

GENERATION

TESTOVALI SME

MSI Nightblade



HRA MESIACA
Dark Souls
REMASTERED

VIDELI SME
Solo: A Star Wars Story



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk



■ Čaro zdvojennej osobnosti

Aj keď sa EA tvárilo, že fiasko s Battlefrontom 2 s nimi nič neurobilo, opak bol pravdou. A naplno sa to ukázalo počas tohtoročnej E3.

Slovo lootboxy bolo totiž zabanované a myšlienka na mikrotransakcie bola potlačená. Aj v Antheme, aj v Battlefielde. Vďaka nám, hráčom, ktorí sme sa st'ážovali.

Celé toto však necháva firmu v neprijemnej situácii. Pretože mikrotransakcie a lootboxy boli pre nich dosť veľkým zdrojom príjmov. A tie sú stále v športových sériách. Aj vo FIFE, aj v NFL, aj v NHL a aj v NBA. A je už len otázkou času, kedy sa hráči týchto hier začnú pýtať, prečo majú oni lootboxy trpieť, keď ostatní nemusia. A vtedy som veľmi zvedavý ako na to EA odpovie.

Je tu však koniec E3. Tá priniesla zaujímavé hry, zaujímavé predstavenia a oznámenia. Kolo číslo dva začína v auguste na Gamescome a my budeme pri tom, rovnako ako sme boli aj na E3, no pridáme ešte niečo navyš. Vyslaný štáb do Kolína nad Rýnom, ktorý vám priniesie to najčerstvejšie z herného sveta.

Dovtedy sa majte a čítajte Generation

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Ad'ka Zazul'áková, Monika Erdélyiová, Stella Ondřejčiková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulíny, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter Vnuk, Ján Hamlik, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Norbert Bitto, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Lukáš Plaček, Richard Mako, Katka Hužárová, Ivana Vrabľová, Michaela Medved'ová, Dominika Farkašová, Monika Siekelová, Katarína Laurošková, Sima Udvarydová, Lenka Hužárová, Martina Húsková

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

T5 studio, Juraj Moudrý, DC Praha

E: grafik@generation.sk

Titulka

MSI Nightblade

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@generation.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin is available for licensing.

Contact the international department to discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

Copyright © 2018 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Cyberpunk 2077

Jednou z najdôležitejších informácií je, že **Cyberpunk 2077 bude FPS. A RPG.** Teda, spojenie FPS a RPG. Na herný svet sa v drvivšej väčšine času budeme pozerat' očami našej postavy a do pohľadu z tretej osoby sa kamera dostane v určitých situáciách.

Na začiatku si budeme môcť vybrať, či budeme hrať ako žena, alebo muž. Nebudú tu ani žiadne voliteľné classy a im prislúchajúce schopnosti, všetko sa odrazí na spôsobe rozvoja našej

postavy v zmysle štatistík, schopností a augmentácií bez nutnosti zaradenia do nejakej špecifickej classy. Zdroje uvádzajú, že počas demo sa hráč staral o strel'bu, zatiaľ čo jeho herný partner ovládal vozidlo. Budú môcť byť ovládané vo first-person pohľade alebo v pohľade s kamerou zavesenou za vozidlom. Night City, mesto, kde sa hra odohráva, bude skutočne masívne – neobsahuje žiadne loadings, no zato šesť veľkých štvrtí. Chodiť len na pešo, by bolo trochu unavujúce. Vstúpiť budeme môcť do

stovky budov a tisícky izieb. Hra sa nebude sa báť nahoty, extrémneho násilia a vtipov rôzneho druhu. K tomu má dopomôcť aj nový prístup k rozhovorom a cutscénam, ktoré by nemali vytrhávať z hrania. Každá scéna by sa mala odohrávať v reálnom čase, a teda budeme sa aj počas rozhovorov môcť pohybovať, vzdialiť sa od postavy. A keď sa následne vrátíme, rozhovor by mal pokračovať. Ak sa budete chcieť rozhodnúť postavu počas konverzácie zastreliť, jednoducho vytiahnete zbraň a zastrelíte ju.

Nioh 2

Team Ninja sa po úspechu hry Nioh a jeho DLC poponáhľalo, aby nám ukázalo, že pilne pracuje na pokračovaní. Informácií je zatiaľ málo, no aspoň nás môže tešiť, že prichádza.



GoW NG+

Ak ste už dokončili Kratosovu cestu, zdolali výzvy celej ríše, odomkli všetky truhlice, porazili všetky valkyry, máme pre vás dobrú správu. Do hry pribudne New Game+, a to už vraj čoskoro.





Last of Us 2

Multiplayer

■ Napriek tomu, že viaceré hry sa v súčasnosti odvracajú od režimov pre viacerých hráčov a nasledujú trend kompletnej dominancie singleplayeru, dvere štúdia Naughty Dog ostávajú pre súčasnú módu zatiaľ zatvorené.

„Factions sa vracia,” vyslovil sa Newman s nádychom entuziazmu v interview. Jeho kolega Kurt Margeneau však s kvapkami potu na čele takmer okamžite krotí nadšenie svojím tvrdením, že Newmanove slová by mali byť interpretované so značkou dávkou rezervy. „Multiplayer je späť,” vyhlásil Margeneau, no detaily ohľadom jeho formy zatiaľ zverejnené nebudú.



TES VI

Iba Singleplayer

■ Aj napriek tomu, že hra má do vydania ešte d'aleko, Pete Hines potvrdil, že Fallout 76 je skôr výnimka ako trvalá zmena, a preto môžeme očakávať, že nový TES VI bude singleplayerovou záležitosťou.

V jednom z rozhovorov povedal, že ohlásenie The Elder Scrolls VI bolo na E3 preto, aby všetci vedeli, že Bethesda chystá aj veľkú RPG pre jedného hráča. „Ohlásenie nám pomohlo presvedčiť ľudí, že Fallout 76 nie je niečo, čo budeme robiť so všetkými hrami. Pripravujeme hry, ktoré sú iba hrami pre jedného hráča. A áno, jednu z takých hier bude aj TES VI.”

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Falloutu 76 sa síce dočkáme až ku koncu roka, no Bethesda nám dovtedy prisľúbila aj Beta testovanie online módu.

Toho by sme sa mali dočkať pravdepodobne v auguste alebo septembri. Ako prví sa dočkajú Xbox hráči.

■ ...Trials je späť! Táto ikonická pretekárska hra bude presne taká, ako si ju pamätáte.

Trochu náročná, trochu šialená, no iste veľmi zábavná. Hra vyjde na platformy PC, XBOX, PS4 a Nintendo Switch vo februári 2019.

■ ...Štúdio Arkane oznámilo novinky, ktoré sú v Prey dostupné doslova už dnes.

Oznámili totiž nové DLC na Mesiaci. Tento prídavok sa volá Mooncrash a pridá aj NG+, survival a story módy, ktoré sľubujú nekonečnú hrateľosť.

Life is Strange

Oblúbená séria je tu už čoskoro. Square Enix dnes ohlásilo dátum vydania úplne prvej epizódy Life is Strange 2. Tá vyjde 27. septembra na PC, PS4 a Xbox ONE. Viac informácií sa dozvieme v auguste.



Rocket League

Do Rocket League bolo pridané nové DLC, ktoré sa nazýva Jurassic World Car Pack. Dočkali sme sa nového Jeep Wrangler, autentických zvukov, a dokonca aj novej animácie pri strelení gólu.



Alienware predstavil vlastné bezdrôtové slúchadlá a myš



Dell pokračuje v rozširovaní svojho hráčskeho portfólia. Pod značkou Alienware predstavil na nedávnom expe E3 v Los Angeles vlastný bezdrôtový zvukový headset a novú myš s logom mimozemšťana, ktoré sú špeciálne vyvinuté pre elitných hráčov.

Po uvedení klávesnice, myši a monitora pod vlastnou značkou prichádza tento rok Alienware s originálnou bezdrôtovou sadou. Slúchadlá sú skonštruované tak, aby do posledného detailu vyhoveli najnáročnejším. Dizajn slúchadiel umožňuje najčistejšiu reprodukciu zvuku rovnako pri hre jedného, ako aj pri viacerých hráčoch. Konštrukcia umožňuje nastaviť vzdialenosť mikrofónu od úst, takže nedochádza k rušeniu okolitým zvukom. Čez zabudovaný mix je možné ovládať hlasitosť ľudskej reči alebo herného prostredia. Hlasové notifikácie informujú hráča na stav batérie a úroveň bezdrôtového signálu.

Headset pôsobí odolným dojmom, no pritom sa podarilo minimalizovať jeho váhu, takže jeho nosenie je pohodlné aj počas hráčskych maratónov. Most slúchadiel je dostatočne široký a flexibilný, tak aby dobre sadol na akýkoľvek tvar hlavy.

Ovládacie prvky sú ľahko dostupné a na ich použitie stačí jeden prst. Otočné mušle sú z funkčného materiálu, ktorý odvádza teplo. Fanúšikovia Alienware ocenia ikonické dizajnové prvky, ktoré je možné prispôsobiť pomocou nástroja AlienFX známeho z iných zariadení značky. Slúchadlá budú dostupné na európskom trhu v polovici júna za cenu okolo 199 eur.

Aj taká malá vec ako myš môže mať zásadný vplyv na výkonnosť hráča. Druhá generácia responzívnej myši Alienware spája ikonický dizajn a prémiové materiály. Zdokonalené telo zariadenia je možné modulovať, niektoré časti šasi sú odnímateľné a dajú sa zameniť. Jeho súčasťou sú aj odoberateľné 5-gramové závažia. Výsledkom je myš, ktorá padne do ruky a sedí na akomkoľvek povrchu, takže hráč má absolútnu kontrolu nad pohybom kurzora a rýchlosťou. Tú je možné takisto nastaviť v piatich DPI úrovniach. Na povrchu je 9 až 11 programovateľných tlačidiel. Vnútorosti ukrývajú dosku s 512k pamäťou, ktorá sa stará o optimalizáciu počas hry. Nastavenie podsvietenia AlienFX je samozrejmosťou. Predprogramovaných je 130 tém pre konkrétne herné tituly. Zariadenie bude v Európe dostupné od augusta 2018.



NEWS FEED

Cooler Master CK550



Klávesnica disponuje RGB podsvietením každého klávesu a umožňuje nastavenie niekoľkými efektov a režimov podsvietenia. Masívna hliníková základňa s priamymi hranatými líniami a brúsenou úpravou povrchu je dizajnovo odľahčená na prvý pohľad plávajúcimi tlačidlami. Tie sú uložené do mechanických spínačov vo verziách blue, brown a red s životnosťou viac ako 50 miliónov stlačení. Systém on-the-fly ponúka jednoduché nastavenia priamo na klávesnici prostredníctvom klávesových skratiek

vrátane rýchleho vypnutia Windows tlačidla. Pre komplexnejší zásah do nastavenia je k dispozícii nový softvér, cez ktorý možno detailnejšie ovplyvniť podsvietenie alebo naprogramovať zložitejšie makrá. Hybridný systém kontroly klávesov automaticky prepína medzi 6-Key rollover a N-Key rollover, aby zabezpečil kompatibilitu so staršími zariadeniami a zároveň bol registrovaný každý stisk. Klávesnica bude k dispozícii na prelome júna a júla za odporúčanú cenu 2490Kč s DPH v Českej republike a 99 eur s DPH na Slovensku.

Logitech G305 LIGHTSPEED



Logitech G predstavil bezdrôtovú hernú myš Logitech G305 LIGHTSPEED. Táto myš novej generácie ponúka všetkým hráčom bezdrôtovú technológiu LIGHTSPEED, snímač HERO a osvedčený dizajn v bielej alebo čiernej. Jej odporúčaná koncová cena je 59,99 eur s DPH.

Natec Jaguar

Nová bezdrôtová myš Natec Jaguar prináša precízny optický snímač Blue Sense pre akýkoľvek povrch a automatické prispôbenie rozlíšenia podľa rýchlosti pohybu myši, ale taktiež super rýchly Scroll. Jej odporúčaná koncová cena je 24 eur vrátane DPH.

Roccat Vulcan



Vďaka vlastným spínačom Titan Switch Tactile vyniká Roccat Vulcan nielen svojím vzhľadom s vrchnou doskou z eloxovaného hliníka, ale aj titulom najrýchlejšej a najresponzívnejšej klávesnice od Roccat. Nechýba ani osvetľovací RGB systém AIMO.



Razer Connected Devices Program

Až doteraz sa bežne stávalo, že svetelné efekty pri komponentoch od iných výrobcov, napríklad základných dosiek či vetrákov, neboli plne synchronizované a neposkytovali teda rovnakú úroveň používateľského komfortu.

Vďaka projektu Razer Chroma Connected Devices Program sa partneri MSI, NZXT, AMD,

Thermaltake, Lian Li, Vertagear, Gigabyte a Ducky budú môcť cez API napojiť na svetelný protokol Razeru a jediným kliknutím tak bude možné aktivovať efekty Chroma aj na ich softvérových platformách. Prvé partnerské produkty s podporou Razer Chroma budú na trh uvedené v priebehu 4. štvrt'roka 2018.

Logitech Rally - nový štandard videokonferencie



Spoločnosť Logitech ohlásila špičkovú konferenčnú kameru Logitech® Rally s modulárnym príslušenstvom.

Prináša štúdiovú kvalitu obrazu, výnimočnú čistotu zvuku a automatizované snímanie videokonferencií, ktoré možno prispôbiť rokovacím priestorom.

Kamera Rally ponúka Ultra-HD 4K rozlíšenie, modulárne audio komponenty, rozsiahle možnosti riadenia otáčania/náklonu/zoomu (PTZ) a technológie Logitech

RightSense™, ktoré automaticky nastavujú vhodné zábery účastníkov konferencie, optimalizujú farbu a jas ich tvárí a zvyšujú zrozumiteľnosť hlasu na uľahčenie a spríjemnenie

priebehu rokovaní. Modulárne riešenie je ideálne pre konferenčné miestnosti, zasadačky, učebne a veľké rokovacie priestory, ktoré sa používajú každodenne.



Axis rozširuje portfólio produktov na riadenie prístupu

Sieťový ovládač dverí AXIS A1601 dokáže riadiť veľký počet dverí a rýchlo spracovať až 70 000 osobných profilov oprávňujúcich ku vstupu. Je tak ideálny pre rozsiahle, rozvetvené inštalácie a aplikácie vyžadujúce vyspelé funkcie.

Ovládač je založený na otvorených štandardoch, čo umožňuje jednoduchú integráciu hardvéru aj softvéru a spoločne s predtým uvedeným sieťovým ovládačom dverí AXIS A1001 umožňuje komplexne vyriešiť kontrolu prístupu pre akokoľvek veľké organizácie.

Každá organizácia má svoje vlastné požiadavky na kontrolu prístupu a súbežne s tým, ako firmy rastú, zvyšujú sa aj nároky na riadenie prístupu. Rôzne úrovne zabezpečenia v rámci budovy alebo pracoviska, stovky,

ak nie tisíce osobných profilov, ktoré je nutné spravovať a spracovávať, a integrácia rôzneho hardvéru a softvérových aplikácií od rôznych dodávateľov tejto zložitosti moc nepomáhajú. Dverný ovládač AXIS A1601 je postavený na výkonnom procesore, ktorý je optimalizovaný pre spracovanie veľkých databáz s prístupovými profilmi používateľov. Má výstup s vysokým výkonom, väčšiu úložnú kapacitu a väčšiu pamäť než jeho „braček“ AXIS A1001, dve relé a štyri I/O porty s možnosťou riadenia pomocou nadradených systémov.

Model AXIS A1601 je založený na rovnakej platforme ako sieťové kamery Axis - je teda navrhnutý tak, aby bol súčasťou zabezpečovacieho sieťového systému - má rovnako napájanie cez dátové sieťové rozvody PoE+, čo uľahčuje inštaláciu a napájanie

zámkov, čítačiek kariet a ďalších prídavných zariadení kde je potreba menej káblov. V prípade, že dôjde k výpadku spojenia so serverom, ovládač AXIS A1601 dokáže aj tak zvládnuť databázu s používateľskými profilmi v offline režime.



Inovatívne batérie Multi Volt poskytujú profesionálom flexibilitu v napájaní



Jedna batéria, dve pracovné napätia - pre napájacie zdroje spoločnosti HITACHI Power Tools / HiKOKI žiadny problém.

„Unikátna technológia umožňuje využitie 36-voltových lítium-iónových akumulátorov aj pre náradie s 18V napájaním. Jednotka dokáže rozpoznať, či napája 18 alebo 36-voltové zariadenie a podľa toho automaticky nastavuje napätie. Jeden akumulátor tak možno použiť pre širšiu škálu náradia, nielen triedy 18V,“ vysvetľuje Sales Manager pre ČR a SR Zoran Jankulovski.

Rovnaká veľkosť - bleskové dobíjanie

Multifunkčná napájacia súprava BSL36A18 Multi Volt prináša niekoľko zlepšení naraz. Pri napätí 36 voltov má nadštandardnú kapacitu 2,5 Ah (Ah) a vstupný výkon 1 080 W, pri 18 V potom 5 Ah. Rozmery a hmotnosť má pritom prakticky rovnaké ako má klasická 18-voltová batéria.

S rýchlonabíjačkou UC18YSL3 sa nová akumulátor nabije úplne len za 32 minút. Kompatibilné sú s ním však všetky typy nabíjačiek HITACHI Power Tools / HiKOKI.

„Vzhľadom k týmto vlastnostiam súprava poskytuje nielen vysoký výkon, ale aj plnú flexibilitu. V kombinácii s akumulátorovou okružnou pilou C3606DA umožňuje profesionálom pracovať aj s najnáročnejšími materiálmi,“ hovorí Zoran Jankulovski.

Výhodnosť batérie sa prejaví najmä pri vysokých úrovniach výkonu, napríklad pri používaní akumulátorovej okružnej

pily C3606DA či aku skrutkovača DS36DA, horúcim novinkám portfólia HITACHI Power Tools / HiKOKI.

Dlhšia životnosť, vyššia rýchlosť, väčší výkon, špičková technológia

Na rozdiel od 18-voltového náradia stačí 36-voltovému na dosiahnutie rovnakej sily polovičný príkon. Pri nižšom prúde a s integrovaným systémom chladenia sa akumulátor zohrieva oveľa pomalšie, čo má pozitívny vplyv na jeho kapacitu i životnosť. (až 1 500 dobití bez výrazného zníženia výkonu). Tak môže dodávať plný výkon po dlhšiu dobu.

S 36 V akumulátorom zvládne okružná píla C3606DA ešte tvrdšie materiály a aku skrutkovač DS36DA bude o 20 % rýchlejší. Obe novinky sú zároveň vybavené aj výkonnými a odolnými bezuhlíkovými motormi.

Kráľ je mŕtvý, nech žije kráľ

Batéria Multi Volt prišla na trh v máji 2018, necelého pol roka pred premenovaním značky na HiKOKI. Za novým menom

stojí zmena vlastníka, ktorým sa minulý rok stal finančný investor KKR.

Nový názov HiKOKI vychádza z anglického slova „high“ od-kazujúce na kvalitnú technológiu a japonského slova „koki“, ktoré znamená „priemyselné stroje“.

„Na rebranding sme dobre pripravení a sme presvedčení, že nám otvára mnoho príležitostí. HiKOKI znamená kvalitu, výkon a inováciu, ktoré profesionálni používatelia od našej spoločnosti očakávajú. Nič z toho sa nemení. Zachováваме si svoje znalosti i schopnosť inovovať, čerpáme z know-how svojich 6 500 zamestnancov. A stanovujeme si ambiciózne ciele: do roku 2020 chceme zvýšiť tržby z vlašajších 1,8 na 2,7 miliardy dolárov,“ komentuje situáciu Zoran Jankulovski.

Dosiahnutiu týchto cieľov majú pomôcť práve inovatívne produkty ako akumulátory Multi Volt. „Z hľadiska kompatibility sú jedinečné a pri porovnaní výkonu ľahšie aj menšie než konkurenčné výrobky. Vo svojom segmente určujú nový štandard a smer,“ uzatvára Zoran Jankulovski.



>> VÝBER: Lukáš Plaček

Disney pohlcuje dalšího důležitého hráče

Není tomu tak dlouho co jsme psali o navrhované nabídce na koupi společnosti Fox (21st Century Fox) společností Disney. Nyní této koupi dala americká vláda zelenou a tahle koupě je holou realitou. Na poslední chvíli se sice akvizice pokusila zkomplikovat společnost Comcast, která dala Fox lukrativnější protinabídku 65 miliard dolarů (původní nabídka Disney byla 52,4 miliard dolarů), společnost myšáka Mickeyho ale o akvizici jednoho z největších studií opravdu stála, neboť zvýšila svoji nabídku na 71,4 miliard dolarů.

Jak jsme již psali dříve, Disney touto akvizicí získá studio, které má v současné době podíl na trhu v USA a Kanadě cca necelých 13% (sama společnost Disney i díky předešlým akvizicím má za rok 2017 necelých 22%). V rámci tohoto obchodu ještě připomeňme, že Disney získal kromě hlavního studia 20th Century Fox také indie studio Fox Searchlight Pictures a Fox 2000 Pictures. Dále také televizní společnosti Twentieth Century Fox Television, FX Productions a Fox21; sítě FX Networks, National Geographic Partners, Fox Sports Regional Networks, Fox Networks Group International a Star India. K tomu všemu navíc Disney připadá podíl společnosti Fox ve společnostech Hulu, Sky plc, a Tata Sky.

Zbytek majetku původní společnosti, který není zahrnutý v tomto obchodě, Fox Broadcasting network a jeho stanice, Fox News Channel, Fox Business Network, FS1, FS2 a Big Ten Network se přesune pod nově vytvořenou společnost s dočasným názvem New Fox.

Tento tah je z velké části ovlivněn snahou společnosti Disney získat do své knihovny obsáhlou filmografii a televizní produkci společností Fox, především pro svoji streamovací službu, která má být přímou konkurencí Netflixu a která má startovat příští rok.

Zároveň ale také získá hromadu úspěšných značek a sérií, stejně jako licence na populární předlohy. Jen namátkou se jedná o licence pro Marvel na Fantastickou čtyřku a X-Men se vrací Marvelu tímto krokem, stejně jako se vrací distribuční práva na původní Hvězdné války taky Lucasarts. Nad rámec komiksů se tak k Disney stěhují značky jako Avatar, Planeta opic, Vetřelec, Predátor, Smrtonosná past, Kingsman, Doba ledová a další. Televizní sekce pak Disneymu přinese takové záležitosti jako Simpsonovi, American Horror Story, Moderní rodinka nebo Family Guy.



Solo zastavuje plány?

Nedávno se do kin dostal druhý spin-off Hvězdných válek s názvem Solo: A Star Wars Story. Po rozporupně přijatém Rogue One se k němu upínalo hodně nadějí na pokračování těchto filmů z historie hlavní série. Díky velmi slabému kritickému přijetí snímku a hodně špatným komerčním výsledkům (které jsou dány nabobtnalým rozpočtem - díky masivním přetáčkám se vyšplhal na úroveň 275-300 milionů dolarů) se však plány na další kusy z tohoto konceptu pozastavují. Tohle se týká jak veškerých budoucích možných příběhů tohoto formátu, tak již dříve oznámených příběhů Obi-Wana Kenobiho od Stephena Daldryho tak sólového příběhu Bobba Fetta v režii Jamese Mangolda. Na bližší oznámení jak to vypadá s budoucností Star Wars si tak budeme muset počkat. Ostatní projekty Star Wars vznikající mimo připravovaný devátý díl zatím v ohrožení nejsou.

Castingové a filmové novinky:

- Robert Zemeckis natočí film na motivy knihy Roalda Dahla Čarodějnice.
- Mary J. Blige si zahraje hlavní roli v hororu Body Cam.
- Andrew Dodge (scénarista komedie Sprostárný) napíše třetí Želvy ninja.
- Jamie Bell si zahraje vedlejší roli ve snímku Rocketman.
- Cate Shortland (drama Lore) je kandidátkou na režii sólovky Black Widow.
- Seriál Lucifer byl po zrušení domovskou stanicí zachráněn Netflixem. Čtvrtá série bude příští rok.
- Hvězdami napěchovaný snímek Taiky Waititiho nabírá další posily. Ve snímku se objeví také Alfie Allen a Stephen Merchant.
- George Clooney natočí sci-fi thriller Echo.

- Amazon získal do distribuce seriál Invincible na motivy stejnojmenného komiksu Roberta Kirkmana (The Walking Dead - Živí mrtví).
- Alex Kurtzman připraví další seriály ze světa Star Treku pro CBS (vrátit by se v jednom z nich mohl i kapitán Jean-Luc Picard s tvářmi Patricka Stewarta).
- Giancarlo Esposito si zahraje hlavní roli v seriálu Jett.
- Jon Bernthal se vrátí v deváté sérii The Walking Dead - Živí mrtví jako Shane.
- Sam Mendes natočí jako svůj další film válečné drama 1917.
- Will Ferrell bude hrát hlavní roli v hudební komedii pro Netflix s názvem Eurovision.
- Werner Herzog se postará o televizní drama Fordlandia.

- Wesley Snipes se přidává k obsazení snímku Dolemite is my name.
- Ewan McGregor si zahraje dospělého Dannyho Torrance ve snímku Doktor Spánek, pokračování kultovního Osvícení.
- Hiro Murai jedná o režii sci-fi Man Alive.
- James Wan bude produkovat remake hororu Arachnofobie.
- Gal Gadot se objeví ve snímku Red notice po boku Dwayne Johnsona.
- Prává blondýnka se dočká třetího dílu.
- Val Kilmer potvrdil že se vrátí v dvojce Top Gunu.
- Jared Leto se jako Joker dočká vlastní sólovky.

Změny v datech premiér:

- 20. července se do kin dostane pokračování hororu Odebrat z přátel s názvem Unfriended: Dark Web.

Na výkone záleží



UV500 SSD
Cenovo efektivní
náhrada za HDD

Expert na výkon

www.kingston.com/ssd

 **Kingston**
TECHNOLOGY

HP predstavilo nové letné prírastky do hernej série OMEN



HP predstavilo na HP Gaming Festivale v Pekingu rad noviniek pod svojou hernou značkou OMEN od HP. Nechýba medzi nimi výrazne zmenšený a výkonnejší notebook OMEN 15, aktualizovaný softvér OMEN Command Center s rozšírenými funkciami vrátane OMEN Game Stream a rada profesionálneho herného príslušenstva na čele s prvým herným headsetom s technológiou aktívneho chladenia náušníkov na svete.

Herné počítače patria medzi najrýchlejšie rastúce kategórie PC a pre HP už teraz predstavujú segment v hodnote miliárd dolárov. Značka OMEN sa od svojho uvedenia na trh v roku 2016 stala silným menom známym pre svoj nekompromisný výkon, múdre softvérové riešenia, vynikajúce displeje a rozrastajúcu sa ponuku príslušenstva pre hráčov esport tých najvyšších kategórií.

Laptop OMEN 15: Menší a pritom výkonnejší ako kedykoľvek predtým

Najnovšia generácia notebooku OMEN 15 dostala lepšiu hardvér a funkcie.

Napriek tomu je teraz menší, prenosnejší a elegantnejší, takže umožní pohodlné hranie doma aj na cestách. Dokonalý zážitok z hrania zaručí VR ready grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1070 vo variante MAX-Q. Štvorjadrové alebo šesťjadrové procesory Intel Core 8. generácie v spojení s až 32GB DDR4-2666 RAM hravo zvládnu najnovšie herné tituly a ďalšie programy náročné na operačnú pamäť. Okrem toho je počítač dostupný s radom rôznych kombinácií úložísk vrátane SSD, HDD, SSD + HDD, alebo dokonca HDD v spojení s pamäťami Intel Optane pre ešte rýchlejšie ukladanie dát.

Dokonalý obraz prináša 15,6 palcový displej vo variantoch 144hz - 1080p, 60Hz - 4k alebo 60Hz - 1080p a s technológiou NVIDIA G-SYNC pri vybraných konfiguráciách. Zvuk plný energie obstarávajú stereo reproduktory vyladené pomocou softvéru od Bang & Olufsen a disponujúce samostatným zesilovačom. Používatelia uprednostňujúci slúchadlá si užijú dokonalú simuláciu priestorového zvuku vďaka technológii DTS Headphone: X10. Hardvér si môže používateľ sám ľahko vylepšovať vďaka skrutkám s krížovou drážkou Phillips na spodnej



strane laptopu a tiež rýchlemu prístupu k úložiskám a pamäte cez samostatný panel. Okrem toho nebude mať núdzu o porty. Ich široký výber je teraz umiestnený na zadnej strane počítača pre väčšiu slobodu pohybu, obzvlášť pre tých používateľov, ktorí používajú myš s káblom.

OMEN Game Stream: Výkon OMEN aj pre ďalšie zariadenia

S každou novou generáciou pridáva HP do svojho softvéru OMEN Command Center nové funkcie. Tá posledná, ktorá je v laptopu OMEN 15 už predinštalovaná, umožňuje streamovať hry aj do ďalších zariadení s operačným systémom Windows 10 a využiť výkon zariadenia OMEN na maximum.

OMEN od HP Mindframe Headset: s chladnou hlavou za všetkých okolností

Hráči sa často sťažujú na nepohodlie spôsobené nadmerným teplom vnútri slúchadiel pri dlhšom hraní. Pritom takmer



polovica z nich (46%) uvádza pohodlie ako najdôležitejšie kritérium pri kúpe nového výrobku. Headset OMEN Mindframe tento problém vyriešil vďaka vôbec prvému aktívnemu chladeniu slúchadiel na svete. Táto patentovaná technológia je ovládaná cez OMEN Command Center a má podobu termoelektrického zariadenia vnútri náušníkov, ktoré z nich odvádza teplo von. Nemenej praktický je aj mikrofón s redukciou okolitých šumov, ktorý sa pri vyklopení smerom nahor automaticky vypne a po sklopení zasa zapne a ktorého hlasitosť je možno ovládať pomocou kolieska priamo na slúchadlách. Čerešničkou na torte je realistický 3D zvuk DTS Headphone: X®10 a možnosť nastavenia svetelných efektov a farieb.

Ďalšie príslušenstvo OMEN od HP: bleskurýchla klávesnice, myši, podložky pod myš aj batoh

Medzi novým herným príslušenstvom nechýba ani klávesnica OMEN Sequencer s opticko-mechanickými spínačmi, odolným povrchom z brúseného kovu a ľahkým hliníkovým rámom.

Opticko-mechanická technológia v sebe spája výhody oboch riešení a umožňuje 0,2ms odozvu, teda zhruba 10x rýchlejšiu než u tradičných mechanických klávesníc. Klávesy majú navyše každá vlastné podsvietenie s možnosťou nastavenia 16,8

miliónov farebných odtieňov a rôznych efektov. Svetelné efekty aj opticko-mechanickú technológiu využíva aj nová myš OMEN Reactor, u ktorej pomohla znížiť oneskorenie na minimum a doceliť odozvy 0,2 ms u ľavého i pravého tlačidla. Vďaka tomu predbehne tradičné mechanické tlačidlá hneď trojnásobne.

Presnosť potom zaručuje optický senzor s 16 000 DPI. Okrem toho dostala táto myš ako prvá špeciálny USB kábel, ktorý zabráňuje zamotávaniu.

Menej nároční používatelia môžu dať prednosť myši OMEN 400. Za dostupnú cenu dostanú mechanické tlačidlá OMRON alebo voliteľný 'sniper mód', v ktorom predné tlačidlo pri stlačení zníži DPI na 400, aby sa tak zvýšila presnosť pri mierení.

Batoh OMEN X Transceptor má veľa praktických prvkov, ktoré používateľ ocení pri množstve príležitostí. Zásadná je ochrana prenášaného obsahu, ktorú majú na starosti materiály odolné proti rozmarom počasia, pevné škrupinovité dno, vrecko zabráňujúce prechodu RFID signálov a 17-palcový polstrovaný oddiel batohu. Navyše má batoh aj popruh k pohodlnému uchytieniu ku držiadlu inej batožiny pre ľahký pohyb na letisku.

A na výber je aj z nových podložiek pod myš. Mäkký variant OMEN 200 pre používateľov, ktorí chcú väčší odpor a presnosť, a tvrdá OMEN Hard Pad 200 pre tých, ktorí potrebujú čo najhladší a najrýchlejší pohyb.

Nový OMEN 15 Laptop bude na Slovensku dostupný od júla za cenu začínajúcu na 829 €, s ostatným vynoveným herným príslušenstvom prichádzajúcim do obchodov už tento mesiac s cenami začínajúcimi na hranici 14 eur za podložku pod myš OMEN Hard Mouse Pad 200, cez 49 eur za hernú myš OMEN Reactor až po 150 za odolný ruksak.



Boli sme sa osobne zoznámiť s novinkami od spoločnosti Acer



Technologické spoločnosti neustále predstavujú nové a vylepšené produkty. Sem tam ide o malú tlačovú správu, ktorá sa len bleskne na špecializovaných stránkach, inokedy zas ide o reklamnú kampaň. Tretou možnosťou je spraviť samostatnú veľkú akciu s predstavením alebo sa zúčastniť podujatí ako IFA Berlin či Computex a tam ukázať svoje novinky masám novinárov a zákazníkov.

Čo je lepšie ako si iba pozrieť video alebo prečítať o nových produktoch

hráči obľúbenej spoločnosti? Ísť sa na ne pozrieť na vlastné oči a pritom si užiť ešte trochu adrenalínu. Takže keď sa spoločnosť Acer ozvala, že po veľkom ohlasovaní noviniek na spomínanom Computexe plánuje uskutočniť menšiu akciu pre českých a slovenských novinárov, v Gamesite sme neváhali, sadli do auta a nastavili kurz Praha.

Tam sme sa konečne v zaujímavých priestoroch lietadlového hangáru Aeroklubu Praha Letňany mohli stretnúť s tým najnovším,



najtenším alebo najvýkonnejším, čo spoločnosť Acer ponúka.

Hlavnými hviezdami boli určite počítače, notebooky a doplnky na hráčov zameranej značky Predator. Oba stolové počítače Predator Orion 5000 a 3000 ponúkajú najnovšie Intel Core procesory ôsmej generácie, v prípade modelu Orion 5000 dokonca s odomknutou možnosťou taktovania. Väčší z dvojice počítačov Predator Orion 5000 bude dostupný aj vo verzii s dvoma grafickými kartami GeForce GTX 1080Ti v SLI režime, zatiaľ čo Orion 3000 ponúkne maximálne grafickú kartu GTX 1080, no poteší kompaktným telom, ktoré sa zmestí aj na ten najmenší herný stôl. Samozrejmosťou sú skvelé možnosti dátového úložiska a podpora RAM až do kapacity 64 GB.

Mobilná časť rodiny Predator produktov sa len nedávno rozrástla o kúsky s označením Helios 500 a Helios 300. Ide o 17,3, respektíve 15,6-palcové kúsky nabité nielen výkonným hardvérom, ale vďaka inovatívnemu riešeniu dvojitého chladenia aj schopné využiť plný potenciál výkonných procesorov a





grafických čipov. Helios 500 vďaka tomu ponúkne až procesor Intel Core i9-8950HK, ktorý bude absolútnym monštrum pre prácu na cestách, a grafickú kartu GTX 1070. Ponúkané displeje sú postavené na technológii IPS a dostupné budú dva varianty - FullHD panel s obnovovacou frekvenciou 144Hz a podporou technológie G-Sync alebo 2K panel s G-Sync. Helios 300 osloví kompaktnjšími rozmermi a na herný notebook prívetivou váhou pod 3 kilogramy. S najnovšími Core i5 a i7 procesormi, grafickou kartou Nvidia GeForce GTX 1060 6G, až 16GB RAM a 1080P displejmi s 60Hz alebo 144Hz frekvenciou ide o naozaj dobrú voľbu pre milovníkov hrania na cestách. Helios 300 má ešte jeden tromf v rukáve, ktorým určite osloví časť herného osadenstva. V spoločnosti Acer si totiž povedali, že ich nebaví fádnosť herných notebookov, keď je každý jeden kus prevedený v kombinácii čiernej a červenej/modrej/zelenej farby. Preto prišla špeciálna



edícia Helios 300 s telom bielej farby a zlatými doplnkami. Toto prevedenie zaujme už aj na obrázkoch, no môžeme úprimne povedať, že naživo je ešte krajší. V rovnakej farebnej kombinácii budú dostupné aj Predator doplnky ako batoh, myš, slúchadlá a podložka pod myš, hoci na samotnej akcii sme mali možnosť prezrieť si príslušenstvo len v originálnom farebnom prevedení.

