

GENERATION



NOVINKA NA TRHU
MSI GS65 Stealth Thin
.....



HRA MESIACA
God of War
.....

VIDELI SME
Ready Player One:
Hra sa začína
.....

3 SÚŤAŽE





Editoriál

Postupné kroky

Stav 1st party hier od Microsoftu nie je bohvieaký. Zatváranie a reštrukturalizácia, zmeny na vedúcich postoch sa v hernej divízii Microsoftu dejú už nejaký ten piatok, no výsledkov zatiaľ veľa nevidíme. Áno, máme tu stálice v podobe Forzy, Halo, Gearsov, no to sa začína trochu máliť. Hlavne v porovnaní s konkurenciou. Za každý diel Gearsov je tu niekto kvalitatívne exkluzívne od Sony a niekto od Nintendo. A to na priláhanie nových hráčov nestačí.

Na druhej strane sa zdá, že Microsoft na to ide trochu inak. A rastúce zisky Xbox divízie hovoria jasnou rečou. Xbox Game Pass, EA Access, a hromada ďalších služieb zabezpečujú stály prísun peňazí za kvalitné služby zákazníkom. Či to však bude stačiť aj smerom do budúcnosti bez toho, aby 1st party štúdiá začali produkovať minimálne zlomok z toho, čo sa dostáva hráčom na konzolách PS4 a Switch.

Ale veď uvidíme na E3...

...a nebojte sa, E3 budete môcť prežiť s Gamesite.sk, tak ako po minulé roky. Je to tu, najväčšia herná udalosť, aj keď každým rokom menšia. A my vás o všetkom podstatnom budeme informovať. A dovedy? Máte tu Generation s kopou zaujímavých článkov a recenzií.

Takže vám prajem príjemné čítanie.

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal
design

kingston
TECHNOLOGY

intel

logitech

GIGABYTE

msi

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

EXKLUZÍVNE NA WWW.GAMEEXPRES.SK





H1Z1

Krstný otec všetkých battle royale titulov vás pozýva na svoju open beta párty, ktorá začína 22. mája.

Zo sl'ubovaných novínok v novej verzii treba spomenúť viditeľne prerobenú ovládaciú schému, aktualizovaný inventár a lúčovité menu pre vyberanie zbraní. Nesmieme však zabudnúť ani na upravený mechanizmus zbierania lootu či vylepšený HUD systém. Zo zatiaľ dostupných informácií však vyplýva, že vaše remeselné

zručnosti si v tejto verzii neprevetráte. Takzvané „craftovanie“ bolo z konzolovej edície hry odstránené.

Popri týchto zmenách sa do hry zavádza aj zrýchlená spotreba benzínu pri riadení vozidiel, pričom pri airdropoch môžete očakávať zvýšenú intenzitu skupinových prestreliek.

Na začiatku každej hry budú mať hráči obmedzený prístup k šiestim zbraňam základnej úrovne. Svoju výbavu si budú

môcť vylepšiť plienením masových airdropov, ktoré budú obsahovať nielen výzbroj ťažšieho kalibru, ale aj vysoko odolnú nepriestrelnú vestu.

Po novom vám získaný armor dodá bonus v podobe doplnenia HP.

Drkotanie z rádia a signálne majáky vám naznačia, kde sa nachádzajú vzácne debničky, ktoré ukrývajú zbrane a ďalšiu výbavu druhého a tretieho stupňa.



HOTS

Deckard Cain

Ak obľubujete „healerov“, táto správa vás istotne poteší! Už tento mesiac počítajte svojou návštevou bojišťa v hre Heroes of the Storm nový hrdina Deckard, The Last Horadrim.

Pôjde o veľmi dobrého podporného hrdinu, za ktorým stojí veľmi silný príbeh. Tohto charizmatického starca môžete poznať z hernej série Diablo, kde sa objavila jeho hláška: „Hello, my friend. Stay awhile and listen,“ ktorá utkvela v pamäti nejedného hráča. Okrem healovania ponúkne aj širokú škálu podpory pre celý tím – buď posilňujúco, alebo pre znepriemňovanie života nepriateľom.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...už 17. júla sa rozhodli vývojári odstrániť z Monolithu zo Shadow of War kompletne všetky mikrotransakcie.

Do tohto dátumu odporúčajú hráčom využiť nazbierané platené meny a všetky truhlice s plateným obsahom.

■ ...veľa ľudí tomu neverilo, no Spidermana sa naozaj dočkáme ešte tento rok.

Pôjde o Playstation 4 exkluzivitu a dočkáme sa jej už 7. septembra 2018. Dovtedy ju ešte určite uvidíme na E3.

■ ...štúdio Rebellion, ktoré má na svedomí napríklad Sniper Elite a trilógiu Zombie army, nám predstaví svoj nový titul už v 28. augusta.

Pôjde o kooperatívnu striedačku pre 1 – 4 hráčov v štýle 30.-tych rokov.



Bioshock

Séria pokračuje

Prípravy novej hry naznačilo štúdio Kotaku vo svojom článku How The Makers Of Mafia III Lost Their Way.

Z tých má niekto údajne pracovať v tajnom štúdiu v San Franciscu na novom BioShocku, známeho pod kódovým označením Paradise. Táto prekvapujúca informácia nebola hlbšie rozoberaná do detailov, a tak dokopy vieme zatiaľ len to. Taktiež môžeme predpokladať, že na novom BioShocku sa nebude podieľať jeho tvorca Ken Levine, ktorý už má svoje vlastné štúdio Ghost Story Games, kde stále pracuje na jeho zatiaľ nepredstavenej sci-fi strielke.

Serious Sam

Bol ohlásený nový Serious Sam 4: Planet Badass. Oživuje sa tak legendárna séria, ktorá prináša kultovú akciu, masívne hordy nepriateľov či výbušné zbrane. Vidieť ho máme už na E3.



PUBG

Komunita už dlhšie žiadala od vývojárov PUBG, aby do hry pridali možnosť vyberania map. A konečne sa ho dočkáme! Presný dátum implementovania tohto mechanizmu do hry zatiaľ nezverejnili.



CoD WW2

Do najnovšieho Call of Duty putuje nádielka nových zbraní: Type 5, Sterling, Type 38, M2 Carbine a ITRA Burst. Zatiaľ nevieme, kedy presne sa ich dočkáme, ale má to byť už čoskoro.



Lawbreakers

Vyzerá to tak, že skoro každá hra si chce uchmatnúť kúsok Battle Royal mánie. A inak na tom nie je ani Lawbreakers. Battle Royal bude dostupný ako samostatná hra a rovnako ako Fortnite bude zdarma.



Acer Nitro 5



Acer predstavil najnovší prírastok do svojej hernej rady Nitro 5, ocenenej pre svoj elegantný štýl a vynikajúci výkon a zameraný na príležitostných hráčov.

Navrhnutý pre skvelý výkon a ovládanie

Acer Nitro 5 je dodávaný s najnovšími procesormi 8. generácie Intel Core i7 a Intel Core i7+, ktoré ponúkajú vylepšený šesťjadrový dizajn a kladú dôraz na špičkový výkon. Používatelia vďaka tomu neprídu ani o snímok a môžu byť počas prebiehajúcej akcie neúnavní. Nechýba ani pamäť Intel Optane, ktorá zvyšuje rýchlosť odozvy a zrýchľuje načítanie súborov. Grafika NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti umožňuje skutočne úchvatný grafický zážitok. Na notebooku Nitro 5 je k dispozícii NVMe PCIe SSD s kapacitou až 512GB, čo je dostatok priestoru pre aplikácie a hry a môžete sa spoľahnúť na ich mimoriadne rýchle načítanie. Notebook Nitro 5 je vybavený až 32GB pamäte DDR4. Na bojovom poli monitoruje nástroj Acer NitroSense stav CPU/GPU, zatiaľ

čo technológia CoolBoost upravuje rýchlosť otáčania ventilátorov pre optimálny výkon. Karmínovo červený priestor medzi päťmi krásne ladí s futuristickým dizajnom podsvietené klávesnice, zatiaľ čo 15,6" Full HD IPS displej poskytuje skvelý obraz s ostrými detailmi.

Vzrušujúce audio a bezdrôtový gigabit

Vysoko kvalitný zvuk, ako základný komponent na hranie hier, zaisťujú okrem iného technológia Dolby Audio Premium a Acer TrueHarmony spoločne s jemne vyladenými reproduktormi. Notebook Nitro 5 je vybavený Wi-Fi Intel 9560 2 x 2 802.11ac ponúkajúcou gigabitové bezdrôtové pripojenie a tým aj výkon zlepšujúci hranie, streamovanie a komunikáciu. Nechýba ani množstvo portov vrátane rýchleho USB-C, HDMI 2.0 a gigabitového ethernetu, takže budú používatelia pripravení na každú misiu či už doma, alebo na cestách.

Acer Nitro 5 bude k dispozícii v máji za ceny od 799€.



Logitech G Pro

Headset Logitech G PRO ako najnovší prírastok do rodiny profesionálnych herných zariadení Logitech G PRO je odolávaný, pevný a nanajvýš pohodlný. Špičkový zvuk zaisťujú drivers Logitech G Pro-G, vynikajúcu zvukovú izoláciu okolia zaisťujú náušníky z koženky a o křišťáľovo čistú komunikáciu sa postará kondenzátorový mikrofón profesionálnej úrovne. Vďaka tomu, že je zvuk headsetu veľmi kvalitný a čistý, budú hráči počuť každý krok nepriateľa s 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. Nový headset Logitech G PRO je kompatibilný s počítačmi, hernými konzolami (vrátane Xbox One, PlayStation 4 a Nintendo Switch) a mobilnými zariadeniami. Očakáva sa, že headset Logitech G PRO bude na trhu k dispozícii už čoskoro za odporúčanú maloobchodnú cenu 99.99€.



Roccat Horde AIMO

Horde AIMO je vybavená klávesmi Membranical, ktoré kombinujú výhody mechanických a membránových kláves, a tak poskytujú presné, responzívne, rýchle a zároveň tiché stlačenia.

Klávesnica taktiež disponuje piatimi makro klávesmi a multizónovým RGB osvetlením

prispôsobiteľným v 16,8-miliónoch farbách. Plne programovateľné koliesko a príslušné multimediálne klávesy poskytujú rýchle a intuitívne ovládanie osvetlenia, jas, rozlíšenie, hlasitosti a pod. Výrazne nižšie klávesy zaručujú, že nedôjde k žiadnym nechceným stlačeniám. Roccat Horde AIMO Membranical je dostupná za odporúčanú cenu \$99,99.

Zalman HPS500



Slúchadlá Zalman HPS300 patria k najpredávanejším na trhu. Nový headset Zalman HPS500 si z týchto slúchadiel berie to najlepšie a prináša 40mm meniče, uzatvorenú konštrukciu, nastaviteľný mikrofón a 2,35m kábel. Jeho doporučená koncová cena je 19€.

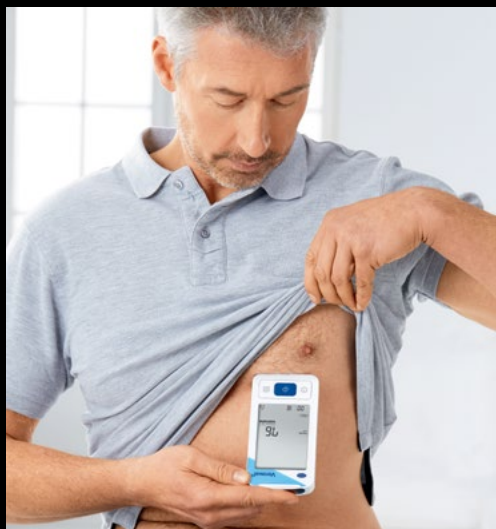
ADATA XPG SPECTRIX D41

Nové pamäte prinášajú rýchlosti až 4600MHz a nastaviteľné RGB osvetlenie pre vylepšenie každej hernej zostavy. XPG SPECTRIX D41 podporuje platformy Intel X299 a AMD AM4/Ryzen a na trh príde v dvoch farebných prevedeniach, Crimson Red a Titanium Gray.

Genesis Titan 750



Genesis Titan 750 je novinkou v produktovej rade PC skriní Titan. Priaznivá cena, dizajn, kvalita prevedenia, štyri farebne podsvietené ventilátory aj celkový pomer cena výkon predstavujú jej základné výhody. Jej odporúčaná koncová cena je 39€ s DPH.



Veroval Tlakomer s EKG

Novinka v domácej diagnostike, ktorá skontroluje nielen krvný tlak ale aj rytmus srdca.

V dnešnej uponáhľanej dobe pomáha kdekoľvek a kedykoľvek sledovať tri hlavné faktory zodpovedné za infarkt a mozgovú mŕtvicu - vysoký krvný tlak, nepravdivý srdcový tep a fibriláciu predsiení. Slúži aj na rozpoznávanie raného príznaku porúch prekrvenia či zápalov srdcového svalu. Činnosť srdca meria pomocou dvoch senzorov po stranách prístroja, ktoré sa buď jemne držia bruškami prstov alebo sa priložia priamo k srdcu na dobu 30 sekúnd. Namerané hodnoty spracováva a hodnotenie zobrazuje pomocou zrozumiteľných ikon na obrazovke. Po pripojení k počítaču či tabletu (USB / Bluetooth) údaje z pamäte spracováva aplikáciou a Veroval medi.connect. Výsledné tabuľky a grafy možno vytlačiť alebo zaslať emailom lekárovi.

Zakúpiť ho možno v lekárňach i na internete. Odporúčaná cena 188,90 eur.

Osobná váha Veroval

Váha s moderným dizajnom ponúka celý rad užitočných analytických funkcií. Zisťuje telesnú hmotnosť, BMI index, podiel telesného tuku a svalového tkaniva, hmotnosť kostí, podiel vody.

Vedie záznamy pre štyri osoby, môže sa tak stať kontrolórom pre celú rodinu. Displej je odnímateľný, s rádiovým pripojením, sledovať údaje tak možno pohodlne držiak ho v ruke. Všetci, ktorí zápasia s nejakou formou nadváhy, ocenia aj automatické určenie ideálnej hmotnosti a vhodného kalorického príjmu. Váhu možno pripojiť aj k počítaču alebo smartfónu a cez aplikáciu Veroval Medi.connect sledovať históriu svojich pokrokov. Zakúpiť ju možno v lekárňach i na internete. Odporúčaná cena 73,90 eur.



Fitness náramok Veroval

Stráži pohybovú aktivitu, ktorú si môžete ľubovoľne nastaviť. Rozlišuje režimy chôdza a beh, plávanie, jazda na bicykli.

Náramok pri nich vedie presné záznamy spaľovania kalórií, dĺžky aktivity a prejdenej vzdialenosti. Je vodotesný do hĺbky 30 metrov, má funkciu krokomera, stopiek a priebežne zobrazuje spaľené kalórie. Vďaka umiestneniu na zápästí dokáže merať aj tep. Okrem analýzy fyzickej aktivity možno jeho technológiu využiť aj na komplexnú analýzu spánku. Získané údaje možno prostredníctvom technológií Bluetooth alebo adaptéra USB preniesť do smartfónu, tabletu či počítača a pomocou aplikácie alebo softvéru Veroval medi.connect z nich možno vytvárať analýzy a záznamy, zdieľať alebo uchovávať v elektronickej podobe. Kúpiť ho možno v lekárňach a predajniach zdravotníckych potrieb. Odporúčaná cena je 69,90 eur.

Kingston Digital úvadza SSD UV500



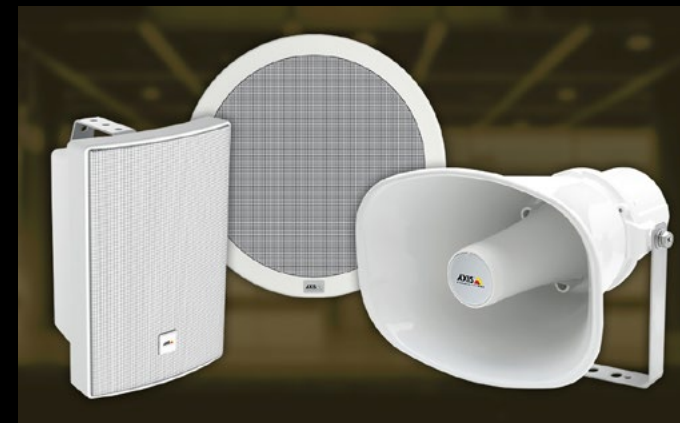
Kingston Digital, Inc., dcérska spoločnosť Kingston Technology Company Inc., oznámila zahájenie dodávok nového produktového radu UV500 SSD.

Dostupný v rôznych formátoch, bude rad UV500 prvým SSD s podporou 3D NAND od spoločnosti Kingston, ktorý ponúka

šifrovanie celého disku. UV500 je riadený radičom Marvell 88SS1074 a v kombinácii s 3D NAND Flash poskytuje neuveriteľné rýchlosti čítania a zápisu až do 520 MB/s a 500 MB/s, čo je 10× rýchlejšie než pevný disk s rýchlosťou rotácie platní 7200RPM. UV500 dramaticky zlepšuje celkovú schopnosť systému reagovať s neuveriteľným časom bootovania, načítania a prenosu dát, pričom bez pohyblivých častí je oveľa menej pravdepodobné, že zlyhá (v porovnaní s mechanickými pevnými diskmi). UV500 chráni citlivé dáta s 256-bitovým AES hardwarovým šifrovaním a podporuje aj TCG Opal 2.0. K dispozícii je v troch rôznych formátoch (2,5", M.2 2280, mSATA), aby mohol byť použitý v akomkoľvek klientskom systéme. UV500 je ideálny ako jednotka pre bootovanie alebo pre primárne ukladanie dát, pretože je k dispozícii v kapacitách 120, 240, 480, 960 a 1920 GB.

SSD disky UV500 majú päťročnú obmedzenú záruku a vyznačujú sa vyhlásenou spoľahlivosťou značky Kingston. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.kingston.com.

Vplyv hudby na zákazníka



Neoddeliteľnou súčasťou každého kamenného obchodného priestoru je hudba. Hudba efektívne formuje obchodný priestor, a vedecká znalosť toho, čo prináša emócie zákazníkov prináša osvedčenú metódu vytvorenia priestoru, v ktorom vaši zákazníci budú chcieť tráviť čas.

Pre predajcov, ktorí musia konkurovať on-line obchodom, je rozhodujúce vytvoriť fantastický zážitok pre zákazníkov v ich kamennom obchode. Ako kontrast s čisto digitálnymi nákupnými skúsenosťami sa maloobchody snažia vytvoriť bezproblémový zážitok pre zákazníkov, ktorí prechádzajú z digitálneho na fyzický spôsob nákupu. Napríklad IKEA investuje do menších vzorkových predajní, kde majú zákazníci možnosť fyzického kontaktu s produktami priamo z výroby, ktoré si môžu

objednať a nechať si ich doručiť po zakúpení. Všetci vieme, že hudba ovplyvňuje náš mozog rôznymi spôsobmi. Na rozdiel od vizuálnych prvkov, ako písma alebo farby, je však oveľa ťažšie posúdiť hudbu. Ako sa môžete rozhodnúť, či je hudba správna pre vašu značku? Ako môžete definovať zvuk svojej značky?

Ak sú vizuálne komponenty tvárou obchodu, hudba je jeho hlas. Hudba je pre vašich zákazníkov oveľa viac než zábava – je to tón a duša značky, ktorá zákazníkom hovorí o tom, kto ste. Zhoda v osobnosti vášho podnikania s výberom správnej hudby môže zvýšiť zisky a vyzdvihnúť identitu vašej značky, ale nie je to ľahká úloha.

Je zrejmé, že hudba, ktorú hráte, musí zodpovedať očakávaniam zákazníkov. Ak máte kvetinárstvo a ľudia chcú chodiť okolo a cítiť ruže, nemôžete hrať death metal! Ľudia sa nebudú cítiť harmonicky. Budú tak stresovaní, že výrobky ani nebudú vidieť. To znamená, že sa nezastavia, a to znamená, že stratíte zákazníka, prípadne si len rýchlo kúpia kvety, ktoré chcú, a rýchlo utečú. To je jeden z najdôležitejších aspektov používania hudby na vytvorenie správnej atmosféry. Výskum ukazuje, že čím dlhší čas zákazníci strávia vo vašom obchode, tým je pravdepodobnejšie, že budú kupovať viac. Vstupujú do vášho obchodu, aby si kúpili džínsy, ale ak zostanú, môžu tiež objaviť tričko a pár ponožiek. Čím dlhšie zostanete v obchode, tým je pravdepodobnejšie, že objavíte nové produkty. Hudba zohráva ústrednú úlohu pri povzbudzovaní zákazníkov k zotrvaní v predajni.

Toto je mimoriadne vzrušujúca oblasť, ale doteraz sa uskutočnilo veľmi málo výskumu.

>> VÝBER: Lukáš Plaček



David Leitch na roztrhání

Režisér David Leitch je v poslednej dobe na roztrhání. Poté co s Chade Stahelskim natočil Johna Wicka nastal v Hollywoodu o dvojici enormní zájem. Zatímco Stahelski u série s Keanu Reevesem zůstal (a jen chvíli laškoval s remakem Highlandera), Leitch se pustil do komiksové adaptace Atomic Blonde: Bez lítosti. Od ní si ho pak vytáhl Ryan Reynolds pro dvojku Deadpoola, která už zanedlouho dorazí i k nám do kin. Co se

týče ale dalších projektů, má Leitch celkem narváno. Bylo totiž oznámeno, že se ujme režie plánované filmové adaptace hry The Division, ve které se objeví Jake Gyllenhaal a Jessica Chastain. Vedle toho už nějakou dobu připravuje pokračování Atomic Blonde, které by se mělo tentokrát odehrávat během 90. let. Nyní mu však přistál na stole další projekt, na který dojde s největší pravděpodobností ze všeho nejdříve. Upsal se totiž spin-offu Rychle a zběsile Hobbs and Shaw, který má naplánovanou premiéru na 26. červenec 2019.

Castingové a filmové novinky:

- Sam Rockwell se objeví vedle Scarlett Johansson ve filmu Jojo Rabbit.
- Série Rychle a zběsile se dočká animovaného seriálu na Netflixu.
- Kevin Feige připustil, že Marvel zvažuje film na motivy komiksu Eternals.
- Začal se natáčet snímek The Good Liar s Ianem McKellenem a Helen Mirren.
- Pokračování Spider-Man: Homecoming se bude z části odehrávat v Evropě.
- Ve věku 48 let zemřel herec Verne Troyer.
- Seriálový Zaklínač se nejspíš na Netflixu objeví až v roce 2020.
- Michelle Yeoh a Selina Lo se objeví v novince Joe Carnahana Boss Level.
- Masters of Universe našli nové režijní vedení v režijním duu The Nee Brothers.
- Taron Egerton si zahraje Eltona Johna ve filmu Rocketman.
- Jesse Plemons a Edgar Ramirez si zahrají záporáky v nové disneyovce Jungle Cruise.
- Remake seriálu Utopia o který se stará Gillian Flynn, dostal zelenou od Amazonu.
- Německé dráma Náš vůdce z roku 2008 se dočká seriálového remaku na Netflixu.
- Ed Skrein si zahraje záporáka v pokračování

- filmu Zloba – Královna černé magie.
- Přípravuje se čtvrtý díl akční série xXx.
- Steven Spielberg jedná o tom, že by se ujal komiksové adaptace Blackhawk.
- Amanda Seyfried a Milo Ventimiglia se objeví v hlavních rolích filmu The Art of Racing in the Rain.
- Cathy Yan bude režírovat Margot Robbie ve filmu Birds of Prey.
- Domhnall Gleeson jedná o hlavní roli ve filmu The Kitchen.
- John Lithgow a Hugh Dancy se objeví v novince Mindy Kaling Late Night Comedy.
- Jason Clarke si zahraje hlavní roli v remaku hororu Hřbitov domácích zvířátek.
- James McAvoy a Bill Hader jednají o své účasti v pokračování hororu To, které by se mělo soustředit na druhou část předlohy.
- Natáčet by se mělo začít teď v létě.
- Kristen Bell se objeví v hlavní roli komedie Fantasy Camp.
- Jet Li a Gong Li se objeví v hrané verzi pohádky Legenda o Mulan.
- John Krasinski jako svůj další film natočí sci-fi Life on Mars.
- Sacha Baron Cohen se objeví v hlavní roli minisérie The Spy na Netflixu.
- Damian Lewis si zahraje starostu Toronta

Roba Forda ve filmu Run This Town. Allison Janney a Jim Gaffigan se objeví v rodinném dramatu Troupe Zero.

Změny v datech premiér:

- Třetí Jumanji se dostane do kin příští rok během Vánoc.
- 27. září 2019 se dostane do kin The Hunt.
- Třetí díl Jak vycvičit draka se do kin dostane 1. března 2019. Za oceánem jde do kin pod názvem How to Train Your Dragon: The Hidden World.
- 13. září 2019 se do kin dostane zatím nepojmenovaná muzikálová komedie Dannyho Boylea, ve které se objeví Ed Sheeran a Ana de Armas.
- Novinka Spikea Lee BlackKkKlansman se dostane do kin letos 10. srpna.
- Pokračování/reboot The Terminator se o čtyři měsíce pozdří. Nyní jej v kinech vyhlížíte 22. listopadu 2019.
- Od 7. prosince letošního roku se v kinech bude promítat zombie muzikálová komedie Anna and the Apocalypse.
- 5. dubna 2019 se do kin dostane válečný snímek Greyhound.
- Remake hororu Nenávist se do kin dostane 16. srpna 2019.

PR SAECO XELSIS INZERCIÁ

Objavujte svet kávy z pohodlia domova!

Bez šálky kávy si už mnohí z nás príjemný deň ani nevedia predstaviť. Stala sa súčasťou našej kultúry, takže radi objavujeme jej nové podoby a chute. To však nemusíte robiť iba v kaviarni!

Druh kávy? To je len začiatok

Každý kávičkár, ktorý rád experimentuje, pozná tú situáciu. Stojíte v obchode, prehádzate si v rukách rôzne druhy kávových zŕn, snažíte sa nájsť niečo zaujímavé, nové... Ich odrody, zmesi a stupne praženia samozrejme poskytujú širokú škálu chutí. Správnym výberom týchto atribútov však možnosti nekončia. S automatickým espresso kávovarom [Saeco Xelsis](#), ktorý patrí do najvyššieho prémiového radu kávovarov Saeco, nadobudnete veľké množstvo ďalších možností, ktoré sa skrývajú v spracovaní.

Chuť skúsiť niečo nové

Či už máte chuť na bohaté napenené latte macchiato, prípadne silné pressu, sú k dispozícii. V spektre pätnástich kávových nápojov však nájdete aj špeciality, akými sú Americano alebo Flat White. Každú z nich si navyše vyladíte vďaka unikátnej funkcii **Coffee Equalizer™**.

Sila, objem, teplota a chuť kávy sú prispôsobiteľné, rovnako ako množstvo a objem peny, dokonca poradie prípravy kávy a mlieka. Či už si pozvete rodinu alebo priateľov, môžete im ponúknuť možnosti, o akých sa im ani nesnívalo. Na druhej strane sa však nejedná o zložitý systém, a




na prípravu daného nápoja stačí niekoľko intuitívnych dotykov. Ak ste našli svoje optimálne nastavenia, môžete si ich uložiť pod jeden z ôsmich užívateľských profilov.

Pôvodná aróma, nič medzi tým!

Aj vy sa tak radi nadýchnete sýtej vône čerstvo pomletej kávy? Áno, kvalita

dobré pripravenej šálky, samozrejme, začína práve tam. [Saeco Xelsis](#) preto dbá o ideálne spracovanie zŕn. To umožňuje keramické mlynčeky, ktoré kávu pri mletí neprepália, takže je vždy zachovaná jej pôvodná aróma a chuť. Mlynčeky garantujú prvotriednu kvalitu a navyše sú nastaviteľné, takže ich dvanásť úrovní mletia ovplyvňuje bohatosť kávy.

Čistenie je hračkou

Spoločnosť Saeco pochádza z talianskej Bologne. Vedia, že na skvelú kávu treba dokonale čistú vodu. Patentovaný vodný filter AquaClean a technológia HygieSteam sa navyše postarajú o dokonale čisté vodné okruhy kávovaru a zároveň zabraňuje usádzaniu vodného kameňa vo vnútri prístroja. Nie je nutné zdlhavé čistenie, ktoré často prichádza v tej najnevhodnejšej chvíli. Vďaka tomu môžete začať svoj úspešný deň chutnou šálkou kávy. A aká to bude? To je naozaj len na vás!

Viac na www.philips.sk/saeco-xelsis.

Dominuj s luxusom

Pojem pracovná stanica. Každý si pod pojmom pracovná stanica predstaví veľký a ťažký počítač zaberajúci niekoľko desiatok litrov priestoru. Je to naozaj pravda?

Intel nedávno predstavil nový procesor, ktorý má potenciál zbúrať tieto zábrany a hlavne tento mýtus. Prichádzajúca, už 8. generácia Intel® Core™ procesorov pre desktopy ponúka aj v notebookoch. Najvýkonnejšie notebooky sú osadzované procesormi s až 6 jadrami alebo aj 12 vláknami. Oproti predchádzajúcej generácii došlo k nárastu výkonu až o 40%. Predstavme si, že takéto procesory boli pred 3 rokmi doménou len tých najdrahších herných a pracovných staníc. A dnes ich môžeme nájsť v počítačoch s rozmermi kabelky.

Ak k tomu pridáme výkonný grafický čip akým je NVIDIA GeForce GTX1070 či GTX1070 v prevedení Max-Q pre tie najužšie notebooky, dostaneme extrémne výkonnú prenosnú stanicu, ktorá bez problémov porazí ne jeden desktop. Viete si predstaviť, že takýto stroj vydrží pri práci v prostredí Wordu kl'udne 8 hodín, nebudaj dokáže v lietadle prehrávať film kl'udne 6 hodín? My už áno.

A čo ak to všetko dokážeme „zabalit“ do jedného ultra tenkého tela? Nový rada notebookov MSI GS65 Stealth Thin prichádza na trh s ultra tenkým rámom 4,9 milimetra okolo displeja. MSI je tak prvou spoločnosťou, ktorá do 14" tela



vtesnala až 15,6" obrazovku s FULL HD rozlíšením. To ale nie je všetko. Rada GS65 Stealth Thin je úplne prvá rada notebookov od MSI, ktorá disponuje skutočne jedným z najkvalitnejších displejov na trhu. Displej vyniká IPS kvalitou, čo znamená verné podanie farieb a výborné pozorovacie uhly. Revolučnou novinkou je implementácia veľmi rýchleho displeja s obnovovacou frekvenciou 144Hz, ktorý zabezpečí živý obraz.

Prečo vlastne potrebujete takýto rýchly monitor? Odpoveď je jednoduchá. Dnešné grafické karty dokážu zobraziť obrovské množstvo snímok za sekundy. Chcete PUBG alebo League of Legends? Model GS65 Stealth Thin zvládne obe. Problémom je, že väčšina dnešných monitorov dokáže zobraziť maximálne 60 snímok za sekundu alebo aj 60 Hz. Ak váš displej nedisponuje jednou z moderných hardvérových funkcií akými sú G-SYNC™ alebo FreeSync™, v tom prípade sú výsledkom defekty obrazu. Medzi ne patrí zasekávanie obrazu či rozpadávanie (rozseknutie) obrazu, tzv. tearing. Tieto monitory či displeje nielenže nedokážu poskytnúť dobrý pôžitok z hrania, ale taktiež škodia zraku.

Mozog sa snaží tieto defekty eliminovať, výsledkom čoho je nadmerná únava. Aby váš notebook dokázal nahradiť

pracovnú stanicu, musí byť dostatočne chladený. GS65 Stealth Thin chladí technológia Cooler Booster Trinity, ktorá sa skladá z trojici vysokovýkonných ventilátorov Whirlwind Blade s hrúbkou čepele 0,2 milimetra. Inovatívne lopatky účinne zvyšujú tlak vzduchu a prúdenie vzduchu pri rovnakých otáčkach až o 45%. Cooler Booster Trinity je nezávislé tepelné riešenie so štvoricou odvodov – pre CPU a GPU samostatne.

Navyše ako jeden z mála výrobcov, MSI umožňuje kontrolu nad celým notebookom priamo v jednej aplikácii s názvom Dragon Center 2.0. Vďaka RGB per-key podsvieteniu (možnosť nastaviť si podsvietenie pre každú klávesu zvlášť) je možné notebook používať aj v noci. Klávesnica nemá len vstupnú ale aj informačnú hodnotu. O kvalitné audio sa zase stará Dynaudio. Hráči sa často potykajú s nekvalitnými klávesnicami, ktoré sú nevhodné na hranie. Model GS65 Stealth Thin je vybavený klávesnicou od svetoznámeho výrobcu SteelSeries s nízkym zdvihom určenú na hranie. Vďaka RGB per-key podsvieteniu je možné notebook používať aj v noci. Klávesnica nemá len vstupnú ale aj informačnú hodnotu. Spoločnosť MSI dokázala všetky zmienené problémy eliminovať v ultra tenkom 17,9 milimetrovom tele s hmotnosťou 1,88 kilogramu. GS65 Stealth Thin je prenosný 15,6" notebook s tenkým rámom s novým čierno-zlatým prémiovým dizajnom.



SanDisk uvádza nové pamäťové karty a USB flash disky



Podľa viacerých majú klasické pamäťové médiá ako USB kl'úče alebo pamäťové karty svoje dni už zrútané, čo je dôvodom, pre ktorý používatelia presúvajú všetky dáta do cloudu. Zatiaľ čo vo firemnej sfére sa táto transformácia podarila, medzi jednotlivcami majú spomínané fyzické pamäťové médiá nezastupiteľné miesto. K najväčším výrobcom patrí SanDisk, ktorý v týchto segmentoch uviedol nové produkty.

Kvalitná pamäťová karta je neodmysliteľným spoločníkom každého fotografa, prípadne dokumentaristu. SanDisk myslí ako na profesionálov, tak i na amatérov, ktorí nepotrebujú špičkové 4K zábery a uspokojia sa aj s Full HD záznamom. Rad Ultra navyše ponúka rýchlosť čítania až 80MB/s a 10-ročnú záruku. Pamäťové karty SanDisk SDXC Ultra sú dostupné vo variantoch 16 GB, 32 GB, 64 GB a 128 GB.

Pre serióznejšie záznamy videa v 4K rozlíšení a možnosť ukladania sériových snímok v rýchlosti slede disponuje SanDisk radom Extreme. Vyznačuje sa vysokou rýchlosťou čítania, ktorá činí 90MB/s. Tak, ako býva u prémiových produktov SanDisk zvykom, aj karty Extreme sa dodávajú s doživotnou zárukou.

SanDisk myslel aj na fajnšmekrov, ktorí sa uspokojia len s tým najlepším a práve toto portfólio reprezentujú pamäťové karty s označením Extreme Pro. Oproti radu Extreme ponúkajú vyššiu rýchlosť čítania (95 MB/s) a zápisu (90 MB/s), čo umožňuje



plynulý zápis 4K aj slow-motion videa. Samozrejmosťou je doživotná záruka. K prémiovým pamäťovým kartám Extreme a Extreme Pro SanDisk pridáva aj vlastný softvér RescuePRO. Ako z názvu vyplýva, ide o nástroj určený pre záchranu dát z poškodenej pamäťovej karty, ktorý okrem toho dokáže vytvárať aj obrazy dát.

Výrobcovia smartfónov pri tvorbe dizajnu stále častejšie zabúdajú na slot pre pamäťovú kartu, no o to viac pridávajú micro USB konektorom funkciu OTG (On-The-Go), ktorá umožňuje pripojenie rôzneho príslušenstva ako napr. USB kl'úču. SanDisk Dual USB Drive 3.0 ponúka duálny konektor, vďaka ktorému ho môžete pripojiť ako k počítaču, tak k smartfónu. Je ideálnou voľbou pre poctivých používateľov vykonávajúcich pravidelné zálohy a rovnako i pre milovníkov filmov. Je dostupný v širokej palete kapacitných variantov od 16 GB do 256 GB.

Lacné notebooky popracovali na svojich neduhoch z minulosti a viac už netrpia nízkym výkonom, no ich najväčšia slabina spočíva v nedostatku ukladacieho priestoru. Sami uznáte, že 32 GB eMMC integrovaná pamäť nepokryje potreby ani nenáročného používateľa, ktorý je v konečnom dôsledku nútený hľadať alternatívu v podobe externého disku. Ten ale narušuje mobilitu a komfort pri používaní. SanDisk ponúka riešenie v podobe radu Ultra Fit, ktorý vyniká miniatúrnym spracovaním. Disk tak môžete mať k notebooku pripojený po celý



čas a ani o ňom nebudete vedieť. O čom ale zaručene vedieť budete, je dostatok úložného priestoru v rozmedzí od 16 GB do 256 GB. Najpopulárnejším spôsobom inštalácie operačných systémov už dávno nie je vloženie DVD do optickej mechaniky. Monopol si uchmatli USB flash disky, ktorých kapacita je väčšia, obsah na nich je možné prepísať a pri čítaní údajov nevydávajú nepríjemný zvuk štartujúcej Formuly 3. Jediným limitom je rýchlosť čítania, ktorú väčšina používateľov podcení a na dokončenie inštalácie čakajú vyše pol hodiny. Pri použití disku SanDisk Extreme Pro vám ale nič podobné nehrozí. S maximálnou rýchlosťou čítania 200MB/s bude prenos dát priam okamžitou záležitosťou aj v prípade väčších súborov. Ku všetkým USB diskom SanDisk pribalí uje aj nástroj RescuePRO pre obnovu dát.

Adam Lukačovič

Konečne mám dáta v bezpečí a v pohodlí domova Nový Synology DS218+



Každý hráč má na disku kopu multimediálnych súborov – herných záloh, screenshotov, ale aj vlastných fotiek, videí a gigabajty ďalších dát. Čo však v prípade, že už neviete d'alej zvyšovať kapacitu svojho zariadenia, prípadne sú vaše dáta príliš cenné na to, aby ste o ne prišli a nemáte ich stále zálohované? Nastal čas na sieťové úložisko, ktoré vyrieši všetky tieto problémy súčasne a zároveň ponúkne množstvo funkcionalít navyše. Vyskúšajte najnovší model Synology DS218+, ktorý ponúka úložný priestor na dva klasické pevné disky. Po pár minútach venovaných inštalácii sa budete môcť tešiť z novej úrovne komfortu.

DS218+ je vyzbrojený dvojjadrovým procesorom a systémom hardvérového šifrovania AES-NI, takže okrem výnimočných prenosových rýchlostí

dosiahnete aj vysokú úroveň zabezpečenia. Okrem automatických záloh je v dnešnej dobe čoraz dôležitejšie mať poriadok v súboroch naprieč zariadeniami. Nástroj Cloud Station Suite nielen, že podporuje synchronizáciu dát v reálnom čase zo všetkých vašich zariadení (bez ohľadu na typ a operačný systém), ale taktiež vďaka inteligentnému verzionovaniu zachováva najdôležitejšie verzie súborov.

Vďaka podpore prenosu videa v 4K rozlíšení v reálnom čase je tento model ideálnym nie len na ochranu kritických dát, ale taktiež na ukladanie multimediálneho obsahu vo vysokom rozlíšení. Okrem poriadne veľkého úložiska dát tak získavate zároveň multimediálny 4K server, s ktorým máte obsah k dispozícii odkiaľkoľvek a kedykoľvek. A vďaka

podpore prekódovania formátov 4K H.264/H.265 môžete streamovať obsah na ďalšie zariadenia (počítač, notebook, tablet, mobil) v reálnom čase!

Bojíte sa, že na nastavenie tohto všetkého musíte mať poriadne znalosti v IT a sieťovej infraštruktúre? Opak je pravdou. Za pomoci funkcie QuickConnect máte ľahký prístup k celému NAS zariadeniu nielen z domu, ale aj kdekoľvek na svete cez internet.

Nemusíte nastavovať žiadne pravidlá portov, DDNS či iné komplikované sieťové nastavenia. Cez QuickConnect máte bezpečný a bezplatný prístup k vašim multimediálnym a pracovným súborom. Vyskúšajte to a budete nadšení!

