

GENERATI

HRA MESIACA
FarCry 5 - prvé dojmy

TESTOVALI SME
OMEN by HP
15-ce014nc

VIDELI SME
Červená volavka



SŮTAŽ



SŮTAŽ

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Farcy 5

MARKETING A INZERCA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421 - 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

Bud'te ticho, tí, ktorí nám hovoríte, že máme byť ticho

Stačí jedno slovo. Ďakujem. Za čo? Za to, že tí, ktorí nadávajú, pre vás vybojovali víťazstvo nad EA. Pre nezainteresovaných, EA nielenže vyplo po vydaní Battlefield II mikrotransakcie, ale kompletne zmenilo celý systém progresu hry. Nie je síce dokonalý, ale je určite lepší ako ten, ktorý tu bol doteraz.

A prečo ho zmenili? Lebo hráči nadávali. Lebo sa hráči sťažovali. Lebo EA prekročilo pomyselnú hranicu, ktorá sa prekročiť nemala a zákonodarcovia sa už začali pozerat' na lootboxy cez zväčšovacie sklo. A to aj napriek skupine hráčov tvrdiacich, že už od vzniku lootboxov bijeme zdochnutého koňa a už to konečne máme nechať tak, prípadne začnú s rétorikou: „ak sa ti to nepáči, tak to nehraj.“

Teraz nám presne tí hráči môžu d'akovať, že z cynického cash grabu sa stal relatívne solídny produkt. Čo je najdôležitejšie, je nielen EA s pripravovanými hrami ako Anthem, Titanfall 3 atd', ale aj vedomie, že všetci d'alší vydavatelia si budú dávať veľký pozor na to, ako d'alej. Budú kontroverzie, budú prešlapy, ale ako komunita si môžeme pripísať aspoň malé plus.

Btw, je tu Generation :D. Ďalšie číslo (píšem to, ako keby to bolo len tak mimochodom) plné zaujímavých článkov a obsahu, ktoré nám táto uhorková sezóna dovolila vyprodukovať. Tak hor sa do čítania a komentovania toho, čo sa vám páči či menej páči. A vidíme sa aj budúci mesiac.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4
A PLAYSTATION®3



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



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

gaming.logitech.com/G29



Battlefield 5

Zatiaľ je to síce nepotvrdená klebeta, no všetko nasvedčuje, že Battlefield V by nás mal zaviesť do bojísk druhej svetovej vojny.

Za najnovším leakom stojí VentureBeat. Označením piatej časti rímskou číslicou by sa séria vrátila k pôvodnému číslovaniu, aj napriek tomu, že interne sa v EA počas vývoja o hre hovorilo ako o Battlefield 2.

Na druhej strane tu máme informácie od nejakého šikovného používateľa

z Redditu, ktorý usudzuje, že Battlefield V by nemal byť doslova Battlefield 5 ale Battlefield V s písmenom „V“. Slogan „V for Victory“ bol totiž zaužívaný počas tejto strašnej vojny.

Podľa informácií by hra mala byť čoskoro ohlásená a vydanie by malo stihnúť koniec tohto roka. Korešponduje to s informáciami od spoločnosti, ktorá sa vyjadrila, že nový Battlefield by mal vyjsť niekedy v októbri. Nasvedčovala by tomu aj možnosť konkurencie

vyrovnať skóre s minuloročným CoD WW2. Je viac než pravdepodobné, že ohlásenie uvidíme na tohtoročnej E3.



Fortnite

Do hry prichádza Starter Pack. Po jeho kúpe dostanete skin nazvaný Rogue Agent, ďalej je to čierny ruksak Legendary Backbling a dostanete 600 V-bucks. Celý pack vás bude stáť 5 eur.



Gears of War

Do Gears of War prichádza aprílový update, ktorý vo veľkonočnej nálade pridá do hry nový mód, skiny a mnoho ďalšieho. Update vyjde 28. marca.





The Crew 2

Jazda pokračuje

■ V pokračovaní budú okrem áut a motoriek po novom aj lode, lietadlá a formule.

Odohrávať sa má na veľkej mape USA. Mapa bude okrem grafického vyhotovenia upravená aj pre nové prostriedky (možné budú aj preteky áut po strechách v New Yorku). Konečný dátum vydania je 29. júna. Už v skoršom čase však bude možná registrácia do bety pre Xbox, PlayStation alebo PC. Taktiež bola ohlásená Motor edícia. Bude obsahovať hru, ŠPZ-ku, plagát mapy, Steelbook, Season Pass a bonusy, ako napríklad špeciálne autá.



Ghost War

Nový obsah

■ Od vydania hry sme boli svedkami už troch doplnení.

To posledné s názvom New Assignment obohatilo hru o tri nové postavy, dve mapy a konečne sme sa dočkali aj Map Voting systému. Klas, ktoré pribudli, dostali príznačné mená k svojim úlohám na bojisku: Trapper, Stalker a Guerilla. V prípade typu Trapper a Stalker ide o dve postavy na báze odstrel'ovačov. V neposlednom rade pribudla aj dvojica spomínaných multiplayerových máp a systém, v ktorom si hráči po odohranom zápase môžu vybrať z navrhovaných máp.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...sa uzavretej bety hry Defiance dočkáme už v apríli. Štúdio Trion Worlds oznámilo, že test hry prebehne na všetkých platformách, a teda na PC, Xone aj PS4. Podľa najnovšieho zistenia si na PS4 zahrajú len hráči zo Severnej Ameriky.

■ ...zatiaľ síce nie je nič oficiálne potvrdené, no na Amazone sa pravdepodobne omylom objavila remastreovaná verzia Call of Duty Modern Warfare 2. O tomto projekte sa už šušká a pravdepodobne uvidíme predstavenie na E3.

■ ...5. júna sa hráči The Elders Scrolls Online dočkajú nového major updatu – Summerset – a zavedie nás na legendárne ostrovy Summerset Isles, do domova najstarších elfov Elders Scrolls sveta.

CD Projekt

Pol'ské štúdio stojace za legendárnou sériou Zaklínač pracuje na novom AAA titule. Nejde o už oznámený Cyberpunk, ale o niečo úplne nové a zatiaľ neoznámené. Viac sa dozvieme na E3.



GoW

Spoločnosť Sony potvrdila, že God of War 4 bude mať nastavenie náročnosti. Na výber budú štyri stupne náročnosti a najvyšší – Give me God of War – by mal byť výzvou či ponúknuť úplne iný štýl hrania.



Genesis Irid 300



Tento model v sebe spája niekoľko kľúčových vlastností, ako sú: priestranný interiér, kvalitné spracovanie, funkčnosť a skvelý vzhľad, ktorý je zvýraznený LED podsvietením a predným panelom z tvrdeného skla. Irid 300 je dodávaný v troch farebných variantoch so štyrmi 120mm ventilátormi s podsvietením v červenej, modrej alebo zelenej farbe.

Irid 300 je jedinečný svojím preskleným predným panelom a celou presklenou bočnicou – sú vyrobené z odolného tvrdeného skla. Presklený predný panel vhodne dopĺňajú tri ventilátory s podsvietením, ako aj prvok z brúseného hliníka, v ktorom sa nachádzajú tri USB porty a dva audio jack porty pre slúchadlá a mikrofón. Vďaka priehľadnej bočnici sa môžete popýšiť svojím „nadupaným“ hardvérom pred známymi. Irid 300 bol navrhnutý tak, aby poskytol používateľovi voľnosť pri výbere komponentov. Vďaka absencii 5,25" mechaniky v prednej časti sa do skrine zmestia aj tie najvýkonnejšie komponenty, ako aj vodné chladenie typu All in One. Priestranný interiér skrine umožňuje okrem iného inštaláciu grafickej karty o dĺžke až 415mm, alebo chladenie procesora s výškou do 163mm. Vďaka mimoriadne robustnej konštrukcii

budú všetky drahocenné komponenty určite v bezpečí. Irid 300 je navrhnutý tak, aby inštalácia komponentov prebehla jednoducho a bez žiadnych komplikácií. Špeciálne kanály za základnou doskou uľahčujú vedenie káblov a pomáhajú udržať poriadok v spleti veľkého množstva káblov. K tomu Irid 300 obsahuje spodný tunel určený na inštaláciu napájacieho zdroja a troch 3,5" diskov, ktorý zároveň oddelí uje zdroj od hlavnej komory a zabráňuje tým prúdeniu horúceho vzduchu k ostatným dôležitým komponentom. Ochranu pred prachom poskytujú dva prachové filtre s magnetickým pripnutím, ktoré sa dajú jednoducho odstrániť a vyčistiť.

Po pravej strane predného panela výrobca zakomponoval regulátor otáčok ventilátorov, ktorý umožňuje nastavenie otáčok v troch režimoch: 0%, 50%, 100%, čím si používateľ môže vybrať medzi efektívnym odvodom tepla pri maximálnej záťaži, alebo tichým chodom ventilátorov pri menšej záťaži.

Počítačová skriňa Genesis Irid 300 je dostupná prostredníctvom siete internetových obchodov. Odporúčaná koncová cena vrátane DPH je 46 EUR.



NEWS FEED

Fractal Design Meshify C Mini



Fractal Design Meshify C Mini

Skrine menších rozmerov sú stále populárnejšie aj u hráčov, ktorí nedisponujú dostatočným priestorom na pracovnom stole, alebo plánujú nové zariadenie využívať ako HTPC. Práve pre nich je určená novinka škandinávského výrobcu Fractal Design s modelovým označením C Mini.

Skríňa sa dodáva s dvomi 120mm ventilátormi a je kompatibilná so základnými doskami formátu microATX a ITX, no zároveň disponuje dostatočným priestorom

na osadenie väčších grafických kariet či radiátora vodného chladenia s dvomi 120mm ventilátormi. Samozrejmosťou sú prachové filtre umiestnené v prednej, vrchnej a spodnej časti, čo ocení najmä váš zdroj. Istou limitáciou sú len dve pozície pre klasické 3,5" pevné disky. Táto informácia určite nepoteší používateľov, ktorí preferujú na ukladanie dát diskové polia. Ďalšie tri pozície sú určené len pre 2,5" disky. Všetky sloty sú však odhlučnené gumovou výstužou. Skríňa Fractal Design C Mini je dostupná u vybraných predajcov za 89,99€.

Atari VCS



Nová konzola od Atari, pôvodne s pracovným názvom AtariBox, dostala oficiálne meno. Atari VCS bude mať nostalgický vzhľad a balenie bude obsahovať klasický pákový ovládač, ako aj novodobý gamepad. Predobjednať si ju budete môcť už v apríli.

ADATA XPG SX950U

Novinka využíva pamäte 3D NAND a vďaka vysokorýchlostnému SMI radiču dosahuje rýchlosti pre čítanie/zápis až 560/520MB/s pri obrovských kapacitách až 960GB. Disk je na čo najvyšší výkon vybavený technológiami SLC Caching a DRAM Cache Buffer.

CM H500P Mesh White



Spoločnosť Cooler Master uvádza na trh novú skríňu MasterCase H500P Mesh White s dvojicou veľkých 200mm ventilátorov s RGB podsvietením a prídavnými PCIe slotmi slúžiacimi na vertikálnu montáž grafickej karty. Skríňa bude k dispozícii za 175 eur.



HTC Vive Pro

Nové dual-OLED displeje s celkovým rozlíšením 2880x1600 pixelov poskytujú ostrejší a detailnejší obraz.

Novinka je taktiež spätne kompatibilná, a tak si majitelia Vive môžu ponechať ovládače a základňovú stanicu. Vive Pro je vybavený Hi-Res slúchadlami poskytujúcimi priestorový zvuk.

Z nového dizajnu profituje najmä pohodlnosť pri používaní. Konkrétne bolo prepracované čalúnenie v tvárovej oblasti, ktorého výstelka má o 24% väčšiu plochu a znižuje tak tlak vyvíjaný na tvár. Headset HTC Vive Pro bude dostupný od 5. apríla s cenou 879€. Zároveň bola znížená cena stávajúceho modelu Vive na 599€.

HyperX FURY DDR4 a Impact DDR4



Pamäte plug-and-play umožňujú automatické pretaktovanie. Kapacita od 8 do 64 GB, takt až 3.466 MHz.

HyperX, herná divízia spoločnosti Kingston Technology Company, Inc., oznamuje obohatenie série pamät'ových modulov HyperX FURY DDR4 DIMM a HyperX Impact DDR4 SODIMM o modely s vyššími taktovacími frekvenciami. Ako pamäte FURY DDR4 DIMM, tak aj Impact DDR4 SODIMM ponúkajú možnosť automatického pretaktovania plug-and-play (PnP). Moduly v rade FURY DDR4 sú teraz k dispozícii s taktom až 3466 MHz1 a v rade Impact DDR4 môže byť frekvencia až 3200MHz. U oboch produktových sérií možno zakúpiť samostatné moduly alebo sady v rôznej konfigurácii – rozpätie kapacít je tak od 8 do 64 GB. Rad HyperX FURY DDR4 predstavuje cenovo výhodný a vysoko výkonný upgrade pre najnovšie základné dosky s procesormi Intel a AMD, ktorý umožní rýchlejšiu úpravu videa, renderovanie 3D obrazu, hranie a procesy potrebné pre umelú inteligenciu (AI). Moduly majú prevedenie plug-and-play, ktoré pri štandardnom napájaní 1,2 V pre pamäte DDR4 zaisťuje automatické pretaktovanie. Nové prírastky do série

pamätí FURY DDR4 sú k dispozícii s čiernym, červeným alebo bielym pasívnym chladičom s nízkym profilom, ktorý má štýlové asymetrické prevedenie čiernu dosku s plošnými spojmi ako charakteristické rysy rady FURY. Divízia HyperX tiež rozširuje rad pamätí Impact DDR4 SODIMM o nové modely s rýchlejšim taktom a kapacitou samotných modulov až 16 GB, pričom v konfigurácii v sade môže celková kapacita byť až 64 GB. Napájacie napätie vychádza zo štandardnej hodnoty 1,2 V a pamäte podporujú profily XMP umožňujúci jednoduché pretaktovanie. Pri využití funkcie plug-and-play sa pretaktovanie vykoná automaticky na najvyššiu hodnotu frekvencie, akú má konfigurácia daného počítača deklarovaná.

Pamät'ové moduly HyperX FURY DDR4 DIMM a HyperX Impact DDR4 SODIMM sú už k dispozícii prostredníctvom siete HyperX maloobchodných predajcov a internetových obchodov. Podrobnejšie informácie o ich dostupnosti získate na webových stránkach HyperX.

Logitech G predstavuje nový herný headset G PRO



Headset Logitech G PRO je odl'ahčený, pevný a nanajvyš pohodlný aj pre dlhé herné súboje.

Vyspelé drivers Pro-G sú vyrobené z materiálu s hybridnou sieťovou štruktúrou, vďaka čomu majú vysoko kvalitný zvuk a v spojení s prepracovanými

audio profilmi Logitech G poskytujú bohaté úderné basy, čisté a precízne artikulované výšky a neuveriteľne malé skreslenie.

Náušníky ponúkajú až o 50 percent väčšiu izoláciu okolitých ruchov než predchádzajúce náušníky Logitech G, takže už nič nebude rozptyľovať vašu pozornosť. Vyrobené sú zo špičkovej umelej kože a súčasťou balenia je tiež náhradný set náušníkov z mikrosemišu. Headset má odl'ahčenú a pohodlnú konštrukciu s obvyklými ovládacími prvkami a pripája sa analógovo pomocou odpojiteľného káblu. Mikrofón je vybavený profesionálnym pop filtrom pre tlmenie sykaviek a výrazných hlások a zaisťuje, že hlasový chat a nahrávanie zvukov sú najlepšie v danom odbore.

Vďaka tomu, že je zvuk headsetu veľmi kvalitný a čistý, budú hráči počuť každý krok nepriateľa a úplne presným

rozlíšením smeru, odkiaľ k nim prichádza. Headset Logitech G PRO bol navyše vybraný ako oficiálny headset na akcie ligy elektronických športov Electronic Sports League (ESL) CS: GO Pro League, ESL One a ESL Premiership, kde ho bude používať niekoľko špičkových tímov a hráčov. Očakáva sa, že headset Logitech G PRO bude na trhu k dispozícii v apríli 2018 za odporúčanú maloobchodnú cenu 99,99€.





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Nová séria SD/microSD kariet s názvom Canvas



budú ponúkané tri rôzne varianty kariet SD a microSD: Select, Go! a React, pričom každá z nich je vhodná pre špeci-
fické potreby rôznych zákazníkov. V rámci modelového radu Canvas si tak
používatelia a tvorcovia môžu sami vybrať
aké médium bude vhodné práve pre nich.

Rad pamäťových kariet Canvas
tvoria tieto modely:

Canvas Select:

- Navrhnutá s ohľadom na spoľahlivosť a preto ideálna na natáčanie videí v HD rozlíšení a snímánie fotografií s vysokým rozlíšením pomocou kompaktných fotoaparátov a chytrých telefónov.
- Class 10 UHS-I s rýchlosťou čítania až do 80MB/s.
- Dostupná kapacita až do 128 GB pre formát SD a až 256 GB vo veľkosti microSD.

Canvas Go!:

- Určená na točenie na cestách – ideálna na filmovanie dobrodružstva v rozlíšení

1080p alebo aj 4K pomocou digitálnych zrkadloviek (DSLR), dronov alebo akčných kamier.

- Class 10 UHS-I U3 s rýchlosťou čítania až do 90 MB/s a 45 MB/s pri zápise.
- Kapacity až do 512 GB v prevedení SD alebo do 128 GB vo formáte microSD.

Canvas React:

- Vytvorená tak, aby bola rýchla ako vy. Dokáže zaznamenávať video v rozlíšení 4K alebo snímáť fotografie v režime burst-mode. Vhodná je pre digitálne zrkadlovky (DSLR) a digitálne fotoaparáty, kamery alebo chytré telefóny.
- Class 10 UHS-I U3 s rýchlosťou čítania až do 100 MB/s a 80 MB/s pri zápise.
- Kapacity až do 256 GB v prevedení SD alebo do 128 GB pri formáte microSD.

Pamäťové flash karty Canvas majú doživotnú záruku a vyznačujú sa vyhlásenou spoľahlivosťou značky Kingston. Samozrejmosťou je aj bezplatná technická podpora. Podrobnejšie informácie na adrese www.kingston.com.

Kingston Digital oznámila uvedenie novej série pamäťových kariet typu flash s názvom „Canvas“. V rade Canvas

Logitech G - nové RGB repro a klávesnica s LIGHTSYNC



Značka Logitech G oznámila uvedenie dvoch nových prírastkov do rodiny vysoko výkonných herných zariadení. Herné reproduktory pre PC s úplným názvom Logitech G560 PC Gaming Speakers sú prvým reproduktorovým systémom s vyspelou technológiou Logitech G LIGHTSYNC, ktorá synchronizuje podsvietenie so zvukmi podľa aktuálnej hernej situácie. K reproduktorom sa pridáva nová mechanická herná klávesnica Logitech G513 Mechanical Gaming Keyboard.

Klávesnica Logitech G513 je tiež vybavená technológiou LIGHTSYNC RGB. Môžete si u nej vybrať z dvoch typov mechanických spínačov Romer-G a disponuje aj veľmi pohodlnou opierkou pre zápästie. Značka Logitech G tak pokračuje v rozširovaní svojej ponuky vysoko výkonných zariadení, ktoré sú vyvinuté špeciálne pre potreby hráčov,



a posúva inovácie v RGB podsvietení na novú úroveň, ktorá vás dostane.

„Pri vývoji týchto dvoch produktov bolo naším cieľom vytvoriť doplnky k našej myši G502, ktorá je najpredávanejšou hernou myšou na svete,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie Logitech G. „Vďaka technológii LIGHTSYNC dokážeme vteliť skutočnú inteligenciu možnostiam, aké môže poskytnúť RGB podsvietenie - synchronizovať zvuk s RGB podsvietením podľa diania v hre. Ak už máte myš G502, potom nová klávesnica G513 a reproduktory G560 predstavujú dokonalý spôsob, ako bude váš stôl kompletný a vybavený všetkým, čo potrebujete k navodeniu maximálneho zážitku pri hraní.“

Herný reproduktor pre PC so zvukom, ktorý vás úplne pohltí

Vychutnajte si každý detail presne tak, ako chcete tvorcovia hier aby vyznel, vďaka prvému hernému reproduktoru od Logitech G. Reproduktory Logitech G560 majú výkon 240 wattov v špičke a 120 wattov efektívnych (RMS), čo ponúka úžasný zvuk pre hudbu a PC hry. Navyše má 3D zvuk vďaka technológii DTS: X Ultra 1.0, ktorá pri hrách zaistí precíznu lokalizáciu zvukov v priestorovom obraze. Spojenie týchto parametrov vylepšuje presnosť zamerania a zvyšuje intenzitu a realistický dojem, takže sa hráči môžu do hrania naplno ponoriť a zabávať sa. Reproduktory G560 vychádzajú z 25 ročných bohatých skúseností spoločnosti Logitech s vytváraním špičkových audio zariadení. Reproduktory Logitech G560 sú vybavené

vyspelou technológiou LIGHTSYNC, čím môžu synchronizovať brilantné RGB podsvietenie a mocný zvuk tak, aby v reálnom čase zodpovedal aktuálnemu daniu v hre. Svietenie a animačné efekty možno prispôbiť - k dispozícii je paleta 16,8 miliónov farebných odtieňov a štyri osvetľovacie zóny. Reproduktory Logitech G560 majú široké možnosti pripojenia: k dispozícii sú konektory USB a jack 3,5 mm, rovnako ako aj Bluetooth rozhranie.

To vám v spojení s vstavanou technológiou Logitech Easy-Switch umožňuje plynulo prepínať medzi štyrmi pripojenými zariadeniami, napríklad medzi počítačom, chytrým telefónom a tabletom, takže môžete počúvať svoje obľúbené zoznamy skladieb z telefónu, zatiaľ čo budete hrať PC hru. Technológia LIGHTSYNC tiež spolupracuje s videom a hudbou, takže svietenie a zvuk, ktorý vás pohltia, si môžete užívať nielen pri hraní.

Mechanická herná klávesnica s technológiou LIGHTSYNC

Model Logitech G513 posúva dizajn klávesníc od Logitech, ktorý už získal mnohé ocenenia, na novú úroveň vďaka RGB podsvieteniu a podpore technológie LIGHTSYNC. Klávesnica ponúka na výber dva typy mechanických spínačov Romer-G vyvinutých exkluzívne v divízii Logitech G: Romer-G Tactile a Romer-G Linear. Verzia Tactile poskytuje pri zopnutí mäkkú hmatovú odozvu pre hráčov, ktorí majú radi priamu spätnú väzbu, zatiaľ čo verzia Linear vám ponúka plynulejší úder. Všetky spínače Romer-G ponúkajú rýchlu a tichú akciu vhodnú pre hry a

jasné a zreteľné podsvietenie - to všetko v spínačoch, ktoré sú spoľahlivejšie a odolnejšie ako štandardné mechanické spínače. K zopnutie dochádza až o 25 percent rýchlejšie než u konkurenčných modelov, a to so zdvihom 1,5 mm, čo v spojení s nízkou silou nutnou k zopnutiu (iba 45 gramov) poskytuje prakticky okamžitú odozvu.

Klávesnica Logitech G513 má horný rám z eloxovaného a brúseného hliníku, ktorý sa používa v letectve (známy ako trieda 5052), a umožňuje, aby rám klávesnice bol tenký, skvelo vyzeral a zároveň ponúkal robustnú odolnosť. Klávesnica má navyše integrovaný priechodný port USB a ako voliteľné príslušenstvo sa dodáva opierka na zápästia pre väčšie pohodlie pri dlhých herných súbojoch.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herné reproduktory pre PC Logitech G560 a mechanická herná klávesnica G513 budú k dispozícii v Slovenskej republike u vybraných gamingových partnerov spoločnosti začiatkom apríla 2018 za odporúčané maloobchodné ceny 249€ a 179€ (v uvedenom poradí).

Klávesnica je k dispozícii v dvoch farebných prevedeniach: Carbon (uhl'ovočierna) bude k dispozícii na celom svete a Silver (strieborná), ktorá bude mať iba spínače Romer-G Tactile, bude ponúkaná iba vo vybraných krajinách. Podrobnejšie informácie môžete získať na webových stránkach LogitechG.

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Nicolas Cage konečně jako Superman

Aféra kolem castingu Nicolase Cage do role komiksového Supermana ve filmu Tima Burtona, který nakonec nikdy nevzniknul, je dnes již docela historicky známým momentem z historie továrny na sny. Na toto téma ostatně před třemi lety vznikl dokument *The Death of "Superman Lives": What Happened?* Nyní to ovšem vypadá, že si svůj dětský sen Cage přeci jen splní, byť trochu v jiné podobě. V novém animovaném filmu *Teen Titans Go! To the Movies* vycházejícího ze seriálu *Teen Titans Go!*, který se dostane v srpnu i do českých kin, se totiž ve vedlejší roli objeví také samotný Superman a právě Nicolas Cage jej bude dabovat v originálním znění.



Castingové a filmové novinky:

- Amy Poehler si vyzkouší režii, jejím celovečerním debutem bude snímek *Wine Country* pro Netflix. Zahraje si v něm také hlavní roli.
- Jacob Tremblay si zahraje v Rkové komedii *Good Boys*.
- Mark Ruffalo a Kumail Nanjiani si zahrají v hlavních rolích snímku *The True American* na motivy knihy *The True American: Murder and Mercy in Texas* o událostech v Texasu po teroristických útocích z 11. září 2001.
- Ben Affleck a Oscar Isaac se přidávají k obsazení filmu J.C. Chandora *Triple Frontier*.
- Stellan Skarsgård a Emily Watson se objeví v minisérii stanice HBO *Chernobyl*.
- Linda Cardellini, Matt Dillon, Kyle MacLachlan a Kathrine Narducci se objeví v životopisném snímku Fonzo Joshe Tranka, ve kterém si titulní roli Al Caponea zahraje Tom Hardy. Natáčet se začne 2. dubna.
- John Cho se objeví v remaku hororu *Nenávist*, zastaví se i Demian Bichir.
- Lashana Lynch nahradí DeWandu Wise ve snímku *Captain Marvel*, která filmovou produkci opustila v průběhu března.
- Snímek *Valley of the Boom* získává do svého obsazení Bradleyho Whitforda, Stevea Zahna a Lamornea Morrisse.
- Ridley Scott jedná o případné režii komiksové adaptace *Queen & Country*.
- Ava DuVernay bude režírovat komiksovku *New Gods* pro DC Comics.
- Danny Boyle potvrdil, že se chopí 25.

bondovky. V současné době pomáhá pilovat scénář. Bude se jednat o poslední film Daniela Craiga v roli agenta 007.

- Kristen Stewart se objeví jako Jean Seberg ve filmu *Against All Enemies*.
- Spike Lee jedná o režii komiksového filmu *Nightwatch* o stejnojmenném hrdinovi, který by měl spadat do komiksového univerza Sony.
- Alexander Payne natočí jako svůj další projekt film *The Burial* pro Amazon.
- Eiza Gonzalez se objeví ve snímku *Paradise Falls*.
- Komedialní duo Key & Peele připraví pro Netflix animovanou komedii *Wendell and Wild*.
- Jon Hamm se objeví společně s Natalie Portman ve sci-fi filmu *Pale Blue Dot*.
- Margot Robbie se objeví v novince Quentin Tarantina *Once Upon a Time in Hollywood*. Zahraje si Sharon Tate, herečku, která se stala společně s dalšími obětmi Charlieho Mansona a jeho kultu.
- Rob Zombie začal natáčet pokračování hororu *Vyvrženci pekla* s názvem *3 From Hell*.
- Madonna bude režírovat životopisný film o Michaelu DePrince *Taking Flight*.
- Lance Reddick se objeví po boku navrátilivších Gerarda Butlera a Morgana Freemana ve filmu *Angel Has Fallen*, pokračování snímku *Pád Bílého domu* a *Pád Londýna*.
- Jake Gyllenhaal a režisér Dan Gilroy připravují po *Slídilovi* další společný projekt, jehož natáčení právě probíhá a dostat by se měl ještě letos na Netflix. Ve filmu se objeví také Rene Russo, Zawe Ashton, Natalia Dyer, Tom Sturridge,

Daveed Diggs, Toni Collette a John Malkovich.

- Kirsten Wiig si zahraje hlavní záporáčku v pokračování *Wonder Woman*, ztělesní postavu Cheetah.
- Lily James jedná o spolupráci s Dannym Boylem v jeho připravované blížce neupřesněné komedii.
- Po týdnech spekulací Vin Diesel potvrdil, že se upsal komiksové adaptaci *Bloodshot*. Jeho možné obsazení do hlavní role vyvolalo po oznámení jednání vlnu nevole z řad fanoušků předlohy.
- Bill Skarsgård a Maika Monroe se objeví v komediálním thrilleru *Villains*.
- Novinka Gavina Hooda, thriller *Official Secrets*, získal do svého obsazení kromě Matta Smitha a Keiry Knightley také Ralpha Fiennese a Matthewa Goodea.
- Mackenzie Davis se objeví v rebootu *Terminator*.
- Michael Bay se zhostí režie adaptace knihy *Robokalypsa*, kterou jako ambiciózní a nákladný projekt před lety připravoval Steven Spielberg, ale díky finanční nákladnosti z projektu sešlo. Režirovat by měl ale také akční snímek *6 Underground*.
- Elizabeth Banks se objeví v novém hororu *Jamese Gunna*.

Změny v datech premiér:

- V dubnu příštího roku se začne natáčet pátý *Indiana Jones*. Do kin se s ním počítá na červenec 2020.
- Snímek *Red Notice* s Dwaynem Johnsonem v hlavní roli se dostane do kin 12. června 2020.

EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

GOD OF WAR



**EXKLUZÍVNY DARČEK
K PREDOBJEDNÁVKE**
SET 2 POHÁROV
S HLAVNÝMI HRDINAMI

výška: 16 cm
objem: 500 ml

OVLAĐNITE SVOJ HNEV



BONUSOVÉ DLC
SITIT DEFENDER OF THE CHOSEN

MERCH PRE POLOBOHOV



PLYŠAK



FIGURKA



MIKINA



TRIČKO



PENAZENKA



HRNEC



ŠILTOVKA

VYCHÁDZA 20. APRÍLA

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

Dan Vávra o DLC pre Kingdom Come: Nejaké budú, plán máme. Oficiálne sme to ale ešte neoznámili

„Nemôžem o tom veľmi hovoriť,“ povedal Vávra pre Gamesite.sk v 45-minútovej diskusii o KCD. Warhorse sa momentálne sústreďuje na opravy chýb a splnenie záväzkov z Kickstarteru.

Kingdom Come: Deliverance je ako čaro nechceného. Hra, ktorej mnohí neverili, navyše s prelomovým realistickým konceptom situovaným do stredovekého českého kráľovstva, má za sebou mil'ník jedného milióna predaných kópií.

Na návšteve českého štúdia Warhorse sme sa pýtali členov tímu nielen na to, čo sprevádzalo vývoj KCD, ale prirodzene nás po takom pozitívnom ohlase u hráčov zaujímala aj budúcnosť hry a plány jej autorov.

„V tej hre je na konci pomerne veľký cliffhanger, takže sme ho tam pravdepodobne nespravili preto, že sme leniví domysliť to do konca.“

Opravy chýb sú prioritou

Marcový patch 1.3. bol prvou obrovskou opravou vôbec a okrem



značného navýšenia výkonu priniesol aj viaceré novinky v podobe upravených herných mechanizmov, na ktoré sa hráči sťažovali.

Ďalšie takéto zmeny v rámci gameplay ale Warhorse nechystá, prezradil nám

PR manažér štúdia Tobias Stolz-Zwilling. Neskôr nasledovali aj „záplaty“ 1.3.3 a 1.3.4, druhá menovaná, napríklad, priviedla do hry funkciu Ansel od Nvidie. Do uzávierky magazínu nevyšiel avizovaný patch 1.4, ktorý má podľa vývojárov z Warhorse hru opäť po technickej stránke značne vylepšiť a opraviť množstvo chýb, podobne ako 1.3.

Prvým pridaným obsahom budú resty z Kickstarteru, pribudnú aj HD textúry

Až dodatočné pridanie psieho spoločníka a hrateľnej ženskej postavy fanúšikom, zdá sa, vôbec neprekáža. V oboch prípadoch ide o tzv. „Stretch Goals“ z Kickstarteru, ktoré ale Warhorse už dávnejšie avizoval ako neskorší obsah. Pri prehliadke štúdia sme boli svedkami toho, ako intenzívne sa na oboch dodatkoch pracuje.

Správanie psa má byť komplexnejšie (štúdio má dokonca jedného chlápča priamo v kancelárii, aby dokázali v prípade jeho digitálnej kópie verne napodobniť psie správanie) a pokiaľ





ide o hrateľnú ženskú postavu, ani v tomto prípade neberie Warhorse svoj „quest“ na ľahkú váhu a plánuje tento prvok zakomponovať do hry tak, aby pôsobil prirodzene, a navietať na neho nové misie.

Pre tých, ktorí Warhorse podporili ešte na Kickstarteri, budú tieto DLC zadarmo, zvyšok si ho bude môcť zakúpiť za zatiaľ nešpecifikovanú čiastku.

Štúdio okrem sľúbených prídavkov pracuje aj na voliteľnom balíčku HD textúr vo vyššom rozlíšení pre hráčov, ktorým súčasná vizuálna kvalita nevyhovuje a chcú by viac. Hardvérové špecifikácie pre toto DLC zatiaľ nepoznáme.

Príbehové DLC a otázka ďalšieho dielu

Blízka budúcnosť Kingdom Come je teda jasná, no my sme sa pýtali aj na to, čo príde potom. Hoci je na trieskanie korbľami ešte priskoro, Dan Vávra nám predsa len poskytol odpovede na zvedavé otázky.

„No, nejaké (DLC) budú, ale stále sme to ešte oficiálne neoznámili, takže o tom teraz nemôžem veľa hovoriť. Njaký plán máme.“

Podľa „Tobiho“ je to však celé ešte len, takpovediac, v perinke. „Nápad

máme, ale stále sme na tom ešte poriadne, full time, nezačali pracovať,” dodal po Vávrových slovách.

„Musíme postupne. Ešte sme, ako štúdio, stále malí,” povedal do tretice Art Director KCD Mikuláš „Miki“ Podprocký, ktorý je, mimochodom, zo Slovenska. Jednoducho sympťák!

Pokiaľ ide o druhý diel, ten je, samozrejme, maximálne tak vo

hviezdach. Zdá sa však, že štúdio je viac než naklonené takejto myšlienke.

„V tej hre je na konci pomerne veľký cliffhanger, takže sme ho tam pravdepodobne nespravili preto, že sme leniví domysliť to do konca,” prezradil nám s úsmevom hlavný dizajnér Kingdom Come, Daniel Vávra.

Na našu priamu otázku, či teda pokračovanie bude, odpovedal, že to „závisí od mnohých vecí“.

Fair enough, pokiaľ ide o nás. V každom prípade si ale štúdio, aspoň zatiaľ, netrúfa na zasadenie druhého dielu do periódy tzv. husítskych vojen (KCD sa odohráva ešte pred nimi). *„Aby sa to spravilo poriadne, bol by to samý problém,”* myslí si Vávra.

Najbližšie sa Warhorse chystá navštíviť bostonský Pax East v Massachusetts, keďže Kingdom Come je obľúbené nielen v našom regióne, ale aj za veľkou mláku.

Kamerový záznam a prepis diskusie s členmi tímu Warhorse nájdete na stránkach Gamesite.sk. Určite si nenechajte ujsť ani skvelú VIDEOprehliadku samotného štúdia: ide o jedinečný pohľad do zákulisia KCD, na inak ukryté a strážené miesta, kde hra vznikala

Mário Lorenc



MSI workshop nám poskytol bližší pohľad na produkty a víziu tejto spoločnosti



Nebudem prehŕňať ak poviem, že účelom a cieľom každého jedného člena redakcie Gamesite.sk je prinášať čitateľom a hráčom nielen najnovšie informácie, ale aj pocity či zážitky z hier, zariadení a komponentov. Najlepšie je vždy písať o niečom, čo si vyskúšame na vlastnej koži.