Samozrejme, Acer nie je iba o produktoch pre hráčov, preto sme mali možnosť vyskúšať si najnovšie ultrabooky z radu Swift, ktoré ponúkajú celokovové šasi a celé spektrum možností, čo sa týka hardvéru a cien od základných kusov na kancelársku

prácu s Intel Celeron procesormi až po Core i7. Na obdiv boli tiež Acer monitory, dizajnový All-in-one počítač alebo herne zameraný desktop Acer Nitro 50 určený hlavne milovníkom hier ako LoL, Dota 2 či CS:GO, ktorí nepotrebujú tie najvýkonnejšie grafické karty a nepotrebujú si za ne vďaka tomuto modelu príplácať. Okrem toho sa medzi produktami „ukrývali“ aj nové Chromebooky, ktorých trh podľa informácií spoločnosti Acer neustále rastie a v zámorí dokonca predstavuje štvrtinu z celkového objemu predaných mobilných počítačov.

Prehľadný operačný systém, ktorý zvládne všetko, čo môže bežný študent alebo menej náročný používateľ chcieť, ukrývajúci sa v kvalitnom hardvéri s cenovkou niekedy aj o stovky eur nižšou ako porovnateľné kusy s Windowsom, dáva stále väčší zmysel.



Tento deň ale nebol venovaný iba novinkám od Aceru a už lokácia mohla napovedať o tom, čo si pre novinárov predstavitelia spoločnosti nachystali. Nevieme, či je správne hľadať paralelu medzi adrenalínom, ktorý hráči zažívajú pri zväznaní urputných súbojov, a lietaním vrtulníkom, ultraľahkým lietadlom alebo jazdením na motorke, no pozvanie na vyhlídkové lety sme naozaj nemohli odmietnuť. A lietanie nad Prahou a jej okolím bola naozaj vhodná bodka za dňom stráveným so zaujímavými produktami, ktoré sa pre vás pokúsime otestovať už v najbližšej budúcnosti.

Synology NAS – skvelý spoločník nielen pre hráčov

■ Čo vám napadne ako prvé, keď sa povie: „Hráčov najlepší spoločník“? Najskôr zrejme výkonná grafická karta v nadupanom stojí, pohodlné periférie či obrovský monitor s rýchlou obnovovacou frekvenciou. Do povedomia hráčov však stále viac preniká produkt, respektíve riešenie, ktoré sa doteraz vzťahovalo skôr na firemnú sféru a profesionálne využitie. Reč je, samozrejme, o NAS – Network Attached Storage zariadeniach, a v tomto článku sa pozrieme, prečo je pre uvedomeného hráča stále zaujímavejšie vlastniť schopné NAS a ako takéto zariadenia dokážu zjednodušiť alebo zlepšiť život.

Odhladnuc od špecifických NAS modelov, ktoré sú voľne v predaji alebo sme ich už mali možnosť v redakcii osobne otestovať, je pár známejších značiek, ktoré ponúkajú plnohodnotné riešenia. Samozrejme, existujú aj spôsoby, vďaka ktorým sa dostanete k základnej NAS funkcionalite za „pár drobných“, no takéto riešenie nemusí byť zaujímavé po stránke rozšírenej funkcionality alebo sa nemusí vyplatiť z dlhodobého hľadiska. Preto bol tento článok inšpirovaný asi najznámejšou značkou v segmente inteligentných úložísk Synology a ich zariadeniami s operačným systémom DSM – Disk Station Manager. Na moderného hráča nečítajú v tomto svete už len bežné problémy, s ktorými sa môžu stretávať



obyčajní kancelárski pracovníci či ľudia, ktorí len browsujú po internete a sem-tam si pozrú vtipné video s mačkami v hlavnej úlohe. Strata dát z počítača, zmiznutie uložených pozícií v oblúbenej hre či obavy o bezpečnosť dôležitých či súkromných súborov sú len niektoré z vecí, ktoré opatrným hráčom nedávajú spať.

Priznajme si, hráči môžu byť často omnoho technicky zdatnejší ako bežní používatelia, no na druhej strane, oveľa častejšie navštevujú pofidérne stránky či

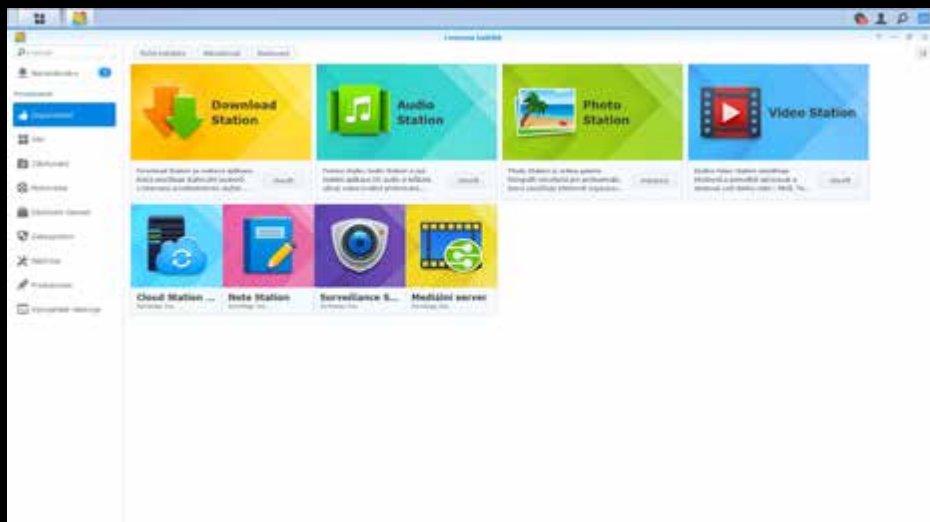
využívajú počítač aj na náročnejšie úlohy ako len Solitaire a písanie vo Word. Z tohto dôvodu sú počítače hráčov vystavené väčšiemu riziku a ochrana dát je o to dôležitejšia.

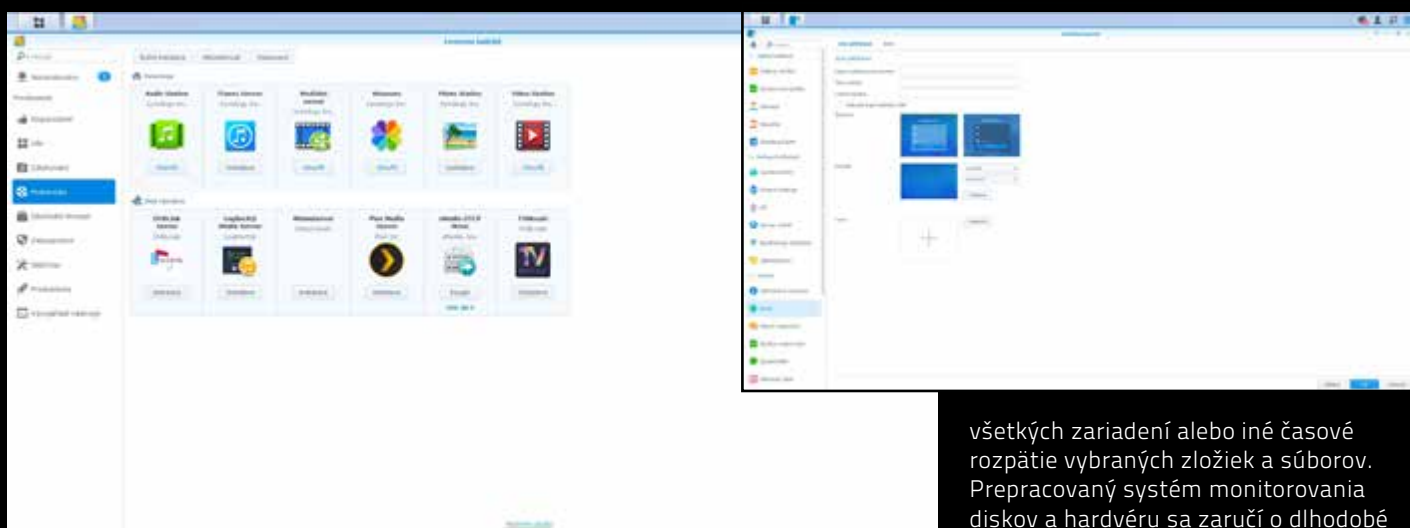
Čo teda Synology, presnejšie DSM, hráčom ponúka? Samozrejmosťou sú základné funkcie, vďaka ktorým sa na Synology NAS-ká dajú ukladať súbory prístupné všetkým autorizovaným počítačom na lokálnej sieti, prehľadné menu a jednoduché možnosti nastavovania či schopnosť jednoducho zvyšovať kapacitu celého úložiska.

Po stránke rozšírených možností má každé Synology NAS schopnosť fungovať ako súkromný cloud so súborami v bezpečí domova, no prístupnými z každého konca sveta, v ktorom je dostupný internet.

Používatelia sa teda už ďalej nemusia báť limitovanej kapacity cloudových riešení, ktoré sú poskytované zadarmo, ani drzosti spoločností, ktoré rady strkajú nos do dát, ktoré si na takéto cloudy používatelia ukladajú.

Pokiaľ si na svoje NAS uloží hráč svoje hry (a tým myslím nielen uložené pozície, ale napríklad aj inštalateľné súbory), nemusí sa obávať, že sa nebude mať čo





hrať, hoci by nemal v zahraničí prístup ku vlastnému počítaču či notebooku. Rovnako skvelá je aj možnosť nahrávania všetkých súborov na svoje NAS aj mimo domácej siete, takže pokiaľ náhodou patríte medzi youtuberov alebo vás len baví natáčať videá a fotiť na rôznych akciách, nemusíte sa už báť straty všetkých dát, ak by vám nebodaj boli fotiák či kamera odcudzené. Stačí ich raz za čas nahrat' na svoje NAS a ak už aj o fotiák či kameru prídete svojím alebo cudzím zavinením, stratí sa len malá časť drahocenných spomienok.

Ten, kto by až tak veľmi neveril prenášaní súkromných súborov prostredníctvom internetu, sa môže spoliehať na bezpečnosť, ktorú Synology prináša so svojím VPN systémom. VPN v skratke znamená Virtual Private Network a vďaka tejto technológii je možné posilať dáta oveľa bezpečnejšie, byť na internete viac-menej (podľa použitého softvéru, štandardov a postupu) anonymný a dáta poslať v šifrovanej forme.

Ďalšou skvelou vychytávkou, ktorú určite ocenia používatelia obľubujúci nielen hry, ale aj iné formy médií, ako napríklad film či hudbu, je možnosť streamovať svoje obľúbené pesničky či najnovšie akčné hity nielen na svoj počítač, ale vďaka aplikáciám určeným pre operačné systémy Android, iOS a Windows Phone aj na mobilné zariadenia či smart zariadenia (do ktorých patrí množstvo novších televízorov). Vďaka tomu už napríklad nebude potrebný druhý počítač či špecializované zariadenie v obývačke pri televízore, aby bolo možné urobiť si príjemný večer. Synology

DSM navyše dokáže automaticky vyhľadať a stiahnuť obrázky patriace k filmom, albumom či pesničkám a takisto aj titulky či texty piesní, čím ďalej zjednodušuje bežné používanie.

V neposlednom rade je naozaj dôležité spomenúť prepracovaný a pritom na používanie jednoduchý systém zálohovania. Kto už o dáta prišiel, bude vedieť, aké je to nepríjemné a kto ešte náhodou dáta nikdy nestratil, toho to len s najväčšou pravdepodobnosťou čaká. Pohyblivé časti HDD diskov sa kazia a aj SSD disky majú stále viac nepriateľov, takže držať svoje súbory „up-to-date“ v bezpečnom prostredí je naozaj dôležité.

So Synology Hyper Backup je potenciálne riziko úplnej straty dát oveľa nižšie a nezáleží na tom, či ide o stolový počítač, notebook alebo mobilné zariadenie. Majitelia si môžu zálohovanie nastaviť presne podľa svojich predstáv, či už pôjde o denné zálohovanie

všetkých zariadení alebo iné časové rozpätie vybraných zložiek a súborov. Prepracovaný systém monitorovania diskov a hardvéru sa zaručí o dlhodobé bezproblémové fungovanie a jednoduché možnosti RAIDu viacerých diskov iba pridávajú ďalšiu úroveň ochrany.

Navyše, všetky nastavenia sú naozaj používateľsky prívetivé a pokiaľ by aj majiteľ Synology NAS-ka tápal v tme, spoločnosť má množstvo spôsobov, ktoré vám môžu pomôcť alebo poslúžiť ako drahocenná rada.

NAS-ko v modernej dobe teda nie je iba o ukladaní dát, keďže by malo ponúkať rad ďalších funkcií. Synology a operačný systém DSM sa neustále drží na špičke pokroku a ponúka naozaj bohatú funkcionality nielen firemným či bežným zákazníkom, ale aj hráčom, ktorí môžu od takéhoto zariadenia vyžadovať niečo iné.

Samozrejme, svoje dáta si môžete zálohovať aj na iných platformách či inými spôsobmi, no DSM ponúka bez diskusie ten najlepší pomer ceny a funkcionality od overenej značky, aký je momentálne dostupný.



Vytvorte „priestorový zvuk pre vaše oči“ s novou aplikáciou Philips Hue Sync

Bezplatný softvér pre Windows a Mac je dostupný na stiahnutie a umožňuje vytvoriť neslýchané svetelné zážitky

Bratislava/Eindhoven, Holandsko – Signify (Euronext: LIGHT), celosvetový líder v osvetlení, oznámil globálne vydanie bezplatnej aplikácie Philips Hue Sync, ktorá umožňuje perfektne synchronizovať osvetlenie Philips Hue s hrami, videami a hudbou vo vašom počítači. Nový softvér funguje popri aplikácii Philips Hue a je dostupný pre počítače so systémom Windows 10 a macOS (Sierra a novšie verzie).

Philips Hue je prirodzená súčasť každého zážitku z hrania, sledovania filmu či počúvania hudby a prináša úplne nový priestorový pocit. Predstavte si, že hráte akčnú hru a vaše svetlá napodobňujú explózie na obrazovke alebo sa zladia s filmovou scénou, ktorá zobrazuje západ slnka. A počúvanie hudby bude úplne novým zážitkom, keď budú svetlá tancovať do rytmu vašich obľúbených pesničiek.

„Vďaka našim skúsenostiam z pilotných projektov sme zdokonalili využitie svetla v kombinácii s hrami, hudbou a filmami. Hue Sync predstavuje unikátny spôsob, ako jednoducho a rýchlo synchronizovať svetelné efekty s obsahom používateľa,”



povedal Jasper Vervoort, Head of Marketing and Product Management, Home Systems and Luminaires v spoločnosti Signify.

„Vďaka spolupráci s lídrami zábavného priemyslu však môžeme ísť ešte ďalej. Videoklip skupiny Disney's DCappella Immortals demonštruje perfektnú synchronizáciu pestrého videa a schopností aplikácie Hue Sync.”

Spolupráca s Disney Music Group

Signify spolupracoval s Disney Music Group na predstavení schopností aplikácie

Philips Hue Sync. Tá sa využila pri natáčaní očakávaného videoklipu skupiny DCappella.

Videoklip je venovaný pesničke Immortals, ktorá sa objavila v oscarovom filme Big Hero 6, a fanúšikovia si môžu pozrieť výsledné 360° video [tu](#).

„Sme nadšení, že sme mohli pri tvorbe tohto 360° videa spolupracovať s tímom za aplikáciou Philips Hue Sync. Videoklip je ukážkou toho, ako táto technológia oživuje žiarivé farebné spektrum a úžasné hlasy členov skupiny,” povedal Rob Souriall, Vice President Global Partnership Marketing v Disney Music Group.

Jednoduchá navigácia

Ovládací panel aplikácie je navrhnutý na každodenné používanie. Po zvolení režimu audio, video alebo gaming si môžete zosynchronizovať svetlá s obsahom vášho počítača jednoduchým stlačením tlačidla.

Zvoľte si intenzitu zážitku

Philips Hue Sync ponúka viaceré možnosti prispôsobenia a aplikácia je navrhnutá tak, aby vyhovovala vašim osobným preferenciám.

Softvér umožňuje meniť úroveň jasů a aj rýchlosť zmeny svetiel. Môžete si zvoliť medzi režimami Subtle, Moderate, High a Intense. V prípade audio obsahu umožňuje Philips Hue Sync vybrať



si z viacerých farebných paliet, ktoré vyhovujú rôznym hudobným štýlom.

Philips Hue Sync môžete používať na počítači a notebooku a aj na televízore prostredníctvom streamovania cez AirPlay do Apple TV alebo cez Google Chromecast, Miracast a HDMI.

Aplikáciu Philips Hue Sync si môžete stiahnuť a ďalšie informácie nájdete na stránke meethue.com/entertainment/hue-sync.

Sledujte novinky na MeetHue.com a sociálnych siet'ach ([Facebook](#), [Twitter](#) a [Instagram](#)).

Ďalšie informácie o skupine DCappella nájdete na www.dcapellalive.com a sociálnych siet'ach [Facebook](#), [Twitter](#) a [Instagram](#).

Signify je nový názov spoločnosti Philips Lighting od 16. mája 2018.

O spoločnosti Signify

Signify (Euronext: LIGHT) je svetový líder v osvetlení pre firmy, spotrebiteľov a Internet vecí. Jeho Philips produkty, pripojené svetelné systémy [Interact](#) a služby so zameraním na dáta prinášajú prínos pre biznis a transformujú životy v domácnostiach, budovách a verejných priestoroch.

S predajmi za rok 2017 na úrovni 7 miliárd eur, približne 32 000 zamestnancami a prítomnosťou v 70 krajinách odomyká Signify úžasný potenciál svetla pre jasnejšie životy a lepší svet. Informácie o novinkách sú dostupné na webovej stránke [Newsroom](#) a sociálnych siet'ach [Twitter](#) a [LinkedIn](#). Informácie pre investorov sú k dispozícii na stránke [Investor Relations](#).

O Philips Hue

Philips Hue je celosvetovým lídrom v prepojenom osvetlení pre domácnosti. Pozostáva zo žiaroviek, svetelných pásov, svetelných bodov, lúčových panelov. Philips Hue podporuje viac ako 750 aplikácií tretích strán a mení spôsob využívania svetla v domácnosti a v jej okolí na stimuláciu zmyslov, relax a pokoj v duši mimo domácnosti.

Philips Hue je na trhu od októbra 2012 a Signify medzičasom presvedčil



ostatné spoločnosti, aby vyvíjali zariadenia, aplikácie a systémy, ktoré s týmto riešením spolupracujú.

Od aplikácií cez nositeľné zariadenia až po internetové služby a prepojené domáce zariadenia Philips Hue poskytuje viac než iba svetlo a prináša nové zážitky, ktoré sú limitované iba vašou predstavivosťou. Pod hlavičkou programu Friends of Hue môžu

spoločnosti testovať a certifikovať svoje produkty, aplikácie a platformy, ktoré je možné integrovať do systému Philips Hue pre nové zážitky z osvetlenia.

Program je tiež otvorený výrobcovi svetiel, ktorí môžu vyrobiť produkty s technológiou Philips Hue a poskytovať tak viac možností pre svojich zákazníkov. Ďalšie informácie nájdete na stránke www.meethue.com.



Predstavenie HP noviniek pre rok 2018



Leto je tu už v plnom prúde, hoci tomu počasie až tak nenasvedčuje a spoločnosť HP Inc. si pripravila „malú“ akciu, na ktorej sa stretli novinári, obchodní partneri a zaujímavé mená z oblasti slovenského IT. Preberanie dopadu informačných technológií na životné prostredie? Nové výkonné zariadenia? Možnosť osobne sa stretnúť s ľuďmi stojacimi nielen za novinkami, ale aj v pozadí väčších spoločností dodávajúcich samotné komponenty? To všetko sa odohralo v priebehu dvoch dní v zaujímavom prostredí Zochovej chaty v kopcoch Malých Karpát.

Akcie, na ktorých sú predstavované novinky z portfólia spoločností a plány do budúcnosti, či už virtuálne alebo osobné, sú bežnou súčasťou života firiem a novinárov. Na tomto podujatí však nešlo iba o predstavovanie nového hardvéru a softvérových riešení, ale aj o reflexiu z pohľadu minulosti, zaujímavé workshopy s profesionálmi z biznisu a možnosť osobne vyspovedať ako zástupcov HP Inc., tak aj predstaviteľov spoločností ako Intel či Microsoft.

Priestory hotelu Zochova chata sú naozaj na úrovni a ponúkajú veľmi príjemný kontrast medzi moderným vnútrom a vybavením, zasadeným do prostriedku prírody, čo bolo akousi metaforou celej tejto akcie.

HP Inc. totiž podujatie oficiálne nazvalo „HP je eco“ a počas celého dňa, ktorého sme sa za Gamesite.sk zúčastnili, zaznela táto myšlienka ešte veľakrát. Veľké spoločnosti totiž

už nemôžu presviedčať zákazníkov iba nablýskanými produktmi a funkcionalitou, ale čoraz viac ľudí začína pri výbere nových produktov brať do úvahy dopad na životné prostredie.

Na podujatí boli hlavne obchodní partneri, ktorí sa s HP Inc. rozprávajú o rádo stočkách či tisícoch produktoch, ktoré ďalej ponúkajú väčším aj menším zákazníkom, takže bolo dôležité vyzdvihnúť, že aj malé vylepšenie, napríklad pár percent na zariadení, čo sa týka efektívnosti či spotreby energie, môže používateľom počas celej životnosti ušetriť nemalé peniaze.

HP Inc. sa navyše nesnaží iba ponúkať čo najlepšie zariadenia vyrobené

šetrným spôsobom, ale angažuje sa aj v ekologických a humanitárnych projektoch. Na Haiti napríklad podporuje projekt recyklácie plastov a plastových fliaš, čím dáva prácu ľuďom, ktorí pri ničivom zemetrasení v roku 2011 prišli naozaj o veľa. HP tak získava materiál na ekologickejšiu výrobu svojich tonerov do tlačiarň a ľudí, ako je napríklad Rosette na videu nižšie, dostáva šancu zabezpečiť svojej rodine lepšiu budúcnosť.

Samozrejme, čo by to bolo za HP akciu, keby na nej nebola kopa zaujímavého hardvéru. Zmenami a vylepšeniami prešlo naozaj požehnané množstvo produktov a navyše do ustálených modelových rád pribudli nové kúsky. HP Inc. takisto



potvrdilo svoju snahu o posúvanie tvorby virtuálnej reality neustále ďalej.

Keďže sa HP Inc. zameriava na naozaj široké spektrum zákazníkov od tlačových riešení cez biznis notebooky a stolové počítače, low-cost zariadenia, výkonné stroje určené pre profesionálnu tvorbu až po hráčov, bolo sa naozaj na čo pozerat'.

Veľmi nás na akcii zaujala inovácia, ktorú v HP nazvali Flex IO. Predstavuje jednoducho vymeniteľnú súčiastku pasujúcu do veľkého množstva nových HP stolových počítačov.

Vďaka nej je možné dodatočne vybaviť počítač napríklad USB-C portom, ďalším LAN portom alebo video výstupom ako DisplayPort, HDMI či aj VGA. Tento konektor funguje po pripojení na proprietárny port nachádzajúci sa na základových doskách vybraných HP počítačov.

Je to možné, samozrejme, nakonfigurovať už priamo pri výrobe a kúpe, no možnosť jednoducho obmeniť alebo vylepšiť konektivitu počítaču v budúcnosti bude určite zaujímavá pre bežných zákazníkov či spoločnosti.

Počas celého dňa sa odohrávali zaujímavé workshopy, niektoré zamerané skôr na biznis sféru, iné na tlačiarne, no pre nás boli okrem nových HP produktov najzaujímavejšie prezentácie zástupcov spoločností Intel a Microsoft. Prvá prednáška sa niesla v duchu nových Coffee Lake procesorov



a hoci na nej nezaznali žiadne novšie informácie, bolo príjemné vidieť to, s akým zapálením padali slová o zvyšovaní konkurenčného boja a pokroku na poli výkonu. Tiež sme sa dozvedeli pár bližších faktov o technológii Intel Optane, ktorá je zaujímavá nielen pre majiteľov tradičných harddiskov.

Od Microsoftu sme sa zase dozvedeli o miernej zmene, ktorou si prejde balík softvéru Microsoft Office, takže po novom napríklad nebude treba kupovať špecifický kľúč na operačný systém macOS.

Na záver sme sa zúčastnili workshopu na tému zabezpečenia počítačov, ktoré

HP Inc. vo svojich produktoch ponúka. Stále viac ľudí je totiž ohrozovaných vírusmi alebo aj nešetrným zaobchádzaním a práve proti tomuto sa snaží HP bojovať na viacerých frontoch.

Základom tejto snahy, ktorá je zatiaľ rozšírená najmä v biznis počítačoch a notebookoch či prémiovejších zariadeniach, je HP Sure Start. Ten predstavuje ucelenú ochranu okamžite od zapnutia systému, keď sa na matičnej doske nachádza špeciálny čip, ktorý kontroluje stav a hrozby pre BIOS.

Pokiaľ by aj niekto chcel napáchať škodu, HP Sure Start zvládne BIOS vyliečiť a odstrániť potenciálne problémy. HP Sure Start ale nie je jedinou možnosťou obrany proti nechcenému, keďže po spustení samotného operačného systému nastupuje do práce HP Sure Run, ktorý je schopný ochrániť funkcionality kriticky dôležitých programov a aplikácií, či HP Sure Click, veľmi zaujímavá ochrana proti napadnutiu z webového prehliadača. Tá dokáže každé nové okno otvoriť v samostatnom a virtuálne oddelenom priestore bez dosahu na dáta v počítači.

A pokiaľ by ste sa náhodou báli vizuálneho hackovania, keď by vám niekto v kaviarni či na letisku prečítal z obrazovky súkromné dáta, ponúka HP Inc. aj novú verziu HP Sure View, ktorá po zapnutí znemožní vyčítať čokoľvek z obrazovky mimo priameho pozorovacieho uhla.



Apex Construct

ĎALŠÍ PLAMENOK NÁDEJE VO
VIRTUÁLNEJ REALITE

K hre Apex Construct som spočiatku pristupoval veľmi opatrne a, pravdupovediac, aj s istým nadhl'adom. Môže za to najmä fakt, že ide o akčný titul hraný z pohľadu prvej osoby a predovšetkým pomerne kvalitná konkurencia v podobe Doom VFR a zaujímavého Farpointu. Ako nakoniec dopadlo moje virtuálne dobrodružstvo v neznámom a zničenom svete? Dočítate sa v našej recenzii.

Hneď v úvode ma prekvapil dôraz na príbehovú líniu. Iste, nečakajte žiadny príbeh z pera majstra Tolkiena, no na akčnú hru z pohľadu vlastných očí, určenú pre virtuálnu realitu, je to minimálne potešujúce.

Zrazu sa ocitáte vo svete, ktorý postihla katastrofa v podobe obrovských klimatických zmien. Došlo k zásadným zmenám v prírode, pričom uprostred urbanizovaných miest vyrástli hory, škody sú astronomické a všetko je obrátené naruby. A práve do tohto bohom zabudnutého sveta vstupujete vy, pravdepodobne jediný z ľudskej rasy, kto túto katastrofu prežil.

Svet po katastrofe

Svet už nie je taký, aký býval a namiesto ľudí narážate na

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Fast Travel Games
Výrobca: Fast Travel Games

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborne a uveriteľne spracovaný svet
+ na takýto typ hry solídny príbeh
+ technické spracovanie

- ovládanie
- umelá inteligencia nepriateľov

HODNOTENIE:



obrovských robotov pripomínajúcich zvieratá, respektíve pavúky či psy. Všetky tieto kybernetické stvorenia si na vás robia chute a musíte sa ubrániť, no predovšetkým zistiť, prečo vlastne došlo k takejto fatálnej katastrofe.

Tu sa k slovu hlási umelá inteligencia, ktorá celý tento svet ovláda. A aby toho



nebolo málo, tak razom zistíte, že na svet si nerobí záľusk iba jedna, ale hneď dve takéto umelé inteligencie. Jedna si hovorí Fathr a tá druhá Mothr. Ani neviete ako a ocitáte sa uprostred obrovskej bitky týchto dvoch znepriatelených inteligencií.

Postupne odhalíte jedno príbehové pozadie za druhým, aj keď s minimálnymi dávkami. Už v samotnom úvode hry však zistíte, že ani jedna z týchto umelých inteligencií nemá so svetom dobré úmysly a všetko je tak vo vašich rukách.

A doslova vo vašich rukách. Pred začatím hry si zvolíte, akou metódou chcete Apex Construct hrať. K dispozícii je hranie v sede alebo v stoji. Vyskúšal som si oboje a musím povedať, že ani jedno nemá zásadne plusy. Navyše, pokiaľ hráte v stoji, vážne hrozí, že svoju obývačku dáte na poriadok.

Káble sú večným problémom

Minimálne sa pripravte na postúpané a obmotané káble vášho headsetu, čo je v tomto ohľade dosť obmedzujúce





a nie veľmi domyslené. Problém som však videl predovšetkým v pohybe. Máte dve možnosti, buď budete veľmi pomaly kráčať po svojich alebo zvolíte podstatne rýchlejšiu metódu presunu, ktorá spočíva v teleportovaní na miesto, ktoré si určíte. V tom však rýchlo strácate prehľad o tom, ako sa vlastne reálne v miestnosti pohybujete, respektíve otáčate hlavou, čo je skutočne problém.

V každom prípade, vyobrazenie zničeného sveta zvládli autori zo štúdia Fast Travel Games na jednotku. Je vidieť, že ich primárna tvorba spočíva vo vývoji hier pre platformu virtuálnej reality, takže o technické spracovanie nemusíte mať žiadne obavy.

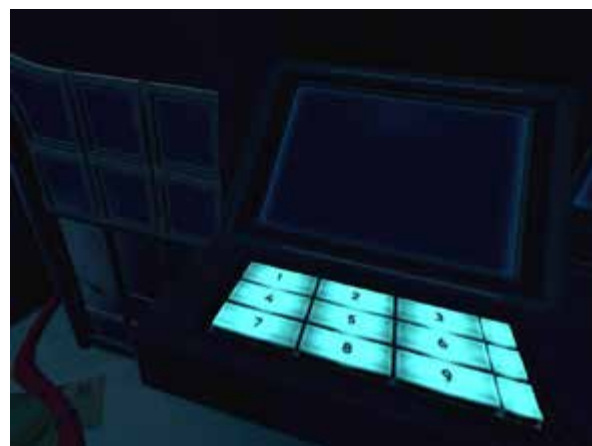
Dokonce môžem povedať, že obraz v PS VR je pomerne ostrý a skutočne kvalitný, minimálne na pomery a hardvérové obmedzenia tohto headsetu. No a ako sa vlastne

Apex Construct hrá? Rukami – rukami a lukom. V zásade budete celý čas čeliť nájazdom robotických nepriateľov, ktorí na vás útočia bezhlavo, akoby žiadnu umelú inteligenciu ani nemali. Takéto súboje môžu byť síce zábavné a vlastne ani nie sú náročné, no časom vás prestanú baviť.

Problém so zemou

Autori vás budú chcieť zabaviť interakciou s prostredím, ktorú majú predstavovať akési puzzle mini hry. Nápad to, v tomto celkom uveriteľnom sci-fi svete, nie je zlý, no o to horšia je samotná realizácia.

Ako som už spomínal vyššie, problém je predovšetkým v samotnom pohybe v hre. Aby ste na niektoré predmety, ktoré potrebujete k úspešnému dokončeniu mini hry, dosiahli, spotrebujete obrovské množstvo svojej energie. Budete sa otáčať,



portovať, a nakoniec aj tak zistíte, že predmet, ktorý leží na zemi, už nezodvihnete, pretože aj vy ste fyzicky na podlahe so svojimi MOVE ovládačmi, takže to musíte skúsiť znova, no z iného uhla. Je to skutočne frustrujúce a musíte sa obrnúť poriadnou dávkou nervov.

Čo ma však zaujalo, je interaktívny inventár, vďaka ktorému sa na moment budete po jeho osvojení cítiť ako v Minority Report. Prezeráte si v ňom svoje luky, munície a manipulujete s predmetmi, ktoré ste nazbierali a potrebujete ich použiť. V tomto ohľade toto bolo skutočne príjemné prekvapenie.

Práve spomínané luky a munícia sú veľmi dôležité. Aj keď nepriatelia nepobrali žiadnu múdrosť sveta, k ich zdolaniu potrebujete luk so správnym typom munície, takže len také bezhlavé obštelovanie nečakajte.

Čo však musím popri nezáživných bojoch s nepriateľmi vydvihnúť, je rôznorodosť prostredia a hlavne možnosti preskúmavania jednotlivých úsekov. Budete putovať naprieč svetom a niekoľkokrát sa aj vracat', pričom neraz narazíte na úsek, kde ste ešte neboli a objavíte zaujímavé predmety či sa dozviete niečo nové o príbehu.

Utrpením však bude vaša úloha hackera. Áno, strihnete si tu rolu kybernetického zločincsa, avšak spôsob prevedenia sa rovná nule. Rukami, respektíve prstami, ťukáte do klávesnice, no už len písanie jednoduchého slova je doslova utrpenie. V tomto smere absolútna katastrofa.

Verdikt

Iste, Apex Construct nie je žiadne železko v ohni na poli hier určených pre PS VR, no minimálne v porovnaní s hrami ako Farpoint a Doom VFR úplne nesklame.

Veľkým plusom je, že sa mi z hrania nerobilo vôbec nevoľno, takže nejaké prepady snímkovania určite nečakajte. Pokiaľ si osvojíte nemotorné ovládanie, zabavíte sa približne na šesť hodín, čo je pre takýto typ hry veľké plus. Ak máte radi virtuálnu realitu ako takú, Apex Construct určite aspoň vyskúšajte.

Ján Schneider

Space Hulk: Death Wing

KDE JE KONIEC WARHAMMERU?

Hra Space Hulk: Deathwing už pred dvomi rokmi vyšla na platformu PC, kde nezožala až taký úspech, aký sa od nej očakával. To však tvorcov neodradilo a po dvoch rokoch nám prinášajú novú edíciu tejto hry aj pre konzolu PlayStation 4. Ide stále o tú istú hru alebo sa dočkala vylepšenia? Čítajte ďalej!

Tak čo to tu máme?

Priznám sa, videohry z tohto univerza ma nikdy príliš nenadchýnali a väčšmi som obdivoval doskové hry, ktoré vyžadujú strategické myslenie a navyše pri ich hraní strávite príjemný čas s priateľmi. Pripúšťam, aj vo Warhammer svete nájdeme kopec dobrých príkladov toho, ako poctivo vytvoriť videohru. Môžem spomenúť napríklad pozoruhodnú hru Blood Bowl, starší titul Warhammer 40,000: Chaos Gate či strategický počin Total War: Warhammer. Tieto hry priniesli presne to, čo som od nich očakával. Podarilo sa to však aj Space Hulkovi?

Príbeh nie je príliš záživný...

Na začiatku hry nás čaká tutorial. A ten je enormne jednotvárný. Vedie nás za ručičku až príliš

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná FPS
Výrobca: Streum on studio, Cyanide

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ je to hra z Warhammer sveta
+ boje proti masám nepriateľov

- grafické spracovanie
- nudný a hlúpy tutorial
- lagy v hre
- únavné a nudné bludiská
- dlhé časy načítavania
- príbeh príliš nenadchne

HODNOTENIE:

★★★★☆

a vysvetlí nám veci, na ktoré by sme vďaka intuícii prišli relatívne aj sami. Navyše, tutorial trvá až príliš dlho a, koniec-koncov, nič poriadne sa z neho nenaučíme.

Mal som dokonca pocit, že hrám nedokončený build hry spustený priamo v Unreal Engine. Ihneď po tutoriali nás čaká kampaň. V nej nehľadajte žiadny hlbší



príbeh. Dostanete sa do úlohy vesmírneho „mariňáka“, ktorý spoločne so svojou partiou bude prehl'adávať Space Hulkov. Ak sa pýtate, čo to ten Space Hulk je, rád vám odpoviem – ide o akési vraky lodí, v ktorých môžeme nachádzať mnoho drahocenných artefaktov. A to je asi tak všetko.

Vraky sú jedno veľké bludisko a vy budete počas svojho putovania dostávať úlohy, ako napríklad nájsť rôzne artefakty či udržať si pozíciu a podobne.

V praxi to vyzerá tak, že budete chodiť hore-dole po lodi. Áno, chápete to správne, v podstate chodíte z jednej strany na druhú, niekedy zas hore, inokedy dole. V prehl'adávaní vám bude pomáhať mapa, ktorá sa stane vašim nerozlučným priateľom. Uličky vo vrakoch obsahujú slepé konce či prekážky, ktoré sa nedajú preskočiť. Celé prechádzanie loďou je teda frustrujúce a nezábavné.

Vo vašom putovaní vám pomáha skupina vojakov. Tí, okrem toho, že sú pomerne dobrí strelci, vedia aj liečiť vážne zranenia. Taktiež im môžete rozdávať rozkazy,





správny moment, v ktorom stlačíte spúšť, vystrielite celý zásobník a následne začnete sekať nepriateľov mečom. Verte či nie, toto sa autorom hry podarilo.