Ďalšie výnimočné vlastnosti sieťového úložiska:

- Flexibilný systém zdieľania zložiek a kvót pre používateľov
- Záloha a obnovenie dát na úrovni súborov a zložiek
- Automatické samočinné opravy súborov
- Multimediálny 4K server
- Synchronizácia súborov na rôznych zariadeniach
- AppArmor blokuje prístup škodlivých programov na úrovni jadra
- Prístup do celého systému s dvojfaktorovým overením
- Balík Office s vlastným kancelárskym balíkom vo vašom privátnom cloude
- Možnosť pripojenia bezpečnostných kamier cez Surveillance Station
- Bohaté portfólio aplikácií tretích strán, s ktorým môžete z vášho sieťového NAS zariadenia spraviť FTP, webový, e-mailový či sťahovací server, dokonca riadiť menšiu až stredne veľkú firmu s centralizovaným prístupom k dátam

Ak chcete vyhrať tento výrobok, zapojte sa do súťaže na www.gamesite.sk

AXIS
COMMUNICATIONS

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



Kontrola fyzického prístupu



Sieťové videorekordéry



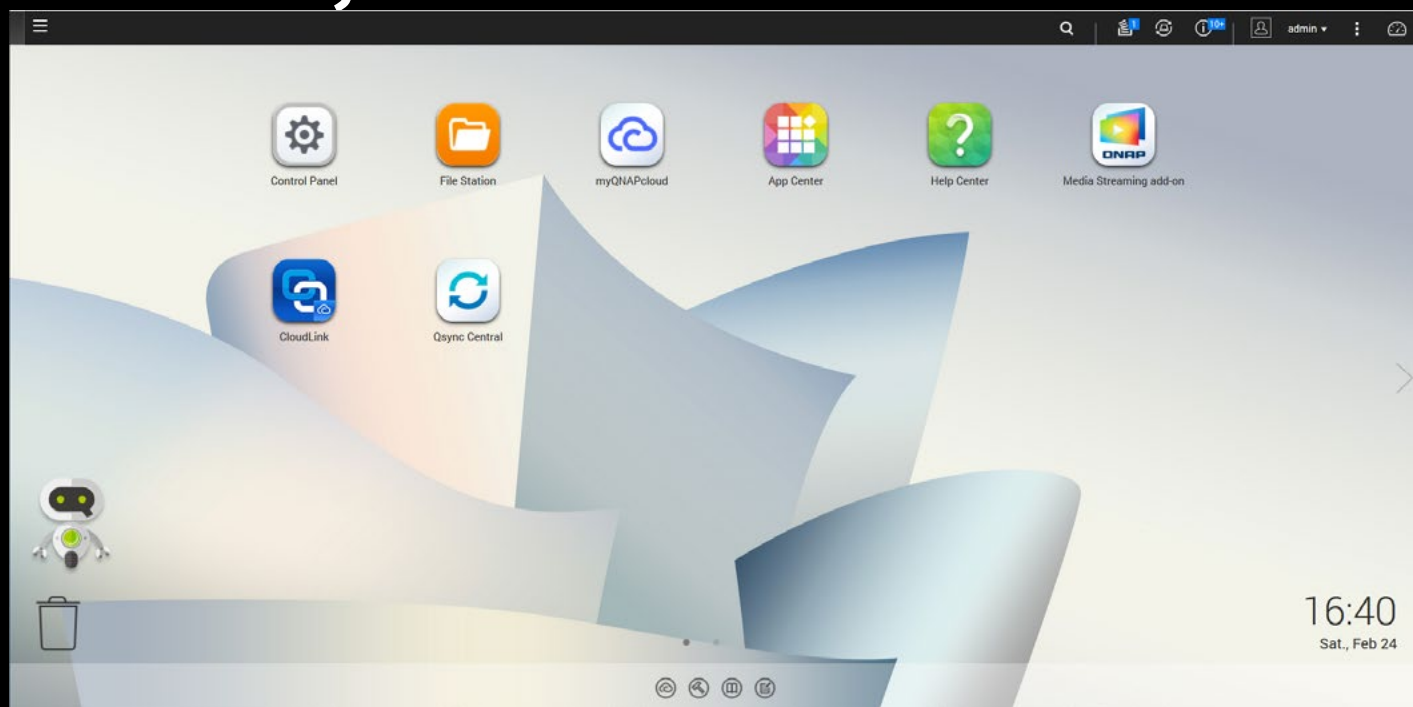
Softvér pre video manažment



Audio a príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Ked' sa komplikované zmení na jednoduché

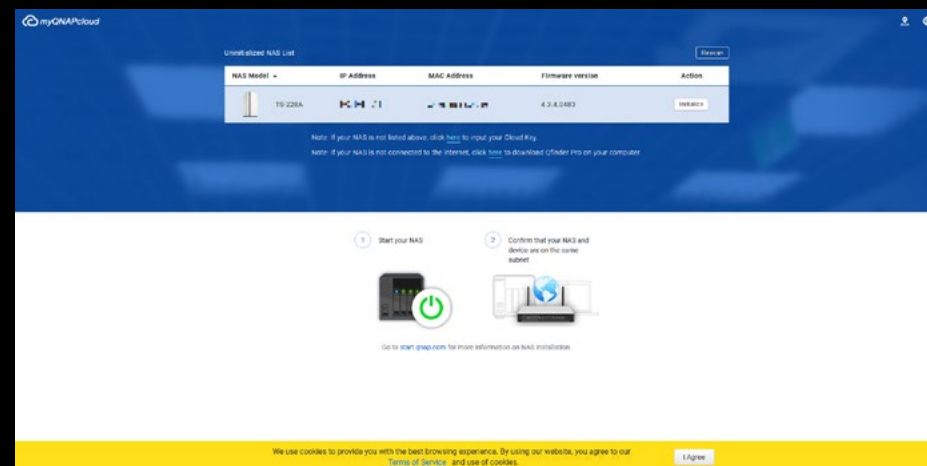
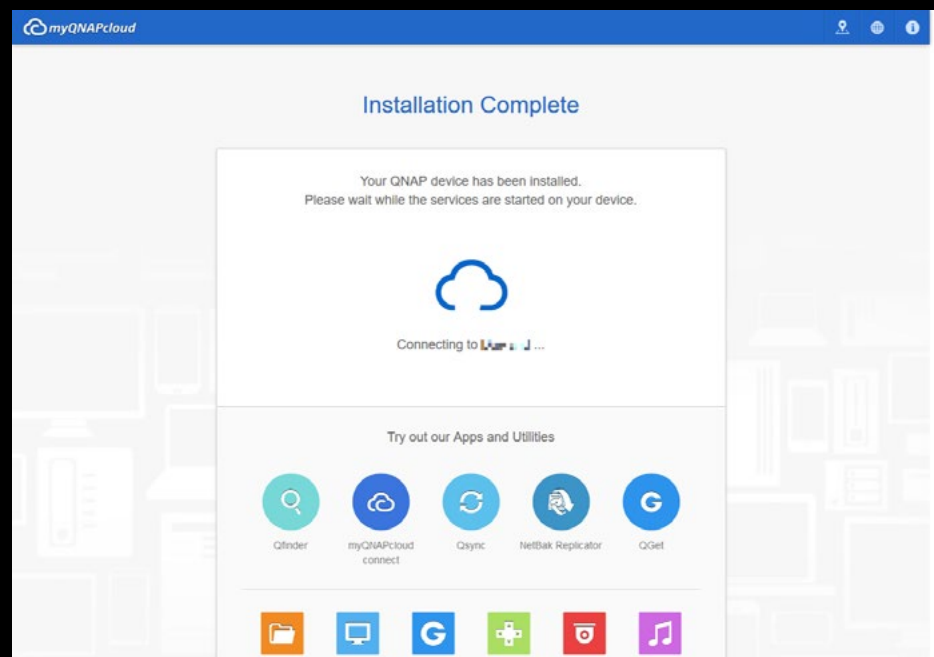


Takmer vždy, keď sa ocitnem v debate o dátach a dátových úložiskách (čo sa mi stáva prekvapivo často), sa reč stočí k otázke, ako sa o svoje dáta najlepšie starať. Ja bez výnimky cítujem krásnu hlášku, ktorú ma naučil používať môj podobne technicky nadaný otec: „Existujú dve skupiny ľudí, v prvej sú tí, ktorí už o dáta prišli a v druhej sú ľudia, ktorých to ešte len čaká.“ Väčšinou si od diskutujúcich, ktorí ju ešte nepočuli, vyslúži chvíľu zamyslenia, a potom súhlasné pokývanie hlavou. Ďalej môžu tieto rozhovory pokračovať rozličnými smermi, no častokrát je v určitej forme skloňované slovo NAS, teda Network Attached Storage.

NAS systémy nie sú pre dáta síce úplným spasením, svätým grálom, či neblomným ochrancom, vďaka ktorému o ne neprídete ani pri tretej svetovej vojne, no so správnym NAS-om a správnym prístupom je možné sa k týmto vytúženým cieľom aspoň priblížiť. Moderné NAS zariadenia predávajú rôzne spoločnosti v rozličných cenových kategóriách ponúkajúc funkcionality od výmyslu sveta. No pri kvalitných kúskoch často ľudia nechápu, prečo by mali platiť niektoľko

stoviek eur za jednoduchú krabičku, do ktorej ešte musia dokupovať samotné disky. Jednoduchým vysvetlením je, že pri NAS zariadeniach, a teraz mám na mysli kúsky od overených spoločností, zákazník neplatí iba za nejaký kus hardvéru, blikajúcu krabičku, do ktorej

pripojí pár káblikov a bude mať dáta v suchu, ale aj za softvérové riešenie, ktoré z obyčajného zhluku plastu a kovu dokáže spraviť nenahraditeľného spoločníka a spomínaného ochrancu dát, ktorý dokáže predísť strate dát alebo ich zachrániť, aj keď sa už zdajú byť



naveky stratené. Vďaka softvéru môžu majitelia NAS zariadení jednoducho pristupovať k dátam uloženým v bezpečí svojho domova z ktoréhokoli kúta sveta, jednoducho ich spravovať alebo využívať rad ďalších výhod.

Čo je QNAP QTS

Mal som už možnosť stretnúť sa s riešeniami od viacerých spoločností, no posledným zariadením, ktoré sme sa rozhodli ponechať v redakcii na dlhodobšie testovanie a ktorého recenziu si môžete prečítať priamo na [našej webovej stránke](#), je práve od spoločnosti QNAP a známe je aj pod názvom QNAP TS-228A.

Najsilnejšou stránkou tohoto NAS-ka nie je hardvér, ktorý som už v recenzii ohodnotil ako schopný, hoci je z radu cenovo dostupných, ale špeciálny operačný systém QTS postavený na prispôsobenej verzii overeného operačného systému Linux, ktorý je momentálne dostupný vo verzii 4.3.4. Správny a šikovný operačný systém, ktorý je optimalizovaný na hardvér, na ktorom funguje, dokáže spraviť divy a aj z papierovo nezaufávaných komponentov dokáže vytiažiť maximum.

Vďaka tomu, že QNAP má pod palcom ako hardvér, tak aj vývoj softvéru, sa môžu zákazníci tešiť na svižné fungovanie a funkcionality väčšiu, ako by možno očakávali. Je dôležité spomenúť, že QNAP, podobne ako aj iné spoločnosti, ponúka svoje produkty v rôznych konfiguráciách, a to nie len s ohľadom na pozície na disky, ale aj po stránke kapacity RAM, a dokonca rôznych architektur procesorov. To znamená, že nie každý model zvládne

všetko, čo QTS OS umožňuje. Lacnejšie modely pre domácnosti nebudú logicky podporovať funkcionality, ktorá je využiteľná len vo firemnom, či profesionálnom prostredí. Na druhej strane, bežný zákazník, ktorý by všetky profesionálne funkcie nevyužil, sa poteší nižšej cene samotných zariadení.

Akú funkcionality QTS ponúka

QNAP zariadenia vďaka QTS Turbo NAS OS ponúkajú základné funkcie, ktoré každé NAS-ko musí mať a ktoré z neho v praxi robia NAS produkt, nie len externý disk. Samozrejmosťou sú uchovávanie a zdieľanie dát na lokálnej sieti, zálohovanie a obnova dát, jednoduchý manažment dát, ale aj používateľských účtov a privilégií cez prehľadné menu.

Aj pri zariadeniach z najnižších radov poteší možnosť prehrávania hudby, filmov alebo prehliadanie fotiek. Správne NAS-ka by ale mali ponúkať aj možnosť pristupovať k dátam aj mimo domova, čo QNAP vďaka jednoduchému nastaveniu QNAP Cloud účtu, či mobilným aplikáciám

umožňuje. Z profesionálnejších možností určite zaujme po novom pridaná a vylepšená funkcionality Snapshotov pre virtuálne stroje, vylepšená funkcionality manažmentu dát, ale napríklad aj možnosť zakomponovať do svojho NAS zariadenia grafickú kartu a využívať jej výkon na urýchlenie práce s dátami alebo prídanie možností po stránke virtualizácie.

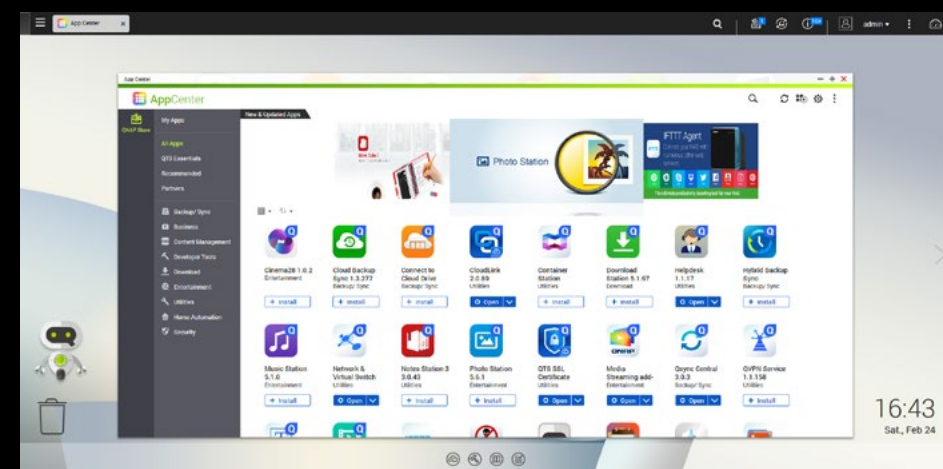
Pocity a postrehy z používania

Pri dlhodobjšom testovaní sa mierne mažia hranice medzi objektívnym testovaním špecifických parametrov alebo očakávanej funkcionality a subjektívnym využívaním zariadenia čo najviac nielen na syntetické kontrolované testy, ale aj na súkromné účely a bežnú každodennú prevádzku.

Po viac ako dvoch mesiacoch môžeme zhodnotiť, že QNAP QTS sa s verzou 4.3.4 radí medzi tie kvalitnejšie riešenia ponúkajúce veľmi dobrú rovnováhu medzi prehľadným používateľským menu s jednoduchým manažovaním a obrovskými možnosťami prispôsobenia a dodatočnej funkcionality.

Pokiaľ si zaobstaráte NAS zariadenie od spoločnosti QNAP, môžete ho bez výčitiek svedomia používať úplne sami na ukladanie fotiek z dovolení alebo filmov či hudobnú knižnicu.

Rovnako jednoducho z neho môžete spraviť dôležitého hráča pre celú domácnosť osadenú početnou rodinou, nastaviť špecifické práva pre rozličných používateľov, aby si napríklad deti nemohli pozrieť 50 odtieňov šedej (hoci po vážnej úvahe by mali mať k tomuto filmu prístup zakázaný aj dospelí ľudia),



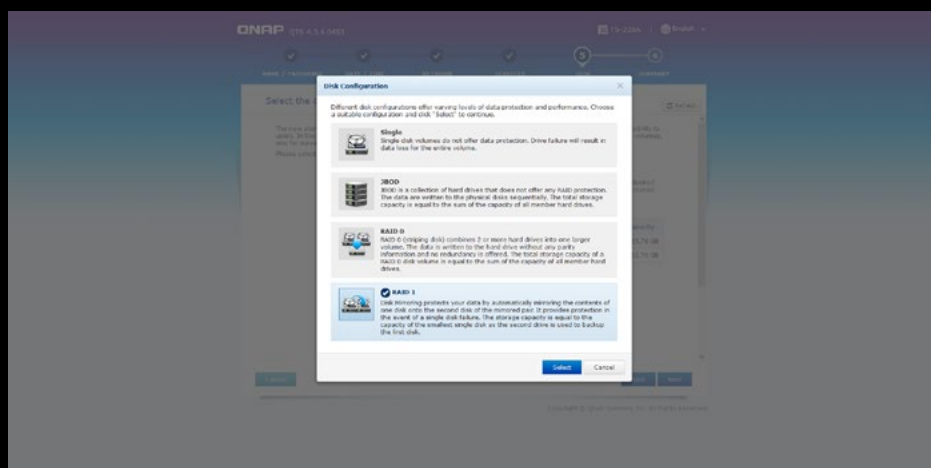
automaticky zálohovať dôležité súbory, či priečinky zo špecifických počítačov, sťahovať cezeň veci z internetu, používať ho pre správu tlačiarň a ďalšie a ďalšie možnosti. QTS je jednoducho a v skratke naozaj prepracovaný systém, ktorý sa časom iba vylepšuje a prináša stále novú funkcionálnosť aj pre zariadenia vyrobené pred pár rokmi. Aj to je jeden z dôvodov, prečo je väčšinou investícia do NAS zariadenia väčšia ako do obvyčajných externých diskov. S dobrou podporou a overenou spoločnosťou sa však mnohonásobne vyplatí, a to nielen z dlhodobého hľadiska, ale okamžite všetkými možnosťami, ktoré jeden šikovný operačný systém otvára a ponúka.

To dobré

V QNAP si dali na novej 4.x verzii naozaj záležať a s každým čiastkovým zvýšením verzie iba dokazujú, že vedia, čo zákazníci nielen doma, ale aj vo firmách chcú. Užívateľské rozhranie je naozaj prehľadné, a hoci som nemal potrebu hrabať sa počas používania v úplne všetkých nastaveniach, prístup ku nim je veľmi intuitívny a keby som si aj nevedel poradiť, je tu vždy nápomocný helpdesk.

To mi pridávalo na pohode aj pri skúšaní, čo zariadenie dokáže. Manažment používateľov, súborov, privilegií aj ďalších nastavení ako RAID, či zálohovanie zvládne každý ako tak zbehlý používateľ, ktorý už niekedy pracoval na zariadení s bežným operačným systémom ako Windows, MacOS, či Linux.

Pri vyšších modeloch určite potešia skúsených používateľov špičkové funkcie ako virtualizácia, či jednoduchá práca so snapshotmi, a preto sa QNAP



zariadenia nestratia ani v menších až stredných firmách. Posledným malým bonusom, ktorý spoločnosť QNAP ponúka a ktorý možno pomôže potenciálnym zákazníkom rozhodnúť sa práve pre NAS riešenie tejto značky, je možnosť si takmer všetku túto funkcionálnosť vyskúšať na vlastnej koži bez nutnosti najprv platiť. Jednoducho stačí navštíviť stránku <https://www.qnap.com/en/live-demo>, a po pár krokoch sa ocitnete v používateľskom rozhraní QTS OS. Tu môžete preklikávať, skúšať a objavovať do sýtosti.

To zlé

Pár nedostatkov, ktoré ma po celý čas používania stretali, nemali veľkú spoločnú so samotným softvérom, ale skôr s hardvérovými limitáciami zariadenia, na ktorom QTS OS fungovalo. Keďže išlo o lacnejší model s procesorom na architektúre ARM a nie x86, presúvanie veľkých priečinkov s množstvom súborov, ako napríklad moja snaha odzaložovať si hry zo Steam knižnice, sa stretlo s väčším dopadom

na výkon, a nakoniec som bol nútený zložky s hrami najprv komprimovať, a až potom nahrávať. Nie každý používateľ s domácim NAS zariadením sa ale bude snažiť nahrávať naraz terabajt zložiek s viac ako 100 000 súbormi. Druhá nepríjemnosť, ktorá mi pri spomenutí na zložky súborov napadá, je absencia podpory nahrávania zložiek cez internetový prehliadač Mozilla Firefox a nutnosť používať na túto akciu Google Chrome. Averzia ku Chrome prehliadaču je ale iba moja osobná a používať ho, keď som naozaj nechcel nahrávať po jednom súbore alebo komprimovať zložky, nebolo až také veľké utrpenie. Stále by som ale uvítal väčšiu podporu Firefoxu.

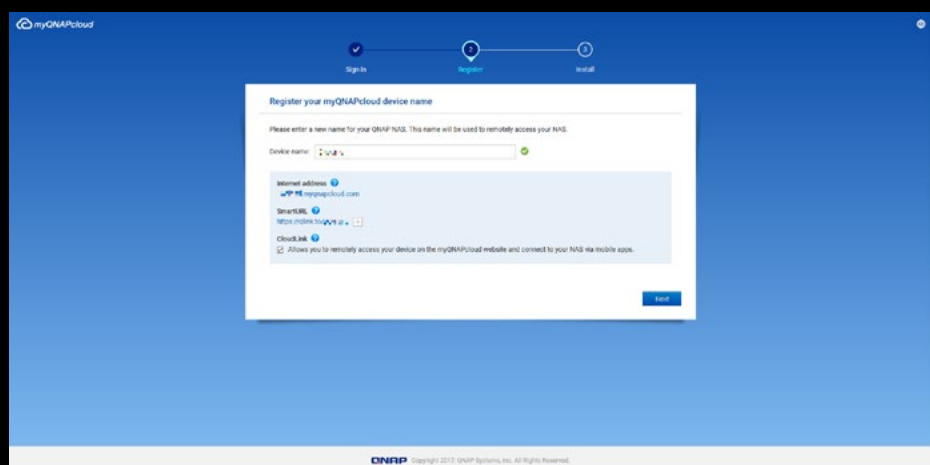
Pár slov na záver

QNAP QTS sme vo verzii 4.3.4 skúšali na zariadení QNAP TS-228A v konfigurácii s dvoma 4TB diskami Seagate IronWolf a v konfigurácii s jedným 2TB diskom WD RED určeným(i) pre NAS zariadenia.

Napriek nízkej cene samotného zariadenia a hardvérových limitácií si NAS-ko poradilo aj s náročnejšími úlohami a do kolien sa mi podarilo dostať iba hardvér s veľkým náporom, ktorý nebude reflektovať správanie bežného používateľa.

QTS sa so štvrtou verziou dostal na špičku NAS zariadení pre domácnosti a menšie firmy a len čas ukáže, či QNAP zamieri aj do korporačných vôd. Tak či tak je ale QTS veľmi šikovným a kvalitným nástrojom, ktorý ma doposiaľ nenechal ani raz „v štychu“ a pri správnom používaní dokáže aj s lacnejšej krabičky vydolovať oveľa viac, ako sa môže zdať.

Daniel Paulini



Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.

Webglobe Yegon

wy.sk

Moderné hranie v 4K

1080P



1440P



4K



RESOLUTION IS NOT JUST A NUMBER.

Nepoznám veľa lepších činností, ktorým sa môžem venovať vo svojom voľnom čase, než si po úspešnom ukončení každodenného pracovného boja o mesačný zárobok sadnúť doma za počítač a utiecť na chvíľu do svojich oblúbených virtuálnych svetov, skontrolovať, ako sa darí ich hlavným hrdinom či hrdinkám a iným postavám na ich ceste ku sláve, pomste či láske alebo sa len kochať pohľadom na neprebádané krajiny, ktoré sú čoraz realistickejšie. A práve realizmus a snaha pripodobniť digitálne svety čo najviac k tomu nášmu, overenému fyzickému svetu, v ktorom žijeme, sa vďaka spojeniu číslovky 4 a písmenka K stále približujú.

Staršie ročníky hráčov (áno, aj ja už do tejto kategórie pomaly patrí) si určite pamätajú, s akým nadšením sme vítali pokroky na poli vizuálneho zobrazenia hier. Prvé veľké hry sa pomaly transformovali z písaných príbehov, do ktorých hráč zasahoval iba textom, na zhluky pixelov v 2D zobrazení, až pomaly prišla éra plnohodnotného 3D zobrazenia. Obrovské technologické skoky z textu na 2D a neskôr na 3D zobrazenie boli naozaj obdivuhodné. No od posledného

„WOW“ momentu, ktorým bol odklon od takzvaného „Standard definition“, predstavujúceho rozlíšenie 640 x 480 pixelov, na takmer univerzálnu adopciu FullHD 1920 x 1080 rozlíšenia na prelome milénia, akoby herná sféra stagnovala.

Teda, aspoň to tak môže na prvý pohľad vyzerat'. Pretože tak, ako sa na trhu rok čo rok objavujú stále výkonnejšie počítačové komponenty,



sa herní developeri snažia dosiahnuť potenciálny výkon stále realistickejšími hrami v rozlíšení, o ktorom sa ešte pred desiatimi rokmi žiadnemu hráčovi asi ani nespomínalo. 4K rozlíšenie, tiež známe ako 2160p či UHD, znamená polopatisticky obraz s rozlíšením 3840 x 2160 pixelov. Možno si povieť, že 3840 x 2160 nie je oveľa viac ako 1920 x 1080. V číslach to predsa vyzerá ako dvojnásobok. Pravda však je, že 4K je presným štvornásobkom



bežného 1080 p. Štyrikrát viac pixelov, štyrikrát viac detailov, no ruka v ruku idú aj štvornásobné nároky na výpočtový výkon.

Možno aj pre oveľa vyššie nároky, najmä po stránke grafickej karty (alebo grafických kariet), sa zdá byť 4K stále výsadou len pre „niekoľko vyvolených“, ktorí sa neboja investovať do svojho počítača tisíce a tisíce eur. Vstúpiť do takmer fotorealistických svetov tak už oproti bežnému hraniu nie je oveľa drahšie.

Priznám sa, testovanie počítačov a komponentov nie je moje jediné hobby. Keďže si trúfam povedať, že sa v tejto problematike dostatočne vyznám, nezriedka sa na mňa obracajú známi s prosbami o radu pri výbere komponentov alebo mi priamo zadajú úlohu vyskladať počítač presne podľa ich predstáv a v rámci daného rozpočtu. Práve vďaka či pre tento koníček som zistil, že cenový rozdiel medzi obстоjným herným počítačom, ktorý by som sa nehanbil odporučiť ani najbližšej rodine či priateľom a medzi počítačom, ktorý zvládne 4K v naozaj vysokých detailoch, sa už neráta v tisíckach eur ale skôr v niekoľkých stovkách eur.

Čo je teda pre hranie v 4K najdôležitejšie? Odhliadnuc od očividnej odpovede, ktorou je monitor schopný zobrazovať 4K výstup, ide najmä o grafickú kartu a už v menšej miere o procesor a zvyšné komponenty. Bohužiaľ, ceny grafických kariet sa najmä pre ťaženie kryptomien stále držia veľmi vysoko, no netreba zúfať, hlavne keď viete, akú grafickú kartu vybrať.

Po dlhšom uvažovaní a viacerých testoch som si na vlastnej koži odskúšal, že 4K

hranie je možné aj na grafických kartách, o ktorých by to možno nikto nepovedal. Je však rozdiel medzi hraním v 4K rozlíšení s nižšími nastaveniami, čo sa týka detailov a hladkým zobrazením 4K s Ultra detailami. Preto ako víťaz v pomere ceny a výkonu nakoniec vyšla karta Nvidia GTX 1070 Ti. S cenou pohybujúcou sa okolo hodnoty 500 – 550 eur síce nie je pre peňaženku až taká príťažlivá, no ponúka dostatočný výkon, aby si poradila aj s tými najnovšími titulmi v 4K rozlíšení a vysokými či dokonca ultra detailmi a zobrazovala minimálne 30 FPS.

Pri spárovaní s obстоjným i5, i7 alebo Ryzen 5 a vyšším procesorom (8 až 16 GB RAM) a ďalšími bežnými komponentmi sa takýto herný systém jednoducho zmestí pod 1300 eur. S pripočítaním monitora za ďalších 300 až 500 eur sa už cena výšplhá trochu vyššie, no treba myslieť na to, že pokiaľ už doma napríklad máte herný počítač s obстоjným zdrojom a pokojne aj procesorom starším o jednu



či dve generácie, stačí investovať do grafickej karty a monitoru. Výhoda 4K je totiž fakt, že je narozdiel od 1080p, závislé hlavne od grafickej karty a menej od procesora. Samozrejme, pokiaľ máte väčší rozpočet a ste ochotný priplatiť si za vyššiu framerate a dobrý pocit, čo sa týka vyhliadok do budúcnosti, určite môžeme odporučiť aj vyššie modelové rady, ako Nvidia GTX 1080, ktorý je len o 50 až 100 eur drahší od modelu 1070 Ti alebo rovno 1080 Ti, pri ktorom si budete môcť užívať najvyššie rozlíšenia a framerate minimálne najbližších pár rokov.

Osobne som sa rozhodol do vŕd 4K rozlíšenia vyplávať v už spomínanej GTX 1070 Ti, hlavne vďaka jej spomínanému pomeru ceny a výkonu. No na poriadne preskúšanie ešte zostala nedoriešená otázka monitora. Tým sa, vďaka ochote spoločnosti Acer, stal špičkový kúsok Acer Predator XB321HK, ktorý je taký preplnený funkcionalitou, že si zasluži samostatnú recenziu, ktorú čoskoro sprostredkujeme. Jednoducho povedané, ide o 32 palcový model s IPS panelom schopným odozvy len 4ms, G-Sync funkcionalitou a samozrejme podporujúcim rozlíšenie 3840 x 2160 pixelov.

Pri cene, ktorá sa pohybuje okolo hodnoty 1000 eur, ide o naozaj prémiovejší produkt a najmä cenovka môže prvotných záujemcov o 4K odradiť. No ako som už spomínal, obстоjné 4K monitory začínajú cenovo oveľa nižšie a tento model som s kartou GTX 1070 Ti odskúšal hlavne pre jeho dostupnosť zo strany spoločností a aby som dal karte „poriadne do tela“.

Aké hry sú teda pre kombináciu dostatočne výkonných grafických kariet



a 4K monitora správne? Pri ktorých som si toto stále dostupnejšie rozlíšenie naozaj užil? Všetci čitatelia určite poznajú overenú klasiku a odrazový mostík, čo sa realistického zobrazenia týka, menom GTA V, ktorá v 4K rozlíšení získala úplne nový rozmer. Hoci je GTA V vonku už niekoľko rokov, pri takýchto vysokých detailoch na 32 palcovom displeji som zrazu nemal chuť hnať sa za úlohami, ale prichytil som sa pri vstrebávaní scenérie, stáť na chodníku v meste a sledovaní bežného života digitálnych osadníkov. Západy slnka boli zrazu naozajstným zážitkom a premávať sa autom po tmavom meste, osvetľovaným občasnými bleskami počas nočnej búrky, naozaj stálo za to.

Ďalej som si vychutnal moju lásku k rýchlym autám v titule Project Cars 2 a stále viac som si uvedomoval malý problém pri takto dobre vyzerajúcej hre, ktorý vlastne ani problémom nie je. Pri pretekaní som pozeral skôr na krivky áut a scenériu ako na ďalšie zákruty, a tak som dost času strávil štýlom: „Predbieham protivníka, fúha, ten Aston Martin vyzerá z boku naozaj dobre, zaaaákruta, reštart“. Keď si ale človek zvykne na prechod z 1080p modelov na 4K, tento problém zaniká a ostáva len lepší zážitok z hry.

Ďalej si môžete ešte prezrieť screenshots z hier Rise of the Tomb Raider, kde Lara vyzerá triliónkrát lepšie ako v pôvodnej špicatej podobe z roku 1996 a aspoň dvakrát tak dobre ako pri FullHD rozlíšení a z hier Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, či Hellblade: Senua's Sacrifice a Middle-earth: Shadow of War. 4K si najviac užijete pri atmosférických hrách či tituloch zameraných hlavne na realistické grafické zobrazenie, no jeho

krásy sa úplne nestratia ani pri starších tituloch či komiksovejšej grafike, kde budú detaily výraznejšie, hrany menej zubaté a efektne súboje či iné zážitky ešte efektnejšie. Na záver musím priznať, že 4K popravde nie je perfektným riešením pre každého hráča ani spásou herného sveta. Pokiaľ hrávate iba rýchle a akčné FPS či viac casual hry a vysoké rozlíšenie nie je pre vás dôležitejšie ako veľký framerate a rýchla odozva, nie je žiadna hanba zostať verný rozlíšeniu 1080p alebo 1440p. Taktiež musím s ťažkým srdcom priznať, že hoci je operačný systém Microsoft Windows 10 na trhu už takmer 3 roky, stále nemá vysoké rozlíšenia zvládnuté perfektne.

Preto je potrebné hrať sa s nastavením škálovania líšt a programov. Možno príde i potenciálna frustrácia, keď veci nefungujú tak, ako majú a niektoré okná majú príliš malý text, zatiaľ čo iné sa zdajú byť rozmazané. Po stránke hrania je ale situácia o dost lepšia, nakoľko sa herné

štúdiá snažia o naozaj dobrú a promptnú 4K optimalizáciu svojich nových, ale aj starších titulov a svety, postavy, či autá v nich následne vyzerajú ako z katalógu profesionálnych fotografov. A pokiaľ ostávate verný nižším rozlíšeniam a nechce sa vám investovať do 4K monitoru, výkonná karta nie je nikdy na zahodenie a jej kúpa vám len poskytne poistenie do budúcnosti a ľahší prechod na 4K, keď začnú vychádzať tituly optimalizované hlavne pre toto rozlíšenie. Po mesiaci fungovania na kombinácii karty Nvidia GTX 1070 Ti a monitoru Acer XB321HK len s ťažkým srdcom prechádzam na môj pôvodný monitor s jednou štvrtinou pixelov, no som utvrdený v presvedčení, že 4K rozlíšenie je tu, nikam neodchádza a hoci nemá taký rýchly a vehementný nástup, aký malo FullHD, sľubuje naozaj úžasnú budúcnosť, ktorá je vďaka novým a stále výkonnejším grafickým kartám čoraz bližšie aj k bežným hráčom, nielen k niekoľkým nadšencom.

V prípade kvalitných screenshotov pre 4K hľadajte na webe Gamesite.sk

Daniel Paulini



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

Ken Follett's The Pillars of the Earth

PILIERE ZEME VO SVOJEJ INTERAKTÍVNEJ, VIDEOHERNEJ FORME ROBIA ČESŤ JEDNÉMU Z NAJSLÁVNEJŠÍCH ROMÁNOV VŠETKÝCH ČIAS. A TO Hovorí ZA VŠETKO

Chváliť príbeh samotný by nebolo úplne s katedrálnym poriadkom, keďže ten vychádza z knižnej predlohy Kena Folleta, no pokiaľ sa bavíme o tom, ako vkusne nám Daedalic román predstrel v jeho hernej podobe – tam sú už ódy na mieste.



Podobne ako kritikmi ospevovaná novela, aj herné Pilieri Zeme sa odohrávajú vo fiktívnom anglickom meste Kingsbridge 12. storočia. Z tamojšej katedrály je už len ruina a aj keď mních Philip túži po niečom majestátnejšom, zdá sa, že dni slávy má starodávne opätstvo dávno za sebou. V tom však do deja vstupujú ďalšie postavy; Tom Staviteľ s rodinou, vyhnankyňa Ellen so synom Jackom a dcéra grófa zo Shiringu, Aliena, spolu s bratom Richardom. Hoci každá z hlavných postáv ide spočiatku svojou cestou, osud ich nakoniec privedie práve do Kingsbridgeu a navždy spojí.

Piliere Zeme mapujú osudy nie jednej, ale hneď niekoľkých postáv, a to dokonca naprieč desiatkami rokov. Hlavnou výhodou hry oproti knihe je odlišná náracia príbehu, ktorý síce zostáva nemenný, no vývojári súčasne dali hráčovi možnosť do istej miery ho ovplyvniť, aj keď len v detailoch. Veľdielo Kena Folleta tak zostalo zachované a vďaka dialógovým možnostiam pri rozhovoroch či nutnosti výberu jedného z viacerých riešení rôznych situácií získavajú Piliere Zeme úplne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: adventúra

Výrobca: Daedalic Ent.

Zapožičal: Daedalic Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný príbeh na motívy slávnej knihy
- + krásna, ručne kreslená grafika
- + profesionálny dabing
- + nádherný soundtrack
- + dĺžka hry, cca 17 hodín

- prvou knihou sa treba „prehrýzť“

HODNOTENIE:



nový rozmer, ktorý neurazí ani fanúšikov románu, ani tých menej znalých.

NEZÁŽIVNÝ ÚVOD, NA KTORÝ BUDETE NESKÔR NOSTALGICKY SPOMÍNAŤ

Priznám sa, že stavba katedrály ma spočiatku ako ústredná téma veľmi nenadchla. O Piliere Zeme som sa začal prvýkrát zaujímať po minuloročnom Gamescome, keď som si zahral kúsok z druhej kapitoly; samozrejme, bez znalostí tej prvej mi tých pár minút v Kolíne nepovedalo takmer nič, no napriek tomu mala hra niečo do seba. Ťaživá atmosféra stredovekého Anglicka, grafický štýl klasických, ručne maľovaných adventúr – to ma chytilo. Povedal som si, že to vyskúšam od začiatku: knižnú predlohu som vtedy ešte prečítanú nemal, takže som absolútne netušil, do čoho idem. V ostrom kontraste s tým, aký mám na Piliere Zeme názor dnes, som mal vtedy problém dohrať prvú knihu, resp. kapitolu, nešlo teda o veľmi pozitívne dojmy. Hratel'né postavy a ich príbehy sa striedali, navyše boli akési, hm, nezaujímavé. Tom



Staviteľ, otec Philip alebo ryšavý divoch Jack – milovať som sa ich naučil až o kapitolu ďalej a keď som tretiu časť, ktorá vyšla len nedávno, takpovediac „zhltoľ“, mal som presne takú ťažobu na srdci, ako po dočítaní veľmi, veľmi dobrej knihy. Posledné slovo v poslednej vete na poslednej strane totiž vždy znamená rozlúčku s postavami, ktoré ku mne nejakým spôsobom prirástli. Bože, ešte aj za tým nesympatickým Aflredom mi bude ľúto, pretože sa neskôr vyfarbil ako slušný chlap s dobrým srdcom. Piliere Zeme sa síce točia okolo stavby katedrály, no tá v príbehu slúži len ako spojnica skvelo vykreslených príbehov ústredných hrdinov.

Po prvej kapitole naberie príbeh rýchly spád

Zmeny v životoch postáv a hlavne zmeny postáv samotných sú hlavným predelom medzi prvou a druhou knihou, ktorej príbeh sa odohráva s päťročným rozdielom. V prvej tretine hry, v prvej kapitole, som sa s hlavnými postavami spoznával, autori mi, ako nezaspäťnému človeku, museli najprv vysvetliť, odkiaľ pochádzajú, čo

chcú, aká je ich motivácia. A to bolo po väčšinu času útrpné.

Asi najhlavnejšia postava celej hry (pretože ústredných je hneď niekoľko), Jack, bol, napríklad, v prvej knihe vyhnancom, synom bylinkárky Ellen, ktorá sa kvôli istým udalostiam uchýlila k životu mimo civilizácie. Bol zvedavý, ale veľa nenahovoril, skôr sa pozeral

než rozprával. Za tých päť rokov, teda v druhej knihe, sa však jeho povaha rapídne zmenila. Stal sa adoptívnym synom Toma Staviteľ'a, muža, ktorého snom a životným cieľom bolo postaviť katedrálu, a sám si pričuchol ku kamenárskemu remeslu. Hlavne už nebol tým tichým, trochu strašidelne čudným chlapcom – a čím rýchlejšie tempo hra naberala, tým bol zaujímavejší.



A to platí nielen o ňom, ale aj o ženskej protagonistke Aliene, ktorá kvôli otcovi prišla o šľachtický titul a život v bezpečí za múrmi hradu, ktorý ju chránil pred brutálnym ohrdnutým nápadníkom Williamom.

Postavy a dynamika ich charakterov sú v Pilieroch Zeme jednoducho brilantné, a aj keď za to nepochybne môže do veľkej miery ich tvorca Ken Follet, je nutné Daedalicu uznať nemalé zásluhy. Tieto postavy museli graficky oživiť, nájsť im vhodné dabérov – a pokiaľ ide o hlasovú stránku, tak ide o jednu z najkvalitnejších nadabovaných hier, s akými som kedy mal tú česť – a vykresliť ich osudy formou videohry. Aj keď sa Piliere Zeme držia príbehu rovnomennej knihy, nie sú úplne jej bohapustým prerozprávaním, no ani adaptáciou inšpirovanou románom.