Či už je to hra alebo nová technologická vychytávka, je normálne iba vlastnými slovami prepísať a popísať tlačové správy či novinky od spoločností, no oveľa lepšie je ísť sa na vlastné oči presvedčiť a

vypočuť si tieto informácie aj priamo od ľudí, ktorí za týmito produktami stoja. Preto sme, keď sa naskytla príležitosť ísť si vypočuť čo všetko si pre hráčov aj profesionálov chystá spoločnosť MSI a zúčastniť sa workshopu s ďalšími novinármi, neváhali a skočili kúsok za roh (k našim takmer susedom) do Holandska.

MSI si pre novinárov v Amsterdame pripravilo celý deň určený predstavovaniu nových produktov, vysvetľovaniu smeru, ktorým sa chce spoločnosť uberať, no nakoniec ostal predsalen aj nejaký čas

na diskusiu o momentálnom stave trhu s hernými počítačmi, komponentami a doplnkami. Niektoré správy sú ešte stále tabu a nemôžeme o nich písať do určitého dátumu, ale sme si istí, že firma niektorých herne založených fanúšikov určite už čoskoro príjemne poteší.

Pri prezentácii zástupcov spoločnosti veľmi jasne a logicky zaznelo, že ako známa a obľúbená značka sa usilujú o vybudovanie celého ekosystému produktov z ktorého, až na pár výnimiek, nebude musieť fanúšik či hráč vystúpiť pri kúpe všetkého, čo pre ten pravý herný zážitok potrebuje. Zaujímavá bola aj krátka prednáška na tému grafických kariet a ťaženia kryptomien, kde bolo očividné, že na jednej strane táto spoločnosť rozumie hráčom frustrovaným predraženými kúskami výkonných grafických kariet, no na druhej berie do úvahy aj radosť spoločností z tak veľkého dopytu a odbytu. Pri osobnej diskusii so zamestnancami spoločnosti som však nemal pocit odtrhnutia od reality. Každý jeden zo zástupcov a členov MSI tímu na tejto akcii





bol totiž zapáleným hráčom, ktorému záleží na možnosti sprostredkovať kúzelné miesta herných svetov a aj preto bolo cítiť snahu realizovať túto túžbu formou už poskladaných desktopov, notebookov, ale aj vymýšľaním príležitostí ako uspokojiť všetky strany tohto neraz hroteného konfliktu.

Väčšina dňa bola venovaná hlavne monitorom značky MSI a herným perifériám a preto o nich aj niečo maličko napíšeme. MSI, známe ešte aj pod starším názvom Micro-Star International, sa ako spoločnosť preslávila hlavne výrobou matičných dosiek a grafických kariet. V oboch segmentoch sa stále úspešne pohybuje aj teraz, no do svojho portfólia v posledných rokoch pridáva stále viac rozličných produktov. Keď už predsa spoločnosť produkuje kvalitné grafické karty a matičné dosky, je len malý krôčik od

prechodu k celému počítaču, a aj preto sú notebooky a v poslednej dobe stále viac aj desktopy od MSI u hráčov také obľúbené. K stolnému počítaču treba aj ďalšie doplnky a preto pomaly prišli na trh klávesnice a myši značky MSI. Spočiatku síce šlo hlavne o spoluprácu s ustálenými spoločnosťami,

menovite značkou periférií SteelSeries, s ktorou do dnešného dňa MSI spolupracuje, no od minulého roka je možné sa plne vybaviť doplnkami vyrobenými priamo MSI.

Ako prvé hráčom treba zamestnať ruky, takže pre presné mierenie ponúka MSI myši MSI Clutch GM60 a GM70. Clutch GM60 je určená pre milovníkov drôtového pripojenia, ponúka senzor Avago PMW 3330, telo prispôsobiteľné magneticky pripojiteľnými dielmi a RGB podsvietenie. Clutch GM70 je možné používať ako bezdrôtovo, tak aj cez priložený USB kábel a použitý senzor, Avago PMW 3360, je o jednu radu vyšší. Takisto ponúka prispôsobiteľné telo a RGB podsvietenie ovládateľné cez aplikáciu Mystic Light. Okrem myši je, samozrejme, dôležitá aj klávesnica a tá najlepšia, ktorú práve MSI ponúka, sa volá Vigor GK80. S mechanickými spínačmi renomovanej značky Cherry v prevedení MX Red





alebo MX Silver si na svoje príde takmer každý hráč. Samozrejmosťou je full-size prémiové hliníkové telo, vďaka čomu sa nebude klávesnica len tak prehýbať, N-Key Rollover, RGB podsvietenie a odnímateľná podložka pod dlane.

Navyše hráčov potešia USB passthrough a špeciálne vymeniteľné tlačidlá s rozdielnymi povrchmi, vďaka čomu si budú môcť majitelia svoj kúsok ešte viac prispôbiť. Kto má ale náhodou na stole menej miesta, určite príde vhod verzia GK70, ktorá ponúka všetko vyššie spomenuté, ale v tenkeyless prevedení bez časti s numpadom.

Keď už sa hráč vie hýbať a mieriť, je fajn aj počuť, čo sa v hre deje a kde sú nepriatelia. Preto má MSI v ponuke slúchadlá Immerse GH70 s virtuálnym 7.1 priestorovým zvukom, vymeniteľnými vankúšikmi na uši, v textilnom a koženom prevedení a ako bonusom aj RGB podsvietením.

O jednu radu nižšie sú zase Immerse GH60, ktoré sú určené pre hráčov, ktorí si až tak nepotrpia na RGB podsvietenie a priestorový zvuk, ale stále chcú kvalitnú Hi-Res certifikovanú kvalitu zvuku, 3,5mm audio jack so splitterom pre použitie s mobilnými zariadeniami. V neposlednej rade po stránke herných periférií niekedy hráči nepotrebujú na ten správny herný zážitok klávesnicu a myš, ale skôr do ruky lepšie padne gamepad. Pre tieto účely je možné siahnuť po kúskoch MSI Force GC30 a GC20, ponúkajúce v prvom prípade bezdrôtové aj drôtové pripojenie

a v druhom iba drôtové, vymeniteľnú krytku D-Padu a duálne vibračné motory.

Recenzie na väčšinu z týchto produktov si môžete prečítať priamo na stránke Gamesite.sk alebo kliknutím na vysvietené linky názvov produktov.

Ako som už ale spomínal vyššie v článku, hlavnou hviezdou dňa boli monitory a práve pri nich spolupracuje MSI so spoločnosťou SteelSeries. Minulý rok sa na pulty predajní a do internetových obchodov dostali prvýkrát herné monitory značky MSI a ohlasy na ne boli prevažne

pozitívne. Tento rok prichádza novinka s menom Optix MPG27C, ktorej meno napovedá, že ide o 27-palcový panel ktorý je Curved, teda zakrivený. Okrem toho ponúka tento model 144Hz refresh rate, 1ms odozvu a ADAPTIVE SYNC, ktorý v spojení s AMD grafickou kartou dokáže predísť trhaniu a sekaniu obrazu aj v tých najnáročnejších podmienkach. Zakrivené modely monitorov, podľa prieskumu ktorý novinárom poskytli zo spoločnosti MSI, získavajú stále väčší podiel na trhu s hernými monitorami a to hlavne vďaka lepšiemu zážitku z hry, a v prípade použitia viacerých monitorov aj napríklad vďaka veľmi logickému a pragmatickému dôvodu ktorým je možnosť obkolesiť sa prehnutými monitorami bez ostrých hrán a uhlov medzi nimi ako by to bolo pri použití plochých panelov. Priamo na akcii sme mali možnosť vyskúšať si setup s tromi monitorami a zahrať si na nich Battlefield 1 a popravde, priamo vtedy som začal premýšľať, že viem, na čo ďalšie si asi začnem osobne šetriť. Teda, akonáhle budem mať dostatočne veľký stôl, aby sa mi naň takáto konfigurácia zmestila.

Optix MPG27C však neponúka len kvalitný obraz, no aj vychytávku, ktorú som osobne spočiatku považoval za obyčajný trik ako zaujať hráčov. Ide o takzvaný SteelSeries Gamesense, systém ovládateľného a programovateľného LED podsvietenia na spodnej a zadnej strane monitoru, ktorý spolupracuje s rozličnými hrami a aplikáciami. Gamesense



Clutch GM70 / GM60



sa už v určitej forme objavil na rozličných produktoch, slúchadlách, klávesniciach, myšiach či matičných doskách, no práve pri tomto monitore môžeme osobne povedať, že ide konečne o niečo viac ako len pekné svetielka. 5 LED pásov na spodnej hrane monitoru je totiž schopných v oblúbených hrách ako Dota 2 či Counter-Strike: Global Offensive sprostredkovať hráčom dôležité informácie. Gamesense totiž pri podporovaných tituloch dokáže komunikovať priamo s hrou a podľa nastavenia akcie, ktoré sa v nej udejú, zobrazovať alebo spracovávať a vykonávať naprogramované funkcie.



Pri živej ukážke v CS:GO bolo otázkou pár kliknutí nastavenie ľavých dvoch pásov ako ukazovateľov stavu zdravia a brnenia, pravých dvoch na zobrazenie stavu zásobníka v zbrani a stredného svetla na špeciálne akcie či efekty.

Pri 27-palcovom monitore už sú totiž ukazovatele v hre na miestach, kde zapálený hráč periferne nedovídi a každý okamih, ktorý musí stráviť odlepením očí od stredu obrazovky a potenciálnych nepriateľov na skontrolovanie dôležitých informácií, môže znamenať prehru. Gamesense v Optix MPG27C navyše dokáže spolupracovať aj s aplikáciami ako AudioVisualizer, ImageSync alebo Discord a funguje ako na platforme Microsoft Windows, tak aj MacOS.

Poslednou skvelou funkciou nových MSI monitorov, ktorá poteší všetkých hráčov aj nehráčov, ktorí sa neradi preklíkávajú

nastaveniami monitora za pomoci neergonomicky umiestnených tlačidiel bez viditeľných popiskov, je možnosť všetky dôležité funkcie, nastavenia alebo aj vychytávky na tomto monitore ovládať softvérovou. Na nových MSI monitoroch je hardvérové riešenie stále prítomné formou 5-smerového joysticku na zadnej strane, ktorý je šikovnejší ako bežný rad tlačidiel na spodnej, bočnej či zadnej strane. Používanie MSI Gaming OSD zabezpečí jednoduché zmeny tak, ako sú hráči navyknutí, za pomoci klávesnice a myšky. Vďaka softvérovému prevedeniu je možné špecifické nastavenia uložiť ako profil, ktorý sa načíta pri špecifickej hre. Takže pri hraní akčných hier bude dôraz kladený na okamžité zobrazovanie dôležitých snímkov a pri príbehovejšie ladených tituloch je možné pohrať sa s farbami, aby vyzerali ešte lepšie. Nakoniec do týchto nastavení zabudovali v MSI aj pár vychytávok, ktoré sa dajú spustiť cez hotkey, ako napríklad pevné mieridlo do hier, kde úplne chýba alebo nie je dobre prevedené, funkciu Black Tuner, ktorá dokáže presvetliť tmavé miesta, aby hráčov už pri hraní neprekvapil nepriateľ ukrývajúci sa v tieňoch, či on-screen odpočet času, ktorý sa hodí napríklad do hier ako PUBG alebo Fortnite a kde treba dávať pozor na zmenšujúce sa hracie pole.

Recenziu tohto monitora a všetkých jeho schopností sa vám budeme snažiť sprostredkovať čo najskôr a takisto môžete čoskoro očakávať aj ďalšie zaujímavé novinky o produktoch z dielne MSI, ktoré potešia nielen hardcore hráčov túžiacich po tom najlepšom a najdrahšom, ale aj hráčov s limitovaným rozpočtom či profesionálov bažiacich po ultrarýchlom úložisku.

Daniel Paulini



Far Cry 5

FAR CRY 5 MÁ POTENCIÁL VYROVNAŤ SA NAJLEPŠÍM DIELOM SÉRIE

Stále je to ale ako s novým kostolom: veriacich poteší, ak nie rovno nadchne, no ateistov k návšteve nepresvedčí.

Na pražskej výstave Game On sme patrili medzi hŕstku novinárov, ktorí mali možnosť zahrať si na niekoľko hodín Far Cry 5 takmer dva týždne pred jeho oficiálnym vydaním. Avizovaný kooperačný režim počas hlavných misií sme síce otestovať nemohli, no český Playman nám počas úvodnej hodinky ukázal nadmieru štýlový začiatok hry, na našu smolu až z prvej časti tvorený cutscénami.



Niežeby sme takéto filmové predely nemali radi – a verte, že Ubisoft sa v prípade Far Cry 5 prekonal, aspoň pokiaľ ide o príchod hlavnej postavy do Hope County –, no z hernej doby nám ukrojili nemajú porciu.

Na strane druhej mi bolo, paradoxne, trochu ľúto, keď sa začiatočná videosekvencia, sem-tam pretkaná nutnosťou drobnej interakcie z hráčovej strany (držanie smerovej šípky, stlačenie príslušnej klávesy), skončila a ja som si uvedomil, že ten pocit, akoby som sledoval



celkom slušné americké akčné béčko, je preč. Odrazu to bolo zase Far Cry, s typickým, tri hry starým a dookola omieľaným konceptom: ničte menšie tábory, ničte väčšie tábory s bossmi, ktorých v tomto prípade predstavujú súrodenci

hlavnej zápornej postavy, náboženského fanatika prezývaného Otec, oslobodzujte povstalcov, tam vylezte na vežu... jednoducho, toto som už videl, toto poznám.

Zmenila sa len scenéria, ktorá je však, musím uznať, graficky veľmi dobrá – a to sme hrali na PS4 Pro, čiže na PC s high-endovou grafickou kartou budú vizuálne orgie ešte výraznejšie. Far Cry 5 je napohľad graficky úžasný, a čo je ešte podstatnejšie, nemali sme na PS4 Pro najmenšie problémy





potenciál na zasadenie kampaňového koop režimu, čo môže byť na jednej strane víťaznou kartou, no tiež je tu, žiaľ, smutná skúsenosť s kooperačným režimom v Assassin's Creed: Unity, taktiež od Ubisoftu. Pokiaľ ide o mňa, nech mi dajú iní hráči počas príbehových pasáží svätý pokoj. Nehovorím, že posielanie sektárskych bláznov na osobné stretnutia s ich Stvoriteľom nie je vo dvojici väčšia zábava, no ak je vo FC 5 aspoň stráviteľný príbeh, čo naozaj verím, že je, chcem si ho vychutnať svojím tempom.

Zasadenie hry do štátu Montana a situovanie deja do problematiky náboženských kultov je na jednotku – kombinácia takej tej „pravej americkej“ kultúry vidieka a veľmi aktuálnej témy sektárskych organizácií (len si pogúglite, je toho dost) mi príde o čosi dostupnejšia, aspoň pre masu mainstreamových hráčov, než, povedzme, Paganove himalajské kráľovstvo vo Far Cry 4.

Potenciál tam teda je – a aj keby sa možno piaty diel nekorunoval tým najlepším z celej série, som si istý, že minimálne fanúšikov nesklame. To je taká výhoda Far Cry ako značky; zväčša presne viete, čo kupujete.

Far Cry 5 vychádza už 27. marca a bud'te si istí, že vám okrem tohto preview poskytneme aj plnohodnotnú, prešpekulovanejšiu recenziu. Ak by sa náhodou už v Hope County nestretli, tak vám prajem, akoby to povedali amíci – šťastný lov.

Mário Lorenc

so snímovaním; počas cutscén alebo mimo nich, a to ani behom graficky náročnejších scén (napríklad naháňačka v džípoch, plus strel'ba a výbuchy v jednom). Netrúfam si však tvrdiť, že hra je, ako celok, dobre optimalizovaná – počas hodinovej hry sme sa, napríklad, vôbec nedostali do nejakého väčšieho mesta a ani sme neleteli lietadlom.

Zhrnuté a podčiarknuté, Far Cry 5 vyzerá ako veľmi solídne pokračovanie úspešnej série, hoci si neodpustím poznámku, že kvôli

dookola recyklovaným mechanikám to bude opäť hostina najmä pre fanúšikov značky. Mňa osobne zo všetkých dielov najdlhšie udržal Primal, a to práve tým, že bol do veľkej miery iný než zvyšné diely – Far Cry 5 využil inovatívny



Gravel

RÁTAJTE S TÝM, ŽE SA ZAŠPINÍTE

Spoločnosť Milestone patrí už dlho na poli pretekárskych hier medzi tie najlepšie. Vyдалa už mnoho titulov, medzi ktoré patrí napríklad séria MotoGP, Ride či MXGP a do tejto pretekárskej rodiny prednedávnom pribudol nový off-road titul menom Gravel. V čom je ale v porovnaní so svojimi staršími bratmi iný?

Off-road je v pretekoch pomerne prehlíadaná téma

Napriek tomu, že off-road preteky prinášajú kopec zábavy, často sú vo svete videohier prehlíadané a zatienené klasickými pretekmi. Ak ste fanúšikom tohto druhu športu, istotne viete, že hry ako DiRT Rally, Screamer 4x4, Pure či Baja: Edge of Control dokážu občas zabaviť viac než napríklad mainstreamový Need for Speed. Gravel nie je žiadnou výnimkou a do sveta off-roadu vás doslova vcucne tak, ako to už dlho žiadna hra nedokázala.

Vrrruuum!

Gravel vám v úvodnom menu dá na výber hneď z niekoľkých možností. Prvou je „Off-road masters“, čo je v podstate akýsi kariérny mód, v ktorom zbierate hviezdičky, vyhrávate nad súpermi a zvyšujete svoju úroveň. Kariérny režim je pomerne rozmanitý. Pozostáva z viacerých epizód, ktoré sa vám odomknú po dosiahnutí konkrétneho počtu hviezd alebo po dokončení nadväzných udalostí. Budete tu pretekať na rozmanitých tratiach, ako napríklad púšť, les či zasnežená krajina. Samozrejme, v hre nechýbajú ani klasické okruhy či štadióny, na ktorých vyzývate tých najlepších off-road pretekárov z celého sveta. Čo ma však na kampani dosť dráždilo, bolo zvláštne UI navrhnuté pre gamepad. Keď som hru hral na klávesnici, menu sa často zasekávalo a nemohol som prepínať medzi jednotlivými pretekmi. Aby som túto chybu opravil, musel som

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + poriginálna téma
- + prít'azlivo spracovaná „kampaň“
- + pomerne zábavné arkádové preteky
- + zaujímavé autá
- + optimalizácia

- pomerne krátka kampaň
- fyzika občas zabúda na svoje zákony
- chýbajúci split-screen
- rozmazané textúry
- cena

HODNOTENIE:



sa vrátiť do hlavného menu, a potom znova späť do kariérneho módu.

Mimochodom, ovládanie pomocou klávesnice nie je až také hrozné, ako v iných pretekárskych hrách, preto nemusíte vešať hlavu, ak nemáte

gamepad alebo volant. Pravdou však ostáva aj to, že pomocou gamepadu sa hra ovládala o čosi lepšie a detailnejšie.

Ak vás hlavný mód hry začne nudiť, môžete sa vrhnúť do „Vol'nej jazdy“. V tomto móde si môžete vybrať nielen okruh





či trať, ale aj nastaviť čas dňa. Ak budete jazdiť počas dňa, určite vám neunikne, že takáto jazda sa od nočného jazdenia v mnohom úplne odlišuje. Tvorcovia si dali námahu a zabezpečili, aby vám hra dokázala vyjsť v ústrety aj v prípade, že vás samotársky život začne nudiť. Konkrétne, môžete vyzvať svojho kamaráta na hru pre viacerých hráčov. Nečakajte však

split-screen, čo je, mimochodom, neskutočná škoda, pretože zábava na jednom monitore vo dvojici by tejto hre zabezpečila úspech a pridala jej na hodnote.

Ďalej tu nájdeme všadeprítomný režim „Time-Attack“ a na záver i „Týždenné výzvy“. Tam napríklad bude vaša úlohou vo vymedzenom čase

absolvovať konkrétnu trať. Týždenné výzvy, ako už ich názov napovedá, sa budú každý týždeň obmieňať a prinesú nové a zaujímavé odmeny.

Spracovanie hry má svoje muchy

Umelá inteligencia protihráčov je na tom celkom dobre a súper vám dajú zabrat už aj na úrovni médium. Ak si budete chcieť oddýchnuť, jednoducho si zvolte náročnosť „easy“. Na druhej strane, pri ľahkej náročnosti nezažijete žiadne vzrušenie ani výzvu. Navyše, budete každý pretek vyhrávať a to môže skaziť zážitok z hry.

Skutočne rušivým elementom hry však pre mňa rozhodne bolo spracovanie fyziky. Netvrdím, že fyzika v hre je vyslovene zlá, no z času na čas vyskočí nezmyselný bug, ktorý spôsobí, že vás záhadná fyzikálna sila ignorujúca akékoľvek zákony vymrští do vzduchu.

Vy sa potom môžete iba prizerať tomu, ako vaše auto vo vzduchu podivne rotuje (pri týchto chybách sa musí Newton v hrobe obracať). A práve takáto chyba vo fyzike vás môže neraz stáť triumf v pretekoch, ktoré ste už mali takmer vyhrať. Síce je pravdou, že v hre môžete posúvať čas dozadu, ale kto by to robil, všakže?

Audiovizuálne spracovanie je naozaj fajn. Grafika pripomína predchádzajúce projekty štúdia Milestone a rovnako ako u predchodcov hry, aj tu narazíte na rozmazané textúry. Je to síce len chybička krásy, no ak si potrpíte na grafiku, môže ísť o veľké mínus. Grafika v Gravel nepatrí medzi tie najlepšie, ktoré môžeme v súčasnosti vidieť, no stále je oku lahodiaca.

Navyše, hra nie je príliš náročná na výkon hardvéru. Gravel som testoval na grafickej karte RX 480 8 GB s procesorom i7-4770k a celý čas išla bez akýchkoľvek problémov. Minimálne požiadavky sú podľa tvorcov i5-2500 a GTX 760 2 GB.

Hudobné spracovanie je na dnešnú dobu nevšedné. Hudba mi nenápadne pripomínala soundtrack z hry NHL 2000 a do hry sa hodí. Ak však nemáte radi tento hudobný štýl, môže vám to po určitom čase začať liezť na nervy.

Verdikt

Spoločnosť Milestone S.r.l. je v tvorbe pretekárskych hier skutočne dobrá. Gravel je dobrou pretekárskou hrou, avšak cítiť, že vývojári už kde-tu prešli apujú na jednom mieste. Ich hry sa začínajú na seba nenápadne podobat a to nie je práve najlepšie. Na druhej strane, ak ste fanúšikom off-road pretekov, Gravel vám splní vaše tajné želania a prinesie presne to, po čom vaše off-road srdiečko túži. Ak hre odpustíte chybičky krásy, ako napríklad rozmazané textúry, miestami divnú fyziku a cenu, odvdľačí sa vám hodinami zábavy. Vol'ba je už len a len na vás.

Lubomír Čelár



Metal Gear Survive

DOPOSIAL' NAJLEPŠIA MH HRA!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Survival RPG
Výrobca: Konami
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá hrateľnosť
- + bojový systém
- + CO-OP
- vyrábanie
- veľa farmenia/grindu
- mikrotransakcie



Sériu Metal Gear netreba nikomu predstavovať. Bola pri zrode hernej scény a jej sláva a popularita odvtedy len narastali. Bohužiaľ, v dnešnej dobe je jej budúcnosť otáznava a o to viac boli ľudia pri vydaní Survive skeptickí. Ako to celé dopadlo?

Metal Gear je jedna zo sérií, ktorej meno so sebou nesie rokmi overenú kvalitu a každý diel prináša jedinečný zážitok. Po nedávnej afére Konami a Hidea Kojimu, otca celej série, je ale budúcnosť značky vo hviezdach. Celej skutočnosti nenapomáha ani Konami samotné, voči ktorému sa hráči za postoj k sérii a Hideovi búria a v podstate Metal Gear Survive od jeho ohlásenia bojkotovali. Je jasné, že Survive sa vymyká štandardom série Metal Gear a to nielen tým, že je to v podstate multiplayerový titul, ale aj prvá Metal Gear hra, na ktorej nepracoval Hideo a nesúvisí so sériou samotnou.

Po tom, čo je hráč na začiatku teleportovaný gigantickou čiernou dierou a zbaví sa niekoľkých úvodných zombíkov, na um vám príde jediná otázka: „Čo by na toto povedal Hideo Kojima?“. Metal Gear bol síce známy svojím šialene komplikovaným príbehom,

zápletkami a neraz uletenými zvratmi, ale nie je toto už príliš veľa? Jednoznačne je to však niečo nové, čo sme ešte v sérii nevideli.

Aj keď sme si hru mali možnosť zahrat' niekoľkokrát pred vydaním a od ohlásenia sa hovorilo ako o



co-op titule, vývojári stále dávali veľký dôraz aj na singleplayerovú stránku. Čaká na vás niekoľko príbehových postáv, cutscény a pomerne slušný lore – proste všetko, čo k dobrej hre pre jedného hráča patrí. Každý, kto mal rád Phantom Pain, si nepochybne nájde v Survive množstvo vecí, ktoré budú blízke jeho srdcu. Rozhodnutie Konami využiť engine Metal Gear Solid V (MGS V) bolo pravdepodobne jedno z najlepších, ktoré mohli urobiť, a v neposlednom rade im to uľahčilo aj vývoj, keďže na drzovku použili celé časti sveta, mechanizmov a zdroje originálu. Ak ste boli horlivými hráčmi Phantom Pain, v niektorých lokalitách Survivu budete zažívať kvalitné déjà vu.

Kampaň Survive sa rozvíja okolo preskúmania úplne nového sveta, kde ste boli prenesený čiernou

HODNOTENIE:





dierou. Explorácia samotná ale musí byť, samozrejme, niečím hnaná, a tým sú tu dve veci. Suroviny, ktoré potrebujete na prežitie a budovanie ako seba, tak aj vašej základne, a pamäťové dosky, ktoré vás v princípe posúvajú v príbehu. Všetko ale, samozrejme, nie je také ľahké, ako sa na prvý pohľad zdá a vaša výprava neobnáša len skúmanie okolia a terénu.

Na každom rohu na vás číhajú nebezpeční nemŕtvi. Najprv natrafíte na pomalých a pomerne ľahko zvládnuteľných, no postupne sa to bude meniť a s narastajúcou obťažnosťou vašich nepriateľov tomu budete musieť prispôbovať aj svoj arzenál a štýl hrania.

Základný rozdiel medzi vašimi skúsenosťami s MGS V a Survive ale je, že tentokrát začínate doslova na mizine a bez akejkoľvek výbavy. Hráči, ktorí preferujú zbrane na diaľku, budú v začiatkových fázach trpieť,

pretože ich verným priateľom budú bejzbalové pálky či páčidlo. Svoj prvý luk si zaobstaráte po dobrých desiatich hodinách. Hra je naozaj nastavená proti hráčovi a tak by to aj v titule, ktorý

nesie názov Survive, malo byť. Neskôr sa, samozrejme, dostanete k parádnym kúskom, niektorým až bizarným, no tie budú často náročné na výrobu a udržiavanie v dobrom stave či naplnené muníciou, ktorá je v hre veľkým problémom.

Aj keď práve neplníte žiadne misie, budete si musieť zaistiť pravidelný prísun materiálov a surovín, ktoré budú nevyhnutné na všetko, čo v hre robíte. Počnúc lovením zvierat na jedlo, pokračujúc zbieraním vody a končiac nachádzaním ako bežných materiálov ako železo, tak aj vzácných ako elektronika, oplatí sa zastaviť a vyzbierať naozaj všetko. Začiatky sú naozaj ťažké a ak sa vydáte na expedíciu nepripravený, môže to veľmi ľahko a nečakane viesť k jej koncu. Checkpointy v podstate neexistujú a ak zomriete, vrátite sa do bodu, keď ste naposledy opustili základňu a, samozrejme, bez všetkého, čo ste predtým nazbierali. Každá smrť je skutočne frustrujúca a vnáša do vás strach, ktorý vás donúti si každé rozhodnutie dvakrát premyslieť.

Jedným zo základných mechanizmov, s ktorými sa budete musieť dennodenne vysporiadať, je environmentálna anomália nazvaná Dust. Ide v podstate o masívnu a konštantnú piesočnú búrku, v ktorej nemáte k dispozícii kompas, minimapu a ani na normálnej mape nevidíte svoju aktuálnu polohu. Okrem toho je v nej masívne obmedzená viditeľnosť, keďže vidíte len pár metrov pred seba. Práve tu ale budete tráviť najviac svojho času, keďže sa tu odohráva väčšina príbehu, nachádzajú najlepšie veci a pokrýva skoro celý svet. Tu sa skutočne ukáže, ako dobre sa viete orientovať s





minimálnou pomocou. Niekoľkokrát tu nájdete aj interiérové ruiny, ktoré sú slabo osvetlené a zvuky v nich vás z masívneho otvoreného sveta prenású do stresujúcej hororovej hry, kde nebezpečenstvo číha za každými dverami či škatulou. Tieto okamihy ponúkajú v porovnaní s otvoreným svetom príjemnú zmenu a sú výborným oživením celej hrateľnosti.

Survive jednoznačne pokračuje v mene Phantom Pain, kde je hrateľnosť na prvom mieste. Hrá sa minimálne rovnako dobre ako originál a pridáva k tomu more prvkov, ktoré ju oživujú smermi, aké sme si v MGS nikdy ani nemohli predstaviť. Každý deň a týždeň na vás čakajú špeciálne misie, za ktorých splnenie získavate naozaj lákavé odmeny, nehovoriac o unikátnych modifikátoroch a bossoch, ktoré tieto misie sprevádzajú a robia ich tak skvelým spestrením každodennej rutiny a farmenia materiálov.

Vízia hrania multiplayerových zápasov je o to lákavejšia, že v nich získate tie najlepšie zbrane, výbavu a iné vychytávky, k akým sa v hre viete dostať. Okrem toho sú naozaj zábavne a hranie s ostatnými hráčmi vnáša do titulu ďalšiu

rozmanitosť a more zábavy spojené so skvelou hrateľnosťou. Ak náhodou začnete mať v sólo hre problémy, odporúčam zahrať si niekoľkých zápasov v kooperácii, ktoré vám zaručene pomôže. Metal Gear Survive jednoznačne netáhá v survival žánri za kratší koniec, práve naopak. Skvelá hrateľnosť spojená s nečakane dobrým príbehom a zábavným multiplayerom prináša do sveta Metal Gear niečo úplne nové, na čom sa dá jednoznačne ďalej stavať.

Hra, samozrejme, má svoje muchy, no tie sa skôr týkajú menších vecí a „quality of life“ drobností, ktoré by sa dali opraviť menšími patchami. Faktom ale je, že štúdio hru podporuje aj po vydaní a už do nej vyšiel aj ďalší obsah zadarmo. Konami takisto tvrdí, že do Survive plánuje pravidelne pridávať viac obsahu.

Celkový dojem kazia hádam len dosť nekalé t'ahy Konami, ktorými chce

z ľudí vytiahnuť čo najviac peňazí. Mikrotransakcie sa dajú robiť rozumne, no v tomto prípade to vydavateľ naozaj prehnal – napríklad si musíte priplatiť desať dolárov za viac slotov na uloženie hry. Niektoré misie taktiež môžete hrať len jednu vlnu za deň a urýchlíť to, samozrejme, môžete za reálne peniaze. Ak si zvolíte neplatenie, budete túto jednu misiu hrať po jednej vlne až tri dni.

Verdikt

Ak ste patrili medzi tých, ktorí Survive odsudzovali len z princípu, robili ste veľkú chybu. Predstavte si naozaj premyslenú survival hru prevedenú v skvelom svete a s hrateľnosťou Phantom Pain.

Myslím, že nemáte veľmi nad čím rozmýšľať a ak máte radi tento žáner, Survive vám zaručí desiatky hodín zábavy. Síce nejde o Kojimov Metal Gear, to ale nemení nič na tom, že je to skutočne dobrá hra. Áno, sprevádza ju vlna kritiky za mikrotransakcie a niektoré nepríliš košér politické rozhodnutia, no na zábave, ktorú si užijete, to nič neuberá.

Richard Mako



ZAŽITE V IMAX

VEĽKÝ
PROTI
VÄČŠIEMU

DWAYNE JOHNSON

BESNENIE

V CINEMAX OD 12. APRÍLA

AJ V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Expansion Pass

NOVÉ VÝZVY

Dovoľte mi preskočiť typické úvodné odseky o tom, že The Legend of Zelda: Breath of the Wild je tou najlepšou hrou minulého roka a že neovplyvnila len smerovanie série, ale pravdepodobne aj vývoj žánru akčných adventúr. Ak ste posledné mesiace nestrávilí niekde na konci Slnecnej sústavy, určite to už všetko dobre viete a nie je nutné vám to opakovať. Zároveň by som rád obišiel aj všeobecné predstavenie samotnej hry, keďže všetko podstatné vám povie naša obsiahla [recenzia](#), v ktorej sme rozobrali Breath of the Wild až do špiku kosti.

Nintendo svojho času postupne vydávalo DLC v dvoch baleniach, konkrétne The Master Trials a The Champion's Ballad, ktoré si môžete kúpiť aj pod spoločným názvom Expansion Pass. Ten celkovo priniesol niekoľko nových pomôcok, herných módov, funkcií, a dokonca aj dopravný prostriedok – motorku. Napriek tomu, že stále nie som úplne rozhodnutý, či tento dvojkoľosový tátoš zapadá do celkovej mytológie a atmosféry alebo nie, všetko je vecou vkusu a ako sa vraví, proti gustu žiaden dišputát. Preto je teda len na každom z vás, ako sa na tento inovatívny prvok (nielen v rámci hry, ale dokonca v rámci celej série) budete dívať.

Najlepšie na celom Passe je, že hra ostáva verná tradíciám, a teda ani dodatočné veci z Passu vám jednoducho nedodá len tak. Po zapnutí hry sa k vašim nohám nezosype tona nových zbraní ani iných pomôcok iba tak, znenazdania, pretože lokalita každého nového

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + zachovaný štýl Breath of the Wild
- + množstvo nového obsahu
- ide len o dodatočný obsah hry

HODNOTENIE:



predmetu je väčšinou zakrytovaná v hmlistom popise a len zľahka naznačuje potenciálne miesto. Takéto situácie ste mohli zažiť v určitých prípadoch pri popise questov v Breath of the Wild. Hra vám konkrétne povie len to, kde sa nachádzajú tie v šifrách. Expansion Pass akosi počíta s tým, že už ste

svet prešli krížom-krážom, a preto sa vôbec neobťažuje dávať vám špeciálne inštrukcie. To je, samozrejme, len a len dobre, keďže si vďaka tomu zachováva svojho adventúrneho ducha a núti hráča skúmať a vzájomne si spájať súvislosti. Na druhej strane, k určitému obsahu Passu sa nedostanete,





ak nebudete mať za sebou väčšinu hry, čiže sa všetko svojím spôsobom aj vzájomne dopĺňa.

