

GENERATION

TESTOVALI SME
Sound BlasterX
AE-5

.....

HRA MESIACA
Uncharted:
Lost Legacy

.....

VIDELI SME
Čiara

.....



GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

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

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulíny,
Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter
Vnuk, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátor, Norbert Bitto, Mário
Lorenč, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Matúš Bednárík, Lukáš
Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská,
Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová,
Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Líška, Ján Hamlik,
Michaela Medved'ová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Uncharted: Lost Legacy

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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
kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Malý-vel'ký Gamescom

Len tak mimochodom. Ubehol Gamescom, ak ste si nevšimli. Totižto, čím d'alej
tým viac sa začínajú tieto show trochu prepadať. Vydavatel'ia objavili
Youtube "hviezdy" a radšej platia im, ako spáliť veľké množstvo peňazí
na obrovskú show. Preto čím d'alej tým menej sa ich objavuje na E3
a Gamescom už tradične vynechalo Sony a Microsoft nemal klasickú press
konferenciu ale jednoduchý stream. Smutné

No noviniek bolo aj napriek tomu veľ'a. A o ich priblíženie sa postarali skvelí
redaktori Gamesite.sk, ktorí vám priniesli hromadu preview, rozhovorov
a článkov o hrách, na ktoré by ste sa mali tešiť. Ďakujeme vám za priazeň,
ktorú ste nám počas Gamescomu zachovali a verte nám, že na nabitú hernú
jeseň sme plne pripravení.

Totižto po klasicky slabom lete prichádza masaker hier rôznorodých žánrov
a veľ'kosť od tých Early Access, cez Indie až po AAA hry. Tie budeme postupne
pokrývať, aby sme vám povedali, ktoré z nich sa oplatia a ktoré nie.
Dúfame však, že sklamaní bude menej ako prekvapení.

S priáním príjemného čítania

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk

Editoriál



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

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.

HYPERX



Koniec Andromedy

Štúdio BioWare definitívne zatvára za singleplayerom v Mass Effect: Andromeda dvere a nebude ho viac podporovať. Update 1.10 bol labuťou piesňou pre hru pre jedného hráča a aj keď opravil a vylepšil mnoho vecí, ktoré ľudia žiadali a samotná hra tiež potrebovala, už sa viacerých nedočkáme.

Mass Effect: Andromeda je nepochybne jedným z najväčších sklamaní posledných rokov.

A takáto, zdá sa, navždy aj ostane. BioWare totiž už ďalej neplánuje podporovať singleplayer, čiže klúčový prvok celej hry, a update 1.10 bol teda posledný vôbec. Zároveň do hry nepridá žiaden nový obsah a pravdepodobne sa tak nedozvieme nič o Quarianskej arche, mysterióznom benefaktorovi a mnohých iných častiach príbehu, ktoré ostali nezodpovedané. Multiplayer však bude žiť stále a počas najbližších týždňov sa dozvieme

informácie o nových multiplayerových misiách a o celkovom obsahu vôbec. Vyjadrenie štúdia BioWare je nasledovné: „Update 1.10 bol posledný update pre Mass Effect: Andromeda vôbec. Nové patche a herný obsah pre singleplayer sa už neplánujú. V najbližších týždňoch vám náš multiplayerový tím poskytne detaily ohľadom budúceho obsahu, vrátane multiplayerových misií, užitočných vecí pre postavy a toho, čo sa chystá pre N7 Day.“

Dissidia

Vývojári zo štúdia Team Ninja po Nioh chystajú nový projekt. Je ním Final Fantasy Dissidia a prinesie bitky tých najikonickejších postáv. Veľmi sa však netešte, počkáte si do budúceho roka.



Yakuza6

Yakuza 6: The Song of Life vyjde v Európe 20. marca 2018 na PS4. Hra bude stáť 59,99 eur. Dostupná bude aj zberateľská verzia, za ktorú si priplatíte ďalších 30 eur.





Shadow of War

Zasa mikrotransakcie

■ Pomaly ale isto nám začína stále viac a viac prenikať do singleplayerového sveta možnosť platiť za rôzne herné veci skutočnými peniazmi, ktorými si hráči môžu ul'ahčovať hranie. Tento trend sa objaví aj v Middle-earth: Shadow of War, kde platby za reálne peniaze budú súvisieť so zábavným Nemesis systémom. V hre budeme môcť kupovať debničky s lootom, skúsenostné body, či „war chest“, ktoré nám pomôžu kustomizovať Orkov pod našim vedením. Tvorcovia sa nechávajú počuť, že hra týmito mikrotransakciami neutrpí a bude hrateľná úplne bez nich.



No Man Sky

Žeby hrateľný?

■ Update 1.3 Atlas Rises pre hru No Man's Sky je oficiálne dostupný! Do hry pribudla nová tridsaťhodinová dejová línia, v ktorej sa hráči dozvedia viac o vesmíre a ich o ich vlastnom poslaní. Okrem toho boli pridané aj procedurálne generované misie, portály umožňujúce rýchle cestovanie, a dokonca aj prekvapivo často žiadaná možnosť naraziť s loďou do povrchu planét. Pravdepodobne najväčšou novinkou je pridanie multiplayeru vo forme Joint Exploration. Hráči v blízkosti sa navzájomvidia ako svetelné gule a budú môcť hlasovo komunikovať a skúmať vesmír až s päťnástimi ďalšími hráčmi v blízkosti.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

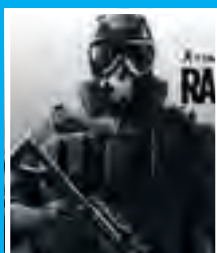
■ ...očakávaný bizarný horror We Happy Few má konečne dátum vydania. Veľmi sa však netešte, lebo to nebude v tomto roku. Oficiálny dátum vydania bol zatiaľ stanovený na 13. apríla 2018, a to pre všetky platformy PS4, Xbox One a PC.

■ ...Overwatch hráči sa tak isto môžu tešiť na nový obsah. Tentoraz je ním nový herný mód, a to Deathmatch. Ide teda o hru všetci proti všetkým a momentálne je už dostupný na testovacom serveri.

■ ...už 26. septembra si štúdio Bethesda pre milovníkov Falloutu pripravila chuťovku. Ide o Game of the Year verziu Fallout 4, ktorá bude obsahovať všetky DLC, módy, survival mód a bude tak kompletným balením so všetkým, čo k hre patrí.

RS6

Do Rainbow Six 6 sa chystajú ďalšie novinky. Okrem jednej novej mapy z Hong Kongu do hry pribudnú aj traja noví operátori. Mapa bude zdarma pre všetkých a zahráme si už 29. augusta.



Okami

Nie je to síce oficiálne potvrdené, no niekoľko uniknutých informácií potvrdzuje, že by sme sa už tieto Vianoce mali dočkať HD verzie Okami pre PS4 a Xbox One.



Acer Nitro 5 Spin



Acer predstavuje konvertibilný prenosný notebook Nitro 5 Spin pre príležitostné hranie. Jeho flexibilná konštrukcia, výkonné komponenty, dotykové ovládanie a oblúbené herné funkcie z neho robia ideálnu voľbu pre rôzne hry a herné scenáre.

Elegantná ľahká konštrukcia a až desaťhodinová výdrž na batériu z neho robí ideálnu voľbu pre hranie moderných hier, ako je Dota 2, Overwatch či League of Legends. Jeho celohliníkové telo má čierny kartáčovaný povrch, červené akcenty a je vybavené základnými hernými technológiami, ktoré najviac ocenia príležitostní hráči.

Nitro 5 Spin vybavené procesorom až Intel Core i7 ôsmej generácie, grafikou NVIDIA GeForce GTX 1050 a bleskovo rýchlou grafickou pamäťou GDDR5 poskytuje výkon potrebný pre príležitostné hranie kedykoľvek a kdekoľvek. PCIe SSD s kapacitou až 512GB zaručuje rýchly štart a systémovú odozvu. Aj vďaka 15,6" IPS displeju, podsvietenej klávesnici a skvelému audio systému skladajúceho sa z dvoch reproduktorov a jedného subwoofera je tento konvertibilný notebook ideálnou platformou pre mobilnú prácu na počítači a zábavu na cestách.

Aby bolo zaistené bezproblémové hranie, optimalizuje u Nitro 5 Spin všesmerová anténa ExoAmp od spoločnosti Acer smer prijímu a vysielania, aby zabezpečila stabilný bezdrôtový signál bez ohľadu na otočenie zariadenia a na to, či je anténa umiestnená pod kovovým krytom notebooku.

Nechýba ani bezdrôtová technológia MU-MIMO (Multi-User Multi-Input Multi-Output) pre až trikrát rýchlejšie sťahovanie, plynulejšie streamovanie a lepšie zážitky zo surfovania oproti iným 802.11ac zariadeniam v prostredí, kde sa nachádza viac používateľov. Sieť MU-MIMO slúžia súčasne viacerým zariadeniam namiesto jednej.

Nitro 5 Spin poskytuje dodatočnú úroveň zabezpečenia a pohodlia tým, že využíva vstavané hardvérové zabezpečenie v procesore Intel Core 8. generácie a súčasne je vybavený čítačkou odtlačkov prstov. Tá napomáha rýchlo a bezpečne overiť totožnosť vlastníka prostredníctvom Windows Hello, a to jeho prihlásením jednoduchým dotykom prstu.

Acer Nitro 5 Spin bude k dispozícii v októbri za ceny od 1199€.



NEWS FEED



**SAPPHIRE Radeon
RX Vega 64**

Sapphire uviedlo očakávané grafické karty Radeon RX Vega 64.

Architektúra Vega sa vyznačuje významnými vylepšeniami zameranými na maximalizáciu výkonu v dnešných aj budúcich hrách v ultradetailoch a VR. Nové GPU obsahujú vyrovňujúcu pamäť s veľkou šírkou pásma. Radeon

RX Vega 64 využíva technológiu HBM2, ktorá poskytuje vysoké úrovne výkonu a energetickej účinnosti. Vega čipy sú taktiež vybavené jednotkami Next-Gen Compute, ktoré prinášajú vyššie takty a lepšiu priepustnosť. Sapphire uviedlo tri modely Radeon RX Vega 64: štandardnú edíciu, limitovanú edíciu, ako aj model s vodným chladením.

ASUS ROG Crosshair VI Extreme



ASUS predstavil hernú základnú dosku Crosshair VI Extreme z hernej série Republic of Gamers (ROG). Novinka je založená na čipsete X370 s päťcou AM4, ktorú je možné osadiť novými procesormi AMD Ryzen. Základné dosky od ASUS ROG majú už viac ako desaťročie dlhú tradíciu a konkrétne nová Crosshair VI Extreme je pokračovateľom prvej dosky Crosshair pre procesory AMD Athlon 64. S uvedením nových procesorov AMD Ryzen teraz prichádza aj najnovšia doska ROG Crosshair VI Extreme, ktorá dokáže

vytážiť tieto procesory na maximum. ROG Crosshair VI Extreme je skutočná ťažká váha medzi základnými doskami s päťcou AMD AM4. Je vybavená funkciami navrhnutými pre fanúšikov herných PC, rovnako ako pre skutočných overclockerov. Práve tí ocenia široké funkcie a možnosti dosky pri hraní tých najnáročnejších hier alebo pri pretaktovaní procesora na hrane jeho možností. Nechýba ani charakteristický dizajn ROG, výkonné chladienie alebo veľa možností rozšírenia prostredníctvom štedrej konektorovej výbavy.

Samsung SSD T5



Define C TG aj Define Mini C TG sú menšie ako bežné ATX a MicroATX skrine, poskytujú optimalizovaný interiér. Define C séria TG prináša bočný panel z tvrdeného skla, materiály tlmiace hluk a technológiu ModuVent známu z mnohých skriní Fractal Design.

Steelseries Apex M750

Novinka má vlastné, špeciálne navrhnuté lineárne mechanické spínače QX2 s malou silou potrebnou na stlačenie, čo zabezpečuje tichý chod a dlhú životnosť. Klávesnica ponúka hliníkové jadro, stabilitu a moderný vzhľad, dokreslený RGB podsvietením.

Fractal Design Define C série TG



Define C TG aj Define Mini C TG sú menšie ako bežné ATX a MicroATX skrine, poskytujú optimalizovaný interiér. Define C séria TG prináša bočný panel z tvrdeného skla, materiály tlmiace hluk a technológiu ModuVent známu z mnohých skriní Fractal Design.

Otočný ovládač klávesnici dáva nový rozmer



Klávesnica Logitech CRAFT ponúka úplne nový spôsob okamžitého prístupu k nástrojom v programoch podľa aktuálneho kontextu ich používania pomocou hliníkového otočného ovládača pre zadávanie vstupných parametrov. Môžete sa ho napríklad dotknúť, poklepať naň alebo ním otočiť a ovládať tak jas, kontrast a saturáciu farieb obrázkov

v Adobe Photoshop alebo vytvárať a upravovať grafy v Microsoft Excel. Alebo jednoducho ovládačom otočíte a zväčšíte, či zmenšíte veľkosť písma v programoch pre prácu s dokumentmi, ako je Microsoft Word. Kreatívny otočný ovládač vám poskytuje úplnú kontrolu pri zadávaní rôznych vstupných parametrov pri práci na stolnom počítači, vďaka čomu bude vaša tvorivá práca presnejšia, účinnejšia a neprerušovaná.

Kreatívne otočné koliesko pre vstup parametrov vyrobené z hliníku, nazývané Crown (koruna), rozpozná práve používanú aplikáciu a umožní vám prístup k nástrojom, ktoré potrebujete. Ľahko sa dotknú Crown a získate okamžitý prístup k funkciám v závislosti na aktuálnom kontexte – napríklad veľkosť štetca, jas, typ grafu, veľkosť písma a pod.. Klepnutím funkciou vyberiete a otočením zmeníte jej hodnotu. V obslužnej aplikácii Logitech Options je možné nainštalovať vlastné profily a naplno tak využiť kreativitu pri práci s programami ako Adobe Photoshop

CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Premiere Pro CC, Adobe InDesign CC a Microsoft PowerPoint, Excel a Word. Koliesko Crown navyše umožňuje ľahšie zadávať príkazy, ktoré vyžadujú súčinnosť oboch rúk. Ovládač Crown môžete rovnako použiť na prepínanie medzi pracovnými plochami, aplikáciami alebo úpravu hlasitosti – a k tomu si môžete priradiť jednu funkciu navyše pre každú z vašich obľúbených aplikácií. Klávesnica CRAFT má inteligentné podsvietenie, ktoré spozná, či máte na klávesnici ruky, a ktorého intenzita sa automaticky prispôbuje podľa svetelných podmienok v miestnosti. Samozrejme sú tu aj klávesy Easy-Switch, ktoré stlačením umožňujú písať na ktoromkoľvek z troch pripojených zariadení a prepínať medzi nimi. Vybrať si môžete aj spôsob pripojenia k vášmu počítaču – buď cez bezdrôtový USB prijímač Logitech Unifying, alebo pomocou Bluetooth Low Energy.

Logitech CRAFT bude k dispozícii za odporúčanú maloobchodnú cenu 199 €.

Služba 2N Mobile Video vám ukáže, kto je pri vašich dverách



Služba poskytovaná prostredníctvom aplikácie pre mobilné telefóny 2N® Mobile Video umožňuje priame prepojenie s video interkommi spoločnosti 2N. S mobilnou aplikáciou máte prehľad o dianí pred vašimi dverami, nech už ste kdekoľvek. Vďaka nepretržitému videomonitoringu vstupu do domu budete pre návštevy neustále k dispozícii.

2N Mobile Video je cloudová služba dostupná na portáli My2N. Aplikácia je kompatibilná s mobilnými zariadeniami s operačným systémom Android a iOS. Vďaka tejto aplikácii máte k dispozícii permanentné prepojenie s vašim 2N interkomom a kedykoľvek môžete skontrolovať pohľad kamery interkomu. Jediná podmienka pre používanie tejto aplikácie je nutnosť dátového spojenia (3G, 4G, WiFi). Kdekoľvek na svete tak môžete prijať hovor z interkomu a rozhodnúť

sa, či otvoríte prichádzajúcim dvere alebo nie. Zároveň vďaka portálu My2N môžete interkom vzdialene spravovať a zmeniť prípadne jeho nastavenie.

Služba vám tiež umožňuje vďaka obrazovému záznamu z kamery skontrolovať zmeškané hovory, napríklad ak ste mali vypnuté zvonenie počas schôdzky, a pozrieť sa, kto u vás zvonil. Aplikácia vám zároveň umožní získať pohľad na volajúceho ešte pred prijatím hovoru a ľahšie sa tak môžete rozhodnúť, či chcete vôbec s návštevou komunikovať. Prípadne vzdialene necháte prehrať prednastavenú hlášku a návštevník tým pádom vôbec nespozná, že v danú chvíľu nie ste doma.

Služba je spoplatnená mesačným alebo ročným paušálom. K dispozícii je bezplatná 30 dňová skúšobná verzia. Detailné informácie nájdete na adrese www.2N.cz.

Logitech G603, G613 a G840

Portfólio bezdrôtových myší bohatšie o nový optický senzor HERO



Logitech G oznámila uvedenie dvoch nových produktov, ktoré posúvajú hranice bezdrôtového hrania s vysokým výkonom. Nová bezdrôtová herná myš s technológiou LIGHTSPEED má oficiálny názov Logitech G603 LIGHTSPEED Wireless Gaming Mouse a nová vysoko výkonná bezdrôtová klávesnica má úplný názov Logitech G613 LIGHTSPEED Wireless Mechanical Gaming Keyboard. Logitech G k tomu navyše predstavuje aj vysoko kvalitnú veľkú hernú podložku pre myš Logitech G840 XL Gaming Mouse Pad. Keď použijete všetky tieto tri produkty spolu, výsledkom bude bezdrôtová stolná zostava novej generácie.

Optický senzor HERO

Naším cieľom bolo vytvoriť vysoko výkonnú bezdrôtovú hernú myš, ktorá tiež ponúka dlhú výdrž batérií a vytvorili sme úplne nový senzor. Nazýva sa to HERO, čo je akronym pre „High Efficiency Rated Optical (sensor)“, čiže optický snímač s vysokým výkonom a rýchlosťou prenosu novej generácie. Snímač HERO ponúka presné a precízne snímanie pohybu s rýchlosťou

12 000 DPI bez akcelerácie alebo vyhladzovania, pričom má 10-krát menšiu spotrebu energie v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami.

Bezdrôtová myš novej generácie

Myš Logitech G603 prináša dokonalú bezdrôtovú slobodu s výkonom, ktorý je dostatočne vysoký aj pre tých najnáročnejších hráčov. Je to prvá herná myš vybavená senzorom HERO značky Logitech G, ktorý má výnimočne precízne snímanie pohybu a vysokú presnosť vďaka rozlíšeniu až 12 000 DPI. Myš Logitech G603 využíva vysoký energetický potenciál snímačov HERO a vďaka tomu ponúka maximálny výkon počas viac ako 500 hodín nepretržitého hrania. Myš využíva bezdrôtovú technológiu LIGHTSPEED, aby poskytla bezkonkurenčnú spoľahlivosť, ktorá dokonca prekoná i mnohé herné myši pripojené káblom.

Bezdrôtová mechanická klávesnica

Klávesnice Logitech G613 je navrhnutá pre plnú funkčnosť v bezdrôtovom

svete. Je preto vybavená bezdrôtovou technológiou LIGHTSPEED, ktorá jej umožňuje super rýchly prenos stavových hlásení každú jednu milisekundu. Má aj rozhranie Bluetooth na pripojenie k rôznym zariadeniam. S dvoma batériami typu AA sa môžete hrať až 18 mesiacov. Klávesnica Logitech G613 má šesť programovateľných „G“ tlačidiel, ktorým môžete priradiť vlastné sekvencie príkazov (makrá) alebo interné príkazy v hrách a mať tak všetko k dispozícii na jedno stlačenie. Navyše používa mechanické spínače Romer-G™, ktoré exkluzívne vyvinula značka Logitech G a ktoré poskytujú bezkonkurenčný výkon s neuveriteľnou citlivosťou a životnosťou. Spínače Romer-G na zopnutie potrebujú len 1,5 mm a zaregistrujú tak stlačenie tlačidla až o 25 percent rýchlejšie a s nižším zdvihom než konkurenčné modely. K aktivácii tlačidiel stačí aj nižšia sila 45 g, takže so spínačmi Romer-G získate prakticky okamžitú odozvu, čo minimalizuje únavu pri dlhých herných súbojoch.

Veľká podložka pre myš

Podložka Logitech G840 je určená pre hráčov, ktorí oceňujú široký herný priestor a prehľadné usporiadanie – je to extra veľká podložka pre myš, ktorú môžete rozložiť na celom stole. Svoju klávesnicu a myš môžete na ňu položiť a celá vaša zostava tak bude pôsobiť oveľa čistejšie a zjednotene.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že bezdrôtová herná myš Logitech G603 LIGHTSPEED Wireless Gaming Mouse a bezdrôtová mechanická herná klávesnica G613 LIGHTSPEED Wireless Mechanical Gaming Keyboard budú k dispozícii u predajcov na celom svete v septembri 2017 za odporúčané maloobchodné ceny 79,99 € a 149 €. Extra veľká podložka pre myš Logitech G840 Extra-Large Mouse Pad by mala byť u globálnych predajcov dostupná od septembra 2017 za odporúčanú maloobchodnú cenu 49,99 €.

Softvérovo definovaná budúcnosť

Cloud, virtualizácia a softvérové siete sú dnes bežné technológie, ktoré pomáhajú spoločnostiam a organizáciám zvyšovať efektívnosť a znižovať náklady. Dalším krokom smerom k účinnejším dátovým centráram s dostatočnou kapacitou je softvérové úložisko.

Problémom, s ktorým denne bojujeme, je nepretržitý a neustále rastúci objem ukladaných dát. Individuálne prognózy sa líšia, ale experti súhlasia s tým, že objem ukladaných dát sa približne zdvojnásobí každých 18 mesiacov. Ak keď ceny hardvéru klesajú, pokles je oveľa pomalší ako nárast objemu uložených dát. Za archiváciu tak paradoxne platíme stále viac a viac.

Tradičné vyhradené úložné zariadenia môžu byť ladené pre konkrétnu úlohu (databázové aplikácie s obrovským počtom prístupov, dátové analýzy vyžadujúca rýchlosť a pod.), ale na dlhodobé ukladanie rýchlo rastúceho objemu dát sú ich koncepty nevhodné a drahé. Zariadenia SAN predstavujú proprietárne systémy, v ktorých sú ich hardvér a softvér integrované do neoddeliteľného celku.

Akákoľvek zmena hardvéru je preto veľmi nákladná a celkové náklady zvyšujú aj platby za vlastné softvérové licencie.

Obrovské škálovanie dát s udržateľnými nákladmi preto hľadá inšpiráciu v cloudových službách. Rovnako ako v prípade služieb cloud je aj tzv. Software Defined Storage (SDS) tvorený veľkým množstvom veľmi bežných komoditných serverov so softvérovou vrstvou, ktorá riadi správu úložného priestoru.

Medzi hlavné výhody softvérového úložiska patrí použitie komoditného hardvéru, teda bežných serverov.

Počet uzlov môže byť prakticky neobmedzený, čím je možné kedykoľvek zvýšiť kapacitu celej infraštruktúry. Zatiaľ čo pre štandardné SAN je potrebné zakúpiť hardvér certifikovaný výrobcami, v prípade SDS si môžete vybrať z bežne dostupných diskov a ďalších komponentov. Servery SDS môžu pridávať procesory, pamäť alebo ľahko nahradiť súčasné sieťové rozhrania novými, výkonnejšími, čo zabezpečuje nielen cenovú dostupnosť, ale aj širokú kompatibilitu, ktorú si výrobcovia

konvenčných zariadení SAN nemôžu dovoliť. Existuje celý rad softvérových riešení SDS, ktoré fungujú úplne nezávisle od použitého hardvéru. Medzi tie najbežnejšie patrí SUSE Enterprise Storage, open source systém postavený na základe bezplatného projektu Ceph. Spoločnosť SUSE je zapojená aj do finalizácie softvérového produktu pre podnikové nasadenia a Ceph má na celom svete už desiatky miliónov inštalácií.

Softvérovo definované úložiská spravujú v súčasnosti približne 10% kapacity dátových centier, avšak analytici mu predpovedajú veľkú budúcnosť. Už v roku 2019 by mal podiel dát spravovaných v SDS predstavovať viac ako 50% celkovej dátovej kapacity.

Vhodnosť nasadenia SDS by sa mala posudzovať osobitne pre každý projekt. V súčasnej podobe sú SDS vhodné najmä na dlhodobé ukladanie obrovských objemov dát, ktoré je potrebné bezpečne zálohovať. Užitočné sú najmä pre veľké multimediálne dáta, zatiaľ čo doménou SAN sú stále najmä rýchle databázové aplikácie, alebo prevádzka e-shopov.

Služba 2N Mobile Video vám ukáže, kto je pri vašich dverách



Niekedy len kamery nestačia. AXIS D2050-VE Network Radar Detector je prvý sieťový radarový detektor od spoločnosti Axis s veľmi presnou a spoľahlivou detekciou narušenia. Je to nákladovo veľmi efektívny spôsob ochrany perimetru, čo výrazne znižuje riziko falošných poplachov.

Vďaka detekcii v horizontálnom uhle 120 stupňov a dosahu až do vzdialenosti 50 metrov poskytuje radarový detektor AXIS D2050-VO presnú polohu pohybujúceho sa objektu na veľkých plochách a spolu s kamerou umožňuje aj jeho prakticky okamžitú vizuálnu identifikáciu. Teleso detektora má ochranu proti vandalom s ochranou IK08, NEMA 4X a IP66,

takže si hravo poradí aj s tvrdými protivníkmi. Narušenie detekuje aj v nepriaznivom počasí a pritom minimalizuje falošné poplachy spôsobené dažďom, snehom, hmyzom alebo tieňmi. Poskytuje veľmi presnú a spoľahlivú detekciu nielen cez deň a v noci, ale aj v extrémnych situáciách, keď sú normálne kamery "slepé". Senzor AXIS D2050-VE sa dá ľahko integrovať do existujúcich bezpečnostných a sledovacích systémov. Je kompatibilný s väčšinou softvérov pre správu videa. Napájanie môže byť ako pri sieťových kamerách priamo cez dátový kábel s technológiou PoE, čo zjednodušuje proces inštalácie. *Detailné informácie nájdete na adrese www.AXIS.com.*

Herný headset novej generácie

Cloud Alpha ako prvý v obore používa dvojkomorovú technológiu



HyperX, herná divízia spoločnosti Kingston Technology, predstavila headset novej generácie HyperX Cloud Alpha. Je to prvý herný headset vybavený dvojkomorovou technológiou a prináša neuveriteľnú kvalitu zvuku, vďaka ktorej budú zážitky pri hraní na PC, konzolách a mobilných herných zariadeniach oveľa silnejšie.

Model Cloud Alpha zachováva DNA predošlých headsetov značky HyperX, ktoré získali mnohé ocenenia, a pretože dokonalo „sedí“ na hlavu, poskytuje nedostižné pohodlie aj počas dlhých herných súbojov. Má bohato prekreslený zvuk, čo vám umožní citlivo vnímať priestor a orientovať sa v ňom.

„Nový model HyperX Cloud Alpha je prvým headsetom vybaveným našou dvojkomorovou technológiou, ktorá prináša jedinečnú kvalitu zvuku,“ povedal Ignacio Sune, riaditeľ predaja pre Európu v spoločnosti HyperX EMEA. „Slúchadlá Cloud Alpha boli vyvinuté a testované v laboratóriách HyperX a pre čo najvyššiu konkurencieschopnosť ponúkajú čo najvyššiu možnú kvalitu zvuku, pohodlie a kvalitné

spracovanie, aby ich mohli používať najlepší profesionálni hráči eSports na celom svete.“

Prvýkrát sa headset Cloud Alpha predstaví na akcii Gamescom 2017 a predvedie tu dvojkomorovú technológiu HyperX, vďaka ktorej poskytuje precízny zvuk hier s neuveriteľným rozsahom a plnosťou. HyperX používa drivers s priemerom 50 mm a dve komory, ktoré umožňujú oddeliť basy od stredových a vysokých frekvencií a vytvoriť dynamický zvuk, vďaka ktorému sa do hrania, hudby a filmov úplne ponoríte. Headset Cloud Alpha bol navrhnutý tak, aby ste mali čo najväčšie pohodlie aj počas dlhých hodín hrania. Využíva k tomu náušníky zo špeciálnej peny s tvarovou pamäťou, z vlastného vývoja divízie HyperX, širší hlavový mostík s mäkkou a poddajnejšou umelou kožou a hliníkový rám s odolnou a napriek tomu ľahkou konštrukciou. Headset má odnímateľný kábel, na ktorom sú aj prvky ovládania zvuku, takže si hráči môžu nastaviť hlasitosť a vypnúť mikrofón priamo na kábli, bez ohľadu na to, či práve hrajú na PC, mobile, PlayStation, Xbox One, Mac, Nintendo Switch alebo systémoch virtuálnej reality s konektorom jack 3,5 mm. Keďže slúchadlá Cloud Alpha

hráčom ponúkajú vynikajúcu kvalitu snímania hlasu a špičkový zvuk, ktorý im pomáha komunikovať v rámci herného teamu, majú certifikát TeamSpeak a Discord Certified.

„Sme veľmi radi, že môžeme mať na veľtrhu Gamescom HyperX ako partnera pre prvý turnaj PUBG Invitational,“ povedal Woonghee Cho, riaditeľ celosvetového obchodného rozvoja v spoločnosti Bluehole Inc, ktorá titul PUBG vyvíja. „HyperX je popredná svetová značka so špičkovými hernými produktmi a my sme šťastní, že sa budú podieľať na akcii PUBG Invitational. Tešíme sa až vyskúšame ich nové headsety Cloud Alpha, ktorými na turnaji vybavíme všetky počítače.“

Gamescom je najväčšou akciou na svete pre vývojárov hier a HyperX je hrdým sponzorom tejto prvej veľkej súťaže v PUBG. Divízia HyperX ponúka kompletné portfólio hernej výbavy, ktoré používajú profesionálni hráči na celom svete, aby mohli hrať čo najlepšie. Celým produktovým radom – vrátane nového headsetu Cloud Alpha – bude na turnaji PUBG Invitational, kde sa hráči stretnú v turnaji o 350.000 USD, vybavených až 80 herných staníc.

Headset Cloud Alpha bude predvádzaný na veľtrhu Gamescom, ktorý sa koná od 22. do 24. augusta v Kolíne nad Rýnom v Nemecku. HyperX sa bude nachádzať v sekcii Game Industry Business Lounge, ktorá je súčasťou Gamescom Business Area. Počas oficiálneho zahájenia veľtrhu Gamescom prednesie Paul Leaman, viceprezident HyperX pre EMEA, prejav o rozširujúcom sa priestore eSports a roli tzv. endemických sponzorov v rámci panelovej diskusie s názvom Digital Sponsorship na prvej konferencii SPOBIS Gaming & Media Conference.

Cena a dostupnosť

Uvedenie headsetu Cloud Alpha sa plánuje na 25. septembra za výrobcom odporúčanú maloobchodnú cenu 99,99€. K dispozícii bude u vybraných predajcov. Podrobnejšie informácie o Cloud Alpha a jeho dostupnosti nájdete na webových stránkach Cloud Alpha na adrese www.hyperxgaming.com/

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Komiksové novinky u Warnerů

Ještě letos na Comic-Conu se u Warner Bros chvástali pěkně nabitým programem komiksových filmů v jejich DC Extended Universe, který zatím nezvládl fanoušky příliš přesvědčit, i když už má za sebou čtveřici filmů a minimálně dalších osm ve fázi příprav. Nyní se ovšem dostalo na povrch, že u toho jejich komiksové plány nekončí a šanci dostanou také komiksové spin-offy, z nichž ne všechny budou patřit právě do tohoto univerza. Prvním oznámeným byla sólovka Jokera o jeho původu, kterou by si měl napsat a zrežisovat Todd Phillips (Pařba ve Vegas, Týpci a Zbraně) a produkovat

by ji měl Martin Scorsese. Jednat by se údajně mělo o výrazně temnou kriminálku z osmdesátých let ne nepodobnou právě filmům Martina Scorseseho. Vzhledem k tomu, že se jedná o film mimo DCEU, dočkat bychom se měli i jiného představitele Jokera.

Chvíli na to byl oznámen další spin-off, který by už ovšem do DCEU spadat měl, The Joker and Harley Quinn. Vlastní film pro tuhle dvojici by měli tvůrčím dohledem zaštitit Glenn Ficarra a John Requa zodpovědní za romantickou komedii Bláznivá, ztracená láska. Ve filmu by se mimo dva zmíněné měly objevit i další ženské hrdinky/záporky ze stáje komiksů DC.



