

GENERATION



TESTOVALI SME
Notebook MSI
GE63VR Raider

HRA MESIACA
Life is Strange:
Before the Storm

VIDELI SME
Špindl



Editoriál

Po smiechu býva plač.

Alebo skôr po hodoch býva bolenie brucha. Pri hrách to platí dvojnásobne a preto sa nie je čo čudovať, že po relatívne bohatých herných mesiacoch (nie len na hry, ale aj na kontroverzné udalosti) prichádza mesiac, ktorý sa ťažko dá označiť ako preplnený. Takže skôr je na mieste dohrávanie starých restov z posledných mesiacov, či dokonca rokov.

Osobne som zostal celkom šokovaný, keď som zistil, ktoré hry som za minulý rok nestihol dohrať, alebo ich dokonca začať hrať. A času je tak málo! Nebojte sa s nami podeliť o návod, ako lepšie zvládať herné suchom ako trávate dlhé zimné večery, aká je vaša obľúbená herná platforma a ktoré hry vám spríjemňujú čas na pestrejšie mesiace v roku 2018.

Vzhľadom na herné sucho prešiel tento mesiac zoštíhlou ovacou kúrou aj váš obľúbený magazín. No nebojte sa! O všetkom dôležitom čo sa udialo, sa dozviete a spolu s rastúcim herným apetítom bude do krásy rásť aj náš magazín.

Ďakujeme vám za vašu priazeň a príjemné čítanie

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRANKE
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.





Far Cry 5

Vydanie hry Far Cry 5 sa nezadržateľne blíži, a preto by najmä bolo vhodné vedieť, či si túto novú hru spustia tí, ktorí sa na ňu najväčšmi tešia. „PC hráči boli a vždy budú základným jadrom Far Cry hier a pri Far Cry 5 to nebude inak,“ uviedol producent PC verzie hry Far Cry 5 v tlačovej správe a zároveň spolu s ňou zverejnil aj minimálne a odporúčané požiadavky hry. Aké budú?

MINIMÁLNA KONFIGURÁCIA: Intel Core i5-2400 @ 3,1 GHz alebo AMD FX-6300 @ 3,5 GHz; Grafická karta NVIDIA GeForce GTX 670 alebo AMD R9 270; Ram: 8 GB.

KONFIGURÁCIA (PRE 60 FPS): Intel Core i7-4770 @ 3,4 GHz alebo AMD Ryzen 5 1600 @ 3,2 GHz; Grafická karta NVIDIA GeForce GTX 970 alebo AMD R9 290X; Ram: 8 GB. 4K

60 FPS KONFIGURÁCIA: Intel Core i7-6700K @ 4,0 GHz alebo AMD Ryzen 7 1700X @ 3,4 GHz alebo ekvivalent; Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1080 SLI alebo AMD RX Vega 56 CFX; Ram: 16 GB.

Far Cry 5 vyjde 28. marca 2018 na platformy PC, Xbox One a PlayStation 4.



Dark Souls

Bez Crossplay

■ To, že Dark Souls dostane remaster na PC, je už známe. Je tu však istý fakt, ktorý nebol celkom jasný.

Podľa oficiálneho stanoviska Bandai Namco totiž Dark Souls: Remastered nebude mať cross play. Rozhodnutie bolo zrejme založené na rozpočte, čo potvrdzuje aj cena videohry, ktorá je stále neznáma. Zrejme si preto budete musieť vystačiť s 4K rozlíšením a 60 snímkami za sekundu. Lordran na vás bude čakať 25. mája. Rozhodne ale môžete čakať plnohodnotnú online pod-poru, ktorá sľubuje výrazné zlepšenie v porovnaní s pôvodnou hrou.



MG Survive

Mikrotransakcie

■ Deň vydania titulu Metal Gear Survive sa nezadržateľne blíži a prítomnosť mikrotransakcií nie je veľkým prekvapením, keďže boli súčasťou aj Metal Gear Solid V.

Horšie je to už s nutnosťou pripojenia k internetu. Najviac sa to dotkne hráčov, ktorí hru plánujú hrať výlučne sôlovo, keďže pripojenie k internetu je nutné v každom režime. V hre budú môcť hráči platiť reálnymi peniazmi, za ktoré získajú hernú menu nazývanú SV mince. Za ne si budú môcť kúpiť dočasné zosilnenie schopností, prípadne ich minú za zvýšenie miery Battle bodov, ktoré si zarobia.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...budúci mesiac sa môžeme pripraviť na niekoľko veľkých titulov, no hráčov RPG určite najviac láka titul od našich českých susedov – Kingdom Come, ktorý sa k nám dostane už 13. februára. Hra bude určená pre PS4, X1 a PC, no pravdepodobne budú dostupné aj ďalšie verzie.

■ ...medzi ďalšie rýchlo sa blížiacie pecky patrí bezpochyby aj nový God of War, v ktorom sa nám Kratos tentoraz predstaví v úplne novej role a v prostredí vikinského sveta.

Hru si vo svojich me-chanikách budete môcť roztočiť už 20. apríla.

■ ...fanúšikov skvelých príbehov určite poteší, že posledná bonusová epizóda Life is Strange: Before the Storm uzrie svetlo sveta už 6. marca.

Vďaka veľkému úspechu hry si čo nevidieť budú môcť kúpiť dokonca aj fyzickú kópiu hry.

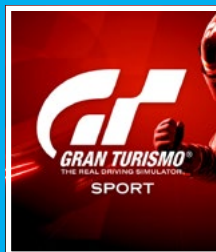
Nový DA

Napriek tomu, že nový Dragon Age tak skoro neuvidíme, jeho príprava je už v plnom prúde. Momentálne je centrom záujmu scenár, preto dúfame, že sa v dohľadnej dobe dozvieme aj to, či pôjde o pokračovanie, alebo o prequel.



GT:S

Spoločnosť Sony na najnovšie Gran Turismo nezanevrela a aj tento mesiac prináša hráčom novú nádielku obsahu. Ten ponúka možnosť zajazdiť si na pätnástich nových autách, ako napríklad Ford GT40.



GoW

Fanúšikov GoW série dozaista poteší, že cena originálnej hry sa pre nich zároveň stane finálnou. Teda aspoň s týmto tvrdením prichádzajú vývojári, ktorí sa zapisovali, že žiadny Season Pass pre hru neplánujú.



AoE

Age of Empires určite nie je nutné nikomu predstavovať. Po niekoľkých rokoch čakania konečne prichádza v definitívnom vydaní. Toho sa dočkáme omnoho skôr než sme si mysleli, a to už 20. februára, vrátane plnej podpory online hrania.



SteelSeries TrueMove3+ v myši Rival 600



Spoločnosť SteelSeries predstavila na veľtrhu CES 2018 novú technológiu TrueMove3+, ktorá v sebe spája pokročilý primárny senzor TrueMove3 a sekundárny senzor, ktorý sleduje pohyb myši nad podložkou bez spomalenia a nepresností. Ako prvý bol tento koncept použitý pre novú myš Rival 600.

TrueMove3+ kombinuje historicky prvý senzor so sledovaním pohybu jedna ku jednej s ďalším PixArt senzorom sledujúcim pohyb myši nad podložkou. Hlavný TrueMove3 senzor disponuje 12.000 CPI, 350 IPS, ultranízkou dobou odozvy a vysokou presnosťou snímania pohybu bez nechceného „jitter“ efektu. Vlastný navrhnutý TrueMove3 SROM dramaticky znižuje reakčnú dobu a značne zvyšuje presnosť.

Druhý senzor umožňuje hráčom pohybovať sa myšou nad podložkou, resp. nastaviť si vzdialenosť od podložky, takže senzor neustále sleduje jej pohyb a to, kedy sa vypne. Tým eliminuje nechcené pohyby hráčov pri zdvihnutí myši. Senzor je vybavený maximálne presnou lineárnou optickou detekciou od 0,5mm do 2mm.

Herná myš určená pravákom s claw aj palm typom držania ponúka okrem vyššie spomenutého, pokročilého duálneho optického systému, aj možnosť individuálneho nastavenia váhy.

K 96 g hmotnosti myši je možné dodať až osem štvorgramových závaží, a to po oboch jej stranách. Tým umožňuje používateľovi, na rozdiel od iných konvenčných myší s nastaviteľnou hmotnosťou, prispôsobiť si aj jej rozloženie.

SteelSeries Rival 600 je vyhotovená z kvalitných, ľahkých materiálov s odolným, jemným povrchom. Po stranách sa nachádzajú silikónové plochy pre pevné uchopenie. Ľavé aj pravé tlačidlo je osadené pokročilými vystuženými mechanickými spínačmi s jasným pocitom stlačenia a životnosťou 60 miliónov kliknutí.

Vnútri myši sa nachádza 32-bitový ARM procesor, ktorý dovoľuje hráčovi uložiť si vlastné nastavenia dostupné cez softvér SteelSeries Engine.

Headset HyperX Cloud Flight



HyperX rozširuje svoj rad vysokovýkonných herných periférií o prvý bezdrôtový headset.

Bezdrôtový headset HyperX Cloud Flight ponúka až 30-hodinovú výdrž batérie, čo je tá najdlhšia doba, akú na súčasnom hernom trhu nájdete. Headset Cloud Flight má mušle s uzatvorenou konštrukciou, ktoré možno natáčať v 90° uhle a vďaka driverom s priemerom 50mm vám umožní ponoriť sa do hry naplno, zatiaľ čo komunikácia prebieha v pásme 2,4GHz. Headset má certifikáciu od TeamSpeak

aj Discord a je vybavený odnímateľným mikrofónom s funkciou potlačenia okolitého hluku. Je kompatibilný s PC, konzolami PS4 a PS4 Pro. Má vstavané ovládacie prvky pre nastavovanie LED efektov, vypnutie mikrofónu, napájanie, úpravu hlasitosti a podporuje trojpólové analógové prepojenie zvuku. Headset Cloud Flight je pripravený na náročné herné súboje, nech už bude boj nutné viesť kdekoľvek.

Herný headset HyperX Cloud Flight je dostupný za maloobchodnú cenu odporúčenú výrobcom, a to 151,90 eur.



Razer na CES 2018 predstavil zaujímavý projekt pod názvom Linda – dokovacia stanicu pre smartfón v podobe laptopu. Vďaka tomuto výnimočnému počinu je možné využiť mobil ako touchpad na ovládanie notebooku. Po pripojení mobilu sa vysunie USB typu C, ktoré zaisťuje prepojenie zariadení.

Dokovacia stanica obsahuje 13,3" QHD (2560×1440px) displej, podsvietenú RGB klávesnicu, štandardný USB port, USB-C port, webkameru, 200 GB úložisko a 536 Wh batériu. Tá by mala byť schopná nabiť Razer Phone až trikrát. Jej hmotnosť je približne 1,25kg, pričom neobsahuje reproduktory, tie si požičiava priamo od smartfónu.

HTC Vive Pro



HTC ohlásilo Vive Pro, ktoré poskytuje kvalitnejší zážitok vďaka zvýšenému rozlíšeniu OLED displejov až na 2880×1600. Vive Pro bude taktiež obsahovať integrované slúchadlá. Dostupný bude tiež bezdrôtový adaptér kompatibilný aj s predchádzajúcim HTC Vive.

Creative Pebble

Reproduktory v tvare okrúhleho, hladkého kameňa pripomínajúceho japonskú skalnú záhradu boli inšpirované estetickým dizajnom elementov Zen architektúry a dizajnu, pričom zapadnú do moderných domácností a vytvoria perfektný dojem.

ASUS Bezel-free Kit



Asus na CES 2018 predstavil skvelú novinku, ktorá rieši problém viacerých spojených monitorov. Bezel-free Kit dokáže spojiť obrazovky a ukryť rámy. Vďaka špeciálnym prúžkom ohne obraz tak, aby vyzeral ucelene a zároveň šikovne skryje medzery medzi monitorami.

D-Link - nová 180° HD Wi-Fi vonkajšia kamera



Spoločnosť D-Link ohlásila svoju najnovšiu kameru z radu mydlink - Full HD 180° vonkajšiu Wi-Fi kameru DCS-2670L, ktorá umožňuje ľahký a spoľahlivý dohľad vo vonkajšom prostredí. Najnovšia kamera D-Link je plne vybavená širokou škálou funkcií pre sledovanie a zabezpečenie domu.

Full HD 180° vonkajšia Wi-Fi kamera má robustné puzdro so stupňom krytia IP65, aby dokázala pracovať v najrôznejších podmienkach vrátane dažďa, prachu alebo mrazu. Rozlíšenie Full HD 1080p a širokouhlý 180° objektív poskytujú širšie zorné pole, takže na stráženie určitej plochy postačí jediná kamera.

Zachytený obraz z kamery bude dostupný na smartfóne, tablete alebo PC prostredníctvom aplikácie mydlink alebo špeciálneho webového portálu, aby bolo možné neustále dohliadať na sledovaný objekt z ľubovoľného miesta na svete. Integrovaná funkcia detekcie pohybu a zvuku vám pošle okamžité upozornenie na smartfón a zabezpečí videozáznam sledovanej udalosti na vloženu microSD kartu alebo pomocou aplikácie aj priamo do smartfónu.

Vstavaná funkcia nočného videnia s infračerveným prísvitom umožňuje pozorovanie do vzdialenosti až 10 metrov aj v úplnej tme. Kamera je dodávaná

s rôznymi montážnymi doplnkami, čo umožňuje neuvěřiteľne jednoduchú inštaláciu kdekoľvek v okolí vášho domu. Kamera sa pripája k internetu buď bezdrôtovo cez sieť Wi-Fi alebo priamo do routeru cez sieťový kábel.

„Porovnateľná úroveň zabezpečenia bola predtým k dispozícii len u špičkových profesionálnych zabezpečovacích systémov,“ povedal Kevin Wen, prezident spoločnosti D-Link Europe. „Dnes je vďaka pokroku v technológiách Wi-Fi a mobilných zariadeniach môžeme ponúkať tie isté funkcie bez problémov a za dostupnú cenu všetkým záujemcom. Prostredníctvom intuitívnej ovládateľnej aplikácie mydlink získajú ľudia bezpečné a spoľahlivé nástroje na sledovanie svojich domov - stačí len pár kliknutí na displej.“

Cena a dostupnosť

DCS-2670L je už k dispozícii v ČR a na Slovensku za odporúčanú maloobchodnú cenu 194,90€ (4 999 CZK) vrátane DPH.

Sedem ďalších portov pre MacBook



Až sedem funkcií v jednom zariadení má nový USB-C rozbočovač Nucleum od spoločnosti Kingston. Je preto ideálnym hubom pre novšie modely MacBookov, pretože poskytuje ďalšie USB porty typu C/A a má navyše aj port HDMI a sloty pre pamäťové karty SD/microSD - funkcie, ktoré mnohým majiteľom chýbali. Jeho účelom je umožniť ľahké pripojenie

bežného príslušenstva ako napríklad myš, klávesnicu alebo druhý monitor. Zároveň však umožňuje ďalej napájať MacBook a súčasne mať pripojený externý pevný disk a k tomu ešte dobíjať napr. iPhone. Nucleum je dokonale odrušený, takže pri jeho používaní nevznikajú EMI (elektromagnetické interferencie), ktoré by inak ovplyvňovali bezdrôtové pripojenie.

Logitech - Rekordná značka za dizajn



Logitech mal ďalší rekordný rok, pretože získal vyše 50 prestížnych produktových cien za dizajn naprieč všetkými kategóriami.

Najnovšie si spoločnosť odniesla rekordných až 19 ocenení GOOD DESIGN Awards za rok 2017. Je to už siedmy rok po sebe, čo boli produkty spoločnosti Logitech ocenené týmito cenami a tento rok naviac v skutočne rekordnom počte. Vzhľad

a funkčnosť produktov tejto značky si opakovane všimajú rešpektované authority v oblasti dizajnu a oceňujú dlhodobý cieľ vytvárať výnimočné produkty, ktoré ľuďom prinášajú radosť a ktoré milujú.



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Ztělesnění testosteronu
Duke Nukem na stříbrném plátně

Jedna z ikonických postav videoherní historie, akční geroj Duke Nukem, hlavní hrdina stejnojmenné herní série, se nejspíše nakonec doopravdy podívá na stříbrná plátna kin. Jeden z nejznámějších akčních hrdinů devadesátých let na herních konzolách a počítačích se sice poroučel do propadlých dějin po neúspěchu dlouho odkládaného a předělávaného doposud posledního dílu Duke Nukem Forever, nyní to ovšem vypadá, že by mohl dostat další šanci ve filmové štaci. Co víc, producenti případného filmu už také jednají s hlavní volbou pro ztvárnění tohoto hrdiny – wrestlerem Johnem Cenou. O tom, zda-li se tento projekt opravdu někam ovšem pohne, poví více následující měsíce.



Castingové a filmové novinky:

- Natalie Portman by mohla nahradit Rooney Mara ve filmu Vox Lux. Natáčet by se mělo začít už 1. února.
- Mike Flanagan natočí horor na motivy knihy Doktor Spánek.
- Seriál Čarodějky se dočká nové verze.
- Seriál Damiena Chazellea bude realizován, společnost Apple pro svoji platformu objednala i bez pilotu celou sérii.
- Hans Zimmer vytvoří hudební kompozici k filmu X-Men: Dark Phoenix. John Williams naopak potvrdil, že složí hudbu k devátým Star Wars.
- Jumanji se dočká i třetího dílu, objevit v kinech by se měl v roce 2019.
- Michael Shannon se objeví seriálu The Little Drummer Girl.
- Helen Mirren bude hrát hlavní roli v seriálu HBO Catherine the Great.
- Komedie Černé Dynamity se po letech dočká pokračování.
- Angela Sarafyan (Westworld) se objeví ve filmu o Tedu Bundy Extremely Wicked.
- Ryan Reynolds se objeví v remaku snímku Stopa.
- Válečný film z období 1. světové války bude dalším projektem Petera Jacksona.
- Ken Watanabe se přidává k obsazení filmu Detective Pikachu.
- Machine Gun Kelly si zahraje Tommyho Lee v životopisném snímku společnosti Netflix o kapele Motley Crue The Dirt.
- Billy Bob Thornton, Charlie Hunnam a Carla Juri se objeví ve snímku A Million Little Pieces.

- Stanley Tucci se také objeví v biografickém snímku A Private War.
- Kirsten Wiig bude mít hlavní roli v komediálním seriálu, který plánuje společnost Apple pro spuštění své seriálové konkurence Netflixu.
- Rupert Friend se objeví v seriálu Strange Angel.
- Jessica Chastain a Octavia Spencer si spolu zahrají ve vánoční komedii pro společnost Universal.
- Mary Elizabeth Winstead se objeví po boku Willa Smitha ve snímku Gemini Man. Hlavního záporáka hraje Clive Owen, režisuje Ang Lee.
- Scoot McNairy a Stephen Dorf se objeví v třetí řadě seriálu Temný případ.
- The Flash našel své režiséry v duu John Francis Daley a Jonathan Goldstein, kteří se předvedli remakem komedie Bláznivá dovolená.
- Finn Wolfhard a Jeffrey Wright se objeví ve snímku The Goldfinch.
- Trevor Jackson a Jason Mitchell se objeví ve snímku Superfly.
- Carice Van Houten si zahraje hlavní roli ve snímku The Glass Room.
- Leonardo DiCaprio se už definitivně objeví v 9. snímku Quentina Tarantina.
- Seriálový spin-off Johna Wicka ponese název The Continental.
- Bob Odenkirk si zahraje v thrilleru Nobody.
- Bryan Fuller se chopí seriálové adaptace knižní série Upíří kroniky (do které patří také zfilmovaná kniha Interview s upírem).

- Problematická komiksová adaptace Gambit přišla i o svého třetího režiséra, Gore Verbinski projekt taktéž opustil, producenti rychle shánějí náhradu, film by do kin měl přijít již v červnu 2019.
- Black Widow se údajně konečně dočká svého vlastního filmu.
- David Oyelowo, Lily Collins a Dominic West se objeví v nové adaptaci klasiky Bídníci pro BBC.
- Dakota Johnson se přidává k obsazení Bad Times at the El Royale.
- Vin Diesel jedná o hlavní roli v komiksově adaptaci Bloodshot.
- Ridley Scott jedná o režii knižní adaptace The Merlin Saga.

Změny v datech premiér:

- Adaptace knihy Dívka v pavoučí síti se zpozdí, do kin se dostane 9. listopadu 2018.
- Horor Slender Man se taktéž o nějaký čas zpozdí, do kin se dostane 24. srpna.
- Tři snímky The Weinstein Company přišly o své datum premiéry, konkrétně The War with Grandpa, The Upside a Mary Magdalene. Kdy se do kin dostanou, zatím není známo.
- Spin-off filmu Muži v černém se opozdí, do kin se dostane v červnu 2019.
- Strážci galaxie 3 se do kin dostanou v roce 2020.
- 5. dubna 2019 se do kin dostane odkládaná komiksovka Shazam!
- X-Men: Noví mutanti se posunují z jara letošního roku až na únor 2019.
- 20. září 2018 se do kin dostane Johnny English 3.

EXKLUZÍVNE NA

WWW.GAMEEEXPRES.SK

Kingdom Come Deliverance

Vychádza 13. Februára

- Realistické rpg od českých vývojárov
- Dej sa odohráva v českej kotline
- Príbeh založený na skutočných udalostiach
- České titulky

DARČEK
DLC POKLADY
MINULOSTI

Posledná
stredoveká móda

LIFE IS STRANGE
BEFORE THE STORM

LIMITOVANÁ EDÍCIA

VYCHÁDZA 9. MARCA

DARČEK
FIGURKY
CHLOE A RACHEL

BALÍČEK OUTFITOV

ARTBOOK

SOUNDTRACK

BONUSOVÁ EPIZÓDA

MÓD MIXTAPE

Právo na súkromie máte aj pri nákupe rožkov

PREDAJNE SA PRIPRAVUJÚ NA PRÍSNEJŠIE PRAVIDLÁ PRI POUŽÍVANÍ KAMIER

Nariadenie GDPR od mája tohto roku sprísni ochranu súkromia aj v oblasti záznamov z bezpečnostných kamier. Verejnosť zmeny môže pocítiť napríklad pri návšteve predajní, kde sa podľa spoločnosti Axis používajú kamerové systémy čoraz intenzívnejšie. Majitelia predajní sa teraz musia pripraviť predovšetkým na to, že návštevníci majú právo na plnú informovanosť.

Množstvo a kvalita bezpečnostných kamier vo verejných priestoroch narastá a veľké percento týchto kamier prevádzkujú retailové reťazce. „Kamery navrhnuté špeciálne na video monitoring predajní tvoria v súčasnosti približne asi 12% všetkých našich predaných kamier vo východnej Európe, no ich predaje rastú,“ povedal Dalibor Smažinka, špecialista zo spoločnosti Axis Communications, ktorá je popredným svetovým výrobcom v oblasti IP videa. „Inteligentné kamery v obchodoch slúžia nielen k prevencii kriminality a odhalovaniu krádeží, ale plnia aj prevádzkové a marketingové úlohy – napríklad počítajú návštevníkov, vytvárajú demografické dáta a pomáhajú regulovať fronty pri pokladniciach.“ Snímanie videozáznamu spadá do kategórie zhromažďovania osobných údajov. Špecialisti na video monitoring a právnici preto upozorňujú, že európska smernica GDPR týkajúca sa ochrany dát, ktorá začne platiť od mája 2018, vyžaduje od majiteľov predajní s kamerami, aby podnikli určité konkrétne kroky.



**OBJEKT JE CHRÁNENÝ
KAMERAMI
SO ZÁZNAMOM**

Tabuľka „Priestor je monitorovaný“ stačiť nebude

V súvislosti s robením kamerových záznamov budú musieť majitelia predajní podľa GDPR posilniť ochranu súkromia niekoľkými spôsobmi. Jedným z nich je napríklad to, že každý návštevník bude



mať právo na presnejšie informácie. „Obyčajná informačná tabuľka, či nálepka s obrázkom kamery stačiť nebude,“ prezradila Janka Brezániová z advokátskej kancelárie JŠK. „Návštevník predajne sa bude môcť sťažovať, ak sa nikde nedozvie napríklad totožnosť a kontaktné údaje správcu kamerového systému, účel spracovania alebo dobu, po akú sa záznam uchováva.“ Tieto informácie ale môže prevádzkovateľ predajne sprístupniť napríklad na webovej stránke. Tabuľka na mieste by však mala presne uvádzať, kde možno tieto informácie získať. „Rovnako tak odporúčame, aby zamestnanci v danom priestore boli primerane vyškolení tak, aby boli schopní na prípadné otázky týkajúce sa kamier kvalifikovane odpovedať,“ dodáva Brezániová.

David Capoušek z firmy NetRex, ktorá spravuje stovky kamier v rôznych predajných reťazcoch, tvrdí, že splniť prísnejšie nároky na ochranu súkromia nebude zas až taký problém: „Dáta sú šifrované a prístupy k videu sú prísne obmedzené. Záznamy sa uchovávajú len po najnutnejšiu dobu iba kvôli ochrane majetku a personálu, potom sa automaticky mažu, no a štatistické údaje získané pomocou kamier sú už anonymné. Aktuálne spolu s majiteľmi

predajní pripravujeme postupy, ako sprístupniť všetky informácie o kamerách komukoľvek, kto o to prejaví záujem.“

Spoločnosť Axis Communications na Slovensku a v Českej republike spolu s právnickými a svojimi partnermi – firmami, ktoré sa zaoberajú inštaláciou kamerových systémov – preto iniciovala vznik praktického manuálu, ktorý umožní prevádzkovateľom kamier splniť nároky GDPR.



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



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



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

gaming.logitech.com/G29

Life is Strange: Before the Storm

KEĎ SA VRÁTITE SPÄŤ V ČASE...

Epizodické adventúry sa v poslednej dobe tešia veľkej obľube. Štúdio Telltale Games patrí medzi tie, ktoré v tomto žánre hraje prím. Vývojári z Dontnod Entertainment však pred dvoma rokmi prišli s hrou, ktorá sa stala životaschopnou konkurenciou – titulom Life is Strange. Netrvalo to ani tak dlho a hra sa dočkala veľmi zaujímavého prequelu s názvom Before the Storm, no už z dielne iného štúdia, ktorým je Deck Nine. Pýtate sa, ako veľmi je zaujímavý? Potom na nič nečakajte a určite si prečítajte nasledujúcu recenziu.

Čo všetko viedlo k búrke?

Písal sa rok 2015 a na svetlo sveta prichádza epizodická adventúra Life is Strange (ďalej už len LiS). Nič nehovoriaci názov a žáner, ktorý bol v danom roku na vzostupe, priniesol naozaj skvelú hru, ktorá chytila za „herné

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: adventúra
Výrobca: Deck Nine
Zapožičal: gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh a jeho plynulosť
+ atmosféra
+ hudba
+ vplyv rozhodnutí je pomerne veľký
+ výborne spracované postavy

- iba tri epizódy
- bonusovú epizódu nájdeme len v Deluxe edícii

HODNOTENIE:



srdiečko" nejedného hráča. Nedostali sme sa do úlohy žiadneho svalovca či superhrdinu, ale mladej tínedžerky Max Caulfieldovej.

A práve toto jedným z dôvodov, prečo sa hra stala tak obľúbenou. Dajme si ruku na srdce – kto si na svoje „nášťročné“ obdobie nerád

zaspomína? Denné starosti tínedžera, k tomu prazvláštna schopnosť a skvelý dej, to všetko ste mohli v prvom LiS nájsť.

Netrvalo to ani tak dlho a Square Enix v spolupráci s Deck Nine priniesli pokračovanie, ktoré vlastne ani pokračovaním nie je. Ako je to ale možné? Ako už názov napovedá, tentokrát sa nedostaneme do



kože Max, ale zistíme, čo všetko sa stalo pred udalosťami prvého dielu, a objavíme, kto vlastne bola „tá stratená Rachel“.

Aktuálne už v Life is Strange: Before the Storm nájdeme tri hlavné dejové epizódy, ktoré vychádzali postupne. Počas vydania hry bola k dispozícii prvá epizóda s názvom „Awake“.

Ďalšia epizóda prišla na svet 19. októbra s podtitulom „Brave New World“ a poslednej hlavnej epizódy „Hell is Empty“ sme sa dočkali až tesne pred sviatkami. Hra bude navyše obsahovať aj jednu bonusovú epizódu



s názvom „Farewell“. Tú si však budete môcť zahrať len vtedy, ak ste majiteľom Deluxe edície.

Takýto ťah mi nepríde príliš šťastne zvolený (najmä v dnešnej dobe), hoci je cenový rozdiel medzi jednotlivými edíciami pomerne malý (približne 10 €). V bonusovej epizóde si podľa slov vývojárov zahráme za Max

a dostane sa k nám až niekedy na začiatku tohto roku.

Kto, ak nie Max Caulfieldová?

V Before the Storm sa dostávame do udalostí, ktoré sa stali ešte pred pôvodným dielom. Tentokrát budeme prežívať príbeh, ktorý zažila Chloe Priceovej, vaša

„partička“ z LiS. Počas hrania budeme nachádzať veľa vecí pripomínajúcich prvú hru, či už to sú zmienky ľudí, záznamy v denníku hlavnej postavy alebo to, že sa dostaneme na identické miesta ako v prvej hre.

Keďže vieme, čo sa stalo na konci LiS, dostali vývojári veľmi náročnú úlohu – vytvoriť zaujímavý príbeh tak, aby tromfol ten prvý, aby naň logicky nadviazal a hlavne aby nebol iba vágnou vatou, ktorá dopĺňa prvý titul.

A verte či nie, vývojárom sa to podarilo na jednotku. Príbeh tínedžerky Chloe je nielen smutný a donúti vás premýšľať pri každej jednej odpovedi, ale je aj dojemný a každý z nás si určite vie prestaviť, čím si musí hlavná postava práve prechádzať. K tomu si táto mladá punkáčka nájde novú kamarátku, s ktorou prežíva neobyčajné dobrodružstvá.

Ak sa vám v pôvodnom LiS páčila možnosť vracať sa späť v čase, tu na to, žiaľ, zabudnite. Chloe žiadnu „superschopnosť“ nemá. Teda, aby som jej nekrivdil, má poriadne podrezaný jazyk. Počas rozhovorov sa totiž môžete s niekým pustiť do ostrej debaty. A ak v nej budete veľmi dobrý, dokážete ho presvedčiť takmer o hocičom.

Oproti svojmu predchodcovi si trochu viac budeme musieť dávať pozor na to, čo budeme robiť. Rozhodnutia majú o niečo väčší vplyv ako doteraz a na konci sa nám to, ako sme sa správali, jednoznačne premietne.

Grafické spracovanie ostáva oproti prvému LiS nezmenené, môžeme si všimnúť jemné zlepšenia a o niečo realistickejšie animácie. Hudobný sprievod je taktiež ladený do rovnakého štýlu a patrí k tým najlepším, aké som za poslednú dobu mohol vo videohrách počuť.

Veľmi sa mi páčil cit pre detail, ktorý hra prináša. Napríklad pri každej odohranej epizóde sa vám vizuál úvodného menu premení podľa udalostí, ktoré sa v danej epizóde stanú. Aj keď audiovizuálne spracovanie na začiatok nemusí sadnúť každému, ak mu dáte príležitosť, odmení sa vám vynikajúcim príbehom a nakoniec si ho rozhodne zamilujete.

Verdikt

Nebojím sa povedať, že Life is Strange: Before the Storm patrí k tým najlepším vo svojom žánri a pokračuje vo vynikajúcom trende, ktorý začal jeho predchodca.

Hra sa vyvarovala niektorým chybám z minulosti, dočkali sme sa mimoriadneho a srdcervúceho príbehu, ktorému sekunduje výborný hudobný sprievod. Atmosféra by sa tu navyše dala krájať. Ak stále váhate, či si hru kúpiť alebo nie, nečakajte – dobrodružstvo na vás už čaká.

Lubomír Čelár

L.A. NOIRE

OČAKÁVANÝ UNIKÁT

Jeden z najunikátnejších titulov minulej generácie sa dočkal adaptácie na nové konzoly. Ja osobne som L.A. Noire miloval i napriek jasným a zreteľným chybám. Hra priniesla niečo nové a neopozerané a zároveň posunula úroveň technológie o niečo ďalej. Všetko však so sebou prinieslo daň v podobe vraždy štúdia Team Bondi, kvôli čomu bolo ohlásenie novej adaptácie hry na nové konzoly takým veľkým prekvapením. Podľa sa na to teda spoločne pozriť.

L.A. Noire prináša do žánru open-world hier niekoľko zásadných zmien, ako napríklad pokojnejšia atmosféra, tichavé a pomalé tempo hrateľnosti, dôraz na premýšľanie a dôvtip či pozornosť pri vypočúvaní podozrivých. Stlačením kohútika na zbrani sa väčšina prípadov vyriešiť nedá a nesprávne dedukcie a nepozornosť môžu hráča veľmi rýchlo zahnať do úzkych a viesť k nevyriešeným prípadom.

Pre tých, ktorí s titulom ešte nemali tú česť, je dôležité najprv objasniť, že v L.A. Noire sa vžívajú do kože detektíva Cola Phelps a v 50-tych rokoch v Los Angeles. To znamená, že k dispozícii nie sú žiadne prepracované technické vymoženosti a je nutné spol'ahnúť sa hlavne na

ZÁKLADNÉ INFO:

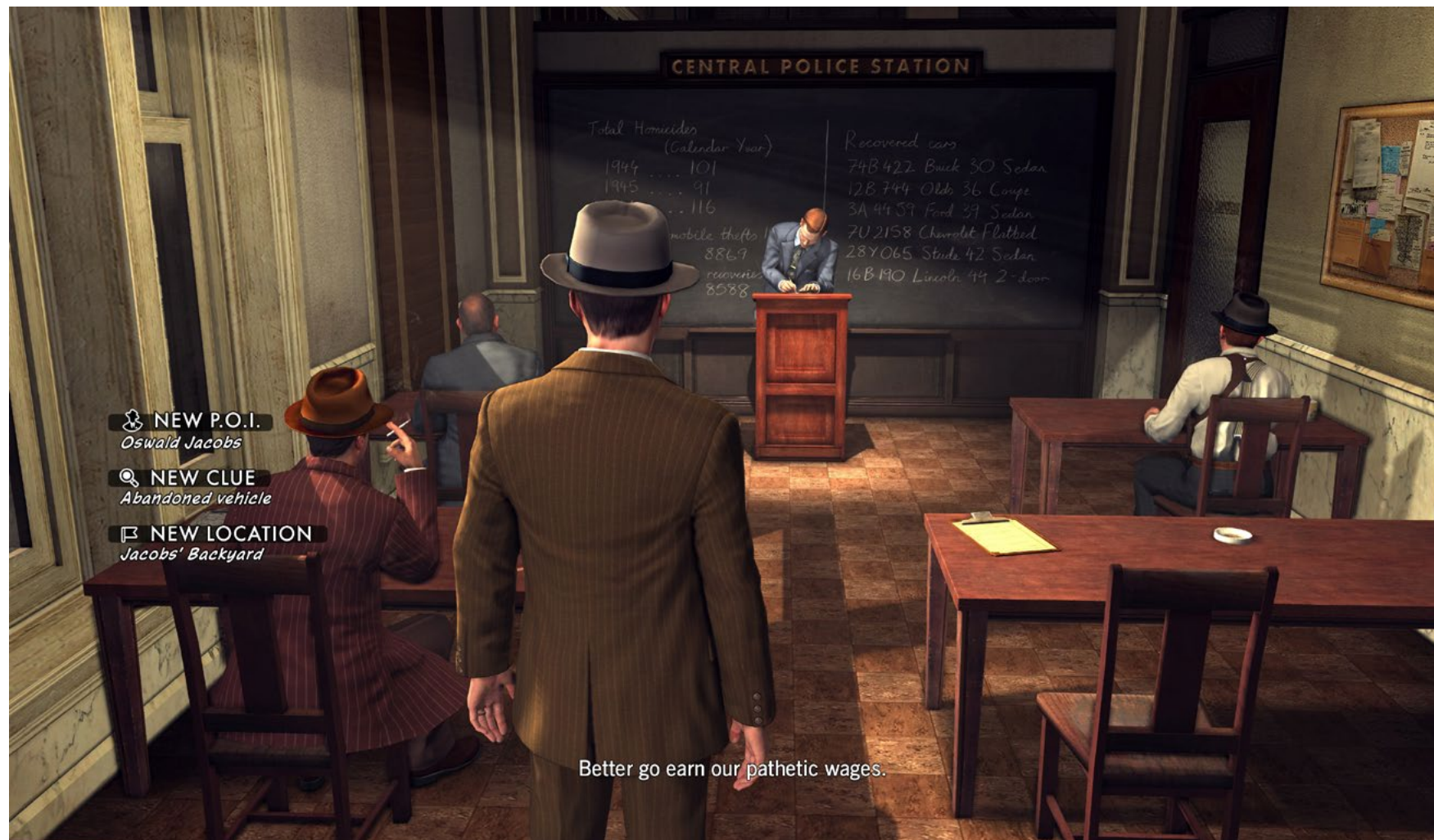
Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Rockstar
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedinečnosť
+ výborná hrateľnosť

- žiadne veľké vylepšenia
- minimálna znovuhrateľnosť

HODNOTENIE:



seba. Pri vyšetrovaní vražd, krádeží, obchodov s drogami či požiarov vám váš partner veľmi nepomôže a všetku prácu musíte urobiť vy.