The Master Trials (Expansion Pass DLC Pack 1)

Na paškál si najprv vezmeme nové veci nachádzajúce sa v truhliciach. Vďaka Passu sa dostanete k maskám vychádzajúcich z predchádzajúcich hier série, menovite k Majore maske, helme Midny z Twilight Princess, brneniu Phantom Armor z Phantom Hourglass, nevkusnému elastickeému oblečeniu Tingla, maske Korok a zázračnému medailónu. Každá z týchto vecí oplýva svojou vlastnou charakteristickou črtou, ktorá vám môže byť na pomoc. Maska Korok vám napríklad dá najavo, že sa blízko vás nachádza semeno korok a Majora maska sa pričíní o to, že vás nepriatelia

nespozorujú okamžite. Medailón vám napríklad umožní vytvoriť na akomkoľvek mieste na mape bod, ku ktorému sa budete môcť teleportovať späť. Všetko sú to jednoznačne vítané doplnky, ktoré svojím spôsobom spestrujú hranie a dodávajú hrateľnosti mnoho nových možností. Prvé balenie obsahuje zaujímavú a veľmi užitočnú vecičku nazvanú Hero's Path Mode, ktorá vám na mape zobrazí váš pohyb za posledných 200 hodín. Jej hlavná funkcia tkvie v tom, že zdokumentuje, ako ste sa túlili po krajine, na akých miestach ste sa najviac zdržali a kam ste zatiaľ nevkrčili. Vzhľadom na to, že mapa Breath of the Wild je skutočne obrovská a na každom jej rohu čakajú prekvapenia, takáto pomôcka je viac než len vítaná. Neporovnateľne zaujímavejšou novinkou je mód Master Mode, ktorý je vlastne obdobou dnes už legendárnej verzie The Legend of Zelda: Ocarina of Time s podnázvom

Master Quest. Tak, ako svojho času Master Quest pridával na náročnosti Ocarine, aj Master Mode v Breath of the Wild robí hru badateľne náročnejšou, najmä čo sa súbojov týka. Nepriateľom sa tu už dopĺňajú životy a ich slabšie verzie sú nahradené o stupeň náročnejšími. V pôvodnej hre boli rovnaké typy nepriateľov odlišené farbou, čo odkazovalo na ich odolnosť a silu, a teda Master Mode napríklad nahradzuje slabších, červených bokoblinov silnejšími, modrými bokoblinmi a podobne. Master Mode ale netreba považovať len za jednoduché navýšenie náročnosti, keďže sa nedá nastaviť počas rozohreanej hry. Ide v podstate o samostatný herný mód, ktorý vám spustí celú hru od úplného začiatku, chýba mi v ňom však zrkadlové zobrazenie prostredia.

Poslednou a zároveň najväčšou featurou v prvom Expansion Packu je mód Trial of the Sword. Na rozdiel od Master Mode sa nezapína v hlavnom menu, ale dostanete sa k nemu priamo v hre. Tento mód je zeldovskou variáciou vlín nepriateľov, no s tým rozdielom, že na začiatku ste zbavení celého svojho vybavenia a zbraní. V móde na vás čaká vyše 40 poschodí napchatých nepriateľmi a všemožným nebezpečenstvom. Rozhodne to nie je nič pre padavky a dôkladne preverí vaše inštinkty prežitia.

The Champion's Ballad (Expansion Pass DLC Pack 2)

Aj v prípade druhého balenia spomeniem najprv veci schované v truhliciach (,) a až neskôr prejdem k tomu najhlavnejšiemu. Tento Pack prináša ďalšie brnenia a masky, konkrétne Island Lobster Shirt, ikonické modré oblečenie Linka z The Wind Waker, kapucňu Ravia z A Link Between Worlds, helmu Zanta z Twilight Princess, legendárny armor Phantom Ganona z Ocarina of Time, peknú uniformu strážu Hradu Hyrule Royal Guard Uniform a taktiež vkusný armor pre vášho koňa vo vizuálnom štýle Divine Beasts z Breath of the Wild.

Hlavná náplň tejto expanzie – quest s názvom The Champion's Ballad – patrí nepochybne medzi to najlepšie, čo tento balík ponúka. Nejde len o originálny twist k súbojom, počas ktorých musíte mať v rukách novú zbraň, ktorou zabijete všetkých jedinou ranou, ale aj o zaujímavú zmenu, keďže vďaka tomu môžu i nepriatelia jedným úderom zabíť vás. Vzápätí sa však dostanete k množstvu výborných a premyslených Shrinov, ktoré vám hra ani na mape neukáže – odhalí vám len výsek z mapy a vy si ich musíte nájsť pomocou intuície.

The Champion's Ballad je skvelým príkladom toho, ako by mala vyzerať moderná expanzia. Úmyselne nehovorím o Expansion Packu ako o DLC, keďže toto sú pravoverné expanzie klasického strihu. Iste, obsahuje aj klasické truhlice s pokladmi, ku ktorým sa musíte len jednoducho dostať, no okrem toho je hutnou, plnohodnotnou náplňou, ktorá pôvodnú hru Breath of the Wild ukážkovo obohacuje.

Maroš Goč

Chuchel

SKEČ SHOW O ČEREŠŇI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: nenáročná (veľmi nenáročná) adventúra

Výrobca: Amanita Design

Zapožíchal: A.D.

PLUSY A MÍNUSY:

- + pár podarených situácií
- + animácie postáv
- + z hry cítiť nadšenie tvorcov

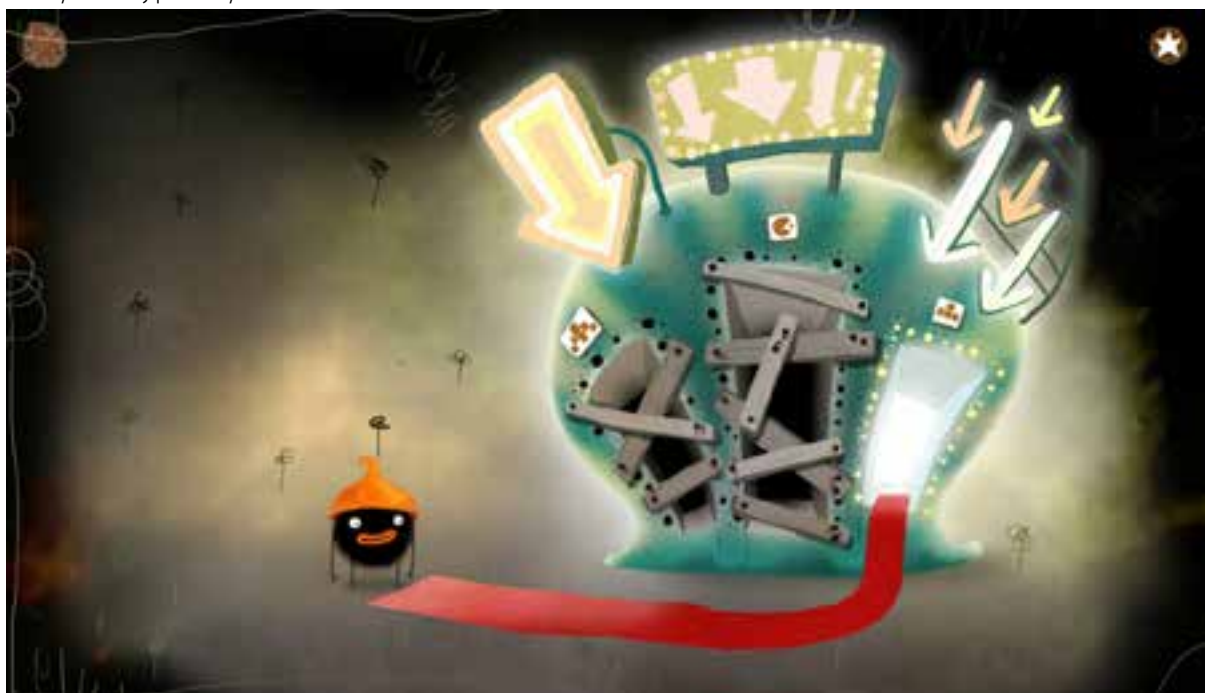
- veľmi krátka hra s plytkým obsahom
- lajdácky spracovaný vizuál
- hudbu vo väčšine prípadov nemožno nazývať hudbou
- absurdnosť na úkor premyslenosti
- chýbajúca kompaktnosť

Nemyslím si, že sa budem úplne mýliť, ak poviem, že tvorcovia z Amanita Design sa nechali pri tvorbe svojho najnovšieho výtvoru Chuchel inšpirovať oblúbenou veveričkou Scrat z Doby ľadovej. Zrejme ju netreba bližšie predstavovať, keďže jej eskapády počas získavania chutného orieška zabávali svojho času milovníkov animovaných filmov na celom svete. Na podobnom princípe funguje aj táto adventúra, rozdiel je len v tom, že veveričku nahradila machuľ a hovoriaca neznámym jazykom a oriešok sa zmenil na šťavnatú čerešňu.

Samozrejme, nechcem nikoho pohoršovať, a navyše, ak je podobnosť medzi Chuchelom a Scratom len čisto náhodná, tvorcovi sa za svoj nesprávny úsudok hlboko ospravedlňujem. Každopádne, pre ilustráciu hry Chuchel je toto prirovnanie skutočne trefné. Navyše, rovnako ako Scrat, aj Chuchel pracuje so systémom krátkych absurdných situácií, na konci ktorých väčšinou nepadnú snahy hlavnej postavy na úrodnú



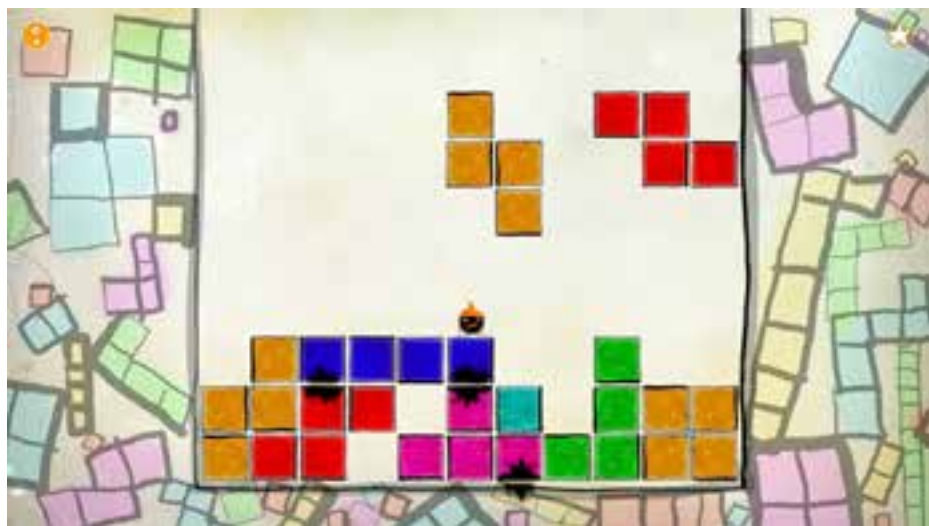
HODNOTENIE:





pôdu. Chuchel nie je takou typickou, príbehovou hrou, v akú sme zrejme mnohí dúfali, keď ju Amanita predstavovala. V širšom meradle totiž pripomína len akýsi súbor navzájom pospájaných skečov,

ktoré sami osebe spolu vlastne nijako nesúvisia. Zápletká je naznačená len zľahka a slúži iba ako rámec hlavného obsahu, ktorý s celkovým rámcovaním takmer vôbec nesúvisí. Nepovažujem



to za najšťastnejšie zvolený koncept, keďže práve preto stráca hra na svojej kompaktnosti, presvedčivosti a celistvosti. Postavy prichádzajú a odchádzajú, scény sa striedajú bez akejkoľvek nadväznosti a o nejakej gradácii naratívности nemôže byť ani reč. Ak by som mal byť fakt prísny, odvážim sa dokonca tvrdiť, že Chuchel nemá ani hlavu, ani päť.

Napriek tomu, že som si prešiel celou hrou, stále neviem určiť, čo vlastne predstavuje hlavná postava – Chuchel. Osobne ju považujem za machuľu s rukami a nohami, ktorá rada spí. A ak náhodou nespí, rada si pochutnáva na čerešniach. V jedno také pekné, čerešňové ráno, keď sa Chuchel s vašou pomocou prebúda, podáva sa na raňajky, už tradične, čerešňa. No tentoraz je predsa len niečo inak. Tú čerešňu sa mu do svojho žalúdka nepodarí dostať, pretože mu ju ukradne veľká, chlpatá obluda.

Netrvá dlho a o čerešňu bude mať záujem aj ďalší expert, bytosť podobajúca sa na malý červený kameň s chvostom. Nielenže čerešňa je v rukách veľkého chlpatáča, ale Chuchel si ešte aj musí dávať pozor na ješitnosť a neodbytnosť zvláštneho drobného tvora. Čiže postavy sme si predstavili – machuľu s nohami, kameň s chvostom a veľký chlpatý obor. Spočiatku sa síce zdá, že ide o dizajnovo zaujímavú lahôdku, no skutočný, prostý vzhľad hry vám dá poriadne studenú sprchu.

Veľký, chlpatý obor je v úvode predstavený ako hlavný záporák. Vzhľadom na svoju úlohu sa však v hre objavuje len sporadicky a o získanie čerešne sa budú snažiť aj absolútne odlišné, „roztodivné“ bytosti. Hra si nerobí námahu s vysvetľovaním pôvodu rozličných postáv, ich totožností, pôvodu či zámeru. A nevysvetlí vám ani to, čo sa vlastne s tým veľkým chlpatáčom stalo, jednoducho sa na scéne objaví úplne iná postava, ktorá Chuchelovi bráni dostať sa k svojmu vytúženému ovociu a tým to hasne. Iste, Chuchel nie je príbehová hra, no tieto logické súvislosti (možno by bolo vhodnejšie napísať nesúvislosti) len potvrdzujú krehkosť celého konceptu.

Chuchel jednoducho úplne rezignuje na nejaké základné poučky level designu a aj preto sa z tej najjednoduchšej veci, ako je plynulý prechod medzi scénami, stáva totálny chaos. Chvíľu sa nachádzate v lese

a pred vami stojí snežný muž s tvárou naruby, ktorému spievajú zelené dážďovky, v nasledujúcej scéne pred vami pristálo UFO a snaží sa vám zabrániť vo vašej snahe privlastniť si čerešňu. To všetko sa zakaždým udeje bez príčiny, vysvetlenia či akejkol'vek logickej nadväznosti. Jednoducho sa to tak stane a vy túto absurdnosť buď prijmete, alebo nie.

Hry od Amanita Design nikdy neboli mainstreamové, no vždy si ctili zákony vkusu a dizajnu. Preto ma mrzí, že v hre len márne hľadáme nejaké spájadlo, niečo, čím by sa všetky na prvý pohľad nesúvisiace scény dali ospravedlniť. Ste machuľa putujúca rôznymi planétami alebo ste len na jednej planéte pýšiacej sa veľmi bujarou faunou a flórou? Nachádzate sa vo filme? Ste súčasťou situačnej komédie? Obávam sa, že jasná odpoveď na tieto otázky neexistuje. Chuchel totiž neputuje po svete, on sa jednoducho vždy len niekde objaví, a potom sa hneď vytráfi niekam inam. Prázdne jednofarebné pozadia, pred ktorými sa hra odohráva, sa navyše len ťažko dajú nazvať prostredím. Preto sa z tohto hľadiska celá hra nedá nazvať inak než len veľký, chaotický mišmaš.

Túto nesúrodosť mohol zachrániť obsah samotných skečov, no, bohužiaľ, nestalo sa tak. Výraznú väčšinu adventúrnych situácií vyrieši hra sama, keďže vašou úlohou je väčšinou len poklikať na všetky možnosti a následne sa už Chuchel o všetko postará sám. Situácie, v ktorých musíte použiť svoj dôvtip, sú veľmi jednoduché a vôbec vás nepotrápia, čo je skutočne škoda. Výraznejšie do zábavnosti nezasahujú ani akčné scény, v ktorých musíte používať postreh a priamo ovládať machuľu. Bud' sú jednotlivé situácie príliš jednoduché a rýchlo sa ohrajú (ako



box či lietanie), alebo naopak, bavia, no sú krátke, ako napríklad chuchelovská variácia Tetrisu či Angry Birds. Ozaj, prečo vlastne hra obsahuje takéto priame odkazy na iné hry? Význam týchto easter eggov som teda naozaj nepochopil.

Nanešťastie sa ku koncu hry, ku ktorému sa pripravujete za také dve hodinky, objavia dve či tri pasáže, pri ktorých musíte zapojiť rozum a logicky uvažovať. Práve tie patria medzi najlepšie, ktoré tu nájdete. Ide o klasické prvky point-and-click adventúr, ktorými sa tvorcovia pekným spôsobom priblížili k už spomínanému Machinariumu. Práve tie v hre Chuchel zarezonujú najviac a patria medzi vrcholy hry – scéna so zrkadlom, scéna v kúpeľni a scéna medzi .

Čo mi na súčasných hrách od Amanita Design nikdy nesedelo, bola tá neuveriteľná infantilnosť. Iste, je to vcelku milé a aj pomerne hravé, no ak sa tieto prvky objavujú až príliš často, začína to byť otrava. Tam, kde sa Botanicula držala ešte pri zemi, Chuchel to rozbaluje na plné grády bez akejkol'vek hanby.

Často sa vám počas hrania stane, že na konci scény, keď Chuchel odchádza, sa zrazu na scéne objavia úplne neznáme bytosti, ktoré tam dovtedy neboli. Navyše, začnú spievať, tancovať, všemožne bl'abotať a doslova šaliť. Po niekoľkých sekundách to celé „zábavné“ divadlo skončí a viac ich už v hre neuvidíte. Hre by vlastne vôbec neublížilo ani to, keby sa z nej tieto scény úplne odstránili.

Použijem typické recenzentské kliše: keby aspoň bolo niečo, na čo sa dá pozerat'. Chuchel má svojský štýl, to hre v žiadnom prípade neberiem,

no v porovnaní s vizuálne geniálnym Samorostom 3, nádherným Machinariom alebo magickou Botaniculou, je tento titul po výtvarnej stránke predsa len krokom vzad. Jednoduché pozadia sú tu skôr na škodu a ani bytosti, ktoré stretávate, nepatria medzi tie najoriginálnejšie z dielň Amanity. Plusom je aspoň pekná animácia, najmä čo sa Chuchela týka.

Rovnako nevyniká ani hudobný podmaz, o ktorý sa postaralo zoskupenie DVA. To znovu prinieslo alternatívny soundtrack s kopou poskladaných zvukov a jednoduchých melódii bez nejakého väčšieho usporiadania, no tentoraz sa to už fakt nepočúva dobre.

Na jednej strane dokážem tento zámer pochopiť, keďže to vyhovuje celkovému vyzneniu hry, no samostatná hudobná zložka je, minimálne pre mňa, vo veľkej väčšine vážne nepočúvatelná.

Záverečné hodnotenie

Dvom hodinám absurdností o machuli s rukami a nohami, ktorá chce získať ukradnutú čerešňu z pazúrov chlpatěj obludy, chýba jedna podstatná vec, a to zaujímavý obsah. Chuchel je zvláštna hra, ktorú sa až zdráham nazývať hrou, pretože vy ju vlastne ani nehráte. Vo väčšine prípadov len klikáte na objekty a sledujete, čo sa následne udeje. Hru si preto kupujte len vtedy, ak ste fanatický uctievatel' všetkého z dielň Amanita Design, ak navštevujete ešte len materskú školu alebo ak sa aj napriek tomu, že ste dospelý, nechávate radi opájať nezdravou, prehnanou infantilnosťou.

Maroš Goč



BEN
CRISTOVAO

MÁRIA
HAVRANOVÁ

ONDREJ
HRAŠKA

THE
PASTELS

TONY
PORUCHA

JUDIT
BÁRDOS

ROMAN
LUKNÁR

SLOVENSKÝ TANEČNÝ FILM

← BACK STAGE

ŽI SVOJ ŽIVOT

HAĎA ČUDNÝ, ANDREA SEDLÁČKOVÁ, MARIALÉNA GLASNEROVÁ, BIBA BOHINSKÁ, VIKTOR HAZARD, JAN P. MELCHOW, MICHAL SKRÁK, JAROSLAV HOLOTA
JAN KOČMAN, ZUZANA PAJUNOVÁ, JUDITA BALAZ, LUKAS MOUDRY, ADAM DVORAK, TOMAS JURICEK, TOMAS STANEK
TOMAS BOZA, ONDREJ KULHANEK, MARTIN PRÁČ, VOJTECH PRÁČ, YGOR RYTAJ, SILVIA PANAČOVÁ, ERIK PÁRÁK, MING KERES & THE PASTELS, ANDREA SEDLÁČKOVÁ

V KINÁCH OD 15. MARCA 2018

ARINA
film distribúcia

rtv:

BONTONFILM

love.FRAME

INVESTIGO

KRS

sf

PGS, HD, HDX, 4K, 5.1, 7.1, 8.1, 9.1, 10.1, 11.1, 12.1, 13.1, 14.1, 15.1, 16.1, 17.1, 18.1, 19.1, 20.1, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1, 28.1, 29.1, 30.1, 31.1, 32.1, 33.1, 34.1, 35.1, 36.1, 37.1, 38.1, 39.1, 40.1, 41.1, 42.1, 43.1, 44.1, 45.1, 46.1, 47.1, 48.1, 49.1, 50.1, 51.1, 52.1, 53.1, 54.1, 55.1, 56.1, 57.1, 58.1, 59.1, 60.1, 61.1, 62.1, 63.1, 64.1, 65.1, 66.1, 67.1, 68.1, 69.1, 70.1, 71.1, 72.1, 73.1, 74.1, 75.1, 76.1, 77.1, 78.1, 79.1, 80.1, 81.1, 82.1, 83.1, 84.1, 85.1, 86.1, 87.1, 88.1, 89.1, 90.1, 91.1, 92.1, 93.1, 94.1, 95.1, 96.1, 97.1, 98.1, 99.1, 100.1

WWW.BACKSTAGEFILM.SK

Pure Farming 2018

AJ VIRTUÁLNE FARMÁRČENIE JE DRINA

Hry, ktorých témou je farmárčenie, by boli ešte prednedávnom každému iba na smiech. Avšak to, čo sa môže zdať niekomu smiešne, môže sa inej skupinke ľudí zdať priam geniálne. Na začiatku to boli hry ako SimFarm (1993), potom farmárske hry na Facebooku, neskôr farmárčenie Funky Barn (2012) na WiiU a nakoniec seriózny Farming Simulator (od roku 2008). Pure Farming 2018 však má byť konečne akýmsi mostom pre bežných hráčov k realistickým simuláciám. Dokáže to?

Nevideli ste môj traktor?!

Pure Farming 2018, ako už názov a všetko týkajúce sa tejto hry napovedá, je simulátor farmy a života na nej. Veľkou inšpiráciou tejto hry sa stala najznámejšia farmárska hra Farming Simulator, čo je počas hrania naozaj často vidieť a cítiť. V úvodnej časti vás privíta hneď niekoľko módov, do ktorých sa môžete pustiť. Prvým, ktorý vám odporúčam navštíviť, je „Moja prvá farma“. Ďalej tu ale nájdeme aj režimy „Farmárske výzvy“ a „Vol'né farmárčenie“, ktoré sú určené pre skúsených hráčov. Príjemným zistením bolo aj to, že si svoju postavu môžete upravovať a meniť jej oblečenie či farbu pleti. Ide síce o malý detail, no napriek tomu poteší.

Ak ste ešte nikdy nehrali žiadny farmársky simulátor, určite si ako prvý vyskúšajte režim „Moja prvá farma“, ktorý je výukovým tutoriálom a alfou-omegou celej hry. Naučíte sa tu používať a kupovať všetky potrebné stroje a nástroje, využívať mapu a virtuálny tablet. Vaša prvá úloha bude v podstate veľmi nenáročná – musíte nájsť traktor a opraviť ho, keďže je základom celej hry a budete ho potrebovať v podstate bez prestávky. Vaše nasledujúce kroky budú viesť k základným farmárskym nástrojom ako pluh

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: simulátor farmy

Výrobca: Ice Flames

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + detail vozidiel
- + pekná grafika
- + zaujímavá téma
- + príbehový režim
- + český preklad
- + veľmi dobre spracované UI
- farmárčenie nie je pre každého
- chýbajúci multiplayer
- arkádový dojem
- silná konkurencia v podobe Farming Simulator

HODNOTENIE:



či postrekovač. Ak si myslíte, že všetko zvládnete ľavou zadnou, ste na poriadnom omyle. Hra síce nie je náročná, no tutoriálom si budete musieť prejsť. Predstava jednoduchého virtuálneho farmárčenia à la Farmville je síce pekná, no realita je pomerne tvrdšia. Chcete predat' pšenicu? Jasné, žiadny problém. Najprv však budete musieť zorať pole, následne ho osiať a pokropiť. Veľmi dobrým aspektom hry je počasie. Ak máte štastie a prší, pokropenie pol'a vás trápiť nemusí. No ako všetci vieme, neprší stále a v období sucha budete musieť pole poriadne zavlažovať vy sami. Aby ste svoju úlohu splnili, bude nutné napustiť cisternu a priviesť ju späť. Pole, samozrejme, oriete, osievate, kropíte a oberáte ručne. To znamená, že všetky nástroje musíte pripnúť na svoj traktor a behať s nimi po poli. Zoranie pol'a vám zaberie aj polhodinu skutočného času. No verte či nie, ide o pomerne príjemný oddych. Veď kto z vás má možnosť jazdiť na traktore v krásnom vidieckom prostredí a vychutnávať si pri tom štebotanie vtákov?

Na mape vás čakajú aj rôzne úlohy, ktoré vám dávajú NPC postavy. Vždy pred



začatím danej úlohy si však musíte dvakrát premyslieť, či sa vám daná úloha oplatí. Na zvládnutie rôznych farmárskych misií potrebujete rozličné stroje. Tie si viete zakúpiť v obchode, no stoja kopec peňazí.

A vy, ako začínajúci farmár, si príliš vyskakovat' nemôžete. Aby starostí nebolo dosť, svoje stroje musíte pravidelne tankovať a starať sa o ich fungovanie. Nech to ale nemáte až také zložité, môžete si počas farmárčenia najat' robotníkov, ktorí sa o dané pole budú starať, no aj táto pracovná sila je dostupná len v obmedzenom počte pomocných síl.

Po všetkých tých problémoch vám bude výsledná cena plodiny pripadať smiešna. Samozrejme, len ak ju stihnete zorať včas a nezhnije vám. Nuž, taký je život farmára.

Zorientovať sa v hre nebude pre skúsených farmárov problém. K dispozícii máte malú a veľkú mapu. Na veľkej vidíte aj to, kde ste si nechali jednotlivé návesy. Ak ste niekde zabudli cisternu a nepamätáte si, kde to presne bolo, vďaka mape to miesto



hry v budúcnosti do hry niečo takéto pridali, určite by sa mnoho hráčov len a len potešilo.

Aj farmárčenie môže byť krásne!

Audiovizuálna stránka hry je spracovaná pomerne dobre. Stroje sú prepracované do najmenších detailov a navyše, ide o skutočne licencované stroje, takže pôsobia naozaj realisticky. Prostredie je zvládnuté tiež celkom fajn. Niekoľkokrát sa mi však stalo, že som v dial'ke videl akúsi líniu, ktorá pravdepodobne spojovala určité grafické časti hry. Zobrazenie poľa mi niekedy t'ahalo oči až tak, že som sa musel na chvíľku pozrieť niekam inam. Vzdialenejšie objekty ako hory, scenéria prostredia, sú často rozmazané a nepôsobia dobrým dojmom. Ak si ale odmyslíme tieto detaily a budeme sa sústreďiť len na farmárčenie, hra je naozaj pekná. Dovolím si dokonca tvrdiť, že v porovnaní s konkurenciou ako Farming Simulator, je aj o malý kúsok krajšia.

V prípade, že ste recenziu dočítali až sem, zrejme vás najviac zaujíma jediná otázka. Tá, ktorá je pre niektorých dôležitejšia ako to, či bolo prvé vajce alebo sliepka. S najväčšou pravdepodobnosťou by ste sa radi dozvedeli, či sa oplatí zakúpiť si Pure Farming 2018 alebo počkať na nový Farming Simulator.

Moja odpoveď je jednoduchá. Ak sa vám táto hra páči, skrátka si ju kúpte. Možno nedosahuje také kvality ako konkurencia, no v niektorých aspektoch je oveľa lepšou farmárskou hrou. A ak ste fanúšik tohto druhu hier, určite si konkurenčný titul zakúpite tak či onak. Pure Farming 2018 vám aspoň vyplní dlhočízne čakanie a skrátí príjemné jarné večery.

Verdikt

Pure Farming 2018 je veľmi dobre spracovaná farmárska simulácia. Kiežby bola táto hra bežne prístupná na základných školách, aby žiaci vďaka virtuálnej realite zistili, ako na ich jedálenský stôl prichádzajú všetky tie dobroty. Aj napriek tomu, že táto hra nie je pre akéhokolivek hráča, myslím si, že každý z nás by si ju mal zahrať. Už po niekoľkých hodinách hrania si totiž hráč tejto hry začne vážiť nielen chlieb, ale každé jedno zrnko ryže. A ak máte radi farmárske hry, Pure Farming 2018 si určite vo vašej zbierke miesto zaslúži.

Lubomír Čelár

určite nájdete. Ďalším plusom je, že na mape sa dokonca môžete aj rýchlo premiestňovať. Počas hrania vám pomáha tablet, na ktorom vidíte dôležité veci a čiastočne vám uľahčuje prácu.

Osobne si viem predstaviť, že by táto hra bola súčasťou nejakej technickej výuky na základných školách. Deti by prišli do kontaktu s výpočtovou technikou a videli by, akým komplikovaným procesom prechádza ich jedlo ako napríklad ryža. Navyše, hra ponúka množstvo plodín, teda nielen ryžu, ale aj hrozno, olivy, pšenicu a rovnako i chov zvierat. Celý takýto farmársky proces, teda aspoň jeho základy, by mal poznať každý z nás.

Ak by som mal porovnať Pure Farming 2018 a Farming Simulator, mám pocit, že PF 2018 má o niečo chudobnejší „vozový park“ a pôsobí arkádovejšie. Na druhej strane, tvorcovia hry si ubujú množstvo

d'alších DLC, modifikácií a vylepšení, navyše, arkádovejší štýl hry môže zaujať väčšiu masu hráčov.

Kto mi pomôže?

Ak sa vrhnete do vol'nej hry, určite vás poteší, že tu nájdete hneď niekoľko máp. Svoje farmárske schopnosti si tak budete môcť skúšať v Japonsku, Kolumbii, Nemecku či napríklad v Taliansku. Každá krajina má i svoje špecifiká, preto sa nudiť rozhodne nebudete. Mne osobne sa najviac páčilo Japonsko, pretože bolo pre mňa, ako Európana, veľmi nezvyčajné a v mnohom poučné.

V hre však skutočne cítim absenciu kooperačného multiplayeru. Spoločná starostlivosť o pole by ušetrila čas a bola by určite aj zábavná. Multiplayer tu však nenájdeme a je to naozaj veľká škoda. Ak by tvorcovia

Seagate IronWolf 4TB

Ochranca dát, ktorý vás nezaujme iba cenou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Seagate
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prekvapivo vysoké prenosové rýchlosti
- + funkcionálna určená pre NAS prostredie
- + obstoľná vyrovnávací pamäť
- + solídny výkon v RAID režime
- absencia 7200 ot/min verzie

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Interné / NAS
Rozhranie: SATA 6 Gb/s
Multi-User Technológia: 180TB/rok
Senzor vibrácií: Áno
Dvojúrovňové vyváženie: Áno
Automatické opravovanie chýb: Áno
Rýchlosť disku: 5900 RPM
Vyrovnávací pamäť: 64 MB
Maximálne prenosové rýchlosti: 210 MB/s

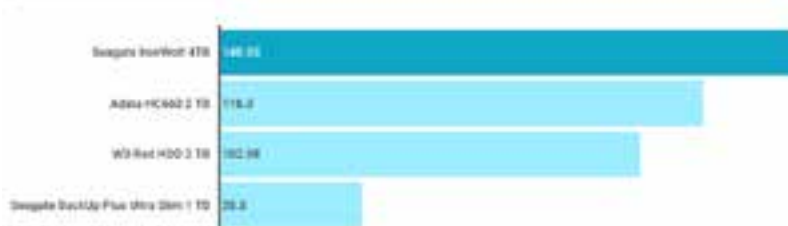


Nie je hard disk ako hard disk. Nemám teraz na mysli fakt, že niektorí ľudia stále slovom hard disk pomenúvajú všetky produkty určené na ukladanie dát, hoci rovnako hľadajú do jedného vreca aj HDD, SSD a USB kl'úče. Aj pevné disky sa vyrábajú vo viacerých variantoch, ktoré ponúkajú výhody v závislosti od účelu, na ktorý ich chcete využiť. Výrobcovia ponúkajú bežné disky pre stolové počítače s malou spotrebou energie, disky určené pre mobilné zariadenia so vstavanou ochranou pred otresmi,

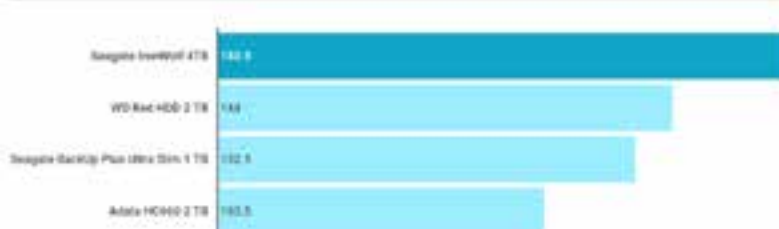
ale i špecializované disky, ktoré zaručia čo možno najlepšiu ochranu dát v domácich NAS zariadeniach. Práve pre tento

typ ochrany sú vhodné disky Seagate z radu IronWolf a ja som neodolal a vyskúšal som si výhody 4 TB modelu.

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



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

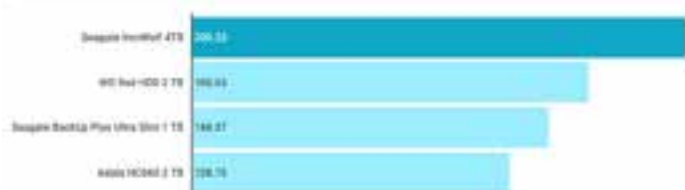


Testovať disk určený do NAS prostredia sa, samozrejme, nedá len tak. Základom je vlastniť kvalitné NAS zariadenie, ktorým sa v tomto prípade stal model TS-228A od uznávanej spoločnosti QNAP, na ten si, mimochodom, budete môcť prečítať recenziu už onedlho. Otestovali sme dva totožné kusky s kapacitou 4 TB, ktoré ponúkajú v porovnaní so

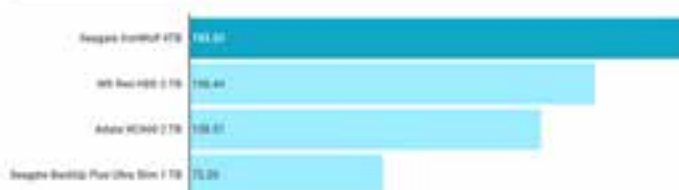
HODNOTENIE:



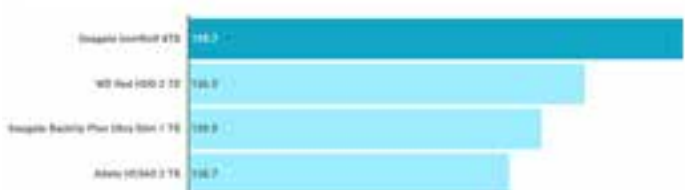
ATTO Disk Benchmark (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



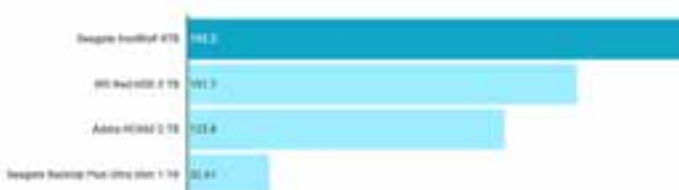
ATTO Disk Benchmark (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



svojimi bratmi, disponujúcimi menšou kapacitou, hneď viacerou výhod.