Netflix rozšiřuje pole působnosti

I přesto, že se na veřejnost před nedávnem dostal zpráva o milionové ztrátě, ve které je platforma Netflix, vedení společnosti to očividně příliš netrápí, neboť stále zrychlují svoji vlastní expanzi. A jedním z takových kroků je i akvizice komiksového vydavatelství Millarworld v jejímž čele stojí sám legendární komiksový autor Mark Millar. Jaké má společnost plány s právě zkoupenými komiksovými sériemi zatím známo není, ale dá se očekávat hned několik seriálových a filmových adaptací komiksů právě od této společnosti exkluzivně pro Netflix. Jen připomenu, že z nakladatelství Millarworld pochází také komiksové předlohy pro filmy Wanted, Kick-Ass nebo Kingsman: Tajná služba (který se zanedlouho dočká pokračování). Millar samotný pak stál u vzniku klíčových příběhů pro některé hrdiny od Marvelu, jeho komiksy inspirovaly například první Avengers, Captain America: Občanská válka nebo letošní komiksovkou Logan.

Castingové a filmové novinky:

- Postava Lexe Luthora byla vystřižena z připravovaného komiksového filmu Liga spravedlnosti, který právě prochází přetáčkami pod dohledem Jesse Wheddona.
- Chris Hemsworth a Jeff Bridges jednají o účasti v novince Drew Goddarda Bad Times at the El Royale.
- Will Ferrell si zahraje ve filmu na motivy knihy Stoletý stařík, který vylezl z okna a zmizel.
- David Oyelowo se objeví v novince Douga Limana Chaos Walking.
- I přes tvrzení studia, že se na filmu Mizerové III pracuje, je dle slov jednoho z hlavních představitelů Martina Lawrence jen velmi malá šance, že se filmu nakonec dočkáme.
- Michael K. Williams bude vystřižen z obsazení připravovaného filmu o Hanu Solovi, herec se díky nabitému programu nemůže zúčastnit dlouhých přetáček a tak jeho role bude přepracována.
- Morgan Freeman letos dostane ocenění Screen Actors Guild za celoživotní dílo.
- Remake Xeny se nakonec nekoná.
- Ed Skrein se přidává k obsazení remaku Hellboye.
- Pedro Pascal si zahraje hlavního záporáka v druhém Equalizerovi.
- Katee Sackhoff si zahraje hlavní záporáčku v nadcházející sérii seriálu The Flash.

- Ve věku 91 let zemřel komik Jerry Lewis.
- Jessie T. Usher si zahraje hlavní roli ve filmu Son of Shaft, Samuel L. Jackson se vrátí jako zatím poslední inkarnace Shafta.
- Začaly se natáčet filmy Aquaman a Avengers 4.
- Během natáčení filmu Deadpool 2 zemřela jedna z kaskadérek.
- Začal se připravovat třetí díl příběhu agenta Johnny Englisha.
- David Tennant a Michael Sheen se objeví v hlavních rolích seriálové adaptace knihy Neila Gaimana Dobrá znamení.
- Riz Ahmed by si podle všeho měl v sólovce Venoma stříhnout roli dalšího výrazného záporáka Spider-Mana - Carnage.
- Tim Miller se s největší pravděpodobností ujme již dlouhé roky připravované adaptace cyberpunkového Neuromancera.
- Phillip Noyce natočí thriller z 2. světové války The Devil's Brigade.
- Milla Jovovich si zahraje hlavní záporáčku v připravovaném Hellboyovi, bude hrát Kravou královnu.
- Veterán late night show David Letterman dostane novou talk show na Netflixu. Objednáno je zatím šest hodinových epizod s premiérou v průběhu příštího roku.
- Začal se oficiálně připravovat další spin-off Star Wars, tentokrát o příběhu Obi Wana.

Režisovat by jej měl Stephen Daldry.

- Chystá se nová adaptace Obrazu Doriany Graye od Oscara Wilde, kde by si hlavní roli měla zahrát žena. Režisovat bude Annie Clark.
- Daniel Craig se nyní oficiálně vrátí v další bondovce.
- Julian McMahon se objeví v marcelovském seriálu Runaways.
- Scott Glenn se objeví v seriálu podle Stephena Kinga Castle Rock.
- V zákulisí seriálu Živí mrtví to vře, po Franku Darabontovi, který se se stanicí soudí od druhé série, se k soudu uchýlili i zbylí producenti seriálu, kteří požadují stamilonové vyrovnání z ušlých zisků díky nekalým praktikám stanice AMC.

Změny v datech premiér:

- 29. června 2018 se do kin dostane snímek Soldado, volné pokračování snímku Sicario: Nájemný vrah.
- Will Ferrell and John C. Reilly se bojují v kinech coby Holmes & Watson 9. listopadu 2018.
- Mizerové 3, o kterých byla řeč v předešlé rubrice, měli právě v tento den jít do kin, v současné době je ovšem osud projektu neznámý. Jen připomenu, že režisér Joe Carnahan od projektu odstoupil v průběhu května.
- Silver and Black, komiksová adaptace od Sony, se do kin nakonec dostane 8. února 2019.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK



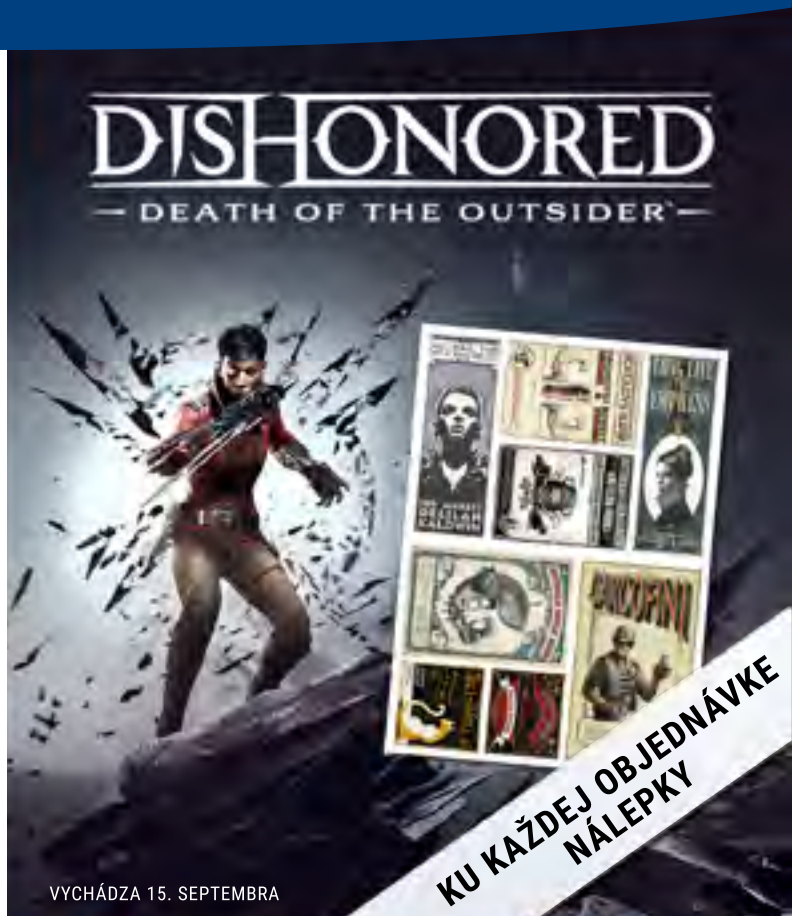
Wolfenstein II
THE NEW COLOSSUS

WUNDERBAR DARČEKY
K PREDOBJEDNÁVKE

STEELBOOK

PODTÁCKY

VYCHÁDZA 27. OKTÓBRA



DISHONORED
— DEATH OF THE OUTSIDER —

KU KAŽDEJ OBJEDNÁVKE
NÁLEPKY

VYCHÁDZA 15. SEPTEMBRA



EA SPORTS
FIFA 18 FIFA

EXKLUZÍVNÝ DARČEK
FUTBALOVÉ TRIČKO

LEN
U NÁS

VYCHÁDZA 29. SEPTEMBRA



EA SPORTS
NHL 18

EXKLUZÍVNÝ ZBERATEĽSKÝ DARČEK
PUK S PODPISOM DOMINIKA HAŠKA

VYCHÁDZA 15. SEPTEMBRA



Kingsman: Zlatý kruh čoskoro v kinách!

S tajnými agentmi ešte tajnejšej organizácie Kingsman sme sa rozlúčili trochu rozpačito. Síce na poslednú chvíľu zachránili svet a väčšinu jeho obyvateľ'ov, ale sami na tom neboli práve najlepšie. Harry Hart (Colin Firth) skončil s prestrelenou hlavou a je teda potenciálne mŕtv, za sebou to má aj klamár šéf Arthur. Mladý agent Eggs (Taron Egerton) síce prežil a skončil v náručí dánskej princeznej, ale inak by sa dal počet elitných agentov, ktorí to zvládli, spočítať na prstoch jednej invalidnej ruky.

A teraz čelia zvyšní hrdinovia novej výzve. Ich tajnú centrálu totiž zničil niekto, kto má poriadny arzenál a celý svet sa stáva rukojemníkom d'alšieho šíaleného zloducha. Ako inak, že?

Kingsmanov čakajú nové úlohy a prekážky, a aj keď im hrdosť káže inak, spoja sa so spriatelenu americkou špiónážnou organizáciou trefne pomenovanou Statesman. Konkrétne s agentmi nazývanými Tequila (Channing

Tatum), Whiskey (Pedro Pascal), Champagne (Jeff Bridges) a Ginger (Halle Berry). Agentúry Kingsman a



Statesman musia spoločnými silami poraziť riadne šibnutú a pravdepodobne aj mimoriadne nebezpečnú potvoru menom Poppy (Julianne Moore). A pri tom opäť zachrániť celú Zem a väčšinu jej obyvateľ'ov.

V súvislosti s pokračovaním sa najviac riešila otázka, či tajný agent číslo jeden, Harry Hart, dokáže vstať z mŕtvych. Odpoveď na ňu je však komplikovanejšia, než naznačujú trailery k filmu. "Harry je rozhodne späť, ale zďaleka to nie je ten Harry, ktorého sme poznali. Pre všetkých to bude obrovské prekvapenie," sľubuje Matthew Vaughn.



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

Crossout

POSTAPOKALITICKÉ AUTÁ? PREČO NIE!

Ked' som kedysi dávno počas vypustenia hry World of Tanks do sveta hral túto akčnú MMO hru, ani by mi nenapadlo, že tento žáner sa stane takým obľúbeným a hráči pri ňom budú schopní stráviť hodiny svojho života. Dokonca som nepomyslel ani na to, že sa dočká veľkého množstva „klonov" ako World of Warship, či napríklad War Thunder. A ani vo sne by mi nezišlo na um, že raz budem hrať hru, v ktorej si budem môcť v postapokalyptickom svete stavať vlastné autá a bojovať s nimi na život a na smrť. A o tom hra Crossout je.

Mad Max na ruský spôsob?

Za hrou Crossout stoja dve ruské spoločnosti – Gaijin Entertainment v spolupráci s vývojármi z Targem Games. Obe spoločnosti nie sú na poli videohier žiadni zelenáci a majú za sebou veľké množstvo úspešných titulov, ako napríklad Wings of Prey, Star Conflict, Insane 2, Hard Truck Apocalypse či veľmi obľúbený titul War Thunder. A práve posledné dve spomínané hry boli pravdepodobne veľkou inšpiráciou pre hru Crossout. Hra v podstate pracuje na rovnakom princípe ako spomínaná letecká hra (War Thunder) s tým rozdielom, že namiesto vo vzduchu jazdíte po zemi a namiesto lietadiel máte rôzne čudné, strach naháňajúce autá. Spoločnosť Targem Games je navyše známa tým, že autové postapokalyptické hry priamo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: akčné

MMO s autami

Výrobca: Targem Games

Zapožičal: Gaijin Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavé prostredie
- + veľa možností modifikácie vozidla
- + hra je zadarmo
- hra pôsobí nedokončeným dojmom
- grind, grind a ešte raz grind
- pocit pay2win
- technické nedostatky
- niektoré hry sú extrémne krátke

HODNOTENIE:



miluje. Dôkazom sú hry ako Armageddon Riders, spomínaný Hard Truck Apocalypse, ExMachina: Arcade alebo BlazeRush.

Ako už je z textu jasné, celá hra sa točí okolo áut, ktoré si upravujete, vyrábate či kupujete. Počas hrania doslova „grindíte" materiál,

z ktorého si potom skladáte nové diely a svoje výtvary osadzujete. Ak ste však leniví a na svojej kreditnej karte máte veľa peňazí, stačí zainvestovať do hernej meny a na hráčskom trhu si potom tieto náhradné diely kupovať. A tu sa dostávame k najzaujímavejšej časti hry, ktorou je skladanie áut. Táto časť hry je naozaj





Ten vám potom za odmenu prinesie drobné vylepšenie niektorých schopností a vlastností.

Samotná hra ponúka niekoľko módov. Mód „Missions“ ponúka výber niekoľkých misií. V každej dostanete za odmenu niečo iné (materiál, časti do auta atď.). V „Missions“ môžete okrem AI stretnúť aj skutočných spoluhráčov (či protihráčov).

Umelá inteligencia je v podstate veľmi ťarbavá, nechá sa hlúpo odstrel'ovať a je len na natréňovanie si skutočného súboja, poprípade na vyplnenie dlhej chvíľe.

Skutoční hráči však už dajú riadne zabrat' a pokiaľ narazíte na nejakého hráča, ktorý má dobrý stroj a niekoľko stoviek odohratých hier, máte riadny problém. Komunita v hre je primeraná veku hry, a tak sa často stáva, že hráči nekomunikujú a bezhlavo sa vrhajú do súbojov.

Ďalší mód nesie názov „Raids“. Na odohratie raidu budete využívať benzín. Ten sa vám počas dňa sám dopĺňa (alebo si ho môžete zakúpiť). V raidoch vás čaká odmena a rôznorodé úlohy, ktoré musíte splniť. Napríklad do časového limitu pozbierať náklad na mape, zničiť pumpu a podobne. Veľké zázraky však od raidov zatiaľ nečakajte, no určitý potenciál tu je.

Potom je tu ešte mód „Brawls“, ktorý hru dopĺňa o rôzne zábavné režimy ako „Free for all“, kde sa budete rúbať so všetkými hlava-nehlava, alebo napríklad „Race“, ktorý vám bude určite pripomínať starú dobrú „pretekársku“ hru Death Rally.

Grafika trochu zaspala dobu

Grafické spracovanie hry je priemerné. Grafika vás pravdepodobne nenadchne, avšak tvorcovia hry museli myslieť aj na hráčov so slabšími strojmi a aj preto hra neoplýva tou najkrajšou grafikou. Prostredie hry je celkom fajn, niektoré textúry však majú najlepšie roky už dávno za sebou. K tomu sa mi párkrát stalo, že som sa počas pádu z kopca zasekol v „hmote stromu“ a ostal v ňom visieť. Nepriateľ potom ku mne len jednoducho došiel, za klávesnicou sa zasmial, a obstrel'oval ma ako hnilé jablko. No ako bolo už vyššie spomenuté, hra nemá veľké nároky a ide nádherné plynulo. Na počítači s procesorom i7-4770 a grafickou kartou RX480 8 GB som nezaznamenal žiaden problém a FPS sa vždy držalo pri hranici 60 snímok za sekundu.

Verdikt

Crossout je hra, ktorá je zadarmo, a to je jej obrovské plus. Ak však chcete mať dobrý zážitok z hry, budete musieť do nej zainvestovať čas alebo peniaze. Aj napriek svojim nedostatkom je Crossout hrou, ktorá dokáže na pár hodín skutočne zabaviť a ak ste fanúšikom hier ako World of Tanks, možno sa do nej zamilujete. A keďže ide o beta verziu, pevne verím, že finálna verzia hry bude naozaj niekoľko násobne lepšia.

Lubomír Čelár



perfektné spracovaná a s autom sa dá naozaj vyhrať. Dokážete si vyrobiť či už „tankovacie“ auto (s pásmi ako naozajstný tank), ktoré je síce pomalé, no má vysokú palebnú silu a vydrží veľké poškodenie, alebo si vyrobíte rýchle auto síce so slabšou, no o to intenzívnejšou palebnou silou, avšak za cenu, že toho vydržíte omnoho menej. V hre je tisíce

možností, ako váš voz stvoriť a ak si budete prehliadať niektoré výtvary iných hráčov, určite sa inšpirujete, prípadne sa aj zasmejete.

Počas hrania hier si zvyšujete svoju úroveň, odomykáte si nové misie, režimy či všelijaké rôzne funkcie. Okrem svojej hráčskej úrovne zvyšujete aj úroveň vášho spolujazdca.

Dirt 4

WRC AKO SA MÁ BYŤ!

WRC a rally hier nie je veľa, a tak je vzácnosťou, keď sa nejaká podarí. Vývojárom z Codemasters a ich Dirt sérii sa to celkom darí a aj keď mali zopár prešl'apov, konečne sa vrátili k starému dobrému WRC, v ktorom sú neprekonateľní.

Už na začiatku si všimnete, že modely áut v hre Dirt 4 sú takmer dokonalé. Miera detailov je naozaj neuveriteľná a samotných áut je viac ako 50. Keď k tomu pridáte detailné simulácie nárazov a škôd, dostanete celkom realistický zážitok, niekedy možno viac, než by ste chceli. Počas pretekov sa auto zašpiní, jednotlivé súčiastky sa opotrebujú a to sa odráža nielen na jazdných vlastnostiach, no aj na výzore auta.

Všetky tieto detaily si ale vyžiadali daň na úkor prostredia. Je to divné, keďže predošlá hra Dirt Rally vyzerala naozaj skvele, no prostrediam v Dirt 4 jednoznačne chýba iskra. Nehovoriac o tom, že Dirt 4, ktorý využíva prostredia od lesov, cez mestá až po púšte a sneh, by bol skvelým kandidátom na využitie HDR technológie. Tieto grafické nedostatky prostredia nie sú ale ničím, čo by Dirt 4 nejak výrazne ovplyvnilo, ide len o menšie kozmetické mínus. Kým v prostredí Dirt 4 oproti Dirt Rally

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Rally/Pretekárska
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Playman
PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý jazdný model
- + autá
- + fyzika
- + hudba a zvuky
- okolie tratí

HODNOTENIE:



tahá za kratší koniec, vynahrádza to vo zvukoch. Pri vyššej náročnosti, s vypnutými assistmi a priestorovým zvukom, zažijete skutočnú extázu zvukov vrčiaceho motora rally špeciálov. Skúsený vodič môže odhadnúť stav motora len na základe jeho zvuku a to je pocit, ktorý v žiadnej inej hre nezažijete. Zvuky ale nie sú jedinou časťou, kde audio stránka prekonáva svojich predchodcov. Ak

si pamätáte Dirt 2, určite si pamätáte úžasné pesničky, ktoré vás hrou sprevádzali. Bohužiaľ, rovnaký efekt sa spoločnosti Codemasters od Dirt 2 nepodaril... až doteraz. Dirt 4 sa vrátil k svojim koreňom a skvelú atmosféru počas hrania dotvára aj vynikajúci výber hudby.

V žiadnej dobrej rally hre po vašom boku nemôže chýbať spol'ahlivý co-driver. Ten je oproti Dirt Rally ešte lepší, viete si ho oveľa viac prispôbiť a dokonca aj nastaviť, akým spôsobom a kedy má svoje informácie podávať.

Dirt 4 ponúka rozdielnym hráčom rozdielne zážitky. Na výber sú dva herné modely riadenia: Gamer a Simulation. Hra ponúka pomerne širokú paletu tutoriálov a návodov, rovnako aj celú tréningovú oblasť, kde môžete skúšať rôzne nastavenia auta a nové mechanizmy riadenia. Faktom ale ostáva, že pri Gamer móde ich nebudete môcť uskutočniť, keďže samotné auto a rôznorodé assisty vám to nedovolia. Za každú cenu sa vás budú snažiť udržať na ceste a pokus o kontrolovaný šmyk väčšinou dopadne haváriou. Nedokážem si ale predstaviť, prečo





by niekto chcel hrať rally hru a pritom nehrať rally ako sa má. Jednoznačne odporúčam simulačný mód, kde začína ozajstná zábava – od zvládnutia jednotlivých áut, ktoré budete potrebovať pre určité typy rally, až po rôznorodé typy povrchov a ich kombinácií. Učenie, či skôr adaptovanie sa, bude zo začiatku vašou hlavnou úlohou.

Aj keď základom Dirt 4 je, samozrejme, jazdenie, vývojári v Codemaster sa rozhodli rally vniesť do hry v hlbšom zmysle.

Dostupných je niekoľko módov od samotného rally, cez pretekánie na terénnych buginách až po silné džípy. Nebudete to len vy a váš spolujazdec, za vami bude stáť celý tím technikov, hlavný inžinier, budete si môcť vybrať

rôznych spolujazdcov či dokonca aj PR agenta. Každý člen tímu má vlastné vlastnosti a štatistiky a dokonca s nimi musíte podpisovať kontrakty a postupne ich vymieňať za lepších. PR agent vám zháňa rôznych sponzorov, ktorí budú na základe vašich úspechov prispievať vášmu tímu finančnými odmenami. Tie budete potrebovať nielen na samotné autá, ale aj na jednotlivé súčiastky. To ale nie je všetko. Okrem členov a áut musíte manažovať aj infraštruktúru v tíme – od celkovej nálady, ktorú viete vylepšovať napríklad oddychovými a relaxačnými priestormi, cez kupovanie lepšej logistiky, až po nové priestory pre garáže a mnohé iné časti vášho fiktívneho tímu a jeho priestorov.

Multiplayer je, samozrejme, prítomný tiež. Od denných, cez týždenné a mesačné výzvy, ktoré môžete splniť za štedré odmeny, až po klasické pretekánie proti hráčom v akejkol'vek kombinácii módov. Multiplayer sa veľmi nezmenil a prináša to, čo aj minulé diely.



Verdikt

Dirt 4 ponúka všetko, čo má dobrá pretekárska a obzvlášť rally hra obsahovať. Neprekonateľne dobrý mechanizmus, fyziku a ovládanie, skvelú kampaň, dobre spracovaný multiplayer a to všetko s parádnym výberom áut. Hre je možné vytknúť snáď len trochu odfláknuté prostredia okolo tratí. Celú hru sprevádza skvelá hudba a ak sa vám páčil neprekonateľný Dirt 2 alebo posledný Dirt Rally, tento diel nesmie chýbať vo vašej zbierke.

Richard Mako



New Frontier Days: Founding Pioneers

STRATÉGIA PRE (NAJ)MENEJ NÁROČNÝCH

New Frontier Days: Founding Pioneers je stratégiou a zároveň simuláciou budovania mesta, ktorá ponúka tri herné režimy, a to príbehový, survival a vol'ný režim. Hlavnou náplňou hry je zveľaďovať vašu osadu, posúvať ju vpred v čase do pokročilejších období a pomocou ťaženia surovín a budovania stavieb urobiť z tohto miesta raj na Zemi.

Alebo viete čo? Odhod'me všetky tie nudné úvody a povedzme to narovinu.

New Frontier Days: Founding Pioneers je skrz-naskrz priemernou stratégiou a zároveň simuláciou budovania mesta, ktorá ponúka len tri prosté herné režimy.

Hlavnou náplňou hry je zveľaďovať vašu osadu, posúvať ju vpred v čase do pokročilejších období a pomocou ťaženia surovín a budovania budov urobiť z toho miesta raj na Zemi, no vo výsledku ide len o obmedzujúce a neustále sa opakujúce činnosti, ktoré vás prestanú baviť do 20 minút.

Ak si hru chcete stoj čo stoj zaobstarat', odporúčam vám začať príbehovým režimom. Len ten totiž obsahuje tutoriál, ktorý vám predstaví základné činnosti a mechaniky hrateľnosti.

Pekne nakreslená pani vám v ňom vysvetlí, že najdôležitejšie sú peniaze a ukazovateľ času zostávajúceho do ďalšej ožran party vašich obyvateľ'ov. V hlavnej budove vyrábate ľudí, ktorých pošlete buď ťažiť rôzne kamene, loviť ryby kvôli jedlu alebo rúbať stromy.

Každý element je potrebný pre vybudovanie iných budov ako napríklad drvičky odpadu, pily alebo v pokročilých obdobiach napríklad hradov. Ku každej takej dôležitej budove priradíte jedného obyvateľ'a a začnú sa diať veci. Teda vlastne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: SWITCH
Žáner: simulácia
budovania mesta
Výrobca: Arc System
Works

Zapožičal: Conquest
PLUSY A MÍNUSY:

- + jasná a čistá grafika
- + okamžite hrateľné
- málo obsahu
- chýba potrebná hĺbka
- nekonečne sa opakujúca hudba

HODNOTENIE:

★★★★☆

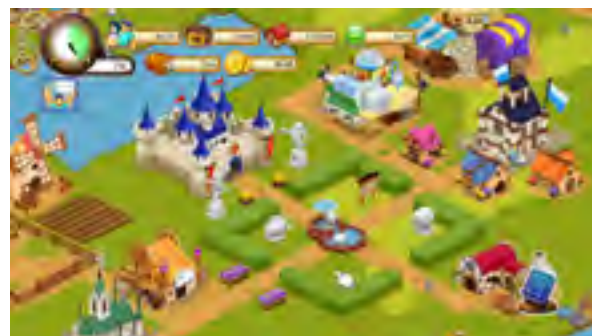
nezačnú, tie veci musíte robiť manuálne vy, nakoľko drevo sa samo neopracuje a ani ryby sami neposkáču na panvicu.

Tak teda začnete obiehať celú osadu štýlom budova po budove a pracovníkom dáte príkazy, aby narezali konáre či aby

rozbili tie kamene, nech sa z nich potom vyrobia polotovary potrebné pre ďalšiu výstavbu. A to je vlastne všetko.

Samozrejme, môžete loviť divú zver a nejest' len ryby, nakoľko vaši obyvatelia sa začnú cítiť smutní. A to ani neviete, koľko





ide o veľmi krátke loopy. A možno preto, že na hru netreba stostránkové manuály, pretože ju môžete hrať bez problémov, okamžite bez obmedzení a s prakticky hneď pochopiteľným ovládaním.



Na oplátku treba dodať, že to nadšenie z okamžitej hrateľnosti rýchlo vyprchá kvôli stereotypnosti mechaník a paradoxne aj kvôli ich plytkosti. Stratégovia sa hre len vysmejú a príležitostným hráčom príde málo akčná a možno aj zbytočne zložitá.

Pre koho je vlastne táto hra určená a prečo som jej kvôli jej úplne zbytočnej existencii nenapálil bez rozmýšľania jednu hviezdu? Na konci si totiž každý uvedomí, že ide len o to, či hru recenzent odporúča alebo neodporúča a ja New Frontier Days: Founding Pioneers v žiadnom prípade neodporúčam. A či má na konci jednu, dve alebo tri hviezdy, na tom vlastne vôbec nezáleží.

Maroš Goč

radosti im urobí obyčajná lavička postavená kdesi pod stromom!

Pokiaľ ide o spomínané herné režimy, v každom robíte svojím spôsobom to isté. V príbehovom režime musíte dávať pozor na ožran párty, aby ste v jej čase mali nachystané požadované množstvo jedla a peňazí, inak bude zle. V režime Survival si môžete k tomu nastaviť stupeň náročnosti a musíte počas hrania dbať na questy objavujúce sa na obrazovke (napr. nazbierať určitý počet toho alebo toho), inak bude fakt zle. Posledný, voľný režim, umožňuje stavať a rozvíjať osadu bez nutnosti spĺňania úloh a hrozby predčasného ukončenia hry, čiže bez žiadnej motivácie prečo to celé vlastne hrať. A až toto je skutočne zle.

Osobne sa priznám, že vlastne ani neviem, prečo tejto rýchlokvasky dávam až dve hviezdičky. Možno kvôli čistej a jasnej grafike, ktorá

neurazí a na obrazovke Switchu vyzerá pekne. Možno kvôli chytľavej hudbe, ktorej dojem ale kazí necitlivo nastavený systém opakovaní, čiže často hrozí, že jednu skladbu počúvate aj 15 minút dokola. A vedzte, že



Impact Winter

SNEH, L'AD, MRÁZ A ZASE ĎALŠÍ SNEH

ZÁKLADNÉ INFO:

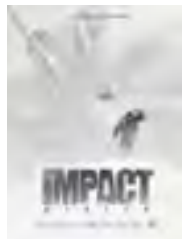
Platforma: PC
Žáner: survival akcia
Výrobca: Mojo Bones
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ prvky survival
v novšom poňatí
+ opakovateľnosť

- buggy/glitche
- dlhé načítavanie
- nedostatočná
podpora
klávesnice
a myši

"Prežiť mesiac v zasneženej pustatine sa môže zdať ako ťažký oriešok a je pravdou, že v niektorých momentoch to tak v Impact Winter naozaj je"



HODNOTENIE:



Mráz, štipajúce líca, silný vietor a beznádej. Vitajte v post-apokalyptickom svete hry Impact Winter. Obl'uba survival hier hráčov neustále drží, a preto prichádzajú stále nové a nové tituly, sľubujúce poskytnúť zážitok z prežívania napriek zlým okolnostiam. Impact Winter však už od začiatku sľubuje iný smer, na aký sú hráči zvyknutí z hier ako DayZ, Rust, či ARK: Survival Evolved.

Po prvé, nejde o titul v štádiu early access, ale o plnohodnotne vydanú hru. Je pravdou, že na early access a alfa/beta tituly už začínajú byť hráči alergickí, a takisto pri ich kúpe stále viac opatrnej. Druhou, možno dôležitejšou odlišnosťou je, že nejde o hru z pohľadu prvej osoby a o typické behanie po svete, zhromažďovanie surovín a súčastí a obranu svojej základne proti zombiám/iným hráčom/dosaďte si vlastnú možnosť. Impact Winter je atmosférická indie hra s izometrickým pohľadom a ponúka vcelku premyslené prvky manažmentu a vedenia.

Spása vo forme kostola a pomalý začiatok

Hra začína predstavením hlavnej postavy. Tú budete celý čas ovládať a je nemenovaným



vodcom skupiny preživších. Po prvých pár krokoch som odhalil jeden dôležitý fakt. Hrať Impact Winter s klávesnicou a myšou nie je to pravé orechové. V prvých dvoch minútach som sa pustil do hľadania bezdrôtového ovládača, ktorý na počítači používam asi tak

často, ako často majitelia BMW používajú blinker. Po zapojení a reštartovaní hry to bolo už o niečom inom a ovládanie je veľmi intuitívne a jednoducho zapamätateľné. Po krátkom tutoriáli, ktorý pozostáva zo zoznámenia sa so zvyškom skupiny a v rámci ktorého sú odhalené najdôležitejšie herné mechanizmy, je už na hráčovi, čo sa rozhodne robiť ďalej.

Množstvo možností prežiť, ale aj zomrieť

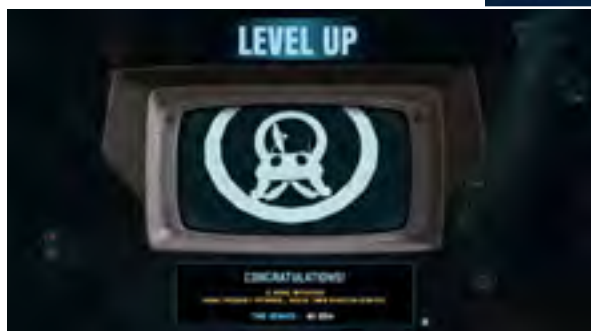
Hlavným cieľom hry je prežiť 30 dní v bezútešnom svete plnom snehu a nástrah. Vydržať 30 dní nebude také jednoduché, nakoľko skupina pod vašim vedením má spočiatku limitované zásoby, ktoré vydržia iba pár dní. Čas, ktorý treba vydržať, kým príde





záchrana, sa tiež znižuje s každou splnenou úlohou a zvýšeným levelom. Tento herný mechanizmus, odmeňujúci aktívny prístup a chuť riskovať, sa mi počas hrania veľmi zapáčil, hoci integrácia mohla byť aj lepšia.