Hrateľnosť má niekoľko základných pilierov: hľadanie dôkazov na rôznych miestach (nielen na mieste činu), vypočúvanie svedkov a podozrivých a akčné pasáže v podobe strel'by alebo bitky. Poradie nie

je vždy rovnaké, takže prípady neupadajú do stereotypu a sú veľmi rôznorodé. Pri vypočúvaní svedkov a podozrivých uvidíte pokrokovú technológiu, pri ktorej boli herci snímaní pomocou kamier a následne vložené do hry tak, aby ste pomocou ich mimiky vedeli odhadnúť, či vám hovoria pravdu alebo klamú.

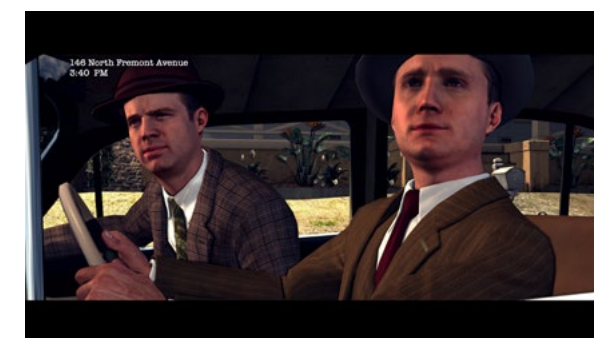
No nie je to jediný spôsob, ktorým ich môžete odhaliť, nakoľko máte k dispozícii aj dôkazy a na základe dedukcie si viete niektoré súvislosti pospájať. Nie je to síce dokonalá technológia, no v čase vydania hry to bola doslova revolučná vec. Najväčším

problémom bola grafická kvalita v tvárach jednotlivých postáv, ktoré autori nevedeli vhodne kvalitatívne doplniť ostatnými časťami tela, hlavne v oblasti vlasov. Postavy majú na jednej strane realistické tváre, no na druhej strane majú rozmazané a nie až také kvalitné zvyšné časti tela. Na vypočúvanie sa viaže vlastne jediná zmena v konverzii hry na nové konzoly, a to na fakt, že tri možnosti (Truth, Doubt a Lie) nahradili varianty Good Cop, Bad Cop a Accuse. Na hru ako takú to však nemá žiadny zásadný vplyv.

Jedinými zmysluplnými prídavkami tak zostávajú zvýšenie rozlíšenia na 4K v prípade Xbox One X a predaj hry vrátane všetkých DLC, ktoré vyšli k pôvodnej verzii. Konkrétne ide o 5 nových prípadov rozdelených do všetkých častí hry, ktoré predĺžia hrateľnosť o celkom slušnú dobu. Vzhľadom na to, že zmena nápisov pri možnostiach



za ktorými sa skrýva niekoľko zaujímavých príbehov. Graficky sa hra veľmi neposunula. Samozrejme, textúry sú lepšie a okraje sú menej kostrbaté. Ak ste hru hrali a mali radi, tak ju už, pravdepodobne, hráte. Tým, ktorých nezaujalo, ju odporúčam vyskúšať, pretože ide o jedinečný zážitok. Možnosť opätovnej hrateľnosti hra nemá, nakoľko vždy existuje iba jedna správna odpoveď a jediné správne riešenie.



VERDIKT

L.A. Noire je klasickým portom pre Xbox One a PS4. Zmeny sú nepodstatné a hra je určená hlavne pre fanúšikov. Je ťažké predpokladať, či sa Rockstar rozhodne aj pre dvojku, proti by som určite nebol. Hlavnou výhodou je jedinečnosť hry, nevýhodou zase to, že pre tých, ktorí hru už hrali, neponúka nič nové.

Dominik Farkaš



Steep: Road to the Olympics

SNEŽÍ!

Po nejakej dobe nám do Steep opäť pribudlo nové DLC Road to the Olympics, od ktorého si fanúšikovia hry sľubovali zatiaľ najviac. Či tento prídavok prekonal očakávania alebo nie, to sa dozvieme v nasledujúcej recenzii.

Cesta na olympiádu

Zimná olympiáda tu bude už onedlho a kvantum fanúšikov zimných športov sa jej nevie dočkať. Ubisoft nelenil, využil svoju príležitosť a do Steep priniesol nové DLC. A ako už názov napovedá, celé bude venované olympijským hrám, ktoré sa tento rok konajú v juhokórejskom Pchjongčchangu.

Vaša „cesta na olympiádu“ sa v hre začína príbehovým režimom, ktorý v podstate predstavuje tutoriál. Prejdete si niektoré disciplíny a zoznámite sa s tým, ako sa v Steep skáče a robia nielen základné, ale aj pokročilé triky. Ak ste teda nehrali základnú hru, toto je pre vás tá správna cesta. Táto časť je navyše obohatená o krátke filmy obsahujúce komentáre známych športovcov. V príbehovom režime budete môcť okúsiť prvé kompetitívne hranie s inými, počítačom riadenými postavami. Pôjde napríklad o to, kto na danom



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová hra
Výrobca: Ubisoft Annecy
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ perfektná hudba
+ nové triky
+ hra vyzerá o čosi krajšie
+ krátke filmy so športovcami

- iba jedna mapa
- cena
- stále tie isté otravné bugy
- chýbajú iné športy
- chýba slovenská národnosť

HODNOTENIE:

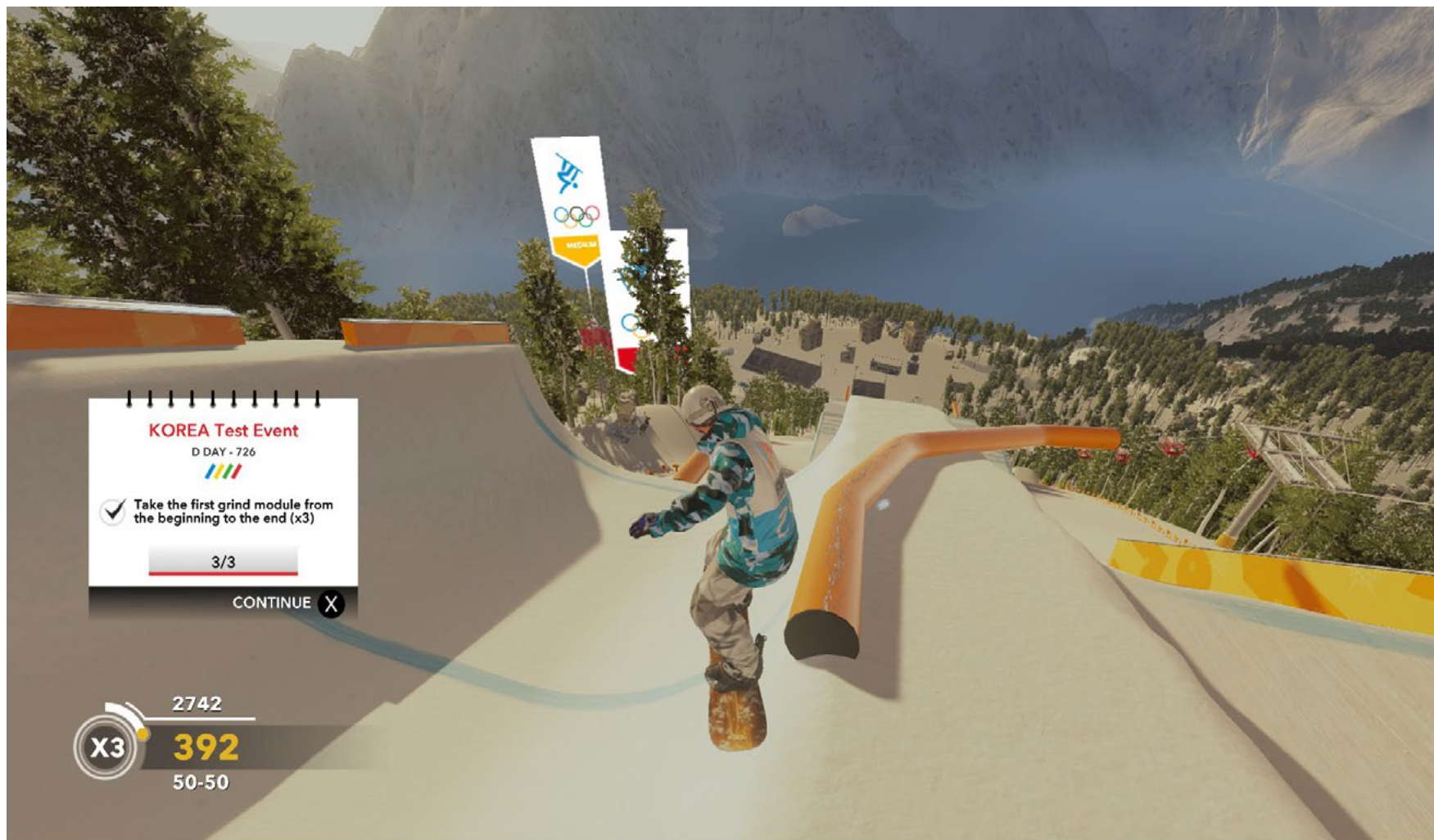
★★★★☆

zjazde nazbiera najviac bodov a podobne. Zo začiatku vám to možno pôjde ťažko, no režim je vytvorený tak dôkladne, že po pár pokusoch z vás bude majster snowboardu či lyži.

Hoci je nové DLC venované zimnej olympiáde, nájdeme tu iba zlomok disciplín, ktoré na skutočnom podujatí budeme môcť vidieť. Pôjde najmä o tie, v ktorých sa používa

snowboard a lyže. Koniec koncov, Steep je hra práve o týchto činnostiach a preto sa tomu nemôžeme ani čudovať. Na druhú stranu by také sánkovanie, boby, skoky na lyžiach či iné obdobné disciplíny prídavku len a len pridali na kvalite. Princíp jednotlivých disciplín je v podstate rovnaký, ako to je v základnej hre. Pribudli tzv. „olympijské eventy“, kde si to na svahu v jednotlivých disciplínach rozdáte so športovcami z celého sveta.

Rozčaroval ma ale fakt, že pri výbere národnosti vašej postavy si nemôžete vybrať slovenskú, a to tu nájdeme krajiny ako Holandsko či Mexiko. Škoda, keďže



práve aj naša krajina má pomerne šikovných zimných športovcov. Ako náplast' na dušu tu nájdeme českú národnosť, čomu sa však oveľa viac potešia naši bratia ako my.

Do hry pribudla jedna mapa, ktorá obsahuje Japonsko a Kóreu. Hoci ide iba o jednu mapu, čo sa môže zdať málo, ponúka veľa veľa eventov a množstva zábavy na dlhú dobu.

Naviac sú tieto ázijské hory veľmi odlišné od európskych či amerických, a tak budete často obdivovať virtuálnu prírodu a prostredie a užívať si rozmanité voľné jazdy. Verte či nie, ja som si toto prostredie skutočne užil.

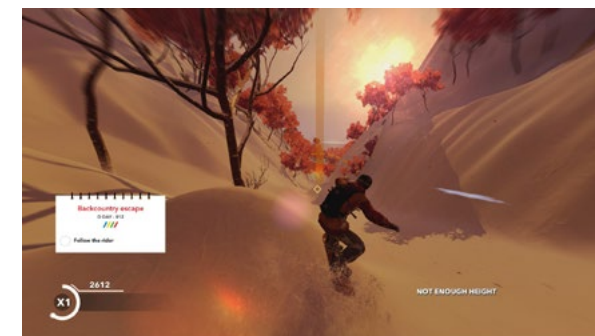
Ovládanie ostáva nezmenené a stále platí staré zlaté pravidlo zo základnej hry – bez gamepadu ani na krok. Isto, hra sa dá hrať aj na klávesnici, no stratíte na citlivosti ovládania. Ak máte po ruke ovládač, urobíte najlepšie, ak si ho na

Steep prostre zapojíte. Nové triky, ktoré pribudli, sú fajn a potešia najmä zarytých snowboardistov.

Hudobný „podmaz“ je fantastický a náramne sa do nej hodí. Rovnako dobre je na



tom aj grafické spracovanie, ktoré je podľa mňa o kúsok lepšie ako v základnej hre. Mimochodom, ak ste Steep ešte nikdy nehrali, no táto recenzia vás presvedčila, že je na to čas, určite sa poobzerajte po špeciálnej edícii s názvom Winter Games Edition. Okrem DLC Road to the Olympics obsahuje aj základnú hru, ktorá sa vám bude istotne hodiť.



Verdikt

Steep je sama o sebe doposiaľ najdokonalejšou snowboardovou hrou, aká bola kedy vyrobená. Nové DLC naviac prináša zaujímavý obsah práve v tom najlepšom možnom období, v zime pred olympiádou. Hoci sme sa dočkali iba jednej mapy, na zábave to neuberá a ak túto hru máte radi, nové rozšírenie prostre budete musieť vo svojej zbierke mať.

Lubomír Čelár

PlayerUnknown's Battlegrounds

NIE SOM SI ISTÝ, ČO JE PRI PUBG HORŠIE: ČI ENORMNÉ MNOŽSTVO HACKEROV NA PC PLATFORME, ALEBO ENORMNE ZLÁ OPTIMALIZÁCIA NA XBOX ONE. JEDNO AJ DRUHÉ DOKÁŽE HRÁČA VYTOČIŤ DO NEPRÍČETNOSTI.

Kúpiť si PUBG na Xbox One je ako ísť na film do naozaj zlého kina. Možno hrajú váš žáner, s vašimi obľúbenými hercami a hollywoodskym rozpočtom, ale BOŽE, tie sedadlá sú naprd, namiesto plátnej postel'ná plachta a pukance chutia, akoby ich robili z kukurice ešte z Kolumbových čias.



Ked' som po niekoľkých hodinách vypol ovládač a meditoval nad tým, prečo si štyri milióny hráčov takto ubližujú, uvedomil som si, že hádzať všetku špinu len na vývojárov by bolo neférové.

Isto ste už pochopili, že to naozaj zlé kino je v tomto prípade Xbox One – a je to najmä chyba Microsoftu, že svojich fanúšikov kŕmi, v porovnaní s konkurenciou, naozaj mizernou kuchyňou. PUBG, v takom stave,



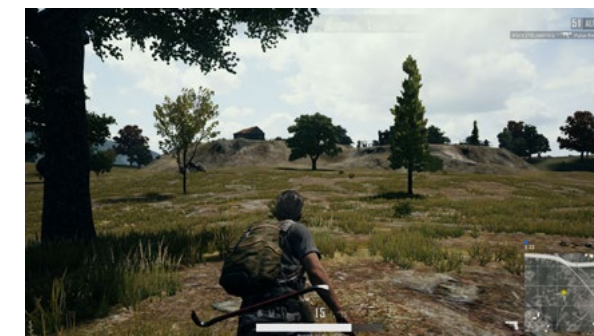
v akom je dnes, by u konkurenčného Sony neobstál. Nerád ukazujem prstom, ale predávať nedovarok za 30 dolárov je vcelku hnus.

Ani vylepšenia pre XOneX, ako HDR či 4K rozlíšenie, nie sú

spásenosné, keď vám hra každý druhýkrát spadne, textúry sa načítavajú, akoby išli pešo až z Číny, a celková grafická úroveň je prinajlepšom podpriemerná.

Niežby na PUBG pre Xbox One bolo všetko zlé. Matchmaking je fakt rýchly, to sa musí uznať, a prechod z jednej hry do ďalšej je plynulý.

V porovnaní s nedostatkami je to však žalosťne málo pozitívnych vlastností – ako keď vám do



prekladovom slovníku, rovná tak 50-percentnej kvalite hry. Na Metacritic je to oficiálne ešte menej.

Pritom, zázračne, hodnotenia recenzentov sú nadmieru pozitívne, až má človek pocit, že PUBG je niečo nové, niečo špeciálne, niečo... úchvatné. Nuž, nie je. Videá z hry od vývojárov síce vyzerajú nesmierne štýlovo, ale nenechajte sa oklamať silným marketingom.

Vcelku mi prvé spustenie PUBG pripomenulo moje začiatky v DayZ. Nadšenie, vzrušenie, očakávanie – potom sklamanie, frustrácia a nakoniec aj rezignácia. Nechcem nad PUBG lámať palicu, ale jediné, čo môžem v súvislosti s touto hrou odporučiť, sú naozaj len tie videá. Seriózne, pozrite si ich.

PUBG som si zahral na pôvodnej konzole Xbox One, a teda sa nevyjadrujem k tomu, ako môže hra prípadne bežať na S-ku či novom Xbox One X, alebo k tomu, ako dobre či zle sú aplikované vylepšenia pre najnovšiu, a najsilnejšiu, konzolu na trhu. Konzolová optimalizácia ja ale biedna vo všeobecnosti, keďže hra je stále súčasťou programu Game Preview, a tak nepredpokladám, že by X-ko dokázalo zázraky, obzvlášť, keď aj na ňom autori hru zamkli na 30 fps. Možem sa ale, samozrejme, mýliť – možno je Xbox One X tou najlepšou platformou pre hranie PUBG. Pokiaľ však ide o jeho staršieho, chudobnejšieho brata, tomu sa pri kúpe hry vyhnite.

Aj keby vás totiž PlayerUnknown's Battlegrounds bavilo ako žiadna iná hra na svete, technická a vizuálna stránka je aj napriek neustálym aktualizáciám stále žalosťná. Možno to bude o polroka či rok iné, ale teraz si tento titul do Xbox knižnice radšej nepridávajte.

Alebo sa potom nest'ážujte, že som vás nevaroval!

Mário Lorenc



bazéna spadne kopček obľúbenej zmrzliny. Vidíte, že tam je, spokojne si pláva v chlóre, ale že by si mali chuť znova si z neho dať...

Jediný svet, v ktorom by sa oplátilo kúpiť si PUBG v obchode Microsoftu, je svet taký, kde by bola táto hra súčasťou zbierky Play Anywhere. Aspoň by si mohol každý hráč vybrať, či

uprednostní mizerný výkon alebo zástupy cheaterov. Úprimne, netuším, čo je menším zlom.

Napriek všetkému je PlayerUnknown's Battlegrounds, bez nejakého skráš'ovania, herným fenoménom týchto dní, no ako je to možné, ide mimo mňa. Pokiaľ ide o Steam, celkový výsledok hodnotení je zmiešaný, čo sa, aspoň v mojom

Sea of Thieves

NAPNŮŤ PLACHTY!

Pirátskych hier je vo svete ako šafranu. Ak aj nejakú nájdete, nie vždy je dobrá. Predstavte si však, že teraz môžete ovládať vlastnú loď, vykopávať poklady, napádať iných pirátov, a to všetko online s hráčmi z celého sveta. Zdá sa vám to ako sen? Nie, to je Sea of Thieves!

Uzavretá beta priniesla zaujímavý druh hry

Uzavretá beta tejto hry trvala od 24. januára. Pôvodný dátum ukončenia mal byť síce 29. januára, no pre problémy a rôzne chyby bol predĺžený až do 31. januára. Pozrime sa, čo všetko nám hra ponúka.

Samozrejme, beta nebola plnohodnotnou hrou a z plnej verzie nám dala ochutnať iba kúsok. Ak ste hrali na PC, museli ste si hru stiahnuť z Microsoft Store, ktorý je na jednej strane pomerne profesionálne spracovaný, avšak trpí rôznymi chybami a nie veľmi prehľadný.

Mne sa na druhý deň hra odmietla spustiť. Musel som ju odinštalovať, opäť najsť v obchode, znova stiahnuť a nainštalovať (hra mala viac ako 13 GB). Verte či nie, nebol som jediný, komu sa niečo podobné stalo. V redakcii sme viacerí hromžili, že musíme hru opätovne stáhnúť. Beta Sea of Thieves v rovnakom dátume prebiehala aj na Xbox ONE a tvorcovia hry sa rozhodli pre možnosť cross-platformového hrania. To znamená, že počas hrania ste mohli naraziť nielen na PC hráčov, ale aj na Xbox ONE hráčov.

Po spustení hry ste dostali na výber z troch variácií hrania. Mohli ste hrať s „plnou posádkou“, teda so štyrmi ľuďmi, s menšou posádkou, kde ste



boli len dvaja alebo ste sa na svoju pirátsku púť mohli vydať iba ako vlk samotár. Ja som si pri prvom hraní vybral hneď tú najväčšiu posádku. Vyhladávanie spoluhráčov bolo relatívne rýchle a nemusel som dlho vyčkávať,

no nahrávanie hry bolo o čosi dlhšie. Ak však počkáte, ocitnete sa na náhodne vygenerovanej lodi alebo v prístave so svojimi novými spoluhráčmi. Pri troche šťastia spoluhráči budú ochotní komunikovať aj cez mikrofón.

A ak budú rozumní, možno sa aj dobre porozprávate a zabavíte. Ja som pri prvom hraní narazil na partiu Írov, ktorých prízvuk do Sea of Thieves sedel ako „zadok na šerbel“. Mikrofón je v tejto hre viac ako len potrebný, pretože bežný



chat tu (našťastie) nenájdete. Ak však aj tak nechcete komunikovať cez mikrofón, je tu možnosť používať prednastavené frázy, ktorých je naozaj neúrekom. Navyše sa menia podľa toho, aký predmet v ruke držíte. Ak držíte napríklad kompas, môžete svojim kamarátom poslať smer, ktorým sa majú vydať.

Môžete používať aj rôzne gestá, napríklad poklonu, smiech či tanec. Keď ste už skúsenejší pirát, rozhodne odporúčam zakúpiť si nejaký hudobný nástroj. A ak vás už všetko nudí, choďte do krčmy, opite sa a ovracajte všetko, čo sa dá. To proste k pirátskemu životu patrí.

Život piráta, arrr!

Personalizáciu postavy v bete zatiaľ nenájdete. Výzor postavy sa náhodne generuje a ostávajú vám iba zakúpené veci, ktoré ste si priniesli z predchádzajúcich ťažení. Určite by sa v plnej verzii

Nájdete na nich indície, kam sa máte vybrať a kde nájdete napríklad poklad. Potom na danom ostrove kopete a hľadáte rôzne truhlice, ktoré môžete v prístave za určitú sumu peňazí prediť. Keď vás omrzí život dobrodruha kopajúceho poklady, môžete sa vydať na dráhu zloducha a hľadať iné lode, prepadnúť ich a okrádať ich.

Počas svojho ťaženia si budete musieť dávať pozor na nástrahy mora, na krvilačných žralokov, či prekliate kostry, ktoré vás bez váhania napadnú. Ak narazíte na plytčinu, rozbijete si loď, budete musieť do podpalubia utekať s vedrom a vodu ručne vyhadzovať cez palubu.

Popritom bude musieť váš kolega rýchlo loď opraviť, aby sa nepotopila. Rôznu neplechu vám môžu robiť aj poklady, ktoré nájdete. Mojej posádke sa podarilo nájsť vzácny, no prekliaty poklad, pre ktorý sa loď neustále potápala.

Ovládanie lode tiež nie je jednoduché. Budete musieť navíjať plachty, spúšťať kotvu či presne kormidlovať a vyhýbať sa nástrahám vo forme plytčín a skál.

Po vizuálnej stránke hra nevyzerá vôbec zle, teda ak vám nevadí kreslená grafika a veselý vizuál. Práve preto hra nebude potrebovať najnovšiu mašinu a užijú si ju aj hráči s horšou konfiguráciou.

Rovnako dobre je na tom aj audio stránka hry, je veľmi dobre spracovaná a v bete sa jej nedalo nič vytknúť. Jediný problém, na ktorý som často narážal, boli rôzne chyby pri vyhladávaní spoluhráčov, chyby pri spúšťaní samostatnej hry.

Tieto neplesky mi naozaj kazili celkový zážitok z hry, a preto by bolo vhodné pracovať na ich odstránení pri vydaní plnej verzie. Myslím si, že ak vývojári nič nepokazia a hráčov nepodrazia, čaká túto hru veľká budúcnosť. A teraz už len oprášiť pirátsky meč a naskočiť na loď, kapitáni!

L'ubomír Čelár



Shadow of the Colossus

TIEŇ KOLOSU V TEJ NAJLEPŠEJ FORME

The Last Guardian, ICO a Shadow of the Colossus, toto všetko sú tituly, ktoré spája meno Fumita Uedu. Tento dnes už legendárny japonský dizajnér prináša do svojich hier nielen herný zážitok hodný bohov, ale aj kus umenia. Po vlačne prijatom The Last Guardian nám na dvere klope remake asi najlepšej Uedovej hry – Shadow of the Colossus.

Ako isto viete, Shadow of the Colossus debutoval v roku 2005 na PlayStation 2 a takmer okamžite si vydobyl titul jednej z najlepších hier, aké boli kedy vydané na túto platformu. Vžijete sa do úlohy neznámeho hrdinu, ktorý sa pokúsi priviesť k životu telo mladej dievčiny. Potom, čo ju priniesol na koni do miestneho chrámu, čaká na zjavenie akejsi entity, ktorá mu pomôže oživiť spomínané dievča. Aby sa tak stalo, je potrebné zdolať šesťnásť obrích kolosov.

Uedova klasika

V zásade ide o klasický Uedov počín. Hodit' hráča do neznáma, kde je obkolesený obrovskou monumentálnou krajinou a zároveň je bez štipky poznatkov o hrdinoch a ďalších postavách. Presne takto to funguje aj v Shadow of the Colossus.

Okrem nášho hrdinu do hry podstatnou mierou zasahuje aj váš kôň Agro, ktorého si postupom času obľúbite a prakticky tak vkĺznete do myšlienok Uedu. Medzi vami a Agrom sa vytvára akési puto a stane sa vašou neoddeliteľnou súčasťou.

Vrát'me sa ale k spomínaným kolosom. Každý jeden predstavuje svoju vlastnú monumentálnosť a spája ich len jedna vec, ktorou je ich veľkosť. Jednotlivé kolosy sú vo svete Shadow of the Colossus roztrúsené na špecifických miestach

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Bluepoint Games

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ perfektne zvládnutý remake
+ nezabudnutel'né súboje
+ pocit z objavovania neznáma

- kamera
- presne nalinkovaný a predvídateľ'ný príbeh

HODNOTENIE:



a ich poradie, ako ich odhaľujete, je presne nalinkované, čo je možno trochu sklamaním.

Kompas v podobe vášho meča

K tomu, aby ste ich našli, vám pomôže kompas v podobe vášho meča. Ten vďaka paprskom a zvuku správnym natočením ukáže smer ďalšej cesty. K jednotlivým presunom vyžijete práve Agra, takže jazda na koni sa stane vašou rutinou.

Agro reaguje na zapískanie a oslovenie, takže stačí stlačiť príslušné tlačidlo a kôň je vám k dispozícii. Chvíľku potrvá, kým si osvojíte ovládanie, takže prvá jazda bude určite úsmevná, no stačí to prelúsknuť a dostanete sa do toho.

Zaujímavým prvkom je možnosť zvoliť si dva druhy ovládania. To pôvodné z čias PlayStation 2 a modernejšie, ktoré využíva potenciál nového gamepadu od Sony. Po osvojení ovládania a pochopenia mapy sa už vydávate za prvým kolosom. Nasleduje scenár, aký sa bude opakovať pri každom ďalšom obrovi. Dôjde na krátke

predstavenie, respektíve prebudenie kolosu a vy sa vydávate v ústrety veľkému boju.

Nájst' slabiny

V prvom rade musíte zistiť slabiny kolosu. Tie predstavujú akýsi symbol, takže najprv ho objavíte a postupujete ďalej, pokiaľ nenarazíte na ďalšiu.

Obrovským zážitkom je práve samotný súboj, keďže musíte zistiť, čo na daného obra platí. Hlavné ciele sa nachádzajú prevažne na ich tele, takže sa na nich musíte vyštverat' a zabodnúť im meč na správne miesto.

Obrom je logicky nepríjemné, že sa po nich promenádujete, takže sa musíte pevne držať. Nesmiete to však prehnať, pretože k dispozícii je limitovaná stamina a tá sa doplní len vtedy, ak sa obra nedržíte.

Pokiaľ už na ňom ste a máte pevný základ, tak sa držať nemusíte. Ak však so sebou bude kolos lomcovať, musíte sa chytiť. Všetko je to o načasovaní a postupnom plazení a štveraní sa k zraniteľnému miestu.

Skvelé animácie

Animačne je to zvládnuté takmer dokonale. Miestami mi to pripomínalo Nathana zo série Uncharted, takže o tomto žiadna debata. Jediná nepríjemnosť je kamera, ktorá vie byť v bojoch dosť nezbedná, no dá sa to zvládnuť. Oveľa horšie to bolo práve v prípade, keď som s



Agrom potreboval prejsť užším koridorom, pričom podobne je na tom aj skákanie a lozenie nášho hrdinu v podobných priestoroch.

Nečakajte tu žiadne postupné zlepšovanie vás či vášho kôňa. Všetko je presne nadiktované, no verte mi, vôbec vám to nebude prekážať. Po zvládnutom boji sa už neviete dočkať ďalšej cesty za

kolosom, pričom náležite si vychutnáte síce prázdnu, no perfektne vymodelovanú a navrhnutú krajinu neznáma.

Po tom, čo kolos zneškodníte, sa vám na mape zobrazí jeho symbol a vy si postupne robíte predstavu o tom, kde sa nachádzate. Po súboji sa vždy ocitnete v chráme, takže cestovanie je spočiatku z jedného bodu, no každá ďalšia cesta vás nenechá chladného.

Foto mód

Neraz som totiž musel zoskočiť z koňa a kochať sa nádhernou krajinou. Monumentálne zábery si viete zvečniť vďaka implementovanému foto módu a verte mi, ja som spravil niekoľko desiatok záberov.

V tomto patrí absolutórium štúdiu Bluepoint Games, ktoré za týmto perfektným remakom stojí. Týchto nadaných vývojárov vám iste netreba predstavovať. Na ich listine by ste našli HD kolekciu Metal Gear Solid, kompletný remaster série Uncharted či remaster God of War kolekcie.

Remake ako sa patrí

Ani v Shadow of the Colossus nenechali nič na náhodu. V žiadnom prípade nebudeme hovoriť, že je to remaster. Vývojári kompletne prekopali krajinu a modely, textúry sú perfektne ostré a vo vysokom rozlíšení. Pridali aj rôzne vylepšenia a taktiež podporu HDR. V menu si dokonca viete nastaviť možnosť sústrediť prostriedky konzoly na výkon alebo kvalitu.

Ani hudba a efekty sa nedajú zahanbiť. Najme v súbojoch je počuť dôraz na monumentálnosť bitiek vďaka perfektnej orchestrálnej hudbe. V konečnom dôsledku by som si z toho vedel predstaviť aj kvalitný samostatný soundtrack.

Ak k tomuto počinu sadnete po prvýkrát, tak počítajte, že si hru užijete zhruba 9 až 10 hodín. Mne to trvalo asi 6 hodín, no to už mám za sebou pôvodný titul. V každom prípade je znovuhrateľnosť takmer nulová.

Áno, môžete si to skúsiť na inej obťažnosti (k dispozícii sú tri), no neviem, či je práve toto dostatočným lákadlom. Samozrejme, nechýbajú trofeje, ale to už beriem ako samozrejmosť.

Verdikt

Shadow of the Colossus tu máme už tretíkrát. Najprv na PlayStation 2, potom ako remaster na PlayStation 3 a teraz na nás zaútočil remake na PlayStation 4. Pokiaľ ste k Shadow of the Colossus ešte nikdy nepričuchli, verte, že si budete odnášať skvelý pocit z hry a vryje sa vám do pamäte.

A verte, že ani my, starší, si túto ikonu v pôsobivom kabáte nenecháme ujsť, pretože Shadow of the Colossus prichádza v tej najlepšej forme. Berte!

Ján Schneider

SteelSeries Sensei 310

Ten pravý hlodavec pre elektronické športy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad
- + ambidextrous design
- + softvér
- + ergonómia
- + konštrukcia
- vyššia cena



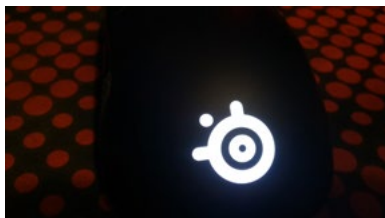
ŠPECIFIKÁCIE:

Druh: herná myš
Senzor: True Move 3
Druh senzora: optický
Rozsah: 100 – 12000 CPI
Odozva: 1 ms (1000 Hz)
Počet tlačidiel: 8
Spínače tlačidiel: Omron (životnosť 50 mil. stlačení)
Podsvietenie: RGB
Farba: čierna

SteelSeries prichádza na slovenský trh s myšou Sensei 310, ktorá podľa slov výrobcu ponúka prvý 1:1 eSport senzor a spínače tlačidiel s dlhou životnosťou. Celkovo ho možno zaradiť medzi top model Rival 600 a základný model Rival 110. Navyše prináša ambidextrous design, ktorý by mal vyhovovať rovnako pravákovi ako aj ľavákovi. O tom, ako sa tejto myši zatiaľ darí, sa dočítate v nasledujúcich riadkoch.

Obsah balenia

Myš Sensei 310 prichádza v malej škatuľke s veľkou ilustráciou myši na prednej strane. Ako býva zvykom, vzadu sa nachádzajú technické špecifikácie



a údaje, ktoré ho porovnávajú s jeho bratom, Rivalom 310.

Vnútro balenia je prosté – hneď po otvorení padne váš zrak na myš a písomnú dokumentáciu uloženú vedľa nej.

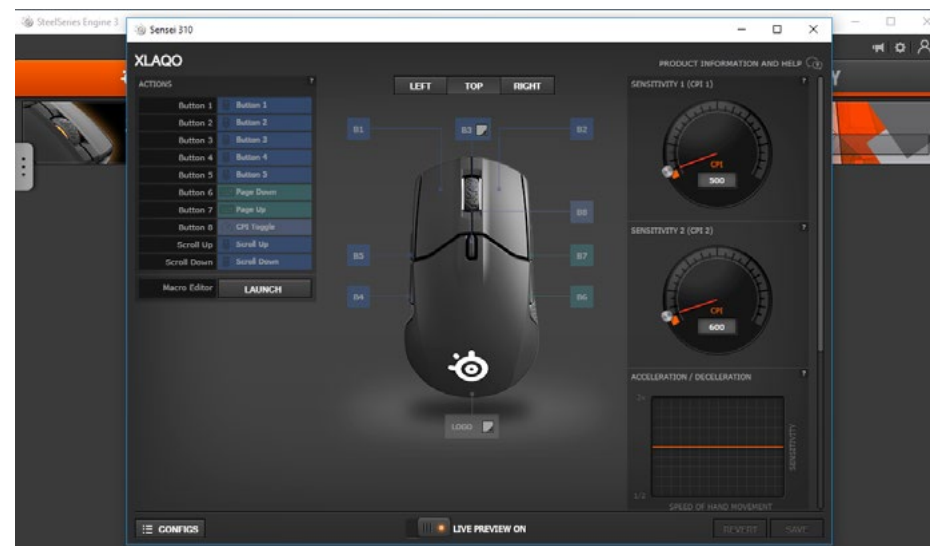
Konštrukcia a ergonómia

Konštrukcia myši je celoplastová, výnimkou sú časti bočných strán, ktoré tvorí guma s vrytým trojuholníkovým vzorom. Ostatné,

plastové časti majú matný, príjemne hladký povrch a čo je najdôležitejšie – nezdržiava pot.