Niečo o disku

Disky z radu IronWolf ponúkajú kapacitu 1 TB až 10 TB. Štyri terabajty sú každopádne pre bežné domáce použitie zlatou strednou cestou, najmä, ak berieme do úvahy pomer cena/výkon/kapacita. V bežnej domácnosti sa fotkami z dovolení, knižnicou pesničiek a filmov ani hrami nezaplní 4000-gigabajtové úložisko len tak ľahko. Modely s kapacitou pod 4 TB však neponúkajú dve veľmi šikovné funkcie. Prvou je dvojica senzorov snímajúcich otrasy a chvenie pri rýchlych otáčkach, čo zaručuje dlhšiu životnosť disku. Druhou funkciou je IronWolf Health Management, systém schopný predpovedať a opravovať potenciálne problémy na disku. Menším



sklamaním pri tejto funkcii je jej podpora iba pri NAS zariadeniach značky Synology, čiže na modeloch od iných výrobcov ju momentálne nie je možné využiť.

Komponenty disku a avizované parametre

Model s kapacitou 4 TB ponúka štandardné pripojenie cez SATA 6 Gb/s a maximálnu rýchlosť 5900 ot/min. To je o 500 viac než pri bežných používateľských diskoch, čo sa, samozrejme, odrazí aj na prenosových rýchlostiach. Uvítal by som rýchlosť 7200 ot/min, ktorá je však dostupná až pri 6 TB modeli. Seagate udáva prenosové rýchlosti až do 195 MB/s, na čo som si posvietil s pomocou osvedčených testovacích programov a vyrovnávaciu pamäť s kapacitou 128 MB. Ide o dvojnásobok hodnôt nižších modelov, no súčasne je to iba polovica tých vyšších. Životnosť disku by mala presiahnuť 180 TB zapísaných ročne, čo je naozaj úctyhodné číslo, ku ktorému sa nepriblížia ani tí najbláznivejší profesionáli. S trojročnou zárukou a s možnosťou predĺženia slubuje tento disk udržanie dát v skutočnom bezpečí.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities a CrystalDiskMark. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer. Disk bol tiež otestovaný v režime Raid 0 a Raid 1 v zariadení QNAP TS-228A no výsledky rýchlostí nie sú kvôli použitému Gigabyt Ethernet pripojeniu pre túto recenziu dôležité.

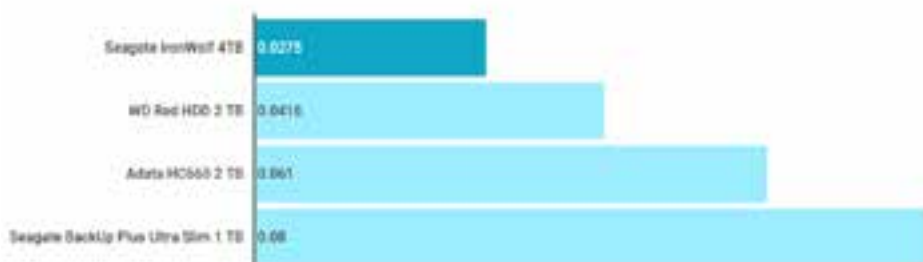
Zhrnutie

Seagate si brúsi zuby na konkurenciu nielen ponúkaním lacnejších, ale hlavne rovnakých, ba priam kvalitnejších produktov. V porovnaní s rivalom WD Red 4TB ponúka IronWolf o 500 otáčok za minútu viac, dvojnásobok vyrovnávacej pamäte a nižšiu cenu.

Mierne zamrzí, že vyššia vyrovnávacia pamäť a 7200 ot/min sú dostupné až vo väčších kapacitách, no v pomere cena/výkon/bezpečnosť IronWolf 4TB naozaj príjemne prekvapil.

Daniel Paulini

Cena za 1 GB (v eur, nižšie je lepšie)



Lenovo Y720 Tower (AMD)

Herný desktop strednej triedy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena (desktop): 969€
Cena (monitor Y27f): 369€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + cena/výkon
- + konektivita
- + veľké množstvo USB výstupov
- nemožnosť upgradu počas trvania záruky
- pre niekoho malá kapacita SSD



ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herný desktopový počítač
Kapacita: 34litrov
Hmotnosť: 14.1kg
Rozmery: 478,9mm x 503,5mm x 206,4mm
CPU: AMD Ryzen 5 1400
GPU: AMD Radeon RX 570 4GB
RAM: Ramaxel Technology 2x8GB
MOBO: Lenovo 36E1
SSD: Samsung 128GB SSD
HDD: Western Digital Blue 1TB
PSU: AC Bel 450W 80+ Bronze
OS: Windows 10
 - Wifi, BT 4.0

HODNOTENIE:



Séria produktov Legion od spoločnosti Lenovo je cieľená na hráčov počítačových hier. Ide o nový rad produktov, ktorý má zatiaľ len niekoľko zástupcov. Lenovo rozšírilo túto sériu o desktop Y720, ktorý ponúka ako v AMD, tak aj v Intel konfigurácii. Ako si počínal v našich testoch, to sa dočítate v tejto recenzii.

Do redakcie nám dorazil desktop od Lenova v konfigurácii s procesorom od AMD. Spolu s ním nám spoločnosť zapožičala na testovanie aj jej Y27f monitor, aby sme mohli využiť potenciál desktopu na maximum.

V balení počítača okrem neho nájdeme kábel k zdroju, myš, klávesnicu a manuály pre bezpečnosť a prvé použitie.

Na prvý pohľad je skrinka agresívne ladená a rozhodne osloví nejedného hráča. Vpredu nájdeme čierno-červený kontrast farieb v podobe podsvietených

červených prechodov a Legion loga oproti čiernemu zvyšku prednej masky, ktorá imituje textúru karbonovej fólie.

Štandardne sú vpredu navrchu vyvedené USB porty, v tomto prípade až štyri, z toho dva sú vysokorychlostné. Okrem nich tu nájdeme aj výstup pre slúchadlá, vstup pre mikrofón a otvor čítačky pamäťových kariet. Pod predným I/O panelom

je nečakane umiestnená aj DVD mechanika. V roku 2018 je to už naozaj málo používaná vec, najmä u hráčov, ktorí pravdepodobne prešli na online knižnicu hier.

Na vrchu skrinky nájdeme zapínacie tlačidlo a taktiež aj akýsi úchop na nosenie počítača. Môžeme do neho umiestniť aj externé disky, ktoré máme pripojené do predného panela. Čo sa zadnej konektorovej výbavy





týka, tá je tvorená zo štyroch USB3.0 portov, dvoch USB2.0 portov, USB 3.1 Gen2, USB typ C, RJ45Gbps LAN portu a audio výstupov (aj S/PDIF optický).

Do útrobov skrinky sa dostaneme odistením poistky v zadnej časti skrinky a stlačením tlačidla navrchu.

Vnútri si môžeme všimnúť osadené komponenty a pár prázdnych pozícií pre upgrade. Nájdeme tu jeden voľný 4-rýchlostný PCIe port a taktiež aj jednu pozíciu pre pevný disk.

Ak chceme vymeniť ostatné komponenty, bude to musieť byť výmena kus za kus, pretože všetky pozície sú plne obsadené, ako je napríklad RAM.

Káble sú pekne vyvedené a grafická karta má dobrý podporný systém, ktorý ju chráni pred poškodením prepravou. Oceňujeme dobre zvládnutý bezskrútkový mechanizmus



pevných diskov, vďaka ktorému sa neprenášajú vibrácie pevného disku.

Konfigurácia nášho modelu:

CPU: AMD Ryzen 5 1400
GPU: AMD Radeon RX 570 4GB
RAM: Ramaxel Technology 2x8GB
MOBO: Lenovo 36E1
SSD: Samsung 128GB SSD
HDD: Western Digital Blue 1TB
PSU: AC Bel 450W 80+ Bronze
OS: Windows 10
- Wifi, BT 4.0

Konfigurácia jednoznačne spadá do strednej triedy. Výrobca mohol siahnuť po RX570 s 8GB VRAM - niektoré naše testy sme totiž nemohli spustiť na ultra detailoch, pretože grafickej karte došla jej VRAM.

Testovali sme všetky hry na vysokých nastaveniach a musím povedať, že počítač si držal 60-snímkové minimum. V herných eSport tituloch, ktoré nie sú

tak náročné na výkon, si pokojne môžete zapnúť 120Hz obnovovaciu frekvenciu monitora. Využiť môžete napríklad aj monitor Y27f s FULLHD rozlíšením a až 144Hz obnovovacou frekvenciou.

Počítač bol počas testovania tichý, no grafická karta si za to vzala daň v podobe vyšších teplôt, ktoré hraničili s 80°C.

Tento problém sa dá ľahko vyriešiť s pomocou ovládačov grafickej karty, kde v sekcii Radeon WattMan stačí znížiť cieľovú teplotu karty v zátiaži a otáčky ventilátora sa prispôbia. V štandarde je cieľ 80°C, ktorý grafická karta spĺňa.

Procesor dosiahol maximálnu teplotu 44°C, ktorá je veľmi prijateľná.

Desktop prišiel s predinštalovanou aplikáciou Lenovo Nerve Center, ktorá automaticky zvýši prioritu procesu hry na vysoký, aby sa sme dosiahli čo najlepší výkon.

Záverečné hodnotenie

Pri pohľade na herný desktop od Lenova zistíme, že ide o desktop strednej triedy, o čom svedčí aj jeho konfigurácia. Cenovo je na tom dobre, najmä ak prihliadneme na aktuálny boom ťaženia kryptomien, keď cena grafických kariet vystrelila raketovo hore.

Desktop zvláda aj novšie hry na vysokých nastaveniach na 60 snímkov za sekundu a počas hrania je tichý. Jediným väčším mínusom je to, že upgradom počas záručného obdobia o záruku prídete.

Lukáš Batora



TP-Link Archer T4UH AC1200

Bezdrôtové pripojenie aj bez PCIe karty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link

Cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktné rozmery
- + obstočné rýchlosti
- + striedmy dizajn
- menšia nestabilita pripojenia
- cena približujúca sa k normálnym access point zariadeniam

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ antény: Omni

Directional

Bezdrôtové

Štandardy: 802.11ac,

802.11a, 802.11n,

802.11g, 802.11b

Frekvencie: 2.4GHz, 5GHz

Typ antény: Všetmerová

Zabezpečenie: Support

64/128 bit WEP,

WPA-PSK/WPA2-

PSK, 802.1x

Podporované operačné

systémy: Windows

XP a novšie, Mac OS

X 10.7-10.10, Linux



Bezdrôtový adaptér v bežných stolných počítačoch sa radí skôr medzi výnimky. Avšak pri notebookoch, tabletoch a iných mobilných zariadeniach by sme si už život bez Wi-Fi nedokázali predstaviť. Tak prečo by sme sa mali obmedzovať pri stolných počítačoch? Samozrejme, už prvá časť názvu, teda „stolný“ napovedá, že ide v drvivej väčšine prípadov o zariadenie so stálym miestom, ku ktorému by nemal byť problém natiahnuť LAN kábel a používať počítač bez problémov. Čo ale robiť, ak sa kábel natiahnuť nedá? A navyše, ak vnútri počítača nie je miesto na separátnu PCIe kartu s Wi-Fi adaptérom?

Wi-Fi adaptéry sa nepredávajú iba v PCI verzii do vnútra počítača, ale dajú sa kúpiť aj USB prijímače. Niektoré vyzerajú ako väčší USB klúč a iné, hlavne tie výkonnejšie,

už dostávajú formu samostatnej krabičky pripojiteľnej cez USB kábel. TP-Link Archer T4UH AC1200 patrí do tej druhej kategórie a sľubuje rýchlu bezdrôtovú konektivitu.

Obal a jeho obsah

Vnútri krabičky staršieho dizajnu, na ktorý sme si už mohli v posledných rokoch pri TP-Link zariadeniach zvyknúť, sa ukrýva neveliký biely kváder. Okrem neho v balení nájdete mini CD s drivermi,

neodpuštitel'né brožúrky a jeden metrový kábel. Ten je zakončený usb 3.0 Micro B koncovkou a mal by zaručiť prenosové rýchlosti dát až do 5 Gbps čiže 625 MB/s.

Prvé dojmy a spracovanie

Router pôsobí mierne zastaranejším dojmom. Predsa len, za posledné dva roky sa dizajn vo všeobecnosti posunul na inú úroveň. Oba boky ukrývajú dve polohovateľné antény a pri



HODNOTENIE:





rozloženom stave router nepôsobí príliš rozptýľujúcim dojmom, takmer by sa dalo povedať, že vyzerá milo. Na prednej strane sa priamo nad USB koncovkou nachádza jediné tlačidlo na celom routeri, ktorým sa dá zapínať či vypínať WPS, teda šifrovanie posielaných dát.

Inštalácia a použiteľnosť

Vzhľad produktu by však nemal na funkčnosť nijako vplývať. Pri tomto zariadení hovoríme o schopnosti prijímať a vysielat' signály na 2,4 GHz a 5,0 GHz pásme. AC1200 v mene produktu značí teoretické maximálne rýchlosti až 867 Mbps na 5,0 GHz a 300 Mbps na 2,4 GHz pásme. V bežnom živote sa tieto rýchlosti dajú dosiahnuť len málokedy. Čo sa týka inštalácie, v prvom rade mierne zamrzí priložený kábel, ktorého dĺžka nebude pre každého zákazníka dostačujúca.

A vďaka použitej koncovke Micro B len málo ľudí nájde doma dlhšiu náhradu. Druhé mierne zaskočené nastalo po pripojení k počítaču, keď bolo nutné drivery nainštalovať na počítač manuálne a nezvládol sa o ne postarať samotný Windows 10.

Inštalácia by ale nemala byť žiadnym veľkým problémom a aj bežní používatelia ju zvládnu za pár minút. Po

úspešnom nainštalovaní sa T4UH tvári ako normálny sieťový adaptér a pripojenie na akúkoľvek Wi-Fi sieť je otázkou niekoľkých kliknutí a potenciálneho zadania hesla.

Testovanie a rýchlosti

Pri rýchlostiach treba v prvom rade poznamenať, že zariadenie treba zapojiť do USB 3.0 portu, inak nikdy nedosiahne maximum, na aké je konštruované. Pri testovaní vo vzdialenosti štyroch metrov

od stacionárneho routeru obstál T4UH obstojne a vďaka rýchlosti 98 Mbps na 2,4 GHz pásme a 283 Mbps na 5,0 GHz, dokáže utiahnuť bežné DSL, vDSL i základný optický internet. Počas bežného používania, keď signál z routeru prechádzal cez jednu stenu, sa nanešťastie párkrát objavila nestabilita signálu a pripojenie na pár sekúnd vypadlo, kým sa neobnovilo nanovo.

Nie som si istý, či to bolo prekážkou medzi routerom a prijímačom, alebo či ide o softvérový/hardvérový problém samotného zariadenia. Takisto si nie som istý, či by sa tento problém neobjavil aj pri iných kúskoch či používatel'och. Stále ale išlo o takú nepríjemnosť, ktorá by mi pri dlhodobom používaní dokázala strpiť život.

Zhrnutie

Pokiaľ nemáte možnosť pripojiť počítač káblom k routeru a nemáte ani možnosť či chuť inštalovať do svojho počítača sieťovú kartu, potom sú pre vás riešením práve USB prijímače. Archer T4UH AC1200 je jedným z nich, no neočarí ani dizajnom, ani stabilnými či výkonnými rýchlosťami. Za 40 eur sa takisto dajú kúpiť aj normálne Access Point zariadenia s mierne lepšími parametrami. Pokiaľ vám však stačí iba malá krabička s jedným káblom, dokáže Archer T4UH AC1200 uspokojiť vašu potrebu bezdrôtového pripojenia.

Daniel Paulini



UGO Mistral a Zephir

Dvojica kvadrokoptér za prijateľnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: UGO
Cena (Mistral): 50€
Cena (Zephir): 25€

UGO Mistral: PLUSY A MÍNUSY:

- + príslušenstvo v balení
- + aplikácia
- + manévre vo vzduchu
- stabilizácia
- konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna
Rozmery: 32 x 32 x 10 cm
Kamera: VGA rozlíšenie
Gyroskop: 6 osí
Batéria: 550 mAh
Funkcie: VR režim, manévre vo vzduchu, kalibrácia

HODNOTENIE:



UGO Zephir: PLUSY A MÍNUSY:

- + príslušenstvo v balení
- + aplikácia
- + ovládanie
- + konštrukcia
- + manévre vo vzduchu

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna
Rozmery: 10,6 x 9 x 3 cm
Gyroskop: 6 osí
Batéria: 500 mAh
Funkcie: manévre vo vzduchu, kalibrácia

HODNOTENIE:



Drony, konkrétnejšie kvadrokoptéry, zažívajú revolučný boom a aktuálne sú predovšetkým známe vďaka ich schopnosti zaznamenávať obraz z veľkých výšok. Často si ľudia myslia, že tieto zariadenia musia mať vysokú cenu, no spoločnosť Ugo uvádza na trh dvojicu kvadrokoptér za cenu nižšiu ako 60 eur. O tom, aký dojem na nás urobili, sa dočítate v nasledujúcich riadkoch recenzie.

Obsah balenia, prvý dojem

Väčší brat, Ugo Mistral, prichádza vo veľkej škatuli s príjemným zeleno-bielym dizajnom. Vnútri nájdeme samotnú kvadrokoptéru Mistral, ovládač, VR masku, náhradné vrtulky, USB kábel, držiak na smartfón, batériu a návod na použitie.

Montáž modelu Mistral je naozaj jednoduchá. Stačí na spodnú stranu pripojiť nožičky na dosadenie a voliteľne

môžeme pridať aj ochranné sieťky pre vrtule, ktoré sú taktiež súčasťou balenia.

Vonkajší vzhľad Mistralu napovedá, že je tvorený z mäkkého plastu. Ten sa pri použití väčšej sily nepríjemne prehýba, čo nesvedčí o najkvalitnejšej konštrukcii. Rovnako sú na tom vrtulky, nožičky na dosadenie a aj ochranné sieťky vrtuliek. Menší brat, Ugo Zephir, prichádza v maličkšej

krabičke s dizajnom, ktorý si požičiava od modelu Mistral. Vnútri nájdeme okrem VR masky presne to isté, čo pri modeli Mistral.

Rovnaký je aj proces kompletizovania. Slabiny Mistralu sú silnými stránkami pri modeli Zephir. Konštrukčne je na tom lepšie, neprehýba sa a celkovo pôsobí lepším dojmom. Ovládač mu slúži aj





ako odkladací priestor, keďže je taký malinký, že sa zmestí aj do dlane.

Prvé spustenie, let

Nabitie modelu Mistral trvalo asi viac ako hodinu. Batéria sa umiestňuje do spodnej priehradky, na ktorej je umiestnená kamera. Pred prvým letom je rozhodne vhodné vykonať kalibráciu, ktorú opisuje aj manuál.

Aby sa Mistral ovládal čo najlepšie a aby sme zachytili len to, čo naozaj chceme, výrobca pribalil VR masku, ktorá funguje na podobnom princípe ako Google Cardboard, teda emuluje VR z vloženého mobilného telefónu.

Stačí si cez Google AppStore stiahnuť aplikáciu UGO, pripojiť sa na Wi-Fi sieť Mistralu a môžete pozorovať svet jeho očami v aplikácii, poprípade spustiť VR mód a využiť spomínanú masku.

Ovládanie nepatrí k najsilnejším stránkam tohto modelu. Aj napriek kalibrácii je jedna strana nevyvážená, čo sa odzrkadľuje na schopnosti vykonávať manévry. Aj najnižšia rýchlosť je dostatočná, takže potrebujete naozaj veľkú dávku cviku, aby ste sa do ovládania dostali.

Na druhej strane nájdeme v aplikácii na telefóne všetko a taktiež aj možnosť vytvoriť obrazový záznam v podobe videa alebo fotografie. Kvalita kamery modelu Mistral jednoznačne zodpovedá VGA rozlíšeniu, no za spomínanú cenu je

na dobrej úrovni. Divák si hneď všimne značný raster, no na druhej strane sú farby podané verne a stabilizácia je taktiež dostatočná. Na diváka určite zapôsobia tiež mnohé režimy snímania, ako napríklad otáčanie sa okolo vlastnej osi, otočka vo vzduchu a podobné. Taktiež poteší aj funkcia, vďaka ktorej sa zariadenie vráti k svojmu používateľovi. S plne nabitou batériou si užijete až 10 minút zábavy, potom bude, žiaľ, nutné doplniť zásoby energie, čo môže trvať asi hodinu.

Keďže menší brat nedisponuje žiadnou kamerou, sú jeho možnosti v tomto smere obmedzené. Paletu možností ale zdieľa so svojím bratom – modelom Mistral. Je dobre vyvážený, ovláda sa vynikajúco a má primeranú rýchlosť letu. Škoda len, že na jedno



nabitie, ktoré trvá asi trištvrte hodiny, vydrží lietať iba necelých 6 minút.

Záverečné hodnotenie (Mistral)

Model Mistral poskytuje dobrý základ pre začiatočníkov, ktorí sa zaujímajú všeobecne o svet dronov. Atakuje trh svojou akčnou cenou, ktorá je nastavená na hodnotu asi 60 eur. Má naozaj obsiahle balenie, ponúka dostatok príslušenstva a v cene je dokonca aj VR maska, čo môžeme pri tejto cene považovať za nadštandard. Z nevýhod treba spomenúť nie veľmi kvalitnú VGA kameru, ktorá by si zaslúžila povýšiť aspoň na HD s dobrým senzorom. Celkovo by sa mohla zlepšiť kvalita použitých materiálov a taktiež aj vyváženosť konštrukcie.

Záverečné hodnotenie (Zephir)

Model Zephir je lacnejší, má lepšiu konštrukciu a ovládateľnosť z tejto dvojice kvadrokoptér. Za jeho cenu sa mu prakticky nedá nič vytknúť, azda len malú kapacitu batérie, no vzhľadom na veľkosť jeho tela je jasné, že výrobca urobil, čo mohol. Na druhej strane sa celkom rýchlo nabíja a Zephir je tak zakrátko pripravený na ďalší let.

Lukáš Batora



BML IP kamera Safe View

Váš osobný strážca, ktorý je v strehu vo dne aj v noci

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML

Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný obraz
- + funkcia Pre-recording
- + jednoduchá inštalácia
- + nízka cena

- nekvalitný stojan kamery
- treba dokúpiť microSD kartu

ŠPECIFIKÁCIE:

Druh: IP sledovacia

kamera

Maximálne rozlíšenie:

1280 × 720 p

Slot pre pamäťové karty:

Áno až do veľkosti 64 GB

Rozmery: 50 ×

47 × 34 [mm]

Dodatočné funkcie:

Pre-recording,

monitorovanie

pohybu, nahrávanie

na microSD kartu

Ovládanie pomocou:

Android, iOS, PC



IP Kamera Safe View je navrhnutá na stráženie vášho majetku, keď nie ste doma, a to z pohodlia smartfónu alebo tabletu. Je schopná snímať pohyb či už domáceho miláčika, alebo zloděja a vďaka infračerveným LED diódam aj v noci.

Obsah balenia

Balenie je jednoduché a malé. Kamera je zabalená v malej bielej krabičke, v ktorej sa nachádza návod na použitie, samotná kamera a uchytenie kamery na stenu pomocou plastového rámčeka.

Montáž a prvé spustenie

Montáž je naozaj jednoduchá, stačí uchytiť plastový rámček o stenu pomocou skrutiek pribalených v balení a následne kameru do tohto rámčeka zasunúť. Túto montáž naozaj zvládne každý.

Po uchytení treba kameru spárovať so smartfónom alebo

tabletom. Proces párovania je dosť chaotický a treba mať trpezlivosť. Kamera sa páruje pomocou aplikácie IEye-camera. Po nastavení vašej Wi-Fi v aplikácii začne kamera pípať. Týmto spôsobom komunikuje s aplikáciou, avšak pípanie je v značnej miere rušivé a môže sa stať, že treba párovanie viackrát zopakovať v prípade, že smartfón dostatočne nezachytí toto pípanie.

Prevádzka a funkcie

Ako prvé musíme spomenúť základné špecifikácie kamery. Kamera disponuje rozlíšením 1280 x 720 p pri snímkaní 25 FPS, čiže sa bavíme o HD kamere, ktorá je stále dostačujúca na účely monitorovania domácnosti.

Kvalita obrazu bola dobrá a v tomto ohľade jej nemám čo vytknúť. V tmavom prostredí alebo tme jej dopomáha 9 infračervených diód, ktoré sú umiestnené v kruhu okolo snímača. Dôležité je taktiež spomenúť funkciu Pre-recording,

vd'aka ktorej kamera zachytí záznam ešte predtým, ako bol detekovaný pohyb v miestnosti, čo môže byť užitočné napríklad pri krádeži.

Kamera využíva pripojenie k internetu pomocou WiFi signálu. Dosah bol dostatočný, osobne som mal kameru asi 6 metrov od routeru a nebol žiadny problém s výpadkami alebo so zníženou kvalitou obrazu. Avšak vo väčších rodinných domoch by som odporučil použitie Wi-Fi extenderu.

Nahratý záznam sa ukladá na microSD kartu. Kamera nedisponuje vlastným úložiskom, čo vnímam ako menšie mínus. Taktiež sa v balení nenachádza ani microSD karta a treba si dokúpiť vlastnú. Kamera podporuje microSD karty až do kapacity 64 GB, čo na HD záznam úplne postačuje.

Kamera drží na mieste pomocou plastového stojanu v tvare ramena. Tento stojan považujem za najväčší problém tejto kamery. Stojan nedrží správne na mieste, je príliš slabý, stačí mierne t'uknutie alebo otras a uhol kamery sa môže posunúť aj o pár stupňov. Kvalita stojanu je naozaj zlá a pokiaľ chcete mať kameru stopercentne stabilnú, radšej si ju nejakým spôsobom zafixujete sami.

Záverečné hodnotenie

BML Safe View je jednoduchá IP kamera navrhnutá na stráženie domácnosti, a to bez zložitého nastavovania. Poradí si s ňou aj menej skúsený užívateľ, stačí mať len trpezlivosť pri párovaní s aplikáciou. Disponuje kvalitným HD obrazom s nočným režimom a zaujímavou funkciou Pre-recording, ktorá môže pri krádeži ušetriť plno nervov. Do budúcnosti stačí vylepšiť stojan kamery a získame perfektnú a lacnú IP kameru pre každého.

Robert Kádaši

HODNOTENIE:



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Fractal Design Define R6 Tempered Glass Edition

Špičkové riešenie pre nadšencov aj profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

- + striedmy, no stále zaujímavý dizajn
- + zabudovaný ovládač ventilátorov
- + kvalitné prevedenie
- + zaujímavé doplnky
- + skvelo riešené odhlučnenie a filtre prachu
- + pomer cena/výkon
- väčšia vzdialenosť medzi procesorom a čelom

ŠPECIFIKÁCIE:

3.5"/2.5" pozícií: 6
2.5" pozícií: 2
5.25" pozícií: 1 (removable)
Rozširiteľných pozícií: 7 + 2 vertikálne
Podporované matičné dosky: eATX (až do 285mm), ATX, mATX, ITX
Podporovaný formát zdroja: ATX
Predné I/O: 2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0
Počet pozícií na ventilátory: 9
Prachové filtre: Spodné ventilátory, Zdroj, Vrchné ventilátory, Predné Ventilátory
Maximálna dĺžka zdroja: 300 mm
Maximálna dĺžka grafickej karty: 440 mm s nainštalovanými prednými ventilátormi
Maximálna výška CPU chladiča: 185 mm

HODNOTENIE:



Väčšina ľudí si pri zmienke o Švédsku predstaví mrazivé počasie, hokej a možno ešte megaznačku Ikea. Fajnšmekri z počítačového prostredia ale dobre vedia, že Švédsko je domovom jedného z najlepších výrobcov počítačových skriniek a príslušenstva – Fractal Design. Vzhľad a dizajn produktov z pera tejto spoločnosti v sebe takmer vždy snúbi funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosťou používania, či už ide o chladenie, doplnky alebo práve o skrinky. Trh s počítačovými komponentmi sa však v posledných rokoch pohol mierne odlišným smerom. Niektorí hráči si myslia, že pokiaľ v počítači aspoň polovica komponentov nežiari a nemení farbu podľa prania, nejde o správny produkt. Fractal Design a jeho nová vlajková loď Define R6 sa snaží presvedčiť ich o opak. A pokiaľ bude RGB

podsvietenie naozaj nutné, tak im aspoň trochu vyjst' v ústrety.

Predošlá generácia s menom Define R5 prišla do obchodov ešte v roku 2014 a neprekvapuje nás,

že je po štyroch rokoch, aj vďaka svojej kvalite, stále v predaji. Avšak hráči a profesionáli sa, samozrejme, dožadovali vylepšenia, a tak v decembri minulého roka svetlo sveta uzrela generácia Define





R6. Tá sa, podobne ako R5, vyrába vo viacerých prevedeniach. Momentálne sú v ponuke dve verzie. Prvá je úplne uzavretá vo farbách čiernej, bielej a metalickej čiernej bez priehľadného bočného okna. Druhá verzia ponúka celý ľavý panel z tvrdeného skla tiež v rovnakých farbách. Prémiové skrinky si už nemôžu dovoliť ponúkať akrylátovú bočnicu, a tak nie je sklo žiadnym prekvapením. Práve vďaka obrovskému priehľadnému panelu by mala R6 vyhovovať striedmym profesionálom, ale aj bláznom do podsvietenia podobnému žiare vianočného stromčeka.

Obal a jeho obsah

Skrinka prišla už tradične v kartónovej krabici. Jej zovňajšok hneď poukazuje na vzhľad skrinky (na prednej strane) a na možnosti upravenia podľa svojich predstáv (na zadnej strane). Vnútri je skrinka chránená na čelných stranách tvrdým polystyrénom a navyše mäkkou penou na strane, kde je nainštalovaná bočnica z tvrdeného skla, čo v dnešnej dobe pretekárskych kuriérov a poštárov treba naozaj oceniť.

Prvé dojmy a spracovanie

Po odstránení obalov sa naskytá pohľad na masívnu skrinku, ktorej rozmery napovedajú o jej hlavnom určení. Define R6 definitívne nie je produktom pre ľudí, ktorí doma nemajú dostatok miesta a ktorí sa snažia natesnať čo najviac vecí do čo najúspornejšieho priestoru. To



však neznamená, že Define R6 neponúka múdre rozvrhnutie, hoci tomu sa budem venovať až neskôr. Spracovanie zvládol Fractal Design zase raz špičkovito, a to sa týka kvality aj použitých materiálov.

Prázdna skrinka nie je sama o sebe veľmi ľahká, ale to len vypovedá o robustnosti a zameraní na dlhú životnosť. Na hmotnosti skrinky nepridáva ani materiál na odhlučnenie. Je použitý na všetkých väčších paneloch, samozrejme, okrem sklenenej bočnice.

Vizuál a materiál

Fractal Design je značka, ktorá sa pri skrinkách vždy držala striedamejšieho, neokázalého dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré má táto spoločnosť v ponuke, má len malé percento z nich inú farbu ako čiernu či bielu a takmer všetky sa držia osvedčeného vzhľadu jednoduchého kvádra. Čo Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, to ešte väčšmi vynahrádza na vnútornom rozložení, kvalitnom prevedení a po novom aj na modulárnosti.

Kovové šasi je (na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie) pevné aj bez nainštalovaných bočníc a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu ani na kove, ani na plastových súčiastiach, čo je naozaj príjemným prekvapením.

Neraz sa mi stalo, že pri práci na počítačoch som vďaka skrinkám (aj od

naozaj renomovaných značiek) nemohol pokračovať, kým som nakrátko nenavštívil lekárničku a nezaplátal si porezané prsty leukoplastom. R6-ka ponúka okrem kvalitnej stavby aj nadmieru dobrú ochranu proti prachu. Predné čelo, celá vrchná časť aj spodok sú osadené jednoducho prístupnými filtermi, ktoré sa raz za čas oplatí vyčistiť. Odmenou za túto starostlivosť bude, pri správnom osadení ventilátorov, oveľa chladnejšie fungujúci počítač s dlhšou životnosťou.

Rozvrhnutie

Samotné vnútorné rozloženie R6-ky prešlo veľkou zmenou oproti predošlej generácii a aj oproti iným skrinkám od tohto výrobcu. Gamesite testovačka s Intel platformou si dlhšiu dobu užíla v naozaj rozmernej skrinke Define S Window, no vždy mi pri nej mierne prekážal odkrytý zdroj a horšie možnosti upratania káblov.

Define R6 ponúka krytý „podpalubia“, kam sa ukryje zdroj a aj drvivá väčšina káblov, či už tých zo zdroja, alebo iných, prepájajúcich disky s matičnou doskou a iné komponenty. Takisto je veľmi dobre riešená pravá strana skrinky, pretože tá pri modeloch s podobne veľkými rozmermi často živia prázdnotou a pýta si napríklad rezervoár s pumpou zákazkového vodného chladenia.

V R6-ke je pravá strana zakrytá kovovým krytom, za ktorým sa normálne ukrývajú disky. Keďže som už ale



spomínal modulárnosť, celý tento kryt sa dá zo skrinky jednoducho odmontovať a odkryté miesto môžu pokojne zaujať aj komponenty vodného chladenia.

Nakol'ko sa o chladenie procesora v bežnej konfigurácii Gamesite testovačky stará AIO vodné chladenie, ostal panel na svojom mieste a výsledný pocit z počítača je tak oveľa lepší a kompletnejší, než aký by bol s odkrytým miestom zívajúcim prázdnotou. Takto máte možnosť do skrinky osadiť až jedenásť 3,5 palcových diskov a dva 2.5 palcové disky na zadnú stranu panela držiaceho matičnú dosku. Inak skrinka ponúka všetky osvedčené vymoženosti moderných produktov.

Od jednoduchej inštalácie zdroja vďaka odnímateľnej časti, na ktorý sa najprv zdroj pripevní (v tomto prípade bolo iba logické, že sme siahli po výkonnom kúsku Fractal Design Edison M 750 s hodnotením 80 Plus Gold), cez skvelé možnosti upratania káblov do spodnej časti k zdroju, či s možnosťou uchytiť káble o niekoľko na to určených výstupkov, až po spomínané zakrytie pravej strany, ktoré sa ale dá jednoducho odmontovať.

Navyše, vďaka svojim rozmerom ponúka Define R6 naozaj obrovskú kompatibilitu s radiátormi vodného chladenia (hoci vzdialenosť od procesora k prednému čelu bola väčšia, než na akú náš Cooler Master MasterLiquid 240 dočiahol, a preto musel byť nainštalovaný hore), a pritom stále dokáže poňať zariadenie v 5.25 šachte, či už DVDrom-ku alebo iné špecializované ovládače alebo panely.

Vychytávky

O tom, že Fractal Design Define R6 naozaj patrí do novej generácie počítačových skriniek, nesvedčí len skutočne inteligentné vnútorné rozvrhnutie skrinky, ale aj ďalšie možnosti zakomponované od výroby, alebo ktoré si budú môcť záujemcovia dokúpiť. Za veľmi veľký krok vpred musím označiť zabudovanie inteligentného ovládača ventilátorov, do ktorého sa dá zapojiť až 9 ventilátorov rozmiestnených po celej skrinke. Tie sa následne dajú ovládať cez PWM priamo cez BIOS matičnej dosky alebo iný softvér. Neexistuje totiž príliš veľa matičných dosiek, ktoré by podporovali až 9 ventilátorov bez ďalších investícií.

Možnosť jedným kliknutím zmeniť skrinku z tichého spoločníka na maximálne monštrum na poli odstraňovania tepla, bola pri používaní naozaj príjemná. Ďalšia vychytávka, ktorú Fractal Design ponúka k tejto skrinke, je vymeniteľný predný panel, ktorý v novej verzii ponúka nielen osvedčené USB 2.0 a USB 3.0, ale aj USB 3.1 Typ C pre všetkých majiteľov nových mobilov či rýchlych dátových úložísk.