Celková náročnosť nie je zo začiatku až taká vysoká, nakoľko hráčovi robí spoločnosť levitujúci robot Ako-Light, ktorý v celej hre hrá väčšiu úlohu, ako sa môže na začiatku zdať. Ten



taktiež disponuje viacerými funkciami, ktoré treba postupne odomykať. Po vyspovedaní všetkých členov skupiny, vďaka čomu som sa dozvedel ďalších pár zaujímavých informácií a dostal som

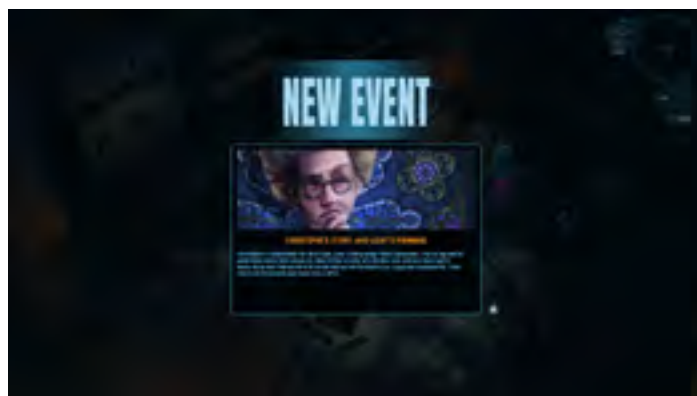


zopár úloh, sa vydávam do bieleho sveta plného mrazu a číhajúcich nástrah.

Padá sniežik, padá

Mám základnú predstavu, o čo v hre ide, mám viacero úloh od mojich spoločníkov a je na mne, ktorým smerom sa vydám. Mapa v hre nie je extrémne nápomocná a väčšinu objektov alebo miest treba najprv odhaliť, ale po výbere úlohy sa na minimape ukazuje smer, ktorým treba ísť. Rozmiestnenie predmetov v hre je náhodné a tak sa môže stať, že pri prvom hraní narazíte na tonu dôležitých predmetov či jedla hneď za rohom. Je však treba počítať aj s tým, že sa budete musieť za tým, čo potrebujete, placholiť naozaj ďaleko. Na čo som si musel dávať hneď zo začiatku pozor, bolo obmedzenie veľkosti inventára, takže som si buď pripadal ako ping-pongová loptička, keď som behal od kostola do miesta, ktoré som sa snažil celé vybrať, alebo som nad každým jedným predmetom špekuloval niekoľko minút. Nakoniec, aspoň kým som si inventár nevylepšil a nezväčšil, sa mi osvedčilo zapisovať si do notesa, čo za predmety som v ktorom dome alebo ruine videl. Takže zatiaľ čo som v tej chvíli bral iba tie potrebné veci, vedel som, kam sa treba vrátiť, ak by som ich v budúcnosti potreboval.





Musí to ísť aj rýchlejšie a múdrejšie

Samozrejme, behanie kade-tade po bielej pustatine sem-tam spestrenej kontajnerom či polozasneženým domom ma čoskoro začalo ubíjať. Niežebý bola hra nezaujímavá, alebo jej soundtrack a atmosféra dostatočne nepútala. Ale odkedy som sa dozvedel, že existuje možnosť poskladať si snežný skúter, išli všetky plány bokom. Pri hľadaní súčiastok a ignorovaní života dôležitejších vecí, ako napríklad jedla a vody, som takmer prišiel o dvoch osadníkov kostola, ale skúter definitívne stál za to. Až na pár problémov, ktoré spomeniem neskôr.

SIMS s príchut'ou survival

Jednou z hlavných súčasti tejto hry je nielen boj o svoje prežitie, ale schopnosť postarať sa aj o ostatných členov skupiny. Vďaka nim sa totiž dajú odomykať nové predmety alebo vykonávať rozličné akcie. Pri prvej hre som sa o nich až tak veľmi nezaujímal a iba som ich udržiaval pri živote.

Každý jeden má spoločník svoj príbeh a pri plnení úloh, ktoré vám dajú, a pri ich počúvaní sa ho dozviete. Pravidlom je, že čím lepšie sa o svoju skupinu staráte, tým jednoduchšie sa vám bude hra prechádzať. A na vypočutie každého príbehu nestačí jediné prejdenie hry, čo je skvelou správou pre ľudí, čo v hrách hľadajú opakovanosť.

To dobré na Impact Winter

Atmosféra a hudba. Nutnosť manažovať a myslieť dopredu. Vcelku zaujímavý príbeh. To všetko Impact Winter má a ponúka ešte niečo navyše. Behanie po bielych planinách ma neprestalo baviť tak

skoro, nakoľko som vždy objavil nejaké nové miesto či predmet, ktorý sa mi hodil do nejakej úlohy.

Takisto systém vylepšovania, ako seba, bázy v kostole alebo robotického spoločníka je celkom dobre premyslený. Odomykať nové možnosti a vracat' sa na už preskúmané miesta iba preto, aby som tam zrazu odhalil ďalšie možnosti, bolo niečo, čo ma naplňovalo uspokojením. Impact Winter je typ hry, ktorú nie je až také ťažké úspešne prejsť, ale na jej úplne ovládnutie a majstrovské dokončenie treba veľa času a snahy. Neponúkne síce stovky hodín herného času, ale to by od tohto indie počinu ani nikto nemal čakať.

To zlé na Impact Winter

Bugy, chyby, glitche. Pomalé načítavanie. Zlá podpora klávesnice a absencia podpory pre myš. Impact Winter je hra postavená na Unity Engine a má svojský grafický štýl.

To však nič nemení na tom, že som počas hrania viackrát narazil na problémy s nedostatočnou optimalizáciou a na iné problémy. Zopárkrát som dokonca narazil tak tvrdo, až som musel začínať odznovu, alebo zo staršej uloženej pozície.

Prejsť kilometer od kostola, zaseknúť sa s hernou postavou na neviditeľnej prekážke a pri snahe pohnúť sa akýmkoľvek smerom iba smutne pozerat', ako mi doma umiera člen družiny, prichádza snehová smršť a herná postava umiera a umiera na vyčerpanie, je naozaj frustrujúce. Nehovoriac o problémoch so snežným skútrom.

Pokiaľ bolo totiž zasekávajú sa pri chodení občasnou nepríjemnosťou, tak jazdenie so skútrom je amok

ponúkajúci zážitok. Niežebý sa skúter zasekával úplne.

Ale jeho konštantné narážanie a odmietanie prejsť cez najmenšie hrboľčky mi po prvých piatich minútach už veľmi vtipne neprišlo. Aj tak je to tá najlepšia možnosť, ako sa po svete presúvať. Takisto ma celkom iritovalo, že aj v koncových štádiách hry, keď som mal silných a vylepšených spoločníkov, a jedného špecificky určeného na obranu a ochranu kostola, sa mi do zhromaždených vecí uložených v báze kostola dokázali dostať banditi a nepozorovane ukradnúť veci.

Celkový pocit z hry

Impact Winter nie je zlá hra. Svoju cenu si zaslúži a pokiaľ máte radi survival hry a radi rozmyšľáte, tak si ju obľúbite. Atmosféra hry tvorená ako umeleckým štýlom, tak kvalitným soundtrackom je veľmi dobre ladená, a tak vyvoláva pocity dostatočnej bezútešnosti bez toho, aby priamo odrádzala od hrania či spôsobovala depresiu.

Nanešťastie, tento titul stále postihuje množstvo bugov a problémov ako dlhé načítavanie či menej prehľadné herné mechanizmy. Takisto aj od konca hry som očakával trochu viac, hoci bez prežrádzania tieto pocity vysvetliť nemôžem.

Zhrnutie

Po pár hodinách hrania a pochopení základných herných mechanizmov je najťažšie na hre odhaľovať všetky príbehy členov prežívšej skupiny. Dobrá atmosféra, survival krížený s prvkami manažmentu a opakovanosť celej hry si svoju cenovku zaslúži.

Daniel Paulini

Nioh: Defiant Honor DLC

NOVÝ OBAL, NO STARÁ HRA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Team Ninja
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + originálny dizajn levelov
- + nový typ zbraní
- + nepriatelia
- bossovia
- málo misií

HODNOTENIE:



Nioh ponúkal pomerne slušnú porciu obsahu už pri svojom vydaní, no to vývojárom japonského štúdia nestačilo a v rámci season passu, alebo osobitne, ponúkajú ďalšie tri rozšírenia. Defiant Honor je druhým v poradí a, popravde, po úspechu pôvodnej hry nemá veľa čo pokaziť.

Základná hra je sama o sebe nadštandardne náročná, a to bez diskusie. Prvý DLC ale túto latku posunulo o niečo vyššie a druhé za ním ďaleko nezaostáva. Pre veteránov to síce až tak badateľné nebude, no bežní hráči sa majú na čo tešiť. Pripravte sa na nindža psov!

Prvá príbehová misia vás zavedie do snežného obliehania hradu Osaka, kde na vás okrem nepriateľov čaká aj nová prekážka a úplne nové nástrahy prostredia. Hneď na začiatku sa budete musieť presúvať z krytu do krytu, pretože z bezpečia hradu sa na vás každú chvíľu valí vlna šíпов, ktorá vás pokojne zneškodní jediným zásahom. Bonus je, že väčšina krytov, ktoré používate, môžu byť zničené.

Zaujímavou mechanikou môžete ale využiť túto nepríjemnosť vo svoj prospech. Nepriatelia sa s trochou vynaliezavosti dajú nájsť do týchto pascí bez väčších

problémov a pohľad na niektorého z nich pod sprškou šíпов je na nezaplatenie. Celkovo je to na začiatku chaos, no skúsený hráč pri troche metodiky a myslenia z chaosu spraví svoju výhodu.

Druhá misia je ale z iného súdku. V podstate ide asi o najkomplexnejší level z celej hry. Dostávate sa do interiérov hradu alebo v preklade do labyrintu jaskýň a chodieb. Samozrejme, level poskytuje niekoľko skratiek, ktoré vás zavedú späť k svätyni, no často sa stane, že ani netušíte, kde ste a ako sa dostať tam, kam chcete.

Zaujímavým prídavkom sú aj noví nepriatelia, ktorí sa dajú prirovnáť k NPC Hunterom z Bloodbornu alebo k červeným fantómom z Dark Souls. Ich rozmiestnenie vás rovnako často dostane do nepríjemných situácií, odkiaľ poputujete rovno späť na začiatok labyrintu. Ide v podstate o pomerne intenzívne duely ako s revenantami, no tentokrát nedobrovoľne.

Každá z misií sa viac menej končí rovnako, a to vo veľkej otvorenej aréne, kde na vás čakajú jednotliví bossovia v ľudskej podobe. Okúsíte tak ešte intenzívnejšie duely, ktoré niektorým pomalším buildom dajú zabráť viac, no nakoniec aj tak končia a vedú k tomu, aby ste sa naučili, čo

môžete blokovať, čomu sa treba vyhnúť a kedy sa vám otvorí okno pre útok. Bossovia sú tak pomerne nezaujímaví a každý z nás by si určite skúsil boj s drakom alebo iným Nioh démonom. DLC v konečnom dôsledku neprináša až tak veľa obsahu, no každý obsah navyše je vždy vítaný. Dohromady tri hlavné misie sú doplnené viacerými bočnými a zaberú vám zhruba osem hodín.

Zatiaľ čo bossovia sú pomerne nudní, levely v hrade sú naopak veľa peknej a inovatívne. Pri výskyte nindža psov budete neustále v strehu a v boji vám môže pomôcť aj nový druh zbrane – tonfa.

Verdikt

Defiant Honor v skratke a princípe prináša dve veci. Hardcore veteránom ponúka viac obsahu na zábavu a oddychovým hráčom viac utrpenia, respektíve výzvu. V jednom či druhom prípade to tak či tak robí naozaj dobre. Obsahu síce nie je až tak veľa, no hlavné misie sú inovatívne a originálne. Nový typ zbrane poteší vždy, no mínusom sú zasa fádni a neoriginálni bossovia. Či už patríte medzi prvú alebo druhú skupinu, Defiant Honor určite stojí za vašu pozornosť!

Richard Mako

Uncharted: The Lost Legacy

FUNGUJE TO AJ BEZ NATHANA ...

Séria Uncharted ma sprevádza mojim hráčskym životom už od svojho debutu v roku 2007 a musím priznať, že mi skutočne prirástla k srdcu. Vďaka svojmu spracovaniu a zábave, ktorú ponúka, si drží miesto v popredných priečkach môjho pomyselného Top rebríčka. Každopádne, ku všetkým častiam pristupujem s veľkými očakávaniami, ale aj menšími obavami, či mi tá dookola ponúkaná zábava bude stačiť. Výnimkou nebolo ani príbehové rozšírenie s názvom The Lost Legacy, pričom hneď v úvode môžem povedať, že Uncharted opäť nesklamal.

Keďže sa tento príbehový spin-off spočiatku tváril ako menší doplnok k skvelej štvrtjej časti, nepredpokladal som, že by vývojári zo štúdia Naughty Dog priniesli v konečnom dôsledku samostatné rozšírenie, ktoré prezentovali v podstate ako novú, plnohodnotnú časť.

Tentoraz sa však hlavný protagonista série – Nathan Drake, nevydáva na žiadne dobrodružstvo, pretože si po štyroch pompéznych výpravách užíva zaslúžený predčasný dôchodok. Miesto neho sa však k službe hlási stará známa Chloe Frazerová, ktorú fanúšikovia určite poznajú ako charizmatickú protagonistku z druhej a tretej časti.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Naughty Dog
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý a napínavý príbeh
- + technické spracovanie
- + viac než by ste čakali
- + všetko funguje ako má
- možno vlažnejší štart, respektíve zžitie sa s novými postavami

HODNOTENIE:



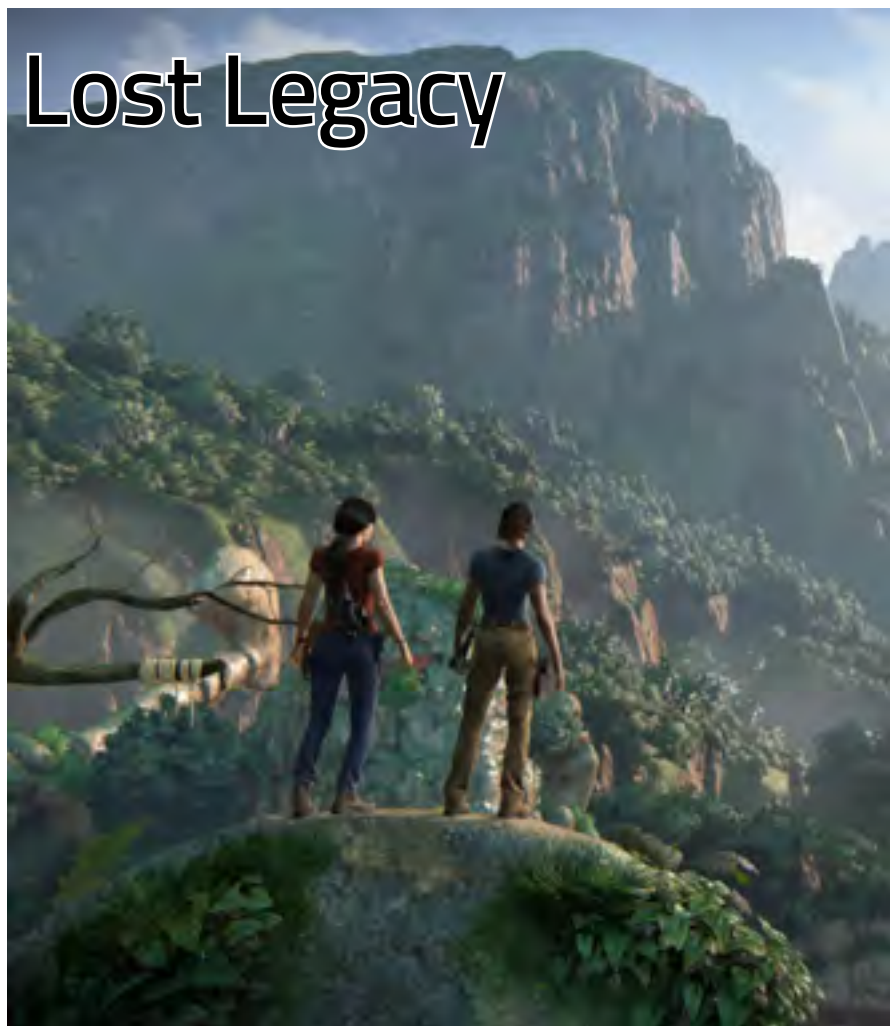
Tá sa vďalekej Indii vydáva na miesta, ktoré nedali spávať jej otcovi. Pokračuje v jeho stopách a snaží sa vypátrať starodávny artefakt. India je však nehostinné miesto sužované občianskou vojnou. Tu sa k slovu hlási Nadine Rossová, postava známa z poslednej časti. V snahe vyriešiť nelichotivú finančnú situáciu a predovšetkým zachrániť svoju spoločnosť sa Nadine pripája k Chloe

a vzniká tak, možno spočiatku nefungujúca dvojica, no postupom času perfektne zohrané a vzájomne sa dopĺňajúce duo.

Samozrejme, hon za artefaktom nemôže byť jednoduchý, pretože si naň robí záľuskaj hlavný záporák – Asav. Tento pomätený vodca rebélie sa snaží nastoliť v Indii svoj vlastný režim a k jeho dosiahnutiu potrebuje už spomínaný artefakt. Asava by som vyzdvihol osobitne, pretože síce hrá za tú zlú stranu, no svojou osobnosťou perfektne zapadá do príbehu a len potvrdzuje, že Naughty Dog si dáva na hlavných postavách skutočne záležať.

The Lost Legacy dávkuje tempo hry svojím tradičným spôsobom, pričom sa drží pri zemi vždy, keď je to nutné a priam pompézne eskaluje v ten správny moment. Nič podstatné sa nemení, všetko ostáva v starých kolajach.

Očakávajte šplhanie, lozenie, krytie, útek a akciu. Opäť si sadnete do vozidla, aby ste preskúmali prostredie, no tentoraz už v okázalejšom štýle. Vývojári priam nabádajú na hlbšie a obsiahlejšie skúmanie, predovšetkým v štvrtjej kapitole. Na začiatku nemáte





V rámci príbehu je totiž skutočne zásadná, pretože od tohto momentu mi začala hra dávkovať presne to, čo som od série Uncharted očakával. V príbehu sa môžete tešiť na zvraty a prekvapenia, ktoré sú pre túto sériu charakteristické. Až sa mi písmeňá samy tlačia do prstov, tak aby som vám chcel vyrozprávať, čo vás čaká, no, logicky, neurobím tak a len dodám, že sa máte skutočne na čo tešiť.

Rázom začne z dvojice Chloe a Nadine vznikať niečo výnimočné a začnete nadobúdať pocit, že túto dvojicu poznáte už dlhé roky. Okamžite bez akýchkoľvek problémov nahradzujú známe nerozlučné duo Nathan Drake a Victor Sullivan. Podpichovačky, srandičky a vlastne všetko podstatné, na čo ste boli zvyknutí.

V tomto ohľade Naughty Dog jasne ukazuje, že Uncharted môže fungovať aj bez frajera Nathana, čo je pre sériu len a len dobre. Ak vás zaujíma technická stránka hry, tak môžete ostať úplne pokojní. Naughty Dog si aj v tomto prípade drží svoj štandard, takže vizuál je takmer dokonalý. Použitý engine z Uncharted 4 má svoje kvality aj po ročnej pauze a jednoducho stále platí, že je tým najlepším oku lahodiacim enginom na PlayStation 4 a konzolách vôbec, pričom si drží stabilných 30 snímok za sekundu.

Veľké plus si zaslúži aj audio sprievod, pričom si pre vás vývojári prichystali úplne nový soundtrack, ktorý perfektne sekunduje vizuálu a samotnú atmosféru posúva na takmer dokonalú úroveň. Finálne titulky sa na obrazovke objavujú po zhruba 8 hodinách a ja ostávam veľmi milo prekvapený, aký pokrm som v tomto príbehovom rozšírení dostal naservírovaný. Je jasné, že The Lost Legacy je viac než len doplnok k štvrtému Uncharted. Po prejení príbehu to ale celé nekončí. V rozšírení totiž nájdete aj plnohodnotný multiplayer, ktorý v sebe skrýva v podstate online časť z Uncharted 4 obohatený o všetok doposiaľ vydaný obsah.

Do rúk sa vám tak dostane ďalšia porcia zábavy a nechýba ani oblúbený režim Survival. V kooperácii so svojimi kamarátmi tak môžete čeliť nepriateľom, pričom nechýbajú ani bossovia. Zaujímavý je určite aj úplne nový režim Survival Arena, ktorý vsádza na plnenie rozmanitých úloh a predovšetkým vlnu nepriateľov. Tých môžete likvidovať novými zbraňami a doplnkami, takže o zábavu máte na dlhé hodiny postarané. Postupne tak získate nové skinny, doplnky a určite poteší aj úplne nová hrateľná postava v podobe záporáka Asava.

Verdikt

Čo dodať na záver? Asi len toľko, že Uncharted: The Lost Legacy nerobí ikonickú sériu žiadnu hanbu, ostáva verná svojim štandardom, ponúka veľkú porciu zábavy a ukazuje, že séria je funkčná aj bez hlavného protagonistu – Nathana. Technické orgie a dokonalý emočný zážitok hovoria jasnou rečou – kupujte bez váhania.

Ján Schneider

dojem, že by sa táto kapitola líšila od ostatných svojou rozlohou. Postupne však dostávate nové a nové zadania a počet kapitol sa proste nemení, stále ostávate v tej pôvodnej. Zaujímavé puzzle hádanky postupne skladajú svoje kúsky do jedného celku a vy po dvoch hodinách opúšťate túto obrovskú kapitolu, ktorá je svojou rozlohou jednoznačne tou najväčšou, aká sa

kedy v sérii objavila. Určite musím podotknúť, že išlo o príjemné spestrenie, keďže pocit z objavovania je o to intenzívnejší.

Tu by som vyzdvihol aj skvelý nápad s jednoduchou minihrou na otváranie zámkov od dverí a dební s muníciou a arzenálom. A práve táto štvrtá kapitola je prelomová nielen svojou rozlohou.





Hellblade

ČO SA STANE, KEĎ SI ZABUDNETE DAŤ PROZAC

Tajomnú hru Hellblade: Senua's Sacrifice som sledoval už od jej prvého oznámenia, prvých obrázkov a videí. Práve vtedy ma niečím neobyčajným očarila, upútala a musím povedať, že toto svoje čaro si ponechala až do vydania plnej verzie. No to, či je jej kúzlo dostačujúce, aby dokázalo konkurovať iným „miliónovým“ titulom dnešných dní, sa dozvieme v dnešnej recenzii.

Čo je na tom dievčati také zvláštne?

Príbeh celej hry si berie inšpiráciu v severskej mytológii. Aby som sa ale vyvaroval prezradeniu deja, na ktorom sa hra zakladá, budem naozaj veľmi zdržanlivý. Hra sa zameriava na príbeh postavy menom Senua, ktorá sa snaží dostať sa do severskej mytologickej ríše mŕtvych, Helheim. Nie, že by tam chcela silou mocou ísť, má na to, samozrejme, svoje dôvody, obrovské odhodlanie a do toho všetkého aj pomerne značné psychické problémy, ktoré ju sprevádzajú počas celej hry. Kvôli týmto problémom počuje Senua rôzne hlasy, niekedy nevie, čo je realita a čo nie a niekedy to nevie ani vy sami. Všetko zlé je však na niečo dobré a hlasy jej mnohokrát poradia alebo ju upozornia, keď na ňu nepriateľ útočí.

Príbeh hry je síce len jednou, no za to veľmi dôležitou časťou hry. Tvorcovia nevsadili len na jeden herný prvok, ale rovno na viaceré a všetky ich dohromady nádherne previazali, čím vytvorili naozaj prepychové dielo. Všetko v hre má svoje opodstatnenie a funkciu, či už ide o audiovizuálne spracovanie, dej, hrateľnosť či spomínané cudzie hlasy v hlave hlavnej hrdinky. To všetko je tak nádherne prepletané, spojené a majstrovsky spravené, až tomu nebudete chcieť veriť. Navyše, odporúčam pri hraní aspoň ako-tak rozumieť po anglicky,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: dobrodružno-akčná hra

Výrobca: Ninja Theory

Zapožičal: Ninja Theory

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + Vikingovia
- + neokukaný gameplay
- + hádanky nie sú otravné
- + grafika, animácie a audio
- + cena
- + je to indie hra
- + herecké výkony

- lineárnosť
- sem-tam sa vyskytne glitch či bug
- prečo to tu už nebolo skôr?

HODNOTENIE:



keďže hra obsahuje veľakrát hovoreného slova (respektíve textu, ak máte zapnuté titulky). Tieto informácie vám budú potrebné nielen na pochopenie príbehu, ale aj pochopenie daného sveta a toho, prečo si Senua vybrala ako dovolenkovú destináciu práve „Severské peklo“. A ak nevie po anglicky, nezúfajte! Na neoficiálnej češtine sa podľa informácií na internete už usilovne pracuje.

Súboje sú trošku „meh“

Hrateľnosť hry je založená na niekoľkých aspektoch – chodenie, hádanky, súboje a príbeh. V prvom rade počúvate a sledujete príbeh (čo nie je nič nečakané). A aby ste sa dostali na koniec vašej strastiplnej cesty, budete musieť riešiť rôzne hádanky či viesť súboje s nepriateľmi na život a na smrť. Hoci je Hellblade akčnou adventúrou, na RPG prvky zabudnite. Nie, že by ich pridanie do hry nebolo zaujímavé, avšak zbytočne by vás od príbehu odpuťovali a v podstate ani nie sú potrebné.

Hádanky fungujú na veľmi zaujímavom princípe. Dostanete sa napríklad pred dvere, na ktorých je nakreslená runa (a neskôr

niekoľko rún). Vy si túto runu zapamätáte a začnete chodiť po okolí a obrysy danej runy hľadáte v tvaroch sveta. Keď daný obrys nájdete, skúsíte sa naňho zamerať a ak ste trafili správne – dvere sú otvorené. V podstate hľadáte tvar runy v okolí (napríklad v stromoch, rôznych budovách, mlákach na zemi a podobne). Neskôr sa náročnosť hádaniek zvyšuje (napríklad rôznymi bránami, cez ktoré prejdete a následne sa niečo v okolí zmení, napríklad uvidíte schody, ktoré tam dovtedy neboli). Cez brány môžete chodiť potom toľkokrát, koľkokrát to budete potrebovať pre dosiahnutie vášho cieľa.

Vo svete môžete objaviť aj kamene, ktoré v sebe nesú informácie o svete v hre. Na tie sa stačí len zahľadiť a hra vám porozpráva zaujímavé a často aj dej dokresľujúce informácie.

Ako bolo už vyššie spomenuté, v hre narazíte aj na súboje s nepriateľmi. Od súbojov si však toho veľa nesľubujte. Sú spravené štýlom „hack&slash“ a ich náročnosť je pomerne jednoduchá. So svojím mečom nepriateľov sekáte (slabšie



a silnejšie), využívate tzv. focus (spomalenie času), môžete sa im uhnúť, zablokovať ich alebo ich na chvíľku omráčiť. Nepriatelia sú rôznorodí, a tak tu narazíte na obyčajného nepriateľa s jedným mečom, na nepriateľa s kladivom či štítom alebo na „bossov“. Tí sú už o niečo silnejší, ale aj tak sa dajú poraziť pomerne ľahko. O súbojovú stránku v tejto hre aj tak

úplne nejde, no funguje relatívne dobre. Na čo si však musíte dávať pozor je to, koľkokrát umriete.

Hra vás už na začiatku varuje, že počet straty životov je obmedzený a ak budete umierať veľa často, budete si musieť hru zahrať od úplného začiatku. To pridáva do hry naozaj skvelý pocit paranoje a majstrovsky sa táto funkcia pohráva



s vašou myslou. Niekedy sa bojíte ísť ďalej, a to najmä v prípade, že ste už párkrát zomreli a strach vám „šepká do ucha“, že budete musieť hrať odznova.

Veľkou škodou je, že hra je veľmi lineárna a koridorová, preto je jemne priškrtený aj dizajn úrovni. Sem-tam v hre narazíte na škárku, ktorou by Senua eventuálne mohla prejsť, no vy ju budete musieť obísť.

Na druhej strane, dizajn je prepracovaný a málokedy sa stane, že sa zaseknete, zabudnete kde ste alebo sa stratíte. Ustavične máte pocit, že všetko ide ako po masle, miestami je to až podozrivé.

Audiovizuálne spracovanie je na jednotku s hviezdickou

Veľmi dôležitou časťou hry je jej audio spracovanie. Vývojári k hre odporúčajú používať slúchadlá a ja som všetkými desiatimi rovnako za. Pokiaľ nemáte dostatočne dobrý headset, avšak máte kvalitné reproduktory, dá sa tento zážitok obdobne zažiť aj pomocou nich. No v takomto prípade budete musieť hlasitosť zvýšiť na vyšší stupeň, pridať basy a to tiež nemusí vyhovovať každému (najmä susedom). A keď už raz túto hru vyskúšate hrať pomocou slúchadiel, nebudete chcieť nič iné.

Grafické spracovanie hry je tiež veľmi oku lahodiace. Vzhľadom na to, že hru v podstate vytvorilo indie štúdio, je naozaj krásne. Tvár a animácie hlavnej postavy sú tak detailne spracované, až tomu nebudete sami veriť.

Optimalizácia je tiež veľmi dobrá a na priemernom hernom stroji odpovedajúcom dnešnej dobe nebudete mať žiadny problém a hru si užijete v najvyšších detailoch. Sem-tam sa však v hre vyskytne grafický glitch, vlasy hlavnej hrdinky sa občas zabávajú do jej tela, avšak to sú jemné, prehliadnuteľné detaily

Hellblade: Senua's Sacrifice prináša obrovský herný zážitok, aký sa v poslednej dobe len tak nevidí a ja pevné verím, že tvorcovia nezaspia na vavrínoch a prinesú ešte niekoľko podobných titulov. Niektorí hráči hre vyčítajú krátku hernú dobu či prílišnú lineárnosť, ale verte či nie, vôbec to nie je problém. Hra je vyrobená doslova na mieru, takže lineárnosť či krátka herná doba spoločne s ostatnými prvkami dotvárajú hru presne tak, ako má byť, navyše za skvelú cenu. A ak si nie ste istí, či do hry ísť alebo nie, moja rada znie – určite áno.

Verdikt

Hellblade: Senua's Sacrifice je taká hra, ktorá sa na svete vyskytne raz za sto rokov a predbehne ostatné tituly miliónmi krokmi. Niekedy proste stačí spraviť jednoduchú hru so zaujímavým nápadom, peknou grafikou a doladiť to skvelým audio zážitkom a tromfnete aj tie najväčšie videoherné spoločnosti. A nič na tom nezmení ani to, že ste obyčajný indie vývojár. Klobúk dole, Ninja Theory.

L'ubomír Čelár

Project Cars 2

Už od dôb, keď sa po obrazovke prehŕňalo pár pixelovaných kociek, ktoré sa na pretekárske autá či motorky ale len neponášali, cez herné pecky ako Need for Speed II SE či Colin McRae Rally, prit'ahovali pretekárske hry pozornosť nejedného hráča. S tempom, akým postupujú technológie v posledných rokoch, prichádza stále viac titulov, ktoré sa približujú k vizuálnej dokonalosti. Autá už nevyzerajú iba ako zhluky blokov pripomínajúce svoje reálne predlohy len z diaľky, trate bývajú prenesené do virtuálneho sveta s milimetrovou presnosťou a diváci na tribúnach už nie sú iba 2D tapetou.

Správna pretekárska hra nie je čisto o vizuáloch. Je o tom správnom pomere všetkých faktorov, vďaka ktorým je hráč naozaj prenesený do kokpitu tých najšialenejších strojov. A na najkrajšie či najnáročnejšie okruhy sveta. O to sa pokúša ne jeden titul, no máloktorému sa to podarí, nakoľko sú hráči pretekárskych hier v mnohom špecifickejší a náročnejší oproti svojim akčným, MMO či strategickým herným bratom.

Tak ako sa môžu od seba líšiť rôzne hry napríklad v akčnom FPS žánri, sú odlišné očakávania aj pri pretekárskych hrách. Jeden hráč môže byť skalopevným zástancom arkádových titulov ako Need for Speed Underground, Dirt 3 či The Crew, ďalší nedá dopustiť na tituly snažiac sa sprostredkovať simuláciu ako Gran Turismo, Grid Autosport alebo Need for Speed Shift 2. Nehovoriac o naozaj silných simuláciách ako iRacing, Assetto Corsa alebo séria F1. Do silných simulácií patrí aj titul s názvom Project Cars, ktorého pokračovanie má plánovaný dátum vydania už v druhej polovici septembra.

