investuje do eSports a naďalej hranie podporuje od tých najjednoduchších herných turnajov a profi tímov až po tie svetové. V súčasnej dobe sponzoruje niekoľko profesionálnych eSports organizácií na celom svete. HyperX je tiež hlavným sponzorom Intel Extreme Masters, ktoré sa koná v pol'ských Katoviciach a je hosťiteľom finále turnajov Counter Strike GO a League of Legends, kde výhry vybrané na štartovnom dosahujú 250.000 USD.

HYPERX®

BE UNBEATABLE

f hyperxcommunity

t @hyperx

ig @hyperx

YouTube hyperx



hyperxgaming.com

Ja, Zloduch 3

JE DOBRÉ BYŤ ZLÝ

Bývalý zloduch Gru má problém. Medzi prstami si nechal utiecť aktuálne najhl'adanejšieho zlosyna na svete, a tak ho vyhodili z práce v Antizloduchovskej lige. Jeho Mimoni sú navyše čím d'alej nespokojnejší lebo ich pán už nie je zlý.

Najmladšia dcéra Agnes túži po živom jednorožcovi, ktorý bude neuveriteľne hebučký. A do toho všetkého sa Gru dozvie, že má dvojča, ktoré je mu na nerozoznanie podobné. Až na tie vlasy.

To, že má Gru kopu nepríjemností je ale výbornou správou pre filmových divákov, pretože sa dočkali ďalšieho pokračovania dobrodružstva s Mimonmi.

Vráťme sa ale k tomu darebákovi, ktorý prekabátil Grua. Volá sa

Balthazar Bratt a v osemdesiatych rokoch minulého storočia bol detskou hviezdou populárnej televíznej show. Na svoju škodu sa však nedokázal preniesť cez jej koniec a odvtedy robí zle, všade kadial' chodí. Nosí retro oblečenie a nemožný účes, počúva staré pesničky na kazetách a ako zbrane používa Rubikovu kocku a žuvacie bubliny. Proste odporný typ.

Omnogo väčším sympat'ákom je ďalší nováčik v príbehu, Gruov brat Dru. Je to neuveriteľne priateľský a milý chlapík, ktorý si zo všetkého



najviac praje, aby ho brat zasvätil do umenia zločinu. Lenže z Grua sa začal stávať zat'atý dobrák (dokonca tak zat'atý, že s ním nepohla ani otvorená vzbura Mimoňov, ktorí ho kvôli jeho dobrému správaniu opustili). Jediný, kvôli komu by bol Gru ochotný prejsť aspoň dočasne na stranu zla, je jeho večný súper Balthazar Bratt. A keď si mu tento nedokonalý klon Michaela Jacksona dovoľí siahnúť na rodinu, využije Gru všetky zloduchovské skúsenosti k tomu, aby svojich blízkych zachránil. V tom mu s nadšením sekunduje jeho novo nájdený brat Dru a jeho Mimoni, ktorí si až vo väzení uvedomili, čo je pre nich v živote najdôležitejšie.

Nepýtajte sa, ako sa Mimoni do väzenia dostali. To sa nedá prerozprávať, to treba vidieť. Ja, zloduch 3 je perfektná komédia, ktorá fičí ako Druova zločinecká mašina a na konci vás donúti povedať: "Ja chcem ešte."

Premiéra animovanej komédie v našich kinách: 29.6.2017.





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



Konferencia E3 2017 je za nami. Čo nám tento rok vývojári priniesli?

Ako je to každý rok, aj tento sme sa dočkali konferencie E3, na ktorej tí najlepši herní a hardvéroví vývojári z celého sveta prezentovali svoje najnovšie výtvory a pokusy zasiahnuť naše hráčske srdcia. Komu sa to podarilo a komu nie?

Celé to odštartovalo EA

Keďže spoločnosť EA prezentovala ako prvá, mala to pomerne ťažké. Vývojári z EA ešte nevedeli, čo si ich konkurencia pripravila, a tak museli byť oni tí prví, ktorí to poriadne odštartujú a nesklamú.

Ako prvej sme sa dočkali upútavky na americký futbal v podaní NFL Madden 18, ktorý konečne dostane plnohodnotný príbehový mód. V novom DLC pre Battlefield 1 sa pozrieme na to, ako to počas prvej svetovej vyzeralo na východnom ruskom fronte. Srdcia hráčov zaplesali v momente, keď sme sa dočkali novej IP od Bioware s názvom Anthem. Na príbehu hry pracujú tvorcovia Mass Effect 1 a 2, čiže je viac-menej isté, že príbeh bude stáť za to. Rovnako zaujímavým titulom bude aj A Way Out. Na tomto

kúsku pracujú tvorcovia Brothers: A Tale of Two Sons a práve preto si od neho hráči sľubujú perfektný príbeh. V novinke štúdia Starbreeze sa zhostíte úlohy kamarátov Lea a Vincenta, ktorí sa budú chcieť dostať von z väzenia a všetko bude záležať len a len na vašej šikovnosti a vašom dôvtipe.

Veľmi dobre pôsobilo aj predstavenie Star Wars: Battlefront 2. Na ukážke bolo vidieť, že sa tvorcovia z prvého dielu poučili a ak bude hra aspoň z polovice tak dobrá, ako autori sľubujú, možno tromfne v oblúbenosti aj starý dobrý Battlefield. Battlefront 2 vyjde 17. novembra za cenu 59,99 eur (alebo Deluxe edícia za 79,99 eur). Ak máte vďaka letnému výpredaju na Steame svoje úspory na nullovej hladine, budete mať čo do jesene robiť, aby ste si na ňu našetrili. EA odštartovala konferenciu na veľmi dobrej vlne, priniesla niekoľko noviniek a latku nasadila pomerne vysoko.

Microsoft to rozbalil vo veľkom štýle

Od Microsoftu sa už dopredu očakávalo, že predstaví svoj hardvérový počín s krycím

názvom Xbox Scorpio. Tajuplné meno na konferencii zmizlo a nahradilo ho oficiálne, ktorým je Xbox One X. Netrvalo dlho a internet na túto udalosť nemilosrdne a pomerne humorne zareagoval. Na sociálnej sieti Twitter sa začali objavovať vtipné príspevky, ktoré si z názvu robil vyslovene žarty. Mohli ste si prečítať príspevky typu: „Neviem sa dočkať na XBOX ONE ZERO, XBOX ONE ZX a XBOX ONE LEGENDS“ a podobne. Dokonca nechýbalo ani prirovnanie nového vzhľadu Xboxu k staručkej PlayStation 2. Aj keď sa internet na novom názve dobre zabával, Microsoftu sa nedá uprieť jedno, a to fakt, že priniesol najvýkonnejšiu konzolu, akú sme mohli doposiaľ vidieť. Konzola bude obsahovať 1 TB HDD, 12 GB RAM a výkon 6 TFlops. Ten by podľa dostupných informácií mali vedieť využiť už existujúce tituly ako Witcher 3, Titanfall 2 či Gears of War 4. Teraz už len domyslieť to, ako vývojárov prinútiť v budúcnosti robiť hry, ktoré spomínaný hardvér využijú na 100% a zároveň budú obstojne vyzerať aj na pôvodnom Xbox One. Microsoft ďalej prezentoval pokračovanie ich pretekárskeho hitu



Forza Motorsport 7, ktoré si podľa vývojárov vychutnáme v 4K rozlíšení a 60 fps. Samozrejme, iba v prípade, ak budeme vlastníkom nového Xbox One X.

O niečo zaujímavejšie prekvapenie bolo predstavenie ďalšej hry zo série Metro s podtitulom Exodus. Aj túto novinku si vychutnáme v 4K a v krajšej grafike v prípade vlastníctva Xbox One X. Spočiatku si veľa hráčov myslelo, že nové Metro bude exkluzivitou pre Xbox, avšak „sklamanie“ prišlo v momente, keď upútavku na hru priniesol aj oficiálny kanál PlayStation.

Microsoft nemal problém pokračovať v parádnej nádielke nových informácií a priniesol zábery z hrania chystaného nového dielu Assassin's Creed s podtitulom Origins. Išlo o prekvapenie, keďže si všetci mysleli, že hru odprezentuje Ubisoft.

Nasledovalo niekoľko titulov, ako je napríklad akčná hra Playerunknown's Battlegrounds, ktorá má exkluzívne vyjsť iba na Xbox a PC, či ohlásenie plošinovky Super Lucky's Tale, ktorá síce vyzerá nádherne, ale dieru do sveta asi neurobí. Microsoft predstavil aj pokračovanie veľmi obľúbenej epizodickej adventúry Life is Strange: Before the Storm, ktorej prvého dielu sa dočkáme už na konci leta. Microsoft navyše oznámil spätnú kompatibilitu s pôvodnou konzolou Xbox. Pri tomto oznámení určite každému vytekla slzička nostalgie.

Microsoft to na tohtoročnej E3 rozbalil na „plné gule“, no teraz ho čaká oveľa ťažšia úloha. Musí priniesť oveľa viac exkluzívneho obsahu a hier, ktoré síce využijú nový a výkonný hardvér Xbox One X, ale zároveň budú dobre vyzerat' aj na Xbox One. A verte či nie,

toto bude jedna z najťažších úloh, pred akou kedy Microsoft stál.

Bethesda šla v rovnakých stopách ako minulý rok

Ak ste tento rok od Bethesda očakávali, že predstaví niečo nové (napríklad ďalší diel TES), ostali ste pravdepodobne veľmi sklamaní. Rovnako ako minulý rok, tak aj tento sme sa síce dočkali predstavenia niekoľkých novinek, nebolo to však nič prelomové.

Ak ste majiteľom Nintendo Switch, určite vás potešila informácia o tom, že si na tejto konzole budete môcť zahrať Skyrim. Áno, presne ten Skyrim, ktorý na PlayStation 3, Xbox 360 a PC vyšiel pred šiestimi rokmi. Určite nikto netvrdí, že ide zo strany spoločnosti Bethesda o zlý krok, postaviť však konferenciu na E3 na niečom takom môže byť trochu úsmevné. Nehovoriac o tom, že aj v tomto prípade to dal internet Bethesda poriadne „vyžrat“ a priniesol veľký kopec zábavy. Na internete sa začali objavovať obrázky, ktoré ukazovali staré Tamagoči, na ktorom bol obrázok Skyrimu s popisom, že na E3 2018 sa dočkáme predstavenia Skyrimu na ďalšiu „hernú“ platformu.

O niečo zaujímavejšia bola ukážka FPS Wolfenstein 2: The New Colossus. Predchodca spomínanej hry síce nedostal taký hype, aký by si pri vydávaní zaslúžil, no bol to titul nabitý emóciami, perfektným príbehom a dobrou hrateľnosťou. Nehovoriac o tom, že koniec si pokračovanie vyslovene pýtal. Preto sa ho dočkáme už čoskoro.

V októbri na nás bude čakať aj hra The Evil Within 2. V nej sa opätovne zhostíme

úlohy Sebastiana Castellana a dostaneme sa znovu do sveta hrôzy a nočných mór. Prezentácie sa dočkala aj hra Dishonored: Death of the Outsider, na ktorú sa môžeme tešiť už v septembri. V tomto standalone kúsku sa pozrieme na zubok postave pod menom Billie Lurk, ktorá to ľahké mať veru nebude. Hráči kartovej hry The Elder Scrolls: Legends boli tiež milo prekvapení z prvého rozšírenia pod názvom Heroes of Skyrim, ktoré ich pobaví už na začiatku letných prázdnin. Ak teda nebudete musieť robiť reparát a Hearthstone vás už nudí, možno práve toto bude tým pravým letným osviežením. Apropos, aby som nezabudol, The Elder Scrolls VI nie je ešte ani vo vývoji. Každý správny fanúšik série v kútiku duše veril, že sa Bethesda pochváli práve tým, bolo to však márne.

Ak ste majiteľom virtuálnej reality, potom vás určite Bethesda potešila oznámením ich dvoch hier pre VR, ktorými sú Doom VR a Fallout 4 VR. Ide síce o pekné gesto, ako to však bolo už pri Skyrim, aj tu ťaží Bethesda z toho, čo tu už niekoľko rokov máme a poznáme. Táto dvojica hier sa navyše zameria iba na úzke herné publikum, ktorým sú majitelia relatívne drahé virtuálnej reality. Ruku na srdce, koľko z vás ju má doma?

Bethesda tento rok pokračovala tam, kde minulý rok začala. V recyklácii a ťažení toho, čo už poznáme a zachránilo to len druhé pokračovanie Wolfensteina (a aj to môžeme zaradiť do tzv. do „recyklačnej skupiny“). Na druhej strane, od Bethesda sa tento rok ani toľko neočakávalo, keďže spoločnosť je v akomsi režime spánku a my ako hráči čakáme, kedy nás prekvapí tak, ako to bolo napríklad pri vydaní Fallout 4. Hádám, že si Bethesda niečo veľké necháva na budúci rok a konferenciu E3 2018 vyhrá na plnej čiare. Bolo by už na čase.

Tento rok E3 neoficiálne vyhral Ubisoft

Keby mi niekto pred E3 2017 povedal, že Ubisoft počas nej prinesie najzaujímavejšie herné tituly, vysmial by som ho. Francúzska spoločnosť odštartovala s ukážkou hry Mario + Rabbids Kingdom Battle a už pri názve je jasné, odkiaľ vietor fúka. Nintendo a Ubisoft sa vydali na spoločnú cestu a spomínaná hra bude exkluzivitou pre Nintendo Switch. Ide o pomerne svieže prekvapenie, hoci „tí šialení kráľci“ z Raymana vyzerajú relatívne desivo. Uvidíme však, čo na



finálny produkt povedia hráči. Hoci sme sa už od Microsoftu čo-to o Assassin's Creed: Origins dozvedeli, Ubisoft si tiež musel odkrojiť z koláča asasínov a odprezentoval nám nové herné zábery. Autičkárov určite potešilo ohlásenie The Crew 2, v ktorom sa dočkáme nielen áut, ale aj ělnov či lietadiel. Vidieť, že v pokračovaní The Crew má prsty niekto zo Steep. Taktiež sme videli už niekoľkokrát odložený South Park: The Fractured But Whole a jeho novú upútavku. A ak máte radi mobilné hry, určite vás poteší aj South Park: Phone Destroyer.

Keď už sa zdalo, že konferencia Ubisoftu sa ponesie v duchu Bethesda, prišlo niekoľko noviniek. Transference bude titulom, ktorý prinesie okrem herného zážitku aj ten filmový. V prezentačnom videu sme mali možnosť vidieť Froda, ... ehm, teda herca Elijaha Wooda. Nasledovala morská novinka Skull & Bones, ktorej názov naznačuje, že pôjde o pirátsku hru veľmi podobnú súbojom z Assassin's Creed: Black Flag. Ak máte radi túto tematiku, môžete sa tešiť ako malé dieťa. Starlink: Battle for Atlas je tiež novinkou, ktorá sa bude odohrávať vo vesmíre a pôjde o exkluzivitu na konzoly. Vyjde však až na jeseň 2018, čo znamená, že o nej ešte budeme určite počuť. Keďže sa blíži zimná olympiáda, dočkali sme sa ohlásenia rozšírenia Road to the Olympics pre Steep. Vyskúšame si nové disciplíny či výzvy, a to všetko už v decembri tohto roku. Tanečného (a pre niekoho aj trochu čudného) predstavenia sa dočkal Just Dance 2018. Rovnako sme mali možnosť vidieť nové zábery z Far Cry 5. Keď si už všetci mysleli, že je koniec prezentácie, Ubisoft vytiahol eso z rukávu v podobe dlho očakávaného titulu Beyond Good and Evil 2, ktorého CGI upútavka očarila azda každého. Beyond Good and Evil 2 sa bude odohrávať niekoľko rokov pred udalosťami z prvého dielu. Ubisoft to mal

síce tento rok veľmi ľahké, ale priniesol nám množstvo zaujímavých noviniek a či chceme alebo nie, tento rok patrila E3-ka práve francúzskemu vydavateľovi.

Sony tento rok nemastné a neslané

Keďže Microsoft sa tento rok blysol veľmi vydarenou prezentáciou, všetky hráčske oči sa upierali na konferenciu Sony a to, či tento rok tromfne svojho „zeleného“ soka. Nepodarilo sa. Sony priniesla informáciu o pripravovanom DLC pre Horizon Zero Dawn, ktoré vyzerá síce pekne, ale to nestačilo. Taktiež sme sa dočkali novej upútavky pre kyberpunkový titul Detroit: Become Human, ktorý sa zároveň stala vrcholom konferencie Sony. Detroit bude emóciami nabitá hra z dielne tvorcov Beyond Two Souls, a tak sa môžeme teraz tešiť aspoň na tento kúsok. Majiteľov PS mohli ešte potešiť nové gameplay zábery z pripravovaného Spider-Mana, ohlásený remake Shadow of the Colossus a ukážka Days Gone.

Pýtali ste sa, kde je ukážka The Last of Us Part 2? To asi každý. Neil Druckmann z Naughty Dog však povedal, že aj keď majú čo ukázať, nechcú týmto hviezdny titulom zatieniť Uncharted: The Lost Legacy. Predstavenia TLOU 2 sa preto dočkáme asi až po vydaní Uncharted.

Prečo to tento rok spoločnosť Sony tak odflákla nevedno, no hráči môžu iba špekulovať nad tým, či nechystá niečo oveľa väčšie, čo nechceli vyvíjať ešte tak skoro prezentovať. Škoda, hádam nabudúci rok.

Nintendo si opäť šlo svoje

Ako všetci vieme, Nintendo nemá záujem šokovať nádhernou grafikou,

ale vždy si ide svoje a doména tejto spoločnosti je perfektná hrateľnosť. Nintendo je predovšetkým o zábave a aj preto sa tento rok v rovnakom duchu niesla ich konferencia.

Zistili sme, že vo vývoji je nová hra zo série Pokémon na najnovšiu konzolu Switch. Zatiaľ sa však toho veľa nevie, ide ale o veľmi dobrú správu, pretože na tejto sérii sa nedá nič pokaziť, iba vylepšiť a chytenie nových a nových Pokémonov nikdy neomrzí. Na jeseň sa dočkáme aj titulu Metroid: Samus Returns na Nintendo 3DS. Budeme si však musieť počkať ešte celé leto, keďže vyjde až 15. septembra. Rovnako sme sa dozvedeli, že Metroid Prime 4 je už vo vývoji a v budúcnosti sa možno dočkáme aj nejakých záberov.

Super Mario Odyssey vyjde 27. októbra a v hlavnej úlohe sa nepredstaví nik iný ako starý dobrý inštalatér Mario. Titul bude mať podľa videa zaujímavý dizajn úrovní a klasický "nintendovský" vizuál. Svojej vlastnej hry sa na Switch dočkajú aj Kirby a Yoshi. Presný názov síce ešte nevieme, no podľa dostupných krátkych videí môžeme vidieť, že aj po toľkých rokoch majú tieto postavičky z dielne Nintendo svoj originálny šarm.

Všetko pekné sa raz skončí

Tohtoročná konferencia E3 priniesla viacero zaujímavých značiek a noviniek, nový kus veľmi výkonného hardvéru, ale aj viacero sklamaní. Konečne sme sa dočkali titulov, ktoré nemajú len ďalšiu číslovku, ale prinášajú aj čerstvý nápad a svieže príbehy. A tie sklamania si hádam o rok spomínané spoločnosti u hráčov vyžehlia niečím revolučným, z čoho konkurencii padne sánka.

Dominik Farkaš



PG WAY Trnava Major 2017 prichádza s obrovským príze poolom! Čas a miesto konania: 26.5.2017, Trnava, OZ PGWAY

PG Way Trnava Major 2017 je 2. ročníkom projektu PGWAY, ktorý sa uskutoční 10.-13.8.2017 v Trnavskej športovej hale. Táto akcia otvorila svoje registrácie 1.5. a budú otvorené do 10.7.2017, preto sa odporúča registrácia čo najskôr. Táto jedinečná udalosť, ktorá bude trvať 4 dni, nebude mať zástupcov len z Česka a Slovenska, ale je prístupná tímom z celej Európy. Hráči sa môžu tešiť na vysoké ceny (17960€) aj vďaka nášmu generálnemu partnerovi, ASUS- Republic of Gamers a na hodnotné vecné ceny (Stoličky DXRacer a iné) vďaka našim ostatným partnerom. Naša akcia ale nezabúda ani na divákov, pre ktorých máme pripravenú bohatú show nabitú osobnosťami (youtuberi, streameri, a iné osobnosti), veľa atrakcií, súťaží a hlavne veľmi veľa zaujímavých zápasov, ktoré budú môcť sledovať cez 4K projektor nad pódium. O zábavu pre online divákov sa postarajú najlepší casteri z Česka a Slovenska v každej z hier. V prípade naplnenia kapacít (900 hráčov) sa PG WAY Trnava Major 2017 zaradí do histórie ako bezkonkurenčne najväčší BYOC turnaj v histórii Česka a Slovenska.

Príď sa aj ty, a vybuduj s nami históriu!

Registrácie sú otvorené na webstránke: www.pgway.net

Hráči a diváci sa môžu pridať do udalosti na facebooku kde dostanú stále najrýchlejšie informácie: www.facebook.com/events/1202064146496289/

Informácie o Turnaji / Vstupnom / Výhrach:

Counter strike: GO (5vs5) - 64 tímov - BYOC - vstupné 33€/hráč
Príze pool 7500€ + vecné ceny
dátum konania 11-13.8.2017

Dota 2 (5vs5) - 16 tímov - BYOC - vstupné 10€/ hráč
Príze pool 1000€
dátum konania 10-11.8.2017

League of Legends (5vs5) - 32 tímov - BYOC - vstupné 20€/ hráč
Príze pool 2500€ + vecné ceny + ceny od Riot Games
dátum konania 10-11.8.2017

Hearthstone (1vs1) - 64 hráčov - BYOC - vstupné 25€/hráč
1200€ + za 1. miesto DXRacer stolička a iné vecné ceny
dátum konania 11-13.8.2017

Overwatch (6vs6) - 8 tímov - TUP - vstupné 25€/hráč
Príze pool 1000€ + vecné ceny
dátum konania 10.8.2017

Starcraft Remastered - 32 hráčov - TUP - vstupné 25€/ hráč
Príze pool 700€ + za 1. miesto DXRacer stolička a iné vecné ceny
dátum konania 10-11.8.2017

Clash Royale - 100 hráčov - vstupné 20€/hráč - Vlastný mobil/tablet
Príze pool 1600€ + za 1. miesto DXRacer stolička a iné vecné ceny
dátum konania 11-12.8.2017

Rocket League (3vs3) - 16 tímov - TUP - vstupné 20€/hráč
Príze pool 800€
dátum konania 10-11.8.2017

FIFA 2017 - 8 hráčov - vstup iba cez kvalifikáciu
Príze pool 500€ + 660€ rozdанных v kvalifikácii + vecné ceny
dátum konania 11.8.2017

Doprovodné súťaže:

Cosplay, Bojovky na konzolách, Poraz Primátora - 3 hodinová výzva pre každého diváka ktorý si trúfa sa postaviť proti primátorovi Trnavy v hre Clash Royale o vecné ceny

Afterparty:

DJ Lieskovský - zo soboty na nedeľu - 12.8-13.8

UBYTOVANIE:

Moderný internát vedľa haly (Rybničková 13/A, 917 01 Trnava)
12 € / noc - zaplatené predom
14 € / noc - zaplatené na mieste

Dalšie možnosti ubytovania hotelov a hostelov v Trnave na adrese: <http://www.trnava.sk/sk/clanok/ubytovanie-v-trnave-a-okoli>

Z kapacitných dôvodov doporučujeme všetkým účastníkom, aby si vybavili vlastné ubytovanie. Pre rezervácie ubytovania píšete na: ubytovanie@pgway.net

Inner Chains

ČO SA STANE, AK PRÍDE KONIEC SVETA?

Temné a postapokalyptické hry lákajú hráčov od nepamäti, pretože v sebe nesú kúzlom smrti, hrôzy a beznádeje. Svoj vlastný temný pokus spravili tvorcovia z pol'ského Telepath Tree, keď prednedávnom na Kick Starteri predstavili hru Inner Chains a žiadali hráčov o finančný príspevok na jej tvorbu. Ani sa nenazdali a požadovanú sumu sa naozaj podarilo vyzbierať. A tak na svet prichádza titul, ktorý už netrpezlivo očakávajú mnohí hráči. Spíňa teda táto hra očakávania svojich fanúšikov?

Príbeh začína aj končí v úvodnom videu

Na začiatku hry vás čaká veľmi dobre spracované úvodné video, ktoré sa pomerne nešikovným spôsobom snaží vysvetliť dej hry. Z videa sa dá tento príbeh pochopiť, no zrejme aj tak nakoniec navštívite webovú stránku hry, aby ste si niektoré informácie z videa ešte ujasnili. Dej sa odohráva na našej planéte v neurčitej, ďalej budúcnosti. Zem už nie je taká nádherná a plná zelene aká je v našej súčasnosti. Ľudia ju totiž úplne zdevastovali. Avšak začala si privlastňovať a ovládať bývalé ľudské technológie, a tak vznikol akýsi nový druh biologickej

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Telepaths Tree
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + temnota
- + skvelý nápad
- + zaujímavé logické úlohy
- + cena
- + hra v češtine
- optimalizácia
- žiaľostne málo nepriateľov
- technické nedostatky
- absencia zrozumiteľnejšieho tutoriálu
- krátka herná doba

HODNOTENIE:



technológie. Z povrchu zemského však ani ľudstvo úplne nevymizlo. Ľudia naďalej planétu obývajú, no iba v primitívnej forme kmeňov. Sú rozdelení do kást a najsilnejšia z nich vládne celému ľudstvu. Práve táto kasta ako jediná vie využívať spomínané biomechanizmy. Keďže svet už nie je to, čo býval, vašou jedinou túžbou je čo najskôr odísť. Plánujete sa dostať na bájne miesto,

ktoré nesie názov Posledná nádej. V ceste vám však bude stáť niekoľko nepriateľov, nehostinná biotechnologická „príroda“ a je len a len na vás, či sa vám z tohto šialenstva nakoniec podarí uniknúť.

Je to naozaj FPS?

Prvé kroky v hre vám budú pravdepodobne pripomínať len simulátor chodenia po zničenom svete. Síce na vás sem-tam zaútočí mechanická rastlina, no druhýkrát sa jej už úspešne vyhnete a budete nasledovať svoj cieľ. Ten je v úvodnej časti hry v podstate jasný – ísť vpred, postupovať, nezostávať na jednom mieste. Hra sa však ďalej neunúva vysvetliť vám príbeh a ani objasniť fungovanie mechanizmov, ktoré sa v hre používajú. Výnimkou je azda len pergamen, na ktorý môžete počas chodenia naraziť. Ten obsahuje zákonitosti sveta Inner Chains vysvetlené pomocou obrázkov a písma pre nás neznámeho. Z obrázkov sa dá vyčítať, čomu sa vyhnuť a na čo radšej nestúpať, no mnoho informácií už budete poznať z vašich skúseností nadobudnutých počas hrania. To, že sa hra ukladá na určitých





miestach automaticky, zistíte len náhodne. Niekedy vám však uštedrí aj nemilé prekvapenie vo forme vymazanej uloženej pozície. Prečo sa to udialo, môžeme len hádať. Pravdepodobne to ale má na svedomí nová aktualizácia, ktorá práve prišla na Steam.

Hra je rozdelená do štyroch častí a prejdienie všetkých vám zaberie

vyše jedenásť hodín, no ak patríte medzi tých šikovnejších, dokážete čas hrania skresť aj na deväť.

Túžite po získaní informácií z post-apo sveta Inner Chains? V tom prípade musíte v hre zbierať písmenká, pomocou ktorých budete prekladať nápisy na stenách. Takýto systém je, žiaľ, na veľkú škodu, pretože nie každému hráčovi sa chce

hl'adat' písmenká, i keď nejde o žiadnu extra náročnú úlohu. Od hl'adania odrádza koniec koncov i fakt, že niektoré texty vám po preložení aj tak neposkytnú žiadnu informáciu a vy si budete len neveriacky lámať hlavu nad tým, čo nimi chceli autori vlastne povedať.

Až v druhej časti hry prichádzate k svojej prvej zbrani. Dovtedy si musíte vystačiť so svojimi nemilostnými pästami a uštedrovať nimi nepriateľom poriadnu nakladačku. Súboje v hre sú však málo dynamické a celé sa zakladajú skôr na logickosti, akčnosť v nich hrá len minimálnu úlohu. Logické riešenie problémov v hre je zaujímavé, avšak akčno-dynamické súboje by hre len a len prospeli. Pomocou zbrane budete môcť otvárať a zatvárať rôzne nepriechodné stený a zbraň si na určitých miestach môžete aj dobíjať. Ak zbrani dôjde šťava, bude nutné vystačiť si opäť so svojimi pästami a verte, takéto súboje nie sú ani trochu zábavné.

Vizuál hry je prenádherný, ale...

Vizuálna stránka hry je skutočne perfektná. V hre sa nachádzajú až neuveriteľne krásne scenérie, z ktorých vám veľká časť vyrazí dych. Avšak táto stránka hry si so sebou nesie jednu nemilú vec. Ak totiž chcete hrať v najvyššom možnom rozlíšení, musíte si pripraviť výkonný stroj.

Hra bola testovaná na počítači s procesorom i7-4770 a grafickou kartou RX 480 8GB. Pri najvyšších detailoch je očividné, že to už proste nie je ono, FPS často klesajú aj pod hodnotu 25. Po prepnutí na stredné detaily sa hra stáva už pomerne hrateľnou a rozdiel v grafike oproti najvyšším detailom nie je až taký badateľný.

No ak máte slabšie stroje, možno zakotvíte až na najnižších detailoch, v ktorých hra už stráca svoje čaro a chýbajú jej niektoré efekty. Nehovoriac o tom, že v deň vydania hry bolo nastavenie grafickej časti hry naozaj minimalistické a k dispozícii bolo iba minimum nastavení.

Zvuková stránka hry je priemerná, sem-tam vás môže dokonca vydesiť praskajúci zvuk vychádzajúci z reproduktorov. Situácia je rovnako podivuhodná aj v prípade, že udriete pästou do mreží. Zvuk, ktorý tento úder sprevádza, sa totiž podobá skôr vystreleniu náboja zo zbrane. Zvyšok zvukovej stránky hry je rovnako priemerný a neohúri, no na druhej strane ani neurazí.

Verdikt

Tvorcovia Inner Chains nedostatočne využili príležitosť na vytvorenie perfektnej surrealistickej a temnej hry. Hra oplýva naozaj dokonalým nádychom temna, smrti a má nádhernú grafiku. Avšak to je asi tak všetko. Na hre ani tak nevidia technické nedostatky ako to, že príbeh hry začína a končí v úvodnom videu. Takto ide iba o všednú podpriemernú hru, ktorá sa snaží napodobniť určitým štýlom Dark Souls, no už teraz pomaly, ale isto stráca dych a zapadá prachom, čo je naozaj škoda.

Lubomír Čelár



Just Dance 2017

I LIKE TO MOVE IT, MOVE IT.

Máte už dost' hier plných napätia, rýchlosti či desivých scén plných krviprelievania? Chystáte párty pre priateľ'ov a chceli by ste ich pobaviť hrou, ktorá im pomôže zabudnúť na každodenné problémy? Alebo sa chcete v súkromí rozhýbať v rytme tanca, no chýba vám ten správny impulz? Ak ste aspoň na jednu z otázok odpovedali áno, zrejme práve pre vás na trh prichádza nová tanečná hra Just Dance 2017!

Tanečné hry vo všeobecnosti nepatria medzi tovar, po ktorom bežne siaha tuzemský hráč. Skôr totiž patria do menšiny žánrov, ktoré v očiach konzervatívnejších hráčov vyvolávajú viac rozpaky, než túžbu po hraní. Niet sa však čomu diviť. Nechceme predsa, aby nás niekto považoval za bláznov, keď nás prichytí pri poskakovaní pred televízorom v disco či techno rytme. Obzvlášť, ak ide o ľudí, ktorých dennodenne stretávame a na ich mienke nám záleží najväčšie.

Napriek tomu si tento žáner našiel svojich fanúšikov. Ľudí, ktorí si bez obáv spravia žart sami zo seba a tancujú pred obrazovkou s vedomím, že pôsobia prinajmenšom trochu zvláštne. Nezaoberajú sa tým, pretože zábavu a smiech k životu potrebujú rovnako ako každý z nás.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: tanečná hra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + fantastická hra farieb
- + krásna tanečná choreografia
- + množstvo zábavy pre viacerých hráčov
- + skvelé pesničky
- len 40 nových skladieb
- nutnosť platiť predplatné za dodatočnú hudbu
- občas mätúce ovládanie

HODNOTENIE:



Tvrdiť, že tento žáner si predsa len dokázal nájsť svojich hráčov, je koniec koncov veľmi opovržlivé, keďže napríklad séria Just Dance patrí na hernom poli medzi dlhoročné stálice.

Just Dance 2017 nadväzuje na tradičné okamžité hrateľné hry a okrem nových skladieb prináša len novinku nazvanú Just Dance Machine. Tá predstavuje akýsi

poriadne bláznivý námet na pozadí príbehu, v ktorom pomáhate zásobovať mimozemskú loď energiou pochádzajúcou z tanca.

Ide tak o novú hernú výzvu, keďže v pozícii hráča musíte reagovať na zmeny tanečných štýlov a prispôbovať sa im. Zaraz sa musíte z rocku adaptovať na klasiku a hneď nato napríklad na hip-hop. Tento dynamický princíp prináša do hry Just Dance nový, zaujímavý rozmer.

Všetko ostatné ostáva nezmenené. Tancujete v rytme hudby podľa pokynov na





ľudí pretransformované do špecifického grafického štýlu, kvôli súladu všetkých prvkov. Ladné pohyby tanečníkov a tanečníčok sú skutočnou čerešničkou na torte a pri niektorých choreografiách vás ich precízna ladnosť a presnosť doslova uchváti.

Pri samotnom hraní sú však trochu mäťúce graficky zobrazené pózy pohybov, ktorými sa treba počas tancovania riadiť. Často sú nejasné, a tak sa vám môže stať, že ich jednoducho začnete ignorovať a hýbať sa nakoniec budete len podľa vzoru tanečníkov.

Spôsob, ktorým je riešená otázka ovládania, je rovnako pochybný. Viackrát sa totiž stane, že vám hra prideli bod i napriek tomu, že netancujete správne. Mimochodom, hrať môžete buď pomocou ovládačiek Joy-Conov, alebo mobilu, na čo vám jednoducho stačí stiahnuť si doň oficiálnu aplikáciu od Ubisoftu.

Azda najväčšmi prekvapuje služba Just Dance Unlimited, ktorá vám za dodatočný poplatok sprístupní ďalších 200 skladieb. Dalo by sa to považovať za DLC, no ide len o predplatné. Za 3,99eur sa dostanete k dodatočným piesňam na 1 deň, za 4,99eur na celý mesiac a napríklad za 29,99eur získate piesne na celý rok.

Na prvý pohľad to nie sú horibilné sumy, no to sa rýchlo zmení pri prepočítaní si, že za plnú verziu hry zaplatíte približne 50eur.

Maroš Goč

obrazovke a snažíte sa nazbierať čo najviac bodov buď sám, alebo proti (ne)priateľom vo vašej obývačke či proti online hráčom z celého sveta. Just Dance 2017 ponúka okrem spomínaného Just Dance Machine aj niekoľko ďalších módov ako World Dance Floor (mód pre online súťaženie), Dance Quest, ďalej Sweat s ukazovateľom spálených kalórií či jednoducho Just Dance, ktorý spúšťa okamžité tancovanie.

Výborné hodnotenie si hra nezaslúži len za ponuku nových skladieb, ktorými sú klasiky ako Hips Don't Lie od Shakiry, Dragostea Din Tei od O-Zone alebo Don't Stop Me Now od skupiny Queen, ale boduje predovšetkým vďaka fantastickému vizuálnemu štýlu.

Ten sa k takej párty zábave dokonale hodí, a tak vás zakaždým naladí na ďalší tanec. Obrazovka doslova hýri farbami a vizuálne efekty preto neraz pripomínajú

priam gýč. Just Dance 2017 vám tak aj napohľad sprostredkuje atmosféru skutočnej diskotéky.