Poctivá adventúra, ktorých dnes veľa nie je

Piliere Zeme si idú vlastnou, vcelku unikátnou cestou, na ktorej vývojári niečo pridali, niečo odobrali a niečo zmenili, no celé to dáva perfektný zmysel a poskytuje maximálny zážitok z príbehu. Prvá kniha je, žiaľ, tým najslabším článkom v trojdielnej sérii, no keď počiatočných šesť či sedem hodín zdoláte a nadobudnete prehľad o tom, čo sa v meste Kingsbridge a v súvislosti s ním odohráva, čakajú vás ďalšie dve knihy s oveľa rýchlejším a pútavejším obsahom.

Piliere Zeme sú „must-have“ titulom pre široké spektrum hráčov; pre milovníkov point-and-click adventúr, pre fanúšikov knižnej predlohy, ale aj pre ľudí ako ja, ktorí Folletovo veľdielo (zatiaľ) nečítali, no zbožňujú kvalitný príbeh s rovnako kvalitnými postavami, s ktorými počas zhruba 17-hodinového herného času prežijú desaťročia radostí a starostí.

Ak hre odpustíte jej nemastnú prvú tretinu a síce potrebný, ale nudný úvod, odmenou vám bude zážitok z majstrovského príbehu plného emotívne silných momentov – a viac od „príbehovky“ dostať nemožno.

Verdikt

„Piliere Zeme vo svojej interaktívnej, videohernej forme robia česť jednému z najslávnejších románov všetkých čias. A to hovorí za všetko.“

Mário Lorenc

A Way Out

Kooperatívny útek z väzenia je možno marketingovým t'ahúňom tejto hry, no perfektnou ju robí až to, čo sa stane potom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčná
adventúra
Výrobca: Hazelight
Studios
Zapožičal: GameExpres

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný príbeh
+ skvelá
kooperačná akcia
+ inovatívny
a unikátny
zážitok
+ opätovne
hrateľné
+ platí jeden,
hrajú dvaja

- krátke, cca
6 hodín
- miestami
„naivné“
a príliš ľahké



Rozdelená obrazovka je pri A Way Out zrejme najdefinujúcejším prvkom, no nie je to úplne presné. S dobrým part'ákom je pôžitok z jeho polovice hernej plochy rovnaký ako ten váš, inak povedané, sledovať, čo robí on, ma bavilo a zaujímalo takmer do takej miery ako to, čo sa dialo „u mňa“.

Samozrejme, po väčšinu času sme spolupracovali, o tom predsa A Way Out je, no v niektorých pasážach sme sa každý ocitli niekde inde a boli sme ako dve oči, každé oko skúmajúce iné zákutie práve hranej úrovne. Na rozdelenú obrazovku som si chvíľu zvykal, ale čoskoro som pochopil, že ide o kl'účovú charakteristiku, trufalý t'ah, ktorý sa vyplatil.

Epická posledná kapitola hry tieto dojmy vo mne ešte viac umocnila, no ak by som vám mal povedať viac, už by som musel v'ítať do príbehu a jeho rozuzlenia – a o to vás v žiadnom prípade nechcem pripraviť. Ak je pravdou, že kvalita je

v detailoch, tak A Way Out je veľmi kvalitným titulom. Hoci sa tento príbeh odohráva na hektickom úteku pred zákonom, stretnete sa v hre so vzácnymi momentmi pokoja, ktoré môžete využiť na celú plejádu úsmevných okamihov: napríklad na vytvorenie hudobného duetu alebo zápas v hádzaní šípiek. V zriedkavých prípadoch je vám za objavenie týchto aktivít udelená trofej, no poväčšine slúžia len pre vaše pobavenie, na zľahčenie dramatickej atmosféry. Hra by sa bez nich obišla, ale keď teraz viem, že tam sú, považujem to za veľmi dôležitý aspekt, prezieravý t'ah autorov, ktorým sa podarilo vytvoriť príbeh nie o úteku z väzenia, ale o dvoch cudzincoch, z ktorých sa niekde na ceste postupne stávajú kamaráti. Bratia, dokonca, čo v kontexte s d'alšou známou hrou od Hazelightu, Brothers – A Tale of Two Sons, vyznieva trochu ako Easter Egg.

A Way Out je hrou orientovanou na hrateľnosť a emotívnosť

plynúcu z napoly filmového, napoly kooperačného zážitku. Vy a váš kamarát budete trestancami Leom a Vincentom, vydáte sa na dlhú a strastiplnú cestu, kde je útek z väzenia len začiatkom, a budete svedkami a autormi toho, ako títo dvaja povahovo veľmi rozdielni muži pristupujú k riešeniu situácií a k sebe navzájom.

Obaja majú spoločný cieľ, ale poháňa ich rozdielna motivácia vychádzajúca z rôznych životných príbehov, ktorých odkrývanie patrí k najsilnejším momentom hry.

Komplexnú mozaiku príbehového pozadia skladáte spoločne s vašim kamarátom a na to kladú vývojári obrovský dôraz, čoho dôkazom je napríklad skutočnosť, že nám dali možnosť podeliť sa o zážitok hry s d'alšou osobou bez toho, aby musela A Way Out vlastniť.

Táto hra bola od základu vytvorená s myšlienkou, že ju konzument „sfúkne“



za jeden večer, ideálne s jedným part'ákom. Možnosť zahrať si hru s cudzím človekom absentuje, čo znie trochu strašidelne, no ponuka „jeden kúpi a dvaja hrajú“ je nielen dostatočnou kompenzáciou, ale aj netradičnou poistkou.

Teraz už absolútne rozumiem, prečo štúdio nechce, aby túto hru hrali dvaja cudzinci. A Way Out je o príbehu – a tvrdím, že dobrom príbehu –, ktorý vám je podávaný prostredníctvom kooperatívneho hrania dvoch ľudí.

Spolupráca nie je v tejto hre možnosťou, ale nutnosťou a základným stavebným kameňom; a to ju odlišuje od konkurencie. Možno preto je hra sama o sebe pomerne ľahká a v niektorých momentoch, najmä počas úvodného úteku spoza väzenských múrov, dokonca až naivne jednoduchá.

Nepovažujem za to kladnú vlastnosť a ani nechcem tento nedostatok ospravedlňovať silou príbehu či psychológie vzťahu hlavných postáv – dokonca aj neskúsení hráči nebudú mať problém dohrať hru do konca len s príležitostným zakopnutím, nehovoriac o tom, že checkpointy sú pri potrebnom loadingu umiestnené doslova na každom kroku.

Ak od Way Out čakáte výzvu, nedočkáte sa jej. Situovanie príbehu zvädzalo aj mňa k myšlienkam, že utiecť z basy bude neviemako komplikované; a hoci to bola zábava, išlo vcelku o povrchné vyobrazenie reality známe z bečkových filmov bez väčšieho využitia kreativity.

Napriek tomu je A Way Out, vo všeobecnosti, originálnou hrou: síce s klišé nápadom, ale kvalitným prevedením. Čokoľvek si už o EA myslíte kvôli ich politike DLC alebo kauze okolo mikrotransakcií v Battlefronte II, EA Originals je skvelým projektom, ktorému vd'ačíme napríklad za atmosféru nabitých titulov Fe a Unravel. A Way Out sa práve stal, verím, že na dlhé roky, jeho vlajkovou lod'ou.

Verdikt

Jediným argumentom, prečo si A Way Out nekúpiť, je dĺžka hry, no všetko ostatné sú superlatívy hovoriace v jej prospech. Hrateľnosťou unikátne a perfektné od začiatku až do konca.

Mário Lorenc



KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK, S KÝMKOLVEK Nintendo



HRMENIE DŽUNGLOU!



4. MÁJ

Pripoj sa k DK a spol. počas plávania, hojdania, skákania a surfovania na ostrovoch plných nebezpečenstva, skrytých zberateľských predmetov a nezabudnuteľných stretnutí s bossmi. Hraj sám alebo s partnerom v kooperačnej hre dvoch hráčov – a výhradne na Nintendo Switch si užiješ nový režim ako Funky Kong.



TERAZ DOSTUPNÉ!

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



www.nintendo.sk

Q.U.B.E. 2

Pokračovanie puzzle hry, ktoré zatočí vašimi mozgovými závitmi

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: First Person
Puzzle
Výrobca: Toxic Games
Zapožičal: Toxic Games

PLUSY A MÍNUSY:

- + pútavý príbeh
- + krásne grafické spracovanie
- + vynikajúca atmosféra
- chýbajúci pomocník s nápoed'ou
- hra sa môže niektorým hráčom zdať krátka
- cena



Ked' v roku 2011 vyšiel prvý Q.U.B.E., išlo o skutočne vynikajúcu hru, ktorá sa podobala na známy Portal od spoločnosti Valve. Mala iba jediný problém – dej. Ako sa s týmto problémom popasovali vývojári pri tvorbe druhého dielu? Odpoveď na vás čaká v nasledujúcich riadkoch.

Ak dovoľíte, bez okolkov prejdem rovno k podstate hry. V nej ste archeologičkou menom Amelia Cross, ktorá sa prebudí vnútri akéhosi bludiska mimozemského

pôvodu. Vašou jedinou morálnou pomocou počas toho, ako sa snažíte dostať sa z tohto objektu, je Emma Sutcliffe, s ktorou komunikujete cez vysielaciu. Súčasťou špeciálneho obleku, v ktorom ste sa prebudili, sú aj rukavice, ktoré vám túto cestu von uľahčia. Vďaka trom rôznym schopnostiam, ktoré vám rukavice poskytujú, totiž môžete vytvárať „skákanie“ platformy (modré), vysúvacie stĺpiky (oranžové) i kocky (zelené). Vytvárať ich však možno iba na určených, bielych miestach. Teraz sa môžeme pozrieť na

vizuálne spracovanie, ktoré grafici z Toxic Games zvládli na jednotku. Využili silu, ktorú zo seba Unreal Engine 4 dokáže dostať, vďaka čomu prostredie vyzerá veľmi pekne ako či vnútri, tak i vonku. Ak ste ešte nehrali prvú časť, bude vám táto hra veľmi pripomínať Portal. Prostredie je veľmi farebné, takže sa vám vôbec nebude zdať nudné. Čerešničkou na torte je soundtrack, ktorý s prostredím veľmi dobre spolupracuje.

Vráťme sa ale späť k hrateľnosti. V hre nemôžete šprintovať, a tak máte omnoho menej možností. To znamená, že skôr vyriešite puzzle (celkovo ich je asi 80 v približne štyroch rôznych lokalitách). Z troch rôznych, vyššie spomínaných, schopností rukavíc môžete naraz využívať iba jednu, toto obmedzenie sa zmení až na konci hry. Jednotlivé levely budú postupne sprevádzané rôznymi prídavkami, ako magnety, hadice striekajúce olej (vďaka nim budú kocky klzkejšie) či hadice chrliace oheň (zapália naolejované kocky, ktoré budete potrebovať na otvorenie niektorých dverí),



no vyskytnú sa aj kovové gule a steny, ktoré je možné rôznymi spôsobmi ohýbať. Všetky tieto „prídavky“ prichádzajú postupne, čiže sa s nimi stihnete zoznámiť. Prídu však veľmi rýchlo po sebe, takže musíte byť naozaj ostražitý. Napriek tomu si ale nemyslím, že riešenie jednotlivých puzzle je zložité, keďže som všetky prešiel bez pomoci. Pri niektorých to však predsa len trvalo akosi dlho, takže by som bol ocenil nejakého pomocníka s nápoed'ou. Keďže som si celou hrou prešiel, dovoľím si dať vám niekoľko tipov: na zelené kocky, ktoré vytvoríte, sa môžete postaviť a odviesť sa na potrebné miesto. Ani žiadna plocha, na ktorej môžete niečo vyrobiť, tam nie je na parádu, preto sa pripravte, že ju využijete dokonca i v takom prípade, keď je situovaná do úplne hlúpej polohy (výnimkou sú niektoré prípady, keď sú tri alebo dve vedľa seba, no niekedy akoby to tak bolo len kvôli dôrazu).



Na deji sa mi skutočne páčilo, že som toho na začiatku naozaj veľmi nevedel, pretože informácie prichádzajú postupne, po skončení levelov. Nedoziavte sa však toho toľko, aby ste si povedali, že vám to stačí, preto chcete rozhodne vedieť ešte viac. Bez tohto príbehu a zvedavosti ako hnacej sily by vás hra určite rýchlo prestala baviť. Dej samotný vám už nebudem opisovať, keďže by som vás nerád obral o zážitok z hry.

Verdikt

Q.U.B.E. 2 je vynikajúca hra vhodná na chvíľu oddychu a relaxu. Niektorými časťami poriadne potrápi váš mozog a zároveň vás uchváti svojím grafickým spracovaním. Príbeh je hnacou silou, ktorá vás bude tlačiť vpred a jediná vec, ktorú by som do hry pridal, je možnosť pomocníka s nápoed'ou.

Lubomír Lazor



Toy-Con 01 VARIETY KIT
Toy-Con 02 ROBOT KIT



STAVAŤ

Postav kartónové výtvy zvané „Toy-Con“ krok za krokom s interaktívnym návodom na tvom Nintendo Switch.



HRAŤ

Kombinuj Toy-Con výtvy s Nintendo Switch a hraj úplne novým spôsobom!



OBJAVOVAŤ

Odhaľ ako všetky Toy-Con výtvy fungujú, keď ich všetky spojiš dohromady a za pomoci svojich objavov vynájdi nové spôsoby hrania!

7
www.pegi.info

HODNOTENIE:



iba pre Nintendo Switch
(predávané samostatne)
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

Nintendo

www.nintendo.sk

Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall

RISE AND FALL PRINIESOL NÁPADY, KTORÉ ALE NEDOTIAHOL DO KONCA

Objavujte, expandujte, využívajte zdroje a zničte súperov. 4X stratégie sú už desaťročia pre množstvo hráčov tým pravým orechovým. Medzi priekopníkov tohto žánru patrí aj legendárna séria Civilization, v ktorej máte pod palcom celú civilizáciu od jej prvých krokov až po dobu modernú. Rok a pol od vydania šiesteho dielu prichádza aj prvý datadisk Rise and Fall a my sme sa mu v recenzii pozreli na zúbok.

Samotná Civilization VI sa od vydania zmenila výrazne. Vývojári si vypočuli hráčov a prostredníctvom veľkých patchov pridávali rôzne úpravy či zlepšenia, ktoré hru posúvali bližšie k tomu, čo od nej fanúšikovia čakali. Oči sa však upierali práve na datadisk – ten totiž v minulosti zvykol priniesť zmeny, ktoré nútili hráčov poriadne prispôbiť svoje zabehnuté taktiky.

Žiaľ, Rise and Fall nenasleduje príklad Brave New World či Beyond the Sword, čiže prídavkov, ktoré zásadným spôsobom zmenili predchádzajúce diely série. Herné mechanizmy,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Táhová stratégia
Výrobca: Firafix
Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:
+ nové nápady
+ výborné nové civilizácie
+ stále skvelá a návyková hrateľnosť
- umelá inteligencia
- nedoladené nové mechanizmy
- bugy
- málo muziky za veľa peňazí

HODNOTENIE:

★★★★☆

ktoré boli pridané, vyzerajú na papieri veľmi slubne a nemôžeme povedať, že by boli zbytočné. Samotnú hru však neovplyvňujú až tak, ako by si človek prial.

Ako prvý udrie do očí systém tzv. vekov. Každá civilizácia si v histórii prežila lepšie, ale aj horšie obdobia a inak to nie je ani v novom prídavku. Ak sa vám bude dariť

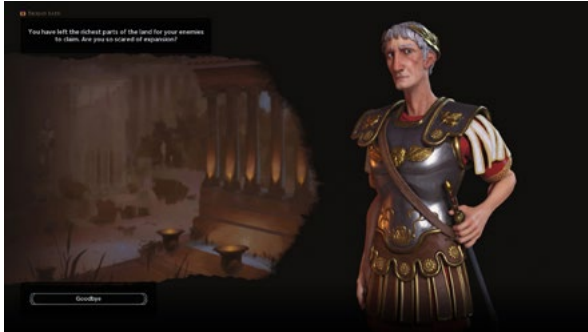


a budete získavať body za rôzne mílniky, akými sú napríklad obrana svojho impéria pred hrozbou barbarov, prvé postavenie unikátneho vylepšenia vašej civilizácie, či podmanenie si cudzieho národa, posuniete sa do tzv. zlatého veku s niekoľkými bonusmi na výber. Opakom je tzv. temný vek, ktorý vás môže zastaviť v ceste za rozletom.

Problémom je, že hoci je celý mechanizmus vekov príjemným oživením najmä začiatkovej a strednej fázy hry a prináša ďalšie možnosti v taktizovaní, čoskoro zistíte, že v podstate ide o kozmetické vylepšenie. Temný vek nie je až takou prekážkou, aby ste mali veľký problém sa z neho dostať a bonusy toho zlatého vám extra nepomôžu, aj keď v prípade dobrej stratégie dokážu nakloniť misky váh na vašu stranu. Vrásky na čele nad'alej spôsobuje aj umelá inteligencia. Tá má aj po množstve záplat svoje geniálne chvíľky, ktoré sa striedajú so slaboduchými. Zdá sa, akoby sa ešte stále nespamätala z prechodu na hexagonálny pohyb, ktorý nastal už v Civilization V. V normálnej náročnosti dokáže aj priemerný hráč čeliť presile súpera – stačí iba rozmýšľať. To

umelá inteligencia, žiaľ, niekedy nedokáže. Tento fakt sa ukazuje napríklad aj pri ďalšej novinke, ktorou je lojalita. Teória hovorí, že ak sa nebudete dostatočne starať o svoj národ, niektoré z miest na okraji civilizácie sa pod vplyvom úspešnejšieho súpera môže vzbúriť a jednoducho vyhlásiť 'nezávislosť'. Tento mechanizmus ovplyvňujú aj spomínané obdobia civilizácie, čo

znamená, že v zlatom veku sa o stratu svojho mesta báť nemusíte a vice versa. Bohužiaľ, lojalita v konečnom dôsledku ovplyvňuje najmä mestá v blízkosti hraníc a slúži hlavne na potrestanie umelej inteligencie, ktorá sa často rozhodne založiť si mesto v absolútnej blízkosti vašich hraníc a potom sa tvári spôsobom: „ja nič, ja muzikant“. Tentokrát však vášmu



súperovi po niekoľkých desiatkach ťahov reálne hrozí, že o dané mesto príde a nabudúce si teda rozmyslí, kam sa so svojím osadníkom vyberie. Ani vy sa však nemôžete vybrať na druhý kontinent, ktorý je plný miest nepriateľov a založiť si tam len tak vlastné. Žiadne veľké preťahovanie o mestá sa však nekoná.

Milovníkov mikromanažmentu poteší posledná veľká novinka v podobe guvernérov, ktorí sú vašimi predĺženými rukami. Guvernérov je dokopy sedem a môžete ich inštalovať do svojich miest, aby im pomohli v hospodárskom, vojenskom či ekonomickom raste. Každý z nich má unikátny strom schopností, ktoré si časom vylepšujete. Poskytujú tak ďalšiu vrstvu taktiky. Ak ich budete mať viac, môžete ich neskôr v prípade núdze napríklad popresúvať.

Poteší aj množstvo maličkostí. Nové civilizácie sú výborné a prinášajú ďalšie zaujímavé štýly hrania. Či už sú to indiáni z kmeňa Kriov, Holand'ania na čele s kráľovnou Wilhelminou alebo po krvi bažiaci Mongoli vedení Džingischánom, nik z osmičky pridaných národov nesklamal. Samozrejmosťou je aj niekoľko nových jednotiek, budov, čerstvých divov sveta a prírodných divov, ktoré obohatili už aj tak výrazné množstvo obsahu.

Vizuálne sa hra nezmenila. Stále ponúka rozprávko-komiksovú grafiku, ktorá polarizuje fanúšikov. Musím sa však priznať, že keď si na ňu človek zvykne, ťažko sa vracia k realistickejšej päťke. Hudobnej a zvukovej stránke nie je čo vytknúť. Menu nad'alej dominuje nádherná pieseň Sogno di Volare. Maličkým nedostatkom je fakt, že počas dlhého hrania si môžete všimnúť opakujúce sa hudobné motívy v prípade situácie, že na vašom kontinente prevláda kultúra inej civilizácie.

Verdikt

Paradoxne najväčším problémom datadisku je to, že Civilization VI má najbohatší a najlepší základ v sérii a očakávania hráčov boli veľké. Rise and Fall následne priniesol nápady, ktoré ale nedotiahol do konca. Aj nad'alej sa pri Civilization VI budete kráľovsky zabávať a stratégovia pri nej strávia desiatky až stovky hodín. Za 30 eur však človek predsa len očakáva viac ako niekoľko mechanizmov, bez ktorých by sme sa zrejme zaobišli.

Pavol Hirka

Sea of Thieves

NAPNÚŤ PLACHTY A TENTORAZ NAOSTRO!

Pred niekoľ'kými mesiacmi sme mali možnosť zahrať si beta verziu hry Sea of Thieves. V tom čase sme celá redakcia slintali blahom a hru sme si naozaj užívali. Prešlo však pár mesiacov a do sveta bola vypustená finálna verzia tohto námorno-pirátskeho produktu. Ak ste zvedaví, či stojí za to oprášiť hák a nalešitiť kormidlo, určite čítajte ďalej.

Prvý pocit je fantastický, akosi to však škripe

Počiatkové momenty hry sú naozaj skvelé. Pozriete si intro, ktoré síce veľ'a nenapovie, no navodí dokonalú atmosféru. Ďalej vás čaká vytváranie postavy, ktoré však bude naozaj netypické. Na výber máte z rôznych vygenerovaných postáv. Tie si môžete znova a znova generovať a ak vám nejaká z nich „frnkne do nosa“, skrátka si ju vyberiete. Postavu si ale môžete vybrať len raz a ani žiadnu detailnú úpravu u nej nečakajte. Samozrejme, počas hry zbierate rôzne oblečenie, takže vizuál postavy si môžete aspoň čiastočne upravovať. No to je asi tak všetko.

Takisto, ako to bolo v bete, aj tu si na začiatku hry môžete vybrať druh vašej posádky. Bud' začnete ako vlk samotár, alebo sa okamžite pripojíte k nejakej skupine. A tu nastáva prvý závažný problém



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčná multiplayerová adventúra
Výrobca: Rare
Zapožičal: Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:
 + kooperačný režim s priateľmi
 + zábavné námorné bitky
 + veľ'mi dobre spracovaná audio-vizuálna stránka hry

- iba Microsoft Store
 - po čase začne nudiť
 - málo obsahu
 - takmer žiadne odmeny za zabíjanie
 - odmeny sú viac-menej len vizuálne

HODNOTENIE:

★★★★☆

tejto hry. Ak sa do hry pustíte sami, príliš veľ'a zábavy si neužijete. Ak sa pridáte do cudzej skupiny, budete čeliť obrovskej hĺbe iných problémov. Napríklad spoluhráči spolu nekomunikujú, chodia tam, kam nemajú a dokonca sa môže stať, že sa rozhodnú zatvoriť vás do väzenia. Raz sa mi prihodilo, že som s istou skupinkou brázdil moria. Jej členovia ma potom zatvorili do väzenia

a povedali mi, nech sa odpojím, pretože sa vrátil ich kamarát. Ja som im s kamennou tvárou odpovedal, aby najprv predali poklad – s tým však nesúhlasili. A keďže som človek neoblomný, po hodine sme sa dohodli na tom, že predajú aspoň polovicu pokladu (na ktorý som mal, samozrejme, nárok). Podobných situácií sa tu odohráva naozaj neúrekom a môžu vám hru veľ'mi znepříjemniť. Na druhej strane, ak si nájdete partičku kamarátov, ktorí túto hru vlastnia – máte vyhraté. Môžete spolu komunikovať, hrať obl'úbené piesne na hudobných nástrojoch, navigovať, otáčať plachty, či spoločne dumať nad tým, kde je ten prekliaty ostrov z mapy. Podobne sme sa na rôzne výpravy vybrali aj my v redakcii a verte či nie, bavili sme sa kráľ'ovsky. Navyše nám šlo všetko omnoho lepšie a svižnejšie, než keď sme hrali s cudzími ľud'mi. Netvrdím, že naraziť na priateľ'ských cudzincov je veľ'ký problém, no ich hl'adanie nie je až také jednoduché.

Počkat', ja som akože pirát?

Určite si viem predstaviť, že veľ'ká časť hráčov dumá nad podstatou tejto hry.



Celkovo je Sea of Thieves veľ'mi nekomplikovaná sandbox hra. Väčšinou začínate v základnom prístave, kde si najprv do jednej nohy hodíte jeden grog, do druhej druhý grog a následne vyrazíte na cestu. Predtým ako napnete plachty však budete potrebovať úlohu. Úlohy si nakupujete od troch frakcií (prvé úlohy sú zadarmo), ktoré sú rozdelené podľa zamerania.

Medzi zložitejšie patria misie, v ktorých musíte prísť na nejaký ostrov, vytiahnuť šabl'u a nakopať zadky hrôzostrašným nepriateľom. Tieto úlohy sa najlepšie robia v skupinke, keďže si môžete pomáhať a nepriateľ'ov takticky poraziť. Ďalšie úlohy zahŕňajú zber rôznych druhov zvierat (napríklad: zožen' mi tri červené sliepky a jedno prasa) alebo kopanie pokladov. Po zdarnom konci si svoju korisť zoberiete na loď, kde si ju starostlivo uchováte. Neodporúčam však hromadiť mnoho pokladu

naraz, pretože ak vás prepadnú nepriatelia, môžu vám nakoniec ostať len oči pre plač. Iné posádky nie sú príliš priateľ'ské, najmä, ak vidia, že ste na menšej lodi a vy si potom užijete nepríjemnú salvu nepriateľ'ských kanónov.

Ako správny pirát by ste preto mali mať na lodi nejaký ten banán na obnovenie zdravia a pár drevených latiek na opravu poškodenej lode. A, samozrejme, delové gule. Všetky tieto veci v hojnom počte môžete nájsť v sudoch rozmiestnených na rôznych ostrovoch, no vždy je dôležité mať dobre pripravené aj nejaké zásoby.

V prípade, že vás po ceste nezožerie žralok a podarí sa vám poklady a trofeje vrátiť do prístavu, dostanete náležitú odmenu vo forme zlata. Za zlato si potom kupujete rôzne kozmetické doplnky, či už na

vašu postavu alebo na loď. Vo svete Sea of Thieves je neustále čo robiť, úloh je pomerne veľ'a a prvých pár hodín sa nudiť rozhodne nebudete. Ak si však rýchlo nenájdete dostatočne silnú partiu či priateľ'ov, nastúpi jednotvárnosť a hra vás pomaly ale isto začne nudiť. Sea of Thieves v sebe síce skrýva veľ'ký obsah, ktorý je ale, žiaľ, zaobalený do zvláštneho stereotypu. Za zabitie nepriateľ'a (obyčajná kostra, had alebo žralok) prakticky nič nedostanete a za skántrenie bájneho Krakena dostanete iba nudný achievement.

Rovnako ma sklamalo i to, že hru na PC nájdeme iba v Microsoft Store, takže ak tento obchod neobl'ubujete, budete si naň musieť jednoducho zvyknúť. Hoci je Microsoft Store už momentálne sofistikovaným obchodom, ja som mu dlho nedokázal prísť na chuť. Jedinou jeho výhodou je, že hru získate na obe platformy od Microsoftu – PC s Windows 10 a XBOX ONE.

Možno si ešte pamätáte, že beta verzii som vyčítal najmä to, že sa často odmietala spustiť. Jediným riešením bola reінštalácia (čo pri takom veľ'kom objeme GB nebolo vôbec príjemné). V plnej verzii sa však niečo takéto nedeje, no i napriek tomu som počas hrania narazil na niekoľ'ko chýb. Napríklad pri streamovaní sa mi zaseklo pohybovanie myškou a hru som musel reštartovať. Poprípade som sa niekoľ'kokrát zasekol v skale a na nášho kolegu vyskočil žralok, dopadol až na skalu a zabil ho. Pozývanie spoluhráčov do hry som musel riešiť výlučne prostredníctvom PC XBOX aplikácie.

Ale hra to je pekná!

Ak mám povedať, čo je na tejto hre najlepšie, jednoznačne vyhráva audiovizuálne spracovanie. To je skutočne zvládnuté na jednu veľ'kú jednotku. Grafika je síce kreslená, no pôsobí veľ'mi nádherným, detailným dojmom. Navyše, grafické spracovanie vody a slnka je neskutočne pôsobivé. Trochu je však na škodu, že pod vodou sa skrýva veľ'ký svet, ktorý nemáme ako (ani prečo) skúmať. Hudobné spracovanie aj zakomponovanie hudobných nástrojov, ktoré hrajú fakticky chytľavé melódie, je rovnako impozantné. Táto časť sa tvorcom hry náramne vydarila a celkovo ju robí veľ'mi podmanivou.

Verdikt

Musím povedať, že titul Sea of Thieves ma sklamal. Hoci prináša neobyčajný obsah a najmä skvelú pirátsku tematiku (na ktorú som sa tešil ako malé dieťa), obsah je až priveľ'mi previazaný s kooperačným režimom. Navyše, zatiaľ hre chýba potrebná hĺbka a množstvo obsahu, ktorý by som si vedel v hre predstaviť. Možno, že sa ho tvorcom podarí do hry doplniť neskôr, otázkou však ostáva, či nebude už príliš neskoro. Sea of Thieves zatiaľ ostáva iba priemernou hrou, ktorá môže zabaviť, no pravdepodobne nedokáže až tak očariť, ako sa na prvý pohľad zdalo. A to je naozaj obrovská škoda.

L'ubomír Čelár

God of War

KRATOS DOSPEL A S NÍM AJ CELÁ SÉRIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Santa Monica
Studio
Zapožičak: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + severská mytológia a jej atmosféra
- + zmena kamery k lepšiemu
- + audiovizuálne spracovanie
- + príbeh a výborne napísané vedľajšie postavy
- súboje sa môžu neskôr zdať repetetívne
- spočiatku neprehľadný systém vylepšovania



HODNOTENIE:



Priznám sa, že séria God of War na mňa, fanúšika značky PlayStation, nemala až taký dopad, ako v prípade iných ikonických titulov tejto platformy. Avšak reštart tejto série bohov, ktorý bol ohlásený ešte v roku 2016 na pompéznej Sony konferencii, na mňa urobil veľký dojem. Z traileru bolo priam cítiť zmeny a ja som si mohol konečne povedať, že toto môže byť God of War, ktorý ma presvedčí o svojich kvalitách. A ako to nakoniec dopadlo? Prečítajte si v našej recenzii.

Je ťažké vám priblížiť hru, ktorá dbá na určité aspekty, ktoré by mali byť pre daný titul kl'účové. Jedným z takýchto dôležitých aspektov v tomto veľkolepom reštarte je práve príbeh. Povedzme si otvorene, prvé časti neoplývali žiadnym zásadným príbehovým pozadím a ich kvality boli úplne niekde inde. Avšak nový God of War sústredí svoju silu práve na onen príbeh, pričom nejde len o dej samotný, ale aj spôsob jeho podania. Vývojári zo štúdia Santa Monica vsadili všetky karty na takmer filmové rozprávanie príbehu, pričom dôraz je kladený predovšetkým na vaše emócie.

Veľkolepé dielo

Samotný štart ma milo prekvapil, čakal som určité kliše, no ostal som



zaskočený. Je dôležité zdôrazniť, že už v úvode na vás autori vyt'ahujú spomínané karty, takže nerád by som vám touto recenziou skazil chuť na toto monumentálne dielo.

Prezradiť vám môžem azda len toľko, že sa s Kratosom



a jeho synom Atreusom vydáte na dlhú a nebezpečnú cestu k neznámej hore, ktorá je opradená mnohými historkami.

Navyše vás na začiatku cesty poctí svojou návštevou nečakaný hosť a razom nad všetkým visí veľký otáznik.

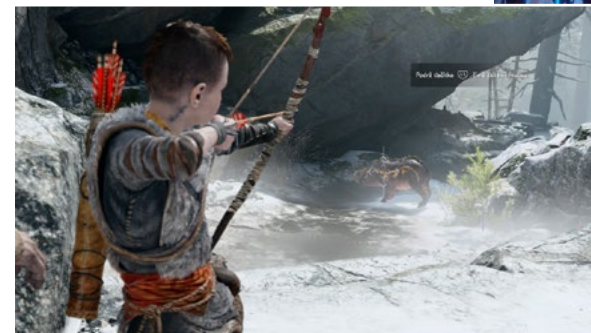
A práve Kratosov syn hrá v tomto reštarte dôležitú rolu. Pokiaľ ste očakávali, že bude len akýmsi doplnkom, tak budete príjemne prekvapení. Atreusa si zamilujete a postupom času si poviete, že vývojári perfektne zladili úlohu otca a syna.

Atreus

Navyše veľkým prekvapením, aspoň teda pre mňa, bola možnosť Atreusa ovládať, respektíve dávať

mu povely a vedzte, že aj keď to spočiatku tak nevyzerá, tak neskôr si svoju cestu bez neho nebudete vedieť predstaviť.

Kratosov syn je telom bojovník, avšak dušou stále mladý chlapec, ktorý je zvedavý a neopatrný, no po vzore otca aj veľmi odvážny. Tu len zdôrazním, že Atreus je len jednou z mála vedľajších postáv, ktoré vývojári zvládli na výbornú. Cestou za svojím cieľom totiž narazíte hneď na niekoľko veľmi zaujímavých



postáv, ktoré taktiež zásadne ovplyvňujú príbeh a celkový dojem z hry.

Veľké zmeny

Okrem Kratosovho syna je d'alšou veľkou zmenou v sérii aj samotná



kamera. Už nečakajte, že sa bude kamera prispôbovať scéne, a to veľkrát bez ohľadu na pohodlie ovládania. Na Kratosa budete pozerat' spoza jeho chrbta a kamera ostane plne pod vašou kontrolou. Týmto vývojári jasne mierili na lepšie vžitie sa do samotnej hry, čo sa im určite podarilo. Reštartom sa séria posunula aj svojím zasadením. Grécke báje strieda severská mytológia. A práve táto zmena, spoločne s príbehom a upravenou kamerou, mala na mňa zásadný vplyv. Pokiaľ ide o spomínanú severskú mytológiu, tak si nedovoliť tvrdiť, do akej miery sa autori držali skutočnej mytológie, no je mi jasné, že sa nenechali nijak obmedzovať, čo nakoniec aj sami potvrdili.

Všetko však vyberali opatrne a vás prakticky počas celej hernej doby nebude nič zásadne rušiť. Jednoducho všetko do seba dokonale zapadá.

Zmena prostredia logicky znamená aj zmenu vašich nepriateľov. Pripravte sa na veľkolepé boje, ktoré sa oproti predchádzajúcim častiam o niečo spomalili a predovšetkým vyžadujú aj trochu premýšľania.

Sekera bohov

Kratosove smrteľné reťaze strieda masívna sekera, ktorú si jednoducho zamilujete. Navyše máte možnosť túto sekeru nasmerovať na cieľ a hodiť. Táto zmena v hrateľnosti so sebou prináša obrovské pozitíva, pričom už hodenú sekeru môžete privolať naspäť, podobne ako Thorovo kladivo.

Týmto docielite, že môžete na nepriateľov rôzne útočiť, keďže aj vracajúca sa sekera vie uštedriť smrteľnú



ranu a to kedy sa vráti, určujete vy stlačením príslušného tlačidla. Na každého nepriateľa platí niečo iné, no keď to skombinujete so synovou pomocou, ktorý na oponentov strieľa svoje šípy, docielite skutočne smrteľné kombo.

Kratos však dokáže svoju silu pretaviť aj do pästných súbojov a niekoľkokrát ich aj naplno využijete. Napríklad v prípade, že je nepriateľ na vašu sekeru imúnny, vtedy vám pomôže len štít a ruky. V neskorších fázach som si všimol určitú repetitívnosť súbojov, no nebolo to nič zásadné a išlo skôr o moju maličkosť. Niekomu to môže sadnúť perfektne a nič podobné si nevšímame.

Samotná umelá inteligencia síce neoplýva doktorandským diplomom, no vie vás potrápiť, hlavne ak medzi hŕstku nepriateľov zavíta aj niekto podstatne väčší a silnejší. Tu mi nedá nespomenúť prvé stretnutie sa s obrovským trollom, ktorý mi celkom rázne dal pocítiť svoju silu.

Na každú takúto väčšiu kreatúru platí niečo iné, takže najprv musíte zistiť ako na ňu a následne jej uštedriť správne rany. Efektne je predovšetkým finálne dorazenie. Nečakajte žiadne quick time eventy, takže za toto si autori zaslúžia určite veľké plus. Navyše všetko pôsobí efektne a oku lahodiaco.

Rôznorodosť lokácií

Putovanie vašim dobrodružstvom spríjemňuje rôznorodosť prostredí. Tešiť sa môžete na husté lesy, ale aj na severské prostredie plné snehu a ľadu. Práve táto rôznorodosť dáva hráčovi pocit voľnosti, hoci ide o pomerne koridorovú záležitosť.

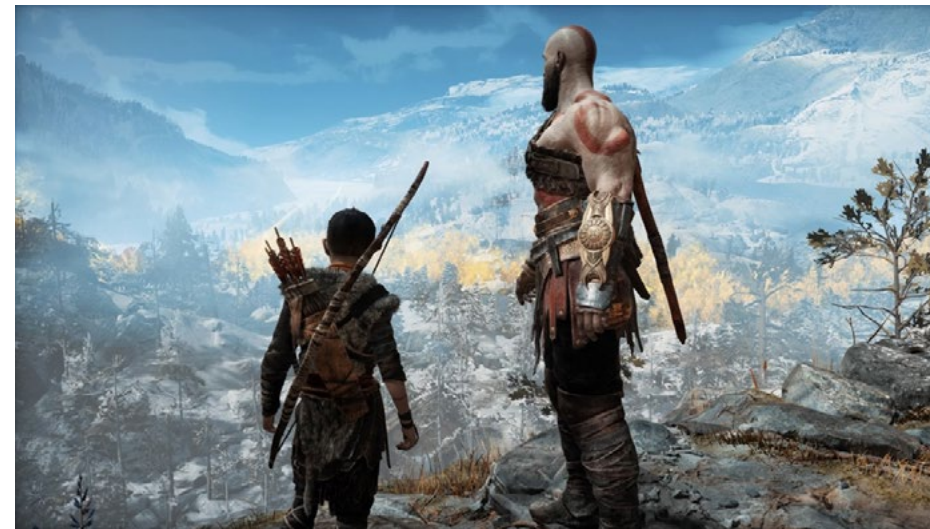


v obchodovaní a vylepšovaní Kratosa a Atreusa budú hrať dôležitú rolu.

Je len na vás, čo začnete vylepšovať ako prvé. Zbrane, zbroj či schopnosti. Všetko má niekoľko svojich ďalších tried, ktoré umožňujú vylepšenie ďalších vlastností. Tak napríklad samotná sekera. Na nej môžete vylepšovať hneď niekoľko jej častí a zlepšiť tak jej silu a účinok.