Nakoľko osobne preferujem pri pretekaní možnosť trochu si zašantiť a nie som najväčším zástancom

hardcore simulácií, som sa titulu Project Cars úspešne vyhýbal. Zmena nastala, keď som mal minulý rok možnosť vyskúšať si tento titul v spojení s virtuálnou realitou a mohol som sa poriadne vynadávať na takmer grafickú dokonalosť a

naozaj úžasné spracovanie. Project Cars mal pre mňa stále príliš veľa „chybičiek krásy“ na to, aby sa stal mojou hlavnou pretekárskou hrou, pri ktorej by som po práci či cez víkend vypúšťal paru. Už onedlho však prichádza pokračovanie a ja som nemohol odmietnuť možnosť vyskúšať si, akým smerom sa rozhodli v Slightly Mad Studios s Project Cars 2 uberať.

Prvým veľkým plusom a asi najväčšou zmenou oproti prvému dielu je radikálna zmena používateľského rozhrania. Ako raz používateľské rozhranie v Project Cars popísal jeden zahraničný portál, išlo o kríženca tabuľkových hier ako Football Manager s prímiesou nočných môr. Project Cars 2 víta hráčov oveľa priateľskejším prostredím, kde sa dokáže zorientovať aj príležitostný pretekár, no na svoje si príde aj skalný milovník realizmu. Väčšími zmenami prešla





hodín, tak som si najskôr 10 minút skúšal trať, d'alších 10 minút som venoval kvalifikácii a následne som 20 minút bojoval proti krutým protivníkom, ktorí mi neodpustili žiadnu chybu alebo zaváhanie. V prípade, že som mal času málo, ale stále som si chcel chvíľu zahrať, som tréning či kvalifikáciu úplne vypustil, trochu znížil schopnosti umelej inteligencie a v priebehu pár kôl sa prebojoval na prvé priečky.

Tento fakt sa mi na Project Cars 2 páči stále viac a viac. Pretože hoci ide o naozaj náročnú hru a pri presadaní z jedného typu, či dokonca modelu auta do iného sa treba odznova učiť a zvykať si na jeho špecifické schopnosti, je tento titul zábavný a dokáže udržať v hre aj menej skúseneho hráča. Túto teóriu som si overil aj za pomoci klávesnice, a dokonca gamepadu.

Pretože áno, najlepší pocit je pri tomto titule s volantom uchopeným pevne v rukách a s nohami na pedáloch. No div sa svete, jazdiť s gamepadom, alebo dokonca na klávesnici z herného pôžitku až tak veľa neubralo.



Množstvo pretekárskych hier sa tvrdohlavo stavia na jednu či druhú stranu arkádovo-simulačnej barikády. Niektoré tituly sa zase snažia oslovit' ako príležitostných či arkádových pretekárov, tak aj milovníkov realizmu a simulácií a skončia ako nemastné-neslané tituly. Pre arkádových hráčov príliš náročné a nudné, pre zástancov simulácií zase príliš málo realistické. Z toho, čo som mal zatiaľ možnosť vidieť, je Project Cars 2 titulom, ktorému sa darí kráčať na ostrí noža, nesnaží sa ponúknuť všetko každému hráčovi, ale takmer každý hráč si v tomto titule dokáže nájsť niečo svoje.

Hlbší pohľad na hru a na možnosti multiplayeru prinesieme v plnohodnotnej recenzii už na budúci mesiac.

Daniel Paulini

aj umelá inteligencia ovládajúca autá protihráčov. V hre protihráči ovládajú umelou inteligenciou už nemajú také samovražedné sklony ako v prvom diele. Hlavným cieľom preto už nie je iba dostať sa do cieľa, ale po troche tréningu a so štipkou šťastia si užívať pôžitok z jazdenia a vylepšovania svojho času. Osobne som si naozaj obľúbil kariéru v Project Cars 2, kde si hráč môže

hneď na začiatku vybrať, či chce začínať v tých najväčších začiatkoch, čo znamená na motokárach či slabších autách, alebo si verí a chce skočiť do výkonných strojov.

Poteší aj možnosť presného nastavenia časov či kôl, ktoré má hráč na tréning trate, kvalifikáciu a následné preteky. Ak som vedel, že mám voľných niekoľko



Sudden Strike 4

STRATÉGIA NA KONZOLE?!

Nejaké tie pokusy o stratégie na konzolách sme už zažili, no poväčšine žiadna z nich nedopadla veľmi úspešne a boli prinajlepšom podpriemernými pokusmi so strašným ovládaním. Ako je teda na tom najnovší Sudden Strike 4?

RTS stratégie majú na konzolách pochrámu minulosť. Na jednej strane by ich hráči radi hrali, no na strane druhej nie sú vývojári veľmi naklonení k ich vývoju. Dôvod je veľmi jednoduchý – ovládanie. Limitujúcim prvkom akéhokoľvek konceptu stratégie na konzolách je a vždy bude ovládač, ktorý proste neponúka také možnosti presnosti a detailu, aké sú potrebné pri veľmi špecifickom ovládaní mnohých jednotiek v rovnakom čase. To si myslí väčšina ľudí a majú, samozrejme, pravdu, no v pozadí je oveľa viac než len to.

Takémuto konceptu musíte prispôbiť nielen ovládanie, ale aj celú hru. Umeľá inteligencia musí mať veľmi špecifické reakcie pre pohodlie a plynulosť, zatiaľ čo musí myslieť aj na to, že na situácie budete reagovať inak ako by ste reagovali na PC. Rovnako tomu musia byť prispôbené aj mechaniky hry. Ovládanie jednotiek, samotné jednotky a ich možnosti (napríklad aj stavanie budov), alebo celková správa a ekonomika vašej armády. Čím hlbšie budete chcieť ísť, tým komplikovanejšie to bude. Už len ovládanie samotnej jednotky je veľká výzva, no dajte tejto jednotke ďalšie špeciálne schopnosti a máte na stole recept na katastrofu.

Sudden Strike 4 je prvá hra zo série, ktorú sa vývojári rozhodli dostať aj na pole konzol. Vzhľadom na pomerne hlboké a zložité mechaniky predošlých hier bolo už od začiatku jasné, že to nebude ľahké. V hre si zahráte počas 2. svetovej vojny za všetky tri strany: Nemcov, Rusov a Spojencov v troch rozdielnych kampaniach, v

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: RTS

Výrobca: Kite Games

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo možností a mechaník
+ 3 kampane
+ schopnosti jednotiek

- ovládanie
- umelá inteligencia

HODNOTENIE:



ktorých sa zúčastníte všetkých dôležitých častí vojny ako napríklad Operation Market Garden či Operation Overlord za Spojencov, Operation Barbarossa za Nemcov alebo skúsíte prelomiť obliehanie Leningradu za Rusov. Každá armáda má dokonca dostupných troch veliteľov, ktorí majú rozdielne bonusy

a vlastné skill stromy. Je síce divné počúvať dabingového herca, ktorý vás v jednej misii oslovuje "Komrad" a v nasledujúcej vás ten istý osloví "Herr Commandant", no išlo skôr o rozpočet hry, nič závažné to neovplyvňuje. Zvuky a celkové prevedenie hry počas toho, keď váš oddiel tankov prechádza a razí si



možnosť tieto označené jednotky rýchlo medzi sebou prepínať. Všetko to znie veľmi pekne, ale len do momentu, keď chcete označiť pechotu, ktorá stojí pri tankoch. Vtedy začína vaše herné peklo.

Taktiež sa v hre vyskytuje problém so spätnou väzbou na vaše príkazy. Po zadaní nejakej akcie vás hra nijak neupovedomí, či bol príkaz prijatý a či sa vykoná, čo často vyústi v stojace jednotky, ktoré už dávno mali byť inde a robiť niečo celkom iné.

Problémom je tiež fakt, že hra príliš často obmieňa funkcie niektorých tlačidiel, a tak kým niekedy je nutné svoj výber potvrdiť X-om, v nasledujúcej chvíli je už nutné použiť na výber kruh (čo ste, samozrejme, nemohli vedieť), čím dochádza k zbytočným zmätkom v hre.

Nemenším problémom je aj celková prehľadnosť hry. Vo väčšine prípadov vyzerajú skoro všetci vojaci úplne rovnako a mnohokrát by ste ich mohli zachrániť pred istou smrťou, ak by ste včas dokázali v tej horde pechoty správne identifikovať medika.

Rovnako sú na tom aj vojenské mechanizmy a zariadenia, pri ktorých často len hádate, či sú prázdne alebo v nich niekto reálne sedí. Hľadanie ciest pre umelú inteligenciu tiež predstavuje nemalú prekážku.

Keďže držaním tlačidla pre pohyb viete celé jednotky poslať na určité miesto vo formácii, často sa stáva, že niekde na ceste sa mapka zužuje alebo sa inak mení a celý pohyb jednotiek je v úplnom chaose.

Pri veľkých otvorených mapách to nie je problém, no napríklad pri úzkych uliciach Leningradu a častiach mapy, v ktorých sa vaše jednotky môžu prepadnúť pod ľad, je to doslova zamrznuté peklo.

Verdikt

Vďaka svojmu problémom je Sudden Strike 4 naozajstným sklamaním. Kým hra ponúka naozaj veľkú možnosť a pekne spracované kampane každej strany, upadá vo všetkom, v čom sa už dávno mala poučiť od konkurencie a v čom bol od začiatku jasný problém. Hra má pomerne veľkú možnosť a mechanik, ktoré tento problém ešte viac zviditeľňujú. Ak ale dokážete prekonať problémy ovládania, dostanete naozaj pekne spracovanú vojenskú RTS.

Richard Mako

cestu mestami, je viac než v poriadku. Nie je to síce nič extra, ale na druhej strane sa mu nedá ani nič vytknúť. Ako som už ale spomenul vyššie, kameňom úrazu pri RTS-kách je vždy ovládanie a inak to nie je ani tu. Na problémy s ovládaním narážate v podstate na každom kroku. Jednotky viete označovať po jednej tlačidlom X, no ak ho podržíte, viete ich označiť

vo väčšom množstve pomocou kruhu, ktorý sa vám objaví.

Senzitivita tohto kruhu je ale katastrofálna a často sa do kruhu dostávajú aj jednotky, ktoré stoja niekde v blízkosti a vznikajú z toho všelijaké nepríjemné situácie. Peknou mechanikou je ale možnosť priradiť už vybraným jednotkám čísla a



Splatoon 2

NADSTAVBA PRVÉHO DIELU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: SWITCH
Žáner: strieľ'ačka
Výrobca: Nintendo
Zapožíčal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná
hrateľnosť
+ krásna grafika
+ jedinečný štýl

- pôsobí ako
nastavba
prvého dielu
- singleplayer
nemá šmrnc
- zvláštne
rozhodnutia
Nintendo

"Veľký
potenciál
hry pre
jedného
hráča sa,
bohužiaľ,
nepodarilo
zúžitkovať
ani v druhej
časti, za
čo z veľkej
časti môže
nepriťom-
nosť
silného
príbehu
a silných
postáv"

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nintendo to s originálnymi exkluzivitami jednoducho vie. Nielenže ich už má na konte celé množstvo, pomaly nastáva doba, kedy medzi stálice spoločnosti ako Mario či Zelda začneme zahŕňať aj Splatoon. Značku, ktorá sa prvýkrát objavila na konzole Wii U. Tá si svojho času okamžite získala pozornosť hráčov i kritikov originálnym (a nenásilným) pojatím multiplayerových strieľ'ačiek, v ktorej namiesto ostrých guľiek po sebe striekate farbu.

Pokračovanie Splatoon 2 na seba nenechalo dlho čakať a hneď po dvoch rokoch vyšlo na Nintendo Switch. Od pokračovania hier ako takých si hráč sľubuje vyladenejší zážitok, zmenené alebo aspoň upravené mechanizmy, kopec nového obsahu a určitú jedinečnosť, ktorá ich odlišuje od predchodcov. Splatoon 2 sa snaží a niekedy sa mu to darí, čo poteší. No na každú jednu podarenú vec sa tu vždy nájde jedna menej podarená, a to už teší menej.

Gro hrateľnosti tkvie v multiplayeri, v dvoch tímoch súperiacich medzi sebou o to, kto zafarbí za obmedzený čas väčšiu plochu svojou farbou. Čím väčšiu plochu zafarbíte, tým viac bodov na konci dostanete, a keď ešte k tomu vyhráte, máte bonusové

body navyše. Vo svojej farbe môžete plávať a pohybovať sa tak rýchlejšie, no nepriateľská farba vás takmer doslova zastaví na mieste a vtedy sa stanete ľahkou korisťou súperiaceho tímu. Tento jednoduchý a pritom geniálny nápad fungoval predtým

a fantasticky funguje aj tu. Obzvlášť teraz, keď je grafika výrazne vylepšená a efekt špliechania farby omnoho pôsobivejší. Začiatok sa nesie v znamení Turf War, no po dosiahnutí desiatej úrovne už môžete súťažiť v súťažiach Ranked a neskôr aj v League.

Zatiaľ čo Turf War sú klasickým Splatoonom, Ranked zápasy





zbrane od výmyslu sveta, ktoré zároveň ponúka rozličné aktívne alebo pasívne schopnosti. Tieto veci taktiež ponúkajú odomykateľné schopnosti, ktoré nie sú dané, nakoľko sa po dosiahnutí požadovaného počtu bodov nový skill len náhodne vyberie z ponuky. Existuje síce spôsob, ako spustiť tento náhodný výber ešte raz alebo dokonca implementovať ďalšie skilly do zostávajúcich slotov, no tento proces je veľmi drahý a požaduje dlhé hodiny strávené grindom.

Hra ponúka aj singleplayerovú kampaň trvajúcu niekoľko hodín. Tá dokáže miestami zabaviť, no miestami je to aj celkom nuda. Kampaň chýba štýl a osobitosť, niečo, čo by vás okamžite zaujalo. Je tu nezaujímavý príbeh a nezaujímavý koncept hrateľnosti žiadajúci od hráča prechádzať lineárnymi úrovňami plnými logických nástrah, aby na ich konci získali Zapfishes. Každá úroveň je si štýlom podobná ako vajce vajcu a aj napriek neustálemu prísunu nových featúr som sa často prichytil, ako zívam.

Osobne mi v hre pre jedného hráča totiž chýbal šmrnc a celé to na mňa pôsobilo ako niečo, čo je skutočne len ako bonus než plnohodnotná súčasť hry. Splatoon by si zaslúžil poriadneho hlavného hrdinu a poriadneho záporáka, väčšiu dynamickosť a drajv, ktorý by celý príbeh t'ahal ako na horskej dráhe.

ponúkajú tri rozličné módy, Splat Zones, Tower Control a Rainmaker. Ich náplňou je vždy niečo iné, či už ovládať vežu, či zaniest' zbraň „Vyvolávač dažďa“ do nepriateľského územia. Tie poskytujú dostatok zábavy, no nič podľa mňa neprekoná priamočiaru a čo do schopností hráča ten najjednoduchší mód Turf War. V tom je Splatoon najsilnejší. League sú zase niekoľkohodinové maratóny, ktoré preveria váš natieračský um absolútne najpodrobnejšie.

Zábavnosť módov je jedna vec, no nedostatok rozličných máp druhá. Niežeby hra neposkytovala dostatok miest, ona ich totiž dávkuje veľmi sporadicky. Či už ide o Turf, Ranked, alebo League, vždy sa nepravidelne striedajú len dve mapy a tie sa vymenia za nové dve až po niekoľkých hodinách. V praxi to znamená, že počas jedného priemerného sedenia s hrou budete



hrať dookola stále tie isté mapy. Prial som si, aby sa tento zvláštny element v Splatoon 2 už neobjavil, no, bohužiaľ, táto featúrka je tu znova prítomná. Za nazbierané body si kupujete oblečenie a

A nebál by som sa vôbec príbehu na pokračovanie, ktorý by sa s každým ďalším dielom ďalej rozrastal. Na hrateľnosť je primárne zameraný multiplayer, tak prečo nezatlačiť v



singlelayeri na príbehovú stránku veci? Podľa mňa by to dalo hre správny kontrast. A taktiež, aby sa kampaň dala hrať v kooperácii. Kooperácia totiž Splatoonu viac než pasuje.

To totiž dokazuje nový mód zvaný Salmon Run. Ide o variáciu na vlny nepriateľov so špeciálnou splatoonovskou príchut'ou. Je to kooperačný mód pre dvoch až štyroch hráčov, ktorí sa bránia pred vlnami rôznych nepriateľov a bossov a zároveň zbierajú špeciálne vajcia potrebné na dokončenie úrovne. Je to príjemný koncept, ktorý ale zlyháva na spracovaní.

Teoreticky by malo platiť, že vzhľadom na rozdielny prístup k ničeniu jednotlivých bossov si hra vyžiada aj špecifický prístup hráčov a ich spoluprácu.

V praxi k ničomu takému nedochádza, pretože hneď ako objavíte slabú stránku bossa (čomu dopomáha priamo tutoriál), jeho zničenie je otázkou niekoľkých sekúnd.

Celý mód je zároveň úplne hektický na to, aby medzi hráčmi mohla vzniknúť nejaká hlbšia spolupráca. Tá tu vlastne nie je žiadna a popravde ani byť nemusí. Salmon Run je zaujímavý nápad, no ten končí kdesi na pol ceste.

Na Splatoon 2 mi vadilo hneď niekoľko ďalších vecí, ktoré pre mňa znamenali plynulosť hry narúšajúce momenty, a teda veľké mínusy.

Azda tým najväčším bolo nekonečné čakanie na nových hráčov a mnohokrát

sa na hru čakalo veru aj niekoľko minút. Možno si povieť, že to sa dalo napraviť tým, že vyjdem z lobby a opäť sa nahlásim. Chyba.

Tu sa z lobby len tak jednoducho vyjsť nedá. Jediným spôsobom je natvrdo resetovať hru a zapnúť ju nanovo. Presne tak, v roku 2017. Keby bolo aspoň v lobby čakanie zábavné. Tam, kde bol v jednotke plošinový rýchlik, tu je imitácia DJ pultu.

Nápad je to skvelý, nakoľko môžete hrajúcu hudbu priamo mixovať tlačidlami, no síce výborná myšlienka, jedna jediná skladba sa vám rýchlo unaví a mixovanie prestane byť akokoľvek prítlačlivé. Počas čakania si navyše ani nemôžete zmeniť vybavenie, a to je už len čerešnička na torte.

Salmon Run je ďalším na rade. Samo o sebe je to zaujímavé, aj keď ide o nedotiahnuté spretrenie hry, ale povedzte mi, prečo sa dá hrať len niekedy?

Prečo ho hráči nemôžu hrať stále ako všetky ostatné módy? Obmedzenie hrať Salmon Run len v určitých časových intervaloch je tá najabsurdnejšia vec, ktorú v hre nájdete a hru to doslova zabíja. A to, prosím vás, je Splatoon 2, absurdnosťami (v pozitívnom i negatívnom zmysle slova) priam posiaty.

V najnovšom update napríklad žiadam okamžite o nové nastavenie, v ktorom by sa dalo vypnúť úvodné predstavenie momentálnych hrateľných máp. Nielenže je dlhé, otravné a patetické, vlastne je absolútne zbytočné a nemá

vôbec žiadny zmysel. Tento neduh bol prítomný aj v jednotke a je prítomný aj tu. Ved' momentálne mapy sa dajú, koniec koncov, vidieť v kontroverznej mobilnej appke, tak prečo hráčov zdržovať takýmto spôsobom.

Ako najlepšie uzavrieť recenziu, než zamyslením sa nad tým, čo by mal obsahovať Splatoon 3? V prvom rade podľa mňa upravený systém levelovania a získavania schopností, nakoľko druhý diel hrá až príliš na istotu a prináša vlastne ten istý systém z prvého dielu. Nintendo by sa nemalo báť viac zariskovať a viac ozvláštniť jednu z najkľúčovších elementov celej hrateľnosti.

Osobne by som videl v jednotlivých mapách viac interaktivity a trebárs aj pridať do nich efekty počasia, s ktorými by sa hráči museli popasovať. Jednoducho spraviť arény záživnejšie a dynamickejšie. V trojke musia byť už ako povinnosť prítomné základné funkcie, ako možnosť zmeny vybavenia v lobby alebo možnosť z lobby bez problémov odísť. O možnosti hlasovania o nasledujúcej mape ani nehovoriac. Zatuchnutý systém striedania dvoch máp, kým ich nevystriedajú ďalšie, je už teda riadne cítiť.

Singleplayer. Veľký potenciál hry pre jedného hráča sa, bohužiaľ, nepodarilo zužitkovať ani v druhej časti, za čo z veľkej časti môže neprítomnosť silného príbehu a silných postáv. Nintendo by tu malo konečne pritlačiť a skúsiť vytvoriť hrdinu a mytológiu, ktorá by naplno dokázala využiť možnosti doteraz až hriechne nevyužitého sveta Inkopolis. Singleplayer ako keby sa stále len hľadal a nevedel, kam sa pohnúť. Logické hranie namiesto neustáleho bezhlavého strielania beriem, len by sa to podľa môjho názoru malo pohnúť trochu iným smerom.

Na záver len také malé avízo. V hube môžete nájsť skvelú minihru evokujúcu zjednodušenú verziu Just Dance. Rozhodne si ju nenechajte ujsť, pretože dokáže poriadne zabaviť, aj keď s hlavnou náplňou Splatoonu nemá vlastne nič spoločné. Áno, aby som som nezabudol. Grafika je absolútne fantastická. Takú krásnu hru farieb len tak niekde neuvidíte.

Maroš Goč

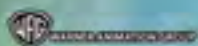
OD TVORCOV KTORÍ POSKLADALI
LEGO® PRÍBEH A LEGO® BATMAN VO FILME

OBJAV V SEBE NINDŽU!



LEGO
NINJAGO
FILM

V CINEMAX OD 21. SEPTEMBRA AJ V 3D



Warner Bros. is a registered trademark of Warner Bros. Entertainment Inc.



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

CINEMAX

Gigabyte AB350N-Gaming WiFi

Pozrieme sa na jednu z prvých dostupných základných dosiek vo formáte ITX pre platformu Ryzen.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad
- + cena
- + stabilita pretaktovania
- + RGB podsvietenie
- iba dva konektory na ventilátory

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: 1331 (AM4)
Čipset: AMD B350
Počet RAM slotov: 2
Max. Kapacita RAM: 32GB
Typ RAM: DDR4
Počet PCIe liniek (spoločne s CPU): 16
Počet BIOSov: 1
Výstupy: 1 x PS2, 2 x SMA (Wi-Fi) 1 x HDMI, 1 x DP, 2 x USB 3.1 Gen 1, 4 x USB 3.1 Gen. 2, 1 x RJ45(LAN), 6 x Audio Jack



Základná doska dorazila v predajnom balení, v ktorom môžeme nájsť: zadný pliešok, nálepka na skrinku, pásky so suchým zipsom na sťahovanie káblov, manuály, 4 x SATA káble (2 x 90°) a redukcie na RGBW LED pásiky.

Ako bonus nám bola doska na testovanie zaslaná spoločne s

- AMD Ryzen 7 1700X
- 2 x 4GB ADATA XPG 3000MHz CL15
- ADATA SU700 240GB
- ADATA SU800 256GB
- ADATA SX950 240GB
- ADATA SP900 128GB M.2

Menšie a menšie PC zostavy sú už dlhšie trendom, jediný problém však bol a je, že do takej zostavy nebolo možné osadiť viac ako 4-jadrový procesor.

V prípade predchádzajúcej generácie AMD procesorov nebola takmer žiadna ITX doska, a to kvôli príliš vysokej spotrebe Bulldozero.

Konektivita a vzhľad

Na zadnom paneli sa nachádza: PS/2, 2 x USB 2.0, 2 x konektor pre Wi-Fi anténu, HDMI, DP, 2 x USB 3.1, 4 x USB 3.0, RJ45(LAN) a audio jacky pre 8-kanálový zvuk.

Ďalej na doske nájdeme dvojicu RAM slotov pre DDR4. Maximálna kapacita pamäte je 32GB. Na spodnej hrane je PCIe slot x16 3.0 pre grafiku (Ryzeny nedisponujú integrovanou grafikou a je nutné použiť dedikovanú cez PCIe). No vzhľadom na prítomné výstupy na displej nachádzajúce sa na doske je dosť možné, že sa v budúcnosti stretneme aj s procesormi, ktoré budú disponovať

integrovanou grafikou, a tak bude možné využiť PCIe konektor aj pre iné zariadenia okrem grafík.

Napájacie konektory dosky sa presunuli z tradičnej pravej strany na vrch dosky, ako aj konektor predného panelu, USB 2.0, USB 3.0 a štvorica SATA 3 6Gb/s konektorov. Výrobca tiež veľmi pekne umiestnil Wi-Fi modul s podporou najnovšieho AC štandardu.

Na zadnej strane dosky ešte čaká jedno z príjemných prekvapení v podobe M.2 NVMe portu, v ktorom sme aj počas testovania využívali SSD ADATA SP900 128GB. Výber farby základnej dosky býva mnohokrát náročné. Gigabyte v tomto prípade siahol po osvedčenej kombinácii čiernej a červenej, ktorá vyzerá skvele. Na zadnej strane sa navyše

HODNOTENIE:





nachádza integrovaný RGB LED pásik, ktorý pekne presvetlí skrinku. Tiež je tu dodatočný konektor pre RGB pásiky.

Celkovo je rozmiestnenie dosky zaujímavé a v bežných ITX skrinkách bude sedieť pekne. No ak plánujete vlastnú zostavu s neštandardnou skrinkou, treba sa mať na pozore, aby bolo kadiaľ natiiahnuť káble. Miniaturne rozmery tiež priniesli menší kompromis v podobe dvojice konektorov na ventilátory, bolo by fajn mať ešte 1 – 2 navyše (no nie je to nič, čo by sa nedalo vyriešiť rozdvojkou alebo redukciou zo zdroja).

Celkovo doska disponuje vzhľadom na svoje rozmery slušnou konektivitou. Je „naprataná“ takmer na prasknutie, a tak sa nemáme na čo sťažovať. Doska poskytuje drvivú väčšinu možností, ktoré nájdete na bežných ATX doskách.

Technická stránka a pretaktovanie

Na testovanie základnej dosky som zvolil pretaktovanie. Treba hneď na začiatok upozorniť na to, že každý čip je iný, a tak sa vaše takty nemusia zhodovať s tými mojimi. Na chladenie procesora som použil Arctic 240L (240mm radiátor s 4x120mm Push-Pull).

Pri pohľade na základnú dosku je pekne vidieť napájaciu kaskádu, ktorá obsahuje 4 + 2 fázy pre CPU a pre SoC

(System on Chip – integrované obvody napr. Northbridge či pamäťový radič). Pretože sú však Ryzeny celkom úsporné aj po pretaktovaní, nemal by som príliš veľké obavy. Jediné, na čo treba dávať pozor, je vodné chladenie, pretože vtedy na základnej doske nevzniká od chladiča žiaden prietok vzduchu, ktorý by ju chladil. A preto je ho potreba nahradiť napríklad ventilátorom v blízkosti dosky.

Ak ste sa zaujímali o Ryzen architektúru, iste vám neunikol ani známy problém s podporou pamätí RAM. V prípade

nami testovaných Adata XPG Z1 DDR4 3000MHz CL15 som však nezaznamenal najmenší problém, a dokonca mi RAM-ky dovolili zvýšiť takt na 3200MHz.

Na taktovanie som používal Ryzen 7 1700X, ktorý disponuje taktom 3,2GHz. Takt som bol schopný zvýšiť bez najmenšieho problému na 3,8GHz, keď bol procesor stabilný aj po štyroch hodinách zátáže. Milým prekvapením bola jednoduchosť pretaktovania, pretože som len v podstate zvýšil násobič na $\times 38$.

Po miernom zvýšení napätia na 1,375V som dokázal takt procesoru ešte potlačiť na pekné číslo 4GHz. Tu sa moja púť viac-menej skončila, pretože aj keď bol na vyšších hodnotách procesor nestabilný, zo zvedavosti mi nedalo neskúsiť ho aj v zostave na testovanie, ktorá disponuje doskou Aorus AX370 Gaming 5. Žiadna zmena, a tak som usúdil, že som skrátka narazil na limit daného CPU. Ak je niečo, čo mi chýbalo, bola to iba možnosť zmeny BCLK (systémová zbernica). Dôvodom je potreba externého generátora taktu (ďalšia súčiastka dosky).

Počas najťažších testov na CPU som si podrobne monitoroval napájaciu kaskádu, cez ktorú „tieklo“ približne 150W do procesora, no vďaka zadnému ventilátoru sa kaskáda nikdy nedostala za teplotu 75°C, čo je v normách. Netreba zabúdať, že väčšina VRM má nastavené max. teploty na 100 – 125°C.

Marcel Ilavský



Cooler Master MasterBox Lite 5

Nižšia cena sa nemusí rovnať nižšej kvalite

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné prevedenie
- + jedinečný dizajn
- + jednoduchá inštalácia
- + veľká podpora chladenia
- + celkom jednoduchá manipulácia s káblami
- + cena
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Kompatibilita: ATX, Micro ATX, Mini ITX
Pozície na disky a mechaniky: 2.5" x 1, 3.5" x 2,
Formát zdroja: ATX, dole
Predný panel: USB 3.0 x 2, 3.5 mm x 2, Štart, Reštart
Podpora ventilátorov: Vpredu 2x140mm/3x120mm, Vzadu 1x120mm
Podporované radiátory: Vpredu 240/280/360mm, Vzadu 120mm
Maximálna výška CPU chladiča: 160mm
Počet ventilátorov v balení: 1
Špeciálne funkcie: Prachové filtre, Priehľadná bočnica
Materiál: Kov, Plast

Značku Cooler Master vám zrejme nemusíme predstavovať. Ak ste sa ešte nestretli s počítačovými skrinkami či zdrojmi od tejto spoločnosti, určite ste narazili na vzdušné alebo vodné chladenie či iné počítačové doplnky. Už pred istým časom bol predstavený rad skriniek Cooler Master MasterCase, ktorý si získal rešpekt a uznanie vďaka svojej modularite a možnosti upraviť si skrinky presne podľa svojich predstáv. Čo však robiť, ak sa vám tento rad po vizuálnej aj funkčnej stránke páči, ale v rozpočte nemáte viac ako sto eur? Odpoveďou je podľa Cooler Master odľahčený rad MasterBox Lite 5.

MasterBox Lite 5 sa zdá byť silnou a cenovo dostupnou skrinkou aj pre tie najvýkonnejšie počítače vďaka šikovej podpore chladenia a viacerým vychytávkam,

ktoré by sme mohli očakávať až od oveľa drahších modelov. Okrem toho už na samotnej skrinke vidieť podpis Cooler Master, keďže dizajn má veľmi zaujímavú kombináciu ostrejších hrán a farebných doplnkov.

Obal a jeho obsah

Skrinka je balená už tradične v kartónovej škatuli s čiernou grafikou na povrchu. To zaujímavé sa však samozrejme ukrýva vo vnútri. Pod povrchom balenia je manuál a v sendviči z polystyrénu je bezpečne uložená skrinka, ktorá po vytiahnutí odhaľuje úplne priesvitnú bočnicu, a tú chráni proti poškrabaniu fólia. Fólia sa nachádza aj na prednej strane. Tá je v prevedení "dark mirror finish", čo znamená jemnú priepustnosť svetla a možnosť vylepšiť vzhľad RGB ventilátormi. Vnútri skrinky sa ešte

nachádza krabička s náhradnými farebnými doplnkami, vďaka ktorým sa dá MasterBox Lite 5 upraviť, aby lepšie sedel k téme počítača, ktorý sa rozhodnete doň uložiť.

Prvé dojmy a spracovanie

Hoci je MasterBox Lite 5 lacnejší ako niektoré kúsky od konkurencie, na kvalite spracovania to až tak nespoznáte. Skrinka má určitú váhu aj sama o sebe. Poteší pivnicou na ukrytie zdroja a ponúka aj všetku funkcionálnosť na uloženie života (a skladania počítača), na ktorú si už mohli skúsenejší staviteľia zvyknúť. Priehľadné bočné okno je, samozrejme, z akrylátu a nie z temperovaného skla, čo sa, prirodzene, ani pri cenovke pod 100 eur nedalo očakávať a je uchytené štyrmi skrutkami, ktoré sa dajú odskrutkovať aj ručne. Je príjemné, že medzi bočnicou

HODNOTENIE:





a skrinkou sú gumené podložky, ktoré znižujú možné poškodenie plastu pri častejších inštaláciách a sú taktiež po celom obvode, vďaka čomu by nemalo dochádzať k vibráciám.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Cooler Master zase stavil na dizajn skosených hrán, ktorý vidieť najmä na prednej strane. Trochu netradične je predné čelo skosené zdola nahor a vzniká tak veľmi pekný, hoci nie až taký agresívny, previs. Vnútorne rozloženie skrinky je určené hlavne pre tradičné ATXové dosky, i keď sa do MasterBox Lite 5 dajú osadiť aj Micro-ATX alebo ITX dosky. Permanentná pivnica, ktorú som spomínal už v predchádzajúcom odseku, pomôže ukryť zdroj a drvivú väčšinu káblov. Vidieť, že v Cooler Master myslia aj na milovníkov vodného chladenia. Spodný priestor je pri prednej strane otvorený, takže sa do tejto skrinky zmestia aj 360 milimetrové radiátory

alebo tri 120 milimetrové ventilátory. Čo sa týka podpory diskov, v tomto ohľade je MasterBox Lite 5 vybavený len sporo. Bežnému hráčovi by mala jedna pozícia na 2.5 palcový disk (umiestniteľný buď pri prednom čele alebo dole pred matičnou doskou) a na dva 2.5/3.5 palcové disky ukryté v pivnici, bohato stačiť. A to najmä v dnešnej dobe, keď stále viac matičných dosiek podporuje disky typu M.2.