Ruka v ruku s vizuálnou stránkou idú brilantné tanečné choreografie. Tie zachytávajú reálne pohyby



Nioh: Dragon of The North

VYLEPŠENÝ NIOH

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: hardcore akčné RPG
Výrobca: Team Ninja
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový arzenál
 + level dizajn
 + bossovia

- krátkosť

HODNOTENIE:



Po dlhšom čase od vydania vývojári z Team Ninja prichádzajú s prvým DLC, ktoré hru oživuje nielen novým obsahom, no aj niekoľkými potrebnými zmenami. Stojí za vašu pozornosť?

Dragon of The North je prvá z troch plánovaných expanzií pre Nioh. Okrem rozšírenia samotnej hry po jej konci ponúka svoj vlastný malý epilóg.

Team Ninja sa o svoju hru po vydaní už aj tak stará nadštandardne. Vydaných bolo už niekoľko patchov, ktoré sami o sebe nemalo rozšíriť hru a boli úplne zdarma. Ako sa však môžete dovtípiť z ceny, Dragon of The North nie je práve najdlhšia expanzia.

DLC je zasadené do regiónu Tohoku, keď sa vrátite do severských zasnežených levelov. Ak ste už prešli základnú hru, DLC misie nebudú ničím, čo by vás prekvapilo. Samotné zasadenie je trochu iné a dočkáme sa aj nových nepriateľov, no často ide len o mierne variácie starých známych a otravných monštier.

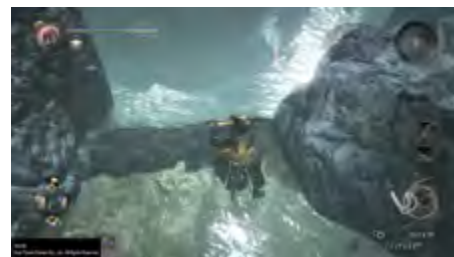
Novinkou sú noví polol'udia/polodémoni, nad ktorými si chvíľu potrápíte um i prsty. To však určite neuberá na celkovej kvalite DLC-čka a už vôbec nie, keď ide o bossov.

Tí sú ťažkí, ako by sa dalo očakávať, no ak hráte Nioh dobrovoľne, išli ste do tejto kúpy určite plní očakávaní z novej výzvy. Ich náročnosti zodpovedá aj výzor. Boss bitky boli vždy špecialitou štúdia Team Ninja, no tentoraz si na svoje prídu hlavne hráči s rýchlymi postavami. Všetci bossovia sú totiž nadpriemerne rýchli, a tak pomalšie postavy budú mať trochu viac problémov.

Odhliadnuc od toho, ako dobre ste zžití s týmto typom hier, príbehové misie vám zaberú iba niekoľko hodín. Nadizajnované sú vo všeobecnosti výborne, s dobrou variáciou otvorených a uzavretých priestorov (a nemalo skrytými cestami a tajomstvami), no môžete sa tešiť na až nadpriemerne štedrú prítomnosť Shrines, v ktorých si budete môcť počas levelu oddýchnuť.

Okrem nových levelov DLC prináša nové časti výbavy. Rôznorodosť buildov upravujú nové Guardian Spirits, tentoraz veľmi ovplyvnené japonskou „mačacou“ mytológiou. RPG fanúšikov potešia nové skinny, nechýbajú ani dodatočné trofeje.

Hlavným prídavkom je úplne nový typ zbrane – Odachi. V preklade tento názov znamená „veľký gigantický meč“ a presne to aj môžete čakať



v hre. Jedného sa dočkáte zdarma hneď na začiatku, no ďalšie na vás čakajú skryté v nových leveloch.

Verdikt

Dragon of The North je jedno z mála DLC, ktoré za svoju cenu prináša všetko, čo by ste od neho čakali. Reaguje na niekoľko potrebných chýb a zmien, na ktoré komunita fanúšikov upozorňovala, nových nepriateľov, levely, a dokonca aj zbrane či pomocníkov.

K DLC je zdarma dostupný patch, ktorý pridáva do hry dlho očakávaný PvP mód. A ak ste doteraz na hru trošku zanevreli, je ten najlepší čas vrátiť sa k nej. V skratke totiž ide o DLC, ktoré je hodné svojej ceny a oživuje hru skvelým spôsobom.

Richard Mako

MXGP3

THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

J I Ž V P R O D E J I



mxgpvideogame.com



MXGP3 - The Official Motocross Videogame © 2017 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2017 Youthstream - All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Unreal, Unreal Engine, the circle-U logo and the Powered by Unreal Engine logo are trade-marks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere.

Injustice 2

SVET SUPERHRDINOV PRIAMO NA DLANI

Snáď každý, kto videl nejaký film či animovaný seriál o superhrdinoch alebo čítal komiksy v hlavnej úlohe s Batmanom a Supermanom, sníval aspoň raz v živote o tom, že podobné dobrodružstvo zažije tiež. Ruku na srdce, kto by si predsa nechcel vyskúšať boj proti rôznym zločincom a bojovať za spravodlivosť s pomocou svojich superschopností. Ak patríte medzi tých, ktorých táto predstava dobrodružstva a napätia lákala a stále láka, práve pre vás prichádza možnosť prevteliť sa do svojho obľúbeného superhrdinu v druhom pokračovaní obľúbenej bojovej hry s názvom Injustice 2.

Príbeh zvládnutý na výbornú

Kto by povedal, že práve bojová hra ako Injustice 2 môže mať nejaký príbeh a navyše aj natol'ko plnohodnotný. O samotnom príbehu vám prezradíme len toľko, že sa v podstate sústreďuje okolo superhrdinov, antagonistov a ich vzájomného boja, v ktorom sa stretáva hneď niekoľko kladných i záporných postáv. Hra disponuje aj detailne spracovaným tutoriálom.

Ten vás síce na začiatku naučí niektoré triky a poskytne užitočné rady, no práve príbehový mód vám bude slúžiť na to, aby ste si počas hrania osvojili techniku aj štýl boja.

Boje v hre sa striedajú s prenádhernými cutscénami, ktoré sú naozaj detailne prepracované, vďaka čomu im konkurenčné tituly momentálne nesiahajú ani len po päty.

Keďže sa tvorcovia v príbehovom režime snažili do hry natlačiť čo najviac postáv, sem-tam sa môže stať, že sa v príbehu stratíte a budete si musieť spomenúť, prečo práve bojujete s konkrétnou postavou a kto je vlastne čí protivník. Ak však budete pozorne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: bojová hra
Výrobca: NetherRealm Studios

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + prepracovaný multiplayer
- + animácie
- + cutscény
- + veľký výber hrdinov
- niektoré postavy sú značne OP
- príbeh treba detailne sledovať, inak sa v ňom ľahko zamožiate

HODNOTENIE:



počúvať rozhovory postáv, pochopenie príbehu by malo byť pre vás hračkou.

A čo ďalej?

Nie je nutné sa obávať, že po dohraní kampane pre jedného hráča nebudete mať

čo robiť. Tvorcovia do hry pridali dostačujúce množstvo aktivít a módov, ktoré vás zabavia na relatívne dlhú dobu. Na výber máte hneď niekoľko možností. Môžete si zahrať lokálny multiplayer proti kamarátovi alebo spustíte online multiplayer. Ďalšou možnosťou je špeciálny režim s názvom Multiverse, ktorý





vývojári predstavujú ako režim paralelných vesmírov, v ktorom sa vytvárajú výzvy na porazenie nepriateľov. Ak ich porazíte, dostanete špeciálne odmeny vo forme krabičiek. Ako to už býva zvykom, krabičky ukrývajú špeciálne darčeky v podobe nových výzbrojí pre postavy. Tým počas hrania v oboch režimoch, teda v režime pre jedného i viacerých hráčov,

zvyšujete úroveň. Vyššia úroveň postavy reprezentuje vašu zručnosť pri jej ovládaní. Navyše veci, ktoré nájdete v krabičkách, znásobia silu postavy. Takže čím dlhšie hráte, tým silnejšieho a lepšieho hrdinu môžete vytvoriť. V krabičkách sa nachádzajú rôzne druhy oblečenia, ktoré okrem vizuálnej zmeny pridávajú postave aj vylepšenie, a to napríklad v podobe silnejších útokov.

Krabičky sú rozdelené do niekoľkých úrovní, ktorými sú bronzová, strieborná, zlatá, platinová a diamantová. Čím je táto úroveň vyššia, tým viac kusov oblečenia (gearu) obsahuje. Pri platinovej a diamantovej úrovni je garantované i to, že bude obsahovať výrazne lepší gear.

Samozrejme, nemusíte sa báť, že v online režime narazíte na nejakého nabúchaného hráča, ktorý sa hre venuje 24 hodín denne. Vylepšenia získané počas príbehového režimu sa dajú v hre pre viacerých hráčov vypnúť, a tak je sila rozložená rovnomerne, vďaka čomu máte stále šancu vyhrať. Náročnosť hry v online režime je však pomerne vysoká.

Preto sa neodporúča vhuľnúť doň prv, než si prejdete celým tutoriálom a príbehovou časťou hry. V opačnom prípade totiž riskujete, že dostanete celkom slušnú nakladačku. Navyše si treba dávať pozor pri výbere hrdinov, pretože sily niektorých z nich sú zatiaľ pomerne nevyvážené.

Nemáte žiadneho kamaráta, s ktorým by ste spoločne hrali online? Nevadí. Hra ponúka možnosť vytvoriť si vlastnú guildu. Takže sa môžete buď pripojiť do úplne cudzej alebo nájdete na internete nejakú komunitu a požiadate o členstvo v nej. Guildy potom majú svoje vlastné misie či dokonca vlastné guildové „multiverzy“. Ak ich úspešne splníte, náležitá odmena vás s istotou neminie. Online zápasy sú ako obvykle rozdelené do klasických rýchlych alebo hodnotených hier. Ako to v hodnotených hrách býva zvykom, šplháte sa po rebríčku stále vyššie a vyššie a je len na vás a vašej šikovnosti, ako vysoko sa dokázate dostať.

Grafika, zvuky, hudba, cutscény – toto všetko je skutočne prepracované do tých najmenších detailov. Práve touto vycibrenosťou spracovania konkuruje hra veľkému množstvu titulov, ktoré si práve na niečom takomto zakladajú. Hra Injustice 2 vyšla pre konzoly Xbox One a PlayStation 4.

Rozdiel medzi PlayStation 4 a PlayStation 4 Pro je rýchlo badateľný. Ide napríklad o kvalitnejšie textúry či dokonalejšie tieňovanie a možnosť zapnutia HDR. Avšak vo víre bitiek si niektoré zo spomenutých vecí ani nevšimnete a aj na klasickej PlayStation 4 si hru určite naplno užijete. Takže bez ohľadu na to, či máte Xbox, PS4 alebo PS4 Pro, hra vás zakaždým odmení nádherným vizuálnym zážitkom.

Verdikt

Injustice 2 je bojová hra, ktorá nesklame žiadneho zarytého hráča takéhoto typu hier a príjemne prekvapí nováčikov. Dokonca sa hravo vyrovná konkurentom ako Tekken, Street Fighter či Mortal Combat. Navyše disponuje najrôznejšími superhrdinami, vynikajúcim príbehom a prepracovaným multiplayerom. Vy ju ešte nemáte? Tak už ani chvíľu neváhajte a čo najskôr si ju zadovážte. Svet superhrdinov vám práve otvára svoje brány!

Lubomír Čelár



Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

FATES > AWAKENING > ECHOES

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: taktické RPG
Výrobca: Intelligent Systems
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý príbeh aj postavy
- + dungeons osviežujú hrateľnosť
- + hra zo súčasnej perspektívy dvoch postáv
- + nekompromisnosť
- + vynikajúca hudba
- niektoré rozhodnutia pri konverzii hry do 3D
- väčšia priamočiarosť a zjednodušenosť
- prvá polovica hry je veľmi jednoduchá
- menšie mapy
- obrovské množstvo DLC

HODNOTENIE:



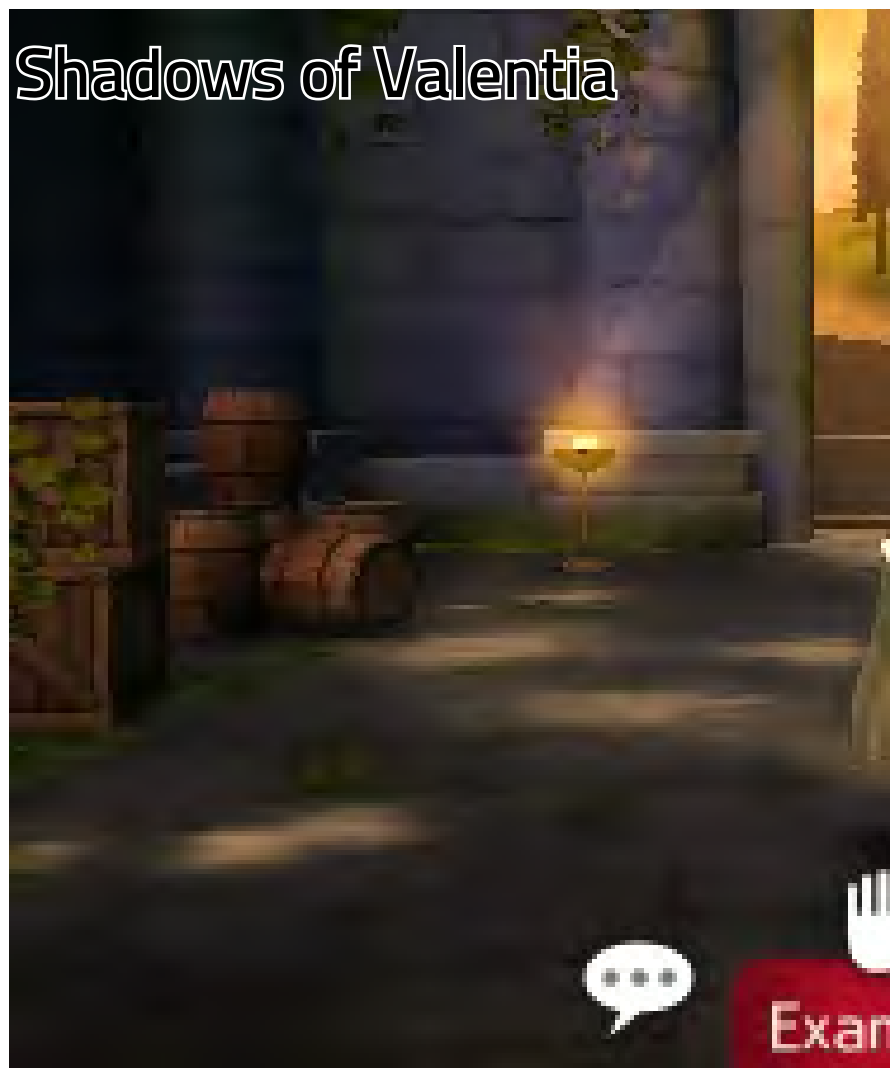
Ak patríte medzi tých, ktorí pri pohľade na vlastný život túžia po ďalšej perspektíve, na trh práve prichádza hra ako stvorená pre vás. Ponúka vám príbeh, v ktorom si svoju perspektívu vyberáte vy sami. Zároveň si vyskúšate mnohé z možností pôvodnej hry, ktorá doteraz nebola k dispozícii v anglickom jazyku. Zvoľte vhodnú stratégiu, taktizujte, buďte nekompromisní. Je len na vás, kam sa vyberiete a ako hlboko sa dokážete vcítiť do pocitov postáv a ich životov. Svet Valentie a životy hrdinov máte vo vlastných rukách.

Gaiden je názov druhého dielu, ktorý vychádza v Japonsku v období, počas ktorého si hráči užívali Final Fantasy V a strategický žáner sa vtedy dočkal nového štandardu kvality v podobe Dune II. Gaiden priniesol viacero radikálnych zmien, ktoré však hráči neprijali s nadšením a aj preto postupom času dostal nálepku čiernej ovce celej série. Zelda II: The Adventure of Link znamenal pre sériu The Legend of Zelda rovnaké sklamanie ako Gaiden pre sériu Fire Emblem.

Fire Emblem Gaiden sa chcel viac podobieť na klasické JRPG tej doby, a preto ste v ňom mohli cestovať po mape sveta, skúmať dungeonov, navštevovať dediny a klebetiť s ich obyvateľmi.

Nemožno tvrdiť, že každá zmena bola zlá, napríklad cestovanie po mape sveta sa dodnes nezmenilo, no táto jednoduchosť nebola fanúšikom prvého dielu veľmi pochuti.

Dôležité však je, že Gaiden sa u nás vydania doteraz nedočkal (ak nerátame preklady od jeho fanúšikov), no oficiálnu verziu hry v anglickej lokalizácii nenájdeme. Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia je preto prvé oficiálne anglické vydanie druhého dielu. Nie



je to, samozrejme, úplne presný Gaiden, nakoľko Echoes je moderný 3D remake tejto staručkej hry.

Hardcore fanúšikovia, ktorí Gaiden nikdy nehrali a chcú si vychutnať autentický zážitok, sa

pri remaku Echo nemusia ničoho báť. Je to takmer úplne presný remake, čiže v hre nenájdete množstvo moderných prvkov, no je v ňom naopak plné priehrštie tých, ktoré pochádzajú z Gaiden. Aj vďaka tomu sa hra stretla v roku





1992 s kritikou a pri hraní Shadows of Valentia zistíte, že sa tak stalo právom.

Echoes je unikátna aj preto, že v nej chlapec Alm a dievča Celica rozprávajú príbeh, každý zo svojej perspektívy. V ranom veku ich za zvláštnych okolností od seba oddelili a znova sa stretli až ako tínedžeri počas dramatických udalostí, zmien a v období nestálych vzťahov v krajine Valentia, kde zúrila vojna.

Alm a Celica majú k sebe veľmi blízko, vďaka čomu sa niektoré situácie vyhrotiť a preveria ich psychickú odolnosť. Počas sledovania príbehu si môžete ľubovoľne prepínať medzi oboma postavami a nasledovať jednotlivé línie v príbehu podľa svojej voľby.

Rovnako ako aj v ostatných hrách tejto série, aj Echoes sleduje priamočiary dej, no v tomto prípade sa mu úspešne darí zobrazovať túto tému citlivo a z

ľudskej stránky. Postupne si hlavné postavy obľúbite, bude vám záležať na ich osude a budete im fandit'. Škoda len, že vedľajšie charaktery ostali na druhej

kolaji a tvorcovia sa nepokúsili rozpracovať mnohokrát zaujímavé pozadie ich príbehov.

Z pohľadu hráča ide o klasické taktické RPG, čiže ak poznáte Awakening a Fates, budete sa tu cítiť ako ryba vo vode. Súboje prebiehajú totožnou formou, pekne naťahy, s možnosťou vyznačenia nebezpečných zón či detailného náhľadu na jednotlivé jednotky v plnej 3D grafike. Hráč, bohužiaľ, nemá už toľko možností na zmeny záberov kamier počas bojových animácií ako predtým. Možno ide len o drobnosť, no skúseným hráčom bude chýbať. Samotná grafika bojov sa nesie v rovnakom štýle ako jej predchodcovia, čiže 3D efekt je fantastický, no animácie súbojov sú skôr priemerné, hoci na druhej strane pomerne detailné. Omnoho lepšie je na tom grafika prostredia mimo bojov, ktorá je naozaj pôsobivá.

Nepříjemným zistením je, že bojové mapy sú o poznanie menšie a s menším počtom nepriateľov. Mapa celého prostredia nie je počas bojov prístupná, pretože by aj tak bola úplne zbytočná. Ak si Fire Emblem spájate s majestátnymi niekoľkohodinovými bojmi na veľkých mapách, ostane vám pri Echoes len nedefinovateľná pachuť v ústach. Mapy sú malé a ich dizajn je skutočne veľmi fádny. Ba čo viac, niekedy sa dokonca opakujú bez najmenších zmien.

Keď už hovoríme o tých menej príjemných skutočnostiach, kompletne zmizol napríklad známy trojuholník zbraní. V praxi to znamená, že za útok kopijou proti postave so sekerou v ruke nehrozí žiadna penalizácia. Aby sa zachoval



pôvodný štýl hry, postavy sa nemôžu zdvojiť, z ich vzťahov nemôže vzniknúť veľká láska ani dieťa. Taktiež neexistuje opotrebovanie zbraní, čo je vlastne pre hru pozitívum, keďže veľmi prísny systém durability v predchádzajúcich hrách mnohí považujú za riadny úder pod pás.

Zaujímavé je napríklad platené upgradovanie zbraní u kováča. Postavy môžu v boji používať už len jednu zbraň, ktorá často disponuje špeciálnymi schopnosťami. S tými sa presnejšie oboznámite až po dostatočne dlhom čase strávenom v boji s konkrétnou zbraňou v ruke. K dispozícii máte aj špeciálne zbrane alebo jedlo na doplnenie zdravia. Postava však môže v boji používať len jednu dodatočnú vec (alebo špeciálnu zbraň) v tom istom čase, na čo si treba dávať pozor. Nechýba ani dynamické menenie classov, ktorými postavy nabierajú na sile, vyšších atribútoch a nových schopnostiach.

Dungeony sú osviežujúcim prvkom hry a môžete v nich ovládať postavu z pohľadu tretej osoby. V stratégií to pôsobí veľmi prirodzene, čo pravdepodobne nakoniec i oceníte, no nedá sa to povedať s úplnou istotou. Prieskum niektorých dungeonov je fádny a nezaujímavý. Prekvapivo je tu však množstvo objektov predurčených na zničenie, napríklad sudov, no prekvapia aj iné detaily ako napríklad presekávanie sa rastlinstvom. Systém únavy je zaujímavý, no na vaše postavy zároveň pôsobí nepriaznivo a radikálne znižuje maximálny počet životov.

Tento prvok by si mohol bez obáv nájsť miesto aj v budúcich hrách série, nakoľko v ňom drieme istý potenciál, ktorý sa v Echoes ešte naplno nerozvinul. Boje v týchto dungeonoch, našťastie, nie sú náhodné a nepriateľov teda v prostredí bez problémov rozoznáte. Oproti iným bitkám v príbehu sú tieto mapy a boje omnoho menšie a často sa stane, že proti vám bude stať len trojica nepriateľov. To je na pomery Fire Emblem skutočne nevýdatné.

Za najslabšie prvky hry nemôžeme považovať ani mapy, ani súboje či dungeony, ale navštevovanie miest, na ktoré sa paradoxne mnohí tešia najviac. Klasický systém volného pohybu, ktorý v Gaiden už bol, odpadá.

K slovu sa tu dostáva systém statických obrazoviek, s akým sme sa stretli napríklad v Shin Megami Tensei 4. Dokonca aj spirity NPC postáv vyzerajú rovnako.



Prechádzanie týmito miestami a plytvanie časom na rozhovory s obyvateľmi je najnudnejšou a najotravnejšou časťou celej hry. To ešte znásobuje tragický dojem zo systému skúmania prostredia pomocou akéhosi kurzora, ktorým prechádzate po obrazovke a márne sa snažíte nájsť niečo zaujímavé. Tento point/click adventurovský systém sem absolútne nezapadá, je ťažkopádny, vytrča a jeho spracovanie je veľmi chabé.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia je typ hry, v ktorom ku každému kladnému prvku nájdeme jeden záporný. Súboje majú hutný strategický základ, no mapy sú fádne. Dungeony sú skvelý nápad, no ich dizajn je často rozkolísaný. Navštevovať mestá je sám o sebe dobrý nápad a výborný prvok zároveň, no spracovanie by mohlo byť výrazne lepšie. Mila's Turnwheel patrí nepochybne medzi najvýraznejšie novinky.

Táto užitočná funkcia vám umožní priamo v bojoch pretáčať ťahy, a tak opravovať svoje chyby, prepracovávať svoje stratégie a pod. Verní fanúšikovia Fire Emblem ju určite považujú za svätokrádež, no mohli by sme ju vnímať aj ako novinku, ktorá často šetrí čas a umožňuje opravovať chyby. Na druhej strane by sa nemala stať súčasťou ďalších dielov či nejakým štandardom v budúcich dieloch.

Vo Fire Emblem ide o taktiku a nekompromisnosť, ktoré nájdeme aspoň v neskorších fázach hry. Počas prvých 15 hodín hrania nezaznamenáte žiadny výrazný problém ani v súbojoch. Na začiatku si navyše môžete vybrať, či budete hrať v starom klasickom

štýle s permanentnou smrťou alebo v jednoduchšom s možnosťou oživenia postáv po neúspešnom boji. Aj keď hráte v tej najvyššej náročnosti, prvé hodiny hry sú skutočne veľmi jednoduché.

Nemilo vás zrejme prekvapí aj veľké množstvo platených DLC, ktoré sa vynoria na eShope hneď po vydaní. Medzi DLC sa nachádzajú dokonca aj dodatočné classy – tie najvyššie classy, ktoré môžete v hre dosiahnuť. Získate ich, žiaľ, len tak, že si za ne zaplatíte.

Na záver môžeme bez obáv pochváliť hudobnú stránku, ktorá spĺňa znova aj tie najvyššie štandardy. Pri Fire Emblem sme si už zvykli, že vás hudobne nesklame a Echoes nie je výnimkou. Dojemné kompozície sa striedajú s monumentálnymi a orchestrálnymi prvkami, ktoré podporujú chorály.

Záverečné hodnotenie

Dobré strategické RPG, ktoré ale nedosahuje vysokú kvalitu predchádzajúcich dielov Awakening a Fates. Samozrejme, ide o remake, čiže hra sa snaží z pôvodného štýlu zachovať toľko, koľko sa len dá. Je to však skôr v neprospech hry. Nová verzia navyše so sebou priniesla niekoľko zvláštností, ktoré vás nechajú v rozpakoch.

Do tejto zábavnej hry by ste však mali ísť s nadšením, najmä ak radi trávite dlhé minúty premýšľaním nad ďalšími ťahmi a nevadí vám, ak vaše postavy ostanú po prehratom boji už definitívne mŕtve.

Maroš Goč

MotoGP™ 17

BUDOUCNOST MÁŠ VE SVÝCH RUKOU

15.06.17



motogpvideogame.com

[#MotoGP17](https://twitter.com/MotoGP17)



PS4



XBOX ONE

XBOX
LIVE

PC



STEAM



MotoGP™17 © 2017 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2017 Dorna Sports S.L. - All rights reserved.

Outlast 2

BRUTALITA TEMPLE GATE

Hororová hra Outlast vzbudila medzi hráčmi hneď po svojom vydaní obrovský záujem. Svojou neobyčajnou schopnosťou vtiahnuť hráča do hry a v podstate jednoduchým nápadom priklincovala hráčske obecenstvo do svojich brlohov, z ktorých sa v priebehu hrania ozývali výkriky strachu. Vývojárov zo štúdia Red Barrels nakopol záujem o uspokojenie hororových túžob svojich hráčov natoľko, že vydanie druhej časti hry bolo len otázkou času. Po štyroch rokoch sme sa dočkali a ako na zlatom podnose k nám prichádza jej pokračovanie s názvom Outlast 2.

Z psychiatrickej liečebne, ktorej priestory sú kulisami pre dej prvej hry, sa tentoraz presúvame do podstatne otvorenejšieho prostredia. Akúkoľvek spojitost' s príbehom prvého Outlastu by ste však v tomto pokračovaní hľadáli márne. Dej hry začína vo vrtulníku, kde hráč ako kameraman Blake Langermann asistuje pri reportáži a snaží sa tak so svojou ženou Lynn vyriešiť záhadnú vraždu na istom statku v Arizone.

Bez hlbšieho príbehu

Vrtulník však počas letu na Arizonu havaruje a v tomto momente už začína vaše hráčske

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: hororový survival
Výrobca: Red Barrels
Zapožičal: Gameexpres

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + otvorenejšie prostredie
- + hrateľnosť
- detinsky hlúpi nepriatelia
- málo inovácií
- záver

HODNOTENIE:



dobrodružstvo. Pravda, príbehové pozadie je tuctové a samo o sebe nevzbudzuje pozornosť, to ale neznamená, že budete úplne ukrátení o príbehové zvraty.

Po spamätaní sa z pádu vrtulníka zistíte, že Lynn žije a vaša jedinou úlohou je jej záchrana. Postupne prichádzate i na to, že cesta za vašou záchranou nebude

taká jednoduchá. Okrem hlbokkej nočnej tmy, ktorá vás sprevádza na každom kroku, vám počas hľadania pomoci hádzu polená pod nohy aj miestni, nábožensky sfanatizovaní obyvatelia, a to najmä členovia kresťanskej sekty zvanej Temple Gate.

Vaším najlepším priateľom sa tak stáva digitálna kamera s nočným videním, ktorú môžete poznať už z prvej časti. Aj v tomto prípade je jej trvácnosť obmedzená, a preto je nutné s ňou narábať rozumne. V prípade jej vybitia je potrebné vymeniť batérie za nové, ktoré sú rozmiestnené a šikovne ukryté na rozličných miestach. Jednou z vašich úloh teda je dopátrať sa k nim. Prekvapivou inováciou tejto hry je zvukové čidlo kamery, ktoré dokáže zaznamenať príchod nepriateľov. Novinkou je aj možnosť zaznamenávania na kameru, ide však len o vybrané pasáže v deji.

Kamera, batérie a hlavolamy

Okrem batériek zbierate počas hrania aj obvazy, ktoré vám môžu byť nápomocné v prípade zranenia. Nepriateľov sa však obávať nemusíte. Ich umelá inteligencia nedosahuje





a postupne sa dostávať do príbehu, respektíve do jeho pozadia. Spestrením sú určite Blakeove flashbacky do školských čias. Spočiatku sa vám zrejme budú zdať nezmyselné a zdržiavajúce, no rýchlo pochopíte, čo vám nimi chcú vývojári vlastne povedať.

Samotnému vizuálu niet čo vyčítať, v zásade sa drží dnešných štandardov. Vďaka otvorenosti prostredia je možné navštíviť najrôznejšie lokality, ktoré sú skvelo prepracované, hra tieňov a svetiel je rovnako dotiahnutá do posledných detailov. Navyše je hra dobre optimalizovaná a v podstate nie je zaznamenaný žiadny zásadný pokles snímkovania.

Svoju kvalitu si zachováva aj zvuková stránka hry, hudba a audio efekty dokonale sekundujú jej temnej atmosfére.

Na ovládanie si zvyknete veľmi rýchlo aj vďaka tomu, že sa nijako zásadne nelíši od spôsobu ovládania z prvého dielu.

Hráčov však zrejme zamrzí skutočne krátka hracia doba, ktorá v štandardnej náročnosti počíta so zhruba šiestimi hodinami. Vzhľadom na to, že hra prebieha v otvorenom priestore, by bolo určite vítaných viac nápaditých úloh a zaujímavých momentov.

Tento nedostatok ešte zväčšuje neprepracovanosť a unáhlenosť záveru, pri ktorom vývojári zrejme stratili nápady.

Verdikt

Outlast 2 je aj napriek svojim muchám dôstojným pokračovaním svojho predchodcu, hoci s jeho príbehom nie je nijako hlbšie prepojený. Napriek tomu, že je dej jednoduchší, to hlavné, teda strach a hutná atmosféra, ostáva. Hra je vo svojej podstate schopná zaujať, zabaviť a čas strávený hraním nakoniec ubehne ako voda.

Jan Schneider

vysoké priečky, a tak v priebehu krátkeho času zistíte, ako na nich. Netešte sa však ani na žiadny útok, aj v tomto prípade budete pred nimi len utekať a schovávať sa. Útek ako taký je však miestami poriadne frustrujúci.

Silnejší nepriatelia vás totiž počas neho dokážu zabiť obzvlášť nechutným spôsobom, a to na jednu-dve rany. Kým ale zistíte, kam sa ukryť, prípadne kadiaľ utekať, budete umierať pomerne často.

Táto forma hrateľnosti má svoje princípy presne stanovené a ak nehráte podľa pravidiel určených vývojármi, budete neustále len umierať a v deji viaznuť na jednom mieste.

Príjemným spestrením hry sú menšie logické úlohy vsunuté do deja. Napríklad budete musieť posunúť skriňu, aby ste sa dostali k otvorenému oknu, alebo premiestniť

vozík k rebríku, aby ste následne mohli pokračovať vo svojej ceste.

Viac vol'nosti

Väčšia otvorenosť priestoru vám dáva i možnosť viac skúmať



LocoRoco Remastered

NOVÝ OBAL, NO STARÁ HRA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: 2D Platformovka
Výrobca: Sony
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý vizuál
 + unikátna atmosféra a hudba
 + hrateľnosť

- žiaden nový obsah

HODNOTENIE:



LocoRoco hra, ktorá v časoch slávy PSP definovala túto konzolu a bola jednou z „must have“ hier. Ako si táto klasika vedie po viac ako desiatich rokoch?

Mnohých to možno prekvapí, no PSP bolo pre Sony veľmi dobrá investícia, a to hlavne v Japonsku. Počas 10-ročnej kariéry sa predalo viac než 80 miliónov kusov v niekoľkých verziách. Každý, kto kedy na PSP hral, alebo po ňom aspoň tajne túžil, určite počul o LocoRoco. Išlo vtedy o „must have“ titul, ktorý nesmel chýbať v zbierke zartého PlayStation hráča. Jednoduchý vo svojej myšlienke, no neprekonateľný v prevedení. Tento rok spolu s ďalšou PSP klasikou – PaRappa The Rapper, ožívajú na najnovšej generácii ako remasterované vydania pre PS4 a PS4 Pro.

Základná myšlienka LocoRoca je naozaj jednoduchá. Planéta je pod atakom mimozemšťanov a hráči musia pomôcť LocoRoco ubrániť svoj domov. Ústrednou myšlienkou je to, že hráč ovláda planétu a musí LocoRoco navádzať cez levely hry v snahe zachrániť svoj domov a ostatných LocoRocov. Hra obsahuje 40 levelov. Počas hrania môžete použiť špeciálne bobule, ktoré stvoria nového LocoRoca, ktorý sa pripojí ku skupine. Na začiatku každého levelu začínate vždy iba



s jedným a môžete skončiť maximálne s dvadsiatimi. Je tiež možné ich počas cesty stratiť, napríklad napichnutím sa na pichliače, alebo pod vplyvom rôznych nástrah a nebezpečenstiev.

Tak či onak, koľko LocoRocov máte na konci, nemá na hru žiaden vplyv. Ako v každej dobrej platformovke, aj tu môžete skúmať detailne každý level. Sú v nich ukryté špeciálne alebo nedostupné miesta, kde bude potrebné zapojiť trocha logického myslenia.

V čom sa táto hra líši od iných 2D platformoviek, je jej hrateľnosť. Namiesto klasického ovládania postáv pomocou D-padu používate na ovládanie R1 a L1, ktorými nakláňate planétu jedným alebo druhým smerom. Okrem tohto je iné ovládanie tlačidlo kruhu, ktorým rozdelíte LocoRocov na menšie verzie, a tak môžete prejsť úzkymi chodbami a

úsekmi jednotlivých levelov. Podržaním potom viete tento proces vrátiť späť a pokračovať ako jedna veľká forma. Spojením ovládania určitej časti gravitácie, naklonením levelu a delením tak dostávate unikátne herné ovládanie, ktoré robí hru naozaj výnimočnou.

Verdikt

Čo sa za desať rokov zmenilo? Aj keď táto remasterovaná verzia neprináša žiaden nový obsah, ponúka niekoľko vylepšení. 1080p a 4k podpora pre PS4 sú samozrejmosťou, zaujímavosťou je aj ovládanie pomocou pohybu Dualshocku a jeho gyroskopu. Podpora vysokého rozlíšenia bola pre hru jednoznačným skokom vpred a na veľkej telke vyzerá hra naozaj výborne. V pár cutscénach hra vyzerá trochu zaostalo, no tie sú podľa všetkého len umelo upscaled verzie PSP portu. Hudobná zložka je rovnako znamenitá, ako bola pred desiatimi rokmi a vo vylepšenej kvalite robí svojmu skladateľovi ešte lepšie meno. Každý LocoRoco, ktorého počas levelu nazbierate, totiž celej skupine pridáva vlastný hlas, ktorý spolu tvorí neprekonateľnú atmosféru. A tú zažijete iba v LocoRoco!