Grafické spracovanie nie je žiadne terno

Áno, môžeme namietat', že hra má už svoj vek, no aj tak to neospravedľuje to, ako hra celkovo vyzerá. Navyše, keď len nedávno vyšla na konzolu PlayStation 4. Textúry a hmota sa prelínajú a vskutku som mal pocit, že hrám hru v predbežnom prístupe. Pri pohľade na animácie postáv som si dokonca spomenul na animácie z Duke Nukem 3D. Naozaj. Úsmevné je aj to, že ak nepriateľ padne na zem, jeho mŕtve telo sa ďalej trasie ako pri „tanci svätého Víta“. V hre sa sem-tam vyskytnú lagy, ktoré trvajú aj pol sekundy, takže začnete premýšľať, či sa váš PlayStation 4 neprehriala.

Spracovanie užívateľského rozhrania je skutočne príšerné. Písmo je malé, všetko je pouzťavávané do nezmyselných boxov a je tam toho naozaj až priveľa. Po zvukovej stránke však nemám hre čo vytknúť a je vidieť, že si na nej dali tvorcovia záležať. Hoci to už v dnešnej dobe nie je žiadny problém.

Verdikt

Ak máte radi univerzum Warhammer, určite vás táto hra pobaví aspoň trochu. Strieľanie do vás nepriateľov a prehľadávanie vesmírnych vrakov vie byť v tomto prípade zábavné. Naopak, ak ste „Warhammerový panic“, dvakrát by ste si mali premyslieť, či si túto hru zakúpite, pretože neponúka nič, kvôli čomu by ste to mali spraviť. Navyše, trpí rôznymi problémami, ktoré sa nedajú celkom prehliadnuť.

Ján Schneider



napríklad kde sa majú postaviť a hra tak naberá aj mierne strategický rozmer. Svoju postavu si časom vylepšujete, takže okrem strelby budete môcť využívať aj rôzne schopnosti, ako blesky či odhodenie tlakom a podobne.

Popri strelnej zbrani využívate aj sekundárnu zbraň, ktorou môže byť napríklad meč. Útoky zblízka sú

pomerne smrtiace a každý nepriateľ, ktorý sa ku vám dostane, podľahne. Problém nastáva vtedy, keď na vás zaútočí väčšia horda nepriateľov.

Vtedy všade strieka krv, hýbu sa telá a vy máte pocit, že nevíete, kde sa práve nachádzate. Práve ničenie týchto vás nepriateľov ma bavilo v hre najviac. Vy ako vojak stojíte a čakáte na ten



Vampyr

DILEMA V HRATEĽNOSTI AJ V PRÍBEHU

Vel'mi ma mrzí, keď vidím vel'mi vel'ký herný potenciál, ktorému chýba len trochu k tomu, aby sa hra stala skvelou. Hlavne v segmente, kde sú kvalitné, ale zjavne nie vysoko rozpočtové tituly. V každom prípade, presne to isté sa týka novej hry od tvorcov Remember Me s názvom Vampyr.

Ste Jonathan Ried, uznávaný doktor vo viktoriánskom Londýne. Máte skvelú povest', skvelé metódy, um a morálku. No bohužiaľ, to všetko je zrazu fuč, keď sa stanete obeťou útoku upíra a sám sa ním stávate. Odnesie si to v prvom rade vaša sestra, ktorá neprežije neutíchajúcu túžbu po krvi. No napriek všetkým Lovcom upírov sa stretávate aj s postavami, ktoré majú s vašim krížom pochopenie a ak z vás nebude krvilačná bestia, tak sú ochotní vám pomôcť. Pretože Londýn vašu pomoc potrebuje. Španielska chrípka besní v jeho uliciach a vaše znalosti a kvality majú zaručiť prežitie obyvateľstva. A ani by ste neverili, ako od vás prežitie ľudí závisí.

Pri takýchto herných projektoch je vel'mi dôležité správne zameranie. Je pravdepodobné, že čím nižší rozpočet, tým menší rozsah hry, no osobne si nemyslím, že každý titul musí mať obrovský herný svet, aby bol zábavný. Takže zabudnite na Londýn ako v Assassin's Creed

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Dontnod

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra a soundtrack
- + príbeh
- + zaujímavé herné mechanizmy, ktoré sú naviazané na upírsku tematiku
- časté a dlhé loady
- ak hráte za dobrú postavu, hra vás za to vyslovene trestá
- súbojový systém je osekaný na kosť

HODNOTENIE:



Syndicate, privíta vás malý zlomok mesta, kde však o to viac vyniká atmosféra a zmysel pre detail. Nakol'ko je Jonathan upír, je zrejme, že denného svetla sa nedočkáte, čo dokonca viac pomáha atmosfére a výrazne hre neubližuje.

Bohužiaľ je však vidieť, že to nie je jediný dôvod, prečo je Londýn relatívne malý. Ak vás totiž pri tejto hre neporazí



z načítavacích obrazoviek, potom prežijete všetko. Jedna vec je ich dĺžka, ktorá je neprimerane veľká, no zároveň aj ich frekvencia je vyslovene frustrujúca.

Nič nedokáže pokaziť zážitok z hry ako to, keď utekáte pred nepriateľom a váš útek je konštantne prerušovaný zasekávaním sa pri nahrávacích obrazovkách. Osobne som nemal príležitosť vyskúšať, či sa to týka aj PC verzie, ale konzolové verzie tým určite trpia.

Ale pod'me na príjemnejšie časti. Spomínal som atmosféru. Tá funguje hlavne vďaka kombinácii dobovej architektúry s volumetrickými efektmi dymu a skvelým, aj keď v zásade jednoduchým soundtrackom. Na atmosféru totiž nepotrebujete orchester, menej je niekedy viac a hra to potvrdzuje.

Zároveň autori okolo upírstva, krvi a rozhodnutí hlavnej postavy vystavali celý príbeh. Je na vás, či z vás bude dobrý doktor, ktorý pomáha obyvateľom v ťažkých časoch, alebo z vás bude sebecký doktor, ktorý hľadá iba na svoj prospech. A toto vaše rozhodovanie neovplyvní iba príbeh a prostredie,





v ktorom sa budete pohybovať, ale aj celkovú hratel'nosť. A niekto by mohol povedať, že až neférovým spôsobom.

Aby som to zhrnul bez toho, aby som vás touto haldou textu neunudil k smrti - hra obsahuje prakticky štandardný systém získavania levelov. Za každého zabitého nepriateľa a za každý splnený

quest ste odmenení určitým počtom XP. Tie následne používate na nákup nových schopností a taktiež aj na zvyšovanie levelov. Problém nastáva v momente, keď si uvedomíte, že nepriatelia zvyšujú svoju úroveň nezávisle od vás a o dosť rýchlejším tempom. Ako to zvrátiť? Jednoducho. Tým, že budete „pojedať“ obyvateľov Londýna. Podľa kvality ich krvi, ktorú viete

zistiť počas hrania, viete získať obrovské množstvo skúseností a teda boost pre získavanie vyšších levelov. Tu však vzniká problém. Na jednej strane je tento systém geniálny, pretože aj keď sa rozhodnete hrať za doktora-dobráka, neustále ste pokúšaný hrou samotnou, aby ste podľahli „temnej strane sily“.

Skutočne pôsobivý systém, ktorý sa však rozpadne v momente, keď zistíte, že keď ste veľmi podlevelovaný, tak máte veľký problém - doslova obrovský. Hra sa v tom momente stáva trňom v zadku, pretože nepriatelia vás kruto potrestajú za každú drobnú chybu, zatiaľ čo vy sa chytáte každého stebľa, aby ste nezomreli. Takže máte dve možnosti - buď budete grindovať bežných mobov, ktorí vám dávajú mizerné množstvo XP, ale po pár hodinách to hádam dorovnáte, alebo jednoducho budete túto neférovosť trpieť, čo však hraničí so sebatržnením a na to tu predsa máme Dark Souls.

A opäť, neviem, či to bolo dizajnové rozhodnutie autorov, alebo jednoducho im balans veľmi nevyšiel, ale niekedy kokráť počas hrania som mal sto chuti sa na celého doktora-dobráka vykašľať a začať vraždiť všetkých. Alebo sa vykašľať na hru ako takú. Lebo keď so mnou chce bojovať, tak ja na to nemám čas.

Bolo by to relatívne okej, keby hru na bedrách niesol súbojový systém, ale nenesie. Po niekoľkých minútach ho budete mať v krvi a nie v dobrom zmysle slova. Možností totiž nemáte veľa, hra očividne nezvláda súboje s viacerými protivníkmi naraz a systém schopností nie je uspokojujúci, keďže základy súbojov nie sú zábavné. Škoda, že autori neskúsili do systémov pridať nejaké tie kombá alebo niečo, čo by to spestrilo, pretože takto je to celé suché a po niekoľkých minútach okukané. Prístup nepriateľov od vás nevyžaduje, aby ste rozmyšľali ako na nich, pretože keď sa naučíte ako používať schopnosti a navrstvíte si ich správnym spôsobom, tak budete ku každému súboju pristupovať rovnako, a to určite nie je znak rôznorodosti. A za predpokladu, že nie ste o päť levelov nižšie ako nepriatelia.

Som z toho smutný. Príbeh je zaujímavý, atmosféra je skvelá. Dizajn misií je solídny a vedľajšie aktivity a vyšetrovania vedia potiahnuť hru hore. Ale akosi nemám chuť byť trestaný za to, že sa snažím byť dobrý, aj keď čisto z princípu hernej tematiky toto rozhodnutie určite chápem. Navyše vidím úprimnú snahu autorov, to, že do hry vložili svoju dušu a mňa následne mrzí, keď je to celé pokazené buď intencionalne, alebo omylom. Pretože ja chcem mať túto hru rád, no ona mi to nedovolí. Teda nie v momentálnom stave.

Verdikt

Vampyr je určite zaujímavá hra. Je plná dobrých, ale aj horších nápadov v neopozieranom prostredí a so solídnym príbehom. Na to, aby ste mali skvelý herný zážitok, tam základ je. No prevedenie očividne kríva a to je obrovská škoda.

Dominik Farkaš



Dark Souls Remastered

DARK SOULS V NOVOM KABÁTE

Nový Dark Souls momentálne nevyzerá nádejne, a tak From Software aspoň t'áží z toho, čo už raz vydal. A keďže sú Remastered edície v poslednej dobe naozaj obľúbené, ani Dark Souls séria tomuto trendu neunikla. Ako sa teda tejto edícii vodí?

Keď From Software vydal v roku 2011 svoj prvý Dark Souls, fanúšikovia hardcore RPG všade na svete toto štúdio ospevovali a chválami vôbec nešetřili. Počas nasledujúcich siedmich rokov sa toho v sérii veľa zmenilo a teraz sa do našich rúk dostala remasterovaná 7-ročná verzia pôvodnej hry. Zmenilo sa v hre ale dostatočne veľa na to, aby sa jej zakúpenie oplatilo, a to i v prípade, že ste originálom už dávno prešli?

Ak ste fanúšikom originálnej hry, tak v podstate potrebujete vedieť iba to, že Dark Souls Remastered je pravdepodobne najlepší Dark Souls zážitok, aký aktuálne môžete okúsiť. Všetko, čo poznáte z originálu, dokonca aj neslávne známu oblasť a trň v oku mnohých hráčov – Blighttown, zažijete znovu v skvelých a plynulých 60 FPS. Hra, samozrejme, beží v 1080p rozlíšení na základnej PS4 a v upscaled 4k rozlíšení v prípade PlayStation 4 Pro. HDR podpora je prítomná v oboch prípadoch – či už ste vlastníkom originálnej konzoly alebo Pro verzie. Majte však na pamäti, že k skutočnému HDR zážitku potrebujete aj True HDR funkciu televízora (32-bit farebná škála).

Či už vyššie spomenuté podmienky/vlastnosti spĺňate alebo nie, výsledkom budú moderne vyzerajúce textúry, ktoré však zblízka vykazujú známky neslávneho „bluru“. Samozrejme, tento, naoko umelo vylepšený vzhľad, je dôsledkom veku Dark Souls originálu. A ak by ste iné pozitívum nenašli, s určitosťou vám môžeme zaručiť to, že sa vám

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Hardcore RPG
Výrobca: From Software
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ plynulé 60 FPS
+ dedikované servery
+ 4K scale

- vek textúr
- žiadne prelomové novinky

HODNOTENIE:



bude pohybovať v tomto remasterovanom prostredí jednoznačne pohodlnejšie.

Čo ale v Dark Souls Remastered skutočne prešlo zmenou? Okrem technickej stránky, ktorú sme už spomenuli, toho veľa na ohlásenie nie je, a to ani po singleplayerovej

stránke, ani po tej multiplayerovej. Pridaný bol jeden bonfire vedľa Vamos the Blacksmith-a a From Software ponúkol hráčom aj možnosť zmeny Covenantov pri jednotlivých bonfiroch. Zmenené boli aj niektoré nastavenie auto-equipu a dokonca sa zmenila aj možnosť rekonfigurovania tlačidiel pre DualShock.



modelu je, že online funkcionlita po uplynutí istej doby (rokov) v hre zanikne, no From Software zatiaľ všetkými svojimi titulmi demonštruje, že to nebude tak skoro.

V princípe však ide o opätovné vydanie už existujúcej hry s mierne vylepšenou grafickou a technickou stránkou. Keď sa však na edíciu pozrieme objektívne, zistíme, že je presne taká, ako väčšina Remastered edícií – teda pôvodná hra v modernejšom prevedení. Určite uplynulo už zopár rokov odvtedy, čo väčšina z nás hrala prvý Dark Souls. Aj napriek tomu, že väčšina dobrodružstiev bude rovnaká a budú zrejme presne také, akými si ich pamätáte, stále si budete musieť dávať pozor na skrytých nepriateľov i pasce, ktoré neraz prekvapia aj veteránov Souls série. To je vlastne celou pointou Remasteru – prežiť originálne a najlepšie momenty v ich najčistejšej forme.

Verdikt

Pre tých, ktorí si mysleli, že Remasterovaný DS bude o niečo jednoduchší, máme zlú správu. Ak ste mali problém s originálom, toto vydanie vám určite prácu neulahčí. Dark Souls je o prekonávaní vlastných limitov a núti vás stať sa lepším hráčom.

No a rovnaké poslanie vás čaká aj sedem rokov po jeho originálnom vydaní. Cena tohto vydania, ktoré v princípe obsahuje iba technické a multiplayerové vylepšenie v podobe dedikovaných serverov, dokonca ani nie je plná. From Software si za Remaster pýta v priemere 30 eur, čo za nostalgické prežitie originálneho Dark Souls zážitku nie je až taká strašná cena.

Richard Mako

Zvyšný obsah hry však ostáva nezmenený, čo sa týka obsahu i náročnosti, aj keď Blighttown sa vám teda bude hrať v tejto verzii jednoznačne príjemnejšie.

Väčšími zmenami si už prešla multiplayerová časť hry. Maximálny počet hráčov bol zmenený zo štyroch na šiestich. Hráči, ktorí napádajú svety iných, budú mať počet

Estusov obmedzený na polovicu, čím sa zabráni zbytočným zdĺhavým bojom. Pravdepodobne najväčšou zmenou, ktorá určite poteší celú komunitu, je zmena a pridanie dedikovaných serverov pre online hranie, ktoré nahradia zastaraný a nepríjemný peer-to-peer model, ktorý v Dark Souls spôsoboval zalagované PvP súboje a častú frustráciu. Možnou nevýhodou tohto



SEGA Mega Drive and Genesis Classics

SEGA OPÄŤ ÚTOČÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Kolekcia
 SEGA hier
Výrobca: D3T
 Limited
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + online multiplayer
- + cena
- + nostalgia
- + množstvo hier
- + pekné spracovanie VR Izby
- emulácia miestami seká
- chcelo by to ďalšiu dávku hier

HODNOTENIE:



Pamätáte si ešte časy, keď ste doma pred starým CRT televízorom ničili ovládače a rozhorčovali sa, keď vás nepriatelia v Golden Axe zabili? Staré dobré časy, všakže? A čo by ste povedali na to, keby som vám oznámil, že sa tieto hry opäť vracajú v plnej kráse?

Späť do minulosti

Ihneď po spustení hry vás privíta veľmi dobre spracované intro, v ktorom si zaspomínate na všetky známe postavy z konzoly SEGA. Nechýba Sonic, niektoré postavy zo série Golden Axe a stretnete aj mnoho iných. Musím povedať, že takto dobre spracované intro som už dlho nevidel. Nevieť, či tam hrá nejakú úlohu nostalgia a milé spomienky na doby minulé, ale možné to je. Po intre sa ocitnete vo virtuálnej izbe. Tvorcovia túto miestnosť nazvali interaktívnou 3D miestnosťou. V podstate tu všetko vyzerá ako v 90. rokoch. Stará CRT televízia, plagáty starých hier či polička plná hier do SEGA konzoly. To všetko si vychutnáte navyše aj vo virtuálnej realite. Túto možnosť som, žiaľ, nemal ako vyskúšať, ale verím, že za to stojí.

V poličke sa nachádzajú všetky hry, ktoré máte zakúpené. Cena balíka je 29,99 € a dostanete naozaj obrovské množstvo

hier (viac než 50). Za túto cenu sa ani nemusíme baviť o tom, či sa zbierka starých klasík oplatí. Nájdeme tu hry ako Alexx Kidd, Altered Beast, Columns, sériu Ecco, sériu Sonic či sériu Streets of Rage 3. Hier je naozaj obrovské množstvo, a preto nie je vhodné ich tu všetky vymenovávať.

Pixel sem, pixel tam!

Graficky sú všetky hry spracované tak, ako si ich pamätáte. Samozrejme, môžete použiť aj niektoré filtre pre pixle (EPX, XBR a podobne). Avšak hra vyzerá najlepšie bez nich, pretože pixle sú jednoducho pixle. Po zvukovej stránke je tiež takmer všetko v poriadku. Celkový dojem zo spracovania však kazí veľmi zle spracovaný emulátor, ktorý prináša zvukové anomálie a miestami aj trhanie hry. Ide o nedokonalosť, ktorá zbierke naozaj nerobí dobré meno. Nevieť, prečo sa tvorcovia nad týmto aspektom nezamysleli.

Veľmi dobrou časťou hry je online multiplayer. Skutočne! Hry môžete hrať online s rôznymi ľuďmi. Pokiaľ nemáte partáka na pár hodín v Golden Axe, určite si ho na internete nájdete. V hre by som však privítal možnosť dorozumieť sa s daným človekom a dohodnúť sa na ďalšom hernom sedení.



Bez gamepadu ani na krok!

Program podporuje ovládač, a tak sa nemusíte báť, že budete musieť hrať hry pomocou klávesnice.

Stačí si zapojiť do počítača gamepad a hurá na to. Pomocou Xbox 360 ovládaču sa hra ovláda veľmi dobre a namiesto páčok som častejšie využíval d-pad.

Verdikt

SEGA Mega Drive and Genesis Classics je solídnu zbierku hier z 90. rokov, ktoré robí zlé meno len nedokonalá emulácia.

Ak však toto prehliadnete, dostanete za slušnú cenu veľké množstvo hier, ktoré vám vyplnia dlhé zimné večery. A ten pocit nostalgie – na nezaplatenie!

Lubomír Čelár

GIJS
NABER

JONATHAN
BANKS

LOES
HAVERKORT

SØREN
MALLING

RÉZIS ROEL REINÉ

REDBAD

LEGENDA

TIBO VANDENBORRE TEUN KUILBOER LISA SMIT-BRITTE LAGCHER DEREK DE LINT HUUB STAPEL RENÉE SOUTENDIJK JACK WOUTERSE EGBERT-JAN WEEBER
AUS GREIDANUS SR BIRGIT SCHUURMAN DAPHNE WELLENS GENE BEROETS MARK VAN EEUWEN MARTIJN FISCHER PETER FABER PIETER EMBRECHTS

FARMHOUSE TV & FILM PRESENTS IN CO-PRODUCTION WITH BULLETPROOF CUPID "REDBAD" PRODUCED BY KLAAS DE JONK SCREENPLAY BY ALEX VAN GALEN PRODUCTION DESIGNER MANUEL ALIUS COSTUME DESIGNER MARTINA FERRER HAIR & MAKE-UP WIGBERT VAN PEEVELDE
CASTING KENNA CASTING DESIGNER TREVOR MORRIS EDITOR RADO JON SOUND DESIGN JONATHAN WALES WR SUPERVISOR LAURENS BEKAERT CO-PRODUCERS KATLEEN GOUDRENS LIND PRODUCERS MARTIN HELME & CHRISTIANE VAN HANDELUP & DIRECTOR ROEL REINÉ

This film was supported by NETHERLANDS FILM FUND, Coda and BUNDTON with a grant from the NETHERLANDS FILM PRODUCTION INCENTIVE and ARABIAN FILMCHINA FUND with support of SCREEN FLANDERS, BOF FARMAS PORTO FILM FINANCE and the BELGIAN TAX SHELTER FOR FILM FINANCING

V CINEMAX OD 26. JULA

WWW.REDBADTHEMOVIE.COM

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

CINEMAX

The Crew 2

Čo dostanete, keď skombinujete prvky GTA V, Forza Horizon 3 a Grid 2? Ako už môže nadpis článku prezradiť, správnu odpoveďou je pretekársky titul The Crew 2. Uzavreté beta testovanie, ktoré sa odohrálo na prelome mája a júna, ukázalo takmer dokončenú hru, ktorá prekvapila, potešila a určite si zaslúži pozornosť aj po kompletnom vydaní. Ako ale The Crew 2 zatiaľ vyzerá, na čo sa môžu hráči tešiť a aké pocity z hrania vzbudzuje? To, samozrejme, nájdete v riadkoch nižšie.



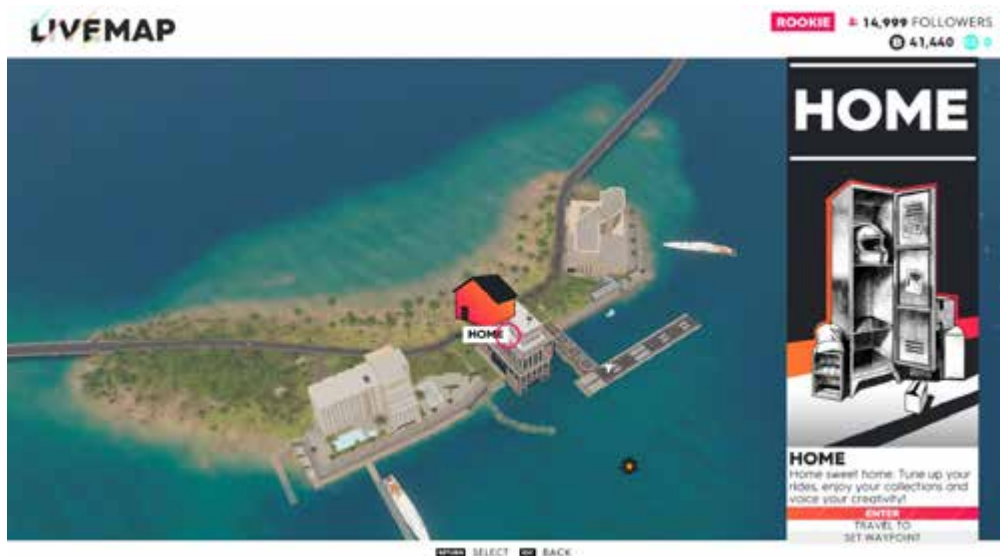
Keď sa spomenie The Crew, veľkej časti herného osadenstva sa vybaví namakaný trailer, nad ktorým slintali aj hráči bežne pozerajúci sa pretekárske tituly s nezaujmom. Nanešťastie, následne vydaný kúsok dal nový rozmer slovu overhyped. Problémy s prihlásením a buggy, nedotiahnutá grafická stránka a hrateľnosť, ktorú škoda priveľmi rozoberať. Akokoľvek veľá hráčov zanevrela na Ubisoft a praktiky tejto spoločnosti, je treba uznať, že jej vývojári na The Crew úplne nezanevrelí a s postupom času sa pridávaním obsahu a hlavne veľkými vylepšeniami grafiky a jazdného modelu z tohoto titulu stala celkom obľúbená stálica na poli pretekárskych hier s otvoreným svetom. Ohlásenie The Crew 2 už prebehlo za mierne triezvejších podmienok. Nikto z Ubisoftu nesľuboval tú najlepšiu, najrevolučnejšiu a naj-naj-naj hru všetkých čias. The



Crew 2 si dala oficiálne ovela „skromnejšie“ ciele, čo znamená poskytnúť hneď na začiatku titul lepší ako predchádzajúci, a to s vylepšenou grafikou, ďalšími pridanými možnosťami a zdá sa aj s prihladením na prosby komunity

hráčov stále stojacich za prvým dielom. To ale neznamená, že neoficiálne The Crew 2 nepokukuje po ovela väčších menách pretekárskych hier s otvoreným svetom (Forza Horizon, žmurk-žmurk). Asi najväčšou zmenou, ak odhliadneme od modernejšej grafiky viditeľnej okamžite po zapnutí hry, je vylepšený jazdný model. Ten sa drží arkádového štýlu, no stále so štipkou realizmu. Slabšie autá majú problém s udrzaním driftu, rozdiel medzi zadným, predným a 4x4 náhonom je naozaj citelný a odhliadnuc od možnosti v hre skákať z budovy na budovu nedokážu autá spraviť nič úplne odporujúce fyzikálnym zákonom.

Na stupnici od Need for Speed Payback po Forza Horizon 3 sa po približne 10 hodinách hrania cítim komfortne umiestniť ho tesne pod Horizon trojku, no viac sa, samozrejme, ukáže po dlhšom hraní a možnosti vyskúšať viac ako 10





nostalgie v podobe titulu Grid 2, kde bolo dôležité získavať fanúšikov a aj vďaka nim hráči postupovali v hre. The Crew 2 tento systém posúva ešte o niečo ďalej, fanúšikov netreba získavať len najlepším umiestnením, no za špeciálne kúsky počas pretekania a voľného hrania naskakujú sami. Po dosiahnutí určitých hraníc sa hráčom odomykajú nové vozidlá, preteky a možnosti.



Uzatvorená beta bola obmedzená len na prvý – Rookie – stupeň, no fanúšikov potrebných na dosiahnutie ďalšej úrovne sa dalo získať už za prvú hodinku či dve. Samozrejme, pevne verím, že na plné prejdienie hry budú potrebné desiatky hodín, navyše so stovkami hodín nutnými na získanie a urobenie všetkého, čo The Crew 2 ponúka.



Pokiaľ sa k The Crew 2 postaví Ubisoft podobne ako k prvému dielu a už ohlásené rozšírenia budú tak kvalitné ako pri predošlom, majú sa hráči na čo tešiť. Pretože spojenie peknej grafiky, naozaj otvoreného sveta s minimom obmedzení, rôznych foriem dopravy a kvalitného, no stále zábavného jazdného modelu vyzerá ako naozaj neodolateľná kombinácia. Nateraz ale, samozrejme, treba brať predchádzajúce slová so štipkou skepsy, pretože stále išlo len o beta verziu. Určite sa vám ale pokúsime priniesť recenziu na plnú hru čo najskôr.

Daniel Paulini

vozidiel. Samozrejme, píšem vozidiel a nie špecificky áut, pretože The Crew 2 sa môže pochváliť ponukou motorového parku jazdiaceho po súši, vo vzduchu aj vo vode. Pri voľnom hraní je veľmi jednoduché prepínať sa medzi autami, loďami a lietadlami aj priamo v pohybe. Kto hral GTA V, ten sa s týmto systémom už stretol, hoci v ňom išlo o prepínanie medzi hrateľnými postavami. Tu je

možné v jednej sekunde prehádzať sa po dial'nici v športovom aute a v druhej letieť do oblakov. Iba preto, aby následné prepnutie do lode skončilo pádom pár stoviek metrov do jazera. Zmenou si pri The Crew 2 prešiel aj štýl napredovania v hre, respektíve cieľ. Už nejde čisto o policajtov a pretekárov a nutnosť prechádzať misie v špecifickom a lineárnom poradí. Systém napredovania v sebe nesie závan



Onrush

ARKÁDOVKA, AKÁ TU UŽ DLHO NEBOLA!

Pamätáte si na hry typu Flatout, Burnout Paradise a im podobné? Tieto arkádové „preteky“ boli vždy zárukou skvelej zábavy, no v posledných rokoch ich veľa nevidáme a ich popularita u vývojárov poklesla. Teraz tu ale máme Onrush!

Viete si predstaviť hru, v ktorej sa spájajú elementy Burnout, MotorStorm a Overwatch? Myslím, že to nie je až také jednoduché a donedávna som si to nedokázal predstaviť ani ja, no ihneď po zapnutí pochopíte, že ste takúto hru vždy chceli hrať. Násť v Onrush nejakú logiku by bolo márne a ešte šialenejšie by bolo zaradiť ho do nejakej kategórie alebo popisu, toto tvrdenie však už sami pochopíte vďaka nasledujúcim riadkom.

V prvom rade rovno zabudnite, že sa budete v Onrush zúčastňovať tradičných pretekov, kde začnete na štartovacej čiare a postupne sa prebojujete priečkami až na prvé miesto, ktoré nakoniec zavŕšite v cieľovej rovinke a čiare. Onrush zápas/preteky nemajú štartovaciu čiaru, medzi vami a vašimi súpermi neexistujú žiadne priečky a rovnako tak ani neprejdete v plnej rýchlosti žiadnou cieľovou rovinou. Namiesto toho vy v váš tím máte za úlohu splniť jednu zo štyroch špecifických úloh, ktoré sa menia v závislosti od herného

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Arkádová
závodná hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ šialená zábava
+ hudba
+ vizuál

- split screen

HODNOTENIE:

★★★★☆

módu. Tie od vás budú vyžadovať vždy jednu základnú úlohu, od ktorej bude závisieť, či váš tím vyhrá, jedno však majú spoločné – jazdiť čo najrýchlejšie, najšialenejšie, agresívne, no zároveň sa nenechať rozbiť, či už traťou alebo súpermi. Samotné herné módy sú vymyslené naozaj zábavne a budú od vás vyžadovať buď čo najviac jazdy použitím turba (tým nahráte body pre váš tím) alebo

čo najdlhšie jazdiť a udržiavať pre váš tím pohybujúcu sa zónu, prípadne budete musieť jazdiť cez časové brány či rozbiť autá súperov dovtedy, kým sa im neminú životy.

K tomu všetkému vám ale nebude dopomáhať len vaša vlastná zručnosť, ale aj výber z niekoľkých vozidiel, z ktorých každé disponuje špecifickými vlastnosťami a schopnosťami. Na výber sú dve svižné, no ľahké motorky, dva agilné športiačky, dve stredne ťažké a balansované bugíny a nakoniec dva ťažké obrnené džipy, ktoré by ste mohli nazvať tankmi.

Ak si myslíte, že výber iba z ôsmich vozidiel, z ktorých každé jazdí približne rovnakou rýchlosťou, bude vaše možnosti limitovať, ste trochu na omyle, keďže vozidlá sa líšia tým, čo každé z nich ponúka. Výber vozidiel prináša do hry úplne novú vrstvu taktiky, pretože práve výber vášho vozidla môže znamenať buď výhru alebo prehru. Ak si vaši spoluhráči zoberú šesť motoriek proti tímu vybavenému ťažkými APC vozidlami, udržiavať zónu v Lockdown móde bude pre váš tím v podstate nemožné. Zmeňte ale





svoju motorku za jedno z t'ažších vozidiel a zrazu môžete pre zvyšok tímu poskytovať podporu, akú ich ľahké motorky potrebujú. Ako hovorí známe príslovie – na každú prácu existuje správny nástroj a v Onrush to platí stonásobne.

Ak ste už zvládli všetko vyššie spomenuté, je načase začať naozaj jazdiť. V Onrush síce musíte jazdiť rýchlo a agresívne, no nemá veľký zmysel predbiehať vašich súperov a snažiť sa predrat' sa dopredu. Práve naopak, najlepšia pozícia pre vás je v strede, kde viete využiť schopnosti svojich spoluhráčov a zároveň čo najviac sabotovať súperov. K tomu všetkému prospieva aj Onrush catch up systém, ktorý, ak zapadnete príliš ďaleko alebo sa vpredu príliš vzdialite, presunie vaše vozidlo naspäť do stredu akcie, teda tam, kam patrí. Celý systém doháňania tak vlastne zabíja dve muchy jednou ranou. Z jednej strany

zabezpečuje, aby ste príliš nezaostali a nemohli tak často prispievať vášmu tímu, čo by znamenalo výhodu pre súperov, no na druhej strane vás neustále drží v centre akcie a to vás drží v nálade od začiatku až do konca zápasu.

Od prvej sekundy až po záverečnú sirénu budete v napätí a opojení adrenalinom, navyše sprevádzaní skvelou hudbou, no nenechajte sa zlákať touto skvelou atmosférou.

Aj najmenšia nepozornosť vás môže stáť všetko a zrazu sa ocitnete tvárou v tvár stromu alebo inej prekážke, ktorá vás z hry odstaví na určitý čas, ktorý poskytne vašim súperom výhodu.

V momente, keď sa to ale stane, máte možnosť prehodnotiť svoju taktiku a počas „smrti“ si môžete zvoliť iné vozidlo, ktoré môže takticky viac pomôcť vášmu tímu. Hneď ako odbehne

časový limit, ste hodený do stredobodu akcie v plnej rýchlosti a šialená naháňačka môže pokračovať.

Všetko ale nie je len o rýchlosti. Každé z vozidiel má špeciálnu pasívnu a aktívnu vlastnosť a dokonca aj ultimátnu „rush“ schopnosť, ktorú môžete použiť iba vtedy, keď naplníte jej meter skokmi, jazdením s boostom, agresívnym štýlom jazdy alebo rozbíjaním protivníkov.

Spustením Rush módu získavate masívny boost rýchlosti, no okrem toho často aj iné efekty, ako napríklad oslepujúce súperov, zanechávanie ohnivej cesty za vašim autom či dokonca dodávanie boostu pre celý váš tím. Možnosť je niekoľko a každý Rush mód je sprevádzaný neskutočne vypeckovanou hubou, ktorá vám do žíl vypudí ešte viac adrenalínu a naladí ten správny Onrush pocit z hrania.

Keď už som trochu vyššie spomenul šialenú hudbu počas Rush efektu, nedá mi nespomenúť neuveriteľne vypeckovaný soundtrack, ktorý vás sprevádza celou hrou a hlavne počas pretekov samotných, ktorý k celkovému šialenému zážitku z hry dodáva tú správnu atmosféru „Rush“ efektu. O nič menej nezaostáva ani vizuálna stránka celej hry, ktorá je presne taká, akú by ste v takomto štýle hry čakali. Okrem toho beží maximálne plynulo a ani hra samotná sa vás nesnaží zdržiavať v menu, a tak trávite väčšinu času šialenou jazdou tak, ako to má byť.

Keď sa prederiete na vrcholové priečky v singleplayerovej kampani, nastane čas nastúpiť k reálnym spoluhráčom. Zatiaľ hra ponúka len Quickmatch mód, ktorý vás rýchlo spáruje so zvyškom tímu tvoreného reálnymi hráčmi, takže okúsíte úplne nový štýl hry a správanie súperov, ktorí sa budú chovať podstatne odlišne v porovnaní s botmi, na ktorých ste boli doteraz zvyknutí. Plánované je aj pridanie Ranked módu, no zatiaľ nebol uvedený čas ani princíp, ako by mal tento súťaživý štýl hrania fungovať.

Verdikt

V skratke vám rovno môžem povedať, že Onrush je veľmi solídna hra, ktorá spĺňa snád' všetko, čo by ste od nej mohli očakávať. Šialená zábava, rýchle a agresívne jazdenie, relatívne jednoduché ovládanie s nádychom tímovej taktiky a to všetko zaobalené v skvelej vizuálnej stránke doplnenej nadupaným soundtrackom. Snád' jediná vec, ktorá bude mrziť každého, kto túto skvelú hru okúsi, je to, že nepodporuje split screen co-op, v ktorom by ste si s kamošmi mohli zahrať na jednej telke.

Onrush je na split screen ako stvorený a, pravdupovediac, nerozumiem, prečo ho neobsahuje, keďže si ho žiadala aj samotná komunita ešte pred vydaním hry. Keď už ale nemáme split screen, neostáva nám nič iné ako si počkať na vydanie Ranked módu, ktorý by mal do hry vdýchnuť ešte viac života, no to nič nemení na tom, že Onrush je už aj teraz skvelá zábava!

Richard Mako

Tennis World Tour

GAME, SET A PORIADNY OUT

Množstvo športových nadšencov sa každoročne teší na nové vydania svojich obľúbených sérií v podaní NHL, FIFA, NBA či NFL. Priaznivci bieleho športu to ale majú o čosi ťažšie. Od poslednej poriadnej tenisovej simulácie ubehlo už sedem rokov a doby hier ako Virtua Tennis či Top Spin už sú, zdá sa, preč. Podarí sa novinke Tennis World Tour kvalitatívne nadviazať?