Inštalácia a vychytávky

MasterBox Lite 5 je, čo sa týka inštalácie, naozaj šikovným spoločníkom. Bez problémov si poradil aj s rozmernejšími ATXovými doskami, ktoré sa nachádzajú u nás v redakcii a ani na poli AIO vodných

chladíčov sa nenechá tak jednoducho zaskočiť. Trochu zamrzí, že v balení je iba jeden 120 milimetrový Cooler Master ventilátor, ktorý je z výroby namontovaný na zadnej strane a slúži na vyfukovanie horúceho vzduchu. Pravdou však je, že prednú stranu pri tejto skrinke s najväčšou pravdepodobnosťou zaberú radiátor a ventilátory dodávané s ním.

Zhrnutie

Kvalitný a vizuálne veľmi pekný obal počítača je veľmi dôležitým stavebným základom výkonného stroja. V Cooler Master to vedia a hoci začína cenovka modelu MasterBox Lite 5 na takmer smiešnych 50 eurách, tejto skrinke takmer nič nechýba. Samozrejme, pokiaľ hľadáte skrinku skôr kvôli produktivite alebo potrebujete k životu DVD šachtu, potom sa treba porozhliadnuť po iných modeloch. Vďaka dobrej podpore chladenia aj rozmernejším komponentom, jednoduchým možnostiam inštalácie a jedinečnému dizajnu, ktorý si ešte môže zákazník sám upraviť, je MasterBox Lite 5 naozaj jednou z najlepších možností nielen pre hráčov.

Daniel Paulini



Fractal Design Focus G

Pekná i šikovní, ale s chybičkou krásy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 47€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Cena
- + Dizajn
- + Podpora chladenia
- + 2 podsvietené ventilátory v balení
- Zložitejšie upratanie káblov
- Menej robustná konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Kompatibilita: ATX, Micro ATX, Mini ITX
Pozície na disky a mechaniky: 2.5" x 1, 3.5" x 2, 5.25 x 2
Formát zdroja: ATX
Predný panel: USB 2.0 x 1, USB 3.0 x 1, 3.5 mm x 2, Start, Reštart
Chladenie:
Celkový možný počet radiátorov: 3
Celkový možný počet ventilátorov: 6
Počet ventilátorov v balení: 2
Uchytenie radiátorov:
Zhora - 240, Spredu 240, Zozadu - 120
Špeciálne funkcie:
Prachové filtre,
Priehľadná bočnica
Materiál: Kov, Plast



Spoločnosť Fractal Design nemusí poznať každý počítačový nadšenec. Možno je to preto, že pri svojich produktoch väčšinou dbajú skôr na funkcionálnu než na výstredný vzhľad či extravagantné vychytávky. Vodné chladenie či zdroje od tejto spoločnosti nemajú žiadne RGB podsvietenie a skrinky sa väčšinou držia zaužívaných rozmerov, nenápadných farieb a kockatej formy. Vďaka inteligentnému vnútornému rozvrhnutiu a modernému dizajnu sú ale tieto skrinky obľúbené u všetkých nadšencov, ktorí dbajú skôr na výkon vo vnútri, než na senzáčný obal ukrývajúci slabé komponenty.

Najnovší prírastok do rodiny skriniek od Fractal Design sa pridrižiava zaužívaných pravidiel, no predsa do radu celkom nezapadá. Počítačová skrinka s označením



Focus G určená primárne pre ATXové matičné dosky totiž stojí menej ako by ste čakali a je dodávaná s dvoma podsvietenými ventilátormi.

Obal a jeho obsah

Obal pozostáva z obyčajného kartónu, na ktorom sa skvejú iba obyčajné čierne nápisy a všedná grafika. Samozrejme, to dôležité sa ukrýva vo vnútri.

V robustnom polystyrénovom obale sa nachádza samotná skrinka. Okrem skrinky toho ale veľa nečakajte. Príslušenstvo je uchytené v jej vnútri a pri vybalovaní som narazil iba na manuál chránený plastovým obalom.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení a odstránení všetkých ochranných plastov ma privítala celkom fešná skrinka. K nám sa na testovanie dostal čierny variant, ale Focus G by mal byť dostupný aj v červenej a bielej farbe. Vcelku ma

HODNOTENIE:





prekvapil mierne odlišný dizajn, než na aký som si už mohol pri skrinkách od Fractal Design zvyknúť. Prekvapil ma však v pozitívnom zmysle slova. Skrinka je celkom ľahká, váži takmer 5 kíl a jej perforované čelo sľubuje dostatočný prístup vzduchu k vopred namontovaným ventilátorom.

Na prvý pohľad vyzerá skrinka robustne, čomu mierne protirečí jej menšia váha, ale na poli bežných midi towerov nie je robustnosť až taká dôležitá. Poteší aj priehľadná bočnica, vďaka ktorej sa môže každý pokochať hardvérom vo vnútri. Ten bude dozaista osvetlený aj vďaka spomínaným ventilátorom.



Rozvrhnutie a vnútorné možnosti

Na testovanie tejto skrinky som si prichystal vcelku rozmerný hardvér a zaujímalo ma, ako si dokáže poradiť s prémiovou doskou formátu ATX a 240 milimetrovým radiátorom vodného chladenia.

Toto majú ale naštastie vo Fractal Design dostatočne zmiaknuté. Inštalácia hardvéru prebehla bez väčších problémov. Radiátor je možné uchytiť na prednú stranu, ak oželite minimálne jednu 5.25 šachtu, ale nakoniec som sa rozhodol pre vrchnú pozíciu. Problémy nastali pri upratovaní káblov. Focus G totiž

neponúka ani "pivnicu", ktorá by dokázala ukryť zdroj a jeho káble, ani plnú zadnú stenu či aspoň dostatočne hrubý priestor za matičnou doskou, kam by sa dali upratať. Rozumiem tejto stavbe, nakoľko je skrinka užšia a na prednej strane ponúka možnosť uchytenia radiátora.

To ale nič nemení na fakte, že ak niekto bude rozmýšľať nad skrinkou s priehľadným bokom, bude chcieť ukázať svetu nadupaný počítač a nie spleť káblov. A ten, kto bude uvažovať nad skrinkou pod 50 eur, neinvestuje desiatky eur do pekne vyzerajúcich káblov na mieru.

Mne sa nakoniec ako tak podarilo dostať káble mimo dosahu zraku, ale nebol to taký jednoduchý proces, na aký som bol pri tejto značke zvyknutý.

Zhrnutie

Midi tower skrinka od uznávanej značky s priehľadnou stenou, dobrou podporou nielen vodného chladenia a pod 50 eur? Fractal Design ukazuje, že sa to dá. Pribalené LED ventilátory sú iba bonusom navyše.

Hoci nie je Focus G perfektná skrinka, v mnohých smeroch exceluje alebo aspoň uspokojí nároky. Pokiaľ ale plánujete kúpu počítača s väčším množstvom komponentov a prekážajú vám ľahko viditeľné káble, radšej siahnite po jednej z väčších skriniek alebo po takej, ktorá ponúka možnosť ukryť ich.

Daniel Paulini



Archos 55 Diamond Selfie

Prémiový vzhľad za príjemnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + hardvér
- + kvalita displeja
- + odladený softvér
- + cena/výkon

- fotoaparát
- snímač odtlačkov
- vyššia hmotnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Snapdragon

430@1.4GHz

GPU: Adreno 505

Vnútročné úložisko: 64GB

(SD karty do 128GB)

RAM: 4GB (LPDDR3)

Konektivita: Wi-Fi b/g/n

+ Bluetooth 4.0, 4G sieť

Batéria: 3000mAh



Značka Archos, zameriavajúca sa predovšetkým na smartfóny, sa dostala na český trh približne pred rokom. Snažila sa zaujať smartfónmi nízkej ceny, ktoré ale ponúkali len solídnu hardvérovú výbavu. Teraz značka Archos prichádza aj na Slovensko, a to so svojím smartfónom 55 Diamond Selfie. Z modelového označenia by mohlo vyplývať, že ide o fotomobil. Viac informácií vám už ale prinesú nasledujúce riadky...

Obsah balenia a prvý dojem

Smartfón Archos 55 Diamond Selfie prichádza v nevel'kom balení ladenom do fialovo-bielej farby. Do vnútra balenia sa dostaneme jednoduchým

potiahnutím za vytŕčajúci kus látky. Hneď po odsunutí si môžeme všimnúť smartfón spolu s ihlou slúžiacou na vypáčenie zásuvky so SIM a microSD kartou. Okrem smartfónu a ihly nájdeme vo vnútri nabíjačku, microUSB kábel, štupľové slúchadlá s mikrofónom, fóliu pre predné sklo, manuál na

prvé spustenie a nakoniec ešte aj malú knižku s informáciami o záruke a bezpečnosti.

Pri prvom uchopení telefónu do rúk som zažil niekoľko prekvapení. Prvým bola hmotnosť, a to až 184 gramov. Druhým prekvapením bol naozaj krásny a prémiový



HODNOTENIE:





vzhľad. Kombinácia skla a hliníka robí z tohto telefónu poriadneho elegána.

Konštrukčne je telefón pevný, neláme sa a ani nevŕzga.

Dizajnovovo pôsobí spomínaná kombinácia hliníka a skla veľmi elegantne, telefón akoby vôbec nepatrí do strednej triedy. Vďaka sklu je magnetom na odtlačky prstov a masťotu, preto je nutné nosiť v druhom vrecku handričku, keďže zamastený telefón sa jednak nepríjemne drží, jednak sa dosť šmýka.

Prednú stranu hostí 5.5" IPS displej s FullHD rozlíšením, ktorý zaberá približne 70% prednej strany. Samozrejmosťou je prítomnosť automatického nastavenia jasu, ktoré funguje dobre. Maximálny jas je taktiež dostatočný a vyhovuje aj pri používaní na priamom slnku. Výhodou

je okrem pribalenej fólie aj ochrana displeja Corning Gorilla Glass. Nad displejom je umiestnený reproduktor pre hovory, predná kamera, senzor okolitého svetla a senzor priblíženia.

Na ľavom boku nájdeme iba zásuvku pre SIM a microSD kartu. Na pravej strane sa nachádza dvojica tlačidiel regulujúca hlasitosť a, samozrejme, tlačidlo na odomkykanie. Tieto tlačidlá sú umiestnené vo vhodnej výške a nie je nutné zbytočne prehmatávať, ak chceme telefón odomknúť.

Na zadnej, sklenenej strane nájdeme čítačku odtlačkov prstov. Tá slúži skôr ako ťahák než ako reálne zabezpečenie. Funguje dosť nepresne a prestáva správne pracovať už i pri jemnej masťote, poprípade poškrabaní senzora. Okrem samotného senzora tu nájdeme aj fotoaparát s bleskom. Na spodnej strane je umiestnený reproduktor, ktorý je síce tichý, no zvukovo celkom dobrý.

Fotoaparát

Ako sme spomenuli vyššie, z modelového označenia by mohlo vyplývať, že ide o fotomobil. Pri pohľade na výsledné snímky (ktoré sú dosť priemerné), je jasné, že sme netrafili do čierneho.

Fotografie majú väčšinou prestrelené farby. Senzor má síce 16Mpx, no platí to iba o pomere strán 4:3. Ak zatúžite po rozlíšení 16:9, budete musieť rozlíšenie dosť masívne stiahnuť na 8Mpx.

S aplikáciou fotoaparátu si výrobca nedal skoro žiadnu prácu. Konkrétne ide o štandardnú aplikáciu Snapdragon Camera. Tá síce ponúka dosť veľa možností, no výrobca ich aj veľa povypínil. Počnúc manuálnym zaostrovaním a končiac HDR režimom.

Aj napriek mínusom ponúka fotoaparát funkcie známe len z high-endových zariadení. Napríklad funkciu zaostrovania fotografií po ich zhotovení. S touto funkciou nemá fotoaparát žiadny výrazný problém. Potešia taktiež aj fotografické režimy, ktorých je tu dosť a mali by pokryť väčšinu požiadaviek.

Veľkým problémom sa zdá byť aj fotenie v tme. Síce býva štandardom, že telefóny nefotia dobre v nízkom osvetlení, pri 55 Diamond Selfie to

však platí dvojnásobne. Fotografie sú zaplnené veľkým množstvom šumu, ktoré kazí celkový dojem.

Predná kamera ponúka rozlíšenie 8 megapixelov. Jej fotografie sú už obstojnejšie. Taktiež ponúka široký výber fotografických režimov a filtrov. Jedinou úplne nepochopiteľnou funkciou je pre mňa HDR, ktoré pri fotení zadnou kamerou abscentuje.

Videá získané zadnou kamerou môžu mať maximálne rozlíšenie 1080p pri 30 snímkach za sekundu. Kvalitatívne je na tom celkom dobre, no farby sú až priveľmi prikrášené.

Výkon a softvér

Smartfón 55 Diamond Selfie v sebe skrýva Snapdragon 430, ktorému sekunduje grafický akcelerátor Adreno 505. Pamäť RAM činí 4GB, čo je nadpriemer, no ide o starší a pomalší typ LPDDR3.

Vnútné úložisko s veľkosťou 64GB, ktoré je rozšíriteľné pamäťovou kartou až do veľkosti 128GB, postačuje či už na veľkú fotogalériu, alebo menšiu filmovú zbierku.

Smartfón beží na trochu staršom, no stále podporovanom Androide 6 Marshmallow, ktorý je prakticky úplne čistý bez zbytočného bloatvéru. Funguje rýchlo a svižne.

Jediným mínusom pri optimalizácii je zobúdzanie telefónu, či už pri odomkyaní odtlačkom, alebo tlačidlom. Prítomný je aj Google Assistant, ktorý vyhladáva a realizuje hlasové pokyny užívateľa. S daným procesorom a grafickým akcelerátorom sa dajú hrať bez problémov aj menej náročné hry.

Batéria

Archos 55 je osadený batériou s kapacitou 3000mAh. Popravde, zdá sa mi to celkom málo vzhľadom na veľkosť displeja, ktorý musí živiť. Samozrejme, to sa prejavilo aj na jej výdrži. Pri striedmom používaní sa mi podarilo dostať sa približne na jeden a pol dňa, zatiaľ čo pri intenzívnom používaní budete musieť pred spaním zakaždým pripájať telefón k nabíjačke.

Lukáš Batora

Avacom FamilyHUB

Nabíjačka pre celú rodinu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Avacom
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + smart čip
- + nabíjanie 4 zariadení súčasne
- + quick charge USB port
- + cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:

100×60×30mm

Hmotnosť: 230g

Rozhranie: 4×USB, z

toho 1x quick charge

Nabíjací výkon: 38W

Výstup: 5V/6,5A max

alebo 5V/4A + QC 3.0

(3,6-6V/3A alebo 9V/2A

alebo 9-12V/1,5A)



Určite ste sa už ocitli v situácii, keď ste potrebovali nabiť viacero zariadení naraz, ale elektrická zástrčka kapacitne nepostačovala. Tomuto sa snaží zabrániť produkt z dielne Avacomu, ktorý výrobca pomenoval príznačným názvom FamilyHUB. Ten vám umožní nabíjať až 4 zariadenia súčasne a v zástrčke obsadiť pritom len jedno miesto.

Balenie

FamilyHUB sa dodáva v priehľadnom plastovom obale, ktorý je vložený do papierového obalu. V balení nečakajte žiadne zákraky, okrem hubu sa tu nachádza 1,2m dlhý sieťový kábel a stručný návod na použitie.

Dizajn, prevedenie

Dizajn FamilyHUB-u je navrhnutý tak, aby na stole či medzi elektronikou nešpatil, ale reprezentoval. Jeho telo má tvar

kvádra so zaoblenými hranami, disponuje rozmermi 100×60×30mm a hmotnosťou 230g.

Bočné strany sú hladké, na vrchnej a spodnej časti sa nachádza mozaika v tvare štvorčekov, ktoré mierne vystupujú smerom von a pripomínajú pyramídu.

Farebne je hub ladený do lesklej bielej farby. V prednej časti sa nachádza štvorica USB portov, vzadu je umiestnený port pre sieťový kábel.

Rozhranie

Ako som v predošlej kapitole spomenul, FamilyHUB je vybavený štvoricou nabíjajúcich USB portov, ktoré sa nachádzajú v prednej časti.

Prvý z nich je označený piktogramom blesku a nápisom QC (quick charge), zvyšné tri nesú pomenovanie Smart USB. Prvý menovaný je navyše modrej

farby, ktorá je pre rýchlonabíjanie, teda quick charge, príznačná, zvyšné tri sú klasicky biele.

Dojmy z používania

FamilyHUB je vybavený tzv. smart čipom, ktorý dokáže rozoznať pripojené zariadenie a automaticky tak zvoliť vhodný režim nabíjania. Ak nabíjate zariadenia s napätím batérie 5V bez funkcie quick charge, nabíjačka medzi všetky USB porty distribuuje prúd 6,5A max.

V prípade, že využijete funkciu quick charge, uchmatne si pre seba 3A zo spomenutého dobíjacieho prúdu, ak dobíjate zariadenie s 9V batériou, sú to 2A pre quick charge port a pri zariadeniach s napätím batérie medzi 9-12V, je to hodnota 1,5A.

Samozrejme, vaše zariadenie musí funkciu rýchlodobíjania podporovať a takisto je nutné mať vhodný kábel. Maximálny nabíjací výkon je 38W.

K vyššie uvedenému snáď už ani nie je potrebné niečo dodávať.

Záverečné hodnotenie

Pekný dizajn a prevedenie, možnosť nabíjať až štyri zariadenia súčasne, pričom jeden USB port podporuje funkciu rýchlonabíjania. Tomuto produktu snáď ani nie je čo vyčítať, váš život len a len uľahčí, navyše za veľmi slušnú cenu.

Miroslav Konkol'



HODNOTENIE:



Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

Lenovo™

LEGION Y720
by Lenovo

POHLCUJÚCI HERNÝ ZÁŽITOK

Doteraz najlepšie Windows na hranie.

 Windows

BML S - series S7

Cenovo dostupný spoločník na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + cena
- + funkcie
- výdrž batérie



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 220x70x70mm

Hmotnosť: 626g

Funkcie: rádio, budík,

Bluetooth 3.0

Prehrávané formáty:

mp3, wma, ape,

flac a wav

Leto. Čas dovoleníek, stanovačiek, výletov, chatovania. Pri každej z týchto príležitostí svoje miesto nájde aj hudba, nie všade je však možnosť pripojenia k elektrickej sieti. Tento problém vie vyriešiť externý reproduktor so zabudovanou batériou, napríklad aj ten z dielne BML, s označením S7.

Balenie

Balenie je pomerne jednoduché. Reproduktor je umiestnený v obyčajnej papierovej škatuľke, ktorú zdobí obrázok reproduktora a zopár informácií o jeho funkciách. Vnútri sa okrem reproduktora nachádza technická dokumentácia, 80 cm dlhý, prepojovací 3,5mm jack-jack kábel a rovnako dlhý prepojovací microUSB-USB kábel.

Dizajn, prevedenie

Čo sa týka dizajnu, ten je celkom zaujímavý a vydarený. Reproduktor má tvar zaobleného hranola s rozmermi 220x70x70mm a hmotnosťou 626g. Telo S7-čky je ladené do sivej farby, prednú časť

tvorí šedá perforovaná mriežka a vrchný panel s ovládacími prvkami je čierny. V spodnej časti sa po krajoch nachádzajú gumené protišmykové podložky, tie sú zase antracitovej farby. V zadnej časti nájdete vstupy a výstupy pre zariadenia.

Prevedenie reproduktora je plastové a pôsobí celkom solídny dojem. Trošku by sa možno dalo popracovať na prevedení ovládacieho panela na vrchnej časti, no od reproduktora v jeho cene nemôžem mať také vysoké očakávania, resp. nároky.

Konektivita

Veľmi príjemným prekvapením je konektivita S7-čky. Tá zahŕňa širokú paletu možností prehrávania. V zadnej časti sa nachádza AUX port, pre prepojenie reproduktora s hocičím, čo má 3,5mm jack.

Ďalej sa tu nachádza slot pre microSD kartu, USB slot pre USB klíče a microUSB slot, ktorý je určený pre dobíjanie reproduktora. V zadnej časti je taktiež umiestnené

prepínacie tlačidlo, pomocou ktorého reproduktor zapnete alebo vypnete. BML S7 dokáže hudbu prehrávať aj bezdrôtovo prostredníctvom technológie Bluetooth vo verzii 3.0, pričom výrobca udáva dosah až 15m.

Čo sa týka hudobných formátov, reproduktor zvládne prehrať formáty mp3, wma, ape, flac a wav.

Ovládacie prvky

Ovládacie prvky sú umiestnené v rámci čierneho panela na vrchnej časti reproduktora. Nachádza sa tu celkovo šesť tlačidiel, pričom niektoré z nich plnia viac funkcií.

Prvé z nich obsahuje piktogramy play, pause a telefón, pričom okrem klasického pozastavenia a spustenia skladby môžete pri bluetooth režime pomocou tohto tlačidla prijímať a ukončovať hovory. V režime rádio pomocou neho zase spustíte vyhladávanie a ukladanie staníc.

Na druhom tlačidle je nápis mode. Pomocou neho prepínate

HODNOTENIE:





medzi jednotlivými režimami v poradí čas – dátum – budík – bluetooth – mp3 – fm rádio – line in. Režimy spoznáte pomerne jednoducho, nakoľko na displeji sa zobrazujú ako „blue“, prípadne frekvencia v podobe „xx.x“, aktuálny čas je zase zobrazený číslicami, pričom hodiny a minúty sú rozdelené pomocou blikajúcej dvojbodky.

Ďalšie dve tlačidlá obsahujú šípky vľavo a šípky vpravo, pričom pomocou nich prehrávate predošlú/nasledujúcu skladbu, v režime rádia zase nimi prepínate stanice, prípadne ich podržaním pretáčate skladbu dopredu/dozadu.

Posledné dve tlačidlá slúžia pre reguláciu hlasitosti, jedno tlačidlo ju znižuje a druhé zvyšuje.

Funkcie

Použitie reproduktora je v zásade jednoduché. Stačí len zapojiť konkrétne médium a preklikať sa k nemu pomocou tlačidla mode. Pokiaľ nepoužívate stále jedno médium, začne to byť otravné, pretože sa budete musieť večne preklikať k tomu správne mu vstupu.

V tomto smere mi tu veľmi chýba automatická identifikácia a voľba vstupu.

Párovanie reproduktora v režime bluetooth s vaším telefónom či tabletom je našťastie jednoduché, stačí sa pomocou tlačidla mode preklikať na režim bluetooth (na displeji je zobrazený textom „blue“) a vo vašom zariadení vyhladať reproduktor, ktorý je označený ako BML S7.

V S7-čke nechýba rádio a budík, pričom budík je zaujímavý tým, že ako melódiu si môžete vybrať vlastnú skladbu.

Potrebujete k tomu ale microSD kartu, na ktorej vytvoríte priečinok s názvom alarm a do neho vložíte vašu obľúbenú skladbu, ktorou vás následne bude budík budiť. Pokiaľ by ste sa rozhodli používať reproduktor ako budík, oceníte displej, pomocou ktorého budete mať v noci prehľad o čase.

Zvuk, batéria

BML S7 obsahuje stereo reproduktory s výkonom 10W. Ich hlasitosť je dostatočná na ozvučenie stredne veľkej miestnosti. Treba však rátať s tým, že

čím vyššia hlasitosť, tým väčšie vibrácie reproduktora a väčšia degradácia zvuku. Trošku ma prekvapil rozdiel v hlasitosti pri rôznych typoch vstupov.

Ak prehrávate hudbu z mobilného telefónu cez jack kábel, reproduktor hrá dosť potichu, no ak zapnete prehrávanie cez bluetooth, hlasitosť sa zvýši približne dvojnásobne. Kvalita zvuku je vzhľadom na cenu dobrá, pričom zvuk je vyvážený.

Zabudovaná batéria poskytuje dobu prehrávania až 6 hodín, ktorá závisí od hlasitosti prehrávania. Jej plné dobitie trvá približne 5 hodín.

Škoda, že reproduktor nepodporuje možnosť zapojenia do siete pomocou klasického sieťového adaptéra, nakoľko jedna z jeho funkcií je rádiobudík a neustále dobíjanie môže byť nepraktické.

Záverčné hodnotenie

Veľa muziky za málo peňazí. Či už z hľadiska podareného dizajnu až po množstvo vstupov a funkcií. Čo sa nejakých negatív týka, ja osobne by som privítal možnosť napájania z elektrickej siete, keďže jedna z funkcií S7-čky je rádiobudík a bolo by komfortnejšie ho mať pripojený v sieti, aj keď pripúšťam, že do siete môžete reproduktor zapojiť cez USB nabíjačku.

Miernu výhradu mám voči výdržu batérie, ktorá by mohla byť možno o trochu vyššia, no aj napriek tomu, ak hľadáte podobný reproduktor a nemáte hlboko do vrecka, model S7 od spoločnosti BML určite odporúčam.

Miroslav Konkol'



TP-Link LB130

Domácnosť v hrsti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 47€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, robustné prevedenie
- + full RGB
- + ovládanie prostredníctvom Wi-Fi
- + sofistikovaný softvér
- + funkcia stmievania
- horší rozptyl svetla v porovnaní s nižšími modelmi



ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: Wi-Fi
802.11b/g/n
Softvér: Kasa
Hmotnosť: 175g
Full RGB podsvietenie
Príkon: 11W
Teplotný rozsah:
2500-9000K
Typ žiarovky: LED
- Funkcia stmievania

Ovládanie elektroniky v domácnosti je čoraz viac v popredí a tento trend nahráva do karát hlavne spoločnostiam, ktoré sa zaoberajú výrobou sieťových prvkov a zariadení. Do tejto kategórie patrí aj spoločnosť TP-Link, ktorá má vo svojom portfóliu viacero druhov sieťových prvkov. V dnešnej recenzii si povieme niečo o LED žiarovke s označením LB130, ktorú môžete ovládať z pohodlia svojho mobilného telefónu.

Balenie

Žiarovka sa dodáva v pomerne veľkej papierovej škatuľke, ktorá je zdobená peknou grafikou a množstvom technických parametrov a možností, ktorými žiarovka disponuje. Vnútri sa nachádza puzdro, v ktorom je umiestnená samotná žiarovka a technická dokumentácia s návodom na použitie.

Dizajn prevedenie

LB130 sa od ostatných LED žiaroviek na prvý pohľad veľmi neodlišuje. Rozdiel si všimnete, až keď žiarovku vezmete do ruky, váži totiž slušných 175g. Je to predovšetkým vďaka elektronike, ktorá sa nachádza vnútri žiarovky. Jej telo aj konštrukcia pôsobia naozaj odolne a robustne. K dizajnu niet čo viac povedať, najlepšiu predstavu si urobíte pomocou nasledujúcich obrázkov. Žiarovka obsahuje päticu E27, ktorá je štandardom vo väčšine

panelákov či domov, prípadne inej osvetľovacej techniky.

Technické okienko

Model LB130 má príkon 11W a svietivosť 800 lumenoch, čo je ekvivalentom klasickej 60W žiarovky, pričom jej spotreba je až o 80% menej ako u obyčajných žiaroviek, spotreba pri stand-by režime je 1,5W max.

LB130 podporuje full RGB podsvietenie s teplotným rozsahom 2500-9000K. Výrobca udáva životnosť žiarovky na úrovni úctyhodných 23 rokov, pričom jej svietivosť sa degraduje na hodnotu 50% po 25 tisíc hodinách. LB130 ponúka rozptyl svetla 180°, čo je v porovnaní s nižšími modelmi od tohto výrobcu o 90° menej.

Aplikácia, ovládanie

LB 130 sa ovláda na diaľku prostredníctvom Wi-Fi a aplikácie Kasa, ktorá je k dispozícii ako

HODNOTENIE:





pre Android, tak i pre iOS. Okrem toho spolupracuje aj s Google Assistant a Amazon Alexa, pričom vďaka týmto službám získate možnosť ovládať žiarovku dokonca hlasom. Na stránke výrobcu nájdete návody, ako pomocou týchto služieb hlasovo ovládať žiarovku, samozrejme, v angličtine.

Inštalácia žiarovky je pomerne jednoduchá, v prvom rade si musíte nainštalovať už spomínanú aplikáciu a z ponuky si vybrať, ktorý produkt máte zakúpený, resp. ktorý chcete ovládať.

Následne pokračujete ďalej podľa inštrukcií, pričom pri párovaní žiarovky s vaším zariadením je potrebné pripojiť sa k Wi-Fi sieti, ktorú vytvorila žiarovka.

Ak sa vám párovanie podarí, vytvoríte si názov pre vašu žiarovku, vyberiete jej ikonu a môžete ju ovládať.

Po úspešnej inštalácii sa žiarovka pripojí k vašej domácej sieti, takže sa nemusíte báť, že stratíte internetové pripojenie.

Žiarovku máme teda úspešne spojazdnenú, čo ďalej? Môžete sa začať s ňou „hrať“, no to vás zabaví možno na 5 minút.

Prostredie aplikácie je navrhnuté tak, aby sa dala ovládať intuitívne a aby



ste všetky nastavenia mali na očiach priamo na jednej obrazovke. V pravej hornej časti aplikácie sa nachádza tlačidlo on/off, pomocou ktorého žiarovku zapnete alebo vypnete.

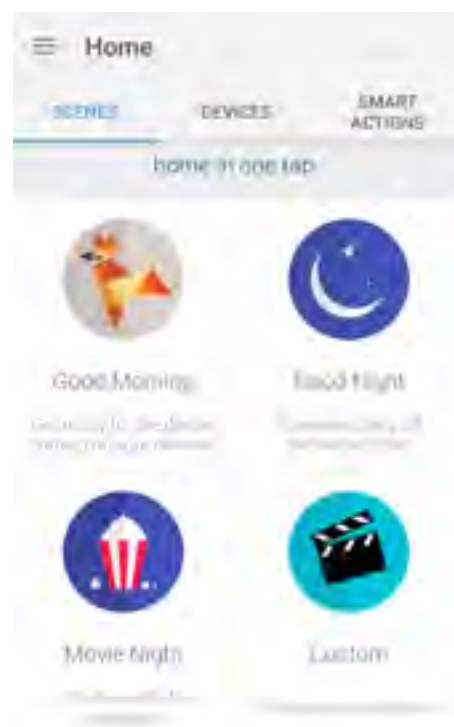
Pod ním sa nachádza panel s možnosťou voľby bieleho alebo farebného svetla, pričom pre biele aj farebné svetlo si môžete na škále vybrať farebný a tepelný odtieň. Ďalej tu máte možnosť regulovať úroveň jasú na stupnici od 1 po 100.

Pokročilejšie nastavenia ponúkne ikonka s názvom Schedule, kde si môžete vytvárať rôzne plány, napr. kedy sa má žiarovka zapnúť, vypnúť, v akom farebnom odtieni a s akým jasom.

Vedľa nej sa nachádza ikonka s názvom Usage, pomocou ktorej môžete sledovať energetické informácie o spotrebovanej elektrickej energii, čase zapnutia žiarovky či predpokladanej ročnej spotrebe.

Zaujímavým režimom je tzv. Circadian, ktorý automaticky reguluje jas a farbu v závislosti na dennej hodine.

Jeho úlohou je pomocou tejto automatickej regulácie predovšetkým simulovať východ a západ slnka a zlepšiť priebeh vášho zaspávania a vstávania. Ďalej tu nájdete niekoľko



prednastavených scén ako dobré ráno, dobrú noc, filmový večer a vlastná scéna.

Záverečné hodnotenie

Ak chcete mať svoju domácnosť čo najviac pod kontrolou a ovládať maximum spotrebičov cez mobil, určite si žiarovku LB130 nenechajte ujsť.