Richard Mako

Forza Horizon 3: Hot Wheels

HOT WHEELS LEAD THE WAY!!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Playground Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborné spracovanie licencie
- + šialené trate
- + solídna dĺžka kampane
- menšia variabilita ako pri predchádzajúcej expanzii

HODNOTENIE:



Ako vytvoriť kvalitnú expanziu?
Pre tvorcov najlepšej racingovej hry tejto generácie evidentne táto otázka nepredstavovala žiadny problém. Stačil solídny nápad, ktorý následne jednoducho implementovali do už existujúceho konceptu a hrateľnosti a voilà, expanzia je na svete! Takto to fungovalo aj pri Blizzard Mountain, ktorý staval na zasneženom prostredí a rovnako je to aj pri jeho mladšom bratovi, expanzii Hot Wheels.

Už samotný názov nám našepkáva, na aké miesto nás hra prenesie. Celé podujatie sa nesie v tónoch oranžovej farby a dôraz sa v ňom kladie na rýchlosť a šialené trate plné zrýchľovačov. Z nich iba minimum tvoria trate vedúce cez prírodu či klasické cesty. Základ hry pozostáva zo známych oranžových a modrých tratí, ktoré sú z oboch strán ohraničené bariérami. Udržať sa na nich je však veľmi problematické. Síce nehrozí, že z trate priamo vyletíte, no otrieskanie auta o bariéry vás zakaždým stojí drahocenný čas. Preto je lepšie udržiavať vozidlo uprostred trate, čo je však pri vysokých rýchlostiach takmer nemožné.

Systém odmeňovania v expanzii Hot Wheels sa v porovnaní s hlavnou kampanou zmenil, a tak si namiesto

získavania fanúšikov vystačíte jednoducho so zbieraním hviezd. Na každom podujatí máte možnosť získať tri hviezdy. Jednu za dokončenie pretekov, druhú za víťazstvo v nich a tretiu za prevedenie špecifickej výzvy, ktorá je na každých pretekoch iná. Za nazbierané hviezdy potom postupujete vždy o úroveň vyššie, pričom vrcholom je S2 kategória. V nej sú autá mimoriadne rýchle, čo ale tiež znamená, že sa na úzkych tratiach stávajú ťažko ovládateľnými.

Aj napriek tomu, že pojem Hot Wheels evokuje v hráčoch oranžovo-modré, ohraničené trate, autorom sa podarilo obsiahnuť v prostredí čo najväčšiu možnú rôznorodosť. Tú tvoria imaginárne mestá, Dinopark či pobrežie.

Expanzia Hot Wheels ťažko najmä z toho, že základ, do ktorého je integrovaná, je jednoducho skvelý. Je postavený na báze, v ktorej ide o klasické preteky, okruhovú preteky, Bucket List obsahujúci rôznorodé výzvy, Barn Find s dôrazom na hľadanie starých vrakov, skoky do dial'ky, drift zóny a zóny s rýchlostnými limitmi. Schopnosť hry zaujať hráča však ostáva na priemernej úrovni a ani samotná téma neposkytuje veľa možností na spretrenie zábavy počas hrania. Hot Wheels teda vyzerá skôr ako pokračovanie hlavnej kampane



disponujúce množstvom oranžových a modrých tratí. Samozrejme, nesmie chýbať ani hromada akrobatických kúskov, cool vyzerajúce Hot Wheels autá a iné vozidlá z ponuky základnej hry či prvej expanzie.

Online obsah sa rovnako ako vydarená kampaň preniesol z pôvodnej hry v naozaj perfektnej forme. Online co-op kampaň, multiplayerové výlety, preteky. To všetko sa nám predstavuje v takej kvalite, na akú sme boli aj doteraz zvyknutí.

VERDIKT

Hot Wheels možno nie je natoľko originálny ako Blizzard Mountain, no tento nedostatok možno pripísať obmedzeniam zo strany licencií. Stále totiž ide o skvelú expanziu, ktorá ťažko najmä z faktu, že hlavná hra je jednoducho skvelá.

Dominik Farkaš

MXGP3

VRUUUM!

Aj keby sa zdalo, že motorky a najmä motocross, sú vo svete videohier veľkou neznámou, nie je to celkom pravda. Tento špecifický žáner sa síce neradí medzi najobľúbenejšie, no vždy patril do sveta videohier. Kto by si nepamätal na hru Excite bike (1984) zo starej dobrej konzoly NES? Alebo na hernú sériu Motocross Madness (1998), ktorá si svojho času zažila obrovskú slávu? Či dokonca hru MX vs. ATV, ktorá je stále populárna? V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok série MXGP, konkrétne najnovšiemu, tretiemu pokračovaniu. To so sebou prináša veľkú hľbu bahna, zápach benzínu a príchut' víťazstva. Teda, s tým víťazstvom by som bol opatrný, veď čítajte ďalej.

Kariéra motokrosového jazdca

Pre každého hráča je v hre asi najdôležitejší kariérny mód a presne taký nájdeme aj v MXGP3. Tento mód sa s ničím nemazná a ihneď po jeho spustení sa musíte rozhodnúť, ktorého hlavného sponzora si vyberiete. Sponzori majú rôzne vlastné požiadavky, napríklad chcú sponzorovať len pretekára, ktorý sa umiestni na určitej priečke v šampionáte. Hra vám ponúka aj mnoho možností, ktorými môžete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Milestone S.r.l.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + blato
- + zvuková stránka hry
- + možnosť úpravy motorky a jazdca
- mód kariéry je značne chaotický
- vysoká náročnosť hry pre výlučného hráča iných typov hier
- opakujúce sa a nudné animácie
- chyby v grafike
- dlhé nahrávacie časy

HODNOTENIE:



upraviť vášho hráča a jeho oblečenie. A ak sa v tomto športe vyznáte, určite tu nájdete aj svoju obľúbenú značku. Rovnako dôležitým krokom je nezačať hrať na vysokej náročnosti, ale zvoliť si jednoduchšiu. To však neplatí, ak už máte skúsenosti z predchádzajúceho MXGP2. V tom prípade vám nebude robiť problém ani tá najvyššia. Dobrou pomôckou v hre je aj pretáčanie času späť, takže máte

možnosť napraviť svoje chyby v hre. Ak všetky obdobné pomôcky vypnete, počas hry získate vyššie. Kariérny mód je v podstate taký istý ako v iných hrách a nič revolučné neprináša, no aspoň vám skráti dlhú chvíľu.

V MXGP3 nájdete množstvo skutočných hráčov z rôznych krajín akými sú napríklad USA, Slovinsko, Lotyšsko, atď. Rovnako však ponúka aj hromadu tratí, ktoré si chce každý správny motokrosák aspoň raz v živote vyskúšať. Za zmienku stojí Leon v Mexiku, Teutschenthal v Nemecku či Suphan Buri v Thajsku, no i mnoho ďalších. Všetky tieto trate sa dajú vyskúšať nielen v spomínanom kariérnom móde, ale aj v časovo limitovanom móde, v klasickom preteku či v jednoduchom šampionáte.

Umelá inteligencia vám dá zabráť

Umelá inteligencia v hre nie je nijako špeciálne prepracovaná a bez námahy obsadíte vysoké priečky aj hneď v prvom preteku. Problém však nastáva, ak sa dotáhujete s hráčmi o určitú pozíciu. V takýchto súbojoch dostanete poriadne





vás vráti späť a zníži vašu rýchlosť. Na tom by nebolo nič zvláštne a išlo by o logický krok, keby vás hra za takýto priestupok netrestala ako sa jej zachce. Niekedy si môžete dovoliť bez problémov jazdiť mimo trate, vrázať do vytyčovacích kolíkov hlava-nehlava a nič sa vám nestane, inokedy sa tam dostanete kúskom predného kolesa a máte po chlebe.

PS4 verzii škodia aj dlhočizné nahrávania hry. Možno je to len problém konzoly, ale ak týmto neduhom trpí aj PC verzia, treba zvážiť, či si nezaslúži opravný patch.

Úvodné animácie rovnako nespravia diery do sveta a v podstate sa pri každom preteku dočkáte tých istých animácií, čo nenapraví ani slečna, ktorá štartuje preteky. A pri všetkej úcte, aspoň na výzore tej slečny si mohli tvorcovia dať záležať, pretože jej lacný sexi výzor už nie je žiadne terno.



Prijemným spestrením hry je pridanie fotorežimu. Ten sa síce spúšťa veľmi nešťastne a niekedy v ňom nájdete prepálené obrázky, no určite poteší najmä umelecké duše, ktoré chcú mať dokonalé obrázky a radi ich obohatia aj o nejaké filtre.

Za čo si však hra zaslúži pochvalu, je zvuková stránka spravená na obrovskú jednotku. Zvuky burácajúcich motorov sú spracované naozaj dôveryhodne, niekedy máte dokonca pocit, že motorka hučí priamo vedľa vás.

Verdikt

Ak ste hráčom, ktorý sa motokrosu nevenuje v bežnom živote, MXGP3 je určite schopná na chvíľku zabaviť, no neprinúti vás hrať dlhšie ako pár dní. Avšak ak takýmto športom žijete, sledujete každé preteky a milujete vôňu spáleného benzínu, MXGP3 je hra, ktorá vo vašej zbierke určite nesmie chýbať.

Lubomír Čelár

zabrat' a ak ste v tejto sérii nováčikom, môže to byť aj pri nižších náročnostiach frustrujúce. Nemusíte sa však obávať, už po absolvovaní niekoľkých pretekov začnete nad umelou inteligenciou s prehl'adom vyhrávať.

Vidím a počujem dobre?

Hra bola testovaná na konzole PS4, takže oproti verzii na PC ponúka menej grafických vychytávok a nastavení. Hoci nejde o vyslovene nádhernú grafiku, nemôžeme pri opise tejto hry hovoriť ani o škaredej grafike. Pokiaľ sa neviete rozhodnúť, ktorú verziu si kúpiť a zakladáte si na grafickom kabáte hry, určite siahnite po PC verzii. Ak však uprednostňujete gaučové hranie a nad grafikou často iba mávnete rukou, berte PS4/XBOX ONE verziu. Pravdou však ostáva, že by si už nejaká hra z prostredia motokrosu konečne zaslúžila revolučnú a dych berúcu grafiku

(ako to svojho času dokázala hra Motocross Madness), pretože všetky tieto hry sú v poslednej dobe na jedno kopyto. Fyzika v hre je oproti predchádzajúcim dvom častiam značne vylepšená, no ovládanie motorky vo vzduchu je stále problémové. Rovnaká otázka visí aj nad fyzikálnym modelom „postava/motorka“.

Niekedy sa dokonca stanete svedkami nečakaných a krkolomných kúskov, pri ktorých sa budete chytat' za hlavu a premýšľať, či je v tomto vesmíre niečo také vôbec možné. Neraz sa stane, že vo fotorežime vidíte pretekára šoférujúceho svoju motorku vo vodorovnej polohe, no po opustení fotorežimu sa zrazu vymršťí pred vás.

Nepríjemnosti vás čakajú aj v kolíznom modeli, a to v prípade, že vybočíte z dráhy. Ak sa vám podarí dostať mimo trate, hra

Wipeout: Omega Collection

ŠIALENÉ PRETEKY SÚ SPÄŤ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Sony
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické prevedenie
 + soundtrack
 + ovládanie

- obsah

HODNOTENIE:



Značka Wipeout sa počas rokov vývoja generácií PlayStation považovala vždy za jeden z popredných pretekárskych projektov, a to hlavne u vášnivých nadšencov, ktorí radi prekonávajú časy o stotiny sekúnd. Nie je teda vôbec prekvapením, že sa Wipeout dočkal aj príchodu svojej PS4 verzie. Obhájil však Wipeout svoje dobré meno aj v tomto prípade?

Wipeout je jednou z najikonickejších značiek definujúcich PlayStation. To dokazuje aj skutočnosť, že sa Wipeout objavil na každom jednom PlayStation systéme, ktorý kedy existoval (rovnako v konzolovom ako v mobilnom systéme). PS4 nie je výnimkou a napriek tomu, že neprináša plnohodnotné pokračovanie série, pre fanúšikov si pripravil mega kolekciu troch dielov v jednom balení: Wipeout HD, Wipeout Fury a Wipeout 2048. Čo všetko ale dokáže moderná konzola vytlačiť z famózneho audiovizuálu týchto hier?

Bez obáv môžeme tvrdiť, že toto je zrejme najlepšie vyzerajúci Wipeout, aký ste kedy hrali. Intenzívny mix rôznych prostredí vo vysokom kontraste vytvára s pomocou novej technologickej generácie skutočné majstrovské dielo, ktoré nielen

že fantasticky vyzerá, ale zážitok z hry je ešte lepší. Čo by ale bol Wipeout bez svojho ikonického soundtracku? K dispozícii máte hneď 28 skladieb, ktoré sú kombináciou toho najlepšieho zo všetkých dielov. Ba čo viac, jednotlivé skladby nie sú viazané na konkrétne hry, a preto je celkom bežné, že si zahráte napríklad Fury pri hudbe z 2048 alebo naopak.

Spolu so skvelou hudbou a vizuálom je hra, samozrejme, vybavená aj už neodmysliteľným Wipeout ovládaním, s ktorým zároveň prichádza aj výzva. To, aby hrateľnosť série ostala zachovaná, bolo jednou z najdôležitejších vecí, na ktorých si Sony dalo záležať.

V prípade, že by niekomu tieto nové zmeny vadili, hra dovolí uje zmeniť používanie jednotlivých tlačidiel pre ľubovoľné funkcie. Samozrejme, v sérii nechýba ani legendárna náročnosť. Ak do nej investujete dostatok času, prinesie to svoje ovocie v podobe lepších výsledných časov kola.

Začiatok je pomerne primeraný, no v momente, keď odomknete Rapier typ vozidiel, začína už tá pravá jazda so všetkým, čo k tomu patrí. Na výber máte síce len z troch stupňov náročnosti, no

v neskorších fázach hry sa nakoniec stáva pomerne slušnou výzvou aj Novice.

Aj napriek tomu, že Wipeout Omega Collection prináša v podstate až tri nové hry za priateľskú cenu, svojich fanúšikov neprekvapí prakticky žiadnou novinkou.

Pre hráčov, ktorí už v hrách odohrali nespočetné množstvo hodín, to síce bude príjemná nostalgia, no Wipeout scéna by si jednoznačne zaslúžila dostať nový obsah. Ved' okrem jedného jediného nového vozidla nie je v kolekcií žiadna iná novinka.

Verdikt

Wipeout Omega Collection je v podstate všetkým, čo si môže fanúšik Wipeoutu priať. Staré klasiky vo fantastickom modernom prevedení, skvelý frame rate, hudba a grafika, to všetko nenájdete len tak často v jednej hre.

Jediným mínusom tejto verzie je snáď len nedostatok obsahu pre hráčov, ktorí už pôvodné hry hrali a tešili sa na nový Wipeout obsah. Avšak za cenu 40 dolárov (v prepočte 35 eur) dostávate tak či tak tri hry, ktoré vás zabavia na dlhé hodiny.

Richard Mako

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.



Genesis Titan 660 Plus

Rafinovaný, hoci s chybičkami krásy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá cena
- + priehľadný bok
- + 4 ventilátory v cene
- + fyzické ovládanie ventilátorov
- + miesto na push-pull vodné chladenie
- + celkový dizajn
- nedoriešené vedenie káblov
- slabšie možnosti manažmentu káblov

ŠPECIFIKÁCIE:

Materiál - Ocel', ABS plast
Formát (form factor) - Midi Tower
Podpora základných dosiek - ATX, Micro-ATX, Mini-ITX
Rozmery - 477 x 207 x 470 mm
Počet slotov 5,25" - 2
Počet slotov 3,5" - 2
Počet slotov 2,5" - 2
Rozširujúce sloty - 7
Čelné porty - USB 3.0, 2x USB 2.0, HD Audio
Chladenie - 2x
predné: 120mm, 1x
zadný: 120mm, 1x
horný: 120mm
Farba - Čierna
Hmotnosť: 4,5 kg

HODNOTENIE:



Vel'a hráčov vie, že okrem základných počítačových komponentov ako sú matičná doska, procesor či grafická karta, je jedným z najdôležitejších súčastí dobrého počítaču aj pekná a "výkonná" skrinka. Slovo výkonná je, samozrejme, v úvodzovkách, nakoľko ide o bežný spotrebiteľský produkt a mierne industriálny pocit vyvoláva len dobré dojmy. Na obale sú základné informácie a naznačený dizajn skrinky, čo tiež mierne potešilo. Vnútri sa ukrýva samotná skrinka v sendviči z tvrdšieho polystyrénu, zabalená v plastovom obale. Táto skrinka dorazila na testovanie bez ujmy, ale pri šikvosti niektorých dopravcov, by som asi uvítal mierne lepšie balenie. Hlavným prekvapením pri produkte bola absencia akýchkoľvek návodov, brožúrok alebo papierov. Doplnky ako skrutky, sťahovacie pásy a kryty zadného panelu sa ukrývajú v skrinke a spočiatku som si ich takmer nevšimol.

Preto som sa rozhodol poriadne pozrieť na zúbok produktu od spoločnosti Natec Genesis s menom Titan 660 Plus, ktorý na prvý pohľad vyzerá naozaj dobre. Nehovoriac o cene, ktorá poteší aj tých najväčších držgrošov.

Obal a jeho obsah

Samotná skrinka prišla v obyčajnej kartónovej krabici ozdobenej červenými prvkami. Dizajnu obalu nie je čo vytknúť, nakoľko ide o bežný spotrebiteľský produkt a mierne industriálny pocit vyvoláva len dobré dojmy. Na obale sú základné informácie a naznačený dizajn skrinky, čo tiež mierne potešilo. Vnútri sa ukrýva samotná skrinka v sendviči z tvrdšieho polystyrénu, zabalená v plastovom obale. Táto skrinka dorazila na testovanie bez ujmy, ale pri šikvosti niektorých dopravcov, by som asi uvítal mierne lepšie balenie. Hlavným prekvapením pri produkte bola absencia akýchkoľvek návodov, brožúrok alebo papierov. Doplnky ako skrutky, sťahovacie pásy a kryty zadného panelu sa ukrývajú v skrinke a spočiatku som si ich takmer nevšimol.



Prvé dojmy a spracovanie

Hoci sa skrinka pýši menom Titan, veľkú váhu od nej neočakávajte. Nehovorím, že každá počítačová skriňa má vážiť toľko, čo malé auto, ale pri tomto type produktu zväčša váha indikuje kvalitu. Ďalšie prekvapenie priniesol bočný panel, ktorý je úplne priehľadný a uchytený ôsmimi skrutkami, ktoré sa dajú ľahko uvoľniť rukami. Ten, hoci to tak na fotkách nemusí vyzeráť, nie je z temperovaného skla, ale ide o zafarbený ABS plast. Opäť, nemôžeme to výrobcovi vyčítať, hlavne kvôli cene, ktorá temperované sklo už sama vyvracia, ale na svojich stránkach by mohol túto informáciu uvádzať jasne a ani v slovenských obchodoch som sa nestretol s najlepším popisom. Inak ale panely skrinky všade doliehajú, nikde nečhajú žiadne ostré hrany alebo viditeľné nedostatky.

Vizuál a materiál

Skrinka je ladená do čiernej, s pár prehliadnuteľnými doplnkami v striebornej farbe, ako sú lišty po bokoch predného čela a logo



spoločnosti. Telo je vyrobené z lisovanej ocele a hoci som už spomínal nižšiu váhu, skrinka nie je vratká. Bočný panel bol pri preprave chránený plastom nalepeným z oboch strán, takže škrabancov sa netreba báť, hoci pri neopatrnom používaní je možné, že sa nejaké objavia. Potešili ma aj štyri zabudované ventilátory od spoločnosti Genesis, ktoré znižujú celkovú cenu. Mnohé skrinky v podobnej cenovej kategórii totiž neponúkajú viac ako jeden, či v niektorých prípadoch žiadne ventilátory a kupujúci musí potom d'alej investovať do chladenia.

Rozvrhnutie a jednoduchosť inštalácie

V dnešnej dobe je už trochu prekvapivejšia integrácia 5.25-palcovej šachty na DVD alebo Bluray mechaniku, ale toho, kto ich stále využíva, poteší. Vnútorne rozvrhnutie je na prvý pohľad naozaj logické a neodradzuje žiadnymi zjavnými nástrahami.

To som si aspoň myslel pri inštalovaní hardvéru našej Intel testovacej platformy. Tá je momentálne postavená na ATX-ovej doske Gigabyte Z270 Gaming 7 a hoci nejde o najväčšiu z dosiek, mal som menšie problémy ju osadiť bez mierneho odierania. Za to môže v určitej miere šachta, ktorá prekrýva spodnú časť skrinky a ukrýva tak zdroj a väčšinu káblov. Väčší problém ale vznikol, keď som si uvedomil, že v ľavom hornom rohu skrinky nie je žiaden vývod káblov.

Teda, aspoň nie je jednoducho dostupný. Kto už skladal počítač vie, že 8 PIN-ové napájanie procesora je celkom vitálne a v našej testovateľke je navyše chladenie procesora NZXT Kraken X52, ktoré potrebuje d'alšie dva káble. Prvou možnosťou bolo vyviesť káble medzi matičnou doskou a skrinkou, čo bolo vďaka dištančným vložkám ako tak prevediteľné, ale nakoniec som, hlavne kvôli bezpečnosti a vďaka dostatočne dlhým káblom, nasmeroval káble ponad matičnú dosku z pravej strany a ukryl ich

za horný ventilátor. Bežný kupujúci alebo stavitel' počítačov si týmto procesom prejde len raz, na rozdiel od môjho častého striedania skriniek a matičných dosiek, ale aj tak ma to na Titane sklamalo. Oveľa radšej by som uvítal, keby bola skrinka o centimeter vyššia s doriešeným vedením káblov, ako maturovať nad riešením a d'akovať výrobcovi zdroja, že dodáva káble v takých dĺžkach.

Možnosti chladenia a vychytávky

V čom ale Titan 660 Plus exceluje, sú možnosti chladenia. Do prednej časti sa mi podarilo nainštalovať 240x120mm ventilátor v konfigurácii push-pull, čo je úspech, ktorým sa nemôže chváliť ani tak obľúbená a šikovná skrinka ako napríklad NZXT S340.

Genesis zaujal aj fyzickým ovládaním štyroch ventilátorov, ktoré síce treba napájať cez molex konektor, ale ich jednoduché ovládanie s tromi vol'bami (vypnutý, tichý režim, naplno) som si okamžite obľúbil a používal som ho radšej ako softvérové riešenia pri 4 PIN-ových PWM ventilátoroch. Ak som napríklad videl, že pri hraní alebo testovaní mierne stúpajú teploty, zapol som vrchný a zadný ventilátor a problémy boli zažehnané. Poteší aj predný panel, ktorý je bohato vybavený, hoci na túto dobu je už integrácia 2 USB 2.0 portov miernym sklamaním. Tlačidlá resetu a napájania sú ale na úplne opačných koncoch panelu, čo uvítajú všetci podobne nemotorní ľudia ako ja. Poslednou vychytávkou, ktorú by



som určite uvítal aj u drahších výrobkov od iných spoločností, je prachový filter na vrchnej strane, ktorý sa prichytáva magneticky. Jeho jednoduché, a pritom pevné uchytienie zabráni padaniu alebo vt'ahovaniu prachu dovnútra počítača a na počítač sa hodí aj vizuálne.

Zhrnutie

Stojí okolo 40 eur, ponúka priestor na dobré dosky a výkonné chladenie a má priehľadný bočný panel, čo viac treba? Titan 660 Plus v mnohých smeroch naozaj príjemne potešil. Dalo by sa dokonca povedať, že niektoré aspekty sú ohurujúce, ak človek pozerá len na cenu a prevedenie. Bohužiaľ, hoci si ma získal svojou nenápadnou uhladenosťou, moje srdce ostalo kvôli menším problémom s vedením káblov a trochu stiesneným priestorom chladnejšie. Ako skrinku hráčom s nižším rozpočtom, ale chuťou vystavovať svoje komponenty na obdiv môžem Titan 660 Plus vrelo odporučiť. Treba len myslieť na spomínané nedostatky a neočakávať od nej žiadne zázraky.

Daniel Paulini



SanDisk Extreme 510 480 GB

Do dažda aj do blata

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Dostupná cena: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

- + malé rozmery
- + pomerne vysoké rýchlosti prenosu
- + odolnosť voči prachu a vode IP55
- + pomer ceny a výkonu
- v ponuke iba 480 GB kapacita



ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlosť čítania:
až do 850 MB/s

Rýchlosť zápisu:
až do 850 MB/s

Číslo modelu:
SDSSDEX2-480G-G25

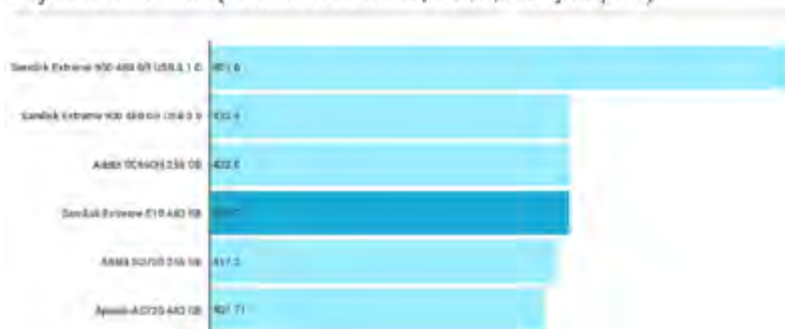
Šírka (v mm): 82.55

Výška (v mm): 133.35

Hĺbka/hrúbka (v mm): 17.78

Hmotnosť (v g): 210.40

CrystalDiskMark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



Neustále cestujete? Pohybujete sa často vo vlhkom prostredí?

V taške máte miesto akurát pre pudrenku a preferujete rýchlo dostupné dáta? Ak ste aspoň na jednu z otázok prikývli, zariadenie, ktoré ponúka spoločnosť SanDisk, je pre vás ako stvorené. SSD disk SanDisk Extreme 510 osloví zákazníka svojimi parametrami a odolnosťou a zároveň slovko Extreme predznamenáva aj zaujímavé parametre a vychytávky. V našej redakcii sme sa naň pozreli bližšie.

Obal, prvý dojem a spracovanie

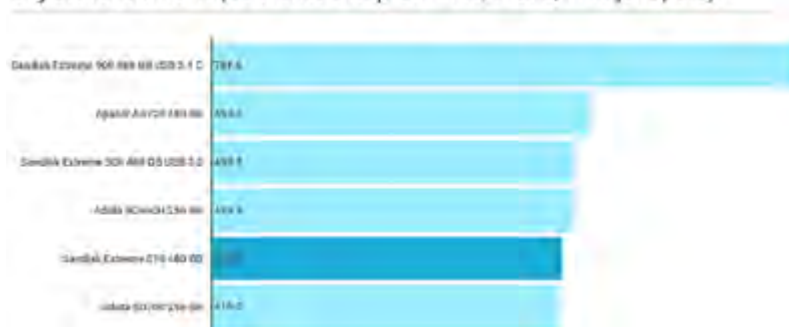
Na prvý pohľad prekvapí pomerne menší obal, ale o rozmeroch tohto

a jeho rozmery veľkosťou naozaj pripomínajú dámske zrkadielko. Po vytiahnutí z modernej papierovej krabičky vás privíta zmes mäkkého a tvrdého plastu a avizované kovové uško, aby ste si ho mohli pripnúť na kľúče alebo tašku. Extreme 510 sa môže pochváliť odolnosťou voči prachu a vode IP55 vďaka špeciálnej konštrukcii. Takisto aj odolnosť voči nárazom je na vysokej úrovni, nakoľko ide o malé, ľahké zariadenie bez pohyblivých častí a po celom jeho okraji je aplikovaný nárazník z mäkkého plastu.

Komponenty diskov a avizované parametre

Vnútri disku je postavené na základe modelu SanDisk

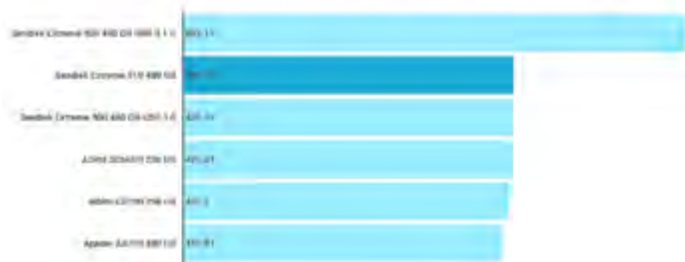
CrystalDiskMark (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



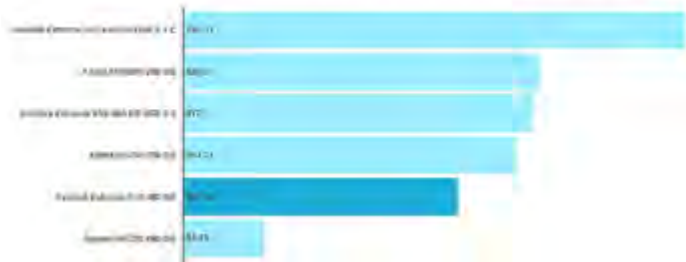
HODNOTENIE:



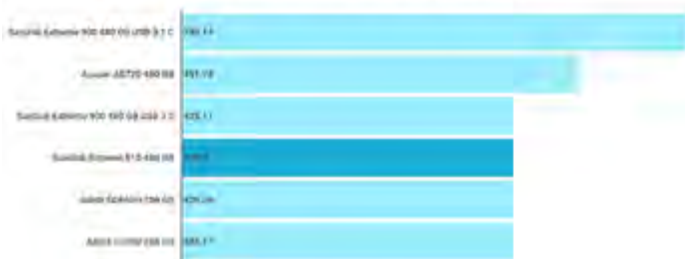
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



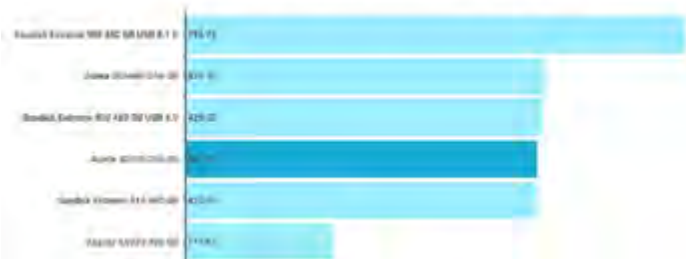
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



Softvér

Pri SanDisk zariadeniach je zvykom, že po ich zakúpení dostanete i príjemný bonus v podobe zakomponovaného softvéru SanDisk Secure Access 3.0. Ten sa na disku nachádza priamo z výroby a po jeho inštalácii získá zákazník zadarmo možnosť AES 128-bit šifrovania svojich súborov.

Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Opakované testy sa vykonali 10-krát a ich výsledok je spriemerovaný.

Zhrnutie

Maličký, odolný a pritom nadmieru výkonný. Vo svojej cenovej kategórii nemá Extreme 510 konkurenciu, ktorá by prekonalala jeho vlastnosti.

Ultra II, čiže má ovládač Marvell Renoir 88SS9189 SSD a 128Gbit 19nm TLC NAND pamäť. Prepojenie s počítačom je postavené na USB 3.0, takže rýchlosti by sa mali pohybovať približne vo výrobcom udávaných maximálnych hodnotách, teda 430 MB/s.

Keďže disk má kapacitu 480GB, poteší vás aj mierne vyššia nCache SLC vyrovnávacia pamäť, ktorá má v tomto zariadení 20GB. To znamená, že pokiaľ na tento disk nebudete presúvať Blu-ray filmy alebo obrovské zložky, rýchlosť by klesnúť nemala.

Môžete tiež zaplatiť 13 dolárov (približne 12 eur) a získať ďalšie funkcie, akými sú bezpečnejšie šifrovanie až do AES 1024-bit, automatické zálohovanie alebo synchronizácia súborov medzi zariadeniami. Keďže ide o softvérové šifrovanie a nie hardvérové šifrovanie za pomoci samotného Marvell ovládača, 128 bitové šifrovanie by malo stačiť. Za 13 dolárov je však táto možnosť prijateľná.

Testovanie

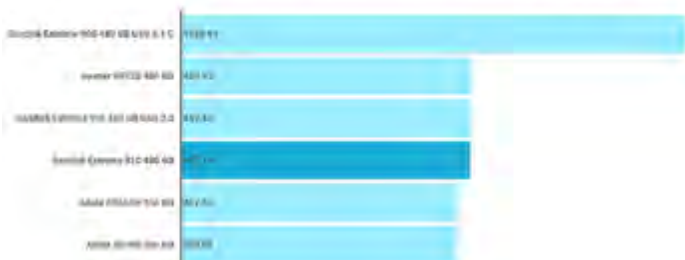
Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný.

Síce nájdete na trhu aj lacnejšie disky s podobnou alebo mierne vyššou kapacitou, ale buď nie sú také odolné alebo sa nemôžu pochváliť takými malými rozmermi.

Pokiaľ je SanDisk na čele týchto produktov a určuje, akým smerom sa prenosné dátové úložiská uberajú, mohli by sme sa v tejto oblasti dočkať sľubnej budúcnosti. Navyše, fotografi, kameramani či ďalší, ktorí potrebujú jednoducho zálohovať fotky či videá, sa už tešia na ďalší vývoj.

Daniel Paulini

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



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



AMD Ryzen 7 1800X

Červená teraz definitívne neznamená STOP

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI

Dostupná cena: 510€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + výkon
vo viac-jadrových procesoch
- zatiaľ nedokonalá optimalizácia
- nižšia kompatibilita s RAM
- malé možnosti pretaktovania



ŠPECIFIKÁCIE:

CPU cores /

threads: 8 / 16

Základný takt / turbo:

3,6GHz / 4,0GHz

L1 cache: 768KB

L2 cache: 4MB

L3 cache: 16MB

Socket: AM4

TDP: 95W

Ako v posledných rokoch museli počítačoví nadšenci vzdychať od smútku. Pokrok vedený modrým tímom nebol nijako priekopnícky a keď už prišiel zaujímavý procesor z dielne Intelu, stál viac ako ojazdené auto. V dávnych dobách rokov 2005 až 2010 boli procesory od AMD skvelou alternatívou, ktorou sa mohli pochváliť svetznalí milovníci výkonu. Od tých čias však AMD dostávalo na poli procesorov stále, takpovediac, na frak. Teraz je tu Ryzen a mútno, stojaté vody boli rozvírené.

Samozrejme, Ryzen nie je úplnou spásou celého ľudstva, ako sa

mohlo prvotne zdať. Teraz už všetci poznajú jeho obmedzenia, výhody a nevýhody. To, čo sa však spoločnosti AMD podarilo, netreba brať na ľahkú váhu, nakoľko obchod s procesormi na X86 architektúre znovu začína zaväť zdravou konkurenciou. Ku mne zavítal momentálny top bežnej ponuky, procesor Ryzen 7 1800X.

Úvod do Ryzen-u

Procesory z modelovej rady Ryzen sú postavené na 14nm Zen architektúre a podporujú všetky moderné funkcie, na ktoré si mohli bežní používatelia zvyknúť pri Intel Core procesoroch šiestej a

siedmej generácie. To znamená DDR4 pamäť, 24 (PCIe 3.0) dráhy, podpora USB 3.1, a dokonca aj bonusy, ako napríklad natívna podpora ECC pamätí. AMD spravilo naozaj výrazný skok od predošlej generácie procesorov so socketom AM3+ a, hoci sa už začínam mierne opakovať, doskočilo na úroveň konkurencie. Čo je na procesoroch z rady Ryzen 7 najzaujímavejšie, je pomer ceny a výkonu.

Prvé dojmy z procesora a jeho zmysel

Ryzen 7 1800X je momentálne to najlepšie, čo je od AMD bežne dostupné a ponúka 8 fyzických jadier (16 logických) pri základnom takte 3,6GHz, s turbo taktom až 4,0GHz. Už pred oficiálnym predstavením zo strany AMD sa objavovali správy, že tento procesor je schopný konkurovať dvojnásobne drahšiemu kúsku s rovnakým počtom jadier od Intelu s označením i7-6900K a vo viacerých smeroch je to pravda, hoci sa objavuje stále viac "ale". Ryzen sa totiž nevyhol problémom

3DMark Firestrike (Celkové skóre, vyššie je lepšie)



HODNOTENIE:



Total War Warhammer (FPS, vyššie je lepšie)



Ashes of the Singularity (CPU Focused, FPS, vyššie je lepšie)



– slabo optimalizované BIOS-y od výrobcov matičných dosiek či problémy s podporou RAM a ich rýchlosť a v niektorých využitíach ho dokážu poraziť aj lacnejšie modely od konkurencie.