Najnovšia tenisová simulácia od štúdia Breakpoint sľubovala, že pôjde v šľapajach Top Spin 4, podľa mnohých najlepšej tenisovej hry všetkých čias. Žiaľ, už na začiatku vám musíme prezradiť, že nič také sa nekoná.

Tennis World Tour je totiž ako návšteva poriadne chválenej reštaurácie, v ktorej čašík servíruje jedlo ako nedokončený polotovár, len aby to stihol v čase, keď je v zariadení najviac ľudí. Hra vyšla v nehotovom stave a aj jej vydanie sprevádza vlna kontroverzií.

Marketingovo sa napríklad pýšila tým, že bude obsahovať online hru pre viacerých hráčov, tá však nie je k dispozícii ani viac než mesiac po vydaní. Vývojári sa v rozhovore pre francúzsky časopis Le Monde vyjadrili, že niektoľko týždňov pred vydaním bol titul dokončený iba na 20%, ale museli ho vydať pred blížiacim sa turnajom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Tenisový
simulátor

Výrobca: Breakpoint
Studio

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojný kariérny
mód

- ovládanie
- nedokončenosť
- chýbajúce
licencie
- animácie

HODNOTENIE:



Roland Garros. Hoci toto vyjadrenie neskôr korigovali, oboje už zostalo pozdvižené.

Chudobná je už samotná ponuka herných módov. Okrem exhibície si môžete iba potréňovať a vyskúšať kariéru. Ani tá bohatstvom obsahu nevyniká. Každý mesiac totiž môžete uskutočniť iba jednu z ponúknutých akcií, medzi ktoré patrí

exhibičný zápas, turnaj, špecializácia na niektorú z herných činností, vyjednávanie sponzorovania či oddych. Nie všetky turnaje sú, samozrejme, odomknuté hneď na začiatku – veľké grandslamové podujatia si napríklad môžete zahrať až po tom, čo sa dostanete medzi 32 najlepších hráčov.

Znie to síce sľubne, po chvíli si však uvedomíte, že rutina nastupuje veľmi rýchlo a hra vás nemá čím prekvapiť. Vylepšovanie vášho hráča navyše prebieha po získaní istého počtu skúsenostných bodov, nie prostredníctvom tréningu.

Maximálnu úroveň 30 môžete dosiahnuť už v tretom/štvrtom roku vašej kariéry a ani vylepšovanie úrovne vašich trénerov, ktorí vám poskytnú jedinečné bonusy či vyberanie si z niekoľkých kariet poskytujúcich ďalšie špecifické výhody hodiace sa do špecifických situácií tomu veľmi nepomôžu.

Nasleduje totiž samotný tenis. Základ pritom nie je úplne zlý. Prvých pár zápasov, kým si človek osvojí ovládanie, je dokonca zaujímavých. Tennis World Tour však rýchlo





úderu aj na poriadnu silu. Namierite do pravého rohu kurtu, hra ukazuje ideálnu silu a načasovanie... a vy to trafíte do stredu, aby ste následne celú hru stratili. Prečo? Netušíme. Počas hrania v neskorších fázach kariéry má navyše človek pocit, že proti nemu nastupuje Rafael Nadal v rôznorodom prezlečení. Súperi vybehajú takmer všetko a ich loptičky smerujú mimo kurtu alebo do siete asi tak v 1% prípadov.

Hra nepoteší ani licenciarmi. Môžete si síce zahrať za nestarnúceho legendárneho elegána Rogera Federera, jeho krajana Stana Wawrinku či Bulhara Grigora Dimitrova, no kde je Rafael Nadal, Novak Djoković či Andy Murray? K dvadsiatim štyrom mužom je navyše k dispozícii iba päť ženských hráčok na čele s jednotkou Caroline Wozniackou.

Rozdiely medzi nimi sú okrem vzhľadu iba minimálne a keď nastúpíte proti Federerovi, rozhodne nemáte pocit, že proti vám stojí ten veľikán s obávaným backhandom. O licencovaných turnajoch sa nám navyše môže iba snívať.

K atmosfére poriadneho tenisu neprispieva ani komentovanie, ktoré je obmedzené iba na niekoľkoslovné vety po jednotlivých výmenách. Po tom, čo nám komentátor tretíkrát za set oznámil, že tá rana mala jednoducho šmrnc, sme ho museli vypnúť.

Z podpriemeru hru nevyzdvihne ani vizuálna stránka. Grafika je priemerná a negatívom sú hlavne animácie. Okrem toho, že mnohokrát vyzerajú absolútne nerealisticky a zahanbujúco (je rok 2018, preboha), väčšinou ich nemôžete ani preskočiť.

Prečo sa pred každým podaním musím pozerat' na to, ako si môj hráč buchne loptičku o zem presne päťkrát? Hráči na to, čo stlačíte, občas dokonca ani nereagujú – a vy tak jednoducho stratíte výmenu preto, lebo hra sa rozhodla, že nebude na vaše povely reagovať.

Verdikt

Tennis World Tour je titul, do ktorého mnohí tenisoví fanúšikovia vkladali obrovské nádeje. Žiaľ, na hre nie je takmer nič, čo by stálo za to. Chýba jej ľahkosť, intuitívnosť a niečo, čo by vás chytilo za srdce – jednoducho duša. Ruky preč, toto je naozaj iba pre otrlých.

Pavol Hirka



skĺzne do stereotypu, keď si nájdete úspešnú taktiku, s pomocou ktorej budete súperov na nižších úrovniach porážať s prstom v nose. Tu zároveň prichádza najväčší problém, ktorý hru t'ahá takmer k úplnému dnu. Ovládaniu chýba podobná intuitívnosť, akou disponoval napríklad Top Spin. Autori sa síce usilujú „za jazdy“ tweakovať jednotlivé typy úderov, je však už

neskoro. Ovládanie je taktiež veľmi nepresné, neresponzívne a aj s maximálne vylepšeným tenistom hra často nerobí to, čo chcete.

Ako príklad môžeme uviesť bežnú situáciu. Úspešne preháňate súpera po jeho základnej čiare, pričom jeho posledný úder smeruje priamo do stredu kurtu. Vy ste nastavený, máte čas na nasmerovanie

The Elder Scrolls Online: Summerset

TROCHU STERILNÁ KRÁSA, KTORÁ PRINÁŠA VYRÁBANIE ŠPERKOV A ZÁPLAVU MIKROTRANSAKCIÍ

Pokiaľ ide o schizofréniu tejto MMO, ktorá sa ani do Summersetu nedokázala rozhodnúť, či chce byť multi alebo single, môj názor spred niekoľkých rokov sa nemení. TESO je na online RPG príliš... „oflajnové“. Hre ani trochu nesvedčí, že okolo vás prebehne svorka iných hráčov na horiacich pantheroch alebo spektrálnych koňoch, ktoré v najnovšom DLC skoro každý. Mikrotransakcie sú, pochopiteľne, denným chlebom autorov, no premýšľam, načo mi potom je vcelku krásny, aj keď mierne sterilný svet elfských ostrovov Summerset, keď si tu vizuálnu parádu nevychutnám. Samozrejme, nie každý je v tomto ohľade taký zatrpknutý ako ja. Teraz už teda trochu objektívnejšie...

Po ponurom Morrowinde pestrý cirkus

Predposledné DLC pridalo do hry nielen kultový dunmerský Vvardenfell, ktorý väčšina dnešných hráčov v mladosti, ak nie už v detstve, brázdila v The Elder

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMO RPG
Výrobca: ZeniMax Online Studios

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo a kvalita obsahu zodpovedá celkovej úrovni TESO
- + jednoduchá orientácia aj pre nových hráčov
- nepridublo nič zásadné, napr. nové povolanie

HODNOTENIE:



(teda akéhosi strážcu). Celkovo to, aj s tými spomienkami ako šľahačkou navrchu, nedopadlo najhoršie a trúfam si tvrdiť, že väčšina fanúšikovskej

spoliehať ani na nostalgiu, ani na nové herné zameranie; to prvé som ani neočakával, ale to, že sa vývojári po vcelku veľkom kroku vpred uskromnili len s „kraftením“ prsteňov a amuletov, je trochu sklamanie.

Problémy s imigrantmi, detektívka aj príbeh životného štastia

Ruku na srdce, naozaj kvalitný scenár nie je práve obchodnou značkou Bethesda, a teda ani ZeniMaxu.

Samozrejme, argument v podobe TES IV: Oblivion beriem, pretože tam boli „questy“ naozaj perfektné a celkový príbeh hry ma naozaj bavil – ale pri každom Elder Scrolls ma viac zaujala atmosféra obrovského sveta, kde sa človek ľahko stratí. Podobný „fíling“ malo od začiatku aj The Elder Scrolls Online a ja som úprimne rád, že sa vývojárom podarilo zachovať si túto výsadu až do dnešného dňa.

Ostrov Summerset majú špecifickú slnečnú atmosféru akéhosi raja, kde vás môže zabiť prerastený salamander či mýtický



Scrolls III. Nostalgia bola hlavným marketingovým t'ahom a Zenimax dokonca prihodil aj vôbec prvé nové „povolanie“ od vydania hry, Wardena

základne bola spokojná. Temní elfovia však už medzičasom opäť vyšli z módy (n'wah!) a nahradili ich o niečo excentrickejší príbuzní. Summerset sa však nemôže



gryf, jedna z viacerých príšer, ktorá týmto DLC do hry pribudla. Skrátka idylka, kde vám ide o hubu. Tak to predsa máme radi, nie?

Týmto úskokom však ani náhodou nechcem opomenúť niektoré veľmi svetlé príbehové momenty – a aj keď ide o MMO, hra ich predsa len niekolkom má.

Ani sa nemusíte veľmi zahryznúť do hlavného príbehu, aby ste si užili kreativitu autorov; vyšetrovanie napohl'ad obvyčajnej vraždy s prekvapivým „twistom“ na konci bolo príjemne osviežujúce, rovnako ako pomáhajúce istej čarodějnici, ktorej talentovaný brat si namiesto prestížneho miesta vybral kariéru v cirkuse.

TESO možno Summersetom nespokojí o niekolkom priečok vyššie, ale posledné DLC mu určite neznižuje hodnotenia. Otázne je, či takáto šedá zóna priemeru autorom stačí;

pretože ak nie, išli na to v tomto prípade dosť zle. Okrem nových misií, protivníkov, decentne veľkej lokácie a predmetov (teda okrem vecí, s ktorými sa jednoducho ráta) Summerset neprináša nič zásadné, nič strhujúce, nič, čo by

ma vytrhlo z rutiny. Keďže som sa ku TESO vracal po veľmi, veľmi dlhej dobe, vytvoril som si radšej novú postavu. Krátky tutorial zasadený do prostredia DLC bol primitívny, ale splnil účel. Každopádne si ZeniMax zaslúži pochvalu za to, že skutočne každý hráč, bez ohľadu na množstvo skúseností či úroveň postavy, si môže rozšírenie vychutnať dosýta.

TESO je v tomto celkovo macher: tam, kde iné MMO doplácajú na zložité HUD a prekombinované schopnosti postáv, TESO ponúka vyváženosť všetkého. Hru si dokáže užiť aj príležitostný hráč alebo človek ako ja, čo sa k Prastarým zvitkom Online vracia v priemere tak raz za rok.

Summerset hráčov poteší prílevom nového obsahu, od úloh až po dungeony, novým prostredím, množstvom kozmetických predmetov (aspoň v digitálnej zberateľskej verzii), možnosťou konečne si vytvárať vlastné začarované šperky a pribudla aj bonusová vetvička v strome schopností, ktorá patrí tajomného čarodějníckemu rádu Psijicov.

S ničím, čo som v Summersete našiel, som v zásade nemal problém, no je pravdou, že nič z vecí vystavených na obdiv ma bohvieako nezaujalo. Škoda, že autori neboli pri Summersete odvážnejší a opäť nepridali nové povolanie (classu, ak chcete), ideálne niečo s magickou tematikou, čo by do DLC orientovanom na najsilnejších čarodějníkov na svete perfektne zapadalo.

A ak je niečo, čo TESO zúfalo potrebuje, sú to práve nové herné povolania – aj keď samotný Warden predtým veľa vody nenamútil. Ale niečo je stále lepšie ako nič, nie?

Verdikt

Summerset neprináša nič prelomové a nie je dôvodom, aby ste sa ku hre vrátili, regulérnym štamgastom ale za požadovanú čiastku ponúkne adekvátny obsah..

Mário Lorenc



Genesis Irid 300

Je to pol'ské, vyrobené v Číne a stojí 45 eur. A je to fakt kvalitné.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte

Cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

- + temperované sklo bočnice
- + temperované sklo ako predný panel
- + krásne podsvietenie ventilátorov
- + ventilátory sú veľmi tiché
- + prachové filtre sú magnetické a odnímateľné
- + regulácia otáčok ventilátorov
- + na výber tri farebné variácie (pri kúpe) spodný tunel
- + cable manažment

- slot na HDD nie je chladený

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 6,3 kg
Rozmery: š x v h 212 x 466 x 467 mm
Materiál: SPCC ocel, ABS plast
Sloty pre disky: 2 x 2,5" SSD, 3 x 3,5" HDD
I/O PANEL: 1 x USB 3.0, 2 x HD Audio Jack, 2 x USB 2.0, Fan Control
Max. výška CPU chladiča: 163 mm
Max. dĺžka VGA: 415 mm
Cable management: 18mm hlboký priestor za základnou doskou
Extra funkcie: ovládanie otáčok ventilátorov, komora na zdroj, temperované tónované sklo

HODNOTENIE:



Nie som predpojatý, ale viem ako rozmýšľajú našiinci o pol'ských výrobkoch. Iste, musíme si však uvedomiť, že za lacný peniaz treba očakávať aj primeranú kvalitu. Poliáci vedieť vyrábať kvalitné veci, ale tiež aj vyprodukovať lacnoty, ktoré vyzerajú, takpovediac, echtovne a draho. Irid 300 som najprv videl na obrázkoch a keď som zistil, že takáto krásna PC skrinka stojí len 45 eur, zub pochybností začal nenápadne, ale isto hlodať v mojej duši: „Toto teda bude haraburda...“ Pokojne však čítajte ďalej, pretože v tomto prípade sa udial malý zázrak a priam za smiešny peniaz dostanete perfektný výrobok.

Sklo je IN

Len si tak sedím, pozerám na svoju skriňu Corsair za bezmála

200 eur a nerozumiem tomu, prečo je jej priezor z akrylátu. Nuž, vtedy som o Genesis nič nevedel, avšak do budúcnosti s touto značkou asi budem počítať. Totiž PC skrinka,

ktorú som vybalil, je jedným slovom chrumkavá. Teda, to čaro netkvie v žiadnom šialenom dizajne, ale práve v použití skla – temperovaného a tónovaného.





Celý bočný panel tvorí sklo, nie priezor, ale kompletne celú plochu. Rovnako efektne je vybavený aj predný panel a na pohľad vyzerá skrinka fakt exkluzívne.

Výrobca zašiel ešte ďalej a do Lirid 300 vložil štyri vstavané (mimoriadne tiché) ventilátory, každý s 33 LED diódami, ktoré vo mne po zapnutí a pri pohľade na case vzbudili pocit zájmu ale aj obdivu, pochopiteľne.

Čo je dnu a čo je vonku

Výrobok som najprv podrobil pedantskej prehliadke zvonku. Telo je



z ocele, hliníku nájdeme u tých drahších skriniek. Navrchu sa nachádza prachový filter a jeden slúži na nasávanie vzduchu na spodnej strane. Oba sú magnetické a slúžia skôr na hrubší prach.

Na dokonalú ochranu pred prachom sa aj tak dokupujú špeciálne navrhnuté siete, ktoré však logicky zhoršujú airflow v skrini. Je to teda len na vás.

Bočný sklenený panel sa dá pohodlne zmontovať bez akýchkoľvek nástrojov vďaka štyrom skrutkám s vrúbkami po obvode. Predný panel je na vrchu vybavený jedným USB 3.0 a dvoma USB 2.0 portami. Okrem toho tam nájdete aj výstup pre slúchadlá a mikrofón, reset a power tlačidlo. Všetky konektory, tlačidlá a LED ukazovatele (HDD, Power) sú ochránené lesklým kovovým rámom. To poteší.

Zadný panel držia na mieste dve skrutky a po jeho odobratí sa ukáže, čo skrýva spodný tunel s nápisom Lirid 300. Tak predovšetkým je tam oddelený priestor na zdroj so spomínaným nasávacím filtrom. Vzduch je nasávaný zospodu cez filter a vyfukovaný skrz zdroj dozadu von.

Tu má oddelený priestor veľký zmysel, pretože akumulované teplo zo zdroja zbytočne neprehrieva zvyšok skrine. Vo veľšom oddelení tunela sú sloty pre 2 x 2,5" SSD alebo 3 x 3,5" HDD disky, čo je síce pekné, no v prípade platňových diskov by som sa asi trochu obával o ich chladenie. Zvyšná časť tunela



môže byť využitá rôzne, napríklad na umiestnenie vodnej pumpy.

Áno, táto skrinka je uspokojená na vodné chladenie, čo by som ja osobne, aj napriek počítačovým nákladom, z duše preferoval.

O prúdenie vzduchu sa stará štvorica krásne podsvietených ventilátorov (dodávané vo farebných kombináciách červená, zelená, modrá), poteší aj možnosť domontovať 3 x 120 mm vetráky pod vrchný kryt. Skrinka má praktickú „fíču" v podobe regulátora otáčok ventilátorov, ktorý je umiestnený prakticky, na boku skrinky.

Veľ a muziky...

Veľ a. Skutočne, som v pozitívnom šoku. Komu rozmerovo stačí midi skriňa a chce mať na stole krásnu skrinku, môže pokojne siahnuť po tejto.

Vojde sa do nej matičná doska ATX, micro-ATX aj mini-ITX, bez problémov zvládne až 415 mm dlhú grafickú kartu a CPU cooler až do výšky 163 mm tiež nebude žiaden problém. Cable manažment? Nech sa páči, 18 mm priestor za doskou je viac než dostačujúci. Úprimne, pre mňa je záhadou, ako môže byť koncová cena v Európe za takúto skriňu len okolo 45 eur. Za mňa prst nahor.

Roland Dvorský

Modecom Volcano MC-GMX4 Plus

Dobrá myš nemusí byť drahá

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + príjemný dizajn
- + pohodlné používanie
- + nastaviteľný jas podsvietenia
- + náhradné nožičky v balení
- + rýchla odozva myši
- + veľmi priaznivá cena
- kratšie telo myši
- myš je určená len pravákom

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: PMW3330

DPI: 1000 – 7200

Frekvencia snímokovania:

do 1000 Hz

Rozmery: 126 ×

74 × 42 mm

Váha: 150 g



Nie je ľahké nájsť myš, ktorá spĺňa požiadavky z hľadiska výkonu, odozvy, nastaviteľnosti a ešte je aj relatívne pekná. Ak takú nájdete, máte naozaj šťastie. Existuje ale taká myš, ktorá spĺňa všetky požiadavky a navyše vás finančne nezruinuje alebo sú všetky lacnejšie veci skrátka nekvalitné? Ak chcete vedieť, prečo sa v recenzii myši vôbec zamýšľame nad týmito filozofickými otázkami, nech sa páči, čítajte ďalej.

Dizajn

Volcano GMX4 Plus nie je ambidextrózna myš, teda je určená len pre pravákov. Vďaka tomu disponuje niektorými prvkami, ktoré z hľadiska dizajnu a pohodlnosti myši oceňujeme – napríklad bočnú plochu na ľavej strane pre podporu

palca, dlhšie hlavné tlačidlá upravené podľa rozloženia ruky a podobne. Napriek spojeniu viacerých materiálov pôsobí jej dizajn celistvo a pomerne nenápadne – s jedinou výnimkou „praskliny“ v strede myši, cez ktorú presvitá svetlo.

Kedyže výrobcovia pri hráčskych myškách väčšinou používajú len podsvietenie po bokoch alebo v logu výrobcu, je príjemné sem-tam naraziť na myš, ktorá vyzerá inak. Spomínaná prasklina zároveň neprekáča pri úchope a ani ruka sa o ňu nijako nezachytáva, čo hodnotíme ako jej výhodu. Programovateľné tlačidlá sa nachádzajú na bokoch myši tesne pod jej hranou v dosahu palca a sú také nenápadné, že sme ich zaregistrovali až po niekoľkých hodinách používania myši.

Pohodlnosť a prispôbitelnosť

Telo myši Volcano GMX4 Plus je pomerne krátke a hoci sa zdá, že má vyšší profil, jej spodná časť mohla byť ešte o niekoľko milimetrov predĺžená, čo by nám viac vyhovovalo – ide však o osobné preferencie. Ostatné aspekty sú ale z hľadiska pohodlnosti v poriadku. Obe strany myši majú pogumované boky, pohyby kolieska sú plynulé, povrch tlačidiel sa nešmýka a ani na ňom neostávajú odtlačky. V nastavení softvéru si môžete nastaviť makrá, programovateľné tlačidlá, profily a hladiny dpi, ktorým priradíte určitú farbu. Medzi hladinami potom počas hry a práce prepínate dvoma tlačidlami pod kolieskom. Reakčný čas je výborný a režim sa prepne takmer

HODNOTENIE:



okamžite. Okrem farby (mimochodom, na výber máte z 16,7 milióna z RGB škály) nastavíte aj rôzne stmievacie, dýchacie a pulzujúce efekty, pričom nastavitel'ná je nielen farba a dĺžka efektov, ale aj intenzita, čo vidíme ako malé plus. Dobrou správou je aj to, že sa v balení nachádzajú náhradné podbehy pre prípad, že tie pôvodné opotrebojete.

Výkon

Teraz sa pozrime na technické parametre. Vo Volcano GMX4 Plus sa nachádza senzor PMW3330, ktorý umožňuje rozlíšenie v rozsahu 1000 – 7200 dpi a zrýchlenie 3G. Čo to znamená v praxi? Že si po nastavení myši naozaj užijete hru tak, ako vy chcete. Myš má stabilný výkon, prepínanie medzi profilmi s rôznym rozlíšením prebieha plynulo a odozva je rýchla.

Dovoľme si praktickú odbočku. Keď testujeme príslušenstvo kvôli recenzii, zisťovanie ceny je až posledným krokom, teda cena je na začiatku testovania neznáma. Cenu najprv pri zostavovaní recenzie odhadneme a až potom ju zisťujeme.

Už len na základe sprostredkovanej informácie, že myš disponuje senzorom PMW3330, by sme čakali vyššiu predajnú cenu tohto produktu. Prečo to spomíname v otázke výkonu? Senzory s takýmto výkonom a rozlíšením sa totiž dajú nájsť najmä v myšiach s vyššou cenou alebo v produktoch od vychýrených



výrobcov, takže cena tohto kúsku je pre nás príjemným prekvapením.

Hodnotenie

Keď si to zhrnieme, myši Volcano GMX4 Plus nemáme čo vytknúť. Jej dizajn je oku lahodiaci, podsvietenie nastavitel'né a nevtieravé, navyše logicky prepojené s nastavitel'nými profilmi. Rozlíšenie senzora je možné zmeniť počas hry v priebehu niekoľkých

milisekúnd a vo všeobecnosti sú myš a jej odozvy veľmi rýchle. Myš sa vďaka komfortným prvkom príjemne používa a ohradit' sa dá len proti tomu, že je určená výlučne pravákovi. Prekvapivo nízkej cene, vzhľadom na spomínané charakteristiky, síce celkom nerozumieme, ale tiež sa radí medzi výhody tejto myši. Rozhodne ju odporúčame!

Zuzana Panáková



MSI X299 GAMING M7 ACK

Na dosah vrcholu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI

Cena: 340€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilný výkon
- + dva kryté/
chladené M.2
porty a U.2 port
- + podpora 3-Way
SLI a Crossfire
- + skvelý Click
BIOS 5
- + dobre
implementované
RGB podsvietenie

- dlhší čas na
POST systému
- nedotiahnutý
Game Boost
systém auto OC
- stále vyššie
teploty VRM

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 2066
Čipset: Intel X299
Formát dosky: ATX
Základné funkcie:
 Integrovaná sieťová
 karta, Integrovaná
 zvuková karta, PCI
 Express 3.0, Jednoduché
 pretaktovanie, Serial
 ATA III, UEFI BIOS,
 USB 3.0, Podpora
 Intel Optane, Wi-Fi
Externé konektory:
 Jack, Optical out, PS/2,
 USB 2.0, USB 3.0 (3.1
 gen1), USB 3.1 (3.1
 gen2), USB-C, RJ-45
 (LAN), Wifi konektor
PCI Express: x16
 - 4x, x1 - 2x
Operačná pamäť:
 8x DIMM DDR4
Režim zapojenia:
 Quad-channel
**Maximálna frekvencia
 (OC):** 4 266 MHz
Typ zvukovej karty:
 Realtek ALC1220
**Počet kanálov
 zvukovej karty:** 7.1

HODNOTENIE:

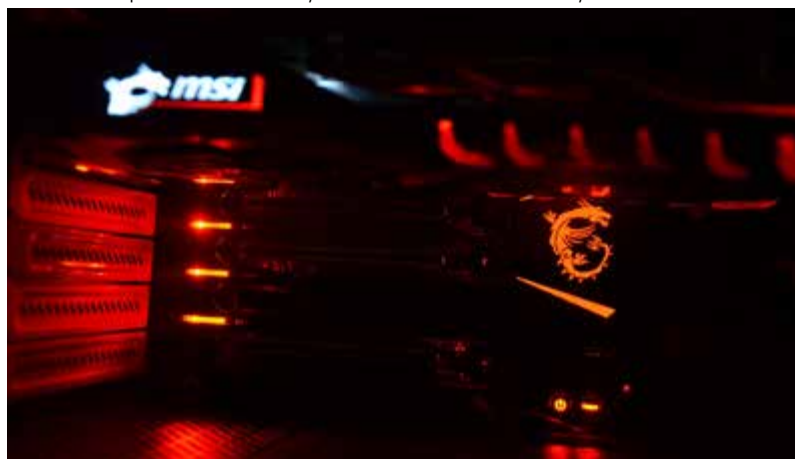


Kol'ko jadrový procesor je najlepší pre prácu, hlavne tú profesionálnejšiu? Nad jednojadrovými procesormi sa dá už len pousmiať, hoci boli dostupné ešte v roku 2013. Dvojjadrové procesory sú stále na trhu a pre lacné kancelárske počítače budú ešte dlho zaujímavou voľbou. Štvorjadro? To už znie lepšie, takmer hráčsky. Osemjadrové procesory? Blížime sa do vŕd profesionálov a nadšencov. Dvanásť jadier? Čo tak štrnásť alebo dokonca osemnásť?! Monštruózne kúsky, o ktorých výkone by sa veľa ľudí om pár rokov dozadu ani nesnívalo, stále viac prenikajú do ponuky pre „bežných“ ľudí. No postarať sa o procesor s počtom jadier presahujúcim dvojciferné čísla nie je také jednoduché a kvalitný základ bude zárukou vytiaženia celého jeho potenciálu. Pre tých, ktorým ani úplný extrém nestačí,

je tu platforma X299 pre Intel procesory a s ňou matičná doska MSI X299 Gaming M7 ACK, na ktorú sme sa v redakcii poriadne pozreli.

Platforma X299 sa radí medzi Intelom často a s obľubou spomínaný segment HEDT (High End Desktop) zariadení, ktorý sa

takto začal označovať ešte niekedy v roku 2008 s príchodom čipsetu X58 a prvou generáciou Intel Core i7 procesorov. Procesory z tejto ponuky balansujú na hrane noža, a to medzi segmentom zameraným na hráčov a bežných používateľov na jednej strane a profesionálnymi kúskami určenými na firemné





využitie v serveroch na druhej strane. Je faktom, že spojenie veľkého počtu jadier, odomknutej možnosti taktovať a navyše pridanej profesionálnej funkcionality robia z týchto modelov zaujímavú voľbu pre profesionálov, ktorí by ešte nevyužili plnohodnotný server, no bežné kusky im už nestačia, a takisto herných nadšencov, ktorí popri hraní využívajú svoj počítač aj na prácu s videom, streamovanie či iné, na procesor náročné úkony. Ako som už ale spomenul, bez toho správneho základu nie je ani 2000-eurový procesor (čítate dobre, model s menom Intel Core i9-7980XE, ktorý sme mali s touto doskou zapožičaný, naozaj stojí takmer 2000 eur) nič viac ako kúsok drahého kremíku.

MSI vo svojej ponuke matičných dosiek ponúka až 11 rôznych modelov, od „najlacnejších“ kusov určených pre začínajúcich profesionálov s cenou okolo 200 eur cez Tomahawk a Pro Carbon modely za 220 - 300 eur až po úplnú špičku, kde sa radí aj Gaming M7 ACK so svojou cenovkou cca 340 eur (a to stále nie je tým najdrahším kusom). Ako rád (a často) zvyknem hovoriť, zložiť počítač je otázka rovnováhy či už medzi cenou komponentov, ich výkonom alebo určením. Preto sa netreba hneď na základe cenovky chytať za hlavu a pod'me sa radšej pozrieť na samotnú dosku.

Obal a jeho obsah

Doska X299 Gaming M7 ACK patrí podľa MSI rozvrhnutia do Enthusiast, teda nadšeneckej kategórie a preto je jej obal ladený v kombinácii čiernej

a červenej. Už na samotnej krabici je požehnané množstvo informácií o vlastnostiach a schopnostiach dosky od zabudovaného softvéru GameBoost cez RGB podsvietenie kompatibilné s Mystic Light až po podporu 3-Way SLI a Crossfire. To najdôležitejšie sa ale už tradične ukrýva vnútri. Samotná doska poteší moderným, takmer agresívnym dizajnom a kombináciou farieb šedá, strieborná a čierna. Vďaka tomu (a vďaka programovateľnému RGB podsvieteniu) sa hodí do takmer akéhokoľvek počítača a nebude sa biť s inými komponentami. Pod doskou sa nachádza požehnané množstvo príslušenstva – celkom hrubá brožúrka s používateľskou príručkou, návod na inštaláciu procesora a veľmi šikovný pamflet pre správnu inštaláciu vyrovnávacích pamätí. Ďalej sú v balení 4 SATA káble, kryt zadného panelu, nálepka

s logom MSI, dištančné podložky s názvom MSI 3D X-Mounting, vďaka ktorým je možné na dosku nainštalovať špeciálne doplnky, ktoré sa dajú vytlačiť na 3D tlačiarňu, a ako čerešnička na torte dve WiFi antény s káblom na pripojenie k doske. Vlastne aj vďaka týmto anténam dostala doska svoje meno ACK, nakoľko disponuje 802.11ac (AC) WiFi a Killer (K) NICkou (ovládačom sieťového rozhrania) - z toho teda AC + K = ACK.

Prvé dojmy a spracovanie

M7 ACK disponuje naozaj robustným telom, ako pri manipulácii mimo obalu, tak ani pri inštalácii a používaní som nezaznamenal takmer žiadne prehýbanie. Za zmienku tiež stojí pekný kryt zadných konektorov a šikovné spojenie chladiča chipsetu spojeného s krytom/chladením dvoch pozícií na M.2 disky. Čo nevzbudzuje až takú veľkú dôveru, to je chladič VRM menší ako by som pri X299 platforme čakal. Najmä kvôli naozaj známym problémom výkonných a pretaktovaných procesorov požadujúcich veľký prísun elektriny, ktorý pri množstve dosiek znamenal





prehrievanie VRM a následnú stratu výkonu. Kto sa už ale pre túto platformu rozhodne, bude určite o jej problémoch vedieť a 90% potenciálnych problémov sa dá vyriešiť nasmerovaním aktívneho chladenia práve na túto časť dosky, ako som to počas testovania urobil aj ja.

Bližší pohľad na rozvrhnutie dosky

V MSI na túto dosku napratali naozaj dosť konektorov a vybavenia, takže vyrátať všetko zaberie mierne dlhšie ako pri bežných kúskoch. Samozrejmosťou je socket na procesor napájaný 10-fázovým VRM riešením so súčasťami značky Infineon a 8 DIMM slotov pre RAM (Quad channel až 4133 MHz, Dual Channel až 4500 MHz OC). Ďalej sú na doske štyri plnohodnotné PCIe porty určené primárne pre grafické karty na pozíciách 1, 3, 4, 6 priamo prepojené s procesorom a dva PCIe 3.0 x1 porty prepojené cez chipset. Po stránke USB portov ponúka M7 ACK 4 x USB 3.0, 3 x USB 2.0 a dva USB 3.1 (Typ A a Typ C) na zadnej strane a 2 x USB 3.0, USB 3.1 a dvojicu USB 2.0 konektorov interne. Pre správne fungujúcu internetovú konektivitu sa v MSI rozhodli pre riešenie od Killer Networking. O prenos dát po kábli sa stará Killer E2500 NIC a bezdrôtové fungovanie obslúži Killer Wireless-AC 1535. Ďalej je, samozrejme, nutné pripojiť dátové úložiská, čo je možné vďaka ôsmim SATA portom (podporujúcim RAID 0/1/5/10), dvom M.2 slotom (MSI síce na stránke uvádza 3 M.2 sloty, no jeden je

priamo z výroby obsadený WiFi riešením) a ako bonus aj U.2 port. Kryt a chladenie M.2 slotov, ktoré v MSI nazvali Shield Frozr, som už síce v rýchlosti spomenul, no musím dizajnérom v MSI naozaj vyseknúť poklonu, keďže vyklápatel'ný systém chladenia je nielen funkčný, ale šikovne ukryje aj menej dizajnové M.2 disky, ktoré inak dokážu pokaziť celý dojem z dosky. Na doske sa tiež nachádza viacero zón RGB podsvietenia, ktoré sa dajú ovládať cez aplikáciu Mystic Light a synchronizovať s ďalšími komponentami nielen od MSI. Zaujímavé riešenie je audio, keďže o zadný a predný výstup sa starajú separátne Realtek ALC1220 kodeky v spolupráci so softvérom Audio Boost 4 Pro. Samotná X299 platforma pokračuje v dlhodobo kritizovanej tradícii spoločnosti Intel ukrývať tú najlepšiu funkcionálnu za tie najdrahšie procesory, takže až so spomínaným procesorom i9-7980XE je dostupných plných 44 PCIe liniek, zatiaľ čo s nižšími radami procesorov je k dispozícii len 28, respektíve 16 PCIe liniek. Pri testovaní s jednou grafickou kartou to síce funkčnosť nijako neovplyvní, no pri viacerých to už môže mať dosah na rýchlosť a výkon.

UEFI BIOS a softvér

Každý, kto v posledných rokoch používal matičné dosky od MSI, sa bude v UEFI BIOSe s menom Click Bios 5 cítiť ako doma. Po prvom spustení pristane používateľ v EZ Mode rozhraní, ktoré ponúka tie najzákladnejšie možnosti, čo sa týka zobrazenia informácií

a nastavenia úplného minima spolu s Game Boost a XMP nastaveniami. No skúsenejších nadšencov, samozrejme, čaká prehľadný Advanced mód, ktorý pozostáva zo šiestich základných skupín:

1. **Settings** - Miesto na nastavenie drvice väčšiny základných aj menej používaných možností a funkcií.
2. **OC** - Tu sa sústreďujú všetky možnosti pre milovníkov taktovania a posúvania hraníc svojho hardvéru.
3. **M-Flash** - Jednoduché možnosti pre preinštalovanie alebo nainštalovanie nových verzií BIOSu.
4. **OC Profile** - Tu sa dajú ukladať a načítavať uložené nastavenia BIOSu a systému.
5. **Hardware Monitor** - Monitorovanie celého systému a možnosti prispôbenia ventilátorov.
6. **Board Explorer** - Sekcia, kde sú zobrazené všetky komponenty pripojené na matičnú dosku.