Používateľov poteší aj možnosť rozhodnúť sa, či chcú, aby sa predné dvierka otvárali doprava alebo doľava. Môže to síce znieť ako maličkosť, no ak sa do skrinky osadí DVD-romka, smer otvárania dvierok je dôležitý. Poslednou perličkou je nedávno ohlásená súčiastka menom Flex VRC-25 a ide o špeciálne predĺženie PCIe portu, vďaka čomu



budú môcť záujemcovia nainštalovať svoje grafické karty vertikálne a neukazovať len nudnú vrchnú časť, hoci aj s backplate-om, ale priamo chladič s ventilátormi a podsvietením

Zhrnutie

Define R6 ukazuje, ako má vyzerať nová generácia produktu. Rad menších aj väčších vylepšení spolu vytvorili perfektný celok, na ktorom nájde chybičku krásy iba málokto. Fractal Design stále vsádza na striemny dizajn a maximalizáciu funkcionality. Túto skutočnosť ocenia hlavne zbehlí používatelia, ktorí sa nenechajú očariť niekoľkými blikajúcimi svetielkami. Define R6 ponúka naozaj obrovský potenciál, no najväčším prekvapením je, že napriek svojim obrovským rozmerom takmer vôbec nemrha vnútorným priestorom. Či už snívate o systéme s tromi grafickými kartami, alebo o domácom NAS-ku, Define R6 zvládne všetko.

Daniel Paulini



Rhod 600 RGB klávesnica

Podsvietená klávesnica za extra nízku cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

- + farebné podsvietenie
- + svetlo reaguje na zvuk/hlas
- + dobré rozloženie a dizajn klávesnice
- + plug&play používanie

- nižšia kvalita plastov
- príliš stručný návod

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesnice:

membránová

Rozmery: 490/20/30 mm

Anti-ghosting:

19 klávesov

Dĺžka kábla: 180 cm

Hmotnosť: 1090 g



Nedávno ste v recenziách dostali možnosť prečítať si, ako pri testovaní obstáli klávesnice radu Rhod od výrobcu Genesis. Teraz však prišiel čas pozrieť sa na tú, ktorá je v hierarchii najvyššie – na Rhod 600 RGB, membránovú hráčsku klávesnicu s podsvietením, ktoré reaguje na zvuk a hlas.

Dizajn a podsvietenie

Klávesnica vyzerá na prvý pohľad úplne obyčajne, kým ju napokon nepripojíte k počítaču. Jej dizajn a rozostavenie nie su extra výnimočné a to, že ide o hráčsku klávesnicu, vyúsťuje hlavne na základe toho, že ponúka opierku pod zápästia a multimediálne klávesy.

V momente, keď sa rozsvieti, pochopíte, prečo má v názve RGB. Podsvietenie tejto klávesnice je nielen pôsobivým estetickým doplnkom, ale aj funkčnou vlastnosťou, vďaka ktorej sa budete orientovať v usporiadaní klávesov.

Teda čiastočne, lebo svetlo ide spod klávesov a nepresvetľuje ich úplne. Povrch klávesnice je rozdelený na šesť zón a každá z nich svieti inou farbou. Podsvietenie sa však dá nastaviť

aj na mód RGB Prismo a vtedy celý povrch hrá farbami. Intenzitu farebného svietenia môžete, samozrejme, regulovať. Veľmi zaujímavý je mód, ktorý umožňuje podsvieteniu reagovať na zvuky a hlas. Úprimne, neboli sme si istí, čo máme od tejto súčasti očakávať a musíme povedať, že je to rozhodne zábavná a originálna vec – najmä, ak berieme do úvahy skutočne nízku cenu Rhod 600.

Pohodlie pri používaní

Celá klávesnica Rhod 600 RGB je vyrobená z plastu, takže nie je ťažká. Vďaka vyklápacím nožičkám a pogumovaným podložkám na spodnej strane zároveň dobre drží na stole alebo na inom povrchu.

Plastové prevedenie však spôsobuje, že niektoré spoje majú medzi sebou neprirodzené medzery, akoby materiály k sebe dostatočne nepriliehali. Nevieme však s istotou povedať, či nejde len o chybu na konkrétnej klávesnici, ktorú sme testovali.

Je bežné, že klávesnice obsahujú niekoľko multimediálnych tlačidiel. V tomto prípade sú umiestnené logicky a tak, aby

boli po ruke. Vďaka tomu nájdete preto nájdete len tlačidlá na prepínanie medzi profilmi s uloženými makrami. Klávesy na ovládanie hudby a podsvietenia sú umiestnené napravo.

Odozva a výkon

Čo sa týka používania klávesov a ich odozvy, oceňujeme anti-ghosting, ktorý u tejto klávesnice funguje až na 19 tlačidiel, takže môžete používať aj tie najkomplikovanejšie makrá. Rhod 600 RGB ponúka možnosť výmeny kláves WASD so šípkami pomocou skratky FN+W.

Túto funkciu sa nám však podarilo počas hrania zapnúť aj náhodne, a preto sme následne zmätene hľadali návod, ako ovládanie nastavíme do pôvodného stavu.

Myslíme si však, že ide len o zvuk a po úvodnom zoznámení sa s funkciami klávesnice sa takéto náhody zrejme nestávajú. Novým používateľom však určite odporúčame preštudovanie návodu a vyskúšanie si nastavení v softvéri produktu.

Hodnotenie

Rhod 600 RGB ponúka nastavenia makier, anti-ghosting až na 19 kláves, multimediálne klávesy a RGB podsvietenie aj s efektom Prismo, ktoré navyše reaguje na zvuky a hlas, čo je veľmi netradičná súčasť hráčskeho hardwaru. Pri periférii s takýmito súčastami by sme (aj napriek tomu, že ide „len“ o membránovú klávesnicu) čakali oveľa vyššiu cenu. Ak hľadáte modernú hráčsku klávesnicu s podsvietením so zaujímavými efektami, Rhod 600 RGB vám aj vzhľadom na jeho cenu určite odporúčame.

Zuzana Panakova

HODNOTENIE:



Creative Chrono

Klame telom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný zvuk
- + výdrž
- + kompaktný dizajn
- + zvýšená odolnosť IPX5

- absencia napájacieho adaptéra v balení
- chýbajúce podsvietenie funkčných tlačidiel
- malý rozsah jasú displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 104 x

140 x 58 mm

Hmotnosť: 366 g

Batéria: Li-ion 2200 mAh

Deklarovaná

výdrž: 8 hodín

Konektivita: Bluetooth

4,2, AUX, microSD slot

Dosah Bluetooth

signálu: 10 m

Odolnosť: IPX5



Ak patríte do skupiny ľudí, ktorá je presvedčená, že rádiobudíky už dávno odišli do zaslúženého dôchodku, zrejme by ste mali zbystriť svoju pozornosť. Spoločnosť Creative sa rozhodla, že všetkých presvedčí o životaschopnosti týchto zariadení, k čomu jej dopomohol model Chrono, ktorý vybavila skutočne kvalitným reproduktorom.

Balenie

Nepochybne, v dnešnej dobe smartfónov nie je núdza o napájacie adaptéry, no aj napriek tomu nás sklamala absencia tohto príslušenstva v balení. Nachádza sa v ňom len kábel s microUSB konektorom a obsiahly manuál, ktorý počas prvých týždňov používania určite oceníte.

Dizajn

Po dizajновой stránke výrobca stavil na overenú klasiku. „Retro feeling“ posilňuje povrchová textúra aj plastové spracovanie, ktoré je veľmi kvalitné a počas testovania sme nepostrehli vŕzganie ani prípadné nedoliehanie častí konštrukcie. Tá má rozmery 104 x 140 x 58 mm a hmotnosť iba 366 gramov.

Bonusom je zvýšená odolnosť voči nechcenému ošpliechaniu vodou podľa špecifikácie IPX5. V žiadnom prípade však neodporúčame vystavovať reproduktor väčšiemu objemu vody, prípadne ponáraníu.

Prednej strane dominuje displej, žiaľ, rozsah jeho jasú nie je dostatočný. Minimálna úroveň môže rušiť niektorých používateľov počas spánku a maximálna úroveň jasú nie je pri silnom slnečnom žiarení dostatočná.

Ovládacie prvky sa nachádzajú na vrchnej strane, no uvítali by sme ich podsvietenie alebo aspoň kontrastnejšiu farbu výrezov označujúcich funkciu daného tlačidla. Na vrchu sa rovnako nachádza aj reproduktor, pod ktorým nájdeme pasívny subwoofer.

Konektivita

Existuje množstvo možností pripojenia iných zariadení, čo zároveň vyžaduje trochu cviku, keďže si musíte zapamätať jednotlivé kombinácie tlačidiel.

Naštastie, sú prehľadne zobrazené v návode, ktorý by ste si mali pre každý prípad uchovať. K stabilite

pripojenia prostredníctvom Bluetooth výhrady nemáme, keďže k výpadkom nedošlo ani pri väčšej vzdialenosti. Ďalšie možnosti prehrávania hudby sú FM rádio, AUX vstup a slot pre pamäťovú kartu microSD.

Zvuk

Dostávame sa k tomu najdôležitejšiemu – zvuku. Tu sa výrobca, ktorý pôsobí na trhu už poriadne dlho, nedopustil žiadnych závažných chýb a reprodukcia zvuku je presne taká, akú deklaroval. Hĺbky sú naozaj prenikavé a vďaka pasívnemu subwooferu sa môžeme tešiť výrazným basom.

Do úzadia sa vďaka tomu dostávajú výšky, čo zrejme nepoteší audiofilov milujúcich kvalitné gitarové sóla. Potešila nás hlasitosť, ktorá je dostatočná na ozvučenie stredne veľkej miestnosti (30m²), pri maximálnej hlasitosti však musíte počítať s miernou rezonanciou.

Výdrž

Interná batéria disponuje slušnou kapacitou 2200 mAh a výrobca deklaruje výdrž ôsmich hodín. V našom teste sa podarilo túto metu prekročiť a pri 50% hlasitosti sa batéria ku kritickému bodu dostala až po deviatich hodinách. To platí, ak počúvate hudbu z iného zariadenia prostredníctvom Bluetooth aj pri príjme FM signálu.

Záver

Spoločnosť Creative opäť potvrdila, že dokáže vyrábať kvalitné reproduktory. Zvuk je vzhľadom na veľkosť zariadenia kvalitný, no nedostatky, ako malý rozsah jasú displeja a náročnejšie ovládanie funkčnými tlačidlami umiestnenými na vrchnej strane, mu ubierajú z celkového hodnotenia jeden bod.

Adam Lukačovič

HODNOTENIE:



Súťaž s portálom



1. CENA

PC hra, šiltovka, osviežovač vzduchu a pivná podtácka



3. CENA

šiltovka, osviežovač vzduchu a pivná podtácka, otvárač na pivo



Súťažte na www.gamesite.sk

Lenovo Legion Y720

Herný notebook pre každého za prijateľnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo

Cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk
- + vynikajúca výdrž
- + výkon
- + kvalitné spracovanie
- nízka svietivosť displeja
- ovládanie touchpadu
- slabý obsah balenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Hrúbka : 29 mm

Hmotnosť: 3,20 kg

Procesor: Intel Core

i7 7700HQ(4 x 2,8

GHz, TDP 45 W)

Grafická karta: Nvidia

GTX 1060 6Gb

Displej: 15,6-palcový

FHD, IPS displej

Operačná pamäť:

16 GB DDR4

Disk: 256 GB SSD

+ 2 TB HDD

Konektivita: 3x USB

3.0, WiFi 802.11 ac,

Bluetooth 4.1

Batéria: 60WH



Od predstavenia nových herných produktov Legion ešte neuplynulo veľa času. Avšak treba obzvlášť vyzdvihnúť Notebooky patriace k radu Legion. Tieto produkty sa môžu pyšiť agresívnejším dizajnom, vyšším výkonom a zaujímavými funkciami.

Balenie

Notebook je zabalený v kartónovej krabici. Napriek jej veľkosti nás obsah viac-menej sklamal. Vnútri sa nachádza len notebook, látkový obal a nabíjačka do 220 V zásuvky.

V podstate sa bavíme o klasickom Lenovo balení, ktoré používa pri každom rade notebookov, avšak pri rade Legion, ktorý ma aj vyššiu cenovku, by som očakával trochu zaujímavejší obsah balenia.

Dizajn a spracovanie

Telo notebooku je celokovové, čo je badateľné na hmotnosti, ktorá sa vyšplhala na 3,20 kg. Hmotnosť je však opodstatnená kvalitnou konštrukciou a odolnosťou, ktorou notebook skutočne disponuje a musím konštatovať, že konštrukciu Lenovo zvládlo na jednotku. Dizajn notebooku pôsobí zaujímavo a moderne. Červeno-čierna kombinácia nikdy neomrzí a celý dizajn perfektne zakončuje podsvietenie klávesnice. Ako prvé si každý určite všimne obrovské reproduktory, ktoré lemujú notebook pozdĺž celého tela pod displejom a mriežka na nich je taktiež červenej farby.

Displej

Základom dobrého herného notebooku je aj kvalitný displej.

Lenovo stavilo na špičku a dočkali sme sa 15,6-palcového IPS displeja s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov. Vďaka IPS technológii má displej vynikajúce pozorovacie uhly a autentické zobrazovanie farieb. Jas displeja bol v interiéri dostatočný, bohužiaľ, na slnku alebo vo svetlejšom prostredí sa stával príliš tmavým, čo by v budúcnosti vyriešilo zvýšenie svietivosti displeja.

Klávesnica, touchpad

Klávesnica je výrobcom často podceňovaná, tvorí však jeden z najdôležitejších faktorov pri výbere notebooku. Na Legione nájdeme krátku membránovú klávesnicu, ktorá je príjemná pri písaní aj pri hraní hier. Na kratšie klávesy si človek zvykne rýchlo – všimol som si, že v porovnaní s inými výrobkami sa

HODNOTENIE:





mi práve sa mi práve na tejto klávesnici písalo rýchlejšie a robil som taktiež menej preklepov. Jediný problém predstavuje numerická klávesnica. Numerické klávesy sú menšie a tiež aj posunuté, keďže sa bavíme o 15,6-palcovom notebooku, na ktorý sa numerická klávesnica tak jednoducho nevojde. Účel splní, ale aj tak sa mi lepšie písali číslce pomocou shiftu. Touchpad je znova veľmi podobný tým, ktoré nájdeme na ostatných notebookoch od výrobcu Lenovo. Tieto touchpady sa vyznačujú použitím len snímačej plochy bez fyzických tlačidiel. Práve toto mi veľmi prekážalo, keďže sa často stávalo, že touchpad chybné nasnímal pohyb pre kliknutie ako pokus o posunutie kurzoru. Samotný "click" touchpadu sa mi tiež zdal príliš tvrdý.

Výkon

Mozgom notebooku je procesor Intel Core i7-7700HQ s frekvenciou 2,8 GHz alebo 3,8 GHz s technológiou

Intel Turbo Boost. Tento procesor je v podstate to najvýkonnejšie, čo môžete v mainstream herných notebookoch nájsť a úplne postačuje na plynulý herný zážitok. V benchmarku Cinebench R15 dosiahol skóre 725 bodov, čo je veľmi slušné. Pri takom výkonnom procesore treba aj výkonnú operačnú pamäť. Nachádza sa tu 16 GB pamäte DDR4 s rýchlosťou 2400 MHz.

O grafický výkon sa stará GPU od Nvidia, konkrétne model GTX 1060 6Gb. GTX 1060 patrí pod najnovšiu architektúru Pascal a ponúka vysoký výkon s nízkou spotrebou. Notebook s touto grafickou kartou zvládal všetky hry na stabilných 60 FPS v rozlíšení FHD a s vysokými detailmi. (Hry: Fallout 4, Witcher 3, GTA V). Ako úložisko slúži 256 GB SSD a 2 TB HDD disk.

Konektivita

Na notebooku sa celkovo nachádzajú 3 USB 3.0, Displayport a Thunderbolt 3 port,

d'alej HDMI port a LAN port pre sieťové pripojenie. O bezdrôtové pripojenie sa stará Wi-Fi Adapter s podporou 802.11 ac (2,4 GHz aj 5 GHz). Na konektivitu s ostatnými zariadeniami slúži Bluetooth modul s verziou 4.1. Ako posledná možnosť sa dá zaobstarať dock pre čítačku pamäťových kariet.

Software

V notebooku je už predinštalovaný program na ovládanie funkcií a chodu notebooku – Lenovo Nerve Sense. Tento program umožňuje, napríklad ovládanie chladenia, menenie podsvietenia klávesnice alebo nastavenia zvuku. Program je jednoduchý na ovládanie a funguje intuitívne. Lenovo tiež ponúka predinštalovaný program známy antivírus McAfee s plnou licenciou. McAfee patrí medzi problémové antivírusy, ktoré vás neustále otravujú notifikačnými panelmi a podobnými záležitosťami. Odporúčam prejsť na antivírus od iného výrobcu.

Výdrž

Veľkým prekvapením bola pre mňa výdrž notebooku pri surfovaní na internete, ktorá dosahovala približne šesť hodín, čo je v kategórii herných notebookov naozaj príjemná hodnota. Výdrž pri hraní hier sa už výrazne skracovala, pri náročnejších hrách mal výdrž približne dve a pol hodiny.

Zvuk

Lenovo Legion ako prvý notebook na svete disponuje softwarom Dolby Atmos. Tento high-end software dopĺňajú kvalitné 2 x 2W JBL reproduktory s 3 W basovým reproduktorom nachádzajúcim sa na spodnej časti notebooku. Zvuk bol po celý čas čistý a pri hraní hier vás dokázal vtiahnuť priamo do deja. Zvuk by som hodnotil ako excelentný.

Záver

Lenovo Legion Y720 je vynikajúci herný notebook, ktorý prekvapí dobrou výdržou, výkonom a zvukom. Tento notebook rozhodne odporúčam. Má pár problémov, ako napr. nízka svietivosť displeja alebo horšie ovládateľný touchpad, ale napriek tomu sa z neho stane slušný herný spoločník za adekvátnu cenu.

Robert Kádaši

TP-Link M7310

Šikovný spoločník na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktný dizajn
- + výkon v slabšom pokrytí
- + podpora najmodernejších sietí
- + takmer 10 hodinová výdrž a možnosť dobíjať powerbankou
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Interné / NAS

Rozhranie: SATA 6Gb/s

Multi-User Technológia:

180TB/rok

Senzor vibrácií: Áno

Dvojúrovňové

vyváženie: Áno

Automatické

opravovanie chýb: Áno

Rýchlosť disku:

5900 RPM

Vyrovňavacia

pamäť: 64 MB

Maximálne prenosové

rýchlosti: 210 MB/s

HODNOTENIE:



Možno sa to iba zdá, no moderný človek je takmer neustále na cestách. Pracovné cesty, dovolenky, výlety. A na všetkých týchto dobrodružstvách je stále viac a viac dôležité stabilné pripojenie k internetu. Samozrejme, moderné smartfóny toho zvládnu už viac ako dost, no výkon antén a stabilitu pripojenia už akosi nie je ich primárnym určením. Čo robiť, ak sa ocitnete niekde, kde je slabšie pokrytie, alebo čo ak so sebou smartfón nemáte?

S dobrým telefónom nie je problém ostať pripojený nielen v meste, ale aj na menej dostupných miestach. Stačí si ale vybehnúť len trochu vyššie do hôr a stabilný internet sa stáva históriou. Antény drvivaj väčšiny moderných smartfónov jednoducho nie sú stavané na používanie so slabým signálom. Pri smartfónoch sa

do popredia ovela výraznejšie dostali prvky, akými je pekný displej, silný procesor či perfektný fot'ák. Netreba ale zúfať. Na trhu existujú mobilné routery, ktoré sa dokážu popasovať aj s horšími podmienkami, a preto sme pre vás otestovali model TP-Link M7310.

Obal a jeho obsah

Už vzhľad balenia naznačuje kompaktnosť tohto zariadenia. Vnútri jednoduchého obalu ladeného do bielej sa nachádza router a pod ním viacero brožúrok, adaptér Nano SIM kariet na formát Micro SIM





a jeden Micro USB kábel. Trošku prekvapí absencia nabíjačky, ale nakoľko ide o mobilné zariadenie, ktoré bude vo väčšine prípadov zdieľať nabíjačku s telefónom alebo bude nabíjané z powerbanky, nejde o veľkú stratu.

Prvé dojmy a spracovanie

Router je z väčšej časti pokrytý šedou gumou, ktorá sa príjemne hodí do ruky, no na vrchnej časti sa nachádza plaga moderných zariadení – lesklý čierny plast ukrývajúci malý, no stále dostatočný displej o rozmeroch 1,4 palca.

Veľkosť M7310 naozaj poteší, nakoľko sa stratí vo vrecku aj mierne obťahnutých nohavíc. Spodná strana je vcelku jednoducho odnímateľná a ukrýva vymeniteľnú batériu s kapacitou 1800 mAh spolu s miestom na SIM kartu a Micro SD kartu do kapacity 32 GB, z ktorej môže byť obsah zdieľaný na všetky pripojené zariadenia.

Inštalácia a softvér

Router samozrejme nebude fungovať bez nainštalovanej SIM karty, ktorá podporuje mobilné dáta. Ako som už ale napísal, dostať sa k slotu na SIM kartu a SD kartu je jednoduché a po osadení SIMky, zaklapnutí batérie a krytu je možné zariadenie jednoducho zapnúť jedným z dvojice tlačidiel na prednej strane.

Na správne fungovanie a nastavenie je ale potrebný smartfón s nainštalovanou aplikáciou tpMiFi. Jej inštalácia

zbehlšímu používateľovi na smartfónoch s operačným systémom Android či iOS nezaberie viac ako pár minút, no nastavenie samotného routeru bude už mierne ťažší oriešok.

Najprv je potrebné zadať PIN ku SIM karte a potom poprechádzať všetky menu a možnosti, aby bolo možné využívať všetky možnosti a schopnosti zariadenia. Pokiaľ plánujete brať tento router so sebou na cesty či na dovolenku, určite sa na jeho nastavenie pozrite v pohodlí domova, kde nevádi, že perfektné nastavenie vám bude trvať 10 či 30 minút, aby ste náhodou nemali problémy s nastavovaním práve vo chvíli, keď budete internet naozaj potrebovať.

Použitelnosť

M7310 podporuje všetky najnovšie mobilné siete a aj LTE – na Slovensku ešte nie perfektne rozšírené. Avizované rýchlosti až do 150 Mb/s pri sťahovaní a až do 50 Mb/s pri nahrávaní a podpora dual band WiFi by mali uspokojiť aj toho najnáročnejšieho používateľa.

Rýchlosti sú ale dané hlavne vašim operátorom a pokrytím. Ja som si s ním vybehol do Malých Karpát, kde sú sporadicky hluché miesta a na ktorých majú smartfóny problémy nájsť čo i len normálny signál na telefonovanie. Keď som sa konečne v jednom z takých miest ocitol, potešil ma fakt, že M7310 ukazovala 3 paličky signálu oproti môjmu smartfónu, ktorý bol bez signálu už iba smart a nie toľko fónom. Aj na mieste,



z ktorého by som ťažko telefonoval, som nemal problém browsovať po Facebooku, či pozrieť si video z Youtube.

Rýchlosťami v meste sa M7310 viac menej vyrovnáva rýchlostiam smartfónov, no práve v odľahlejších miestach bez silného pokrytia zažiarili jeho silné antény určené špecificky na toto použitie. Poteší aj výdrž batérie, ktorá bola schopná vytvárať hotspot viac ako 9 hodín, no pre tých, ktorí by potrebovali neustále pripojenie, je možné zariadenie pri používaní dobíjať priamo z powerbanky, nabíjačky či iného zariadenia.

Zhrnutie

TP-Link M7310 je šikovným spoločníkom na cesty či už na Slovensku, alebo v zahraničí. Základné nastavovanie siete môže zabráť nejakú tú chvíľku, ale potom funguje už bezchybne a routeru sa darilo nachádzať signál aj tam, kde sa iné zariadenia tvárili, že žiaden signál nie je.

Pri cestách do zahraničia je bežné kupovať si lokálnu SIM kartu s dátami, a tú využívať na browsovanie – s týmto routerom bude takáto kombinácia naozaj šikovná. Mierne však odrádza cena, za ktorú sa M7310 predáva.

Takmer 100 eur totiž nie je nízka suma, a preto môžem toto zariadenie odporúčať len osobám, ktoré si sú isté, že možnosť pripojiť množstvo zariadení a nájsť signál v slabšom pokrytí naozaj využijú.

Daniel Paulini

QNAP TS-228A

Prehliadaný, no neprehliadnutel'ný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: QNAP

Dostupná cena: 175€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dostatočne výkonný hardvér pre svoje určenie
- + podpora rozličných operačných systémov
- + prepracované rozšírenia a mobilné aplikácie
- + jednoduché možnosti automatizácie zálohovania
- chýbajúca podpora PLEX MS a Kodi/XMBC
- absencia možnosti zvýšiť kapacitu RAM

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Realtek RTD1295 quad-core 1.4GHz
 64-bit ARM A53
RAM 1GB 2133 MHz
Pamäť: 4GB eMMC
Diskové pozície: 2 x 3.5 inch SATA 6Gbps
Externé porty: 1 x RJ45 Gigabit LAN, 2 x USB 2.0, 1 x USB 3.1 Gen1, napájanie
Tlačidlá: Zapnúť/vypnúť, reset, kopírovanie jedným dotykcom
LED indikátory: Network, disk 1, disk 2, stav zariadenia, kopírovanie jedným dotykcom

HODNOTENIE:



Celý svet sa stáva digitálnym stále viac a viac. Takmer nikto okrem hipsterov a starších ročníkov už doma nemá fyzické fotografie vyvolané na fotopapieri, málokto kupuje CD-čka obľúbených spevákov či kapiel a DVD-čka sa pomaly ale isto uberajú rovnakým smerom akým sa pobrali VHS kazety. Kam však bezpečne ukladať všetky dáta a mať k nim čo najpohodlnejší prístup? A ako na to nemínúť tri mesačné výplaty? Samozrejme, že odpoveďou na prvú, teoretickú otázku, je domáce NAS zariadenie. A odpoveďou na tú druhú, finančnú, sa zdá byť QNAP TS-228A.

Mnohí ľudia, ktorí ešte len začínajú premýšľať nad potenciálnymi výhodami domáceho dátového úložiska, sa často nevedia stotožniť s nutnosťou minúť stovky eur na samotné NAS zariadenie a

potom ešte použiť ďalšie peniaze na kúpu samotných diskov. Spoločnosť QNAP sa rozhodla ukázať, že dokáže ponúknuť zariadenie s množstvom profesionálnych funkcií a väčšinou výhod cenovo drahších modelov za

cenu nižšiu ako 200 eur. Výsledkom tohto snaženia je práve model TS-228A. V čom sa líši od konkurencie, čo ponúka navyše a ako je možné, že sa predáva za takú nízku cenu s prihliadnutím na ponúkanú





funkcionalitu? Na toto všetko som sa pokúsil získať odpovede počas testovania a spísať ich v nasledujúcej recenzii.

Obal a jeho obsah

Qnap pri tomto aj iných modeloch nevyužíva žiadnu prehnanú prezentáciu, ale vsádza na striedmy dizajn s obvyčajným informatívnym vzhľadom. Na nenápadnej bielej krabici menších rozmerov sa nachádzajú základné a najdôležitejšie informácie.

Preto potenciálny zákazník hneď vidí, že ide o dvojdiskové NAS zariadenie so štvorjadrovým procesorom, vďaka ktorému získá prístup k súborom z každého konca sveta a bude môcť využívať rozšírenú funkcionality ako AirPlay, DLNA a rad aplikácií vďaka QTS App Center. Vnútri obalu sa už nachádza konkrétne zariadenie spolu s externým napájaním a plastovými úchyty potrebnými na správnu inštaláciu diskov. Okrem toho sa v krabici nachádzajú už len všadeprítomné brožúrky s návodmi a informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

Hneď na začiatku tohto odseku musím pochváliť Qnap za použité materiály a farby. Väčšiu časť zariadenia pokrýva lesklý plastový povrch, no bielej farby, a tak mu nehrozí žiaden z neuhov čierneho prevedenia.

Na povrchu preto nebudú viditeľné žiadne malé nečistoty, prach ani odtlačky prstov. Celkovo pôsobí TS-228A kvalitným



dojmom a okrem moderného dizajnu poteší aj naozaj malými rozmermi, ktoré sú oproti bežným dvojdiskovým NAS-kám menšie minimálne o štvrtinu. Jediné, čo by som spoločnosti Qnap vytkol a zároveň uvítal pri zariadení ladenom do takých svetlých farieb, je napájací adaptér a priložený LAN kábel tiež v bielej farbe. Čierna sa totiž nemusí pozdávať všetkým záujemcom, ktorí by si toto NAS-ko inak umiestnili vo svojej domácnosti na viditeľné miesto.

Hardvér

Qnap TS-228A patrí do segmentu cenovo dostupných NAS riešení, a to sa aj odráža na použitých komponentoch. Netreba mu to však zazlievať, pretože vnútri sa ukrýva stále schopný štvorjadrový procesor Realtek RTD1295 s taktom 1,4 GHz fungujúci na architektúre ARM.

V spojení s 1 GB DDR4 RAM s taktom 2133 MHz (na rozdiel od konkurenčných modelov, kde sa zvyčajne nachádzajú pamäte s taktom 1600 Mhz) zvládne prehrávať 4K videá, vytvárať snapshoty, no zvládne aj ľahší multitasking.

Mierne zamrzí, že kapacita RAM sa nedá podľa potreby časom navýšiť, ale s tým jednoducho treba pri takto lacnom zariadení počítať. Tento hardvér však nevládne virtualizáciu alebo hostovanie virtuálnych serverov, nakoľko na takúto funkcionality treba o pár úrovní výkonnejší hardvér a hlavne väčšiu kapacitu RAM. Po stránke pripojiteľnosti ponúka TS-228A jeden Gigabit Ethernet port (vďaka

ktorému sú prenosové rýchlosti limitované na cca 110-120 MB/s aj pri použití RAID 0), dva USB 2.0 porty (na pripojenie externého úložiska alebo napríklad tlačiarne) a jeden USB 3.1 Gen1 port na prednej strane s tlačidlom na jednoduché zálohovanie súborov, čo určite ocenia používatelia obľubujúci rýchle a automatické zálohovanie napríklad pri fotkách.

Inštalácia

Aby NAS-ko správne fungovalo, sú potrebné dva kroky. Prvým je fyzická inštalácia diskov do zariadenia a umiestnenie na trvalé miesto s prístupom k napájaniu a s prístupom k pripojeniu do routeru.

Tento krok je dostatočne jednoduchý, hoci oproti iným NAS produktom, ktoré používajú hotswap systém s kolajničkami na jednoduché zasunutie a vysunutie disku, vám zaberie trochu času navyše. TS-228A je najprv potrebné otvoriť odskrutkovaním držiaka na spodnej strane, a tým otvoriť celý priestor určený pre disky.

Tie sa inštalujú zasunutím na miesto a upevnením pomocou plastových držiakov nachádzajúcich sa v balení. Treba si však dať pozor, pretože zacvakávané držiaky je nutné inštalovať špecificky na pravú alebo ľavú stranu podľa toho, či majú na sebe písmenko R (Right = pravá) alebo L (Left=ľavá) a osobne som sa asi minútu hneval, prečo držiaky nepasujú, až som bol napokon nútený konzultovať priložený manuál. Aj menej zruční používatelia by napriek tomu mali



inštaláciu a zapojenie vďaka šikovnému manuálu zvládnuť bez väčších ťažkostí. Po pripojení do siete a elektriny si môžete takmer okamžite nastaviť NAS-ko presne podľa svojich predstáv.

Prvotné nastavenie

Po nainštalovaní hardvéru a správnom zapojení je najjednoduchšie pripojiť sa na NAS-ko cez adresu <http://install.qnap.com/>, kde sa objaví koncové zariadenie.

Problém by nemal nastať ani vtedy, ak už používate jedno alebo viacero NAS riešení od QNAPu, keďže sú všetky identifikovateľné špecifickými označeniami. Nastavenie NAS-ka je potom už len otázkou niekoľkých kliknutí. Pri prvotnej inštalácii si môže používateľ vybrať, akú formu systému ukladania súborov chce používať (normálnu, JBOD, RAID 0 alebo RAID 1).

To samozrejme závisí od počtu použitých diskov a určenia, hoci osobne určite odporúčam dva zrkadlené disky cez RAID 1, vďaka čomu budú súbory vo väčšom bezpečí. Používatelia s rôznymi zariadeniami bežiacimi pod rozličnými operačnými systémami uvítajú funkciu cross-platform file transfer, ktorá zabezpečí možnosť zdieľať súbory z tohto NAS medzi zariadeniami s Windowsom, Linuxom ale aj s MacOS. Osobne som si vybral iba možnosti Linux a Windows, nakoľko jablčkové zariadenie sa u mňa doma nenachádza, ale funkcionality je pripravená aj na túto možnosť. Pri tomto zariadení musím

oceniť aj fakt, že ešte pred počiatočnými nastaveniami prebehla kontrola a aktualizácia firmvéru, takže na zariadení sú aplikované všetky dôležité vylepšenia a sú odstránené potenciálne známe chyby.

Softvér a vychytávky

Novšie zariadenia od spoločnosti QNAP fungujú na proprietárnom operačnom systéme QTS, ktorý bol v čase písania recenzie vo verzii 4.3.4.0483. Tento operačný systém je založený na čisto browserovom fungovaní, takže záujemcovia, ktorí by uvítali aj samostatný program, ktorý si môžu nainštalovať do počítača pre jednoduchý prístup, budú mierne sklamaní. Používateľské prostredie je ale veľmi prehľadné a takmer okamžite sa v ňom zorientuje každý, či už prichádza z platformy Windows, Linux alebo MacOS.

V rámci NAS-ka, samozrejme, funguje centrum rozšírení, nazvané jednoducho APP Center, z ktorého sa dajú stiahnuť a následne nainštalovať rozličné rozšírenia umožňujúce streamovať hudbu, video, obrázky alebo jednoducho prezerat' všetky súbory aj na zariadeniach mimo domácej siete. Samotné rozšírenia sú kvalitné a pri používaní nesklamali, až na menšie problémy pri snahe pozerať pár filmov vo vysokom rozlíšení a v kodeku náročnom na transcoding. Takisto aj možnosti automatického zálohovania sú skutočne prehľadné a jednoduché na používanie. Po prvotnom nastavení tak budú môcť používatelia spať o niečo pokojnejšie bez obáv o svoje dáta. Funkcionality, ktorú by som ale pri tomto NAS-ku uvítal, je



podpora PLEX Media Serveru a Kodi/XMBC, ktoré z nejakého dôvodu nie sú podporované (PLEX nie je podporovaný kvôli použitému procesoru). Zase raz však treba poznamenať, že pri zariadení s takouto cenou nejde o veľké mínus. Samotnému operačnému systému, všetkým jeho možnostiam a takisto aj mobilným aplikáciám sa budeme ešte venovať v samostatných článkoch, takže ak vás toto zariadenie zaujalo, majte oči otvorené a sledujte Gamesite.

Zhrnutie

Väčšina ľudí si môže myslieť, že cena kvalitných, dobre vyzerajúcich a naozaj schopných NAS zariadení sa začína na cene až okolo 250-300 eur. Spoločnosť QNAP sa pri modeli TS-228A rozhodla vyvrátiť toto presvedčenie a podarilo sa im to viac ako dostatočne. Toto malé NAS-ko sa nezľakne ani komplikovaných požiadaviek.