To je väčšinou dané optimalizáciou hier a programov na špecifického výrobcu, alebo na procesory s menším počtom jadier, ktoré sú výkonnejšie. Pri procesoroch Ryzen 7 pri modeli 1800X dvojnásobne platí, že nie je určený čisto na hranie. Existuje príliš málo hier, ktoré by dokázali využiť viac ako dve alebo štyri jadrá a platiť rovnako za 16 je nelogické. Určenie 1800X je skôr zamerané na profesionálov, na ľudí ktorí pracujú s videom, grafikou alebo veľkými číslami. Celkovo má 1800X našliapnuté dobrým smerom.

Taktovanie

Hoci sa dostali Ryzen-y do obchodov ešte v marci, výrobcom dosiek sa stále nepodarilo vychytať všetky muchy. Pokrivkava napríklad podpora rýchlych RAM-iek niektorých značiek. To je určite nepríjemné, keď je Ryzen naozaj spokojný s čo najrýchlejšími RAM-kami a ich výkon sa dokáže odradiť aj na bežnom používaní. Osobne som nemal prístup k žiadnym pamätiam špecificky

odsúhlaseným spoločnosťou AMD či MSI, na ktorej doskách som 1800X testoval. Hoci viem, že tieto pamäte (Adata XPG Z1) zvládajú na iných platformách aj výrobcom udávaných 2800MHz, cez hranicu 2400MHz som sa nedokázal dostať bez „znestabilenia“ systému. Aj preto boli moje výsledky možno mierne nižšie. Druhým známym problémom Ryzen procesorov je ich rýchla degradácia pri ich prílišnom vytížení.

Niektorí recenzenti alebo bežní majitelia zvládli stabilne pretaktovať svoje kúsky na hranicu 4,1GHz, a dokonca výnimočne aj viac, ale u mňa sa objavila povestná stena BSOD-ov a odmietania fungovať už pri 4,0GHz. Kremíková lotéria, samozrejme, funguje a je taktiež možné, že tento zapožičaný procesor už testoval niekto, kto ho poriadne potrápil. 1800X teda, aspoň pri taktovaní, nie je žiadnym darom z nebies, ale skôr pokúšením z pekla. A ten, komu ho sa podarí potlačiť až na samotnú hranicu, čoskoro zistí, že tá sa posunula o krok späť a bude sa musieť vrátiť do normálnejších hodnôt.

Testovanie

1800X svoju silu a prednosti najviac neukáže pri hraní, ale dá sa skôr otestovať pri syntetických testoch

alebo pri profesionálnych činnostiach. Preto som sa naňho pozrel v programoch, ako je Cinebench 11.5, Cinebench R15, Handbrake, wPrime, Adobe Photoshop či WinRAR. A na ukážku herného výkonu som použil aj pár herných benchmarkov. V neposlednom rade som sa pozrel aj na odber elektriny a teploty ako v pokojnom režime, tak pod záťažou.

Zhrnutie

Zachránil príchod Ryzen 7 l'udstvo a počítačových nadšencov? Zďaleka nie. Zachránil reputáciu a možno aj samotnú spoločnosť AMD? Je to diskutabilné, no áno. Ryzen ukázal, že v AMD to stále vedie a 1800X je absolútne monštrum, čo sa týka produktivity a profesionálneho využitia.

Pokiaľ doma alebo v práci renderujete obrovské 3D modely, hodiny exportujete 4K videa, alebo chcete mať pod palcom iné náročné procesy, ktoré dokážu využiť viac ako 10 jadier, tak viete, čo si môžete priať. Ak však hľadáte hernú alternatívu k ponuke od modrého tímu, počkajte si radšej na Ryzen 5, alebo siahnite po slabšom a hlavne lacnejšom z Ryzen 7 modelov.

Daniel Paulini

Cinebench 11.5 (CPU a CPU Single core skóre, vyššie je lepšie)



Cinebench R15 (CPU a CPU Single core skóre, vyššie je lepšie)



Odber elektriny (watty, nižšie je lepšie)



Prevádzkové teploty (stupne celzia, nižšie je lepšie)



Creative SoundBlasterX Katana

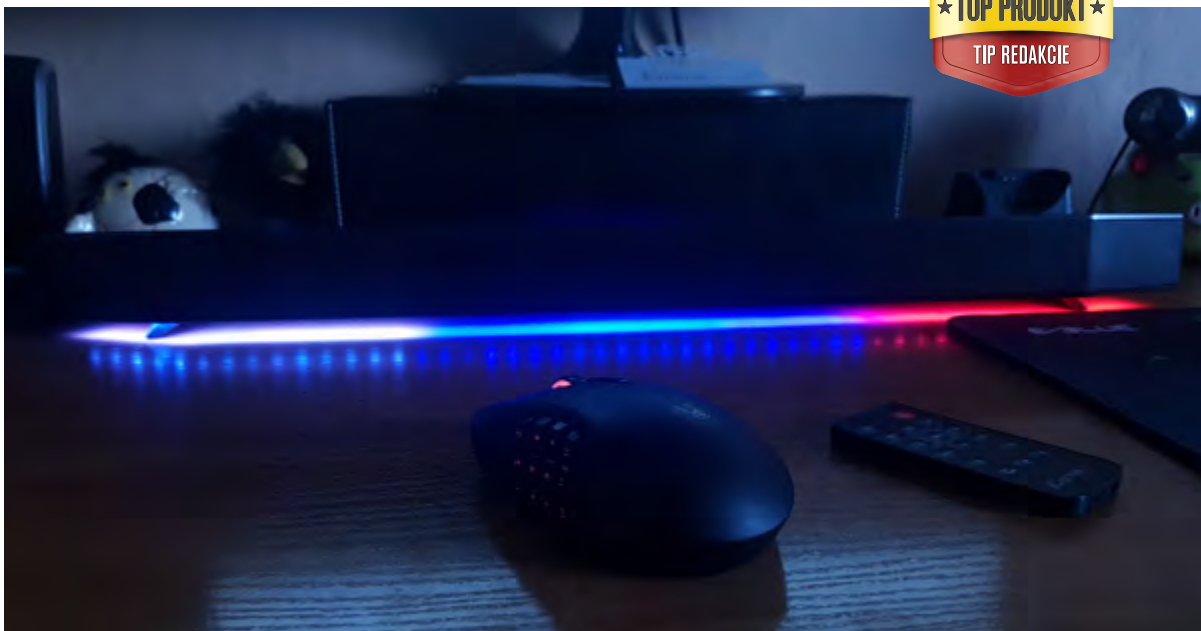
Kvalitný soundbar, japonský meč a zvuková karta Sound Blaster v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný 24bitový zvuk
- + dizajn, podsvietenie, prevedenie
- + softvér Sound Blaster Connect
- + množstvo zdrojov zvuku
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Zvukový procesor: SB-Axx1
Konfigurácia systému: 2.1
Rozmery (V x Š x H): Soundbar: 60.0 x 600.0 x 79.0 mm
Subwoofer: 333 x 130 x 299 mm
Hmotnosť: Soundbar: 1.5kg, Subwoofer: 4kg
Verzia Bluetooth®: Bluetooth 4.2
A2DP, AAC, SBC
Príslušenstvo: napájací adaptér, napájací kábel, USB kábel, dva úchyty na stenu, IR ovládač

Reproduktor Sound Blaster X Katana, ktorého názov je inšpirovaný japonským mečom, získal ocenenie „EUROPEAN HARDWARE AWARDS 2017 BEST SPEAKER“. Vyznačuje sa elegantnosťou a impozantnou silou dizajnu a zvukového výstupu. Vďaka svojej štíhlosti sa ideálne vojde pod monitor alebo TV.

Prvé dojmy

Po rozbalení v škatuli nachádzame samotný reproduktor Katana, priečinok s kabelážou a ovládačom, pod ktorou je umiestnený subwoofer.

Farebné kartónové balenie pôsobilo dobre a výborne na nás zapôsobil aj samotný reproduktor, ktorý vyzeral luxusne.

Technológie

■ Aurora Reactive

Reproduktor Katana je vybavený systémom reaktívneho osvetlenia Aurora Reactive. Na jeho spodnej strane je osadených

49 programovateľných RGB LED diód s 16,8 miliónmi farieb, ktoré si vďaka softvéru môžete prispôsobiť podľa svojho gusta.

■ 5-meničová konštrukcia

Katana v sebe ukrýva 5-meničovú konštrukciu – dva stredné basové meniče, dva výškové meniče a jeden basový menič s dlhým dosahom umiestnený v subwooferi.

2,5-palcové stredne basové meniče sú umiestnené smerom nahor, aby poskytli širší zvukový vnem, a tak od poslucháča nevyžadujú presné miesto odposluchu.

1,3-palcové vysokofrekvenčné meniče vďaka nízkej exkurzii kužel'a umožňujú kríženie so strednými basmi pri oveľa menšej frekvencii ako pri bežných výškových reproduktoroch, čoho výsledkom je hladký a čistý výstup zvuku.

5,25-palcový menič subwooferu je vybavený super tvrdým papierovým

kužel'om a okrajom pre tie najčistejšie a najdetailnejšie basy.

■ Tri zosilňovače a 24-bitový zvuk

Zvuk Katany prechádza cez tri zosilňovače – jeden pre dva výškové reproduktory, jeden pre dva basové reproduktory a tretí zosilňovač pre subwooferový menič. Všetko je to riadené viackanálovým DSP procesorom SB-Axx1 od Creative. Okrem toho je tento procesor certifikovaný s Dolby Digital 5.1 technológiou a pri maximálnej konfigurácii má výstup 24bitov/ 96kHz

■ Virtuálny 7.1-kanálový zvuk

Katana taktiež funguje ako zvuková karta, ktorá podporuje signály vstupu zvuku kanálu Virtual 7.1, vďaka čomu reprodukuje herné efekty a zvukové vnemy s perfektnou presnosťou a polohou počas zapojenia cez PC USB.

■ SoundBlaster Connect

Aplikácia

PC aplikácia na nastavenie zvuku (ekvalizér, krystalizér, smart hlasitosť, DIALOG+, Immersion,

HODNOTENIE:



Dolby, Clarity, Voice Morph) a podsvietenia (Solo, Wave, Mood, Aurora, Pulsate, Cycle), možnosť nastavenia rýchlosti efektu a siedmich segmentov LED podsvietenia samostatne.

Prepojitelnosť

▪ Drôtovo:

Toslink – optické káblové pripojenie podporujúce 5.1 Dolby Digital

AUX- Jack 3,5mmkáblové pripojenie, ktoré sa používa v bežných Hi-Fi komponentoch

USB – pripojte akýkoľvek kompatibilný flash disk s hudbou – Katana má v sebe vstavaný prehrávač

USB 2.0 – pomocou USB kábla môžete prehrávať hudbu z PC podporujúci 7.1 Virtuálny zvuk

▪ Bezdrôtovo:

Cez Bluetooth 4.2

Dizajn

Dizajn Katany sa podobá samotnému meču. Ide o predĺžený 60cm dlhý soundbar v tvare kvádra s upravenými hranami. Vrch Katany má metalický vzor a nachádzajú sa na ňom otvory pre dva stredné basové reproduktory, plát s nápisom BlasterX a tlačidlá na ovládanie hlasitosti, zapnutia, vol'by vstupu a SBX profilov. Predná časť Katany má dierovaný profil ukrývajúci 7-segmentový jednoriadkový displej a ďalšie dva, tentokrát výškové reproduktory. Na spodnej strane Katany nachádzame otvory na chladenie komponentov, dve nohy a LED pás t'ahajúci sa pozdĺž jednej strany. Zadná časť Katany obsahuje konektor na napájanie a AUX, Optický, USB, USB PC, SUB, mikrofón a 3,5mm jack výstup. Subwoofer je z čierneho farebného dreva, nesie názov Sound Blaster X a má štyri gumené podložky.

Test

Keďže Katana má toľko zvukových vstupov, ihneď sme všetky vyskúšali. Bluetooth párovanie bolo rýchle a repráky samy oznámili, že je párovanie dokončené. Zvuk hral podľa našich predstáv. S pribaleným ovládačom bolo možné Katanu zapnúť/vypnúť, dať mute,



upraviť bassy od -4 až po 4+, meniť SBX profily, meniť LED podsvietenie, prepínať medzi všetkými vstupmi, zobrazit' alebo skryť informácie na displeji, dať pauzu alebo play, ovládať hlasitosť a prepínať pesničky. Ovládač mal funkcií naozaj veľa a nenašli sme takú, ktorá by tam bola navyše alebo by chýbala.

Po pripojení optického vstupu alebo USB zostala kvalita reprodukovúceho zvuku rovnaká. Mierne horšia kvalita zvuku bola po pripojení zdroja cez 3,5mm jack kábel. Predsa len analógový signál nie je taký kvalitný ako digitálny. Zvukový procesor SB-Axx1 dokázal všetko vylepšiť a vďaka trojitému zosilneniu signálu bol výstupný zvuk naozaj dobrý. Pri pozieraní filmu sme si zvolili SBX mód Cinema. Ihneď sa upravili hodnoty ekvalizéra a všetkých ostatných parametrov.

Všetky parametre sa dali nastaviť len cez počítač a aplikáciu Sound Blaster Connect (ekvalizér, krystalizér, smart hlasitosť, DIALOG+, Immersion, Dolby, Clarity, Voice Morph). V aplikácii bolo taktiež možné vytvoriť si vlastný profil LED podsvietenia alebo bez pripojenia PC pomocou ovládača vybrať z prednastavených režimov. LED podsvietenie bolo naozaj efektívne. Bolo možné nastaviť rýchlosť efektu, smer efektu či kompletne vybrať zo 16,8miliónov farieb pre sedem segmentov podsvietenia. Keby sme ešte mohli niečo ohľadom LED podsvietenia pridať, istotne by to bola regulácia jasu podsvietenia, prípadne možnosť pridať ďalšie podsvietenia z knižnice a uchovať ich v pamäti Katany. Konštrukcia Katany z piatich meničov je naozaj luxusná. Výšky hrajú výborne, stredné basové meniče dopĺňa hlavný 5,25-palcový bassový menič, ktorý

je zhotovený z dreva. Reprodukory jednoducho pri každej príležitosti hrajú a vyzerať fantasticky. Katany majú takú silu, že pri počúvaní hudby sme postrehli, že sa otriasa sklenená výplň dverí v druhej miestnosti. Pri pozieraní filmu doma na gauči máme pocit pohodlia, ale zároveň, ak sa naplnoponoríte do deja filmu, vôbec nepostrehnete, že sedíte doma a nie v kine. Pri hraní hier isto oceníte Virtuálny 7.1-kanálový zvuk či 24-bitový kodek. So zapnutou funkciou budete vedieť presne lokalizovať výstrel nepriateľa a rýchlejšie tak zareagujete. Taktiež ak Katanu pripojíte k TV cez optický kábel, k dispozícii budete mať technológiu Dolby Digital vo formáte 5.1.

Hodnotenie

Po dizajновой stránke nemáme Katane čo vyčítať. Ako jedny z mála reproduktorov sa zmestia pod LCD monitor či LED TV a v balení sa dokonca nachádzajú aj držiaky na stenu. Taktiež tu nechýba ani dizajnerský doplnok v podobe 49-tich RGB programovateľných LED diód.

Vďaka ovládaniu Katany cez IR ovládač nie je nutné zapínať reproduktory ručne, stačí nechať zapnutý napájací adaptér a ovládač sa postará o všetko ostatné.

Jediným negatívom tohto soundbaru je cena cca 300 EUR. Na druhej strane asi nenájdete obdobné zariadenie, ktoré bude disponovať takým kvalitným prevedením, zvukom a možnosťou diaľkového ovládania. Myslíme si, že aj skutočný hudobný fajnšmeker by si prišiel na svoje pri týchto reproduktoroch, ktoré sú zároveň zvukovou kartou a zosilňovačom.

Lukáš Libica

SanDisk Extreme 900 480 GB

Extrémne rýchly a pritom externý

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Dostupná cena: 320€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nepredstaviteľne vysoké rýchlosti prenosu
- + odolná a pekná konštrukcia
- + použité komponenty
- prémiová cena
- nižší výkon pri množstve menších súboroch



ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlosť čítania:
až do 850 MB/s

Rýchlosť zápisu: až do 850 MB/s

Číslo modelu:
SDSSDEX2-480G-G25

Šírka (v mm): 82.55

Výška (v mm): 133.35

Hĺbka/hrúbka (v mm): 17.78

Hmotnosť (v g): 210.40

SSD disky zaujmú hlavne svojou rýchlosťou a odolnosťou voči nárazom vďaka absencii pohyblivých častí. To z nich robí nielen dobré interné komponenty, ale aj najlepších spoločníkov na cesty. Počítače a zariadenia s konektivitou USB-C sa na trhu objavili len nedávno a externé disky plne podporujúce a využívajúce tento štandard stále chýbajú. Oplatí sa zainvestovať až o tretinu viac do rovnakej kapacity za prísľub vyššej rýchlosti alebo ide iba o staré známe výkonnostné sl'uby, ktoré pri rýchlostiach udávajú všetky spoločnosti?

Spoločnosť SanDisk sa pri tvorbe výrobkov svojho radu

Extreme zamerala na skutočne náročných zákazníkov.

Hovoríme nie len o odolných zariadeniach, ale i o diskoch, ktoré sľubujú použitie najnovších technológií. SSD s označením Extreme 900 nepatrí medzi najmenšie disky a hoci má kovové telo s gumeným okrajom, ani medzi najodolnejšie. Výrobca však sľubuje extrémne vysoké prenosové rýchlosti.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Kedže ide o jedno z prémiových a zároveň drahších zariadení, balenie je celkom pekne navrhnuté. Krabička je zväčša čiernej farby a

pod otvárateľnou prednou stranou ukrýva disk v kovovom puzdre striebornej farby s čiernou mäkkou gumou po okrajoch.

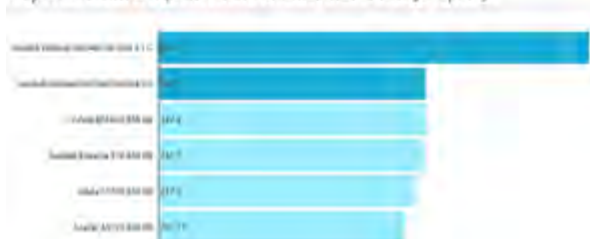
Aj keď si nedovolíme zámerne hodiť disk na zem, pevne veríme, že náhodný pád alebo menej šetrné prenášanie disk prežije bez ujmy. Na celom zariadení sa nachádza iba jeden nekrytý otvor, a to pre USB-C konektor.

Okrem loga spoločnosti na prednej strane a informácií o modeli na spodnej časti, výzor zariadenia nič neruší. Kovové telo aj komponenty vo vnútri sa podpísali na mierne vyššej váhe, než na akú sú bežní zákazníci pri SSD diskoch

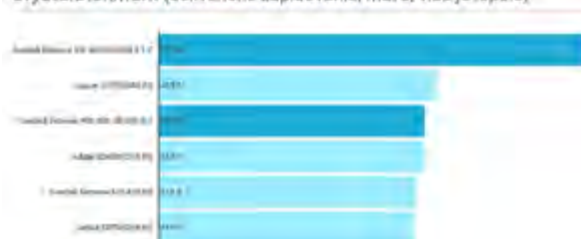
HODNOTENIE:



CrystalDiskMark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



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



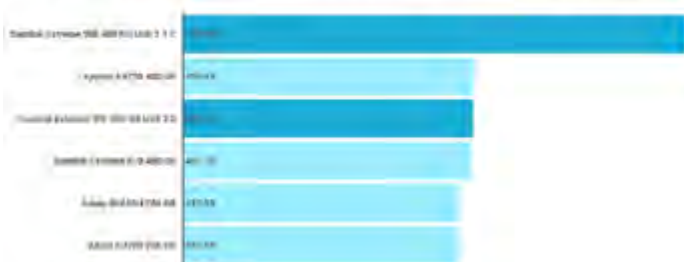
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



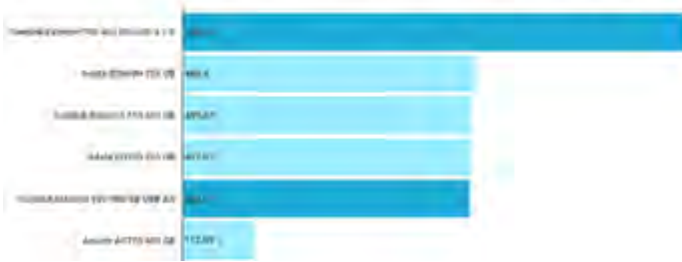
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



zvyknutí, ale pri nosení to neucítite a aspoň disk náhodne neskĺzne zo stola.

Komponenty diskov a avizované parametre

Hoci má disk iba USB-C port, netreba sa obávať, že by nebol kompatibilný so všetkými zariadeniami.

Softvér

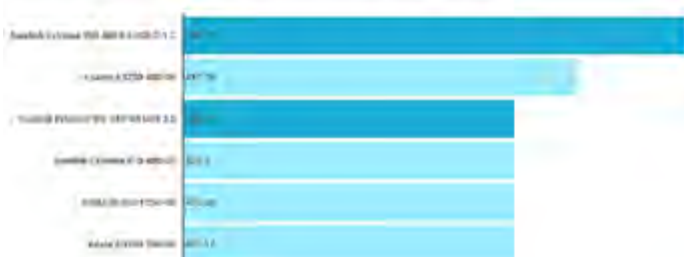
Disk môžete používať ihneď po vybalení, ale jeho súčasťou je aj zakomponovaný softvér SanDisk Secure Access 3.0, ktorý sa nachádza na disku priamo z výroby. Po jeho inštalácii získate zákazníkom zadarmo možnosť AES 128-bit šifrovania súborov.

sme rýchlosti pre štandardný USB 3.0 port, ale aj pre USB 3.1 Typ A a Typ C.

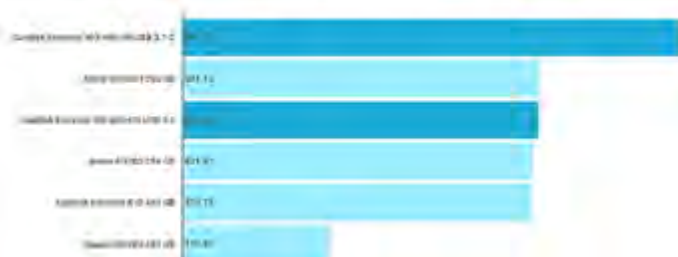
Zhrnutie

Mierne väčšie rozmery a prémiová cena tohto disku by niektorých mohli odradiť, ale SanDisk oba tieto nedostatky plne vynahrádza neskutočnými rýchlosťami. Tie sú najvyššie,

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



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



SanDisk totiž v balení dodáva dva káble, jeden USB-C - USB-C a druhý, bežnejší typ USB-C - USB-A. Disk je ťažší aj preto, že vo vnútri kovového tela sa neukrýva jeden SSD disk, ale rovno dva.

Disky sú prepojené systémom RAID 0, takže polovica dát sa ukladá na jeden a polovica na druhý disk.

Vďaka tomu sa môže SanDisk vysťahovať prenosovými rýchlosťami až 850MB/s, čo je až 9-krát viac ako pri bežných externých hard diskoch. Oba SSD disky sú prepojené čipsetom ASMedia 1352R v spojení s prepínačom 1542 pre spätnú konektivitu a koncový počítač tak vidí celé zariadenie ako jeden samostatný disk. Treba ale myslieť na to, že na využitie najvyšších možných rýchlostí je nutné používať USB 3.1 Gen2, hoci už príliš nezáleží, či ide o USB vstup typu A alebo C.

Prípadne môžete zaplatiť 13 dolárov (približne 12 eur) a získať tak rad ďalších funkcií, či už bezpečnejšie šifrovanie až do AES 1024-bit, automatické zálohovanie alebo synchronizáciu súborov medzi zariadeniami.

Keďže nejde o hardvérové šifrovanie ale o softvérové šifrovanie s pomocou samotného Marwell ovládača, 128 bitové šifrovanie by malo postačovať. Takáto možnosť za sumu, ktorú požadujú, určite poteší každého majiteľa disku.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Opakované testy prebehli 10-krát a výsledok je spriemerovaný. Otestovali

samozrejme, pri presúvaní väčších blokov súborov, keďže pri presúvaní menších dát sa prejavuje RAID 0 a rýchlosť mierne zaostáva. Ale s najvyššími nameranými rýchlosťami v susedstve 900MB/s a v niektorých testoch dokonca 1GB/s tento disk osloví množstvo profesionálov a náročných používateľov, ktorí by však zrejme mali siahnuť po vyššej kapacite.

Daniel Paulini



HTC U Ultra

Ked' jeden displej nestačí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HTC
Dostupná cena: 575€

PLUSY A MÍNUSY:

- + QHD displej
- + Quick Charge 3.0
- + kvalitné slúchadlá v balení
- + druhý displej
- + výkon

- prehrievanie
- klzký povrch, náchylný na nečistoty
- horšia výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
162,41 x 79,79 x 7,99mm
Hmotnosť: 170g
Displej: 5,7" QHD displej
+ 2,05" sekundárny displej, 160 x 1040px
Procesor: štvorjadrový procesor Qualcomm MSM8996 Snapdragon 821 s taktom 2x2,15GHz a 2x1,6GHz
Operačná pamäť: 4GB RAM
Vnútorá pamäť: 64GB
Grafika: Adreno 530
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 štandardov a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, GPS + GLONASS, BeiDou, NFC
Fotoaparát:
Zadná kamera: 12Mpx, duálny LED blesk, laserové ostrenie, PDAF, HDR, 4K záznam videa pri 30fps
Predná kamera: 16Mpx
Batéria: 3000mAh, Quick Charge 3.0

HODNOTENIE:



Aj napriek tomu, že HTC má najväčšiu slávu zrejme za sebou, darí sa tejto značke produkovať kvalitné smartfóny a prichádzať so zaujímavými nápadmi. V tomto duchu sa snaží výrobca preraziť so svojou novou vlajkovou loďou HTC U Ultra. Aký je výsledok tohto snaženia, sa dočítate ďalej v recenzii.

Balenie

HTC U Ultra sa dodáva v zaujímavej škatuľke, ktorá pomerné veľká, ale nízka, so zaoblenými rohmi. Vnútri balenia nájdete okrem smartfónu rýchlo nabíjačku, pekné štupľové slúchadlá s vymeniteľnými gumenými náušníkmi, priesvitné plastové puzdro, handričku na utieranie displeja, resp. telefónu, dvojicu malých nálepiek a technickú dokumentáciu.

Mne osobne sa veľmi páčil detail v podobe ihly na vyberanie slotu pre SIM kartu a pamäťovú kartu, ktorý je zakomponovaný do obalu. Tvári sa ako logo výrobcu,

no ide o ihlu, ktorú z balenia vyberiete posunutím doprava.

Dizajn, prevedenie

Musím povedať, že HTC U Ultra je po dizajnovej stránke naozaj vydarený a nádherný smartfón. Azda najdominantnejším prvkom celého telefónu je jeho zadná časť, ktorá sa nesie v štýle Liquid surface, teda tekutého povrchu. Tá je extrémna lesklá, doslova ako zrkadlo, a nachádza sa na nej

ochranné sklo, ktoré rado pritahuje nečistoty. Pod ním sa nachádza kovové telo. HTC U Ultra sa predáva vo farebných variantoch, ktoré sú označené ako Brilliant Black, Cosmetic Pink, Ice White, Sapphire Blue. Na zadnej strane nájdete snímač fotoaparátu a duálny LED blesk s laserovým zaostrovaním. Čo sa konštrukčného hľadiska týka, to je na veľmi vysokej úrovni, spracovanie je naozaj precízne, všetko pekne lícuje, nič nevýzga. Prednej strane dominuje 5,7"





displej, v hornej časti nájdete prednú kameru, svetelný senzor či notificačnú LED diódu, v dolnej časti snímač odtlačkov prstov, ktorý zároveň plní funkciu tlačidla home. Po jeho bokoch sa nachádzajú tlačidlá s funkciami späť a multitasking. Veľkosť displeja a rozmery 162,41 × 79,79 × 7,99mm s hmotnosťou 170g dávajú tušiť, že HTC U Ultra patrí do kategórie phabletov.

Trochu netradične, na hornej hrane je umiestnený slot pre nanoSIM kartu a pamäťovú kartu typu microSD. Ovládacie prvky sú umiestnené na pravej hrane.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sa nachádzajú na pravej hrane telefónu, v jej hornej časti je umiestnené dvojtláčidlo pre reguláciu hlasitosti, pod ním je blokovacie tlačidlo, ktoré má na svojom povrchu akési zárezy pre zlepšenie ovládania. Prístup k blokovaciemu tlačidlu je v poriadku, vzhľadom na rozmery je dvojtláčidlo pre reguláciu hlasitosti na tom trochu horšie. Osobne by som však privítal, keby tlačidlá boli vystúpené o trochu viac, pretože hlavne pri použití ochranného krytu je ich ovládanie značne zhoršené.

Telefónu absentuje klasický 3,5mm jack port, vystačiť si budete musieť len s USB C portom. Pribalené slúchadlá obsahujú USB C port, ak budete chcieť použiť vlastné slúchadlá, budete si musieť dokúpiť adaptér. Škoda, že sa nenachádza v balení. USB C port sa inak nachádza na spodnej hrane smartfónu, presne pod domovským tlačidlom a v jednej línii aj so slúchadlom. Domovské tlačidlo slúži ako klasické tlačidlo, ale zároveň aj ako snímač odtlačkov prstov, pomocou ktorého môžete pohodlnejšie odomknúť telefón. Niektorí výrobcovia ho umiestňujú na zadnú časť svojich telefónov, iní to zase riešia tak ako HTC. Nedá sa však povedať, čo by bolo lepšie, dobre sa používa aj jeden, aj druhý spôsob.

HTC U Ultra komunikuje bezdrôtovo pomocou Wi-Fi 802.11 štandardov



a/b/g/n/ac, nechýba Wi-Fi Direct, DLNA, vytváranie hotspotov, ďalej tu nájdeme Bluetooth vo verzii 4.2, A-GPS s GLONASS či navigačný satelitný systém BeiDou (BDS). Ďalej tu nájdeme NFC, priaznivcov FM-rádía nepoteším, to tu nenájdete.

Displej 1

Vyzerá to tak, že sa dostávame do doby, keď už jeden displej nestačí. HTC U Ultra má totiž dva nezávislé displeje, pričom oba sa nachádzajú vpredu. Ak sa na telefón lepšie pozriete, všimnete si, že displej je v hornej časti pri prednom fotoaparáte zvlášťne ukončený. Nemusíte sa báť, nejde o žiadnu výrobnú chybu, ale o druhý displej, ktorý sa nachádza nad hlavným displejom.

Uvedomíte si to až vtedy, keď zapnete telefón a začnete si nastavovať funkcie pre tento minidisplej. Tento displej má 2,05" a solídne rozlíšenie 160 × 1040px. Hlavný displej je 5,7" veľký s rozlíšením 1440 × 2560px. Jemnosť hlavného displeja je približne 513ppi. Na HTC U Ultra sa nachádza Super LCD5 displej, ktorý je priamym konkurentom pre AMOLED displeje. Jeho devízou oproti klasickým LCD displejom je to, že pri týchto displejoch sa medzi displejom a ochranným sklom nenachádza vzduch, čo zlepšuje jeho čitateľnosť

na slnku a na porovnateľné zobrazenie obsahu je potrebný nižší jas.

Obraz je naozaj krásny, veď bodaj by nie, QHD rozlíšenie urobí svoje. Výhody nemám ani voči zobrazeniu farieb či čitateľnosti displeja na priamom slnku, ktoré optimalizuje svetelný senzor. Displej chráni ochranné sklo Corning Gorilla Glass 5, displej 164GB verzie, ktorá je určená mimo európsky trh, pokrýva zařirové ochranné sklo.

Displej 2

Displej č. 2 disponuje veľkosťou 2,05" a rozlíšením 160 × 1040px. Ak telefón prvýkrát zapnete, sprievodca vás prevedie aj informáciami a nastaveniami pre tento displej, pričom si vyberiete, čo všetko na ňom chcete zobrazovať. Tento displej pri zapnutom hlavnom displeji primárne umožňuje rýchly prístup k vybraným telefónnym kontaktom, aplikáciám, slúži na vytváranie poznámok, umožňuje prístup k hudobného prehrávaču či sprostredkúva informácie o počasí. Ak niečo stahujete, zobrazuje sa na ňom taktiež priebeh sťahovania. Ak je hlavný displej vypnutý, pripadajú mu ďalšie funkcie ako zobrazenie času či notifikácií v podobe mailu, SMS a podobne. V nastaveniach si pritom môžete vybrať, či sa má tento displej rozsvietiť spoločne s hlavným. Ďalej tu nájdete pomocníka, ktorý vám povie, že tento displej môžete rozsvietiť zdvihnutím telefónu alebo dvojitém poklepaním naň.

Hardvér

Srdcom HTC U Ultra je štvorjadrový Qualcomm MSM8996 Snapdragon 821



s procesorom Kryo Dual-Core 2,15GHz + Kryo Dual-Core 1,6GHz, ktorým sekunduje operačná pamäť s veľkosťou 4GB. Interná pamäť pre naše končiny je na úrovni 64GB, je rozšíriteľná o ďalších 256GB pomocou pamäťovej karty, no pre zahraničný trh je dostupná verzia aj s kapacitou pamäte 128GB. Pre zahraničie je rovnako dostupná verzia dualSIM, u nás si, žiaľ, musíte vybrať s verziou pre jednu SIM. Možno sa však objavia ROM-ky, ktoré umožnia využívať dualSIM aj telefónom zakúpeným u nás. Grafický čip v telefóne je Adreno 530. Aj napriek tomu, že ide „len“ o štvorjadro, výkon je viac než dostatočný. Telefón s prehľadom zvládol hru Asphalt 8 na najvyššej úrovni grafického nastavenia a verím tomu, že bez problémov by si poradil s hocijakou inou hrou či aplikáciou.

Čo však musím telefónu vyčítať, je na môj vkus nadmerné prehrievanie. Problémové je miesto tesne pod zadným fotoaparátom, ktoré sa nepríjemne zahrieva už po pár minútach vyššej záťaž.

HTC U Ultra obsahuje napevno zabudovanú Li-Ion batériu s kapacitou 3000mAh. Vzhľadom na veľkosť a vysoké rozlíšenie displeja je to pomerne málo a aj napriek tomu, že v balení nájdete rýchlonabíjačku, ktorá



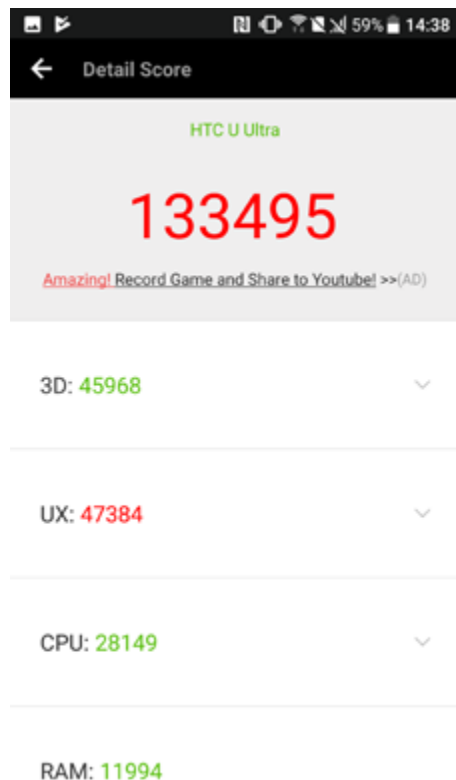
veľmi rýchlo dobíja telefón prúdom až 2,5A, žiaľ, sa podobne rýchlo telefón aj vybíja. Telefón budete s najväčšou pravdepodobnosťou dobíjať každý deň, pretože večer vám neostane dostatok kapacity batérie k plnohodnotnému používaniu počas nasledujúceho dňa. Pomocou šetriča batérie je však možné výdrž batérie značne predĺžiť a zefektívniť využitie energie.