Tá v sebe ukrýva moderné technológie v podobe elektroniky umožňujúcej jej ovládanie prostredníctvom Wi-Fi a využívanie pomerne širokých možností nastavenia ako voľba farby svetla, jeho teplota či intenzita.

Sofistikovaný softvér Kasa, ktorý združuje viacero chytrých produktov z dielne TP-Link vám ďalej umožňuje vytvárať rôznych plánov, scén a ich časovania, prehľad o spotrebe žiarovky či jej hlasové ovládanie v spolupráci s Google Assistant alebo Amazon Alexa.

Dá sa povedať, že každú funkciu žiarovky možno považovať za jej pozitívum, medzi negatíva by som zaradil nižší rozptyl svetla, ktorý je v porovnaní s nižšími modelmi o 90° menší. Pri používaní aplikácie sa občas stáva, že vypíše hlášku o nedostupnosti zariadenia, v takom prípade ju treba vypnúť a znova zapnúť.

Miroslav Konkol'

Natec Genesis Xenon 200

RGB herná myš pre masy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý pomer cena/výkon
- + RGB podsvietenie
- + ovládací softvér
- nič



Spoločnosť Genesis má vo svojom portfóliu pomerne veľké množstvo rôznych herných myší. Medzi ne patrí aj recenzovaný model Xenon 200, ktorý sa chváli optickým snímačom, RGB podsvietením, no aj priaznivou cenou.

Balenie

Myš k nám dorazila v štandardnom balení. Obsah krabičky je pomerne strohý, okrem samotnej myšky sa v nej nachádza len krátky manuál, nálepky s logom Genesis a ako bonus pribalil výrobca G2A. com kupón v hodnote 1,50€.

Dizajn a konštrukcia

Svojím dizajnom sa myš od konkurencie príliš neodlišuje, to sa však dá povedať o takmer každej hernej myši. Jej tvar ju predurčuje pre pravákov. Síce je v núdzi možné používať ju aj ľavou rukou,

ľaváci by však mali porozmýšľať nad iným modelom. Na ľavej strane myši sa nachádza gumová protišmyková ploška, DPI indikátor, dvojica programovateľných tlačidiel (dopredu a späť) a "Sniper" tlačidlo (takisto programovateľné). Na hornej strane sa okrem štandardnej dvojice tlačidiel a kolieska nachádza tlačidlo na zmenu režimu a tlačidlo na zmenu DPI. Celkový dizajn dopĺňajú rôzne plošky s RGB podsvietením.

Konštrukcia myši pôsobí až na jednu výnimku relatívne dobre. Naš recenzovaný kus totiž dorazil so zasekávajúcim sa kolieskom. Na myši sa uvoľnila malá PCB doska s LED diódou osvetľujúcou koliesko, ktorá sa o neho pri pohybe zasekávala. Výrobca nás uistil, že s takýmto problémom sa ešte nestretol a že ide len o chybu konkrétneho kusu. Pravdepodobne ide len o poškodenie v dôsledku tvrdého zaobchádzania pri preprave,

no aj tak v nás konštrukcia myši zanechala zmiešané pocity. Xenon 200 disponuje optickým snímačom Avago 5050 navrhnutým primárne pre kancelárske použitie a kompaktné myši. Napriek tomu nás ani raz nenechala v šticu.

Softvér

K myši je možné zo stránky výrobcu stiahnuť dodatočný softvér, pomocou ktorého prestavíte ktorékoľvek tlačidlo na množstvo funkcií, vrátane kombinácie tlačidiel, zmeny DPI či multimediálnych funkcií ako napr. zvýšenie hlasitosti alebo otvorenie emailového klienta.

Ďalej možno nastaviť rôzne parametre myši ako Polling rate, senzitivitu, rýchlosť scrollovania, jednotlivé úrovne rozlíšenia či jej podsvietenie. Vybrať si môžete z 3 režimov, a to statická farba, "dýchanie" jednej farby a režim Neon (prechod celou RGB škálou). Podsvietenie je takisto možné aj vypnúť.

Na výber sú 3 plne nastaviteľné režimy. Jednoducho teda prepnete napríklad medzi FPS profilom, DoTA profilom a multimediálnym profilom. Myš sa však dá použiť aj bez tohto dodatočného softvéru a vďaka jej zabudovanej pamäti ho už po úvodnom nastavení ani nebudete potrebovať.

Záverečné hodnotenie

Genesis Xenon 200 disponuje skvelým pomerom ceny a výkonu. Vďaka jej ergonomickému tvaru sa dobre drží aj pri dlhšom používaní, 7 programovateľných tlačidiel uspokojí väčšinu herných a multimediálnych potrieb a RGB podsvietenie jej dodáva moderný šmrnc. Toto všetko dostanete za veľmi priaznivú cenu.

Stanislav Jakúbek

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: Avago
5050, optický
Rozlíšenie: 500 - 3000DPI
Max. akcelerácia: 8G
Polling rate:
250 - 1000Hz
Počet tlačidiel: 8 (7 programovateľných)
Dĺžka kábla: 180cm
Rozmery: 124 x 76 x 44mm
Hmotnosť: 106g
Ďalšie: zabudovaná pamäť, herný softvér, "Sniper" tlačidlo, RGB podsvietenie

HODNOTENIE:



Súťaž s portálom



Hrajte o myš
HyperX Pulsefire FPS

a o podložku FURY S (XL)

Súťažte na www.gamesite.sk

MSI GTX 1070 Aero ITX OC

Prístupový bod do domu aj do firmy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 490€

PLUSY A MÍNUSY:

- + naozaj malé rozmery
- + dostatočne výkonné chladenie
- + nízka hlučnosť
- menší taktovací potenciál



ŠPECIFIKÁCIE:

Počet stream procesorov: 1 920 x
Výrobná technológia: 16 nm
Pamäť: 8 GB GDDR5
Šírka zbernice: 256-Bit
Frekvencia jadra: 1721 MHz / 1531 MHz
Frekvencia pamäte: 8 008 MHz (8,01 GHz)
Rozhranie: PCI Express x16 3.0
Video výstupy: DL-DVI-D, 2xHDMI, 2xDisplayPort
Podpora SLI: Áno
2-way SLI
Verzia DirectX: DirectX 12
Podpora NVIDIA 3D Vision: Áno
Formát karty: Dvojslotový
Spotreba/TDP: 150 W
Napájanie: 1x 8-pin

Trendom posledných rokov už nie sú iba obrovské full tower skrinky plné komponentov a veľkých chladičov. Čoraz viac hráčov rozmýšľa o zaobstaraní si výkonného počítača v menšej skrinke, ktorý sa teoreticky zmestí do batoha a dá sa vziať so sebou na LAN párty, internät alebo nezaberie v izbe veľá miesta. Vďaka moderným grafickým kartám, ktoré sú stále výkonnejšie, hoci už neprodukujú toľko tepla ako kováčska pec, je tento trend čoraz dostupnejší. Aj preto je veľmi zaujímavá karta GTX 1070 od spoločnosti MSI, v prevedení Aero ITX OC.

Hoci sa to nemusí zdať také jednoduché, technikom v MSI sa

podarilo napchať celý výkon grafického procesora GP104 do karty nepresahujúcej dĺžku 17 centimetrov.

V spojení s 8GB GDDR5 pamäte sa ničím, okrem svojej menšej stavby, nelíši od bežných 1070-tok.

Obal a jeho obsah

Karta je dodávaná v menšej krabici, ktorá však iba reflektuje jej menšie rozmery. Vonkajší dizajn obalu je prevažne čierny s minimom grafiky na prednej strane a pár informáciami na zadnej strane. Obal však nie je to zaujímavé, a preto sa vo

vnútri ukrýva samotná grafická karta, CD-čko s drivermi a pár programami, plus pár brožúrok.

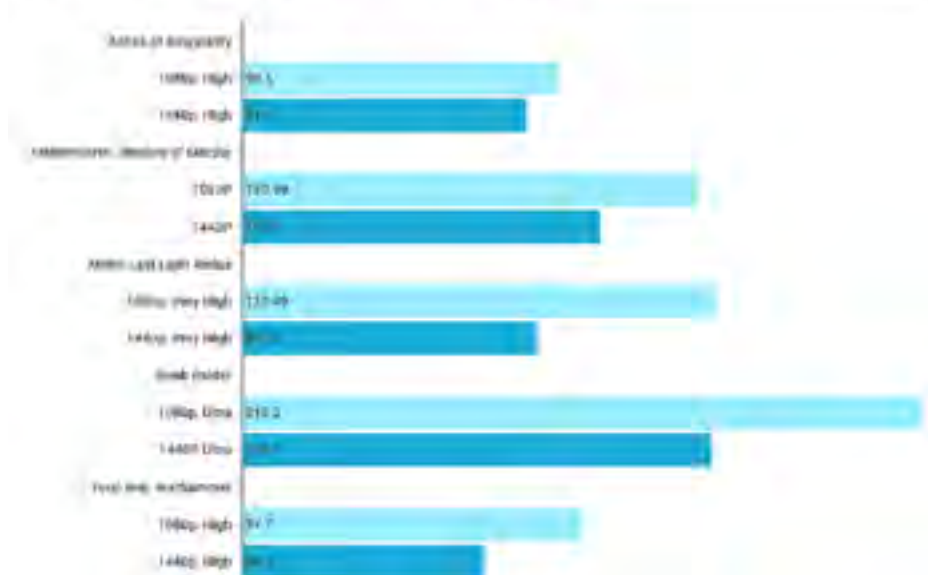
Prvé dojmy a spracovanie

Samotná karta je naozaj prekvapivo ľahká oproti niektorým kúskom, ktoré som mal možnosť držať v rukách. Pociť kvality je ale aj pri takomto malom prevedení stále prítomný. O chladenie sa stará iba jeden ventilátor, ktorý je špeciálne navrhnutý a patentovaný. Jeho „TORX“ dizajn v praxi znamená striedajúci sa dizajn listov ventilátora, keď je jeden list tradičný, starajúci sa

HODNOTENIE:



Testované hry - priemerné FPS



o stabilný tlak vzduchu v rozmernom chladiči a druhý je rozptyľujúci, ktorý vzduch urýchľuje. Trochu zamrzí absencia backplatu, ktorý sa ani nedá doobjednať, no treba myslieť na primárne určenie karty. Tá bude s najväčšou pravdepodobnosťou dobre ukrytá v malej skrinke.

Rozvrhnutie, softvér a vychytávky

Hoci je táto karta rozmerovo menšia, ponúka stále všetky osvedčené porty. To znamená 2 x HDMI (v2.0), 2 x DisplayPort (v1.4) a DL-DVI-D. Hlavne vďaka dvom HDMI portom a, samozrejme, svojmu výkonu si zaslúži nálepku VR Ready.

Aj keď som nemal možnosť vyskúšať ju pri VR, celkové výsledky testov potvrdzujú dostatočný výkon.

Zaujímavosťou je možnosť túto kartu stále používať v režime SLI, hoci si neviem dobre predstaviť, prečo by práve tento variant niekto tak používal. Pri kartách od MSI si už väčšina hráčov zvykla na



systém Zero Frozr, ktorý zastavuje chod ventilátora pri teplotách pod 50 stupňov, a aj vďaka tomu je táto karta pri bežnej



prevádzke nadmieru tichá. Jej hlučnosť však nie je vysoká ani pri plnej zát'aži.

Veľmi dobrým programom, ktorý môžu využívať nielen majitelia kariet od MSI, je Afterburner, vďaka ktorému sa dá karta veľmi jednoducho pretaktovať. A hoci je mierne pretaktovaná už priamo z výroby, pár megahertzov navyše zvládla bez problémov.

Testovanie

Čo by to však bolo za recenziu bez testov? Okrem bežných syntetických testov, ako 3DMark Firestrike, Unigine Valley a Unigine Heaven, si karta „vytrpela“ aj tituly: Metro: Last Light Redux, Ashes of the Singularity, Middle-earth: Shadow of Mordor, Tomb Raider a Total War: Warhammer. Výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

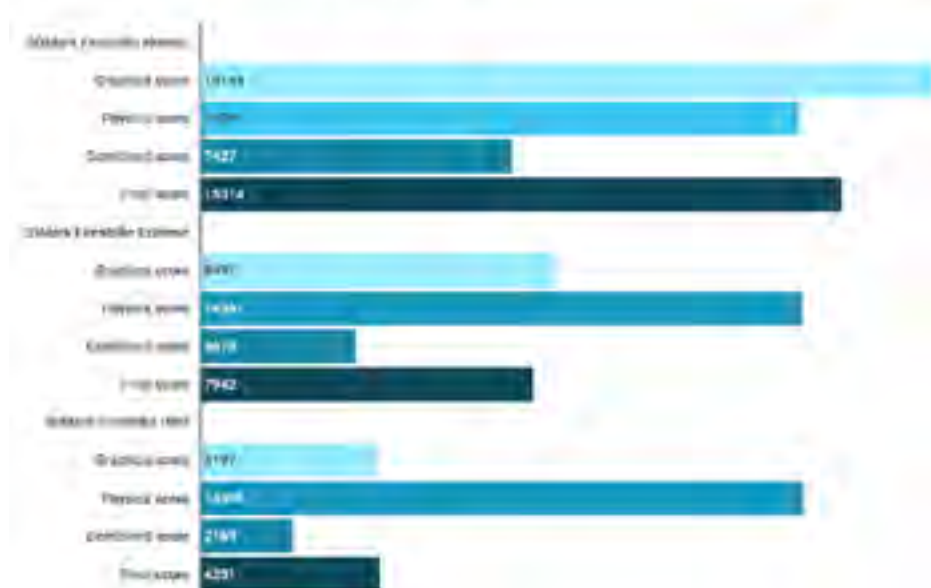
Zhrnutie

Malá, výkonná a pritom chladná. S cenou pod 500 Eur ide o veľmi zaujímavý variant kariet s čipom GP104 a ako bonus navyše, je ešte aj naozaj malá.

Pokiaľ rozmyšľáte o stavbe malého a pritom naozaj výkonného počítača, ktorý zvládne VR, najnovšie hry v 1440p rozlíšení a nebude ťažký ani príliš hlučný, tak MSI GTX 1070 Aero ITX OC je jednou z najlepších možností, čo sa týka grafického výkonu.

Daniel Paulini

3DMark Firestrike - Skóre



Creative Sound BlasterX AE-5

Najnovšia Sound Blasterka od Creativu je skrátka namakaná zvuková karta s vynikajúcim zosilňovačom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita zvuku
- + vzhľad
- + možnosti nastavenia
- + prvá zvukovka s RGB
- + integrovaný zosilňovač

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Audio procesor:

Sound Core 3D

Kanály:

5.1 reproduktory,
7.1 virtuálny priestorový

zvuk pre slúchadlá

Interface:

PCIe 1x

Zosilňovač:

ESS

ES9016K2M SABRE32

Ultra DAC

Max. kvalita prehrávania:

32-bit/384kHz

DNR: 122dB

Max. kvalita nahrávania:

24-bit/96kHz

Rozsah impedancie

slúchadiel: 16-600 Ω

Konektivita:

3x3.5mm
výstupy (Front, Rear,
Center/Sub), 1x3.5mm
Pre slúchadlá, 1x3.5
Mic, 1xToslink Optical
out, 1xHD Audio
(predný panel)



V našej redakcii sme testovali najnovšiu zvukovku z dielní spoločnosti Creative, ktorá ako prvá disponuje Aura RGB podsvietením a jedným z najlepších slúchadlových zosilňovačov. A ako teda dopadla? To sa už, samozrejme, dozvieme v našej recenzii.

Balenie a úvod

Zvuková karta k nám dorazila v bežnom predajnom balení spoločne s vynikajúcimi slúchadlami SoundBlaster H5. V balení sa nachádzajú manuály, ovládače, RGB pásik a káblík na predĺženie.

Už na prvý pohľad vyzerá zvuková karta celkom luxusne, zadná strana zvukovej karty nenápadne pripomína dizajn niektorých grafík od Sapphire, ktorú majitelia bielo-čiernych zostáv ocenia, a to

najmä vďaka neutralite voči RGB. Spodná strana zvukovky dostala matný čierny kryt s logom výrobcu,

v ktorom sa navyše nachádzajú 2 podsvietené pruhy. Na vnútornej strane zvukovky nájdeme napájací



HODNOTENIE:





priestorový zvuk, ktorý zvukovka ponúka, v hrách je to celkom príjemné spostenie, no občas bol zvuk dosť mäťúci a skreslený. Na dodaných slúchadlách som si porovnal rozdiel medzi integrovanou a dedikovanou zvukovkou. S výnimkou maximálnej hlasitosti bol rozdiel najmä v basoch, ktoré boli výraznejšie.

Molex konektor a HD audio konektor, na zadnej strane sa nachádza 5 audio jackov spoločne s optickým výstupom. Na okraji sa nachádza konektor pre RGB pásik.

Vlastnosti a používanie

V minulosti bolo počas používania zvukovej karty potrebné vypnúť tú integrovanú, čo bolo nutné najmä kvôli ovládačom a výskytu občasných problémov. V našom prípade to však nebolo potrebné a po nainštalovaní ovládačov fungovala zvukovka bez problémov.

Srdcom zvukovej karty ako takej je čip SoundCore 3D a navyše disponuje aj zosilňovačom ESS ES9016K2M SABRE32 Ultra DAC, ktorý ocenia najmä používatelia slúchadiel s vysokou impedanciou, ktoré na bežnom smartfóne alebo základnej doske skrátka nehrajú poriadne a vydávajú skreslený zvuk.

V poslednej dobe je v móde RGB podsvietenie, a tak, keď už sme ho videli takmer všade (od základných dosiek až po stoličku), prichádza na rad Creative.



A skutočne sa im táto implemenácia vydarila, zvuková karta vyzerá v PC úžasne a pridaný digitálny LED pásik tiež pekne presvetlí dovtedy neosvetlenú bedňu. Počas testovania som, samozrejme, neodolal pridávaniu hlasitosti, ktorú je možné zvyšovať snáď až do ohluchnutia. Taktiež som bol zvedavý na virtuálny

Softvér

Dodávaný softvér obsahuje všetko, čo by ste očakávali. Ide o rôzne nastavenia zvuku, presety, možnosti nastavenia RGB podsvietenia, rôzne post-efekty, napríklad priestorový zvuk, možnosti zníženia šumu atď. Zaujímavosťou je tiež Scout 2.0, ktorý vďaka smeru zvuku deteguje pozíciu nepriateľa a zobrazí ju na vašom smartfóne. Celkovo sme so softvérom počas testovania nemali žiadne problémy, a to najmä vďaka jednoduchému a prehľadnému rozloženiu prvkov. Jediné, čo sme počas testovania vypli, bolo prednastavené tlmenie ruchu, s ktorým vyzneli niektoré zvuky dosť divne, najmä počas prehrávania hudby.

Marcel Ilavský



Gigabyte X299 Aorus Gaming 7

Ked' potreby nadšencov stretnú potreby profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 450€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné komponenty
- + Skvelé podsvietenie
- + Množstvo slotov
- + WiFi konektivita

- Prémiová cena
- Otázne určenie samotnej platformy

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 2066
Čipset: Intel X299
Formát základnej dosky: ATX
Základné funkcie:
Integrovaná sieťová karta, Integrovaná zvuková karta, PCI Express 3.0, Jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, UEFI BIOS, USB 3.0, Podpora Intel Optane, Wi-Fi
Externé konektory: Jack, Optical out, PS/2, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, USB 3.1 (3.1 gen2) bracket, Serial ATA III, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, M.2 Socket
PCI Express: 5x x16 (2x x16, 1x x8, 2x x4)
SATA: 8x
Pamäť: 8x DDR4 Dual/Quad Channel, max 4 333 MHz
Zvuková karta: Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



Nástup červeného tímu z posledných mesiacov nenechal v pokoji takmer žiadneho počítačového nadšenca a preto je len logické, že Intel prichádza s odpoveďou. Nová X299 platforma si ubuje ponúknuť procesory s vysokým počtom jadier a takmer všetkou funkcionalitou, na ktorú boli doteraz zvyknutí len profesionáli ochotní platiť nemalé peniaze za procesory modelovej rady Xeon. Dobré procesory ale na výkonný systém nestačia a preto sú tu, samozrejme, aj nové matičné dosky.

Prvá z X299 matičných dosiek, ktoré sa nám dostali do redakcie na otestovanie, nesie meno, s ktorým sme sa stretli už pri Z270 platforme a na ktorej vlastne dodnes funguje testovací počítač s Intel procesormi. Čo sa za menom X299 Aorus Gaming 7 ukrýva, o kol'ko výkonnejšia je táto doska a ktoré funkcie má navyše? To sa dočítate v recenzii nižšie.

Obal a jeho obsah

Procesory so socketom LGA2066 nie sú až na výnimky žiaden lacný špás. Je preto logické, že ani matičné dosky sa nebudú dať zohnať za pár stoviek. Obal tejto matičnej dosky ale okamžite nabudzuje dojem prémiového statusu. O niečo väčšia škatuľa, než na akú môžu byť zákazníci zvyknutí pri bežných matičných doskách, ukrýva nielen samotnú dosku, ale aj niekoľko príjemných prekvapení. Hlavná hviezda dnešného večera je bezpečne uložená pod priehľadným plastovým krytom v obale z mäkkej peny, ktorá ochráni aj pred nešikovnejšími kuriérmi. Pod doskou sú dva hlavné priechy, v ktorých sa ukrýva:

- Pár brožúrok a manuálov
- CD s ovládačmi
- 4x SATA6Gb/s káble
- SLI HB mostík
- RGB LED IO kryt

- Wi-Fi anténa
- 2x predlžovací RGB kábel
- Digital RGB 5v a 12v splitter
- G-Connector
- 2x teplotná sonda
- Nálepka s AORUS logom
- 2x páska so suchým zipsom
- Sada nálepiek na káble a skrinky

Celkovo toho naozaj nie je málo a ani ten najnáročnejší používateľ nad takouto ponukou nebude krčiť nosom.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska samotná je naozaj robustná. Či už ide o chladiče VRAMiek a MOSFETov, ktoré sú vzájomne prepojené, kryt zadného IO alebo všetky sloty s ochranným kovovým prevedením. Tým mám na mysli nielen pár PCIe slotov s kovovými výstuhami, ale naozaj všetky najdôležitejšie možnosti pripojenia. Od PCIe, cez RAMky, až po tri(!) m.2



sloty, z ktorých jeden dokonca ponúka hliníkové krytie na chladenie tých najvýkonnejších m.2 ssdčiek.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Na doske je celkovo 8 pozícií pre RAMky, hoci podľa použitého procesora môže byť k dispozícii len polovica. PCIe sloty sú zastúpené v zložení dvoch x16, jedného x8 a dvoch x4. Samozrejme, znovu záleží na výbere procesora, pretože Intel na rozdiel od konkurencie neponúka možnosť využívať celý bandwidth a 64 PCIe liniek, ale lacnejšie procesory začínajú na 16 pri i5-7640x, až po maximálnych 44 pri i9-7900x. O správne fungovanie dosky

sa stará ovládač Infineon IR35201, osem VRM fáz bez zdvojovačov pre VCore/VIN vo fázovom režime 8+0. Každá VCore/VIN fáza používa IR3556, 50A Infineon PowerStage druhej generácie v spojení s napájacími transformátormi Cooper Bussmann a 10K FP kondenzátormi. Druhá kol'aj používa IR3553 40A, keďže tá už nepotrebuje toľko energie. Napájanie VCCSA, IO, DDR VRM a DDR VPP VRM má nakoniec na starosti 3+1 fázový PWM ovládač Infineon IR35204. Na poli zvuku investovali v Gigabyte do kvalitných komponentov a preto je na doske čip Realtek ALC1220 v spojení s ESS Sabre ES9016 121dB DACom a Texas Instruments LME49720 zosilňovačom. Odfiltrovanie rušivého šumu majú zase na starosti kondenzátory



značky WIMA a elektrolytické kondenzátory z Gold série od spoločnosti Nichicon. Samozrejmosťou sú kvalitné ovládače USB portov a iného IO či NICky od Intelu (i219v) a Killer (e2500) s bonusom vo forme WiFi karty Killer AC 1535, ktorá zabezpečí bezdrôtové rýchlosti až do 867Mbps.

Funkcionalita

S technickými špecifikáciami a bežným pohľadom na dosku za nami prichádza na rad upresnenie samotnej funkcie a využitia dosky. V úvode článku som už naznačil, že táto platforma je akousi odpoveďou na nový počín spoločnosti AMD s názvom Threadripper.

Už to by mohlo naznačovať, že ide o dosku, ktorých primárnym určením definitívne nie je hranie hier. Do mysle sa skôr tlačia spojenie slov ako „práca s videom“, „3D modelovanie“, „obrovské kalkulácie“ či „pracovná stanica“. Viac jadier vo svete profesionálov definitívne znamená väčšiu výkonnosť a rýchlejšiu prácu. To, samozrejme, reflektuje aj cenovka, keď aj tie najlacnejšie dosky začínajú na cenovke 250 eur a tie





zaujímavejšie kúsky sa skôr približujú k piatim stovkám. Za svoju cenu ale ponúka X299 Aorus Gaming 7 naozaj veľa.

Či už ide o podporu procesorov s 44 PCIe linkami, 8 RAM slotov či možnosť fungovať s plnohodnotným 2-way SLI a Crossfire alebo 3-way SLI s rýchlosťami x16-x16-x8. Takisto aj podpora WiFi či tri m.2 sloty sú niečo, čo dokáže uľahčiť alebo zlepšiť fungovanie. Pri tejto platforme je ale nadmieru dôležitý výber procesora.

My sme dostali na testovanie k dispozícii kúsok s označením i7-7740x a bez nejakých väčších okolkov môžem úprimne napísať, že ide potenciálne o absolútne absurdný výber.

Funkcionalitou a výkonom sa tento procesor približuje k bežnej i7-7700K a na tejto platforme veľmi hlúpo blokuje množstvo funkcií, za ktoré potenciálny zákazník platí v cene dosky.

Pokiaľ vám na život a prácu stačí štvorjadrový procesor s hyperthreadingom, nemôžem dostatočne vážne vyjadriť, že na to stačí aj Z170 či Z270 platforma.

Ak bažíte po väčšom výkone a páči sa vám X299 platforma, tak treba naozaj zainvestovať do i9 procesorov, ktoré ponúkajú väčšie možnosti, čo sa týka množstva RAM, ale aj PCIe liniek a rýchlostí grafických kariet.

Pre túto potrebu si v Gigabyte pripravili veľmi šikovnú pomôcku, kde si môžete jednoducho na internete

pozrieť kompatibilitu medzi rôznymi LGA2066 procesormi a ich doskami.

Taktovanie

Výhodou X299 platofrmy je oproti bežným spotrebiteľským kúskom lepší systém napájania, čo sa odrazí aj na lepších možnostiach taktovania.

Procesor i7-7740x, s ktorým sme dosku testovali, je síce architektúrou veľmi podobný „obyčajnej“ i7-6700k a i7-7700k, ale s trochou snahy sa dá dostať aj nad hranicu 5 GHz. Pri mojich testoch dosiahol stabilný takt 5.1 GHz pri 1.32V CPU VCore. To síce môže byť aj vďaka tomu, že tieto i7 procesory

prechádzajú cez výber v továrňach Intelu, kde menej výkonné kúsky končia s bežným označením na Z270 platforme a procesory s vyšším taktovacím potenciálom dostanú obal pasujúci na LGA2066, ale zásluhu na tom má určite aj kvalitné napájanie na tejto doske, o ktoré sa starajú až dva 8-pinové konektory.

Zhrnutie

X299 platforma neohúri. Nepresvedčí o nutnosti predat' auto, vziať si hypotéku na dom a ísť okamžite stavať počítač s i9 procesorom.

Väčšinu funkcionality, ktorú X299 a procesory Kaby Lake-X prinášajú, už poznajú profesionáli fungujúci na Xeon-och a zvyšok počítačových nadšencov takýto výkon ťažko využije.

Ale v Gigabyte zase raz ukázali, že dokážu vyrobiť kvalitnú matičnú dosku so všetkým, čo len zákazník môže chcieť a/alebo potrebovať. Výkon i9 procesorov je nespochybniteľný, hoci im už na krk silno dýcha konkurencia, ktorá je často lacnejšia.

Pokiaľ ale nie ste profesionál, ktorému sa v priebehu roka niekoľko násobne vráti investícia do takejto platformy na ušetrenom čase, radšej ostaňte verný bežným spotrebiteľským modelom. A hlavne pre všetko, čo je vám sväté, nekupujte si k tejto doske ako procesor i5-7640x, tak ani i7-7740x.

Daniel Paulini



A child in a yellow raincoat and green boots stands on a wet, reflective surface, looking up at a large red balloon. A ghostly hand emerges from the darkness, holding the balloon's string. The background is dark and atmospheric.

Budeš sa vznášať tiež.

TO
v CINEMAX
od 7. septembra

www.fox.com

TrueCam A7s

Záznamová kamera do auta pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Truecam
Dostupná cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie bez napájania
- + príslušenstvo
- + množstvo funkcií
- + HDMI port
- + kvalitný senzor kamery
- dizajn
- vyššia cena
- chýbajúca podpora 60FPS a viac pri FULL HD
- miniUSB konektory

ŠPECIFIKÁCIE:

1920x1080/30fps 16:9

1280x720/60fps 16:9

Rozlíšenie fotografií:

13M (4800 x 2700)

9M (4000 x 2250)

4M (2688 x 1512)

LCD displej: 2,7" 16:9

Senzor: 1/3" 4,0 Mega

CMOS Senzor, OV4689

Porty: USB 2.0, mini

HDMI, Card Reader:

microSD do 32GB

Rozmery: 103 x

51 x 40mm

Batéria: 400mAh

Hmotnosť: 97g



Najnovší model A7s je vylepšením doterajšej kamery TrueCam A5. V základnej výbave nájdete GPS modul s detekciou rýchlostných radarov, prísavku, obojstrannú lepkú, otočný držiak a nabíjačku. Vylepšené je rozlíšenie videa, a to až na 2560x1080 (21:9) a 2304x1296 (16:9) pri frekvencii 30fps.

Technológie

▪ Funkcia Tachometer

Vďaka funkcii tachometer je možné priamo na displeji kamery sledovať aktuálnu rýchlosť a smer, ktorým idete. Ten je zobrazovaný formou kompasu. Spolu so zobrazením aktuálnej rýchlosti a kompasu vás bude kamera informovať o blížiacom sa rýchlostnom radare.

▪ Detekcia rýchlostných radarov

Kamera je vybavená funkciou, ktorá vďaka zmapovanej databáze z viac než 33-tisíc miest v Európe ohlasuje stacionárne a úsekové radary, zisťuje jazdu na červenú a ďalšie miesta, na ktorých je dobré dbať na zvýšenú opatrnosť.

▪ Funkcia HDR

Funkcia HDR (high dynamic

range) zaisťuje, že si vaša kamera poradí i s náročnými kontrastnými zábermi a vďaka kvalitnej optike s dobrou svetelnosťou nebudú kamere robiť problémy ani nočné zábery.

▪ G-senzor

G-senzor zaznamenáva v trojrozmernom priestore smer vašej jazdy a je možné nastaviť jeho citlivosť. Tieto údaje si môžete prostredníctvom SW aplikácie zobraziť a zanalyzovať tak vašu jazdu. Počas nehody senzor rozpozná, že došlo

k incidentu a uzamkne aktuálny záber, aby nedošlo k jej zmazaniu časovou slučkou.

▪ Detekcia pohybu

Vďaka detekcii pohybu začne auto kamera okamžite zaznamenávať video, keď snímač zaregistruje pohyb.

▪ GPS modul

Vďaka GPS zaznamenáte trasu alebo rýchlosť jazdy. V nastavení kamery môžete zvoliť, či chcete mať zobrazenie rýchlosti priamo v zázname videa



HODNOTENIE:



alebo len v SW aplikácií, vďaka ktorej si môžete premietnuť zaznamenané dáta a trasu na Google Maps.

▪ Časová slučka

Nekonečné nahrávanie je funkciou, vďaka ktorej môžete nepretržite cyklicky nahrávať. V momente, keď dôjde k zaplneniu pamäti, začne kamera automaticky premazávať najstaršie záznamy a nahrádzať ich novými. Ak máte nejaké dôležité nahrávky či fotografie, ktoré si chcete poistiť proti zmazaniu, môžete ich jednoducho uzamknúť, čím ich ochránite pred odstránením. Zamknúť však môžete video už aj priamo pri jeho nahrávaní.

▪ LCD displej s českým menu

Prehľadný 2,7" LCD displej vám spríjemní a uľahčí ovládanie auto kamery TrueCam A7s.