Na myši nájdeme aj dve podsvietené zóny, jednou z nich je koliesko a druhou logo. Obe disponujú, ako sa na rok 2018 patrí, možnosťou slobodnej voľby z RGB spektra.

Čerstvú dávku energie dodáva myši 2-metrový kábel potiahnutý gumou. Trochu



však zamrzí, že SteelSeries pri výrobe radšej neuprednostnilo oplet.

Myš vsádza na svoj ambidextrous design, čo znamená, že vyhovuje pravákovi aj ľavákovi. Počas používania sedí v ruke naozaj výborne a vďaka bočnému gripom sa nešmýka ani pri náročnom hernom besnení.

Ľavé i pravé tlačidlo má príjemný stisk, nie je tvrdé ani mäkké. Na oboch stranách sa nachádza dvojica bočných tlačidiel, ktoré si môžeme preprogramovať buď na makro, alebo na inú skratku. Rozmiestnenie tlačidiel je premyslené, preto nehrozí, že niektoré z nich omylom stlačíte. Výrobca osadil tlačidlá špeciálnymi mechanickými spínačmi Omron, ktoré majú životnosť až 50 miliónov stlačení.

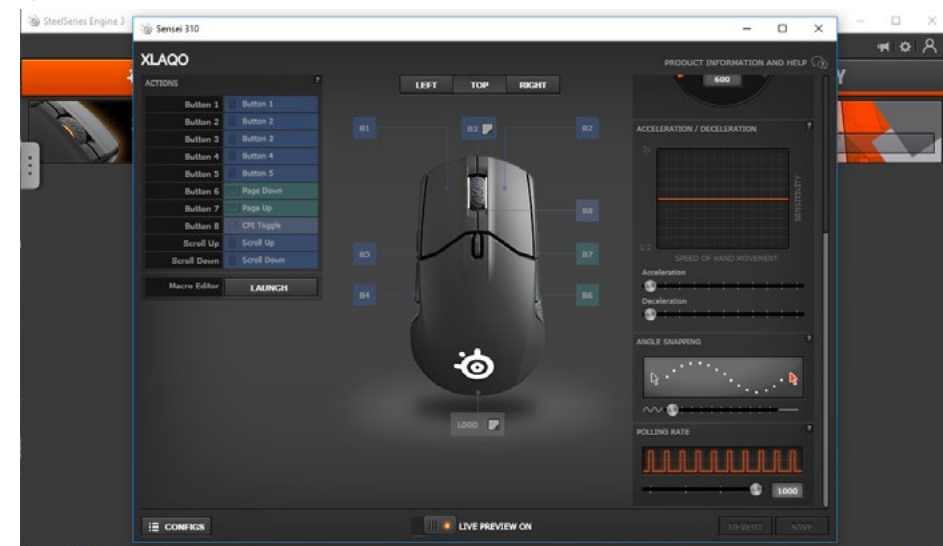
Medzi hlavnými tlačidlami sa nachádza koliesko a CPI snímač. Koliesko má dobrú textúru, nevŕzga a nezasekáva sa. CPI snímač je len jednodolhový, no vzhľadom na to, že myš ponúka len možnosť ukladať 2 CPI profily, je táto voľba pochopiteľná.

Senzor a softvér

Výrobca osadil tento model myši senzorom pýšiacim sa tým, že je prvým, čisto eSport-ovo orientovaným senzorom, pričom ponúka snímanie v pomere 1:1. Myš nemala problém so žiadnou hrou bez ohľadu na žánr. Jej fungovanie bolo presné a nemala žiadny problém s latenciou. Softvér skvelo podporuje potenciál, ktorý Sensei 310 ponúka. V softvéri SteelSeries Engine 3 nájdeme všetko, čo hráč môže

potrebovať – od nastavenia dvoch RGB farebných zón, cez CPI a makro profily, až po automatické spustenie profilu podľa aplikácie, v ktorej sa práve nachádzame. Ak teda hráme napríklad Counter Strike a vytvoríme si profil, ktorý nastavíme na detekciu spustenia, myš automaticky prepne profil s našimi uloženými nastaveniami. Po vypnutí hry sa znovu prehodí do štandardného stavu. Niektoré profily sú stiahnuté vopred, SteelSeries však ponúka aj možnosť pridať či vytvoriť ďalšie.

Okrem spomínaných možností môžeme upravovať vlastnosti senzora, ako napríklad nastavenie akcelerácie/ decelácie, rýchlosť odozvy či CPI. Softvér ponúka aj možnosť vytvorenia makier. Keďže je tento proces jednoduchý, zvládne ho naozaj každý. Nemusíme pri tom využívať len tlačidlá myši, vybrať si môžeme aj z klávesov na klávesnici, dokonca



môžeme meniť prestávky medzi nimi. Potom už nie je nič ľahšie ako priradiť makro k jednému z klávesov.

Záverečné hodnotenie

SteelSeries Sensei 310 je naozaj výborným kusom hardvéru. Kvality jej senzora určite ocení aj každý eSport profesionál. Vďaka tomuto senzoru je používanie myši pohodlné, čomu značne napomáha aj jej ambidextrous rozloženie. Tlačidlá myši ponúkajú životnosť až 50 miliónov stlačení a softvér vyniká rôznymi možnosťami úprav. Avšak i napriek mnohým plusom je práve kvôli vyššej cene značne obmedzené publikum záujemcov, ktorí sú schopní zaobstarať si tohto hlodavcu.

Lukáš Batora

Genesis Rhod 110

Klávesnica pre nenáročného hráča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 7€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahká konštrukcia
- + laserom popísané klávesy
- + anti-ghosting a blokovanie klávesu Windows
- + odolnosť proti vode
- + veľmi tichý chod
- + zameniteľné funkcie WASD a šípok
- + príjemne nízka hmotnosť
- + pomer ceny a užitku

- slabé protišmykové podložky
- vysoký zdvih klávesov
- absencia podsvietenia a slovenských popisov

ŠPECIFIKÁCIE:

- membránová herná klávesnica
- zónový anti-ghosting
- blokovanie Win
- odolnosť proti rozliatu tekutiny
- USB
- 452 x 15 x 35 mm
- kábel 170 cm

klávesov: 104

funkcií cez Fn: 12

HODNOTENIE:



Genesis Rhod 110 patrí medzi ľahké membránové modely štandardnej veľkosti. Možno ste sa už vopred pozreli na cenu. Áno, je až taká lacná, a pritom oproti obvyčajným klávesniciam ponúka herné funkcie.

Vzhľad a konštrukcia

Okraj konštrukcie okolo klávesov je pomerne úzky, a tak minimalizuje celkovú veľkosť. Tento okraj je olemovaný sýto červeným plastovým zakončením. Trochu to oživuje celkový vzhľad, ktorý by bol bez tohto prvku celkom fádny. Je tu však jedno pozitívne „ale“. Vzhľad si môžete oživiť v podstate aj sami. V balení totiž nájdete aj červené klávesy WASD a šípky, ktorými môžete nahradiť predinštalované čierne. Navyše si môžete funkcie týchto dvoch skupín zameniť pomocou klávesovej skratky. To môže byť výhoda v hrách, ktoré to neumožňujú, no vy ste zvyknutí na jeden z týchto spôsobov ovládania pohybu.

V oblasti protišmykovej výbavy tu nájdete dve klasické gumové

podložky, ktoré klávesnici príliš nebránia kĺzať sa po stole. Bez ohľadu na to, či sú zadné nožičky vysunuté, alebo nie. Pokiaľ ste povahovo pokojnejší, bude vám to stačiť. No ak pri hrách energicky šťucháte do klávesov a na stole nemáte protišmykovú podložku, môže sa vám sem-tam pohnúť. Konštrukcia je celoplastová

a obsahuje klasické tri signálne LED. Popisy klávesov sú vytvorené laserovou metódou, ktorá má zabrániť ich skorému zotieraniu používaním. Numerická časť tu nechýba, no slovenské popisy klávesov na Rhod 110 svoje miesto nenašli. Rovnako ako pri príbuzných modeloch od Genesis aj klávesy v strednej časti sú ergonomicky



mierne naklonené od používateľa a spodný rad sa zvažuje smerom k nemu. Oboje oceňujeme. Zjednodušuje sa tým totiž používanie vzhľadom na vysoký zdvih, ktorý klávesy majú.

Funkcie

Podsvietenie je to, čo by klávesnica potrebovala ako soľ. Pri večernom hraní, alebo pri tvorbe textu by aj skúsený používateľ ocenil aspoň jednofarebné podsvietenie s fixne stanovenou intenzitou.

Spomínané vymeniteľné farebné klávesy a svetlo monitora v tomto smere trochu pomáhajú, no nie je to celkom to isté. Na druhej strane oceňujeme, že výrobca model neukrátil o niektoré funkcie aktivovateľné klávesom Fn v kombinácii s funkčnými klávesmi v hornom rade. Máme na mysli napr. spúšťanie mailového klienta, webového



Verdikt

Genesis Rhod 110 je lacné a jednoduché riešenie pre nenáročných či menej majetných hráčov. Okrem tichých membránových klávesov prináša funkcie ako blokovanie klávesu Windows, anti-ghosting a ochranu proti poliatu tekutinou. Dizajn nie je nijako zvlášť pútavý, no dá sa trochu oživiť výmenou klávesov na ovládanie smeru v hrách za priložené červené. Nič sa však nedá robiť s absenciou podsvietenia, ktorá zaväzuje najviac. Na druhej strane bude Rhod 110 asi hlavne v rukách mladých hráčov aktívnych najviac cez deň. Keby vám tento prvok chýbal, odpočítajte si od hodnotenia jednu hviezdičku. V konečnom dôsledku zdôrazníme, že ide o klávesnicu, ktorú kúpite doslova za pár eur, takže jej orientáciu na hernú sféru treba len oceniť.

Peter Vnuk



MSI Force GC30

Príjemný spoločník na gauči aj na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché pripojenie
- + funkčnosť na PC, konzolách aj Androide
- + kvalitné materiály
- + pekný dizajn
- + cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované operačné

systémy: Windows

10/8.1/7, Android

4.1 a vyššie

Podpora herných

konzol: Áno

Rozhranie: USB 2.0

Batéria: 600 mAh

lithium battery

Výdrž batérie: až

do 8 hodín

Doplňky: Vymeniteľný

D-PAD kryt, Bezdrôtový

adaptér, 2m USB a

30cm OTG USB káble

HODNOTENIE:



Počítač alebo konzola? Klávesnica s myšou alebo gamepad? Za stolom či na pohodlnom gauči? Treba sa vlastne ešte stále pýtať tieto otázky? Je samozrejme, že konzoly majú svoje výhody, ale hrať na počítači s gamepadom z pohodlia gauča už dávno nie je žiadna veda. K počítaču sa už dajú pripojiť ovládače určené pre konzoly a na druhej strane je možné kúpiť kvalitné gamepady od rozličných herne zameraných spoločností.

Jednou zo spomínaných firiem je po novom aj MSI, ktorá do svojej ponuky zaradila dva modely – Force GC20 a GC30. Plánuje tak ešte viac ul'ahčiť spôsob, ako dosiahnuť hernú pohodu. Model GC20 je určený pre hráčov obl'ubujúcich káblové pripojenie, zatiaľ čo GC30 je možné pripojiť prostredníctvom kábla, ale aj bezdrôtovo, a to nielen k počítačom, ale aj k iným

zariadeniam. Do redakcie zavítal na otestovanie bezdrôtový model, a tak neostávalo nič iné, než spustiť pár dobrých hier a otestovať ho.

Obal a jeho obsah

Keďže ide o menšie zariadenie, nedá sa očakávať, že jeho obal

bude mať veľké rozmery. V krabičke ladenej do tmavých farieb sa ukrýva nielen samotný ovládač, ale aj bezdrôtový USB adaptér, dvojmetrový USB kábel na nabíjanie a prepájanie, OTG kábel na prepojenie so zariadeniami s operačným systémom Android a magnetický



kryt na D-Pad s odlišným rozložením pre prispôsobenie ovládača pre rozličné hry.

Prvé dojmy a spracovanie

GC30 Gamepad má takmer perfektnú váhu. Nepôsobí l'ahkým a lacným dojmom, ale nie je ani príliš ťažký, takže si pri hraní nebudete musieť dávať pauzu pre navrátenie sily do prstov a rúk. Všetky tlačidlá ponúkajú očakávanú odozvu pod prstami a musím rozhodne oceniť najmä pocit pri stláčaní LT a RT tlačidiel. Analógové páčky sú dostatočne presné a ponúkajú odozvu, pri ktorej som sa nebál hrať aj na presnosť a pustiť sa do strelecky založených hier. Povrch ovládača je z pololesklého plastu. Jeho výhodou a najlepšou vlastnosťou zároveň je odpudivosť nečistôt a odtlačkov, takže ani po dlhšom hernom posezení som nemal pocit, že treba bežať po vlhké utierky a vyčistiť ho, ako sa mi to už stalo pri niektorých modeloch od konkurencie.

Rozvrhnutie a vychytávky

Kombinácia čiernej a červenej ovládaču naozaj pristane. Rozloženie je rovnaké ako na ovládači Xbox One, takže každý, kto už hrával na Xboxe, sa bude cítiť ako doma. Miesto loga Xbox je na tomto ovládači, samozrejme, logo MSI, ktoré ale plní tú istú funkciu. Špecialitou tohto gamepadu je vymeniteľný kryt osemsmernového D-Padu. Jeho kryty ponúkajú magnetickú úpravu a dajú sa tak jednoducho strieďať podľa hry, ktorú práve hráte a na ktorú sa viac hodí jedna



či druhá forma. Čo sa týka softvéru, MSI neponúka nič extravagantné. V praxi vlastne neponúka žiaden, nakoľko gamepad funguje na princípe plug and play a po pripojení k počítaču, konzole či k smartfónu fungoval bezchybne.

Výdrž batérie a kvalita pripojenia

Výhodou GC30-ky je možnosť používať ju v bezdrôtovom režime a MSI sľubuje minimálne osem hodín herného času, kým bude nutné ovládač znovu nabiť. Počas môjho používania som nezachytil žiadne problémy s nedostatkom energie po aktívnom používaní počas dvoch herných posezení

– prvé trvalo 5 hodín a druhé viac ako šesť. Samozrejme, je možné, že niektoré hry, v ktorých je nutný častejší vstup z ovládača, ho vybijú rýchlejšie. Avšak výdrž najmenej jedenásť hodín postačí aj tým najväššivejším hráčom. Hlavne, keď je možné ovládač pripojiť aj káblom a pokračovať tak v hraní bez prestávok. A príjemný je tiež dosah gamepadu, s ktorým som bol schopný ovládať hru takmer cez dve miestnosti, takže pri bežných podmienkach by s ním problémy byť nemali. Pripojenie OTG káblom ku smartfónom pri mojom testovaní fungovalo tiež bezchybne, hoci musím poznamenať, že 20-centimetrový kábel je trochu krátky. Bez nejakého držáku na smartfón nebolo hranie s mobilom na stole a ovládačom v rukách veľmi pohodlné.

Zhrnutie

Niektoré hry si naozaj vyžadujú gamepad, aby sme dosiahli ten správny herný zážitok. A je len dobre, že stále viac spoločností ponúka svoje verzie ovládačov, ktoré takéto zážitky dokážu sprostredkovať. MSI Force GC30 je naozaj kvalitný kúsok za cenu, ktorá sa vyrovná originálnemu Xbox One ovládaču a je dokonca nižšia, pokiaľ sa k cene Xbox ovládača prirátá nutná investícia do bezdrôtového adaptéra, aby sa vôbec dal pripojiť s počítačom. Ak premýšľate nad kúpou gamepadu s Xbox rozložením, môže byť MSI Force GC30 naozaj zaujímavou alternatívou.

Daniel Paulini

MSI GE63VR 7RF RAIDER

Herný notebook s poriadnou dávkou výkonu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 2000€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + konštrukcia
- + výkon
- + klávesnica
- + 120Hz displej
- + 3ms odozva
- + touchpad
- + miesto pre upgrade
- + možnosť upgradu bez odoslania do servisu
- + Killer LAN
- + režimy Shift

- teplota procesora
- pozorovacie uhly displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Konfigurácia: 014CZ

Farba: čierna

Konštrukcia: kov a plast

Procesor: Intel

Core i7-7700HQ

Grafická karta: NVIDIA

GTX 1070 8GB

RAM: 1x16GB

DDR4 2400MHz

Batéria: 6 článková,

51Wh, 230W

nabíjací adaptér

Rozmery základne:

383x260x27.5mm

HODNOTENIE:



Ak často cestujete, no radi sa hráte počítačové hry, alebo proste potrebujete dávkou výkonu so sebou určite ste rozmýšľali nad niektorými odsudzovanou kategóriou zariadení – herného notebooku. Na trhu ich je veľa v rôznych cenových hladinách s ešte rôznejšími konfiguráciami. Je tento 2000€ model hoden svojej ceny a zaslúži si svoje miesto v srdciach hráčov? Čítajte ďalej...

Obsah balenia, prvý dojem

Notebook od spoločnosti MSI prichádza vo veľkej škatuli ladenej do čierno-červena s veľkou ilustráciou draka na prednej strane. Na zadnej strane nájdeme

vypichnuté tie najväčšie vychytávky tohto konkrétneho modelu. Vo vnútri nájdeme samotný notebook v látkovom obale, nabíjačku a manuály. Hneď po vybalení z látkového obalu nás príjemne poteší akýsi pocit prémiovosti. Bude to pravdepodobne kvôli tomu, že väčšina vonkajšej kostry je z kovu, až na spodnú časť, ktorá je z plastu.

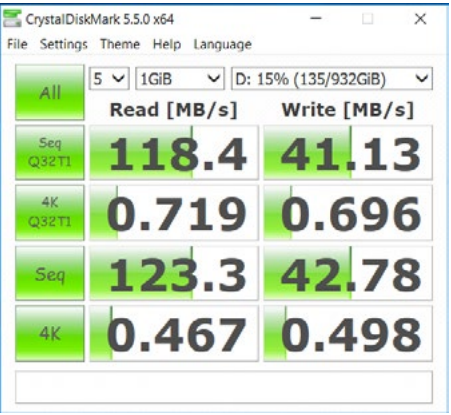
Vďaka kovu je notebook pevný a tým, že je hlavná základňa je tvorená len z dvoch častí, ktoré sú dobre zaskrutkované do seba, nevŕzgá. Flex displeja je minimálny, čo je ďalším znakom, že si MSI dalo záležať. Nad displejom nájdeme HD webkameru, ktorá svojou kvalitou postačuje na

videohovory. Svojimi rozmermi a váhou patrí medzi kompaktné herné stroje, konkrétne rozmery sú 383x260x27.5mm a váha činí 2.39kg.

Z hľadiska konektorovej výbavy sú obe bočné strany zaplnené na maximum. Nájdeme na nich vstup pre napájanie, 3x USB 3.0 typ A, USB 3.0 typ C Gen2, 1x Ethernet, otvor pre Kensington zámok, 1xHDMI (rozlíšenie až 4K@60Hz), 1x miniDP, výstup pre slúchadlá, vstup pre mikrofón a čítačku SD kariet.

Herný výkon, zvuk a výdrž

Konfigurácia 014CZ, ktorú nám spoločnosť MSI zapožičala má procesor od spoločnosti Intel,



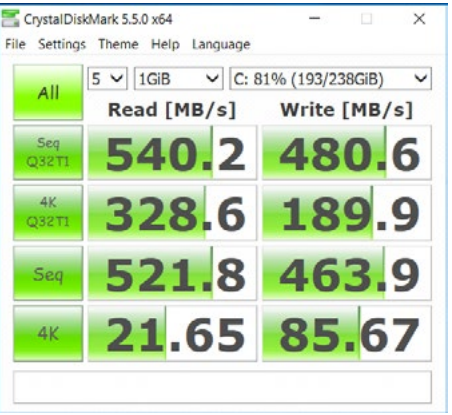
konkrétne model 7700HQ, ktorému sekunduje grafická karta Nvidia GTX 1070 8GB s 256-bitovou zbernicou. Notebook má 16GB operačnej pamäte, ktoré bežia na frekvencii 2400MHz.

Notebook po nainštalovaní aplikácie MSI Dragon Center, sa sprístupní funkcia Shift, ktorá ponúka niekoľko výkonových režimov (Eco, Sport, Turbo). My sme testovali všetky hry v režime Sport a v režime Turbo. Režim Turbo ponúka pretaktovanie grafickej karty o nanajvyš 200MHz na jadre a 300MHz na pamätiach. Taktiež tieto režimy zvyšujú takt RAM z 2400MHz na 2666MHz. Režimy Sport a Turbo fungujú iba ak je GE63VR pod nabíjačkou.

Procesor sa počas testovania hier pohyboval v zátazi pri teplotách okolo 90°C, pričom si stále zachovával frekvenciu okolo 3.4GHz. Počas syntetického testovania vyletela teplota vysoko, a preto bol notebook nútený sa podtaktovať, čo potvrdzuje aj nižší výsledok Cinebench, ktorý je až o 100 bodov nižší ako priemer. Notebook ma vedľa napájacieho tlačidla aj špeciálne tlačidlo Cooler Boost, ktoré roztočí oba ventilátory na maximálne otáčky (až 5500 otáčok oba). GE63VR sa okamžite premení na stroj znejúci ako vrtuľník, no na druhej strane pobeží o niečo chladnejšie. Teoreticky si môžete predĺžiť životnosť procesora a grafickej karty na úkor životnosti ventilátorov.

Grafická karta bežala na slušných 75°C, čo je na notebook naozaj veľmi slušná hodnota.

Niet sa čomu čudovať. Akonáhle odklopíme spodný plastový plát, tak si všimneme množstvo heatpipes, ktoré sa starajú o tepelný prenos. Chladenie grafickej karty a VRAM zaistí uje 6 heatpipes, zatiaľ čo u procesora je to len polovica, no procesory notebookov sú



prípravené na vyššie teploty. Rovnako si všimneme aj voľnú pozíciu pre RAM pamäte, takže máte možnosť rozšírenia. Taktiež je voľná aj druhá pozícia pre M.2 disk. Podpora NVMe je samozrejmosťou. Notebook potom dovolí vytvoriť diskové pole RAID0. Na jednej zo skrutiiek spodného plastového plátu sa nachádza záručná nálepka a bez jej pretrhnutia sa nebudete môcť dostať do útrobov zariadenia. Pokiaľ nespôsobíte mechanické poškodenie a iba si vylepšíte vaše komponenty (napríklad si pridáte SSD alebo RAM) o záruku neprídete.

Čo sa výdrže týka, nejedná sa o žiadnu výhru. V plnej zátazi vydržal notebook 50 minút. Pri kancelárskej práci a nenáročnom používaní vydrží skoro 5 hodín.

Displej

GE63VR prichádza v konfigurácii 014CZ so 120Hz displejom. Jeho farby sú v poriadku, pokrýva 100% sRGB farebného gamutu, no určite nie sú až tak dobré ako keby sa jednalo o IPS panel. Farebné podanie je dobré, pozorovacie uhly sú horšie. Pri pohľade

z boku sú dobré, no pri pohľade z vrchu si všimneme akoby biely filter obrazu a pri pohľade zospodu sú farby extrémne presaturované. Niet sa čomu diviť, keďže sa jedná o TN panel. Tento mínus sa snaží aspoň trochu kompenzovať 3ms odozvou a 120Hz obnovovaním.

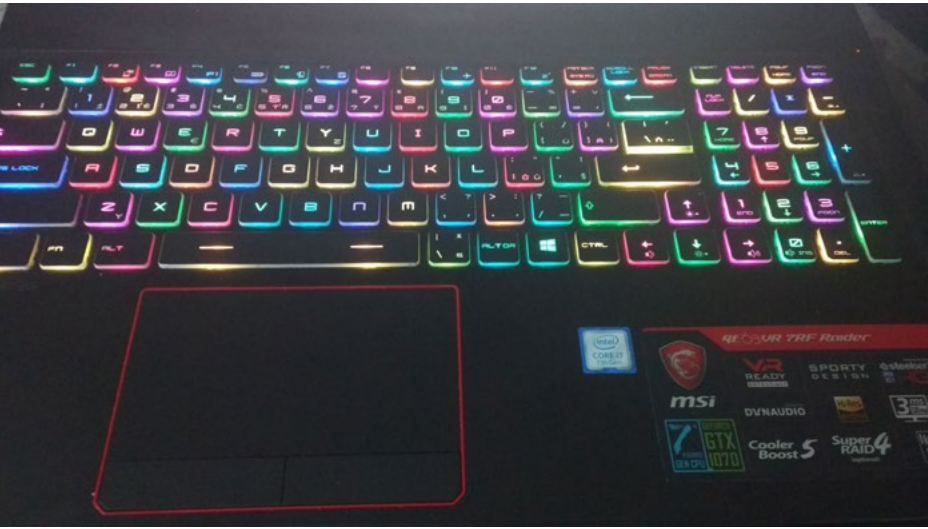
Klávesnica a touchpad

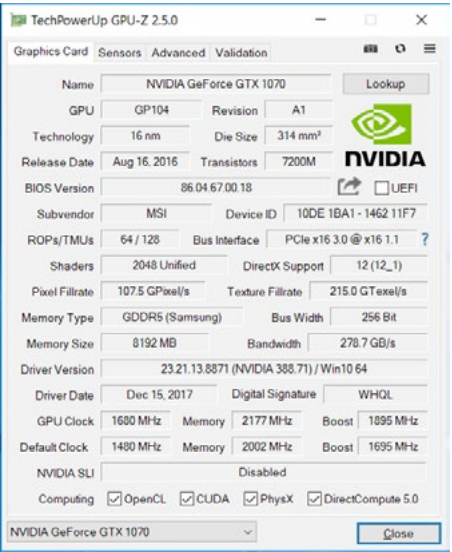
Klávesnica je navrhnutá spoločnosťou Steelseries. Je ťažké si nevšimnúť ako pri prvom spustení hýri všetkými farbami vďaka RGB individuálnemu podsvieteniu každej klávesy. Okrem toho, že vidíte na klávesy aj v tme môžete urobiť aj dobrý dojem na ostatných, pretože každého bude zaujímať, kto rozbieha diskotéku na svojom notebooku.

Píše sa na nej skvele, pretože písanie je naozaj pohodlné. Klávesy sú správne rozložené, akurát pre mňa bolo zo začiatku utrpením zvyknúť si na malé F klávesy. Po pár hodinách som si ale zvykol.

V softvéri od Steelseries si môžete konfigurovať individuálne podsvietenie každej klávesy, alebo si môžete vybrať jeden z prednastavených módo.

Touchpad, ktorý sa nachádza pod klávesnicou, je umiestnený bližšie k ľavej strane zariadenia, ale zároveň zanecháva dostatočne veľa miesta na opretie zápästia. Celkovo funguje dobre či už s čistými, ale aj masťnými prstami. Má príjemný povrch po ktorom dobre kĺžu prsty. Taktiež rozpoznáva aj gestá napríklad v podobe posúvania webstránok. Trochu vylepšiť by chceli tlačidlá pod touchpadom, pretože pocit z ich používania nebol až tak dobrý, občas som si myslel,





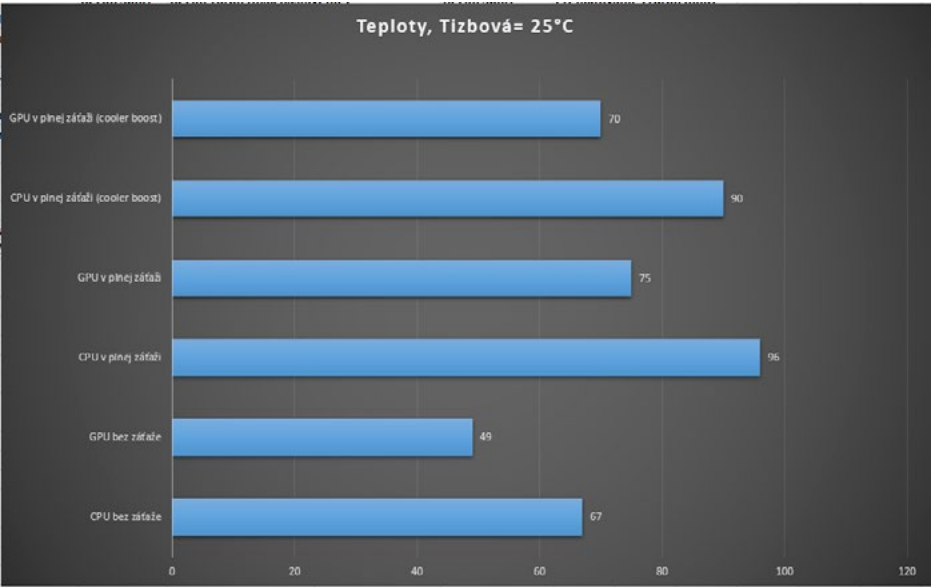
že ľavé tlačidlo zlomím. Na druhej strane nie sme prvými, kto notebook dostal na testovanie, takže ťažko súdiť.

Reproduktory

Za jeden z plusov tohto zariadenia by som určite označil reproduktory. O ozvučenie sa postarala spoločnosť Dynaudio.

Čo sa zloženia týka, tak je notebook zospodu osadený dvoma 2W vysielacími a dvojicou 3W wooferov. Pri maximálnej hlasitosti sme nezaznamenali žiadne neprimerané rušenie ani skreslenie.

Reproduktory majú dobré bassy rovnako ako aj stredy pri normálnej hlasitosti. Pri maximálnej hlasitosti sa spomínané stredy a výšky trochu odtrhnú z uzdy a je počuť jemné skreslenie. Reproduktory



Lukáš Bátor



na maximálnej hlasitosti nemajú problém ozvučiť stredne veľkú miestnosť.

Samozrejmosťou je úprava zvuku v softvéri Nahimic. Celkovo ich môžeme zaradiť do lepšieho priemeru medzi hernými notebookmi, no osobne som počul už aj lepšie.

Softvérová výbava, konektivita

Trochu spôsob akým MSI vydáva svoj softvér nechápem. Veľak aplikácii, ktoré majú veľak ikon na ploche a užívateľ si musí pamätať čo ktorá aplikácia robí, miesto toho, aby MSI vytvorili akúsi modulárnu aplikáciu, ktorá by obsahovala všetko v jednom a prispôbovala sa funkciám

daného zariadenia ako to robí napríklad Roccat so svojím softvérom Swarm. Azda najpodstatnejšou aplikáciou je MSI Dragon Center v ktorom nájdeme aktuálne využitie jednotlivých komponentov, rýchlosť otáčok ventilátorov, zmenu výkonnostného režimu, nastavenie otáčok ventilátora, spustenie podsvietenia USB a spínač optimalizácie notebooku pre VR. Veľmi oceňujem možnosť využitia mobilného telefónu na monitorovanie hore spomenutých nastavení.

Konektivitu zaistí Killer WiFi a Bluetooth ver. 4.1. Sieťová adaptér pevného pripojenia je taktiež manažovaný čipom Killer, ktorý ponúka maximálnu prenosovú rýchlosť 1Gb/s. My sme sa k tomuto číslu priblížili maximálnou prenosovou rýchlosťou 920Mb/s.

Záverečné hodnotenie

Notebook od MSI trafil svoju cenovú hladinu a snaží sa ponúknuť svoje maximum. Dizajnovo a konštrukčne je na výbornej úrovni. Taktiež vyzdvihnúť musíme aj dojmy z klávesnice. Potom ale prichádza nepríjemný náraz v podobe vyšších teplôt procesora, batérie a nie až tak dobrých pozorovacích uhlov. Niekde napomedzí dobrého a zlého leží kvalita reproduktorov. Osobne si ale myslím, že svojim pomerom cena/výkon stojí za to, hlavne ak vám neprekážajú mínusy, no určite sa nejedná o mainstream notebook pre masu.



Genesis RX85 RGB

Mechanická dúha

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 81€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný dizajn
- + pomer cena/výkon
- + obstojné klávesy a spínače
- + dobre prevedené RGB podsvietenie
- + jednoduchá Plug&Play prevádzka

- nižšie nožičky
- jednoriadkový Enter
- silno svietiace kontrolky
- mierne slabší softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesnice: Mechanická
Typ spínačov: Kailh Brown (tiché, taktilné)
Dĺžka dráhy spínaču: 4.0 mm
Sila potrebná na aktiváciu klávesy: 50g
Bod aktivácie spínaču: 2 mm
Životnosť spínačov: 50 miliónov stlačení
Prevedenie tlačidiel: Double injection
RGB: Áno (16 mil. farieb)
Makro a pokročilé ovládanie RGB: Áno, cez softvér
Podporované operačné systémy: Windows XP a vyššie, Linux, MacOS
Plug&Play: Áno
Počet klávesov: 104
Multimediálne klávesy: 12
Rozloženie: US
N-Key Rollover: Áno
Dĺžka a typ kábla: 160 cm, opletaný
Pripojenie: USB 2.0

HODNOTENIE:



Existujú drahé mechanické klávesnice s vychytávkami od výmyslu sveta od renomovaných značiek. No v posledných rokoch sa začali objavovať aj lacnejšie mechanické klávesnice od menej známych výrobcov. Teraz pomaly prichádza čas, keď sa nové mená natol'ko udomácnili na trhu, že si dovol'ujú ponúkať aj kúsky dizajnom, funkciami, či cenou konkurujúce ustáleným menám. Od spoločnosti Genesis sme už mali v redakcii lacnejšie herné periférie, ktoré síce neohúria prehnanou kvalitou či dizajnom, ale na poli funkčnosti a hlavne prívetivej ceny je im málokedy čo vytknúť. Pôvodnú mechanickú klávesnicu Genesis RX85 sme už mali možnosť vyskúšať. Teraz prichádza jej dúhový brat, ktorý ponúka podobné telo s viacerými vylepšeniami.

V recenzii pôvodnej RX85 sa kolega vyjadril, že jeden z mála nedostatkov, ktoré klávesnica má, je jediná farba podsvietenia. Ako už názov tohto kúsku môže

napovedať, po novom je v ponuke podsvietenia celé spektrum dúhy.

Obal a jeho obsah

Samotný obal oproti verzii s jednoduchým podsvietením neprešiel príliš veľkými zmenami. Balenie je stále moderné a ladené v čiernej a červenej farbe,

tentokrát je však na prednej strane jasne dané najavo, že ide o RGB verziu, a to ako farebnou príponou za menom produktu, tak logom inzerujúcim PRISMO RGB podsvietenie. Na prednej strane sa po novom nachádza aj informácia o použitých spínačoch. V tomto prípade išlo o Brown, teda hnedé spínače, ale uvítal by som trošku



väčšiu úprimnosť uvedením, že ide o Kailh spínače a nie o kvalitnejšie Cherry. Keďže je ich vzhľad takmer totožný, niektorí záujemcovia si môžu v obchode myslieť, že ide o CherryMX. Informácia, že spínače sú značky Kailh, sa ale nachádza viditeľne na zadnej strane, čiže tento marketingový ťah nemožno brať ako úmyselné zavádzanie zákazníkov.

Zaujímavosťou je tiež fakt, že už nejde o produkt značky „Natec Genesis“, ako to bývalo pri starších výrobkoch, ale na obale už svieti len meno Genesis.