Softvér

HTC U Ultra momentálne beží pod operačným systémom Android vo verzii 7.0 Nougat so softvérovou nadstavbou od výrobcu s názvom HTC Sense Companion, ktorá je vo svojej oblasti priekopníkom. Táto nadstavba, resp. spoločník sa od vás neustále na základe vašich zvyklostí učí a ak sa spolu „spriatelíte“, včasne vás upozorní na skoré vybitie batérie, nepriaznivé počasie, reštauráciu vo vašej blízkosti. Taktiež vás upozorní, že nasledujúci deň je sviatok a navrhne vám vypnutie alebo posunutie budíka či naučí sa rozpoznávať váš hlas a umožní vám pomocou hlasových povelov zdvihnúť hovor, vypnúť či posunúť budík, spustiť navigáciu odomknúť telefón a podobne. Tento spoločník vás neustále spoznáva a na základe toho prispôsobuje rôzne návrhy a upozornenia. Musím povedať, že myšlienka je to naozaj výborná, v konečnom dôsledku vám umožní ušetriť kopu času, ktorý by ste museli tráviť sledovaním predpovede počasia či hľadaním reštaurácie a podobne. V HTC U Ultra sa nachádza klasické menu, ktoré vo väčšine smartfónov absentuje

(menu je zobrazené v matici 4x5, pričom ju môžete zmeniť na zobrazenie 3x4, domovská obrazovka je vyobrazená v matici 5x6). Čo ale v telefóne nenájdete, sú vlastné prehrávače a prehliadač obrázkov, resp. galéria. Ak nechcete používať tie od Googlu, musíte si niečo stiahnuť z obchodu Play. Telefón je po softvérovej stránke vyladený veľmi dobre, nič neseká, nemrzne, pohyb v menu a medzi domovskými obrazovkami je bez zaváhania, nerobí mu problém ani multitasking.

Mne osobne sa veľmi páčili maličkosti v podobe možnosti skrytia obsahu citlivého upozornenia na uzamknutej obrazovke v prípade, že využívate zamknutie odtlačkom prsta alebo ochranným kódom. Predsa len, budete pokojnejší, ak budete mať zamknutý telefón a nikto cudzí neuvidí obsah mailu alebo SMS, ktorá vám prišla, prípadne ich odosielateľ. HTC U Ultra umožňuje rozsvietiť obrazovku dvojitém poklepaním na ňu, rovnako môže rozsvietiť nezávisle od seba len menší displej. Ten sa rozsvieti aj zdvihnutím telefónu. Na zamknutej obrazovke sa teda zobrazujú notifikácie, čas a počasie. Zo zamknutej obrazovky máte prístup aj k funkciám, ako je telefónny zoznam, SMS správy či prehliadač Chrome, teda za predpokladu, že nepoužívate ochranný zámok, v tom prípade je bez odomknutia telefónu k dispozícii len fotoaparát. Samozrejme, aplikácie si v spodnom riadku môžete meniť ľubovoľne, ich pozície nie sú systémovo zamknuté ako u niektorých výrobcov.





Multimédia

V telefóne chýbajú vlastné prehrávače a aj prehliadač galérií. Nájdete tu len tie of googlu a tie vyzerajú štandardne, ako aj na iných telefónoch. Okrem toho, v telefóne chýba aj FM rádio.

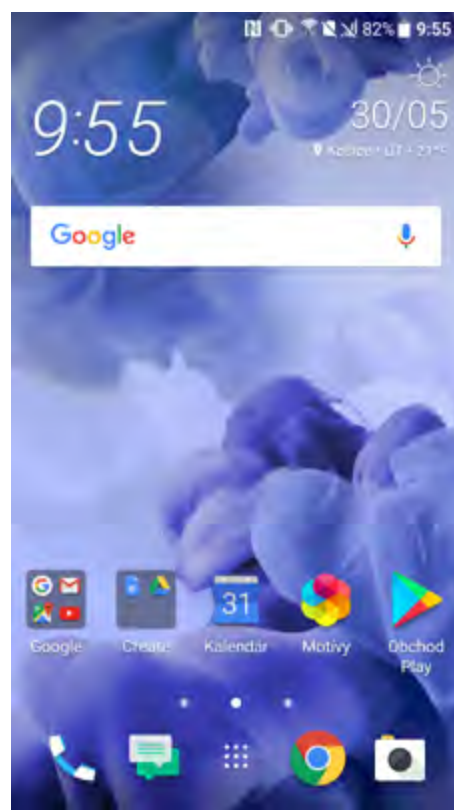
Akousi náplast'ou alebo kompenzáciou týchto „nedostatkov“ je funkcia HTC BoomSound pre zabudované reproduktory, ktorá vám umožní vol'bu zvuku v režimoch Kino a Hudba. Ďalšou náplast'ou môže byť funkcia HTC USonic, ktorá vám v kombinácii s adaptívnymi

štupl'ovými HTC USonic slúchadlami, ktoré sú súčasťou balenia, umožní prispôbiť si nastavenie a vytvorenie zvukových profilov podľa vašich predstáv. Musím povedať, že slúchadlá sedia v ušiach veľmi dobre a v kombinácii s touto funkciou hrajú naozaj dobre, povedal by som, že v kategórii pribalených slúchadiel k mobilným telefónom nadpriemerne. Celkovo zvuk nie je síce TOP, ale podľa môjho názoru je odladený naozaj dobre. Žiaľ, funkciu HTC USonic, resp. jej vplyv na zvuk nie je možné porovnať s ostatnými slúchadlami, pretože, skrátka, USB C port.

Fotoaparát

Na zadnej strane nájdete fotoaparát s rozlíšením 12Mpx, s veľkosťou clony f/ 1,8, duálnym LED bleskom, laserovým zaostrovaním v kombinácii s technológiou automatického zaostrovania pomocou fázovej detekcie (PDAF) s možnosťou natáčať video až v 4K rozlíšení, pri 30 snímkach za sekundu. Predná kamera disponuje rozlíšením 16Mpx, funkciami auto-HDR, voice selfie či selfie panoráma a možnosťou natáčať video vo Full HD rozlíšení.

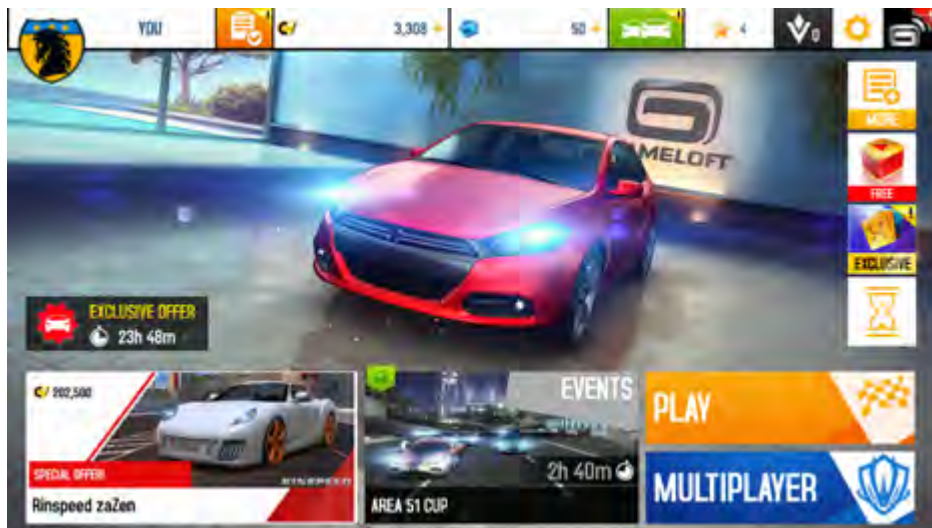
Ak ste predtým HTC nepoužívali, na prostredie fotoaparátu je potrebné si zvyknúť, pretože na môj vkus je trochu chaotické a neprehľadné. Fotoaparát ponúka viacero zaujímavých funkcií, ako napr. Zoe, čo je zachytenie fotografie s 3-sekundovým videom vo Full HD rozlíšení, d'alej funkciu Hyperlapse, čo je vytváranie plynulých videí s časovou slučkou, samozrejmosťou je vytváranie panorám. Nechýba ani režim PRO, ktorý vám umožní plnú kontrolu nad nastaveniami snímača. Čerešničkou na



torte je možnosť vytvárania fotografií v RAW kvalite, teda doslovne v surovej kvalite. Na rozdiel od formátu JPEG, ktorý snímky prebehne cez najrôznejšie filtre a skomprimuje ich, pri formáte RAW sa fotografia uloží presne tak, ako ju zaznamenal snímač. Z toho dôvodu má totožný snímok vo formáte JPEG veľkosť 2,62MB a vo formáte RAW 24MB. Takto vyhotovené snímky sú určené pre ich ďalšie spracovanie pomocou príslušných programov a pre dosiahnutie maximálnej kvality výsledku je potreba mať aspoň nejaké znalosti z oblasti fotografovania. Nemusíte sa báť, ak máte vo fotoaparáte nastavené vytváranie fotografií v RAW kvalite, ten ich pod rovnakým názvom uloží aj v JPEG kvalite, takže si bez problémov viete dať fotografiu bez potreby nejakých úprav v grafických programoch prezrieť v počítači.

Čo sa kvality fotografií týka, ich kvalita je závislá na svetelných podmienkach. Ak je vonku pod mrakom, budú aj fotografie tmavšie, doladiť si ich ale môžete už pomocou spomínaného RAW formátu a grafických programov. Podanie farieb je ale dobré, sú pomerne ostré, no s narastajúcim priblížením, prípadne zväčšovaním fotografie narastá zrnitosť.

Snímač je schopný natáčať video až v 4K rozlíšení, s možnosťou





zaznamenávania 3D zvuku pomocou štyroch mikrofónov. Kvalita videa je po obrazovej a zvukovej stránke dobrá, predsa len, je to 4K, no natáčanie 4K pri 30 snímkach za sekundu je dobré len pre statické objekty, prípadne pomalšie sa pohybujúce, inak obraz nie je plynulý, ale seká.

Záverečné hodnotenie

HTC U Ultra prichádza s množstvom výborných nápadov a funkcií, no aj tak vo mne vyvolal rozpačité dojmy. Takmer v každej oblasti sa pre mňa našlo vždy niečo, voči čomu som mal výhrady. Ak začnem dizajnom a konštrukciou, tie sú naozaj špičkové, nápad s povrchom Liquid surface je síce výborný a telefón vyzerá výborne – ako zrkadlo, no v ruke sa šmýka a zadná časť je extrémne náchylná na nečistoty.

Telefón ponúka naozaj dobre odladený operačný systém Android 7.0 Nougat s vlastnou nadstavbou HTC Sense Companion, ktorá sa učí na základne vašich každodenných zvyklostí a snaží sa vám ul'ahčiť život. Aj napriek tomu, že sa v HTC U Ultra nachádza len štvorjadro, ponúkne dostatočný výkon aj pre multitasking

a pre bezproblémové spustenie aj tých hardvérovo najnáročnejších aplikácií či hier. Daňou za to je však prehrievanie v oblasti pod fotoaparátom, ktoré sa v prípade použitia ochranného krytu dá celkom zniesť, no bez krytu je dané miesto naozaj horúce.

Horšie je na tom aj výdrž batérie, vďaka ktorej budete s najväčšou pravdepodobnosťou dobíjať telefón aj každý deň. Vzhľadom na phabletovské rozmery by si pár mAh navyše určite patrilo. Potom sú tu maličkosti, ako absencia USB C – jack adaptéra v prípade, že chcete použiť vlastné slúchadlá, absencia vlastných prehrávačov či „neodolnosť“ voči prachu a vode.

A celkovo, výhradu mám voči politike HTC predávať na našom trhu jedinu verziu tohto telefónu, pričom v zahraničí je možné dostať aj dualSIM verziu, aj verziu s pamäťou 128GB a zaфіrovým ochranným sklom. Aby som len nekritizoval, mňa najviac nadchla idea dvoch displejov či naozaj pekný a jemný obraz hlavného displeja. Na jednej strane, vyzerá to výborne, pretože plynule



nadväzuje na hlavný displej a hlavne je výborným nástrojom na zobrazovanie notifikácií, počasia, prístup k vybraným aplikáciám či kontaktom, či na spustenie hudobného prehrávača je rýchly.

Ďalej musím pochváliť kvalitné slúchadlá, ktoré nájdete v balení a ponúknu veľmi dobrý zvuk. Fotografov zase poteší režim PRO a možnosť vytvárať fotografie v RAW kvalite či možnosť natáčať videá v 4K kvalite (aj keď len pri 30fps). Ďalej chválím maličkosti ako kombinovaný snímač odtlačkov prstov s tlačidlom home či nezobrazovanie predmetu a textu správ či mailov na zamknutom displeji, v prípade, že ho máte zamknutý pomocou niektorého z ochranných prvkov.

Miroslav Konkol'



Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

Inner Chains



1. GENA - PC INNER CHAINS (KĽÚČ)
2. GENA - PC INNER CHAINS (KĽÚČ)
3. GENA - PC INNER CHAINS (KĽÚČ)

- TEMNÝ BIOMECHANICKÝ SVET SO SMRTIACOU FAUNOU A FLÓROU
- STRHUJÚCA GRAFIKA VYOBRAZENÁ DYSTOPICKÝM SURREALISTICKÝM ŠTÝLOM
- ŠIROKÁ ŠKÁLA NÁROČNÝCH PROTIVNÍKOV
- DYCH-BERÚCE LOKALITY S JEDINEČNOU ATMOSFÉROU
- VÝBORNÝ SOUNDTRACK OD MICHAŁA STACZKUNA
- NAPÍNAVÁ AKCIA S INTENZÍVNymi PRVKAMI HRÔZY
- PODPORA VR

Súťažte na www.gamesite.sk

HONOR 6X

Vyladený smartfón za priaznivú cenu!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Dostupná cena: 245€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, kovové prevedenie
- + dostatočne kvalitné fotoaparáty
- + dostatočný výkon, displej
- + dualSIM
- + cena

- málo kustomizácií pre manuálne fotenie
- vystupujúci duálny fotoaparát z tela
- vyššia hmotnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: 4-jadrový 2,1GHz Cortex-A53 a 4-jadrový 1,7GHz Cortex-A53-HiSilicon Kirin 655
GPU: Mali-T830MP2
Úložisko/RAM: 16GB/3GB RAM a 32GB/4GB RAM
Pamäťový slot: MicroSD do 256GB namiesto SIM slotu
Displej: 5,5-palcový, FHD 1920 x 1080, IPS kapacitný multi dotykový panel, Corning Gorilla Glass 3
Batéria: 3340mAh Li-Poly
Kamera:
Predná: 8 Mega-Pixel, 1080p
Zadná: duálna 1x12 + 1x2 Mega-Pixel, HDR, 1080p
Audio výstup: 3,5mm

HODNOTENIE:



Firma Huawei v októbri minulého roku uviedla na trh HONOR 6X. Celkovo vyrobili dve výkonnostné verzie: 16GB/3GB RAM a 32GB/4GB RAM v zlatej, šedej a striebornej farbe. Predovšetkým sa zamerali na cenovú dostupnosť, jeho výdrž a celkové zhotovenie. Ako teda obstál HONOR 6X od spoločnosti Huawei?

Dizajn a konštrukcia

Takmer celá zadná časť smartfónu je zhotovená z hliníka. Rám so zadnou časťou je jednoliaty, predelený je len dvoma pásmi v hornej a dolnej časti. V zadnej spodnej časti sú vytlačené údaje o smartfóne, vrchná časť obsahuje dvojtónový blesk spolu so zadnou dvojitou kamerou vystupujúcou z tela. Pod kamerou sa nachádza aj okrúhly snímač odtlačkov prstov.

Vrchná časť rámu ukrýva mikrofón a 3,5mm audio jack. Spodná časť rámu obsahuje microUSB konektor a dve mriežky pre reproduktory, no len jeden reproduktor. Na ľavej strane sa nachádza krytka pre microSIM karty, z ktorých jedna môže byť obsadená microSD kartou. Ďalej sú na pravej strane tri tlačidlá (ovládanie hlasitosti a

zapnutie smartfónu). V prednej časti X6-ky je veľký 5,5-palcový displej, ktorého zvislo lemuje 3mm hrubé rámy a vodorovne 16mm a 13mm rámy. Vrchná plocha obsahuje reproduktor, kameru, senzory a notifikačné diódy. Spodná plocha nesie strieborný nápis Honor.

Smartfón sa vďaka hrúbke 8,2mm, perfektnému zadnému

krytu, ktorý sa vôbec nešmýka a nezanedbáva nečistoty, drží v ruke veľmi dobre. Kamera nie je v úrovni krytu, čo je veľká škoda. Konštrukcia je veľmi pevná, nič nevzga.

Displej

5,5-palcový IPS displej má veľmi dobrú farebnú paletu a dôveryhodnosť zobrazovania farieb.



Bez HDR



S HDR



Síce nedosahuje kvalitu AMOLED displejov a čierna nie je stopercentná, i tak je jeho kvalita na veľmi vysokej úrovni. Rozlíšenie 1920×1080 pixlov je dostatočne jemné, a tak nebudete mať najmenší problém s čítaním textu, hraním či sledovaním videí.

Kamera

Predný fotoaparát

Predný 8MPixlový fotoaparát je určený predovšetkým na zachytenie vás a vášho okolia. Dokážete si skrášliť vlastnú podobizeň v desiatich úrovniach, upraviť farbu a efekty fotografií, vyhotoviť panorámu, zachytiť časozberné alebo obýčajné video.

Zadný duálny fotoaparát

Duálny fotoaparát je trochu chudobnejší o funkcie ako sme čakali, no aspoň mu nechýba HDR fotoaparát v manuálnom móde, ktorý dokáže nastaviť veľmi dlhú expozičnú dobu. Nerobí mu potom problém zachytiť svetelné stopy či urobiť fotku v noci, ktorá vyzerá akoby bola fotená za bieleho dňa (i keď so značným šumom). Taktiež dokáže fotky skrášliť, nastaviť efekty, odфотографovať panorámu, natočiť FHD alebo časozberné video.

Medzi špeciálne efekty patrí zachytenie stôp koncových svetiel, svetelných grafitov, hodvábanej vody alebo hviezdnej oblohy.

Hardvér a výkon

Osemjadrový procesor HiSilicon Kirin 655, ktorý spája štyri 2,1GHz jadrá a štyri 1,7GHz jadrá znamená úsporu energie a vysoký výkon v jednom. Sekunduje mu 3GB operačná pamäť. Pomocou microSD karty je možné 32GB úložisko, z ktorého je voľné niečo cez 25GB, rozšíriť ďalšími 256GB. Telefón je pripravený na dve SIM

karty, kde jeden slot môžete obsadiť pamäťovou kartou. Rozhodnutie je len na vás. Grafická karta Mali je pripravená pre spustenie všetkých náročných hier aj vo FullHD rozlíšení. O napájanie sa stará 3340mAh Li-Poly batéria.

Káblková dátová prepojitelnosť je možná len cez microUSB konektor a hudbu je možné počúvať cez 3,5mm audio jack. Bezdrôtová komunikácia obsahuje klasicky Wi-Fi 802.11 g/b/n, Bluetooth 4.2, GPS a NFC. Chýba tu jedine 5GHz ac Wi-Fi štandard.

Softvér

Smartfón obsahuje OS Android Marshmallow vo verzii 6.0 s nadstavbou Emotion užívateľského prostredia (Emotion vo verzii 5.0). Výrobca zvolil softvérové ovládacie tlačidlá.

Všetky karty a ikony sú umiestnené priamo na domácej obrazovke bez rozširovacieho menu. Ikony a aplikácie si môžete usporiadať priamo do priečinkov alebo ich nechať bez usporiadania na

ploche. Horná výsuvná lišta ukazuje upozornenia a po prepnutí na odkazy sa vám zobrazia skratky k často používaným funkciám, ako napríklad nastavenia jasu, zapnutie Wi-Fi a podobne.

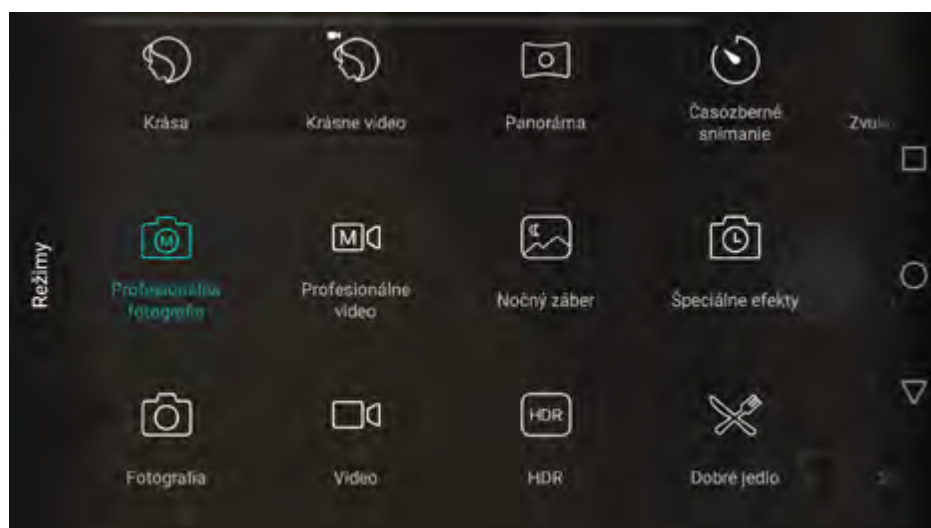
Priamo z uzamknutej obrazovky môžete spustiť fotoaparát, svietidlo či kalkulačku potiahnutím prsta z dolnej časti obrazovky.

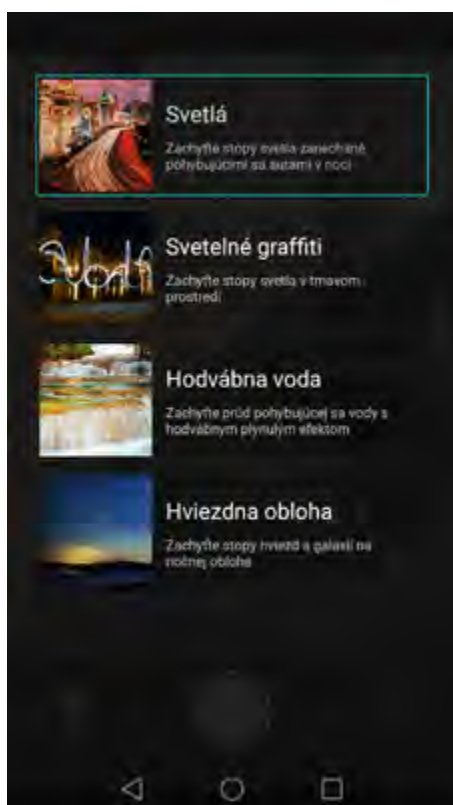
Môžete odфотографovať alebo aj nahrať pohyb na obrazovke kombináciou ovládania hlasitosti a zap. tlačidla. Android má mnoho upravených používateľských nastavení ako menu, stavový riadok, údržbu atď.

Test

Prvý sme otestovali výkon ôsmich jadier. Systém bežal svižne bez zasekávania. Počas prihlasovania sa na Instagram sme mali nezvyčajný problém.

Aplikácia sa po otvorení vždy minimalizovala a vypla, pomohol až reštart OS. Po otestovaní Antutu benchmarkov sme boli s výsledkom stotožnení.





Nečakali sme nič viac či menej. Smartfón dosiahol viac než 57000 bodov. V teste 2D a 3D grafiky dosiahol podstatne menej bodov – Garden a Marooned sekali.

Hranie hier bolo bezproblémové hoci niektoré tituly ako Asphalt 8 sme si nedokázali úplne plynulo užiť. Ostatné hry bežali bez problémov. Smartfón sa pri hraní hier vôbec nezahrieval, iba pri natáčaní časozberného videa.

Na 5,5-palcovom displeji sa videá sledovali pohodlne. Displej mal dobré farebné rozlíšenie aj kontrast. O ozvučenie sa staral, bohužiaľ, len jeden reproduktor umiestnený v spodnej časti smartfónu.

Kvalita reproduktora bola dostatočná, no mierne vibroval pri prezeraní filmových upútaviek a jeho maximálna hlasitosť bola tiež dosť slabá. Počas telefonovania bolo slúchadlo taktiež dobre počuteľné. Mikrofón umiestnený v hornej hrane smartfónu zaznamenával zvuky zreteľne a bez evidentného šumu.

Batéria s 3340 mAh ponúkala dostatočnú výdrž na 2-3 dni prevádzky. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal dva dni, keď sme zašli do extrému vydržal aj tri dni.

Fotenie so smartfónom bolo zábavné, ale len za pekného denného počasia.



Dokázal zachytiť fotografie dostatočne ostro, a to bez enormného šumu.

Za šera či tmy boli fotky roztrasené a nekvalitné. Štyri špeciálne efekty: HDR, skrášlenie fotografií, panoráma a časozberné video bolo možné aplikovať bez pár výnimiek na oboch fotoaparátach.

Predná strana smartfónu sa nám veľmi nepáčila. Napriek tomu, že ukrývala 5,5-palcový displej mala až priveľmi hrubé vrchné a spodné orámovanie. Absencia Corning Gorilla Glass bola nahradená pribalenou fóliou.

Zadná strana nezanechávala žiadne viditeľné odtlačky prstov a ani sa nešmýkala. Snímač odtlačkov prstov nereagoval vždy na prvýkrát, často až na tretí pokus. V porovnaní s Honor 8 má Honor 6X o dosť horšiu čítačku odtlačkov prstov. Prístup k microSIM slotu bol sťažený tým, že sme museli použiť špeciálnu tenkú sponu pre jej vytiahnutie.

Záverčné hodnotenie

Vynovený Honor 6X na rozdiel od staršej vlajkovej lode P8 ponúka lepší hardvér, ale nie fotoaparát. Veľký IPS LCD displej v súčinnosti s veľkokapacitnou batériou dokázali pri aktívnom používaní telefónu vystačiť na 1,5 až 3 dni. Možnosť

dvoch SIM kariet vám určite príde vhod a vnútorná pamäť 32GB je dostatočná.

Zamrzí horšia kvalita zadného duálneho (výčnievajúceho) fotoaparátu, absencia stereo reproduktora 5GHz WiFi a nového USB C konektora. Každopádne ide o solídny kúsok, ktorý vám padne do ruky. Vďaka cene 250€ ani nebude musieť veľa utrátiť. Z hľadiska hardvéru, softvéru a konštrukcie ide o pekne vyladený model smartfónu

Lukáš Libica



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



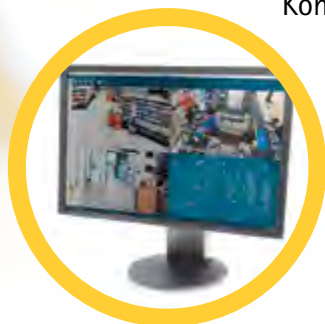
Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Cooler Master MasterMouse S

Od herných skriniek k herným perifériám

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 31€

PLUSY A MÍNUSY:

- + povrchová úprava
- + sympatický softvér
- + Storm TX
- + podsvietenie
- + zaujímavá cena
- horšie technické parametre v porovnaní s konkurenciou
- neflexibilný prepojovací kábel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
117 x 63,5 x 38 mm
Hmotnosť: 89/121 g
(bez kábla/s káblom)
Typ myši: herná myš
Optický snímač:
PixArt PMW3360
1,8 m USB kábel
1000 Hz Ultrapolling
Softvér: Cooler Master

Spoločnosť Cooler Master v počítačovom prostredí poznáte skôr vďaka jej produkcii počítačových skriní či rôznych druhov chladienia, no v jej portfóliu nájdete aj herné periférie. Patrí medzi ne i herná myš MasterMouse S, ktorú sme mali možnosť otestovať v našej redakcii, a tak vám ju v dnešnej recenzii priblížime.

Balenie

MasterMouse prichádza po vzore viacerých výrobcov v malej čiernej či tmavošedej papierovej škatulke, ktorú môžete otvoriť podobne ako knihu, a teda myš uvidíte aj bez toho, aby ste ju zo škatulky vybrali. Tradične ju zdobia grafika a rôzne technické špecifikácie myši. V balení sa okrem myši nachádza tiež stručný návod na použitie.

Dizajn a stvárnenie

Veľkosť myšky naznačuje písmenko S v mene označenia modelu, čiže "small". Jej rozmery sú 117 x 63,5 x 38 mm a váži 121 g vrátane kábla, resp. 89 g bez neho. Kvôli svojim rozmerom preto skôr padne do menšej dlane. Mierne

zaoblené a rozšírené boky myšky totiž neposkytujú oporu malíčku väčšej dlane. Tento nedostatok sa síce nedá považovať za negatívum, no pred kúpou myši treba myslieť aj na jej veľkosť. Cooler Master sa vyrába aj vo veľkosti L vo význame "large", čo sa však v prípade modelu MasterMouse Pro L odrazilo na vyššej cenovke. MasterMouse S inak

ponúka kombináciu Palm a Claw gripu. Pri Palm gripe máte celú dlaň pohodlne položenú na myši, pričom prsty sú narovnané a ide zároveň o najobľúbenejší typ držania myši. Väčšia časť dlane leží na myši pri Claw gripe, pričom prsty sú zahnuté podobne ako pazúry, čo naznačuje názov claw, v preklade pazúr. Dizajn myši je úplne jednoduchý a základný.



HODNOTENIE:



Telo je plastové, ladené do tmavo-šedej farby. Jej povrch by mal obsahovať špeciálnu vrstvu UV laku, zabezpečujúcu odolnosť proti opotrebeniu či zmene farby. Tiež by mala zlepšiť prilnavosť a ovládateľnosť myši v ruke. Myš sa drží naozaj dobre, a to aj napriek tomu, že jej bočné časti nie sú pogumované. Je však otázne, ako sa bude tato povrchová úprava správať v prípade spotenej či mastnej ruky. Telo myši je však úplne bez vzoru, len na jej chrbte sa nachádza nenápadné logo výrobcu. Vozduchu na spodnej časti chrbta myši nájdete podsvietený oblúk a podsvietené je rovnako aj koliesko. Na spodnej strane myši sa nachádza optický senzor a trojica klzných plôch. Z prednej časti vychádza 1,8m dlhý USB kábel, ktorý je gumený, tvrdý, málo ohybný a nepoddajný.

MasterMouse S obsahuje dokopy 6 tlačidiel. Päť z nich je programovateľných, pričom vďaka tlačidlu TX a softvérovej fičúrke Storm Tactix je možné takmer dvojnásobne zvýšiť počet ich funkcií.

Technické okienko

Spoločnosť Cooler Master rovnako ako väčšina popredných výrobcov zvolila pre svoju myš jeden z najpoužívanejších optických snímačov PixArt PMW3330. Celkový „výkon“ myši dotvárajú parametre v podobe voľby 4 úrovni DPI v rozmedzí 100–7200, zrýchlenie 30G a zachytávanie pohybu na úrovni 150 palcov za sekundu, či nastavenie polling rate až na hodnotu 1000Hz/1ms. Výrobca pri tejto myši použil spínače z dielne Omron, ktoré sľubujú životnosť 20 miliónov kliknutí. Aj napriek použitiu špičkového optického spínača v ďalších smeroch parametre MasterMouse S na konkurenciu nestačia.

Softvér

Rovnako dôležitý aspekt celkového obrazu hernej periférie je aj jej softvér. Táto časť sa často podceňuje, no Cooler Master jej venuje veľkú pozornosť. Dizajn softvéru a jeho funkcie sú rovnako dobré. Prostredie softvéru je rozdelené do troch hlavných kariet, a to main control, macro a library.

Karta main control, teda hlavné nastavenia, obsahuje aj ďalšie podkategórie ako priradenie tlačidiel, nastavenie Storm TX, nastavenie led, senzora a senzitivity. Ponuka priradenia tlačidiel obsahuje presne to, čo vyplýva z jej názvu, a teda priradenie vami preferovanej funkcie danému tlačidlu. Okrem bežných



multimediálnych funkcií, voľby DPI či profilov, je možné vybranému tlačidlu priradiť aj špeciálnu funkciu Storm TX.

Tá obsahuje vlastný panel s nastaveniami, pričom umožňuje softvérovo zvýšiť počet funkcií na celkovo 12. S takýmto riešením ste sa mohli stretnúť napr. u Roccatu a jeho Easy-Shift. Ďalšia podkategória s označením led vám umožňuje voľbu jedného z prednastavených svetelných profilov, tvorbu vlastného alebo vypnutie podsvietenia. U MasterMouse ide o Full RGB podsvietenie, no nastavenie môže byť trochu mätkové, pretože obsahuje viacero stupníc a panelov pre nastavenie špecifickej farby.

Pri vybraných profiloch je možné nastaviť aj rýchlosť efektu. Podkategória senzor obsahuje nastavenia senzora ako napr. vytváranie 4 rôznych úrovní DPI v rozmedzí 100–7200 v hodnotách po 50, nastavenie polling rate v rozmedzí 125–1000Hz, nastavenie zdvihu, zapnutie/vypnutie snímania uhlov či dokonca výber jednej z predvolených podložiek, ale aj kalibráciu na vami používanú podložku.

Posledná podkategória obsahuje nastavenia systému akou je senzitivita, rýchlosť dvojkliku a nastavenie odozvy tlačidla. Karta macro má za úlohu nahrávanie a úpravu makier, ku ktorým je možné priradiť oneskorenie či klávesové údery.

V treťom paneli s názvom library, teda knižnica, nájdeme dve tabuľky. Tabuľka vľavo obsahuje možnosť importovania/exportovania vytvorených profilov, ktoré vyberáte z tabuľky vpravo. V spodnej časti obrazovky softvéru sa nachádza ešte päťka herných profilov, ktoré si môžete

sami vytvoriť. Ku každému je možné dokonca priradiť aj vlastný obrázok, čo je naozaj jednoduchá, ale šikovná vec.

Záverečné hodnotenie

Voči produktom od spoločností, ktoré nie sú tradičným výrobcom herných periférií, by ste vždy mohli byť trochu skeptickí, pretože vývoj nezameriavajú primárne na túto oblasť. Potvrdilo sa to aj pri tejto myši z dielne Cooler Master.

Pochváliť môžeme predovšetkým softvér, ktorý je na veľmi dobrej úrovni, je graficky zaujímavý a ponúka všetky dôležité nastavenia, ba dokonca aj nejaké drobnosti navyše. Cooler Master staval pri dizajne na jednoduchost'. Či sa to dá považovať za výhodu alebo nevýhodu, už závisí až jej používateľ. Treba pochváliť povrchovú úpravu, vďaka ktorej sedí myš v ruke dobre. Za plus môžeme označiť kvalitný optický snímač PixArt PMW3360, vďaka ktorému MasterMouse konkuruje aj popredným výrobcom. Medzi negatíva naopak patria horšie parametre čo sa týka hodnôt zrýchlenia myši, rýchlosti zachytávania pohybu či životnosti spínačov.

Do istej miery ako negatívum môže pôsobiť veľkosť myši, nakoľko sa hodí skôr do menšej dlane. Z jej názvu vyplýva, že ide o veľkosť S (small), no výrobca neponúka porovnateľný model vo veľkosti M, prípadne L, ale len vyšší a drahší model MasterMouse Pro L. Vďaka tomu je MasterMouse S určená len výrazne menšiemu počtu spotrebiteľov. Scrollovacie koliesko je dosť hlučné a gumený kábel veľmi nepoddajný. MasterMouse S v „správnej“ dlani však nutne nemusí znamenať zlú kúpu.

Miroslav Konkol'

Natec Genesis RX22

Skromná klávesnica pre skromný rozpočet

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktné rozmery
- + nízka hmotnosť
- + pevnosť konštrukcie
- absencia multimediálnych kláves
- miniatúrne gumové nohy
- lacno pôsobiace klávesy

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 462 x

170 x 15mm

Hmotnosť: 600g

Farba: čierna

Rozhranie: USB 2.0

Počet kláves: 104



Do našej redakcie nedávno prišla nízkoprofilová herná klávesnica Genesis RX22 od poľskej spoločnosti Natec, aby sme ju pre vás otestovali a priniesli vám dojmy z jej používania. Pozrime sa teda spolu, ako obstála v našej skúške.

Balenie

To, že klávesnica bude úzka, nám naznačuje už jej kompaktné balenie. Jeho vonkajšia strana je zdobená jednoduchou grafikou v odtieňoch čiernej a červenej farby. V balení sa okrem samotnej klávesnice nachádza už len krátky manuál v šiestich jazykoch vrátane slovenčiny a češtiny. Výrobca v ňom vyzdvihuje 3-farebné podsvietenie, tiché spínače s technológiou x-scissors a odolný textilný kábel. Za nedostatok manuálu považujeme jedine chýbajúcu diakritiku v texte, celkovo je ale manuál zrozumiteľný.