▪ Polarizačné a UV filtre

Ku kamere TrueCam A7s je možné dokúpiť špeciálny vymeniteľný filter, konkrétne ide o polarizačný CPL filter pre odstránenie odleskov palubnej dosky či oprotiidúcich áut a UV filter pre zaistenie lepšej životnosti snímača a reprodukciu farieb.

Dizajn

Kamera je celá odtiaľto do čiernej farby a pri prvom pohľade by ste si ju ľahko mohli spliesť s menším fotoaparátom. Má nepravidelný podlhovastý a ležatý tvar s vytrácajúcim sa objektívom a LED prísvitom. Zadnej časti kamery



dominuje 2,7" LCD displej a na ľavej a pravej strane displeja sa nachádza trojica tlačidiel pre ovládanie menu.

V spodnej časti kamery sa nachádza napájací miniUSB port, tlačidlo pre reset kamery a mriežka na chladenie. Vrchná časť kamery obsahuje konektor pre pripojenie kamery k držiakovi, napájaniu energie a GPS modulu zároveň. Napokon obsahuje ešte dve tlačidlá – jedno pre zapnutie a druhé pre uskutočnenie snímky.

Na ľavej strane kamery sa nachádza mini HDMI port a slot pre microSD kartu. Predná časť obsahuje dvojicu trojbodového LED prísvitu pre nočné záznamy a krytú šošovku objektívu kamery.



Test

Už v úvode by bolo vhodné spomenúť, že obsluha tejto kamery nie je taká jednoduchá ako výrobca píše. V skutočnosti má kamera toľko funkcií a tlačidiel, ktorým sú priradené rôzne funkcie, že minimálne zo začiatku, kým na všetko prídete, je potrebné preštudovať si manuál a prísť na to, čo a ako funguje, čo treba stlačiť, aby sa uskutočnila určitá operácia a podobne.

Po prečítaní manuálu sme zhodnotili, že funkcií má kamera naozaj mnoho. Z toho množstva spomenieme tie najpodstatnejšie. Zmena rozlíšenia videa, kvalita videa, nastavenie veľkosti a kvality fotografie, časová slučka (vyp/čas), zapnutie mikrofónu, detekcia pohybu (nízka až vysoká), otočenie obrazu LCD displeja, frekvencia (AUTO/ 50Hz/ 60Hz), ISO(AUTO/100-3200), vyváženie bielej (súmrak, mraky, slnko atď.), kontrast, ostrosť, EV, odložené zapnutie a vypnutie, automatické vypnutie, šetrič displeja (tachometer alebo vypnutie LCD), čas, dátum, zobrazenie GPS, rýchlosti, označenie vodiča menom, voľba mena vodiča, citlivosť G-senzoru (nízka až vysoká), podsvietenie kláves, LED prísvit, prevádzkový zvuk, jazyk menu a jazyk hlásenia. Z množstva voliteľných funkcií sme využili pre naše potreby nastavenie videa, fotografie, šetrič LCD, označenie vodiča, ostatné sme nechali na pôvodných hodnotách alebo v automatickom móde.

Po zapojení kamery do 12V adaptéra a vložení pamäťovej karty sa kamera automaticky zapla a nahrávala video. Počas



nahrávania nebolo možné vojsť do menu, a tak sa musel záznam uložiť a veľmi rýchlo stlačiť tlačidlo pre vstup do menu.

Vyskúšali sme väčšinu rozlíšení videa, či už FULL HD 16:9/ 21:9 bez HDR alebo so zapnutým HDR a zhodli sme sa na tom, že kamera má dostatočne kvalitný obraz, ale porovnateľný s kvalitou kamery lacnejšej o 2/3. Azda najväčšou slabinou A7S je chýbajúca podpora natáčania FullHD videa pri 60 snímkach za sekundu a viac.

Obraz je pri 45/30FPS rozmazaný, pokiaľ z neho chcete vyčítať detaily (vo dne i v noci) pri rýchlosti vyššej ako cca 40km/h. Nie je možné z videa prečítať ŠPZ oproti idúceho auta, nápis dopravnej značky či menšej reklamy.

Senzor kamery má taktiež problém s vykreslením niektorých farieb pri rôznom kontraste a farebne odlišnom prostredí. Túto chybu by možno odstránil doplnkový UV filter, ktorý sa však v základnom balení kamery nenachádza.

Ďalšia vlastnosť kamery je roztrásenie obrazu pri každej väčšej nerovnosti. Pri cestovaní po prevažne rovnej asfaltovej ceste je obraz dostatočne plynulý vo dne i v noci. Pri teste nám aj napriek správne zapojeniu GPS lokátora do USB portu a zapnutí funkcie GPS nefungovala. Vo videu sa namiesto súradníc zobrazovali nuly a kompas ani rýchlosť neukazovali nič. Napriek tomu, že po zapnutí kamera zahlásila, že sa úspešne spojila so satelitom a je pripravená, nič nezobrazovala vo videu ani na LCD displeji.

Kvalita nahrávania integrovaného mikrofónu sa nám zdala dostatočná, bolo

počut' všetky okolité zvuky (ako hlas vodiča, tak aj zvuk motora či ruchu). Hlasitosť reproduktora integrovaného do prídavného GPS lokátora nám prišla rovnako dostatočná ako kvalita prehrávania zvuku.

LED prísvit pri nahrávaní videa na čelnom skle mierne pomáhal a len minimálne osvetľoval vodiča a spolujazdcov. Pri nahrávaní videa v zadnej časti videa LED svetlá osvetľovali celú zadnú časť vnútorného priestoru vozidla a značne tak rušili komfort jazdy.

Oceňujeme tiež možnosť zapojiť napájanie kamery zvlášť i priamo do napájacej sústavy, ktorá napájala kameru a GPS lokátor súčasne.

Funkcia HDR mala počas nočných záberov na výslednú kvalitu videa len minimálny efekt. Počas natáčania cez deň sa prejavila funkcia HDR na obraze o niečo lepším spracovaním. Taktiež sa nám páčilo tlačidlo pre uskutočnenie fotografie, ktoré po stlačení ihneď zhotovilo fotografiu a kamera pokračovala v nahrávaní videa.

Vyskúšali sme si aj detekciu pohybu a G-senzor. Jednoducho sme nastavili citlivosť oboch senzorov. Pri detekcii

pohybu stačil menší pohyb a kamera začala nahrávať videozáznam. Pri zapnutom G-senzore sa kombinovala funkcia otrasového senzora s automatickým zamknutím videosúboru ako ochranou pred vymazaním počas nahrávania (niečo ako čierna skrinka).

Pri zapnutom G-senzore sa neskôr počas pozerania videa na PC dali vyčítať grafy preťaženia v 3-osovom zobrazení.

2,7" LCD displej kamery bol dostatočne veľký a prehľadný. Chýbala nám síce regulácia jasu LCD displeja, to ale bolo vykompenzované šetriacim módom LCD, pri ktorom sa LCD displej vypol.

Hodnotenie

Kamera TrueCam A7s je naozaj prešpikovaná rôznymi funkciami, medzi ktorými si nájde to svoje aj ten najnáročnejší užívateľ. Kvalita obrazu je dostatočne dobrá počas dňa i noci. Zábery sú klúčové pre momenty, v ktorých sa snažíte vyčítať napríklad registračnú značku oproti idúceho vozidla či niečo iné.

Zábery nie sú plynulé, ak použijete 30/45FPS pri vyššej rýchlosti ako cca 60km/h. Kamera má aj 120FPS možnosť, ale, bohužiaľ, len pri rozlíšení 720p. Počas testu nefungovali všetky funkcie kamery tak, ako mali a niektoré tam ani neboli, hoci to výrobca uvádzal (úprava jasu LCD).

Každopádne, určite je možné nájsť obdobnú kameru možno s menším počtom funkcií, no s podobnou kvalitou obrazu a čo je najdôležitejšie – za prijateľnejšiu cenu.

Spoločnosť TrueCam spolupracuje s mapami Google a má vlastnú databázu európskych miest či vlastný program na prehrávanie a analýzu videí, čo tiež stojí za zmienku a možno to bude ten kladný bod navyše, ktorý u vás rozhodne o jej kúpe.

Lukáš Libica



Adata P20000D

Záchranca na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + dva výstupy
- + rýchlonabíjanie
- + ochrana počas nabíjania
- hmotnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Powerbanka

Výrobca: ADATA

Farba: čierna

Kapacita: 20000mAh

Výstupný kombinovaný

prúd: 2.1A

Porty: 2x USB pre výstup,

1x microUSB pre vstup



V živote každého z nás občas nastanú situácie, keď vycestujete na dlhšie trate a nabíjačka nie je práve po ruke. V tejto nemilej chvíli padne vhod nabíjacia banka. My prinášame recenziu na powerbanku od spoločnosti Adata, ktorá disponuje kapacitou až 20000mAh.

Powerbanka prichádza v nevel'kom balení. Vpredu vidíme cez okienko samotnú powerbanku a po stranách balenia nájdeme zoznam jej kľúčových vlastností.

Obsah balenia je prostý – powerbanka, nabíjací kábel typu microUSB a návod na použitie.

Pri prvom uchopení jednoznačne cítime trošku väčšiu váhu, ktorá činí 500g. Zariadenie je na powerbanku dosť veľké, no prihliadnuc ku kapacite neprekvapí. Konkrétne

ide o rozmery 80,6x23,3x163mm. Vonkajší obal je tvorený tvrdým plastom, v ktorom je odeté celé zariadenie. Iba na prednej strane z neho vystupuje displej. Ten signalizuje, ktoré výstupy sú aktívne a, samozrejme, ukazuje aktuálny stav nabitia batérie. Dizajn je úplne čistý, okrem spomenutého displeja nájdeme v tele iba jedno tlačidlo,

ktoré sa nachádza na pravom boku. Krátke stlačenie slúži na prebudenie a rozsvietenie displeja, dlhšie podržanie spustí baterku, ktorá sa nachádza vpredu. Okrem nej vpredu nájdeme aj vstup pre nabíjanie (microUSB) a dva výstupy USB.

Powerbanka podporuje rýchlonabíjanie a výstupný prúd môže byť až 2.1A.

Kapacita 20 000mAh dokáže nabiť mobilný telefón pokojne aj niekoľkokrát, preto je pre dlhšie trasy ako stvorená.

Výhodou je taktiež prítomnosť ochrany voči prebitiu, prehriatiu, skratu, prepätiu a podpätiu.

Záverečné hodnotenie

Na záver asi ani nie je čo dodať. Ide o powerbanku, ktorá si svoj účel plní naozaj dobre. Popravde, okrem trochu väčšej hmotnosti jej nie je čo vytknúť. P20000D je schopná rýchlonabíjania a ochrany proti prebitiu, prehriatiu, skratu, prepätiu a podpätiu. Vďaka pevnému vonkajšiemu obalu vydrží aj drastickejšie zaobchádzanie.

S kapacitou 20 000 mAh nabije aj niekoľko zariadení, preto je výborným záchrancom na cestách.

Lukáš Batora



HODNOTENIE:



Cooler Master MasterLiquid 240

Bez prívlastku Pro a pritom lepší

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné prevedenie
- + Vysoká kompatibilita so skrinkami
- + Sporý, ale pekný dizajn
- + Nízka hlučnosť
- + Jednoduchá inštalácia
- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované CPU: Intel LGA 2066 / 2011-v3 / 2011 / 1366 / 1151 / 1150 / 1156 / 1155 / 775
AMD AM4 / AM3+ / AM3 / AM2+ / AM2 / FM2+ / FM2 / FM1 socket
Materiál radiátora: Hliník
Rozmery radiátora: 277 x 119,6 x 27 mm
Rozmery pumpy: 85,6 x 70 x 49 mm
Rozmery ventilátorov: 120 x 120 x 25 mm
Počet ventilátorov: 2
Rýchlosť ventilátorov: 650 – 2000 RPM (PWM) ± 10%
Prietok vzduchu: 66,7 CFM (Max)
Tlak vzduchu: 2,34 mmH₂O ± 10% (Max)
Hlučnosť: 6 – 30 dBA
Napätie: 12 VDC

HODNOTENIE:



V Cooler Master to s chladením vedia. Vlastne to aj majú v mene, majstri chladienia. Na dnešnom trhu už ale nestačí poskytovať základnú funkciu akokoľvek dobre, zákazníci očakávajú niečo navyše. Či už pekný dizajn, špeciálne funkcie alebo niečo, čo tu ešte nebolo. AIO vodné chladienia, ktoré sú jednoduché na inštaláciu a prevádzku v priebehu pár minút, sú stále viac rozšírené s tým, ako sa rozširujú rady používateľov siahajúcich po stále výkonnejších procesoroch. Cooler Master je na tomto poli už rad rokov a svoje skúsenosti sa snaží ukázať najnovším produktom s menom MasterLiquid 240.

Verím tomu, že pár čitateľov teraz zmätene krčí obočia. Všetci Cooler Master už produkt s názvom MasterLiquid ponúka a dokonca s prívlastkom Pro. Prečo teda nový

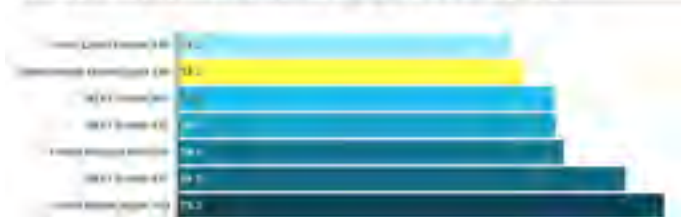
produkt bez prestíže označenia „pro“? To veru vysvetliť neviem. Ale čo sa rozdielov týka, je ich množstvo a všetky pozitívne. Ako teda nový MasterLiquid obstál? To sa, samozrejme, dočítate na nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Vonkajší obal, v ktorom MasterLiquid 240 dorazil, ulahodí oku svojou jednoduchosťou a kombináciou šedej so svetlejšími prvkami. A hoci je možné na fotkách



i7-6700K OC 4.8 GHz pod záťažou (ΔT)



i7-6700K OC 4.8 GHz v klude (ΔT)



vidieť, že s ním nebolo zachádzané v rukavičkách, produkt je dostatočne bezpečne zabalený a dorazil bez ujmy. Už na samotnom obale sa nachádza vcelku dôležitá informácia, že tento chladič podporuje aj najnovšie procesory od spoločnosti AMD, čo je skvelou správou pre milovníkov Ryzenu. Vnútri kartónovej výplne sa nachádza samotný AIO chladič, ktorý pozostáva z pumpy napevno prepojenej s radiátorom, dva MasterFan 120AB ventilátory, pár brožúrok a samozrejme, doplnky potrebné na uchytenie.



Prvé dojmy a spracovanie

Po vybalení prekvapí MasterLiquid 240 nižšou váhou, čo je ale pochopiteľné vďaka použitiu hliníku pri výrobe radiátora. Mrežovanie radiátora vyzerá byť naozaj dostatočne husté, aby zabezpečilo odvádzanie tepla aj z tých najvýkonnejších procesorov, hoci o tom som sa mal možnosť presvedčiť až pri testovaní.

Na tomto modeli ma definitívne potešilo použitie FEP hadíc, ktoré sú ale ukryté v textilných objímkach. Zaujímavý je aj hranatý dizajn radiátora, ktorý nikde príliš nevyčnieva a mal by tak byť kompatibilným s veľkým počtom počítačových skriniek. Poteší aj vynovený dizajn pumpy, ktorá je

oproti svojmu predchodcovi tradičnejšia a namiesto modrého podsvietenia ponúka biele diódy, ktoré sa určite hodia k väčšiemu množstvu komponentov.

Inštalácia, softvér a vychytávky

Hranatý a minimalistický dizajn radiátora, ktorý som už spomínal v predošlom odseku, sa ukázal ako naozaj vhodný na inštaláciu do menších skriniek alebo skriniek s limitovanými možnosťami.



Prvotná inštalácia prebehla do skrinky Natec Genesis Titan 660, ale vyskúšal som ho aj v NZXT S340 a nakoniec v skrinke Fractal Design Focus G, kde som toto AIO aj testoval. Pridanie tohoto chladenia do počítača je vďaka šikovnému systému naozaj jednoduché a nemalo by zaberať viac ako pár minút. Čo sa ale softvéru týka, trochu zamrzela jeho absencia.

Najprv som myslel, že na stránke výrobcu iba neviem nájsť správnu sekciu na stiahnutie, ale naozaj je to tak, celé ovládanie pumpy je automatické a PWM ventilátory sa dajú ovládať buď cez aplikácie matičnej dosky, alebo priamo cez BIOS. Na výkonnosti to ale, našťastie, MasterLiquid 240 neubralo. Poslednou z

vychytávok je biele podsvietenie loga na pumpe, ktoré je dostatočne silné, aby zachytilo zbežné pohľady a pritom nežiari ako supernova, ani nekazí celkový dojem. Aj keď musím poznamenať, že akokoľvek mi na niektorých komponentoch môže pripadať RGB podsvietenie ako zbytočnosť, na tomto výrobku by som možnosť zmeniť farbu uvítal.

Testovanie

Cooler Master MasterLiquid 240 bol otestovaný s procesorom Intel Core i7-6700K ako pri bežnom takte, tak aj po pretaktovaní na 4,5GHz. Teplota okolia sa pohybovala od 25 do 27 stupňov Celzia a vytťažovaná bola aj grafická karta, aby došlo k zahriatiu celého systému na bežné prevádzkové hodnoty pri náročných hrách alebo používaní profesionálnych programov.

Zhrnutie

MasterLiquid 240 nemá žiaden úžasný s dychberúci WOW faktor, ani nehýri myriádou farieb. Ale to, čo má primárne na starosti, zvláda na jedničku. V Cooler Master sa poučili a po kritike svojich fanúšikov stavili radšej na striedamejší dizajn, farbu LED diód a polepšili sa v maličkostiach, ako sú ukryté hadice, nižšia hlučnosť či jednoduchosť používania. Toto AIO sa dá kúpiť za niečo nad 100 eur a pokiaľ plánujete pretaktovať svoj procesor alebo cítite, že vám už nestačí ani ten najvýkonnejší vzdušný chladič, ktorý sa vám ešte zmestí do skrinky, je MasterLiquid naozaj vhodnou voľbou. Do budúcnosti ale určite uvítame možnosť meniť farbu podsvietenia.

Daniel Paulini

i7-6700K Stock pod záťažou (ΔT)



i7-6700K Stock v klude (ΔT)





G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29



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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 95 min

Režie: Nikolaj Arcel
 Předloha: Stephen King (kniha)
 Scénář: Akiva Goldsman, Jeff Pinkner,
 Anders Thomas Jensen, Nikolaj Arcel
 Kamera: Rasmus Videbæk
 Hudba: Junkie XL
 Hrají: Matthew McConaughey, Idris
 Elba, Kathryn Winnick, Claudia Kim,
 Jackie Earle Haley, Abbey Lee, Dennis
 Haysbert, Nicholas Hamilton
 Producenti: Akiva Goldsman, Brian
 Grazer, Ron Howard, Stephen King
 Styl: Alan Edward Bell,
 Dan Zimmerman
 Scénografie: Christopher
 Glass, Oliver Scholl
 Kostýmy: Trish Summerville

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herci

- Scénář
- Akce
- Zpracování
- Postavy

HODNOTENIE:

Temná veža

S PISTOLNÍKEM PROTI CHAOSU

Celovečerní adaptace Temné věže od Stephena Kinga byla jedním z těch projektů, o kterých se mluvilo jako o další velké věci, která bude formovat další a další generace filmových fanoušků. Z megalomanských plánů ovšem před lety sešlo a do kin se nyní dostává značně osekaná verze, která měla za úkol přesvědčit jak studiové hlavouny, tak běžné filmové diváky, že tahle značka si svoji velkolepou sérii rozhodně zaslouží...

Bohužel ale ne v takovéto podobě. To, co totiž mohlo být něčím zásadním, se v této podobě stává bohužel jen prachsprostě průměrnou podívanou bez sebevětšího charakteru, která bude mít hodně velké problémy si najít svoje diváky.

Pro běžného diváka je totiž nadmíru podivná, pro s knihou seznalé se jedná

zase o nepříjemně zjednodušenou a polopatickou verzi bez jakékoliv hloubky. Ptáte-li se pro koho tedy film je? To sám neví očividně ani režisér Nikolaj Arcel.

Snaha není vše

A přitom výchozí situace byla více než dobrá. V hlavních rolích jsou neokoukaní sympatáci Idris Elba a Matthew McConaughey, kteří oba na velkolepou značku, ve které by si stříhli hlavní roli, stále čekají.

Ba co více, oba se v rámci možností snaží vyjít alespoň s tím málem, co jim scénář připravil. Což je hodně málo ale i tak. Vychází z toho o něco lépe Matthew McConaughey, který se rolí očividně baví a alespoň chvílemi se snaží vytrhnout jinak poměrně přímočarý a povrchní film z letargie. Bohužel to není příliš

k užitku. Tahle podívaná se totiž po přesné hodině a půl utne v momentě, kdy se na plátně konečně začne dít něco alespoň trochu zajímavého.

Temná věž totiž během hledání své vlastní identity tak trochu pozapomíná, že by měla odvyprávět nějaký smysluplný příběh a v momentě, kdy to všem zúčastněným dojde, je už vlastně docela pozdě na to začít něco řešit.

Prvních 40 minut se totiž víceméně řeší příběh a výchozí situace mladého Jakea (Tom Taylor) a když přijde čas dát vše do nějakých širších souvislostí, film se rozhodne to odhrkat jak jízdu na kolotoči. Pár dílčích momentů později a jdeme do závěrečných titulků. Čekali jste více? Tak to máte, chlapi a děvčata, docela smůlu.

Podivná vize

Nikolaj Arcel totiž se svojí vizí pro magnum opus Stephena Kinga docela prokaučoval, na co přišel a i když se o vyloženě průšvih, na který by se nedalo



koukat, nejedná, příliš důvodů k radosti ve filmu nenajdete. Zajímaví herci odříkávající prázdné repliky, nepříliš padnoucí akce a hromada mytologie a fantaskní svět, ke kterým se film za celých 90 minut ani pořádně nedostane.

Ve výsledku je tak čas na několik docela tuctových scén, které příliš zájmu nevzbudí, nějaké náznaky démonického McConaughyho a uspěchaný závěr, který to vše jen podtrhne.

Tentokrát to ovšem nezachraňuje ani audiovizuální stránka či akce. Příliš velkolepých scén film nenabídne a tam, kde se o to snaží, to příliš kloudně nevypadá. Někdo se tu totiž

snažil udělat extrémně drahý film na velice skromném rozpočtu a na filmu to je bohužel vidět. Pomyslná sláma z bot tu čouhá hned několikrát.

Ona až videoherní akce pak ne zrovna úplně sedne ke stylu zpracování, jaký tvůrci zvolili. Místo velkolepé podívané za rozumnou cenu tak z Temné věže zůstalo v podstatě průměrné a přímočaré béčko, které se pokouší o něco, co tam prostě není.

Katastrofické scénáře se tak nekonají, dobrý film ale také ne. Celovečerní adaptace Temné věže je totiž po všech stranách rozpačitý a nepříliš zajímavý snímek, který obsáhle původní dílo

mění za jednoduché a prvoplánové momenty, které skončí dříve, než začnou dávat nějaký hlubší smysl.

Pokud od filmu nic moc nečekáte, asi zklamání vyloženě nebudete. Filmovou událost, jaká byla slibována, ovšem ani zdaleka nečekejte.

„Přímočará a tuctová podívaná, která z obsáhlého mixu fantasy a sci-fi dělá průměrnou (místy i podprůměrnou) podívanou, která vlastně neví, pro koho chce být. Ve výsledku tak není víceméně pro nikoho“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 115 min

Režie: David Leitch
 Scénář: Kurt Johnstad
 Kamera: Jonathan Sela
 Hudba: Tyler Bates
 Hrají: Charlize Theron, James McAvoy, John Goodman, Sofia Boutella, Toby Jones, Eddie Marsan, Roland Møller, Jóhannes Haukur Jóhannesson, Attila Árpá, Daniel Bernhardt, James Faulkner, Declan Hannigan, Lili Gesler
 Producenti: Charlize Theron, A.J. Dix
 Střih: Elisabet Ronaldsdóttir
 Scénografie: David Scheunemann
 Kostýmy: Cindy Evans

PLUSY A MÍNUSY:

+ Akce
 + Obsazení
 + Zpracování
 + Atmosféra

- Tempo
 - Scénář

HODNOTENIE:

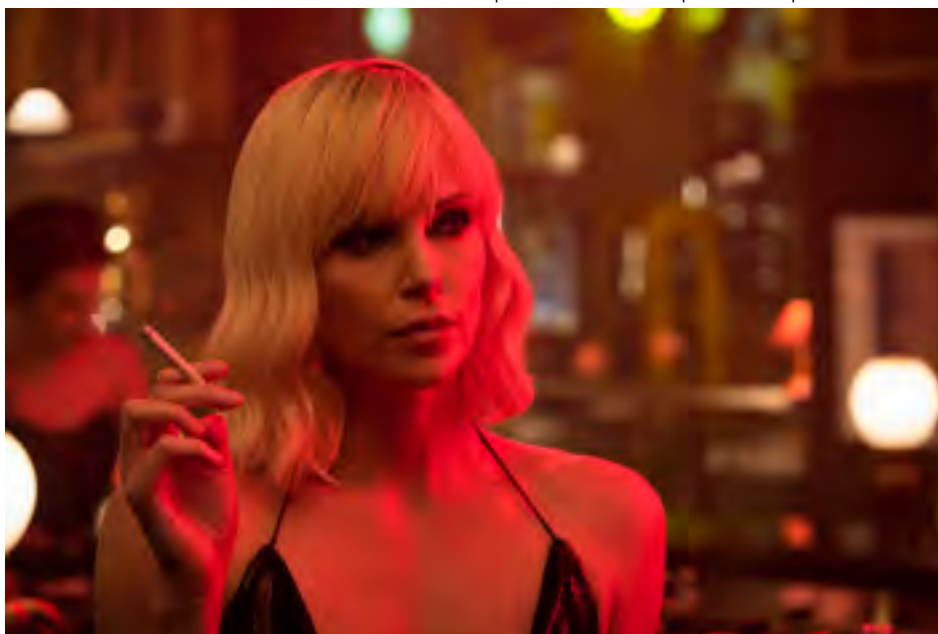
Atomic Blonde: Bez lítosti

SEX, ŠPIÓNI A NEW WAVE

Akčních filmů je v kinech každoročně nedostatek, nicméně v poslední době se s tím alespoň někteří filmoví tvůrci pokoušejí něco udělat. Duo kaskadérů Chad Stahelski a David Leitch se před dvěma lety vytáhlo s akčním nářezem John Wick, jehož druhý díl jsme viděli v kinech začátkem roku. Druhý jmenovaný režisér se ovšem na pokračování nepodílel a spíše se vrhl na adaptaci komiksu *The Coldest City*, která nyní směřuje do českých a slovenských kin pod názvem *Atomic Blonde: Bez lítosti*.

Musím se přiznat, že předlohou jsem netknutý. To mi ovšem ani na moment nebránilo si tuhle hodně stylizovanou podívanou užít beze zbytku. David Leitch totiž ve svých novince přesně ví, co chce fanouškům akčních filmů nabídnout a nenechá si takovými věcmi jako bezchybným scénářem nebo vnitřní logikou věcí vůbec kazit život. A vy byste vlastně taky neměli. Byť totiž

některé dějové zvraty a příběhové momenty nefungují úplně tak dobře a rafinovaně, jak by si film asi chtěl myslet, ve výsledku to vlastně ani tak nevadí. O samotném příběhu totiž tahle podívaná úplně není.





Turista v berlíně

Jakmile se totiž rozjede akční řezba pod taktovkou vystylované a pořádně našťavané Charlize Theron, je jasné, kde spočívá síla tohoto snímku. Rozezní se ty největší hity přelomu osmdesátých a devadesátých let a do toho začne v kulisách pochmurného Berlína špiónské akční inferno, které může mít jen jednu vítěznou stranu. A téměř každý agent má svoji vlastní agendu. Kulky začnou létat vzduchem, kosti se začnou lámat a nějaký scénář vás docela přestane zajímat. Byť se totiž snaží film působit chytře a nápaditě, moc mu to nejde.

Akce a stylizace mu ovšem jde na výbornou. Exteriéry a interiéry mají své nezaměnitelné kouzlo, které vytahuje skvělá kamera Jonathana Sely, přesto má na skvělé atmosféře a tempu filmu lví podíl hudební doprovod od Tylera Batese. Ten místo klasického soundtracku používá také již zmíněné dobové hity, které v průběhu filmu snoubí s vlastními motivy, čímž z hudební složky Atomic blonde: Bez lítosti vytváří jeden velice působivý a perfektně fungující spletenec hutné atmosféry, skvěle dotovaného tempa a pořádné dávky nostalgie.

Tohle bude bolet

Když si k tomu přidáte akční sekvence, které se nejen že nebojí experimentovat, nicméně každou ránu divák cítí a především v závěru je každý úder vidět s takovou vervou, že to až zavání mučením hlavní hrdinky. Možná právě ale těch několik šrámů a modřin jí dodává tu správnou



autenticitu, díky které si vaše srdce tahle blond'atá armáda zosobněná v jedné britské špiónce jednoduše získá. Zdatně ji přitom sekunduje zástup známých tváří ve vedlejších rolích, kde potěší především James McAvoy nebo John Goodman. Trochu snad jen zamrzí nevyužití Tila Schweigera. Atomic Blonde: Bez lítosti je tak vcelku zajímavý počín. Jistě, filmu chybí ona preciznost, se kterou operoval John Wick, na druhé straně si tohle srovnání úplně film nezaslouží, neboť se pokouší o něco trochu objemnějšího než jen jednoduchou odvetu. I když však po příběhové stránce by se pár much najít dalo, po stránce zpracování se těžko hledají křivá slova. Charlize Theron je opět neskutečně sexy a její rány nepřátele citelně bolí. Skvělé akční sekvence,

parádní audiovizuální stránka, působivý soundtrack a zajímavá herecká skvadra dělají z tohoto akčního běčka naprosto povinnost pro fanoušky akčních filmů.

„Atomic Blonde je akčním výplachem bez skrupulí, který mění scénářistickou hloubku za precizní audiovizuální zpracování, parádní akční sekvence, hutnou atmosféru a pořádnou dávku sexappealu. Takhle sympatické a sebevědomé běčko tu nebylo už zatraceně dlouho, tak proč řešit věci, které právě u takového filmu nejsou zase tak důležité“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 91 min.