Klávesnica je bezpečne uložená vo vnútornom kartónovom obale, chránená na koncoch nárazníkmi z mäkkej peny, vďaka čomu sa netreba báť menej opatrných kuriérov či prenosu. Vnútri sa okrem samotnej klávesnice nachádza používateľská príručka a odnímateľná opierka rúk, ktorá sa prichytáva magneticky.

Prvé dojmy a spracovanie

Telo klávesnice je z dvoch hlavných materiálov. Spodná časť, opierka a klávesy sú z plastu, ale vrchná časť je z hliníka, čo klávesnici pridáva na kvalitnom pociť.

Klávesy sú vyrábané, ako to už pri podsvietených kúskoch býva, systémom doubleshot injection, čo znamená, že sa z nich nikdy neošúpu nápisy, keďže tie sú z priehľadného plastu zapusteného do čierneho tela kláves. Ku klávesnici je dodávaná aj odpojitelná podložka na dlane, ktorú na mieste držia vcelku silné magnety. Týmto prevedením by sa mohlo inšpirovať aj množstvo známejších značiek, keďže ide o naozaj funkčný a jednoduchý systém. Povrch podložky je z plastu príjemného na dotyk, no po používaní je na ňom vidieť masťnosť či iné znečistenie z rúk.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Rozvrhnutie klávesnice je tradičné až na menšiu nepríjemnosť, ktorou je jednoriadkový Enter, na čo si bude množstvo ľudí musieť zvykať. Inak sa na klávesnici nachádzajú všetky dôležité tlačidlá ako Win, FN či tlačidlo fungujúce ako pravý klik myšou, ktoré sú umiestnené na už tradičných miestach. V pravom hornom rohu sa ale vedľa otočného gombíka na ovládanie hlasitosti (ktorého stlačenie úplne stlmí zvuk) nachádzajú ešte dve zaujímavé

tlačidlá. Prvé uzamkne Windows klávesu, aby náhodou nedošlo k jej stlačeniu v nesprávny okamih pri hraní, a druhé prepína módy podsvietenia. Podsvietenie sa síce dá ovládať aj cez softvér, ale je fajn, že jednotlivé módy sa dajú prepínať aj bez jeho inštalácie na akomkoľvek počítači.

Postrehy z používania

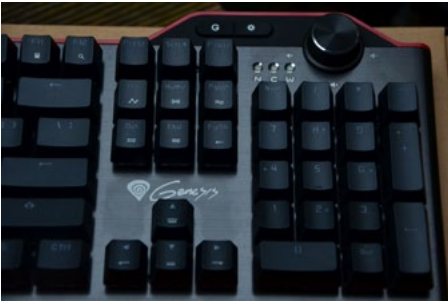
Na RX85 mi mierne chýbala možnosť nastaviť si jej sklon na vyšší uhol, keďže nožičky majú iba jednu polohu, ktorá zadnú časť zdvihne len o pár milimetrov, ale tento nedostatok sa dá vyriešiť jednoducho.

Čo by som ešte uvítal, by bolo podsvietenie gombíka hlasitosti, možno aj so zakomponovaním stupnice, ktorá by indikovala momentálne nastavenie, keďže pri operačných systémoch starších ako Windows 10 a 8 nie je pri otáčaní priamo vidieť meniace sa hodnoty. Kde mi ale riešenie podsvietenia naozaj prekážalo, sú indikátory zapnutia kláves NUM a CAPS lock a uzamknutie Windows klávesy.

Biele LED diódy, ktoré v týchto indikátoroch sú, by sa totiž dali použiť možno aj na denné svietenie na aute. Tento problém nie je nič, čo by nevyriešila centrefixka alebo kúsok lepiacej pásky, ale keď už je ku klávesnici dodávaný softvér na ovládanie podsvietenia a makier, pridať doňho možnosť vypnúť indikátory by bola podľa môjho názoru naozaj jednoduchosť.

Softvér

Čo sa samotného softvéru týka, jeho objavenie mi trvalo oveľa dlhšie, ako by som rád priznal. Moje hľadanie ma totiž takmer vždy zaviedlo na stránky originálnej klávesnice RX85, ktorá disponuje len jednou farbou a softvér preto neponúka žiaden. Adresu na stiahnutie som ale nakoniec našiel



a po inštalácii programu (ktorá bola v Čínskom, alebo inom ázijskom dialekte) som si mohol vychutnať síce nie perfektné, ale vcelku používateľsky použiteľné prostredie v angličtine.

Mrzí ma tiež, že som sa nedopátral k tomu, ako podsvietiť každú jednu klávesnicu inou farbou, lebo pri vlastnom „custom“ režime podsvietenia som mohol vybrať len z dvoch farieb. Možno ale ide o limitácie pamäte a vďaka tomuto obmedzeniu je možné na klávesnici nastaviť vlastný režim s dvoma farbami a mať ho v pamäti klávesnice aj na inom počítači bez nutnosti inštalovať softvér.

Zhrnutie

Genesis ako značka pomaly ukazuje, že si trúfa aj na známe mená na poli herných periférií. RX85 RGB s cenou okolo 80 eur už nepredstavuje tú najlacnejšiu možnosť ako sa dostať k mechanickým spínačom, ale vďaka zakomponovanému RGB podsvieteniu, samostatnému gombíku na ovládanie hlasitosti a ďalším vychytávkam ide o jednu z najlepších klávesníc v pomere ceny a výkonu.

Pokiaľ dokážete prehrýzť jednoriadkový Enter, menší uhol zdvihu na nožičkách, nie príliš vybavený softvér a dokážete si svojpomocne poradiť so silne svietiacimi LEDkami indikátorov, potom môžeme RX85 iba odporúčať.

Daniel Paulini

MSI Z370 Gaming Pro Carbon AC

Takmer perfektná rovnováha výkonu, dizajnu a ceny

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

- + neutrálny dizajn
- + vyvážené možnosti pripojenia
- + možnosti taktovania
- + kvalitný zvuk
- + vystužené RAM a PCIe sloty
- + viacero šikovných aplikácií
- + jeden z najlepších UEFI BIOS-ov na trhu

- vyššie teploty VRM a MOSFET-ov pri taktovaní

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: LGA 1151
Čipset: Intel Z370
Formát: ATX
RAM: 4x DDR4 Dual-channel max 64GB, 4000+ MHz
Externé konektory: HDMI, Jack, Optical out, PS/2, USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), SATA 6Gb/s, COM bracket, S/PDIF, TPM, Front Panel Audio konektor, 2 x M.2 Socket, RGB LED konektor (5050, WS2812B, CORSAIR)
Pokročilé funkcie: Nvidia SLI, AMD CrossFireX, DUAL BIOS, RAID Wifi/Bluetooth - Intel Dual Band Wireless-AC 8265 PCIe karta
Podpora Intel Optane: Áno
Zvuková karta: Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



Procesory, ktoré sa vynorili z jazera kávy, známeho aj ako Intel Coffee Lake, sa už nejaký čas udomácnili v počítačoch. Dobrý procesor však bez kvalitného základu nič neznamená. Tým základom je matičná doska, a preto nie je žiadnym prekvapením, že pre nové Intel Core procesory prišla na trh naozaj veľká ponuka rozličných dosiek s čipsetom Z370. Tentoraz k nám na testovanie zavítal kúsok značky MSI, ktorý na papieri, respektíve na stránkach výrobcu, sľubuje uspokojenie všetkých túžob bežných aj náročnejších hráčov.

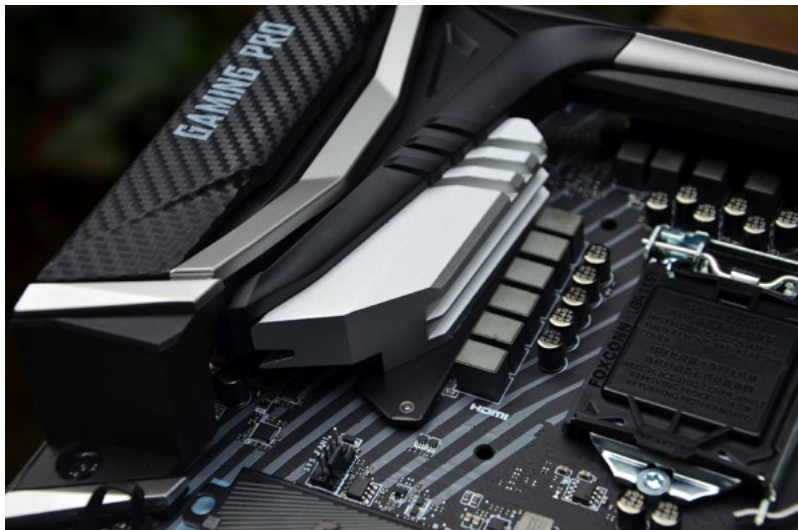
Celé meno testovanej dosky znie MSI Z370 Gaming Pro Carbon AC, ako si už mohli pozornejší čitatelia vyvodit' z názvu recenzie. Čo je ale na tejto doske zaujímavé? Oplatí sa ju kúpiť aj napriek tomu, že jej cena sa značne približuje k hranici 200 eur? A čo znamená prípona AC za jej menom? Tomuto všetkému,

ale i d'alším veciam sa budem venovať v nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Prvý dojem z produktu už ako zvyčajne vytvára jeho obal, ktorý tiež slúži ako ochrana počas

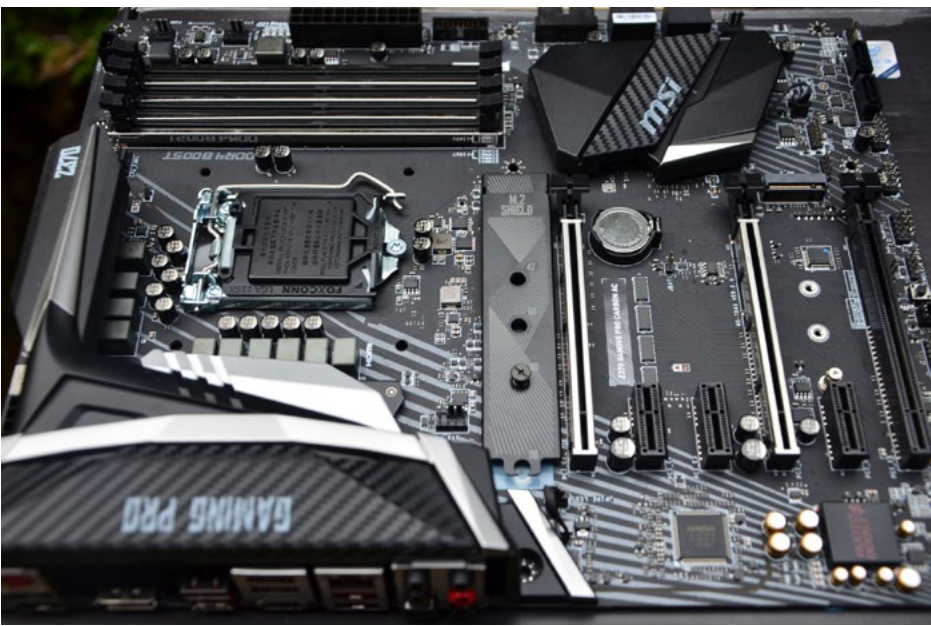
prepravovania a skladovania. V MSI to, samozrejme, dobre vedia, a preto vyzerá balenie moderne, najmä v kombinácii čierneho podkladu a farebných detailov. Na zadnej strane krabice sa nachádza, ako je už pri takýchto produktoch zvykom, prevažná väčšina informácií, ktoré



môžu potenciálneho zákazníka zaujímať. Vnútro obalu sa tiež neodlišuje od normy. Matičná doska je uložená v antistatickom obale na vyvýšenej plošinke z kartónu. Pod ňou sa ale ukrýva veľké množstvo zaujímavých komponentov a bonusov. Bežné súčasti, ako sú SATA 6 GB/s káble, kryt zadného IO, niekoľko brožúrok či nálepiek na označenie káblov a DVD s drivermi sa v balení nachádzajú tiež. Okrem toho poteší aj vysokorýchlostný SLI HB mostík, Wireless AC karta s USB 2.0 káblom a WIFI anténami a takisto RGB LED Y-rozdeľovače či káble kompatibilné s JRAINBOW a Corsair RGB LED.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska pôsobí na prvý pohľad kvalitne, hoci môjmu oku akosi nesedí zladenie chladiča VRM a MOSFET s jej ostrými uhlami a hranatými konektormi určenými pre komponenty. Ak však odhliadneme od subjektívnych názorov na dizajn, je nutné uznať, že je veľmi príjemné vidieť kovom vystužené miesta na osadenie RAM-iek či vrchné dva PCIe porty. Kryt vrchného M.2 SSD slotu poteší hráčov a počítačových nadšencov, ktorí majú v pláne kupovať výkonné SSD-čko, nakoľko aj kvalitné kúsky majú tendenciu dosahovať vyššie teploty, ktoré nie sú z dlhodobého hľadiska pre bezpečnosť dát práve ideálne. Celková estetika dosky je však viac-menej neutrálna, čo určite poteší a osloví širšie spektrum zákazníkov. Pre tých, na dizajn náročnejších, však výrobca osadil dosku RGB LED podsvietením, vďaka



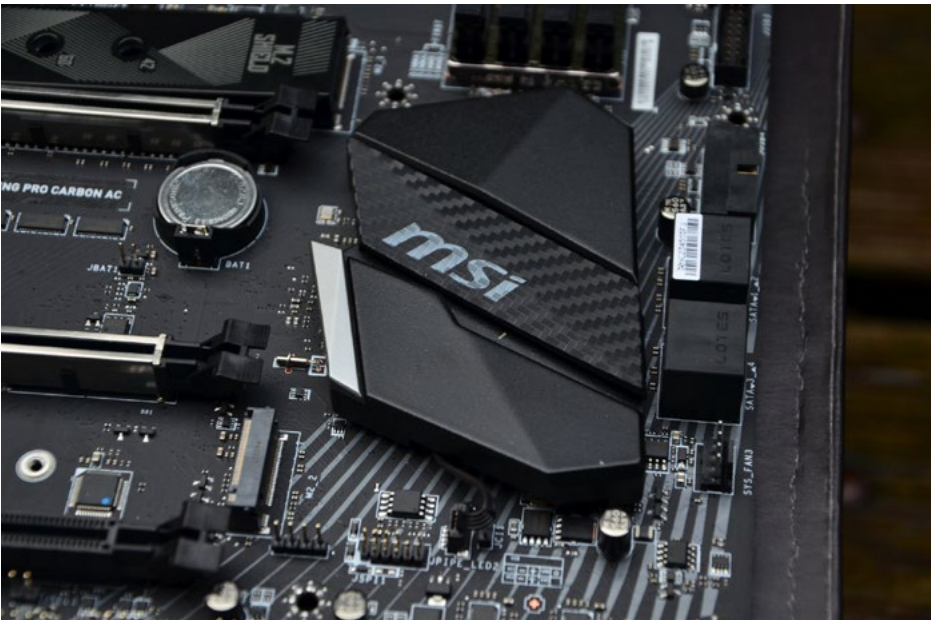
ktorému je možné jej výzor prispôbiť aj extravagantnejším kombináciam komponentov. Pre mňa osobne síce podsvietenie na doske nebolo dostatočne silné, ale ak máte (alebo plánujete mať) v skrinke iné zdroje svetla, je fajn, že doska sa s nimi nebude biť, pretože správne doplní ich farebnú atmosféru.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Z370 GAMING PRO CARBON AC po stránke internej pripojiteľnosti ponúka dva M.2 sloty (z toho jeden s chladičom), dva USB 2.0 a dva 3.0 porty, šesť SATA 6Gb/s portov, 4 DIMM sloty pre DDR4 RAM a 6 x PCIe (z toho tri x1 a tri x16

fungujúce s rýchlosťami x16/x0, x8/x8 a spodným s rýchlosťou x4). Zadný panel ponúka PS/2 pre klávesnicu/myš, dva USB 2.0 porty, DisplayPort, HDMI, USB 3.1 typ C, USB 3.1 typ A, štyri USB 3.0 porty, 1Gbit LAN port a 7.1 audio výstupy s pozlátenými konektormi a S/PDIF out. Oba M.2 sloty zdieľajú rýchlosti so SATA portami, takže pred inštaláciou je najlepšie konzultovať manuál pre optimálne rýchlosti bez obmedzení.

Pre milovníkov podsvietenia sa na doske nachádza viacero možností pripojenia LED pásov či iného hardvéru od rozličných výrobcov. Dedicovaný port pre JCORSAIR, určený špecificky pre produkty od spoločnosti Corsair, sa nachádza vo





vrchnej časti, blízko RAM-iek, ale okrem neho je na doske prítomný aj výstup pre adresovateľné LED zariadenia. VRM na tomto modeli sú v konfigurácii fáz 8+2 a používajú dvojnásobný počet MOSFET-ov na fázu a zdvojoval pre iGPU. To ocenia nadšenci taktovania i napriek tomu, že riešenie chladenia nie je najlepšie a pri vyšších taktach určite odporúčam ich aktívne chladenie alebo aspoň nasmerovanie ventilátora ich smerom.

O káblové pripojenie k internetu sa stará NIC od Intelu s označením i219v ponúkajúce 1Gbit pripojenie. O ovládanie bezdrôtového Wi-Fi signálu a Bluetooth sa stará Intel 8265 Wireless AC ovládač, ktorý sa nachádza na priloženej PCIe karte. USB 3.1 na zadnom paneli kontroluje ASMedia ASM3142 v spolupráci s ASMedia ASM1543, ktorý dohliada na správnu prevádzku USB 3.1 typ-C portu. O zvyšné, dôležité IO, ako sú PS/2 port, ovládanie ventilátorov či monitorovanie hardvéru, sa stará Nuvoton NCT6795D.

Taktovanie

Jednou z veľkých výhod Z370 chipsetu a väčšiny nových Coffee Lake procesorov je ich jednoduché taktovanie. Táto doska bola testovaná s procesorom Intel Core i5-8600K, s ktorým som mal to potešenie zoznámiť sa už pár mesiacov pred príchodom MSI Z370 Gaming Pro Carbon AC. Dostať procesor zo základného taktu 3.6 na vyššie čísla bola otázka len niekoľkých minút a nakoniec som



zakotvil na stabilných 5,1 GHz pri 1,29 V. Či už sa rozhodnete taktovať v UEFI, ktoré je v podaní MSI pod menom AMI UEFI naozaj prehľadné a pritom plné možností od výmyslu sveta, alebo priamo z operačného systému cez MSI Extreme Tuning Utility, taktovania sa už netreba obávať. Napriek tomu je však nutné stále myslieť na dostatočné chladenie procesora a pri tejto doske aj MOSFET-ov a VRM.

Softvér a vychytávky

Výhodou matičných dosiek v porovnaní s notebookom od niektorých značiek je možnosť vybrať si softvér, ktorý si na počítač nainštalujete. Pri niektorých mobilných zariadeniach, aj pri tých od MSI, je zvykom nájsť počítač už z výroby zaprataný nepotrebným softvérom, ktorý iba spomalí uje zapínanie a celkovú prevádzku.

Tu si ale človek môže vybrať presne to, čo potrebuje a po vyskúšaní môžem srdečne odporúčať minimálne aplikáciu Mystic Light, ktorou sa dá ovládať podsvietenie nielen samotnej dosky, ale aj kompatibilných komponentov, ako napr. grafických kariet, RAM-iek, LED pásikov či chladičov procesora. Okrem toho si z MSI stránky určite stiahnite CPU-Z, ak ho ešte v počítači nemáte. Ak hľadáte aplikáciu pre jednoduché nastavovanie rýchlostí ventilátorov a mierne taktovanie RAM-iek a procesora, potom nepohrdnite ani programom MSI Command Center. Jednou z hlavných vychytávok tejto dosky je ale posledná časť v jej mene, ktorú prezentuje spojenie písmen „AC“.

Daniel Paulini



To znamená, že okrem matičnej dosky je v balení aj Wi-Fi a Bluetooth PCIe karta podporujúca štandard 811.2ac schopná prenosových rýchlostí až 867 Mbps. Silné a stabilné bezdrôtové pripojenie určite uvítajú hráči bez možnosti káblového pripojenia, alebo tí, ktorí svoj stolový počítač berú na LAN párty či iné akcie.

Zhrnutie

MSI Z370 Gaming Pro Carbon AC je takmer perfektná doska. Ponúka z každého rožka troška a mala by uspokojiť potreby nielen bežných hráčov, ale aj náročnejších nadšencov. V spojení s Wi-Fi a Bluetooth kartou je skvelou voľbou pre mobilnejšie založených používateľov. Ak by sa vám ale až tak nepozdávala jej cena a nezáleží vám na bezdrôtovom pripojení, je možné zaobstarať si ju vo verzii bez označenia „AC“ na konci jej názvu, vďaka čomu ju získate, teda aspoň podľa predajcu, o 20 až 30 eur lacnejšie. Pri taktovaní na vyššie rýchlosti si ale dajte pozor na horúce komponenty dodávajúce prúd do procesora.

Súťaž s portálom

1. cena

ROUTER D-LINK DIR-882(AC2600)

D-Link DIR-882 dodáva energiu potrebnú pre náročné úlohy, ako je streaming videa v kvalite 4K, hranie hier a používanie viacerých zariadení za rozumnú cenu. Vďaka dvojpásmovej prevádzke s bezdrôtovou sieťou novej generácie ponúka AC celkovú bezdrôtovú rýchlosť až 1,9 Gb / s. Vďaka 3 x 3 dátovým tokom, MU-MIMO a Advanced AC SmartBeam maximalizujú dosah a spoľahlivosť prenosov s plnou rýchlosťou. Router má tiež úžasný dizajn, ktorý z neho robí zaujímavý doplnok do interiéru.



KLÚČOVÉ VLASTNOSTI WIFI ROUTERU D-LINK DIR-882

- ❑ Vysokorýchlostné Wi-Fi a 4 antény pre väčší rozsah (4 x 4 MU-MIMO)
- ❑ Súbežná dvojpásmová prevádzka pre rozloženie zátahy
- ❑ Rýchlosť až 2,533 Mbps (1 733 Mbps pri 5 GHz a 800 Mbps pri 2,4 GHz)
- ❑ Uprednostňovanie aplikácií podľa priorít (pokročilé riadenie QoS)
- ❑ Advanced AC SmartBeam zvyšuje intenzitu signálu
- ❑ Gigabit WAN a LAN pre vysokorýchlostné pripojenie
- ❑ USB 3.0 a USB 2.0 pre zdieľanie multimédií

Súťažte na www.gamesite.sk

MovieMask Premium

Takmer dokonalé domáce kino na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MovieMask
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prémiový dizajn
+ podpora najrozličnejších smartfónov
+ vytvára dojem veľkej obrazovky
+ nastaviteľná vzdialenosť šošovky

- vyššia cena
- smartfón nemožno ovládať bez otvorenia MovieMask-u

ŠPECIFIKÁCIE:

Ochytenie na hlavu:
Nastaviteľné
gumené popruhy
Rozlíšenie premietaného
obsahu: Rovnaké
ako zdroj
Podpora 3D obsahu: Nie
Maximálna podporovaná
veľkosť smartfónov:
78,1 mm na šírku

HODNOTENIE:



V priebehu posledných rokov sa na svete objavilo množstvo nových, zaujímavých produktov, a to aj vďaka stránkam ako Kickstarter či Indiegogo. Vďaka nim majú šikovní ľudia či rozbiehajúce sa firmy možnosť spojiť sa s ľuďmi, ktorí sa zaujímajú o to, čo bude najbližšie „in“. Navyše, niektorí z nich sa neboja sponzorovať ani také nápady, ktorých úspech nie je zaručený. Ide o rôzne typy produktov, od hier, či už počítačových alebo stolových, cez rozličné technologické vynálezy, až po najšialenejšie vychytávky. Aj napriek tomu, že sa financovanie vždy nepodarí alebo sa výrobok nedostane do rúk záujemcov ani po vyzbieraní určenej sumy, my sme mali tentoraz šťastie a pozreli sme sa bližšie na produkt, ktorý začal písať svoj príbeh ešte v roku 2016.

Výmysel, ktorého kampane na Kickstarteri a Indiegogo vyzbierali viac než 130 tisíc eur, nesie meno

MovieMask. Dostupný je hneď v dvoch rozdielnych prevedeniach – lacnejšiu „Go“ verziu tvorí prevažne guma a plast, zatiaľ čo drahšia MovieMask Premium pôsobí o niečo modernejším a kvalitnejším dojmom, a to najmä vďaka použitiu prémiovejších materiálov – tvrdšieho plastu a textilného potahu.

Obal a jeho obsah

Vnútri stredne veľkej krabičky zladenej do bielo-modrej kombinácie je uložená MovieMask spolu s niekoľkými brožúrkami a peknu textilnou taškou určenou na bezpečné prenášanie. Prevažná väčšina dôležitých informácií sa nachádza priamo na obale a nejde o žiadne komplikované zariadenie, čiže ak nie ste vášnivým čitateľom používateľských príručiek, môžete hneď po vybalení začať s používaním.

po osadení smartfónu do plastových držiakov v prednej odklápacej časti sprostredkujú naozaj celý obraz. MovieMask som testoval smartfónom Lenovo Vibe K5 Note, ktorý ponúka obrazovku s uhlopriečkou 5,5 palca a do úchyty sa zmestil bez väčších problémov, i keď to už bolo takmer na hranici. Osobne by som odporúčal 5-palcové obrazovky, ale ani zážitok z menšej uhlopriečky nie je zlý. Veľmi dobrou správou pre ľudí s dioptriami je posúvateľná predná časť, vďaka ktorej si môžu nastaviť vzdialenosť smartfónu od šošovky a tým aj zaostrenie. Do MovieMask-u by sa mali navyše zmestiť aj bežné okuliare. Obe verzie MovieMask-u sú vďaka použitiu špeciálnej patentovanej šošovky určené iba na sledovanie 2D obsahu, na čo treba brať ohľad, ak hľadáte 3D zážitok. Výhodou v porovnaní s 3D okuliarmi je ale možnosť sledovať akékoľvek video vo vysokej kvalite bez nutnosti stahovania špeciálnych aplikácií či filmov a seriálov v nižšom rozlíšení.

Postrehy z používania

MovieMask je zaujímavou vychytávkou. Mnohí budú možno krútiť hlavou a nebudú chápať, na čo takéto niečo vlastne je. Pravdupovediac, spočiatku som tiež nebol presvedčený o možnostiach ich efektívneho využitia. V živote by som si MovieMask nedal na hlavu napríklad v MHD alebo na verejnom priestranstve. Naopak, pri dlhších cestách autom (samozrejme, na sedadle spolujazdca, nie vodiča), počas letu alebo v pohodlí domova dokáže MovieMask ponúknuť súkromie a priviesť vás naozaj zaujímavý dojem sledovania veľkej obrazovky. Nanešťastie ale nejde o perfektný produkt. Plastové úchyty na smartfóny sú už pri 5,5-palcovej uhlopriečke napäté, a preto sa mi smartfón pri pohnutí niekoľkokrát takmer vypol, keďže úchyt pritlačil na tlačidlo vypínania.



Prvé dojmy a spracovanie

Prémiová verzia MovieMask obsahuje všetko, čo môžete počas jej používania potrebovať, napríklad nastaviteľné gumené popruhy, vďaka ktorým je možné pevne ju uchytiť na akejkoľvek veľkej či malej hlave. Predná časť s tkaninovým povrchom a logom MovieMask pôsobí naozaj kvalitne a nemala by sa len tak, po niekoľkých použitíach, ošúpať. Trochu menej už poteší výrez na nos, ktorý je z rovnakého tvrdého plastu ako zvyšok MovieMask-u, preto ľuďom s väčšími nosmi zrejme pohodlne nesadne.

Používanie

MovieMask sa pokúša priniesť zážitok z veľkej obrazovky či priamo z kina len s pomocou smartfónu. To dosahuje vďaka špeciálnym šošovkám, ktoré



Úplne perfektne nie je vyriešený ani zvuk, pretože keď som sledoval film či seriál na smartfóne bez pripojenia slúchadiel, zvuk bol tlmený. Použitie slúchadiel nie je veľkým problémom, keďže predná časť má zips s dvoma bežkami, pomedzi ktoré sa dá vyviesť kábel. Pri väčších telefónoch však nastáva problém s vytŕčajúcim konektorom.

Určite odporúčam používať bluetooth slúchadlá, vďaka ktorým budete môcť napríklad aj ovládať hlasitosť. Za najväčšiu nepríjemnosť ale považujem fakt, že len čo je smartfón uchytený vo vnútri a pustíte sa do pozerania, stačí, aby vám niekto napísal správu alebo vám prišla iná notifikácia a zážitok z pozerania je fuč. Samozrejme, na moderných smartfónoch je možné nastaviť režim nerušiť alebo lietadlo, ale kto by v dnešnej uponáhľanej, modernej dobe chcel byť len tak odrezaný od sveta, alebo by vlastnil doma telefón určený len na sledovanie filmov cez MovieMask.

Zhrnutie

MovieMask Premium je bez diskusie pekný nápad v prémiovom prevedení. Má mnoho možností využitia

a sledovanie filmov či iného obsahu prostredníctvom tohto vynálezu je v drivej väčšine prípadov naozaj lepší zážitok ako s mobilom v ruke.

Tento produkt ale nie je dokonalý a viacero jeho nedostatkov dokáže znepriemniť používanie či zážitok z pozerania. Navyše, nech už pôsobí MovieMask akokoľvek prémiovo, stále ide o produkt predávaný za sumu viac než 100 eur a ak nevlastníte smartfón, jeho kúpa bude zbytočná.

MovieMask Premium nie je produkt pre každého, ale ak hľadáte niečo nezvyčajné a máte radi vychytávky, určite si ho aj napriek niekoľkým chybičkám obľúbite

Daniel Paulini



BML bWatch Alpha Silver

Predĺžená ruka vášho smartfónu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 117€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn,
prevedenie
+ dvojica
remienkov
v balení
+ množstvo
funkcií

- problémy so
zobrazovaním
diakritiky
- nefunkčnosť
niektorých
aplikácií
a funkcií
- zobrazovanie
stavu kapacity
batérie
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 250 x

45 x 11 mm

Displej: 1,22",

240 x 240 px

Hmotnosť: 60 g (s

koženým remienkom)

Pripojenie: Bluetooth 4.0

Batéria: 270 mAh



BML je mladá značka zastrešovaná Českou republikou, ktorá sa snaží prinášať kvalitné a cenovo dostupné produkty pre širokú škálu kupujúcich. V tejto recenzii sme sa pozreli na ich smart hodinky s označením bWatch Alpha Silver.

Balenie

Ako väčšina hodínok, aj tieto sa predávajú v pevnej škatuli ke tvaru kocky. Vnútri nájdeme penové lôžko, ktoré chráni hodinky pred rozbitím. Súčasťou balenia je

náhradný remienok, USB nabíjačka a technická dokumentácia.

Dizajn, prevedenie

Dizajn sa od klasických náramkových hodínok veľmi nelíši. Prednú stranu tvorí LCD displej, ktorý je vložený do hliníkového rámu.

Na pravej strane hodínok je umiestnené ovládacie tlačidlo. Zospodu nájdete reproduktor, mikrofón, snímač srdcového tepu a nabíjací port. Telo hodínok

spĺňa certifikáciu IP54, teda čiastočnú odolnosť proti prachu a striekajúcej vode. bWatch Alpha Silver sa dodávajú s dvoma druhmi remienkov, hnedým – koženým a strieborným – kovovým, ktoré si môžete striedať podľa príležitosti alebo nálady. K dispozícii je aj farebný variant hodínok s označením Black, pri ktorom je kožený aj kovový remienok čierny.

Rozmery hodínok sú 250×45×11 mm a približná hmotnosť spolu s koženým remienkom je 60 g.

Displej

Prednú stranu hodínok pokrýva LCD displej s uhlopriečkou 1,22" a rozlíšením 240×240 px. Rozlíšenie je na svoje účely dostatočné, vďaka možnosti nastavenia jas je displej dobre čitateľný aj na priamom slnku a poskytuje veľmi dobré pozorovacie uhly.

Funkcie

Hodinky ponúkajú širokú paletu funkcií. Niektoré fungujú samostatne, iné si vyžadujú pripojenie k mobilnému telefónu. O spojenie sa stará Bluetooth vo verzii 4.0.

Hodinky bWatch Alpha ponúkajú 6 rôznych ciferníkov, od ručičkových až po digitálne. V ponuke je možné nastaviť aj Bluetooth pripojenie, rôzne úrovne hlasitosti upozornení či vyzváňacích tónov, úroveň jas displeja, časový limit zhasnutia obrazovky, prehľad aplikácií či voľbu jazyka.

K dispozícii je 9 jazykov vrátane češtiny, v českom jazyku však zvolený font písma zobrazuje písmená s diakritikou zdeformovane, neprirodzene.

Podľa mňa je škoda, že si výrobca nedal viac záležať na takýchto maličkostiach, no videl som podstatne lacnejšie „chytřej“ hodinky, ktoré zvládli zobraziť písmená s diakritikou bez problémov.

K zaujímavým funkciám hodínok patrí krokomer, monitor spánku vyhodnocujúci jeho dĺžku a kvalitu, či meranie tepovej frekvencie alebo ECG pomocou snímača v spodnej časti. Nájdete tu aj klasické nástroje, akými sú



stopky, kalkulačka, nahrávanie zvukov, notifikácie, alarm, kalendár a podobne.

S telefónom spolupracujú funkcie BT hudba, BT kamera a správca súborov, pomocou ktorého by ste si mali vedieť prehliadať priečinky a ich obsah vo vašom telefóne. Avšak, pri skúšaní tejto funkcie hodinky zobrazili len súbor mre.log, žiadny ďalší obsah. BT kamera umožňuje zhotovovanie snímok na diaľku, vďaka čomu využijete hodinky ako diaľkovú spúšť pri fotografovaní. Teda za predpokladu, že vám táto funkcia bude fungovať. Pri snahe o jej spustenie sa na displeji vždy zobrazilo hlásenie o zlyhaní synchronizácie a výzva na neskoršie spustenie, čakanie však nepomohlo. Problémy so synchronizáciou mali aj niektoré iné aplikácie či funkcie.

BT hudba vám prostredníctvom reproduktora v hodinkách dovolí prehrávať hudbu uloženú v telefóne, ale keďže kvalita zvuku je biedna, nevidím v tejto funkcii veľký zmysel.

Čo vo väčšej miere fungovalo, bolo zobrazenie telefónneho zoznamu, záznamov hovorov a možnosť vytáčania hovorov pomocou číselníka. Prehliadanie SMS správ pri recenzovaní nefungovalo. Hodinky je možné ovládať aj gestami. Ich potrasením prijmete hovor alebo sa vrátite do hlavného menu, zatrasenie funguje aj ako gesto prebudenia. Preklopením hodínok zasa vypnete budík alebo stlmíte hlásenie prichádzajúceho hovoru, vďaka čomu ani nemusíte vytáčať telefón z vrecka.

Ovládanie

Hodinky sa ovládajú dotykom displeja, tlačidlo na boku slúži na zapnutie displeja, návrat na obrazovku s časom alebo opätovné vypnutie displeja. Menu hodínok sa zobrazuje po štyroch ikonách na obrazovke, medzi ktorými sa posúvate smerom nahor alebo nadol. V nastaveniach si však môžete zvoliť aj kruhové zobrazenie menu, to sa posúva smerom do strán.

Batéria

Hodinky disponujú batériou s kapacitou 270 mAh. Tá ponúka pohotovostný režim až 120 hodín, no v závislosti od používania hodínok sa tento časový úsek môže líšiť. Pri bežnom používaní batéria vydrží 2–3 dni. Ukazovateľ stavu batérie však zobrazuje číselný údaj o jej kapacite len v hodnotách 25/50/75/100 percent. Hodinky odporúčam nabiť hneď, keď na displeji uvidíte hodnotu 25 %, pretože pri zobrazení tejto kapacity sa nedá zistiť, či je batéria nabitá na 25 % alebo na 5 %. O blízkom sa vybití batérie vás upozornia zvukové signály pár minút pred ich vypnutím.