Hoci mu chýbajú niektoré softvérové vymoženosti po stránke podpory aplikácií od tretích strán, zvládne ich zastat' vlastnými rozšíreniami. TS-228A takisto neprekoná žiadne rekordy v rýchlostiach alebo vo funkcionalite využiteľnej vo firemnom prostredí, ale toto zariadenie na to ani nebolo stavané. Viac než dostatočne postačí ako domáce NAS na zdieľanie a zálohovanie súborov. Všetok svoj šikovný potenciál vám ponúka s cenovkou pod 200 eur.

Daniel Paulini

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Trust GXT Gaming Bundle 3-in-1 s hrou Far Cry 5 a podložkou v motívoch hry

Špeciálny balíček Trust obsahuje novú hernú myš GXT 188 Laban so 7 programovateľnými tlačidlami, RGB podsvietením a rozlíšením až 15 000 DPI, pohodlný headset GXT 344 Creon so zaťahovateľným mikrofónom pre PC a konzoly, limitovanú edíciu podložky pod myš s motívmi hry Far Cry 5 a štandardnú edíciu hry Far Cry 5 pre PC



Súťažte na www.gamesite.sk



**TRUST
GAMING**



funsite.sk
enjoy the fun...



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Creative Aurvana Trio

Lahôdka pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
- + prevedenie
- + obsah balenia
- + odnímateľný kábel s MMCX konektorom
- + dĺžka kábla 1,2m
- + trojica hybridných meničov
- + výborný zvuk
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 19g

Dĺžka kábla: 1,2m

Typ kábla: odnímateľný

s MMCX konektorom

Frekvenčný rozsah:

5Hz - 40kHz

Spoločnosť Creative na výstave CES 2018 predstavila množstvo novínok, ale nás momentálne bude zaujímať produkt s názvom Aurvana Trio. Názov vám určite nič nepovie, no ide o slúchadlá patriace do produktovej rady Aurvana a číselné označenie Trio má tiež svoje opodstatnenie. Označuje totiž trojitý hybridný menič, ktorý sa v slúchadlách nachádza. Znie to určite zaujímavo a sľubne, preto pod'me rovno na recenziu.

Balenie

Slúchadlá sa predávajú v pevnom plastovom boxe, ktorého spodná časť je čierna a je vložená do papierového obalu. Vrchná časť je priehľadná a pôsobí ako výstavná skriňa, a to doslova. Slúchadlá sú zabalené naozaj luxusne a luxusný je aj obsah balenia. Okrem slúchadiel vnútri nájdete trojicu

vymeniteľných štipľov, pričom jedna dvojica je z pamäťovej peny. Spolu so štipľami, ktoré sú na slúchadlách, teda dostanete celkovo štyri rôzne veľkosti štipľov. Ďalej sa v balení nachádza praktické kožené prepravné puzdiečko, prepravný jack adaptér do lietadla a technická dokumentácia a návody.

Dizajn, prevedenie

Už predošlá kapitola dáva tušiť, že Aurvana Trio budú štipľové slúchadlá. Puzdro meničov pôsobí športovým dojmom, pričom telo je zhotovené z kombinácie tvrdenej gumy a plastu s matnou a čiernou povrchovou úpravou. Na



HODNOTENIE:





vonkajšej strane štipľov je nadpis Aurvana. Pre pohodlné a vzhľadné nosenie sú samotné štipule zošikmené.

Slúchadlá majú až 1,2 metra dlhý prepletaný kábel, na ktorom sa nachádza maličké ovládanie s tlačidlom na hovory a na prehrávanie skladieb s integrovaným mikrofónom. Kábel je odnímateľný s MMCX konektorom pre jednoduchú výmenu a prispôsobenie. Slúchadlá sú ľahké, vážia len 19 gramov.

Technické okienko

Ak neholdujete technickým špecifikáciami, túto časť radšej preskočte alebo sa obrňte dávkou trpezlivosti a slovníkom. Ale nie, žartujem, aj keď je pravda, že možno nasledujúcim riadkom nebudete tak veľmi rozumieť.

V úvode som spomínal, že označenie Trio má svoj zmysel. Trojité hybridné menič totiž obsahuje duálne vyvážené armatúry meničov a 10mm dynamický menič, čo je neodmysliteľný magnet s biocelulózovou membránou, pričom vyvážená armatúra super výškového reproduktora má na starosti zreteľnú jasnosť a zvukový štýl; vyvážená armatúra stredového meniča má na starosti hladké a prirodzené vokály a bio-celulózový dynamický basový reproduktor slúži na bohaté, hlboké a presné basy. Modul s dvojistou vyváženou armatúrou pozostáva zo super výškového reproduktora, ktorý bol naladený na poskytovanie detailného vysokofrekvenčného prehrávania so stredovým meničom pre prirodzené vokály. Jednoducho povedané, každý menič má za úlohu reprodukovať len

jednu zložku zvuku, pričom menič v štandardných slúchadlách reprodukuje všetky zložky zvuku naraz. Táto unikátna hybridná kombinácia dvojítých armatúr a dynamického meniča dosahuje optimálnu veľkosť a presný zvukový výkon, ktorý nie je reprodukovateľný v bežných slúchadlách do uší. Slúchadlá Aurvana Trio sú schopné dodávať neuvěřiteľnú čistotu v širšom spektre bez ohľadu na výšky, vokály alebo basy od 5Hz do 40kHz. Slúchadlá Trio majú tiež vlastný dizajn Creative AuraSeal, ktorý ponúka účinnú izoláciu šumu, ktorá blokuje až 98% nežiadúceho vonkajšieho zvuku.

Dojmy z používania

Vďaka trojitému hybridnému meniču sú slúchadlá Aurvana Trio o niečo väčšie ako bežné štipľové slúchadlá, trochu viac možno teda trčia z uší. Ich prevedenie je tomu ale prispôbené, vďaka zošikmenej úprave v uchu sedia výborne a vďaka štvorici vymeniteľných štipľov sadnú ľahko do každého ucha. Veľmi dobré sú štipule z pamäťovej peny, ktoré sa presne prispôbia vášmu uchu a keďže ide o penu, nebudete ich takmer v ušiach ani cítiť. Keďže jedným z mojich koníčkov je behanie, zobral som slúchadlá „prebehnúť“ sa so mnou a tá hodinka, čo sme spolu strávili pri behu, bola skvelá. Slúchadlá ma vôbec netlačili a konečne som si behanie vychutnal aj po hudobnej stránke. Dizajn Creative AuraSeal zabezpečuje dokonalú izoláciu od okolitých zvukov, ktorá papierovo eliminuje až 98% vonkajšieho zvuku. Percentuálne to vyjadriť neviem, no môžem povedať, že to naozaj funguje a z okolia nepočujete nič, len hudbu vo vašich ušiach. No a tá hrá úžasne. Trojica nezávislých meničov je úžasne vyvážená,

každá z nich je presne zameraná na svoju jedinečnú úlohu a vo výslednom zvuku to je počuť. V závislosti od druhu hudby veľmi pekne vyniknú stredy, výšky, ale aj basy. Tie sú vzhľadom na veľkosť slúchadiel na vysokej úrovni. Slúchadlá veľmi dobre reprodujú či už elektronickú hudbu, popové, rockové skladby, ale aj symfonické skladby. V každom type hudobného žánru vyniknú aj tie najmenšie detaily, ktoré väčšina konkurenčných slúchadiel nedokáže vykresliť a počúvanie hudby tak naberá nový rozmer. Veľmi dobrý je aj mikrofón, vďaka ktorému vás pri telefonovaní druhá strana počuje čisto a hlas znie naozaj hodnoverne.

Záverečné hodnotenie

Čo dodať na záver. Slúchadlá Creative Aurvana Trio ma jednoducho bavia. Nosia sa príjemne, aj keď možno viac trčia z uší, ale keď to predsa nevidíte, netlačia ani po dlhšom používaní a vďaka bohatému príslušenstvu je človek pripravený na všetko. Dizajn Creative AuraSeal zabezpečuje dokonalú izoláciu od okolitých zvukov a vďaka skvelému zvuku si budete počúvanie hudby užívať. Už dlhú dobu tvrdím, takmer všetko, čo vydá spoločnosť Creative, je skvelé a tieto slúchadlá to len potvrdzujú.

Odnímateľný kábel považujem za veľkú výhodu, ale v tomto prípade aj miernu nevýhodu, pretože aspoň u mňa je najslabším článkom. V prvom rade ovládač na prepínanie skladieb s integrovaným mikrofónom pôsobí trochu lacno a kvôli gumenému povrchu kábla by som sa obával jeho poškodenia. Náhrada samotného kábla vás v takom prípade môže vyjsť veľmi drahú. Keďže však na recenzovanie máme len obmedzený čas, neviem to posúdiť z hľadiska dlhodobého používania, preto ide len o môj subjektívny názor. Musím ale pochváliť úžasnú súhru MMCX kábla a meničov, ktoré spolu dokonale eliminujú šum v skladbách.

Palec hore aj za dĺžku kábla 1,2 metra, vďaka čomu vás nebude obmedzovať, aj keď budete mať mobil v nohaviciach a kábel pod bundou. Čo sa ceny slúchadiel týka, odporúčaná cena je uvádzaná na úrovni 250 eur, čo je dosť, momentálne je ale možné minimálne na nemeckej stránke Creative využiť možnosť promo akcie, vďaka ktorej môžete ušetriť stovku.

Miroslav Konkol'

Corsair HS60 Surround

Herné slúchadlá pre náruživých hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Corsair
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + dizajn
- + zvuk
- + ergonómia
- mikrofón

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herné slúchadlá

Meniče: 50 mm neodým

Impedancia: 32 Ohm

Frekvenčný rozsah:

20 Hz – 20 kHz

Farba a materiál:

čierny plast, koženka,

brúsený kov

Pripojenie: 3.5mm

Jack, USB

Kompatibilita: PC, PS4,

XONE, Nintendo Switch



Spoločnosť Corsair sa orientuje prevažne na počítačové komponenty, no v posledných rokoch rozbieha aj kategóriu počítačového príslušenstva. Na náš trh uvádza nové slúchadlá HS60 s priestorovým zvukom a minimalistickým dizajnom. Pod'me sa na ne spoločne pozrieť v recenzii.

Obsah balenia, vonkajší vzhľad

Corsair HS60 prichádzajú v čierno-žltej škatuli. Vnútri nájdeme samotné slúchadlá, USB zvukovú kartu, mikrofón a manuály.

Slúchadlá sú celočierne, tvorené prevažne z tvrdého plastu a kovu. Ich zloženie je naozaj dobré, najmä vďaka vhodne použitým materiálom, čím je zaistená ich pevnosť. Mušle majú na strane čiernu kovovú sieťku, ktorá má v strede logo výrobcu.

Hlavový most je potiahnutý jemnou čiernou koženkou, ktorá má navrchu vyrazené logo Corsair a zospodu má vyšitý štvorcový vzor, ktorý pôsobí celkom elegantne. Hlavový most s mušľami prepája čierny most z čierneho brúseného kovu. LED diódy by sme na slúchadlách hľadali

márne, žiadne tu nie sú. Výrobca sa spolieha čisto na minimalistický dizajn s využitím jednej farby. Celkovo pôsobia slúchadlá elegantne a pevne.

Ergonomicky sú slúchadla vyriešené dobre. Náušníky sú dostatočne polstrované, rovnako ako aj hlavový most. Slúchadlá sedia príjemne na ušiach a vďaka primeranému prítlaku netlačia ani používateľovi s okuliarmi.

Corsair osadil na ľavú mušľu aj ovládanie hlasitosti pomocou kolieska a prepínač aktivity mikrofónu.

Zvukový prejav, mikrofón

Zvuk sprostredkovávajú dva 50 mm neodýmové meniče, ktoré poháňa USB zvuková karta namieru. Nie je nutné využiť priloženú zvukovú kartu – môžete byť pripojení len pomocou jacku, ale pridáte tak o zážitok zo 7.1 virtuálneho zvuku.

Jedným z dôvodov, prečo je zvuková karta v balení separátne priložená a nie je integrovaná, je fakt, že slúchadlá sú kompatibilné s konzolami a mobilnými zariadeniami, pričom niektoré neposkytujú možnosť prehrávať zvuk pomocou USB. Kvalita zvuku je, v porovnaní s ostatnými



konkurentmi v tejto cenovej hladine, na dobrej úrovni. Počas počúvania hudby určite oceníte skvelé stredy a výšky. Basy sú jemne podcenené, ale to vyrieši každý dobrý ekvalizér. Celkovo je zvuk približne vyvážený a žiadna zo zložiek výrazne neprevláda.

Počas hrania sa vám zide priestorový zvuk, ktorý môže poskytnúť výhodu napríklad v tom, že budete počuť kroky prichádzajúceho nepriateľa a stihnete sa pripraviť na akciu a prekvapiť ho.

Tieto slúchadlá takéto akcie rozhodne podporujú. Priestorový zvuk je dobre emulovaný a jednotlivé kanály sa do seba príliš nezlievajú.

Temnou stránkou tohto headsetu je práve mikrofón. Jeho schopnosti zaznamenávať zvuk sú celkovo na nízkej úrovni. Je síce pravda, že okolité ruchy filtruje dobre, no dosť výrazne a nepríjemne upravuje hlas hovoriaceho. Je certifikovaný pre použitie v komunikačnom programe Discord.

Softvér

Softvér CUE (Corsair Utility Engine) sa stará o softvérovú podporu. Ponúka všetky nutné funkcie bez tých zbytočných, ktoré nevyužijeme. Nájdeme tu kontrolu hlasitosti, ekvalizér, konfiguráciu priestorového zvuku a nakoniec aj pár preddefinovaných profilov zvuku.

Záverečné hodnotenie

Nové slúchadla od Corsair sú skvelou voľbou pre pokročilého hráča, ktorý sa nebojí investovať do svojho herného vybavenia. Headset poskytne obstojný zvuk a softvér, ktorý je na trhu určite konkurencieschopný. Jediným výrazným mínusom je kvalita mikrofónu, ktorá mohla byť vyššia.

Lukáš Batora

HODNOTENIE:



ADATA Ultimate SU650

SSD disk, ktorý osloví masy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + záruka 3 roky
- + 3D NAND TLC
- nič



Pred nejakým časom priniesla spoločnosť ADATA na trh SSD disky patriace do najnižšej cenovej kategórie. Jedným zo zástupcov tejto skupiny je aj disk SU650, ktorý ponúka svoju 256 GB kapacitu za cenu okolo 70 eur. Pod'me sa v recenzii spoločne pozrieť na tento disk zblízka.

a špeciálnou technológiou, ktorá umožňuje zapísať na disk celkovo až 140 TB. Stredná poruchová doba je určená na 2 milióny hodín. Disk je vybavený Silicon Power controllerom (sm2258h) a 5x 3D NAND pamäťovými čipmi od firmy Micron (48 GB každý).

Na disk sme naklonovali operačný systém Windows 10 so základnými programami. Spustenie na našej testovacej zostave trvalo asi 13 sekúnd. Potom sme disk sformátovali, bootli operačný systém Windows 10 z druhého disku a prešli sme syntetické testy. Testovali sme pomocou benchmarkov: ATTO, Anvil a CrystalDiskMark.

Záverečné hodnotenie

Cena 3D NAND pamätí začína pomaly, ale isto klesať a k tejto vlne sa pridal aj disk SU650, ktorý za 70eur ponúka kapacitu 240 GB so životnosťou 140 TB a 2 miliónmi hodín strednej poruchovej doby. Taktiež ADATA poskytuje zdarma aj klonovací a monitorovací softvér. To všetko završuje trojročná záruka.

Lukáš Batora

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: SSD disky

Pamäte: 3D TLC NAND

Kapacita: 120 GB,

240 GB, 480 GB

Rewrite hodnotenie:

180 TB

Rozhranie: SATA III

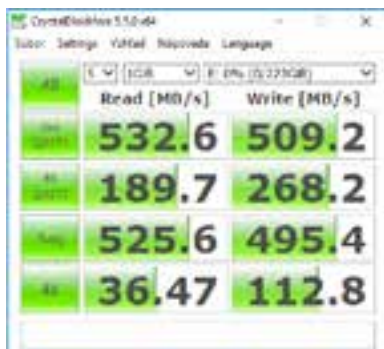
Rýchlosť zápisu/čítania:

až 450 MB/s / 520 MB/s

SU650 prichádza v malej škatuľke, nie väčšej ako rozmery papiera typu A5. Vnútri nájdeme samotný SSD disk, manuály a plastový držiak.

Veľkosťou sa SU650 radí k 2,5 palcovým diskom. Jeho vonkajšia kostra je tvorená z plastu. Navrchu nájdeme modelové označenie na kontrastnom zelenom pozadí.

ADATA tento disk obohatila aj pokročilým vybavením ECC, SLC cachingom, DEVSLP (podpora spánkového režimu), TRIM, NCQ



HODNOTENIE:



HP Omen 15

Spol'ahlivý herný spoločník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP

Dostupná cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé spracovanie
- + dizajn
- + výkon
- + kvalitné reproduktory
- + displej
- hlučnejšie chladenie
- slabá výdrž
- nedostatok doplnkových aplikácií v systéme

ŠPECIFIKÁCIE:

Modelové označenie:

HP Omen 15-ce014nc

Rozmery: 388,5 x 275,5 x 24,8 mm

Hmotnosť: 2,62kg

Farba: čierno-červená

Procesor: Intel Core i7 7700HQ (4x2,8GHz, Hyper-Threading, TDP 45W)

Operačná pamäť: 16GB DDR4 2400MHz (2x8GB)

Pevný disk: M.2 SSD 512GB + HDD 1000GB (7200 ot./min.)

Displej: 15,6" antiriflexný IPS Full HD (1920x1080px)

Konektivita: 3xUSB

3.1 Typ-A, USB Typ-C Thunderbolt 3, HDMI, Mini DisplayPort, Ethernet, čítačka SD kariet, audio vstup, audio výstup, Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac

Reproduktory: Stereo Bang & Olufsen

Podsvietená

klávesnica: áno

Batéria: 70 Wh Li-Ion

Spoločnosti HP sa dlhú dobu nedarilo preraziť na trhu s hernými notebookmi, no pred dvomi rokmi sa rozhodla urobiť hrubú čiaru za minulosťou a svetlo sveta uzrel nový produktový rad – Omen. V dnešnej recenzii sa

detailnejšie pozrieme na najnovší model, herný notebook Omen 15.

Obsah balenia

Už samotná veľkosť balenia naznačila, že okrem napájacieho

adaptéra sa v balení nenachádza žiadne extra príslušenstvo. Výrobca jednoducho počítal s tým, že myš, ktorá je pri serióznom hraní nevyhnutná, už máte alebo si ju prípadne dokúpite. Veľkosťou napájací adaptér zodpovedá požadovanému výkonu, no napájací kábel je takmer neohybný a veľmi hrubý. Zariadenie tak stráca na mobilite.

Dizajn a dielenské spracovanie

Dizajn radu Omen získal mnoho prestížnych ocenení Red Dot Awards a niet sa čomu diviť. Miera agresivity dizajnu je na skvelej úrovni a určite vás nebudú považovať za exota, ak Omen 15 vytiahnete na prednáške alebo v práci. Uchytenie displeja je napriek menšiemu kĺbu pevné a veko sa prehýba až pri väčšom tlaku.

Základňa je vyrobená z kovu, z čoho profituje pevnosť aj interné

HODNOTENIE:



komponenty, ktorým pomáha s chladením. Miesta pre dlane je dostatok a zbrúsená hrana zvyšuje ich pohodlie. Použitie kovu ako hlavného materiálu sa na hmotnosti neodrazilo a jej hodnota je 2,62 kg. Spoločnosť HP si zaslúži veľkú pochvalu za vydatený dizajn a odolnú konštrukciu.

Klávesnica a touchpad

Už samotné vyhotovenie klávesnice naznačuje, že nebola určená na písanie. Červené popisy jednotlivých klávesov sú bez zapnutého podsvietenia takmer nečitateľné, no ani so zapnutým podsvietením nemáte garanciu pohodlného používania. Červená farba pôsobí síce efektne, no nie je práve šetrná k oči.

Kvalitou sa touchpad radí skôr k prímeru a odporúčame ho používať len v núdzových situáciách. Prsty po povrchu nekľžu dobre a dvojica tlačidiel pod ním nemusí vyhovovať každému. Našťastie, investícia do externej myši nie je horibilná a 20 eur za solídny kúsok radi obetujete.

Displej

15,6 IPS panel ponúka rozlíšenie 1920 x 1080 px (Full HD), no predovšetkým obnovovaciu frekvenciu 120 Hz a podporu technológie G-Sync, ktorá synchronizuje jednotlivé snímky (framy).

IPS panely sú obľúbené vďaka skvelému podaniu farieb a širokým pozorovacím uhlom, no oproti TN panelom majú vyššiu odozvu. Počas nášho testu sme ale na "duchov" v displeji nenatrafili. Matný povrch skvelo eliminuje odrazy svetla aj počas slnečného dňa a zároveň nekazí dojem z podaných farieb. Za displej dávame Omenu jednoznačný palec hore!

Výkon

Testovaná konfigurácia notebooku bola osadená procesorom Intel Core i7 7700HQ, grafickou kartou Nvidia GeForce GTX 1060 s Max-Q dizajnom a 16 GB operačnej DDR4 pamäte. Uvedený procesor je evergreenom všetkých výkonných notebookov a je zárukou vysokého výkonu, pokiaľ výrobca nepodcení jeho chladenie.

Už nízka hodnota rozmeru hrúbky Omenu 15 naznačovala, že pri plnom výkone sa nedočkáme vyššej frekvencie ako 2,8 GHz, čo je základný takt. Procesor pri prvých sekundách záťažového testu navyše musel zatiahnuť ručnú brzdu, inak

by mu hrozilo prehriatie. Celkový výkon je ale dostatočný a pri stabilnej frekvencii 2,8 GHz k prehrievaniu nedochádza.

Grafický výkon je tiež dostatočný, a tak nič nebráni plynulému hraniu aktuálnych titulov vo Full HD rozlíšení (1920 x 1080 px). Konkrétne hodnoty FPS v jednotlivých hrách nájdete v grafe. Výraznú rolu v celkovom dojme z výkonu hrá aj rýchly M.2 SSD disk od Samsungu s kapacitou 512 GB. Vďaka nemu je štart operačného systému záležitosťou 12 sekúnd. Pre archívne dáta je k dispozícii interný pevný disk s kapacitou 1 TB.

Reproduktory

Medzi hlavné lákadlá Omenu 15 patria aj reproduktory od renomovaného výrobcu Bang & Olufsen. Ich kvalita je naozaj znamenitá, zvuk vyvážený, no má to jedno "ale". Výslednú kvalitu zvuku degraduje hlučné chladenie, ktoré sa hlási do služby už pri najmenšom využití procesora. Je to naozaj škoda, keďže Omen 15 v konečnom dôsledku kanibalizuje na vlastnej funkcionalite.

Konektivita

Po stránke portov sa nemôžeme sťažovať a kvitujeme rozhodnutie výrobcu vynechať USB 2.0 porty, ktoré v moderných zariadeniach už nemajú čo robiť. Trojicu USB 3.1 portov skvelo doplnia USB Typ-C konektor s podporou rozhrania Thunderbolt 3. Pre pripojenie externých monitorov je na výber HDMI alebo Mini DisplayPort. Samozrejmosťou je gigabitový Ethernet, čítačka SD kariet a dvojica 3,5 mm jack konektorov pre slúchadlá a mikrofón. Bezdrôtová komunikácia je zabezpečená Wi-Fi modulom podporujúcim štandardy a/b/g/n/ac a Bluetooth 4.2. Príjemným bonusom je podpora bezdrôtového prenosu obrazu pomocou protokolu Miracast.

Výdrž

Herné notebooky nikdy neponúkali dobrú výdrž a Omen 15 nie je výnimkou. Plný výkon dokáže poskytnúť maximálne 45 minút, takže na LAN party sa bez napájacieho zdroja nezaobídete. Ani počas editácie dokumentov a prehliadania webu sa nedočkáte lepšej výdrže. Magickú hranicu 3,5 hodiny sa nám počas týždňa podarilo prekročiť len pri minimálnom jase a vypnutej Wi-Fi. Z toho jasne vyplýva, že Omenu najviac vyhovuje, keď sa nachádza na pracovnom stole a je



CrystalDiskMark 6.0.0 v64		
Sequencer Settings Verbose Help/About Language		
Seq	Read [MB/s]	Write [MB/s]
1GB	3111.5	1596.3
10GB	1053.6	1207.8
100GB	433.1	352.6
1TB	43.18	126.8

trvalo pripojený k napájaciemu zdroju. Batérie s kapacitou 70 Wh dožijete aspoň raz za mesiac jeden cyklus, aby nevyšla z cviku a nenechala vás v štychu, keď budete jej energiu náhodou potrebovať.

Softvér

HP patrí pochvala za minimum predinštalovaného bloatu, za ktorý môžeme v konečnom dôsledku považovať iba ochranu od McAfee a obligátne aplikácie od HP pre registráciu zariadenia. Čo sa týka ďalších doplnkových aplikácií, je na nich vidieť, že rad Omen je v segmente herných notebookov stále nováčikom.

Omen Command Center okrem dodatočného nastavenia siet'ových kariet neposkytuje žiadnu ďalšiu zaujímavú funkcionalitu. Zvukové centrum Omen je na tom oveľa lepšie, ponúka viacero zvukových profilov a pre audiofilov aj ekvalizér. Veríme, že HP si zoberie príklad od MSI alebo Aceru, ktorých doplnkové aplikácie dokážu ovplyvniť viac ako siet'ovú aktivitu.

Záver

HP Omen 15 je skvelý herný notebook a poteší každého ortodoxného hráča, ktorý si chce po náročnom dni vychutnať aktuálne tituly vo Full HD rozlíšení pri plynulom framerate. Výkonom vás nesklame, no budete mu musieť odpustiť mierne hlučnejšie chladenie, ktoré odsúva do úadia kvalitné reproduktory.

Kompenzuje to ale kvalitným displejom, špičkovým spracovaním a dizajnom, ktorý trafil mieru pomyselnej agresivity. Veríme, že HP v budúcej generácii zoberie naše postrehy do úvahy a my ju s pokojným svedomím ohodnotíme plným bodovým ziskom.

Adam Lukačovič

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie / Irsko /
USA, 2017, 121 min

Režie: Yorgos Lanthimos
Scénár: Yorgos Lanthimos,
Efthymis Filippou
Kamera: Thimios Bakatakis
Hrají: Colin Farrell, Nicole Kidman,
Barry Keoghan, Raffey Cassidy,
Sunny Suljic, Alicia Silverstone, Bill
Camp, Anita Farmer Bergman
Producenti: Yorgos Lanthimos,
Ed Guiney, Andrew Lowe
Střih: Yorgos Mavropsaris
Scénografie: Jade Healy
Kostýmy: Nancy Steiner

PLUSY A MÍNUSY:

+ bezvýchodisková
atmosféra
+ herci
+ réžia

- pomalšie tempo

HODNOTENIE:



Zabitie posvätného jeleňa

KEĎ SA ANTICKÁ TRAGÉDIA PRENESIE DO MODERNÉHO SVETA.

„Čisté svedomie je to jediné, čo má rovnakú cenu ako život sám.“ To platí hlavne pre svet, v ktorom sa všetko riadi v duchu hesla oko za oko, srdce za srdce, a to doslova a za každú cenu.

Lanthimosov jedinečný, bizarný svet

Mnohí Yorgosa Lanthimosa prirovnávajú k Bergmanovi alebo k Tarkovskému, avšak podľa môjho názoru nie je takéto prirovnanie práve najvhodnejšie, teda ak odhliadneme od artovej formy jeho filmov a príslušnosti k nezávislejšej európskej filmovej tvorbe. Na rozdiel od uvedených veľikánov filmovej tvorby ponúka Lanthimos predovšetkým akési čudesné, bizarné videnie sveta, čo dokonale premieta do svojich filmov. Je sympatické, že sa tejto formy drží aj tentoraz. Takéto expresívne a surreálne vyjadrenie myšlienky vo

filme však nemusí sadnúť každému, no mne osobne to veľmi vyhovuje, pretože ide o niečo iné a nové a to robí tohto režiséra v mojich očiach zaujímavým. Ide skrátka o autora, ktorý pláva výhradne v nezávislých vodách filmového sveta

Antická tragédia v pomalšom tempe

Film už od prvej minúty plyní veľmi pomaly, neponáhľa sa, celkom akoby sa chcel režisér s divákom pohrať a pripraviť ho na prekvapujúci záver – podobne ako v jeho predchádzajúcich filmoch Homár (2015) alebo Kynodontas (2009). Pritom ma zároveň opätovne šokoval svojou jednoduchosťou priamočiarosťou. Režisér tu vykresľuje príbeh špičkového kardi chirurga Stevena Murphyho (Colin Farrell), ktorý si navonok vedie usporiadaný a pokojný život so svojou ženou Annou (Nicole Kidman) a

dvomi deťmi. Jeho rodinu však podivným spôsobom zasiahne šesťnásťročný Martin (Barry Keoghan), ktorý má nanešťastie jednu zvláštnu, nadprirodzenú schopnosť a mieni ju i použiť.

Život doktora i celej rodiny sa tak zmení na horor a veľkú osobnú tragédiu priam až antických rozmerov. Steven sa bude musieť osudovo rozhodnúť, avšak nech už bude jeho rozhodnutie akékoľvek, zmení to život všetkých raz a navždy...

Čo by na film povedal Euripidés?

Filmom sa po celý čas ťaživo tiahne hrozná dilema, ktorá pomaly a postupne, ako plynú minúty, nadobúda čoraz mrazivejší charakter. Celkom ako v antickej tragédii Ifigénia, len v modernom šate a v bizarnom Lanthimosovom prevedení. Avšak je len



na divákovi, či túto bizarne renovovanú antickú hru prijme. Hlavne ak uvážime, že v porovnaní s Ifigéiou sú tu všetky postavy oslobodené od emočného vnímania okolia a navonok na diváka pôsobia ako pacienti s Aspergerovým syndrómom. Na druhú stranu však bolo pre mňa zaujímavé a vt'ahujúce pozorovať celú tú robotickú mechanickosť konania postavičiek.

Podľa môjho názoru sa tým režisér oslobodil od všeobecnej komplikovanosti a zložitosti postáv, čo mu umožnilo ísť si veľmi jednoducho a priamočiaro za svojim cieľom a hlavnou pointou filmu. A najmä bolo potom ľahké sa do celej situácie okolo doktora Murphyho empaticky preniesť. Skrátka, režisér tu vyzdvihol nad všetko ostatné zreteľnosť a priamočiarosť ústredného motívu príbehu, a to aj za cenu bizarného vyznenia a zvláštneho účinku na diváka.

Dilema, ktorá nemá žiadne východisko

Temnú, skl'učujúcu atmosféru filmu veľmi šikovne umocňuje predovšetkým výborná kamera. Divák sa doslova cíti, akoby kráčal hneď za postavami, pričom ľahko dokáže sledovať aj najmenšie detaily ich činnosti. To sa stáva ďalším dôvodom, prečo tu je tak uľahčené empatické splynutie s postavami, a to i napriek absencii niektorých formálnych prvkov (miestami neprírodné ticho). Bezvýchodiskovosť celej situácie okolo nešťastného doktora potom nečakane dostáva aj osobný rozmer a smerom k záveru divák čoraz intenzívnejšie prežíva, spolu s hlavnou

postavou, celú jej hrozivú dilemu, ktorá sa tu už od úvodu ťahne ako light motív príbehu. Čo sa týka hereckej stránky, ani v tomto smere nie je čo vytknúť.

Niekoľko by mohol namietnuť, že čo už len môže byť za umenie chodiť celý film ako robot s jedným výrazom na tvári, no ja sa s takýmto tvrdením nie celkom stotožňujem. Ved' predsa je veľkým hereckým nadaním vyjadriť myšlienku aj bez slov, čo v tomto prípade bolo zrejme hlavne v podaní Colina Farrella, ktorý sa pomaly, ale iste stáva dvorným hercom tohto režiséra. Lanthimosove prvé filmy boli totiž odohrané neznámymi domácimi (gréckymi) hercami a vlastne až od Homára možno pozorovať zmenu, kedy



prvýkrát do svojho filmu obsadil známych hollywoodskych hercov. Prelomom sa pritom javí film Kynodontas (2009), s ktorým vyhral prvú veľkú filmovú cenu (Cannes, 2009 - Cena Un Certain Regard).

Film, ktorý patrí k tomu najlepšiemu z nezávislých vôd

Ako som už zmienil v úvode, film neosloví každého, no tým, ktorí majú v obl'ube rôzne bizarné, ba priam až surreálne vyjadrovacie prostriedky vo filme, tento režisér dokáže navodiť pocit niečoho výnimočného a tiež niečoho, čo zostane v hlave ešte dlhý čas po projekcii.

Lanthimos vie, ako prinútiť ľuď nad nejakou témou porozmýšľať, a robí to veľmi jasne a priamočiaro. Len treba dať tej jeho bizarnej perspektíve šancu a odmena celkom iste príde. Sám za seba môžem povedať, že sa už neviem dočkať jeho ďalšej bizarnosti.

„Zabitie posvätného jeleňa poteší predovšetkým priaznivcov nezávislej scény, no vďaka bizarnosti a jedinečnej forme videnia sveta, ktorú si tento režisér od jedného filmu k druhému stále udržiava a zlepšuje, sa postupne jeho projekty dostávajú aj do povedomia konzumnejšieho diváka. Jediné mierne negatívum vidím v pomalšom tempe, ktoré tu však má svoj význam, avšak časť obecnstva môže odradiť.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 116 min

Režie: Steven Spielberg
 Scénář: Josh Singer, Liz Hannah
 Kamera: Janusz Kamiński
 Hudba: John Williams
 Hrají: Meryl Streep, Tom Hanks, Sarah Paulson, Bob Odenkirk, Alison Brie, Tracy Letts, Carrie Coon, David Cross, Jesse Plemons, Bruce Greenwood, Bradley Whitford, Philip Casnoff, Pat Healy, Matthew Rhys, Zach Woods, John Rue, Michael Stuhlbarg, Coral Peña, Austyn Johnson, Rick Holmes
 Producenti: Kristie Macosko Krieger, Amy Pascal, Steven Spielberg
 Strih: Sarah Brosnar, Michael Kahn
 Scénografie: Rick Carter
 Kostýmy: Ann Roth

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tom Hanks
 + Občasné momenty
 + Zápětka

- Dialogy
 - Rutina
 - Absence atmosféry

HODNOTENIE:



The Post: Aféra v Pentagone

ZA TAJEMSTVÍM PENTAGONU

V roce 1971 otrásl americkými médii skandál, který otrásl v základech základní práva a svobody amerického tisku. Zveřejnění utajované zprávy o válce ve Vientamu, které nechal vypracovat tehdejší ministr obrany Robert McNamara, se stalo předmětem debaty o tom, co vše je možné zveřejnit v tisku a na druhé straně co vše může vláda tajit svým občanům. Byť tuto událost zastínila o rok později aféra Watergate, Steven Spielberg se svým filmem zvláště v současnosti ukázal, že na podobné případy z minulosti je třeba nezapomínat.

A vybral si k tomu poměrně zvučný kolektiv, jehož pomocí se rozhodl tuhle historickou situaci nejen pro zainteresované publikace New York Times a The Washington Post, ale i pro celou americkou žurnalistiku vůbec realizovat. A když už máte ve filmu dvě největší herecké esa

posledních více jak dvaceti let a komerčního hitmakera a legendu Hollywoodu, čekáte od filmu jakousi úroveň. A ta se bohužel nedostavila. The Post: Aféra v Pentagone je sice více věcmi, především je ale očividnou snahu za každou cenu zaskórovat u kritiků a odborné obce – tzv. oscar bait.

Všechno jen na oko

Tím samozřejmě nechci říct, že by byla tahle novinka vyloženě špatným filmem, to nikoliv. Žádný zázrak od téhle necelé dvouhodinky v kině ovšem nečekejte.