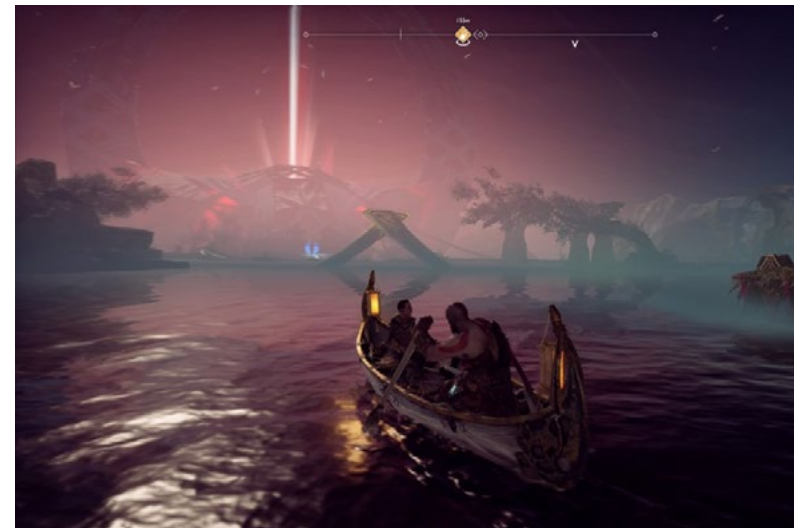
Č sa týka zbroje, okrem vizuálnych zmien na Kratosovi docielite vylepšeniami aj zvýšenú výdrž a ďalšie aspekty. Všetky zmeny vidíte v celkovom zhrnutí a všetko si viete dokonale porovnávať. Niekde pridáte na sile, inde uberiete na vitalite. Všetko je to vo vašich rukách. To isté platí aj v prípade samotného Atreusa. V boji môže získať väčšiu sebaistotu a Kratosovi následne pomáhať fyzickým napadnutím nepriateľa, takže to nebude len o strelbe z luku. Aj tieto jeho schopnosti je možné následne vylepšovať.

Celý tento systém je skutočne rozsialy a na jeho začiatku sa trochu stratíte, no postupne zistíte, čo od vás autori chcú a dokonale si všetko osvojíte. Veľkým plusom je aj česká lokalizácia v podobe titulkov, takže na svoje si prídu aj menej zdatní angličtinári. V tomto ohľade je tak systém vylepšovania takmer dokonalý. A dokonalým je bez akýchkoľvek okolov aj samotné technické spracovanie. Predovšetkým majitelia PlayStation 4 Pro si vychutnajú podporu 4K rozlíšenia. Pokiaľ však nevlastníte 4K televízor, nemusíte byť sklamaní. V menu hry si totiž môžete nastaviť, či má systém sústrediť prostriedky na kvalitnejší obraz alebo výkon. Pri kvalitnejšom obraze sa hra sa vykresľuje v rozlíšení



2160p a prevedie supersampling na vaše rozlíšenie, ak teda nemáte 4K televízor.

Samotné prostredie a modely sú úchvatné. Hra tieňov a farieb je na špičkovej úrovni a bez akýchkoľvek debát môžem hru zaradiť bok po boku k Uncharted 4 a Horizon: Zero Dawn, čo sú absolútne špičky ak ide o technickú stránku. Na kvalitný vizuál som si pri first party tituloch na PlayStation 4 už zvykol, takže to pre mňa nie je žiadnym prekvapením. Čo však musím vyzdvihnúť je samotná hudba v pozadí, ktorá je adaptívna a jedným slovom epická. Skutočne výborne sekunduje dianiu na obrazovke a vy si len vychutnávate jej úžasné tóny. Latku drží vysoko aj samotný dabing postáv. Kratos má proste hlas bohov a vždy keď prehovorí, tak žasnete. Z jeho hlasu je cítiť silu, rozvahy a skúsenosti, ktoré za svoj život získal a o ktoré sa delí so svojím synom. Tento hlas vás bude sprevádzať zhruba



100%, Kratosove múdrosti vás budú tešiť minimálne raz toľko, takže herná doba je na dnešné pomery pomerne rozsiahla.

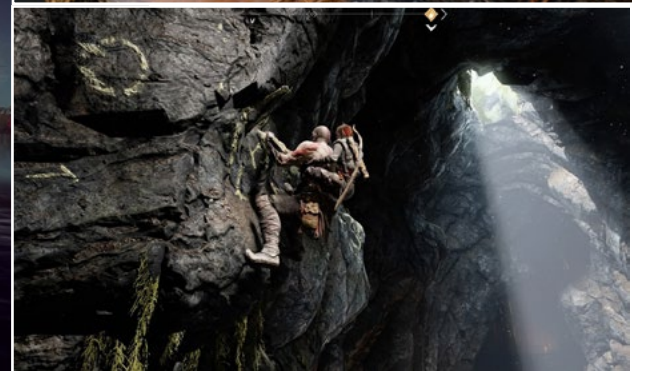
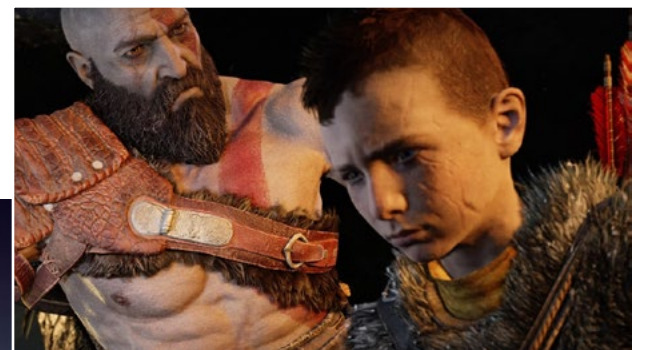
Škoda, že je koniec

Čo dodať na záver? Azda len toľko, že ak ste doteraz túto sériu minuli, prípadne vám v niečom nesedela, tak práve tento reštart môže byť pre vás najlepšou voľbou. Toto pokračovanie, respektíve nový začiatok, sa stal jednoznačne najlepšou časťou série a prirastie vám oveľa viac k srdcu, ako predchádzajúce príbehy Kratosa. Úprimne, tá hra môže stať aj 100 EUR a ja vám ju aj tak odporúčim.

Ján Schneider



18 hodín, pokiaľ teda nebudete plniť vedľajšie úlohy a preskúmať každý jeden kút. Ak sa však rozhodnete plniť všetko na



Far Cry 5

STARÝ FAR CRY V NOVOM OBALE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: FPS adventúra
Výrobca: Ubisoft
Zapožičat: Playman

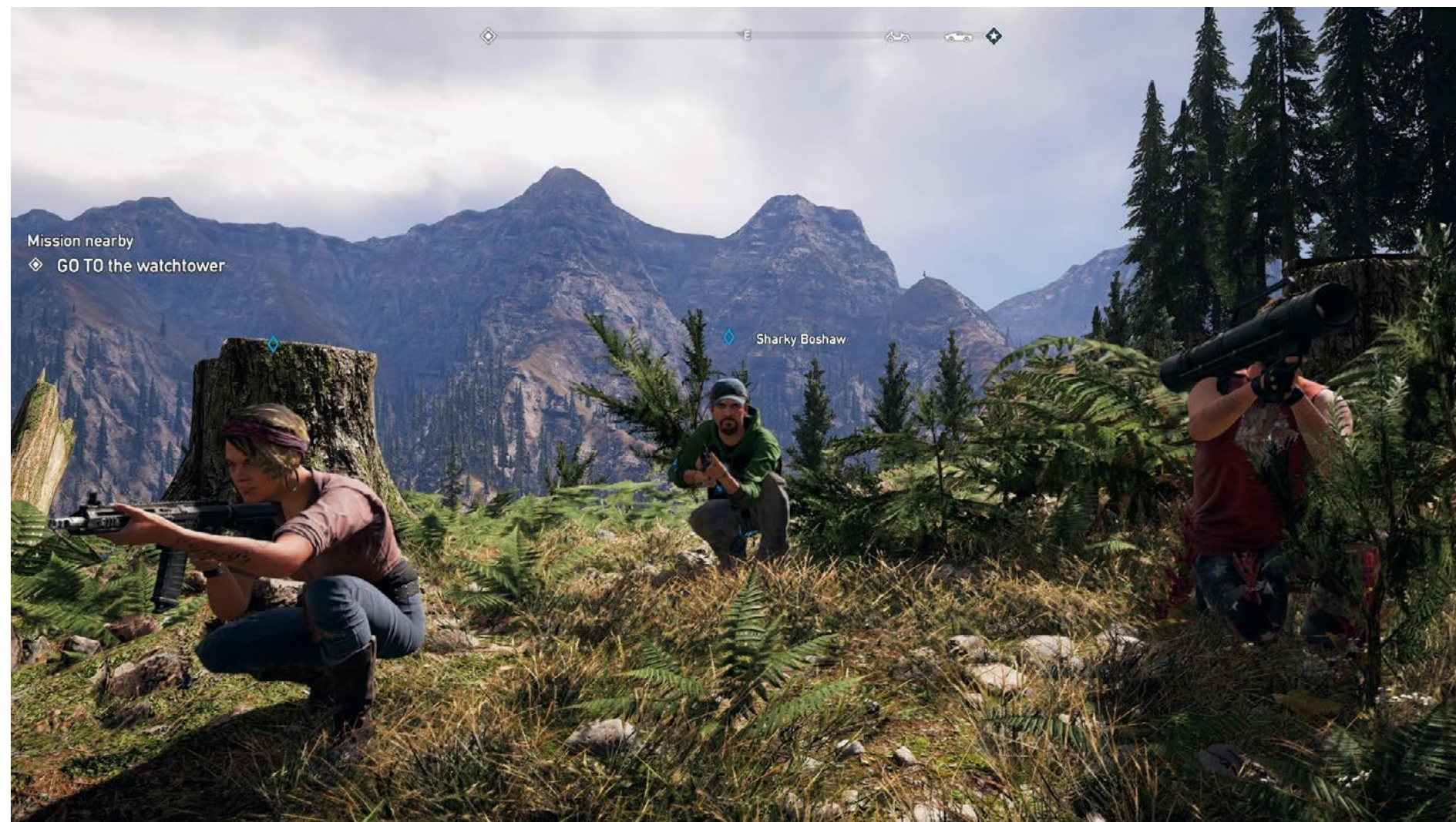
Zo série Far Cry sme tu v uplynulých rokoch mali už niekoľko dielov a všetky boli svojím spôsobom úspešné a populárne. Ubisoft nasl'uboval, že ďalšie pokračovanie už nebude také monotónne a pribudne more vylepšení. Podarilo sa mu teda svoj sl'ub dodržať?

PLUSY A MÍNUSY:

+ svet
+ misie
+ humor

- polovičný Co-op
- rôznorodosť výbavy

Ako v predchádzajúcich sériách Far Cry, aj tentoraz sa stretávame s hlavnou postavou, ktorá sa ocitne na podivných miestach úplne odrezaných od zvyšku sveta. Jej úlohou je bez pomoci, vyzbrojená len vlastnými schopnosťami, čeliť šialeným tyranom, no aj okolitej divočine. Far Cry 5 prvýkrát prenáša sériu do prostredia Ameriky, konkrétne Montany, kde vyčíňa kult zvestujúci koniec sveta. Tento kult, pod vedením „Otcu“ a jeho troch súrodencov, pácha nel'udské činy, robí si čo chce a nie je nik, kto by sa mu postavil. Má pod palcom v podstate každého – políciu, bežných ľudí i úrady a je vyzbrojený snád' všetkým, čo by ste potrebovali k menšiemu prevratu či vojne. Hra začína udalosťou, v ktorej vy, ako nováčik v pozícii zástupcu šerifa, idete spolu s malou jednotkou zatknúť vodcu celej sekty, no nakoniec to, samozrejme, neprebehne podľa vašich predstáv. Ubisoft opäť ukázal, že je majstrom v budovaní nádherných



a premyslených svetov. Hned' od prvej chvíle je pri pohľade na okolitú krajinu jasná jej izolovanosť od moderných miest a chaotického života vo svete, navyše, celé územie je ohraničené horami. Ide skutočne o viac než ideálne podmienky pre domov psychopatického kultu

a jeho obyvateľov. Každá lokalita má pre vás pripravený osobitný príbeh, vo všetkých z nich trpeli ľudia rôzne druhy vyčíňania kultu. Každý roh Hope County je naozaj unikátny a budete sa tešiť, aby ste mohli nakuknúť za ten ďalší. Skvelo navrhnutý svet ale nie je to jediné, v čom sa Ubisoft a Far Cry blysol. Nepochybne k tomu patria aj bizarene dobre navrhnuté záporní hrdinovia, ktorí ani tentoraz net'ahajú za kratší koniec. „Otec“ a jeho traja kapitáni, z ktorých každý kontroluje svoju oblasť, sú veľmi odlišní, no o to viac jedineční. Pokojný a takmer rozumne hovoriaci otec sa vás bude snažiť logicky presvedčiť o svojej verzii konci sveta a o fakte, že pridanie sa na jeho stranu je jediná rozumná voľba, zatiaľ čo Faith a jej droga Bliss sa vás budú snažiť dostať do raja prostredníctvom pútnickej cesty vykúpenia, ktorú Bliss

ponúka. Každý z nich je hrdinom svojho vlastného príbehu a má svoju vlastnú minulosť i dôvody svojho konania.

Toto všetko by ale, samozrejme, nebolo možné bez prevedenia do zábavných a zmysluplných questov. Far Cry 5 snád' prvý raz opúšťa systém monotónnych „fetch“ misií a dokonca v hre už ani nebudete každú chvíľu liezť po vežiach, z čoho si hra hned' v prvých úvodných misiách dokonca i sama robí srandu.

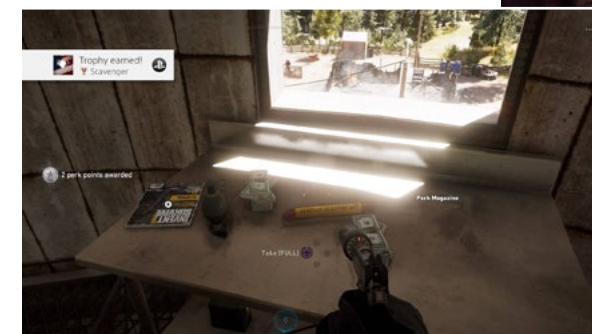
Stále síce budete dobíjať a oslobodzovať základne, no tie sú v tomto prípade aspoň mnoho zaujímavejšie, každá je úplne iná a dokonca ponúkajú vďaka mini útržkom a príbehom okolia aj bližší pohľad do sveta Hope County. Samotné misie sú,

pravdepodobne, tie najlepšie, aké ste vo Far Cry mali šancu zažiť. A to ani nehovorím o hlavných príbehových misiách, ktoré sú naozaj na vysokej úrovni, dokonca aj každá bočná misia nesie vo svojom scenári vlastný príbeh, nejakú zaujímavosť a často dokonca i šialenú zábavu či úplnú haluz. Questy sa budú líšiť od ozajstných, vážnych príbehov ľudí a ich utrpenia, no iné zabavia iróniou či bezduchou zábavou. Niektoré misie sú dokonca natoľko unikátne, že si v nich zahráte ako hlavný hrdina filmu Far Cry Blood Dragon (DLC-čko k Far Cry 3), kde si tvorcovia robia žarty z DLC k predošlému dielu série a jeho kontroverznosti. Inokedy zas budete pomáhať miestnemu kuchárovi zorganizovať obľúbený lokálny festival, ktorý sa volá Testicle Festival a má dočinenia s istými orgánmi (predstavu o ňom si zrejme spravíte aj sami). Počas hrania sa tak bude striedať napínavá tematika hlavného deja a utrpenia ľudí v údolí, no keď si hru budete chcieť trochu odľahčiť, zabehnete si k niektorému z podivných obyvateľov a zábava sa môže začať.

Nie všetko je úplne také ideálne, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Zatiaľ čo všetko vyššie spomenuté je naozaj pravda, Ubisoft dokázal aj niečo, čo dokáže skutočne iba on. Z nepochopiteľných príčin z hry odobral mechaniky, ktoré hráči milovali, boli zábavné a hlavne na nich boli hráči zvyknutí. Proste sme ich mali naozaj radi. Pamätáte sa na lovenie tých najrôznejších druhov zvierat, dravcov a iných obyvateľov divočiny so snahou vylepšiť svoju výbavu, vyrobiť nový batoh, puzdro na zbraň a mnohé iné časti vašej postavy? Na toto všetko môžete tentoraz rovno zabudnúť. V hre, samozrejme, stále nájdete mnohé rôznorodé zvieratá, no v podstate sa úplne



HODNOTENIE:



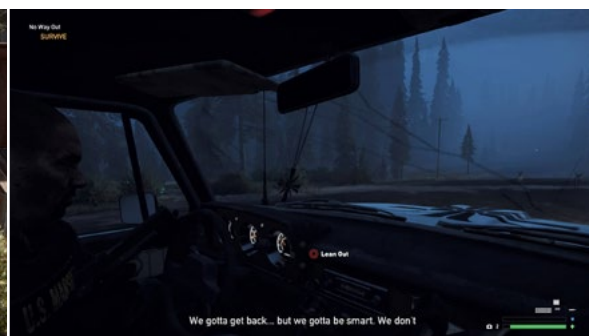


vytráca zmysel ich lovenia, keďže už viac na nič nie sú potrebné. Ubisoft z hry kompletne odstránil celý systém vyrábania a lovenia zveri za účelom získavania materiálov pre vaše potreby. Jediný dôvod pre lovenie sú už len peniaze za kožu zvierat, čo vlastne nie je poriadny dôvod, keďže celkovo je peňazí pomerne dost' (z misií a iných zdrojov). Vo Far Cry 5 si teraz už všetko jednoducho kúpite za peniaze a nič iné k tomu nepotrebuje. Jediné, čo si nekúpite, sú napríklad vylepšenia pre nosenie viacerých zbraní, pre ktoré ste si pred tým museli vyrobiť lepšie popruhy, no tentoraz si ich jednoducho odomknete pomocou perk systému, ktorý je niečo ako ako skill tree. Perky – body získavate počas misií a za tie si kedykoľvek odomknete taký perk, aký chcete. Ako „bonus“ Ubisoft maximálne okresal celkovú rôznorodosť a výber zbraní na smiešnu úroveň. Vybrať si môžete v princípe z dvoch zbraní každej kategórie, z čoho sú niektoré úplne nepoužiteľné

a hrá sa s nimi veľmi zle, takže nakoniec aj tak ostanete pri jednej. Spojte si to s už aj tak obmedzeným systémom perkov, absenciou lovenia i vyrábania a ostane vám nie veľmi zábavný RPG systém okresaný na úroveň rôznorodosti hier spred desiatich rokov.

Čo viedlo štúdio k tomuto rozhodnutiu, je pre mňa osobne nepochopiteľné, keďže všetky predošlé diely mali v tomto ohľade v porovnaní s FC5 vysoko navrch. Niečo, čo ma počas trvania takmer celej hry rovnako iritovalo, je istým spôsobom pozmenený stealth systém.

Aj napriek tomu, že som sa spočiatku pokúšal čistiť campy a základne potichu, postupne som pochopil, že to vôbec nemá zmysel a vlastne to tak ani nie je zábava. Nech sa snažíte ako chcete, z nejakého dôvodu vás nepriatelia vždy odhalia, no to vás nemusíte trápiť, keďže hra vás zásobuje výbušninami a t'ažkým



arzenálom omnoho viac ako čímkoľvek iným. Nevie, či to bol úmysel, ale nepriatelia vždy začínajú alebo zbadajú zabitia, ktoré by vôbec nemali a následne idú okamžite všetci po vás. Kým som sa snažil hrať tichým štýlom, vytáčalo ma to do nepríčetnosti. Len čo sa ale podvolíte a vystrielite kompletne celú základňu, zatiaľ čo v okolí všetko vybuchuje a je v plameňoch, pochopíte, ako sa FC5 má hrať.

V podstate sú tieto dve veci asi to jediné, čo sa FC5 dá vytknúť. Neprítomnosť kraftovacieho systému v spojení s malou rôznorodosťou výbavy vás pomerne obmedzuje, no aspoň to vynahrádza skvelo navrhnutý svet a questy, ktoré vás zabavia na pekných pár hodín.

Samozrejme ale nesmieme zabudnúť ani na online Co-op, ktorý FC5 ponúka v takom štýle, ako nikdy predtým. Vývojári očividne počúvli svoju komunitu a Co-op mód je tentoraz hrateľný v celej hre – ide o kampaň, bočné misie a aj všetky aktivity v rámci celého sveta FC5 so všetkým, čo k tomu patrí.

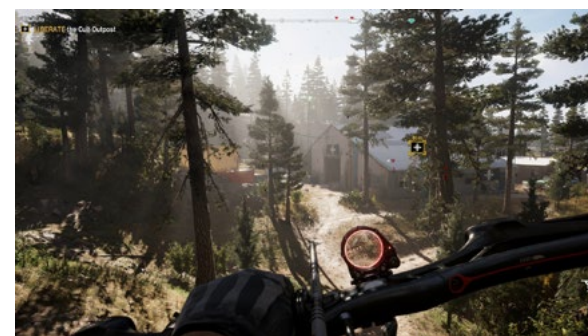
Mód tak nie je ničím obmedzovaný a hru môžete prejsť od začiatku do konca s niektorým z vašich priateľov. Jediným pomerne nepríjemným mínusom je, že hra sa reálne ukladá iba pre hráča, ktorý hru vytvoril.

Druhý hráč si síce ponechá všetky peniaze, zbrane i výbavu, ktorú získal, no reálne sa vo svojom lokálnom svete nikam neposunie a vráti sa presne do bodu, v ktorom začínal. Je to ďalšie, nie veľmi logické rozhodnutie, ktoré určite odradí nejedného hráča, ktorý sa tešil, že si prejde celú hru so svojím part'ákom.

Čo sa týka samotného technického prevedenia, hre nie je veľmi čo vytknúť. Beží výborne, vyzerá ešte lepšie a žiadne technické problémy som počas hrania nezaznamenal. Dokonca aj online mód fungoval absolútne bez problémov, lagov



či iných nepríjemností, ktoré zvyknú podobný štýl hier sprevádzať. Celú hru navyše sprevádza výborný soundtrack, ktorý ešte viac dopĺňa výbornú atmosféru hry a jej zasadenie do kultom ovládnutej krajiny.



Verdikt

Far Cry 5 neuchvátil, ale ani neublížil, je to proste starý dobrý FC s niekoľkými zmenami a inováciami – niektorými lepšími, inými horšími. Zredukovanie rôznorodosti arzenálu trochu uberá na zábave a tiché hranie tiež nie je to pravé orechové, no všetko vynahrádzujú výborne navrhnuté misie, príbeh, postavy a v neposlednom rade aj skvelý svet a mnohé jeho nástrahy i atrakcie.

Navyše, hru dopĺňa Co-op mód, ktorý vás tentoraz nijako neobmedzuje a môžete vďaka nemu odohrať s kamošmi kompletne celú kampaň, no, bohužiaľ, okrem získanej výbavy a schopností sa vašim „host'om“ nič iné neuloží. Po technickej stránke ide zatiaľ snáď o najlepší diel a konečne sa nemusíte báť mora bugov, framedropov a iných problémov, ktoré sužovali hráčov v predošliých dieloch.

Richard Mako



Toy-Con 01 VARIETY KIT



Toy-Con 02 ROBOT KIT



iba pre Nintendo Switch
(predávané samostatne)
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

Acer Predator XB321HK

Honba za dokonalost'ou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Grunex
Dostupná cena: 1030€

PLUSY A MÍNUSY:

- + IPS panel
so skvelou
svetelnosťou
- + iba 4 ms odozva
- + veľmi dobrá
farebná
reprodukcia
- + striedmy, no
moderný dizajn
- + G-Sync
- + USB 3.0 hub
- nemožnosť
pripojiť
mikrofón
cez monitor
- prémiová cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Uhlopriečka displeja: 32"
Rozlíšenie: 3840
x 2160 px
Pomer strán: 16:9
Technológia: IPS LCD LED
Typ obrazovky: Rovná
Rýchlosť odozvy: 4 ms
Obnovovacia
frekvencia: 60 Hz
Jas: 350 cd/m2
Grafické vstupy: HDMI
1.4, DisplayPort 2.0
Výbava: Reproduktry,
USB Hub, Nastaviteľná
výška, VESA kompatibilný
Podpora G-Sync:
Áno, G-Sync v2
Typická spotreba: 56 W
Spotreba v
pohotovostnom
režime: 490 mW

HODNOTENIE:



Hranie najnovších titulov v momentálne najlepšom 4K rozlíšení už nie je len výsadou vyvolených. Tejto problematike som sa prednedávnom venoval v samostatnom článku a na vlastnej koži som si odskúšal, že na dostatočne výkonný počítač a 4K monitor si už nemusíte brať hypotéku. Pokiaľ vaša peňaženka nezávaží prázdnotou, radi si v živote doprajete to najlepšie a neuspokojí vás nič menej ako dokonalosť, sú na trhu aj produkty, ktoré sa neradia do kategórie „postačujúce“. Svojimi rozmermi, funkcionalitou, spracovaním a najmä cenou už idú do extrémov. Medzi tieto produkty, minimálne svojou cenou, patrí aj monitor Acer Predator XB321HK a ja som sa pozrel na to, či má okrem cenovky atakujúcej štyri cifry čo ponúknuť aj v ostatných kategóriách.

Pod menom Predator predáva spoločnosť Acer svoje produkty v prvom rade pre hráčov, a tomu

sú prispôsobené aj funkcie či výzor. Základné 4K monitory s rovnakou uhlopriečkou od známejších značiek sa dajú kúpiť aj pod 500 eur, a preto má tento model čo robiť, aby presvedčil, že nejde iba o „vysokohorskú príťažku“ pre hráčov a že táto suma je naozaj opodstatnená.

Obal a jeho obsah

Monitor sa ukrýva v rozmernej škatuli, jej veľkosť udáva už samotná uhlopriečka monitora, ktorý je navyše zabalený v ochrannom polystyrénovom obale. V balení sa nachádza aj rozložený stojan, DisplayPort kábel, USB 3.0 kábel a neodlúčiteľné brožúrky s informáciami a manuálom.

Prvé dojmy a spracovanie

Rad produktov Predator sa vždy držal moderného dizajnu s futuristickými prvkami a inak to nie je ani pri takom jednoduchom

produkte, akým je monitor. Samotný panel na prvý dojem nevyniká ničím výnimočným, no masívny stojan s červenými prvkami pripomína robotickú nohu či podvozok vesmírneho korábu a navodzuje tú správnu hernú atmosféru. Pri kúpe tohto kúsku musíte myslieť na jednu dôležitú vec, ktorou sú rozmery vášho pracovného stola. Aby stojan udržal monitor s uhlopriečkou 32 palcov stabilne, vyžaduje si dostatok miesta. Zároveň by ste mali myslieť na priestor pre klávesnicu a myš, aby ste predišli nepríjemnostiam s obmedzenou plochou, aké sa to stali mne. Inak je ale celý monitor naozaj dobre stavaný a hoci nebude konkurovať niektorým štýlovým modelom s bezrámečkovým riešením, s hrúbkou okrajov niečo nad jeden a štvrt centimetra nepôsobí stiesnene. Pribalený stojan ponúka možnosti nastavenia výšky v rozpätí 12 centimetrov a naklápaťnosť 25 stupňov dopredu a 5 stupňov dozadu.



Zamrzí absencia rotácie, respektíve pivot, no monitor je vybavený štandardným systémom VESA pripojenia, a tak je možné osadiť ho na vlastný stojan alebo rameno a získať túto funkcionlitu dodatočne.

Obraz a parametre panelu

Čo je ale na tomto modeli okrem podpory 4K rozlíšenia, teda 3840x2560 pixelov, výnimočné? Každý skúsenejší hráč vie, že nezáleží len na najvyššom možnom rozlíšení a pri monitoroch sú dôležité aj parametre ako odozva, obnovovacia rýchlosť, typ použitého panelu a ďalšia bonusová funkcionalita. Väčšina herných monitorov používa LCD panely, vďaka ich relatívne nízkej cene oproti OLED displejom a obstojným vlastnostiam v oblasti svetelnosti, pozorovacích uhlov či odozve.

Menej ľuď ale vie, že LCD panely sa delia na viacero typov. Od najrozšírenejších TN panelov, ktoré ponúkajú hlavne nízku cenu, no pokrývajú v oblasti farieb, svetelnosti a pozorovacích uhlov, cez VA panely, ktoré dokážu sprostredkovať takmer perfektné farby a naozaj tmavú čiernu, no neponúkajú vysokú odozvu, až po IPS riešenie, ktorým je vybavený práve tento monitor. IPS panely, teda In-Plane Switching, ponúkajú dôveryhodné sprostredkovanie farieb, hoci nie sú

najlepšie v blokovaní podsvietenia a čierne farby nie sú úplne tmavé, naozaj rýchlu odozvu v rádoch pár milisekúnd a veľmi dobré pozorovacie uhly. Aj preto sa očividne pre tento typ v Aceri rozhodli a musím uznať, že pre tieto účely je IPS panel tou najlepšou voľbou. Predator XB321HK ponúka odozvu 4 ms (ktorá je síce vyššia ako pri TN paneloch, no pre IPS panel je naozaj výnimočná), pri obnovovacej frekvencii 60 Hz, svetelnosť až 350 cd/m² a vynikajúce pozorovacie uhly.

Konektivita a pridaná funkcionalita

Predator XB321HK po stránke pripojiteľnosti ponúka konektory HDMI 1.4 a DisplayPort 1.2, ktoré by mali stačiť aj náročnejším používateľom. Na plné využitie 4K pri 60 FPS je potrebné monitor pripojiť cez DisplayPort, nakoľko cez HDMI bude výstup limitovaný na 24 FPS. Okrem toho, XB321HK ponúka USB 3.0 HUB s dvomi konektormi na ľavej strane a dvomi v zadnej časti. Vďaka tomu doň môžete jednoducho pripojiť myš a klávesnicu, nabíjať svoj smartfón a pripojiť slúchadlá s 3,5 mm jack konektorom, žiaľ, chyba mu podpora mikrofónu, takže ho na headsete pri takomto pripojení hráči nevyužijú. Za mierne vyššou cenou tohto monitora stoja nielen jeho rozmery a parametre, ale aj zabudovaná funkcionalita G-Sync v2,

ktorá sa s kompatibilnou Nvidia grafickou kartou dokáže postarať o naozaj skvelý herný zážitok bez vypádajúcich snímok či roztrhaného obrazu. V monitore sú, samozrejme, aj zabudované reproduktory s výkonom 2x2 W, no každý hráč či profesionál, ktorý má 1000 eur na takýto monitor, bude mať pár stoviek aj na kvalitné ozvučenie a ich mierne plochú a plechovú reprodukciu nevyužije.

Pocity zo skúšania a hrania

Osobne som odchovaný, ako väčšina hráčov, na 1080p rozlíšení a využívam ho v práci aj pri bežnom hraní, prechod na 4K je pre mňa vždy veľkou zmenou. Prechod z priemerného 24-palcového 1080p TN monitora, ktorý ponúka okolo 90 PPI (pixel per inch=pixelov na palec) na 32-palcový IPS monitor s viac ako 130 PPI je veľká zmena nielen po stránke rozmerov a ostroty obrazu, ale aj schopnosti ponoriť sa do hry či filmu. Predator XB321HK ponúka navyše aj sRGB módu, ktorý uzamkne nastavenia v prednastavených pozíciách pre čo najvernejšiu reprodukciu farieb a spolu s rýchlou odozvou a G-Syncom sú zrazu atmosférické hry oveľa bohatšie, a preto je veľmi jednoduché sa v obľúbených virtuálnych svetoch stratiť. Jednou z nevýhod 4K hrania a monitorov je, že na ich plné využitie a skvelý herný zážitok je potrebné mať v počítači dostatočne silnú grafickú kartu. Bez karty ako Nvidia GTX 1070 Ti, či lepšej (Nvidia špecificky kvôli G-Sync funkcionalite, pri monitoroch s podporou FreeSync, alebo AdaptiveSync sa oplatí aj AMD karty) sa nad týmto monitorom ani neoplatí uvažovať. Aj preto ešte nie sú rozšírené 4K monitory s vyššou obnovovacou frekvenciou ako 60 FPS.

Zhrnutie

Pokiaľ si radi doprajete, disponujete výkonným hardvérom a pri hraní vám záleží viac na atmosfére ako zobrazovaní stoviek snímok za sekundu, môže byť Acer Predator XB321HK tou správnou voľbou. Spoločnosť Acer sa podarilo minimalizovať neduhy IPS panelov, zatiaľ čo vytlačili maximum zo silných stránok tejto zobrazovacej technológie. XB321HK je monitor nabitý funkcionalitou, ktorá sa postará o hodiny a hodiny kvalitného hrania a zvládne aj úlohy, ktoré bežne ostávajú na profesionálne kúsky. Len treba stráviť tú cenu.

Daniel Paulini

ADATA ED600

Externý HDD/SSD box

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odolnosť
- + IP54 certifikácia
- + USB 3.1 Gen 1 rozhranie
- + cena

- ťažšie vyberanie disku zo zariadenia



Spoločnosť ADATA je známa predovšetkým výrobou pamäťových zariadení, ako napríklad RAM pamäti alebo SSD diskov. Do svojho spektra produktov zarad'uje aj externý box ED600, ktorý umožňuje pripojiť interný 2,5 palcový HDD/SSD disk a premeniť ho na USB zariadenie. Pod'me sa naň v recenzii pozriete.

ED600 prichádza v bielej krabičke, v ktorej vidíme naše zariadenie

hneď na prvý pohľad cez priesvitný predný panel. Okrem samotného zariadenia ED600 nájdeme vnútri aj microUSB kábel v. 3.1, dve výplňové molitanové vypchávkky na podporu disku a manuály na bezpečné používanie a obsluhu.

Používanie zariadenia je veľmi jednoduché. Stačí odklopiť poistku naboku, vložiť disk, použiť zodpovedajúcu molitanovú vypchávkku, ktorú



môžeme nalepiť na vnútornú časť hornej steny boxu, zaistiť poistku a pripojiť. Disk je vďaka ED600 prenosný, dá sa pripojiť pomocou USB a počas prepravy je chránený proti nárazom alebo náhodnému ošpliechaniu vodou, čo dokazuje aj certifikácia IP54.

Rýchlosť, ktorú môžete s týmto externým šuplíčkom dosiahnuť, sme merali pomocou trojice benchmarkov: ATTO, CrystalDiskMark a Anvil.

Na fotografiách si môžete všimnúť aj referenčné rýchlosti disku počas testovania na SATA III rozhraní. Testovali sme disk z dielne výrobcu, konkrétne model SU650 Ultimate s 240 GB kapacitou.

Rýchlostná strata oproti pripojeniu pomocou SATA III rozhrania je približne 120MB/s, či už pri zápise, alebo čítaní.

Záverečné hodnotenie

ADATA ED600 je malý externý box, ktorý premení váš SATA interný pevný disk na externý USB pevný disk bez výraznej straty rýchlosti, najmä pri použití SSD disku.

Počas prepravy ho ochráni pred prachom, nárazmi alebo náhodným ošpliechaním vodou. To všetko môžete získať za necelých 20 eur.

Lukas Batora



HODNOTENIE:



Súťaž s portálom

Synology DS218+

multimediálny NAS s rozšírenou podporou šifrovania



Synology DS218+ obsahuje prevodný systém s hardvérovou akceleráciou a podporuje kodeky H.264/H.265 1080p a H.265 4K. Prevádza 4K videá na 1080p, aby sa dali prehrať na zariadeniach bez podpory 4K a pri nižšej rýchlosti, či už ide o miestne prehrávače médií alebo vzdialené mobilné zariadenia. Okrem toho môžete prenášať videá v pôvodnom 4K rozlíšení do svojho multimediálneho prehrávača alebo 4K televízora v rámci miestneho sieťového prostredia.

Synology do svojho inteligentného úložiska DS218+ integrovala hardvérové dekódovanie videa v reálnom čase. Konkrétne ide o podporu 10-bitového kodeku H.265. Výsledkom je, že 4K video sa počas prehrávania automaticky prispôsobí obrazovke vášho zariadenia. Uložené 4K video teda bez problémov prehráte aj na Full HD televízore alebo na mobile.

Aby mohol NAS Synology DS218+ chrániť citlivé dáta pred potenciálnymi škodlivými používateľmi, používa 256-bitovú technológiu šifrovania AES na úrovni vojenských systémov a uchováva tak dáta vo formáte chránenom šifrovacím kľúčom. Nechýba ani možnosť integrácie služby Let's Encrypt, ktorá zaisťuje bezplatné SSL certifikáty.

Vďaka bohatej ponuke prídavných softvérových balíčkov, ktoré sú dostupné v Centre balíčkov Synology, získate viac než len obyčajný NAS. Premeňte svoj Synology DS218+ na osobný VPN server, profesionálny autentizačný RADIUS server, vždy dostupné centrum sťahovania či knižnicu multimédií, alebo ho rozšírite o iné inteligentné funkcie pre domácnosti i firmy.

Súťažte na www.gamesite.sk

Razer Mamba a Firefly HyperFlux

Zažite bezdrôtovú slobodu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Cena: 270€

PLUSY A MÍNUSY:

- + možnosť výberu z 2 povrchov podložky
- + veľmi veľká prispôsobiteľnosť oboch kúsokov
- + podrobný a prehľadný softvér
- + výkon myši Mamba a jej váha
- + možnosť použiť myš s káblom samostatne
- + exkluzivita HyperFlux systému
- vyššia cena kompletu
- nutnosť mať myš vždy na podložke

ŠPECIFIKÁCIE:

Myš Mamba HyperFlux:
DPI: do 16 000
Maximálna rýchlosť: 450 ips
Frekvencia snímkovania: 125/500/1000 Hz
Akcelerácia: 5G
Rozmery: 124,7 mm x 70,1 mm x 43,2 mm
Váha myši: 96 g (bez kábla)
Dĺžka kábla: 2,1 m
Podložka Firefly HyperFlux:
Rozmery: 355 mm x 282,5 mm x 12,9 mm
Váha: 643 g (bez kábla)

HODNOTENIE:



Spoločnosť Razer asi nemusíme veľmi podrobne predstavovať. V našich končinách má táto značka silné meno a základňu fanúšikov. Po tom, čo konkurenčné značky ohlásili svoje verzie nabíjania alebo napájania myši z podložky, predstavil Razer vlastnú dvojicu a spojil dva silné kúsky – Mamba myš a Firefly podložku. V čom spočíva princíp HyperFlux a ako funguje v tomto prípade, sa dočítate v recenzii.

Dizajn

Dovoľme si povedať, že Mamba je jedna z najznámejších myší v hernom priemysle. Slúži ako vzor dizajnu myši aj pre iných výrobcov. Jej čaro spočíva v logickom spojení prvkov, ktoré majú nielen dizajnový efekt, ale aj svoju funkciu a význam.

Či už ide o pogumované drážky na boku, rozmiestnenie tlačidiel, jemné podsvietenie alebo celkový vzhľad, každá z týchto súčastí má svoj význam, od ktorého sa odvíja funkčnosť a pohodlie. Oproti predchádzajúcim verziám

chýba tejto myši z hľadiska dizajnu podsvietený pásik okolo tela, ktorý sa dal prispôbovať.

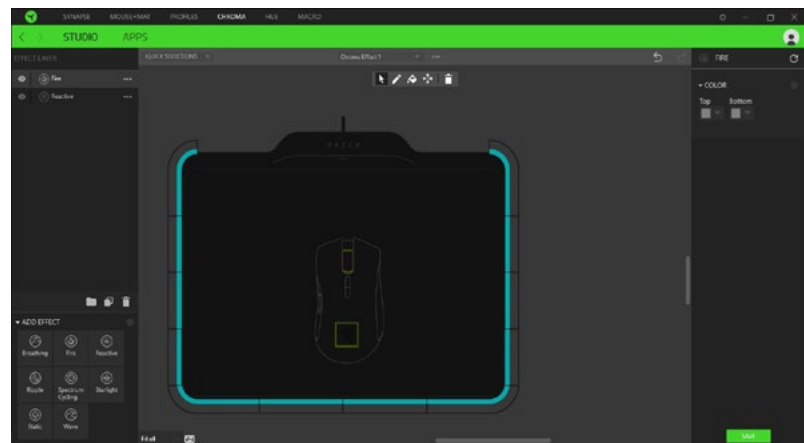
Prvok podsvietenia ostal okolo kolieska, znaku a malej drážky v spodnej časti. Svietenie a farba na Mambe sú synchronizované s podsvietením Firefly podložky, čo vytvára naozaj pekný efekt. Podložka samotná vyzerá veľmi podobne ako obe doterajšie verzie.

Má len jeden zásadný rozdiel v zložení. Skladá sa z „rámu“ a vnútornej časti, pričom vnútro

je obojstranné, takže si vyberiete povrch, ktorý vám vyhovuje, buď textilnú podložku, alebo pevnú. Keďže Firefly sa aj predtým vyrábala ako podložka s káblom, zapojenie HyperFlux dvojice nepredstavuje žiadnu výraznú zmenu, snáď len takú, že sa kábel dá odpojiť a zapojiť do myšky.