Záverečné hodnotenie

Hodinky BML bWatch Alpha Silver vyvolali vo mne veľmi zmiešané pocity. Prvý dojem z nich bol síce dobrý – pekný dizajn, hliníkové prevedenie, dvojica remienkov v balení, množstvo funkcií, no dobrý začiatok začal kaziť font, ktorý nezobrazuje diakritiku korektne. K tomuto nedostatku sa pridali aj softvérové problémy so synchronizáciou telefónu a hodínok pri spustení niektorých aplikácií či funkcií.

Tento nedostatok nepomohlo odstrániť ani resetovanie hodínok. Obsahujú síce množstvo funkcií, no asi štvrtina z nich nefunguje, a tak zrejme nebudete nedočkaví zaplatiť za ne sumu približne 117 €. Je však možné, že takúto softvérovú chybu obsahujú len tieto hodinky, prípadne táto verzia softvéru a kusy v predaji sú v poriadku. V takom prípade by bolo hodnotenie iné, žiaľ ale musím prihliadať na to, čo mám v rukách. Veľmi ma nenadchlo ani zobrazovanie kapacity batérie v hodnotách po 25/50/75/100 percent, čo spôsobuje problémy predovšetkým pri kapacite 25 % a menej. Na blízke sa vybitie batérie ste v pár minútovom predstihu upozornení pomocou zvukových signálov.

Miroslav Konkol'

TP-Link RE650

Parádny zosilňovač od TP-Link

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčať: TP-Link
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo funkcií
+ možnosť obráteného zapojenia do elektrickej zásuvky
+ inteligentné LED podsvietenie (ukazovateľ signálu)
+ rýchle a jednoduché nastavenia (Aplikácia Tether)

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Štandardy a protokoly:

IEEE 802.11ac, IEEE 802.11n, IEEE 802.11g, IEEE 802.11b, IEEE 802.11a

Konektor:

1x 10/100/1000M Ethernet Port (RJ45)

Tlačidlá: WPS tlačidlo, Reset tlačidlo, LED tlačidlo, zapínacie tlačidlo

Spotreba energie: max. 12W

Antény: 4x externé

Rozmery (d x š x h):

163 x 86 x 40mm

Bezdrôtové vlastnosti:

Frekvencia: 2,4GHz & 5GHz (11ac)

Rýchlosť: 5GHz: do 1733Mbps, 2,4GHz: do 800Mbps

HODNOTENIE:

★★★★★



TP-Link, dôverne známy výrobca sieťových technológií, predstavuje nový zosilňovač signálu model RE650, ktorý v sebe spája AC2600, dvojpásmovú Wi-Fi a množstvo ďalších funkcií. O tom, ako toto zariadenie pracuje a aký účel plní v domácnosti, sa dočítate v našej recenzii.

Technológie

▪ **Perfektné rozšírenie signálu** – zosilňovač obsahuje štyri antény, ktoré zabezpečujú dobrý prenos signálu, zároveň dokáže RE650 vďaka formovaniu signálu vysielat' dáta do štyroch rôznych zariadení zvlášť (technológia 4x4 MU-MIMO)

▪ **1-gigabitový ethernetový port** – pomocou kábla si môžete pripojiť TV, hernú konzolu či počítač

▪ **Inteligentné LED svetlo** – po zapojení do elektrickej siete zosilňovač nadviaže signál s routerom a LED podsvietenie zmenou farby oznámi, či sa nachádza v dostatočnej vzdialenosti od routera (modrá farba), alebo ho treba premiestniť bližšie k zdrojovému signálu (červená farba)

▪ **AC 2600** – dvojpásmová Wi-Fi dokáže vysielat' dáta po 2,4 GHz frekvencii (do 800 Mbps) a taktiež aj v 5 GHz pásme (do 1733 Mbps)

▪ **AP mód** – RE650 dokáže premeniť vaše pevné internetové pripojenie na bezdrôtové, navyše vie vytvoriť dve dvojpásmové siete (2,4 GHz a 5 GHz), a to aj napriek tomu, že váš základný router pracuje len v 2,4-GHz pásme

Dizajn

RE650 je pomerne kompaktné zariadenie. V porovnaní s bežnými routermi má približne polovičnú veľkosť.

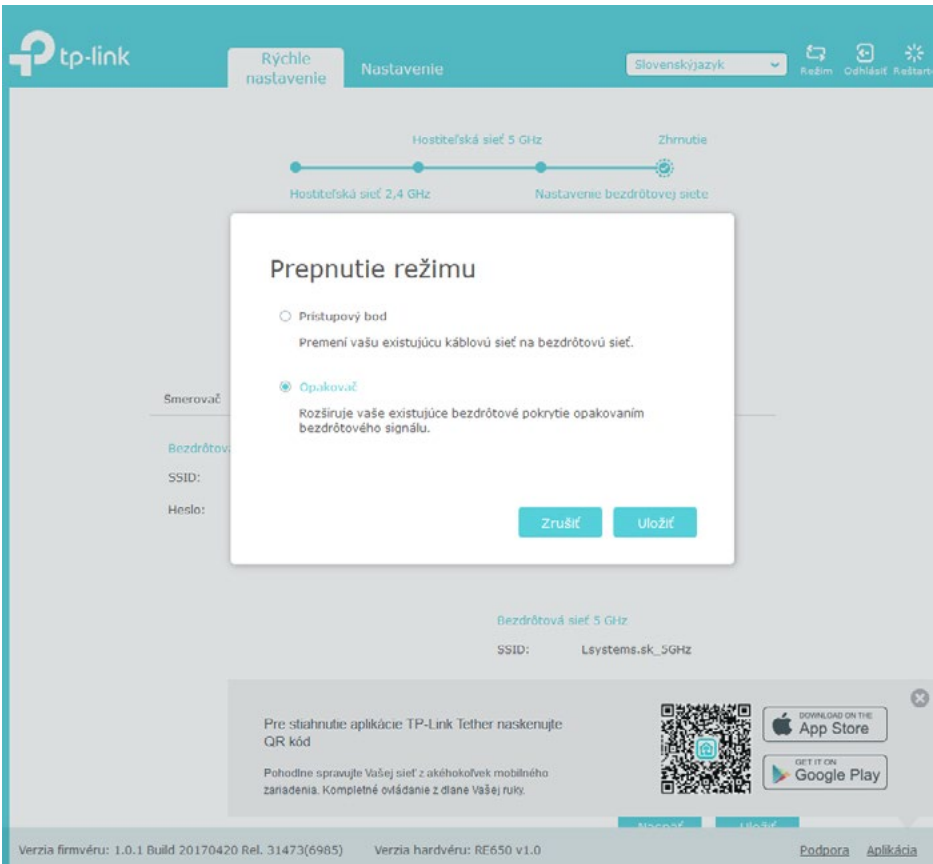
Nevýhodou je, že pre zapojenie do elektrickej siete budete potrebovať samostatnú zásuvku, na druhej strane je však výhodou, že zariadenie môžete zapojiť aj opačne (pretočiť o 180 stupňov).

Obsahuje RJ45 ethernetový prípojk, štyri integrované rozkladacie antény a zapínacie, resetovacie, WPS aj LED tlačidlá, vďaka čomu máte všetky potrebné funkcie pod palcom.

Test a záverečné hodnotenie

Napriek tomu, že to tak na prvý pohľad nevzerá, obsluha a prvotné nastavenia zosilňovača sú celkom jednoduché.

Zariadenie zapojíte do elektrickej zásuvky, zapnete a prihlásite sa naň bezdrôtovo alebo drôtovo. Po zadaní IP adresy

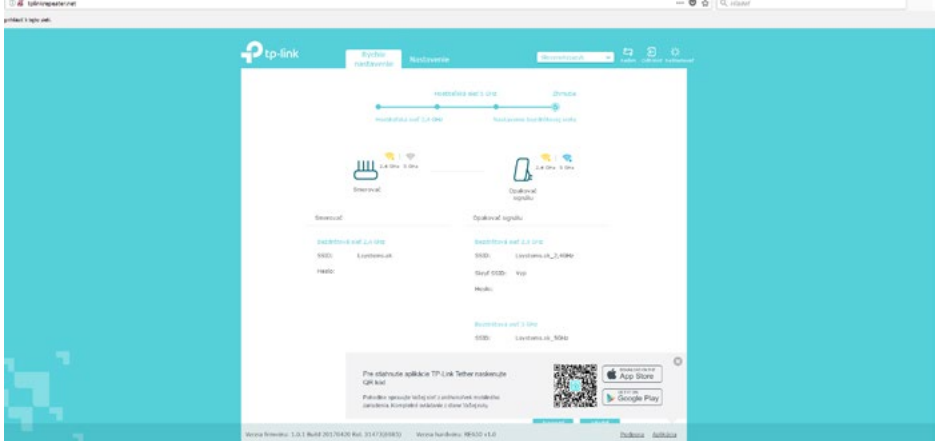


zariadenia v prehliadači smartfónu alebo počítača si vytvoríte heslo pre prihlásenie. RE650-ka vyhladá dostupné bezdrôtové siete v okolí,

následne sa pripojíte na sieť a vytvoríte si vlastné podsiete, a to vrátane hesla a názvu siete. Po krátkom reštarte je všetko hotové a zosilňovač signálu je nakonfigurovaný.

Samozrejme, v nastaveniach sa ešte nachádzajú rozšírené možnosti rôznych vlastností (napríklad vypnutie LED podsvietenia zosilňovača v nočných hodinách), ale základ bol spomenutý už vyššie.

Inteligentné LED podsvietenie hlásilo po zapojení stav pripojenia k routeru, takže ak bol signál postačujúci,



LED svietilo namodro, ak nie, svietilo načerveno. Výrobca reálne uvádza zosilnenie signálu do vzdialenosti približne 1300 štvorcových metrov.

RE650-ka počas nášho testu v „nepriaznivých“ podmienkach (murovaný dom) rozšírila signál o približne 45 metrov štvorcových. Paradoxom pri teste bolo, že 2,4 GHz sieť mala približne o 17 m väčší dosah ako 5 GHz sieť.

Pre nastavenie prístupového bodu v prípade, že máte len pevné pripojenie, zapojíte ethernetový konektor do RE650-ky a zvyšok postupu už zostáva približne rovnaký.

Ethernetový konektor sa dá využiť aj ako pevné pripojenie pre TV, konzolu či iné zariadenie, čo je výhodou, ak nechcete ťahať káble cez celú miestnosť. Jednoducho zapojíte nakonfigurovaný zosilňovač blízko TV a prepojíte ich LAN káblom.

Celková montáž a nastavenie zosilňovača či prístupového bodu je rýchle. Výrobca nezabudol ani na aplikáciu Tether, vďaka ktorej sú nastavenia ešte o čosi jednoduchšie. Aplikácia je dostupná pre Apple aj Android zariadenia.

Vzhľadom na cenu približne 110 eur ide o celkom slušne vybavené zariadenie s veľkým množstvom technológií a nastavení. Využijete ho najmä v domácnostiach s veľkým množstvom pripájaných bezdrôtových zariadení alebo s potrebou vysokej prenosovej rýchlosti – či už pre hranie online hier, streamovanie či prezeranie obsahu na Smart TV.

Lukáš Libica

Herné slúchadlá SteelSeries Arctis 3

Čistý zvuk vždy a všade

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bluetooth pripojenie
- + kvalitný zvuk
- + vysoký komfort
- + dlhá výdrž batérie

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Odpor: 32 Ω

Frekvenčný rozsah:

20 Hz až 22 kHz

Citlivosť: 98 dB

Konektory: microUSB,

3,5 mm jack

Bezdrôtové pripojenie:

Bluetooth



SteelSeries je už na poli herných periférií pomerne známym výrobcom. Ponúka kvalitné myšky, klávesnice, ale aj slúchadlá. Tentoraz k nám na recenziu dorazil jeho nový model ukrývajúci rôzne prekvapenia, ako napríklad novinky v podobe Bluetooth či iných možností pripojenia k počítaču i ku konzolám.

Dizajn

Spoločnosť SteelSeries stavila pri výrobe svojich slúchadiel na jednoduchý, ale zároveň skutočne moderný dizajn. Ich povrch je

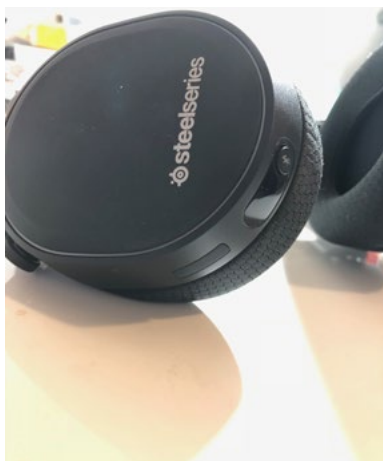


jednofarebný a nenájdeme na ňom žiadne rušivé elementy. Po bokoch slúchadiel sa nachádza nápis SteelSeries spolu s logom a z ich prednej strany vytŕča zasúvací mikrofón. Zospodu sú umiestnené tlačidlá pre párovanie Bluetooth a stlmenie mikrofónu, ďalej koliesko, ktorým môžeme ovládať hlasitosť, a rovnako tu nájdeme aj trojicu konektorov, a to 3,5 mm jack, digitálny výstup do jack-u a microUSB konektor.

Kompatibilita

Práve kompatibilita sa často stáva pri výbere slúchadiel kameňom úrazu, keďže si môžeme vybrať z rôznych konektorov pre smartfóny či z rôznych druhov pripojení ku konzolám a počítačom. V SteelSeries sa nezľakli a tento problém vyriešili pridaním jediného doplnku – Bluetooth.

V súčasnosti je už takmer každé zariadenie vybavené týmto typom pripojenia a rovnako je to aj pri modeli Arctis 3. Slúchadlá jednoducho spárujeme s požadovaným zariadením a môžeme si užívať ničím nerušený akustický zážitok až 28 hodín, a to vďaka vstavanému akumulátoru. Dosah signálu je



naozaj veľký a ani počas pohybu po dome som si nevšimol žiadne výkyvy v kvalite zvuku. Pre milovníkov káblov je tu ale stále možnosť použitia 3,5 mm jack-u, ktorý sa dodáva spolu so slúchadlami.

V tomto prípade slúchadlá „nakrmiť“ aj vaša zvuková karta a nie je nutné ich nabíjať, navyše, celý proces je veľmi jednoduchý – do slúchadiel stačí zapojiť microUSB kábel. Nabíjanie trvá asi 30 minút, závisí to však od použitého adaptéra, keďže ten sa v balení nenachádza.

Osobne som si najviac obľúbil hybridný mód, v ktorom sú slúchadlá spárované prostredníctvom Bluetooth a mobilu, z ktorého mi hral môj playlist a zároveň

boli slúchadlá pripojené cez 3,5 mm jack do Nintendo Switch, takže som si mohol vychutnávať aj zvukové efekty hry.

Komfort

SteelSeries pri riešení otázky komfortu vždy excelovalo a ani pri výrobe slúchadiel Arctis 3 svoju latku neznížili. Náušníky sú dostatočne veľké a pohodlné a na uši netlačia ani po dlhých hodinách hrania.

Pot taktiež nie je problémom, keďže obvod celých slúchadiel je pokrytý látkou a nie kožou, ako to býva u konkurencie – a musím uznať, že je to takto rozhodne lepšie. Ďalšia vec, ktorú spoločnosť SteelSeries zmenila, je typ čelenky.



Namiesto polstrovania zvolil výrobca elastický látkový pásik, ktorý je veľmi pohodlný a čo je najdôležitejšie – je nastaviteľný. Celkovo teda po stránke komfortu nie je slúchadlám čo vytknúť.

Zvuk

Hneď na úvod treba podotknúť, že slúchadlá sú primárne určené pre hráčov. Tomu zodpovedá aj celkové nastavenie ich zvuku. Slúchadlá sú poloopené a skôr ladené pre výšky, stredy sú viac-menej priemerné a basový tón je nevýrazný.

Zvuk pri FPS hrách ako CS:GO je skvelý a vďaka priestorovému zvuku ľahko rozoznáte, odkiaľ zaútočí nepriateľ. Zvuk je čistý, bez akéhokoľvek nechceného šumu. Frekvenčná dĺžka slúchadiel je od 20 do 22000 Hz a odpor je 32 Ω, čiže pre ich fungovanie nie je potrebná žiadna drahá zvuková karta. Zvuk je opäť vynikajúci, vytknúť môžeme jedine slabšie zvýraznené basy, to je však už vecou vkusu.

Zhrnutie

SteelSeries Arctis 3 je skvelý spoločník na cesty, ale aj na niekoľko hodinové hranie CS:GO. Disponuje kvalitným zvukom, veľkou kompatibilitou a ponúka vysoký komfort. V danej cenovej kategórii si preto len ťažko nájde rivala. Najväčším plusom je určite Bluetooth pripojenie, ale i program od SteelSeries pre úpravu zvuku podľa vlastných preferencií.

Robert Kádaši

Trust Dion

Sila gréckych bohov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn s podsvietením
- + 7.1. zvuk
- + pocit vtiahnutia do hry
- + kompatibilita s rôznymi systémami

- menšie pohodlie počas nosenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: Stereo

Vel'kosť meničov: 50 mm

Frekvenčný rozsah:

20 Hz až 22 kHz

Citlivosť: 113 dB

Konektory: rôzne, mini

USB aj 3,5 mm jack



V gréckej mytológii bol Dion jeden z bohov, ktorí žili v okolí dnešnej Sparty. Spoločnosť Trust tvrdí, že práve vďaka slúchadlám Dion sa budete cítiť ako bohovia pri hraní hier na ľubovoľnej platforme a s podporou gréckych bohov budete pripravení prijať každú výzvu. Takéto tvrdenie znie určite motivačne, no je skutočne pravdivé alebo ide len o silné slová?

Dizajn

Čo sa týka vzhľadu, spoločnosť Trust stavila na čiernu farbu, ktorou pokryla aj väčšinu kovových prvkov, takže slúchadlá majú jednoliaty štýl. Zaujímavý je kábel, ktorý je o dosť hrubší ako väčšina káblov herných periférií a pripomína skôr káble pre hudobníkov, ktoré sa zapájajú

do gitary či zosilňovača. Na prírodnom kábli sa nachádza o niečo väčšia krabička než sme zvyknutí a môžeme na nej nastavovať viacero parametrov, vrátane hlasitosti. Základňa slúchadiel je z kovu, čelenka na ňu nie je pevne pripevnená, sedí uprostred a k náušníkom ju ťahajú kovové lanky. Po pripojení Dion headsetu k počítaču začne stredná časť slúchadiel na oboch stranách pulzovať modrým svetlom. Vy to síce nevidíte, keď že budete mať slúchadlá na hlave, no vyzerá to pekne, najmä ak vlastníte aj iné, rovnako esteticky podsvietené príslušenstvo z tejto hernej série.

Kompatibilita

Ako výrobca dosiahol to, že je herný headset kompatibilný



s počítačom, mobilným telefónom či so systémami PlayStation a Xbox?

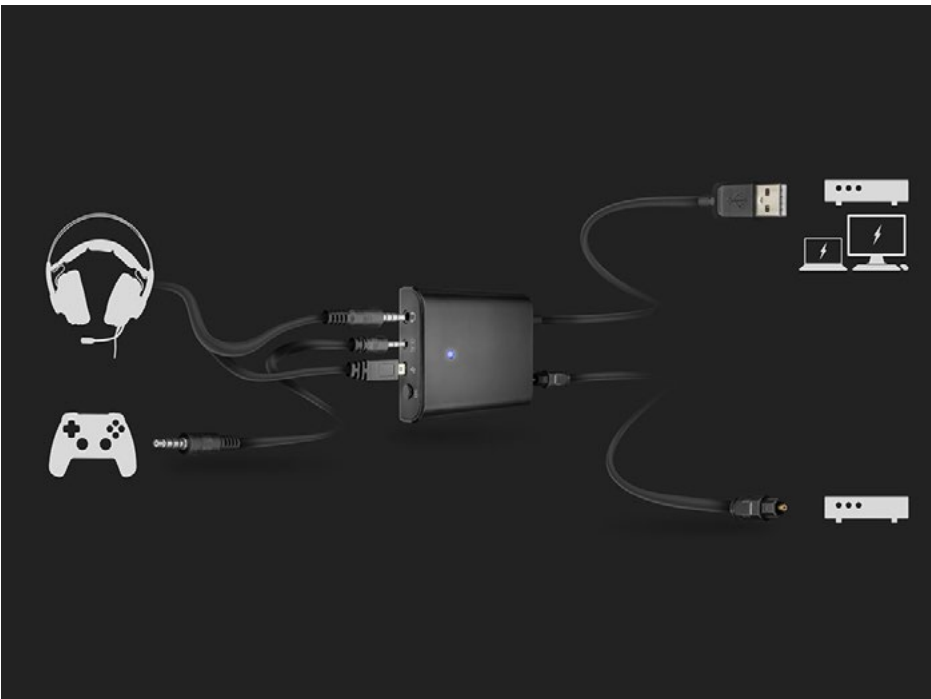
Ak headset potrebujete zapojiť do PC alebo konzoly, vždy zapájate obe jeho koncovky najprv do malej krabičky a z neho si zvolíte kábel na výstup. Na tejto krabičke sa nachádza aj tlačidlo aktivácie surround zvuku, po jeho stlačení sa zelené svetielko rozsvieti na modro.

Na kábli tak máte až dve krabičky, z ktorých jedna slúži na zapájanie a druhá ako malé ovládacie centrum, ktoré si môžete pripnúť na oblečenie, aby ste ho mali počas hrania stále po ruke. Nachádzajú sa na ňom tlačidlá na vypnutie mikrofónu a na nastavenia hlasitosti z praveho aj ľavého slúchadla počas hry a chatovania.



Pohodlie

Okrem dvoch krabičiek visia na kábli ešte dve súčasti, ktoré by mohli niektorým používateľom prekážať. To by však nebol jediný problém týkajúci sa pohodlia. Bohužiaľ, kým v ostatných



parametroch slúchadiel excelujú, pokiaľ ide o pohodlie, výrobca evidentne nepremyslel ich používanie do detailu. Vo väčšine prípadov si čelenku slúchadiel dáte na hlavu a náušníky si nastavíte tak, aby vám pohodlne sedeli.

V tomto prípade sa však čelenka posúva podľa toho, ako potrebujete a keďže je pripevnená lankami, ktoré ju ťahajú dole, istým spôsobom ťahajú aj vás. Ako veľmi je ich nosenie nepohodlné, to si netrúfame povedať, nám však po približne hodinovom používaní nebolo ich nosenie veľmi príjemné a museli sme si dať na chvíľu pauzu.

Zvuk

Headset Dion je v porovnaní s ostatnými z radu spoločnosti Trust špeciálny v tom, že ponúka 7.1. zvuk so zosilnenými basovými frekvenciami. Jeho primárna cieľová skupina sú hráči hier, ak však do tejto skupiny nezapadáte, nezúfajte, zvuk určite oceníte aj pri počúvaní hudby.

Je veľmi čistý, bez ozveny a vďaka nemu presne rozlíšite, odkiaľ jednotlivé zvuky prichádzajú. Myslíme si, že zámerom výrobcu bolo, aby ste si so slúchadlami užili rovnaký zvukový zážitok ako s drahými zostavami reproduktorov. Musíme konštatovať, že sa tento zámer výborne podaril.

Len čo si nasadíte tieto slúchadlá, je skutočne ľahké ponoriť sa do hry na 100%, pretože zvuk, basové vibrácie a miera, do akej filtrujú zvuky z okolia, vám inak ani nedovoľia. Zvuk sme testovali pri hraní Zaklínača 3 a napriek tomu, že máme v tejto hre odohraný vysoký počet hodín, pocit a zážitok z nej bol tentoraz skutočne iný.

Headset Dion má 50 mm meniče a slúchadlá obopnú uši tak pevne, že nemáte takmer žiadnu šancu počuť zvuky z okolia, a to ani vtedy, keď vás niekto osloví zo vzdialenosti pol metra.

Zuzana Panáková

Archos Diamond Alpha

Premrhaná príležitosť...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Archos
Dostupná cena: 299€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé spracovanie
- + dostatočný výkon
- + odladený operačný systém
- + vynikajúca výdrž

- pomalý a nepresný snímač odtlačkov prstov
- nedostatok nastavení displeja a nespohľivé čítanie gest
- nízka kvalita prednej kamery

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 155 gramov
Čipset: Qualcomm Snapdragon 652
Operačná pamäť RAM: 4 GB
Interná pamäť: 64 GB
Podpora pamätíových kariet: áno (max. 256 GB)
Displej: 5,2" IPS (1920x1080 px)
Fotoaparát: 2x13MPx, prísvetľovacia LED dióda
Operačný systém: Android 6.0 Marshmallow + nubiaUI v4
Batéria: 2950mAh
Konektivita: Bluetooth 4.2, Wifi 802.11 b/g/n/ac, LTE 850/900/1800/2100/2600MHz
Ďalšie funkcie: čítačka odtlačkov prstov, automatická regulácia jasu, GPS, akcelerometer, pohybový senzor

HODNOTENIE:

★★★★☆



Selfie boom zd'aleka neskončil a výrobcovia, medzi ktorých patrí aj spoločnosť Archos, si to patrične uvedomujú. Práve Archos priniesol v spolupráci s čínskym výrobcom Nubia na európsky trh model Diamond Alpha. Ten je určený pre používateľov, ktorí za žiadnych okolností nechcú prísť ani o jeden zaujímavý moment.

Balenie

Elegantnú bielu krabičku, v ktorej sa zariadenie dodáva, otvoríte ľahko vďaka úzkej štrbine oddelujúcej vrchný diel od spodného. Precízny je aj spôsob rozmiestnenia príslušenstva v plastovej vaničke, v ktorej je vytvarovaný priestor pre každý jeden kus príslušenstva. Potešil aj fakt, že sa do balenia okrem nabíjacieho adaptéra s výstupným prúdom 1,5 ampéra, USB-C kábla a nástroja na manipuláciu so SIM slotom dostali aj základné slúchadlá.

Dizajn a spracovanie

O dizajn a výrobu zariadenia sa postarala spoločnosť Nubia, ktorá sa už od svojho založenia prezentovala prémiovými zariadeniami a výnimkou nie je ani Archos Diamond Alpha. Kovové

telo je spracované na jednotku a je odolné aj proti škrabancom. Musím sa priznať, že som smartfón mal nedopatrením celý deň v jednom vrecku spolu s kľúčmi. O to väčšie bolo moje prekvapenie, keď som na ňom večer nenašiel ani jeden škrabanec, a to ani na prednej stene, ani na zadnej. Zadná stena obsahuje aj dvojicu fotoaparátov a čítačku odtlačkov prstov, ktorá je umiestnená v ideálnej výške. Optika fotoaparátov mierne vystupuje z tela, ale oproti iným modelom je to stále v únosnej miere.

Spodná hrana môže zmiast dvojicu otvorov, ktoré sa tvária



ako stereo reproduktory, no v skutočnosti zvuk prehráva iba pravá strana a tá ľavá slúži len pre potešenie oka. Pochváliť však musím implementovanie USB Type-C konektoru a 3,5 mm jacku.

Uznávam, že je nutné prejsť na modernejší spôsob prenosu zvukového signálu, ale nie za cenu toho, aby ste si boli nútení zaobstarat' drahé bezdrôtové slúchadlá. Palec hore, Archos, resp. Nubia! Jedinú vec však predsa musím konštrukcii vytknúť, a to nekvalitné vypínacie a kolískové dvojtláčidlo regulácie hlasitosti. Ich mechanizmus nepôsobí práve kvalitným dojmom a mám obavy,



že ich opotrebovanie bude jedným z hlavných dôvodov reklamácií.

Displej

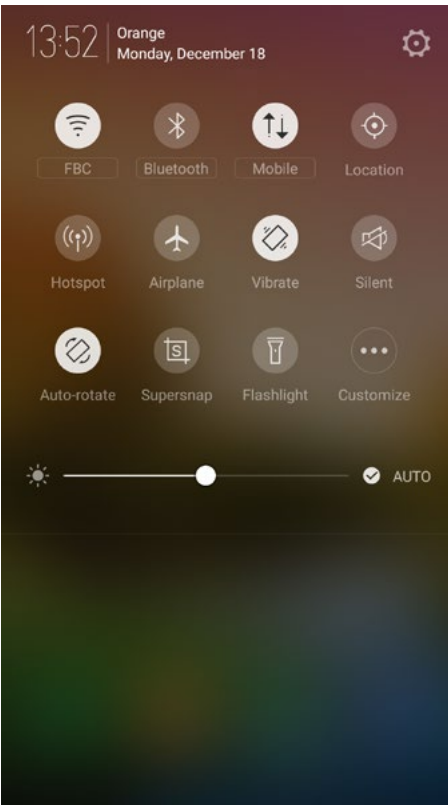
Kvalita panelu je veľmi dobrá, no, bohužiaľ, nedostatok nastavení v systéme ho degraduje k tomu, aby zapadol medzi šedý priemer. Nie je možné nastaviť časovanie čítacieho módu, ktorý šetrí oči používateľa a ani samotné nastavenie na maximum nie je oproti konkurencii dostatočné.

K ďalším nedostatkom patrí absencia podpory prebudenia smartfónu po poklepaní na displej a nespohľivá interpretácia postranných gest. Verím však, že tieto neduhy vyrieši aktualizácia softvéru.

Po hardvérovej stránke displeju nemám čo vytknúť. FullHD rozlíšenie je pre 5,2-palcový panel dostatočne jemné, farebné podanie je tiež veľmi dobré a poteší aj široký rozsah jasu, vďaka ktorému nie je problém smartfón používať, a to ako počas noci, tak aj pri silnom slnečnom žiarení.

Hardvér

Na úvod si uvedieme klasické štatistické údaje. Pohonná jednotka je



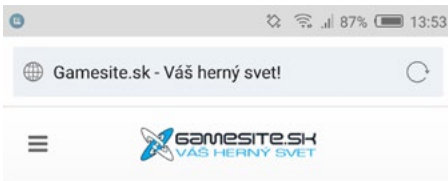
zastúpená overenou klasikou smartfónov vyššej strednej triedy v podobe čipsetu Qualcomm Snapdragon 652, ktorý pozostáva z osemjadrového procesoru a grafického akcelerátora Adreno 510. Sekundujú mu 4 GB operačnej pamäte, z ktorej sú po spustení dostupné zhruba 3 GB. Dostatok procesorového výkonu dokazujú syntetické benchmarky – tie grafické však nepotešia milovníkov hier. Netvrdím, že si Archos Diamond Alpha neporadí ani s Angry Birds, ale nejde o model určený na plnohodnotné hranie.

Čítačka odtlačkov prstov umožňuje autentifikáciu na základe piatich odtlačkov, ale jej kvalita je doslova mizerná.

Nepodporuje skenovanie obrysov prstu a v konečnom dôsledku je nutné prst priložiť v identickej polohe ako pri skenovaní. Ak ho priložíte nesprávne, smartfón vás o tom nijakým spôsobom neupozorní a v kombinácii s ukrutne pomalou autentifikáciou väčšina používateľov prejde na iný spôsob zabezpečenia.

Konektivita

Práve konektivita býva achillovou pätou rebrandovaných čínskych smartfónov iných výrobcov. To ale



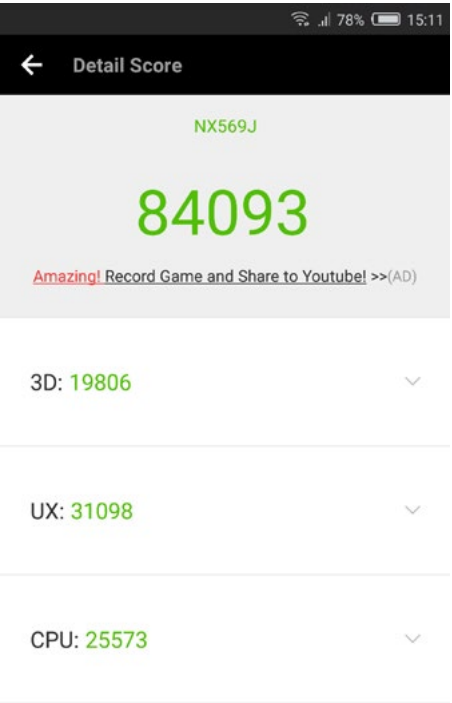
nie je prípad Archosu Diamond Alpha, ktorý má podporu pre 800 MHz a 1800 MHz pásmo LTE sietí, ktoré sa u nás používajú. Z ďalších bezdrôtových technológií je dostupná WiFi s podporou rýchleho štandardu 802.11ac, Bluetooth vo verzii 4.2 a GPS. Ako bonus je prítomné FM rádio, ktoré nebýva štandardom ani u vlajkových lodí.

Softvér

Operačný systém reprezentuje Android vo verzii 6.0 Marshmallow, ktorý je doplnený o grafickú nadstavbu NubiaUI. Nejde síce o najnovšiu verziu systému Android, no Nubia si naozaj poctivo plní domáce úlohy a systém pravidelne aktualizuje.

Počas troch týždňov testovania ku mne dorazili štyri aktualizácie, ktoré obsahovali nielen bezpečnostné, ale aj optimalizačné aktualizácie. Vyriešili sa nimi mnohé problémy, ako občas nestabilné používateľské prostredie alebo dlhé časy načítania niektorých aplikácií, ako napr. Facebook alebo Spotify.

Po spustení vás síce prekvapí pár predinštalovaných aplikácií, ktoré s najväčšou pravdepodobnosťou nikdy nepoužijete, našťastie sa však dajú



RAM: 7616

odinštalovať aj bez root prístupu. Výbava systémových aplikácií je bohatá a ak nie ste práve náročný používateľ, z obchodu Play si maximálne stiahnete aplikácie rôznych sociálnych sietí.

V systéme sa nachádza aj niekoľko čudne vyriešených interakčných situácií. Napríklad po kliknutí na notifikáciu vás systém nepresunie do danej aplikácie, pretože vám dá najprv na výber z dvoch možností, ktoré zobrazí pod obsahom notifikácie.

V systéme sú niektoré aplikácie nastavené tak, aby ich multitasking automaticky neukončil, takže to musíte urobiť manuálne. To sú ale len malé výhrady k systému, ktorý vám inak bude slúžiť spol'ahľivo.

Fotoaparát

Hlavným lákadlom pri kúpe tohto modelu sú fotoaparáty. Predný fotoaparát s rozlíšením 16 Mpx je určený najmä pre milovníkov selfie záberov a potenciálnych vlogerov, no nepoteší ani jednu vymenovanú skupinu.

Spoločným menovateľom je veľmi zlé zaostrovanie, ktoré ani v dobrých svetelných podmienkach nie je presné a v tých horších svetelných podmienkach



je navyše aj veľmi zdĺhavé. Kvalita zadnej dvojice kamier je na tom už lepšie a výsledné fotografie sú vcelku vydarené. Na tých, ktoré boli zachytené v horšom svetle, je však mierne znateľný šum, za negatívum to ale nemôžem označiť. Poteší aj široká paleta módo v aplikácii a aj fajnšmekri si prídu na svoje v "Pro" móde. Majú k dispozícii nastavenie ISO, dĺžku expozície či vyváženie bielej.

Výdrž

Nadpriemernú výdrž sľubuje 2950mAh batéria a výsledky po dvojtýždennom používaní to potvrdzujú. Aj pri náročnejšom používaní a využívaní predovšetkým mobilných dát sa batéria dostala ku kritickým 20 percentám až na konci druhého dňa.

Celkový dojem kazí len pomalé nabíjanie, ktoré je kvôli nízkemu výstupnému prúdu z adaptéra (1,5 A) pomerne dlhé – konkrétne 2 hodiny a 33 minút. Na druhej strane, batéria sa príliš nezahrieva, čo je určite len dobre.