Dizajn a konštrukcia

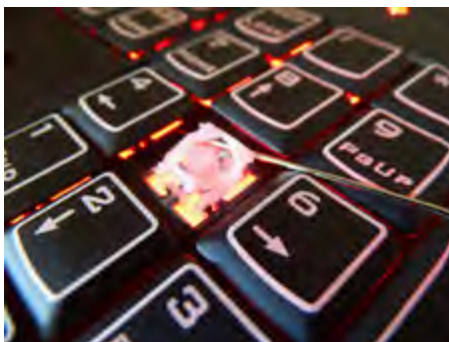
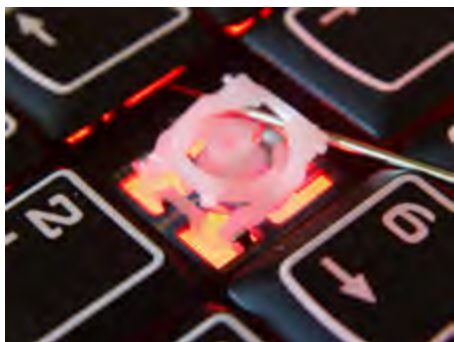
Po rozbalení klávesnice nás prekvapila jej veľmi nízka hmotnosť, za čo vd'acíme plastovej konštrukcii, z ktorej pozostáva. Použité plasty síce nevyzerajú najlepšie, sú však príjemné na dotyk a v danej cenovej

kategórii nemožno očakávať zázraky. Pevnosť konštrukcie je vzhľadom na jej hrúbku vynikajúca a na ohnutie je nutné vynaložiť skutočne veľkú silu. Dizajn klávesnice sa výrobcom vydaril, ostré hrany a výseky výborne dopĺňajú celkový herný vzhľad. Klávesnica disponuje



HODNOTENIE:





CZ/SK rozložením a jej spodnú hranu zdobí podsvietené logo výrobcu Genesis.

Dojmy z používania

Najrušivejší nedostatok pri používaní klávesnice je absencia poriadnych gumových nôh. Jej miniatúrne gumové nálepky slúžia ako predné nohy, no po sklopení zadných nôh postačia len na udržanie klávesnice na stole.

Ak sa však zadné nohy vyklopia, v okamihu strácajú trakciu a klávesnica balansuje na prednej (plastovej) hrane, čo má za následok šmykanie po stole.

Nízky zdvih membránových spínačov typu x-scissors umožňuje rýchle písanie bez akejkol'vek námahy a nezaostáva ani ich herný výkon. Na klávesnici sa hrá veľmi príjemne, bez odozvy a zbytočného hluku. V hornom rade kláves (Esc, F-klávesy atď.) nájdeme klávesy polovičnej výšky, čo pri bežnom používaní absolútne neprekáža.

Klávesnici Genesis RX22 však chýbajú multimediálne tlačidlá, či už v podobe klávesových skratiek alebo dedikovaných tlačidiel. Klávesy celkovo pôsobia



lacným dojmom, preto sa oprávnené môžeme obávať, že sa pri tvrdšom zaobchádzaní veľmi ľahko rozbijú.

Podsvietenie

Klávesy sú podsvietené LED plôškami, avšak ich pokrytie nie je práve najlepšie. Štandardné klávesy sú podsvietené pomerne dobre, u tých väčších však možno pozorovať farebné škvrny či dokonca nepodsvietené miesta. Pre podsvietenie sú k dispozícii tri farby - červená, modrá a fialová, nastavitel'ná je však len jedna

úroveň jas. Na zlepšenie viditeľnosti kláves v nočných hodinách postačuje, cez deň však značne zaostáva, čo je najvýraznejšie badateľné pri červenom podsvietení. Podsvietenie sa dá, samozrejme, aj vypnúť, čím predídete nepríjemnostiam pri jeho používaní.

Výrobca uvádza, že pre zmenu podsvietenia treba stlačiť kombináciu kláves Ctrl + Scroll Lock. Ako sme však pri testovaní zistili, podsvietenie klávesnice možno zmeniť aj stlačením samotnej klávesy Scroll Lock. V prípade, že ste aktívnym používateľom tejto klávesy, pripravte sa na poriadnu svetelnú šou.

Záverečné hodnotenie

Ak patríte medzi milovníkov notebookových klávesníc, tak by sa vám mohla Genesis RX22 naozaj zapáčiť. Spínače typu x-scissors ponúkajú skvelý zážitok z hrania a rovnako dobre sa na nich aj píše. Vďaka nízkej hmotnosti a kompaktnému rozmerom je táto klávesnica ideálnou voľbou, ak sa chystáte cestovať. Avšak nie je isté, že klávesy vydržia silnejší náraz a nerozsypú sa. Pri používaní zamrzia aj chýbajúce multimediálne klávesy a použitie gumových nálepiek, ktorými sa výrobca lacno snaží nahradiť nohy.

Stanislav Jakúbek



SanDisk Ultra II 240 GB

Osvedčený priemer

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Dostupná cena: 96€

PLUSY A MÍNUSY:

- + neutrálny dizajn
- + stabilný výkon
- + AES 128-bit šifrovanie je zadarmo
- iba 10GB vyrovnávacia pamäť
- vyššia cena oproti konkurencii



ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlosť čítania:
až do 550 MB/s

Rýchlosť zápisu: až
do 500 MB/s

Rozhranie: SATA

Revision 3.0 (6 Gb/s)

Číslo modelu:
SDSSDHIII-240G-G25

Šírka (v mm): 69.85

Výška (v mm): 100.5

Hĺbka/hrúbka (v mm): 7

Takmer každý z nás to už zažil. Ťukneme do vypínača a počítač sa zapína. A zapína. A zapína. Uplynie 10 sekúnd, 20 sekúnd, minúta. Konečne sa zjaví názov operačného systému Windows (alebo iný operačný systém). Ale pozor, ešte sa musia zapnúť všetky automaticky štartujúce programy. Po piatich minútach konečne prichádza na rad produktivita alebo hry. Za týmto problémom v drivej väčšine prípadov stojí jeden jediný komponent, a to staručký hard disk. Netreba ale vešať hlavu, riešenie prináša SSD disk. Tentoraz sme sa pozreli na výrobok z dielne spoločnosti SanDisk s názvom Ultra II.

Úvod tohto článku sa zrejme zdá mladším čitateľom prehnaný, pretože moderné systémy už tak trochu počítajú s rýchlym úložiskom. Porovnať tento systém s bežným 5400 otáčkovým hard diskom a systémom s SSD je takmer nemožné. Ceny SSD diskov navyše stále klesajú a ak nie je obrovská kapacita vašou

prioritou, prechod na flash úložisko je stále jednoduchší. SanDisk na tomto poli operuje už celé roky a čo sa týka použitých technológií, drží sa v tesnom závесе aj za tou najsilnejšou konkurenciou. Ako teda SanDisk Ultra II s kapacitou 240GB a TLC architektúrou obstál v testovaní?

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Napriek tomu, že niektorí výrobcovia balia svoje disky do pekných dizajnových obalov, v praxi neexistuje veľa originálnych alternatív, ktoré by sa dali použiť na zabalenie SSD diskov. SanDisk je nadmieru konzervatívna spoločnosť, a tak sa disk ukrýva v jednoduchej krabičke. Koniec koncov, ide o spotrebiteľský tovar, ktorý po nainštalovaní do počítača nikto neuvidí. Samotný disk je ale naozaj fešný, na vrchnej strane takmer celý čierny, výnimku tvorí len pár nápisov. Ultra II poteší rozmermi, keďže ide o disk s hrúbkou 7mm, ktorý sa zmestí do takmer každého zariadenia. V prípade inštalácie

do 9mm slotu je priamo v balení pribalená dištančná vložka.

Komponenty disku a avizované parametre

Ultra II nie je na trhu nováčik, no ukrýva v sebe jednu z najnovších technológií na poli solid-state diskov. Ide o TLC (triple level cell) technológiu, ktorá je schopná ukladať 3 bity na jednu bunku. Vďaka tomu drží SanDisk výrobné náklady aj koncovú cenu na omnoho nižších úrovniach ako niektoré porovnateľne rýchle disky. Nevýhodou TLC technológie je iba nižší výkon pri kopírovaní veľkých súborov, vtedy môže rýchlosť výkonu prekvapivo klesnúť. Pri bežnom používaní je to ale úplne nebadateľná zmena.



HODNOTENIE:



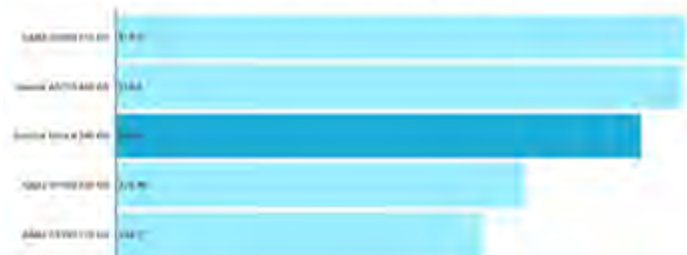
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, viac je lepšie)



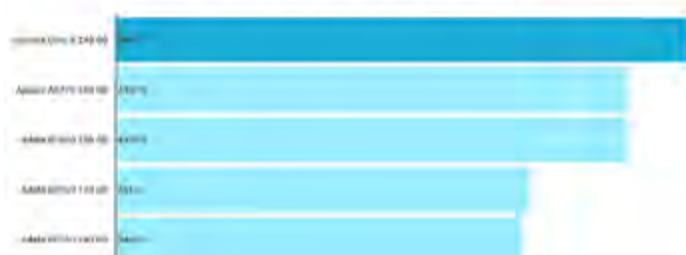
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, viac je lepšie)



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



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



Vnútri disku sa ukrýva pamäť typu SanDisk 2nd Gen 128Gbit 19nm TLC a ovládač Marvell 88SS9190, ktorý zdieľa Ultra II 240GB so svojím 120GB bratom.

Pri vyšších kapacitách je použitý ovládač Marvell 88SS9189. Čo sa odberu energie týka, SanDisk avizuje minimálny odber na úrovni 75mW a maximálny 4,5W pri zapisovaní, čo určite žiadny systém nepocíti. V neposlednom rade slúbuje SanDisk pri tomto modeli rýchlosti čítania až do 550MB/s a rýchlosť zapisovania až do 500MB/s.

Softvér

Veľmi príjemným bonusom pri SanDisk SSD zariadeniach je zakomponovanie softvéru SanDisk Secure Access 3.0. Zákazník po jeho bezplatnej inštalácii

získa možnosť AES 128-bit šifrovania svojich súborov. Prípadne môže zaplatiť 13 dolárov (približne 12 eur) a získať tak množstvo ďalších funkcií. Ide napríklad o bezpečnejšie šifrovanie až do AES 1024-bit, automatické zálohovanie alebo synchronizáciu súborov medzi zariadeniami. Zrejme však stačí 128-bitové šifrovanie, nakoľko ide o softvérové šifrovanie a nie hardvérové šifrovanie s pomocou samotného Marvell ovládača.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desaťkrát a tento priemer sa odzrkadľuje v celkovom výsledku.

Zhrnutie

SSD disku SanDisk Ultra II sa v dvoch testoch podarilo priblížiť k parametrom, ktoré výrobca avizoval, v praxi sa však môžu tieto rýchlosti značne odlišovať. To je dôvod, prečo výrobca vždy uvádza maximálne rýchlosti.

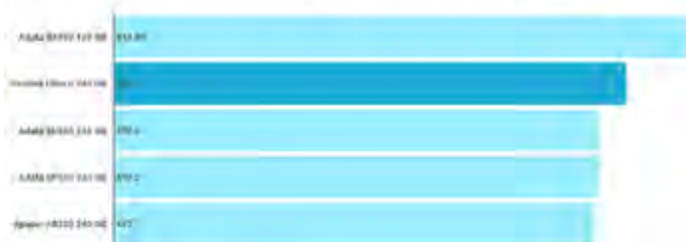
Každopádne, tento disk ponúka solídny, priemerný výkon. Nedostatkom je nižšia vyrovnávacia pamäť s kapacitou iba 10GB a po jej naplnení sa zapisovanie spomalí na úroveň bežných hard diskov. Jeho cena tiež nie je až taká zaujímavá, pretože po priplatení necelých 10€ môže bežný zákazník získať Samsung 850 EVO alebo dokonca o pár eur lacnejší a veľmi výkonný Adata SU800.

Daniel Paulini

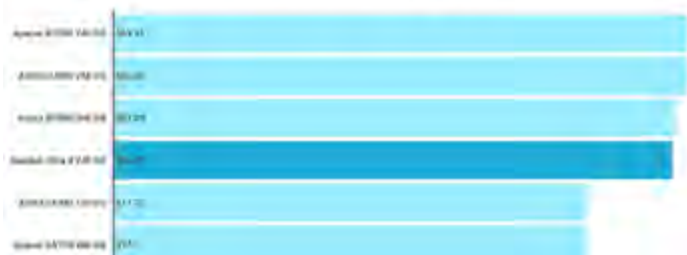
CrystalDiskMark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



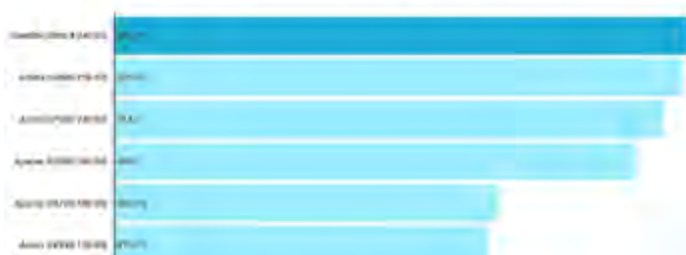
CrystalDiskMark (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



MSI B350 Tomahawk

Všetko nutné v peknom obale

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 95€

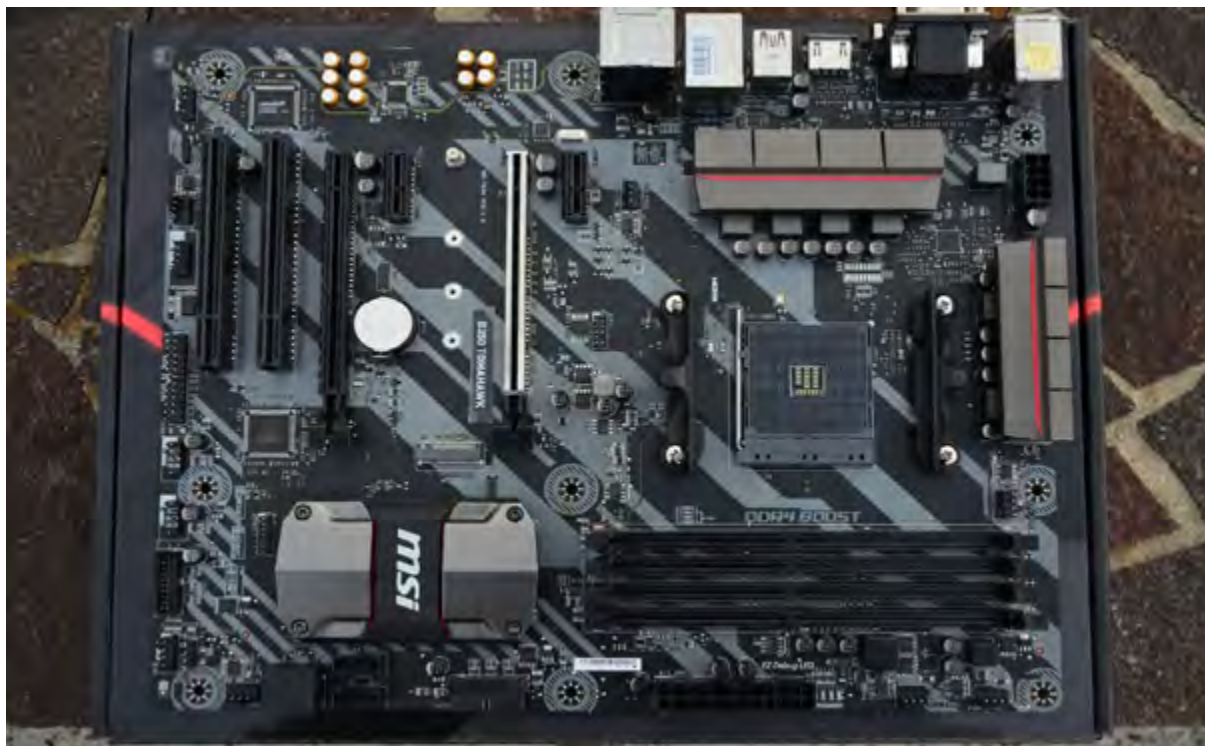
PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + dizajn
- + všetka potrebná funkcionálnosť
- + možnosti taktovania
- + stabilita
- starší audio čip
- mierne zavádzajúce tvrdenie o podpore RGB podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: AMD AM4
Čipset: AMD B350
Formát: ATX
RAM: 4x DDR4 Dual-channel max 64GB, max 3200 MHz
Externé konektory: DVI, HDMI, VGA (D-Sub), Jack, PS/2, USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF bracket, LPT konektor, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket
Pokročilé funkcie: AMD CrossFireX, DUAL BIOS, AMD Dual Graphics
Zvuková karta: Realtek Realtek ALC892

HODNOTENIE:



AMDčku to s Ryzenom podľa posledných správ vychádza viac než dobre, čo sú skvelé správy pre všetkých počítačových fanúšikov. Úplný top bežnej ponuky od AMD, ktorému momentálne kráľuje procesor Ryzen 7 1800X, si pýta aj kvalitnú a plne vybavenú dosku. Nie každý má dostatočný rozpočet či využitie pre takto výkonný a drahý procesor. Preto sú tu, samozrejme, aj procesory nižšej rady a k nim, logicky, aj dosky, ktoré ponúkajú všetko potrebné za oveľa priaznivejšiu cenu. To si užíva aj matičná doska s označením Tomahawk a čipsetom B350 od spoločnosti MSI.

Správny počítač, to je hlavne nájdenie rovnováhy medzi všetkými komponentami. Preto nie je rozumné kupovať procesor za 500€ a osadiť ho na dosku za 100€ alebo ho inak brzdiť. Čipset B350 nie je pre bežných používateľov zaujímavý len svojimi parametrami

či cenou, ale aj faktom, že stále povolí pretaktovanie procesorov. Doska MSI B350 Tomahawk začína cenou pod 100€ a podľa parametrov sa hodí najmä k procesorom z rady Ryzen 5. Parametrom ale, samozrejme, v Gamesite neveríme, a preto tento kusok putoval do testovacieho

počítača a ja som sa na ňu poriadne pozrel ako pri bežnej prevádzke, tak aj pod záťažou.

Obal a jeho obsah

Tmavému obalu dominujú detaily ako červený pásik, názov produktu a nejaké tie logá. Trochu som sa





ale musel pozastaviť nad obrázkom rakety zobrazenej v strede prednej časti.

Na fakt, že ide o raketu, som totiž prišiel až pri bližšom skúmaní. Z dial'ky tento obrázok pripomína najskôr tyčinku na čistenie uší, alebo istý predmet určený na ženskú hygienu.

Nejde o veľký problém a následne som si uvedomil, že Tomahawk je názov americkej balistickej strely, ale určite by sa dala zobrazit' aj vernejšie, alebo pochopiteľnejšie. Okrem toho sa v krabici nachádzajú všetky dôležité náležitosti ako kryt zadného panelu, brožúrky, CDčko s drivermi, či dva SATA káble.

Prvé dojmy a spracovanie

PCB dosky je na prvý pohľad dostatočne pevné a jeho prednú stranu zdobí šedočierna grafika, ktorá sa hodí k celkovému vzhľadu. Ten je dotváraný chladičom čipsetu či chladičom VRM a tiež sa nesie v kombinácii tmavších či svetlejších odtieňov šedej. Na doske je vidieť aj miesta, ktoré sú po zapnutí vysvietené. Pri tomto modeli ide iba



o jednotné červené podsvietenie, ale pri tej cene som nečakal ani to.

Rozvrhnutie dosky a komponenty

V balení dosky abscentujú SLI mostíky a na doske samotnej je v spevnenom prevedení iba najvrchnejší PCIe Gen 3.0 slot. To už dopredu indikuje, že táto doska si s dvoma grafickými kartami neporadí len tak ľahko. Dobrou správou ale je, že chýba iba podpora SLI pre karty značky Nvidia, CrossfireX, ktorým disponujú AMD grafické karty, je plne podporovaný. Kto ale rozmýšľal nad procesormi rady Ryzen 5 na lacnejšej doske aj tak určite neplánuje pracovať s dvoma grafickými kartami.

Hoci tých, ktorí už dve Nvidia grafiky majú a rozmýšľali nad prechodom na AM4 platformu môže tento fakt odradiť. Na doske poteší aj M.2 slot s podporou NVMe diskov, alebo 4 PIN-ový konektor RGB LED podsvietenia. Hoci ale MSI hovorí o RGB podsvietení, ak ku tejto doske pripojíte RGB LED pásik, na výber budete mať iba zo siedmich prednastavených farieb a červenú



na doske tiež neprestavíte. Netreba teda očakávať žiadne nadpriemerné možnosti prispôbena, ale je to stále bonus navyše. Menším sklamaním bolo zakomponovanie zvukového čipu Realtek ALC892, ktorý má za sebou už niekoľko rokov od vydania, ale stále ide o funkčný hardvér a rozdiel medzi podaním cez tento čip a novší model si všimnú iba ľudia s kvalitnými slúchadlami, či reproduktormi.

UEFI a taktovanie

MSI to so svojím UEFI vie a vždy, keď som na doskách od tejto spoločnosti potreboval meniť nastavenia na tejto úrovni alebo som priamo potreboval pretaktovať procesor, nemal som žiadne obavy, že by som sa stratil alebo nevedel nájsť hľadanú možnosť. Inak to nie je ani pri doske B350 Tomahawk.

Nastavenie základných, alebo aj krajne špecifických vecí, zaberie len pár sekúnd a užívateľské rozhranie je celkovo veľmi príjemné. Čo sa taktovania týka, dosku som testoval s procesorom Ryzen 7 1800X, ktorý si už zažil svoje aj pri predošlých testoch v mojich rukách na doske MSI X370 Gaming Pro Carbon. Na tejto doske sa mi ho podarilo stabilne pretaktovať na 3.95 GHz, čo je o niečo menej ako na spomínanom drahšom kúsku, ale stále príjemne prekvapila stabilita a mierne nižšia voltáž, než akú som musel použiť na doske s X370 čipsetom.

Zhrnutie

Tak ako nie každý siahne po 500 euróvom procesore, tak nie každý počítačový nadšenec potrebuje 200 euróv matičnú dosku. V MSI ukázali, že aj doska s cenou začínajúcou pod sto eur dokáže ponúknuť veľa. Hoci nie je perfektná a nevhodí sa každému, ako stabilný základ aj výkonnejšieho počítača s jednou grafickou kartou a Ryzen procesorom určite postačí.

Daniel Paulini

Synology DiskStation DS916+ 8GB

Nevšedné úložisko dát s množstvom funkcií

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Synology
Dostupná cena: 670€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé používateľské rozhranie
- + neskutočné množstvo doplnkov
- + kvalitný hardvér
- + hardvérové šifrovanie
- + nízky hluk a odber elektriny
- prémiová cena
- zameranie hlavne na firemné využitie

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ úložiska: SSD, HDD
Formát: 3,5", 2,5"
Kapacita diskov: max. 40 TB
Rozhranie externé: USB 3.0 (3.1 gen1), eSATA
Rozhranie interné: SATA III
Rýchlosť čítania: 225 MB/s
Rýchlosť zápisu: 209 MB/s
Hardware transcoding: H.264 (AVC), H.265 (HEVC), MPEG-2 a VC-1
Typická spotreba: 30 W
Pohotovostná spotreba: 13 W
Počet pozícií pre disk: 4 x
Podporovaný RAID: RAID 0, 1, 5, 6, 10, JBOD, Synology Hybrid RAID
Služby: Media server (DLNA), Nahrávanie z IP kamier, Cloud server

HODNOTENIE:



V dnešnej internetovej dobe sú dáta jednou z najcennejších vecí, ktoré človek vlastní. Či už ide o pracovné súbory, súkromné videá a fotky alebo o dôležité dokumenty, málokto si dokáže predstaviť ich potenciálnu stratu. Zariadenia typu NAS (Network Attached Storage) sú na trhu už niekoľko rokov a stále viac bežných zákazníkov premýšľa nad ich kúpou. Medzi výrobcami je celkom veľa konkurencia, a preto už nestačí, aby NAS iba bezpečne uchovával dáta, ale musí poskytovať aj funkcie navyše. Spoločnosť Synology tento rok predstavila model, ktorý tieto atribúty spĺňa. Ide o DiskStation DS916+.

Áno, znie to zrejme ako obrovská irónia osudu, no prvé stretnutie s týmto produktom môže prísť napríklad aj necelý týždeň po tom, ako vám "umrie" dátový disk s 1.5 terabajtmi dát či filmov.

Táto udalosť vás povzbudí veľa kriticky skúšať, testovať a odhaľovať

potenciálne chyby v takomto systéme. Je však potrebné dopredu povedať, že toto zariadenie nie je priamo určené bežným zákazníkom, ktorí si len potrebujú zálohovať fotky z dovoleniek alebo ukladať filmy a následne ich prehrávať v celej domácej sieti. DS916+ je zaujímavé najmä pre profesionálov či malé firmy a jeho výhody a nevýhody sme sa preto snažili odhaliť a skúmať najmä z profesionálneho hľadiska.

Obal a jeho obsah

NAS zariadenie prichádza v bežnej kartónovej krabici, no dôležité je, samozrejme, to, čo sa v nej ukrýva. Vo vnútri nájdeme čierne zariadenie v tvare kvádra nevelkých rozmerov, ktoré kombinuje čierny kov a lesklý čierny plast.

Okrem neho sa v balení nachádza napájací adaptér, dva ethernet káble, pár brožúrok a skrutky na uchytenie. V testovanom modeli boli už vopred osadené dva disky Western Digital s kapacitou 3.0 TB určené pre NAS



použitie, avšak pri kúpe v bežnom obchode získate DS916+ bez diskov.

Prvé dojmy a spracovanie

Zariadenie bez diskov nie je veľmi ťažké, čo sa ale po ich osadení zmení. Až štyri pozície na 3.5 alebo aj 2.5 palcové disky sú k dispozícii



pod lesklým plastovým krytom, ktorý je zároveň magnet na odtlačky a nečistoty. Po prvotnej inštalácii však nebude nutné dotýkať sa ho častejšie ako raz za pár rokov. Prijemným, nielen dizajnovým prvkom na tomto NAS, sú logá Synology na oboch bokoch. Keďže ide o výrezy v bočných paneloch, poskytujú aj dodatočné vetranie. Na zadnej strane zariadenia sú umiestnené dva ventilátory, ktoré by sa mali popasovať aj s najvyššími letnými horúčavami. Aj napriek umiestneniu zariadenia pod pracovným stolom, ich hluk nerozptyľoval ani pri plnom výkone. Prijemným bonusom je fakt, že Synology kladie dôraz na ekológiu a preto sú zariadenia vyrobené z materiálov spĺňajúcich RoHS štandardy.

Hardvér

Základom DS916+ je štvorjadrový procesor Intel Pentium N3710 so základným taktom 1.6GHz, ktorý dokáže pod záťažou vyskočiť až na 2.56GHz v spojení s 2GB alebo 8GB RAM. Nami testovaný model mal vyššiu kapacitu a o jej potenciálnom využití sa zmienim d'alej v recenzii. DS916+ okrem toho ponúka už spomínané 4 SATA III pozície a čo sa týka pripájacích miest, má tri USB 3.0 vstupy, eSata port a dva Gigabyte LAN porty. V Synology si dali záležať na nízkej energetickej náročnosti a aj vďaka použitému procesoru sľubujú odber 13W v pokoji a len 30W počas záťaže pri čítaní a zapisovaní dát. Pokiaľ by boli štyri pozície na disky málo, jednoducho zväčšíte kapacitu vďaka rozširujúcej jednotke Synology DX513 ponúkajúcej 5 SATA hotswap pozícií.

Inštalácia

Inštalácia Synology zariadenia je po pripojení cez kábel k počítaču alebo k domácej sieti otázkou niekoľkých kliknutí. Prakticky hneď po nainštalovaní môžete

využívať všetky jeho súčasti. Jednoduché a prehľadné užívateľské rozhranie pri inštalácii a aj priamo v operačnom systéme Synology DiskStation Manager je jednou z najlepších stránok Synology výrobkov. Aj v prípade, že ste s týmto systémom doposiaľ nemali veľa skúseností, už po niekoľkých minútach sa budete cítiť ako skúsenejší užívateľ.

DiskStation Manager

Jedna z veľkých dôležitých skutočností, ktoré si pri tomto zariadení treba uvedomiť, je, že Synology nepredáva iba hardvér. Kto by sa na DS916+ alebo na ďalšie produkty od Synology pozeral len na základe hardvéru a ceny, asi by iba pokrútil hlavou. Najsilnejší argument, hovoriaci v prospech nákupu Synology zariadenia, je svetovo obľúbený operačný systém Synology DiskStation Manager postavený na základoch Linuxu.

Tento operačný systém ponúka naozaj príjemné a prehľadné rozhranie a voliteľné doplnky, ktoré môže používateľ prispôbiť svojim potrebám. Od bežných doplnkov ako File Station, Photo Station a pod. až po Hyper Backup majú všetky programy svoje využitie a ak ich náhodou ešte nemáte nainštalované, môžete si ich pridať v priebehu niekoľkých sekúnd.

Možnosti a vychytávky

Tak, ako sa spomína v úvode recenzie, nestačí, aby moderné NAS zariadenia ponúkali iba to, čo sa očakáva od ich názvu. V Synology to vedia, a preto získá zákazník kúpou DS916+ nie len možnosť ukladať a pristupovať k dátam v domácej sieti. Samozrejmosťou je aj spravovanie a čítanie vlastných dát bezpečne z celého sveta za pomoci AES-NI hardvérového šifrovania. To však nie je jediný bonus. DiskStation zvládne spracovať záznamy z monitorovacích

systémov vďaka doplnku SurveillanceStation. Ak ste ajťák v malej firme alebo jej majiteľ, určite vás zaujmú možnosti používať DS916+ ako domain controller s plnou podporou Active Directory a dokonca aj s roaming profilmi, DHCP server alebo ako nástroj na automatické inštalovanie a upravovanie softvéru na pripojených počítačoch. Vďaka prehľadnému administrátorskému rozhraniu a jednoduchým možnostiam, aj menej zdatný užívateľ zvládne nastavenia týchto funkcií, čím odpadá nutnosť mať vo firme windowsový alebo linuxový server, ktorý by tieto funkcie zastal. Vo verzii s 8GB RAM sa vďaka viacjadrovému procesoru a dostatku operačnej pamäte na NAS dajú vytvoriť až tri virtuálne servery, ktoré môžeme používať na rôzne účely. Vyššie spomenuté možnosti z DS916+ robia naozaj zaujímavé zariadenie a kompenzujú prémiovú cenu, za ktorú ho kúpite.

Pár slov na záver

NAS však, samozrejme, nie je pre každého. Tobôž nie zariadenie, akým je DS916+ a ktoré ponúka služby a funkcie využiteľné počas aktívnej prevádzky viacerých zariadení a počas pracovného zaťaženia, ktoré je typické pre menšie firmy alebo pri využívaní profesionálnymi používateľmi.

Jeho cena, odhliadnuc od ďalších výdavkov na špecializované disky na použitie v NAS zariadeniach, môže mierne odrádzať, ale bonusy, ktoré prináša počas bežnej prevádzky, akými sú urýchlenie prístupu k dátam a ich naozaj kvalitná ochrana, predstavujú výhody, ktoré by mali presvedčiť množstvo záujemcov alebo aj ľudí, ktorí až teraz zistili, že zariadenie ako DS916+ potrebujú.

Hodnotenie

Synology DiskStation DS916+ 8GB nie je bežné NAS na domáce použitie. Nie je dokonca ani bežným NAS na firemné použitie. Svoju cenu viac ako vyvažuje množstvom funkcií a kvalitným operačným systémom a ide o jedno z najuniverzálnejších zariadení, aké sa kedy v našej redakcii ocitli. Kto by si však pomyslel, že DS916+ dokáže z každého rožka troška, ale nič nedotiahne do dokonalosti, je na omyle. Či zálohuje dáta a spravuje ich, funguje ako monitorovací server alebo tvorí srdce menšej firmy, DS916+ obstojať za každých podmienok aj oproti oveľa drahším zariadeniam schopným vykonávať len jednu špecifickú funkciu.

Daniel Paulini

Sound BlasterX Kratos S5

Herné reproduktory s RGB osvetlením

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevnosť konštrukcie
- + kvalita zvuku
- + softvér Sound Blaster Connect
- + osvetlenie
- ostré hrany reproduktorov
- drobné nedostatky softvéru



ŠPECIFIKÁCIE:

Typ sústavy: 2.1 so 7.1 virtualizáciou
Celkový výkon sústavy (RMS): 60W (120W v špičke)
Pripojenie: microUSB
Hmotnosť: 5kg
Softvér: Sound Blaster Connect
Osvetlenie: Áno (RGB)

Reproduktorová sústava Kratos S5 sleduje jediný cieľ, a to sprostredkovať rýdzy herný zážitok. Creative tieto reproduktory navrhol tak, aby si každý hráč prišiel na svoje. Ponúka virtuálny priestorový 7.1 zvuk, RGB podsvietenie a softvér BlasterX Engine. Patrí Kratos S5 práve medzi tie reproduktory, po ktorých túži každé herné srdce?

Obsah balenia a prvý dojem

Sústava Kratos S5 prichádza v červeno-čiernej škatuli ladenej napohľad do agresívneho štýlu. Na prednej strane je vyobrazená veľká ilustrácia samotnej sústavy a po bokoch, ako už býva zvykom, sú uvedené technické špecifikácie. Balenie váži približne 5 kilogramov.

V balení nájdeme dva satelity, jeden subwoofer, ku ktorému je pevne pripojený ovládací panel, napájací adaptér, microUSB kábel

a inštruktážne manuály. Po rozbalení sa nám naskytá pohľad na dočierna ladenú reproduktorovú sústavu. Dizajn reproduktorov je na vysokej úrovni a ladiace logo BlasterX to len potvrdzuje. Na spodnej strane satelitov nájdeme dokonca osvetlenie Aurora Lighting, ktoré sa dá regulovať pomocou ovládačov.

Konštrukčne sú reproduktory naozaj pevné a dobre zložené.

Skrine reproduktorov sú z dreva, čo poskytuje teplejší a prírodzenejší zvuk. Jedinou nevýhodou sú skutočne ostré hrany.

Oba satelity sa pripájajú do subwoofera a ten sa pomocou pribaleného microUSB prepája s počítačom. Na zadnej strane nájdeme aj LED tlačidlo, ktoré mení farebné profily, taktiež regulátor subwoofera, zvukový vstup v



HODNOTENIE:





podobe 3,5mm Jacku, port pre microUSB, posuvník, ktorý ovláda samo-vypnutie reproduktorov pri neaktivite a AC vstup.

Zvuk a softvér Sound Blaster Connect

Po prvom pripojení a nainštalovaní ovládačov v podobe aplikácie Sound Blaster Connect nám reproduktory poskytnú všetko, čo je v ich silách.

Pomocou aplikácie SBC získavame prístup k BlasterX Acoustic Engine, čiže k súhrnu nastavení, ktoré zlepšujú celkový zvuk. Kratos S5 majú štyri módy, a to Immersion, Crystalizer, Smart vol a Dialog+. Prvý z menovaných módov sa snaží vylepšiť kvalitu virtuálneho priestorového zvuku, ktorým KratosS5 disponuje.

Crystalizer vylepšuje zvukovú čistotu. Smart Vol je klasický limitér, ktorý nastavuje maximálnu hlasitosť pre všetky aplikácie a Dialog+ vylepšuje hudobné i filmové vokály. SBC ponúka aj prednastavené

profily pre hry, no ak si počas hry pustíte nejakú hudbu, niektoré znejú príšerne.