Pohodlie

Spomenuli sme viaceré súčasti, ktoré sú dizajnové a funkčné zároveň a radi by sme viac rozvinuli ich opis. Vďaka drážkam



na bočných stranách Mamby sa myš nešmýka a úchop myšky je pevný. Jemné podsvietenie na Mambe pekne vynikne a pri hre vás nebude rušiť. Keďže rovnako svieti aj podložka, vždy vidíte, kde sú jej hrany a nevyjdete poza jej okraje.

Na vrchnej strane kábla, ktorý zapájate do podložky, je napísané TOP, aby ste sa nemuseli zaoberať otáčaním káblíka.

Možno sa zdá, že ide o detaily, no práve tie dotvárajú zážitok z používania hráčskych periférií a Razer skrátka vie, ako na to. Mamba sa vošla do hmotnosti 96 g (keďže vnútri nemá batérie), preto sa s ňou dobre pohybuje a je ľahká. Podložka Firefly váži 643 g, čo je samozrejme viac ako doteraz, ale vyššiu hmotnosť vám vykompenzujú dva rôzne herné povrchy.

HyperFlux

Bezdrôtové myši väčšinou fungujú na princípe Bluetooth a batérii. HyperFlux predstavuje spôsob, pomocou ktorého môže myš fungovať aj bez týchto princípov len s energiou z podložky. Pozor, myš sa pri používaní s HyperFlux nedobíja (keďže nemá batérie), ale musí byť vždy na podložke.

Bez podložky nefunguje. Výnimku tvorí len zapojenie kábla priamo do myši, počas ktorého Mamba funguje ako bežná káblová myš. Túto možnosť zrejme oceníte pri cestovaní alebo presúvaní sa, pretože tak môžete myš používať



úplne samostatne. Obe súčasti, Firefly aj Mamba, môžu pri pripojení s káblom slúžiť aj oddelene a aj s inými perifériami.

HyperFlux však funguje len v ich kombinácii. To, či je myš napájaná a spojená s podložkou, vám ukazuje svetlo na oboch súčastiach. Pri zapojení do PC trvá načítavanie pár sekúnd. Potom je myš aj podložka pripravená na používanie, čo vnímame ako veľkú výhodu, vzhľadom na ich špecifické prevedenie.

Výkon a softvér

Na ovládanie a nastavovanie podsvietenia a iných vlastností vám poslúži softvér Razer Synapse. Na jeho použitie sa musíte prihlásiť alebo zaregistrovať. Dajú sa v ňom nastaviť profily pre myš s makrami, svietením, citlivosťou a odozvou podľa vašich predstáv. Okrem toho obsahuje Chroma nastavenie, v ktorom môžete priradiť každej zóne na podložke a myši iný efekt, farbu, rýchlosť a jas svietenia.

Pri nastavovaní jednotlivých detailov sme v úvode nášho používania Mamby a Firefly HyperFlux strávili asi hodinu, takže môžeme povedať, že sme príjemne prekvapení tým, aká veľká je škála jednotlivých nastavení a aké sú podrobné. S prispôbovaním súvisí aj dôležitý faktor – výkon. Citlivosť Mamby sa pohybuje v hodnotách až do 16 000

dpi, zrýchlenie je 5G a rýchlosť snímania je do 450 ips. V závislosti od toho, ako si myš nastavíte a aký druh podložky použijete, sa myš správa rýchlo, vyvážené a stabilne. Pri pohybe na podložke nie je žiaden rozdiel medzi myšou s bežným napájaním a s HyperFlux systémom z pohľadu výkonu, respektíve pocitu. Signál nevypadáva a myš sa správa prirodzene.

Hodnotenie

Razer veľmi premyslene zareagoval na trend špeciálneho bezdrôtového napájania myši a spojil dokopy Mamba myš a Firefly podložku s dôrazom na funkčnosť, pohodlnosť a dizajn, ale aj na výkon technológie HyperFlux. Výsledkom je dvojica, ktorej nemáme čo vytknúť. Jej súčasti nás práveže príjemne prekvapili. Oceňujeme najmä možnosti prispôbovania výkonu a výzoru dvojice a možnosť používať podložku alebo myš aj samostatne s použitím kábla.

Jediné, čo trochu kazí dojem, je cena tejto zostavy. Ak však uvážime, že za ňu dostanete Razer Mambu aj Firefly podložku s oboma povrchmi, necháme adekvátnosť ceny na vašom posúdení. Aj tak totiž ide o výnimočné spojenie. Oceníte ho v mnohých situáciách, nielen vtedy, ak sa chcete viezt' na vlnu nových trendov.

Zuzana Panáková

MSi B360 Gaming Plus

Skvelá voľba, ktorá vás neprinúti vyhlásiť bankrot



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena: 95€

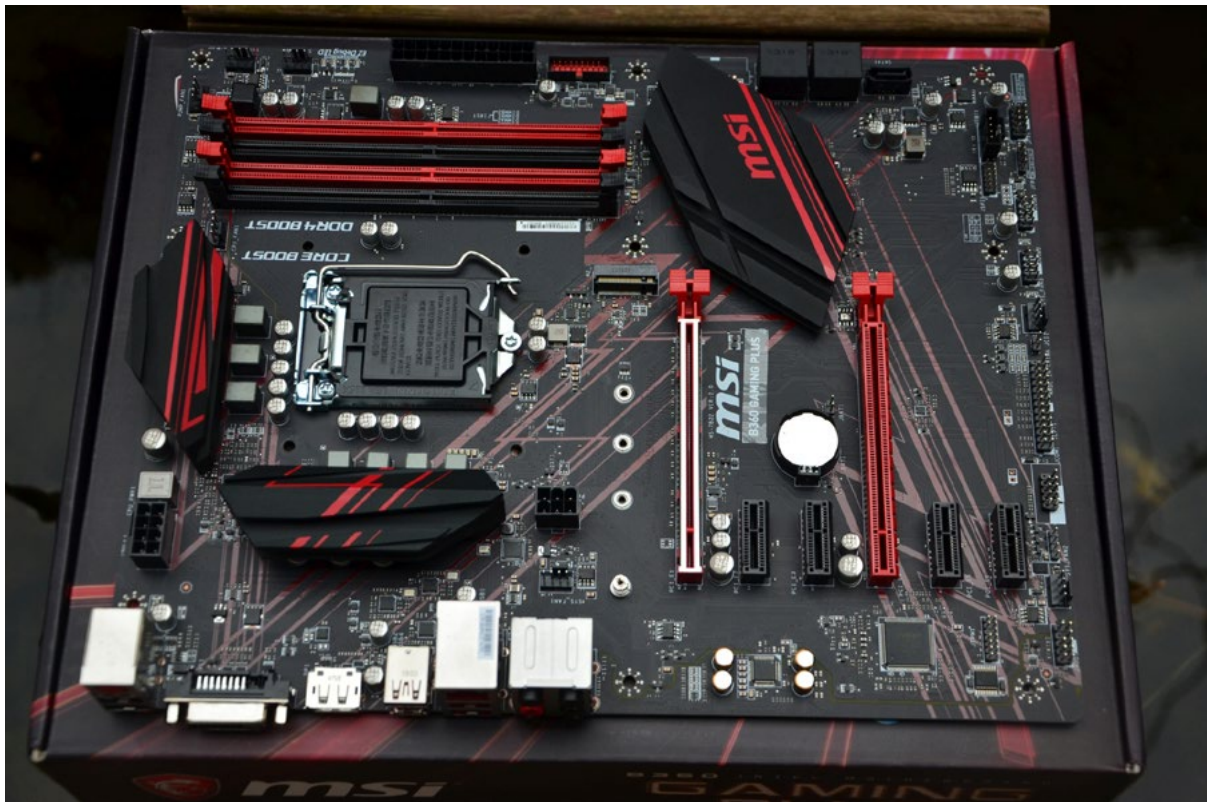
PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + kvalitné komponenty
- + podpora Intel Optane a USB C
- + RGB podsvietenie
- + skvelý BIOS a softvér
- starší audio kodek
- druhý M.2 slot by bol vítaný

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované CPU: Intel Core / Pentium Gold / Celeron ôsmej generácie
CPU Socket: LGA 1151
Chipset: Intel B360 Chipset
Podporované RAM: 4 sloty pre DDR4 2666MHz DUAL CHANNEL, max. 64 GB
Interné konektory: 2 x PCIe 3.0 x16 (x16/x4), 4 x PCIe x1 slot
Grafické konektory: DisplayPort 1.2, DVI-D
Úložisko: 1 x Turbo M.2 slot, 5 x SATA 6Gb/s
Externé USB porty: 2 x USB 3.1 (Gen2, A+C), 4 x USB 3.1 (Gen1), 6 x USB 2.0
LAN: Intel I219-V Gigabit LAN
Podpora AMD CrossFire: Áno, 2-way
Podpora Intel Optane: Áno
Audio: 8-Channel (7.1) HD Audio s funkciou Audio Boost
Formát: ATX

HODNOTENIE:

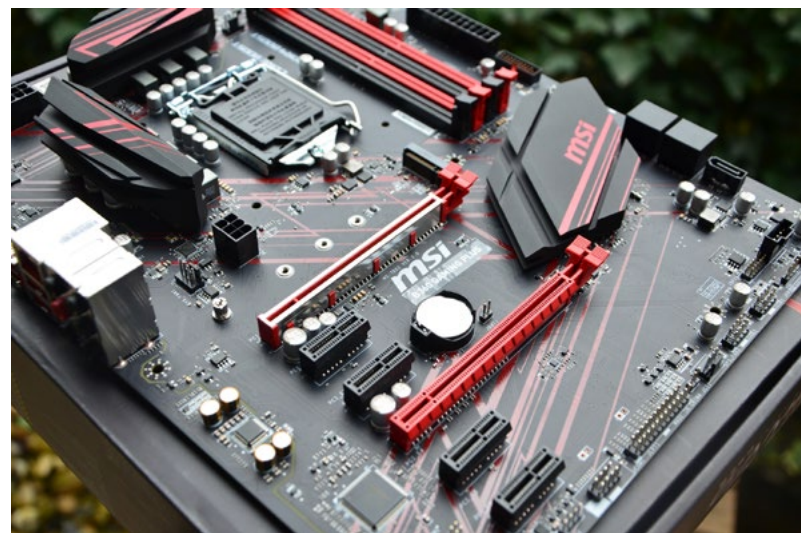


Od príchodu procesorov Intel Core ôsmej generácie už prešlo pekných pár mesiacov, no hráčom aj profesionálom stále niečo chýbalo. Samozrejme, mám na mysli fakt, že do obchodov dorazili iba procesory radov i3, i5 a i7. Napriek tomu, že boli dostupné aj vo verzii bez K (bez možnosti taktovania), k dispozícii mali záujemcovia doposiaľ iba dosky s chipsetom Z370, ktorých cenu zvyšovala aj podpora taktovania. Toto sa však konečne zmenilo. Do regálov sa dostali už aj lacnejšie Pentium a Celeron procesory s Coffee Lake architektúrou a k nim (i k nepretaktovateľným Core procesorom) sú po dlhom čakaní dostupné aj matičné dosky s chipsetom H370 a B360. Jednou z prvých, ktorá do našej redakcie zavítala, je doska s označením B360 Gaming Plus od spoločnosti

MSi a aj napriek časovej tiesni si prešla poriadnymi záťažovými skúškami a dôsledným testovaním.

Ak si doteraz chcel niekto z vás poskladať herný alebo pracovný

počítač s Coffee Lake procesorom a obstojuou matičnou doskou, musel rátať s výdavkami v hodnote okolo 250 eur. Nové Intel Pentium procesory v spojení s kvalitnou B360 alebo H370



doskou sa zdajú ako veľmi dobrá voľba pre hráčov i fanúšikov s obmedzeným rozpočtom, najmä ak si zvážime, že kombinácia obstojuého dvojjadrového procesora s podporou Hyper Threading a kvalitnej dosky stojí menej než 160 eur. V čase testovania sme, nanešťastie, nemali dostupný Pentium procesor kompatibilný s touto doskou, takže bola otestovaná s procesorom i5-8600K, čo mi však umožnilo vyskúšať možnosti taktovania aj na B360 platforme.

Obal a jeho obsah

Čierna krabica, v ktorej sa doska predáva, v sebe ukrýva okrem dosky aj brožúrky, manuál, kryt zadného IO panelu spolu s dvomi SATA káblami a nakoniec DVD-čko s drivermi. Keďže tento model vo svojom mene obsahuje slovo Gaming, jeho obal aj dizajn sú ladené naozaj „hráčsky“. To, samozrejme, neznamená, že by si nenašla miesto aj v striedamejšej zostave určenej na prácu – za to vďaka nastaviteľnému podsvieteniu i kombinácii čierneho povrchu a červených detailov.

Prvé dojmy a spracovanie

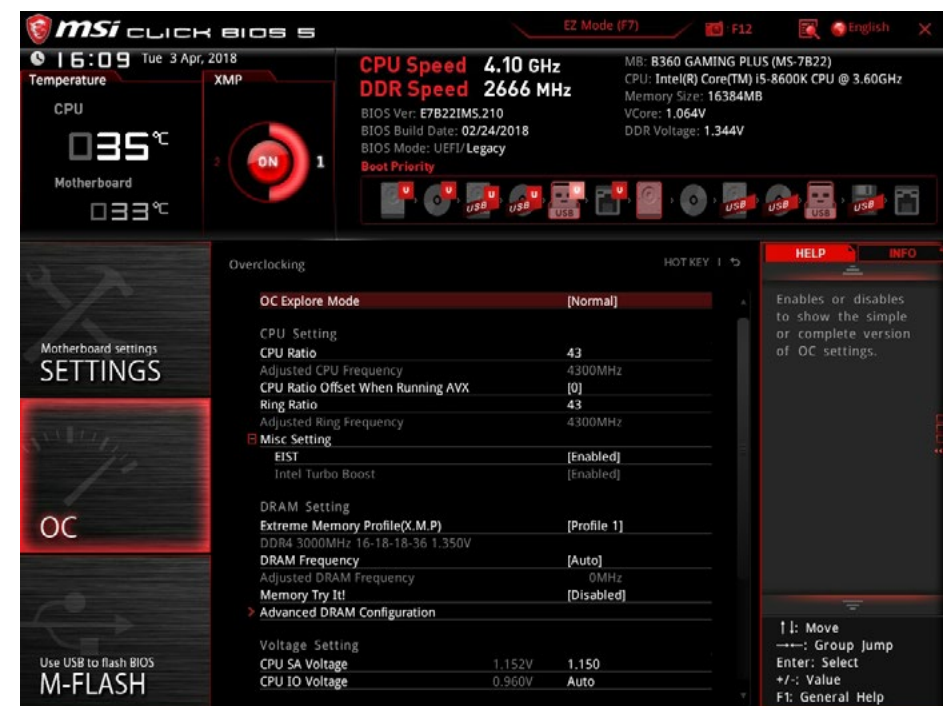
MSi má s výrobou matičných dosiek naozaj bohaté skúsenosti. Jasným dôkazom je skutočnosť, že takmer každá spoločnosť dokáže ponúknuť drahý kúsok s cenovkou nad 400 eur, na ktorý sú, navyše, ponáliepané všetky najdrahšie

komponenty a zároveň ponúka hráčom také možnosti, aké si len vedia predstaviť. No len tie naozaj skúsené spoločnosti dokážu hráčom a používateľom ponúknuť tie najdôležitejšie vychytávky a funkcie, dokonca s niečím navyše, a to aj v prevedení, ktoré stojí menej než sto eur. B360 Gaming Plus vyzerá ako veľmi podarený počín, ktorý ponúka v ATX formáte tie najdôležitejšie vlastnosti, ako štyri DIMM sloty pre DDR4 RAM-ky, dva PCIe 3.0 x 16 sloty (x16/x4), z ktorých

jeden je vystužený kovom, štyri PCIe 3.0 x 1 sloty a kvalitné LAN pripojenie v podaní Intel I219-V Gigabit NIC. Navyše, na tejto doske sa nachádza aj RGB podsvietenie ovládateľné programom MSI Mystic Light aj ľuďmi vlastnými smartfóny a rýchlym externým úložiskom poteší aj USB 3.1 typ C. Samotná doska je naozaj robustná a disponuje chladičmi chipsetu a VRM modulov, ktoré by sa mali zaslúžiť o naozaj dlhé a bezproblémové fungovanie.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Ako som už načrtnul v predošlej sekcii, na model s cenovkou pod 100 eur je B360 Gaming Plus minimálne po základnej stránke vybavená dostatočne. Hlavné čaro tohto kúska sa ale odkryje až po bližšom prezretí. Pre fanatikov do chladenia totiž Gaming Plus ponúka napríklad až sedem napájacích portov pre ventilátory, z toho jeden pre CPU a jeden pre pumpu vodného chladenia, všetky plne podporujúce PWM. Okrem toho je na doske päť SATA 6Gb/s portov a jeden turbo M.2 slot, ktorý plne podporuje Intel Optane. Vďaka nemu svoju zostavu budete môcť hneď (ale aj neskôr, v budúcnosti) jednoducho urýchliť. Mierne zamrzí zabudované audio riešenie – Realtek ALC892 codec, ktoré síce znie iba priemerne, no pri takomto lacnom produkte sa neďa očakávať obľúbený a odskúšaný rad ALC1150. Po stránke externých konektorov poteší





Gaming Plus DisplayPort 1.2 a DVI-D konektormi a okrem spomínaného USB 3.1 typu C ďalším USB 3.1, tentoraz typom A, štyrmi USB 3.1 Gen1 a šiestimi USB 2,0 portmi. Pre hráčov stále zatiaľ na analógové ovládanie sa na zadnej strane nachádza aj PS/2 konektor a pre prenos zvukových signálov šesť HD Audio 3,5 mm konektorov. Celá táto konektivita a funkcionálnosť by mala stačiť každému bežnému aj mierne náročnejšiemu hráčovi.

BIOS, softvér a funkcionálnosť

MSi, našťastie, nesklamalo ani po stránke softvéru. CLICK BIOS 5 je jedným z najlepších riešení, s akými sme mohli v redakcii v posledných rokoch pracovať. Počínajúc škálovať nou veľkosťou písma, ktorá sa prispôbí každému monitoru a rozlíšeniu, vďaka ktorému už netreba lúštiť rozmazané šmuhy pri nastavovaní kritických parametrov,

cez jednoduchú možnosť vyhl'adávať špecifické nastavenia, až po zabudovaný Hardware Monitor, ktorý vám umožní nastaviť okrem iného aj ventilátory. Pri testovaní s procesorom i5-8600K tiež potešila možnosť natvrdo prikázať procesoru, že nebude na svojom bežnom takte 3,6 GHz a sem-tam sa zvýši na turbo frekvenciu 4,3 GHz, ale že bude permanentne fungovať na takte 4,1 GHz. Samozrejme, väčšie možnosti taktovania od tejto dosky očakávať netreba, za čo vďaka najmä Intelu a stratégii ich chipsetov. Čo sa softvéru týka, MSi ponúka veľmi jednoduchý program MSi APP Manager, v ktorom si môže majiteľ nastaviť, ktoré programy si chce stiahnuť, nainštalovať a používať. Osobne mi pri bežnom fungovaní stačili programy MSi Command Center, prostredníctvom ktorého sa dajú monitorovať a nastavovať komponenty ako CPU, RAM, chladienie či MSi Mystic Light, vďaka ktorému si zosúladiť farby na všetkých

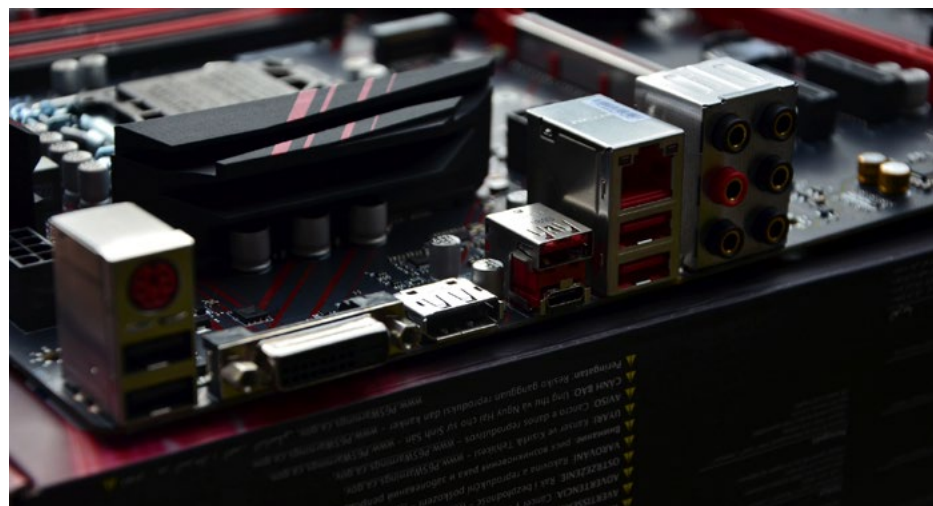
MSi a iných komponentoch, ktoré toto riešenie podporujú. Za zmienku ale určite stojí aj Live Update 6, ktorý sa bude starať o to, aby všetky MSi programy boli na poslednej verzii, Gaming LAN Manager, vďaka ktorému dokážete nastaviť prioritu programom a posielaným dátam, aby ste sa vyhli lagom v hrách, či RAM Disk, ktorý vytvorí virtuálny disk na RAM-kách (ak máte nejakú kapacitu navyše) a ktorý je mnohonásobne rýchlejší než bežné HDD či SSD disky.

Zhrnutie

Ak premýšľate o lacnom hernom alebo pracovnom počítači pre seba alebo niekoho z vášho okolia, no nechce sa vám investovať do komponentov, ktoré sú už rok či rok a pol staré, potom môže byť príchod B360 a H370 dosiek skvelou správou. Ponúka 80% funkcionálnosti, na ktorú sme zvyknutí u jej Z370 bratov, no aj o niečo viac desiatok eur nižšiu cenovku – vďaka tomu dokáže spolu s výkonnejšími Pentium procesormi (ako napríklad Pentium Gold G5400) či nepretaktovateľnými Core procesormi ponúknuť dostatočný výkon, ktorý vydrží niekoľko rokov.

MSi B360 Gaming Plus je špecificky veľmi dobrým príkladom toho, ako by mal vyzerať model snažiaci sa osloviť ľudí, ktorí nevlastnia bezodné peňaženky a stále hľadajú výkon a komfortné vychytávky. To, že okrem základných schopností ponúka hneď viacero funkcií, navyše v peknom dizajne, je už len plus. Gaming Plus.

Daniel Paulini



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



cena: Batoh MSI + myš Steelseries + MSI USB + dráčik MSI

Súťažte na www.gamesite.sk

PowerWalker VI 3000 LCD FR

25-kilový „macek" alebo najsilnejší záložný zdroj v teste

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: PowerWalker
Dostupná cena: 350€

PLUSY A MÍNUSY:

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

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



UPS – Uninterruptible Power Supply – teda neprerušiteľný zdroj energie udržiavajúci súvislú dodávku elektriny do zariadení, ktoré nemôžu byť neplánovane vypnuté, pretože jednoducho hrozí, že pridete o cenné dáta alebo sa vám vypne konzola, keď je už boss skoro dole. Mnoho ľudí v našich končinách záložný zdroj stále nevlastní, keďže žijeme v pomerne pokojnom regióne, kde by sme výpadky elektrickej energie napríklad za jeden rok

spočítali na prstoch jednej ruky. Avšak je dobré byť v strehu. Vaša výpočtová technika, drahá elektronika či elektrické spotrebiče sú ohrozené aj inými neduhmi. Napríklad výkyvy napätia, prepät'ové špičky či extrémne situácie vzniknuté úderom blesku dokážu dať zabrat' nízkonapät'ovej elektronike. Práve elektrostatické výboje počas búrok majú na svedomí tisíce zničených zariadení.



Trochu faktov

Nemecký výrobca PowerWalker síce nemusí znieť tak povedome ako napríklad APC, avšak rozhodne patrí medzi špičku, i keď na Slovensku možno nie takú známu značku. V každom prípade mi pod nohy pristál najvýkonnejší model z radu „line-interactive“ čo v praxi znamená možné prepojenie s PC cez USB port a ovládanie či monitorovanie cez dodávaný softvér. Kapacita 3000 VA, resp. 1800W hravo potiahne priemerne výkonné PC s monitorom (cca 240W) po dobu 40 minút (reálne hodnoty neskôr). O to sa postará štvorica 9Ah/12V vymeniteľných batérií, čo v praxi znamená až 36 ampérov dodávaných pri napätí 12 voltov počas 1 hodiny! S tým už v pohode naštartujete menšie auto. Táto UPS je vybavená aj ochranami proti kolísaniu napätia, výbojom, napr. počas búrky, proti preťaženiu, proti úplnému vybitiu či prebitiu batérií. Zariadenie si poradí so širokým

pásmom vstupného napätia 162 V – 290 V, čo je úctyhodný rozsah, no myslím si, že k takýmto odchýlkam v našich rozvodných siet'ach nedochádza ani náhodou. Zaujímavým údajom je taktiež efektívnosť 95,2 % pri plnej záťaži, čo v praxi znamená, že necelých 5 % energie si pre seba vezme samotný záložný zdroj. Pre porovnanie, konkurencia sa pohybuje okolo 89 %.

Áká je ale efektívnosť v backup móde, keď je energia čerpaná zo siete a batérie sa priebežne dobíjajú, výrobca neuvádza, no treba počítať s pár eurocentami navyše, aj záložný zdroj totiž potrebuje energiu pre vlastnú elektroniku a zhruba prúd 2 A pre nabíjanie článkov. Veľmi oceňujem prítomnosť LCD displeja na prednej strane, kde zariadenie informuje o všetkých dôležitých údajoch, ako je vstupné/výstupné napätie, stav nabíjania/backup, úroveň záťaže či ukazovateľ kapacity.

Vďaka tomu máte dostupné všetky potrebné údaje aj bez inštalácie softvéru a prepojenia s PC. Apropos, všetky dátové konektory, ako USB či RJ45, majú taktiež napät'ovú ochranu. Samozrejmosťou sú štyri 220 V zástrčky a nabitie na 90% kapacity za 4 hodiny taktiež poteší. Na túto UPS-ku si treba vyhraďť aspoň pol metra na hĺbku, 15 cm na šírku a 25 cm na výšku, plus nejaké centimetre pre odvetranie a odvod tepla, keď sa rozhodnete pre umiestnenie pod stolom.

3000-ka v praxi

V AC móde, kde je napätie v sieti je OK, zdroj mierne bzučí, v tichom prostredí to rozhodne počuť. Pri simulovanom výpadku, keď som jednoducho vytiahol napájanie



zo siete, zdroj spontánne prepel na batériu a práca na PC mohla pokračovať.

UPS sa v móde Battery, teda keď zásobuje spotrebiče vlastnými batériami, aktívne chladí ventilátorom, aby sa neprehriali batérie a elektronika a pravidelným pípaním dáva najavo, že si musíte sledovať výdrž batérie. V prípade výpadku sa všeobecne odporúča čím skôr zapojené spotrebiče vypnúť, v prípade počítača uložiť prácu a vypnúť ho. Výhodou tohto modelu je, že s jeho kapacitou máte celkom slušnú časovú rezervu a nemusíte sa nikam ponáhl'ať. Tu proste platí jednoduchá matematika a zdravý rozum. Je logické, že bežný desktop s 250W vydrží bežať na batériu



nepomerne dlhšie ako herné PC, kde vám beží hra v 4K na ultra detailoch a príkon je 700 Wattov – po desiatich minútach som to radšej vypol.

Viewpower

Zatiaľ čo tento PowerWalker plní svoju funkciu bez toho, aby ste sa o niečo starali, s dodávaným softvérom sa vaše možnosti nad kontrolou a monitoringom rapídne rozširujú. Pre prehľadnosť som hlavné „fíčury“ zhrnul:

- SMS notifikácia o výpadku
- e-mail notifikácia o výpadku
- logovanie eventov (zásadných udalostí)
- Wake-on LAN
- podrobné nastavenia vypnutia pripojených zariadení
- ovládanie na diaľku
- plánovaný test batérie
- Power flow
- podrobné štatistiky v číselnej aj grafickej podobe

Hodnotenie

Záložný zdroj od nemeckého výrobcu nesklamal a potvrdil deklarované parametre. Má výnimočnú kapacitu a poteší aj šikovný softvér, s ktorým máte nad týmto zariadením úplnú kontrolu. Zvážiť ale treba jeho umiestnenie kvôli nemalým rozmerom a miernemu bzučaniu.

Roland Dvorský

Gigabyte Aorus H370 Gaming 3 WIFI

Bez komplikácií a bez kompromisov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 125€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 99% funkcionality Z370 chipsetu za lepšiu cenu
+ kvalitné komponenty a prevedenie
+ pridaná hodnota (M.2 chladič a kryt zadného panelu)

- Absencia XMP = maximálny takt RAM 2666 MHz (limitovaný chipsetom)

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel LGA 1151 Coffee Lake
Čipset: Intel H370
Formát základnej dosky: ATX
Externé konektory: Jack, Optical out, PS/2, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, USB 3.1 (3.1 gen2) bracket, Serial ATA III, S/PDIF bracket, TPM, Front Panel Audio konektor, 2*M.2 Socket
PCI Express: 2*x16 (1*x16+1*x4), 4*x1
WiFi: Áno, PCIe karta Intel 11ac 2x2 CNVi WAVE2 WIFI s externou anténou v balení
SATA: 6*SATA 6Gb/s
Pamäť: 4*DDR4 Dual Channel, max. 64GB, 2666 MHz
Zvuková karta: Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



HI'adáte výkonné zariadenie pre skvelý herný zážitok, no nemáte chuť nechať sa zat'ážovať komplikovanými záležitosťami, ako taktovanie procesorov či priplácanie si za Intel procesory s príponou K? Nechcete obmedzovať svoj rozpočet a radi si vyberáte z veľkej ponuky funkcionality a dizajnu? Potom pre vás máme, aspoň podľa vyjadrenia spoločnosti Gigabyte, tú správnu matičnú dosku. S menom Gigabyte Aorus H370 Gaming 3 WIFI vyzerá, teda aspoň na papieri, veľmi slubne, no v redakcii Gamesite.sk nedávame len na prvé dojmy a technické špecifikácie a preto sme sa na túto matičnú dosku pozreli poriadne zblízka.

Dosky s chipsetom H310, B360 a H370 uzreli svetlo sveta len nedávno, no veľká časť počítačovej komunity ich už s napätím očakávala. Procesory s príponou K, alebo X a Z370 dosky s možnosťou taktovania si totiž každý dovoliť

nemôže a všetci ich vlastne ani nepotrebnú. Nová Coffee Lake architektúra Intel procesorov však slubuje dostatočný výkon pre hráčov aj pri lacnejších kusoch. Dosky s chipsetom H310 a B360 oslovujú potenciálnych majiteľov hlavne nízkou cenou, ktorú dosiahli najmä

vd'aka obmedzeniu funkcionality na základné minimum a až na niekoľko výnimiek sa do nich neoplatí osadzovať nič viac než i5 procesory. Modely H370 dosiek na druhej strane konkurujú po stránke konektivity, funkcionality a vybavenia radu Z370 a ich majitelia



získajú najviac osadením procesorov i5 a i7. V porovnaní s chipsetom Z370 síce H370 nepovoľuje taktovanie procesora či RAM-iek, no prináša pár výhod a ceny kvalitných a plne vybavených kusov sa pohybujú na hranici, na ktorej dosky so Z370 chipsetom ešte len začínajú.

Model H370 Aorus Gaming 3 WIFI od spoločnosti Gigabyte sa snaží osloviť hlavne používateľov navyknutých na pohodlie a jednoduchú obsluhu, no stále náročných a bažiacich po výkone. Dôveruj, ale preveruj – v duchu tohto porekadla sme sa doske pozreli na zúbok a pokúsili sme sa odhaliť všetky jej chybičky a potvrdiť jej kvality.

Obal a jeho obsah

Balenie dosky sa pridrža štandardného dizajnu produktov radu Aorus. Na vrchu obalu je preto umiestnené veľké logo Aorus orla a meno produktu v modernom písme. Na zadnej strane sú, už tradične, zobrazené všetky hlavné vychytávky a funkcie dosky, rovnako poteší aj zrozumiteľná tabuľka s technickými špecifikáciami.

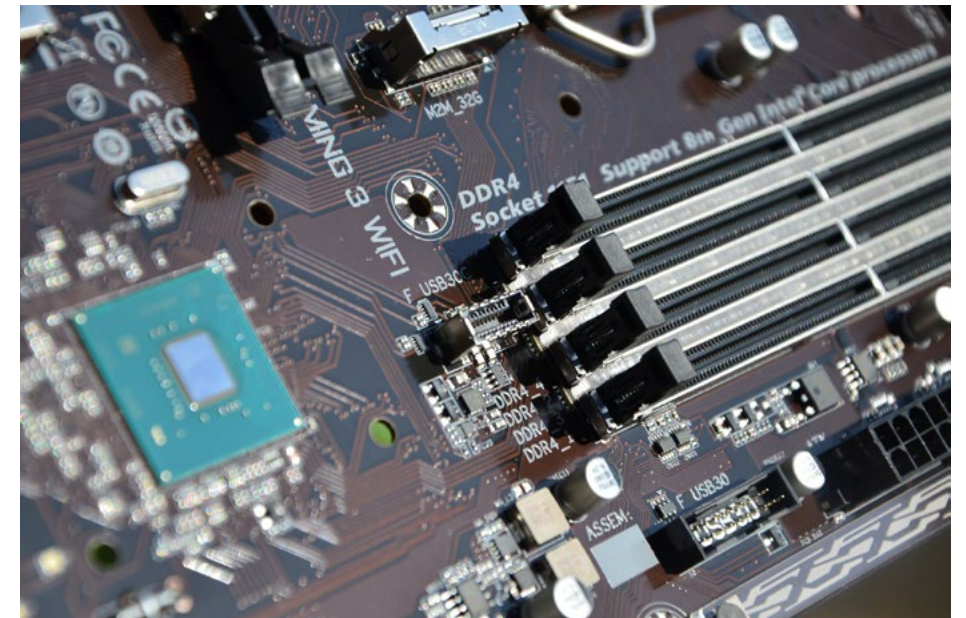
Vnútro krabice sa tiež neodlišuje od štandardu a doska sa ukrýva v antistatickom obale, bezpečne uložená v kartónovej kolíske. Pod ňou sa nachádzajú „vždyprítomné“ brožúrky, kryt zadného I/O panelu, šikovitý organizátor káblov predného panelu s názvom G Connector, pár skrutiek na uchytenie M.2 diskov, dvojica SATA káblov a ako prvý bonus, ktorý už prezrádza meno tejto dosky, Intel 9560NGW Wi-Fi modul spolu s Gigabyte anténou.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri matičných doskách z radu Aorus, ktoré už v redakcii stihli prejsť našimi rukami, sme sa doposiaľ nestretli so žiadosťou do očí bijúcou nekvalitou alebo očividnými nedostatkami. Veľmi rád referujem, že v tejto tradícii model H370

Aorus Gaming 3 WIFI pokračuje. Doska je po stránke stavby dostatočne mohutná, disponuje vcelku masívnymi chladičmi mosfetov, napájania a chipsetu a spolu s krytom zadného panelu vytvára jeden moderne a kvalitne pôsobiaci celok.

Podsvietený je chladič chipsetu a ľavá strana dosky v oblasti audio čipu, výmeniteľný pásik na pravej strane dosky, ale napríklad aj oblasť RAM-iek. Mierne zamrzí absencia podsvietenia krytu zadného panelu, ale pri cene tejto dosky a jej možnostiach týkajúcich sa pripojenia dodatočného osvetlenia nemôže byť tento nedostatok považovaný za mínus.



Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

Pre pripojenie grafickej či zvukovej karty alebo PCIe SSD disku disponuje H370 Aorus Gaming 3 WIFI dvomi PCIe x16 slotmi, prvý funguje v režime x16 a druhý v režime x4. Okrem toho sú na doske štyri PCIe x1 sloty, dve pozície na M.2 M SSD disky s plnou podporou Intel Optane, 6 SATA 6Gb/s konektory a port na Intel 11ac 2x2 CNVi WAVE2 WIFI. Na trhu je stále viac zariadení s USB C konektorom, preto je len dobré, že najnovšie Intel chipsety USB C už podporujú natívne. Aj z tohto dôvodu už nie je USB C port len na zadnom paneli (ako pri predošlej generácii dosiek), ale po novom sa nachádza aj priamo na doske interný konektor pre USB C, ktorý je možné použiť na pripojenie predného panelu najnovších počítačových skriniek. Na zadnom paneli sa okrem tradičných výstupov HDMI/DVI, audia, PS/2 a Gigabit LAN nachádza aj osem USB portov, z čoho sú štyri USB 2.0, 2 USB 3.0, jeden USB 3.1 Gen 1 a jeden USB C. Okrem konektivity je táto doska naozaj slušne vybavená všetkým, vrátane použitých komponentov. Intel Gigabit LAN NIC-ku dopĺňa spomínaná Intel CNVi 2x2 802.11ac WIFI, ktorá, prekvapivo, v niektorých situáciách dokázala poraziť káblové pripojenie na poli rýchlostí a nachádza sa tu i audio riešenie Realtek ALC1220-VB, ktoré síce neohúri nikoho zvyknutého na kvalitnú dedikovanú zvukovú kartu, ale ani sa nenechá zahanbiť chrčaním alebo nebudaj nepočúvateľnou reprodukciou. Potešia aj kvalitné mosfety, capy a hybridný dizajn 8+2 PWM napájania. Hoci na túto dosku už kvôli použitému



chipsetu nebudú padat' absolútne žiadne taktovacie rekordy, je príjemné fungovať s vedomím, že aj o výkonné 6-jadrové procesory, je dobre postarané.

BIOS a softvér

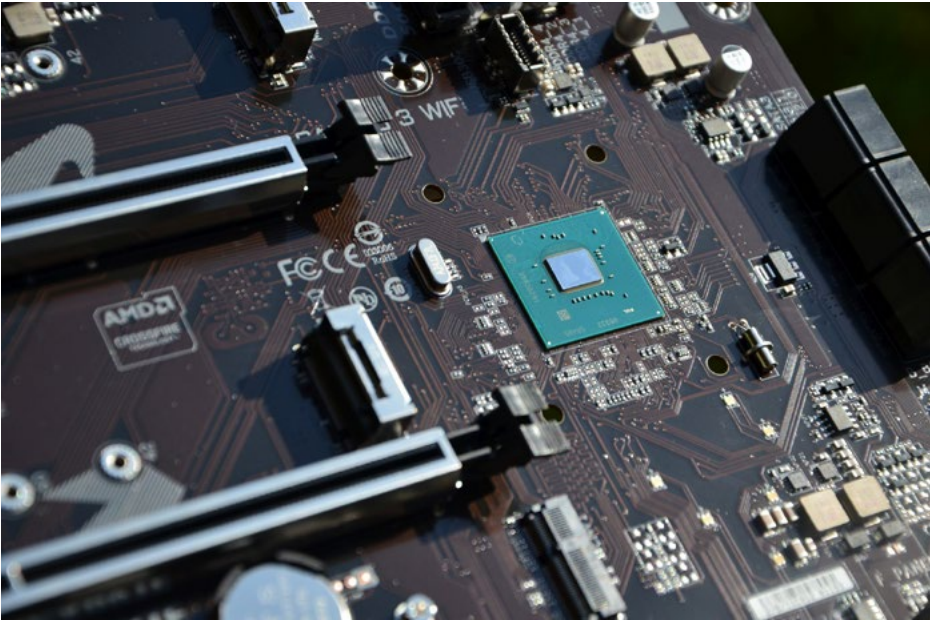
BIOS na Gigabyte doskách patrí už dlhšie medzi tie najkvalitnejšie riešenia. Hoci je táto doska určená pre procesory bez možnosti pretaktovania, nie je BIOS ani o priveľa možností ochudobnený a nie je ani neprehľadný. Menším problémom pri prvotnej inštalácii testovacieho počítača bolo síce ignorovanie M.2 SSD disku, na ktorom sa nachádzal operačný systém a hlavné programy, no tento problém sa vyriešil okamžite po povolení funkcie CSM (Compatibility Support Module), ktorá je z nejakého dôvodu v optimálnych nastaveniach vypnutá. Gigabyte k svojim doskám ponúka aj (teraz už) prepracovaný a funkčný softvér, ktorý je zastrešený hlavnou aplikáciou Gigabyte APP Center. Z nej si môže používateľ vybrať, ktoré aplikácie na svoj počítač nainštaluje a ktoré nepotrebuje. V APP Center sa tiež ukrýva veľa vítaná možnosť jednoduchého nainštalovania najnovšej verzie BIOS-u priamo z Windowsu. Ak smiem osobne niektoré z týchto aplikácií naozaj odporúčať, tak je to minimálne SIV (System Information Viewer), cez ktorú sa dajú spravovať ventilátory a iné komponenty chladenia a v ktorej sú zobrazené výstupy z dokonca šiestich teplotných senzorov. Takisto upozorňujem aj na aplikáciu RGB Fusion, ktorou sa dá nastaviť podsvietenie



nielen na doske a ďalších kompatibilných komponentoch, ale vďaka integrovaným LED strip a RGBW konektorom aj na množstve dodatočných LED pásov alebo na jednotlivých LED diódach.