Súhrn

Premrhaná príležitosť. Jedine tak by sa dal charakterizovať Archos Diamond Alpha, ktorý vás nesklame dielenským spracovaním, odladeným operačným systémom a skvelou výdržou, no na druhej strane sa budete čudovať, akých začiatočníckych chýb sa výrobca

dopustil. Takmer nepoužiteľný snímač odtlačkov prstov, minimum nastavení displeja a predná kamera, ktorá sa pretransformovala z najväčšieho tromfu zariadenia na najväčšiu slabinu – to všetko uberá modelu Diamond Alpha z celkového hodnotenia jednu hviezdu.

Adam Lukačovič

45% 14:34
< About phone
nubia UI V4.0
Build number NX569J_ENCommon_V2.09
CPU 8 cores64bit
RAM 4.0 GB
Phone storage 64.0 GB
Android security patch level July 1, 2017
Kernel version 3.10.84-perf-g1269e29-00249-g14f63b0-dirty nubia@swlab-21058 #1 Wed Nov 1 15:29:45 CST 2017
Android version 6.0.1

Genesis Radon 720

Herné slúchadlá s poriadnym bassom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk
- + ergonómia
- + softvér
- + cena/výkon

- rušenie pri surround max vylepšení
- kvalita mikrofónu

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: Herné
slúchadlá
Meniče: 50mm
Impedancia: 320hm
Rozsah: 20Hz-20kHz
Farba: Čierna + červené
podsvietenie
Pripojenie: 2m USB kábel
Softvér: áno



Genesis uvádza na trh ďalšie slúchadlá. Ich ponuka je naozaj veľmi široká a Radon 720 je aktuálne najvyšší a najdrahší model slúchadiel od tejto spoločnosti. Pod'me sa spoločne pozriť ako obstojí v našom teste.

Obsah balenia, prvý dojem, konštrukcia

Dizajnové ladenie balenia dokonale kopíruje ostatné produkty spoločnosti. Vpredu nájdeme ilustráciu slúchadiel a ich kl'účové vlastnosti, ktoré sú na zadnej strane bližšie rozpísané.

Vnútri nájdeme iba slúchadlá a manuál

Na prvý pohľad si všímam známy dizajn hlavového mosta, ktorý využíva aj značná časť produktov tejto značky. Je veľ'kostne prispôsobiteľ'ný a tvorí ho čierna koženka. Hore je vyrazené

HODNOTENIE:



Zvukový prejav, mikrofón

Nečakal som, že tieto slúchadlá budú mať taký úžasný zvuk a pri cene 50€ je zvuk naozaj výborný. Vyvážené výšky a stredy podporuje bass, ktorý má hĺbku, no nesnaží sa dostávať do popredia na úkor výšok a stredov. Nezáleží na tom, aký hudobný štýl počúvate, pretože slúchadlá s ním nemajú problém.

Virtuálny priestorový zvuk je jednoznačne najlepší spomedzi všetkých ostatných lacnejších modelov slúchadiel od Genesis. Virtualizácia je na dobrej úrovni, kanály sa do seba príliš nezlievajú, takže počujeme smer, z ktorého sa k nám blíži nepriateľ v našej obl'úbenej hre.

Mikrofón sníma dobre s malým množstvom šumu. Pri vyšších hlasitostiach hudby však zvykne snímať aj zvuk v mušliach, čo môže byť naozaj nepríjemne pre spoluhráčov.

Softvér

Zo stránok Genesis si môžete stiahnuť aj softvér pre slúchadlá, čo však nie je nutné. Sprístupňuje možnosti kalibrácie 7.1 zvuku, ekvalizér, Surround Max, moduláciu zvuku prostredím a SingFX funkcie. Posledné dve z vymenovaných funkcií sú pre herné slúchadlá absolútne zbytočné.

Na druhej strane sa niet čomu čudovať, pretože softvér nevyvíja výrobca, ale tretia strana, takže tu nájdeme aj funkcie, ktoré nie sú potrebné.

Funkcia Surround Max naklonuje stereo zvuk do 7.1. Vďaka tejto funkcii je zvuk plnší a lepšie počúvateľ'ný. Niekedy však výšky pri vysokých hlasitostiach režu uši a sú veľmi nepríjemné.

Lukáš Batora

MSI GeForce GTX 1070 Ti Gaming

Zaujímavá voľba pre plynulé 1440p, či veľké fps pri 1080p

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 535€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + výkonné chladenie
- + možnosti pretaktovania
- + RGB LED
- + solídny výkon v 1440p

- RGB LED len predného loga

ŠPECIFIKÁCIE:

Meno jadra: GP104-300
Počet jadier: 2432 jednotiek
Takt jadier: 1683 MHz / 1607 MHz
Takt pamäte: 8008 MHz
Veľkosť pamäte: 8 GB GDDR5
Pamäťová zbernica: 256-bit
Výstupy: 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0, 1 x DL-DVI-D
Podpora HDCP: 2.2
Spotreba energie: 180W
Napájacie konektory: 6-pin + 8-pin
Odporúčaný zdroj: 500 W
Afterburner OC: Áno
Podpora DirectX: 12
Podpora OpenGL: 4.5
Multi-GPU: 2-way SLI

HODNOTENIE:



1080p hranie je pre herných nadšencov stále menej zaujímavé. Samozrejme, pre niektoré akčnejšie zamerané hry je menšie rozlíšenie a veľké FPS lepšou voľbou, ale stále viac hráčov siaha po monitoroch s 1440p a 4K rozlíšením, na ktorých vyzerajú moderné tituly naozaj fantasticky. Dostatočný výkon pre naozaj kvalitný zážitok bol ale doteraz pre bežných ľudí bez hlbokých peňaženiek ťažko dosiahnuteľný. Aj preto prišla NVIDIA s novou kartou, cenovo a výkonovo usadenú medzi mainstreamom a úplnou špičkou. Na otestovanie sa k nám dostala karta GTX 1070 Ti od spoločnosti MSI



a my sme, samozrejme, neodolali a poriadne ju odskúšali v obľúbených hrách a testovacích programoch.

NVIDIA sa pri karte 1070 Ti rozhodla pre celkom zvláštny krok a preto majú všetky dostupné modely od rozličných výrobcov rovnaké parametre, teda aspoň čo sa jadra, pamäte a počiatkových

taktov týka. Takisto zakázali výrobcom triediť GPU jadrá a ponúkať kvalitnejšie, či tie s väčším potenciálom za väčšie sumy. To ale neznamená, že sú si všetky karty rovné. Rôzni výrobcovia pristupujú k rozloženiu PCB a chladeniu komponentov inak a tak je takmer isté, že príplatok za drahšie modely sa odrazí ako na



Hlučnosť



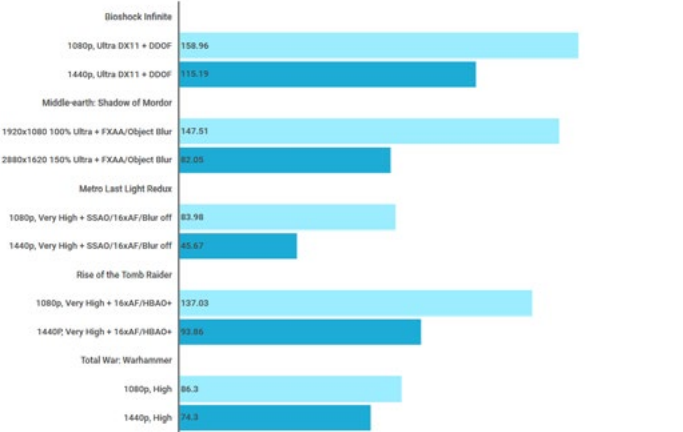
nižších teplotách, tak aj na vyššom výkone. MSI na Slovensku momentálne ponúka tri verzie tejto karty, základnú Aero s chladením typu "blower", o niečo drahšiu Armor s dvojicou normálnych ventilátorov a Gaming, ktorá ponúka chladenie Twin Frozr VI a viacero bonusov navyše.

Obal a jeho obsah

Kto už grafické karty od MSI s chladením typu Twin Frozr videl, akoby videl všetky. Balenie je ladené v čiernej/červenej s občasou zelenou pripomínajúcou, že táto karta je od NVIDIA. Vnútri sa v ďalšej vrstve tentokrát čierneho kartónu a mäkkej peny nachádza samotná karta. Tá je, čo sa veľkosti týka, naozaj rozmerná, takže s jej dĺžkou takmer 28 centimetrov treba počítať hlavne pri menších skrinkách.

Ani po stránke váhy nejde o žiadneho drobca, keďže ručička váhy sa zastaví na 1075 gramoch. K tomu určite prispel pomerne veľký chladič, ale aj kryt karty, ktorý zahaľuje inokedy odkryté plošné spoje. Väčšia váha pri grafických kartách ale takmer vždy indikuje lepšie schopnosti na poli chladenia, takže hmotnosť neberiem ako mínus. Okrem toho sa v balení nachádza CD s ovládačmi, používateľská príručka, vcelku pekný komiks s návodom na

Testované hry - priemerné FPS



Teploty (teplota miestnosti 24°C)



inštaláciu karty a pár nálepiek, ktorými si môžu hráči ozdobiť skrinku či izbu.

Technické špecifikácie

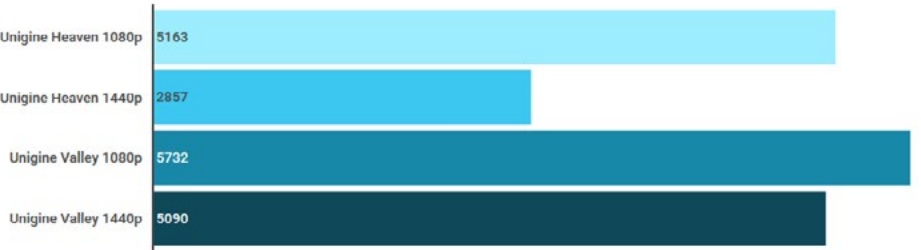
V 1070 Ti sa nachádza jadro GP104-300, ktoré sa s číslami 2432-152-64 (Shader Units, TMU, ROU) naozaj približuje výkonu jadra GP104-400 nachádzajúcom sa v kartách GTX 1080. Tie majú pre porovnanie počty jednotiek 2560-160-64. Kde sa 1070 Ti od 1080-ky odlišuje už viac, je vyrovnávacia pamäť, ktorá je stále staršieho typu GDDR5 namiesto GDDR5X pri vyšších radách. Šírka pamäťovej zbernice je stále 256bit, čo znamená, že pretaktovanie pamäte aspoň o 300 MHz karte naozaj pomôže dosahovať lepšie výsledky. O napájanie sa stará jeden 6-pinový a jeden 8-pinový konektor a jej bežný maximálny výkon je 180 wattov. To znamená, že pri výbere tohto modelu je najlepšie

spárovať ho s kvalitným zdrojom, ktorý má výkon aspoň 500 wattov.

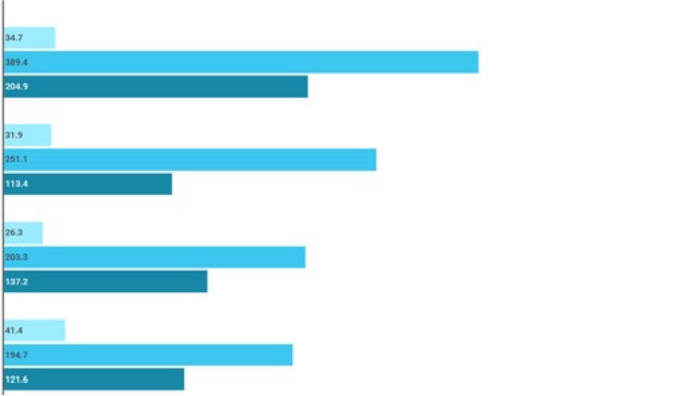
Chladenie a taktovanie

Chladič Twin Frozr si za posledných pár rokov prešiel viacerými vylepšeniami a posledná verzia s označením VI, teda 6, ponúka naozaj schopný základ, ktorý aj dobre vyzerá. Na tejto karte znamená Twin Frozr VI dva Torx 2 ventilátory, ktorých špecializovaný tvar je presne navrhnutý pre čo najefektívnejšie odstraňovanie tepla, Zero Frozr funkciu, keď sa jeden či oba ventilátory pod určitou teplotou vôbec netočia, a takisto si čiastočne na svoje prídu aj milovníci RGB podsvietenia. Chladenie podobne ako aj taktovanie zvládnu používateľa v rokmi osvedčenom programe MSI Afterburner, ktorý pre jeho šikovnosť často používajú hráči aj pri iných značkách kariet. Pri tejto karte sa mi bez

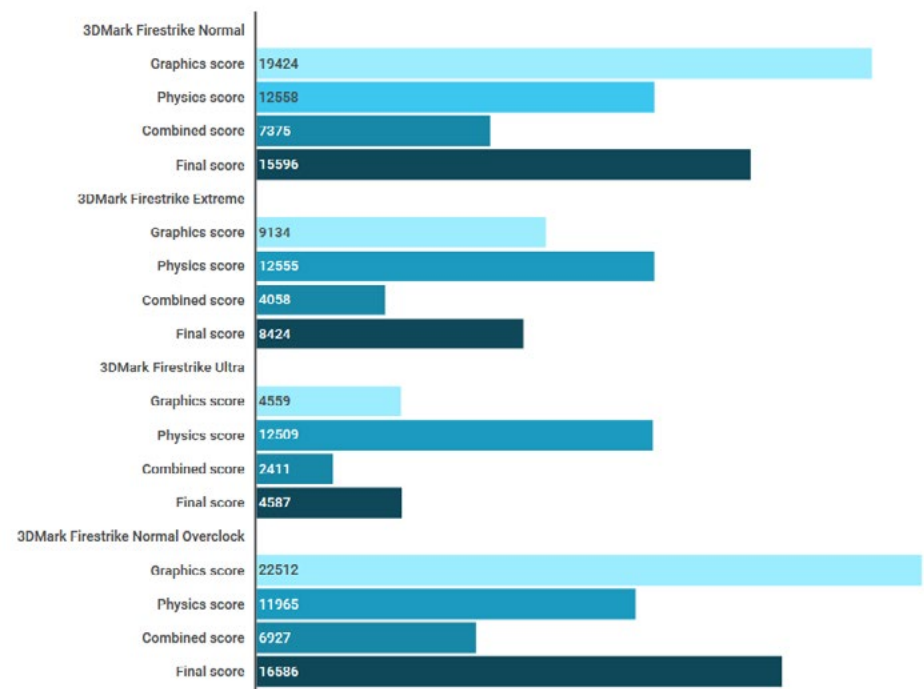
Unigine Heaven & Valley - skóre



Heaven & Valley - FPS



3DMark Firestrike - Skóre



väčších problémov podarilo pretaktovať jadro o 200 MHz a pamäť o slušných 500 MHz. Určite by sa dalo ísť ešte o trochu vyššie, ale potom už stúpala teplota príliš vysoko, čo znamenalo hlučnejšie vetranie. Ak máte vyššiu odolnosť voči hluku alebo kvalitne odvetrávanú skrinku, potom bude taktovanie karty dobrou možnosťou ako jednoducho zvýšiť jej výkon o desať či viac percent.

Softvér a vychytávky

Okrem spomínaného programu MSI Afterburner sa ku karte oplatí stiahnuť aj celkom šikovnú utilitku MSI Mystic Light. Dá sa ňou ovládať podsvietenie nielen na podporovaných grafických kartách od MSI, ale aj iných komponentoch ako matičných doskách či pamätiach RAM. Program je naozaj prehľadný, hoci pre niektorých hráčov by sa určite hodila aj možnosť zmeniť jazyk na iný ako anglický. Čo ma pri skúšaní a prezeraní karty až tak nepotešilo, je ale fakt, že na karte je v RGB LED prevedení len predné logo s drakom a názvom spoločnosti. Spodok karty, kde sa nachádzajú červené pásiky, dokáže svietiť iba na červeno. Pri inštalácii do skrinky NZXT H400i v modrom prevedení sa teda bitka farieb nedala vyriešiť inak ako vypnutím spodného podsvietenia. V iných skrinkách, respektíve pri ich lepšom farebnom

zladení ale nebude spodné podsvietenie v červenej farbe až tak prekážať.

Testovanie

Grafická karta ale nemôže len dobre vyzerat' alebo si držať nízke teploty. Jej hlavným účelom je, samozrejme, vykresľovať čo najviac obrázkov za sekundu, a preto si táto karta prešla hrami Metro: Last Light Redux, Rise of the Tomb Raider, Middle Earth: Shadow of Mordor, Total War: Warhammer či



Bioshock Infinite. Okrem toho bola otestovaná aj programami Unigine Heaven, Valley a 3DMark Firestrike. Nakoniec si môžete pozrieť aj graf s teplotami a hlukom, ktoré boli počas testovania a bežnej prevádzky namerané.

Zhrnutie

GTX 1070 Ti ešte viac vyplňuje potenciálne medzery na trhu s grafickými kartami. Na hernom poli na túto kartu nemá AMD odpoveď ani s drahšími modelmi RX Vega 56 či 64. Výkon jadra GP104-300 sa dá zohnať aj lacnejšie, ceny kariet 1070 Ti začínajú už pod 500 eurami.

Podľa výsledkov ale chladenie Twin Frozr VI, ktoré nielen dobre vyzerá, ale udržuje kartu vo veľmi príjemných teplotách pri minime hluku, za tých pár desiatok eur naozaj stojí. Pokiaľ sa vám teda zdajú bežné 1070-ky už príliš slabé a zastarané a na 1080-ku či 1080 Ti nemáte financie, od teraz dokáže NVIDIA uspokojiť aj váš záujem.

Daniel Paulini



Fractal Design Define C TG

Legenda sa vracia – v novej podobe, s kompaktnejšími rozmermi a so sklenenou bočnicou.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odhlučnenie
- + sklenená bočnica
- + široký výber pre vodné chladenie
- + veľká podpora chladenia
- + vynikajúci manažment káblov
- + nízka cena

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované základné dosky: ATX, mATX, ITX
Počet interných 3,5" slotov: 2
Veľkosť predného ventilátora: 3x120mm alebo 2x140mm
Veľkosť zadného ventilátora: 120mm
Veľkosť horného ventilátora: 2x120/140mm
Počet pozícií pre ventilátory: 7
Maximálna výška chladiča CPU: 172mm
Rozmery: 413 x 217 x 453mm
Váha: 7.2 kg



Legenda počítačových skriniek od Fractal Designu sa vracia v novej podobe. Fractal Design je overený výrobca kvalitných skriniek, ktorý spolu s modelom Define S nastavil novú latku kvality spracovania spolu s nízkou cenou. Na recenziiu sme dostali vylepšený model Define C a očakávame od neho veľké veci.

Obal a jeho obsah

Skrinka je uložená v obrovskej kartónovej škatuli. Vnútri môžeme nájsť samotnú skrinku, manuál na použitie, vrečko s doplnkami a náhradnými skrutkami a nakoniec voliteľný filter na vrch skrinky v prípade použitia vodného chladenia. Samotná skrinka je zabalená bezpečne a pri prevoze sa len tak jednoducho nepoškriabe. Sklenený bočný panel je obalený fóliou, ktorá ho chráni pred poškriabaním. V skrinke sú tiež predinštalované 2x120 mm ventilátory.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad si všimneme menšie rozmery oproti väčšiemu

bratovi – Define S, čo nemusí znamenať nič zlé. Skrinka je skôr zacielená na m-ATX systémy, ale poradí si aj pri základných doskách typu ATX. Taktiež nám pribudla spodná časť skrinky, ktorá oddeluje zdroj a ostatné neestetické káble od hlavnej časti skrinky. Vnímam to ako veľké plus, keďže skrinka pôsobí celkovo čistejšie. Kvalitu materiálu pocítite hneď na prvý dotyk, Fractal Design na ňom opäť nešetril. Chcel by som hlavne vyzdvihnúť kvalitu skla, ktoré bolo použité na bočný panel, pretože sa len tak ľahko nepoškriabe.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Po vizuálnej stránke sa Define C nemení. Opäť je použitý rovnaký dizajn ako pri Define S, len v zmenšenej verzii. TG za názvom znamená Tempered Glass, tým pádom môžeme očakávať bočný panel z vysoko kvalitného skla, cez ktoré krásne uvidíte celý vnútrojšk skrinky. Sklo sa upevňuje na skrinku pomocou 4 skrutiek, na ktorých je pena, aby sa predišlo poškrabaniu skla. Netreba ich však veľmi ut'ahovať, lebo môže dôjsť

k prasknutiu. Rozvrhnutie skrinky je riešené dobre. Pretiahnut' 24-pinový kábel od zdroja je hračkou a ostatné káble taktiež nevidno. Priaznivci vodného chladenia si tiež prídu na svoje. Z hornej časti skrinky je možné namontovať až 2x140mm radiátor, spredu zas 3x120 mm alebo 2x140 mm, zozadu 1x120 mm a zdola taktiež 1x120 mm. Celková podpora pre vodné chladenie je špičková a nedá sa jej nič vytknúť. Odvážim sa povedať, že v danej cenovej kategórii lepšiu skrinku pre vodné chladenie nenájdete.

Inštalácia a vychytávky

Samotná inštalácia bola bezproblémová a trvala len pár minút. Usporiadanie káblov v skrinke je špičkové, čomu vo veľkej miere napomáhajú aj pásiky na suchý zips, ktoré sú inštalované po celej zadnej strane skrinky. Skrinka je po usadení komponentov hneď pripravená na použitie. Stačí zapojiť dva ventilátory (1x120 mm zo zadnej strany a 1x120 mm zasa z prednej) a môžeme zapnúť počítač. Po zapnutí ani neviete, že ste počítač práve zapli, pretože skrinka je extrémne tichá a pohlcuje všetky nechcené vibrácie.

Zhrnutie

Fractal Design Define C TG môžem odporučiť každému. Či sa stotožňujete so statusom bežného hráča, ktorý si rád užíva hlukom nerušený pôžitok z hry, alebo ste nadšencom vodného chladenia, ktorý sa rád pochváli svojou „mašinou" a môže sledovať jej vnútro cez sklenenú bočnicu.

Skrinka sa jednoducho inštaluje, nezaberá veľa miesta, je tichá a má prívetivú cenu. Udeľujem jej veľkú pochvalu a je pre mňa počítačovou skrinkou roku 2017.

Robert Kádaši



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 / Kanada, 2018, 103 min

 Réžia: Adam Robitel
 Scenárista: Leigh Whannell
 Kamera: Toby Oliver
 Hudba: Joseph Bishara
 Hrajú: Lin Shaye, Javier Botet, Spencer Locke, Kirk Acevedo, Josh Stewart, Bruce Davison, Leigh Whannell, Angus Sampson, Caitlin Gerard, Jerrika Hinton, Hana Hayes, Tessa Ferrer, Ava Kolker, Marcus Henderson

PLUSY A MÍNUSY:

+ nič

- postavy
- absencia deja
- absencia humoru (akéhokol'vek)
- réžia

HODNOTENIE:


Špindl

ŠPINDL JE ŠPINDL A ŠVINDL

Ako štýlovejšie ukončiť pomerne kvalitný filmový rok než českou zimnou snowboard'áckou crazy komédiou? Trailer bol celkom fajn, jednoduché sedliacke komédie cieleňé na moju jednu mozgovú bunku zodpovednú za hýbanie bránicou neodsudzujem, viem pri nich úspešne vypnúť a zabaviť sa.

Od Snowboard'ákov (2004) uplynulo (och bože, už som fakt starý) smutných i veselých 14 rokov. Hollywoodom hýbe ženská kauza #metoo a v Česku si asi povedali, že prečo nenatočiť ženskú verziu tejto komédie, ktorú mám po videní Špindlu ešte oveľa radšej.

Špindlerov Mlýn je v Česku mimoriadne obľúbená zimná destinácia. Sem prichádzajú tri cca tridsaťročné sestry užít si zimné radovánky a zbalit' nejakých bohatých chlapov. Áno, presne, toto



povedia explicitne postavy hned' v úvode a samy seba v očiach každého rozumného diváka dehonestujú na trápne zlatokopky, i keď' asi cieľovke hltajúcej Sex v meste to bude fuk. Takže sympatie sú rozdané, môžeme ísť na dej, ehm.

Najstaršia Katka (Anna Polívková) denne drie v kancli žmúriac do Excelu, šéfovi sa



ničím nezavd'ačí, je stále single a upätá viac ako Hercule Poirot v kostole. Najmladšia Eliška (Kateřina Klausová) začína ako modelka a ísť si vyraziť do Špindlu bol jej nápad. Prostredná Magda (Anita Krausová) je potetovaná nezávisláčka, ktorá má rada sado-maso (kurník, aspoň na ten sex mohlo prísť) a svoj piercing v nose. Jáj, ale vlastne ja som vám sl'úbil, že ideme na dej. No, smola, dej tu nie je. Viem, je to klišé spôsob, ako zhodiť film, ale v Špindli sa režisérovi Milanovi Cieslarovi nepodarilo vytvoriť ani primitívnu zápletku, ktorá by spájala náhodné, kvázi vtipné sitkomové

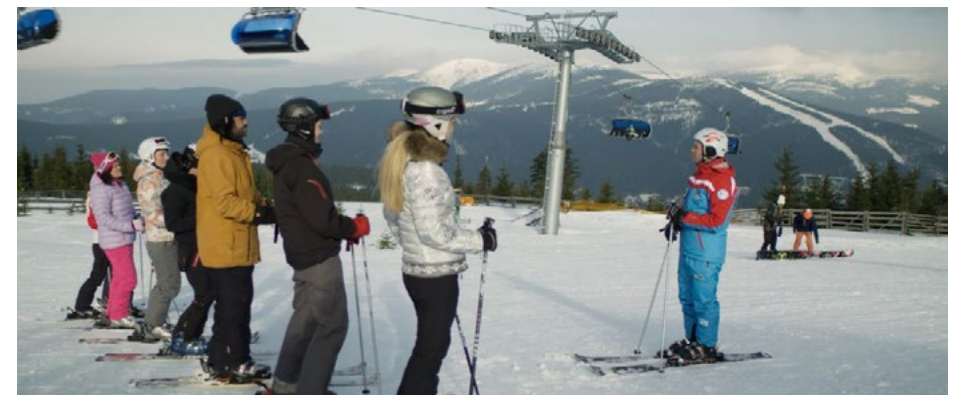


scény. Tri sestry prídu do Špindlu, hotel je obsadený, presunú ich do tret'otriednej ubytovne, kde býva miestna rocková kapela a párik dôchodcov, balia rôznych chlapov a skončia s inými. To je všetko.

Špindl je komédia, kde je väčšina vtipov založená na pádoch – padá sa tu na svahu, padá sa tu na českého prezidenta Klauza, padá sa tu z balkóna, padá sa tu triezvo, strieskano chl'astom, holý z balkóna, oblečený do bazéna a dedko tu masturbuje nad nemeckým pornočasopisom, keď ho načape manželka. V tomto slabom priehrstí príšerného humoru cítite silnú túžbu po hociakej, i slaboduchej zápletke, ktorá by celému filmu dala aspoň nejaký rámec a vrcholenie deja. Tá však neprichádza, a tak sa ide len od scénky k scénke s pocitom, že pozerám na nevtipný diel Tele Tele alebo Kredencu.

"Chcete proti bolesti prášky alebo čípky? Dajte nám čípky, aspoň bude prdel"

Zúfalosť tvorcov reflektuje i príšerná televízna kamera bez akéhokol'vek nápadu. Svetlým momentom mohol byť aspoň odkaz na Votrelca (i keď' mne to skôr evokovalo prvý Jurský park), a i ten je vyjadrený pomocou päťeurovej karnevalovej masky. Réžisér nezvláda



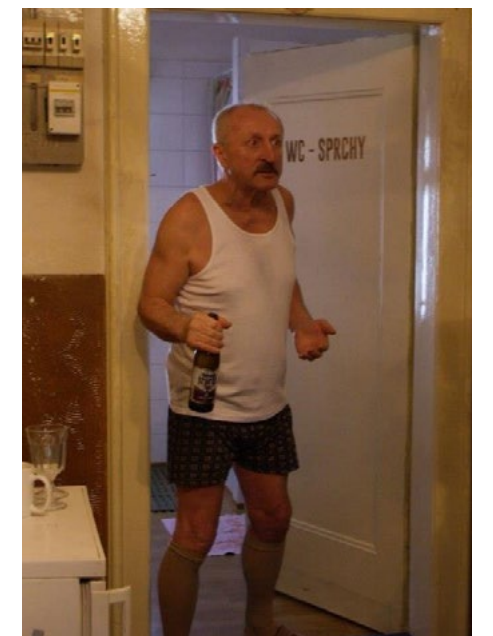
vyjadriť pocity postáv prostredníctvom hereckej akcie, a tak si vypomáha tým, že postavy nahlas rozmýšľajú (zbierka hotelov je lepšia ako zbierka motýľ'ov). Najúdernejšími vtipmi sú polemika nad zabudnutými nohavičkami v kúpeľ'ni, držkopády a to, že čípky proti bolesti sa neaplikujú orálne, ale...wait for it... hahaha análne.

Milan Cieslar má na konte úspešný film Prameň života (2000), ale odvtedy sklzáva čoraz viac do vôd priemernosti a sedi. Po filmoch Láska je láska a Život je život ma najviac trápi otázka, prečo sa Špindl nevolá Špindl je špindl? Aspoň jedna vec by bola na filme vtipná. Česi síce vedia točiť romantické komédie, ktoré pobavia i pohladia na duši, ale pozeranie Špindla bolí a nudí rovnako ako repríza Kameňáku 3. Čerešníčkou na torte je postava neskutočne otravného dievčatka, ktorého herecký výkon je ešte horší ako pokusy o vtipy. Špindl je žiaľ i na bláznivú komédiu alebo nenáročnú oddychovku slabý. Snáď by sa dal odporučiť, keď pôjde o pol roka v TV počas horúceho leta, vtedy dokáže aspoň pohľad na zasneženú prírodu trochu schladiť.

„Ženská verzia Snowboard'ákov bez snowboardov a bez vtipu. Vďaka absencii deja film pôsobí na diváka ako dvakrát taký dlhý,

postavy sú hned' odzačiatku vrcholne nesympatické, čo sa dá rovnako povedať i o komediálnej stránke, ktorá pôsobí ako slabo reprodukovateľný Kameňák (ktorý tiež atakoval úplné dno filmárčiny, ale zo žumpy aspoň občas vykukol kúsok humoru). Film nefunguje ani ako komédia, ani ako romantický film."

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

Austrália, 2017, 115 min.

 Réžia: Greg McLean
 Scenáť: Justin Monjo
 Hudba: Johnny Klimek
 Obsadenie: Daniel Radcliffe,
 Thomas Kretschmann, Alex
 Russell, Lily Sullivan, Jacek Koman,
 Joel Jackson, Angie Milliken

PLUSY A MÍNUSY:

 + Daniel Radcliffe
 + kamera
 + niekol'ko strhujúcich scén

 - trochu dlhá prvá polovica filmu
 - epizódovitost' druhej polovice filmu

HODNOTENIE:


Stratený v džungli

VITAJTE V DŽUNGLI

Záver filmového roku 2017 v slovenských kinách okrem skvelej komédie Jumanji: Vitajte v džungli či muzikálového Najväčšieho showmana priniesol aj skutočný príbeh Yossiho Ghinsberga, z ktorého ale do smiechu ani do spevu určite nebude. Ten sa totiž na začiatku osemdesiatych rokov na tri týždne stratil v bolívijskej džungli. Jeho príbeh si za svoj snád' prvý nehororový námet vybral režisér Greg McLean (Wolf Creek, Krokodíl: Návrat do krvavej lagúny). Yossiho sa chopil Daniel Radcliffe, ktorý sa slušne začína vymaňovať z Harry Potter škatul'ky a vyberá si pomerne rozmanité úlohy. Ako dopadlo prvé filmové spracovanie fascinujúceho životného príbehu?

Film je z veľkej časti one-man show Daniela Radcliffa. Yossi sa namiesto univerzity rozhodne cestovať po Južnej Amerike. Spoznáva d'alších dvoch

cestovateľ'ov a na popud neznámeho sprievodcu sa trojica rozhodne prebádať džungl'u a hľadať náleziská zlata. Pri nehode na rafte však Yossi ostáva džungli napospas a je odkázaný len sám na seba a svoje rozhodlanie. Film sa tak z veľkej časti – okrem samotnej džungle – opiera o jeho herecký výkon. A výber

herca do hlavnej úlohy bol správny – Radcliffe sa snaží ako o život a film najmä vďaka nemu celkom dobre funguje.

Je trochu prekvapením, aká veľká časť filmu prejde pred tým, ako sa Yossi oddelí od skupinky. Divák ho najskôr sleduje, ako sa zoznamuje so svojimi



novými dobrodružnými kamarátmi a film sa tak javí ako neškodný road trip. Tento pocit posilňuje aj dosť podivná scéna, kde sa Yossi zdrguje z neznámej látky. Našťastie však netrvá dlho a film sa presunie do samotnej džungle.

Scenérie vo filme sú naozaj úžasné a treba pochváliť kameru, ktorá dopomohla divákovi k pocitu, že je naozaj vo vnútri pralesa. Vďaka krásnym záberom lepšie vychádza aj trochu dlžkovo prepálená prvá časť filmu – divák môže sledovať kontrast toho, ako „výletnícky“ džungl'a pôsobí, keď sú postavy stále so sprievodcom, a na akého nel'útostného nepriateľa sa zmení, keď jej má človek čeliť sám.

Film dobre pracuje aj s budovaním napätia medzi trojicou kamarátov. Postupne pribúdali dôkazy o tom, že stanovanie v džungli nie je úplne pre každého, a incident za incidentom tak rástlo aj napätie medzi hlavnou (a de facto jedinou) hereckou štvoricou. Alex Russell,



Joel Jackson aj Thomas Kretschmann podávajú príjemné výkony, ich postavy však nie sú natoľko výrazné, aby boli z tohto filmu až tak zapamätateľní. Celkovo sa však dala časť filmu vedúca k Yossiho strate v džungli ešte viac prestrihať a zhrnúť, čo by určite nebolo na škodu.

Pri svojej snahe o záchranu si Daniel Radcliffe presvedčivo vystačí aj bez dialógov a jeho výkon prekonáva všetko, čo kedy vytvoril v Harry Potter ságe. Dobré zvláda aj postupné strácanie zdravého rozumu a taktiež je uveriteľná aj jeho fyzická premena. Kvalit Leonarda DiCapria z Revenanta síce nedosahuje (čo ostatne ani celý film), postupne sa však ukazuje, že má ako herec naozaj potenciál.

Bohužiaľ, nie všetko v druhej polovici filmu, ktorá mala byť jeho kvalitatívnym vyvrcholením, funguje tak ako Radcliffov herecký výkon. Samotné scény v džungli sú síce kvalitné – a niektoré aj poriadne strhujúce, ako napríklad nehoda na rafte či

scéna s červenými mravcami – no ako celok spolu nefungujú. Yossiho pobyt v džungli je totiž až príliš rozkúskovaný. Samozrejme, nedá sa povedať, že by jednotlivé epizódy na seba vôbec nenadväzovali, príbeh napreduje bez problémov. Skôr chýba nejaká pocitová nadväznosť. Taktiež je aj na druhej polovici filmu cítiť problém so stopážou – dve hodiny je na „survival“ film jednoducho priveľa. Pozitívom ale je, že si tvorcovia vystačili aj napriek tomu len s dvoma či tromi zábermi z minulosti. Tie sa do filmu veľmi nehodili a tak trochu narúšali tempo, keďže sa objavovali najmä v napätých situáciách.

To, čo ale film kvalitatívne vyzdvihuje o dosť vyššie, je drastickosť viacerých záberov. Pri niektorých skutočne treba odvracať zrak a neradno rozmýšľať o tom, či je aj tá či ona Yossiho príhoda naozaj podľa skutočnosti. Zábery jeho záchran sú potom ešte o to emotívnejšie, keď – aj keď len sprostredkovane, v pohodlí sedačky kina – zažijeme niektoré z hrôz, ktoré musel on. Práve táto realistikosť, spolu s kvalitným výkonom Radcliffa v hlavnej úlohe, robia zo Stratený v džungli film, na ktorý sa oplatí ísť.