Piatej edícii Click Biosu naozaj nie je čo vytknúť, menu sú prehľadné aj pri tých najvýkonnejších procesoroch, ktoré disponujú pridanou funkcionálnou a šikovné vylepšenia využijú nielen tí najostrieľanejší používatelia. Okrem šikovného BIOSu dodáva k tejto doske MSI aj CD s ovládačmi a softvérom. Možnosť nainštalovať ovládače z DVD už pomaly odumiera, predsa len, stále viac skriniek ani nedisponuje šachtou na DVD mechaniku, no jednoduchá inštalácia všetkého potrebného (až na pridané programy ako antivírus zadarmo) je vždy vítaná. Po stránke softvéru treba

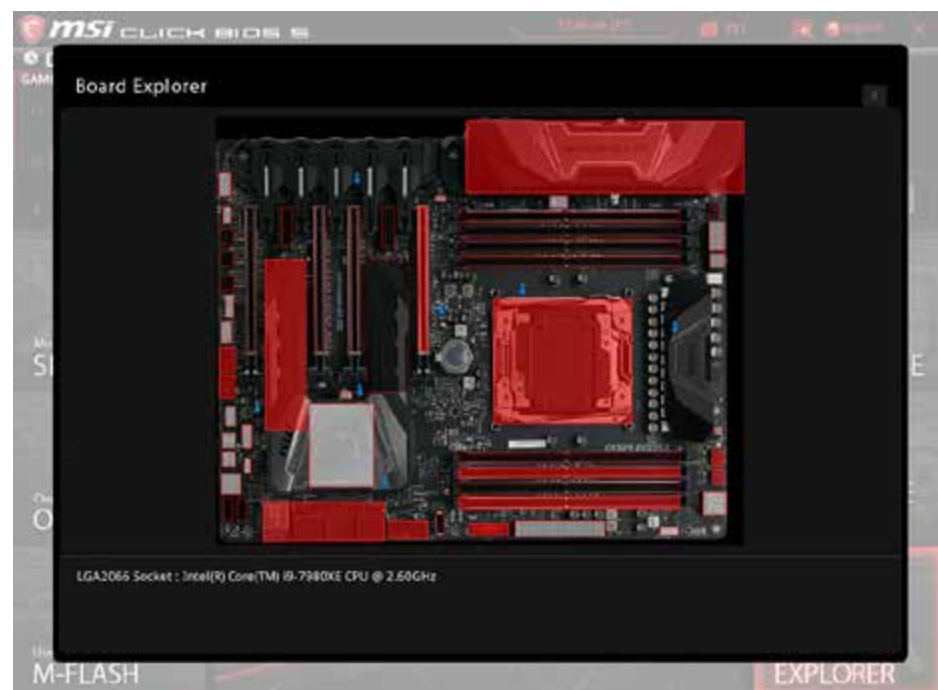


spomenúť MSI Live Update 6, ktorý sa postará o to, aby boli všetky MSI programy vždy aktualizované, Mystic Light na ovládanie podsvietenia, Command Center na jednoduchý manažment a Killer Control Center, kde sa dajú monitorovať a nastaviť všetky veci ohľadom káblového aj bezdrôtového pripojenia k internetu.

Taktovanie

Po inštalácii dosky do skrinky Fractal Design Define R6 sa k nej pridali 18-jadrový procesor Intel Core i9-7980XE, grafická karta MSI GeForce GTX 1070 Ti GAMING, 32GB DDR4 pamäť Adata Spectrix D40 3200MHz, 512 GB M.2 SSD Adata Gammax S10 a AIO vodné chladenie Cooler Master MasterLiquid 240. Samozrejme, v reálnom svete by k tejto kombinácii procesoru a matičnej dosky najlepšie pasovala o dosť väčšia kapacita RAM a ešte silnejšia grafická karta, no na ukázanie schopností to bohato postačí. V tejto zostave si prešiel systém základnými testami a používaním a následne som sa pozrel aj na možnosti taktovania.

Základný takt 2.6 GHz, ani Turbo Boost schopný vyšvihnúť procesor až na 3.9 GHz na všetkých jadrách a 4.2–4.4 GHz na najvýkonnejšom jadre nerobili doske žiadne problémy. MSI ponúka jednoduchšie taktovanie s pomocou funkcie GameBoost, kde si môže používateľ zvoliť úroveň a doska sa o taktovanie postará sama, no implementovanie tejto funkcionality nie je najlepšie a doska pri vyšších taktach radšej ako optimalizáciu volí veľké napätie. Kvôli



tomu sa pri stálom pretaktovaní na všetkých jadrách na 3.9 GHz usiluje dodávať procesoru 1.25V, vďaka čomu začal procesor odporúčať manuálne taktovanie. S riešením chladenia, ktoré máme v redakcii k dispozícii, som sa nakoniec zastavil na takte 4,5 GHz na najsilnejšom jadre pri 1.205V, kde si procesor držal stabilných 83°C a VRM chladič sa zastavil v okolí 75°C. Pri vodnom chladení na miernu a aktívnom chladení (možno ešte s delidovaným procesorom) by určite išli takty aj vyššie, no takmer 500W, ktoré si procesor pýtal, ma odradilo od pokúšania

šťasteny. Doska v každom prípade aj pod záťažou obstála a kto je ochotný zaplatiť 1000–2000 eur za procesor, sa určite nenechá limitovať riešením chladenia.

Zhrnutie

Existuje príslovie, že na vrchole býva osamelosť. Vrchol Intel procesorov pre normálnych používateľov, ktorý predstavuje platforma X299, ale taký osamelý nie je. Matičné dosky pre procesory Skylake-X a Kaby Lake-X ponúka rada spoločností v rôznych cenových kategóriách a v rozmedzí 300 až 350 eur čelí MSI X299 Gaming M7 ACK tvrdej konkurencii. Vďaka viacerým šikovným riešeniam, obstojnému výkonu a bohatej funkcionalite sa ale v tejto ponuke nestráca a je preto dobrou voľbou pre všetkých nadšencov alebo profesionálov s hlbokými vreckami.

Daniel Paulini



Modecom Volcano Blade Ultra Thin

Ultraštíhla a ultral'ahká mechanická klávesnica

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 72€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktná konštrukcia
- + pevné vyhotovenie kov/plast
- + kvalitné mechanické spínače
- + nízky profil klávesov
- + pre niekoho podsvetovacie efekty
- + vymeniteľný kábel
- + možnosť vol'by spínačov
- absencia numerickej časti
- bez slovenských popisov

ŠPECIFIKÁCIE:

- mechanická klávesnica
- 87 klávesov
- US layout
- spínače Kailh red/blue/brown
- anti-ghosting
- Windows-lock len cez softvér
- podsvietenie červené s nastaviteľnou intenzitou
- vymeniteľný kábel 150 cm
- rozmery:**
354 x 127,5 x 22,5 mm
- hmotnosť:** 520 g

HODNOTENIE:



Od spoločnosti Modecom sme vám nedávno predstavili zaujímavú hernú klávesnicu Volcano Hammer. Dnes sme sa pozreli na celkom iný kúsok. Volcano Blade Ultra Thin nemieri primárne na hráčov, no určite ich tiež osloví, pretože im má čo ponúknuť.

Konštrukcia a dizajn

Dizajn je to, čo každého na tomto modeli upúta ako prvé. Klávesnica je totiž zjavne vyrobená s dôrazom na minimálny priestor, ktorý si pre seba na stole potrebuje odkrojiť. Klávesy pokrývajú jej plochu od okraja po okraj a numerická časť sa s nami v tomto prípade rozlúčila. Pokiaľ často zadávate číselné údaje, asi nebudete nadšení z jej neprítomnosti.

Spodná časť je plastová a zrejme aj vďaka tomu je

jej hmotnosť na úplnom minime. L'ahšia by snád' už ani nemohla byť. Vrchná platňa, v ktorej sú usadené klávesy, je však kovová a konštrukcia si vďaka nej zachováva osobitú pevnosť. Kov má na svedomí tiež potenciál dlhšej životnosti a vyššej odolnosti. Komu

z nás ešte nikdy nič nespadlo priamo na klávesnicu, však?

Vysúvacie nožičky a protišmykové prvky fungujú dokonale. Klávesnica sedí na stole veľmi stabilne, čo si pri jej hmotnosti v kategórii „mušia váha“ veľmi ceníme.





Neodpustiteľné by bolo, keby sme nespomenuli elegantný vybrúsený pás pozdĺž okraja kovovej časti. Do jednoduchého dizajnu aj takýto nenápadný prvok vnesie kus elegancie a klávesnici poskytuje akýsi jemný nádych noblesy.

Spínače

Klávesy majú príjemne nízky zdvih a na pomery mechanických klávesníc sa ich spínače Kailh nezaradujú k tým najhlučnejším. Ich presnosť je pohodlná a sú nízko profilové, takže sa prostredníctvom nich naozaj dobre píšú aj dlhšie texty. Volcano Blade však neponúka iba jeden typ spínačov, ale rovno tri, takže si môžete vybrať submodel, ktorý vám bude najviac vyhovovať. V skratke môžeme povedať, že spínače Kailh sú veľmi podobné tým konkurenčným od Cherry. Červené sú lineárne, modré vynikajú presnosťou, ale aj hlučnosťou a hnedé sú akýmsi kompromisom. Všetky tri varianty pritom ponúkajú životnosť 50 miliónov stlačení. Takže pre priemerného hráča to je asi na týždeň životnosti. Samozrejme, že žartujeme! V skutočnosti je to výdrž na roky práce aj pre autora článkov.

Funkcie a skúsenosti z testovania

Pri kvalitnej klávesnici sa akosi automaticky očakáva, že bude podsvietená. Volcano Blade tento

predpoklad spĺňa a ponúka čosi navyše. To, že je podsvietená jednofarebne – na červeno, nepovažujeme za nevýhodu. RGB totiž nemá v oblasti pomerne veľká časť používateľov.

Prekvapenie sa však skrýva v oblasti podsvetovacích efektov. Napriek jednofarebnosti ich tu je neúrekom. Môžete si nechať zvýrazniť len určité klávesové kombinácie (čo hráč isto využije), no sú tu aj menej praktické možnosti, ako rôzne svetelné vlnky, viaceré stupne intenzity a podobne. V praxi je to asi na nič, ale keby ste si klávesnicu so sebou vzali na nejaký turnaj, pár pohľadov určite priťahnete.

Oceňujeme kábel, ktorý je vymeniteľný a pripája sa ku klávesnici pomocou konektora micro USB. Krátko nie je, no opletenie by mu pomohlo zabrániť zamotávaniu aj eventuálnemu poškodeniu.

Čo by vám mohlo pri tejto klávesnici chýbať? Možno slovenský popis klávesov a už spomínaná numerická časť. Ani jedno z toho však nepotrebuje každý používateľ.

Cena sa nám zdá trochu vysoká, no na druhej strane nie je ľahké nájsť pre Volcano Blade schopnú konkurenciu. Hráčov poteší, že napriek tomu, že nejde o prísne herný model, nechýba mu anti-ghosting na detekciu viacerých súčasne stlačených klávesov. Blokovanie klávesu

Windows sme akosi neobjavili, keďže je to možné len pomocou softvéru.

Softvér

Zo stránky výrobcu si totiž môžete stiahnuť softvér, v ktorom si možno meniť nastavenia podsvetovacích efektov o čosi šikovnejšie ako priamo na klávesnici. Tam je to z piktogramov trochu menej zrozumiteľné.

Zaujímavé je, že tu nájdete aj nastavenie rýchlosti odozvy spínačov. Prednastavená je na 8 ms, ale budete môcť zájsť až na 2 ms, čo asi ocení každý. Lebo, ako sa vraví: „Čím menej milisekúnd, tým viac Adida...“. Počkať, tak to nebolo. Každopádne, nechýba ani možnosť vytvárať si konfiguračné profily, makrá a môžete si tiež aktivovať herný režim. Volcano Blade teda nie je výhradne pre hráča, ale určite mu poskytuje všetko potrebné.

Verdikt

Pri testovaní sa nám páčilo, že klávesnica je nesmierne ľahká a možno ju bez problémov premiestniť aj jednou rukou. Pritom, keď ju už položíte na miesto, drží sa tam ako kliešť a tak by to malo byť. Dizajn je prudko štýlový, napriek tomu, že je jednoduchý.

Efekty s podsvietením nás nijako zvlášť neoslovili, no pokiaľ vás to baví, toľko efektov aj bez RGB nenájdete asi nikde inde. Nízky profil klávesov, ktoré nie sú v hrdom variante príliš hlučné, zabezpečuje komfort používania a oddeliteľný kábel poteší pri prenášaní. Modcom Blade Ultra Thin od nás dostáva jednoznačne palec hore.

Peter Vnuk

CyberPower PR750ELCD

Ochrana v podaní čistej sínusovej vlny

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower
Dostupná cena: 240€

PLUSY A MÍNUSY:

- + čistá sínusová vlna
- + schopný softvér
- + kvalitné komponenty
- + jednoducho vymeniteľné batérie
- + odnímateľný LCD panel
- vyššia cena
- lakovaný povrch LCD panelu
- iba dva napájacie káble v balení

ŠPECIFIKÁCIE:

Výstupný výkon: 750 VA
Výstupná kapacita: 675 Watt
Architektúra UPS: line-interactive
Počet zás. s ochranou proti výpadkom prúdu: 6 x IEC320 C13 (10A)
Vstupný konektor: IEC320 C14 (10A)
Doba výdrže pri 100% zaťažení: 4 min
Doba výdrže pri 50% zaťažení: 12 min
Automatická regulácia napätia (AVR): Áno
Sínusová vlna pri prevádzke na batérii: Áno
Komunikačné porty: Sériový port, USB
Port pre ochranu dátovej linky: Áno
Zvukové znamenia: Vybitá batéria, Pretaženie

HODNOTENIE:



Pokiaľ patríte do skupiny ľudí, ktorí osobne poznajú význam skratky UPS (a nemám teraz na mysli americkú kuriérsku službu) a jedno či viac takýchto zariadení používajú, máte odo mňa malý plusový bodík. Ak vám nič nepovie ani slovenský názov UPS zariadení – záložný zdroj s prepäťovou ochranou, potom možno práve vám táto recenzia potenciálne zachráni drahé elektronické vybavenie alebo vás prinúti popremýšľať, či by sa vám náhodou UPS nezišla.

UPS, teda Uninterruptible Power Supply, po slovensky neprerušiteľný zdroj napájania, či záložný zdroj, predstavuje zariadenia, ktoré v sebe okrem iných vychytávok obsahujú batérie. Tie zvládnu dodávať dostatočný prúd do dôležitých zariadení aj niekoľko hodín. Prednedávnom sa v našej redakcii zastavil model BR1200ELCD od spoločnosti CyberPower, ktorého jedinou nevýhodou, respektíve



možným problémom, bola použitá technológia, kvôli ktorej pri použití dodávala UPS-ka na batérii modifikovanú sínusovú vlnu, ktorá si nemusí sadnúť s citlivejšími zariadeniami. Tentoraz som mal možnosť posvietiť si na

model PR750ELCD, ktorý práve tento „nedostatok“ napráva.

Ešte predtým, než sa rozpíšem priamo o tomto produkte, by bolo vhodné povedať si niečo viac o typoch UPS zariadení. Tie sa všeobecne delia do troch hlavných kategórií – off-line, in-line (line-interactive) a on-line. Prvá možnosť predstavuje najlacnejšie kúsky, ktoré ponúkajú len tú najzákladnejšiu ochranu pred prepätím a výpadkom prúdu a kým začnú dodávať elektrinu pri prerušenom príjme, môže ubehnúť aj 25 milisekúnd. Síce sa to nezdá ako dlhá doba, no zariadeniam komplikovanejším než obyčajná lampa tým hrozí reštart. Modely používajúce in-line riešenie sú asi najrozšírenejšie a s cenou nachádzajúcou sa v zlato stredie ponúkajú už aj ochranu pred podpätím a ďalšími nástrahami elektrickej siete. S časom štartu fungovania na batériách okolo



5 ms už zvládajú obslúžiť aj počítače či inú modernejšiu techniku. Do tejto kategórie patrí aj model PR750ELCD. Poslednou, najdrahšou možnosťou určenou hlavne pre citlivé prístroje a naozaj drahé vedecké zariadenia či tie s firemným zameraním, je on-line systém, v ktorom je prijímaný prúd neustále pod dohľadom, je upravovaný do tej najlepšej možnej formy a prepnutie medzi prúdom zo zásuvky a batériami je virtuálne okamžité. Pri UPS zariadeniach sa však často skloňuje aj sínusová vlna a ako som už spomenul na začiatku recenzie, môže byť pri napájaní z batérií modifikovaná, keďže sa zariadenie snaží vytvoriť vlnu v krokoch, s čím ale môžu (hoci nemusia) mať problém zariadenia disponujúce zdrojom s aktívnym PFC (Power Factor Correction = kompenzátor účinníka). Čistá sínusová vlna týmto potenciálnym problémom predchádza, a preto je napriek mierne vyššej cene lepšou voľbou pre majiteľov drahých počítačov či iných komplikovanejších zariadení.

Obal a jeho obsah

Vo všedne vyzerajúcej krabici je v polystyrénových nárazníkoch uložené samotné zariadenie. Okrem UPS-ky sa v balení nachádza aj brožúrka s ďalšími produktmi od tohto výrobcu a rad príslušenstva. Pár manuálov na prvé zapojenie a informácie o produkte, sériový kábel a RJ11 na pripojenie príslušenstva a telefónneho káblu, dva IEC 320-C14 káble a USB A+B kábel na prepojenie s počítačom.

Prvé dojmy a spracovanie

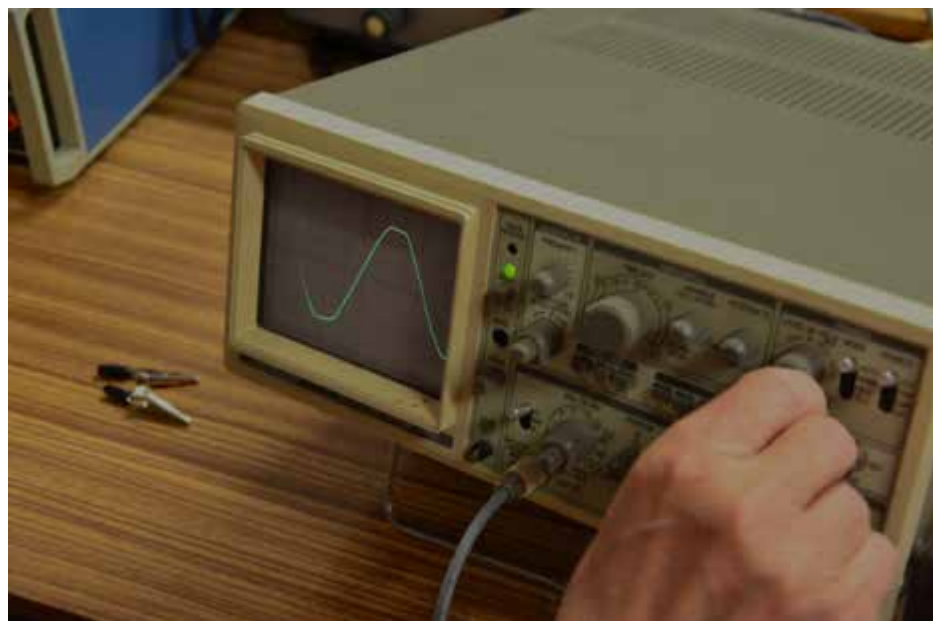
Tento model je určený skôr na profesionálne použitie než pre bežné domácnosti a tomu zodpovedá aj jeho stavba. Výrobca udáva formát ako tower, čo predstavuje podlhovastý kváder s obrazovkou na jeho prednej strane a vstupmi/výstupmi na tej zadnej. Celé zariadenie je prevedené v čiernej farbe s krytom v kovovom vyhotovení. Takmer celý povrch je matný, výnimkou je predný displej, čo mi osobne pripadá ako premárnená príležitosť eliminovať lapač odtlačkov prstov a nečistôt práve na mieste, ktorého sa budú prsty dotýkať najčastejšie. UPS-ka je, samozrejme, vcelku ťažká, predsa len, vnútri sa



ukrývajú batérie a ťažké komponenty ako transformátor a kondenzátory, no to pocitu kvality iba pridáva, na rozdiel od zariadení ako notebooky či smartfóny, u ktorých by bola vysoká váha na ťarchu. Šikovným doplnkom (ktorý uvítajú najmä potenciálni majitelia viacerých kúskov alebo ľudí, ktorí chcú mať informácie o zariadení vždy na oku bez toho, aby bola viditeľná samotná UPS-ka) je možnosť odnímateľného predného panelu s takmer 1,5 m dlhým káblom. Vďaka tomu môže byť UPS ukrytá na ťažšie dostupnom mieste, no všetky dôležité informácie či potenciálne zmeny v nastaveniach môžu byť stále dostupné bez nutnosti manipulovať jej ťažkým telom.

Parametre

Profesionálne určenie sa odrazilo nielen na stavbe a výzore, ale hlavne na možnostiach pripojenia zariadení. Kde bežné UPS-ky ponúkajú normálne zásuvky, do ktorých si môžu zákazníci zapojiť svoje prístroje, tam PR750ELCD prichádza s IEC320 C13/C14 typom konektorov a zásuviek. Meno tohto





konektora sítě nemusí niektorým ľuďom hovoriť vôbec nič, v skutočnosti však ide o štandardizovaný typ káblov a zásuviek, aké používa drvivá väčšina počítačových zdrojov a väčších zariadení. V balení sú dva káble, vďaka ktorým je možné hneď pripojiť zariadenia, no trochu ma prekvapila absencia napájacieho káblu, ktorý by som mohol pripojiť do zásuvky a tým napájať UPS-ku. Vo väčšine firiem i domácností sa minimálne jeden takýto kábel určite povaluje a pokiaľ aj nie, nové stoja pár eur, rovnako ako aj ďalšie káble pre pripojenie viac než dvoch zariadení. Po stránke použitých batérií sa vnútri PR750ELCD ukrývajú dve vymeniteľné 12 V/7 Ah oloveno-kyselinové batérie, ktoré pri správnom používaní vydržia dlhé roky.

Softvér a testovanie

CyberPower si zakladá nielen na výkone a spoľahlivosti svojich zariadení, ale pridáva k nim aj jednoduchosť



používania v podobe svojho softvéru. UPS je totiž možné pripojiť k počítaču a manažovať ho priamo z pohodlia domácnosti. Takisto je možné kontrolovať jeho prevádzku, varovania o problémoch s elektrickou sieťou či vytvárať si prehľadné štatistiky používania, čo sa vo firemnej sfére hodí ešte viac než pri domácom použití. UPS som sa rozhodol testovať podobne ako predošlý model od tejto spoločnosti, čo znamenalo pripojenie počítača, dvoch monitorov, reproduktorov a pár ďalších počítačových periférií. Po manuálnom odstavení od prúdu zvládla UPS-ka napájať zariadenia s celkovým odberom 245 W pekných 23 minút a počítač si ani nevšimol, že sa

deje niečo zlé, samozrejme, až kým sa UPS-ke neminula šťava. Nakoľko ale výrobca udáva, že tento model disponuje čistou sínusovou vlnou, nemohol som tento fakt neoveriť a za pomoci svojich známostí som sa ocitol na pôde Strednej priemyselnej školy elektrotechnickej na Zochovej 9 v Bratislave. Tam bola UPS-ka odskúšaná vďaka staršiemu, no stále nadmieru funkčnému osciloskopu a ako je vidieť aj na videu nižšie, PR750ELCD si stojí za svojím slovom. Elektrina prúdiaca zo zásuvky mala dokonca za normálnych okolností špičky sínusovej vlny urezané a kompletná vlna sa ukázala v celej svojej kráse až po odpojení zo siete a fungovaní na batériách.



Zhrnutie

CyberPower PR750ELCD nemá tú najvyššiu kapacitu, nedisponuje tými najnovšími technológiami ani neoslňuje tráfalým dizajnom. No vo svojom vcelku nenápadnom tele spája takmer všetky vlastnosti a schopnosti, ktoré by malo moderné UPS zariadenie poskytovať. Z ponúkaných konektorov aj funkcionality (ako odnímateľný LCD panel) je cítiť, že ide o model určený primárne firemnému segmentu, no určite by sa nestratil ani v domácnosti náročnejšieho používateľa. Trochu síce zamrzí nutnosť dokupovať káble a aj samotná cena zariadenia sa pohybuje trochu nad priemerom konkurencie, no tieto faktory neuberajú modelu PR750ELCD na schopnostiach.

Daniel Paulini

ZAŽITE V IMAX 3D

MARVEL STUDIOS

ANT-MAN AND THE WASP

V TVOJOM KINE CINEMAX
OD 5. JÚLA V 3D AJ IMAX

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

CINEMAX

Motorola Moto G6 Plus

Poriadna dávka strednej triedy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + vylepšenia v porovnaní s G5 Plus
- + fotoaparát
- + displej
- + Moto skratky
- + softvér
- + čítačka odtlačkov prstov
- + USB typ-C konektor
- šmyklavá zadná strana
- vypuklý fotoaparát

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Deep Indigo
Čipset: Snapdragon 630
Procesor: 8 jadrový Cortex A-53 2,2 GHz
Grafický akceleračtor: Adreno 508
ROM: 64 GB
RAM: 4 GB
Displej: 5,93" IPS 409ppi
Konektivita: Wi-Fi, Bluetooth 5.0, GPS, USB typ C
Fotoaparát: zadný (12MPx f/1.7 a 5MPx f/2.2), predný (5MPx f/2.2)

HODNOTENIE:



Model G6 Plus prináša mnoho vylepšení v porovnaní s G5 Plus z minulej generácie a zároveň si zachováva rovnakú cenu. Menšie čelo a brada, duálny fotoaparát spolu s vynoveným sviežim dizajnom tvoria nové jadro, ktoré Motorola uvádza na náš trh ako zástupcu smartfónov v cenovej kategórii 300 €. Pod'me sa na tieto vylepšenia spolu pozrieť.

Obsah balenia, prvý dojem

Moto G6 Plus prichádza do našej redakcie vo vynovenom zelenožltom balení. V jeho útrobach nájdeme okrem samotného smartfónu aj rýchlonabíjačku TurboCharge, kábel USB typu C, sponku pre vyberanie SIM a manuály pre prvé spustenie.

Smartfón sa predáva v niekoľkých farebných variantoch a k nám prišla verzia Deep Indigo. Telefón bol, prekvapivo, aj v silikónovom priesvitnom obale. Farebná úprava prednej a zadnej strany vytvára dojem akejsi

hlbky modrej farby a telefón hrá rôznymi jej odtieňmi v závislosti od uhla, z ktorého sa naň dívate.

Zadná strana je lesklá a extrémne náchylná na čo i len najmenšiu masť a je magnetom na odtlačky prstov. Padne preto vhod pribalený obal. Určite nepoteší ani aparátúra fotoaparátu, ktorá vychádza z tela.

Ovládanie telefónu na stole potom nie je pohodlné. Vaše vrecko G6 Plus nijako extra nezaťažuje, pretože váha 167 gramov je v porovnaní s rozmermi 160 x 75,5 x 8 mm primeraná.

Čo je potrebné naozaj vyzdvihnúť, je zmenšené čelo i brada prednej strany. 5,93" IPS displej s rozlíšením 1080x2160 pixelov zaberá skoro 75 % prednej plochy. Displej je v pomere strán 18:9 a jeho hustota je 409 pixelov na palec. Živé farby, dobré pozorovacie uhly a dostatočný maximálny jas aj na priamom slnku sú jeho



882
Single-Core Score

3882
Multi-Core Score

System Information	
System Information	
Operating System	Android 8.0.0
Model	motorola moto-g(6) plus
Model ID	motorola moto-g(6) plus

hlavnými výhodami. Pomocnou ochranou pri náhodných pádoch bude Corning Gorilla Glass 3.

Pod displejom nájdeme čítačku odtlačkov prstov a mikrofón. Naopak, nad displejom je



umiestnený reproduktor spolu s prednou kamerou a jej prísvetľovacou LED diódou. Senzor odtlačkov prstov, ktorý sa v porovnaní s predošlou generáciou podstatne zmenšil, je rovnako perfektný ako si naň pamätám. Nerobia mu problém ani jemne mastné prsty.

Reproduktor má dostatočnú intenzitu a pri vysokých hlasitostiach som nepozoroval žiadne rušenie. Jeho jediné mínus je, že veľká basová nepobrala. Na zadnej strane je umiestnená dvojica fotoaparátov, duálny LED blesk a dole aj pomocný mikrofón.

Na vrchu sídli šuflíček SIM kariet a microSD karty. Naraz je možné osadiť dve nanoSIM karty a 1 microSD kartu až do kapacity 256 GB. Na opačnom konci nájdeme microUSB typu C a 3,5 mm jack pre slúchadlá.

G6 Plus sa so silikónovým obalom, vzhľadom na veľkosť, drží celkom prijateľne. Je potešujúce, že aj napriek trendu odoberania 3,5 mm jacku sa Motorola rozhodla nejst' s davom. Obe strany sú hydrofóbne, no telefón ani napriek unibody konštrukcii nie je vodotesný.



Výkon a softvér

O výkonovú stránku G6 Plus sa stará takmer rok starý čipset Qualcomm Snapdragon 630 vyrobený pomocou 14 nm LPP procesu. Ten obsahuje 8 Cortex-A53 jadier, ktoré bežia na frekvencii 2,2 GHz. Asistuje im grafický akcelerátor Adreno 508. Čipset podporuje aj Qualcomm QuickCharge 4.0. Existujú 2 variácie – buď model s 64 GB ROM a 4 GB LPDDR4 RAM (ktorý recenzujeme my) alebo vyšší model s 128 GB ROM a 6 GB LPDDR4 RAM.

Samozrejmosťou je konektivita v podobe Wi-Fi štandardu 802.11ac s rýchlosťou až do 433 Mbit/s, NFC, Bluetooth 5 a dátového portu USB 3.1 typu C.

Motorola osadila smartfón Androidom 8.0 Oreo, ktorý je takmer úplne čistý. Systém je pripravený na operáciu pomerne rýchlo, po spustení sa k zamknutej obrazovke dostanete približne za 10 sekúnd. Mínusom sa už počas inštalácie stáva zbytočné vynucovanie práv pre aplikácie (aj bez ich spustenia) a taktiež aj vnucovanie prihlasovania do Microsoft Outlooku, ktorý sa nedá odinštalovať.

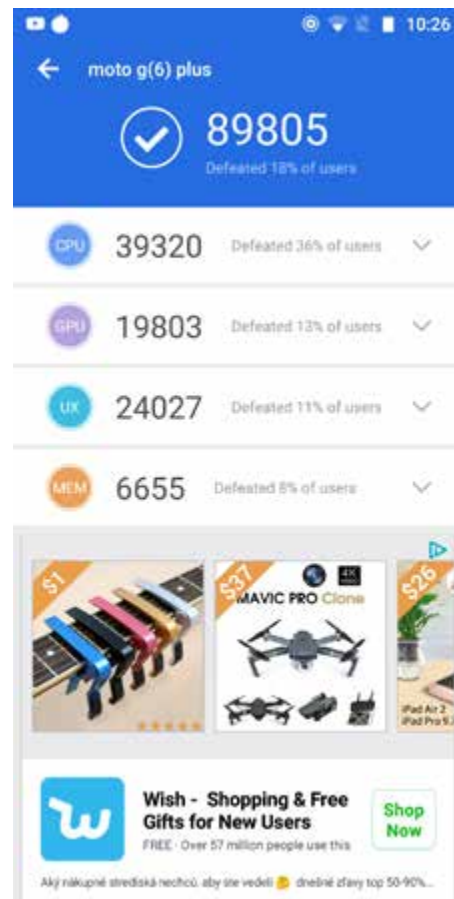
Zo 64-gigabajtovej pamäte zostáva používateľovi asi 50 GB a pri pamäti RAM je k dispozícii asi 1,5 GB. Interná pamäť je rozšíriteľná o microSD kartu do 256 GB a je možné použiť zároveň až dve SIM karty. G6 Plus sme podrobili syntetickým benchmarkom a aj testom z reálneho používania. AnTuTu ocenilo telefón na 90 000 bodov.

Bežné používanie je svižné a aplikácie sa načítavajú takmer okamžite. Režim rozdelenej obrazovky nespomaľuje ani jednu zo spustených aplikácií. Operačný

systém Android 8 Oreo je celkom čistý, až na zbytočnú Outlook aplikáciu.

Hranie náročných hier nebude patriť medzi vaše najlepšie herné zážitky, no stredne náročné a staršie hry zvládne na jednotku.

Žiadnemu Motorola smartfónu nesmie chýbať aplikácia Moto so skratkami, ktoré fungujú skvelo a spoľahlivo. Osobne som bol trochu skeptický pri funkcii OneButtonNav, ktorá vypne softvérové





tlačidlá a nahradí ich gestami na čítačke, keďže samotná čítačka je dosť malá, ale, našťastie, som sa mýlil a všetko funguje skvele. Ďalšími skratkami je otvorenie fotoaparátu dvojitém potočením ruky alebo spustenie baterky dvojitým seknutím. Displej je naozaj veľký, preto príde vhod gesto na zmenšenie obrazovky.

Dlhým podržaním domovského tlačidla sa spustí Google assistant. Ak máte smartfón nastavený na anglický jazyk, je možné ho ovládať príkazom „OK Google“ a diktovať mu príkazy. V Assistant obrazovke sa dajú nastaviť okruhy záujmov, ku ktorým získate novinky pri otvorení asistenta.

Fotoaparát

Aparatúra zadného fotoaparátu je tvorená dvojicou 12-megapixelového, f/1.7 a 5-megapixelového f/2.2 fotoaparátu s duálnym fázovým zaostrovaním. Nechýba ani podpora zo strany dvojitého LED blesku pre nočné snímky.

Za denného svetla sú fotky krásne, plné živých farieb a zábery zblízka sú obohatené o bokeh efekt. Oproti vyššiemu modelu X4 a staršiemu G5 Plus sa fotoaparát nemýli a lepšie pracuje v protisvetle. Postprodukcia a softvér taktiež nezaostávajú a fotoaparát nerobí hlúpe chyby počas zaostrovania. Expozične náročné scény majú vyváženú ostrosť a vyvážené bielej. Nočné fotografie sú na prijateľnej úrovni.

Aplikácia fotoaparátu prešla jemnou aktualizáciou. Boli pridané prvky umelej inteligencie, ktorá na vašu žiadosť dokáže rozpoznať snímaný predmet.

Bol som veľmi prekvapený, že sa zmýlila len v pár prípadoch. Netreba zabudnúť, že databáza známych vecí sa stále aktualizuje. V 12 megapixeloch je možné fotiť len pri pomere strán 4:3, pre pomer 16:9 je nutné znížiť rozlíšenie na 9 megapixelov.

Motorola obohatila aplikáciu o niekoľko režimov fotografií, medzi ktoré napríklad patrí portrét, vyrezanie, zvýraznená farba, panoráma, skener textu a i. Režim zvýraznenej farby umožňuje vytvárať zaujímavé zábery. Jednu z oblastí je možné označiť a redukovať jej sýtosť až na nulu. Manuálny režim si zachoval ovládanie pomocou kruhov na obrazovke, v tomto prípade je možné naraz nastaviť expozíciu a zároveň vidieť, ako bude vyzerať finálna snímka.

Samozrejmosťou je režim HDR pre makro snímky. Kvalita videa je obstojná, no potešila by stabilizácia. Záznam videa

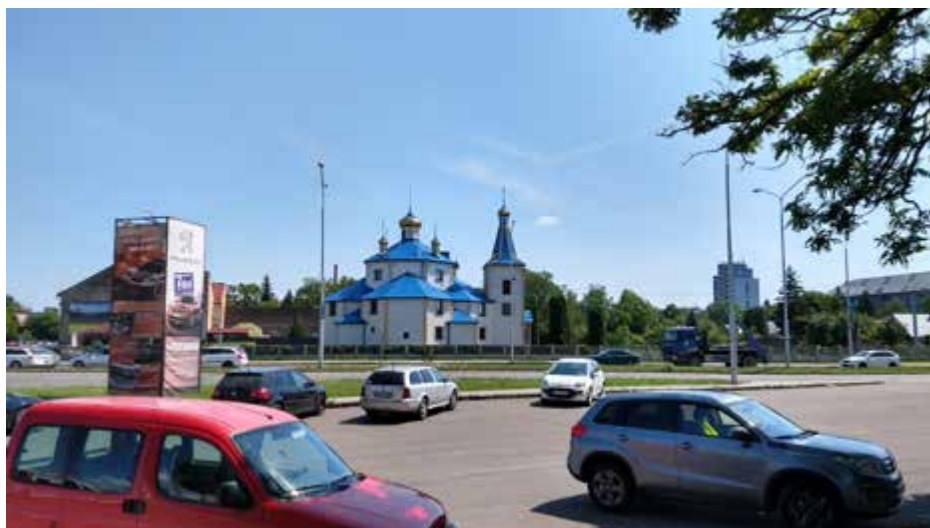
je možný až v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu, alebo 1080p pri 60 snímkach za sekundu. Predná kamera s rozlíšením 8 megapixelov a clonou f/2.2 je dobrá pre občasné selfie fotografie a videohovory. V horších podmienkach pomôže LED blesk, ktorý bez problémov osvetlí vašu tvár.

Výdrž

G6 Plus drží pri živote batéria s kapacitou 3200 mAh, ktorá nie je prístupná ani užívateľsky vymeniteľná. Pri obvyčajnom používaní smartfónu nie je žiadny problém dostať sa na takmer jeden a pol dňovú výdrž. Pribalená TurboCharge nabíjačka sa o kladný stav batérie postará. Z 20% to do plného nabitia potrvá niečo vyše hodiny a pol.

Veľkú časť mojej predošlej kritiky, ktorú si odo mňa smartfón G5 Plus vyslúžil, Motorola vyslyšala a opravila chyby, na ktoré som sám upozorňoval a vytýkal jej ich. Dokonca pridala väčší displej a duálny fotoaparát. Veľká brada i čelo sa zmenšili a umožnili displeju efektívne využiť väčšiu časť prednej strany. Už teraz sa teším, čo prinesie ďalší nástupca – G6 Plus.