Zhrnutie

Možno len zopakujem to, čo som už napísal na začiatku recenzie, no táto doska je naozaj stvorená pre používateľov navyknutých na pohodlie a jednoduchú obsluhu, no stále náročných a bažiacich po výkone. Na tom nie je absolútne nič zlé, nie každý má chuť stráviť hodiny nastavovaním tých najmenších detailov



Daniel Paulini



v BIOS-e a naučiť sa žiť s občasnými BSOD-mi a padaním počítača. Gigabyte do tejto dosky napratal toľko kvalitných komponentov, funkcionality a zabalil ju do takého pekného dizajnu, že cenovka pod 130 eur sa zdá byť takmer neuveriteľná. Napriek tomu to nie je výmysel, doska uspela v naozaj náročnom skúšaní, bez problémov preskákala herné testy a tak isto si poradila aj s produktivitou. My ju preto môžeme len a len odporúčať ako skvelú voľbu pre ľudí, ktorým je taktovanie cudzie a nemajú chuť priplácať si len za písmenko K za názvom procesora.

Gigabyte Aouris M3

Ked' všetko pokazí softvér ...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná konštrukcia
- + Omron spínače
- + ergonómia používania
- + dostatok funkčných tlačidiel
- + nastaviteľné RGB podsvietenie

- chyby v aplikácii Aorus Graphics Engine

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 128 x

72 x 43 mm

Hmotnosť: 100 g

Farba: čierna

Senzor: optický

Maximálna hodnota

DPI: 6400dpi

Spínače: Omron

Životnosť spínačov:

20 miliónov stlačení

Dĺžka káblu: 1,8 m

Konektor: USB

HODNOTENIE:



Zrejme sa zhodneme, že myš je jedným z najdôležitejších „pracovných“ nástrojov každého hráča. Mnohí ale pri výbere neberú ohľad na komfort, ktorý im myš ponúkne, dbajú skôr na estetiku. Dizajn je dôležitou súčasťou každého produktu, v prípade myši je však ergonómia používania na prvom mieste. Do ktorej skupiny patrí Gigabyte Aorus M3? Ohúri iba dizajnom alebo ide o spoločníka na dlhé nočné hranie?

Dizajn a spracovanie

Optimálna kombinácia konzervativizmu a extravagancie. Tak by sa dal opísať počin dizajnérov Gigabyte, ktorý z davu výrazne nevystupuje, no zároveň sa v ňom ani nestráca. Výrazným prvkom je dvojica RGB podsvietených plôch, ktorých úroveň pokrytia je ideálna. Nastavenie intenzity podsvietenia a efektov sa vykonáva pomocou aplikácie Aorus Graphics engine, ktorej sa budeme venovať v samostatnej sekcii.

O nedostatok funkčných tlačidiel sa obávať nemusíte a ak nie ste spokojní s predvoleným mapovaním, nie je problém ho zmeniť v spomínanom nástroji.

Dvojica hlavných tlačidiel je osadená spínačmi Omrom, ktoré garantujú 20 miliónov stlačení. Pochváliť musíme aj gumový pot'ah káblu, ktorý je podľa nášho názoru lepšou voľbou než textília.

Kvalita spracovania je na vysokej úrovni a ani pri silnejšom úchope sa nedostaví vŕzganie. Ani na konštrukcii sme nenašli žiadnu výrobnú chybu a všetky komponenty sú osadené na milimeter presne.

Ergonómia

Väčšina používateľov sa na ergonómiu používania sťahovať nebude a Aorus M3 sa pre nich stane skvelým spoločníkom. Za kratší koniec budú ťahať hráči s väčšími rukami. Nedá sa povedať, že používanie sa pre nich stane trestom, no ani im nezaručujeme, že to zvládnu bez pravidelných prestávok.

Oba tábory používateľov však určite ocenia gumový pot'ah hrán, ktorý zabraňuje klzaniu rúk po povrchu aj v prípade spotených dlaní. Keďže sme myš testovali len necelé dva týždne, za jeho dlhú trvácnosť sa nevieme zaručiť. Po dvoch týždňoch intenzívneho používania v trvaní 12 hodín denne

hodnotíme kvalitu pot'ahu ako veľmi uspokojujúcu, keďže sme ani pri podrobnejšej prehliadke nespozorovali náznakov opotrebovania.

Softvér

Ani vo sne by nám nenapadlo, že renomovaný výrobca ako Gigabyte podcení kvalitu dodávaného softvéru. Pre úpravu podsvietenia, mapovanie tlačidiel a nastavenie makier slúži aplikácia Aorus Graphics Engine, z ktorej nebude mať dobrý pocit ani trpezlivý používateľ.

Ani používateľské rozhranie nie je dotiahnuté, samotné nastavenie podsvietenia alebo zmena mapovania tlačidiel sa občas prejaví až po nútenom reštarte aplikácie a k nastavovaniu makier sa z dôvodu obavy o zdravie programátora nástroja nebudeme radšej vyjadrovať. Pritom k samotnému konceptu aplikácie námietky nemáme. Mat' všetky dôležité nastavenia na jednom mieste je na nezaplatenie, škoda tej technickej realizácie.

Verdikt

Je paradoxné, že na celkové hodnotenie hardvéru má najväčší vplyv softvér. Bohužiaľ, Aorus Graphics Engine bude potrebovať ešte mnoho aktualizácií, aby sa z neho stal plnohodnotný softvér, na ktorý sa bude dať spoľahnúť. Je to naozaj škoda, keďže Gigabyte Aorus M3 je po hardvérovej stránke bezchybná myš.

Vyniká kvalitou konštrukcie, veľmi dobrou ergonómiou pri používaní a použitím overených Omron spínačov zaručujúcich trvácnosť zariadenia. Ak si teda nepotrpíte na zdĺhavé dodatočné nastavenia v aplikácii, Aorus M3 je za danú cenu jasnou voľbou.

Adam Lukačovič

ADATA D8000L

Powerbanka s pridanou hodnotou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odolné telo
- + kvalitné batérie renomovanej značky
- + zabudované svetlo
- + jednoduché používanie
- + inteligentne zakomponované vychytávky
- mierne väčšie rozmery a váha



ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 8000mAh

Battery: Li-Polymer

Vstup: Micro USB

DC 5V / 2.0A

Výstup: USB 3.0 DC

5V / 2.1A max

Podpora QuickCharge:

Áno 3.0

Trend zmenšovania a najmä stenčovania mobilných zariadení je stále v plnom prúde. Asi najviditeľnejším je v celom segmente smartfónov určených pre náročných používateľov, kde je odstránenie každého milimetra dôvodom na veľké fanfáry a dáva spoločnostiam možnosť ukázať, že sú na poli inovácií v prednej línii. Zarážajúcim faktom ale je, že pri honbe za čo najtenším dizajnom dizajnéri a výrobcovia smartfónov okresávajú či opomínajú jednu z najdôležitejších funkcií a pilierov samotných mobilných zariadení, ktorou je batéria. Aktívny používateľ preto na „špičkových“ vlajkových lodiach posledných rokov nedokáže prežiť takmer celý deň bez nutnosti dobíjať svoje zariadenie. Aj to je jeden z dôvodov, vďaka ktorým sa toľko darí trhu s externými nabíjačkami, tiež známymi pod menom powerbank.

možnosťami výberu, čo sa týka funkcií, kapacity, farieb, materiálov aj cien. Niektoré powerbanky majú menšiu kapacitu a sú určené hlavne na nosenie v kabelke či batohu a na použitie v kritických situáciách, iné s obrovskou kapacitou počítajú s denným využívaním

na cestách a nabíjaním množstva zariadení zároveň. Potom sú tu ešte powerbanky s priemernou kapacitou, no pridanou hodnotou, ktoré svojou stavbou či bonusovými funkciami oslovia špecifických zákazníkov. Takou je aj powerbanka ADATA D8000L, ktorú som otestoval



HODNOTENIE:



Powerbanky sa vyrábajú v rade variácií s obrovskými



v svetivo oranžovej verzii, ako môžete vidieť na fotkách nižšie.

Obal a jeho obsah

Na samotnom obale toho nie je veľa zaujímavého, teda pokiaľ nepočítam informácie o samotnom zariadení. To, ako už jeho názov napovedá, disponuje kapacitou 8000 mAh, čo sa vyrovná slušným dvom nabitiam bežného smartfónu. Čo je ale na obale zaujímavejšie, je zmienka o IP54 odolnosti voči prachu a vode a LED so štyrmi módm, o čom ale viac napíšem až v ďalších odsekoch. Okrem powerbanky sa v balení nachádza ešte Micro USB - USB kábel, ktorý slúži na nabíjanie powerbanky a zariadení s Micro USB konektorom, a takisto malá brožúrka s manuálom. V balení sa nenachádza nabíjací adaptér do siete, čiže na nabíjanie powerbanky budete musieť používať buď samotný kábel prepojený s počítačom či notebookom, alebo využiť už vlastnený adaptér. Takisto je to s absenciou káblov kompatibilných s Apple produktami, no kvôli ich menšej univerzálnosti a kompatibilita sa tomuto kroku zo strany ADATA vôbec nečudujem.

Materiál a spracovanie

Powerbanka nie je z tých najmenších, hlavne pri 8000 mAh kapacite, ktorá sa bežne zmestí do tela s polovičnými či tretinovými rozmermi. Ide ale o odolné zariadenie, pri ktorom už



spomenutá klasifikácia IP54 znamená veľkú odolnosť proti prachu a tuhým časticiam a odolnosť voči ošpliechaniu vodou z akéhokoľvek uhla, čo sa ale logicky odrazilo aj na celkovom výzore, použitých materiáloch a rozmeroch. Väčšia guma, ktorou sú pokryté tri štvrtiny zariadenia, dokáže ochrániť nielen voči žlivom, ale aj pádom či iným (ne)chceným útokom na jeho integritu. USB porty sú kryté odklápatelnou gumenou klapkou, na čo treba myslieť pri ochrane proti vode a prachu, keďže bez jej pevného zatvorenia nie je životnosť a odolnosť garantovaná.

Funkcionalita a pridaná hodnota

Keď som prvýkrát tento produkt držal v rukách a pozeral sa na obal, premýšľal som, prečo by ma mala zaujímať informácia o štyroch módoch LED indikátorov. Pri normálnych powerbankách predsa stačí jeden mód indikátorov, ktorý jednoducho ukazuje, ako nabitá alebo vybitá powerbanka je. LEDky v tomto prípade a pri tomto zariadení ale znamenajú niečo úplne iné. Pretože to, čím sa D8000L odlišuje od konkurenčných riešení s podobnou cenou a kapacitou, je vrchná strana, do ktorej je zakomponovaných 18 LED diód schopných fungovať v spomínaných štyroch módoch. V ADATA si očividne povedali, že powerbanku odolnú voči prachu a vode budú potrebovať hlavne ľudia, ktorí si ju vezmú napríklad na túru, dovolenky alebo iné dobrodružstvo a preto sa

rozhodli do nej zakomponovať svetlo. To dokáže svietiť polovičnou intenzitou, naplno, stroboskopicky blikať alebo dokonca vysielat' svetelné SOS. Treba sice myslieť na to, že svietením sa samotná powerbanka vybíja, no LED diódy sú jednou z najefektívnejších možností menenia elektriny na svetlo a netreba sa preto báť, že by umrela po pár hodinách. Poteší aj praktické pútiko na uchytienie karabínky či lanka na priviazanie k batohu alebo zavesenie, ale aj inteligentne vymyslená zadná strana powerbanky, do ktorej rebrovania je možné zasunúť mincu alebo iný tenší predmet a nastaviť jej uhol podľa svojich predstáv.

Zhrnutie

ADATA D8000L sa mi spoiatku zdala ako odolná, no nie veľmi praktická powerbanka s priemernou kapacitou a cenou pár eur nad výrobkami od menej renomovaných značiek. No zakomponovaním osvetlenia a ďalších šikovných funkcií sa D8000L veľmi rýchlo zmenila z bežného produktu na powerbanku, ktorú je možné odporúčať nielen turisticky či dobrodružne založeným ľuďom. A s cenou okolo 15 eur je naozaj lacnou možnosťou, ako sa môžete vyzbrojiť proti rôznym potenciálnym nástrahám života od vybitého mobilu, cez odstrašovanie medved'a stroboskopickým blikaním, až po hľadanie svojho stanu na hudobnom festivale.

Daniel Paulini

UGO Scorpio a Monster

Dvojica RC modelov pod 100 eur

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: UGO
Cena (Scorpio): 35€
Cena (Monster): 75€

UGO Scorpio: PLUSY A MÍNUSY:

+ vzhľad
+ ovládateľnosť
+ cena

- dlhé nabíjanie
- menej kvalitné materiály

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 28 x 15,15 x 9,5 cm
Váha: 0,4kg
Maximálna rýchlosť: 25km/h
Doba nabíjania: 2 hodiny
Výdrž batérie: do 12 minút

HODNOTENIE:

★★★★☆

UGO Monster: PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ materiály
+ cena
+ výkon motora

- horšia ovládateľnosť
- nabíjanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 32 x 26,5 x 15 cm
Váha: 1,8kg
Maximálna rýchlosť: 45km/h
Doba nabíjania: 2 hodiny
Výdrž batérie: do 15 minút

HODNOTENIE:

★★★★☆



RC modely sprístupňujú zábavu aj tínedžerom, ktorých je čoraz ťažšie zaujať. Ide buď o profesionálne a realistické RC modely aut, tankov, vrtuľníkov a podobne, alebo ide len o hobby na skrátenie voľnej chvíle, keď sa môžeme vrátiť do detských čias. Od spoločnosti Ugo sme v minulosti recenzovali dvojicu dronov a tentokrát sme si pripravili na test dva rádiom ovládané (RC) modely. Jedným z nich je monster truck Ugo Monster a druhým je maličké vozidlo Ugo Scorpio, ktoré vzdialené pripomína formulu.

Obsah balenia, prvý dojem

Oba modely zdieľajú veľmi podobný zeleno-biely dizajn ich balení. Scorpio vidíme hneď cez predné priesvitné okienko. Do vnútra sa dostaneme odklopením bočnej steny škatule a vysunutím oboch častí, ktoré tvoria útroby

balenia. Príslušenstvo, ktoré získame, tvorí krížový skrutkovač, manuál, štyri náhradné sponky držiace vrchnú časť, nabíjačka (220-240V 50/60Hz AC – 4,8V/0,25A DC), vysielacia batéria.

Model Monster zdieľa totožný obsah príslušenstva, rozdiel je len v nabíjačke (220-240V 50/60Hz

AC – 3,2V 1A DC). Scorpio je ešte pred použitím nutné odistiť z kartónovej kliečky, ktorá ho drží v balení a zároveň slúži aj ako výstavný podstavec.

Na prvý pohľad pôsobí Scorpio celkom agresívnym dojmom a na poličke by vyzeral určite dobre. Pri bližšom pohľade to nie je



až také ideálne. Ugo nevložilo žiadnu extrémnu námahu pri výbere dobrých materiálov, preto je telo Scorpia tvorené z obyčajného poddajného plastu. Pri tele to až tak neprekáča, ale predná náprava kvôli tomu dosť trpí a vyzereá, že sa počas používania zlomí. Scorpio k nám už prišlo aj s pretočenou skrutkou spojovacej tyče pri spoji v pravej časti. Ľavý tlmič sa rozpojil a bolo potrebné ho znova spojiť.

Ak sa chcete dostať k batérii, stačí na spodnej strane odskrutkovať jednu zo skrutiek a ste hneď pri nej. Rovnako sa dole nachádza aj zapínacie tlačidlo. Batéria je typ Ni-Cd s kapacitou 500mAh a s napätím 4,8V.

Monster je na tom kvalitatívne omnoho lepšie. Jeho telo je tvorené z tvrdého plastu a ten rieši aj problémy, ktorými trpelo Scorpio. Všetky spoje sú z kvalitnejšieho plastu a výrazne sa neprehýbajú.

Umiestenie batérie a spínacieho tlačidla je ale riešené podstatne horšie. Najprv je nutné vybrať sponky, ktoré držia vrchný kryt. Potom je potrebné odskrutkovať štyri skrutky a až vtedy sa dostanete k batérii. Nastavenie Monsteru v teréne bude teda trochu



náročnejšie. Monster obsahuje 9,6V 800 mAh batériu Li-Ion-Fe.

Ovládanie a výdrž

Oba RC modely sa ovládajú pákovým ovládačom, keď každý z ovládačov k chodu vyžaduje dve AA batérie. Pri väčšom z dvojice stačí páčku jemne stlačiť a vytvoríte si Monster Truck rútiaci sa extrémnou rýchlosťou naprieč svetom. Bočenie sa uskutočňuje na boku, kde sa nachádza otočné koliesko.

Monster nemá problém ani s trochu členitejším terénom a bezproblémovo ho zvláda. Zahrať sa s ním budete môcť po plnom dvojhodinovom nabití



iba pätnásť minút, potom bude musieť ísť znova pod nabíjačku.

Menší brat funguje rovnako, no našťastie je pomalší a ovláda sa omnoho lepšie. Vďaka menšej batérii vydrží len dvanásť minút používania, potom bude musieť na dve hodiny navštíviť nabíjačku.

Veľmi oceňujem samokalibráciu autíčka pri každom spustení, rovnako poteší aj naozaj daleký dosah.

Obe zariadenia sú pre čo najlepšiu výdrž pokryté aj ochranným filmom, ktorý chráni originálny polep pred poškodením.

Lukáš Batora

Lenovo Lenovo Tab 4 8 Plus

Jeden tablet pre všetkých

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 249€

PLUSY A MÍNUSY:

+ slot na sim kartu
s možnosťou telefonovania
+ LTE
+ podpora dual-band Wi-Fi
+ displej
+ vytváranie účtov pre viacerých používateľov

- obsah balenia
- staršia verzia Androidu

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 123x211x7mm
Hmotnosť: 300g
Displej: 8" IPS s Full HD rozlíšením 1920x1200px (16 : 10)
OS: Android 7.1.1 Nougat
Procesor: osemjadrový Qualcomm MSM8953 Snapdragon 625 s taktom 2GHz
Pamäť: operačná: 4GB RAM, vnútorná: 64GB, slot pre karty: microSD / SDHC / sim kartu
Grafika: Adreno 506
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, A-GPS, FM rádio
Fotoaparát: zadná kamera: 8Mpx, LED dióda, automatické ostrenie, HDR, Full HD záznam videa; predná kamera: 5Mpx
Rozhranie: USB-C, 3,5mm jack
Batéria: 4850mAh

HODNOTENIE:



Tablet Lenovo Tab 4 8 Plus je podstatne vylepšenou verziou modelu Tab 4 8, ktorého cieľovou skupinou sú rodiny, a to vďaka možnosti individuálnych profilov pre každého člena domácnosti. Ako nápad to znie dobre, no aké je pretavenie tejto myšlienky do reality?



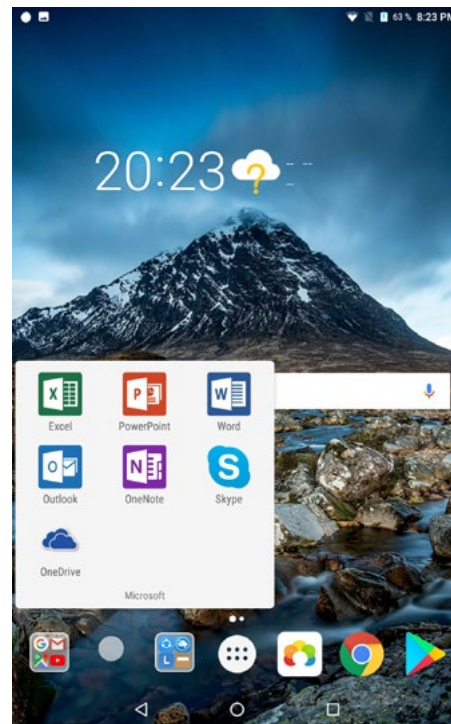
Balenie

Tablet sa predáva v celkom obyčajnej papierovej škatuľke, zdobenej grafikou a technickými špecifikáciami. Vnútri balenia sa okrem tabletu nachádza USB nabíjačka, handrička na displej a

technická dokumentácia. Obsah balenia je teda v základnej výbave.

Dizajn, prevedenie

Nová plusková verzia tabletu vychádza z dizajnu staršieho modelu Tab 4 8, s nepatrnými kozmetickými zmenami. Tablet je zhotovený z kombinácie kovu, plastu a skla, ktoré sú výborne skombinované a dobre sa dopĺňajú. Zadnú časť pokrýva ochranné sklo, ktoré tablet chráni pred škrabancami a nárazmi. Daňou za sklo je však zvýšená náchylnosť na zachytávanie odtlačkov prstov a mierne klzanie v rukách. Zadná časť je inak takmer prázdna, nachádza sa tu len logo výrobcu, šošovka fotoaparátu a LED blesku. Krásu



dizajnu dopĺňa aj elegantné zabudovanie mriežok reproduktorov na hornej a spodnej kovovej hrane či elegantne pôsobiace ovládacie tlačidlá na pravej hrane. Tlačidlo vypnutia zároveň slúži ako snímač odtlačkov prstov, jemným priložením prsta tablet odomknete, stlačením tlačidla rozsvietite obrazovku, prípadne tablet zamknete. Aj napriek tomu, že sa trochu zhoršuje pohodlné stláčanie tlačidla, nápad je to dobrý, zvyšná časť tabletu mohla ostať „čistá“.

Na ľavej hrane sa nachádza už typická lenovávka krytka slotu pre pamäťovú kartu a SIM kartu. K tej mám trochu výhrady, pretože jej uchytenie bráni pohodlnému vybratiu kariet a takisto nie je reprezentatívnym prvkom tabletu.

Rozmery tabletu sú 123x211x7mm a hmotnosť približne 300g. Lenovo Tab 4 8 sa predáva v čiernej a bielej farbe.

Displej

Jednou z vecí, ktorá sa oproti predošlej verzii zmenila, je displej. Pluskový model dostal 8-palcový IPS Full HD displej s rozlíšením 1920x1200px a pomerom strán 16 : 10. Displej je krásny, ponúka veľmi dobré pozorovacie uhly, verné podanie farieb a veľmi dobrú čitateľnosť na slnku. Je tu možnosť automatickej regulácie jasů, ktorú je možné v nastaveniach



ešte zvýšiť pomocou SVI módu, teda extra silného jasu. Jemnosť displeja je ~283ppi a podporuje multitouch so všetkými desiatimi prstami.

Hardvér

Srdcom tabletu je osemjadro Qualcomm MSM8953 Snapdragon 625 s taktom 2GHz, ktorému sekundujú 4GB operačnej pamäte, grafický čip Adreno 506 a vnútorná pamäť 64GB (reálne približne 50GB), ktorá je rozšíriteľná o ďalších 128GB prostredníctvom pamäťových kariet typu microSD.

Lenovo Tab 4 8 ponúka slušný výkon, ktorý si poradí aj s náročnejšími hrami, aplikáciami či multitaskingom. Problémy pri plnom využití výkonu môže spôsobovať prehrievanie, a to na úrovni približne 45°C, ktoré dosť značne cítiť v hornej časti tabletu.

Celý hardvér poháňa napevno zabudovaná Li-Ion batéria s kapacitou 4850mAh, ktorá vám tablet uživil na 2, 3 a pokojne aj 4 dni, a to v závislosti od používania a nejakej svojej preferencie mať tablet vždy plne dobíť.

Rozhranie, komunikácia

Lenovo Tab 4 8 Plus prostredníctvom kábla komunikuje s okolím vďaka rýchlemu USB C káblu a káblom k nemu pripojíte aj 3,5mm jack slúchadla, ktoré však nie sú súčasťou balenia.

V rámci bezdrôtových technológií si tablet rozumie s Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac a podporou dual-band sietí, nechýba Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov,

Bluetooth vo verzii 4.2, GPS s A-GPS, GLONASS a BeiDou, 4G LTE či FM rádio.

Okrem rozšírenia pamäte je do slotu možné vložiť aj SIM kartu, vďaka ktorej získate prístup k dátam a Lenovo Tab 4 8 Plus vám dokonca umožní telefonovať či poslať SMS správy. Telefonovanie na verejnosti je s takýmto monštrum síce nepraktické, no kvalita hovoru a čistota reproduktora a mikrofónu je veľmi dobrá.

Softvér, multimédia

Recenzovaný kus bežal vo verzii operačného systému 7.1.1 Nougat z dielne Androidu. V tablete sa nachádza klasické menu, ktoré už tak často nie je vidieť. To je vyobrazené v matici 5x6. Notifikačná lišta ponúka klasický panel nástrojov, ktorý si môžete upravovať pomocou vlastných predstáv. Chýba mi tu však mód pre ochranu zraku, ktorý hlavne vo večerných hodinách šetrí oči pred modrým svetlom z displeja. Systémové prostredie je pomerne čisté, obsahuje zopár predinštalovaných aplikácií ako napr. Netflix či Skype, no multimediálne prehrávače len z dielne Google. Mňa osobne potešil balíček Office, teda Word, Excel, Powerpoint či Outlook. Samotný systém je odladený dobre, reaguje svižne a bez zaváhania, v kombinácii so slušným hardvérom zvládne aj multitasking.

Lenovo Tab 4 8 Plus ponúkne zopár zaujímavých funkcií, napr. možnosť vypnutia notifikácií, avšak iba v stanovenom čase medzi 12.00 a 06.00 hod, čo je dosť nepraktické časové rozmedzie. Ďalšou zaujímavou funkciou, o ktorej som písal v jednej z predošlých kapitol, je extra zvýšenie jasu, ktoré sa zapína pomocou

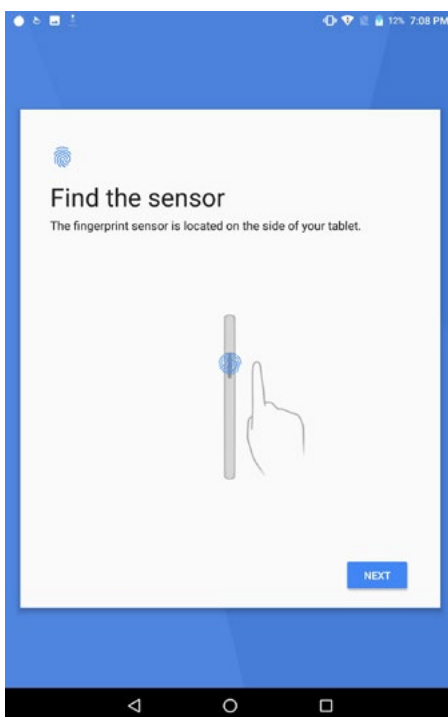
funkcie SVI, čo umožní ešte lepšiu čitateľnosť na priamom svetle.

Pre rodiny, resp. pre viacerých používateľov je tu možnosť vytvorenia viacerých účtov či detského účtu. V praxi to funguje tak, že každý rodinný príslušník si vytvorí vlastný účet, ku ktorému sa dostane len on pomocou naskenovaného odtlačku prsta, pričom každý z používateľov si môže prostredie a obsah prispôsobiť podľa seba.

Za mňa je diskutabilný detský režim, ktorý doslova núti zakúpiť si tzv. Kids Case v hodnote 19 – 20 eur, ktorý obsahuje bočný a zadný kryt proti nárazom s detským motívom a fóliu na displej, ktorá chráni pred modrým svetlom.

Zrejme aj vďaka tomu chýba v nastaveniach režim ochrana zraku, ktorý chráni vaše oči hlavne v horších svetelných podmienkach pred modrým svetlom. Keďže pre ochranu svojich detí urobíte čokoľvek, budete doslova nútení si takýto balíček dokúpiť. Čo sa detského režimu ešte týka, ten umožňuje mať deti pod drobnohľadom. To znamená, že im môžete obmedziť obsah, ku ktorému sa dostanú, alebo dobu, ako dlho sa budú môcť s tabletom hrať. Detský režim funguje v spolupráci s funkciou KIDOZ.

O multimediálny zážitok sa starajú stereoreprodukory s podporou Dolby Atmos a priestorového zvuku, ktorý si užijete najmä so slúchadlami. V rámci zvukových nastavení nechýba vôľa z predvolených presetov pre



prehrávanie hudby, videa alebo hranie hier či nastavenie ekvalizéra. Zvuk z reproduktorov je dostatočne hlasitý a aj celkom počúvateľný, aj keď o nejakom zázraku sa nedá hovoriť. Prívržencov rádia poteší jeho prítomnosť v tablete, avšak bez RDS.

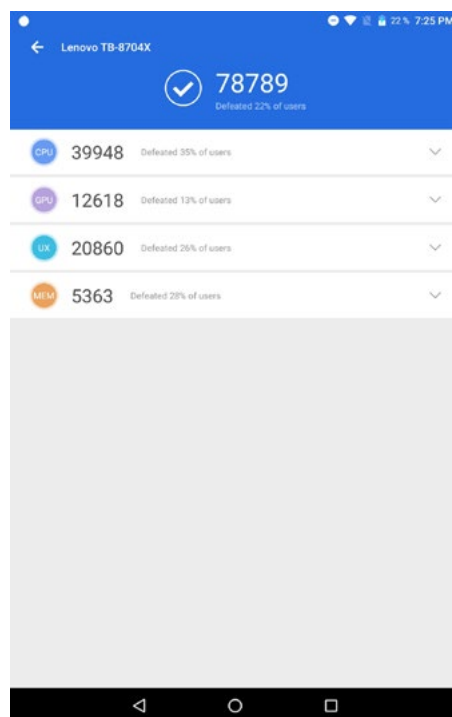
Fotoaparát

Na zadnej strane tabletu je umiestnený fotoaparát s rozlíšením 8Mpx a prísvetľovacou LED diódou, predná strana obsahuje 5Mpx snímač.

Prostredie fotoaparátu a možnosti nastavenia či režimov značia, že nejaké seriózne fotografovanie nečakajte, výsledné fotografie by som označil možno za trochu lepší nadpriemer, ktorý je pre potreby tabletu postačujúci. Horšie je na tom kvalita Full HD videí, keďže tablet nepodporuje stabilizáciu obrazu, vďaka čomu je nemožné nahrávať bez trasenia obrazu. O niečo lepšie je na tom zase predná kamera, ktorá poskytne dostačujúcu kvalitu fotografií a nahrávania pre videohovory.

Záverečné hodnotenie

Pluskový model modelu Lenovo Tab 4 8 tromfne svojho chudobnejšieho vybaveného predchodcu snád vo všetkých smeroch. Bez debaty. Ponúka veľmi dobrý pomer medzi cenou a výkonom a prichádza s dobrým nápadom,



možnosť zdieľať jeden tablet so všetkými členmi domácnosti a zároveň neprísť o súkromie. Vďaka možnosti vytvárania viacerých profilov môžete vytvoriť profil aj pre detský režim, v ktorom deťom umožníte prístup len k obmedzenému obsahu a len na vami zvolený čas. Vydarený je aj dizajn a prevedenie s dvojitém ochranným sklom vzadu, ktoré je však náchylné na nečistoty a trochu kľže v rukách.

Keď som hovoril o rozumnom kompromise medzi cenou a výkonom, ten je postačujúci aj na hranie hier či multitasking. Nevýhodou je však prehrievanie v hornej časti, ktoré je dosť citelné.

Batéria s kapacitou 4850mAh poskytne výdrž v závislosti na deň, dva aj viac, veľkým žrútom je displej, ktorý inak poskytuje krásne podanie farieb, dobrú čitateľnosť aj na slnku a dobré pozorovacie uhly.

Čo sa negatív týka, zamrzia možno drobnosti, ako je chudobnejší obsah balenia, „staršia“ verzia Androidu (už dosť dlhú dobu je k dispozícii verzia 8 Oreo), absencia režimu ochrany očí či náchylnosť zadnej časti tabletu na šmýkanie v rukách a zanechávanie nečistôt, no ich vplyv na výsledné hodnotenie je zanedbateľný.

Miroslav Konkol'

VIZUÁLNE OKÚZĽUJÚCI FILM NIELEN PRE MILOVNÍKOV PSOV



The Scotsman



The List



Wes ANDERSON uvádza

犬ヶ島
Psí Ostrov

V kinách od 10. mája

PG mild threat, violence, language

UFA

Kusan GXT 180 RGB

Sivá myš medzi hráčskymi perifériami?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý dizajn
- + decentné RGB podsvietenie tlačidiel
- + vyvážený výkon
- + pohodlný úchop
- + dobrá nastaviteľnosť a flexibilita

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

DPI: od 100 do 5000

Maximálna

rýchlosť: 100 ips

Frekvencia snímkovania:

125 – 1000 Hz

Dĺžka kábla: 180 cm

Rozmery: 125 x

66 x 40 mm

Váha: 107 g



Keďže sme už mali nedávno možnosť testovať myš, headset a klávesnicu zo série pre hráčov od spoločnosti Trust, naozaj sme sa na ich súrodenca s názvom Kusan tešili. Môže sa zdať, že ide o menej nápadnú myš, ktorá možno nezaujme na prvý pohľad tak, ako napríklad žiarivá [Laban](#), určite ale stojí za povšimnutie a preskúmanie. Pod'me na to!

Dizajn

Už na prvý pohľad má táto myš celkom svojský pôvab, ktorý tkvie v jej odlišnosti – dá sa povedať, že sa tvári trochu ako sivá myška medzi multifarebnými perifériami. Možno sme príliš zvyknutí na herné myši s čierno-čiernym podsvietením, ale výzor Kusan nás prekvapil.

Trust v jej prípade stavil skôr na nenápadnosť, trvácnosť a ergonomiu, nie na oslnivé svetlo a lesklé plochy. Pozor, to však neznamená, že ide o nudný a nezaujímavý kúsok! Okrem jej línií a predĺženého tela si na nej (možno však až po chvíli) všimnete aj veľmi jemné podsvietenie, respektíve presvetlenie, keďže sa

týka len loga a tlačidiel. To využíva farby z RGB spektra a ako už býva zvykom, je nastaviteľné – podľa seba si prispôbíte nielen farby, ale aj efekty, jas svetla a tempo svietenia alebo pulzovania.

Výkon

DPI rozsah je v prípade Kusan od 100 do 5000, čo sú hodnoty porovnateľné so spektrom hráčskych myší od konkurenčných značiek.

Myš sa pri hre správa vyvázene, kurzor plynule prechádza po ploche, rýchlosť klikania a odozva tlačidiel je dobrá pri práci aj hraní. Na vývoji a dizajne sa spolupodielala e-sportová organizácia Epsilon, ktorá Kusan používa pri turnajoch (alebo to aspoň deklaruje). Aj preto je Kusan navrhnutá tak, aby sa dokázala prispôbiť používaniu na turnajoch aj počas rekreačného hrania.

Ako to býva zvykom, ponúka aj možnosť ukladania nastavení v profiloch. Prijemné je najmä podrobnejšie nastavenie zrýchlenia, rýchlosti scrollovania, odozvy (rozsah 125 – 1000 Hz), a makier, to všetko prepojené s farebným presvetlením.

Pohodlie

Kusan má ergonomický, predĺžený tvar, ktorý veľmi dobre sedí v ruke. Pohodlne sa s ňou pracuje aj vďaka tomu, že jej povrch netvorí lesklé alebo gumené plochy, z ktorých by sa šmýkali prsty. Práve plastové plochy zabezpečujú aj to, že sa po čase nezašpiní a neostanú na nej odtlačky prstov, takže ju nemusíte neustále čistiť. Rozhodne však neodporúčame prácu s touto myšou so špinavými rukami, lebo ak by sa povrch myši raz zamastil, určite nebude plnohodnotne použiteľná.

Kusan disponuje okrem nenápadného stredového prepínača DPI „len“ dvomi tlačidlami, zrejme preto, lebo je navrhnutá tak, aby ju používali praváci aj ľaváci. DPI spínač v strede je veľmi nápadito umiestnený tesne pod kolieskom a vlastne ani nepripomína tlačidlo, skôr len vystúpený nápis, čo je výborné, lebo sa vám pri hraní nestane, že nechcete zmeníte citlivosť.

Hodnotenie

Z hľadiska dizajnu sa môže zdať, že ide o sivú myš v záplave čiernych myší s farebným podsvietením, jej nenápadný dizajn je však opodstatnený, keďže je kladený veľký dôraz na jej praktickú stránku. Hlavná výhoda Kusan myšky je jej ergonómia, pohodlnosť, univerzálnosť a tiež jej schopnosť prispôbiť sa potrebám hráča – od makier, rýchlosti odozvy a zrýchlenia až po nastavenie podsvietenia, jeho intenzity a farby (z RGB spektra).

Na prvý pohľad pôsobí Kusan ako nenápadná periféria, ale po jej testovaní musíme povedať, že sme nenašli nič, čo by nám na jej výkone a pohodlí prekážalo, takže jej s radosťou dávame 5 hviezdíček.

Zuzana Panáková

HODNOTENIE:



NIKDY NEBER MILENKU NA PÁNSKU JAZDU

POMSTA

FILM CORALIEHO FARGEATA

MATILDA LUTZ VINCENT COLOMBE GUILLAUME BOUCHÈDE KEVIN JANSSENS



Le cinéa ne tire pas à l'écart
DIRECTED BY CORALIE FARGEAT SCREENPLAY AND DIALOGUES CORALIE FARGEAT CINEMATOGRAPHY ROBERTO HERWART ASSISTANT DIRECTOR VALENTIN RODRIGUEZ CASTING BY MARTIN RUDIGER PRODUCTION DESIGNER PIERRE DUFFREUIL COSTUME DESIGNER ROSALETH BERNARD SPECIAL EFFECTS MANAGER JEAN-CHRISTOPHE SCHWABING MUSIC BY PIERRE-LOUIS CARVALLO EDITOR CHRISTOPHE BERNARD
SOUND ZACHARIE MACRY COSTUME DESIGNER ALAIN PÉAT JÉRÔME FAUREL EXECUTIVE PRODUCERS MARC-ÉTIENNE SCHWABITZ JEAN-YVES TOON MARC STANIMIROVIC LINE PRODUCER IN HONOR OF JEAN-PIERRE LÉONARD PRODUCERS PHILIPPE G. MARC-ÉTIENNE SCHWABITZ MARC STANIMIROVIC PRODUCTION MANAGER MARC MAIR
A CO-PRODUCTION M.E.S. PRODUCTIONS MONKEY PACK FILMS CAVALEURS LUNCA PRODUCTIONS - FREDERIC FLORE NEWS FACTORY AND UPMEDIA IN ASSOCIATION WITH LEFEMME OF CANAL+ CINE+ IN ASSOCIATION WITH CINÉMA 12 WITH THE SUPPORT OF TAX SHELTER AND ENVIRONNEMENT FÉDÉRAL DE L'ÉLIMINATION ET DES INVESTISSEMENTS TAX SHELTER FRENCH DISTRIBUTION FILM FILMS INTERNATIONAL SALES CINEFEST
MES Monkey Pack CINE 12 NEWS FACTORY UM U
© 2017 M.E.S. PRODUCTIONS - MONKEY PACK FILMS - CAVALEURS LUNCA PRODUCTIONS - FREDERIC FLORE
Kreativna Europa
CANAL+ CINE+ Cinéma 12
REZOFILMS

WD My Passport Wireless Pro

Malá škatul'ka plná vychytávk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Cena: 175€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nabitý funkčnosťou
- + spojenie viacerých užitočných zariadení do jedného
- + dobre využiteľný ako doma, tak i na cestách
- + odolná konštrukcia
- + nenápadný dizajn
- + podpora Plex media server

- len priemerné rýchlosti prenosu dát
- iba USB 2.0 na zálohovanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Externý
Typ úložiska: HDD
Formát: 2,5"
Kapacita disku: 1 TB - 4 TB
Vyrovnávací pamäť: 8 MB
Konektivita: USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), Wi-Fi 802.11ac
Kapacita batérie: 6400 mAh
Čítačka SD kariet: Áno, SD 3.0
Podpora Plex Media Server: Áno

HODNOTENIE:



V dnešnom uponáhl'anom, malom veľkom svete je pre niektorých ľudí úplne bežné stráviť jeden deň v Európe, druhý za oceánom a o pár dní sa znovu presunúť niekam celkom inam. Lietať a behať kade-tade po svete už nie je len výsadou boháčov či profesionálov z rôznych odvetví, keďže vďaka celkom lacným letenkám a iným formám dopravy je takéto fungovanie dostupné pre masu. Vďaka častému presúvaniu si ale človek stále viac uvedomuje, čo všetko pri sebe potrebuje mať a zároveň i to, že ak by so sebou vzal vybavenie na všetky potenciálne situácie, vážila by jeho batožina asi päť a pol tony.