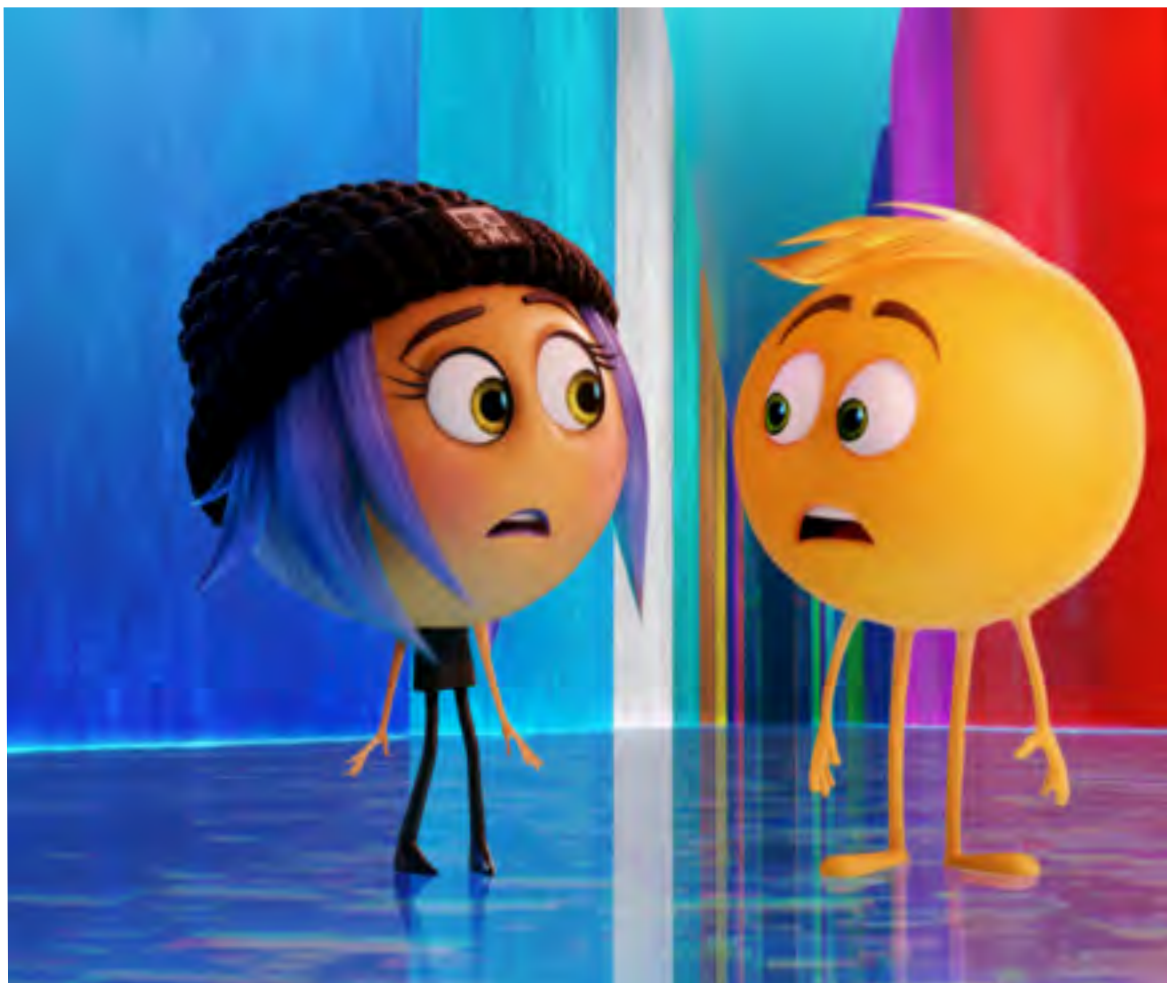
Réžia: Anthony Leondis
 Scenár: Eric Siegel, Anthony Leondis
 Hudba: Patrick Doyle
 Obsadenie: T.J. Miller, James Corden, Anna Faris, Maya Rudolph, Steven Wright, Jennifer Coolidge, Patrick Stewart, Christina Aguilera, Sofia Vergara, Rachael Ray, Sean Hayes, Jake T. Austin, Tati Gabrielle, Eric Siegel, Sean Giambrone, Liam Aiken

PLUSY A MÍNUSY:

+ zobrazenie appiek
 + soundtrack

- nenápaditosť
 - vykrádanie lepších filmov
 - predvídateľnosť postáv
 - nedostatok humoru

HODNOTENIE:



Emoji film

EMOTIKONY BEZ EMÓCIÍ

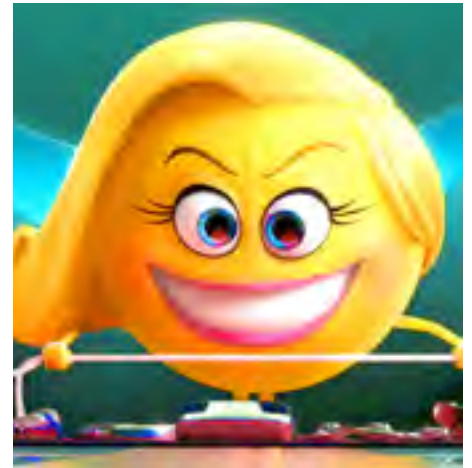
Ked' pred tromi rokmi prišiel do kín ďalší z rady pixarovských animákov V hlave, bolo jasné, že Pixar svoje scenáristické remeslo vytiahol na vyšší level. Po rokoch ukazovania divákovi, čo by sa dialo, keby mali chrobáky, hračky či autá city, položili tvorcovia divákovi inú otázku. Čo ak by naše emócie mali emócie? Výsledkom bol úspešný oscarový animák. Tento recept na úspech sa teraz snažilo prevziať v Sony. Základnú otázku trochu pozmenili – čo ak by naše emotikony mali emócie? V kinách teda aktuálne môžeme vidieť animák Emoji film, ktorý neskrývane imituje svojho predchodcu z Pixaru.

Gene je okrúhly, žltý a je to smajlík. Žije v Textopolise – meste, ktoré bez nášho vedomia existuje v aplikáciách telefónu. V tomto svete má každý smajlík svoju úlohu. Zamilovaný smajlík posiela bozky, rozosiatemu zasa stále tečú slzy od

smiechu. Gene je ale „meh“ – smajlík, ktorý má byť stále nad vecou a nemá prejavovať žiadne emócie. On ich však má v sebe priveľa. Pokaždí kvôli tomu svoj prvý deň v práci. Keď si totiž chlapec Alex,

v ktorého telefóne smajlíky žijú, vyberie do správy práve Gena, malý „meh“ spanikári a spôsobí v telefóne pohromu. Alex chce telefón opraviť, čo by pre emotikony znamenalo koniec existencie. Gene tak musí utiecť pred istým vymazaním. Prežiť mu pomáhajú smajlík „daj na to“ a tajomná hackerka. Je až smutné, ako veľmi je Emoji film neoriginálny. Tak ako v prípade Angry Birds, aj tento animák je naplno postavený





telefónu sa toho pritom deje toľko, čo

na známej značke – teda iPhone. Tvorcovia stavajú na známom prostredí telefónu a na dizajne emotikonov. Postavy nie sú veľmi nápadité. I keď má každý emotikon napíňať presne tú úlohu, ktorá mu je pri programovaní určená, vôbec nie je pre divákov prekvapením, že sa správajú presne naopak. Päť ako symbol pozdravu a spolupatričnosti nie je veľmi priateľská, usmievavý smajlík je v skutočnosti nebezpečný psychopat a nezaujatý emotikon má problém kontrolovať emócie.

To, čo pokračuje po krátkom predstavení sveta, je typický, stokrát videný príbeh o hľadaní samého seba, kedy každá z troch hlavných postáv zmení svoje videnie na svet a emotikony okolo. K nijakým prekvapeniam neprichádza, poteší však vedľajšia príbehová línia o Geneových rodičoch, ktorí za svojou „meh“ fasádou riešia manželské a rodičovské problémy. Výlučne pre starších divákov – a užívateľov internetu – je vo filme vytvorené prostredie pirátskej aplikácie, kde žijú vydarené zobrazení trollovia, vírusrusy a spamy.

Postavy počas filmu putujú cez aplikácie telefónu, a tam sa ukazuje najväčšia slabosť filmu. Prostredie appiek je vymyslené krásne – v Spotify piesne



tvoria farebné prúdy, po ktorých sa dá plaviť, Candy Crush je zem zasl'úbená pre všetkých milovníkov sladkého a Cloud je doslova nebeský. V tom, ako nám film ukazuje, ako by jednotlivé aplikácie mohli fungovať, je však až príliš zjavná inšpirácia vnútorným svetom z V hlave – to dokonca až v takých detailoch, ako je smetisko spomienok v hlave a prostredie koša v telefóne. Táto inšpirácia je však nedotiahnutá. Kým v pixarovskom animáku najviac fungovali práve vynikajúce paralely medzi tým, čo sa deje vo vnútri a ako sa to odráža do nášho sveta, tu je táto podobnosť trestuhodne nevyužitá. Ľudský svet používateľov Alexa vidíme len v krátkych útržkoch a vo svete

sa dalo použiť. Okrem originality film neoplýva ani humorom – v negatívnom zmysle sa angličtiny znalý divák zasmieja nad prekladmi zaužívaných výrazov ako „fistbump“ či „high-five“, inak sa viac jedná o situačnú komédiu pre deti. Poteší ale príjemne popovo-nostalgický soundtrack.

Celkovo ale Emoji film predstavuje či skôr poukazuje na niekoľko problémov. Tých vo svete animovaných filmov – napríklad aké ťažké je prísť s niečím originálnym a nesnažiť sa len prižiť na známych značkách – ale aj tých vo svete technológií.

Svet, v ktorom teraz malé deti fascinuje animák o svete iPhone, kde sú najčastejšie používanými slovami názvy aplikácií, sa od dôb hovoriacich hračiek asi poriadne zmenil. Čo sa animovaného filmu týka, rozhodne nie k lepšiemu.

„Emoji film nie je veľkým úspechom – nedokáže prekonať to, že v podstate stojí len na menách známych aplikácií z telefónu. Neprináša nič originálne a nevyužíva ani tých málo nápadov, ktoré má.“

Michaela Medvedová



ZÁKLADNÉ INFO:

Slovensko / Ukrajina /
Česko, 2017, 108 min

Réžia: Peter Bebjak
Scenár: Peter Balko
Kamera: Martin Ziaran
Hudba: Slavomír Solovíc
Herecké obsadenie: Emília Vášáryová,
Tomáš Maštaľár, Zuzana Fialová, Milan
Mikulčík, Eugen Libezniuk, Andrej Hryc,
Stanislav Boklan, Kristína Kanátová,
Rimma Zjubina, Filip Kaňkovský,
Vanessa Antovská, Veronika Strapková
Strih: Marek Kráľovský

PLUSY A MÍNUSY:

- + Napätie
- + Mrazivé sekvencie
- + Vtipné vsuvky
- + Námet
- Vtipné vsuvky
niekedy naštrbili
napätie
- Chabé prevedenie
násilia
- Občas prehnaný
vulgarizmus

HODNOTENIE:



Čiara

NAPÄTÉ FAJČENIE CIGARIET

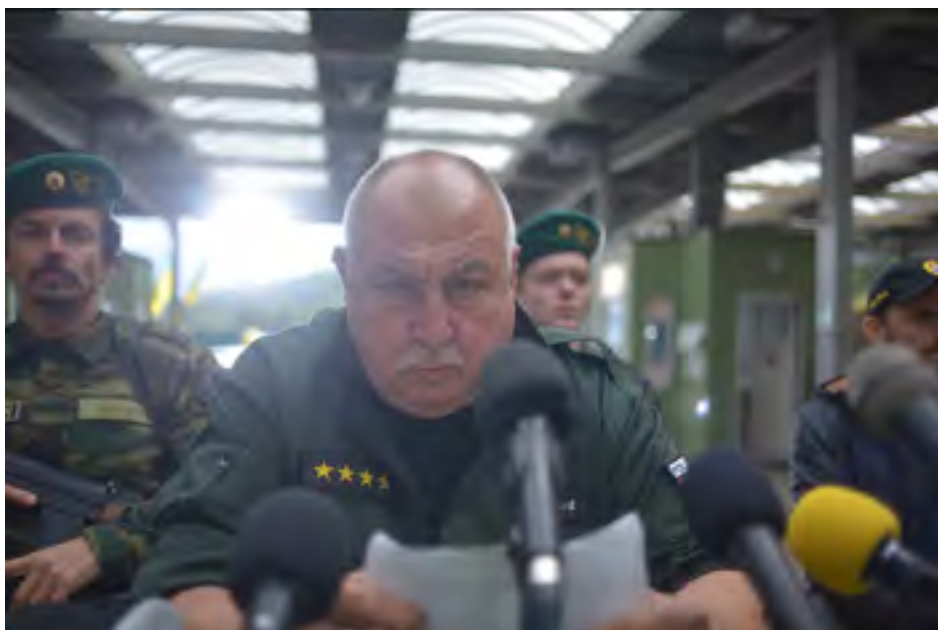
Slovenské filmy nerastú ako huby po daždi, preto keď sa nejaký predsa len objaví, diváci sú plní očakávaní, ale aj nedôvery. Film Čiara sa pokúša získať priaznivé odozvy cez témy pašovania, korupcie, rodiny a mafie. Réžie sa chopil Peter Bebjak, ktorý režíroval napríklad filmy Zlo (2012) alebo Čistič (2015). Film Čiara má nepochybne veľmi zaujímavý námet, ktorý obsahuje aj politicko-spoločenské témy. Ako dopadlo jeho filmové prevedenie?

Napäté vzťahy

Slovensko je malá krajina, a preto je počet slovenských hercov značne obmedzený. V kine na slovenskom filme sa tak stretnete s rôznymi reakciami, v prípade Čiary napríklad na herca Tomáša Maštaľára odzneli povzdychy: „Bože, zase on.“ Osobne som nemal



problém s opozieranými postavami, pretože ani jeden z hercov nepodal zlý výkon. Do postáv som sa dokázal vžiť a sympatizovať s nimi až do konca. Ako príklad uvediem herecký výkon Andreja





Hryca v lese - táto scéna bola mrazivá od začiatku až do konca. V podobnom duchu sa niesli aj rozhovory medzi Adamom Krajňákom (Tomáš Maštálir) a jeho matkou (Emília Vášáryová). Podotýkam, že film si v dialógoch nebral servítku pred ústa a vypočul som si všetky nadávky nášho národa, preto som zvedavý, ako budú vyzerať anglické titulky.

O čom je film Čiara? Jednoducho povedané, o rodine, ktorej hlavou je Adam Krajňák (Tomáš Maštálir), o pašovaní a „spolupráci“, o nekompromisnom ukrajinskom mafiánovi a o smrti, ktorá dokáže zlomiť nejdneho človeka.

Napätie je práve to, čo filmu sedelo najviac. Napätie vzťahy neboli len v rodine, ale aj v partii pašerákov, ktoré postupne začali zvyšovať svoju dramatickú intenzitu a diváka „zachránili“ občasnými vtipnými vsuvkami. Nevie, čo si mám myslieť o humorných vsuvkách, na ktorých som sa síce zasmial, ale niekedy pokazili už vybudovanú atmosféru. Napríklad pri scéne pašovania migrantov bolo vybudované napätie, ktoré pokazil strih na vtipnú vsuvku.

Existuje z toho cesta von?

Vizuálna stránka filmu nie je zlá, tak isto ani kamera. Osobne vo filmoch nemám rád trasľavú kameru pri akčnejších scénach alebo naháňačkách. Čiara sa tomuto aspektu nevyhla a pri niektorých scénach mi trasľavá kamera naozaj prekážala. To však nemení nič na krásnych záberoch lesa, hôr a prírody.



Oceňujem pokus o gore efekty, ktoré neboli síce prevratné, ale svoj účel nechutnosti splnili. Čo sa týka uvedenie násilia, tak toto bolo naozaj na slabšej úrovni. Niekedy som sa pýtal sám seba, ako môžu niekoho omráčiť takýmto chabým spôsobom. Hudba bola tým pravým orechovým, ktorá dodávala filmu podtón slovensko-ukrajinskej atmosféry.

Pašeráctvo nie je najbezpečnejšie a najčestnejšie povolanie, napriek tomu má hlavná postava určitú zásadovosť, ktorá môže skončiť smrťou, teda aspoň podľa filmu je to tak. Táto premisa filmu je však uveriteľná a je to práve to, z čoho pramení výborné napätie filmu Čiara. Pomaly, ale určite si začnete klásť otázku - existuje

z pašeráckeho sveta cesta von? Práve táto otázka vás drží až do konca filmu. Musím podotknúť, že záver filmu vôbec nie je sklamaním, takže aspoň podľa môjho názoru si prostě užijete napätú drámu s nie až tak predvídateľným vyvrcholením. V konečnom dôsledku si treba položiť otázku. To naozaj museli v tomto filme fajčiť cigarety všetci?

„Čiara je dráma s vydarenými humornými vsuvkami, ktoré však občas vedú naštříť napätie. Najviac si však užijete mrazivé scény s výbornými hereckými výkonmi“

Adrian Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 118 min

Režie: Patrick Hughes
 Scénář: Tom O'Connor
 Kamera: Jules O'Loughlin
 Hudba: Atli Örvarsson
 Hrají: Ryan Reynolds, Samuel L. Jackson, Gary Oldman, Elodie Yung, Salma Hayek, Richard Price, Richard E. Grant, Rod Hallett, Jurij Kolokolnikov
 Strih: Jake Roberts
 Scénografie: Russell De Rozario
 Kostýmy: Stephanie Collier

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Humor
- + Obsazení
- + Tempo
- + Hravost
- Hlavní záporák
- Scénář

HODNOTENIE:

Zabijakov osobný strážca

POHLÍDEJ SI SVÉHO ZABIJÁKA

Jen málokterý snímek dokázal letos představit tak hravou reklamní kampaň, jakou předvedla akční komedie Zabiják & bodyguard. Bezhlavé utahování si z Osobního strážce s Kevinem Costnerem minimálně na ploše traileru a plakátu jednoduše fungovalo. Nyní se ovšem film dostal do nabídky českých a slovenských kin a musí přesvědčit sám. A naštěstí i on má co nabídnout.

V případě téhle novinky by měli zpozornět především fanoušci akčních komedií z devadesátých let. Režisér Patrick Hughes (Expendables: Postradatelní 3 a Red Hill: Krvavý zapadák) totiž jasně dává od začátku najevo, kterým se hodlá tahle ta jízda vydat. A to je zatraceně dobře. I když totiž příběhově a scénářisticky ne všechno funguje vždy na sto procent, ona jasná vize toho, co vlastně chce film předat, mu často zachrání krk.

Jako za starých časů

Zabiják & bodyguard totiž po většinu času jede jen a jen na plný plyn, což je

zatraceně dobře. Diváka to často nutí přestat přemýšlet nad tím, že některé věci vlastně nedávají úplně smysl a jiné jsou tak trochu vyumělkované a vykonstruované až hrůza. Jakmile ovšem tohle pátrání po logice věcí a děje samotného jde stranou, otevírá tahle akční komedie dveře do světa devadesátkových akčních komedií, kde ty nejdůležitější věci jsou činy hrdinů a ten drsný výraz, jaký u toho mají. A v těchto vodách funguje tahle podívaná skvěle.

Může za to především titulní dvojice, která funguje bezchybně. Ryan Reynolds i Samuel L. Jackson si sice jedou to svoje, nicméně jejich vzájemná kombinace funguje tak dobře, jak by se dalo předpokládat. Proto je možná škoda, že se proti nim postaví vlastně jen zástup bezcharakterních poskoků hlavního padoucha a právě onen padouch samotný v podání Garyho Oldmana. Ten totiž nemá ani zdaleka tolik prostoru, kolik by si padouch tohoto formátu zasloužil, a bohužel ani na tom málu, co mu zbylo, příliš přesvědčivý není. Ten, kdo tak doufal v dalšího fanatického

zapamatovatelného záporáka z ranku Pravdivé romance nebo Air Force One, tak bude přinejmenším zklamán. Zvláště v případech, že i neskutečně přehnané vedlejší role, jako například přepálená postava Salmy Hayek, vám v hlavě zůstanou déle.

Akce + Humor = dobrá zábava

Naštěstí díky poctivému tempu se na podobné přemýšlení dostane čas až zpětně, neboť i přes fakt, že film má dvě hodiny, vám v kině uteče rychle.

Může za to také nápaditá běčková akce, které tvůrci narvali do filmu dostatek ale také hravost hudební složky, která se nebojí mimo vcelku tradičního orchestrálního soundtracku Atli Örvarssona využít také ony ohrané odrhovačky, které jen podporují ty klišé momenty, ze kterých si film tak trochu dělá srandu a staví je na hlavu.

Pokud tedy jdete do filmu s tím, že se chcete jen prostě dobře bavit, zklamání rozhodně nebudete. Dokonce bych doporučil před projekcí jednoduše vypnout a nechat se unášet koktejlem bohaté akce a vtipných replik, který vás za ty dvě hodiny v kině rozhodně pobaví i tak.

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 94 min

Réžia: Luis Prieto
 Scénar: Knate Gwaltney
 Kamera: Flavio Martínez Labiano
 Hudba: Federico Jusid
 Hrajú: Halle Berry, Lew Temple,
 Christopher Berry, Sage Correa,
 Dana Gourrier, Erica Curtis, Lucky
 Johnson, Ritchie Montgomery,
 Didi Costine, Malea Rose

PLUSY A MÍNUSY:

- + Akce
- + Humor
- + Obsazení
- + Tempo
- + Hravosť
- Hlavní záporák
- Scénář

HODNOTENIE:

Na doraz

HALLE BERRY V 90 MINÚT DLHEJ AUTOMOBILOVEJ NAHÁŇAČKE ZA UNESENÝM SYNOM

Karla Dyson (Halle Berry) je milujúca slobodná mamička, čo nám dokazuje séria dojímavých instagramových záberov v úvode filmu. S malým černoškom vyjde jedného krásneho slnečného dňa do parku na kolotoče a než sa stihne obzrieť, t'ahá jej syna neznáma žena do ošarpaného auta. Cynik by sa uškrnul, že sa ľahko zbavil celoživotných starostí, ale Karla má srdiečko na pravom mieste a začína hon na únoscu. Vyhrá súboj s časom a preteký o svoje jediné dieťa?

Beriete ešte vážne udeľovanie Oskarov? Viete o tom, že Halle Berry jedného vlastní za hlavnú hereckú úlohu za film Ples Príšer (2001)? Vtedy v Hollywoode silnela černošská lobby a myslím si, že to bol Oscar udeľený nie podľa výkonu, ale vďaka farbe pleti. Ale dosť bolo kontroverzných polemiky, pozrite si film Catwoman a jej najnovší film Kidnap a bude vám jasné, prečo som to nadhodil. Herecký výkon Halle Berry je doslova príšerný (ples). Nielenže je celý film jej one woman show, čiže celú stopáž nezlezie z plátna, ale i prehliadkou až jedného výrazu v tvári. Ako keby stúpila na lego a zjedla citrón v

jednom okamihu. Aj v ochotníckom divadle v Močenku nájdeme lepšie herecké výkony ako to, čo predvádza Halle v tomto filme.

K tomu si pripočítajte ešte príšerný scenár alá mix Nebezpečnej rýchlosti, Fast & Furious a Únosu (1997, Kurt Russel). V o dve triedy horšom a stupídnejšom prevedení. Nemám nič proti jednoduchým filmom, veď i Spielbergova prvotina Duel (1971) alebo najnovší Mad Max (2015) sú o primitívnej automobilovej naháňačke z bodu A do bodu B. Musia ale rešpektovať aspoň elementárnu logiku a nerobiť z diváka hlupáka. To Kidnap robí. Okrem hodiny a pol dlhej autonaháňačky neprináša, žiaľ, žiadnu pridanú hodnotu. Prenasledovanie únoscov prebieha na čínskom minivane, ktorý znesie viac ako Hummer alebo tank - je jedno, kol'kokrát nabúra, stále ide nepoškodený vpred. Únoscovia sa znenazdajky teleportujú / zjavujú presne tam, kde potrebujú a v najviac nevhodný moment, asi aby vyvolali v divákovi napätie, ale bije to ako päť na oko. Postavy nonstop zbytočne komentujú svoju činnosť („došli mi náboje“, keď vidno, že vystrelí naprázdno) a celý film je



prešpikovaný hlúpyimi náhodami. Polícia je úplne nemohúcna a Halle Berry je zase Terminátor, ktorý by našiel a zavraždil i Johna Connora, keby jej uniesol prcka.

Kamera i hudba sú úplne nevýrazné, na druhý deň si neviem vybaviť jediný dobrý moment z filmu. A zhnitou čerešnickou na torte je predvídateľný záber a fotky počas záverečných tituliek. Pri Hangoveri 2 (2011) som plakal od smiechu, pri Kidnape som plakal tiež. Od radosti, že už je koniec a mám to za sebou. Toto malo ísť rovno na VHSky, pardon blurayka ako najnovšie filmy so Segalom. Ruky preč.

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:
 Emma Donoghuvá
 Prevtenenie

Rok vydania: 2017

 Žáner: Beletria pre dospelých, svetová
 súčasná, historické romány
PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + prostredie
- + téma
- pomalá gradácia príbehu
- nepríjemné hlavné postavy
- nuda

HODNOTENIE:

Prevtenenie

ZÁZRAK ČI ŠIALENSTVO?

Jedenásťročná Anna prestala pred pár mesiacmi prijímať akýkoľvek zdroj potravy, no predsa žije a správa sa ako každé (skoro) normálne dievča. Čo sa skrýva za týmto tajomným rozhodnutím? Je to choroba alebo zázrak? Pravda sa skrýva v novej knihe Emmy Donoghueovej, známej svojím dielom Izba, ktorá sa nedávno dočkala aj filmového spracovania.

Lib Wrightová, mladá skúsená sestrička z Londýna, dostane veľmi netradičnú úlohu. Je povolaná do malej opustenej dedinky v srdci Írska, aby sa dva týždne starala o nezvyčajného pacienta. Po príchode zistí, že má pracovať ako dozor pri malom dievčatku, ktoré údajne už štyri mesiace neprijíma potravu. Všetci sú presvedčení, že je to zázrak. Lib má počas svojej pracovnej doby pozorovať, či je tomu naozaj tak, alebo či

dievča potravu neprijíma tajne. Zistí však, že všetko nie je také, aké sa zdá, a na svetlo vychádzajú aj dlho utajené rodinné tajomstvá.

Pri hľadaní námetu sa autorka inšpirovala mnohými príbehmi takzvaných postiacich sa dievčat, ktoré tvrdili, že po dlhých mesiacoch či rokoch nepotrebovali prijímať žiadnu potravu. Takéto prípady sa vyskytovali v Severnej Amerike a Európe v šestnástom až dvadsiatom storočí pomerne často. Či už bola príčinou anorexia, náboženská mánia alebo podnikateľský duch; dievčatá zbierali dary od zvedavých návštevníkov a fascinovali doktorov, vedcov a kňazov, túžiacich po zistení, či tieto dievčatá držali pri živote vzduch, svetlo alebo božia láska.

Ked' som si prvýkrát prečítala popis knihy, musím uznať, že ma veľmi zaujala. Dej zasadený do devätnásteho storočia v Írsku

je niečo naozaj originálne a téma dosiaľ asi nikdy knižne nespracovaná. Už po prvých kapitolách mi však bolo viac-menej jasné, že atmosféra a nápad je to jediné, čo sa mi na Prevtenení bude skutočne páčiť. Môže to byť tým, že som si pod názvom predstavila pochmúrný príbeh s jemnými mystickými prvkami, ktorý ma udrží v napätí, čo sa vlastne za záhadou magického pôstu skrýva. Čoskoro som však zistila, že sa dej naozaj točí iba okolo nejedného malého dievčatka a počas čítania ma, ak mám byť úprimná, úplne prestalo zaujímať, prečo to vlastne robí.

Hlavná hrdinka Lib je pre mňa osobne veľmi nepríjemná, i keď chápem, že sa autorka možno nesnažila urobiť z nej postavu, ktorú si má čitateľ mimoriadne obľúbiť. V tomto príbehu naozaj o ňu až tak nejde. Ale naozaj ma nebavilo neustále čítať frflanie na Írsko a jeho zaostalých obyvateľov, a vlastne aj na všetko, čo sa okolo nej dialo. Je iba istá hranica, pokiaľ dokážem tolerovať niekoho večné povýšencstvo a Lib sa ju podarilo rýchlo prekročiť. Taktiež záver sa podľa môjho názoru do celej atmosféry knihy vôbec nehodil a autorka sa s ním mohla oveľa viac vyhrať. Štýl písania nie je zlý, ale aj tak si myslím, že mohla tému spracovať aj o čosi lepšie a zaujímavejšie.

Ak nemáte radi knihy, v ktorých sa dej doslova ťahá, od tejto dajte radšej ruky rýchlo preč. Aj keď sa vám možno môže zdať, že je Prevtenenie relatívne krátka kniha a to naťahovanie predsa nemôže byť až také strašné, bohužiaľ, je to tak. Dva týždne, počas ktorých sa príbeh odohráva, trvajú celú večnosť, keďže väčšinu dní sa nič poriadne nedeje. Som toho názoru, že miesto románu mohla Donoghuvá radšej napísať poviedku s rovnakým motívom a výsledok by bol rozhodne zmysluplnejší.

Na záver nemôžem nespomenúť vec, nad ktorou si lámam hlavu vlastne už od začiatku – prečo bol pôvodný názov knihy The Wonder (Zázrak) preložený ako Prevtenenie? Nemyslím si, že preklad zachytáva podstatu príbehu, a vyvoláva iba zbytočný zmatek.

Kniha je živým dôkazom toho, že niekedy vás nezachráni ani nápad a ani vaše výborné spisovateľské nadanie pred príbehom s veľkým potenciálom, ktorý sa jednoducho nepodaril tak, ako mohol.

Katarína Laurošková

ZÁKLADNÉ INFO:

 Lars Vasa Johansson –
 Kúzelníkov únik z reality

 Rok vydania: 2017
 Žáner: Spoločenské romány

PLUSY A MÍNUSY:

- + netradičný prístup
- + spojenie snovosti, reality, humoru a filozofie
- + rozdelenie na krátke kapitoly, vďaka čomu sa kniha číta rýchlo
- + výborné prelínanie prítomnosti a minulosti
- + skvelé uchopenie premeny postavy a posunu v jej charaktere.

- žiadne

HODNOTENIE:


Kúzelníkov únik z reality

AKO UNIKNÚŤ Z REALITY

Aj keď to môže znieť zvláštne, hlavnou postavou v knihe Kúzelníkov únik z reality nie je ani tak osoba, ako skôr škandinávsky les. Les, ktorý potrebuje pomoc. A tú mu, chciac – nechtiac poskytne tá najmenej pravdepodobná osoba zo všetkých – Anton, egocentrický, zakomplexovaný a žiarlivost'ou zmietaný štyridsiatnik, ktorý je tak zameraný na seba, že skutočnú realitu ani nevníma a život mu doslova uniká medzi prsty.

Mizantropný kúzelník Anton, ktorého život je samá katastrofa a zlyhanie, neúmyselne podstúpi v hĺbke Tivedenských lesov "špeciálnu terapiu", ktorá začína v jeden neskorý júnový večer. Pre Antona to bol jedinečný deň, mal narodeniny a zároveň bol predvečer letného slnovratu. Po večernom kúzelníckom predstavení v

domove dôchodcov šoféroval domov, no noc sa zdala byť temnejšia a hustejšia ako zvyčajne a jeho auto odrazu narazilo do červenej chesterfieldskej pohovky. Z nejakého nepochopiteľného dôvodu sa následne stratí uprostred Tivedenu – Tivedenské lesy sú známe svojimi spleťmi cestíčkami a tajomstvami, ktoré si držia poctivo ukryté pod korunami zelených stromov. Je to dokonalý úkryt pre všetko a pre každého, od čarodejníčok a bosoriek až po kriminálnikov a psychopátov.

Anton sa rozhodne nájsť pomoc a keďže jeho auto aj telefón sú „na totálku“, vydáva sa do útrob lesa peši. Práve keď v dial'ke zazrie svetlo vychádzajúce z malého domu, pristúpi k nemu malé dievčatko a poprosí ho, aby jej pomohol natrhať sedem kvetov. Keď jej Anton vysvetlí, že jej nemôže pomôcť, pretože je sám bezmocný, dievča sa na

neho zadíva zvláštnym, pohrdavým, ba dokonca provokujúcim pohľadom, čo Antona znepokojí. Stáva sa prekliatym. Navyše, na spánkoch sa mu neustále objavuje znak smrti.

V malom dome sa o Antona stará Greta a Gunnar. Sú to potomkovia čarodejníčok a pôvodní obyvatelia Tivedenu, preto vedia, ako sa o prekliateho starať, a tak sa všemožne snažia zmierniť dôsledky jeho neochoty pomôcť dievčatku. Anton má spočiatku problém veriť v čary a mágiu, no čím viac sa stotožňuje s Tivedenom, tým prirodzenejšou mu pripadá nadprirodzená realita okolo. Starý pár mu navrhne hrozné skúšky, ktorých zdolaním sa zbaví kliatby. Anton sa musí stretnúť s kráľovnou lesa, dostať lekciu od ducha, ktorý straší mladomanželov a zjesť veľ' a rolády. 'Niekdedy je život strašne nefér, Anton.'

Kúzelníkov únik z reality je nezvyčajný, no zábavný román, pod ktorého povrchom sa ukrýva vrstva vážnosti. Ide o jednu z najzaujímavejších kníh, aké som čítala. Anton je dokonalou metaforou netolerantnosti, pričom čitateľ si okamžite uvedomí, že všetka jeho sláva začína a končí len v jeho hlave. Jeho život je stvárnenním zmätku, sklamaní a zlyhaní.

Čím hlbšie sa dostávate do príbehu, tým viac sa zamýšľate nad Antonovým konaním. Logika jeho správania je vám vzdialená, a preto sa vám v hlave začne postupne vynárať množstvo nezodpovedaných otázok. Prečo zanechal svojho najlepšieho priateľa Sebastiana? Z akého dôvodu opustil svoju priateľku Charlotte?

Na jednej strane ide o plnohodnotnú „rozprávku“ pre dospelých obsahujúcu prvky rozprávkovosti – nadprirodzené postavy, čary, záporák, priestor Tivedenského lesa plného trpaslíkov a zvláštnych lesných bytostí, a podobne. Na druhej strane ide o hlboko filozofické dielo.

Zo začiatku sa kniha javí ako zábavný príbeh, no postupne sa príbeh, narácia i pohľad čitateľa a autora menia. Niektorí si knihu určite prečítajú pre radosť alebo únik z reality, no pod povrchom tejto knihy sa ukrýva oveľa, oveľa viac.

Dominika Farkašová



COKY



September

Videli ste v minulých dieloch...1