„Daniel Radcliffe ako Yossi Ghinsberg stratený v bolívijskej džungli čelí všetkému, čo pre neho prales chystá, a popritom hrá o svoj život. Film Stratený v džungli sa oplatí pozrieť práve vďaka Radcliffovmu hereckému výkonu a surovosti niektorých scén. Poteší aj výborná kamera, kvôli ktorej sa dajú odpustiť aj nedostatky v tempe či rozkúskovanosť filmu.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie, 2017, 125 min

Režie: Joe Wright
 Scénář: Anthony McCarten
 Kamera: Bruno Delbonnel
 Hudba: Dario Marianelli
 Hrají: Gary Oldman, Kristin Scott Thomas, Ben Mendelsohn, Lily James, Ronald Pickup, Stephen Dillane, Nicholas Jones, Samuel West, David Schofield, Richard Lumsden, Hilton McRae, Benjamin Whitrow
 Producenti: Tim Bevan, Eric Fellner, Anthony McCarten
 Střih: Valerio Bonelli
 Scénografie: Sarah Greenwood
 Kostýmy: Jacqueline Durran

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herecké výkony
 + Atmosféra
 + Gary Oldman

- Délka
 - Místy masky
 - Slabší místa

HODNOTENIE:

Najtemnejšia hodina

ODPOVĚDNOST JE CENA ZA VELIKOST

Filmová ocenění za uplynulý rok se rozjždějí a ze zahraničí přicházejí snímky, které uspěly nejen na filmových festivalech, ale také u různorodých porot akademiků. Mezi nimi však letos přichází také snímek Nejtemnější hodina, okolo kterého se mluví především o Gary Oldmanovi a jeho ztvárnění britského státníka Winstona Churchilla, které mu prozatím vyneslo Zlatý glóbus za herecký výkon v dramatu. Stojí za to si na tuhle novinku vyrazit?

Joe Wright má s dobovými dramaty nesporné zkušenosti. Když pomineme zatím jeho poslední snímek Pan, ve kterém ne zrovna úspěšně předvedl novou verzi Petra Pana, v jeho filmografii najdeme takové kousky jako Pýcha a předsudek, Pokání nebo Anna Karenina. A už od prvních momentů jeho novinky je jasné, že mu i skutečná historická

látka (byt' s trochou tvůrčí svobody) sedne přesně podle předpokladů.

Koncert hereckého talentu

Nejtemnější hodina je situována do důležitého období hned po nástupu Winstona Churchilla do funkce a rozebírá především události na pozadí, které vedly k snad nejslavnějšímu projevu tohoto státníka, kterým vyburcoval jak britské vojenské jednotky, tak obyvatele království k tomu, aby i přes nepřízeň osudu bojovali za svoji vlast proti posilující německé válečné mašinerii. Jedna z nejdůležitějších figur 2. světové války navíc ve filmu ožívá naprosto věrohodným ztvárněním Garyho Oldmana, který zde bezesporu hraje nejdůležitější argument k tomu, proč filmu dát šanci.

Nechci tím tvrdit, že by ostatní herecké výkony nestály za to, naopak, herecky je

Nejtemnější hodina naprosto skvělá, a to i napříč několika očividným dírám ve scénáři a několika trochu pomalejším a nucenějším místům. Kristin Scott Thomas, Ben Mendelsohn, Lily James i Stephen Dillane podávají naprosto skvělé výkony, byť je právě Gary Oldman svým pojetím ikonického státníka trochu zastiňuje. Je proto celkem škoda, že mu jeho téměř dokonalý herecký projev (který je po letech herecké apatie radost zase vidět) kazí místy ne úplně dokonalé triky a především v některých scénách až příliš uměle vypadající maska, která jako jediná narušuje iluzi toho, že před vámi nestojí Gary Oldman, ale Winston Churchill. Jistě, jistě rozdíl tam jsou, nicméně Oldman je v některých momentech tak přesvědčivý,



že divák nemá problém se ve filmu ztratit a hlavního aktéra brát jako politika, nikoliv jako herce představujícího politika.

Řemeslná rutina se skvělou hudbou

Bohužel filmu trochu škodí samotný scénář, podle kterého film jede. Díky možná trochu zbytečné délce se film několikrát dobere do slabších míst, kdy spíše stagnuje a je to na atmosféře možná až příliš znát.

Stejně jako filmu ne zrovna prospívají některé momenty, které působí možná až příliš strojeně a na efekt. Mimo ně pak film působí spíše jako lehce nadprůměrná rutina, co se týče vizuálního zpracování



látky. Co však film pozvedává z téhle úrovně, co se týče řemeslné stránky, je skvělá hudební kulisa, o kterou se postaral Dario Marianelli, využívající především pianistu Víkingura Ólafssona. Za mě rozhodně jeden z nejlepších soundtracků za uplynulý rok.

Nejtemnější hodina toho tak ve výsledku nenabídne tolik, kolik by se možná od filmu podobného ražení očekávalo, pokud ovšem do filmu jdete s tím, že si chcete dát skvěle zahrané dobové drama z pozadí války, pak vaše očekávání snímek naplní bezesbýtku. Parádní herecké výkony a působivá zvuková kulisa dodávají téhle historické látce potřebnou krev do žil v takové míře, že i těch pár přehmatů a nedokonalostí rádi přehlédnete. Nejedná se o film, ke



kterému se budete rádi vracet, nicméně za návštěvu či zhlédnutí rozhodně stojí.

„V celku v podstatě lehce nadprůměrné rutinní historické drama z pozadí války, které pozvedávají na novou úroveň především skvělé herecké výkony všech hlavních aktérů, především pak téměř dokonale Gary Oldman, který opět po letech dokázal, proč platí za hereckou legendu. Kdyby jeho výkonu místy neškodilo ne úplně přesvědčivé maskování, divák by se v jeho postavě klidně i ztratil.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 115 min

Režie: Martin McDonagh
 Scénář: Martin McDonagh
 Kamera: Ben Davis
 Hudba: Carter Burwell
 Hrají: Frances McDormand, Woody Harrelson, Sam Rockwell, Abbie Cornish, Caleb Landry Jones, Peter Dinklage, John Hawkes, Lucas Hedges, Clarke Peters
 Producenti: Graham Broadbent, Peter Czernin, Martin McDonagh
 Střih: Jon Gregory
 Scénografie: Inbal Weinberg
 Kostýmy: Melissa Toth

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hlavní aktéři
 + Humor
 + Atmosféra

- Slabší rodinná linka

HODNOTENIE:


Tri billboardy kúsok za Ebbingom

GESTO VZDORU

Hned čtyři ocenění Zlatý glóbus si na nedávném udílení cen vysloužil snímek Tri billboardy kousek za Ebbingem, který vstupuje do českých a slovenských kin v třetím lednovém týdnu. V zákulisí se navíc šušká i o tom, že by právě tenhle snímek mohl získat několik ocenění nejprestižnější ceny Oscar. Jaké je ale vlastně tohle drama o bezradné matce, která se rozhodla pro poněkud kontroverzní krok s cílem vyburcovat policejní složky k obnovení vyšetřování úmrtí její dcery?

Hned od začátku je jasné, že tohle nebude vaše běžné artové drama, které si už jen z principu pomýšlí na nějaké to ocenění. Za kamerou totiž stojí režisér a scénárista, irský dramatik Martin McDonagh. Ten má za sebou již dvojici černých komedií V Bruggách a Sedm psychopatů. Ve své novince se sice od prvoplánové zábavy přesunul k dramatu, nevybíravý černý humor a absence chození kolem horké kaše mu ovšem zůstaly.

Netradiční řešení lenosti policie

To má ve výsledku za následek vcelku hutné drama, které se nebojí otevřít

kontroverzní otázky, jít v dramatických momentech až na dřev a na straně druhé bez obalu ventilovat frustraci nebo ukázat věci tak, jak se mají. A to je zatraceně osvěžující vítr do už tak trochu zatuchlých vod artových dramát o vyrovnávání se se ztrátou.

Zvláště když máte k dispozici takhle působivou paletu hereckých představitelů, kde tentokráte hrají prim Frances McDormand a Sam Rockwell, kterým zdatně sekunduje Woody Harrelson, ale také k mému překvapení i hodně slušný Caleb Landry Jones. Jedinou slabší stránkou v tomto pohledu tak je obsazení rodinných příslušníků hlavní hrdinky, což jen podtrhuje trochu slabší dějová linka o rodinných problémech s bývalým manželem.

Výhodou filmu je naopak kromě dostatku humoru a výborných dialogů také poctivě vybudovaná atmosféra maloměsta, které se pomalu, ale jistě obrací proti hlavní hrdince. Napomáhá tomu i hudební doprovod Cartera Burwella, který připomíná vzdálené své hudební

doprovody ke snímkům bratří Coenů, což je v tomhle případě inspirace více než dobře zvolená. I přes menší množství postav působí filmový Ebbing jako další charakter McDonaghova příběhu.

Ačkoliv to tak bude mít snímek u akademiků poměrně těžké (k podobně nevybíravým látkám nebývají až tak přívětiví), vám by rozhodně tahle novinka neměla uniknout. Martin McDonagh dává filmem Tri billboardy kousek za Ebbingem další pádný argument, proč se vyplatí jeho filmovou tvorbu sledovat. Jeho novinka je výrazně jiná, přesto neztrácí charakteristiku a osobitost jeho díla, byť zaznamenala žánrový posun.

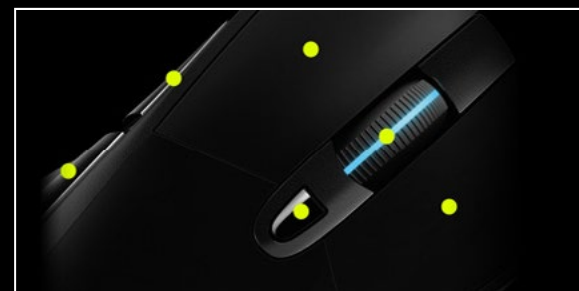
Skvělé herecké výkony, parádní atmosféra a dialogy a příběh, který vás bez nejmenšího problému vtáhne a nekompromisně s vámi zamává po horské dráze emocí, nevybíravých narážek a komplikovaných postav, z nich každá má své vlastní problémy, které vám nejsou cizí. Tomuto filmu prostě chcete dát šanci. Snímek Tri billboardy kousek za Ebbingem najdete díky společnosti CinemArt v českých a slovenských kinech od 18. ledna. Film není vhodný mládeži do 15 let.

Lukáš Plaček

Súťaž s portálom

HERNÁ MYŠ LOGITECH G703 LIGHTSPEED

Špičkový výkon v elegantnom dizajne čiernej farby predstavuje herná myš Logitech G703 Lightspeed, ktorá nad ostatnými vyniká vďaka špeciálnej technológii Lightspeed. Tá sa spoločne s najpresnejším optickým senzorom na trhu PMW3366 stará o neuveriteľnú odozvu 1 ms, čím je až 8× rýchlejšia ako ostatné myši. Rozlíšenie myši si môžete navyše jednoducho meniť medzi 5 úrovňami pomocou integrovaného tlačidla na hornej strane. Herná myš navyše podporuje najnovšiu funkciu POWERPLAY, ktorá umožňuje neustále nabíjanie cez špeciálnu podložku spoločnosti Logitech.



■ Ponúka 6 programovateľných tlačidiel



■ Kovové 10 g závažia pre lepšiu manipuláciu

KLÚČOVÉ VLASTNOSTI LOGITECH G703 LIGHTSPEED

- Technológia Lightspeed s odozvou 1 ms
- Najpresnejší optický senzor na trhu
- Nastavenie rozlíšenia medzi 200 - 12 000 dpi
- Elegantné čierne prevedenie
- Pamäť pre uloženie konfigurácie
- Špeciálne koliesko s funkciou HyperScroll
- Jednoduché prehodenie z bezdrôtového na drôtové pripojenie
- Nastavenie farby a jasu LED podsvietenia
- Pogumované úchyty na bočných stranách
- Kompatibilná s technológiou POWERPLAY

Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Réžia: Jake Kasdan
 Scenáť: Chris McKenna, Jeff Pinkner,
 Scott Rosenberg, Erik Sommers
 Kamera: Gyula Pados
 Hudba: Henry Jackman
 Hrajú: Dwayne Johnson, Karen Gillan,
 Jack Black, Kevin Hart, Nick Jonas,
 Virginia Newcomb, Missi Pyle, Bobby
 Cannavale, Maribeth Monroe, Madison
 Iseman, Rhys Darby, Tim Matheson,
 Alex Wolff, Morgan Turner, Juan
 Gaspard, Marin Hinkle, SerDarius Blain

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
 + svieže tempo
 + herecké obsadenie

- slabé digitálne
 triky

HODNOTENIE:


Jumanji: Vitajte v džungli

TEMNÉ AFRICKÉ BUBNY ZNOVU DUNIA PO DLHÝCH 22 ROKOCH

Bum bum bum bum, ozýva sa z piesku na pláži tajomné bubnovanie. Tento zvuk vydáva stolná hra, ktorú nájde dospievajúci chlapec. Ten ju však len opráša a hodí na poličku, lebo dnes už každý hrá radšej videohry. Hra sa cez noc premení na cartridge a videokonzolu a chlapca vtáhuje do seba. Posúvame sa v čase o 21 rokov do súčasnosti.

Štvorica stredoškolákov musí ostat' po škole. Dostanú za trest vypratáť starú, haraburdím zahádzanú kuticu, v ktorej nachádzajú prastarú videohru. Tá vyzerá ako dačo žlté, čo sa kedysi predávalo na vietnamskom trhovisku spolu s fakeovou konzolou od Nintendo. Každý z poškolákov si zvolí svoj charakter, konzola vyskratuje a prenesie ich priamo do videoherného sveta.

Hlavní hrdinovia sú klasické klišé archetypy každej správnej teenagerskej

komédie – hanblivý nerd, vášnivý hráč hier Spencer (vo svete Jumanji ako Dwayne Johnson), vysoký černošský športovec Fridge (Kevin Hart), samotárka Martha (Karen Gillan) a instagramová priblbá blondínka Bethany (Jack Black). Áno, nie je to omyl. Vo svete videohry Jumanji má každý z tínedžerov úplne odlišný charakter. Presne ako v realite, keď si vytvoríte svalnatého dvojmetrového barbara v Skyrime, pritom ledva odnesiete plnú Tesco tašku z obchodu. Sexi pipinku hrá vo svete videohry tučný spotený smiešny Jack Black, chudého geeka svalnatý obor The Rock a utiahnutú pannu divoká amazonka s tehličkami na bruchu oblečená v minišatách viac odhaľujúcich ako zahal'ujúcich. Je to úplne perfektný nápad, ako pretaviť videoherné klišé do filmu a vyt'ážit' z toho komediálne maximum. Každý charakter má svoje silné a slabé stránky (okrem Rocka samozrejme, ten má len silné). Černoch Fridge má napríklad

slabinu pre buchty (nie ženy, ale koláčiky) a spôsobia mu viac ako len silné vetry.

Spolu sú vtiahnutí do džungle, kde vyčíňa superzloduch, ktorý kedysi ukradol z Jaguárej skaly obrovský smaragd a svet Jumanji tým uvalil do temnoty. Hráči majú tri životy a ak si ich minú, umrú i v realite. Musia spojiť sily, aby navrátili smaragd späť, prekonávajú spolu pasce putujúc cez nebezpečnú džungľu, a tak zachránia celé Jumanji a tým pádom i seba. Znie to ako klasická hlúpa premisa z každej druhej videohry a je to zámer. Pokiaľ radi hrávate hry, je to presne film pre vás a pripočítajte si +20 expov k záverečnému hodnoteniu.

Pôvodné Jumanji bolo mojím obl'úbeným detským filmom. Kombinuje klasické rozprávanie príbehu so skvelými trikmi, temnou atmosférou a Robinom Williamsom. Vitajte v džungli opiera sa o jeho koncept



po dlhých 22 rokoch a to originálnym, sviežim a parodickým spôsobom. Originál nemusíte ani poznať, Jumanji 2 je moderná svižná komédia, ktorá i keď nie je podľ'a videohry, spracúva videoherné princípy do filmu lepšie ako napríklad Assassins Creed či Princ z Perzie.

Film je prešpikovaný situačným humorom, ktorý nepôsobí silene a vie vyvolať salvy smiechu počas celej dĺžky. Humor v úvode je založený najprv na tom, že tínedžeri z reality majú úplne odlišné charaktery v džungli. Spencer



fascinovane obdivuje svoj naolejovaný biceps, Bethany v tele chlapa objavuje čaro výhod chlapeckého čúrania a Martha sa v tele ženskej bohyně snaží toporne zbaliť chlapa. Exceluje hlavne Jack Black, ktorý zažíva skvelý herecký comeback. Jeho snaha naučiť Marthu baliace triky patrí k tomu najlepšiemu z filmu. Druhá porcia vtípkov pramení zo zaužívaných videoherných postupov. Fridge je krpatý nosič zbraní, keď Rock potrebuje, vytiahne z batohu pítku. rotačný gul'omet či obrovské kliešte. Jack Black vie jediný čítať mapu (i keď nevie ani vysloviť svoju profesiu kartograf), po svete Jumanji sa pohybujú NPCčka, ktoré nonstop opakujú rovnaké vety a tak d'alej.

I keď vám herný svet nič nehovorí, vie nově Jumanji skvelo zabaviť. Akcia i dej svižne odsýpajú, z jedničky si požíčiava útoky divých zvierat (stádo nosorožcov, hrocha) a tempo nespomalí až dokonca. Réžisér Jake Kasdan, syn slávneho Lawrencea, správne namixoval vianočný koktejl dobrodružstva, humoru a akcie. Spolu s hudbou, ktorá mixuje klasické motívy zo starého Jumanji, udelil úspešne na nostalgickú notu a film je prekvapivo jedným z najväčších komerčných hitov

Vianoc 2017. Rock i Jack Black výborne zvládajú komediálnu rovinu, humor nepôsobí nasilu a v závere za zvuku klasiky od Guns n Roses: Vitajte v džungli vstávajú z kina maximálne uspokojení a príjemne prekvapení. Jediné, čo mi prekážalo, boli viditeľne slabé triky, ktoré si v Sony neustrážili a verím, že neboli zlé zámerne, aby evokovali oldschool dobrodružstvo. Našťastie trikové scény zohrávajú vo filme tret'otriednu úlohu a v tom podstatnom film šliape rýchlejšie ako hrdina, ktorý sa snaží prejsť nad priekopou plnou krokodílov.

„Videohra skutočnejšia, drsnejšia a vtipnejšia ako život sám o sebe. Od prvého dielu uplynuli viac ako dve desaťročia, doba pokročila a dnes už stolné hry nahradili videohry. Práve tam sú vtiahnutí štyria obyčajní tínedžeri a dostávajú svojich herných avatarov v podobe Rocka či Jacka Blacka. Jumanji 2 je prirodzene vtipný, dynamický a dobrodružný film, ktorý dokonale uspokojí herného geeka i filmového fanúšika.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Kanada, 2018, 103 min

Réžia: Adam Robitel
 Scenár: Leigh Whannell
 Kamera: Toby Oliver
 Hudba: Joseph Bishara
 Hrajú: Lin Shaye, Javier Botet, Spencer Locke, Kirk Acevedo, Josh Stewart, Bruce Davison, Leigh Whannell, Angus Sampson, Caitlin Gerard, Jerrika Hinton, Hana Hayes, Tessa Ferrer, Ava Kolker, Marcus Henderson

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
 + funguje i ako klasický film
 + atmosféra
 + objasňuje veci z minulosti

- úvod
 - miestami strata tempa

HODNOTENIE:

★★★★★

Insidious: Posledný kl'úč

PRED PIKOLOU, ZA PIKOLOU, ČO ZA PRÍŠERU SA SKRÝVA V SKRINI TENTORAZ?

Ak by som mal menovať jeden z najpodceňovanejších filmov posledných rokov, bolo by to Šialenstvo Debory Logan (2014), skvelý found footage horor, ktorý citovali i niektoré horory bežiacie tento rok v kinách. Našťastie jeho režisér Adam Robitel dostal šancu v nevďačnom štvrtom pokračovaní ďalšej nekonečnej hororovej série (Saw), ktorú založil geniálny "master of horror" James Wan. Ten po dvojke síce zdrhol k nalešteným bicákom Vina Diesela a Aquamana, ale sériu drží pevne v rukách scenárista, herec a režisér Leigh Whannell. A ajh'a, nové Insidious je podobným kvalitatívnym znovuzrodením, ako bola Annabelle 2. Insidious 3 sa snažilo naviazať na úspech a nespornú kvalitu prvých dvoch dielov, ktoré ešte točil sám Wan predtým, než išiel do čistej komercie alá Rýchlo a zbesilo 7. Nebol to vyložene zlý pokus, ale v druhej polke

sklízol k zbytočnej sebaparódii a výšumel rýchlejšie ako fl'aša šampanského v ruke Braňa Mojseja. Zbytočný by bolo slovo, akým by som ho teraz zhodnotil, a uvedomujem si, že si z neho na rozdiel od predošlých dielov nič nevybavujem.

Insidious: Posledný kl'úč začína ako nudná prvoplánová l'akačka, ale dokazuje, že podl'a traileru či prvých desiatich minút nemožno hodnotiť celý film. Tešil som sa, že sa v recenzii "vyblbnem" a ako fanúšik Insidious 1 & 2 ho znosím pod čiernu zem. Namiesto toho však musím pochváliť neočakávané prekvapivý hororový štart roka 2018. Vo flashbacku z minulosti v Novom Mexiku roku 1953 sledujeme malú dievčinu, ktorú mláti jej otec-tyran a ktorá vidí duchov. Presúvame sa do súčasnosti a zist'ujeme, malý spoiler, že sme videli detstvo známeho média z predošlých dielov, Elise (Lin Shaye). Musí sa vydať čeliť duchom z vlastnej

minulosti do domu hrôzy zo svojho detstva, kde sa novému nájomníkovi (skvelý Kirk Acevedo) začnú zjavovať desivé príznaky. Elise musí v pokročilom veku bojovať proti zlu z inej dimenzie i proti reálnej hrozbe, ktorú nikto neočakával. Opäť jej pritom pomáha sympatické duo "krotiteľ'ov duchov" Specs, ktorí nahrávajú prítomnosť duchov pomocou najmodernejších technológií. Jedného z dvojice si klasicky zahral scenárista všetkých dielov Leigh Whannell, ktorý predošlý diel i sám režíroval.

Práve Whannell je ten dôvod, prečo Insidious 4 na rozdiel od trojky funguje, a to hlavne vďaka jeho inteligentnému scenáru (ale i ako herec je fajn). Posledný kl'úč je totiž zaujímavý film, ktorý prehľbuje celé univerzum série, vyt'ahuje kostlivcov zo skrine (doslova) a funguje i ako horor s reálnou hrozbou. Ak si odmyslíte zopár lacných duchárskych l'akačiek a koniec,



obstojí i ako temný realistický horor alá Muž v temnote. Práve naháňačka v temnom dome ho silno evokuje a patrí k tomu najlepšiemu. Celý film je postavený na silnom príbehu, občas prerušenom drsnými l'akačkami, kedy slabším povahám zabehne popcorn.

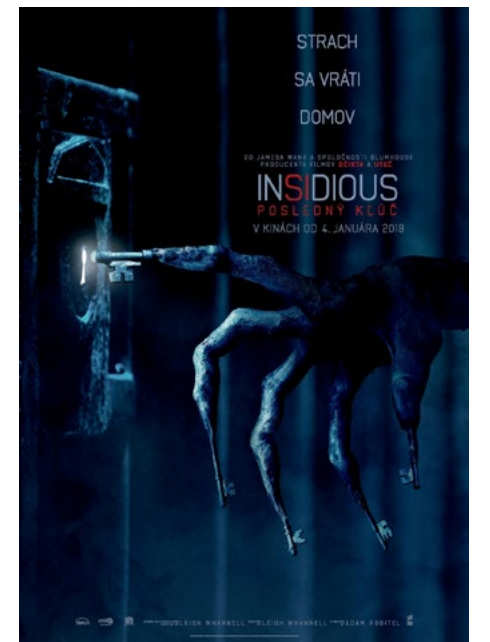
Je zaujímavé sledovať, akým smerom Leigh túto sériu posúva. Už len nápad spraviť hlavným t'ahúňom filmu dôchodkyňu, ktorá vie preniknúť do inej dimenzie, je úplne antimainstream. Do toho až šialene pomalé tempo s mizivým počtom strašidelných momentov a divák by čakal skôr brak roka. Našťastie je Leigh ostrieľaným scenáristom a Adam nádejným režisérom, takže namiesto klasického hororu dostávame i samostatne fungujúcu zábavnú sondu do Elisinej minulosti a prehĺbenie celej série Insidious, ktoré sa na konci krásne spojí s prvým dielom.

Najstrašidelnejšie je zlo, ktoré nevidíme alebo ktoré môže byť reálne, a presne toho sa drží nový Insidious. Dlho nás naťahuje pomalým tempom počas

skúmania desivého domu, akonáhle sa však Elise vnorí do dimenzie duchov, mrazivá atmosféra hmlistého očistca precitne diváka z predsmrtného stavu a pomocou príšer ako vystrihnutých z japonského zlatého fondu hororu (Nenávisť) dokáže i štvrtý raz kvalitne vydesiť.

Nesporné produkčné kvality filmu badať i na tom, že za kamerou stojí Toby Oliver - kameraman takých peciek roka 2017 ako Get Out či Všetko najhoršie. Hudbu zložil Joseph Bishara, ktorý pracoval i na Annabelle či V zajatí démonov. Vďaka zvukovým efektom budete kinoverziu preklínať, zopár šokov je ozaj infarktových.

Škrípajúci desivý hudobný podmaz skvelo prispieva k atmosfére, v presne daný moment vie úplne stíchnuť (počas najnovších Star Wars bolo pri jednej takejto scéne v amerických kinách upozornenie, že nevypadol zvuk, ale ide o umelecký zámer) a počas drsného finále zase temným ambientom výborne graduje celú scénu. Série Insidious najnovším dielom



kvalitatívne poskočila nahor a napriek obavám prináša hneď počiatkom nového roka príjemne mrazivé prekvapenie.

„Po slabšom tret'om dieli sa zdala séria kvalitatívne stratená, ale našťastie scenárista Leigh Whannell dokazuje, prečo bol dvorným pisateľ'om Jamesa Wana. Insidious si po dvojke vzal pod svoje ochranné krídla a opäť ho vyt'ahuje na hororové výslnie. Insidious 4 funguje, i ak si odmyslíte duchov a parafrázu pekla. Prehľbovanie univerza a charakterov postáv je zaujímavé, tajomné a desí i reálnym zlom. Zopár lacných l'akačiek či pomalé tempo v konečnom dôsledku len pomáhajú smerovaniu filmu, ktorému nejde len o prvoplánové strašenie diváka. Série pravdepodobne nekončí a záverečné spojenie s prvým dielom poteší verných fanúšikov, ktorí videli všetky diely.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:
 USA, 2017 - 2018, 8 h 36 min
 (Minutáž: 10x45 min)

 Réžia: David Petrarca, Douglas Mackinnon, Metin Hüseyin
 Scenáť: Don Handfield, Richard Rayner
 Kamera: Chris Manley
 Hrajú: Tom Cullen, Bobby Schofield, Jim Carter, Sabrina Bartlett, Julian Ovenden, Sarah-Sofie Boussina, Padraic Delaney, Simon Merrells, Olivia Ross, Akin Gazi, Lukáš Hložek, Jakub Hajner, Ed Stoppard, Sam Hazeldine, Joey Batey, Adam Levy, Ben Lloyd-Holmes, Enrique Arce, David Sterne
PLUSY A MÍNUSY:
 + historicky verné
 + herci
 + pápež
 + kostýmy, výprava

 - pomalšie tempo
 - zbytočné spomalovačky
 - Parsifal
HODNOTENIE:

Knightfall

PÁD TEMPLÁROV V PRODUKCII HBO

Jedného uzimeného dňa som sa vypravil do kina Mladost', kde som prežíval svoju filmovú artovú mladost' na ranných filmoch Jima Jarmuscha, Slonom mužovi, Stalkerovi či Lynchovom masterpiece Modrý zamat. Presne podobný závan nostalgie a histórie na mňa dýchol aj z najnovšieho počinu History Channel, ktoré si neukrojilo nič menšieho ako pokus priniesť na TV obrazovky seriálovú napodobizeň Kráľ'ovstva nebeského. Zúčastnil som sa predpremiéry seriálu Knightfall, ktorý môžete vidieť na programe HBO a z ktorého dojmy si môžete prečítať v nasledujúcich riadkoch.

Píše sa rok 1291. Mesto Akra čelí horde Moslimov (história sa rada opakuje), dnešný Jeruzalem bránia vojská križiakov, ktorí sú nútení mesto opustiť. So sebou nesú najcennejšiu kresťanskú relikviu, Svätý grál, čašu, z ktorej pil samotný Ježiš. Tá sa



im ale počas bombardovania nenávratne stráca a ich moc v Európe začína chradnúť. V stredovekom Paríži sa ale grál zrazu objaví a križiaci v snahe o jeho nájdenie musia čeliť nebezpečnému protivníkovi. Pátranie po



grále je zároveň hlavnou, i keď nie jedinou náplňou prvej série. Okrem toho ochutná divák i klasické intrigy na kráľ'ovskom dvore alá Traja Mušketieri, zrad, vraždy a trochu tej romantiky. Všetko pekne okorené výborným britským kastingom hlavne z populárneho seriálu Downton Abbey.

Landry (Tom Cullen) sa podujme na úlohu znovu nájsť tento symbol kresťanstva a posilniť moc križiakov. Dostáva podporu od kráľa Francúzska Filipa (Ed Stoppard) a hlavne od svojej milenky, kráľ'ovnej Joan (Olivia Ross). Zaujímavou figúrkou je pápež Bonifác VIII (Jim Carter), výborne zahraná postava, ktorá si uchmatne väčšinu scén pre seba a svoje intrigy. Veľkú výčitku mám ale k obsadeniu Parsifala (Bobby Schofield) - nesympatickejšieho herca by som našiel, snáď len keby Justin Bieber hral samého seba vo svojej biografii alebo keby obsadili Maroša Kramára. Našťastie,



hlavná postava Landryho je sympat'ák, s bradou vyzerá ako známy bulharský kulturista Lazar Angelov a vďaka tvrdému tréningu v posilovni v rámci prípravy na rolu mu veríte i úlohu drsnáka, ktorý sa bez problémov oháňa dvadsaťkilovým mečom.

Potešilo ma, že Knightfall nepôsobí prvoplánovo antikresťanský, práve naopak, Križiaci sú historickí superhrdinovia, správňaci, ktorí dohliadajú na uchovanie západnej civilizácie a jej expanziu. Všetko sa odohráva vo verne spracovanom historickom svete, výprava je na pomery seriálov bohatá a presná. Bola by možno ešte viac, keby tvorcom nezohoreli ateliéry v hodnote 100 miliónov českých korún.



Áno, natáčalo sa klasicky v Česku a i v Dubrovniku (Hra o tróny, vrel som to, vrátane spoločného režiséra). Nečakajte však nejakú opulentnú akciu, ako predviedla posledná séria hry o Železný trón. Väčšina scén je založená na dialógoch v interiéroch a na postavách, avšak v prípade, že príde na akciu, nevyhýba sa brutalite, i keď kríž zarazený v ústach nepriateľa mi prišiel mierne prvoplánový. Trošku mi prekážali i časté spomalovačky alá Matrix. Chápem, je to efektívne, ale použiť to pri nesení truhlice s grálom je zbytočná onania nad touto technológiou.

Križiaci, pardon Pád Templárov sú zručným historickým seriálom, ktorý sa snaží spojiť divácky obľúbené postupy zo seriálov Hra o tróny či Vikingia. Nechýba mu síce kvalitné herecké obsadenie, ale v prvej sérii postráda ten správny "drive" či osobitosť. Diváka bažiacieho po drsnom seriáli v reálnom prostredí poteší a potenciál na dačo väčšie tu určite je. Kvalita sa diel od dielu stupňuje. Uvidíme, aký úspech bude seriál mať a či sa dočkáme ďalších sérií.

„Pomerne historicky verný seriál plný bradatých hipsterov v križiackych brneniach neváhajúcich tasiť svoje veľké tvrdé meče na počkanie. Viac ako inšpirácia skvelým Kráľ'ovstvom nebeským (Ridley, Ridley, čo sa to s tebou stalo) je badať vplyv Hry o tróny a Vikingov. Rozbeh je pomalý, vďaka častým bullet time scénam možno až príliš, ale vďaka skvelému hereckému obsadeniu a bohatej výprave sa oplatí mu dať šancu.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie, 2013, 10x60 min

Režie: James Kent, Colin Teague, Jamie Payne
 Predloha: Philippa Gregory (kniha)
 Scénár: Lisa McGee, Malcolm Campbell, Emma Frost, Nicole Taylor
 Kamera: Fabian Wagner, Jean-Philippe Gossart, David Luther
 Hudba: John Lunn
 Hrají: Aneurin Barnard, Rebecca Ferguson, Amanda Hale, Oscar Kennedy, Reece Pockney, Juliet Aubrey, James Frain, Max Irons, Janet McTeer, Hugh Mitchell
 Producenti: Gina Cronk
 Zvuk: Blair Jollands
 Kostýmy: Nic Ede

PLUSY A MÍNUSY:

+ uveriteľ'ná výprava
 + precízna kostýmová tvorba
 + scenár
 + postava Margaréty Beaufortovej (Amanda Hale)

- náročnejšia orientácia v hist. udalostiach
 - pre laika potreba doplňujúcich informácií

HODNOTENIE:


The White Queen

ČO VŠETKO JE SCHOPNÁ MATKA UROBIŤ V ZÁJUME SVOJICH DETÍ?

Vojna ruží. Všetci sme o nej počuli a všetci máme o nej niekde hlboko v podvedomí ukrytú aspoň hmlistú romantickú predstavu, ktorá sa tam usadila ešte niekedy v školských laviciach. Niet divu. Britská história je veľmi pestrá a hlavne bohatá na námety, ktoré ako keby boli vystrihnuté z nejakej rozprávky alebo srdcervúcej balady. No poväčšine to nie sú rozprávky, ale realita odohrávajúca sa kedysi dávno, v inej dobe, kedy platila iná morálka, iná etika a iné spoločenské pravidlá v porovnaní s tým, ako ich



poznáme dnes. A keďže si pod patronát toto spleťité a komplikované obdobie britských dejín vzalo BBC, úspech na seba nenechal dlho čakať. Ako inde, tak i tu sa prejavil ich zmysel pre precíznosť a hodnovernosť dobových reálií.

Zaujímavá knižná predloha

Seriál vychádza z knižnej predlohy spisovateľ'ky Philippy Gregory, avšak keď mám pravdu povedať, práve preto som sa obával, že by mohol nastať kameň úrazu. Ide síce o spisovateľ'ku veľmi známu, ktorá sa navyše tomuto obdobiu britských dejín venuje i v ďalších knihách (napr. The Other Boleyn Girl), no ktorá tiež vo svojich knihách rada fabuluje a vymýšľa si rôzne historické nezmysly. K jej knihám preto treba pristupovať opatrne a rozmyslieť si, čo od nich vlastne očakávam. Či mi stačí len príbeh zasadený do historického prostredia

konkrétneho obdobia dejín, alebo chcem aj nejakú pridanú historickú hodnotu. V tomto prípade som rád, že som sa dočkal i tej pridanej hodnoty, pretože seriál nielenže pomerne dobre kopíruje svoju knižnú predlohu, ale navyše sa snaží kopírovať aj aspoň základné historické udalosti tohto komplikovaného britského obdobia vojny dvoch mocných rodov o kráľ'ovskú korunu a vládu nad Anglickom. Poznáme ju ako Vojnu dvoch ruží, kde bielou je prezentovaný rod Yorkovcov a červenou rod Lancasterovcov, resp. neskôr Tudorovcov.