Jedným z často opomínaných spoločníkov, ktorí ale dokážu zachrániť a ochrániť dáta či spríjemniť cestovanie, sú externé disky. Možno ani externé úložiská

nie sú až také ignorované, no väčšina ľudí si so sebou na dovolenku alebo pracovné cesty zoberie len obyčajnú krabičku, v ktorej sa disk prebudí až po pripojení k inému

inteligentnému zariadeniu. V spoločnosti WD si s najväčšou pravdepodobnosťou povedali, že obyčajné hlúpe úložisko už na túto dobu nepostačuje a keď už vyrábajú interné a externé



úložiská, tak aj v inteligentných NAS zariadeniach sa rozhodli tieto dva segmenty spojiť a ponúknuť externý disk, ktorého výpočet vlastností prekvapí aj ostrieľaných milovníkov technológií.

Prednedávnom som mal ako zástupca redakcie Gamesite.sk možnosť pozrieť si novinky spoločnosti MSI a stráviť tak pár dní v Amsterdame. A práve v čase, keď som si spisoval, čo všetko so sebou budem potrebovať, som zistil, že ku mne zavíta šikovník menom WD My Passport Wireless Pro v 2TB verzii. Zo zoznamu, v ktorom som mal okrem základných nutností ako doklady, fot'ák či oblečenie, som zrazu mohol okamžite vyškrtnúť tri položky. V prvom rade externé úložisko, v druhom powerbanku a ako poslednú položku som škrtnol LTE Wi-Fi modem. Toto všetko a ešte viac totiž My Passport Wireless Pro sľubuje a ja som si nedokázal predstaviť lepší spôsob jeho otestovania než priamo v teréne.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Zariadenie (a píšem radšej zariadenie, lebo pomenovať My Passport Wireless Pro obyčajným názvom disk je ako porovnávať veterána s najmodernejším športiakom) dodávané v krabici menších rozmerov ladenej v profesionálne vyzerajúcej kombinácii modrej a čiernej. V plastovom ochrannom obale sa pod kartičkou s rýchlym návodom na používanie nachádza zariadenie s nálepkou obsahujúcou predvolené heslo. Okrem toho sa v balení nachádza USB 3.0 kábel (A-Male do Micro-B)

brožúrka s (ne)zaujímavými záručnými a právnickými informáciami a nabíjací adaptér, ktorý v jednom kvádri a dvoch adaptéroch ponúka všetky rozšírené koncovky (EU, US, UK). S váhou tesne pod 500 gramami nejde práve o najľahšieho spoločníka na cesty, no fakt, že pol kila čistej váhy dokáže zastúpiť prácu štyroch alebo viacerých samostatných zariadení, túto skutočnosť veľmi dobre vyvažuje.

Komponenty zariadenia a avizované parametre

Je mi trochu ľúto, že som sa nikde nedočítal, aký disk sa vnútri tohto zariadenia nachádza, no podľa nameraných hodnôt pohybujúcich sa v okolí 110 MB/s pri čítaní aj zapisovaní ide s najväčšou pravdepodobnosťou o 5400 RPM disk WD Blue. Je to trochu na škodu, nakoľko je toto zariadenie použiteľné aj ako NAS a pokiaľ by WD vyrábalo 2TB verziu Red v 2,5-palcovom formáte, určite by sa z dlhodobejšieho hľadiska zišli viaceré jeho vymoženosti v porovnaní s Blue verziou.

USB 3.0 povolí uje maximálne prenosové rýchlosti viac než 600 MB/s, čo si priam samo pýta rýchlejší disk, nanešťastie som však nemal možnosť otestovať modely s vyššími kapacitami, ktoré už, pravdepodobne, obsahujú rýchlootáčkové disky. Okrem disku nájdeme v tejto šikovnej krabici ukrytú batériu s kapacitou 6400 mAh, Wi-Fi anténu a okrem USB 3.0 Micro-B aj USB 2.0 port na nabíjanie či pripájanie ďalších externých zariadení v neposlednom



Which type of device are you setting up?



My Cloud

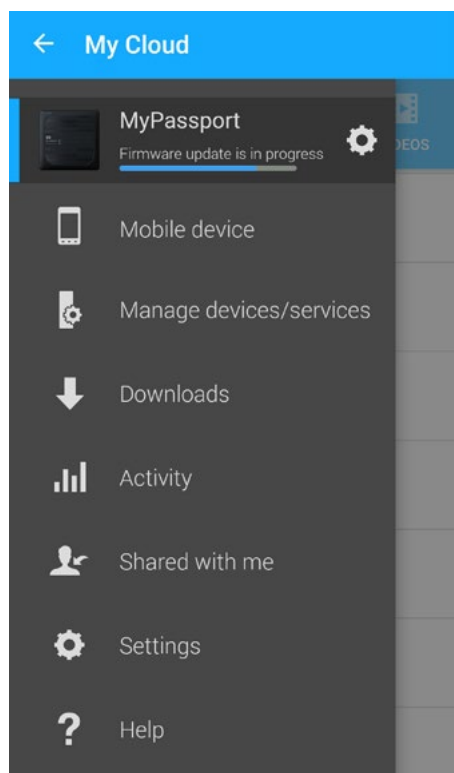


My Passport Wireless

rade aj čítačku SD kariet, ktorú určite uvítajú fanúšikovia fotografovania.

Čo všetko a ako dobre WD My Passport Wireless Pro zvládne

Ako externý disk ponúka My Passport okrem samotnej funkcionality už spomínanú internú batériu s kapacitou 6400 mAh, vďaka ktorej si na cestách buď dobijete telefón či iné zariadenia, alebo si môžete napájať samotný disk a navyše integrovanú Wi-Fi anténu. Tá sa naozaj osvedčí pri bezdrôtovom zálohovaní súborov z mobilných zariadení ako smartfóny, počítače, ale aj podporované fotoaparáty. Okrem toho ponúka dvojpásmovú Wi-Fi aj takzvaný USB passthrough, vďaka čomu je možné používať My Passport ako Wi-Fi hotspot až pre osem zariadení. Celá základná funkcionality externého disku je dostupná bez nutnosti inštalovať akékoľvek programy či aplikácie, no pre vytlačenie maxima je potrebné do smartfónu nainštalovať aplikáciu My Cloud od spoločnosti WD. Na počítačoch s operačným systémom Windows, ale aj MAC je zase možné nainštalovať programy WD Sync alebo WD Backup, ktoré dokážu zjednodušiť zálohovanie a starostlivosť o dáta. Nastavenia základných vecí zaberie iba niekoľko minút, no pre správne fungovanie všetkých služieb si treba vytvoriť My



Cloud účet. Následne si po pripojení dokážete bezdrôtovo cez telefón alebo aj iné mobilné zariadenie prezerat' súbory, ktoré sú zoradené podľa používateľských priečinkov, ale aj do špecifických kategórií ako Fotky, Hudba, Video. My Passport Wireless Pro zaujme aj podporou Plex Media Server, čo znamená, že je z neho možné streamovať ako fotky, tak aj hudbu a videá na ďalšie zariadenia.

Ako WD My Passport Wireless Pro obstál pri testovaní v teréne

Zbaliť sa na štyri dni do jedného batohu, pričom sa doňho okrem oblečenia musí zmestiť aj 15-palcový notebook s nabíjačkou, zrkadlovka a ďalšie vybavenie nie je až také jednoduché. My Passport prišiel vhod hneď vo viacerých smeroch, keďže som jeho nabíjanie mohol riešiť spolu s mobilom. O jeden adaptér v batohu menej. Externý 2,5-palcový disk ostal tiež doma spolu s powerbankou a šifrovaným USB klúčom, na ktorom so sebou na cesty nosím hudobnú, filmovú a seriálovú knižnicu. Verím, že keby som šiel do Amsterdamu len za oddychom a nepotreboval by som mať nutne pri sebe aj notebook, vystačil by mi na denné zálohovanie fotiek samotný My Passport – vďaka jednoducho nastaviteľnému automatickému kopírovaniu súborov z pripojených externých úložísk ako



USB-čiek alebo SD kariet. Musím veľmi pochváliť možnosť nahrat' si na toto zariadenie obľúbenú hudbu i filmy a mať k nim bezdrôtový prístup kedykoľvek, či už z mobilu k hudbe alebo k filmom a seriálom z notebooku, všetko bez nutnosti mŕňať si mobilné dáta alebo pripájať sa na bezpečnostne často deravé Wi-Fi siete na letiskách či v meste.

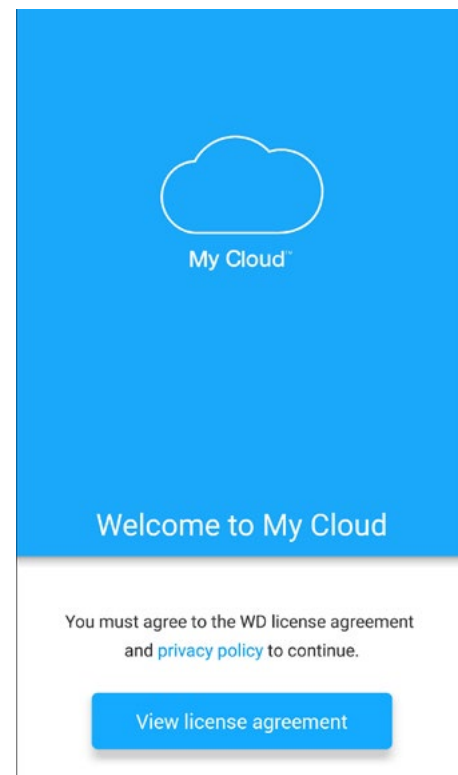
Batéria s výdržou 6400 mAh naozaj zvládla približne desať hodín nepretržitej prevádzky, čo som otestoval v prvý deň a na druhý deň som disk používal už sporadickejšie, no dobil som si vďaka nemu smartfón. Mat' istotu, že aj v prípade, že by som sa náhodou dostal mimo dosahu elektrickej siete, mám stále možnosť dobiť si mobil, ma z akéhosi nepochopiteľného dôvodu pred cestou skutočne upokojilo. A na pohodu mi pridával aj fakt, že moje dáta nie sú len na jednom či dvoch zariadeniach najviac zaujímavých pre zlodějov, ale sú bezpečne uložené aj v nenápadnej krabičke na dne ruksaku.

Zhrnutie

Ešte stále sú v móde zariadenia či produkty X v jednom. Notebooky sú 2v1, oblečenie môže byť aj 3v1, no WD My Passport Wireless Pro je minimálne päť v jednom. Externý disk, Wi-Fi hotspot, powerbanka, čítačka SD kariet a ešte aj PLEX server. A využití je možno ešte viac. Nieкого, kto je zvyknutý na externé disky za 50 až 100 eur, možno odradí cenovka začínajúca nad hranicou 170 eur za 2TB model, no ak si spočítate celú funkcionálnu cenu, ktorú by ste zaplatili

za takéto produkty samostatne, plus, o koľko by boli rozmernejšie, WD My Passport Wireless Pro sa stáva víťazom v súťaži pomer/cena/výkon. Osobne len dúfam, že v dohľadnej dobe sa ako takýto kompletný balík začne predávať aj variant s SSD diskom, či už v 2,5" formáte alebo s M.2 SSD diskom. Pretože za viacnásobnú ochranu pred otrasom a potenciálnu vodotesnosť by som určite nebol jediný ochotný priplatiť si.

Daniel Paulini





G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Nórsko, 2017, 104 min

Réžia: Mikkel Brænne Sandemose
 Scená: Aleksander Kirkwood
 Brown, Espen Enger
 Kamera: John Christian Rosenlund
 Hudba: Ginge Anvik
 Hrajú: Vebjørn Enger, Synnøve Macody
 Lund, Mads Sjøgård Pettersen, Elli
 Harboe, Allan Hyde, Giske Armand,
 Gard B. Eidsvold, Thorbjørn Harr,
 Ida Ursin-Holm, Rune Hagerup,
 Arthur Berning, Robert Skjærstad
 Produkcia: Synnøve Hørsdal
 Zvuk: Morten Solum
 Scénografia: Karl Jóniússon,
 Milena Koubková
 Masky: Vidar Svendsen, Lucie Kuprová

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozprávková
atmosféra
+ originálna
zápletká

- kráľ' trollov je
na plátne reálne
takmer
neprítomný

HODNOTENIE:

Cesta za kráľ'om trollov

CESTA ZA KRÁL'OM TROLLOV TAKMER BEZ KRÁĽA TROLLOV

V dnešnej dobe už klasické hrané rozprávky vo veľkej miere nahradili animované filmy od Disney či Pixar. Prejavuje sa to napríklad na Vianoce - zatiaľ čo starší sa tešia na kultové filmy ako Mrázik či Tri oriešky pre Popolušku, mladšiu generáciu to viac tiahne k Nemovi. O to ťažšie to majú súčasné hrané rozprávky. Bud' sú naozaj kvalitné, alebo ich prevažuje animovaná konkurencia. Najnovší predstaviteľ' žánru hraných rozprávok Cesta za kráľ'om trollov má šancu zaradiť sa medzi kultové snímky. Avšak určite nie pre všetkých.

Ja osobne mám na rozprávkové prvky a príbehy trochu slabosť. Či už ide o hrané, či o animované príbehy, alebo dokonca o niektoré romantické filmy, každý pri nich vie, ako taký film skončí. Ale aj tak v týchto zväčša jednoduchých príbehoch boja dobra so zlom nachádzam nejakú vnútornú



radosť. Tento pocit som zažíval aj pri snímke Cesta za kráľ'om trollov od nórskeho režiséra Mikkel Brænnea Sandemoseho. Asi preto, lebo tento film rozprávkovosťou priam dýcha. Cesta za kráľ'om trollov je nakrútená podľ'a ústne tradovanej legendy, ktorá vraj má svoje počiatky už v 13.-14. storočí. Hrdinom v nej je rojko Espen (Vebjørn Enger), najmladší z troch bratov. V rodine je kvôli svojej zasnívanosti často vyčleňovaný. Šancu ukázať sa dostane, až keď princeznú Kristin (Elli Harboe) unesie tajomný kráľ' trollov a za jej navrátenie je sľúbená polka kráľ'ovstva spojená s princezninou rukou. Medzi tými, čo sa o záchranu pokúsia, je aj Espen a jeho bratia.

Ďalej pokračuje príbeh klasicky, bratia zažívajú veľ'a rôznych dobrodružstiev a Espen sa pomaly mení z nerozvážneho chlapca na odvážneho muža. Medzi záporné postavy okrem kráľ'a trollov (ktorého zas až tak často vo filme nevidno) patrí aj namyslený princ Frederik (Allan Hyde). Ten sa okrem iného spolu s trojicou bratov a princezniným otcom stará o humorné momenty filmu. Veľ'a ich však nie je a navyše je možné, že ich počet je zmenšený aj prítomnosťou českého dabingu, ktorý ako zvyčajne degraduje film o úroveň nižšie. No musím uznať, že som sa počas filmu usmieval a párkrát aj zasmial. Film má celkom zaujímavú atmosféru, za čo môže vd'ačiť trom veciam. Po prvé je to vd'aka už spomínanej rozprávkovosti príbehu – tá sa ukáže napríklad pri kúzelných predmetoch, ktoré Espen získava svojou dobrosrdečnosťou po ceste, a ktoré mu nakoniec pomôžu poraziť kráľ'a trollov. Druhou príčinou sú trochu iné dialógy medzi postavami. Espen

nepatrí medzi úplne bežných hrdinov rozprávok. Rozhovory vedie čudne a za jeho správanie by som ho najradšej niekedy kopol aj ja. Ale v každom prípade dialógy vd'aka nemu a pár d'alším postavám nie sú ako cez kopírak a nepodobajú sa na ostatné rozprávkové filmy.

Poslednou príčinou zaujímavej, až čarovnej atmosféry je krásna príroda (film bol okrem Nórska nakrúcaný napríklad aj v Česku), ktorá sa pridaním niektorých filtrov zvyrazňujúcich zelenú a modrú mení na krajinu ako stvorenú pre dobrodružstvá typu zachraňovania princeznej. Vizuál Cesty za kráľ'om trollov však má jednu veľkú chybu. Je ňou samotný antagonista, trollí kráľ'. Alebo skôr jeho absencia. Nevie, aký je dôvod, že je vo



filme okrem jednej scény táto postava zobrazená iba skratkovito alebo vôbec. Je to možno kvôli malému rozpočtu alebo kvôli zachovaniu tajomna. Ale v každom prípade to filmu neprospieva. Tam, kde by sa mohol kráľ' trollov ukázať a vynikol by, sa mihne iba jeho ruka alebo silueta.

Pre mňa osobne bola Cesta za kráľ'om trollov film, do ktorého som sa vedel vnoriť a užil som si ho. Ale bojím sa, že tento pocit so mnou nezdieľajú všetci, čo ho videli. To, či sa vám bude film páčiť, zrejme závisí od vášho naladenia. Máte chuť na rozprávkový príbeh? Ak áno, Cesta za kráľ'om trollov spĺňa všetky atribúty (hoci jednu scénu má aj jemne nechutnú, to treba zobrať na vedomie, ak do kina chcete zobrať aj svojich potomkov). Ak ale nie, tento film asi nebude pre vás.

„Niektorí si tento film radi pozrú znova, ale určite to nebudú všetci. Peknú rozprávkovú tematiku využijú okrem malého filmového rozpočtu aj český dabing, ktorý máte v kinách, či chcete, či nechcete.“

Branislav Schwarz


ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie, 2018, 88 min

Režie: Nick Park
 Scénáři: Mark Burton, James Higginson
 Kamera: Dave Alex Riddett
 Hudba: Harry Gregson-Williams, Tom Howe
 Hrají: Eddie Redmayne, Maisie Williams, Tom Hiddleston, Timothy Spall, Richard Ayoade, Mark Williams, Johnny Vegas, Miriam Margolyes, Nick Park, Rob Brydon, Kayvan Novak
 Producenti: Peter Lord, David Sproxton, Carla Shelley, Richard Beek
 Sťah: Sim Evan-Jones

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálna stránka
 + zábavné
 reflektovanie
 súčasnosti

- stereotypný
 humor
 - povrchný
 a jednoduchý
 príbeh
 - slabé poučenie
 pre deti

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Pračlovek

VIETE O TOM, ŽE FUTBAL SA HRÁ UŽ OD PRAVEKU?

Režisér Nick Park už v minulosti dokázal príjemne prekvapiť svojou tvorbou, za ktorú získal i mnoho ocenení. Najmä jeho rozprávkový cyklus s Wallace a Gromit si dokázal získať srdcia malých i veľkých. Pomerne chladné divácke prijatie jeho najnovšieho počinu však naznačuje, že to pravdepodobne nebude aj tento prípad. Jediné, čo možno bez výhrad u Pračloveka pochváliť, je naozaj krásna plastelínová animácia a precízne odvedená mravenčia práca pri jej tvorbe. Len pre zaujímavosť, do produkcie sa zapojilo viac ako 150 ľudí a na tomto animáku pracovalo až 33 animátorov zároveň. Použilo sa 273 panáčikov, ktorých vytváralo 23 rôznych modelátorov v priebehu 30 mesiacov. Čo sa týka tvorby jednotlivých scén, umelecký tím britskej spoločnosti Aardman zhotovil až 60 rôznych stromov pre les doby kamennej, pričom výroba každého jedného z nich trvala zhruba týždeň. Celkovo výroba piatich sekúnd filmu trvala jeden deň.

Doba kamenná vs. Doba bronzová

Animovaná rozprávka Pračlovek sa odohráva v dávnej dobe, kedy po svete chodili mamuty a ľudia bývali v jaskyniach. Ale pozor, nie všetci, druhá skupinka ľudí žila pokrokovejšie, v pekných domčekoch a palácoch. Títo ľudia totiž objavili vzácny kov – bronz, a pre jeho získanie neváhajú urobiť čokoľvek, napríklad aj vyhnat mierumilovných praludí z ich domova a rodného lesa, ktorý vznikol po dopade meteoritu.

Do cesty týmto chamtivcom sa však postaví Dug – roztomilý hrdina, ktorý si až doteraz žil svoj spokojný život vo svojej jaskyni. Spolu so svojim verným spoločníkom, divokým prasiatkom, tak teraz musí prekaziť plány zlému lordovi Bafoňovi, ktorý si vymyslel, že si v strede

jeho domova zriadi baňu na bronz. Avšak je tu iba jeden spôsob, ako uspieť – naučiť hrať futbal seba i svojich kamarátov a poraziť elitný futbalový klub Real Bronzio. Len tak môžu ľudia z doby kamennej dostať naspäť svoj domov. Vyhrá napokon doba kamenná alebo bronzová?

Jednoduchý humor na princípe pádov a vzájomných kolízií

Na prvý pohľad by sa teda mohlo zdať, že pôjde o zábavu, v ktorej má hlavné slovo futbal. A ono to tak aj v skutočnosti je, žiaľ, len tej zábavy je tu akosi pomenej. Zo začiatku síce humor na princípe pádov, rôznych kolízií alebo roztomilej zaostalosti jednotlivých praludí dokáže zaujať, no rýchlo som sa toho prejedol. Samozrejme, v spojitosti s Parkom som prirodzene čakal, že vtipy budú mať hlbší rozmer, no na moje prekvapenie sa už nič nové v príbehu nevyskytlo. A tak jednotlivé situácie okolo hlavných postavičiek veľmi rýchlo zapadli do jednoduchého stereotypu a všeobecnej povrchnosti, čo skrátka dospelého diváka nemá šancu pobaviť.



Nič nové pod slnkom

Za hlavný problém, okrem slabého humoru, považujem prílišnú jednoduchosť a predvídateľnosť. Pračlovek neprišiel s ničím novým a drží sa iba starých zaužívaných kolízií, čo sa schémy kostry príbehu týka – partička lúzrov, ktorých každý podceňuje, dá hlavy dokopy a rozdeľujú si to vo vyrovnanom súboji s omnoho väčšími profíkmi. Divák sa tu nedočká ničoho nového, ničoho, čo by nečakal alebo na čo by už dávno nebol pripravený.

A to nehovorím o nejakej myšlienke alebo hlbšom poučení pre deti, ktorého sa mi dostalo napríklad v mojom najobľúbenejšom plastelínovom animáku Mary a Max (2009). Starší divák sa tu teda ako-tak zabaví jedine prvých pár minút, kedy ešte funguje zábavnosť jednotlivých postavičiek v nadväznosti na ich neslávne prvé krôčiky s futbalom.

Real Bronzio – spozná sa tam niektorý z futbalistov?

Aby som nebol nespravodlivý, treba uznať, že niektoré aspekty obsahovej stránky sa celkom vydarili. Myslím tým najmä zrkadlenie nášho reálneho sveta,



hlavne v podobe jednotlivých hráčov Realu Bronzia, kde tieto postavičky svojim správaním pripomínajú niektorých súčasných slávnych futbalistov alebo tiež niektoré narážky a situácie, ktoré vyplynuli zo samotnej hry.

Len pre najmenších chlapcov

V závere sa mi nedá nič iné iba konštatovať, že som z tohto animáku celkom sklamaný, očakával som viac. Ako vidno, ani ocenenia predchádzajúcich filmov a talentovaný režisér (a to Nick Park rozhodne je) nezaručia vždy úspech.

Tých najmenších divákov, najmä malých chlapcov, to možno zaujme a Pračloveku od srdca i zatlieskajú, no starší divák si celú projekciu len odtrpí. Preňho je príbeh až príliš jednoduchý, povrchný, so stereotypne



sa opakujúcimi vtipnými scénkami. Za jediné výrazné pozitívum považujem iba prvotriedne odvedenú piplavú animáciu.

Dúfam, že budúci Parkov projekt bude mať ambíciu zaujať širšie obecnstvo, ako tomu bolo napríklad v už zmienenom rozprávkovom cykle Wallace a Gromit.

„Pračlovek osloví predovšetkým najmenšieho diváka, ktorému vyhovuje povrchný a jednoduchý príbeh a nevedí mu ustavične sa opakujúci humor na princípe pádov a rôznych kolízií. Na druhú stranu ale poteší precízne odvedená animátorská práca, ktorá sa pretavila do nádhерnej vizuálnej stránky.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:
 USA, 2018, 120 min

Režie: Martin Zandvliet
 Scénář: Andrew Baldwin
 Kamera: Camilla Hjelm Knudsen
 Hrají: Jared Leto, Tadanobu Asano,
 Kippel Shina, Šiori Kucuna, Emile
 Hirsch, Rory Cochrane, Nao Ōmori, Min
 Tanaka, Masaki Miura, Šun Sugata,
 Hiroja Šimizu, Dais Young, Gô Džibiki,
 Jasuši Fučikami, Eita Okuno, Nozomi
 de Lencquesaing, Keisaku Kimura
 Producenti: Ken Kao, Art Linson,
 John Linson, Mikael Chr. Rieks
 Střih: Mikkel E.G. Nielsen
 Scénografie: Gitte Malling

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kamera
 + Vizuální
 zpracování
 + nepřijemný
 Jared Leto

- Příběh
 - Výstavba
 atmosféry
 - Kliše

HODNOTENIE:

★★★★☆

The Outsider

VE SLUŽBÁCH JAKUZY

Netflix to s plány pro letošní rok myslí opravdu vážně a v březnu tak servíruje kromě vydařené Anihilace také thriller The Outsider, jehož cesta do distribuce byla poněkud problematická. Nadějný projekt po několika zásadních změnách nakonec dostal do opatrovnictví režisér Martin Zandvliet a roli gajina dostal Jared Leto. Má tenhle příběh z kriminálního zákulisí japonského podsvětí co nabídnout?

Film The Outsider měl docela komplikovanou cestu na svět. Na jeho režijním postu se vystřídalo hned několik žádaných tvůrců a s každým z nich vypadal projekt jiným způsobem zajímavě. Nejdříve Daniel Espinosa (který počítal s Michaellem Fassbenderem do hlavní role), po jeho odchodu od projektu se ovšem k filmu dostal legendární Takashi Miike (pro něhož to měl být anglicky mluvený debut

s Tomem Hardym v hlavní roli). Hardyho vytíženost ovšem zapříčinila jeho pozdější odchod a Miike následoval chvíli po něm. Film tak skončil v rukou dánského režiséra Martina Zandvlieta, který dostal k ruce

čerstvě oscarového Jareda Leta do hlavní role. I když by se tak dalo spekulovat o tom, jaký by projekt mohl být, kdyby některá z jeho předešlých inkarnací vznikla, to, o čem spekulovat netřeba, je výsledný



Cloud Stinger

Lightweight Comfort
 Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
 Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
 Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
 Provide a better fit



Volume control slider
 Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
 Built for durability and stability



Noise cancellation mic
 Convenient swivel-to-mute design



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





produkt aktuálně dostupný na Netflixu. A ten zrovna dvakrát velká sláva není.

Tenhle thriller má totiž problém. Moc rád by se vyrovnal obdobným žánrovkám z japonského (nebo přesněji řečeno asijského) podsvětí, a tak k tomu využívá prvky právě z těchto filmů. Problém je, že tahle recyklace již dříve viděného a okoukaného materiálu, stejně jako lpění na žánrová klišé a stereotypy, celému filmu v konečném důsledku podkopávají nohy. To, co totiž začíná jako sympaticky natočený thriller z kriminálního podsvětí s docela nepříjemně hrajícím (byť v dobrém slova smyslu) Jaredem Letem v roli poskoka Jakuzy v Osace, se postupem času mění v jakousi verzi filmového binga, kde si můžete začít odškrtnávat důvěrně známé momenty a právě zmíněná žánrová klišé. Když pak dojde na to zakřičet "Bingo!", člověk si tak trochu uvědomí, že film vlastně nic jiného než tohle prošlapávání důvěrně známých cestíček nenabídnul. A to je zatracená škoda, neboť minimálně co se týče vizuální

stránky, tam The Outsider sbírá hodně pozitivních bodů. Zajímavá barevná paleta jen podporuje skvělou kameru, která balancuje někde na pomezí kriminálky a osobního dramatu. Připočítejte si k tomu celkem surové zpracování akce a máte vizuální stránku, která by si bezesporu zasloužila lepší scénář, protože ten je to, na čem stojí a padá celá tahle dvouhodinka.

Tahle výprava do japonského podsvětí a mocenských soubojů v jeho rámci zkrátka nezvládá během těch 120 minut přinést cokoli originálního, zajímavého nebo alespoň trochu nápaditého. Důkladné opisování je sice fajn, nicméně když to Zandvliet nepodpoří ničím novým, té výsledné pachuti něčeho naprosto zbytečného se zkrátka nezbaví.

The Outsider je ve své podstatě mírným procvičením na téma žánr japonské kriminálky, které pro ty absolutně netknuté tímto tématem nabízí přehled "největších hitů" bez toho, aby přinesl cokoli svého



nebo nového. Dvě hodiny ve společnosti Jareda Leta, který přemýšlí, čím vlastně chce být, zatímco si občas odskočí k tomu pozabíjet nebo zmlátit někoho pro své pány. Pokud je tohle to, co od filmu chcete, pak směle do toho. Osobně bych raději doporučil nahlédnout spíše do asijské tvorby a vytáhnout některou klasiku.

„Vizuálně sympaticky zpracovaný a příjemně surový thriller nemá bohužel kromě správně nepříjemného a tak trochu nelidského Jareda Leta moc co nabídnout. Utápí se v záplavě klišé a recyklace jiných, podstatně lepších filmů, a ne vždy navíc úplně dobré.“

Lukáš Plaček



Súťaž s portálom


GAMESITE.SK
 VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena PS4 God of War(kód)+minca+klúčenka
2. cena PS4 God of War(kód)+minca
3. cena PS4 God of War(kód)



Súťažte na www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 117 min

Režie: David Ayer
Scénář: Max Landis
Kamera: Roman Vasyanov
Hudba: David Sardy
Hrají: Will Smith, Joel Edgerton, Noomi Rapace, Édgar Ramírez, Lucy Fry, Veronica Ngo, Alex Meraz, Happy Anderson, Ike Barinholtz, Dawn Olivieri, Matt Gerald, Margaret Cho, Joseph Piccirro, Brad William Henke, Jay Hernandez, Enrique Murciano, Scarlet Spencer, Andrea Navedo, Kenneth Choi, Bobby Naderi, Carlos Linares, Bunnie Rivera, Nadi... (více)
Producenti: David Ayer, Eric Newman, Bryan Unkeless
Střih: Michael Tronick
Scénografie: Andrew Menzies
Kostýmy: Kelli Jones

PLUSY A MÍNUSY:

+ akčné scény
+ kamera
+ herci

- scenár

HODNOTENIE:

★★★★☆

Bright

MÁ ČAROVNÝ PRÚTIK, ALE HARRY POTTER TO NIE JE

Spoločnosť Netflix sa v poslednom čase snaží veľmi presadiť s vlastnou produkciou. Niekedy jej to vyjde, inokedy zase menej. Tentoraz ide skôr o ten druhý prípad. Prítom s rozpočtom 90 miliónov dolárov predstavuje tento film doteraz najdrahší projekt od Netflixu a zároveň ide aj o prvý film na pokračovanie. Dohoda o druhej časti bola totiž podpísaná ešte pred zverejnením tej prvej. Len pre zaujímavosť, iba scenárista Max Landis si za svoj scenár odniesol tučný profit tri a pol milióna dolárov. Avšak paradoxne práve ten sa mi zdal najväčšou slabinou celého filmu.

Alternatívna realita v modernom svete

Samotný príbeh sa odohráva vo zvláštnej alternatívnej realite zasadenej do prítomnosti. Ide o svet, kde spolu bok po boku žijú ľudia, elfovia, orkovia, ako aj

iné fantastické bytosti od výmyslu sveta (napríklad tu máme poletujúce víly, ktoré tu fungujú ako škodcovia v domácnosti).



Ústrednými postavami sú losangeleský policajt ľudskej rasy Daryl Ward (Will Smith) a jeho všetkými rasami neoblúbený kolega Nick Jakoby (Joel Edgerton) – nečistokrvný ork. Obaja sú počas rutinného výjazdu privolaní do hniezda teroristickej organizácie, kde sú okamžite zatiahnutí do nerovného súboja s magickými silami a



chamtivosťou. Na mieste činu nachádzajú okrem zohavených tiel aj tajomnú dievčinu – elfku Tikku (Lucy Fry) a vzácný čarovný prútik, ktorý majiteľovi dokáže splniť všetky želania. Zúrivá naháňačka za čarovnou mocou sa môže začať...

Príbeh je veľkou slabinou

Ak by sme sa mali baviť o scenári, ja tiež patríam k tým častým hlasom, ktoré tvrdia, že na prvý dojem ide o film, ktorý je akousi čudnou zmesou Pána prsteňov, Bad Boys a Patroly. A nie je to len tým, že posledne menovaný film natočil práve David Ayer, ktorý si sadol na režisérsku stoličku aj v tomto prípade. Podobne ako v Pánovi prsteňov, i tu pobejú rôzne fantastické stvorenia, medzi ktorými vyčnievajú tri rasy – ľudia, orkovia a elfovia. No a dve hlavné policajné postavy sa doberajú a rešpektujú, respektíve nerešpektujú obdobne ako v Bad Boys či v Patrole, pričom sa nezabudlo ani na humor a vážnejšie scény. Mohlo by sa teda zdať, že film naplní predpoklady potešiť veľký okruh divákov. Žiaľ, ostalo to len pri tom dobrom nápade a zámere.

Neochutený guláš rôznych formálnych a obsahových prvkov

Bright mi pripomenul jedno staré príslovie – všetkého veľa škodí. A v tomto prípade to platí dvojnásobne. Scenár sa priam až kľčovito snaží zahrnúť všetko, čo by čo i len trochu mohlo byť pre diváka zaujímavé a atraktívne – fantasy bytosti, policajné duo sršiace humorom, vážne akčné scény, naháňačky... Dokonca sa nezabudlo ani na čarovný prútik v štýle Harryho Pottera. To všetko dohromady však vytvorilo jedine



guláš bez chuti – zmesku rôznych nápadov a trikov moderného filmárskeho sveta, čo však ako celok vôbec nefungovalo. Na to bola hlavná os príbehu až príliš jednoduchá a prvoplánová. Celkový dojem mohla ešte trochu vylepšiť aspoň čiastočne načrtnutá sociálna kritika spoločenského podhubia prostredia, v ktorom sa jednotlivé postavy a rasy pohybovali, no v tom mori akčných scén a zúrivej naháňačky za čarovným prútikom vyšumela do prázdna aj tá.

Našťastie ale vzhľadom na množstvo pekne zvládnutých scén a obstojnú hereckú stránku Bright poteší aspoň oko diváka. Musím uznať, že masťný rozpočet nevyšiel nazmar a vizuálna stránka spolu s réžiou jednotlivých akčných scén využili peniaze naplno. Medzi jednotlivými akčnými zábermi a naháňačkami sú len minimálne prestoje, takže aj keď by sa chcel divák nudiť, tak nemôže, nie je skrátka na to čas. Navyše atmosféru snímku pekne

dotvára aj vhodne zvolený soundtrack, ktorý nie je otravný ani po dlhšom čase.

Pomôže pripravovaná druhá časť filmu?

Bright mal plno ambícií, ktoré sa autori snažili naplniť nahádzaním veľkého množstva divácky atraktívnych ingrediencií do jedného hrnca, no výsledok je skôr vlašný a buď dojem povrchnosti. Z časových dôvodov je to i pochopiteľné, vzhľadom na to množstvo prvkov a motívov sa nebolo možné každému jednému venovať dostatočne na to, aby divák dostal niečo hlbšie a premyslenejšie. Možno sa výsledný dojem napravi pripravovanou druhou časťou, v ktorej by sa niektoré záležitosti a udalosti okolo postáv mohli vysvetliť trochu podrobnejšie. V kontexte jednej časti je

však výsledný dojem povrchný a jedná sa vyslovene o nenáročnú pukancovú zábavu, pri ktorej sa nasýtia predovšetkým oči.

„Bright patrí k tomu druhu filmov, ktoré majú dobrý úmysel a solídny nápad, no aj napriek snahe je výsledok iba vlašný. Autori sa tu snažia prezentovať veľa nápadov, no v konečnom dôsledku sa hlbšie nevenujú ani jednému. Výsledný dojem preto vyznieva pomerne povrchné. Na druhú stranu film poteší aspoň výborne zvládnutými akčnými scénami, občasným humorom a peknou vizuálnou stránkou. Ostáva len dúfať, že pripravovaná druhá časť tomuto projektu pomôže a že vo výsledku ponúkne divákovi aj niečo hlbšie ako len povrchnú zábavu.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 118 min

Réžia: Roar Uthaug
 Scenár: Alastair Siddons,
 Evan Daugherty
 Kamera: George Richmond
 Hudba: Junkie XL
 Hrajú: Alicia Vikander, Walton
 Goggins, Dominic West, Daniel Wu,
 Kristin Scott Thomas, Derek Jacobi,
 Hannah John-Kamen, Alexandre
 Willaume, Nick Frost, Josef Altin,
 Jaime Winstone, Michael Obiora,
 Duncan Airlie James, Kenneth Fok
 Producenti: Graham King
 Strih: Stuart Baird, Michael
 Tronick, Tom Harrison-Read
 Scénografia: Gary Freeman
 Kostýmy: Colleen Atwood

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo akcie
 + Alicia Vikander

- scenár
 - jednotvárnosť
 akcie
 - plytkosť filmu

HODNOTENIE:


Tomb Raider

ZROD LEGENDY S TVÁROU ALICIE VIKANDER

Kto si pamätá na prvú filmovú Laru Croft s masívnymi perami Angeliny Jolie z rokov 2001 a 2003? Spomedzi fanúšikov hernej verzie asi každý, ale zrejme to nie sú až také pozitívne spomienky... Ale netreba zúfať, časy sa zmenili, a po hernom reštarte série z roku 2013 prichádza aj ten filmový, s Aliciou Vikander v hlavnej úlohe. Podarilo sa jej vrátiť jednu z najikonickejších ženských postáv herného sveta späť na filmové plátno?

Každý slávny filmový, knižný či herný hrdina má svoj počiatok. Svoj prvý veľký čin, ktorým sa stal z nikoho niekým.

Rovnako je na tom aj známa cestovateľka, dobrodružka a mnohonásobný záchranca sveta Lara Croft. Práve jej premiérovým dobrodružstvom sa zaoberala videohra z roku 2013. Touto hrou sa vo

veľkom inšpiroval aj scenár filmu od nórskeho režiséra Roara Uthaugu.

V čase, keď film začína, však Lara vôbec nie je tou ostrieľanou superženou, ako ju normálne poznáme. Je síce šikovná, ale život mladej mestskej ženy jej vôbec nepasuje. Zo všednosti sa vytrhuje až zistením, že jej dávno stratený otec, takisto dobrodruh, o ktorého smrti už nepochybuje azda nik okrem Lary, vôbec nemusí byť mŕtvý. Náhodou sa dozvedá, že jeho posledná výprava mierila na tajomný ostrov Yamatai.

Lara cíti, že svet, v ktorom žije – mesto, brigáda a jednotvárnosť – nie je pre ňu, a preto sa rozhodne o otcovom zmiznutí zistiť viac. Predá svoje cennosti a za získané peniaze sa spolu s kapitánom lode Lu Renom (Daniel Wu) plavia na tajomný ostrov ukrytý v rozbúrených vodách oceánu. Zanedlho však zistí, u

že tajomstvá, ktoré tento ostrov skrýva, by radšej nemali byť odhalené...