Za samozrejmosť môžeme považovať prítomnosť ekvalizéra a Scout módu. Scout mode monitoruje, akú hudbu užívateľ počúva a podľa nej nastavuje hodnoty efektov tak, aby znela čo najlepšie.

Keďže reproduktory disponujú osvetlením, farba by sa mala, prirodzene, dať upraviť. Úpravu farieb preto nájdeme aj v ovládačoch SBC. Okrem prednastavených efektov si môžeme individuálne vybrať 8 farieb a spustiť prechod ich spektrom. Tieto farby sú plne nastaviteľné či už pomocou farebného kruhu, alebo podľa RGB hodnôt.

Reproduktory majú kombinovaný RMS 60W(v špičke až 120W), čo je viac než dost' na bežne veľkú izbu. Z kvality zvuku budete veľmi príjemne prekvapení.

Jemne dunivé bassy zo subwoofera nepotláčajú zvuk produkovaný satelitmi. Ale aj keby subwoofer príliš rušil satelity,

je možné jeho výkon regulovať pomocou ladiča vzadu. Na kvalite zvuku má určite svoj podiel aj drevená konštrukcia. Reprodukory majú dostatočne silný kombinovaný zvuk a v bežnej miestnosti sa nedostanete ani nad 50% dráhy otočného ovládacieho panela.

Môžete si tak užívať hry plné výbuchov a efektov, ktoré slúchadlá často nesimulujú úplne najlepšie, no Kratos S5 sa predviedli kvalitou, ktorá je vzhľadom na ich cenu nadpriemerná.

Výstup pre mikrofón a vstup pre slúchadlá na ovládacom paneli môžeme považovať za výborný nápad, no jedna nevýhoda sa predsa len nájde. Keď pripojíte slúchadlá, ich zvuk sa upraví podľa BlasterX engine, ktorý pre slúchadlá nie je určený a zvuk tak neznie dobre. Je teda nutné manuálne ho vypnúť.

Za skvelý doplnok tiež môžeme považovať automatický režim stand-by, ktorý po 20 minútovej neaktivite vypne podsvietenie na reproduktoroch, aby nesvietilo zbytočne.

Záverečné hodnotenie

Sound BlasterX Kratos S5 je naozaj výborná sústava reproduktorov, ktorá poskytuje nadpriemerný zvukový prejav. Oživí každú hru či hudbu. Ak by niekto so zvukom nebol spokojný, môže si ho upraviť v softvéri Sound Blaster Connect, ktorý ponúka viacero možností v úpravy zvuku.

Drobnosti v podobe vyvedených výstupov do ovládacieho panelu, stand-by režimu a virtuálneho 7.1 zvuku sú len plusom. Za cenu 150€ sú veľmi silnou konkurenciou na trhu.

Lukáš Batora



Sound BlasterX G1

Šikovná externá zvuková karta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + rozmery a hmotnosť
- + kvalita audia
- + dodávaný software
- + odhlučnenie
- + možnosti pripojenia
- plne funkčný iba so špeciálnym headsetom



ŠPECIFIKÁCIE:

Pomer signálu k

šumu: ~93dB

Váha: 17 g

Rozmery: 137,6 x

23,0 x 10,4 mm

Farba: čierna, červená

Typ jacku: 4-pólový

Dodávaný software:

BlasterX Acoustic

Engine Pro

Konektivita: PC, PS4, MAC

Impedancia: 300 ohmov

Externá prenosná zvuková karta s USB pripojením je alternatívou stolných zosilňovačov vďaka svojej veľkosti, podpore 7.1 priestorového zvuku a až 300 ohmovej impedancii a multiplatformovej podpore.

Prvé dojmy

Balenie zvukovej karty je napohľad príjemné a krabička má veľkosť zvukovej karty. Nájde sa v nej iba zvuková karta, manuál a záručný list. Svojou farbou pripomína ostatné produkty zo série Sound BlasterX, takže ak plánujete rozšíriť svoju zbierku tejto série, karta do nej určite zapadne.

Konštrukcia a dizajn

Ako sme už vyššie spomenuli, zovňajšok sa drží série, a tak so sebou prináša rovnováhu medzi elegantným a agresívnym dizajnom. Ten je k dispozícii v čiernej farbe s bielym textom a veľkým červeným „X“, ktoré je pre túto sériu známe. Telo je vyrobené poväčšine

z plastu s hliníkovým plátkom a so značkou, ktorá po zapojení karty do počítača svieti. Karta je ľahká, váži iba 17 gramov a je prenosná, takže si ju so sebou môžete zobrať kamkoľvek bez toho, aby ste si jej prítomnosť všimli. Prekážať vám nebudú ani jej rozmery, vďaka ohybnému káblu potiahnutého látkou je aj po pripojení pohyblivá, čo je užitočné, ak sa so zapojeným headsetom pohnete od počítača.

Zvuk

Kvôli zvuku, ktorý karta ponúka, sa vám kúpa naozaj oplatí. Podporuje 7.1 vstupné signály pre realistickú virtualizáciu efektov a zvukov pre dobrý surround. Takisto dokáže poháňať slúchadla s impedanciou až 300 ohmov, čo znamená, že bez problémov zvládne aj high-end slúchadlá.

Dodatočný software a konektivita

Pripojenie k zariadeniu sa uskutočňuje cez USB 2.0 konektor

a pre zapojenie slúchadiel slúži 4-pólový 3,5mm jack. Karta sa dá použiť nie len pri práci s počítačom, ale funguje aj na MAC zariadeniach a Playstation 4.

BlasterX Acoustic Engine Pro je plná verzia softwaru a dodáva sa s takmer všetkými audio zariadeniami zo série. Ponúka prednastavené zvukové vylepšenia pre veľké tituly, akými sú napríklad CS:GO či Battlefield a pod. Tie prinášajú istú výhodu pri hre a rovnako ponúkajú možnosť ručne si prispôsobiť ekvalizér.

Navyše, po prepojení tejto karty s headsetom Sound BlasterX H5, vznikne veľmi prospešná symbióza, a to takzvaný X-Plus Mode, ktorý mení zvukový podpis slúchadiel na hardvérovej úrovni (napríklad potlačením okolitých zvukov), no v ponuke sa nachádza aj X-Plus Configurator.

Oba tieto programy ukladajú nastavenia priamo na kartu, a tak ich máte všade pri sebe aj bez inštalácie dodatočného softvéru na práve používaný počítač.

Záverečné hodnotenie

Karta už na prvý pohľad vyzerá prívetivo, je ako stvorená pre hráčov. Dizajnovu ladí s ostatným príslušenstvom od spoločnosti Creative a je zhotovená z kvalitných materiálov. Ponúka širokú škálu zvukových rozšírení oproti klasickej vstavanej zvukovej karte, čo ocenia najmä používatelia notebookov, pri ktorých zvuková karta často zaostáva za zvyškom výbavy. Kompaktné zhotovenie, kompatibilita a možnosť ukladať vylepšenia priamo na kartu z nej robia rovnako neodmysliteľnú súčasť hier pre každého, kto chce z audia vytážiť maximum.

Matúš Bednárík

HODNOTENIE:



TOMÁŠ
MAŠTALÍR

EMÍLIA
VÁŠÁRYOVÁ

ZUZANA
FIALOVÁ

ANDY
HRYC

STANISLAV
BOKLAN

RIMMA
ZIUBINA



WANDA ADAMÍK HRYCOVÁ UVÁDZA

ČIARA

FILM PETRA BEBJAKA



Karlovy Vary
Mezinárodní filmový festival
Hlavní soutěž

SÚ HRANICE, KTORÉ PREKROČÍŠ LEN RAZ

WANDAL PRODUCTION v spolupráci s GARNET INTERNATIONAL MEDIA GROUP, RTVS, HOMEMEDIA PRODUCTION a MARTINOM KOHÚTOM uvádzajú TOMÁŠA MAŠTALÍRA, EMÍLIU VÁŠÁRYOVÚ, ANDYHO HRYCA, ZUZANU FIALOVÚ, EUGENÁ LIBEZŇUKA, STANISLAVA BOKLANA, RIMMU ZIUBINU a iných vo filme PETRA BEBJAKA "ČIARA" Hudba: SLAVO SOLOVIC Strih: MAREK KRÁLOVSKÝ Architekt: VÁCLAV NOVÁK Kostýmy: JÁN KOČMAN Kamera: MARTIN ŽIARAN Vedúci výroby: VILIAM ŠTRELINGER Výkonný producent: ILANN GIRARD Koproducenti: ANDREY YERMAK, TIBOR BÚZA, MAYO HURAJT, MARTIN KOHÚT Scenár: PETER BALKO Producentka: WANDA ADAMÍK HRYCOVÁ Réžia: PETER BEBJAK

Koproducent:

WANDAL
production

GARNET

rtv:

home media

Nová slovenská
filmová produkcia

svf

PROJEKTOVANÉ
PROJEKT

STANISLAV
BOKLAN

STANISLAV
BOKLAN

Borban:

continental
film

Public Relations
MCC

V CINEMAX OD 3. AUGUSTA

WWW.CIARA.SK

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

CINEMAX

Genesis Boron 700

Podsvietená podložka ako gýč

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Genesis
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + nastavenie intenzity a módu
- + presnosť podložky
- + dizajn
- nepohodlný, tvrdý povrch
- stred podložky je vypuklý

ŠPECIFIKÁCIE:

- PVC povrch
- RGB osvetlenie s možnosťou nastavenia 7 farieb
- protišmyková základňa, odolné telo, moderný dizajn
- nastavenie podsvietenia 33,66,100 %
- možnosť zmeny módu podsvietenia
- 2m nabíjací USB kábel

Približné rozmery:

dĺžka: 348mm
šírka: 250mm
výška: 5mm

V poslednej dobe stále viac a viac hráčov vyžaduje PC príslušenstvo, ktoré je nielen funkčné, ale disponuje aj dizajnerským potenciálom. Dobrým príkladom tejto kombinácie je podložka pod myš Boron 700, ktorú uvádza poľská značka Natec Genesis.

Vlastnosti

■ Precíznosť a rýchlosť

Rozmery podložky sú 348×250×5mm. Jej povrch je zhotovený z PVC materiálu, ktorý zabezpečuje rýchlosť pri rýchlych pohyboch a precíznosť, keď potrebujete na niečo zamieriť či niečo nakresliť.

■ Zvoľ si farbu podsvietenia a svetelný mód

Podložka vám umožní zvoliť si medzi 7 farbami podsvietenia (červená, zelená, modrá, ružová, tyrkysová, žltá, bledomodrá). Nechýba tu ani možnosť nastavenia 3 módu podsvietenia (stála farba, striedanie neónových farieb, dýchanie). Taktiež sa

tu nachádza možnosť zmeny intenzity podsvietenia na 1/3, 2/3 alebo naplno.

■ Stabilná a odolná

Podložka sa vám vďaka gumovej základni nebude pohybovať a taktiež sa vyhniete i nechcenému pohybu myši.

Dizajn

Podložka Boron 700 má základňu zhotovenú z gumy, ktorá bráni nechcenému pohybu. Na nej je

prilepený 3mm hrubý priehľadný plastový plát, uprostred ktorého je umiestnené LED podsvietenie. V strede prednej strany podložky sa nachádza microUSB konektor na napájanie podsvietenia podložky. Pri tomto konektore sa nachádzajú dve tlačidlá na zmenu farieb a intenzity podsvietenia. Podložka má okrem podsvieteného obvodu aj štyri svietiace 5-6 lúčové vzory, ktoré rafinovane dopĺňajú geometrické vzory na povrchu podložky.

Hodnotenie

Genesis Boron 700 naozaj plní funkciu podložky aj dizajnového

doplňku. Po dizajnovej stránke je podložka naozaj pekná, pričom disponuje možnosťou zmeny rôzneho podsvietenia, módu a intenzity. Samozrejme, poteší to, avšak využitie podsvietenia už nie je trvalé. Funkčnosťami podložky sú presnosť a rýchlosť. Podložka má ľahkú údržbu, no zamrzí fakt, že stred je jemne vypuklý smerom na hor, a myš sa tak v tomto mieste viac kľže. Podložka Boron 700 v porovnaní s klasickými textilnými nie je veľmi pohodlná. Opretá dlaň o podložku vám dá o chvíľu vedieť, že nie ste na mäkkom textilnom materiáli, ale na tvrdom plaste.

Lukáš Libica

HODNOTENIE:



ZAŽITE V IMAX®

OD REŽISÉRA FILMOV
POČIATOK, INTERSTELLAR A TRILÓGIE TEMNÝ RYTIER

FILM CHRISTOPHERA NOLANA

DUNKIRK

KEĎ SA 400,000 MUŽOV NEMÔŽE DOSTAŤ DOMOV
DOMOV SI MUSÍ PRE NÍCH PRÍSŤ

WRITTEN AND
DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN

V CINEMAX A V IMAX

OD 20. JÚLA

SYNCOPE

FILMED WITH
IMAX
CAMERAS

KODAK film

IMAX is a registered trademark
of IMAX Corporation.

70MM

Double
film

WATERTOWER
PICTURES

WARNER BROS. PICTURES
©2017 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.

WB

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

CINEMAX



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Réžia: Seth Gordon
 Scénar: Damian Shannon, Mark
 Swift, Michael Berk, Gregory J.
 Bonann, Douglas Schwartz
 Kamera: Eric Steelberg
 Hudba: Christopher Lennertz
 Hrajú: Dwayne Johnson, Zac Efron,
 Alexandra Daddario, Priyanka Chopra,
 Kelly Rohrbach, Jon Bass, Yahya
 Abdul-Mateen II, Hannibal Buress,
 Ilfenesh Hadera, David Hasselhoff, John
 Cenatiempo, Brandon Larracuentte,
 Amin Joseph, Rob Huebel, Jack Kesey,
 Oscar Nuñez, Pamela Anderson

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dwayne The
 Rock Johnson
 + kamera
 + soundtrack

- dej
 - trápny humor
 - cameá sú
 zbytočné
 - málo vtipné
 - druhá polka filmu

HODNOTENIE:



Pobrežná hliadka

DVOJHODINOVÁ REKLAMA NA ČERVENÉ PLAVKY

Takmer po dvadsiatich rokoch od vzniku kultového seriálu **Pobrežná hliadka** prichádza do kín jeho celovečerná verzia poňatá ako komédia. Pôvodný seriál sa bral vo svojej dobe vážne, dnes už pôsobí samozrejme miestami smiešne a prehnane. Film **Baywatch** sa prezentuje hneď od začiatku ako bláznivá komédia typu **Jump Street**, ku ktorej má dokonca bližšie ako k originálu. Zo seriálu si v podstate požičiava len názov a pár nepodstatných prvkov (červené plavky, pláž, spomalené zábery).

Hlavným t'ahúňom filmu je Dwayne The Rock Johnson. Ten vie utiahnuť celý film svojou charizmou a svoj komediálny talent ukázal už napríklad vo výbornej komédii **Pain and Gain** (2013). Takže je celkom paradoxné, že v druhej polke "The Rock" takmer absentuje. To, či sa vám bude film páčiť alebo nie, závisí práve na tom, či máte

k tomuto hercovi vybudované sympatie. Film začína ako klasická crazy teenagerská komédia so scénou s pricvaknutým

"bimbasom", ale neskôr sa preklolí do akčnejšej krimi roviny. Šialený humor ustúpi a vyzerá to, akoby sa na filmárskom pl'aci stretla skupinka kamarátov a medzi sebou dialógovo a situačne improvizovala. Vyznieva to miestami príšerne dadaisticky, keďže režisér Seth Gordon evidentne nemal pevný scénar a nechal až príliš veľá





priestoru samotným hercom. Aby dačo také utiahol, musel by byť prinajmenšom Lars von Trier. Gordonovi Šéfovia na zabitie sú presne komédiou, ako má byť, Baywatch je žiaľ ale miestami až príliš zvláštny a humor pôsobí často rušivo a trápne. 50% vtípkov sú narážky Mitcha Buchannona (Dwayne Johnson) na Matta (Zac Efron), keď ho Mitch prezýva menami ulízaných spevákov pre nadržané tinedžerky. Áno, bude aj Bieber, samozrejme.

Zvyšok vtípkov tvorí prelomenie tzv. štvrtej steny, kedy si tvorcovia uvedomujú, že točili vlastne Baywatch a priamo prehovárajú k divákovi. Preto je aj polka filmu natočená v slow motion a vždy o tom diváka postavy poinformujú. Úvod je tým pádom sl'ubný a nabudí diváka na parádnu jazdu, ale keď XY krátko vidíme to isté, už je to nuda.

Kedy humor funguje a naozaj sa dá schuti zasmiať (i keď za mnou sa v kine jedna baba smiala nonstop, takže možno je problém vo mne), to sú čiernohumorné scény. Sú asi tri za film a keby sa v



takomto duchu niesol celý film, mohol byť Baywatch veľkým prekvapením. "Zober si tú labku, prináša to št'astie". Scéna v márnici má doslova najväčšie gule za celý film a je škoda, že je asi aj jeho vrcholom.

Veľkú časť stopáže tvorí kriminálna rovina, kedy celý tím plavčikov pátra po pašerákoch novej drogy a vraždách vysokých hodnostárov mesta. Samozrejme, obyčajný plavčík nie je policajt a nemá žiadne právomoci naháňať zločincov. Prvý raz je konfrontácia medzi policajtom a plavčíkmi vtípná, ale keď sa to opakuje, je to nuda a pôsobí to ako nemohúcnosť scenáristov.

Počúvať päťkrát ten istý dialóg medzi plavčíkom a policajtom začne liezť na nervy. Keby tvorcovia ostali pri čisto fekálno-chobotnicovom humore, aspoň by sa divák s chuťou a pohoršením zasmial. V druhej polke filmu absolútne nepochopiteľne zmizne zo scény Mitch a sledujeme viac-menej podpriemernú policajnú akciu, akoby vystrihnutú z hociktovej epizódy 242-dielneho Baywatchu v časoch, keď už začala dochádzať inšpirácia. Cameá Pamelý Anderson a Davida Hasselhoffa sú nezmyselné a je podivné, že nedávajú zmysel ani v kontexte filmu. Našťastie trvajú asi dvadsať sekúnd, takže stačí sa len uškŕnúť a sú preč.

Vyzdvihnúť musím vynikajúci vizuál filmu. Úvod diváka navnadí, spomalené zábery vyzerajú skvelo a vidno, že stáli veľa penazí. Tu sa určite nešetrilo. Baywatch

tak pôsobí ako veľkorozpočtová komédia. Herecký ansámbl tiež hrá dostatočne a Zac Efron i Dwayne Johnson sú sympatickí a majú charizmu. Škoda len, že vďaka chabému scenáru a deju nemajú čo hrať a kadencia vtípkov je na úrovni skapatého bieleho žraloka. Soundtrack sa k filmu hodí a kto počúva súčasný popík, bude nadšený.

Baywatch by som odporučil každému fanúšikovi The Rocka a Efrona a tomu, kto sa chce pokochať ženskými a mužskými beachboys/girls a vypnúť hlavu pri jednoduchšej komédii. Kto hľadá čistú crazy komédiu alebo je hardcore fanúšik seriálu, ruky preč.

„Nový Baywatch má bližšie ku komédiám 21 a 22 Jump Street ako k pôvodnému seriálu Pobrežná hliadka. Vaša spokojnosť veľmi záleží od toho, ako oceňujete komediálny talent Dwayna Johnsona. Väčšina humoru je založená na improvizácii a situačných nárazkoch medzi hercami. Vizuál filmu je síce parádny, zopár vtípkov sa podarilo, ale väčšina stopáže pôsobí, akoby scenáristu poprhliha nasrdená medúza a tvorcovia nevedeli, čo chcú vlastne zrežimovať. Samozrejme, už len pre pokochanie sa opálenými svalmi a hojdajúcimi prednosťami sexi protagonistov v slowmotion sa oplatí film vidieť.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 110 min

Režie: Alex Kurtzman
 Scénář: David Koepp, Christopher McQuarrie, Dylan Kussman
 Kamera: Ben Seresin
 Hudba: Brian Tyler
 Hrají: Tom Cruise, Sofia Boutella, Russell Crowe, Annabelle Wallis, Jake Johnson, Javier Botet, Courtney B. Vance, Sean Cameron Michael, Parker Sawyers, Neil Maskell, Grace Chilton, Dylan Kussman, Shane Zaza, Alice Hewkin, Daniel Tuite
 Producenti: Sean Daniel, Alex Kurtzman, Chris Morgan, Sarah Bradshaw
 Střih: Paul Hirsch, Gina Hirsch, Andrew Mondshein
 Scénografie: Jon Hutman, Dominic Watkins

PLUSY A MÍNUSY:

+ některé humorné momenty
 + sofia boutella
 + první třetina

- triky
 - délka
 - příběh

HODNOTENIE:



Múmia

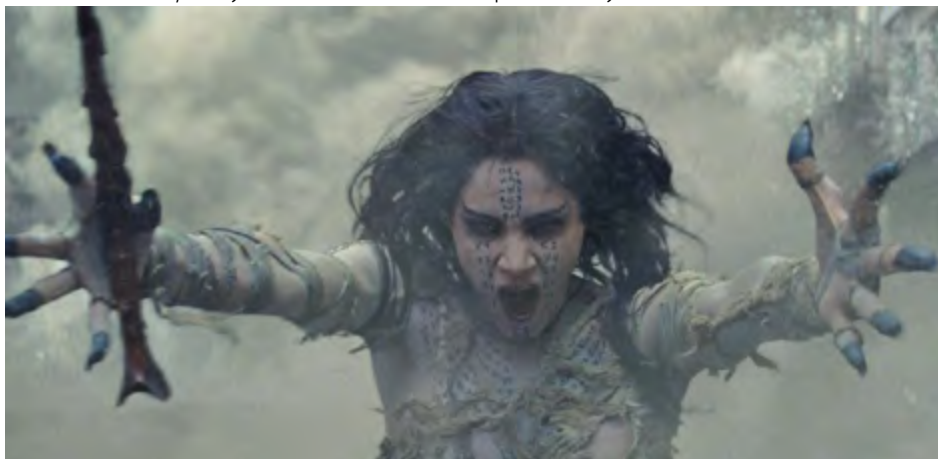
NOVÉ NEZNAMENÁ LEPŠÍ

Od původní série Mumie neuteklo zase tolik času, avšak ve studiu Universal už před pár lety odhalili plány na nový vesmír svých slavných filmových monster, do kterého se počítalo i s novou verzí Mumie. Ten měl původně odstartovat Drákula: Neznámá legenda, avšak po vlažném přijetí tohoto snímku se tvůrci rozhodli pro radikální změny a tahle rádobý-marvelovská francíza se rozjíždí až se současnou novinkou, remakem Mumie s Tomem Cruisem v hlavní roli.

Ona samotná idea rozjet filmový vesmír, který propojuje všechny slavná filmová monstra, na které má Universal práva, je v jádru docela zajímavý nápad.

I zmíněný Drákula, ať už bylo jeho dobrodružství jakékoliv, celkem zajímavě vábil na propojení s dalšími filmy. To už je ovšem minulost. Charles Dance

a jeho Master Vampire jsou pryč a celý tenhle počin, pojmenovaný nyní jako Dark Universe, začíná od znova. Problém ovšem je, že Mumie nezvládá přesvědčit o právu na vlastní existenci, natož pokládat stavební kameny k nějakému většímu cíli.



Jako kolovrat

Ať už se totiž dá říci o nové Mumii mnoho, slovo přesvědčivý rozhodně na mysl nepřichází. I když na moment pomineme fakt, že tenhle remake má být jakýmsi výchozím bodem pro další filmy, ani sám o sobě moc důvodů k radosti nepřidává. Předně, film moc vlastně neví, čím chce být. Zda-li zábavnou nadsázkovou podívanou jako Mumie Brendona Frasera,



temnějším hororovějším zážitkem jako dřívější inkarnace téhle značky nebo koneckonců i nová komiksová podívaná (bez toho komiksu). Alex Kurtzman tak nějak mlátí páté přes deváté a doufá, že si nikdo nevšimne. Všimne.

Na ty dvě hodiny, co vám tahle novinka v kině zabere, se totiž až příliš mockrát šlape voda. A to i v případech, kdyby to úplně nebylo vhodné. Korunu tomu pak nasadí nucenost a strojovitost, s jakou film operuje. Zvláště pak v případě onoho pokládání základních stavebních kamenů budoucího univerza formou docela otravně nezábavného Russella Crowea, který v této podobě pohřbívá při nejmenším naději na zajímavé zpracování díla Roberta Louise Stevensona. Jeho Jekyll, který má být tím novým pojítkem mezi všemi filmy o monstrech (a jeho organizace Shield... tedy Prodigium) prostě nebaví a jeho násilné protěžování a umělá důležitost je více než otravná.

Nepřesvědčivost sama

Otravný je naneštěstí ve výsledku i Tom Cruise. Byť proti němu nic nemám a filmy s ním v hlavní roli si zpravidla užívám, zde se svojí nekonzistentní postavou Nicka leze hodně rychle na nervy. Celkově je vlastně nová Mumie herecky strašně slabá, neboť jediný, kdo relativně vychází s čistým štítem, je Sofia Boutella v roli titulní záporáčky.

Když se pak podíváme na zpracování, ani tam to příliš sebejistě nevypadá.



Digitální triky by zasloužily ještě trochu práce a byť je kamera Bena Seresina poměrně fajn ve většině případů a někdy jí šikovný střih nahrává, digitální bordel to na plátně téměř vždy pohřbí. Což je celkem škoda, když v některých momentech vypadá výprava poměrně působivě.

Od nové Mumie jednoduše zázraky nečekejte. Laciný, nepřesvědčivý a nepříliš zábavný film, který je delší, než by musel být. Pár docela slušných momentů by se tam sice našlo, na tak velkou značku, jako je právě tahle, je to ale zatraceně málo. Nemluvě o tom, že si tvůrci nechali otevřené dveře dokořán pro další případná pokračování a onen vzpomínaný Dark

Universe. Otázkou ovšem je, jestli o něj někdo v takovéto podobě vůbec stojí. Osobně bych se totiž raději vrátil k Drákula: Neznáme legenda jak k nové Mumii.

„Nová verze Mumie nedává dostatek argumentů pro vlastní existenci, natož pro existenci provázaného vesmíru. Nudné, zdlouhavé a trestuhodně nevyrovnané, tuhle dobrodružnou podívanou ještě velice rádi v případě druhého shlédnutí nahradíte verzí Stepheny Sommerse z roku 1999.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 100 min

Réžia: Brian Fee
 Scenár: Kiel Murray, Bob Peterson, Mike Rich
 Kamera: Jeremy Lasky
 Hudba: Randy Newman
 Strih: Jason Hudak
 Hrajú: Peter Sklár (Bleskový McQueen), Miroslava Partlová (Cruz Ramirezová), Vladimír Kobielsky (Sterling), Vladimír Černý (Smokey), Dušan Kaprálik (Mater), Lukáš Frlajs (Jackson Hrom), Soňa Norisová (Natalie Presná), Peter Kollár (Darrell Cartrip)... Producenti: Kevin Reher
 Réžia slovenského znenia: Ivan Laca

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuál
- + téma
- + príbeh
- obyčajnosť filmu
- menej vtipov

HODNOTENIE:



Autá 3

AKO PREDBEHNÚŤ STAROBU

Bleskový McQueen v čase premiéry Áut (2006) zožal veľký úspech. Nečudo – pixarovský svet rozprávajúcich vozidiel bol zaujímavý, žiarivý, nabitý vtipmi a hlavná postava, červený pretekár s číslom 95 sa vďaka tomu po dlhý čas objavoval na všetkých detských peračníkoch a boxoch na desiatu. Potom však prišiel druhý diel a s ním úpadok kvality a tým pádom aj popularity. A teraz prichádza diel tretí, v ktorom sa Bleskový musí vysporiadať s tým, že už nie je najmladší a ani najrýchlejší. Podarilo sa s touto nie príliš detskou témou Pixaru uspieť a vrátiť Autá späť do ich pôvodných kolíaj?

Príbeh začína, ako inak, na okruhu. Bleskový McQueen (v slovenskom znení Peter Sklár) už nie je tým namysleným mladíkom, ktorým býval. Už je z neho skúsená, ale stále milovaná

a úspešná hviezda okruhu. Tento stav však netrvá dlho – na pretekoch prichádzajú autá novej generácie.

Mladíci, ktorí sú cvičení novými metódami a schopní pri pretekaní využívať rôzne fyzikálne javy ako odpor vzduchu či prítlak, o akých živelný

McQueen ani nechýroval. Po prvej prekvapivej výhre najrýchlejšieho z nich, Jacksona Hroma, prichádza ďalšia a ďalšia a onedlho sa už začína hovoriť o McQueenovom odchode do dôchodku. McQueen preto musí svoju techniku nanovo vyšperkovať za pomoci skúmania minulosti svojho trénera Huda, ale aj novej trénerky Cruz Ramirezovej (v slovenskom znení Miroslava Partlová).

Autá 3, keďže sú predsa len detským filmom, nemajú nečakané dejové zvraty,





ale ani napriek tomu nenudia. To, že sa séria vrátila k hlavnej téme – neustálemu pretekaniu a tréningu, a ešte k tomu bola pridaná aj McQueenova kríza starnutia, bol dobrý krok. Film tak prichádza s príbehom o niečo menej zábavným ako prvý diel, ale rozhodne omnoho lepším ako nepodarená dvojka. Okrem pretekania a tréningových pasáží uvidíme aj množstvo nostalgie spojenej so spomínaním na McQueenovho trénera Huda a dokonca aj jedno zábavné demoličné derby. Pravda však je aj to, že nové Autá majú množstvo dialógov,



často s témami ako starnutie spojené so stratou slávy a odsudzovaním, ktoré mladšie deti nemajú šancu pochopiť. Autá 3 teda nie sú určené pre najmladšie detičky, ale tie staršie si ich však rozhodne užijú. Dospelých zas poteší pár vtipov a očakávaný, ale uspokojujú koniec. Na Autá 3 je radosť sa pozerat'. Ich krásny vizuál však nerobí 3D verzia, ktorú kiná ponúkajú – tá je zas stvorená len preto, aby bola, každý divák by si spokojne vystačil aj s normálnym 2D.

To, čo robí Autá 3 tak lahodiacimi oku, sú milióny dolárov naliate do animácie. Uchvátia vás kúsky dezénu

lietajúce po okruhu, víriaci sa prach nad McQueenovými pneumatikami a samozrejme množstvo rôznych áut. Na druhú stranu ale filmu chýba hudba. Nemám ale na mysli orchestrálny podmaz, ten majú Autá 3 celkom kvalitný, ale jedna z vecí, ktoré dávali pôvodným Autám atmosféru, boli pesničky. Zopár takých hitov, akým bol napríklad Route 66, by sa zišlo aj najnovšiemu dielu.

Ako pri každom animovanom filme musíme spomenúť aj slovenský dabing, ktorý má vo zvyku tomuto žánru robiť paseku. Niekedy nenapraviteľnú, no v tomto prípade celkom znesiteľnú.

Samozrejme, v kine vám unikne zopár vtipov, alebo dokonca aj budete vedieť, čo sa tvorcovia snažili povedať, no uvidíte len výsledok, v ktorom to prekladateľ očividne nezvládol. Konečný výsledok ale nie je až taký zlý, a zvukovú stopu prežijete bez väčšej ujmy.

Autá 3 sa nedotahujú na kvality jednotky, sú však dôstojným zakončením príbehu, rozhodne lepším ako nepodarený druhý diel.

Upútajú svojim vizuálom, vtipmi, ale aj príbehom, ktorý je síce občas neprekvapivý – najmä v strednej, tréningovej časti – ale ako celok pôsobí uspokojivo a hlavne nenudí ani deti, ani dospelých. Ak sú teda pôvodné Autá vašou šálkou kávy, ako jednorázovku neol'utujete ani Autá 3.

„Film Autá 3 je návrat k tomu, v čom boli Autá dobré – k pretekaniu. Okrem množstva vizuálne krásnych scén v Autách 3 nájdeme aj príbeh, ktorý síce nie je tou bombou, ktorou boli Autá z roku 2006, ale ako dôstojné ukončenie série stačí.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Režie: Cédric Jimenez
 Předloha: Laurent Binet (kniha)
 Scénář: Audrey Diwan, David Farr, Cédric Jimenez
 Kamera: Laurent Tangy
 Hudba: Guillaume Roussel
 Hrají: Rosamund Pike, Jason Clarke, Mia Wasikowska, Jack O'Connell, Jack Reynor, Geoff Bell, Enzo Cilenti, Thomas M. Wright
 Producenti: Daniel Crown, Alain Goldman
 Styl: Chris Dickens
 Kostýmy: Olivier Bériot

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Příběh
- + herecké obsazení
- nevyrovnanost
- závěr

HODNOTENIE:

Muž so železným srdcom

HISTORICKÁ UDÁLOST Z JINÉHO POHLEDU

Není tomu příliš dlouho, co se v kinech objevil snímek *Anthropoid* o stejnojmenné operaci, která měla za úkol odstranit tehdejšího říšského protektora Reinharda Heydricha. Nedávno navíc uplynulo 75 let od tohoto činu československých parašutistů a do našich kin se nyní dostává druhé zpracování tohoto historického momentu v krátké době. Jak tedy dopadl snímek Heydrich: Muž so železným srdcom?

Je to vlastně docela zajímavý jev ve filmovém průmyslu, že se čas od času objeví krátko po sobě dva filmy, které zpracovávají stejnou nebo velice podobnou látku. Je tomu tak už od osmdesátých let a je tomu tak dodnes.

Nyní ta karta přišla na osud Reinharda Heydricha, který jako první nacistický úředník zemřel během atentátu a jehož zabití bylo důležitým historickým bodem v průběhu druhé světové války.

Nedávný *Anthropoid* se postavě samotného nacisty příliš nevěnoval a veškerou svoji pozornost zaměřil

na samotné atentátníky. Snímek Heydrich: Muž so železným srdcom se však věnuje oběma hlediskům.

Osudový podzim

Jistě, je zde díky tomu patrný jistý autorský zásah, který tomuto příběhu dodává příběhové pozadí a vytváří z nelibostného úředníka a vojáka zajímavou postavu, na čemž má podíl slušný herecký projev JASONA CLARKEA v hlavní roli. To však není úplně na škodu. Byť se totiž nejedná o historicky úplně věrný obraz událostí z roku 1942, právě onen příběh navěštený na samotný atentát je jedním z nejsilnějších prodejních artiklů filmu.

Byť totiž v závěru film trochu postrádá absencí dalšího rozvoje příběhu nacistického pohlavára, v prvních dvou třetinách se díky střídání hledisek a postupnému rozvíjení příběhu jak atentátníků, tak jejich cíle jedná o poměrně působivý způsob, jak zpracovat životní vzestup a pád Heydricha. Samotné zpracování pak má oproti konkurenci navrch díky skvělé kameře Guillaumea Roussela, která se nebojí jít až

do intimního prostoru některých postav, čímž poskytuje poměrně zajímavý protiklad, například právě k filmu *Anthropoid*. Navíc díky svému zaměření a jakémusi podstatně komornějšímu pojetí se neztratí právě vedle své nedávné konkurence nebo i československého filmu *Atentát*.

Nejistý Heydrich

Na druhou stranu je trochu problém, že s postupem času jakoby film trochu procházel krizí identity a nevěděl, čím vlastně chce být. Jasně je to nejen v momentě, kdy štafetu přebírají atentátníci, jejichž příběh není ani zdaleka tak působivě pojat, jako v případě samotného Heydricha, ale i v některých dílčích momentech, kdy film tak trochu narušuje svoji historicko-komorní auru docela nemístními akčními přestřelkami. Ty se hodí spíše do moderního akčního filmu než do historického portréty.

Výsledný film je tak i přes své drobné nedostatky poměrně slušným odvyprávěním příběhu inspirovaného skutečnými událostmi z atentátu na území Protektorátu Čechy a Morava. Nečekejte historicky věrnou podívanou, spíše filmové zpracování, které má díky slušnému pojetí cíle operace *Anthropoid* rozhodně co nabídnout.