Lukáš Batora



Osvieženie pre futbalových fanúšikov



Futbal je hra plná vášne a búrlivých emócií. Pre všetkých, s ktorými to začína šiť už pri prvom hvizde rozhodcu a nedokážu sa celý zápas baviť o hocičom inom, ako o dianí na ihrisku, je tu limitovaná edícia sprchových gélov a antiperspirantov od Rexony.

Či sa už jedná o profesionálneho futbalistu alebo vášnivého fanúšika, v zápase vydáva človek zo seba všetko. Nie je preto od vecí si po tak náročnej činnosti dopriať osviežujúcu sprchu, zmyť zo seba všetky stopy zápasu a zahaliť sa do príjemnej vône. Preto Rexona predstavila limitovanú edíciu antiperspirantov a sprchových gélov určených všetkým futbalovým nadšencom. Ich svieža vôňa v sebe skrýva tóny citrusových plodov, dreva a korenia. Gél i antiperspirant je navyše oblečený do štyroch rôznych futbalových dresov – vyberte si taký, ktorého farby sú vášmu srdcu najbližšie.

**ZAPOJTE SA DO SÚŤAŽE
A VYHRAJTE BALÍČEK
LIMITOVANEJ EDÍCIE
ANTIPERSPIRANTOV
A SPRCHOVÝCH
GÉLOV REXONA.**

1. cena - balíček od REXONY (antiperspirant+sprchový gél)
2. cena - balíček od REXONY (antiperspirant+sprchový gél)
3. cena - balíček od REXONY (antiperspirant+sprchový gél)

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA: Na ktorých stranách sa nachádza recenzia matičnej dosky MSI X299 Gaming M7 ACK? Správne odpovede zasielajte na sutaze@generation.sk

Kingston HyperX Alloy Elite RGB

Vlajková loď medzi klávesnicami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingston

Cena: 170€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita spracovania
- + Cherry MX spínače
- + softvér
- + vyvedené USB a multimediálne klávesy
- + kovové keycaps balení
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna

Spínače: Cherry MX RED

Podsvietenie: RGB

Rozmery: 444 x

37,40 x 226,80 mm

Hmotnosť: 1500 g

Od spoločnosti vyrábajúcej pamäťové moduly až po veľkého sponzora vlastných počítačových periférií pre celosvetovo známe eSport teamy – práve vďaka tomuto profilu a všetkému, čo sa v ňom spája, sa mnohým z nás vryla do povedomia spoločnosť Kingston. Na našom trhu nájdete aj jej vlajkovú loď – klávesnicu HyperX Elite RGB, ktorá už pri predstavení na veľtrhu CES 2018 vzbudila veľký záujem publika. A práve na ňu sme sa rozhodli pozrieť a podrobiť ju viacerým testom.

Alloy Elite RGB prichádza v luxusnom čiernom balení. Spredu



na ňom nájdeme okrem ilustrácií a technických informácií o klávesnici aj jej najväčšiu pýchu v podobe Cherry MX Red spínačov.

V útrobach balenia sa okrem samotnej klávesnice ukrýva aj podložka pod ruky, manuály pre bezpečné používanie a náhradné kovové klávesy spolu s nástrojom na ich vyberanie. Svojimi rozmermi 444 x 37,40 x 226,80 mm žiadneho hráča, ktorý

HODNOTENIE:





predtým už mechanickú klávesnicu vlastnil, neprekvapí. Hmotnosť (vrátane hmotnosti podložky) sa zastavila na hodnote tesne pod 1500 g. Po vybalení stačí klávesnicu spojiť s podložkou, pripojiť k počítaču a ste pripravení zvládnuť všetky nástrahy, ktoré sa vo vašej obľúbenej hre vyskytnú.

V klávesnici, ktorá je hlavným protagonistom tejto recenzie, sú osadené spínače Cherry MX Red, no predávajú sa u nás aj varianty s MX Blue alebo MX Brown spínačmi.

Z hľadiska rozmerov a umiestnenia klávesov ide o typické US rozloženie s jednoriadkovým Enterom a dlhým ľavým Shiftom.

Popravde, nie každý bude z tohto rozloženia nadšený, najmä, ak je zvyknutý na dvojriadkový Enter, no po chvíľke cviku si na to človek zvykne.

Veľmi ma potešilo osobitné osadenie multimediálnych klávesov, dokonca aj kolieska pre ovládanie hlasitosti, ktoré výrobca umiestnil do štandardného pravého horného rohu, mi naozaj vyčarili úsmev na tvári. Hneď vedľa, na druhej strane, je tlačidlo pre reguláciu jasú, zmeny farebného profilu a spustenia herného režimu.

Na zadnej strane klávesnice nájdeme aj osobitne vyvedený USB port.

Okamžite po prvom pripojení sa celá rozsvieti a v izbe začne práva

diskotéka. Okrem RGB podsvietených tlačidiel klaviatúry sú podsvietené aj multimediálne klávesy. Prechod medzi týmito dvomi blokmi klávesov tvorí RGB podsvietený pásik, ktorý sa ťahne naprieč klávesnicou.

Zo stránok výrobcu je možné stiahnuť si aj softvér NGenuity, ktorý rozvinie potenciál klávesnice na maximum. Po aktualizovaní firmvéru klávesnice sme boli pripravení využívať všetky funkcie naplno.

NGenuity toho ponúka naozaj dosť. Keďže má klávesnica RGB podsvietenie, je možné regulovať ho. Okrem toho softvér dovolí vytvárať farebné zóny

z vybraných klávesov, ktorým možno priradiť farbu z RGB spektra. Klávesnica umožňuje ukladať do svojej internej pamäte až 3 profily, ktoré možno potom meniť aj na inom počítači bez softvéru.

Samozrejme, nájdeme tu aj vopred vytvorené farebné efekty vlny či prechodu spektrom i mnoho iných. Vytváranie makier na klávesnici je jednoduché. Makrá možno vytvárať ručne alebo ich nahrávať. Medzi jednotlivé kroky algoritmu je možné vkladať ľubovoľné pauzy. Makro môžeme priradiť tlačidlu, ktoré ho bude zastupovať.

NGenuity ponúka profily pre známe hry. HyperX Elite RGB sa automaticky prispôsobí, či už farebne alebo preddefinovanými makrami danej hry, čo uľahčuje jej hranie.

Spínače MX Red sú azda najpopulárnejšie medzi hráčmi. Neponúkajú ani hmatovú a ani zvukovú odozvu. Spínač zaznamenáva stisk asi v polovici jeho dráhy. Na stlačenie tlačidla je potrebné vyvinúť silu 45cN. Písanie je hladké, nemám zo spínačov neistý pocit, taktiež aj kvalita ich vyhotovenia je skvelá – nič sa zbytočne nekýve, nepraská, nevydáva zvuky.

Jediným mínusom je podložka pod ruky z obyčajného plastu, a teda nie čalúnená, čo by sme naozaj boli uvítali. Klávesnica v tejto cenovej kategórii si totiž zaslúži naozaj len to najlepšie.

Lukáš Bátora



Segate Game Drive Hub pre Xbox

Všetko, čo potrebujete pre svoj Xbox

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Segate
Dostupná cena: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + USB porty vpredu
- + kapacita a cena
- + rýchlosť
- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Šírka: 118 mm

Výška: 41 mm

Hĺbka/hrúbka: 198 mm

Farba: biela/čierna

Zrejme každý z nás pociťuje na svojej konzole nedostatok priestoru. Konštantné vymazávanie staršieho obsahu, aby sa uvoľnilo miesto pre nový, je preto bežnou praxou. A výrobcovia konzol sa o vyriešenie tohto problému nijako nesnažia. Vyrábať 500 GB konzolu v čase, keď jedna jediná hra môže pokojne zožrať 80 GB, nie je vôbec dobrým riešením, takže ak patríte k hráčom, ktorí si kúpili za lacnejší peniaz konzolu s menším diskom a teraz si trieskajú hlavu o stenu, tak zbystrite pozornosť. Segate totiž vynašiel liek na tento problém.

Tým liekom je disk s kapacitou 8 TB. A ak máte pocit, že ste zle prečítali, tak to pre istotu zopakujem: 8000 GB. Dostatok priestoru, aby ste sa na večné veky nemuseli trápiť s ukladačím priestorom na konzole a aby ste neriešili problémy s tým súvisiace. Tak sa naň pod'me bližšie pozrieť.

Čo si určite všimneme ako prvé, je vzhľad. Ten sa nápadne podobá na Xbox One S v bielom vyhotovení, a tak bude skvelým spoločníkom konzoly. Ak máte Xbox One X v čiernom prevedení, získate aspoň príjemný kontrast. Jemná biela dióda vás upozorní, keď je disk používaný (čo je užitočné, nakoľko v nastaveniach konzoly sa nachádza možnosť deaktivovania používania externého disku počas vypnutia konzoly).

K tomu si prirátajte elegantný dizajn, vzhľadom na kapacitu aj solídne rozmery a dostanete niečo, čo nebude vadiť v obývačke nikomu. Disk sa pripája ku konzole pomocou USB 3.0, no má aj samostatný napájací adaptér. Výmenou za to sú dva ďalšie USB 3.0 porty umiestnené priamo na disku. Výhodou je, že disk je priamo predpripravený na používanie s Xboxom, a teda nie je potrebná žiadna ďalšia konfigurácia. To

znamená, že nech už plánujete využívať tento disk ako externé zariadenie pre hry, ktoré sa vám nezmestia na interný disk alebo plánujete používať tento disk ako primárne zariadenie, na všetko bude pripravený. Navyše, to isté platí, keď si chcete svoje hry zobrať so sebou k niekomu, kto má vlastný Xbox. Jednoducho ho pripojíte a systém si všetky hry natiahne do dashboardu.

Podstatná otázka však je: Oplatí sa tento disk využívať ako primárny alebo je vhodný len ako podporný? Odpoveď na túto otázku sme dostali jednoducho. Testom. Zvolili sme si porovnávanie časov nahrávacích obrazoviek u rôznych hier, nakoľko toto je určite vec, ktorá hráčov zaujíma najviac. Preto sme si zvolili hry: Halo 5: Guardians, Rise of the Tomb Raider, Gears of War 4, Quantum Break, Forza Motorsport 6 a Doom. Vždy sme

HODNOTENIE:



si vybrali špecifický segment alebo level, ktorý sme podrobili testu dĺžky načítavania. Pri každej jednej hre sme robili tri testy, aby sme sa vyhli štatistickým chybám a odchýlkam a následne, po teste všetkých hier, sme ich presunuli na disk Segate, na ktorom sme spravili to isté. Tak sa pod'me pozrieť na to, ako testy dopadli.

HALO 5: GUARDIANS

Pri Halo 5 sme testovali dva levely. Konkrétne prvý a druhý. Vždy sme to spúšťali ako spustenie novej misie od začiatku a merali čas až do konca nahrávacej obrazovky.

Level 1 – Osiris

Interný Xbox One S disk: 20,73 sekundy
Segate Game Drive Hub: 17,19 sekundy

Level 2 – Blue Team

Interný Xbox One S disk: 22,57 sekundy
Segate Game Drive Hub: 18,58 sekundy

V Halo 5 je tak Segate rýchlejší v priemere o 3 – 4 sekundy na jedno nahrávanie, čo je pri nízkej dĺžke nahrávacích obrazoviek relatívne dosť veľký kúsok.

RISE OF THE TOMB RAIDER

Pri najnovšom dobrodružstve Lary Croft sme si ako nahrávaciu obrazovku zvolili level Croft Manor z DLC obsahu Blood Ties. Vždy sme merali od potvrdenia levelu až po koniec nahrávacej obrazovky.

Croft Manor

Interný Xbox One S disk: 41,44 sekundy
Segate Game Drive Hub: 31,01 sekundy

Ako sami vidíte, Segate dokáže nahráť Croft Manor o desať sekúnd rýchlejšie ako interný disk, čo je rýchlostný nárast približne o 25 %.

GEARS OF WAR 4

Pri poslednom diele Gears ságy sme si zvolili Akt 2 a kapitolu 1 ako našu testovaciu časť.

The Prodigal Son

Interný Xbox One S disk: 40,72 sekundy
Segate Game Drive Hub: 35,02 sekundy

Ako vidíte, aj v tejto hre relatívne jasne víťazí Segate. Jeho víťazstvo síce



nie je také presvedčivé, ako v prípade RoTR, ale aj tak je dosť výrazné.

QUANTUM BREAK

Pri tejto exkluzivite od Remedy sme si vybrali prvý akt a tretiu kapitolu a merali sme od momentu potvrdenia až po začiatok cutscény, ktorá nasledovala.

Library Chase

Interný Xbox One S disk: 49,85 sekundy
Segate Game Drive Hub: 47,17 sekundy

Ako sa môžete presvedčiť, Quantum Break nie je práve najrýchlejšie načítavajúcou sa hrou. Segate síce čas nahrávacích obrazoviek znížil o dve sekundy, no nie sú až také badateľné, nakoľko celkový čas sa blíži k minúte.

FORZA MOTORSPORT 6

Nakoľko sme k siedmemu dielu prístup nemali, pre potreby testu plne postačí aj jeho predchodca. Časy sme merali na trati Spa pri móde Time Trial.

Spa

Interný Xbox One S disk: 20,58 sekundy
Segate Game Drive Hub: 19,02 sekundy

Aj pri Forze víťazí Segate aj keď rovnako ako pri Quantum Break, aj tu je rozdiel malý.

DOOM

Poslednou testovacou hrou je DOOM z roku 2016. Vybrali sme si level 3 The Foundry.

The Foundry

Interný Xbox One S disk: 45,60 sekundy
Segate Game Drive Hub: 41,84 sekundy

Aj v poslednej hre nášho testu zvíťazil Segate. A to pomerne jednoznačne.

Z testovania je zrejmé, že Segate je nie len skvelým riešením na preplnený disk, ale celkom dobrým riešením toho, aby ste tam mali uložené všetky hry, ktoré máte na konzole.

Jednak je to prenosnejšie a, ako sme dokázali aj prostredníctvom testov, aj rýchlejšie.

Navyše, je veľmi dobrý predpoklad, že tento disk bude kompatibilný aj s ďalšími Xbox konzolami, takže s narastajúcim potrebným miestom pre hry je to aj investícia do budúcnosti.

Jediné, čo by vás mohlo odradiť, je cena. Disk sa pohybuje na úrovni 220 €, no za 8 TB voľného miesta to v žiadnom prípade nie je vysoká suma. A ak ho aj reálne potrebujete, tak nemáte nad čím váhať.

Verdikt

Skvelý disk so skvelým dizajnom, solídnu cenovkou a výbornou rýchlosťou. Preto, ak potrebujete viac miesta pre svoje obrovské hry, týmto určite krok vedľa neurobíte.

Dominik Farkaš

Trust Urban Fyber

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

- + sklápacia konštrukcia
- + odoberateľný kábel
- + ovládacie tlačidlo na kábli
- veľmi nekomfortné nosenie
- príliš pevná konštrukcia



Potešili sme sa, že ideme testovať sklápacie slúchadlá, ktoré sú navrhnuté tak, aby boli dobre kompatibilné s viacerými zariadeniami. Po rozbalení nás zaujalo, že sa z nich dá ľahko odobrať kábel, takže ho môžete pri cestovaní dobre ochrániť. Ako dopadli v teste slúchadlá Urban Fyber od Trust?

Design

Tieto slúchadlá sú navrhnuté tak, aby boli skladné, a tým pádom aj skladacie a zároveň štýlové. Vonkajší povrch čelenky a náušníkov je preto textilný, denimový. Vnútro čelenky je z mäkkšieho materiálu, aby slúchadlá netlačili na hlavu a povrch náušníkov je z mäkkej, dierovanej koženky v rovnakej farbe. Spoločnosť Trust tieto slúchadlá vyrába vo viacerých farebných verziách, pričom spolu vždy ladí materiál čelenky s kovovými úchytmami náušníkov. Ak sa pozeráte na Fyber slúchadlá ako na módny doplnok, jeho farby si tak viete sami zvoliť a kombinovať s inými doplnkami. Kábel, ktorý k slúchadlám vedie, je odnímateľný, čiže by sa pri prenose zložených slúchadiel nemal zamotať ani zlomiť. Meria však len 1,2 metra, čo vidíme ako trochu nešťastný krok, najmä pri

používaní s počítačom, keď vás môže takáto dĺžka limitovať.

Zvuk

Trochu zvláštne je, že výrobca v parametroch neuvádza citlivosť slúchadiel, ale len frekvenčný rozsah 20 Hz až 20 kHz. Zvuk prechádza cez 40 mm meniče a nepreniká vo veľkej miere do prostredia. Hudba aj efekty znejú čisto a príjemne, bez šumu alebo zastrenia a náš celkový dojem zo zvuku je veľmi pozitívny. Aj pri otázke zvuku však treba spomenúť to, že náušníky sú podľa nás primálne, čo do určitej miery limituje celkový potenciál tohto príslušenstva. Je to však pochopiteľné vzhľadom na to, že si slúchadlá môžete poskladať na cesty – väčšie chrániče na uši by nebolo možné dostatočne sklopiť.

Kompatibilita

Keďže slúchadlá obsahujú 3,5 mm konektor, môžete ich pohodlne pripojiť k počítaču, mobilnému telefónu, tabletu a teoreticky ku akémukol'vek zariadeniu s týmto vstupom. Pomocou malého tlačidla na kábli môžete navyše zapnúť a vypnúť pesničku, ktorá vám hrá. A nielen to. Po dvoch stlačeniach

prepnete pesničku, prípadne prijmete alebo zrušíte hovor. Výrobca uvádza, že funkcie sú kompatibilné so systémami iOS, Android a aj s počítačom.

Pohodlie

Spomínali sme materiály, ktorými je potiahnutý povrch slúchadiel tak, aby tlmil zvuky a zabráňoval tomu, aby vás slúchadlá tlačili. V prípade slúchadiel Fyber však problém nespočíva v materiáloch, ale v samotnej konštrukcii. Tá je síce navrhnutá logicky vzhľadom na kompaktnosť nie však vzhľadom na pohodlie používateľa. Čelenka je taká veľká a pevná, že drží tvar až príliš agresívne, takže namiesto toho, aby náušníky chránili uši, tlačia na ne. Ich dierkovaný povrch sa zároveň tlakom čelenky lepí na uši. Po niekoľkých minútach používania sme slúchadlá museli na chvíľu odložiť nabok, aby si uši oddýchli. Náušníky sa na kovových kolajničkách navyše šmýkajú smerom dole, pretože ich polohu nemôžete nijako zaistiť na mieste. Konštrukcia slúchadiel, nech je akokoľvek ľahká a mäkká, má tendenciu tlačiť používateľa zo strán.

Hodnotenie

Slúchadlá pôsobia módne a vyrábajú sa v niekoľkých variantoch. Sú sklápateľné a kompaktné aj vďaka odoberateľnému káblu. Pri počúvaní hudby môžete stlačiť funkcie pusť/zastaviť pomocou mini tlačidla na kábli a tiež ním môžete prepínať pesničky a prijímať hovory.

Prečo sme napriek týmto výhodám dali slúchadlám Urban Fyber také nízke hodnotenie? Nedokážeme odporučiť slúchadlá, konštrukcia ktorých spôsobuje, že vás po krátkom čase budú tlačiť na ušiach. Ide o takú vážnu nevýhodu, že napriek spomínaným výhodám a tiež nízkej cene, ich hodnotíme na 2 hviezdičky.

Zuzana Panáková

HODNOTENIE:



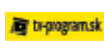


AMY SCHUMER
VŠETKO
JE V HLAVE

SOM SEXY

V KINÁCH OD 28. 6. 2018

VOLTAGE PICTURES PRESENTS A VOLTAGE PICTURES & WONDERLIFE SOUND AND VISION PRODUCTION
AMY SCHUMER "FEEL PRETTY" MICHELLE WILLIAMS RORY SCZAL EMILY PAPA KONSTANTIN ADV BRUNWIT TOM HOPPER
WITH NAOMI CAMPBELL AND LAUREN HUTTON EDITOR JUSTINE ARTEZA AND KIM DAVIS VAGNER COSTUME DESIGNER LINDA COHEN PRODUCTION DESIGNER MICHAEL ANDREWS
EXECUTIVE PRODUCERS DEBRA M. SCUDLOR PRODUCED BY DAVID L. NOLAN, AKA PRODUCED BY WILLIAM O. HUNTER PRODUCED BY FLORIAN BALLHAUS, AKA PRODUCED BY JUSTIN BURSCH KEVIN KANE JONATHAN DEKSTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DANIEL RAPPAPORT EXECUTIVE PRODUCERS MCG MARY MOLA ALESSA PHILLIPS DOMINIC RUSTMAN NICOLAS CHARTIER AMY SCHUMER PRODUCED BY PERRY KOHN & MARC SILVERSTEIN



DM2 Comfy S

Za málo peňazí veľa muziky?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Dream Machines

Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + optický snímač
- + prevedenie, povrch
- + podsvietenie
- + sympatická cena

- absencia softvéru



Spoločnosť Dream Machines je poľský výrobca, ktorý sa špecializuje na výrobu herných myší, podložiek a skladanie herných notebookov. Hlavným lákadlom týchto produktov je veľmi rozumný parametrový pomer cena/výkon. Ako je to ale v skutočnosti, sa môžete dočítať v recenzii hernej myši s označením DM2 Comfy S.

Balenie

Comfy S dostanete v papierovej červeno-bielej škatuli doplnenej grafikou myši a skromným popisom technických parametrov. Vnútri sa nachádza myš uložená v bielom penovom lôžku, letáčik s grafickým návodom na použitie a zaobchádzanie s myšou a nájdete v nej i štvoricu samolepiek, ktoré slúžia ako náhrady za kľzné plošky na spodnej časti myši. Ak mám

byť úprimný, balenie a ani jeho obsah ma vôbec neoslovili, sú naozaj obyčajné a základné, no pre túto recenziu je podstatná myš a jej výkon.

Dizajn, prevedenie

Dizajn myši Comfy S vychádza z modelu Comfy a je s ním úplne totožný, no po technickej stránke ide o jeho vylepšenú verziu. Je síce úplne jednoduchý, ale úplne účelný a poskytuje všetko, čo od hernej myši potrebujete.

Dizajn pozostáva zo zaoblených hrán a tvarov a je pomerne robustný, veľmi dobre sadne skôr do stredne veľkej alebo väčšej ruky. Úchop myši je typu palm grip a vďaka usporiadaniu ovládacích prvkov a „úložnej“ plochy pre prstenník a malíček určená pre pravákov. Jej rozmery sú 131 x

84 x 39 mm a hmotnosť bez kábla 94 g. K myši vedie pekný, červeno-čierny opletaný USB kábel s pozlátenou koncovkou a dĺžkou 1,8 m, na konci ktorého je feritové jadierko.

Myš je farebne ladená do matnej čiernej farby s pogumovanou povrchovou úpravou, vďaka ktorej myš drží veľmi dobre v ruke a neklže sa. Na moje prekvapenie je táto povrchová úprava odolná voči odtlačkom prstov a nečistotám.

Na myši sa nachádza celkovo sedem tlačidiel – dvojica hlavných, dvojica bočných, dvojica pre zmenu DPI s koliesko scroll lock.

Ku všetkým tlačidlám je dobrý prístup, trochu horšie už ide obsluha tlačidiel zmeny DPI, no tie nebudete používať

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 131 x 84 x 39 mm
Hmotnosť: 94 g
Farba: čierna matná
Optický snímač: Pixart 3360
Úrovne DPI: 400, 800, 1600, 2400, 4800, 12000
Polling rate: 1000 Hz
Maximálna rýchlosť: 7 m/s
Zdvih: 1,8 mm
Spínače: Omron so životnosťou 20 miliónov kliknutí
 1,8 m opletaný USB kábel s pozlátenou koncovkou podsvietenie

HODNOTENIE:





tak často, ako ostatné. Spodná časť obsahuje optický snímač a štvoricu klzných plôch, vďaka ktorým myš po podložke kĺže s ľahkosťou. Dojem väčšej rýchlosti nadobudnete aj vďaka jej hmotnosti 94 g.

Softvér

Dobrým zvykom pri herných perifériách býva aj príslušný softvér, pomocou ktorého si viete nastavenia modifikovať podľa vlastného uváženia. To však neplatí pre myš Comfy S, ku ktorej som softvér nenašiel. Podarilo sa mi nájsť len firmvér k myške, ani ten mi však nechcelo nainštalovať.

Absenciu softvéru považujem za krok späť, pretože som ochudobnený o širokú paletu nastavení, či už ide o voľbu polling rate, podsvietenie, nastavenie tlačidiel, makier a podobne.

Technické okienko

V predošlej kapitole som spomínal, že model Comfy S je nástupca modelu Comfy, ktorých dizajn je totožný, rozdiel je však v hardvéri. Vylepšený model ponúkne optický snímač Pixart 3360, maximálnu úroveň DPI 12000, voliteľnú v šiestich krokoch – po 400, 800, 1600, 2400, 4800 a 12000DPI,

zdvih 1,8 mm, maximálnu rýchlosť 7 m/s polling rate v hodnote 1000 Hz a tlačidlá od spoločnosti Omron so životnosťou 20 miliónov kliknutí.

Myš disponuje podsvietením, ktoré si však nemôžete upravovať, jeho farba sa mení len v závislosti od zvolenej úrovne DPI. Podsvietené je logo na chrbte myši, koliesko a tlačidlá pre zmenu DPI. Pri každej farbe beží efekt podsvietenia pripomínajúci efekt breathing.

Dojmy z používania, záverečné hodnotenie

Záver recenzie bude, podobne ako recenzia, celkom stručný, pretože o hernej myši Comfy S od spoločnosti Dream Machines jednoducho nie je veľa čo napísať. Ako som v úvode spomínal, hlavnou snahou je zaujať zákazníka, najmä v súvislosti s pomerom cena/výkon, v dôsledku toho ale treba stáť nohami na zemi.

Mám na mysli vysoké očakávania, čo sa nejakej pridanej hodnoty týka. Ak to vezmem od začiatku, balenie a jeho obsah predstavuje len úplný základ, výrobca si nedal námahu, aby pre myš vytvoril nejaký softvér a podobne. Comfy S síce ponúka po technickej stránke slušné parametre, poteší aj podsvietenie, no ich ďalšia obsluha a nastavenia v dôsledku absencie softvéru nie sú možné. Absencia softvéru oberá Comfy S o množstvo

možností a široký potenciál. Aby som len nekritizoval, Comfy S má viacero svetlých stránok. V prvom rade je to účelný dizajn a prevedenie povrchovej úpravy, ktorá zabráňuje kĺzaniu myši v ruke a chráni ju pred odtlačkami prstov a nečistotami. Myš vďaka svojej robustnosti sadne lepšie do stredne väčšej až väčšej ruky, prístup k všetkým tlačidlám je dobrý. Dream Machines vo svojej myši použil tlačidlá z dielne Omron so životnosťou 20 miliónov kliknutí. Na môj vkus sú trochu hlučnejšie, ale nevaďí, hlavne nech fungujú tak, ako majú.

To najpodstatnejšie sa ale ukrýva vnútri myši. Ide o optický snímač Pixart 3360, ktorý sa používa aj u množstva renomovaných značiek, takže v tomto smere to určite nebol koncový vedľaj. Maximálna úroveň DPI je 12000 a výrobca použil 6 ich prednastavených volieb, ktoré si odsledujete, žiaľ, len prostredníctvom zmeny farby podsvietenia. Ďalej potešia také detaily, ako je opletaný USB kábel s pozlátanou koncovkou. V neposlednom rade bude pre kupujúcich zaujímavá cena, ktorá by sa mala pohybovať na úrovni 35 €, čo nie je zlé. Ak by sa to zdalo niekomu veľa, v predaji je ešte stále model Comfy (bez S na konci), ktorý síce obsahuje starší snímač, no o pár eur nižšiu cenu a rovnaký dizajn.

Miroslav Konkol'

Logitech G513 CARBON

Mechanická klávesnica pre najnáročnejších

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + softvér
- + spínače
- + životnosť
- + komfort
- + vyvedený USB port
- cena
- hmotnosť
- multimediálne ovládanie v podobe skratiek



ŠPECIFIKÁCIE:

Spínače: GX Blue
Životnosť spínačov: 70 miliónov stlačení
Podsvietenie: RGB
Materiál: plast, brúsený hliník
Rozmery: 132 x 445 x 35,5 mm
Hmotnosť: 1400 g (aj s podložkou)

Spoločnosť Logitech patrí medzi najväčších hráčov na celosvetovom trhu s počítačovými perifériami. Každoročne vkladajú značný výskum do tvorby a vylepšovania nových aj starých modelov. K nám do redakcie dorazila klávesnica G513 Carbon so spínačmi GX Blue. Cenová hladina tejto klávesnice je takmer tá najvyššia, akú môže klávesnica na slovenskom trhu dosiahnuť. Vyšplhala sa na až na úroveň 180 eur. Podľa nás sa spoločne na elegánu v podobe G513 pozrieť.

O tom, že ste si zakúpili naozaj hodnotnú klávesnicu, svedčí v prvom rade už jej balenie. Je ladené do elegantnej šedej farby s kontrastujúcimi tmavomodrými nápismi.

Vnútri okrem samotnej klávesnice nájdeme aj koženú laktovú opierku, nástroj na vyberanie keycaps a taktiež aj náhradné, a pri hraní najčastejšie používané keycaps, ktoré

môžete vymeniť, ak sa tie staré ošúchajú. Klávesnica je už pri vyberaní z balenia celkom ťažká, váži skoro 1 kilogram.

Prihliadnuc na rozmery 132 x 445 x 35,5 mm, má jej hmotnosť už až tak neprekvapuje. Prekvapilo ma však to, že podložka pod ruky váži d'alšieho skoro pol kilogramu.

Aj napriek vyššej hmotnosti Logitech nešetril a použil tie najlepšie materiály. Telo G513 sa skladá z dvoch častí.

Spodná časť je z tvrdého plastu, vrchnú tvorí brúsený hliníkový plát. Obe časti sú do seba pevno zaskrutkované. Klávesnica sa ani napriek vysokej hmotnosti výrazne neprehýba.

Z pohľadu veľkosti klávesov má G513 dvojriadkový Enter a široké klávesy ľavého Shiftu a Backspacu. Vzdialenosti medzi tlačidlami sú štandardné a na túto klávesnicu sa dosť rýchlo zvyká.

Niekoľko nepoteší, že klávesnica je len v anglickom layoute, teda nemá slovenské označenia.

Nechýbajú ani pokročilé FN funkcie, ako napríklad ovládanie prehrávača hudby, hlasitosti, osvetlenia a prepínania herného režimu.

Na zadnej strane klávesnice je vyvedený USB vstup, takže zariadenia je možné rýchlo pripojiť bez vstávania zo stoličky.

Samozrejme, čo by to bolo za klávesnicu bez softvéru. Aj Logitech nadelil klávesnici G513 softvér, ktorý umožňuje rozvinúť jej potenciál na maximum.

Logitech Gaming Software je skutočne obsiahly a žiadny výrobca by sa za takýto softvér nehanbil.

Prvou dôležitou funkciou profesionálnej klávesnice je možnosť vytvárania makier.

HODNOTENIE:





ale sú k dispozícii len v podobe FN skratiek. Prinajmenšom by potešilo osobitné ovládanie hlasitosti.

Pomocou aplikácie Logitech Arx Control môžete monitorovať vytlačenie jednotlivých komponentov počítača počas hrania a kontrolovať si uložené herné profily.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Logitech G513 je naozaj jednou z najlepších, aké si môžete na našom trhu zakúpiť. Disponuje všetkým, po čom by mohlo každé herné srdce len zatúžiť. Avšak pohľad na 180 euróvú cenovku dokáže mnohých prípadných záujemcov odradiť. Ak sa ale rozhodnete túto sumu zaplatiť, G513 vás očarí skvelou vonkajšou konštrukciou podporenou vyladeným softvérom, nehovoriac o RGB párty, ktorú na každej LAN párty začnete práve vy. Životnosť 70 miliónov stlačení len završuje toto majstrovské dielo.

Lukáš Batora

Makrá je možné nahrávať alebo ručne vkladať. Medzi príkazy sa dajú vkladať ľubovoľné pauzy a opakovania.

Okrem príkazov v podobe stlačenia klávesov na klávesnici je možné pridať aj tlačidlá myši. Klávesom môžeme priradiť napríklad aj funkcie v podobe stlmenia mikrofónu, otvorenia prehliadača, kalkulačky atď. Priradiť môžeme aj klávesové skratky.

Keďže klávesnica disponuje plným individuálnym RGB osvetlením, tak v softvéri nájdeme aj jeho konfiguráciu. Prekvapilo ma to, že RGB podsvietená je aj indikácia Caps Locku a aktivity herného režimu. Je možné zvoliť si z obrovskej palety svetelných režimov, napríklad režim dýchanie, svetelná vlna, poprípade aj podsvietenie klávesov inou farbou pri stlačení.

Softvér umožňuje vytvárať aj herné režimy, ktoré sa automaticky aktivujú pri detegovaní príslušnej aplikácie. Logitech Gaming Software disponuje funkciou merania najpoužívanejších klávesov.

A pretože na najviac záleží na výhre, je možné integrovať klávesnicu aj s prostredím Overwolf. To ponúka všelijaké skratky a počas hrania hier aj rôzne zjednodušenia.

Na G513 sa hrá skvelo každý žáner hier. Od akčných strieľačiek až po

MOBA hry. So všetkým si novinka od Logitechu hravo poradí. Stisk tlačidiel je istý a konzistentný. K nám do redakcie dorazila verzia so spínačmi GX Blue. Modré spínače sú charakteristické ich hmatovou, ale aj klikovou zvukovou odozvou. Vďaka podložke pod zápästia, ktorá je naozaj veľmi bohato vyplnená, sa pracuje na G513 skutočne pohodlne.

Je mi celkom ľúto, že multimediálne klávesy nie sú osobitne vyvedené,



SanDisk iXpand Base

Pohodlné offline zálohovanie pre iOS

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Dostupná cena: 53€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý
- + zároveň funkčný dizajn
- + rýchle nabíjanie
- + jednoduchá inštalácia
- + odladená rovnomenná aplikácia
- väčší napájací adaptér

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 25,36 x 101 x 107 mm
Hmotnosť: 189 g
Kompatibilita: iOS 10+ a Lightning konektor
Výstupný nabíjací prúd: 3 A

Zatiaľ čo v prípade zálohovania dát z počítačov sú stále najčastejšou voľbou externé disky, v prípade mobilných zariadení (smartfón, tablet) sa väčšina používateľov spolieha na zálohy v cloudových službách ako iCloud alebo Google Drive. Tento spôsob zálohy je ale dátovo náročný, a to ako pri odosielaní, tak i pri dodatočnom sťahovaní multimediálnych súborov. Alternatívu pre majiteľov zariadení s iOS ponúka SanDisk v podobe iXpand Base.

SanDisk iXpand Base je výkonná nabíjačka, ktorá v sebe kombinuje funkčnosť zálohovania fotografií, videí a kontaktov z vášho iPhone alebo iPadu. Dodáva sa s pomerne veľkým napájacím adaptérom a pamäťovou SD kartou, ktorej veľkosť závisí od zakúpenej konfigurácie.

Veľkosť napájacieho adaptéru ospravedlňuje jeho výkon, ktorý zaručuje výstupný prúd s hodnotou troch ampérov. Vďaka microUSB konektoru je možné rýchlejšie nabíjať aj iné zariadenia s týmto portom.

Dizajn zariadenia je vskutku jednoduchý, no zároveň myslí aj estetickú stránku. Medzi kovovou základňou a povrchom z gumy sa nachádza štrbina určená pre skrytie káblu vášho iOS zariadenia. Menšie rozmery síce napovedajú, že primárne je iXpand Base určené pre zálohovanie dát z iPhone, no spomínaný gumový povrch zaručuje bezpečie pre iPad.

Samotné zálohovanie prebieha veľmi jednoducho. Tak, ako je vo svete Apple zvykom, aj iXpand Base funguje na princípe Plug&Play. Pri prvom pripojení vás systém



automaticky presmeruje do obchodu s aplikáciami AppStore, v ktorom si stiahnete rovnomennú aplikáciu výrobcu. Po jej spustení povolíte prístup k fotografiám a kontaktom a celá mágia prenosu súborov prebehne na pozadí bez nutnosti ďalšej interakcie. Aplikácia taktiež disponuje funkciou, ktorá detekuje zálohované súbory a ponúka možnosť ich vymazania. Túto funkčnosť ocenia najmä majitelia iOS zariadení s menšou internou pamäťou.

Najviac sme sa obávali toho, že zálohované súbory sú na pamäťovej karte ukladané ako proprietárny binárny súbor, s ktorým dokáže pracovať len aplikácia. Táto obava sa však po vložení karty do čítačky rozplynula – všetky súbory sú uložené v prehľadnej priečinkovej štruktúre podľa dátumu vytvorenia v klasických formátoch.