Lara sa sledom udalostí ocitá na ostrove Yamatai sama, zranená a prenasledovaná. Takéto prostredie poskytuje filmovej postave veľký priestor na vývoj charakteru. V prípade videoherného Tomb Raidera išlo napríklad o to, ako sa Lara vyrovnáva s tým, že síce v sebaobrane, ale prvýkrát zabila človeka. Tento motív sa objavuje aj vo filme. No emočne sa nevyrovnal svojej hernej alternatíve, a ostatne ako aj celý film, iba kĺzal po povrchu.

Vizuálna stránka samozrejme drží krok s dobou. Všetky zábery, ako sa Lara vešia po hrdzavých rúrkach a nalomených konároch, len aby na poslednú chvíľu preskočila na inú vrtnú plošinu, sú pekné. Len škoda, že všetka akcia je len o tomto. Totiž po tom, ako skončí na onú vec, sa Lara takmer



určite znova ocitá v ohrození smrti a znova musí na poslednú chvíľu skákať ďalej. Herných fanúšikov ale poteší napríklad známa scéna s lietadlom na kraji útesu.

Niekedy sa stane, že sa z akčných postáv stávajú superľudia. Nad ranou po gulke si sotva vzdychnú a ďalej robia saltá a skáču trojmetrové skoky akoby nič. Pri niektorých filmoch to nevádi, ale to, že sa rovnaká vec stala aj Tomb Raiderovi už druhýkrát, mi vadilo. Réžisér Roar Uthaug sa mohol rozhodnúť, či chce svoju Laru zobrazit' realisticky ako človeka snažiaceho sa o prežitie, alebo ako vyššie spomínaného superčloveka. Vo filme Lara trochu kolíše medzi obidvoma verziami, ale bohužiaľ, postupne sa stáva tou tuctovejšou. Jej



neporaziteľnosť je najlepšie vidno na scéne, kde je v ohrození života. Po vážnom zranení železnou trúbkou sa správa akoby nič, a preto sa o ňu prestávajú báť. Lara všetko zvládne, už iba stačí počkať, čo to bude tentokrát. Tým ale nechcem uberať na zásluhách Alicii Vikander, ktorá sa na Laru veľmi hodí, a o jej hereckých schopnostiach netreba pochybovať. Keď však nepustí scenár, tak ani ten najlepší herec úrovni filmu nepomôže.

Príbeh filmu ostáva verný hre, aspoň do prvej polovice. Ako som už spomenul vyššie, dokonca v ňom môžeme nájsť konkrétne časti hry prekrútené do filmovej podoby. Nejde teda o nič zvláštne, Tomb Raider má šablónovitú kostru príbehu,



akú môžeme nájsť napríklad aj u Indiana Jonesa a podobne – tajomný jav, záporná postava, ktorá v ten jav neverí alebo ho chce zneužiť, kladný hrdina, ktorý všetko na poslednú chvíľu zachráni... Veľká škoda je finále filmu. Zatiaľ čo hra ponúkla veľkolepú mýtickú akciu, film ukazuje niečo komornejšie, menej veľkolepé, ale najmä lacnejšie. Práve týmto pokazeným záverom sa pre mňa nová Lara Croft stala filmom, na ktorý sa ľahko zabúda.

Pokiaľ máte radi akčné filmy, tak sa na novom Tomb Raider zabavíte. Nezhadzujem ho celú recenziu preto, že by som sa v kine nudil, ale preto, že tento film mohol dosiahnuť oveľa viac. Nevýšlo to, ale netreba zúfať, v úplnom závere filmu sa dočkáte aj zápletky naznačujúcej ďalšie diel. Hádam bude lepšie.

„Kiežby tento film dosiahol viac – mal na to predpoklady. Ale bohužiaľ sa z neho stala „len“ vizuálne pekná akčná jednohubka.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 140 min

Réžia: Steven Spielberg
 Predloha: Ernest Cline (kniha)
 Scenár: Zak Penn, Ernest Cline
 Kamera: Janusz Kamiński
 Hudba: Alan Silvestri
 Hrajú: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Mark Rylance, Simon Pegg, Lena Waithe, T.J. Miller, Philip Zhao, Win Morisaki, Hannah John-Kamen, Ralph Ineson, Susan Lynch, Clare Higgins, Laurence Spellman, Perdita Weeks, Kit Connor, Simone Kirby, Lynne Wilmot, Blake Ridder, Letitia Wright, Kae Alexander, Paul Barnhill

PLUSY A MÍNUSY:

+ odkazy, odkazy,
 odkazy
 + je to zábavné
 + úvodná
 naháňačka

- chýba
 nadčasovosť
 - bezduché
 - kliše a naivné

HODNOTENIE:

Ready Player One: Hra sa začína

EASTER EGGS VŠADE, KAM SA POZRIETE

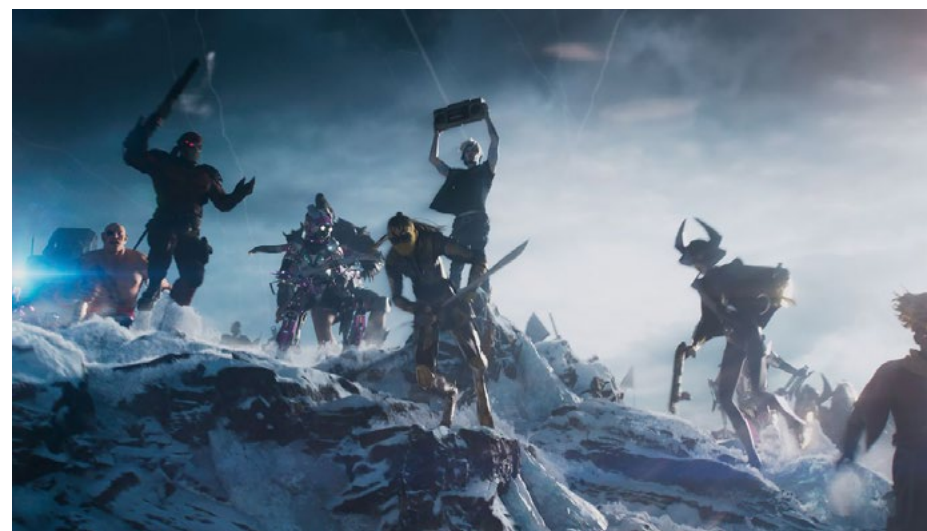
Začnime netradične definíciou k nadpisu. Easter eggs sú doslova veľ'konočné vajička, ale preložiť tento termín by bola hlúposť, keďže ide o videohernú terminológiu. Znamená to, že tvorcovia v hre skryjú odkazy na iné hry, filmy, hudbu či samých seba alebo hráčovi odomknú po nájdení nejaký bonus.

Presne na tomto je založený celý Ready Player One, čo sa týka deja aj samotnej náplne filmu, ktorý sa snaží byť akýmsi zrkadlom popkultúry. Práve kvôli tisícke všemožných odkazov na geekovskú scénu z nej tečú na csfd.cz sliny večným deťom, skalným fanúšikom i d'alším (mne nie), ale prináša film i dačo iné?



Vzchopil sa Spielberg od Minority Report (2002) a natočil po skoro dvadsiatich rokoch podobne nadčasový a jedinečný film ako kedysi? Minimálne u mňa sú pocity rozpačité, aj keď ma film bavil.

Píše sa rok 2045, svet je evidentne v rozklade. Ľudia žijú v slumoch, sú otrokmi dlhov (to už i dnes) a novej technológie (ehm, mobility...). Civilizácii vládne OASIS, globálna virtuálna VR hra, kde trávia človečkovia takmer všetok svoj čas. Tu bojujú o mince, artefakty a je to i šanca, ako reálne zbohatnúť alebo zbankrotovať, vyhorieť alebo si zničiť celý sociálny život. Niečo podobné ako onoho času World of Warcraft, akurát do OASIS sa preniesiete cez VR helmú, ktorú v skutočnosti žiaden hráč nechce. Jeden múdry človek z biznisu povedal, že akonáhle musíte mať dačo na hlave, tak to nemá šancu na masívny úspech. Doteraz mal pravdu. V hre OASIS skryl jej tvorca James Halliday (Mark Rylance) tri kl'úče ako odmenu za tri úlohy a prvý, kto ich získa, sa stane vlastníkom celého OASIS. Najväčšiu šancu má adolescent s hernou prezývkou (právě meno sa nehovorí) Parzival (Tye



Sheridan) a dievča Art3mis (Olivia Cooke). Do honby za zlatým vajcom je samozrejme zapojená i všemocná korporácia IOI na čele s archetypálnym arcizloduchom Nolanom Sorrentom (Ben Mendelsohn).

Ako bývalého vášnivého hráča videohier i hľtača popkultúry ma Ready Player One naozaj sklamal tým, ako kľúže po povrchu a slabo rozvíja v podstate neobmedzený virtuálny svet a vrší na seba extrémne nelogickosti. Na druhú stranu som sa celú stopáž bavil. Bolo to však bez emócií a na druhý deň som mal ozaj problém vybaviť si z filmu niečo zapamätateľné. Ozaj ma nevzrušuje, ak je v scéne v knižnici v pozadí na tri pikosekundy ukázaná VHS s nejakým prastarým filmom, ktorú si divák všimne, iba ak začne googliť všetky narážky z filmu. Je tu

King Kong, Akira (tá ma osobne najviac potešila), Votrecle, Osvietenie, Halo, Final Fantasy, Návrat do budúcnosti, Jurský park, Monthy Python, Excaliber, Ninja korytnačky, Godzilla, Gundam, Chucky (najlepší Easter egg) - a to je tak všetko. Všetko ostatné je buď samoučelné, alebo sa to na plátne



len mihne, aby si Spielberg odškrtol d'alšiu položku. Poteší ešte tanečná scéna, kde sa zase odkazuje na hudbu, hlavne od Michaela Jacksona a z Horúčky sobotňajšej noci (1977). To ma ako človeka vyrastajúceho na Bee Gees chytilo za srdce. Plus je to skvelo natočený, zábavný vrchol filmu, po ktorom tempo rapídne upadne.

Hned' v úvode vyt'ahuje Spielberg eso v rukáve v podobe skvelej automobilovej naháňačky, potom sa film mení na pomalšiu RPG hru, kde hrdinovia pátrajú po náповedách a využívajú k tomu tvorcove nahrávky. Tempo sa spomalí a nenapraví to už ani obrovský záverečný súboj dvoch frakcií. Je to čistý digitálny bordel a miš-maš, v ktorom sa dá ťažko vyznať. Veľmi mi chýba prehl'adnosť i energia, aké mal napríklad Návrat kráľ'a. Ozaj ma fascinuje, že recenzenti, ktorým toto prekážalo v posledných Transformeroch, tentoraz zatvárajú oči.

Škoda, že tretiu náповedu si hrdinovia vycucajú z prsta a divák len tápe, ako sa k nej dopracovali. Postavy používajú šialene silné artefakty, ktoré nedávajú vôbec zmysel, IOI i hlavní hrdinovia musia v realite bežať na trenažéroch, ale ľudia na ulici stoja počas hry na mieste, celá armáda profesionálneho vojska druhej najbohatšej firmy na svete (áno, je to tá IOI) nemá v inventári ani jeden granát a tak d'alej. Chápem, že to bol asi zámer, ale neskutočne mi prekážalo škaredé CGI v OASIS, ktoré vyzerá snád' horšie ako Final Fantasy VII: Advent Children film (2005). Dnes už i niektoré videohry (Order, Uncharted 4) vyzerajú filmovejšie a uveriteľnejšie ako efekty v Spielbergovom drahom blockbusteri. O hudbu sa postaral Alan Silvestri, keďže Spielbergov dvorný skladateľ John Williams bol zaneprázdnený



so Star Wars. Silvestri ho celkom umne parafrázuje. Viac ako ústredný motív ma potešil fakt, že sa Ready Player One nesie na vlne skvelých filmových soundtrackov poslednej doby a obsahuje remixované hity od Depeche Mode, Van Halena, či Bee Gees.

Imax je tentoraz úplne zbytočný, ako aj celé 3D, akčné scény sú miestami rozmazané a priestorové efekty film využíva minimálne. Nemusíte mi d'akovať za ušetrené eurá a rovno bežte na klasické 2D.

„Spielberg sa vytiahol a natočil ozaj zábavnú jednohubku plnú popkultúrnych odkazov, akú by divák čakal skôr od režiséra o dve generácie mladšieho. Žiaľ, ako to je posledné roky v jeho tvorbe zvykom, je to len dokonale vycibrené remeslo bez hlbšej scény či emócie. Scenár je miestami naozaj hlúpy, hrdinovia sa v realite správajú divnejšie ako v OASIS a celé to dejovo pripomína len panoptikum všemožných odkazov. Samozrejme, akonáhle nejaký spoznáte, pousmejete sa, ale to je asi všetko. Ready Player One je presne ten hollywoodsky blockbuster plný kliše, kde presne viete, čo sa stane a ako to skončí, lebo toto nie je ten film, kde by niekto umieral alebo sa pokúsil nejaký príjemne šokovať. Na nadčasovosť či presah Ghost in the Shell či Matrixu rovno zabudnite. Toto je rozprávka a ako taká funguje dobre, takže ak vám to stačí, pokojne si k hodnoteniu prihod'te ešte jednu hviezdičku.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 135 min

Režie: Alexander Payne
 Scénár: Alexander Payne, Jim Taylor
 Kamera: Phedon Papamichael
 Hudba: Rolfe Kent
 Hrají: Matt Damon, Christoph Waltz, Hong Chau, Kristen Wiig, Rolf Lassgård, Ingjerd Egeberg, Udo Kier, Søren Pilmark, Jason Sudekis, Maribeth Monroe, James van der Beek, Kristen Thomson, Patrick Gallagher
 Producenti: Mark Johnson, Alexander Payne, Jim Taylor, Megan Ellison, Jim Burke
 Sťah: Kevin Tent
 Scénografie: Stefania Cella
 Kostýmy: Wendy Chuck

PLUSY A MÍNUSY:

- + podnetné myšlienky na záver
- + herci
- + pekné posolstvo

- pocit žánrovej polovičatosti
- menej pútavý príbeh
- málo humoru

HODNOTENIE:


Zmenšovanie

EASTER EGGS VŠADE, KAM SA POZRIETE

Alexandra Payna mám rád predovšetkým ako scenáristu. Má za sebou filmy ako napríklad Citizen Ruth (1996), Bokovka (2004) alebo Paríž, milujem t'a (2006). K tomu ešte režíroval môj obľúbený film – Nebraska (2013).

Väčšinu jeho scenáristickej tvorby spája zaujímavý a prepracovaný scenár s dôrazom na jednotlivé postavy, ako aj hlboký myšlienkový presah. A to nezostalo nepovšimnuté ani akademickou obcou, ktorá dva jeho filmy ocenila cenou



najvyššou – Oscarom za scenár. Inak tomu nie je ani v prípade Zmenšovania, ktoré taktiež disponuje zaujímavým nápadom a peknou myšlienkou. Obsahová stránka však ako celok mierne zaostala za mojimi očakávaniami, čo sa mi v prípade Payna stáva iba zriedka.

Pekná myšlienka a more nápadov

Zmenšovanie možno zaradiť k sci-fi komédiám s hlbším obsahom. Myšlienka aj námet sú veľmi pekné. Šikovní nórski vedci vyvinú metódu, pomocou ktorej je možné kohokoľvek zmenšiť na veľkosť iba niekoľkých centimetrov, čo je samozrejme veľmi ekologické – šetrí sa priestor a rovnako i hmotné statky. Na malé veci je treba menej materiálu, a tak je oproti normálnemu svetu v takomto mikrosystéme všetko absurdne lacné. Aj človek zo strednej, prípadne i z nižšej vrstvy sa tak razom môže premeniť na milionára. Stačí k tomu jedine súhlas a ochota podstúpiť minimálne riziko v celom procese miniaturizácie. Sú to práve finančné dôvody, ktoré stoja za



rozhnutím Paula Safranka (Matt Damon), aby spoločne s manželkou Audrey (Kristen Wiig) podstúpili zmenšovanie. Lenže to vôbec nedopadne podľa ich predstáv. Keď sa totiž trinásťcentimetrový Paul prebudí "na druhej strane", dozvie sa, že Audrey nakoniec vycúvala. A tak, keďže proces je nezvratný, zostáva sám, uväznený v malinkom svete miniatúrneho mestečka, kde si však našťastie veľmi rýchlo nájde nových priateľov – srbského playboya Dušana (Christoph Waltz) a jednonohú vietnamskú disidentku (Hong Chau). Tí mu ukážu, že život plnohodnotný môže aj ako malý, pár centimetrov vysoký človečik...

Obsahová šed' a nedostatok humoru

Iba dobrý nápad a pekná myšlienka však vo filme nestačí. Pozornosť diváka si treba získať a hlavne udržať. V prípade komédie by to navyše chcelo aj nejaký ten humor. Práve jeho absencia je hlavným negatívom tohto filmu. Toho humoru tu skrátka na môj vkus bolo veľmi málo. Do istej miery sa to síce film snaží kompenzovať menšou dávkou melanchólie, ktorú je cítiť hlavne pri konci, keď sa má hlavný



hrdina rozhodnúť, čo so sebou, no celkový dojem to zlepšilo iba trochu. Veľká škoda, že väčšinu času sa tu divák topí v mori obsahovej priemernosti a dramatickej šedivosti jednotlivých situácií, v ktorom len občas vykukne ostrovček nadpriemernosti v podobe zábavnejšej scény alebo zaujímavej situácie. Nie je to lepšie ani v prípade dialógov, z ktorých väčšina mi pripadala priemerná a obyčajná. Len sem-tam potešila nejaká pekná myšlienka.

Zaujímavá mozaika nápadov v závere

Dobrý dojem z filmu som získal až pri konci, kedy všetky tie priemerné dialógy a celá strastiplná cesta hlavného hrdinu za poznaním nielen samého seba dali aký-taký zmysel. Vytvorili peknú mozaiku vyskladanú na základe nápadov a jednotlivých myšlienok roztrúsených

jednotlivo v celom filme. Dali najmä podnet na zamyslenie sa nad ekologickými problémami, úpadkom modernej západnej spoločnosti, prípadne i krízou stredného veku. V tomto smere ma oslovilo hlavne prepojenie osobných problémov Paula, ktoré potom v širšom kontexte a vzťahnutím na celú ľudskú spoločnosť dostali úplne iný rozmer, a to hlavne z morálneho hľadiska. Cesta za tým však bola v mojom prípade až príliš trnistá, ba povedal by som, že v niektorých momentoch otravná.

Žánrová rozpoltenosť, ktorá škodí

V určitej miere vidím problém v žánrovom poňatí filmu. V tomto ohľade mám pocit polovičatosti, prípadne aj nedotiahnutia formálnej stránky a vyjadrovacích prostriedkov. Našťastie však, ako som už zmienil, záver predostrie pomerne širokú paletu nápadov a podnetov, nad ktorými sa oplatí popremýšľať, takže film stratou času rozhodne nie je a rád by som ho preto odporučil aj ostatným, najmä tým hlbavejším.

„Zmenšovaniu podráža nohy hlavne žánrová rozpoltenosť, kde je výsledný dojem pomerne vlažný. Nejde o komédiu, pri ktorej sa divák dosýta nasmeje, a ani nejde o drámu, ktorá by ho dokázala po pocitovej stránke aspoň trochu zasiahnuť. Na druhú stranu však tento film srší nápadmi a peknými myšlienkami, nad ktorými sa je hodné pozastaviť a porozmýšľať.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:
 USA, 2018, 4 h 46 min
 (Minutáž: 6x49 min)

 Réžie: John Erick Dowdle, Dennie Gordon
 Scénár: Salvatore Stabile, Drew Dowdle, John Erick Dowdle, S... (viac)
 Kamera: Todd McMullen
 Hudba: Jordan Gagne, Jeff Russo
 Hrají: Taylor Kitsch, Melissa Benoist, Andrea Riseborough, Shea Whigham, Michael Shannon, John Leguizamo, Paul Sparks, Rory Culkin, Julia Garner, Demore Barnes, Camryn Manheim, Sarah Minnich, Steven Culp, Andy Umberger
 Stih: Elliot Greenberg, Christopher Nelson
PLUSY A MÍNUSY:
 + herci
 + atmosféra
 + psychológia
 manipulátorstva

- ťažkopádny úvod

HODNOTENIE:

Waco

TRAGICKÁ UDALOSŤ, NA KTORÚ BY SA NEMALO ZABUDNÚŤ

Táto šesťdielna miniséria z dielne Paramount Network je naozaj dychberúca záležitosť, ktorá sa na celú nešťastnú udalosť snaží pozerat' zo všetkých možných uhlov. Čo je však sympatické, nesnaží sa súdiť, iba sprostredkováva fakty. Divák má tak spolu s poslednou klapkou finálneho záberu všetky potrebné informácie na to, aby si názor na celú záležitosť dokázal urobiť aj sám.

Réžie sa ujal môj celkom obľúbený režisér John Erick Dowdle, ktorý už má na konte niekoľko zaujímavých počinov (hlavne z posledných rokov). Štvrtú a piatu časť si vzal na starosť Dennie Gordon. Spolu odviedli kus poctivej práce, ktorej naozaj nie je čo vytknúť - či už z formálneho hľadiska, alebo čo sa týka práce s hercami. Pokiaľ by som ale predsa len mal tomuto projektu niečo zazlievať,

tak jedine v obsahovej stránke, kde sa mi niekoľko scén (hlavne zo začiatku) zdalo zbytočne natiahnutých, čo malo za následok trochu pomalší rozjazd a lenivejšie vtiahnutie do príbehu.

Ži a nechaj žiť v tomto prípade neplatilo

Autori tohto seriálu tak trochu počítajú s tým, že divácke osadenstvo túto nešťastnú udalosť, ktorá sa stala v Texase v roku 1993, pozná, respektíve si ju dokonca pamätá. V tej dobe totiž boli toho plné noviny a médiá v USA sa v podstate pár dní ani poriadne nezaoberali ničím iným. Jadro tohto smutného príbehu tvorí tragédia, ktorej predchádzalo 51 dní tvrdého vyjednávania medzi fanatickou náboženskou skupinou Davidiánov pod vedením ich mesiáša Davida Koresha (Taylor Kitsch) a vládnyimi zložkami v



podobe ATF a FBI, kde sú dôležité najmä dve mená – hlavný vyjednávač za FBI Gary Noesner (Michael Shannon) a Mitch Decker (Shea Whigham). Jeden z nich sa snaží situáciu počas vyjednávania upokojiť a všetko riešiť čo najohľaduplnejšie, zatiaľ čo ten druhý preferuje jedine tvrdý prístup.

Vlastne väčšia časť miniseriálu s minimálnymi dejovými odbočkami sa venuje tomuto vyjednávaniu medzi oboma stranami, ako i konfliktom vo vnútri FBI. Keď to človek takto napíše, mohlo by sa zdať, že pôjde o hroznú nudu, no ubezpečujem vás, tá tu teda naozaj nehrozí (možno až na ten zmienený úvod, ktorý ale netrvá dlho).

Herci, ktorí dokážu zatiať vnútri diváka

K výbornému pocitu z filmu okrem samotnej obsahovej náplne prispela aj atmosféra, ktorú autori dokázali navodiť. Na nej majú jednoznačný podiel najmä herci, z ktorých každý jeden dokázal svojej postave vdýchnuť veľmi výrazný charakter.

To malo na mňa okamžitý účinok v podobe rôznorodej zmesi pocitov, ktorú ešte zvýraznili konkrétne situácie a konanie jednotlivých účinkujúcich.

V tomto ohľade vyčnieval predovšetkým Michael Shannon, pre ktorého bola postava Garyho ako šitá na mieru. No prekvapil ma aj Shea Whigham, toho som zase predtým nemal nikdy ktovieako v láske. Avšak tu svoj negatívny



charakter dokázal zahrať tak dobre a tak presvedčivo, že ho mám rád ešte menej.

Nebojte sa náboženského rečenia

Kto sa bojí častého náboženského rečenia, tak aj v tomto ohľade sú obavy zbytočné. Áno, niečo tu je, a pomerne často, avšak všetko toto „biblické“ rečenie, predovšetkým zo strany Davida, je podané zaujímavou formou, ktorej prvoradou úlohou je poukázať na Davidovo majstrovské umenie manipulátorstva. V spojitosti s jeho ovečkami je potom tiež zaujímavé pozorovať účinky tejto psychológie. V každom ohľade ide o veľmi zaujímavý aspekt minisérie.



Posledný diel - nič pre slabé povahy

Čo sa týka pôsobenia na divácke emócie, Waco si po celý čas drží pomerne vysokú úroveň. Potom však prišla posledná časť s názvom Day 51, ktorá ma pocitovo spolahľivo zošrotovala. Hrozné, smutné a desivé...

Niečo, z čoho sa slušnému človeku musí vo vrecku nožík otvárať. Hlavne vtedy, keď si dá divák do súvislosti ešte aj šikovne do záveru minisérie vloženú dokumentárnu vsuvku, ktorá je akoby prierezom predchádzajúcej „práce“ FBI. Kto dá tejto minisérii šancu, rozhodne neolutuje. Príbeh sekty Davidiánov má totižto čo povedať aj po rokoch. Hlbavejší divák si navyše z neho aj veľa odnesie, napríklad v podobe už zmieneného obrazu psychológie manipulátorstva a silného zážitku z excelentných hereckých výkonov.

„Waco patrí medzi filmové projekty, ktoré dokážu ponúknuť nielen pútavý príbeh plný zaujímavých charakterov a výborne hrajúcich hercov, no zároveň pred diváka predostrú aj širokú paletu myšlienok a rôznorodých pocitov. Minisérii trochu podráža nohy ťažkopádnejší úvod, ten však našťastie netrvá dlho. Naproti tomu je záver nabitý emóciami, ktoré slabšie povahy rozomelú ako malinu. Avšak Waco za tú námahu určite stojí.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Katarína GillEROVÁ
Všetko sa raz skončí

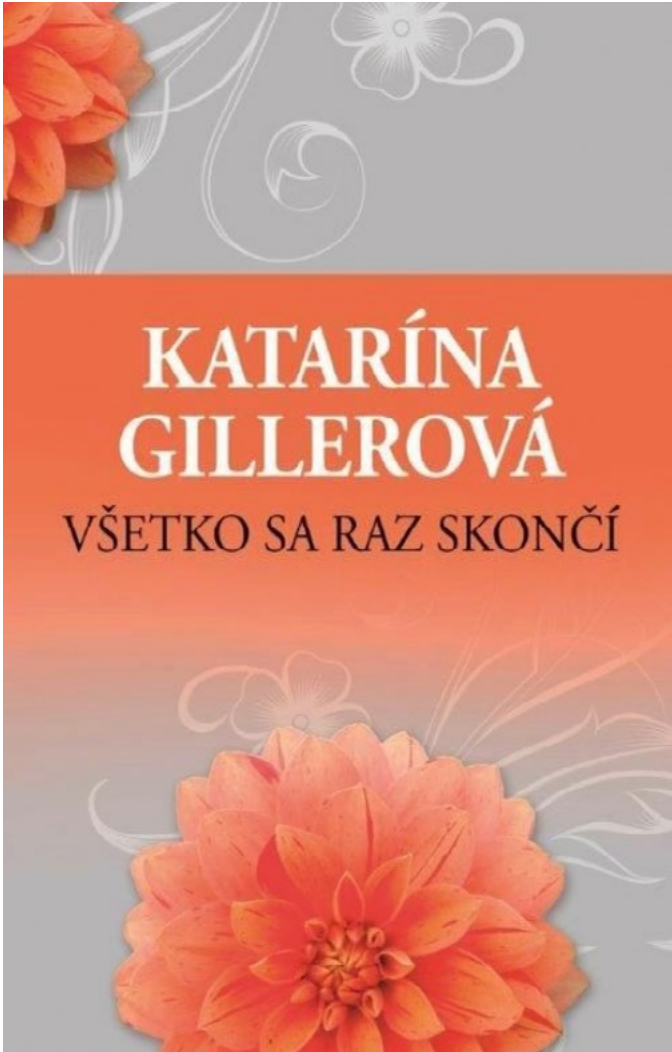
Rok vydania: 2017
Žáner: Beletria pre dospelých,
Spoločenské romány

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenáročný štýl
+ humor v deji
+ emotívny príbeh

- krátky rozsah

HODNOTENIE:



Všetko sa raz skončí

DOSPIEVANIE S PREKÁŽKAMI

„Odomknem dvere a vstúpim do tichého bytu. Kde sú všetci? Debil asi behá niekde vonku a naši išli zrejme na prechádzku alebo k tete Blanke. Takmer zvýsknem od radosti a vrhnem sa rovno do vane. Prúdom horúcej vody zmývam zo seba všetky sklamania. Očista tela očistí aj moju dušu a moja zlá nálada je preč. Vychutnávam si samotu, v domácom oblečení sa rozhodnem sadnúť si v obývačke ku knihe. Keď vstúpim do izby, zist'ujem, že niečo tu nie je v poriadku. Rozhádzané veci na pohovke, po zemi noviny a papierové vreckovky, konferenčný stolík odstrčený až pod oknom. Čo sa tu bili? Do duše sa mi vkradne strach. Čo sa tu stalo?“ (str.131)

S hlavnou hrdinkou Simonou sa zoznamujeme v čase, keď je sekretárkou a prežíva l'úbostný vzťah s riaditeľom,

ktorého opustila manželka, a tak sa sám stará o dve deti. Zo spomienok sa dozvedáme o jej predošlom živote. Pohodový život s rodičmi a pubertálnym bratom sa mení v okamihu, keď náhle zomrie jej otec a mamu prepustia zo zamestnania. Citová ujma je umocnená existenčnými problémami. Počiatkové zomknutie rodiny a stlmenie tínedžerských hádok okolo poriadku a spolunažívania s bratom v jednej izbe, vystrieda ďalšia trauma. Frustrovaná matka si nájde nevhodného partnera a deti nepriamo prichádzajú aj o matku. Simona využije prvú príležitosť o osamostatnenie sa a odchádza.

Po nespočetnom množstve problémov si Simona myslí, že sa jej konečne podarilo nájsť v živote šťastie. Rýchla svadba,

postavenie manželky vo veľkom dome a finančný dostatok sú len zdanlivým šťastím. Niečo tu nehrá. V dome nájde plavky. Plavky exmanželky jej milovaného, vyskytujúce sa na fotografii, ktorú poslala deťom z cudziny. Ako je to možné? Kde vlastne je a kto poslal pohl'adnicu?

Podobne ako predošlé romány autorky, aj tento sa končí nejednoznačne. Simona síce nachádza zázemie v pôvodnej ozdravenej rodine s mamou a bratom, no ukáže sa, že napriek dlhému odmlčaniu priateľ'stvo so susedom pretrvalo. Hlavná hrdinka opäť vie, čo sú skutočné hodnoty, ale... Čas sa nedá vrátiť a rana v duši sa hojí ťažko.

Štruktúra tohto románu je veľmi podobná predošlým. Autorka stavia na osvedčené postupy – dve časové línie, záhada s prvkami detektívky. Dej sa posúva dopredu dialógmi a spomienkovú časovú rovina spresňuje konanie a myslenie postáv.

Na knihe Všetko sa raz skončí ma najviac zaujal humor, ktorý autorka nenápadne zakomponovala do deja. Ide najmä o časti venované Simoninu maturitnému ročníku, kde sa môžeme stretnúť s rôznymi vtipnými príhodami a s pubertálnym vzťahom Simony s bratom, ktorí sa nenávidia a robia si naprieky, podobne ako všetci poriadni pubertáči. Tiež ma oslovilo autorkinoupozorňovanie na problémy moderného sveta, ako sú obchod s bielym mäsom alebo nebezpečenstvo súvisiace s fungovaním siekt.

Obraz rozpadu dvoch rodín autorka z rozdielnych príčin využila aj na vykreslenie širších rodinných vzťahov (teta – neter, starí rodičia – vnuci, zať – svokrovci) a vytvorila si tak priestor na prezentáciu silných emócií a pripútanie čitateľa ku knihe.

Knihu odporúčam dospelievajúcim dievčatám a ženám na večerné čítanie. Je napísaná nenáročným štýlom a podľa môjho názoru rozsahovo patrí ku kratším literárnym dielam, takže sa dá prečítať veľmi rýchlo, čo môže byť aj mínusom pre ľudí, ktorí nemajú radi ak knihu prečítajú za jeden večer.

„Tragédie a nezhody názorov dokážu rozdeliť rodinu, avšak láska je silnejšia než čokoľvek a po čase si opäť všetci nájdu k sebe cestu.“

Kludia Pintérová

ZÁKLADNÉ INFO:

Jennifer ProbstOVÁ
Hľadanie dokonalej lásky

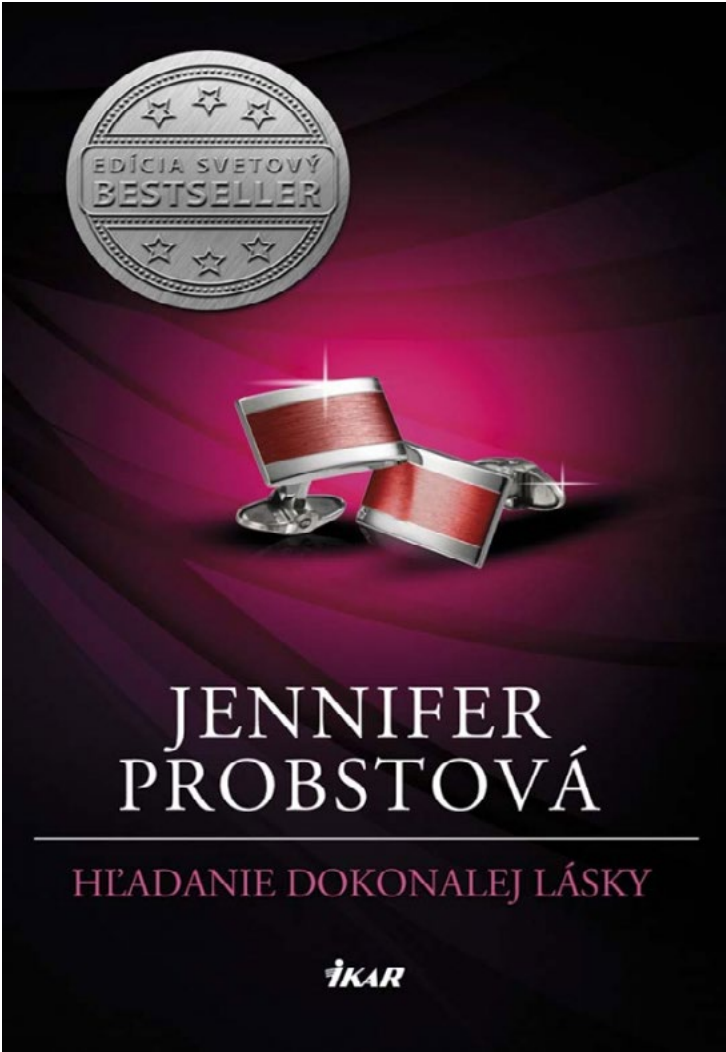
Rok vydania: 2015
Žáner: beletria pre dospelých,
romantika, erotika

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipné dialógy
+ hlavní hrdinovia
+ nedokonalosť hlavnej hrdinky
+ známe vedľajšie postavy

- expresívne vyjadrenia
- nedostatky v preklade

HODNOTENIE:



Hľadanie dokonalej lásky

HLADÁM DOKONALÚ MANŽELKU

Hľadanie je veľmi úspešná romantická séria o zoznamovacej agentúre, ktorá nájde každému spriaznenú dušu. Jednotlivé príbehy série sú zamerané na spoluzakladateľky agentúry a ich spoločnú dobrú kamarátku. V Hľadaní dokonalej lásky Kennedy Ashová hľadá dokonalú spriaznenú dušu pre „raketového vedca“ Nata Duncle. Podarí sa jej to?

Agentúra Kinnections usporiadala zoznamovací večierok, na ktorý sa prihlásil aj zúfalý Nate. Vyzbrojený svojím laboratórnym plášťom, škrvnou na košeli a „osvedčenými radami“ v podobe komplimentov od svojho staršieho brata odrádza jednu ženu za druhou. Keď sa mu podarí jednu ženu skoro rozplakať, Kennedy vie, že musí zasiahnuť. Dohodne sa s Natom, že mu pomôže nájsť vhodnú manželku. Ale čím viac času spolu travia, tým je pre oboch obojstranná náklonnosť prekážkou v honbe

za budúcou pani Dunclovou. Príbehy zo série Hľadanie od Jennifer Probstovej sa mi páčia, pretože každý je odlišný, aj keď v nich vystupujú tie isté postavy. Štýl autorkinho písania je jednoduchý, priamy a zábavný. Do jednotlivých kapitol knihy vnáša správne množstvo romantiky, humoru a sexu. Medzi hlavnými (ale aj vedľajšími) postavami prebieha tá pravá chémia. Pri tejto knihe sa nemôžete nudiť a myslím, že čitatelia romantických príbehov ju dokážu zhltnúť za veľmi krátky čas. Kapitoly sú primerane dlhé a nezat'ážujú čitateľa nudnými časťami.

Hlavní hrdinovia sú zábavní, predovšetkým v slovných prestrelkách a situáciách, kedy ich zradí rozum a predovšetkým telo. Nesmierne ma pobavila časť, kde Nata „trénujú“ Kate, Kennedy a Arilyn v nadväzovaní konverzácie s neznámymi, pričom trojica majiteľiek agentúry využíva neštandardnú metódu. Kennedy navonok

pôsobí sebavedomým vystupovaním, no počas čítania knihy má čitateľ/ka možnosť zoznámiť sa aj s jej nedokonalou stránkou. Verím, že pri mnohých hlavných postavách, ktoré sú prezentované ako dokonalosť sama, je toto osviežujúca zmena a charakteru Kennedy to pridáva na hodnotu. Nate Duncle predstavuje pre Kennedy výzvu, ako vykresáť z jeho neotesaných spôsobov len to najlepšie.

To, že hlavný hrdina nie je dokonalý, je jasné už od prvých stránok príbehu, ale aj tak si ho obľúbite – zvlášť pre tie zábavne trápne komplimenty, prostredníctvom ktorých si myslí, že sa mu podarí nejakú ženu zaujať. Nate je jasným príkladom toho, že nestačí byť nadaným len vo svojej profesionálnej sfére, ale i v medziľudských vzťahoch. Jeho sociálne zručnosti podstupujú ťažkú skúšku, no výsledok bude stáť za to.

Na knihe oceňujem jednotnosť deja, žiadne zdĺhavé vedľajšie a nat'ahujúce sa línie, ktoré odvádzajú pozornosť od hlavných hrdinov a ich príbehov. Vedľajšie postavy, ktoré čitatelia (za predpokladu, že čítajú sériu od začiatku) poznajú z predchádzajúcich kníh, príbeh dopĺňajú a vytvárajú tak familiárne prostredie. Zamotané vzťahy hlavných hrdinov sa na konci príbehu rozuzlia a očakávané zazvoní zvonec a ďalšiemu šťastnému páru je koniec (teda spoločnému začiatku). Na Hľadaní dokonalej lásky sa mi páči, že nedokonalosť postáv a ich trápne situácie vyvolávajú okrem záplavy romantických emócií aj smiech a robia celý dej zábavným. Knihu neodložíte len tak bokom, ale budete zvedaví, čo najbližšie vypustí z úst geniálny Nate.

Jediné negatívum knihy je jej preklad. Kniha je písaná v duchu zábavnej, šteklivej romantiky, pričom počas celého príbehu niet veľá čo vytýkať, akurát opätovne zle zvolený expresívny preklad, hlavne intímnych partií. Zanechalo to vo mne dojem lacnosti a nejednotnosti prekladaného textu.

Táto vtipná, romantická kniha určite patrí do poličky, ale hlavne do rúk každého romantika, ktorý má rád príbehy zo súčasnosti pretkané nielen láskou, sexom a romantikou, ale aj zábavou. Zistíte, že aj v nedokonalosti sa skrýva dokonalosť a potom už neexistuje žiadna relevantná prekážka, ktorá by stála v ceste láske.

Katarína Hužvárová