To, co se totiž skrývá pod slupkou pravdivé události, která stála jako předloha tomuto filmu, je v podstatě slušně natočená žánrová rutina, kterou pozvedává ve své podstatě hlavně slušná audiovizuální stránka a příjemný, byť trochu se utápějící hudební doprovod

Johna Williamse. Druhým silným artiklem filmu jsou herecké výkony některých zúčastněných, kterým dominuje Tom Hanks.

Precizní ztvárnění ambiciózního šéfredaktora deníku si může s ledovým klidem přidat ke svým nejlepším rolím a opět dokazuje, že je sázkou na jistotu. Zdatně mu sekundují i ostatní členové jeho týmu, třeba takový Bob Odenkirk. Na druhou stranu trochu nechápu glorifikaci Meryl Streep (chápu, nesáhá se na ni), jejíž postava tak trochu zaostává za ostatními a dějová linka majitelky novinového média tak trochu kazí celkový spád a atmosféru filmu.

Absence hloubky

Atmosféra a spád jsou ostatně věcí samo o sobě. Filmu strašně dlouhou dobu trvá, než se rozjede. Prvních třicet minut se divák tak trochu plácá v nesourodé změti novinářiny a hereckého nácviu, aby byl pak vhozen do fantaskního objevu přísně tajné zprávy americké vlády, která rozhýbe společensko-politický skandál, který otrásl základními právy a svobodami



nejednoho Američana. Jenže ani po rozjetí hlavní aféry filmu to není úplně extraliga.

Steven Spielberg totiž místo precizně budované dobové atmosféry, ve které líčí svůj příběh, jako tomu dělal u svých předešlých filmů, naposledy pak třeba u Mostu špiónů, tentokrát jakoby pozapomněl s touto složkou pracovat a některé dílčí momenty filmu vyznívají úplně naprázdno.

Navíc dialogy ve filmu ne vždy úplně fungují a díky fragmentování jednotlivých scén filmu chybí i určitý spád, který by příběh hýbal kupředu nějakou svižnější metodou. The Post: Aféra v Pentagone tak hned v několika momentech přeshlapuje

na místě a drolí jinak zajímavou zápletku na dílčí momenty spíše než že by působila jako celistvý kus.

Rutina, kam se podíváš

Je to tak docela škoda. Ambice film jistojistě měl, předloha byla také dostatečně zajímavá pro filmové zpracování, výsledek je nicméně jen lehce nadprůměrným dramatem, kde očividně ambice a konstrukt na zalíbení se odborné obci šel na úkor kvalitního odvyprávění téhle látky. Skvělí herečtí představitelé a dílčí momenty nezachrání jinak docela rutinní podívanou. Drama na motivy skutečné události The Post:

Aféra v Pentagone najdete v nabídce českých kin od 22. února díky společnosti Vertical Entertainment. Od stejného dne je film v nabídce také ve slovenských kinech díky společnosti Formu Film SK. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„Téměř rutinní drama, které vyjma zajímavé předlohy a skvělého Toma Hankse nenabídne nic moc navíc. Od filmaře z ranku Stevena Spielberga by člověk čekal mnohem více než jen nevyrovnané a jen lehce nadprůměrné dobové drama.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 1950, 110 min

Režie: Billy Wilder

Scénár: Charles Brackett, Billy Wilder

Kamera: John F. Seitz

Hudba: Franz Waxman

Hrajú: William Holden, Gloria Swanson,

Erich von Stroheim, Nancy Olson, Fred

Clark, Franklyn Farnum, Jack Webb,

Lloyd Gough, Cecil B. DeMille, Hedda

Hopper, Buster Keaton, Anna Q. Nilsson,

H.B. Warner, Yvette Vickers, Creighton

Hale, E. Mason Hopper, Henry Wilcoxon,

Ruth Clifford, Harold Miller, Archie R.

Dalzell, Len Hendry, Danny Borza... (viac)

Producenti: Charles Brackett

Střih: Arthur P. Schmidt

Kostýmy: Edith Head

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + scenár
- + herci
- + réžia

- nič

HODNOTENIE:

Sunset Boulevard

FILM, KTORÝ OVPLYVNIL MNOHÝCH

**„Hviezdu nikto neopúšťa.
Tak sa hviezda pozná. Joe! Joe!
Hviezdy nestarnú, však?“
-Norma Desmond**

Nedávno som si pozrel film *What Ever Happened to Baby Jane?* (1962), ktorý režíroval Robert Aldrich, a ten mi prostredníctvom svojej hlavnej postavy Jane okamžite pripomenul Normu Desmond ako starnúcu a upadajúcu hviezdu nemého filmu, ktorú stvárnila Gloria Swanson v legendárnom a nezabudnuteľnom *Sunset Boulevard* od Billyho Wildera.

Dve veci sú v súvislosti s týmto filmom pritom jasné. Prvá je, že Billy Wilder možno ani len netušil, aký nesmrteľný účinok u divákov tento film zanechá, a tá druhá je, že Greta Garbo mohla až do svojej smrti ľutovať, že odmietla hlavnú úlohu v tomto projekte. Mňa by to teda

na jej mieste riadne škrelo. Myslím, že rok 1951 právom patril Billymu Wilderovi.

Slovenského a českého diváka pri slovíčku bulvár aj napriek tomu, že v origináli to znamená niečo iné, ihneď napadne rôzna mediálna špina, hlavne v spojitosti so showbiznisom. V tomto kontexte nám hrá slovenská, resp. česká interpretácia tohto pojmu celkom do karát, pretože práve to sa stalo jednou z hlavných tém tohto filmu. Mnohé vtedajšie hollywoodske hviezdy sa v ňom v rôznych narážkach a medzi riadkami spoznali a veru že nie všetci boli s takýmto účinkovaním spokojní. Napríklad aj už spomenutá Greta Garbo mala určité výhrady, keď sa vo filme zmenilo jej meno. Avšak nech sa vtedajšie hviezdy hnevali, koľko chceli, veľmi si nepomohli. Dokonca mnohí práve v tomto vidia jeden z prínosov a pozitív tohto filmu – reflektovanie a otvorená kritika na vtedajšie zákulisie

slávneho Hollywoodu, kde úspech a sláva išli odjakživa ruka v ruke s morálnym úpadkom, klamstvami, prospechárstvom a spoločenskou frivolnosťou.

Temná retrospektíva

Ako je u filmov žánru film-noir pomerne časté, príbeh je retrospektívne štruktúrovaný. Rozprávačom je práve zastrelený scenárista Joe Gillis (William Holden), ktorého si najala jedna z najobdivovanejších herečiek nemej filmovej éry Norma Desmond (Gloria Swanson).

Zadlžený autor má zredigovať jej scenár, od ktorého si dávno zabudnutá ješitná hviezda žijúca vo svojom vlastnom svete sľubuje veľkolepý návrat na strieborné plátno. Stane sa však niečo, s čím nerátala – zaľúbi sa. Mladého scenáristu si začne vydržiavať a prakticky si z neho urobí gigola. Čo je však horšie, časom začne žiarliť a byť ním majetnícky posadnutá. Snaží sa ho preto väzniť vo svojom príznačnom paláci na Sunset Bulvár ako vtáka v zlatej kletke. Spoločnosť mu tu



okrem kráľovnej domu robí už len Normin verný sluha Max (Erich von Stroheim)...

Reflektovanie pravej tváre Hollywoodu

Zaujímavosťou je, že vlastne celý príbeh funguje bez kladných postáv. Morálkou a etickými princípmi totiž neoplýva ani Joe, ktorému úloha gigola spočiatku náramne vyhovuje a vidí za tým tučný zisk, či už vo forme majetku, alebo budúcej kariéry. Z Norminho sluhu Maxa sa zas vykl'uje jej bývalý manžel a zároveň aj jej prvý režisér. Mohli by sme síce polemizovať o sympatickej jazykovej lektorky Betty (Nancy Olson), ale tej sa tu veľa priestoru

nedostávalo. Čo je však dôležitejšie a čo filmu dáva prípadne ešte i ďalší rozmer, je skutočnosť, že jednotlivé postavy sú poňaté osobne – herci akoby vo filme hrali samých seba. Napríklad herečka Gloria Swanson bola naozaj kráľovnou nemého filmu a svojho času najlepšie platenou herečkou Hollywoodu, no keď prišiel zvuk, už hrávala iba sporadicky.

Postavu sluhu Maxa – bývalého slávneho režiséra, ktorý Normu objavil – si zase zahral Erich von Stroheim, ktorý bol aj v skutočnosti slávny režisér nemej éry. Vo filme dokonca vystupuje nemenej slávny režisér Cecil B. DeMille, ktorý si tu už rovno zahral samého seba. Nostalgickú atmosféru za dobou dávno minulou ešte napríklad dopĺňajú také herecké legendy ako Buster Keaton a Hedda Hopperová. Všetci spomenutí účinkujúci si vraj natáčanie užívali, čo sa samozrejme prejavilo aj na plátne. Dá sa teda vlastne povedať, že *Sunset Boulevard* je zároveň aj akousi mučivou, nostalgickou sebakarodiou, v ktorej sa herci aleboja ukázať svetu aj svoje vlastné temné stránky a ešte sa pritom aj dobre baviť.

Buldočia vytrvalosť režiséra priniesla svoje ovocie

Niekedy k dokonalému príbehu naozaj stačí málo. Treba len dobre napísané postavy, zaujímavý nápad, chuť' zariskovať a vôľu realizovať' svoje predstavy. Presne ako to urobil Wilder s týmto filmom. Mňa osobne, okrem pochmúrnej a bezvýchodiskovej atmosféry, veľmi oslovil aj samotný retrospektívne prerozprávajúci príbeh, ktorý ako čerešnička na torte

zdobia cynické komentáre nešťastníka Joea. Je to inteligentný spôsob, ako v divákovi s približujúcim sa koncom postupne dávkovať' stále väčšiu a väčšiu bezútešnosť. Nemôžem zabudnúť ani na občasné Normine hlášky, ktoré odl'ahčeným, humornejším prístupom poukazujú na celkovú tragiku tejto postavy. Režisérovi sa majstrovským spôsobom a veľmi pútavo podarilo odkryť masku skorumpovanosti a krutej pragmatickosti filmového priemyslu – márnivosť' hereckých hviezd, producerskú svojvôľu pri presadzovaní svojich nápadov do scenára a predovšetkým ochotu l'udí zapredať' aj svoju dušu diablovi, len aby sa do tohto márnivého kolotoča filmovej brandže plného peňazí a slávy dostali.

No zároveň však aj napriek spomenutým temným stránkam showbiznisu, ktoré sa stali hlavnou náplňou príbehu, toto kultové filmové dielo vyznieva aj ako pocta a vyjadrenie obdivu k veľikánom nemej éry filmu. Ide vlastne o také sprostredkovanie a vyjavenie krásy zasadené do temného sveta plného nepekných vecí. Plným právom je preto tento film mnohými považovaný za jeden z najlepších, aký bol kedy natočený.

„Fascinujúci retrospektívne prerozprávajúci príbeh, ktorý nadobudne ešte väčší význam, keď' zohľadníme aj reálne súvislosti, na základe ktorých bol napísaný. Temná atmosféra spolu s cynizmom a jemným humorom len podčiarkujú tragiku hlavných postáv. Jeden z mála filmov, ktorému nie je čo vytknúť.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 140 min

Réžia: Francis Lawrence
 Predloha: Jason Matthews (kniha)
 Scenár: Justin Haythe
 Kamera: Jo Willems
 Hudba: James Newton Howard
 Hrajú: Jennifer Lawrence, Joel Edgerton,
 Mary-Louise Parker, Jeremy Irons,
 Ciarán Hinds, Charlotte Rampling,
 Matthias Schoenaerts, Nicole O'Neill,
 Sergej Polunin, Joely Richardson,
 Douglas Hodge, Thekla Reuten, Joel
 de la Fuente, Júlia Ubrankovics, Sakina
 Jaffrey, Sergej Onopko, Kristof Konrad,
 Makar Zaporozskij, Sasha Frolova

PLUSY A MÍNUSY:

- + komorné (nemyslím slúžky, ale že to je artovo pomalé)
- + dejovo premyslené
- + silný záver
- komorné
- príliš kliše
- pocitovo ešte dlhšie ako to i naozaj je

HODNOTENIE:



Červená volavka

VRABČICA MEDZI JAMES BONDAMI A JASON BOURNAMI

Máte doma Blu-ray prehrávač a originálny...? Alebo čo to trepem, notebook, VLC player a Atomic Blonde (2017) (stiahnuté načierno z internetov). Ok, takže teraz pustite ten film spomalene x2 alebo ideálne x4, preskočte väčšinu zábavných akčných scén a dostanete zhruba obsah Červenej volavky. To neznamená, že sa jedná o zlý film, ale... to ALE je tentoraz zvýraznené nahrubo červeným písmom a v azbuke. Najprv malé upozornenie, špionážny thriller je posledné roky môj najobľúbenejší filmový subžáner a ak za rok vidíte akurát nového Bonda či Ethana Hunta, kl'udne si niektorú ostrejšiu kritiku neprípúšťajte a bežte do kina. Volavka je totiž jednoznačne originálny počín.

Dominika Jegorovová (Jennifer Lawrence) je ruská primabalerína (ten baletný úvod ma umŕtvil viac ako

injekcia u zubára), ktorá sa stará o chorú mamu (tá má menej emócií ako profesionálny hráč pokru s obrnou tváre). Nešťastnou náhodou jej tanečný partner futbalovým šlapákom znivočí nohu a jej kariéra je na konci. Našťastie je jej príbuzný vysoko postavený agent ruskej

rozviedky, ktorá potrebuje zistiť meno krysy, ktorá donášala tajné informácie agentovi CIA Nathanielovi Nashovi (Joel Edgerton). Dominika postupuje tvrdý (v skutočnosti je to sexuálna fraška) výcvik k tomu, ako sa dostať nepriateľovi do hlavy a vytyšiť jeho najtajnejšie túžby.





Po výcviku je Dominika nasadená na agenta Nathaniela Nasha, všetko sa však zamotá, keď sa títo dvaja agenti na opačných stranách barikády do seba zamilujú (či je to len pretváрка z výcviku?) a zrada strieda zradu. Všetko dospeje do krásneho zamotaného finále, kde si divák nemôže byť ničím istý, režisér si hrá s divákom klasickú hru na mačku a myš a pointa vrcholí do prekvapivého konca.

A teraz pod'me na to, prečo mám s Červenou volavkou osobné problémy na rozdiel od V utajení (2017), ktoré je podľa mňa za posledné roky úplný etalón nadmieru inteligentného špionážneho thrilleru. Za prvé vykreslí uje Rusko ako úplne zaostalú diery, kde nemajú agenti k dispozícii ani detektor lži a vypočúvajú Dominiku smiešno-brutálne ako v komédii Prehnutí (1984, je to pecka, pozrite si to). Takéto čiernobiele naivné vykreslenie sveta si môže dovoliť James Bond a nie pomalá dráma, ktorá sa hrá na prísny realizmus.

Napriek šialene pomalému tempu (ktoré mne osobne až tak neprekáža, ale tentoraz je to ozaj ako spomalený film) je film skrz naskrz prešpikovaný naivnými klišé scénami viac ako dvojmetrové naivné ražniči. Väčšina by bola spoilery, ale len tak námatkovo spomeniem (ostriel'anému mafiánovi nie je nápadné stretnutie v bare, náhodné zrazenie dodávkou, ktoré sa udeje práve v tej najvypätejšej scéne, na očistenie agenta verného roky stačí jeden pohár a tak d'alej, a tak d'alej). Ale ako som spomínal v úvode, je ľahké si pre skvelú atmosféru, réžiu a extrémne sexy Jennifer tieto veci

nevšimnúť a urobíte najlepšie, ak sa nad to povznesiete a film si užijete. Priznám sa i bez ruského mučenia waterboardingom (v skutočnosti je to americká chuťovka, kedy vám dajú na hlavu uterák a pustia na hlavu prúd vody, takže máte nonstop pocit, že sa topíte), že ma Volavka bavila a nel'utujem tých dlhočizných 140 minút. I keď trošku prísnejšia ruka strihača by filmu len prospela.

Fascinuje ma prerod režiséra Francis Lawrenca (nie, ozaj nie sú rodina ani manželia s Jennifer) od príšerných lacne gýčových Hier o život k luxusne pôsobiacej Volavke. Film pôsobí vizuálne až barokovo veľkolepo s výrazným umeleckým citom. Aj napriek takmer absencii akčných scén

dokázal Francis udržať konštantné napätie. Jennifer i Joel tomu zdatne herecky sekundujú a rozhodne nerobia hanbu hereckým doskám znamenajúcich svet. K tomu si prirátajme mušketiera Jeremého Ironsa a môžeme konštatovať, že kasting sa naozaj podaril. Hudba je menej výrazná ako už v skôr spomínanej Atomic Blonde, ale to je zase pre mňa nadčasová záležitosť alá Tarantinove soundtracky, takže vo Volavke hudba síce nenadchne, ale ani neurazí. Ono zase 80tkové nemecké popové vypal'ovačky by k sofistikovanému poňatiu Red Sparrow asi ani nepasovali.

„Červená volavka nabieha na vlnu silných ženských filmových hrdiniek z minulého rok. Ako nakopať zadky mužským hrdinom ukázala Charlize Theron v Atomic Blonde či Noomi Rapace vo fantastickom V utajení (2017). Jennifer Lawrence je spočiatku krehkejšia ako vymenované, ale za to je jej prerod do femme fatale silnejší. Red Sparrow je pomalý atypický špionážny film, ktorý má až umelecké črty, ale vie i príjemne uzemniť brutálnymi výjavmi. Pridať na tempe, osekáť o polhodinu a vyvarovať sa klišé, išlo by kl'udne o thriller oka. Takto to ostalo na polceste, film v dačom exceluje a v inom zase horí na plnej čiare. Záleží, ako budete kritickí a všímaví, ale i napriek výhradám je film originálnym filmovým zážitkom. A to sa ráta.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Austrália, 2018, 99 min

Réžia: Michael Spierig, Peter Spierig
 Scenár: Tom Vaughan, Michael Spierig, Peter Spierig
 Kamera: Ben Nott
 Hudba: Peter Spierig
 Hrajú: Helen Mirren, Jason Clarke, Sarah Snook, Angus Sampson, Laura Brent, Eamon Farren, Finn Sclluna-OPrey

PLUSY A MÍNUSY:

+ nie je to dlhé
 + herci

- lacné l'akačky
 - nulová atmosféra
 - na konci som mal pocit, že sa takmer nič neudialo

HODNOTENIE:



Winchester: Sídlo démonov

OBČAS TREBA VYPRÁŠIŤ STARÝCH DUCHOV ZO SKRÍŇ

Počuli ste už niekedy o starobylom obrovskom sídle Winchester? Leží v San Jose a je to jeden z najväčších duchárskych domov na svete. Začala ho stavať v roku 1884 Sarah Winchester (Helen Mirren), ktorá z neho spravila šialenú spleť pristavených zákutí, izieb, chodieb a budov. Dom naplánovala a prestavovala neprestajne až do smrti. Každá nová pristavená izba bola určená pre duchov l'udí, ktorých zabili práve zbrane Winchester (asi tam niekde behá aj duch Winnetoua). Mal to byť akýsi akt očisty, kde duchovia zomretých mali nájsť svoj pokoj a nestrašit' v našom svete.

Na prvý pohľad to znie ako dokonalý námet na nový horor a taký hororový guru James Wan (V zajatí démonov) by z toho určite spravil prelomový zážitok. Podarilo sa to však i bratom Spierigovcom, ktorí minulý rok sklamali s reštartom

Saw série? Nebudem napínať miniatúrne tangáče na zadok sumo zápasníka, ako to robia práve bratia režiséri.

Suchá odpoveď znie nie. Pod'me si rozobrať, prečo Winchester nefunguje. Ale prv menší sumár deja, samozrejme bez spoilerov.

Za doktorom Priceom (vynikajúci Jason Clarke), ktorý prežil klinickú smrť i smrť svojej snúbenice a jeho život sa zacyklil v kolotoči ópia a l'ahkých diev, prichádza zástupca predstavenstva firmy Winchester. Dostáva za úlohu zhodnotiť duševný stav dedičky impéria pušiek lady Sarah Winchester (úžasná Helen Mirren), ktorá svoju apanáž z firmy vráza do neustáleho prerábania svojho strašidelného sídla. S nevôľou a vidinou tučného honorára prichádza do sídla Winchester a prapodivné vízie a zjavenia začínajú. Je pani domu

naozaj blázon alebo duše zabitých ozaj existujú a rozohrávajú svoju diabolskú hru?

Ako hororový nadšenec sa snažím byť k tomuto podceňovanému žánru často zhovievavý a od hororu čakám hlavne jednu vec. Že vo mne vyvolá pocity... či už strach, zdesenie, očakávanie zla, zhnusenie alebo čokoľvek hraničné, čo ma vyvedie z reality všedných dní. Winchester je jediný film za posledné roky, pri ktorom som tuším chytil mikropánok a to mi do ucha nonstop niekto chrúmal plný vâl'ov nachosiek. Hlavný t'ahúň filmu je natáčanie priamo v reálnom Winchester sídle (časť filmu sa natáčala priamo v dome, z ktorého je dnes turistická atrakcia, a časť v ateliéroch). Výsledok je však strašidelný asi ako hobit nora a jediný svetlý moment je chodba plná zatĺčených dverí. Bratov Spierigovcov mám síce ozaj rád, ale ako režisérov béčkových postapo sci-fi (Predestination, Svitane) so zaujímavým vizuálom, a nie ako tvorcov hororov. Budovanie strašidelnéj atmosféry im nejde a podmieňujú ju príbehu, čo je v horore zbytočné. Extrémne cítim, že chceli mať z Winchesteru film



podľa Wanovho rukopisu, ale majster duchárciny je len jeden a silené okopírovanie všetkých jeho postupov nestačí.

Celý čas sa vsádza hlavne na neúčinné l'akačky (anglicky jump scares), kedy vám sluchovod penetruje nejaká vreštiaca príšerka (ako priateľ'ka, keď zabudnete na jej narodky), čo nie je vždy na škodu, ako ukázala minuloročná Annabelle 2. Vraždiaca bábika z Dráčika však finišovala do šialeného drsného finále, zatiaľ čo Winchester úplne vyšumí do prázdna ako si'uby politika po vol'bách. Jeho tempo je síce vražedné, ale namiesto kvalitného gore, strachu či bubáka dostanete akurát vražednú nudu. Namiesto poriadneho besnenia duchov tu akurát malý chlapec s vrecom na hlave skáče hlavičky z okna a prevracia očami ako žena, ktorej nasl'ubujete v podniku ničivý zážitok a následne si vyzlečiete nohavice.

Bratia si napísali i scenár, ten je dobrý, pointa je pomerne originálna a je zábavné sledovať, kam film smeruje. Len tá omáčka naokolo je riedka ako polievka v školskej jedálni, čo k silnejšiemu zážitku nestačí. Tvorcovia sú multitalentovaní



a Peter Spierig zložil pre film i hudbu. Tá postačuje, keď dotvára atmosféru nejakým vhodným temným ambientom či škripavými znepokojivými tóninami. Ani jeden motív či podmaz mi však tentoraz neprebehol miechou a nevyvolal ani náznak zimomriavok či napätia.

Ale aby som len nekritizoval, Winchester má na horor fantastické prvotriedne áčkovie herecké obsadenie. Prenikavé modré oči Jasona Clarka (Diet'a 44, Heydrich: Muž so železným srdcom), ktorý zahviezdil naposledy práve ako ríšsky protektor v Lidiciach, a jeho ostrý herecký výkon skvelo korenšponduje s tajomnou Helen Mirren, ktorá bola asi najvhodnejšia voľba. Len ich potenciál zostal nevyužitý. Menší plusový bodík prihadzujem i za vhodne zvolený



kamerový filter a výpravu, ktoré utvárajú hodnovernú atmosféru 19. storočia.

„Winchester je nový horor od režisérov slabého JigSaw (2017), ktorý sa snaží o duchársky štýl Jamesa Wana. Režiséri až príliš silene kopírujú jeho filmové propriety a zbytočne sa snažia o originálnu pointu. Film úplne zlyháva v tempe i strašení a takýto horor je ako vyprchané virgin Cuba libre. Len kola bez bubliniek strachu, ktorá môže jemnou temnotou postrašiť slabšie dušičky, fanúšik hororu však odíde z kina sklamaný.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Taliansko / Francúzsko,
2017, 132 min

Réžia: Luca Guadagnino
Predloha: André Aciman (kniha)
Scenár: James Ivory
Kamera: Sayombhu Mukdeeprom
Hrajú: Timothée Chalamet, Armie
Hammer, Michael Stuhlbarg,
Amira Casar, Esther Garrel,
Victoire Du Bois, Peter Spears

PLUSY A MÍNUSY:

- + toskánska kamera
- + talianská romanca
- + preslnená kamera
- pomalé tempo

HODNOTENIE:

Daj mi tvoje meno

LETNÁ LÁSKA RÝCHLO VZPLANIE, ALE I VYHASNE

Letná láska je horúca. Letná láska je krátká. Letná láska je spaľujúca. Letná láska je jednoduchá. Nepotrebuje slová. Nepotrebuje peniaze. Nepotrebuje autá, domy ani dary. Vzplanie nečakane, zhorí ako plameň na vysušenej stepi a zanechá našu dušu vyprahnutú, ale so zárodokom pre semená nepoznaného a dačoho krásneho. Spomienok, ktoré vám už nikto nevezme.

Mohol by som začať recenziu na Daj mi tvoje meno silno sofistikovaným textom alá je to paralela metaforickej renesančnej nenaplnenej floskuly lásky v Bertollucioho preexponovanom filmovom vnímaní sveta, kde cestu k sebe vo svete plnom predsudkov nájdú dve stratené duše. Ale nemyslím si, že režisér Luca Guadagnino mal niečo také napísané vo svojom režisérskom itinerári. Call Me by Your Name síce určite nesie niektoré poznávacie

prvky talianskej režisérskej vlny, ale v prvom rade ide o jednoduchý príbeh jednej neobyčajnej lásky. Ísť do kina s nádejou na nejakú mohutnú vzťahovú fresku by bola

osudová chyba. Na to je film Daj mi tvoje meno až príliš komorne intelektuálny.

Začnem prvým upozornením, čím odfiltrujem rovno všetkých konzervatívne zmýšľajúcich, ktorým prekáža láska medzi rovnakým pohlavím. Nechcel som to slovo použiť ako silný a maximálne tolerantný liberál, ale jedná sa o gayromancu





(homoromanca znie asi už príliš expresívne). Takže kto odvracal tvár pri postel'ných scénach v Game of Thrones chlap vs chlap, tak tu je tiež nesprávne. Našťastie nejde o lacnú prvoplánovú agitku alá Skrotená hora (2005) a pomerne dlho sa zdá, že ani nejde o lásku medzi rovnakým pohlavím.

17-ročný Elio (Timothée Chalamet) si užíva leto v horúcom Taliansku vo vile svojich rodičov. Tí k nim pozvú na prázdniny 24-ročného intelektuálneho a prítiažlivého študenta Olivera (Armie Hammer) z Ameriky. Zdanlivo ich nič nespája, ale počas spoločných chvíľ medzi nimi preskočí iskra, čo na chvíľu zmení ich životy a spojí ich dokopy.

Spolu prežívajú klasické letné radovánky a skrývajú sa pred ostatnými nechajú precitnúť lásku a vzájomnej túžbe. Spoločné kúpanie v krištáľovo čistej

vode či pospevovanie obl'úbenej popovej pesničky v sparnej noci sú momenty, ktoré ostanú im i divákovi v pamäti.

"Nestačí, že si Žid, ešte si i teplý"

Píšu sa rané 80te roky (rok 1980). Dedinčanom v Taliansku ešte občas visí nad dverami obraz veľkého Duceho Mussoliniho. Byť Žid a ešte s opačnou sexuálnou orientáciou je rovno cestou do pekla a k totálnemu odsúdeniu. Tomuto sa našťastie režisér venuje len úplne okrajovo a symbolicky, ale všímavý divák to postrehne. Ústredným motívom je stále hlavne láska a jej nešťastný koniec. Práve záverečný rozhovor medzi Eliom a jeho otcom je tým najsilnejším z celého filmu a jeho slová si kl'udne môžete skopírovať i na Facebook ako nadčasové múdro alebo citát. Sám som si ho prehral viackrát, lebo presne vystihuje pocity straty



milovaného človeka. Daj mi tvoje meno získalo Oskara za najlepší adaptovaný scenár za rok 2017 a jeho autor James Ivory sa stal najstarším držiteľom tohto zlatého plešatca v tejto kategórii. Myslím si, že zaslúžené. Dialógy vo filme sú hýbateľom deja a nie sú to žiadne lacné presladené rečičky, na aké sme zvyknutí z hollywoodskych romancí. K tomu pomalá, farebne výrazná réžia Luca Guadagnina a máte zarobené na romantickú klasiku. Minimálne pre ešte stále utláčanú komunitu to bude určite kultový film a povinná kinojazda. Luca najbližšie plánuje remake jedného z môjho najobľúbenejších hororov, taliansky subžáner giallo Suspiria (1977), a neviem si predstaviť vhodnejšiu voľbu. Vďaka jeho výraznému farebnému štýlu a citu pre atmosféru to snád dopadne rovnako zaujímavo ako Daj mi tvoje meno a neurobí hanbu originálu.

„Daj mi tvoje meno je netradičná romanca v malej talianskej dedinke. Priamočiary príbeh jednej lásky obsahuje i jemné náznaky sociálnej kritiky a presný obraz doby. Mnohí ho prirovnávajú k tvorbe Bertolluciho, a minimálne čo sa týka použitých kamerových filtrov a zvolenej témy, určitá podoba tu je. Vo filme je hlavným posolstvom silný príbeh medzi dvoma ľuďmi o tom, ako vie byť láska krásna i zničujúca zároveň. Pre gay komunitu je návšteva kina povinnosť, ale neol'utuje ani divák, ktorý vie oceniť náročnejšie filmy.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2014 – 2017, 13 h 21 min (Minutáž: 23x35 min)

Réžia: Jan Hřebejk
 Scenár: Tereza Dusová, Iva Klestilová
 Kamera: Asen Šopov
 Hudba: Vladivojna La Chia
 Hrajú: Anna Geislerová, Jiří Havelka, Hynek Čermák, Jitka Čvančarová, Anna Polívková, Radek Holub, Jana Kolesárová, Jana Švandová, Lenka Krobotová, Jaromír Hanzlík, Sebastian Jacques, Nela Bušková, Kajetán Písářovic, Tereza Osláčková, Zdeněk Mucha, Ivan Vojnár, Jana Gýrová, Jordan Haj, Martin Sitta, Matěj Ruppert, Jiří Štědrý, Petr Čadek

PLUSY A MÍNUSY:

- + herci
- + humor
- + reálne vzťahy
- druhá séria je o chlp slabšia
- pribudne občas trápny humor

HODNOTENIE:



Až po uši 2

HŘEBEJK JE I SERIÁLOVÝ "BEJK"

Rekapitulácia 1. série (**):** Česi na rozdiel od nás Slovákov úspešne nabehli na vlnu kvalitných seriálov. Po depresívnej Pustine, ktorá sympaticky okopírovala atmosféru True Detective a vyzerala ako to najlepšie z Netflixu, tu je recenzia na úplne iný žáner. Až po uši je číro romanticko-komediálny epizodický seriál, kde sledujeme viacero vzťahov, ktoré sa najvzťahom prepletajú v živote a hľadajú si svoju cestu k láske. Kvôli recenzii na druhú sériu som nezanedbal prípravu a poctivo si pozrel i sériu prvú. Asi o siedmej ráno som s očami ako angorské morča vypol posledný diel, čo už samo o sebe svedčí o kvalitách. Je málo seriálov, ktoré dávam na jeden dšok, a tobož nie romantické a tuzemské.

Slávny režisér Jan Hřebejk si poctivo zobral celý seriál pod svoje náručie a postrážil si režírne všetky diely. Za toto

palec hore, lebo často seriály len nalákajú na slávne meno a po úvodnej epizóde to točia rozliční režiséri a kvalita dakedy kolísá. To nie je našťastie prípad Až po uši. Prvá séria spojí dokopy osud sympatického Jakuba (vlastní požíčovňu lodí na Vltave) so Šárkou (výrazna Aňa Geislerová). Osudy oboch sa nakoniec spoja v rovnakej reklamnej agentúre. Manželia Milan a Zuzana si zase prechádzajú krízou. Milan je klasický prútnikár a ohne každú, ktorá o ňho prejaví na internete záujem. Zuzana mu neveru oplatí lesbickým vzťahom s jednou Slovenkou. Zuzanina kamoška Ema (Anna Polívková zo Špindla) trpí komplexami zo svojho vzhľadu (pre potreby serialu vyzerá ozaj odpudivo) a na zoznamke si zhodou okolností narazí práve Milana, manžela Zuzany. Keďže praktikuju náhodný sex po tme v maskách – Ema ho totiž kvôli svojim komplexom presvedčí, že je známa hviezda a potrebuje ostať v

utajení – a stretávajú sa len v zatemnených izbách hodinových hotelov, dlho nikto z nich nič netuší. Po Eme zase pasie firemný itečkář Karel, ktorý je samozrejme t'ut'mák na pohľadanie i pohladenie. Hřebejk rozohráva moderný a realistický spletenec medziľudských vzťahov, náhod a citov. Nebojí sa tém ako lesbický vzťah, nemanželské dieťa, pátranie po stratených rodičoch či vymyslené tehotenstvo. Až po uši je vtípné, všetkých 13 dielov má konzistentné tempo a vyrovnanú kvalitu. Lepší a našej náture bližší seriál o vzťahoch by ste ťažko hľadali.

2. séria (***)

Spoiler alert! Druhá séria nabehla exkluzívne na HBO pár mesiacov dozadu, ale čakal som na posledný diel, aby bola recenzia kompletná (už je k dispozícii celá, čo je najlepšie). Pre fanúšikov to muselo byť dlhé trojročné čakanie, sám som doslova obe série zhltoľ za pár dní. Samozrejme je nemožné sa vyhnúť miernym spoilerom, takže ak sa na seriál len chystáte, recenzii odporúčam prečítať



až po pozretí. Nová séria nadväzuje presne tam, kde prvá skončila. Ema vychováva s Karlom Milanove dieťa, Zuzana sa rozišla s lesbickou masérkou, Šárkina mama grandiózne umrela po poslednej reklame, otec ju opäť opustil a okradol, ale dáva sa dokopy konečne s Jakubom (najsympatickejšia postava). Milan je na mizine po rozvoze, taxikárči a stretáva sa s podivnými vlastníkmi cintorína. Tí mu radia, aby začal konať ohľadom Emy a svojho dieťaťa. Karel privedie na výpomoc Eme ako pestúnu svoju mamu, ktorá má bizarné predstavy o výchove. Jakub sníva o živote na lodi, Šárka mu dáva dočasne kopačky, narazí si starého seladóna (vtipná kritika zlatokopiek), aby sa okľukou... ale vlastne nič. Do toho prichádza ešte Jakubov arogantný kamoš, aby presne ako Pytagoras zapadol do milostného trojuholníka. Prvá séria končila pohrebom, druhá končí svadbou a tá tretia je dúfam v príprave a príde skôr ako o tri roky.



Z takého hrubého načrtnutia deja môže seriál pôsobiť zmatečne, ale Jan Hřebejk je natoľko skúsený režisér, že si ho vie postrážiť. Každá postava má svoje miesto, výrazný charakter a je zapamätateľná. Vlastne, keď sa späťne obzriem, žiadna postava nie je vyslovene nesympatická a v každej si človek nájde sám seba a svoje vlastné zrkadlenie vzťahových vzostupov a pádov.