Lukáš Plaček

Súťaž s portálom

 **GAMESITE.SK**
VÁŠ HERNÝ SVET

THE SURGE

- RPG zasadené v dystopickej budúcnosti, od tvorcov hry Lords of the Fallen
- Prepracované brutálne bojové mechanizmy, kde sa každý chvat počíta
- Jedinečný a vzrušujúci systém likvidácie nepriateľov a rozvoja postavy

1.cena - PS4 Surge
2.cena - PS4 Surge
3.cena - PS4 Surge



Súťažte na www.gamesite.sk

COMGAD

 **funsite.sk**
enjoy the fun...

 **MOVIESITE.SK**
nezávislý filmový portál

GENERATION

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 141 min

Réžia: Patty Jenkins
 Predloha: William Moulton Marston (komiks)
 Scenáre: Allan Heinberg
 Kamera: Matthew Jensen
 Hudba: Rupert Gregson-Williams
 Hrajú: Gal Gadot, Robin Wright, Chris Pine, Connie Nielsen, David Thewlis, Elena Anaya, Danny Huston, Lucy Davis, Ewen Bremner, Saïd Taghmaoui, Lisa Loven Kongsli, Mayling Ng, Miroslav Zaruba, Mick Slaney, Doutzen Kroes, Eleanor Matsuura, Samantha Jo, Florence Kasumba, Zack Snyder

PLUSY A MÍNUSY:

- + Gal Gadot
- + Chris Pine
- + akčné scény
- + humor
- + nabité emóciami

- mierne prestrelená stopáž
- finálny súboj

HODNOTENIE:

Wonder Woman

PARADOXNE PRVÝ DC KOMIKS, KTORÝ MÁ G...GRÁDY A DUŠU.

Filmy podľa komixov od DC Comix (Batman vs Superman, Suicide Squad) posledné roky ťahali oproti Marvelu (Captain America, Avengers) kvalitatívne za ten kratší koniec. Síce boli zábavné, ale ako Samovražedná jednotka, tak i Snyderov Batman postrádali hlbší kontext a nevyvolávali takmer žiadne emócie.

Wonder Woman namiesto neustálej akcie servíruje pomalým tempom hlavne príbeh o postavách. Ten je občas prerušený parádne zrežírovanou akciou. Až sa mi nechce veriť, že film má na svedomí Patty Jenkins, ktorá má vo svojej režisérskej filmografii akurát drámu Monštrum. Full frontal súboje totiž pripomínajú

to najlepšie z Matrixu a bojové scény prehľadnosťou a spomal'ovačkami vrchol umu Zacka Snydera (300, Batman versus Superman). Ten film produkuje, takže je vo filme badať jeho vizuálny kumšt a remeslo.

Prvá polhodinka je čisto flashback o dospievaní malej Diany (Gal Gadot) na ukrytom ostrove Amazoniek, ktoré stvoril samotný Zeus ako poslednú záchranu ľuď pred bohom vojny Áresom. Keby sa videohra God of War niekedy dočkala filmového spracovania, želal by som si, aby dopadlo ako Wonder Woman. Úvodnú idylku v rodnej dedinke Diany ale naruší havarujúci americký pilot Trevor (Chris Pine), po ktorom ide celá armáda Nemcov. V boji sa z ustráchanej mladej ženy zrodí Wonder Woman, zistí tajomstvo o svojom pôvode a objavuje svoje skryté schopnosti. Vydáva sa očistiť svet od Áresovho zla a ukončiť prvú svetovú vojnu. Nastupuje cestu spravodlivosti, dobra a vieru v ľudstva.

Wonder Woman je oslobodzujúci blokbauster. Nehrá sa na temnotu (Batman





vs Superman), antikomiksovost' (Nolanovi Batmani), politickú drámu (Kapitán Amerika: Občianska vojna), ale je roztomilo infantilná a naivná. Je to pocta braku a číremu komiksu podobne ako Snyderov Batman vs Superman. Akurát sa tentoraz v DC vyvarovali trápnostiam v scénari, príšernému hereckému obsadeniu (Jesse Eisenberg ako Luthor) a prehnanému digitálnemu marazmu. Detinský výraz Gal Gadot je úplne presný, nakoľko tu nevinnosť naráža na najväčšie bahno ľudskej existencie (svetová vojna). Wonder Woman sa musí vysporiadať s pochybami o tom, či vôbec má cenu bojovať za ľudí.

Obsadenie nemohlo byť lepšie. Gal Gadot má výcvik v izraelskej armáde, vyzerá úžasne a vie i hrať – minimálne lepšie ako Scarlett Johansson alebo Milla Jovovich, ktoré tiež obsadzujú do podobne akčných úloh. Mužská časť publika si príde na svoje, podľa mňa ide o najkrajšiu herečku súčasnosti. Casting hercov sa celkovo podaril. Chris Pine je tiež ozbrojujúci dobrák a jeho banda žoldnierov partička sympatických neschopných podivínov. Hlavní nepriatelia-zlosynovia sú taktiež správne komiksovo prehnaní.

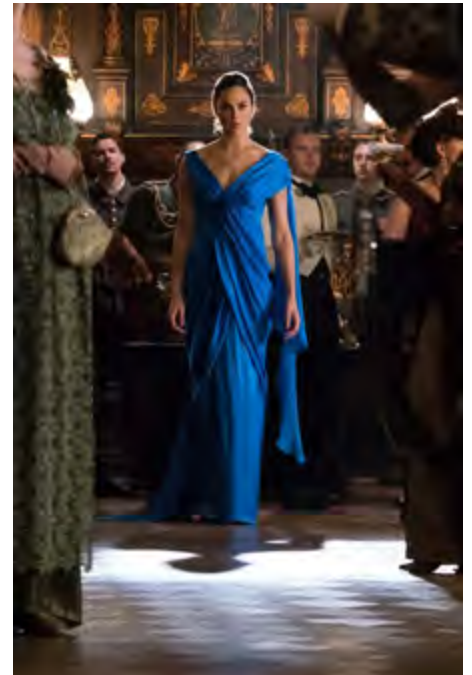
Po úvodnej hodinke na ostrove Amazoniek sa Wonder Woman prehupne do pokojnej humornej roviny. Sledujeme, ako si neskúsené dievča z lesa dokáže poradiť s nástrahami veľkomesta Londýn. Táto pasáž sa mi páčila najviac. Vtipy nepôsobia nasilu a situačne pasujú. Tvorcovia si poradili i so sexuálnymi narážkami, aby bol film prístupný deťom. Citové i erotické pnutie

medzi Gadot a Pineom je elektrizujúce a divák im musí jednoducho fandit'. Presne také pocity dokáže film vyvolať. Wonder Woman mi miestami evokuje ranného Spielberga. Je hravá, napínava a naivne klišovitá podobne ako Indiana Jones a Posledná krížová výprava.

Posledná tretina 141-minútového filmu je čistá akcia. Wonder Woman vyráža do boja spolu s celou Trevorovou skupinou. Tu vzniká i známa fotografia, ktorá sa ukázala v Batman vs Superman. Akčné scény sú fantastické, väčšinou telo na telo a efektne spomalené alá Matrix, vygradované skvelým hudobným motívom zo skladby No Man's Land. Tento leitmotív znel i v Batman V Superman počas scén s Wonder Woman a je veľmi ľahko zapamätateľný. Hudba Ruperta Gregsona-Williamsa je celú stopáž výrazná, clivé motívy umne striedajú rýchlejšie bojové pasáže a zaryje sa do ucha. Nepočúvam často soundtracky k filmom. OST k Wonder Woman som mal pustený celý čas, ako som písal recenziu.

Jedinú vážnejšiu výhradu mám k finále. To je tradičný Snyderov digitálny neprehľadný bordel. Strašne z neho sršia CGI efekty, všetko lieta vo vzduchu a evokuje práve posledného kontroverzného Batmana. Našťastie má záverečný súboj vo Wonder Woman umiernennejšiu stopáž a obsahuje i skvelé momenty a prekvapivý záver, ktorý nebudem prezrádzať.

Wonder Woman je komiksový blokbuster, na ktorom vidno, že bol extrémne drahý. Zrežirovala ho žena (Patty Jenkins) v hlavnej úlohe so ženou (Gal Gadot) a drvivo



poráža Batmana, Supermana i ostatných mužských DC hrdinov. Čo nie je myslené sexisticky, ale ako pochvala. Skvelá réžia, herci, vhodne zvolená výrazná hudba, fenomenálne súboje sa snúbia spolu v pomalom emotívnom tempe a vytvárajú komiksový majstrštyk. Už len samotné lezenie po rebríku a prvý kontakt s nemeckým nepriateľom v malej dedinke vyvoláva zimomriavky. Väčšina komiksov diváka ohluší priehršťou efektu a akciou, Wonder Woman na to išla inteligentne z druhého konca a vo fungujúcom príbehu prináša postavy, o ktoré sa budete báť a budete im fandit'. Veľkolepé akčné scény sú len čerešničkou a je ich poskromne hlavne v prvých dvoch tretinách filmu. Čo napodiv funguje lepšie ako nonstop akcia. Wonder Woman má našliapnuté rovnako zbesilo ako Captain America.

Zahraničné recenzie nešetria superlatívami a úvodné tržby sú obrovské, tak snád sa čoskoro môžeme tešiť na ďalšie osudy tejto krásnej superhrdinky.

„Wonder Woman je najlepši sfilmovaný komix od DC za posledné roky. Je o triedu lepší ako Suicide Squad a Batman vs Superman. Akcie je málo, ale keď je, pripomína precíznosťou a prehľadnosťou prvý Matrix. A Gal Gadot ako Wonder Woman je k zamilovaniu, ženské publikum zase poteší Chris Pine“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 90 min

Réžia: Adam Wingard
 Scenár: Simon Barrett
 Kamera: Robby Baumgartner
 Hudba: Adam Wingard
 Hrajú: Corbin Reid, James Allen McCune,
 Callie Hernandez, Wes Robinson,
 Valorie Curry, Brandon Scott

PLUSY A MÍNUSY:

- + kamera
- + je to remake jedničky
- + posledná polhodinka
- neprináša nič nové
- kasting
- je to len remake jedničky
- otvorený koniec

HODNOTENIE:

Blair Witch: 20 rokov potom

DOVTEDY SA CHODÍ S KAMEROU DO LESA, AŽ....

Prvý Blair Witch (1999) bol bezpochyby fenomén, ktorý spopularizoval dovtedy okrajový subžáner hororu – found footage. To znamená, že divák sleduje film, ktorý sa tvári ako nájdený kamerový záznam. Jeho základnými proprietami sú roztrasená ručná kamera, rôzne obrazové defekty ako výpadky obrazu, šumy, prasknutý displej a ak d'alej (keď vás naháňa v lese ježibaba, nestarajte sa predsa o dokonalý záber). Horor z marylandských lesov režiséra Eduarda Sancheza bol komerčným hitom a keď si odmyslím príšernosť Book of Shadows: Blair Witch 2, je až prekvapivé, že pokračovanie prichádza skoro po dvadsiatich rokoch. Sprevádzala ho kontroverzná marketingová kampaň, keďže sa film až do poslednej chvíle maskoval za krycím názvom The Woods. Réžie sa chopil skúsený Adam Wingard zodpovedný aj za film V/H/S (2012), v

ktorom dovedli found footage až do ad absurdum, takže očakávanie boli veľké. Pôvodne mal oficiálne pokračovanie zrežírovať hneď po úspechu jedničky Sanchéz i s pôvodnými hercami, ale to mu zatrhlo samotné štúdio.

Partičku sympatických študentov filmárčiny, ktorí sa rozhodli svoju prácu nafilmovať v lesoch burkittsvillských, nahrádza skupina arogantných indivíduí, čo je prvá a asi aj najväčšia výčitka k filmu. Pred dvadsiatimi rokmi to bola Heather a jej kamaráti pátrajúci po legende o čarodejnici požierajúcej deti v lese a reálny príbeh o masovom vrahovi, ktorý v týchto lesoch vyčíňal. Osud postáv vtedy nebol divákovi ľahostajný. Doba pokročila a namiesto 16mm kamery tu máme Heatherinho brata Jamesa, ktorý stále verí, že Heather žije. Keď mu miestny pár z Marylandu pošle Youtube video,

ktoré ukazuje živú Heather, okamžite sa vydáva na výpravu za ňou. Dá dokopy svojich kamarátov, moderné kamery s GPS, drona a vydajú sa pátrať po tom, či je video reálne a či jeho sestra naozaj žije. Ako som už spomínal, postavy sa hneď od začiatku prejavujú ako arogantní meštiaci a ústretovosť miestneho páru, ktorý ich naviedol na stopu Heather, odmenia posmeškami a príšerným správaním. Našťastie režisér to zbytočne nenatáhuje a hneď po prvej stanovačke dostáva divák presne to, čo od lesného hororu čaká. Dlhé pohľady kamery do tmy, desivé pazvuky znejúce spomedzi stromov, naháňačky v temnom lese a podivné okultné symboly z drevok povešané po stromoch. Pokračovanie Blair Witchu pôsobí viac ako moderný remake jedničky než regulérny sequel. Opäť tu máme blúdenie v lese, strata pojmu o čase, výpadok GPS (v prvom dieli to bol kompas), drevkové satanistické symboly povešané na stromoch, kamenné mohyly a vrátilo sa aj kultové brodenie potokom. Originálna je až posledná polhodinová nonstop naháňačka v strašidelnom dome,



ktorá priamo nadväzuje na vynikajúci koniec prvého dielu. Originál je jeden z mála hororov, teraz po toľkých rokoch sa to už snád' neráta ani za spoiler, ktorý si celú stopáž vystačí bez ukázania monštra. Diváka desia len náznaky, tajomné zvuky, symboly, dezorientácia a strach mladých študentov. Práve tá reálnosť je dodnes fascinujúca a aspoň u mňa radí Záhadu Blair Witch medzi výnimočné horory. Samozrejme doba pokročila a Adam Wingard na to ide modernejšie, svižnejšie a ukáže sa i monštrum, ktoré sa napodiv vydarilo a i počas toho krátkého úseku, ako sa zjaví vo filme, vzbudzuje strach a des. Adam Wingard ma ako režisér dokázal veľmi zaujať i v predošlých filmoch a jeho remeslo patrí opäť k tomu najlepšiemu na filme. Kamera je šialene roztrasená, vizuálne defekty sú uveriteľné a našťastie menej vyvolávajúce dávenie ako vo V/H/S.

Občas je i príjemne klaustrofobická pri lezení v podzemnom tuneli plnom vody a koreňov stromov. Les ako hlavná postava je správne temný, strašidelný a tajomný. Mňa by doňho nedostali, ani keby mala čarodejníca vizáž Megan Fox. V polke filmu príde i zaujímavá pointa a brutálnosťou sa tiež nešetrilo. Postupné odpravovanie postáv je šťavnaté a originálne. A tak to má v horore byť. Prvý Blair Witch stál šesťdesiat tisíc dolárov a zarobil 250 miliónov, čo ho radí k najziskovjším filmom všetkých čias. Pokračovanie tak bolo skôr či neskôr nevyhnutné. Plnokrvného dielu sme sa dočkali, ale žiaľ až po dvadsiatich rokoch (lepšie neskoro ako nikdy). Oproti originálu zamrzí absencia niečoho nového, prekvapivého a hlavne, film je menej strašidelný. Až na posledných dvadsať minút postráda i emócie, nakoľko postavy sú banda podivínov, ktorým sa

nedá fandit'. Režisér Adam Wingard ale obstál so ct'ou, réžia je výborná a nová Blair Witch je len miernym sklamaním. Ostáva len dúfať, že na ďalší diel nebudeme čakať d'alších dvadsať rokov a že sa k sérii vráti aj jej tvorca E.Sánchez.

„Nový Blair Witch je po všetkých stránkach skôr remake ako plnohodnotné pokračovanie. Síce uspokojí skálných fanúšikov originálu, zúfalo mu ale chýba originalita. I napriek výhradám mohlo ísť o nadpriemerný lesný found footage horor, nebyť otravných postáv. Réžia je výborná, atmosféra správne temná a film je dôstojným nástupcom legendy found footage hororu.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 129 min

Réžia: Joachim Rønning,
Espen Sandberg
Scenárista: Jeff Nathanson
Kamera: Paul Cameron
Hudba: Geoff Zanelli
Hrajú: Johnny Depp, Javier Bardem,
Geoffrey Rush, Brenton Thwaites,
Kaya Scodelario, Kevin McNally,
Golshifteh Farahani, David Wenham,
Stephen Graham, Martin Klebba,
Adam Brown, Orlando Bloom, Keira
Knightley, Paul McCartney, Danny
Kirrane, Rodney Alif, Nico Cortez, Bruce
Spence, Brooke Chamberlain, Piper
Nairn, James Mackay, Bryan Probe

PLUSY A MÍNUSY:

+ Javier Bardem
+ digitálne efekty
+ humor
+ Jack Sparrow
+ hudba
+ réžia

- občas nasilu
vtipné

HODNOTENIE:

Piráti Karibiku: Salazarova pomsta

JACK SPARROW OPĚT ÚSPĚŠNĚ VYPLÁVAL Z PRÍSTAVU

Sezóna veľ'kolepých letných spektakulárnych blokbastrov sa začína pomaličky rozbiehať a hneď v úvodnom špurtu tu máme jedno veľ'ké prekvapenie za druhým. Od Aliena som čakal stávkú na istotu, kvalitatívnu pecku, a je to veľ'mi jemne povedané sklamanie. Na piatych Pirátov som preto išiel s kacírskou

myšlienkou, že si to tam tie dve hodinky v kine pretrpím. Tento chatrný obitý škuner dostal nový náter v podobe sviežej krvi nových režisérův - Nórov Joachima Rønninga, Espena Sandberga stojacich za výborným morským dobrodružstvom filmom Kon-Tiki (2012), Javiera Bardema ako charizmatického záporáka a herecky

obstojný mladý párik ako nosnú časť deja. Spolu nechytli len druhý dych do plachiet, ale rovno tajfún, ktorý ich celú stopáž ženie vpred za dychberúcim dobrodružstvom.

Prvých Pirátov som videl taktiež v kine a bol som nadšený z toho, čo sa podarilo vytvoriť z obyčajnej atrakcie v Disneylande. I keď dnes už sa točia filmy aj podľa smajlíkov, vtedy to však bolo výnimočné. Producent Jerry Bruckheimer (Bad Boys (1995), posledné dobré filmy s Nicolasom Cageom) a Gore Verbinsky (Kruh (2002)) ako režisér očividne trafili klinec po hlavičke.

Diváci prahli po veľ'kolepom morskom dobrodružstve na štýl Sindibáda (2003) či Bounty (1984), nabitom efektmi a priamočiarym dejom. Pribúdajúcimi dielmi začala žiaľ, ako to už býva zvykom, klesať kvalita. Až doteraz. Salazarova pomsta ma, teraz už otrlého, o 14 rokov staršieho ostrieľaného cynického diváka, nadchla rovnako ako onoho času jednička. Tvorcovia pochopili, že aj keď je Jack Sparrow nenahraditeľná postava, všetkého sa divák presýti a ústrednou dvojicou je





preto mladý syn Willa Turnera a dievčina, ktorá má mapu k trojzubcu Poseidona.

Pre Johnnyho Deppa je úloha večne opitého rastafariánskeho piráta podstatným úsekom jeho hereckej kariéry a aj po piatykrát sa jej zhostil s charizmou sebe vlastnou. Aj keď nemá na plátno až toľko priestoru ako v minulých dieloch, opäť si kradne film pre seba. V hľadani pokľadu však tentoraz dostal rovnocenného protivníka – Kapitána Salazara v podaní geniálne oduševneného výkonu Javieru Bardemu. Toho kedysi práve Jack uväznil na večnosť v Diablovom Trojuholníku, ale podarilo sa mu oslobodiť a dýcha Jackovi na zatylok. Jeho sol'ou a vodou rozožratá posádka je malým digitálnym zázrakom. Vizuálne pôsobí úplne reálne a neskutočne draho. Rozpočet filmu bol šialených 230 miliónov dolárov a je to vidno. Celkovo digitálne efekty patria k tomu najlepšiemu, čo som za posledné

roky v drahých blokasterov v kine videl (Hobit, utekaj sa hanbiť do kúta). Niektoré scény mi svojou vizuálnou veľkoleposťou, výbornou dynamikou a buracajúcou, správne zvolenou dobrodružnou hudbou vyvolávali zimomriavky na chrbte.

Film je popretkávaný údernými hláškami a správnym opileckým bukanierskym humorom. Samozrejme je to pol na pol. Na jeden dobrý vtip pripadá jeden trápny, ale ja som sa naozaj občas schuti zasmial. Scéna s gilotínou mi bude ešte dlho vyvolávať autistický úsmev na tvári. Tempo je od úvodu rýchlejšie ako zombie žralok kladivák a až do záverečných tituliek nespomalí a nezakopne, narozdiel od večne podnapitého kapitána Sparrowa. Tomu sa venuje hlavne úvod filmu a dozvieme sa aj, ako vznikla jeho prezývka a kde prišiel ku kompasu.

Celá stopáž je nabitá výborne zrežirovanou akciou, skvelo napísanými

zaujímavými charaktermi, vhodne zvolenou hudbou, ktorá ma grády a ešte šperkuje celkový dojem z veľkolepých scén. Noví Piráti z Karibiku sú tak pre mňa naozaj príjemným prevapením a ašpirujú kl'udne na jeden z popkorňákov roka. Všetko do seba zapadlo, casting je výborný, dej zábavný a dobrodružstvo bombastické ako rana z dela. Vlastne až na malé drobký ako občas kolísajúce tempo v podstate nemám čo filmu vytknúť. Ak zостаňte až do konca, čaká vás potitulková scéna.

„Najnovší Piráti sú ako fl'aška zlatistého karibského rumu – vizuálne opojní, schuti sa spolu s nimi zasmejete, dobrodružstvo a dynamika akčných scén vyvolajú stav eufórie a dokonalé efekty zahľadajú aj tie malé chybičky na kráse.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 121 min

Režie: David Michôd
 Scénář: David Michôd
 Kamera: Dariusz Wolski
 Hudba: Nick Cave, Warren Ellis
 Hrají: Brad Pitt, Ben Kingsley, Emory Cohen, Tilda Swinton, Topher Grace, Anthony Michael Hall, Scoot McNairy, Will Poulter, RJ Cyler, John Magaro, Keith Stanfield, Deborah Rosan, Andrew Byron, Meg Tilly, Josh Stewart, Alan Ruck
 Producenti: Jeremy Kleiner, Brad Pitt, Dede Gardner
 Styl: Peter Sciberras
 Kostýmy: Jane Petrie

PLUSY A MÍNUSY:

- + Humor
- + Lákavé téma
- + Potenciál
- Herecké výkony
- Délka
- Scénář

HODNOTENIE:

War Machine

JAK VYHRÁT VÁLKU A NEZBLÁZNIT SE

Netflix začíná přitvrzovat a několikánásobně rozšiřuje svoji originální produkci. Netýká se to ovšem jen seriálů, ale i filmů. A i letošní novinky z produkce internetového giganta si našly cestu na filmové festivaly. Jedním z nich je v posledních dnech diskutovaný snímek *War Machine*, který se i přes mrzké ohlasy v zahraničí a konečnou absenci na filmovém festivalu v Cannes stal hlavním bodem diskuze o budoucnosti filmu a filmových festivalů, kterým není po chuti politika zveřejnění filmu již několik dní po uveřejnění na prestižních festivalech. Jaký je ale samotný film figurující v této aféře?

Snaha Netflixu vyrukovat po většinou chválených a divácky oblíbených seriálech i s vlastní kvalitní filmovou tvorbou je přinejmenším chvalitebná. Ostatně už dva roky starý snímek *Bestie* bez vlasti ukázal, že při akvizici zajímavých filmařů

může tahle platforma nabídnout jasným vizím tolik potřebné zázemí. Letos se tak mimo Joon-ho Bongova snímku *Okja* (který se do Cannes nakonec podíval, byť s nevelkým úspěchem) dostalo i na





nákladnou vojenskou satiru v režii Davida Michôda (zodpovědného za vydařené Království zvířat) s Bradem Pittem v hlavní roli, War Machine. Celovečerní adaptace knižního bestselleru The Operators od tragicky zesnulého novináře Michaela Hastingsa ovšem míří trestuhodně mimo.

Na Taliban s humorem

Což o to, potenciál na hodně zajímavý snímek by tu byl. Samotná předloha totiž patří mezi jeden z nejzásadnějších knižních svazků, který byl o válce s terorem za posledních deset let napsán. Vzhledem k akvizici zajímavých jmen a nezávislé produkce pak ony očekávání ve spojení s filmem jen rostly. Jenže právě na začátku takhle podívaná začala mířit úplně mimo.

War Machine totiž má jeden, ovšem docela zásadní problém. Prodat absurditu a šílenost, s jakou je válka proti terorismu vedena je jedna věc, prodat ji s humorem je věc druhá. A právě humor a částečná nadsázka, které měly být hlavní zbraní této novinky, se staly tím, co filmu podrazilo nohy. Snímek totiž není dostatečně zábavný na to, aby byl osvobozující satirou na stále aktuální téma, zároveň však neposkytuje realistickou výpověď na toto téma, aby sehrál nějakou větší roli či jej bylo možné použít jako komentář k situaci na blízkém východě.

Krok mezi velké produkce

Vezmeme-li tak v potaz, že snímek má něco málo přes dvě hodiny a ani na moment vlastně neví, čím, že to chce být, je

na průšvih zaděláno. Tristní výsledek pak jen podporuje fakt, že po herecké stránce snímek připomíná spíše nácvik vesnického hereckého ansámblu než nějaký seriózně míněný snímek, ať už válečné drama či komedii s pořádnou porcí nadsázky.

Výsledek je tak v případě hlavních hráčů, především pak hlavního tahouna Brada Pitta někde na pomezí nezávislého válečného dramatu a komediálního skeče na úrovni Saturday Night Live. Postavy zkrátka podráždí filmu nohy alespoň s tím málem, co War Machine zbylo.

Výsledkem je tak podívaná, která měla hodně potenciálu, nicméně, jak se říká, skutek utek. Nepříliš záživná



ani zábavná dvouhodinová postrádá moc důvodů k tomu, proč jí dát vlastně šanci. Zajímavý nápad a aktuální téma ale provedení táhne k zemi.

To, co tak mělo být první vlajkovou lodí Netflixu mezi velkými filmy, je ve výsledku jen dalším zaměnitelným snímkem, který příliš rozruchu udělat nezvládne. Tak třeba přičtě.

Snímek War Machine můžete na Slovensku zhlédnout ne službě Netflix od 26. května. Na svoje uvedení i na české mutaci této streamovací služby film stále čeká.

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Jade Changová
 Wangovci verzus svet

Rok vydania: 2017
 Žáner: Beletria pre dospelých,
 Spoločenské romány

PLUSY A MÍNUSY:

- + hlboké posolstvo knihy
- + pútavosť témy a samotného diela
- + priblíženie sa k myšlienkam ľudí, ktorí museli (ne) dobrovoľne opustiť svoje domovy
- + reálnosť príbehu

HODNOTENIE:

Wangovci verzus svet

Z BOHATSTVA DO CHUDOBY

Autorka románu, Jade Changová, pôsobila ako novinárka a redaktorka, okrem toho sa venovala aj umeniu a kultúre. Narodila sa v Ohio v roku 1976. Román Wangovci verzus svet je jej debut, zverejnený 4. októbra 2016.

„Budúcnosť má staré srdce.“

CARLO LEVI

Charles Wang sa hnevá nielen na Ameriku, tú prelietavú potvoru, ale aj na celé dejiny. Tohto arogantného, inak celkom milého podnikateľa, ktorý vybudoval kozmetické impérium na báze močoviny a zarobil obrovský majetok, práve zruinovala finančná

kríza. Charles si už nepraje nič iné, len doviest' deti do bezpečia, aby sa mohol vrátiť do Číny a pokúsiť sa naspäť získať rodinné pozemky a svoju hrdosť.

Zo súkromných škôl, ktoré si už Charles nemôže dovoliť, vyzdvihne syna Andrewa, nádejného komika, a dcéru Grace, posadnutú módou.

Spolu s ich nevlastnou matkou Barbarou opúšťajú svoj dom v Bel-Air a vydávajú sa na dlhú cestu smerujúcu do štátu New York, kde sa uchýlila Charlesova najstaršia dcéra, výtvarníčka Saina, keď upadla do nemilosti kritikov.

Syna mu v New Orleanse zvedie staršia žena, manželka je schopná opustiť ho

kvôli kvalitnej postelnej bielizni a Charles si odrazu musí vybrať medzi starým a novým svetom, medzi zachovaním rodiny a splnením si svojho sna v Číne.

Hoci román nie je autobiografiou, príbeh Wangovcov odráža históriu autorkinej rodiny.

Dej knihy Wangovci verzus svet je nesmierne zábavný a vtipný, čitateľom poskytuje nový pohľad na to, čo znamená byť súčasťou Ameriky.

Zároveň nám umožňuje uvedomiť si, že aj prechod od závažného bohatstva k módnym kúskom (ešte vždy značkovým) môže spojiť rodinu tak, ako to peniaze nedokážu.

„Byť boháčom je nádherné.“

TENG SIAO-PCHING

Táto kniha ma neuveriteľne, nielen po obsahovej, ale aj formálnej stránke, zaujala.

Od prvého momentu som sa do hlavnej postavy vcítila, nie však zámerne.

Dej je pútavý a plynie rýchlo. Ved' to určite poznáte. "Pri kvalitnej knihe aj čas zastane a o to horšie sa vracia späť do prítomnosti."

Téma, možno aj aktuálna, ma vtiahla medzi postavy, vďaka čomu som si knihu naplno užívala.

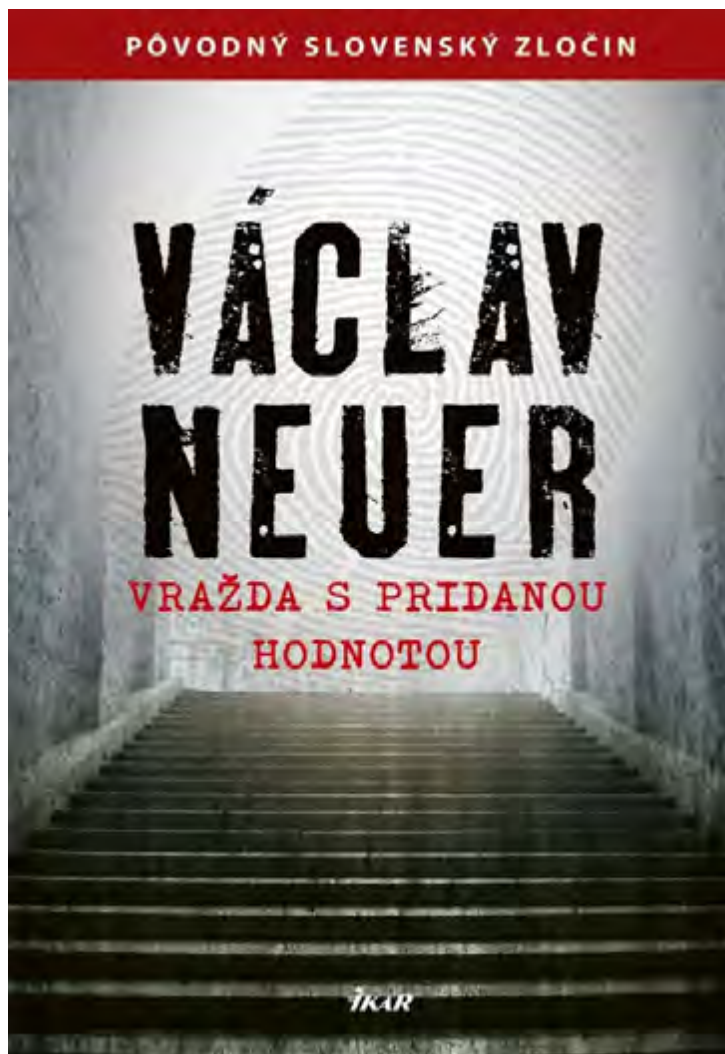
*Nie je to typ románu,
 ktorý by ste
 zámerne hľadali
 alebo nebodaj našli
 v červenej knižnici.
 Ale ak na ňu náhodou
 "nad'abíte", určite
 nebudete l'utovať.*

Monika Siekelová

ZÁKLADNÉ INFO:
 Václav Neuer
 Vražda s pridanou hodnotou

 Rok vydania: 2017
 Žáner: Beletria pre dospelých,
 Krimi, detektívky
PLUSY A MÍNUSY:

- + dialogickosť
- + dramatický spád
- + snaha priblížiť sa realite
- chýba udržiavanie dramatického napätia
- klišéovitosť
- typizácia charakterov

HODNOTENIE:

Vražda s pridanou hodnotou

PRIDANÁ HODNOTA: AUTENTICKOSŤ

„Strach. Nikdy v živote nemal taký veľký strach ako teraz. Celkom ho ochromil. Keď začal s rukami spútanými za chrbtom... – Ešte dobrých desať minút po tom, čo otvoril oči, ležal Ledecký nehybne na chrbte a cival do stropu. Tričko a pyžamové nohavice, v ktorých spal, mal celkom prepotené... – V piatok šiestnásteho mája sa Bratislava zobudila do všedného pracovného dňa. V noci trochu spáchlo... – Vstala iba pred niekoľkými minútami. Dotackala sa do kuchyne a v dreze si opláchla napuchnuté unavené oči... Prečo ma len, kurva, ten špinavý albánsky hajzel núti robiť aj cez deň? Takmer sa rozplakala.“ (Neuer, 2016, s. 5 – 17).

Václav Neuer v krimipríbehu Vražda s pridanou hodnotou voľne nadväzuje na svoj debut Krkavčí súd. Autor je bývalým

vyšetrovateľom, čo sa značne odráža na dôveryhodnosti celého príbehu.

Hneď na prvých stranách knihy sa čitateľ oboznamuje so štyrmi rôznymi dejovými líniami. Jednotlivé obrazy sa často zdarne striedajú a v konečnom dôsledku tvoria zmysluplný a dramatický celok. Neuer od začiatku kladie pred čitateľa svoje autorské esá: britkosť dialógov bez rozvláchnych opisov, jasné predstavenie prostredia, snaha o zobrazenie reality, blízke poznanie nielen postupov vyšetrovania, ale aj úmornosti práce v spojení s osobnými životmi protagonistov. S jazykom sa nehrá, snaží sa byť jasný a presný.

V úvodných piatich kapitolách autor triezvo predstaví knihu. V centre je vyšetrovanie dvoch vražd, ktoré zdanlivo

vzájomne nesúvisia. Námet sa zdá byť otrepaný, v Neuerovom podaní ale nie je znásilnený. Nedarí sa mu však celkom odviazať od typických krimi seriálov a príbehov, o čom svedčí typizácia postáv, obrat k niekoľkokrát reprodukovaným motívom a zbytočné digresie.

V texte znateľne cítiť osobné poznanie náročnosti vyšetrovateľskej práce. Kniha nie je mainstreamovým zhlukom nezmyselných striedaní prestreliek a naháňačiek, ale podrobne, niekedy až byrokraticky nekompromisne sleduje vyšetrovacie postupy. Nemožno sa ubrániť dojmu, že Neuer sa snaží o zachytenie čo najvernejšieho obrazu celého vyšetrovania v spleti vlastných súkromných príbehov postáv.

Tie sa niekedy – nie veľmi šťastne – prebujú cez text, pôsobia rušivo a predovšetkým zbytočne. Značia o autorskej snahe bližšieho popisu jednotlivých charakterov, no chýba im dlhodobá pisateľská zručnosť a skúsenosť, ktorá sa cibí praxou. Autorove pisateľské umenie spočíva v schopnosti vykreslenia dramatického napätia deja.

Obal knihy je farebne pútavý, zjavne hovoriaci, že príbeh predstaví „pôvodný slovenský zločin“ v rozprávaní Václava Neuera. Použitie ilustrácie na pozadí prednej obálky sa napriek niekoľkým úvahám o tom, aký je ich význam na titulke, zatiaľ nepodarilo rozlúštiť.

Vražda s pridanou hodnotou je oddychovým krimi čítaním, ktoré dialogicky nadchne a dramaticky zaujme. Je tu ale riziko, že po vydarených prvých stranách text prestane baviť a stane sa nudným, ničím neprekvapivým. Záver knihy sa snaží o zlepšenie vlastnej reputácie z úvodu, čo sa mu čiastočne podarí.

**Čitateľsky prítiažlivé
krimi čítanie, ktoré ale
nevybočuje z tradičného
slovenského konceptu
kriminálnych príbehov.**

Margita Vojtkuľáková



COKY