Záver

SanDisk iXpand Base je skvelé zariadenie pre zálohu multimediálnych súborov a kontaktov s rýchlym nabíjaním smartfónov a tabletov so systémom iOS. Chválime jednoduchosť inštalácie, prvého spustenia a aj celkového procesu zálohy súborov. Ten počas celej doby testovania prebiehal bezproblémovo a predovšetkým rýchlo.

Adam Lukačovič

HODNOTENIE:





1. cena

klávesnica Sound BlasterX
Vanguard K08

2. cena

myš Sound BlasterX
Siege M04



SIEGE M04



VANGUARD K08

Súťažte na www.gamesite.sk

MSI Nightblade MI3

Malý počítač bez veľkých kompromisov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI

Cena: 1120€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nová generácia Intel procesorov
- + skvele vyriešené chladenie
- + naozaj malé šasi bez veľkých kompromisov
- + bezdrôtová pripojiteľnosť
- + zabudované DVD-ROM
- iba 8 GB RAM v tejto konfigurácii
- pár nedotiahnutých detailov dizajnu
- príplatok za kompaktnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i5-8400
Čipset matičnej dosky: Intel H310
Operačná pamäť: 8 GB DDR4 2400MHz (SO-DIMM) RAM (1x8)
Maximálne rozšírenie pamäte RAM: 32 GB (2x16/1x32)
SSD: Intel 600P M.2 PCIe SSD 128 GB
HDD: Seagate Barracuda 2TB 7200 rpm
Mechanika: DVD Super Multi
Grafická karta: nVidia GeForce GTX 1060 6G
Zadné porty: USB 2.0*2, USB 3.0*4, PS/2, HDMI, RJ45, Audio
Predné a bočné porty: USB 2.0, USB 3.1 Typ-C, Audio
Bezdrôtové pripojenie: Intel WiFi 802.11 ac + Bluetooth 4.2
Zdroj: FSP Flex ATX formát 350 W

HODNOTENIE:



Herný počítač? To predsa nie je žiaden problém, stačí pospájať pár výkonných komponentov, nahádzať ich bezhlavo do akejkoľvek vysvietenej skrinky, pridať pofidérny zdroj a hor sa do porážania nepriateľov, nie? Samozrejme, nie je to také jednoduché. Aj pri herných počítačoch treba určitú rovnováhu, výkonný hardvér treba správne napájať a uchladiť. Preto si môžete predstaviť, o koľko ťažšie je vytvoriť naozaj výkonný herný počítač, ktorý by sa bez väčších problémov vtlačil do škatule od topánok. V spoločnosti MSI sa očividne tejto výzvy nezľakli a s poslednou generáciou svojej platformy „Čepel' noci“ (samozrejme, anglické Nightblade znie lepšie, ale aj môj slovenský preklad má čosi do seba) sa rozhodla ponúknuť najnovšiu generáciu Intel Core procesorov v



spojení s grafikou v podaní Nvidia a viacerými vychytávkami.

Plným menom Nightblade MI3 (nami testovaná verzia pridáva



k menu dodatok 8RC-014EU) je takmer tým najmenším herným počínom, ktorý MSI ponúka. No hoci ide o fyzicky útlú zostavu, herným výkonom dokáže zahanbiť aj oveľa



väčších bratov. Na papieri odškráva M13 s ôsmou generáciou procesorov takmer všetky tie správne a pre hráčov dôležité políčka, no takmer každý hráč a počítačový nadšenec vie, že malé rozmery a stesnený priestor v kombinácii s výkonným hardvérom so sebou prinášajú určité riziká.

Obal a jeho obsah

Počítač je prepravovaný v obyčajne vyzerajúcej kartónovej škatuli, ktorá je vylepšená pár grafikami samotného zariadenia v čiernej farbe a všadeprítomným MSI logom. Drahé komponenty sú chránené nárazníkmi z polomäkkej peny, ktorá ochráni určite lepšie ako polystyrén, hoci pri takto ľahkom zariadení, ktoré nedisponuje sklenenými či akrylovými časťami, možno ani nie je potrebná. Kvalitnejšia ochrana je ale vždy lepšia, ako keby bolo riešenie nedostatočné. Okrem samotného počítača je v balení ešte krabička s napájacím káblom a príslušenstvo pozostávajúce z

brožúrok (používateľský návod, záručný list a papier so smernicami Európskej únie, ktoré sa vzťahujú na tento produkt), vrecúško s dodatočnými skrutkami a tlmiace podložky pod grafickú kartu.

Prvé dojmy a spracovanie

Nový Nightblade sa od minuloročného variantu po vonkajšej stránke nijako neodlišuje. Stále ide o malý kváder s obsahom niečo cez 11 a pol litra, ktorý sa zmestí aj na ten najmenší stôl alebo možno aj do zásuvky. Po stránke dizajnu sa MSI podarilo spojiť striedmy vzhľad s herne zameranými

prvkami a počítač tak neurobí hanbu ako profesionálovi na pracovnom stole, tak hernému nadšencovi na LAN párty. Takmer celé telo je ladené v čiernej farbe až na pár detailov na prednej strane a, nanešťastie, premrhanej príležitosti v podaní obyčajného kovu na strane zadnej. Táto skutočnosť je po otvorení počítača ešte viditeľnejšia, pretože časť zdroja, ktorý sa ukrýva vnútri, je strieborná, no zadnú





časť má nafarbenú načierno a ukazuje tak aspoň malým kúskom, ako by sa čierna na celú zadnú stranu hodila. Je mi jasné, že pri bežnom používaní zadok počítača uvidí málokto, no už samotné rozmery predurčujú Nightblade na prenášanie a potenciálne LAN párty s kamarátmi.

Obávam sa, že tam sa stretne šedé pozadie zariadenia minimálne so zdvihnutým obočím, ak nie priamo s vtipnými komentármi. A hoci ide o detail, práve zabúdaním na takéto maličkosti môže MSI strácať dizajnovu náročnejších zákazníkov. Pokiaľ ale počítač neplánujete nikomu ukazovať zozadu, určite poteší programovateľné RGB podsvietenie na prednej strane,

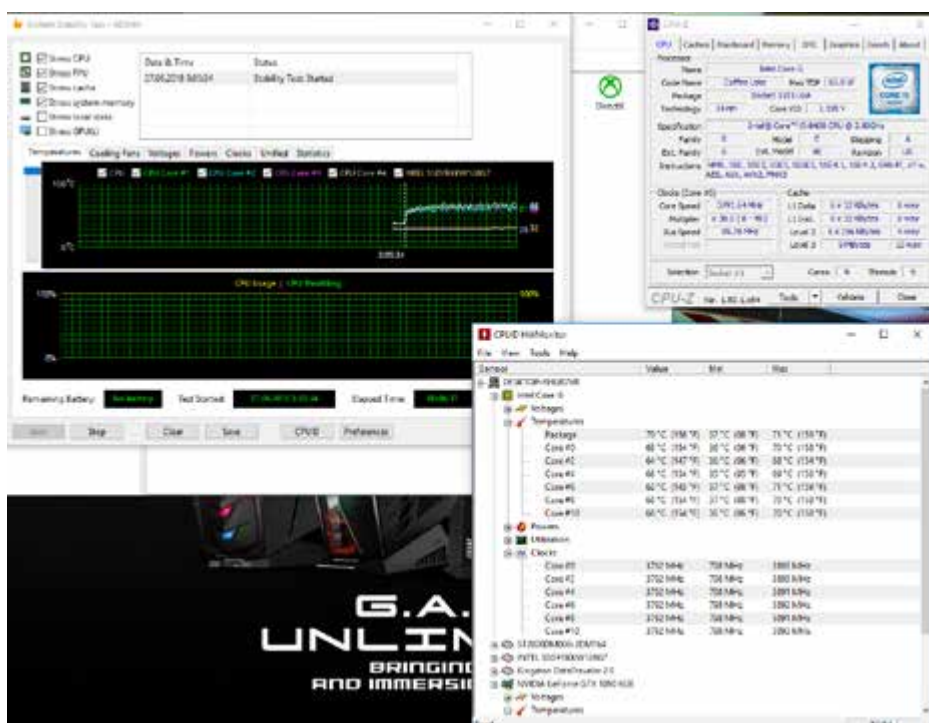
ktoré si môžu majitelia prispôbiť alebo vypnúť cez program MSI Mystic Light.

Komponenty, parametre a vnútorné rozloženie

Napratať do takto malého tela plnohodnotný herný počítač s „full-length“ grafickou kartou, výkonným procesorom a dokonca možnosťami rozšírenia v budúcnosti nie je jednoduché, no vďaka pár zaujímavým, odvážim sa povedať aj šikovným riešeniam, to v MSI zvládli takmer na jednotku. O výkon sa v nami testovanej zostave starali grafická karta MSI GeForce GTX 1060 s 6GB VRAM, procesor Intel Core i5-8400 so šiestimi jadrami a DDR4 2400 Mhz RAM o kapacite

8 GB. Zaujímavosťou je silno prispôbená matičná doska a chladenie procesora. Základná doska disponuje čipsetom H310, na čom nie je pri použití procesore nič prekvapujúce, to ako MSI vyriešilo priestor pre RAMky, však už prekvapujúce je. Tie totiž nie sú bežného DIMM typu, aké sa nachádzajú v prevažnej väčšine herných strojov, ale ide o notebookové SO-DIMM kúsky. Ešte zaujímavejšie je, že jedna pozícia je na vrchnej strane dosky pri procesore a druhá sa ukrýva na zadnej spolu s m.2 SSD pozíciou. Chladič procesora tiež nie je žiadnym štandardným kúskom, na aký môžu byť hráči zvyknutí, ale z procesora sa tiahajú trubky tepelného výmenníka k zadnej strane, kde je malý ventilátor tlačiaci vzduch cez rebrovanie





smerom von z bedne. Úložný priestor pre tento model pokrylo spojenie m.2 SSD disku Intel 600P s kapacitou 128 GB a 2TB 7200 RPM HDD značky Seagate. Pokiaľ by bola táto kapacita nedostatočná, je možné do počítača jednoducho pridať ďalší 2.5" alebo 3.5" disk. Píšem však „bud“, alebo“, keďže v počítači sú síce dve voľné pozície (jedna 2.5" a jedna 3.5"), no napájanie je dostupné len pre jeden disk navyše. Okrem toho sa MSI podarilo napratať do už tak malého a preplneného šasi aj DVD mechaniku a samozrejmosťou pri malom a „prenosnom“ počítači je zabudovaná WiFi/Bluetooth pripojiteľnosť. Na záver sa na úplnom spodku zariadenia nachádza zdroj formátu Flex ATX o výkone 350 Wattov od spoločnosti FSP, ktorý neohúri, no pre 1060ku a nepretaktovateľný procesor bohato postačí. Limitujúcim faktorom bude iba pri potenciálnom uprade komponentov v budúcnosti, ale keďže je Flex ATX síce menej známy, no stále štandardizovaný rozmer, nebude problém ho jednoducho vymeniť spolu s novú grafikou.

Softvér a testovanie

V čom sa MSI nemení, no aspoň pomaly zlepšuje, je pribalovanie softvéru, ktorý málokto hráč využije alebo ktorý len lezie na nervy. V tomto prípade je to antivírus Norton Security a pár utility priamo od MSI ako Gaming Center alebo MSI Remind Manager. Na program MSI Mystic Light sa hnevať nemôžem, keďže je integrálnou súčasťou ovládania vzhľad samotného

počítača. Čo sa týka bloatvéru je inak počítač nadmieru čistý. Keď som sa už dostatočne vynaďoval na pekný dizajn (aspoň spredu) a odstránil som neželané programy, nainštaloval som na Nightblade pár hier a syntetických programov a dal sa do testovania. K samotnému hernému výkonu nemôžem povedať ani jedno zlé slovo, hoci pokiaľ by som tento počítač kupoval osobne, určite by som sa usiloval priplatiť si za 16 GB RAM. 8 GB je už na túto modernú dobu, ktorá je plná hier s ultravysokými rozlíšeniami a internetovými prehliadačmi papajúcimi RAMku ako na bežiacom páse, žalostne málo.



Definitívne ma prekvapili veľmi príjemné teploty procesora a RAM pri menšom ako očakávanom hluku. Procesor sa mi nepodarilo dostať nad 70 stupňov ani s pomocou syntetického záťažového testu.

Keďže je grafická karta vďaka použitiu predĺžovacieho kábla do PCIe portu na úplne opačnej strane matičnej dosky a strana, na ktorej sa grafika nachádza, disponuje perforovanou bočnicou, aj teploty grafiky sa pri hraní držali v okolí 70 až 72 stupňov Celzia. Tu naozaj musím MSI zložiť poklonu, pretože niektoré spoločnosti nedokážu dostatočne uchladiť hardvér ani v oveľa priestrannejších skrinkách.

Zhrnutie

Tohtoročný MSI Nightblade M13 neprináša žiadnu revolúciu, no nový 6-jadrový procesor od Intelu je oveľa zaujímavejšou voľbou ako staršie štvorjadrá. Použitie niektoré komponenty ako overená grafická karta GTX 1060 a rýchly m.2 SSD disk budú určite zárukou spokojných hráčov. Jediné, čo by som mohol tejto konfigurácii vytknúť, je iba 8 GB RAM. Problém s kapacitou RAM je ale možné vyriešiť jednoduchým upgradom v budúcnosti (samozrejme, cez autorizovaný servis, aby neskončila záruka), alebo priplatením si za vyššiu konfiguráciu, ktorá už 16GB RAM ponúka. A samozrejme, cenovo by sa možno oplátilo zložiť počítač zo samostatných komponentov, no do takto kompaktného a dobre vyzerajúceho tela by sa zmestil iba ťažko.

Daniel Paulini

Logitech G Pro Gaming Headset

Predovšetkým herný spoločník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech

Cena: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odolná konštrukcia
- + kvalitný odnímateľný mikrofón
- + dizajn
- + zvukový prejav v hrách
- + ergonómia počas používania
- nevýrazné basy



a rôzne „hrácke“ elementy iba kazia celkový dojem.

Svedčí o tom fakt, že najvýraznejším dizajnovým prvkom headsetu G Pro sú logá výrobcu po bočných stranách konštrukcie a vyčnievajúca oceľ z konca hlavového mostu. Ten je pevný, vďaka nylonu aj dostatočne flexibilný a už spomínané oceľové zakončenie je dostatočne dlhé.

Poskytuje tak pohodlné používanie aj používateľom s väčšou hlavou.

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 172 x 81,7 x 182 mm
 Hmotnosť: 259 g
 Dĺžka káblu: 2 m
 Frekvenčný rozsah: 20 Hz – 20 kHz
 Impedancia: 32 Ohmov
 Citlivosť: 107 dB@1 kHz
 Frekvenčný rozsah mikrofónu: 100 Hz–10 kHz

Spoločnosť Logitech je stálicou na poli výrobcov rôzneho príslušenstva a každý používateľ sa už určite stretol aspoň s jedným produktom tejto značky. Po klávesnici a myši z radu G Pro portfólio dopĺňa headset, ktorý na prvý pohľad môže pôsobiť ako šedá myška. Ako dopadol v našom teste sa dozviete v recenzii.

konektormi, na ktorom sa nachádza aj ovládanie regulácie hlasitosti.

Dizajn a konštrukcia

Dizajnéri Logitechu pochopili, že v jednoduchosti je krása

Elegantným dojmom pôsobia aj koženkové náušníky, ktoré zároveň plnia funkciu pasívneho potlačania okolitého ruchu. Kombinácia týchto elementov zaručuje perfektnú ergonómiu aj počas dlhých hodín používania.

Balenie

Dodávané príslušenstvo zodpovedá odporúčanej cene headsetu.

Nachádza sa v ňom samotný headset, náhradné textilné náušníky, odpojiteľný mikrofón, redukcia rozdeľujúca vstup a výstup do samostatných 3,5 mm konektorov a odpojiteľný primárny kábel s 3,5 mm

HODNOTENIE:





Zvuk

Nie nadarmo je headset G Pro určený pre hráčov. V hrách si svoje povinnosti spíňa na 100 % a naozaj vás vtiahne do deja. Pokiaľ ste však zvyknutí na

priestorový 7.1 zvuk, určite si budete chvíľu zvykať, no absenciu tejto funkcionality nemôžeme brať ako negatívum. Čo sa týka zvukového prejavu pri počúvaní hudby, pozitív je už menej. Vaše uši nebudú vyložene trpieť, šumu je absolútne

minimum, ale potom prídu na rad basy. Tie prakticky neexistujú a dokonca aj v prípade slúchadiel EarPods dodávaných s iPhoneom sú basy výraznejšie. Rockeri určite zaplesali radost'ou, keďže gitarové sóla sú jednoznačne v popredí, ale poslucháči EDM žánru budú musieť použiť kvalitný ekvalizér.

Aby sme len nekritizovali, koženkové náušníky odvádzajú skvelú prácu pri rušení okolitého hluku a zvuk výrazným spôsobom nepreniká von. Kvalita mikrofónu je na excelentnej úrovni. Manipulácia s ním je jednoduchá, pop filter je veľmi dobrý doplnok a skvelá citlivosť vás odnaučí používať funkciu push-to-talk pri komunikácii cez TeamSpeak.

Verdikt

Logitech G Pro je skvelý herný headset, ktorý ponúka veľmi dobrý zvukový zážitok počas hrania. Skvelý dojem dopĺňa mikrofón s pop filtrom a úžasnou citlivosťou, vďaka ktorej sa môžete spoliehať na automatickú detekciu hlasu pri komunikácii s ostatnými hráčmi. Zvukový prejav pri počúvaní hudby pôsobí rozpačitým dojmom najmä pre nevýrazné basy. Vynahrádza to perfektná ergonómia počas používania a kvalitné spracovanie.

Adam Lukačovič



Seagate PlayStation Game Drive 2 TB

Spoločník na cestách naprieč virtuálnymi svetmi

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Seagate

Cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + plug&play funkcionálnosť
- + perfektná kompatibilita
- + postačujúce rýchlosti prenosu dát
- + vkusný dizajn inšpirovaný priamo PS4

- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Externé

Typ disku: HDD

Formát disku: 2.5"

Kapacita: 2TB

Rozhranie externé:

USB 3.0 (3.1 gen1)

Kompatibilita s PS4: Áno,

PS4, PS4 Slim, PS4 Pro

Plug&Play: Áno

Požadovaný PS4 Softvér:

Verzia 4.5 a novší

Majitelia konzol Sony PlayStation 4 čelia veľkému problému. Skvelých hier na túto platformu existuje naozaj pozhnane. Toto hovorím, samozrejme, bez snahy urážať druhú polovicu konzolových hráčov a fanúšikov konzol od Microsoftu. Prebytok kvalitných titulov na PS4 je ale naozaj veľký a pokiaľ sa hráčom nechce držať doma fyzické disky a zakaždým nanovo inštalovať hry, môžu naraziť na problém s nedostatočnou kapacitou interného úložiska. Seagate ponúka riešenie, ktoré nesie meno PlayStation Game Drive.

Od dôb konzol, do ktorých boli zasúvané kazety držiacie všetky dáta, ubehlo už naozaj veľa času. Postupný prechod na DVD-čka a momentálny nástup digitálne stiahnutelných hier, ktoré často presahujú veľkosť 50 GB, stavia hráčov pred otázkou, ktorú z hier si držať na konzole permanentne nainštalovanú alebo či každý druhý týždeň inštalovať či sťahovať nové, prípadne i staré tituly. Chvalabohu, moderné konzoly podporujú externé úložiská, no celkové riešenie kapacitného problému nie je také jednoduché. Externý disk použitý s konzolou PS4 by s

ňou mal byť totiž kompatibilný, inak môžu vzniknúť problémy s nestabilitou celého systému alebo s vypadávaním periférií, z čoho sa už poučilo množstvo hráčov. Spoločnosť Seagate ale hovorí, že k radu diskov Game Drive pre PlayStation pristúpila zodpovedne a na ich správnom nastavení spolupracovala priamo so Sony.

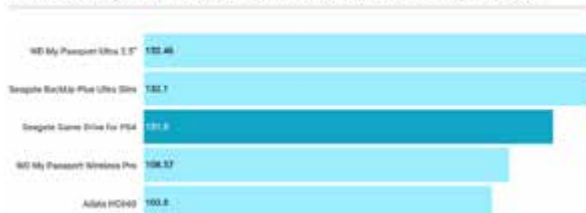
Obal, prvé dojmy a spracovanie

Kartónový obal nie je takmer ničím výnimočný. Okrem mena produktu, v ktorom sa priamo spomína meno konzoly

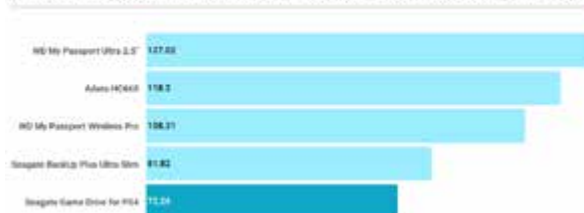
HODNOTENIE:



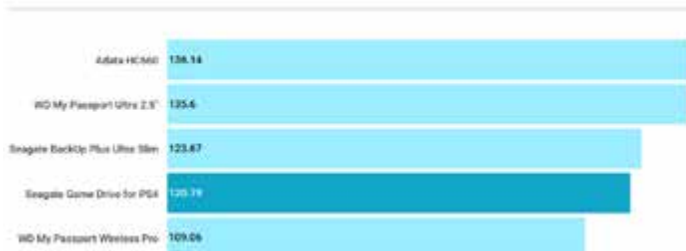
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



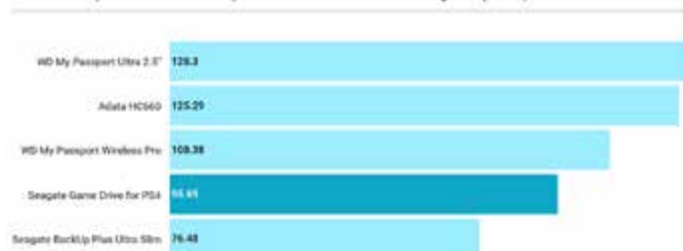
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



PlayStation 4, a capacity sa na balení prevedenom v kombinácii bielej a modrej farby nenachádza veľa bližších informácií. Na boku balenia je ešte spomenuté, že tento disk je kompatibilný ako s PS4, tak aj s konzolou PS4 Pro a že sa doňho zmestí 50+ hier. Jednoduchá matematika ukazuje, že pri tomto čísle v Seagate počítajú so 40 GB na hru, no konečné výsledky sa budú líšiť podľa typu hráča a jeho hernej knižnice.

Po vybalení uzrie svetlo sveta naozaj tenký disk v šatách z hliníku čiernej farby, s modrým plastovým prúžkom okolo obvodu, ktorý sa dizajnovovo k PS4 naozaj hodí. Seagate si tento produkt označoval malým logom na vrchnej strane a väčšou, hoci menej viditeľnou grafikou na strane zadnej. Celkovo ide o vizuálne naozaj podarené dielo, ktoré nebude prekážať ako položené na konzole, tak ani vedľa nej. Okrem toho je v balení ešte brožúrka s používateľským návodom a 45 centimetrový kábel čiernej farby.

Komponenty diskov a avizované parametre

Akokoľvek som sa snažil nájsť pár bližších informácií, o samotnom použití disku som sa nikde na internete nedopátral, no čo je viditeľné už na disku, je použitie USB 3.0 štandardu. Priložený kábel má klasickú koncovku USB 3.0 A pripojiteľnú či už ku konzole alebo aj počítaču a USB 3.0 Micro B, ktorá je vhodná do samotného disku. Nakoľko ide o HDD a v Seagate

vedeli, že bude používané s konzolou, neočakával som žiadne závažné rýchlosti prenosu dát. Sťahovanie a ukladanie na disk bude limitované skôr rýchlosťou internetového pripojenia, takže to až také dôležité nebude, no pri testovaní som si dal naozaj pozor na to, ako rýchlo sa načítavali hry na konzole a aké výsledky ukázali syntetické testy po stránke čítania.

Inštalácia a používanie

Prvou dôležitou informáciou, ktorá sa spomína aj priamo na balení, ale je viackrát spomenutá aj na stránkach výrobcu, je kompatibilita tohto disku so všetkými PS4 konzolami, musia však mať verziu systémového softvéru minimálne 4.5 a novšiu.

Osobne neviem, kto by ešte mal staršiu verziu, nakoľko 4.5 vyšla ešte v marci minulého roka a dostupná je už verzia 5.55, no ak budete nad týmto diskom premýšľať, určite stav softvéru na svojej PS4 skontrolujte. Pokiaľ už máte nainštalovaný dostatočne nový softvér, pripojenie a nastavenie Seagate PlayStation Game Drive je otázkou len niekoľkých minút.

Takmer okamžite po pripojení PS4 rozpozná disk a pri prvom použití si ho bude chcieť naformátovať, no všetky úkony by nemali trvať viac než 5 až 10 minút. Inštalácia hier na externý disk prebiehala pri mojom testovaní úplne bez problémov a ich načítavanie/spúšťanie dokonca pri väčších tituloch

stiahla z potrebného času pár sekúnd. Príjemnosťou Seagate Game Drive je skvelá možnosť pre hráčov, ktorí so svojimi hrami neobsedia iba doma, nakoľko je možné hry digitálne stiahnuť a nainštalované na Game Drive ich zobrať so sebou. Stačí odpojiť Game Drive, vziať ho ku kamarátom a po pripojení na ich PS4 je možné hrať všetky uložené hry bez najmenších problémov.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

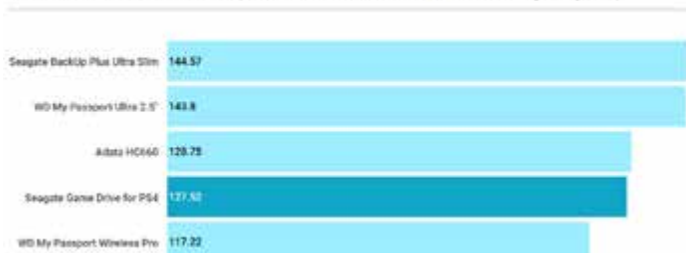
Zhrnutie

Fakt, že Sony neponúka svoje najnovšie konzoly s väčšou kapacitou než 1 TB, môže hráčov obmedzovať, no možnosť pripojiť externé úložisko tento problém neguje. Vyzerá to tak, že Seagate si dal na svojom riešení naozaj záležať, takže nielen funguje, ale aj dobre vyzerá a majitelia veľkých herných knižníc už nemusia zúfať.

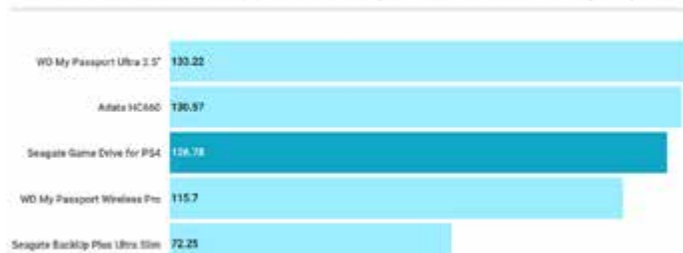
Či už siahnete po 1 TB verzii, nami otestovanej 2 TB alebo sa budete chcieť poistiť do budúcnosti kapacitou 4 TB, Seagate PlayStation Game Drive vám bude šikovným spoločníkom na cestách naprieč virtuálnymi svetmi.

Daniel Paulini

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



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



AVACOM Prisma PD-20

Powerbanka aj pre notebooky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Avacom
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer rozmerov / kapacita
- + nabíjanie až troch zariadení súčasne
- + kapacita 20 Ah
- + pevná konštrukcia

- cena
- hmotnosť

ŠPECIFIKÁCIE:

Výrobca: Avacom
Model: PD-20
Farba a materiál
konštrukcie: čierny plast
Kapacita: 20 000 mAh
Vstupné konektory: microUSB, USB typ C
Výstupné konektory: USB typ C, 2 x USB typ A
Technológie: rýchlonabíjanie, Power Delivery



Powerbanky sú dnes bežne rozšíreným produktom, vďaka ktorému si na cestách rýchlo a bez problémov nabijete napríklad svoje mobily či iPod-y. Na trhu nájdete aj powerbanku PD-20 od spoločnosti Avacom, ktorá umožňuje nabíjať, okrem vyššie spomenutého, aj notebooky podporujúce nabíjanie prostredníctvom USB-C, ako napríklad MacBook Pro 2017. Podme sa teda spolu pozrieť na to, čo v sebe táto novinka ukrýva.

PD-20 prichádza v malej kartónovej škatuli, na ktorej sa nachádza štítok s informáciami o produkte. Vnútri balenia nájdeme



okrem samotnej powerbanky aj manuál a kábel USB typ-C – USB typ-C (samec – samec).

Obal z čierneho tvrdého plastu a zároveň aj kapacita 20 000 mAh sa podpísali na jej výslednej hmotnosti 480 gramov. Telo powerbanky je celočierne, výnimkou sú špecifikácie na zadnej strane, ktoré sú bielej farby.

PD-20 je možné nabiť pomocou microUSB alebo USB typ-C konektora. Nabíjacie napätie a prúd sprostredkovaný USB typ-C konektorom môže byť 5 V/3 A, 9 V/2 A, 15 V/2 A alebo 20 V/1,5 A.

Z výstupných konektorov nám Avacom nadelilo USB typ-C a 2 USB typu A. Nabíjací prúd môže byť až 3A vďaka univerzálnemu štandardu Power Delivery.

Niektoré zariadenia si vyžadujú vyšší nabíjací výkon. Ten PD-

20 rozpozná a prispôsobí sa zariadeniu tak, aby sa nabíjalo čo najrýchlejšie. Pribalený USB-C kábel podporuje túto technológiu a je schopný priniesť výkon až 60W.

Netreba zabudnúť, že aj samotnú powerbanku je možné nabíjať pomocou Power Delivery štandardu, pokiaľ použijete USB-C konektor. Jedinou podmienkou tohto štandardu je podpora ako nabíjačky/powerbanky tak aj samotného zariadenia.

Na boku tela nájdeme tlačidlo, ktoré rozsvieti LED diódy na vrchu banky, ktoré signalizujú, aká kapacita ešte ostáva. A keďže sú štyri, každá reprezentuje 25 percent.

Kapacita 20 Ah dokáže na 100% nabiť aj niekoľko zariadení, pri modeli PD-20 môžete nabíjať až tri zariadenia naraz. Nemusí ísť len o malé zariadenia, môžu to byť pokojne aj notebooky, ktoré podporujú nabíjanie pomocou USB typ-C konektora.

Powerbanka od spoločnosti Avacom ponúka všetky funkcie powerbanky a navyše umožňuje nabíjať notebooky, ktorých vstupný prúd je vyšší ako u ostatných zariadení. Jedinou nevýhodou je jej vyššia cena.

Lukáš Batora



HODNOTENIE:



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

WD 2.5" My Passport Ultra 1TB

(Ne)obyčajný externý disk

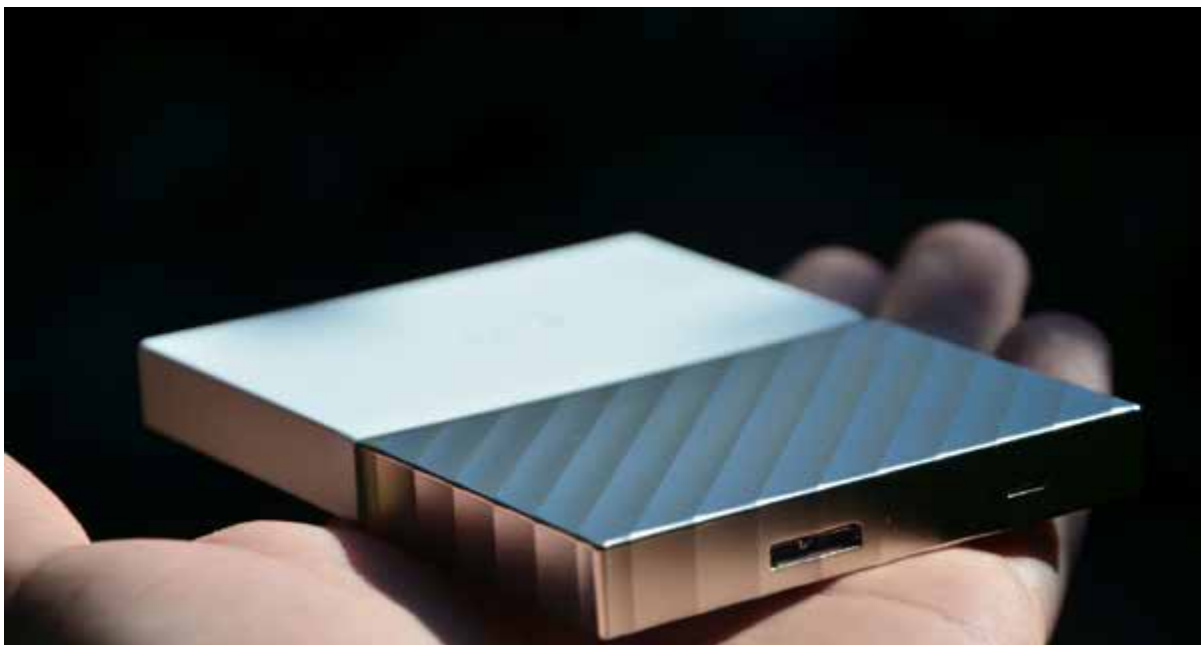
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD

Cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + obstojný výkon
- + šikovný softvér
- + hardvérové šifrovanie
- mierne vyššia cena za 1 TB verziu



ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Externé

Typ úložiska: HDD

Formát: 2,5"

Rýchlosť otáčok:

5400 RPM

Kapacita disku: 1

000 GB (1 TB)

Trendom posledných rokov je predávať stále výkonnejšie, no pritom menšie, ľahšie a tenšie zariadenia. Hon za malými rozmermi je asi najbadateľnejší pri ultrabookoch a prémiových notebookoch, no práve pre predhŕňanie viacerých spoločností je stále ťažšie zohnať kompaktný a naozaj prenosný notebook s postačujúcou kapacitou interného úložiska. Treba uznať, že pokroky na poli SSD diskov a ich stále nižšia cena znamenajú, že existujú aj výnimky, no bežný zákazník je častokrát postavený pred otázkou, či je ochotný si za výkonný a tenký notebook s veľkou kapacitou priplatiť vo veľkých prípadoch nemalé peniaze. Odpoveď na prevažnú väčšinu problémov je pritom jednoduchá a je ňou externý harddisk.

Samozrejme, externé disky nie sú určené iba pre majiteľov notebookov s malou internou kapacitou, ale kúsok menom WD 2.5" My Passport Ultra neskôr ukáže, že sú využiteľné pre široké spektrum používateľov. Ani mnohé iné moderné zariadenia a ani externé disky už nemôžu zvládnuť „iba“ ukladanie dát, ale musí ponúknuť aj niečo navyše, čím sa odliší od konkurencie.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

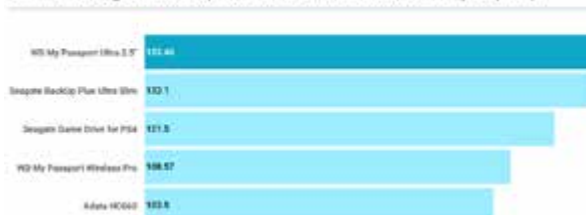
Základ, ktorý tvorí dva a pol palcový disk značky WD, je zaobalený do celkom vkusnej a moderne pôsobiacej kombinácie bieleho plastu a brúseného kovu so vzorom vln. Samotné zariadenie sa

ešte ukrýva v kartónovom obale ladenom do kombinácie bielej a žltej. V krabicike sa okrem disku nachádza krátky USB 3.0 A / USB 3.0 Micro B kábel tiež v bielej farbe a pár brožúrok. Kryt, v ktorom je disk osadený, vyzerá nielen robustne, ale aj odolne a ak sa aj v budúcnosti mierne poškriabe alebo inak poškodí, budú tieto znaky opotrebovania šikovne ukryté vďaka použitiu svetlých materiálov. Trochu zamrzí nutnosť nosiť so sebou „špeciálny“ Micro B kábel, no pri externých harddiskoch je jeho použitie už takmer tradičné.