Boj o moc, kde za nitky t'ahajú ženy

Dejová linka tohto desaťdielneho seriálu sa točí predovšetkým okolo troch žien – Alžbeta Woodvillová (Rebecca Ferguson), Margaréta Beaufortová (Amanda Hale) a Anne Neville (Faye

Marsay). Je rok 1464 a Anglicko je už deväť rokov v občianskej vojne o kráľ'ovskú korunu, na ktorú si robí nárok ako rod Yorkovcov, tak i rod Lancasterovcov, pričom ani jeden z nich nemieni ustúpiť.

No zdá sa, že šťastena je predsa len viac naklonená na stranu bielej ruže – mladý Eduard z Yorku (Max Irons) je vďaka pomoci a intrigám Richarda Nevilla (James Frain) z Warwicku (známy tiež ako kráľ'otvorca) korunovaný za kráľa Eduarda IV. Novopečený kráľ sa však zamiluje a tajne si za manželku zoberie vdovu Alžbetu Woodvillovú, no a tým sú všetky plány na ovládnutie trónu cez nastrčeného kráľa zmarené.

Svoju nenávisť preto Richard Neville logicky preniesol na pôvodcu svojho nešťastia – novú kráľ'ovnú. Čo je ale dôležité, tento boj nemieni vzdať. Presne rovnako ako urodzená Margaréta Beaufortová z rodu Lancasterovcov, ktorej celý život sa scvrkol iba na jediný cieľ – dosadiť na anglický trón svojho jediného syna Henricha Tudora. Do boja o moc sa však zapája aj Anne Neville, dcéra lorda Warwicku, ktorá je ale v skutočnosti len bábkou v rukách svojho otca. Je preto viac ako jasné, že Vojna ruží ani zďaleka neskončila, skôr naopak, Alžbeta s Eduardom musia spolu ešte vybojovať nejednu bitku, či už na bojovom poli, alebo v zákulisí kráľ'ovského dvora...

Výborná technická stránka a uhrančivá Amanda Hale

Prečo mi v tomto prípade tak záleží na pridanej historickej hodnote? Dalo by sa povedať, že je to najmä vďaka formálnej stránke seriálu. Na pohľad tu totiž nie sú žiadne veľkolepé bitky ani veľa osobných súbojov, ktoré sú veľkým lákadlom u väčšiny historických filmov či seriálov. No historického nadšenca seriál ohromí svojou vynikajúcou výpravou so zmyslom pre detail – interiéry a exteriéry odrážajú realitu svojej doby, pričom sa mi páčilo, že sa nezabudlo ani na precíznu kostýmovú tvorbu, ktorá pôsobila ozaj veľkolepo.

Pomyselnou korunkou je potom vynikajúca kamera s prirodzeným zmyslom pre farbu, príjemnú hru svetla a tieňa a v neposlednom rade i so zmyslom pre umné snímanie jednotlivých postáv. Atmosféru pritom príhodne dopĺňa hudba, ktorá má už po chvíľke tendenciu zaliezt' do hlavy na veľmi dlhý čas. Jediné, čo by sa snád' v tomto smere dalo vytknúť, je niekedy



prílišná čistota mestských ulíc, čo ale za až tak veľkú chybu nepovažujem. Z pohľadu hereckého osadenstva oceňujem hlavne obsadenie menej opozieraných tvárí. Okrem krásnej R. Ferguson tu však jednoznačne dominuje Amanda Hale, ktorej výkon v kontexte jej postavy Margaret Beaufort bol často až šmakózny, radosť pozerat'. Veľmi rýchlo scenár prišiel do stavu, kedy som sa podvedome tešil hlavne na scénu s ňou. Možno niekto namietne, že jej výkon bol až príliš „hysterický“ a afektovaný, avšak netreba zabúdať, že vzhľadom na charakter jej postavy (fanaticky pobožná žena) sa práve niečo takéto od herečky čakalo. Mne osobne preto nezostáva nič iné, iba snáť pred ňou pomyselný klobúk.

Inteligentné zakomponovanie fantaziijných prvkov do reálnej histórie

Za zmienku tiež stojí, ako umne boli do fiktívnej časti príbehu pridané rôzne magické čary-máry v podaní kráľ'ovnej Alžbety a jej matky Jacquetty Woodville (Janet McTeer). Boli zakomponované do reálnych historických udalostí a vidno, že autorka predlohy sa v danom chaotickom období anglických dejín vyzná dokonale a čo je hlavné, nechýba jej ani veľká dávka fantázie, ako dať tejto zaujímavej téme punc lákavého konzumu. Preto si tento seriál určite užijú aj nezalci, dokonca aj tí, ktorí dejiny nemajú veľmi v láske. Stačí mať len kúsok romantickej duše a zmysel pre epickosť.

Vo všeobecnosti sa dá o tomto seriáli povedať, že ide po formálnej i obsahovej

stránke o precízne odvedenú prácu, nadpriemernú záležitosť, a to dokonca i vo sfére britskej produkcie, ktorá na diváka už tradične chrlí samé zaujímavé projekty.

To sa týka hlavne veľkolepej, uveriteľ'nej výpravy a kostýmovej tvorby. Naproti tomu som trochu na pochybách, či tento seriál osloví úplne každého, predsa len, v tej záplave postáv a udalostí sa divák-laik môže stratiť.

K väčšiemu zážitku by možno preto dopomohlo pár doplňujúcich informácií k postavám a aspoň k základným udalostiam, ktoré sú všade ľahko dostupné. Avšak pre tých, ktorí majú radi zmes romantiky a intrígy na pozadí zaujímavého historického prostredia, ide o jasnú záležitosť.

„Po formálnej i obsahovej stránke precízne odvedená práca s rozumným sklbením reality a fantázie, ktorá nadchne i svojou výpravou a kostýmovou tvorbou. Z hercov tu jednoznačne dominuje Amanda Hale, v jej podaní historická postava Margaréty Beaufortovej dostala ďalší rozmer. Na druhú stranu seriálu trochu podráža nohy náročnejšia orientácia v historických udalostiach. Pre laika tu preto vyvstáva potreba doplňujúcich informácií kvôli ucelenejšej predstave o postavách a ich konaní.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie, 2013, 10x60 min

Réžie: James Kent, Colin Teague, Jamie Payne
 Predloha: Philippa Gregory (kniha)
 Scénár: Lisa McGee, Malcolm Campbell, Emma Frost, Nicole Taylor
 Kamera: Fabian Wagner, Jean-Philippe Gossart, David Luther
 Hudba: John Lunn
 Hrajú: Aneurin Barnard, Rebecca Ferguson, Amanda Hale, Oscar Kennedy, Reece Pockney, Juliet Aubrey, James Frain, Max Irons, Janet McTeer, Hugh Mitchell
 Producenti: Gina Cronk
 Zvuk: Blair Jollands
 Kostýmy: Nic Ede

PLUSY A MÍNUSY:

+ uveriteľná a pekná výprava
 + epickosť vývoja hlavnej postavy
 + umné napojenie fikcie na realitu

- predčasný záver
 - pre laika potreba doplnujúcich informácií

HODNOTENIE:


The White Princess

BYŤ MATKOU JE VŽDY VIAC AKO BYŤ SESTROU.

Seriál Biela princezná je pokračovaním o štyri roky staršieho seriálu Biela kráľovná podľa knižnej predlohy spisovateľky Philippy Gregory, pričom plynule nadväzuje na udalosti, ktoré sa odohrali v jeho poslednej časti. Aj napriek tomu, že mal seriál stanovený menší rozpočet ako v prípade Bielej kráľovnej, čo sa prejavilo okrem



iného i v celkovej dĺžke seriálu (už iba 8 dielov), výprava sa mi zdala ešte o kúsok lepšia. Do očí však predovšetkým udrie výrazná zmena hereckého obsadenia – na Rebeccu Ferguson či Amandu Hale tu môžeme zabudnúť, ich miesto na výslní si zabrali Essie Davis (staršia verzia bývalej kráľovnej Alžbety) a Michelle Fairley (staršia verzia Margaréty Beaufortovej). Popravde, pred zmenami, hlavne v hereckom obsadení, som mal trochu obavy, no našťastie som si na ne pomerne rýchlo zvykol. Hlavne Amandu Hale bolo veľmi ťažké nahradiť. Rád konštatujem, že v tomto smere volba herečky Michelle Fairley bola celkom dobrá, aj keď hereckú charizmu mladšej verzie Margaréty Beaufortovej nedosiahla. Túto drobnosť však v určitej miere vyvažuje Jodie Comer (hlavná postava – mladá Alžbeta z Yorku), ktorá sa postupom času stala hlavným ťahúňom

celej série. Pri mužskom hereckom obsadení najviac udrie do očí zmena hercov, ktorí si zahrali kráľa Henricha VII. (Jacob Collins-Levy) a kráľovho najvernejšieho spoločníka Jaspera Tudora (Vincent Regan). V porovnaní so ženským hereckým obsadením však tieto zmeny považujem skôr za pozitívne, hlavne čo sa týka Jaspera Tudora.

Získať korunu je ťažké, no udržať si ju je ešte ťažšie

Seriál začína po bitke pri Bosworthe v roku 1485, ktorá ukončila viac ako tridsať rokov trvajúcu vojnu dvoch mocných šľachtických rodov. Tá vstúpila do histórie pod romanticky znejúcim názvom Vojna ruží. Na jednej strane stál rod Yorkovcov (biela ruža) a na strane druhej rod Lancasterovcov (červená ruža). V prvej časti na trón usadá Henrich VII. (predstaviteľ červenej ruže), ktorý v tejto rozhodujúcej bitke porazil kráľa Richarda III. Zakladá tak novú, tudorovskú dynastiu. Mier v krajine podľa rady kráľovnej matky Margaréty, ako i svojich radcov u dvora, zaistí ujednaním



s Alžbetou z Yorku, čím tiež dochádza k symbolickému spojeniu bielej a červenej ruže. Boj o moc však ešte ani zďaleka nekončí, ba práve naopak. Novopečený kráľ čoskoro pochopí, že i napriek tomu, že získanie koruny nebol vôbec ľahké, jej udržanie si bude vyžadovať ďaleko viac úsilia. Stojá totiž proti nemu mocní protivníci...

Fikcia verzus história... História dostáva na frak

Biela princezná sa už tak nedrží reality, ako tomu bolo v prípade Bielej kráľovnej, nemyslím si však, že by to bolo na škodu. Práve naopak. Pokiaľ sa divák aspoň trochu vyzná v tomto období britských dejín, ocení, akým zaujímavým spôsobom obohatili fikcia a domnienky autorov historické udalosti. Nemá význam menovať všetky odklony od reálnych udalostí tej doby, za všetky hádam stačí spomenúť dôležitý fakt, že v skutočnosti Alžbeta z Yorku vôbec, ale vôbec nezasahovala do politiky a svojmu manželovi Henrichovi VII. v tomto smere s ničím nepomáhala.

No ale zase na druhú stranu by táto nekonfliktnosť hlavnej postavy asi nikoho nebavila, takže muselo dôjsť na alternatívnu históriu. Čo je však hlavné, samotný výsledok pretavený do intrigánskej vysokej politiky stojí za to. V porovnaní s Bielou kráľovnou tu šachová partia medzi priaznivcami a odporcami tudorovskej dynastie už dokonca prekrčila aj hranice britského ostrovčeka – na svoje si prišli i Burgundsko so Španielskom. V tomto ponímaní ma zaujalo hlavne vyobrazenie španielskeho kráľovského dvora, asi tak nejako som si Ferdinanda s Izabelou Kastílskou vždy predstavoval. Škoda len, že išlo iba o krátku epizódku.



Epickosť a osudovosť hlavnej postavy chytia za srdce

Veľmi zaujímavým mi prišiel i vývoj hlavnej postavy Alžbety z Yorku. Z nenápadného a milého dievčaťa sa postupom času stáva chladná a veľmi pragmatická žena, pričom tento prerod ju stál nemálo úsilia. S každou ďalšou časťou seriálu si ide čím ďalej, tým bezohľadnejšie za svojím vlastným prospechom, postupne oslobodená od vplyvu svojej matky a svokry. Na druhú stranu však týmito morálne pochybnými skutkami ukončuje aj zdĺhavú vojnu oboch znepriatelených strán. Posledná časť seriálu potom všetky aspekty tohto jej postupného charakterového prerodu naplno vyjavi, čoho dôsledkom je i mimoriadne emotívna scéna v samotnom závere. Ide o niečo tak pocity silné, že slabšia dušička určite zaplače.

Malou ranou pod pás je predčasný koniec

Nemôžem tvrdiť, že by finále seriálu nebolo dostatočne temné a emotívne, v tomto kontexte však trochu zamrzí, že sa určité veci nedotiahli do konca. Je napríklad škoda, že dejová linka nedošla až do bodu smrti najstaršieho syna Alžbety, dediča trónu Artura. Takéto naplnenie kliatby, ktorú spolu so svojou matkou ešte v seriáli Biela kráľovná uvrhla samotná Alžbeta na vrahov svojich bratov, by nepochybne prinieslo ešte väčší prílev emócií. Tiež je škoda, že sa tu autori trochu viac nepohrali so zaujímavým charakterom malého Henricha, budúceho kráľa Henricha VIII. Táto postavička v sebe skrývala ďalšie nevyužité možnosti, ako celý príbeh obohatiť. Z môjho pohľadu



však tieto drobné obsažné nedostatky považujem len za takú malú ranu pod pás, ktorá kvalite seriálu uberá iba minimálne. Výsledný dojem je vynikajúci, preto si rozhodne tento seriál niekedy v budúcnosti pozriem ešte raz. A vôbec mi nevadilo, že tu muži celý čas hrajú iba druhé husle. Ide o také spestrenie zaužívaných zvyklostí a vymknutie sa stereotypnému trendu mužského boja o moc. Tento seriál je skrátka svetom, kde za nitky ťahajú predovšetkým ženy!

„Po formálnej stránke precízne odvedená práca s umným skĺbením reality a fantázie, ktorá nadchne i svojou výpravou a kostýmovou tvorbou. Veľkým kladom je dojem priam až epickej charakterovej premeny hlavnej postavy, čo sa prejaví hlavne v závere veľkým prílevom emócií. Malou ranou pod pás je predčasný záver, kde niektoré veci okolo postáv neboli dotiahnuté do konca“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Justin Cronin
– Mesto zrkadiel

Rok vydania: 2016
Žáner: dobrodružný, thriller, sci-fi, fantasy

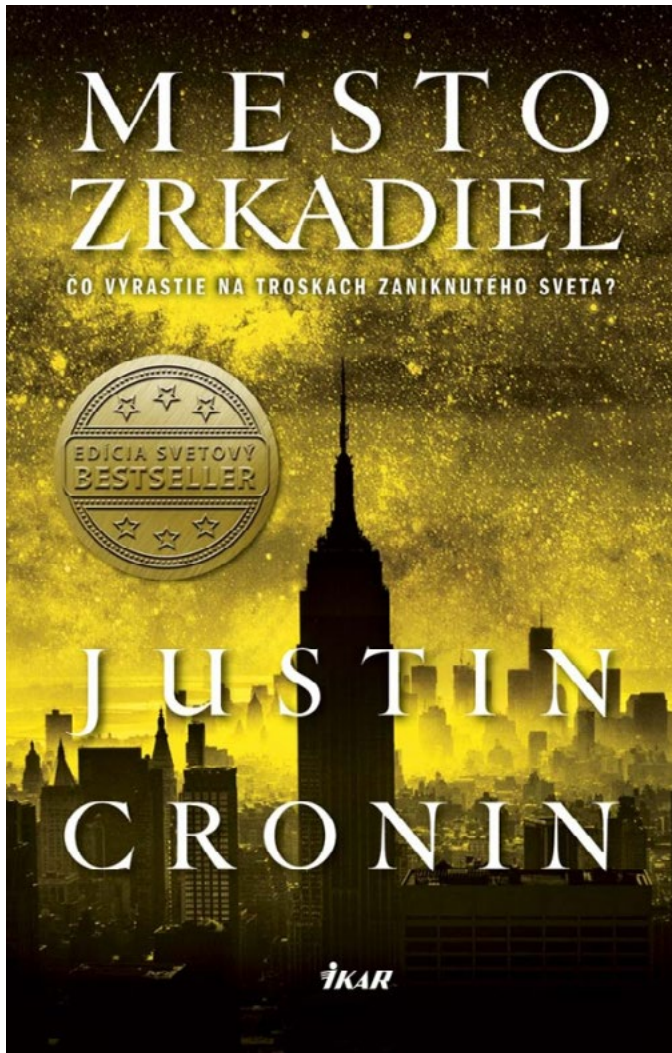
PLUSY A MÍNUSY:

+ zachytený príbeh prvého nakazeného
+ krátke kapitoly
+ opis sveta

- časové rozmedzie deja v tisícročí
- priveľa postáv
- násilie a vulgarizmy
- roztáhaný príbeh
- absencia napätia

„Očakávané finále trilógie neprinesie priveľa akcie, fanúšikovia Priechodu však nebudú sklamaní ani tak príbehom ako priveľkým počtom strán.“

HODNOTENIE:



Mesto zrkadiel

UPÍRSKA APOKALYPSA TROCHU INAK

Záverečná časť o epidémii, ktorá takmer vyhubila ľudstvo, prináša pre milovníkov fantasy a upírskej tematiky diametrálne odlišný pohľad na to, ako by svet vyzeral, keby upíri vznikli formou nákazy. Dozviete sa viac o prvom nakazenom a o boji medzi dobrom a zlom v rozvrátenej spoločnosti.

Justin Cronin je americký spisovateľ a profesor angličtiny, ktorý získal za román Letný hosť Hemingway Foundation/PEN Award (ročne udeľovanú cenu za najlepšiu prvotinu), Cenu Stephena Cranea a Whiting Award. Za pokračovanie prvého príbehu, Dvanásťka, získal ocenenie Goodreads Choice Awards Best Horror. Filmové, resp. seriálové, spracovanie kníh je síce plánované, ale presný termín nie je známy. Poslednou časťou príbehu je Mesto zrkadiel.

Tiež patríte medzi fanúšikov upírskych príbehov? Ja určite áno, i keď dávam prednosť ľahko romantickému žánru spojenému s vampirizmom. Knižná trilógia Priechod je však odlišná od bežnej upírskej literatúry, ktorú som doposiaľ čítala.

Anotácia prvej knihy: „Ambiciózný, silný príbeh z pera oceňovaného a rešpektovaného autora Justina Cronina epickým rozmachom zahŕňa prvky katastrofy a boja o prežitie, sebaobetovania, ale i nádeje.“ naznačuje, že dej tejto trilógie bude nielen o súboji sveta so smrtonosnou infekciou.

Začiatok knihy Mesto zrkadiel predstavuje sumár udalostí, ktoré sa odohrali v predchádzajúcich častiach. Štýlovo pripomína skôr výňatky z biblie, ktoré vhodne uvedú do deja, pričom nepôsobia vôbec nudne.

Kniha je rozdelená do viacerých časových línií, ktoré sa rozkladajú počas celého tisícročia. Udalosti pred nákazou a udalosti po nákeze sa v knihe striedajú dosť máťuco. Ako čitateľka by som uvítala istú dávku chronológie, aby mi príbeh dával zmysel.

Za jednu z výhod knihy vnímam krátke kapitoly v jednotlivých častiach príbehu, ktoré neboli prehnané opisné, zato výstižne zachytávali črty post-apokalyptického sveta, v ktorom živorili obyčajní smrteľníci a výři (upíri). Opis ich dennodenného života je dosť podrobný hlavne pre všetkých, ktorí majú veľkú predstavivosť.

Politický režim dovoluje rodinám mať len jedno dieťa a ak chcú mať rodiny ďalšie deti, musia žiadať o povolenie (podobnosť s Čínou čisto náhodná?). Živoria, bojujú o prežitie a pritom nesmú zabúdať na nariadenia zhora. Takto dramaticky vykresľovaná doba dodáva knihe temno a žalosťnosť. Násilie a vulgarizmy v knihe sú síce pre dospelého čitateľa znesiteľné, ale verím, že niektorých aj to môže odradiť.

Z celej tretej časti trilógie ma na knihe najviac zaujala časť, v ktorej Nula, prvý nakazený, rozpráva svoj životný a posmrtný príbeh. Najprv sa zdá, že ide o obyčajného človeka, ktorého postihujú životné situácie podobné tým našim. No postupne sa odhaľuje, že Nula nebol až taký bezúhonný, ako sa spočiatku javil. Empatickí čitatelia sa určite dokážu vcítiť do jeho postavenia pred tým, než sa s ním stalo „monštrum“.

Vzhľadom na množstvo postáv, ktoré sa v celom príbehu vyskytovali a mne sa popravde aj miešali v časových líniách, som mala problém s orientáciou, kedy sa ktoré udalosti udiali.

Priveľa mien, vzájomných vzťahov a zápletok medzi postavami mi vytvorili dostatočný chaos. Pozitívom tohto chaosu a spleti hrdinov knihy sú hlavne filozofické myšlienky preživších a ich vnímanie danej doby.

Záver knihy tvorila správa z konferencie, ktorá niesla prvky dokumentárnej činnosti spoločnosti, ktorá prežila a skúmala následky po nákeze. Osobne by mi celkom stačilo, keby správa bola zhrnutá na dvoch stranách knihy, no autorovi očividne nie. Rozpíval stav sveta a spoločnosti doložený „reálnymi“ až autentickými zábermi. Zbytočným epilógom sa len natiahol nevyhnutný koniec celej trilógie.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

David Ebershoff
– Dánske dievča

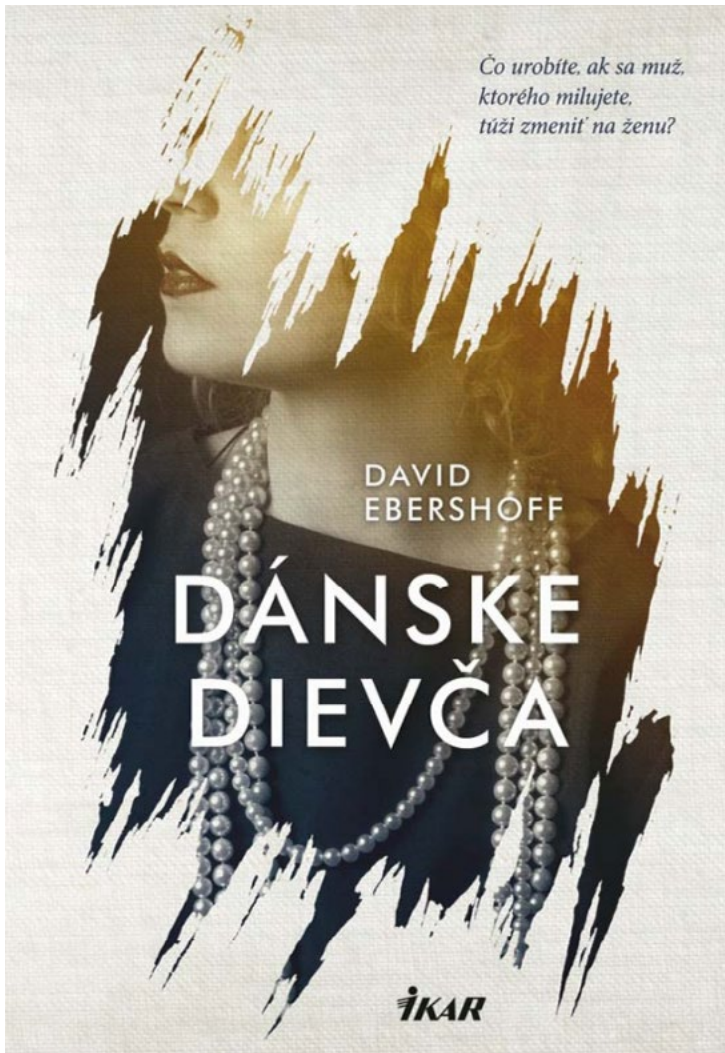
Rok vydania: 2017
Žáner: beletria pre dospelých, historické romány

PLUSY A MÍNUSY:

+ Spracovanie netradičnej témy
+ Výborné opisy vnútorného sveta postáv, emócií...
+ Pútavosť od prvej stránky až po záver

- Téma trans môže vyvolať negatívne emócie
- Konanie Greta je v niektorých situáciách nepochopiteľné
- Niektorým situáciám chýba uveriteľnosť

HODNOTENIE:



Dánske dievča

BEZPEČNE NA TÉMU TRANS

Einar Wegener, hrdina uchvacujúceho debutu Davida Ebershoffa Dánske dievča, je síce malým, no uznávaným dánskym maliarom krajíniek, citlivým človekom a milujúcim manželom. A zároveň je aj extravagantnou a očarujúcou ženou menom Lili. Na prvých stranách knihy (ktorú, ako sa dozvedáme, inšpiroval skutočný príbeh), sme svedkami zásadného zlomu.

Píše sa rok 1925. Vo svojom byte v Kodani požiada Greta, americká maliarka portrétov, svojho manžela Einara, známeho maliara krajíniek, aby si kvôli jej obrazu obliekol pančuchy a vysoké topánky. Pôvodná modelka totiž nemohla prísť, malba stála a Greta obraz potrebovala dokončiť.

Einar súhlasil. A práve toto zdanlivo nepodstatné áno sa stalo spúšťacím všetkého. Odrazu akoby sa zamiloval do

pocitu, ktorý v ňom ženské šaty vyvolávali. Jeho vnútro naplnilo zvláštne chvenie. Čítil sa akoby vstúpil do príjemného letného mora. Pravdou však bolo, že Einar čoskoro zistil, že nevstúpil len do mora, ale že je pred ním celý neprebádaný oceán. A ten bol v jeho prípade plný neúnavných pochybností, zmätku, túžby, ...

Napriek tomu, že sa príbeh striedavo odohráva v Kodani, Drážďanoch a Paríži, skutočným bojiiskom je Einarova a Gretina myseľ a ich vnútorný svet.

Kým je Einar vo chvíli, keď si oblieka ženské šaty a (s námahou) si uvedomuje, že chciac-nechtiac vstupuje na temnú pôdu fatamorgán? Kým je v skutočnosti – v najhlbšej hĺbke svojej existencie? Kým je jeho krásna manželka – tak silná, schopná a odvážna, že by jej mohol závidieť aj ne jeden muž? Kým je, keď sa ho jemným, láskavým hlasom pýta, či by ho mohla volať Lili?

Autor nám ukazuje šesťročnú životnú púť manželov, ktorá viedla až k Einarovej chirurgickej a psychologickej premene na Lili. Na tejto ceste stavia do kontrastu vnútornú potrebu jednotlivca a jeho túžbu, oddanú lásku k niekomu a zameranosť na seba.

Najmä v tých momentoch, kedy Einar zjavne stojí na hranici medzi oboma svojimi ja a je drancovaný túžbou byť ženou a nepochopením svojho mužského altra, je kniha Dánske dievča jedinečnou sondou do tajomného a skrytého sveta ľudskej sexuality. V Paríži Einar pravidelne navštevuje vyhlásené bary a s neuveriteľným záujmom a až vedeckou zvedavosťou sleduje nahé ženy a ich telesnú stavbu.

V jednom z týchto barov sú dve okná. Vediač, čo sa za jedným z nich skrýva, necháva Einar jedno dôkladne zatvorené. Jedného dňa však už viac nedokáže odolávať a vytiahne roletu. Za oknom uvidí užívajúceho si nahého mladého muža.

Einar si vyzlečie nohavice, zhodí ich na zelené kreslo. Jednou časťou svojho bytia to bol stále on. No tou druhou sa v ňom ozývala Lili.

Bol mužom v Liliných nohavičkách a korzete, ktorý sa mu jemne kolísal na pleciach. V tmavom skle zazrel svoj odraz. Necítil sa zmätene. Ani výstredne. Čítil sa byť pekný. Pekná.

V tom momente sa čitateľ ocitne v hlave muža, ktorý sa mení a úprimne prežíva svoje pocity. Je to moment precitnutia. Uvedomenia si. Prijatia.

Pri postave Greta už autor v rámci jej vnútorného sveta a charakterového prerodu nie je taký veľkorysý. V štýle, akým Greta opisuje, je určitá jemnosť a dokonca romantika. V niektorých momentoch má čitateľ dokonca pocit, že má k jej životu neobmedzený prístup – odrazu sa pred ním vynorí celá genéza jej ťažkých začiatkov maliarky a dcéry bohatých rodičov v Pasadene, strata prvého manžela a dieťaťa, návrat do Dánska a zamilovanosť do zvláštneho Einara.

Väčšina z týchto životných epizód je veľmi zaujímavá a niektoré sa čitateľovi hlboko dotýkajú. No napriek tomu, len málokedy čitateľ cíti Gretine pocity spôsobom, akým cíti Einarove či Liline.

Dominika Farkašová

POMOZTE FISHERCE!

Příběh s Phryne Fisherovou, australské autorky Kerry Greenwoodové, vyšlo už dvacet a jsou populární po celém světě. Této krimi sérii se také dostalo úspěšného filmového zpracování v seriálu Miss Fisher Murder Mysteries, který už má za sebou třetí řadu.

K nám se zatím Fisherka – kromě Netflixu, nedostala. Chtěla bych to změnit a založila jsem kvůli tomu malé nezávislé nakladatelství Charleston Media.

Podpoř tuto knihu! Budeš mít nejen dobrý pocit, ale hlavně i tu knihu :-)

První díl je tu!

Slečna Fisherová vyšetřuje: Kokain Blues

Stylem toto krimi připomíná Agathu Christie, ale místo postarší slečny Marplové je tady slečna Fisherová, její úplný opak. Řídí rychlá auta a letadla, pije jeden koktejl za druhým, má zbraň a nebojí se ji použít.

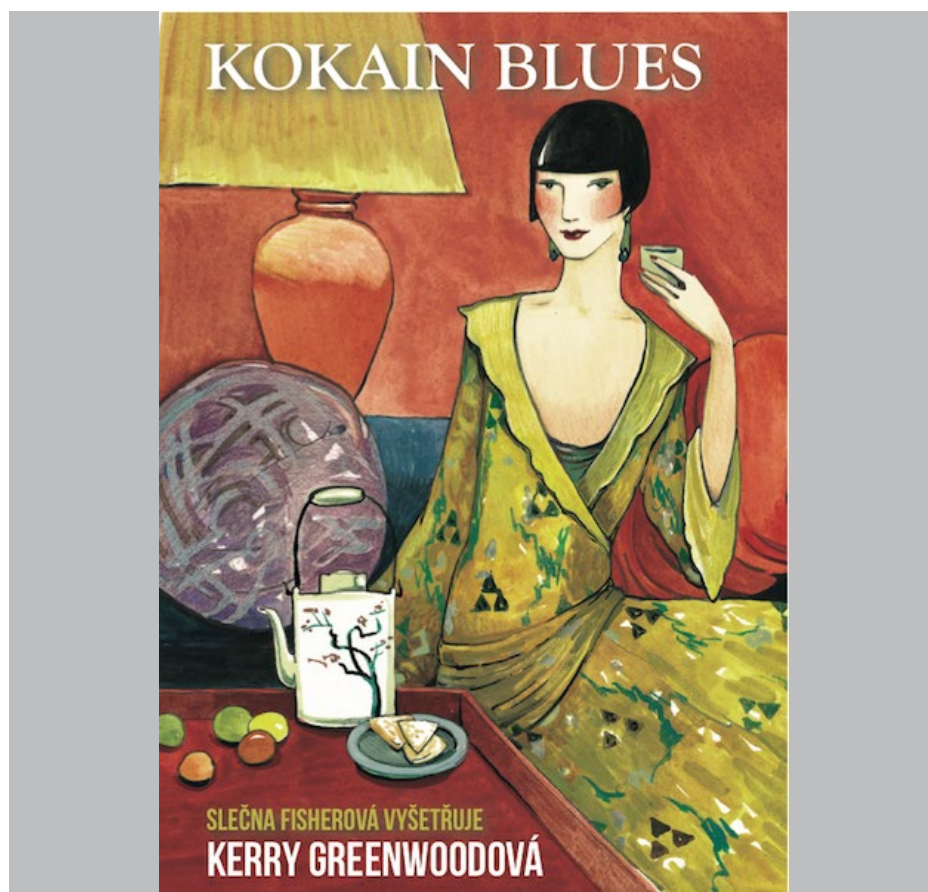
Recenzenti o Phryne napsali: „*Nezávislá, bohatá, kurážná a obdařená takovou energií, která každého přiměje uhnout z cesty a zanechá zírajícího ještě dobrých pět minut potom, co projde kolem – Phryne Fisherová je žena, která dostane, co chce a dokáže si užít každou minutu!*“

Neradi zajíce v pytli? Stáhněte si ji zde a nebo si na www.fisherka.cz napište o ukázkou zdarma – tím se k vám každá další ukáзка dostane vždy a navíc se dostanete soutěžit o další zajímavé dárky ve stylu 20. let. Líbí se ukáзка nebo projekt? Mrkněte i na Facebook – @PhryneFisherova .

O čem to je:

Dvacátá léta v Melbourne v Austrálii. Do města se vrací žena, která otřeše smetánkou i podsvětím. Phryne Fisherová, s koktejlem v ruce a talentem na řešení malérů se nezastaví před ničím....

Phryne přijímá zakázku na vyšetření záhadných nevolností dcery londýnských přátel. Ta se odstěhovala za manželem do Melbourne, kam zamíří i Phryne. Pátrání ji přivede na stopu nebezpečného



kokainového gangu. A díky novým známým – svérázným taxikářům – přibere i tragický případ zneužitě dívky. Zároveň se znovu seznamuje s městem, ve kterém kdysi vyrůstala – s jeho krásami, předměstími, luxusními večírky i skandály.

O překlad se postarala Marcela Nejedlá, vynikající překladatelka (překládala například všechno od Joane Harrisové – Čokoláda, Ostružinové víno ap.). Editovala zkušená editorka Jasna Sýkorová spolu s manželi Iblovými. Největším oříškem překladu byly některé kousky oblečení – např. camiknickers, krajkové spodní prádlo v celku, typické pro 20. léta.

O projektu:

Je to neuvěřitelně zábavné. To je asi to hlavní. Žádná vysoká literatura, úplná oddechovka. Přestože jde o tak úspěšnou knížku a sérii s Phryne Fisherovou má už 20 titulů, které se dají číst i samostatně, nikdo v Česku se do toho ještě nepustil.

Líbil se mi seriál, tak jsem si objednala i knížky v angličtině, abych měla něco do porodnice. A byly mi dobrým společníkem při nocích se třema hodinama spánku.

Ráda bych se o to podělila i s ostatními. Proto jsem založila Charleston Media.

Mezi tím se spustilo EET, zkomplikovala (ještě víc) distribuce knížek v ČR, skončily v tom moje úspory... No, žijeme jen jednou – proto crowdfunding.

A projekt by se nikdy nerealizoval, kdyby nebylo skvělých lidí kolem mě. Takže všem děkuji: Petře, maminko, Marcelo, Zuzano i Štěpáne.

Proč podpořit:

Slečna Fisherová je hlavně čtení pro ženy a slečny, ale je to i pěkný dárek pro partnerku, který nezklame. A možná si najde i nějaké příznivce mezi chlapy, protože Phryne je okouzující, Melbourne 20. let je zajímavá a možná stojí za to i ten vhléd do ženského světa. Hodně divokého, pravda, ale Fisherka není jen dobrodružka. Je to hlavně hodně zajímavý a skvělý člověk. Výhodou crowdfundingu je to, že podpoříte něco, co by třeba jinak nevzniklo a navíc vám zůstane něco v ruce, něco na památku, něco, o co byste stejně stáli.

jas

AXIS
COMMUNICATIONS

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



Kontrola fyzického prístupu



Sieťové videorekordéry



Softvér pre video manažment



Audio a príslušenstvo

Navštívte www.axis.com