Lebo reálna láska je taká – často nečakaná, nepredvídateľná, neskutočne príjemná, ale i neludsky krutá a nechcene humorná. Scenár majú na svedomí dve ženy, Tereza Dusová a Iva Klestilová, a i vďaka nim sú dialógy medzi postavami prirodzené a zábavné. Pokiaľ ste tiež unavení z klišovitej šablóny hollywoodskej romantiky, Až po uši je presne pre vás. Humor i tempo síce v druhej sérii občas sklzávajú do mútnej vody Vltavy, ale stále je to poctivé vzťahové remeslo. Najväčším



krokom späť je pridanie klasického premiérneho situačného humoru na úkor väčšieho rozvoja postáv. Z prvej série som mal pocit výborného načrtnutia súčasných moderných vzťahov vrátane ich jemnej i bláznivej humornej kritiky.

Dvojka sa dejovo trochu zasekla na mieste a len viac menej ťaží z výborne načrtnutých a premyslených vzťahov prvej série. Nové postavy sú buď nesympatické, alebo zabudnuteľné. Hřebejk vymákol a originálnu vzťahovú romantiku prehnal telenovelovým filtrom. Celé sa to našťastie (až na pád dielov na horách) odohráva v malebných historických uličkách Prahy, mesta, ktoré sa nedá nezamilovať si.

„Trojáčkový seriál od prvotriedneho režiséra Jana Hřebejka, ktorý dokáže pohladit' na duši i úprimne rozosmiať'. Prvá séria má pomalší rozbeh, ale o to silnejší finiš a stupňujúcu kvalitu. Druhá séria je síce výrazne slabšia, ale stále je to kvalitatívne niekde úplne inde ako Ordinácie a podobné natáhané hlúposti. Komplexne hodnotím seriál ako celok na štyri hviezdičky a i pri druhej sérii som sa prakticky nenudil, i keď už nastúpil trápnejší humor a viac vzťahovej vaty. Ale tento vzťahový kolotoč vás dokáže vtiahnuť a vypl'ut' emočne vyzmýkaných až na konci a až po uši v jednotlivých partnerských príbehoch.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2018, 115 min

Režie: Alex Garland
 Předloha: Jeffrey Scott
 VanderMeer (knihy)
 Scénář: Alex Garland
 Kamera: Rob Hardy
 Hudba: Geoff Barrow, Ben Salisbury
 Hrají: Natalie Portman, Jennifer Jason Leigh, Oscar Isaac, Tessa Thompson, Gina Rodriguez, Tuva Novotny, Benedict Wong, David Gyasi, Sonoya Mizuno, Cosmo Jarvis, Crystal Clarke
 Producenti: Eli Bush, Andrew Macdonald, Allon Reich, Scott Rudin
 Střih: Barney Pilling
 Scénografie: Mark Digby
 Kostýmy: Sammy Sheldon

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Hudební složka
- + Herečky v hlavních rolích
- + Příběh
- Občasné problémy s tempem
- Místy dialogy

HODNOTENIE:



Anihilace

KONTAKT S VESMÍREM

Internetové platformě Netflix se podařil další husarský kousek. Po ulovení práv na nepříliš vydařené sci-fi The Cloverfield Paradox, ze kterého se díky obejití kin stala, i přes nepříliš působivé kvality filmu, událost letošního Superbowlu, získal exkluzivní práva na distribuci dalšího, tentokrát ještě o něco více očekávaného snímku. Po krátké distribuci v kinech se totiž přímo na Netflix dostala novinka Anihilace od Alexe Garlanda, která tak místo kin razí rovnou do počítačů, chytrých televizí a notebooků. Pokud patříte mezi předplatitele této služby, rozhodně si nenechte tuhle podívanou utéct.

Anihilace rozhodně byla jedním z těch snímků, na které čekalo poměrně dost filmových fanoušků. Přeci jen má Alex Garland za sebou jako scénárista skvosty 28 dní poté, Sunshine, Dredd a v

neposlední řadě také Ex Machina, který byl zároveň jeho režijním debutem (byť nedávno prosákl informace, že ve své podstatě má na triku i komiksovkou Dredd). Očekávání byla tedy poměrně velká. O to více překvapilo rozhodnutí snímek po omezených projekcích v Americe umístit rovnou na Netflix místo původně

plánované kinopremiéry. Naštěstí se ovšem nejedná o další produkt, pro který je tento marketingový tah záchranou (jako tomu bylo v případě přinejlepším lehce podprůměrné sci-fi The Cloverfield Paradox), ale o zajímavé sci-fi, které ale rozhodně není pro každého.

Studie charakteru

Tahle novinka totiž netáhá svého diváka příliš za ruku. Ta necelá dvouhodinka ve společnosti bioložky Leny (Natalie Portman) ihned otevírá poměrně komplikovanou





situaci, ve které se naše hrdinka nachází a rámuje tuto skutečnost samotným závěrem, kdy vysvětluje následky svého jednání počas filmu. Je ostatně zajímavé, jak Natalie Portman, která v poslední době vyzrála a prošla částečnou fyzickou proměnou, právě díky tomu dostává úplně jiný herecký projev, kde absentuje její naivita a dětská aura, která doprovázela její dřívější výkony. To má za následek vsudy přítomnou nepříjemnost a nejistotu pramenící z jejího projevu.

Není to ovšem jen Portman, která ve filmu zvládá zazářit, i její herecké kolegyně zvládají diváka zaujmout a díky příběhu jednotlivých členek expedice je divák investován do příběhu a toho, co se s nimi vlastně stalo. Je zvláštní vidět film jako je tento, který nabízí hned několik silných ženských hereckých rolí (a v podstatě jen ony) a přitom má problém zaujmout diváky širšího spektra. Hollywood a diváci se tak dovolávají něčeho, o co v organické podobě (hrdinky tohoto filmu jsou přirozené, žádná



nepůsobí nastrčeně nebo protěžovaně – což je problém, kterým trpí právě konkurence, snažící se hrát na tuhle linku) vlastně sami nemají zájem. A to je smutné, obzvláště v případě tohoto filmu, neboť se jedná o vsutku osobitou podívanou.

Pomalou, ale jistě

Může za to také přístup, kterým Alex Garland k látce přistupuje. Pomalu budované drama s vědecko-fantastickou rovinou, které se s ničím příliš nemaže, diváky v úvodní polovině filmu pomalu, ale jistě zamotá do příběhu expedice do neznáma, jen aby je v půli druhé mohlo

začít trápit děsivými, nepříjemnými a podivnými momenty, kde zůstává lidská logika stát. V dobrém slova smyslu. Ostatně řekl bych, že některé momenty hraničí až s hororem, a to je zatraceně dobře, protože ve filmu fungují na výbornou.

Anihilace tak těžší ze skvěle vybudované atmosféry, kterou jen umocňuje hudební složka tepající přesně do rytmu hutného prostředí příběhu. Připočítejte si k tomu pár momentů, kdy práce se zvukem sama o sobě vykouzlí děsivě nepříjemné momenty, o kterých si konkurence může jen nechat zdát.

Jak jsem naznačil v úvodu, tenhle mix jistojistě nesedne každému, pokud ovšem patříte mezi fanoušky sci-fi a chcete od svého filmového zážitku přeci jen něco víc než jen rozmáchlé akční sekvence a povrchní dějovou linku, pak směle do této novinky. Ta se vám totiž zaryje hluboko do paměti.

„Atmosféricky hutné, přemýšlivé a místy i docela mrazivé a děsivé sci-fi, které svým pojetím rozhodně nesedne každému. Jedná se však o jasnou volbu pro fanoušky trochu hlubších sci-fi s myšlenkou. Skvělý herecký ansámbl, výtečná atmosféra, působivá vizuální stránka a skvostná hudební složka jsou jen další argumenty, proč dát Anihilaci šanci.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie / USA, 2018, 115 min

Režie: Alex Garland
 Predloha: Jeffrey Scott
 VanderMeer (knihy)
 Scénár: Alex Garland
 Kamera: Rob Hardy
 Hudba: Geoff Barrow, Ben Salisbury
 Hrají: Natalie Portman, Jennifer Jason
 Leigh, Oscar Isaac, Tessa Thompson,
 Gina Rodriguez, Tuva Novotny,
 Benedict Wong, David Gyasi, Sonoya
 Mizuno, Cosmo Jarvis, Crystal Clarke
 Producenti: Eli Bush, Andrew
 Macdonald, Allon Reich, Scott Rudin
 Střih: Barney Pilling
 Scénografie: Mark Digby
 Kostýmy: Sammy Sheldon

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + prirodzenosť
- + herci
- + myšlienkový presah
- pomalší rozbeh

HODNOTENIE:

Mudbound

KEĎ VOJNA DARUJE NOVÝ A L'UDSKEJŠÍ POHĽAD NA SVET

"Vyzerá to tak, že aj také zlo, akým vojna bezpochyby je, v sebe skrýva niečo pozitívne. Napríklad niektorým zadubencom dokáže otvoriť oči a zmeniť ich k lepšiemu, aby sa tak na svet mohli pozrieť novým, ľudskejším pohľadom. A nakoniec ktovie, možno práve vďaka vojne sa v niektorých aspektoch mení aj celá ľudská spoločnosť k lepšiemu, v prípade rasizmu určite...."

Štyri nominácie na Oscara. Dve nominácie na Zlatý Glóbus, nakoniec sa však nepremenila ani jedna. Zdá sa, akoby okolnosti tomuto filmu nepriali získanie väčšieho úspechu, čo ma trochu mrzí, pretože si podľa môjho názoru väčšie ocenenie zaslúži. A to nielen preto, že ide o výborne formálne a technicky zvládnutý projekt, ale aj vďaka obsahovej náplni a myšlienkovému presahu, ktorý film ponúka divákovi. Zaujímavosťou pritom je, že

jednu z nominácií na Oscara (najlepšia kamera) získala Rachel Morrison, v tejto kategórii vôbec ako prvá nominovaná žena v dejinách kinematografie.

Rodinná sága plávajúca v bahne ľudskej obmedzenosti

Mudbound je vo svojom jadre rodinnou ságou, ktorá je zasadená do obdobia krátko po vojne na odlahlú farmu v Mississippi. Len pre lepšiu predstavu prostredia, v ktorom sa príbeh odohráva, po celý čas sledovania filmu ma neodbytné prenasledovala myšlienka, že ako je vlastne možné, že si niekto dobrovoľne zvolí život v takých podmienkach.

Stačilo, aby trochu zapršalo a celá oblasť sa premenila na jedno veľké mazľavé blato, pričom v lete sa k tomu pridali ešte aj komáre... Farmu vlastní rodina

McAllanovcov, ktorá časť svojich rozľahlých pozemkov prenajíma černošskej rodine Hapa Jacksona (Rob Morgan). A pretože vo svete práve zúri vojna, z oboch rodín odíde najmladší syn bojovať za oceán.

Obaja vojnu nakoniec prežijú a ako skutoční hrdinovia sa s veľkými ranami na duši vracajú domov. Návrat však nie je ani pre jedného z nich ľahký. Jamieho McAllana (Garrett Hedlund) trápia nočné mory a ťaživé spomienky, čo rieši pitím alkoholu. Ronsel Jackson (Jason Mitchell), zase s ľútosťou zisťuje, že zatiaľ čo vo vojne farba jeho kože Európanom nevadila, tu v Amerike je tmavá pokožka stále veľkým problémom a na každom kroku sa stretáva s apartheidom. Ako jediný mu rozumie iba Jamie McAllan, ktorý sa tak stáva jeho najlepším priateľom. Ich kamarátstvo sa však nepozdáva miestnym bielym starousedlíkom, vrátane vlastnej McAllanovej rodiny...



Pomalší rozbeh, ktorý má jasný cieľ

Do prvej tretiny stopáže som mal síce pocit, akoby sa film stále len rozbíhal, no bez očakávaného úspechu, avšak našťastie ma tieto prvé minúty ani nenudili, pretože tu nie je núdza o zaujímavé situácie. Hlavne počiatočné interakcie oboch rodín vzhľadom na ďalší vývoj príbehu boli z tohto pohľadu dôležité.

Toto lenivé tempo, aj keď trochu otravné, má preto svoj význam, pretože do určitej miery participuje na utváraní dejovej linky, čo sa prejaví hlavne v druhej polovici. Divák má aspoň dostatok času priblížiť sa postavám. S príchodom oboch hrdinov z frontu sa však film radikálne



presúva na vyššiu kvalitatívnu úroveň, pričom sa zrýchľuje i tempo príbehu, takže počiatočné rozpačité pocity ihneď miznú.

Niekoľko v týchto miestach príbehu som si uvedomil, že takto to asi predsa len malo byť – pomalší rozbeh, ktorý je predvojom a prípravou na niečo oveľa dramatickejšie.

Téma rasizmu v inom prevedení

Čo sa týka ostatných postáv, možno si niekto povie, že je ich tu až zbytočne veľa, no i napriek tomu, že ide prevažne o menej známe a neopozierané tváre (až na Carey Mulligan a Jasona Clarkea), ani jedna z nich po hereckej stránke nesklamala.

Aj keď celá tá južanská obmedzenosť dostala ďalší rozmer, čo sa prejavilo predovšetkým na uhrančivej, podmanivej atmosfére, z ktorej priam sálali smútok, depresia a bezmocnosť.

Vnímavejší divák tiež ľahko pochopí, že nejde len tak o obyčajné rozobratie témy rasizmu vo filme, ale že si tento film ide svojou vlastnou cestou, pričom v súčasnosti už pomerne dost' otrepaný námet sociálnej nerovnosti a rasizmu dokázala režisérka vyjadriť bez zvyčajnej nátlakovej sentimentality a všeobecnej černošskej „uplakanosti“ nad nespravodlivosťou bielych.

Všetko to bahno okolo týchto tém skrátka k divákovi vyviera veľmi prirodzene a nenútené, čo má v konečnom dôsledku aj silný emotívny dopad, najmä v závere. Film nesúdi, nie je na žiadnej strane a na nikoho netlačí, len sprostredkováva informácie a záverečné posúdenie



necháva výhradne na divákovi, čo mne osobne bolo veľmi sympatické.

Sľubná budúcnosť autorskej dvojice

Duo réžie v podaní Dee Rees a kamery, za ktorou stála už zmienená talentovaná Rachel Morrison, rozhodne príjemne prekvapilo. Ani by ma len nenapadlo, že sa tieto dve ženy budú tak skvele dopĺňať a že spolu dokážu navodiť tak jedinečnú atmosféru. Avšak *Mudbound* neponúkne divákovi iba vynikajúcu technickú úroveň, dokáže zaujať aj nenúteným a prirodzeným podaním v súčasnosti už pomerne otrepaných tém.

„Mudbound nepoteší iba výborne zvládnutou technickou a formálnou stránkou, ale jeho veľká devíza spočíva hlavne v neotrepanom a prirodzenom podaní témy rasizmu, ktorá sa v poslednom čase rozoberá stále častejšie. Preto je čoraz náročnejšie prísť s niečím sviežim. Na druhú stranu môže niekoho odradiť pomalšie tempo v úvode, ktoré však podľa môjho názoru má svoj význam.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Nemecko, 2017, 8 h 20 min
(Minutáž: 10x50 min)

Režie: Baran bo Odar
Scénár: Baran bo Odar, Jantje Friese, Martin Behnke
Kamera: Nikolaus Summerer
Hudba: Ben Frost
Hrají: Oliver Masucci, Karoline Eichhorn, Jördis Triebel, Louis Hofmann, Maja Schöne, Stephan Kampwirth, Daan Lennard Liebrenz, Andreas Pietschmann, Deborah Kaufmann, Tatja Seibt, Lisa Vicari, Hermann Beyer, Moritz Jahn, Walter Kreye, Peter Benedict, Christian Steyer, Leopold Hornung, Ella Lee, Ludger Bökelmann, Christian Patzold, Anne R... (vice)
Stih: Robert Rzesacz
Scénografie: Udo Kramer
Masky: Monika Münich

PLUSY A MÍNUSY:

- + temná atmosféra
- + scenár
- + herci
- + réžia
- náročná orientácia v príbehu

HODNOTENIE:

Dark

EXISTUJE PEVNE URČENÝ OSUD, ALEBO MÁME SVOJU BUDÚCNOSŤ VO SVOJICH RUKÁCH?

Je výborné, že streamovací gigant Netflix podporuje originálne projekty nielen v Amerike, ale aj inde vo svete. Zatiaľ desaťdielny seriál Dark je toho svetlým príkladom. Ide vlastne o prvý seriál z Nemecka produkovaný Netflixom.

Mnohí seriál Dark prirovnávajú k nedávnej hitovej seriálovej bombe Stranger Things, no podľa môjho názoru majú tieto dva projekty len málo spoločného. Oba príbehy sú mysteriózne ladené a zasadené do osemdesiatych rokov, Dark si však ide svojou vlastnou cestičkou.

Komplikovaný príbeh náročný na pozornosť

Príbeh na prvý pohľad nevyzerá veľmi zložitý. Winden je pokojné

nemecké mestečko, v ktorom sa až na pár nepodstatných incidentov už dlho nestalo nič, čo by stálo za zmienku. Zmiznutie jedného miestneho chlapca však obyvateľov vytrhne zo zimného spánku a začne sa tak horúčkovitě pátranie polície i obyčajných občanov. Nešťastná udalosť sa následne stane ešte zamotanejšou, keď si Ulrich (Oliver Masucci) všimne súvislostí s podobným zmiznutím pred 30 rokov. Avšak táto jednoduchá príbehová premisa za sebou skrýva nesmierne komplikovaný a prepracovaný viacvrstvový dej, v ktorom sa nepozorný divák stratí ako nič. Hlavná dejová linka sa rozbieha do troch rôznych časových línií, a tie si musí dať divák do súvislostí, ak si chce niečo odniesť aj z pointy. Problém preto nie je iba to, že tu vystupuje veľa postáv, omnoho náročnejšie je zapamätať si aj ich

mladšie, resp. staršie verzie a tieto tváre si správne priradiť k jednotlivým postavám hlavnej časovej roviny (súčasnosť). Miestami som mal v hlave riadny guláš.

Expresné nastolenie neodbytných otázok

Aj napriek všeobecnej zložitosti deja a náročnosti na pozornosť diváka príbeh upúta hneď od prvých minút. Napríklad hneď v prvej scéne máme možnosť sledovať tajomnú samovraždu, pri ktorej vyvstane razom niekoľko otázok, ktoré okamžite začnú dráždiť zvedavosť. Prečo? Ako? Čo to ten nešťastník napísal?... a podobne. Tie sa potom stávajú hnacím motorom mysterióznej atmosféry, ktorá, ako príbeh pokračuje, postupne graduje a vrcholí vo finálnej scéne, ktorá si ubuže zaujímavé pokračovanie tohto seriálu.

Žiadne citové vydieranie

Ani k hereckému obsadeniu nemám žiadne námietky. Všetko tu je však o osobných sympatiách. Niekomu je



napríklad postava chlapca v hlavnej úlohe (Louis Hofmann) v žltej vetrovke sympatická, niekomu zase nie.

Čo sa mňa týka, vedel by som si na jeho mieste predstaviť aj iného herca, ale zas musím uznať, že po hereckej stránke zvládol svoju postavu Jonasa Kahnwalda celkom dobre. To isté sa dá povedať aj o vedľajších detských či dospelých postavách.

V tomto smere výčnieva jedine výkon už zmieneného Olivera Masucciho, bez ktorého by seriál nebol tým, čím je. Jeho výrazná osobná charizma dodala celému príbehu ešte vyššiu mieru pútavosti.



Osobne mi bolo tiež sympatické, že sa jednotlivé charaktery nesnažili citovo vydierať diváka – ide všetko o postavy temné, uzavreté a ťažko definovateľné. A to až do takej miery, že je často náročné hoci čo i len k jednej z nich zaujať osobnejší postoj či si ju nebodaj dokonca obľúbiť. Aj tento aspekt prispieva k celkovej mysterióznej a temnej atmosfére filmu.

Zaujímavý koniec série sľubuje ešte temnejšie pokračovanie

Prvý nemecky hovoriaci seriál priamo pre Netflix rozhodne v každom smere príjemne prekvapil. Náročnejší divák, ktorý sa vyžíva v komplikovanom deji na báze rôznych časových slučiek a mysterióznych atmosférických záležitostiach, si tu príde na svoje. Pre ostatných je však práve toto jedinou veľkou nevýhodou, pretože dôraz na pozornosť je tu naozaj veľký. Podľa mojej mienky treba celý seriál pozrieť s čo najmenej prerušeniami v sledovaní, inak reálne hrozí, že sa zamotáte v deji a už sa z neho nevymotáte. Čo je však dôležité, otvorený zaujímavý koniec prvej série sľubuje ešte temnejšie divadlo v sérii druhej, ktorá je ohlásená niekedy koncom tohto roka.

„Zatiaľ desaťdielny seriál, ktorý má ambície divákovi zamotať hlavu. Ide o prepracovaný a výborne napísaný sci-fi príbeh, ktorý je navyše ešte aj zabalený do vtáhujúcej temnej atmosféry, ktorá nedá vydýchnuť. Na druhú stranu je ale tento projekt náročný na pozornosť, stačí málo a divák



sa v príbehu a v jednotlivých postavách stratí. Potom už sa to kľbko súvislostí rozmotáva len ťažko. V takom prípade pomôže iba opakovaná projekcia. "

Richard Zona



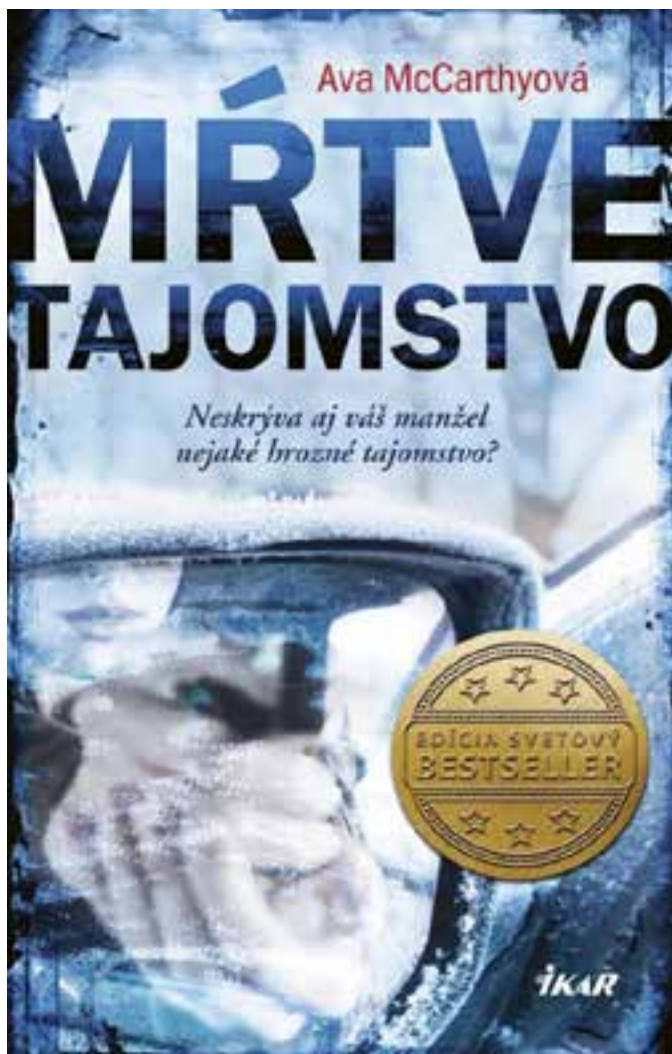
ZÁKLADNÉ INFO:

Ava McCarthy
 – Mŕtve tajomstvo

Rok vydania: 2017
 Žáner: beletria

PLUSY A MÍNUSY:

- + čitateľsky nenáročná
- klišé
- ľahko predvídateľný príbeh
- neuveriteľné charaktery

HODNOTENIE:

Mŕtve tajomstvo

VRAŽDY MÁME V RODINE

Román na hranici detektívky, krimi a trileru zachytáva život Jodie, ktorá zisťuje, že sa vydala za nesprávneho muža. Celkom prekvapivo, mŕtve tajomstvá vyplávajú na povrch. A tak sa úplne nečakane, podobne ako v týchto riadkoch, ocitnete v spleti klišé.

Príbeh hlavnej hrdinky sa začína in medias res. Jodie chce zastrelit svojho zdanelo dokonalého manžela Ethana, a potom zabiť i seba. Má na to, ako inak, správny dôvod. Domnieva sa, že Ethan zabil ich trojročnú dcéru Abby. Z „retrospektívnych rodinných obrázkov“ sa dozvieme, že Jodie sa po niekoľkých rokoch spokojného manželstva cíti manželom obmedzovaná a manipulovaná. Preto sa ho rozhodne opustiť, načo Ethan reaguje manželským okom za oko a Jodie navždy zoberie

milovanú dcéru. Polícia prípad uzavrie ako utopenie sa. Hrdinka ale žije v presvedčení, že jej manžel zabil vlastnú dcéru. Ako to v živote (a v takýchto príbehoch) chodí, nikto jej neverí. V rámci vyrovnania manželského skóre, zub za zub, Jodie chce poslať manžela do hrobu. Vražedné plány sa jej vymknú spod kontroly a ocitá sa za mrežami.

Pred nami sú „strhujúce väzenské rozhovory a opisy“ sťaby vytrhnuté z akejkol'vek kriminálky.

Jodie zaváhala, pri ďalšej otázke sa jej rozbúšilo srdce.

„Keby som potrebovala pas, vedela by si mi ho zaobstarat?“

*Dixie znova zastala: „To myslíš vážne?“
 Pohľadom skúmala Jodinu tvár a len zastonala, keď videla jej výraz.*

„Toto je fakt strelené. Vieš, čo by povedala Mama Ruth? Nebojuj proti tomu, odseď si trest a vypadni. Niečo na tom je. Ak to zahráš dobre, o pár rokov môžeš odtiaľto vypadnúť.“

Jodie odvrátila pohľad. Za pár rokov, počas ktorých bude Ethan žiť a dýchať, jeho stopa vychladne a Abby bude stále mŕtva. Zatiaľ sánku.

Dixie znova zahrešila. „Poznám ten tvoj zatiaľ výraz. Ty ma vôbec nepočúvaš, čo?“ „Potrebujem pas. A nejaké oblečenie.“ Dixie zafučala, hľadela na oblohu. Oblaky nad nimi sa sfarbili do levandul'olosliva, nafúkli sa, hrozilo, že sa spustí snehová fujavica (McCarthy, 2017, s. 70).

„Nečakaný“ zvrat do príbehu prináša novinár Novak s konšpiračnou teóriou, čo sa skutočne stalo. Vravíme si, ak to takto naozaj bolo, naložila si si, Ava McCarthy, keď to budeš na konci vysvetľovať. Máš, ako ti to povedať, isté logické diskrepancie. Záranky sme nečakali, záranky neprišli. Jednoducho, nevyšlo, nedotiahlo sa. Ale nezabudlo sa napísať, že všetci žili šťastne až na veky večité.

Bonus pre lúskajúcich čitateľov, autorka čitateľa „zaskočí“ na pol strany – odhalí mŕtve tajomstvo (čitateľ ho ale už niekoľko kapitol tušil). Čitateľ predýcha, zamyslí sa, kde boli vysvetlené nejasnosti z úvodu – neboli – a dočíta happy ending.

Mnohé internetové komentáre označujú román za čitateľsky strhujúci a výnimočný, v ktorom Ava McCarthy preukázala svoje pisateľské majstrovstvo. Pre niejedného je kniha pútavá a ľahko sa čítajúca. Pre autorku recenzie nezaujímavá nielen dialógmi, ale aj opismi, a zároveň tak veľmi predvídateľná. Od svetového bestselleru očakávala omnoho viac. Avšak knihe neodopiera nevšednosť príbehu. Na druhej strane, to, čo sa jej pričílo najviac, boli vylíčené postavy a neuveriteľnosť jednotlivých charakterov.

Teda na stole je rozhodnutie, kúpiť si knihu s nálepkou „svetový bestseller“, cez klišé sa dostať k odhaleniu „veľkého mŕtveho tajomstva“ (stačí si prečítať záverečné kapitoly) a ne/tešiť sa, že máte v knižnici rýchlo prečítaný „svetový bestseller“. Alebo si uvedomiť, že v podstate je všetko (vrátane týchto riadkov) okolo nás klišé.

„Oddychové čítanie na cesty hromadnou dopravou. V príbehu sa nestatíte vďaka predvídateľnému deju a jednoduchému štýlu.“

Margita Vojtkuláková

ZÁKLADNÉ INFO:

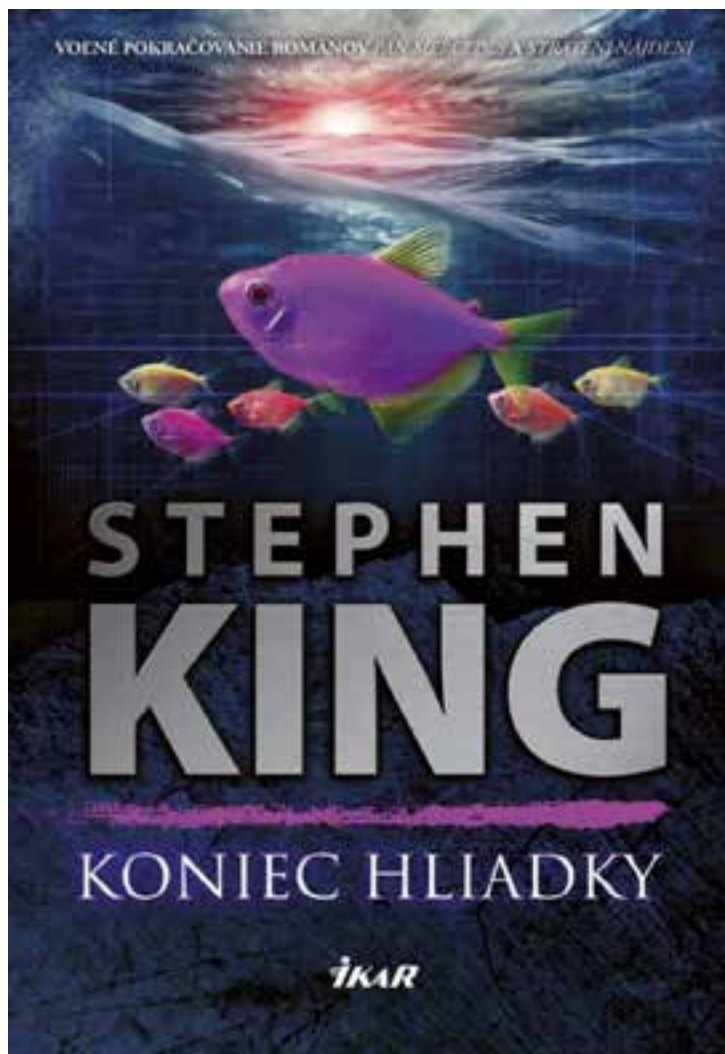
 Stephen King
 – Koniec hliadky

Rok vydania: 2017

 Žáner: dobrodružstvo, trilény, krimi,
 detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

- + napínavý dej
- + známe hlavné postavy
- + krátke kapitoly a rozdelenie knihy na viac častí
- + zaujímavá obálka knihy
- slabší záver

HODNOTENIE:


Koniec hliadky

ZASTAVTE VRAHA S MERCEDESOM

Pokračovanie Pána Mercedes a Stratených nájdených sa odohráva desať rokov po útoku Bradyho Hartsfielda. Kto čítal Pána Mercedes, určite vie, ako neslávne skončil Brady, známy ako vrah s mercedesom. No po rokoch strávených v nemocnici a podávaní experimentálnych liekov sa preberá, aby dokončil, čo začal. Proti nemu stojí poslednýkrát Bill Hodges, detektív na dôchodku spolu so svojou kolegyňou Holly Gibneyovou. Dámy a páni, fanúšikovia Stephena Kinga, máte sa na čo tešiť. Koniec hliadky je blízko.

Z kómy sa prebral ešte silnejší a hrozivejší. Svojou chorou mysl'ou dokáže hýbať predmetmi v nemocničnej izbe, strašiť personál a po úmornom tréningu aj prenikáť do mysle jednotlivcov, aby ich dohnal k samovražde. Brady Hartsfield sa chystá dokončiť, čo začal pred mnohými rokmi. Plánuje, ako sa Hodgesovi

pomstíť za to, že ho pred niekoľkými rokmi zastavil. O život už pripravil niekoľkých ľudí, ktorých sa mu predtým nepodarilo zabiť, a jeho odveká fascinácia samovraždami mu vnukne nápad, ako to všetko spraviť. Hoci sa nemôže veľmi hýbať, pomocou novoobjavených mentálnych schopností vytvorí plán, ktorý ho má zapísať do krvavej histórie.

Po prečítaní anotácie som bola spočiatku skeptická. Naznačené „sci-fi“ riešenie nekorešpondovalo s dovtedy reálne vyobrazeným príbehom. To sa však zmenilo, akonáhle som začala knihu čítať a chápať majstrovstvo Stephena Kinga. Hlboká poklona. V knihe sa vcelku nereálne vraždenie pomocou mentálnych schopností stalo realizovateľné a rovnako ako kniha Pán Mercedes, aj Koniec hliadky bude v nadšených čitateľoch Kinga rezonovať ešte hodnú chvíľu po dočítaní.

Dej je od začiatku napínavý a vhodí vás rovno do prítomnosti, kedy vrah Brady je zavretý na klinike a spríada svoje plány na dokončenie svojho šíaleného plánu.

Odkedy som prečítala zopár kníh od Stephena Kinga, očakávam od jeho ďalších kníh určitú úroveň napätia a zápletky, ktorej rozuzlenie ma doslova šokuje a priklincuje ku knihe, pokiaľ ju nedočítam. Tak to bolo aj v prípade tejto knihy.

Čitateľom ale odporúčam najprv si prečítať Pána Mercedes a až potom sa pustiť do Konca hliadky. Predchádzajúca čitateľská skúsenosť s hlavnými charaktermi mi pomohla vžiť sa do kože postáv a knihu som čítala stranu za stranou. Napätie sa stupňovalo striedaním rozprávania raz zo strany vyšetrovateľov a raz zo strany „zloducha“ príbehu.

Kniha nemá zdĺhavé kapitoly a je rozdelená na viacero častí. Práve nevelké kapitoly a striedavé vnímanie reality zo strany dobra a zla ma (v dobrom) nútili dočítať knihu vo veľmi krátkom čase. Štýl, akým je kniha písaná, drží čitateľov v napätí až do samého konca.

Klobúk dole pred Kingovým majstrovstvom príbehu. Hlavní hrdinovia si zo začiatku nevedia spojiť súvislosti medzi tým, čo sa deje s ľuďmi v meste, a komatóznym vrahom s mercedesom. Výborne premyslený naratív rozhodne zaujme a tak ako mne, aj vám prilepí ruky i oči ku knihe.

Azda jediným mínusom tejto skvelej knihy je jej záver. Akcia a vypäté situácie príbehu rozhodne presvedčia čitateľov o kvalite textu z pera Stephena Kinga. Celú fiktívnu časť autor poňal veľmi realisticky a knižná chémia je výnimočne presvedčivá, ale koniec príbehu ma sklamal. Očakávala som fenomenálny záver, ktorý by mi nedal dýchať.

No celkový dojem z knihy určite nesklame a odporúčam ju nielen fanúšikom kráľov hororových príbehov, ale všetkým, ktorí majú radi intenzívnu akciu a neutíchajúce napätie sršiacie zo všetkých stránok.

„Napínavý záver trilógie v podobe tejto knihy, vás nenechá na pokoji, kým sa nedostanete na jej úplný koniec.“

Katarína Hužvárová



COKY





JURAJ! Ty si sa nám vrátil!
Rozprávaj, čo si zažil na cestách,
ty stará vojna?



...To však
nie je
hlavný
dôvod,
prečo
som sa
vrátil...

Aleee, všeliaké dobrodružstvá, raz vám o nich
určite porozprávam...

...Koho sa to týka,
bude vedieť čo je
vo veci... SYNDYKÁT
vyhlasuje KÓD 9!



POKRAČOVANIE
NA BUĎ ÚČE