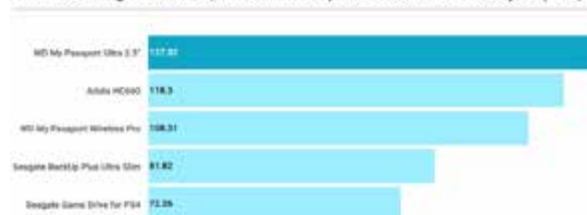
Parametre a schopnosti disku

Použitý disk je priamo od výrobcu WD a hoci ide o 5400 a nie 7200

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



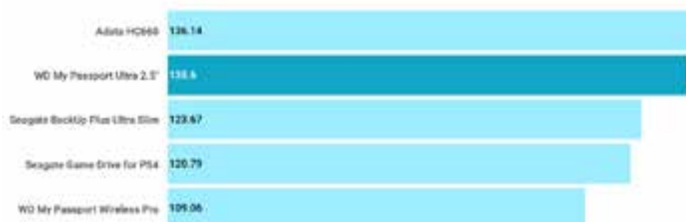
Anvil's Storage Utilities (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



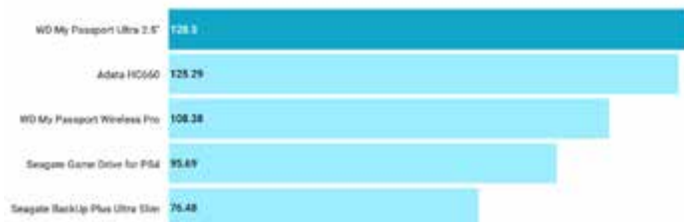
HODNOTENIE:



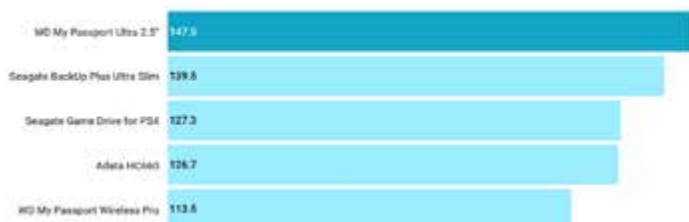
AS SSD (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



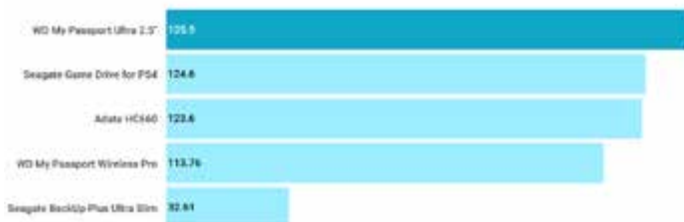
AS SSD (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



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



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



otáčkový model, svoju prácu dokáže zastat' dostatočne schopne. WD očividne natoľko dôveruje svojmu hardvéru, že naňho neponúka tradičnú 2 ročnú záruku, ale predlžuje ju o ďalší rok. A ako som už spomínal, externý disk už nemôže byť len externe použiteľným diskom. WD preto na svojich prenosných úložiskách ponúka viacero šikovných vychytávok, ktoré sú uložené priamo na disku, alebo sa dajú stiahnuť z internetu. Prvou, ktorá poteší všetkých ľudí so záujmom o zálohovanie dát, je veľmi šikovná funkcia WD Backup. Tá sa dokáže postarať o automatizáciu zálohovania podľa používateľom definovaného časového harmonogramu a takisto je v nej jednoducho možné vybrať, ktoré súbory alebo zložky sa majú zálohovať. Po stránke bezpečnosti dát ponúka WD Security

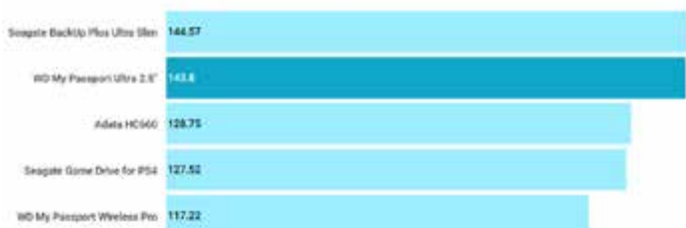
256-bit AES šifrovanie, ktoré v posledných rokoch prešlo viacerými vylepšeniami, takže nie je nutné báť sa úniku citlivých informácií aj pokiaľ by ste WD My Passport Ultra náhodou stratili, alebo vám bol odcudzený. Nakoniec ponúka WD pre potreby kontroly hardvéru a ďalšie nastavenia aplikáciu WD Drive Utilities, vďaka ktorej sa dá skontrolovať fyzický stav disku a napríklad nastaviť časovač uspania disku pre predĺženú životnosť.

Trochu ma na záver prekvapilo, že ani na stránkach výrobcu, ani v bežných online obchodoch nie sú udávané avizované parametre rýchlostí čítania alebo zápisu a ani bližšie špecifikácie ako veľkosť vyrovnávacej pamäte. Výsledky a použiteľnosť bola, našťastie, otestovaná u nás, takže si ju môžete prezrieť v nasledujúcom odstavci.

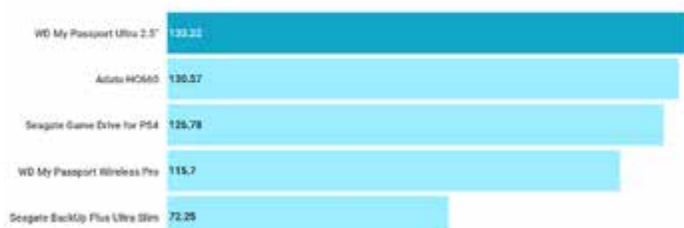
Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemerom.

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



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



Zhrnutie

WD My Passport Ultra ponúka naozaj obstojný výkon v modernom tele. Jedinou menšou nevýhodou je cena, ktorá je cca o 10-15 eur vyššia ako cena konkurencie, no aj to je cena, ktorú môžu byť zákazníci ochotní zaplatiť za krajší dizajn a kvalitný hardvér. Samozrejme, My Passport Ultra je dostupný aj vo vyšších kapacitách a čo sa cenovej výhodnosti týka, osobne by som odporúčal skôr 2 TB verziu, ktorá ponúkne až dvojnásobnú kapacitu a je len o tretinu drahšia. Každopádne ale ide o šikovného spoločníka, ktorý posluží cestovateľom aj opatrnejším používateľom, ktorí sa obávajú o svoje dáta, ale nie sú ešte pripravení investovať do drahších riešení ako NAS.

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 rukne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 127 min

Réžia: Scott Cooper
 Scenár: Scott Cooper, Donald Stewart
 Kamera: Masanobu Takayanagi
 Hudba: Max Richter
 Hrajú: Christian Bale, Rosamund Pike, Ben Foster, Stephen Lang, Jesse Plemons, Adam Beach, Paul Anderson, Bill Camp, Rory Cochrane, Q'orianka Kilcher, Michael Parks, Wes Studi, Peter Mullan, Timothée Chalamet, Ryan Bingham, Scott Anderson, Jonathan Majors, Luce Rains, Rod Rondeaux

PLUSY A MÍNUSY:

- + herci
- + vykreslenie dobových reálií
- + atmosféra
- + myšlienkový presah
- miestami trochu lenivejšie tempo

HODNOTENIE:



Hostiles

SVIEŽI VÁŇOK VO WESTERNOVOM ŽÁNRI

Nedokážem si dosť dobre vysvetliť skutočnosť, že sa film Hostiles vôbec nedostal do našich kín. Veľké plátno by mu totiž veľmi pristalo. Film síce nezískal žiadne veľké ocenenia, ale zase na druhú stranu ani veľmi nezaostal za očakávaniami. A čo sa mňa týka, takto nejak si predstavujem zvládnutý, moderný western, ktorý má čo ponúknuť širokému spektru divákov.

Výborná réžia

Režisér Scott Cooper síce nepatrí k tým najznámejším a ani k najuznávanejším, no o jeho kvalite hovoria jeho výsledky. Filmy ako Black Mass: Špinavá dohoda (2015) alebo Oheň ohňom (2013) hovoria za všetko. Má dar vyt'ažiť aj z obyčajného a jednoduchého príbehu to najlepšie a predstrieť ho divákovi ako na zlatom

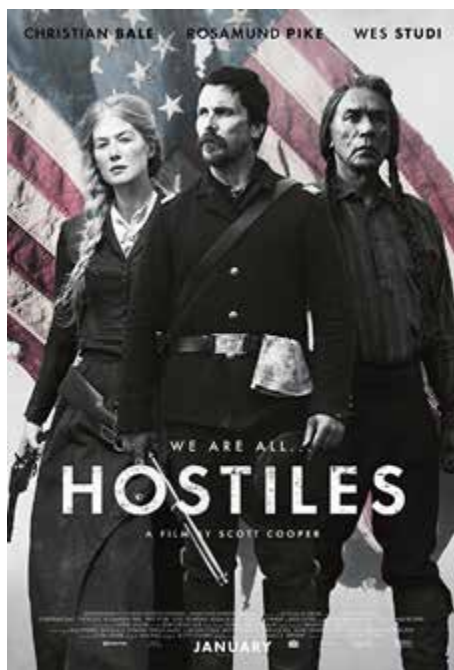
podnose v podobe divácky atraktívnej formálnej stránky. Inak tomu nie je ani pri jeho poslednom filmovom prírastku.

Strastiplná cesta za poznaním a hľadím svojho lepšieho „ja“

Drsný príbeh z čias Divokého západu predostiera divákovi poslednú služobnú púť dôstojníka americkej

armády (Christian Bale), ktorý dostal za úlohu eskortovať indiánskeho náčelníka (Wes Studi) i s jeho rodinou naspäť do rezervácie v Montane. S malým vojenským oddielom ich sprevádza naprieč územím, ktoré ovláda nepriateľský kmeň Komančov. Ku skupine sa veľmi skoro pripojí mladá žena (Rosamund Pike), ktorej len nedávno skupinka Komančov vyvraždila





celú rodinu. Každý jeden účastník tohto podivného sprievodu naprieč pustinou má svoje problémy, s ktorými sa musí vysporiadať, a nie každý z nich súvisí s Indiánmi. Z človeka plného predsudkov sa tak postupne stáva niekto iný, drsná jazda plná nástrah a nebezpečenstva mu postupne otvára oči...

Vynikajúci casting

Christianovi Baleovi western veľmi pristane. Dokonca tu podľa môjho názoru podal jeden zo svojich najlepších výkonov v kariére. Vôbec nechápem, prečo nebol nominovaný na žiadnu cenu. Všetko tu totiž stojí a padá na jeho fantastickom výkone, ktorý je ako z veľkej hereckej knihy. Je tiež dobré, že bol do postavy indiánskeho náčelníka obsadený Wes Studi, ktorého si už od čias Posledného Mohykána (1992) akosi podvedome spájam s prototypom pravého Indiána. Odvtedy už nejaký ten rôčik síce prešiel, ale stále z neho sála obrovský kus charizmy. Prijemne ma prekvapil aj výkon Rosamund Pike, ktorej postupný prerod z užialenej ženy na ženu sebaavedomú a drsnú ako jej okolie bol pomerne pôsobivý.

Film nadchne aj prostredníctvom stvárnenia dobových reálií

Herecká stránka tak jednoznačne prispela k najväčšej devíze filmu – drsnej, dobovej atmosfére, ktorá



postupne ku koncu krásne gradovala. Film sa na nič nehrá, režisér sa snažil zobrazit' krutú realitu doby a prostredníctvom toho primäť diváka porozmýšľať nad jej významom a nad tým, aký veľký vplyv má na ľudí prostredie, v ktorom sa nachádzajú. Je jasné, že na súčasného diváka takéto niečo pôsobí pomerne dosť depresívne, no žiaľ, jedno bez druhého sa nezaobíde. Preto nechápem tú častú výčitku z môjho okolia, že film je depresívny, čo mnohí považujú za negatívum. Ja to skôr považujem za prednosť. K dobrému výslednému dojmu prispela i pekná a šikovná kamera, ktorá podobne ako napríklad v miniseriáli Godless (2017) dáva dôraz na detail, ktorý sa tu prejavuje či už na jednotlivých postavách, alebo v predmetoch, ktoré ich obklopujú. Samozrejme, výprava ma tiež veľmi potešila, hlavne po kostýmovej stránke.

Žiarivý príklad moderného westernu

Hostiles sa dá vlastne považovať za akúsi psychologickú sondu do duše strápených ľudí, ktorých vo veľkej miere

po duševnej stránke sformovalo jednak okolie, ktoré ich obklopilo, a tiež udalosti, ktoré prežili – väčšinou samozrejme nie veľmi príjemné. Takže veľká dávka melanchólie, ktorá tu je všadeprítomná, je len ich prirodzený dôsledok. Jej účinok na diváka navyše ešte zvyšujú dosť nepríjemné krvavé prestrelky a ďalšia mäsiarčina medzi postavami, ktorú na dôvažok nemajú vždy na svedomí iba Indiáni. Takže chápem, pre niekoho to môže byť príliš veľké sústo. No divák, ktorého už omrzela stará westernová klasika a rád by si v tomto smere pozrel niečo nové, si príde na svoje.

„Hostiles je pekný príklad moderného westernu, ktorý ponúka hlbšiu myšlienku, príjemné herecké obsadenie a vynikajúce stvárnenie dobových reálií, čo sa odzrkadľuje najmä na fantastickej atmosfére. Na druhú stranu však môže niekomu vadiť mierne lenivejšie tempo, na ktoré si treba istý čas zvykať. V porovnaní s pozitívami je to však iba taká maličkosť.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 7 h 36 min
(Minutáž: 43–48 min)

Réžia: Paco Cabezas, James Hawes, Jakob Verbruggen, David Petrarca, Jamie Payne
Predloha: Caleb Carr (kniha)
Scenár: Hossein Amini, Cary Fukunaga, E. Max Frye, John Sayles, Gina Gionfriddo
Kamera: P.J. Dillon, Gavin Struthers, Chris Seager, Larry Smith
Hudba: Rupert Gregson-Williams
Hrajú: Daniel Brühl, Luke Evans, Dakota Fanning, David Wilmot, Eugenia Caruso, Ted Levine, Matthew Lintz, Douglas Smith, Dan Bradford, Clare Calbraith, Brian Geraghty, Falk Hentschel, Michael Jibson, Q'orianka Kilcher, Aurélie Poirier, Philip Rosch, Matthew Shear, Robert Wisdom, Martin McCreadie, Aldo Maland, Morfydd Clark, Michael Iron ...

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavé skladanie krimi hádanky
- + dobová atmosféra
- + herci
- + vizuálna stránka
- vzťahy medzi postavami

HODNOTENIE:



The Alienist

VRAH, KTORÝ SA STAL TAKMER ROVNAKO SLÁVNÝM AKO JACK ROZPAROVAČ

Televízia TNT už dlhšie pred premiérou neskrývala vysoké očakávania a od seriálu The Alienist si veľa sľubovala. Musím uznať, že právom. Jedným z dôkazov, že ide o kvalitu, môže byť i fakt, že po vysielacích právach zasiahol aj streamovací gigant Netflix, ktorý zase len tak hocikam svoje peniaze neinvestuje.

Réžia, ktorá zaujme

Na réžii spolupracovala až päťka režisérov – Paco Cabezas, James Hawes, Jakob Verbruggen, David Petrarca a Jamie Payne. Z nich len Verbruggen natočil tri časti (prvé tri), ostatní po jednej-dvoch častiach. Čo je však hlavné, všetci tu naplno využili svoje skúsenosti z predchádzajúcich úspešných seriálových projektov, ktorých má každý z nich na svojom konte už pomerne dosť. Osobne mi sadlo i

atraktívne prostredie Ameriky (prevažne mesta New York) konca 19. storočia, ktoré mám veľa rád. V tomto smere mi seriál trochu pripomenul iný vynikajúci seriálový projekt – The Knick (2014–2015) z rovnakého prostredia a rovnakej doby.

Scenár podľa zaujímavej knižnej predlohy

The Alienist je dramatickou dobovou kriminálkou na motívy rovnomennej knihy od Caleba Carrara. Samotný príbeh, ktorý sa vyznačuje aj prvkami temného psychologického thrilleru, je zasadený do roku 1896, kedy v meste New York (ten pohľad na dobový NY mi zobral dych) dôjde k sérii brutálnych vražd malých chlapcov (prostitutívov). Práve vymenovaný veliteľ polície Teddy Roosevelt (Brian Geraghty) si na prípad zavola pomoc v podobe

doktora Laszla Kreizlera (kriminálneho psychológa – tzv. alienistu) a novinového ilustrátora Johna Moora. Časom sa k ich tímu pripojí mladá a veľa inteligentná policajná sekretárka Sara Howard (prvá žena u polície).

Rozumný casting – kvalitné herecké obsadenie

Seriál hneď od začiatku zaujme výbornou a veľa sympatickou hereckou zostavou. Daniel Brühl (Laszlo Kreizler), Luke Evans (John Moore) a Dakota Fanning (Sara Howard) sa k sebe veľa hodili a na ich trojku i vzájomnú spoluprácu som si veľa rýchlo zvykol. Už to samo o sebe sa stalo veľa výhodou. Investícia do kvalitného hereckého obsadenia sa preto určite vyplatila. Medzi ústrednou hereckou trojicou veľa dobre funguje chémia a je



preto veľký predpoklad, že si ich väčšina divákov oblúbi. Ich tváre sa mi okamžite spojili s postavami a krásne zapadli do koncepcie budovania dobovej atmosféry, na ktorej si tento seriál veľmi zakladá.

Dobová atmosféra – jednoznačná devíza celého seriálu

Hneď od začiatku prvej časti mi bolo jasné, že seriál bude u diváka hrať hlavne na pocitovú strunu. Veľmi dobre sa tu podarilo navodiť temnú dobovú atmosféru, ktorá bola ešte zvýraznená vhodne zvolenou temnejšou hudbou a slušnou prácou kamery so svetlom, ktorá ťaživé pocity z celého toho prípadu ešte znásobovala. Samozrejme, nemôžem zabudnúť na to hlavné, čo zaujme väčšinového diváka – je tu pomerne veľa krvavých scén, ktoré sa nevyhýbajú ani pohľadu na zohavené telo, vnútorné orgány a tak podobne. Z tohto pohľadu som bol prekvapený, kam až autori dokázali zájsť, za niektoré scény by sa nemusel hanbiť ani gore horor.

Klišé vzťahy medzi postavami, ktoré až tak nevadia

Na druhú stranu uznávam, že seriál je pretkaný častým klišé v podobe spôsobu, akým medzi sebou jednotlivé postavy komunikujú, alebo celkovou opozeranou postupnosťou vývinu osobných vzťahov medzi postavami. No aj za predpokladu, že je divák podobných záležitostí nabažený, pozerá sa na to veľmi príjemne a nijak to neruší zážitok z postupného budovania atmosféry alebo zo skladania jednotlivých dielikov



krimi mozaiky. Ide len o to, čo divák preferuje a čo považuje za dôležité.

Na záver len toľko. Myslím, že si Alienistu dokáže vychutnať každý so záujmom o dobové seriály. Niekomu síce môže vadiť troška nudnejšie podanie osobných vzťahov medzi postavami, no na druhú stranu tento problém do istej miery vyvažuje zaujímavé krimi pátranie s odhaľovaním jednotlivých skladačiek celého príbehu. To je spolu s jedinečnou temnou atmosférou



hlavnou devízou seriálu. Samozrejme, na svoje si prídu aj tí, ktorým nevadí pohľad na násilné krvavé scény...

„Seriál The Alienist patrí k tým, ktoré zaujmú predovšetkým diváka, ktorý si zakladá na pocitových filmových projektoch a vykreslení dobovej atmosféry. Z tohto pohľadu ide o absolútnu špičku. Na druhú stranu projekt trochu stráca na slabom a klišé vykreslení osobných vzťahov medzi hlavnými postavami, čo však vo veľkej miere kompenzuje zaujímavé skladanie jednotlivých dielikov pátrania po tajomnom vrahovi.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 135 min

Režie: Ron Howard
 Scénář: Jonathan Kasdan, Lawrence Kasdan
 Kamera: Bradford Young
 Hudba: John Powell
 Hrají: Alden Ehrenreich, Woody Harrelson, Emilia Clarke, Donald Glover, Paul Bettany, Thandie Newton, Joonas Suotamo, Phoebe Waller-Bridge, Richard Dixon, Jon Favreau, Ian Kenny, Warwick Davis, Clint Howard, Lily Newmark, Anthony Daniels, Kiran Shah, Alice Hewkin, Samantha Colley, Sam Witwer, Linda Hunt, Ray Park
 Producenti: Simon Emanuel, Kathleen Kennedy, Allison Shearmur
 Střih: Pietro Scalia
 Scénografie: Neil Lamont
 Kostýmy: David Crossman, Glyn Dillon

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dynamika mezi postavami
- + Humor
- Soudržnost děje
- Druhá půlka
- Občasná nucenost

HODNOTENIE:



Solo: A Star Wars Story

VSTRČÍ NOVÉMU DOBRODRUŽSTVÍ

Od té doby, co Star Wars koupila společnost Disney, se producenti netají tím, že mají v plánu fanoušky zásobovat filmy i mimo hlavní sérii. Před dvěma lety si tyhle vody ozkoušeli v trochu rozpačitě přijatém válečném filmu *Rogue One: Star Wars Story*, nyní se však ke slovu hlásí oblíbený kapitán

lodi Millennium Falcon Han Solo. Jak se vydařilo jeho dobrodružství, při kterém získal svého věrného partáka a svoji loď?

I když má *Rogue One: Star Wars Story* své nedostatky, je fajn vidět, že se v rámci těchto jednorázových štací (byť se Solem mají tvůrci očividně podstatně

větší plány, o čemž svědčí kontrakt Aldena Ehrenreicha na tři snímky) producenti snaží o přeci jen něco trochu jiného. Jistě, absence světelných mečů některé fanoušky (mě včetně) u *Star Wars* titulů přeci jen tak trochu mrzí, přesto potěší snaha o trochu výraznější žánrový posun, než je tomu u hlavní série. *Solo: A Star Wars Story* v tomto není výjimkou, neboť i tentokrát se jedná o trochu jiný film zasazený do prostředí světa v předaleké galaxii.

Blaster proklatě nízko u pasu

Tahle novinka má totiž možná blíže k některým inspiračním zdrojům, ze kterých George Lucas před pár dekadami při vytváření svého světa vycházel, než samotná původní trilogie. Citelná je zde především inspirace ve westernech, kdy celý film ve výsledku působí jako





taková trochu divočejší sci-fi verze Sedmi statečných. Díky tomu, že film má hned několik docela zajímavých postav a především 'navrátilce', tahle sázka docela vyšla. Ano, Alden Ehrenreich není vždy v roli Hana Sola úplně přesvědčivý (byť to ve výsledku dopadlo, jak jen asi nejlépe šlo) a jeho první kontakt s Chewiem (Joonas Suotamo) působí trochu nuceně, od toho momentu ale dynamika těchto dvou dozná výrazného zlepšení a ve zbytku filmu už funguje podobně perfektně jako v případě originálních představitelů. Potěší také slušný Lando v podání Donalda Glovera a nově příchozí Qui'ra v podání Emilie Clarke. Jejich vzájemné jiskření s Hanem drží film nad vodou i ve slabších momentech.

Zajímavou volbou je i řešení příběhového rámce samotného filmu, který po většinu času vlastně postrádá hlavního záporáka, neboť vyjma několika momentů je film spíše o samotném úkolu spíše než o nějaké konfrontaci. Na druhé straně je na filmu citelně vidět zásah producentů (přetočení 70% materiálu novým režisérem Ronem Howardem, který nahradil vyhozené duo Phil Lord a Christopher Miller). Ten sice není tak



vidět jako v případě předešlého Rogue One: Star Wars Story, přesto v celkovém pohledu film sotva drží pohromadě. Zamrzí také pokračování v retconech, se kterými už trochu pracoval Poslední z Jediů. Tentokrát je zpětně upravování kánonu ještě o něco více citelné a ve filmu působí spíše rušivě (přitom zde nehraje až takovou roli, spíše jen pro podporu změn způsobených v posledním díle hlavní série).



Trochu jiná minulost

Výsledek je tedy takový, že Solo: A Star Wars Story je hodně rozmanitý snímek, který má hned několik slušných scén, výborně fungující dynamiku mezi hlavními postavami a i přes občasnou nucenost a vyumělkovanost docela odsýpá. Na druhou stranu pokračuje v trendu, jaký nastolil už Poslední z Jediů, což pro některé fanoušky tohohle vesmíru bude tak trochu zásadní problém. Jako jednorázová záležitost je tahle dobrodružná šťace docela fajn, nicméně o přesvědčivý argument o tom, že je tahle série v dobrých rukou, se rozhodně nejedná.

Film ze série Star Wars s názvem Solo: A Star Wars Story najdete v nabídce českých a slovenských kin díky společností Falcon a Saturn od 24. května. Film je mládeži přístupný.

„Další trochu rozpačitý příběh z historie Star Wars, který zvládá servírovat poměrně odlišnou a zajímavou podívanou se slušně zvládnutými postavami, zároveň má ale problém držet pohromadě jako celistvý příběh.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:
 Barbora Škovierová
 Ako kolibrík

Rok vydania: 2017

Žáner: Yoli, young adult, new adult

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché a nenáročné čítanie
- + ilustrácie
- + tematika kníhy
- charakter hlavnej hrdinky
- rozpor medzi realitou a fantáziou

HODNOTENIE:

Ako kolibrík

PROBLÉMY NÁŠTROČNÝCH

Na slovenskej literárnej scéne sa objavila novinka od Barbory Škovierovej s názvom Ako kolibrík. Sofia je tínedžerka, ktorá miluje tanec. Bohužiaľ, patrí ku generácii detí, ktorých rodičia sa často rozvádajú. Našťastie má Sofia kamarátov a priateľ'a, ktorí ju podržia aj v týchto chvíľach. Ale je tomu naozaj tak? Život Sofie sa obracia naruby každý deň, ved' je predsa tínedžerka, ktorej nálady sú raz hore a raz dole, a aj najmenšia maličkosť či zmena predpovedá katastrofu nekonečných rozmerov.

Kniha sa začína Sofiínym rozprávaním o tom, ako skončila u psychologičky a čo „všetko“ jej povedala. O čom jej hlavná hrdinka hovorila, sa bohužiaľ nedozvieme. Netuším, čo tým autorka knihy sledovala, ale hneď zo začiatku to nedáva zmysel, nakoľko d'alšie kapitoly už scénu s psychologičkou

nevysvetľujú, neobjasňujú, ba už ju ani hlavná hrdinka, ani jej rodičia vôbec nespomínajú. Dej tejto novinky je dosť jednoduchý a nenáročný na čítanie. Navyše, jednotlivé kapitoly sú obohatené ilustráciami zo života Sofie a scén z aktuálneho diania.

Ako kolibrík? Názov knihy mi ani po prečítaní a jej pochopení nepripadá výrečný, ale to je len môj názor. Ďalším veľkým otáznikom je pre mňa dejová línia knihy. Najskôr si prečítame o Sofii, ktorá navštívila psychologičku – asi z dôvodu rozvodu jej rodičov, a potom sa istým spôsobom odtrhne z reality a šup, dej je zrazu situovaný do fantázie mladej nepochopenej dievčiny. Tento rozporuplný skok v podobe psychedelického výletu niekam na pomedzie reality a ilúzie, respektíve minulosti, vyvolával vo mne zmiešané pocity a od toho momentu sa mi kniha mierne

znepáčila, pretože som sa snažila pochopiť, čo tým vlastne autorka myslela a na nič rozumné alebo zmysluplné som, žiaľ!, neprišla.

Nevyspelosť hlavnej hrdinky prispela k nadobúdaniu negatívnych, zmiešaných pocitoch. Aj keď viem, že mnohým čitateľkám bude Sofia sympatická, mne jej správanie pripadalo viac detinské ako dospelé. Chápem, že šestnásťročnými dievčatami zmietajú hormóny a puberta, no jej chovanie v určitých situáciách mi prišlo miestami smiešne, miestami na zamyslenie. Jej vzťah k rodičom a predovšetkým k matke sa mi vôbec nepozdával.

Čo však musím pochváliť v tejto záplave samej kritiky, je autorkine vykreslenie situácie, v ktorej Sofia ostala sama s priateľom. Dokonca nechýba zobrazenie konkrétneho diania medzi nimi. Priznanie, že sa ešte Sofia necíti na objavovanie svojej sexuality, snáď dodá pocit aj iným nášt'ročným čitateľkám, že na všetko je čas dost' a netreba sa do ničoho nútiť, aj keď rovesníčky majú skúseností na rozdávanie.

Napriek tomu, že kniha pôsobí infantilným dojmom, je skôr pre vekovú kategóriu v rozmedzí 14 až 16 rokov. Svojím nenáročným a priamym štýlom osloví nejednu mladú čitateľku, ktorá si chce vyplniť čas čítaním o problémoch s chalanmi, priateľstve a láske na pozadí slovenského prostredia. Trošku mi prekážal nízky počet strán (knihy má 144 strán). Vzhľadom na obsiahlosť života mladej Sofie je v každej kapitole Ako kolibríka všetko dosť priamočiaré a veľmi stručne vysvetlené.

Záver knihy necháva pubertálnym čitateľkám otvorený koniec. Rada by som poznala odpovede na niektoré otázky, ktoré sa mi tísli do mysle po prečítaní, no mám pocit, že aj autorka to už celé nechcela viac naťahovať a urobila to najjednoduchšie ako mohla.

Zaujalo ma však, že táto kniha vznikla počas autorkinho pobytu poskytnutého Medzinárodným výšehradským fondom, o ktorom som počula prvýkrát. Je úžasné, že aj pre našich umelcov existuje istá forma podpory zo strany štátu.

Kniha, ktorá je vhodná pre nášt'ročné čitateľky, by sa dala stručne opísať slovami z jednej piesne: „...už nie som dievčatko, ale ešte ani žena...”

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

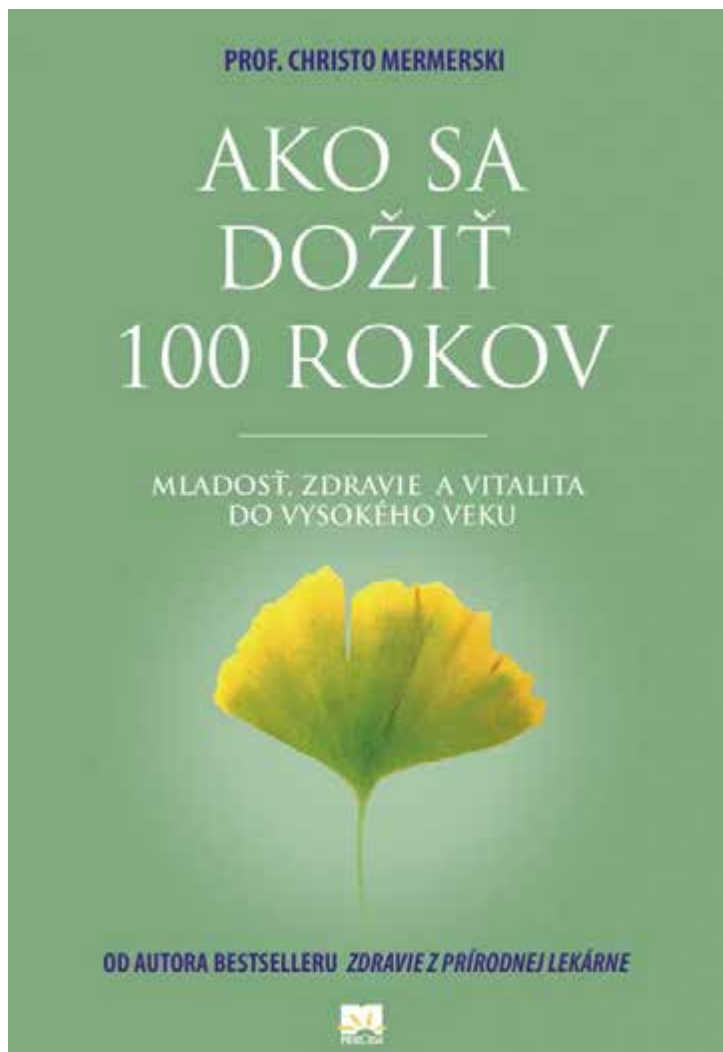
 Prof. Christo Mermerski
Ako sa dožiť 100 rokov

Rok vydania: 2017

 Žáner: Populárne náučná
 pre dospelých, Zdravý spôsob života

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché a zrozumiteľné postupy
- + množstvo receptov na rôzne druhy chorôb
- + dostupné ingrediencie
- k receptom mohli byť pridané aj názorné obrázky

HODNOTENIE:


Ako sa dožiť 100 rokov

MLADOSŤ, ZDRAVIE A VITALITA DO VYSOKÉHO VEKU

„Táto kniha vám pomôže spoznať cestu k dlhovekosti, a to výlučne pomocou prírodných prostriedkov. Nájdete tu odpovede na množstvo dôležitých otázok, napríklad ako môžete zdravou stravou a liečivými rastlinami očistiť svoj organizmus od zdraviu škodlivých a toxických látok; dozviete sa, čo urýchľuje a čo spomaľuje starnutie; ďalej sa priučíte spôsobu, vďaka ktorému si môžete predĺžiť mladosť a zachovať vitalitu. Nezabúdajte, že chyby v mladosti napáchané na vlastnom zdraví vám vaše telo neprepáči, neskôr za ne draho, často aj fatálne, zaplatíte.“

Jedného rána mi môj vnuk Maxim povedal: „Dedo, chcem, aby si nikdy nezomrel!“ Odpovedal som mu, že ja tiež nechcem zomrieť, ale zdá sa mi, že je to nemožné. Ale Maxim sa nedal: „Pokús sa a uvidíš, že je to možné!“

(Prof. Christo Mermerski, s. 11)

V knihe sa autor nesnaží o dosiahnutie nesmrteľnosti, ale hľadá spolu so svojím synom cestu k dlhovekosti. Snaží sa dosiahnuť užitočnosť ľuďmi v neskoršom veku nielen pre seba samých, ale aj pre svojich blízkych či spoločnosť a okolie. Chce, aby starší ľudia neboli na príťaž, pretože nie je nič horšie, ako keď človek ochorí tak, že je dlhé roky odkázaný na pomoc druhých. Kniha *Ako sa dožiť 100 rokov* je obsahovo rozdelená do štyroch častí. V prvej časti sa rozoberá prírodná medicína sama o sebe, taktiež sú tu spomenuté informácie o diétach a následne sa pozornosť upriamuje na minerálne látky, vitamíny, sacharidy, bielkoviny či tuky. Druhá časť sa zaoberá faktormi, vďaka ktorým môžete spomaliť starnutie a predĺžiť si mladosť, dá sa to dosiahnuť napríklad pomocou antioxidantov, liečivej stravy či prírodných antibiotík. Tretia časť je zameraná priamo na liečbu so št'avami. Posledná štvrtá

časť sa venuje vybraným liečebným metódam a prostriedkom. Každá časť je rozobratá detailnejšie, je navzájom poprepájaná, jasná a informáciami obsiahla. Dokonca na posledných stranách nájdete slovník najpoužívanejších medicínskych výrazov v knihe.

Cieľom knihy je pomôcť čitateľom nájsť cestu k zdraviu, zdravému životnému štýlu, ale hlavne k vysokému veku, a to pomocou „matky“ prírody. Väčšinou si ľudia pod pojmom prírodná medicína predstavia len liečivé bylinky či alternatívnu medicínu. Autor sa v tomto diele snaží poukázať aj na iné možnosti liečenia a predchádzania možných problémov. V knihe je prírodná medicína rozdelená do štyroch hlavných oblastí, a to liečba stravou, liečba liečivými rastlinami, liečba št'avami a liečba očistou organizmu. Tiež sa môžete dočítať, že nie je nič lepšie, ako konzumovať vhodné potraviny a kombinovať ich tak, aby sme predchádzali chorobám alebo prípadne pomocou nich liečili určité ochorenie. Veľký dôraz sa kladie na pravidelnú očistu organizmu od nahromadených mikroorganizmov, ťažkých kovov a škodlivých chemických zlúčenín z liekov, stravy, vody či vzduchu. Recept, ktorý som sama vyskúšala, bol na usadeniny v krvných cievach. Nemôžem s určitosťou tvrdiť, že som si znížila LDL cholesterol v krvi, no myslím si, že ak som sa následne dobre cítila, tak určite nejaké prečistenie krvných ciev nastalo. Odporúčam vyskúšať daný recept, je úplne jednoduchý a dostupný pre každého. Jeho postup je nasledovný: do pohára vlažnej vody (150 – 200 ml) pridajte polievkovú lyžicu jablkového octu a 1 čajovú lyžičku včelieho peľu. Po premiešaní dochuťte 1 polievkovou lyžicou medu. Tento nápoj pite každé ráno po dobu 30 – 40 dní. Ak by sa vám to zdalo príliš silné, zmeňte polievkovú lyžicu za čajovú lyžičku a čajovú lyžičku peľu tiež stiahnite na polovičnú dávku.

Starodávny učenec Hippokrates sformuloval prostú múdrosť obyčajného ľudského života do jednej vety: „Naša potrava musí byť naším liekom a naším liekom musí byť naša potrava!“ Súčasny paradox ale je, že všetci naši lekári zložili Hippokratovu prísahu, aj keď na ňu v podstate pozabudli a v praxi ju skoro nepoužívajú. Preto jediná možnosť, ktorú máme, je, aby sme sa o vlastné telo viac starali a nezabúdali na „matku“ prírodu.

Lenka Michlíková







Peter
cloud manager

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



**Webglobe
Yegon**

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk