

GENERATION

TESTOVALI SME:
AORUS RTX2080
Xtreme 8G



VIDELI SME
Bohemian Rhapsody

HRA MESIACA
Call of Duty: Black Ops 4

SÚŤAŽ o 3 hry



Legendárna bezpečnostná technológia

s nízkou záťažou na systém
a bez kompromisov k online
hrozbám

EDÍCIA 2019

ESET Internet Security

Komplexná internetová ochrana pre váš počítač
s ochranou online platieb, webovej kamery a zariadení
pripojených v domácej sieti.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™

WWW.ESET.SK



Niektorí ľudia sú šialení

Pri zatvorení Telltale a problematickom vývoji Red Dead Redemption 2 som si uvedomil jednu podstatnú vec. Že my, hráči si málokedy uvedomujeme cenu, ktorú musia platiť vývojári za hry, ktoré si my užívame. Samozrejme, platíme za ne 60€ takže by nás to ani zaujímať nemuselo, no zdá sa, že situácia začína byť neudržateľná.

A potom sú tu ľudia, ktorí prepusteným vývojárom v Telltale odkázali, že by mali hru dokončiť zdarma, pretože ich veličnosť za hru zaplatilo a hru chcú bez ohľadu na to, čo to bude stáť. A to je miesto, kde by sa mala nakresliť čiara a takýchto ľudí by trebalo prefackať, pretože sa správajú ako malé rozmazané deti. Je neuveriteľné, že niekomu takáto myšlienka vôbec napadne a ešte ju obhajovať...to je aj na koňa veľá.

Takže áno, máme veselú hernú jeseň. Plnú skvelých hier, no aj správ, ktoré nie sú až tak pozitívne. A to je súčasť herného biznisu. No my, hráči by sme mohli spraviť aspoň jednu vec. Vážiť si prácu vývojárov a nebyť necitlivými idiotmi. Pretože s prístupom niektorých sa d'aleko nedostaneme.

A snažíme sa aj my. Priniesť vám tie najdôležitejšie a najčerstvejšie informácie na www.gamesite.sk a taktiež aj pohodlný prehľad všetkého dôležitého v magazíne Generation. Dúfame, že sa vám aj toto číslo plné recenzií a článkov bude páčiť.

Príjemné čítanie

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[<<](http://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.,

Železiarska 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 redakčky / Zdenka Schwarzová,
Stella Ondřejčíková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider,
Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátor, Mário Lorenc, Maroš Goč,
Miroslav Konkol', Lukáš, Plaček, Adam Lukačovič,
Richard Mako, Františka Gibalová, Katka Hužvárová,
Ivana Vrabľová, Adrián Liška, Ján Hamlik, Zuzana Tarajová,
Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Ladislav Orosz,
Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Pavol Hirka

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

AORUS RTX2080 Xtreme 8G

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: +421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeno Moudrý

T: +421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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 vydavateľ'a.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na
adrese <http://issuu.com/gamesite.sk> a Publero.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakci
tret'ou 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/
vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa
neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



Division 2

Ubisoft ohlásil novinky a zmeny, ktoré uvidíme v pokračovaní Division 2. Dovedna ponúkne hráčom štyri nástroje.

Útočný dron, ktorý dokáže byť kontrolovaný na diaľku a zaútočiť na nič netušiaceho nepriateľa. Vrháč granátov vrhá rôzne druhy chemických granátov, ktorých efekty sa líšia, napríklad od výbušných výparov cez korozívnu kyselinu až po opravné nanoroboty. Vedia rozumne vyriešiť každú situáciu. Ďalším nástrojom

je úl určený primárne na defenzívu. Jeho útočná verzia sa volá „osie hniezdo“ a skladá sa z malých dronov, ktoré ak vypustíte, dokážu vyvolať devastujúci efekt v cieľovej oblasti. Vyhľadávacia mína (dobré známa každému hráčovi Division) sa dokáže zamerať na najbližšieho nepriateľa a vybuchnúť v jeho blízkosti.

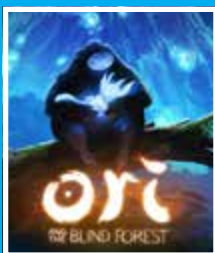
Ďalej Ubisoft odhalil aj tri špecializácie pre postavy. Špecialistu na prežitie, ktorého prednosťou je schopnosť kontrolovať okolie, používať pasce a status efekty, ovláda kušu ako značkovaciu zbraň na označovanie

cieľa. Ďalej je to špecialista na demolácie, ktorý používa vrháč granátov (osobne mi tento špecialista v Division 1 chýbal) a napokon odstrel'ovač využívajúci silnú odstrel'ovaciu pušku.

Ďalšie špecializácie a nástroje pre postavy zatiaľ nie sú známe. Uvidíme, či ich štúdio Massive entertainment spolu s vydavateľom Ubisoft v Division 2 aj uvedú. Každopádne sa tešíme na vydanie a zatiaľ zbierame odznaky za splnenie v Division 1, ktoré by nám mali priniesť v TD2 odmeny.

Ori

Ori and Blind Forest bol natoľko úspešný, že štúdio prakticky hneď dostalo zelenú na pokračovanie, ktoré príde na budúci rok. Okrem toho pracujú aj na novej neoznámenej hre.



Days Gone

PS4 exkluzivita Days Gone, ktorá mala pôvodne vyjsť 22. februára, bola odložená. Nový dátum vydania sa tak presúva na 26. apríl 2019. Odloženie spôsobilo zdržanie pri vývoji.





C&C

Remaster na ceste

■ Hráčmi milovaná séria Command & Conquer už mala počas E3 svoj pohreb.

Aspoň tak sa to zdalo. Nakoľko EA ohlásilo mobilnú hru zasadenú do tohto univerza, bez klasickej hry na horizonte. Spoločnosť prekvapila na Reddite, keď jeden z producentov série Jim Vessella napísal príspevok. V ňom bolo vyjadrené pochopenie, že hráči chcú, aby sa séria vrátila na PC a že pri príležitosti 25. výročia série plánujú remaster niektorých C&C hier. Zároveň tak požiadal komunitu o spätnú väzbu.



Division 2

Nové zbrane

■ Ubisoft na stránke Division 2 vydal správu o novej kategórii zbraní v hre.

Pripravil pre nás kategóriu pušky, v Division boli doteraz začlenené medzi odstrel'ovacie pušky a útočné pušky, čo umožní vytvoriť špecifické a relevantné bonusy pre jednotlivé typy pušiek najlepšie zo všetkých zbraní. Kategórie sú nasledovné: útočné pušky, odstrel'ovacie pušky, smg, samopaly, brokovnice, ľahké guľomety, pištole, pušky. Pušky budú poloautomatické, ale aj umožňujúce strel'bu jednotlivými výstrelmi.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...keďže štúdio Telltale stojace za sériou Walking Dead skrachovalo, osud hry bol neznámy. Dnes už však vieme, že posledná séria nakoniec predsa len vyjde a aj keď ešte nie je známe kedy, môžeme si vydýchnuť.

■ ...už 13. novembra sa môžete tešiť na nové rozšírenie do Shadow of the Tomb Raider.

V tomto rozšírení Lara navštívi kováčsku dielňu zaplavenú lávou. Táto dielňa patrila padlým bohom a Lara musí odhaliť jej tajomstvo.

■ ...novým hrdinom v oblúbenej MOBA hre Heroes of the Storm by mal byť podľa najnovších náznakov na ich Twitter účte Mal'Ganis. Ten do hry prinesie nové herné mechaniky a bude sa radíť medzi assassínov.

Obsidian

New Vegas je stále pre mnohých najlepšou novodobou Fallout hrou a mnohí by od nich chceli vidieť pokračovanie. Vedenie Obsidianu sa však vyjadrilo, že šanca na niečo také je mizivá.



MGS Xbox

Na Xbox One si teraz môžete zahrať jednu z najväčších klasík akčného sveta MGS 2 a MGS 3. Vďaka spätnej kompatibilite takto môžu hráči Xbox One spoznať majstrovské kusy Hidea Kojimu.



Intel predstavil 9. generáciu procesorov Core



Súčasťou nového portfólia je aj model Core i9-9900K, ktorý je podľa Intelu najlepším procesorom pre hráčov. Aké parametre ponúka?

Intel Core i9-9900K disponuje 8 jadrami a 16 vláknami, ktorých základný takt je 3,4GHz pričom maximálna Turbo Boost frekvencia sa vyšplhala až na 5GHz. Tieto vysoké frekvencie naznačujú, že Intel po dlhých rokoch konečne upustil od používania teplovodivej pasty a nahradil ju pájkou prileptovanou k IHS.

Táto kombinácia zaručuje lepšie teploty a tým pádom lepšie možnosti taktovania aj napriek opätovnému použitiu 14nm výrobného procesu.

Prvých 10nm procesorov by sme sa mali dočkať v priebehu budúceho roku.

Zdravá konkurencia v podobe procesorov Ryzen od AMD zároveň donútila Intel, aby upravil cenovú politiku.

Cena Intel Core i9-9900K sa bude pohybovať v rozmedzí cca 500 eur.

Uvedenia sa dočkali aj procesory z radu i7 a i5. Konkrétne Core i7-9700K sa pýši ôsmymi jadrami a ôsmymi vláknami, ktoré bežia na 3,6GHz, resp. 4,9GHz v režime Turbo Boost. Rada i5, zastúpená modelom Core i5-9600K, sa nedočkala zvýšenia počtu jadier ani vlákien. 6 jadier a 6 vlákien tak pracuje na základnej frekvencii 3,7GHz, ktorá sa môže vyšplhať až na 4,6GHz v móde Turbo Boost. Core i7-9700K bude dostupný v druhej polovici októbra za cenu približne 380 eur a model Core i5-9600K za približne 270 Eur.

Intel nezabudol ani na „nadšeneckú“ radu Core-X. Vlajkovou loďou tejto série je procesor Core i9-9980XE disponujúci 18 jadrami a 36 vláknami, ktoré dokážu pracovať v režime TurboBoost až na 4,5GHz. S cenovkou pohybujúcou sa okolo 2000 eur ho v mainstreamových zostavách ale budete hľadať márne.



NEWS FEED



HP EliteDesk 705 Workstation

Zákazníci stále viac žiadajú profesionálne funkcie a kvalitný hardvér, ktoré im dnes môžu ponúknuť i pracovné stanice entry alebo strednej úrovne. Oproti predchádzajúcej generácii je pri novom modeli od HP viditeľný výrazný skok vpred. Používateľ môže plniť viac úloh naraz vďaka až osemjadrovému procesorom AMD Ryzen PRO, až 16 vláknam a výberu z profesionálnych grafických kariet. Systém vďaka tomu zvládne aj renderovanie, skráti čas obnovenia zostavy v SOLIDWORKS alebo Inventore a zaisťuje hladký chod pri interakcii

Viewport s 3D prvkami. HP EliteDesk 705 Workstation Edition je taktiež vybavený silným zabezpečením proti stále nebezpečnejšiemu malwaru. Jeho súčasťou sú pre HP už tradičné, hardvérovo posilnené riešenia umožňujúce samoopravu systému, ako napríklad ochrana BIOS-u HP Sure Start Gen4. Dostal ale aj HP Manageability Integration Kit Gen2, umožňujúci správu veľkého množstva zariadení. HP EliteDesk 705 Workstation Edition bude dostupný od novembra za cenu začínajúcu na 679 eur bez DPH.

Creative Sound BlasterX H6



Sound BlasterX H6 prináša všestranné audio s prvotriedne vyladenými hardvérovými EQ profilmi pre hry, filmy a hudbu.

Využitie v hrách podčiarkuje aj mikrofón prinášajúci čistotu hlasového prenosu s redukciou okolitého hluku. Spomenuté funkcie fungujú súčasne s 50mm neodymovými

meničmi prostredníctvom analógu alebo USB na PC, PS4, Nintendo Switch a Xbox One. Headset disponuje optimálnou úpinacou silou menej ako 600g a ponúka dokonalú rovnováhu medzi komfortom a čistým zvukom. Headset je vybavený vymeniteľnou priedušnou výstelkou z pamätavej peny zaručujúcej pocit dlhotrvajúceho komfortu.

Genesis Carbon 500 Maxi



Genesis predstavuje podložku pod myš z novej modelovej rady Carbon 500 Maxi Flash, ktorá nadväzuje na populárny model M12 Maxi. Ide o zmodernizovanú verziu veľkosti Maxi o rozmeroch 45x90cm, na ktorú sa zmestí nielen myš, ale aj klávesnica. Cena: 19€

ADATA HD830

Perfektnú ochranu dát zaisťuje HD830 svojím solídny hliníkovým telom, 3-vrstvovou konštrukciou a odolnosťou proti prachu a vode podľa normy IP68. Okrem toho má tiež certifikáciu podľa vojenského štandardu MIL-STD-810G 516.6 a znesie tlak až 3000kg.

EVOLVEO Ania



Polohovateľné podstavce pod notebooky rady EVOLVEO Ania sú vybavené dostatočným počtom ventilátorov tak, aby zabezpečovali nielen pohodlie pri práci, ale aj chladenie a tým aj zlepšujú jeho výkon. Ich dizajn je umocnený efektným LED podsvietením.

Prvá televízia pre mamičky novorodencov na Slovensku



Fakultná nemocnica s poliklinikou Nové Zámky ako prvá na Slovensku umožňuje video spojenie medzi deťmi v inkubátore a ich najbližšími príbuznými. Nad inkubátormi tunajšieho perinatologického centra boli umiestnené špeciálne kamery pripojené k internetu a mamičky, ako aj ďalší členovia rodiny, môžu teraz svoje deti sledovať v priamom prenose – priamo na svojom počítači, mobile, či tablete. Za týmto unikátnym projektom stojí občianske združenie MALÍČEK, ktoré sa venuje predčasne narodeným deťom a ich rodinám.

Každoročne sa na Slovensku narodí približne 55 000 detí. Až desatina z nich je narodených predčasne, teda medzi 24. až 36. týždňom tehotnosti. „Štandardné“ tehotenstvo pritom trvá 40 týždňov. Predčasný pôrod alebo ochorenie bábätka je pre rodinu veľkou traumou. Výskumy ukazujú, že kľúčovú úlohu vo vývoji novorodenca hrá emočná väzba – vzťah medzi matkou a dieťaťom. Tento „hlad po láske“ sa u novorodenca prirovnáva ku skutočnému hladu. Ak je však dieťa nedonosené, či nebudaj choré a musí byť v inkubátore, každodenný kontakt medzi ním a matkou je obmedzený. Týka sa to aj rodiny, ktorá často nemá vôbec prístup k dieťaťu na jednotke intenzívnej starostlivosti.

„Vysnívaný príchod dieťaťa na svet, ktoré je ihneď po narodení namiesto maminho náručia prevezené na jednotku intenzívnej starostlivosti,

do opatery prístrojov a zdravotníckeho personálu, sprevádza obrovský strach,“ vysvetľuje Ľubica Kaiserová z občianskeho združenia MALÍČEK. „Mamička navštevuje prvých pár dní po pôrode počas hospitalizácie svoje dieťaťko kedykoľvek. Ale po prepustení z nemocnice domov musí dochádzať za svojím bábätkom často aj niekoľko desiatok kilometrov. Trvá aj niekoľko týždňov či dokonca mesiacov, kým sa dieťa dostane domov a môže byť so svojou rodinou. Mysleli sme aj na mamy, ktoré ich vážny zdravotný problém izoluje od bábätka, preto je prínosné, aby s ním mohli ostať aspoň vo vizuálnom kontakte,“ dodáva Ľ. Kaiserová.

Fakultná nemocnica s poliklinikou Nové Zámky má na svojich inkubátoroch nainštalovaných 11 miniatúrnych vysoko citlivých IP kamier AXIS, ktoré umožňujú cez internet prenášať živý pohľad na dieťa. IP kamery nad inkubátormi nie sú raritou v krajinách ako USA, Nemecko, Veľká Británia, Francúzsko, či Španielsko. Možnosť byť so svojim dieťaťkom online majú už viac ako 3 roky aj rodičia v susednej Českej republike.

Ako prebieha prenos z inkubátora

O technické riešenie sa postarala spoločnosť NetRex, ktorá práve má veľmi bohaté skúsenosti z inštalácií podobného riešenia v susednej ČR. „Vždy máme radosť, keď naše produkty a služby poslúžia dobrému účelu, o to viac, keď ide o prepojenie rodičov a malých detí,“ povedal David Capoušek, riaditeľ spoločnosti NetRex.

Pri práci na projekte použili malé sieťové kamery s jednotkou AXIS F34, ktoré sú uchytené na špeciálnych konzolách nad vrchným sklom inkubátorov. Kľúčová je nízka hmotnosť kamery a možnosť ľahko ju odkloniť, keď je potreba s inkubátorom manipulovať. Dieťa je v priamom prenose dobre vidieť aj

v sťažených svetelných podmienkach, čo je kľúčové, pretože na oddelení sa cielene udržuje tlmené osvetlenie. Každý z inkubátorov je z dôvodu ochrany súkromia v systéme vedený ako samostatný „videokanál“ a prístup je chránený unikátnym heslom, ktoré sa vygeneruje osobitne pre každú mamičku. Pre začatie vysielania je potrebné iba dohovoriť sa so zdravotníckym personálom. Potom už môže mamička a celá rodina pokojne sledovať svoje dieťa na mobile, tablete, alebo počítači.

O „inkubátorovú televíziu“ majú záujem aj ďalšie zdravotné zariadenia

Priamy prenos z inkubátorov sa v Nových Zámkoch veľmi osvedčil, čo dokazujú aj výpovede rodičov, ktorí aktívne využili túto „inkubátorovú televíziu“.

„Matky a ďalší príbuzní veľmi oceňujú, že môžu sledovať vývoj dieťaťa a každý deň na vlastné oči a ich vzájomná väzba sa tak posilňuje,“ povedala prednostka a primárka perinatologického oddelenia v Nových Zámkoch MUDr. Klaudia Demová, PhD.

Pozitívna reakcia sa rýchlo šíri a o službu už prejavilo záujem niekoľko ďalších nemocníc a pôrodníc. Zdá sa, že úroveň starostlivosti o novorodenca a matky na Slovensku opäť postúpila o malý krôčik.



5.1 priestorový zvuk s novými Logitech Z607



Vďaka širokým možnostiam konektivity môžete a Logitech® Z607 5.1 Surround Sound s Bluetooth počúvať zvuk z TV, telefónu alebo počítača cez Bluetooth alebo cez kábel s 3,5mm jack alebo RCA konektory. Môžete tiež prehrávať súbory z SD karty alebo USB disku a tiež prijímať vysielanie FM rádia.

„Väčšina ľudí počúva hudbu z viacerých zdrojov, napríklad telefónu, počítača, SD karty alebo USB disku, takže chcú prehrávať audio obsah z každého z nich. S reproduktormi Logitech Z607 si môžete vychutnávať neuveriteľný zvuk z prakticky každého zdroja,“ povedal Philippe Depallens, generálny riaditeľ Logitech Audio. „Jednoducho ich raz nainštalujete a potom môžete pomocou ovládacieho panelu na subwooferi alebo

odávaného diaľkového ovládača vyberať, odkiaľ a ako sa má hudba prehrávať. Je to úplne ľahké!“

Logitech Z607 so špičkovým výkonom 160 W a 5,25“ subwooferom prináša mohutný zvuk s čistými výškami a hlbokými, silnými basmi z akéhokoľvek zdroja zvuku. Systém je vybavený mimoriadne dlhými 6,2 m káblami pre zadné satelitné reproduktory, takže nebudete musieť presúvať nábytok v miestnosti, aby ste pre ne našli najvhodnejšie miesto na dosiahnutie optimálneho priestorového zvuku. Postavte reproduktory na stoly, stolíky alebo konzoly, alebo ich môžete jednoducho pripevniť na stenu. Zvuk sa dá ovládať z ľubovoľného miesta v miestnosti (až zo vzdialenosti 10 metrov) pomocou kompaktného diaľkového ovládača s tlačidlami na prehrávanie, pozastavenie a preskakovanie skladieb, ovládanie hlasitosti, výber vstupov, prepínanie rozhlasových staníc a ďalšie funkcie.

Reproduktorový systém Logitech Z607 Surround Sound s Bluetooth je oddnes k dispozícii na Logitech.com.



V Českej republike a na Slovensku bude k dispozícii u vybraných distribútorov od polovice novembra za odporúčanú maloobchodnú cenu 129€.



Český startup spúšťa galériu živých streamov



Spoločnosť Axis Communications spoločne s českým startupom CamStreamer, spustili CamStreamer Live Gallery, celosvetový agregátor živých YouTube streamov z mnohých stoviek kamier Axis v atraktívnych lokalitách.

Bezpečnostné kamerové systémy sú stále bežnejšie súčasťou rekreačných stredísk, škôl, športovísk, kostolov a ďalších verejných priestorov. Trendom je navyše používanie niektorých týchto kamier na zabezpečenie internetových priamych prenosov pre verejnosť. Platforma CamStreamer Live Gallery je na rozdiel od iných podobných agregátorov videa určená predovšetkým pre technických odborníkov

v oblasti videomonitorovania, pre správcov rekreačných, vzdelávacích, či kultúrnych objektov a pre marketérov. Celosvetová galéria obsahuje viac než 600 živých streamov, z ktorých niektoré na YouTube nazbierali mnoho miliónov videní. Ide teda o pôsobivý dôkaz veľkého potenciálu, aký majú živé streamy z IP kamier pre marketing a publicitu daného miesta, či aktivity. Spektrum záberov je pri tom naozaj rôznorodé – od prenosov z miest, pláží, či zoologických záhrad, cez konštrukciu stavieb až po kamery mieriace na divoko hniezdiace orly. Okrem toho, že CamStreamer Live Gallery agreguje populárne YouTube streamy z celého sveta, ponúka navyše možnosť jednoducho si odfiltrovať zábery z rôznych lokalít a rôznych typov kamier Axis a lepšie tak posúdiť vhodnosť inštalácie,

či parametre kamier v praxi. V tom pomáhajú detailnejšie informácie o zobrazenej scéne a technickom riešení, ktoré používateľ Live Gallery nájde. „Hoci správne nastavenie kamier zverejnených v CamStreamer Live Gallery je vždy v rukách prevádzkovateľa a vysielania a nemôže teda slúžiť ako univerzálny príklad, galéria pekne dokresľuje technologický vývoj za ostatné roky a rôznorodosť portfólia značky Axis – od jednoduchých fixných kamier skoršieho dátia, až po najnovšie otočné kamery s vysokým rozlíšením a skvelým spracovaním náročných svetelných podmienok,“ dodáva Dalibor Smažinka zo spoločnosti Axis.

Živé streamy vrátane parametrov kamier Axis nájdete v galérii na adrese: <https://camstreamer.com/live>

Ponorte sa do informácií o seriály Zaklínač



Zaklínač mieri na Netflix nezadržateľnou rýchlosťou. Jedna séria bude mať osem epizód a Geralta si zahrá bývalý Superman Henry Cavill. Ide o seriál, ktorý bude čerpať z pol'ských noviel od autora Andrzej Sapkowského. Podobne ako čerpá slávna RPG hra od štúdia CD Projekt Red. Seriálová podoba Zaklínača má skoro hotový scenár a aj herecké obsadenie. Dobrou správou je, že samotný autor knižných noviel Andrzej Sapkowski sa podieľa na tomto projekte ako kreatívny konzultant. Vyjadril sa nasledovne: „Som nadšený z našich spoločných snáh ako aj z toho, že tento tím privedie moje postavy k životu.“

Otázkou zostáva, kedy sa dočkáme slubovaného seriálu Zaklínač od Netflixu. Napriek tomu, že seriál Zaklínač bol ohlásený pred rokom, stále nemá stanovenú premiéru. Napriek tomu, že nie je stanovená premiéra sa očakáva, že by tento seriál mal vyjsť niekedy v roku 2019. Lauren Schmidt Hissrich sa však vyjadrila, že aj rok 2020 je jednou z možností. Po fanúšikovskej kontroverzii s obsadením Ciri herečkou čiernej pleti Lauren Schmidt Hissrich odišla z Twitteru, no na konci septembra 2018 sa vrátila, aby

4. séria Daredevila má nejasnú budúcnosť

Herečka Charlie Cox sa vyjadrila, že si nie je istá, či sa bude nakrúcať 4. séria úspešného Netflix seriálu Daredevil. Určite je to zapríčinené aj tým, že budúcnosť Marvel projektov momentálne nie je taká jasná, ako bola nedávno. Zrušené boli aj seriály Iron Fist a Luke Cage. Je dosť možné, že tento sled udalostí je zapríčinený konkurenciou od spoločnosti Disney, ktorá rozbieha svoju streamovaciu službu. Spoločnosť Netflix sa však vyjadrila, že Disney nemôže zrušiť žiadny Marvel projekt pod Netflixom. Napriek tomu je dosť možné, že Daredevil pôjde v stopách seriálov Luke Cage a Iron Fist. Nezabudni si pozrieť 3. sériu Daredevila, ktorá je dostupná na Netflixu.



oznánila, že bol dokončený scenár k poslednej epizóde.

Pýtate sa, o čom bude seriál Zaklínač? Existuje už aj opis na Netflixu a môžete si ho zaradiť aj do svojho listu. V opise je napísané, že Zaklínač Geralt, zmutované monštrum, bude bojovať za svoje miesto na svete, kde sú ľudia viac zvrátení než divá zver. Určite to veľa neprezrádza. Oficiálny opis od producentov Sean Daniel a Jason Brown prezrádza viac. Naznačuje, že príbeh bude sledovať nekonvenčnú rodinu, ktorá sa spojí, aby bojovala za pravdu v nebezpečnom svete. Čo to asi môže znamenať.

Tvorca filmov Tomek Baginski a pol'ský vizuálny dizajnér Jarek Sawko sa vyjadrili, že novely o Zaklínačovi Geraltovi majú v sebe intelektuálnu hĺbku, ktorá zachádza za hranice svojho žánra. Je to príbeh o dnešných problémoch, ktorý sa skrýva pod rúskom fantázie. Je to príbeh o nás, o monštre a hrdinovi, ktoré sú v každom jednom z nás.

Hlavné úlohy Geralta sa chopí Henry Cavill. Môže sa zdať, že Cavill sa nehodí na zmutovaného lovca príšer, ale určite niet pochýb o tom, že make-up spraví svoje a nakoniec budeme všetci spokojní. Nakoniec bola konečne obsadená aj postava Ciri. Zahrá si ju britská herečka Freya Allan. Enigmatickú čarodejnicu Yennefer stvárni Anya Chalotra, do úlohy kráľovnej Calanthe bola obsadená Jodhi May a začínajúcu čarodejnicu Fringilliu si zahrá Mimi Ndiweni. Netflix neskôr oznámil aj ďalšie zvučné mená, ako napríklad Millie Brandy v úlohe princeznej Renfri, alebo Thérice Wilson-Read v úlohe Sabriny. Adam Levy si zahrá Mousesacka, Björn Hlynur Haraldsson bude obsadený v úlohe manžela kráľovnej Calanthe, Eista a nakoniec MyAnna Buring sa chopí postavy menom Tissaia.

Zaklínač sa, prirodzene, bude nakrúcať vo východnej Európe, no zatiaľ nie je známe, kedy sa začne.



Joker a mladý Bruce Wayne

Nový film Joker od Warner Bros. má konečne herecké obsadenie mladého Bruce Wayne. Je ním Dante Pereira-Olson a do úlohy Alfreda Pennyworth bol obsadený Douglas Hodge. Po tom, čo sme mali možnosť vidieť úspešný debut nového Jokera vo filme Jednotka samovrahov v podaní Jareda Leto, sa toho Warner Bros. chytili. Preto sa momentálne nakrúca drsnejší a viac realistický film o Jokerovi, ktorého si zahrá Joaquin Phoenix. Ide o film z počiatku tejto preslávenej zápornej postavy. Réžie sa chopil Todd Phillips. Okrem Joaquina Phoenixa môžete očakávať Zazie Beetz, Roberta De Nira, Shea Whigham a Marca Marona. Film Joker má stanovenú premiéru na 4. októbra 2019.

Guillermo del Toro a jeho Pinokio je sa stal realitou

Uznávaný, ba dokonca kultový režisér Guillermo del Toro a jeho verzia „stop-motion“ Pinokia mieri na Netflix! Tento nápad mal Del Toro už v roku 2011, no zlyhal z dôvodu nedostatku financií a tým pádom nemohla začať produkcia filmu. Preto bol tento projekt Del Tora braný ako mŕtvy, ale iba do tejto chvíle. Všetko sa zmenilo a nádejný projekt Del Tora finančne podporila spoločnosť Netflix. Scenár pre veľmi známu rozprávku napísal Guillermo del Toro spolu s Patrickom McHalom. Uvidíme, ako sa tento príbeh vyvinie v rukách tohto známeho režiséra, a to hlavne kvôli jeho tmnému podpisu vo filmoch a seriáloch. Presný dátum vydania zatiaľ nie je známy.



Rambo 5 sa natáča, no skoro skončil ako akčný horor

Hororová novela s názvom „The Hunter“, bola skoro zasadená do sveta Johna Ramba. Našťastie sa tak nestalo. Sylvester Stallone sa túto knižnú adaptáciu snaží sfilmovat' už roky. Príbeh sleduje najnebezpečnejšieho lovca, ktorý má uloviť monštrum stvorené ľudstvom. Táto novela bola napísaná Byronom Hugginsom. A skoro sa zrealizoval aj nápad Rambo vs. Predátor. Sylvester Stallone však dal na fanúšikov a od tohto nápadu upustil. Momentálne prebieha nakrúcanie Rambo 5: Last Blood, kde sa John Rambo bude snažiť vyslobodiť dcéru svojho priateľa od zločineckej skupiny, ktorá obchoduje s ľuďmi v Mexiku. Samozrejme, je dosť možné, že sa dočkáte aj samotného filmu podľa novely „Hunter“, no zatiaľ nie je známe kedy.

6. séria Brooklyn Nine-Nine vyjde už v januári 2019

Premiéra 6. série úspešného komediálneho seriálu Brooklyn Nine-Nine bude mať premiéru na NBC v januári 2019. Aspoň takto to deklaruje herec Terry Crews. Po 5. sériách bola tento kultový komediálny seriál zrušený spoločnosťou FOX a na chvíľu sa zdalo, že sa fanúšikovia s týmto seriálom musia rozlúčiť navždy. Opak je však pravdou a spoločnosť NBC zachránila tento seriál. Šiesta séria bude síce oveľa kratšia ako predchádzajúce, no nemalo by ísť o úplne poslednú sériu v rámci tohto seriálu. Spoločnosť NBV tomuto projektu dôveruje, nakoľko zvýšila počet epizód z 13 na 18. Tak už nezostáva nič iné, len sa pripraviť na detektíva Jakea Peralta, detektívku Amy Santiago a celý zbor NYPD, teda aspoň podľa informácií od Terryho Crewsa.



Blaskovky:

- Režisér Martin Scorsese sa oficiálne spojil s obľúbeným hercom Leonardom DiCapriom v novej kriminálnej dráme s názvom Killers of the Flower Moon.
- Ďalším kapitánom Ameriky po Chrisovi Evansovi by mala byť černoška, a to podľa vyjadrení herca Franka Grilla.
- Tvorca filmovej série Očista James DeMonaco sa vyjadril, že ďalší diel v sérii bude pravdepodobne tým posledným. Pod značkou Očista má za sebou štyri úspešné filmy.
- Režisér Zack Snyder zverejnil zábery z Justice League, kde Bruce Wayne opravuje stíhačku „Flying Fox“, ktorá by mala

predstavovať „Wayne Aerospace“.

- Spoluzakladateľ štúdia Pixar Ed Catmull oznámil svoj odchod do dôchodku. Podieľal sa na animovaných klasikách ako Príbeh hračiek alebo Rodinka úžasných.
- Spoločnosť Disney plánuje reboot filmovej série Piráti z Karibiku. Ako scenáristov by chceli zamestnať Rhettu Reesa a Paula Wernicka, ktorí sa podieľali na filme Deadpool. Momentálne prebiehajú iba rozhovory.
- Venom a Eddie Brock (Tom Hardy) sa stali obľúbeným duom, ktoré má obrovský úspech u svojich fanúšikov. Dokonca ich nazvali „Symbrock“.
- Prichádzajúce reboot Charlieho anjelov sa odkladá na november 2019.

- Mark Hamill potvrdil, že sila zabila Luka Skywalker v emotívnej scéne z dielu Star Wars: The Last Jedi.
- Premiéra pokračovania Wonder Woman od DC sa odkladá na leto 2020. Pôvodne bola premiéra stanovená na koniec roka 2019.
- Dakr Phenix by mohol byť prvým X-Men filmom od Disney.
- Spoločnosť Fox posunula pokračovanie filmu Vražda v orient expresse, Smrť na Níle, na rok 2020, aby sa film vyhýbal konkurencii zo strany Star Wars 9.
- Štúdio Marvel hľadá režiséru pre tretie pokračovanie Strážcov Galaxie. Momentálne prebiehajú rokovania s režisérkami Dee Rees, Michelle MacLaren a S. J. Clarkson.

Rozhovor s Erikom Larsenom, spoluzakladateľom tretieho najväčšieho komiksového vydavateľstva v USA Image Comics, o jeho životnom diele.



Erik Larsen (nar. 1962, v okrese Minneapolis v štáte Minnesota) bol už ako dieťa fanúšikom klasických amerických komiksov a japonskej mangy, preto ich aj kreslil. Na strednej škole so spolužiakmi vydával fanzin *Graphic Fantasy*. Potom pracoval pre niekoľko veľkých vydavateľstiev a prebral úlohu „pencilera“ v *Spider-Manovi* po Toddovi McFarlaneovi. Neskôr na protest proti politike Marvelu voči tvorcom spolu založili svoje vlastné vydavateľstvo s ďalšími legendárnymi autormi - Image. Už v stredoškolskom fanzine však Larsen postupne formoval vesmír a postavu svojho celoživotného diela a dodnes vlajkovej lode vydavateľstva Image Comics, *Savage Dragona*. Dragon, zelený humanoidný drak, je chicagsky policajt trpiaci amnéziou, ktorý bojuje vďaka svojej supersile, rýchlemu hojeniu rán a presnej muške nielen proti „superúchylom“ v uliciach metropoly, ale aj proti svojej temnej minulosti „zlého“ mimozemšťana. Seriál *Savage Dragon* patrí medzi jeden z najdlhšie neprerušovaných (tzv. kontinuálnych alebo ongoing) komiksových seriálov v USA (v čase písania tohto článku je aktuálne 243. číslo), nadôvažok v ňom

ešte funguje aj reálny čas. Ale viac už v rozhovore so samotným Erikom Larsenom.

1. Titul *Savage Dragon* (SD) je najdlhšou komiksovou sériou, na ktorej dodnes sám pracujete. Ako vlastne vznikol? Sám ste hovorili o fakte, že je to vlastne postava, ktorú kreslíte počnúc od detstva a pokračovali ste na strednej škole, kde ste s kamarátmi robili fanzin *Graphic Fantasy*.

Pôvodne bol *Savage Dragon* imitáciou *Batmana*. Vytvoril som ho ešte ako dieťa. Mal masku, jazdil na úžasnom aute ako japonský *Speed Racer* a, samozrejme, mal tajnú identitu. Postupne som robil obmeny. Bol to taký proces „skúšania všeličín“. V mojich predchádzajúcich indie komiksoch som dal Dragonovi náhodne vybrané číslo vydania, pretože „skutočné“ komiksy neboli vydané pod číslom 1 a niektoré vydania som preskočil, robiac na iných príbehoch. Postava *Dragona* sa časom vyvíjala. Nakoniec som sa zbavil masky, kapucne a opasku s výbrojou - prestalo ma ich baviť kresliť. Jeho výnimočnosť tak prestala byť založená na maskovanej identite a založil som ju na ksichtíku úplne iného týpka. Ešte predtým, než som začal publikovať príbehy



v stredoškolskom fanzine *Graphic Fantasy*, som nakreslil okolo 60 až 70 komiksov rôzneho druhu. Nakoniec som prestal robiť komiksy pre seba a robil ich pre čitateľov. *Dragonov* príbeh v *Graphic Fantasy* pokračoval presne tam, kde skončili moje nepublikované komiksy a teda priamo nasledoval pôvodnú kontinuitu deja.

2. Potom sa SD ešte nakrátko objavil v antológii *Megaton* (resp. *Vanguard*). Aká bola táto jeho verzia?

Pri *Megatonovi* som sa rozhodol, že dej sa nemusí striktnie držať mojich starších nepublikovaných komiksov. Uvedomil som si totiž, že v príbehu nenastane zmätok, lebo bolo doslova nemožné, aby moje šuflíkové veci vôbec niekto čítal. Keďže *Megaton* bol už „profesionálnou“ komiksovou knihou, rozhodol som sa, že sa proste nebudem držať pôvodného materiálu a tak som napríklad priviedol späť *Dragonovu* manželku. Dragon bol vlastne host'ujúcou hviezdou v príbehu



Vanguarda a tak trochu ho aj zatienil. Ale mimo to sa fyzicky nijako nelíšil od postavy, ktorá sa objavovala ešte v Graphic Fantasy.

3. Keď ste pracovali pre DC a Marvel na všetkých tých úžasných sériách (napr. Superman, Spider-Man), nebolo tam pre SD miesto? Respektíve chceli ste ho presadiť aj tam?

Chcel som, ale zároveň som sa ho nechcel vzdať. Vedel som, že ak ho uvediem v ktorejkoľvek z týchto spoločností, na základe ich politiky ho stratím navždy a to prostě nešlo. Mal som víziu, že ak raz začnem robiť Dragonove príbehy, chcem to robiť po celý zvyšok svojej kariéry, ale bolo pre mňa ešte priskoro. Ved' pred tým, než



sa oženíte a usadíte, si trochu chcete užít' života. Považoval som to teda za také moje „randiace“ obdobie.

4. A potom (1992) ste spoluzaložili Image a SD sa stal vlajkovým titulom. Aké boli v tej dobe vaše plány s týmto titulom a v čom sa líšila táto povedzme definitívna verzia postavy? Prečo práve amnezický policajt?

Moja pôvodná idea bola vrátiť sa tam, kde som prestal ako dieťa, no nechcel som len tak prerozprávať tie isté príbehy. Takže radšej som napísal iný „východiskový“ bod, z ktorého sa Dragon dostane na rovnaký koniec. Bola to len iná cesta do rovnakej cieľovej roviny. Východiskom bolo napokon literárne a graficky prekoncepovať pôvodné zošity Graphic Fantasy a pozmeniť aj kontinuitu deja. A z tohto bodu som sa konečne mohol vydať do neznáma, na „pole neorané“ s čistým štítom. Graphic Fantasy 1. a 2. boli takto prepracované na Savage Dragona 63. a 65. Príbeh jeho amnézie pochádzal z komiksu, ktorý som nakreslil v 70-tych rokoch, a znovu bol použitý v Graphic Fantasy z roku 1982. Prišlo mi, že policajt z Chicaga bez spomienok by bol dobrým oslím mostíkom k tomu, aby sa z Dragona stal veterán vládnych služieb, ako to pôvodne bolo v Graphic Fantasy.

5. Ako sme už spomenuli, SD je najdlhšie bežiacou komiksovou sériou (od roku 1993), ktorú sám píšete a kreslíte (tuším

ste vynechali len jedno jediné číslo). Ako ďalej sa v Image SG menil, pretváral? Pretože špecifikom tohto komiksu je to, že sa odohráva v reálnom čase. Postava starne, má deti, takisto sa mu menia nepriatelia (tzv. superfreaks), dokonca nedávno mu prevzal „prácu superhrdinu“ jeho syn Malcolm.

Jim Lee (napr. Batman: Ticho, Pozn. red.) kreslil 13. vydanie Dragona do magazínu Image X Month (špeciál, kde si autori vymieňajú svoje príbehy, pozn. red.), ale





tránilo ma vynechať čo i len jedno číslo. Nakoniec som nakreslil môjho vlastného Savage Dragona #13, aby som tak udržal svoju prácu nedotknutú. Čo sa týka samotných zmien Dragonovej vizáže pre potreby vydavateľstva Image, bola to viac-menej kozmetická záležitosť. Dragon mal svoje vlastné zvláštne funky čaro, ale už mi napríklad jeho plutvička na hlave a niektoré ďalšie prestrojenia postáv pripadali zatuchnuté, tak som ich „občerstvil“. Myšlienka umiestniť dej komiksu do reálneho času vzišla z diskusie s fanúšikmi Marvel a DC titulov. Želali si, aby postavy dospievali s nimi. Ale pre Big Two by to bývala samovražda. Zničilo by to ich ikonické postavy, pretože sa nemohli spoľahnúť na pokračujúcich tvorcov, že vytvoria niečo tak populárne a nadčasové ako Spider-Man alebo Batman. Ale ja som sa mohol spoľahnúť sám na seba, že som schopný vytvoriť nové ikony, tak som tomu dal zelenú.

6. Prezradíte našim čitateľom tajný pôvod SD?

Pozrite si Savage Dragon #0 alebo #150, čo je vlastne reprint. Krátka odpoveď je taká, že bol zlým mimozemšťanským cisárom, ktorému vymyli mozog a bol zanechaný napospas planéte Zem. Ale je toho oveľa viac než len to...

7. SD sa počas svojej kariéry chicagskeho policajta spojil (tzv. team-up) s viacerými známymi, nielen komiksovými postavami



ako Ninja korytnačky, Witchblade, Hellboy (všetky 3 tituly vyšli aj v češtine, pozn. red.), Spawn, ale dokonca so samotným prezidentom Obamom.

Áno, robím z času na čas rád. Vždy som sa rád hral s hračkami iných ľudí a oni zas mohli použiť tie moje (postavy, pozn. red.). To ma na mojej práci skutočne baví. Na druhej strane použitie skutočných ľudí kotví komiks v realite a vytvára tak jeho kontinuitu.

8. Keď sme pri prezidentoch - ako to bolo s tým príbehom, kde je prezident Trump. Je to akási dystopia, vaša varovná vízia Ameriky?

Nie, nie nebola to divná dystopická budúcnosť. Stalo sa to tu a teraz. Vyobrazoval som tam veľa jeho skutočných priaznivcov a ľudí prítomných na jeho mítingoch. Takisto som citoval ich komentáre z Facebooku a Youtube. Trump sa stal takým oniprezentným fókusom Ameriky, že som sa tomu rozhodol vyhnúť a postavu hlavného hrdinu nechal emigrovať. V deji Trump postavil mimozemšťanov mimo zákon (am. Illegal aliens - ilegálni imigranti), čo bola perfektným riešením mimozemskej invázie, ktorá sa odohrala už predtým. Takže Malcolm Dragon a jeho rodina museli emigrovať z USA. Momentálne žijú v Toronte a užívajú si bezplatnú zdravotnú starostlivosť a chutné, handcrafted burgery.



9. Aká je Vaša najobľúbenejšia postava seriálu?

Malcolm Dragon, z toho dôvodu je aj hlavnou postavou. Predtým to bol jeho otec (pôvodný Savage Dragon, pozn. red.).

10. Na čo sa ešte v SD môžeme tešiť, ak nám to môžete prezradiť?

Budem pokračovať v ságe rodu Dragonovcov. Malcolm a jeho manželka Maxine majú štyri deti a ich príbehy sa ešte len začínajú písať. Taktiež neustále obmieňam staré postavy za nové. Smrť a nový život je tu na „dennom“ poriadku. SD je totižto naozaj žijúci príbeh, po ktorom fanúšikovia túžia už od „úsvitu superhrdinov“ – je to svet, kde postavy vyrastajú spolu s nimi.

Ďakujem srdečne za rozhovor.

Laco Orosz



Videoherná žurnalistika, kam sa to len poberáš?



Nie je to iba tak dávno, čo som od jedného známeho dostal otázku, koľko zarábajú videoherní redaktori peňazí. Pri jeho otázke som sa na chvíľku pousmial a vysvetlil mu, že na Slovensku a najmä u nás v Gamesite, to robíme všetci zadarmo. Nesedíme v redakcii za počítačom, nepíšeme články od rána do večera a samozrejme, nečakáme za to nič. Teda, čakáme pozitívne reakcie, konštruktívnu kritiku, ktorá nás vie niekam ďalej posunúť a dá nám chuť písať ďalej. Takmer všetci z redakcie máme normálnu prácu, kde trávim plný pracovný čas a venujeme sa jej na 100 %. Všetky články, recenzie, novinky potom píšeme vo voľnom čase. Píšeme to keď prídeme z práce večer utáhaní domov, píšeme ich ráno či cez víkend, a niektorí z nás dokonca aj na dovolenkách. Preto sa niekedy stane, že sa v článku, novinke, či recenzii vyskytne chyba - ved', sme len ľudia, hráči - rovnakí ako vy.

Nie sú už 90. roky, kedy vychádzali papierové časopisy ako Riki, Gamestar, Hráč, Bit a podobne. Časopisy, ktoré ľudia pravidelne kupovali, redaktorom písali do redakcie listy a spoznávali ich na uliciach. Tie časy sú už dávno preč a na Slovensku sa z videohernej žurnalistiky stalo niečo, čo robia iba nadšenci. Najviac mi je však smutno z toho, že niektoré časopisy, ktoré kedysi vychádzali v tlačenej

forme, mali pomerne nízku úroveň a aj tak ich ľudia čítali. A čítali ich možno rovnako, ako dnešné videoherné weby.

O to viac ma však pár dni dozadu zaskočil článok na jednom nemenovanom zahraničnom webe. Pomerne dlhý autorský článok venovaný „PENISOM V HRE ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY“. Áno, skutočne. Článok s dĺžkou približne štyroch normostrán, ktorý pojednával o mužských prirodzeniach vo videohernej novinke Assassin's Creed. Článok mohol byť o hocičom zaujímavom, napríklad

o pamiatkách v hre, zbraniach, či NPC postavách. No to by asi tak neohúrilo široké publikum a nespôsobilo by to veľkú vlnu reakcií. Čo je však viac smutnejšie je to, že niečo takéto spravil web, ktorý má vo svete skvelé meno. Web, ktorý citujú takmer všetci, web čo sledujem pravidelne aj ja. Ich články sú v drvivej väčšine prípadov na veľmi vysokej úrovni. Nevie, či to v ich redakcii mysleli vážne, alebo chceli iba lacné kliknutia na web. A ani si netrúfam hádať.

Osobne som veľkým fanúšikom tzv. „click bait“ nadpisov, pokiaľ sú v akejsi rozumnej forme. Pokojne aj trochu pritiahnuté za vlasy. Rovnako aj chápem, že internet sa mení a aj publikum sa zväčšuje, mladne, hlúpane, či naopak múdre. No stále nechápem, prečo takýmto prízemným článkom chceli zabaviť svoje publikum. Nechcem nikoho uraziť, ohovárať, alebo niekomu ukrivdiť, no myslím si, že videoherná žurnalistika by mala byť braná so všetkou vážnosťou. Istotne, treba si sem-tam pošpásovať a spraviť zábavný článok, pozrieť sa bulvárú na zubok, či natočiť zaujímavé video.

Ale treba sa pritom držať na uzde. Pokiaľ budú však videoherní redaktori písať články o hlúpych a nepodstatných veciach, dovtedy bude braný tento druh žurnalistiky rovnakou váhou.

Lubomír Čelár



Umelá inteligencia je súčasťou našich životov už dlhšiu dobu a ani si to neuvedomujeme



V akej sfére môžeme očakávať príchod umelej inteligencie a strojového učenia? Je cloud stále hubbou budúcnosti alebo je prechod doň v plnom prúde? Aký bude mať dopad ukončenie prevádzky sociálnej siete Google+ na povest' rovnomennej spoločnosti? Odpovede aj na tieto otázky nájdete v našom rozhovore so zakladateľom Google Developers Group Košice, Dávidom Kováčom.

Ahoj Dávid, na úvod by som ťa poprosil o krátke predstavenie našim čitateľom. Čomu sa venuješ a čo ťa spája s Googlom?

Ahoj, ako si spomenul volám sa Dávid Kováč a aktuálne mám vzťahy s Google na asi všetkých úrovniach, ktoré len môžu existovať. V pracovnej sfére som zakladateľom spoločnosti Adante Systems - Google Cloud Partner, ktorá predáva B2B (business-to-business) cloudové produkty od tejto spoločnosti.

V osobnej sfére viem komunitu vývojárov Google Developers Group Košice, ktorí pracujú s technológiami spoločnosti Google. Taktiež som založil Google Business Group Košice, tá však nie je v súčasnosti tak aktívna. Vo voľnom čase pôsobím ako Local

Guide, ale dávnejšie som pôsobil aj ako Google Product Expert.

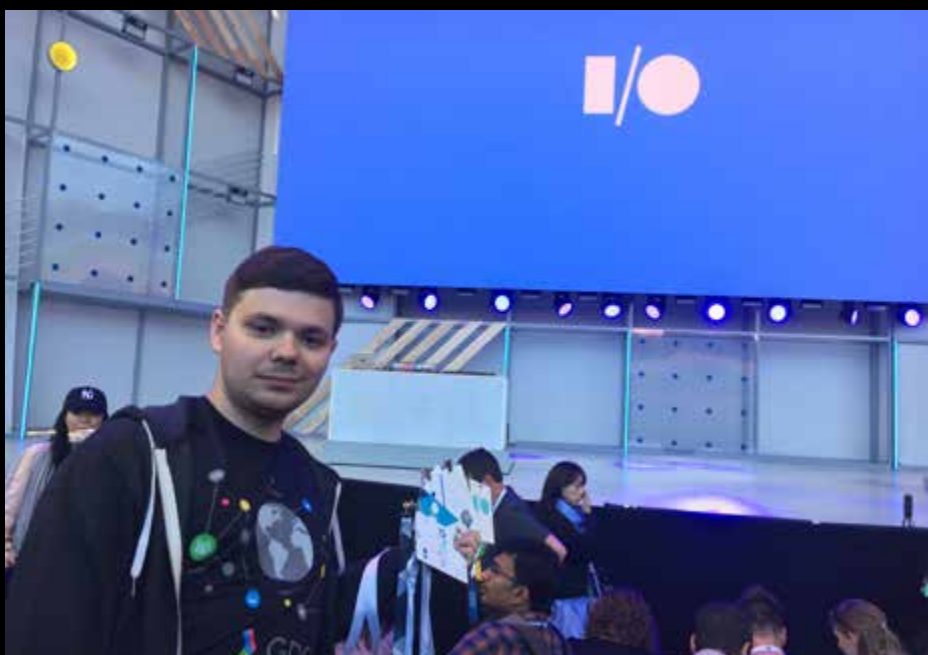
Od založenia GDG Košice ubehli už 4 roky. Ako by si zhodnotil toto obdobie z pohľadu zakladateľa združenia?

Obdobie by som zhodnotil ako zaujímavé, hoci som GDG Košice založil ako prvák na strednej škole, teda ako

úplne neskúsený a neznalý problematiky. Za toto obdobie som zistil, že košické prostredie je veľmi špecifické. Často spolupracujem s podobnými GDG skupinami v Českej republike a praktiky, ktoré aplikovali oni, nemali u nás ani po úprave taký efekt ako v susednej krajine. Na globálnych GDG Summits v kalifornskom Mountain View (centrála Google) sme rozoberali aj tieto problémy a jednoznačne nie sme jediné mesto s týmto problémom. Či už zoskupiť viacero ľudí na jedno podujatie, nájsť spíkrov z vlastných radov alebo motivovať firmy investovať svoj čas či peniaze do niečoho takého je veľmi náročné.

Je nutné byť vývojárom alebo majú dvere otvorené aj fanúšikovia Googlu?

Ak máš na mysli členstvo v komunite GDG, tak žiadne podmienky nemáme. Občasne pripravíme podujatie ako Google I/O Extended, ktorého idea je stretnutie komunity a fanúšikov Googlu a sledovať živý prenos z konferencie v Kalifornii. Väčšina našich podujatí však pozostáva práve z obsahu na tému vývoja, ako je to aj v samotnom názve komunity. Ak by ste však s vývojom





chceli začať, niektoré podujatia z našej diel'ne sú určené aj pre začiatočníkov.

Plánujete aj organizáciu hackathonov?

Jeden hackathon je v rannom plánovaní, ale keďže nemáme dostatočné organizačné capacity, je to veľmi ťažké. Veľmi rád by som oslovil vašich čitateľov, ak by vedeli pomôcť s organizáciou podobných podujatí, určite sa nám ozvite. Budeme len radi :-)

Ktoré zaujímavé témy máte v pláne pokryť?

Google je v tejto chvíli zameraný na dve globálne témy – cloud a mobilné technológie. V prípade cloudu hlavne záležitosti týkajúce sa AI (Artificial Intelligence) a ML (Machine Learning). Pre mobilných vývojárov zas Firebase a Flutter. Keďže o ML je značný záujem, uvažujeme o ďalšom pokračovaní akcií na túto tému. Hostili sme TensorFlow summit a bol oň mimoriadny záujem. Mobilný vývoj je zasa vec, ktorá sa týka viacerých lokálnych vývojárov a preto najbližšie podujatia by sme chceli zamerať práve na túto oblasť. Zaujímavosťou je ešte Material Design, na viac informácií si však ešte musíme počkať.

Zúčastnil si sa konferencie Google Cloud Next. Akým smerom sa bude uberať cloud computing?

Prechod firiem do cloudu s dátami alebo aplikáciami nie je otázka „či“,

ale skôr „kedy“. Množstvo firiem si to uvedomuje a Google eviduje 10-násobný medziročný nárast registrácií skúšobných verzií služieb z portfólia Google Cloud Platform. Prvým krokom je, samozrejme, presun existujúcej infraštruktúry do bezpečného a stabilného cloudu, ale to v dnešnej dobe nestačí. Množstvo spoločností z indexu FTSE100 (Financial Times Stock Exchange 100) práve pri tejto príležitosti prehodnocuje fungovanie svojho technologického zázemia a ukončujú prevádzku starých systémov, ktoré nahrádzajú modernými, ktoré sú postavené na cloudových technológiách. Podľa International Data Corporation bude 60% firiem do roku 2020 budovať IT systémy od začiatku v cloudovom prostredí, aby držali krok s konkurenciou, ktorá na tom pracuje už teraz. V tejto teórii mi asi pomôže výrok Darwina – „Nie je to ten najsilnejší, kto prežije, ani ten najinteligentnejší, ale ten, kto sa dokáže najlepšie prispôbiť“.

Umelá inteligencia je horúcou témou. Ako sa k jej implementácii stavia Google, resp. jeho cloudová divízia?

Astrofyzik Neil deGrasse Tyson v jednom rozhovore povedal, že umelú inteligenciu sme si predstavovali napr. ako robota, ktorý bude viesť šoférovať alebo vysávať. Realita je úplne iná. Už dnes máme samoriadiace autá a automatické inteligentné vysávače. Takto jednoúčelovo to vidím zo svojho pohľadu aj ja. Google vytvára práve menšie, „jednoúčelové“ zariadenia, ktoré však fungujú spoľahlivo. Príkladom je



napr. písanie vzorcov v Google Docs Sheets s pomocou rozpoznávania ľudskej reči. Google nám bez problémov odpovie na otázku „Aká je priemerná hodnota zrušených objednávok, ktoré boli zaplatené kartou?“ (v angličtine). Umelá inteligencia to nájde vo vašej tabuľke a na výstupe pridá vzorec, ktorý by ste možno písali päť minút. Je to len jedna z vecí, ktorá nám pomáha v každodennom živote a verím, že hlavným zameraním je to, aby Google využil svoje množstvo dát na vytvorenie dobrého používateľského zážitku.

Aké výhody podľa teba ponúka Google oproti silnej konkurencii v podobe Amazonu a Microsoftu?

Ak porovnáme cloudové kancelárske balíky, ktoré sú dôležité pre chod akejkoľvek firmy, Microsoft má vybudované meno v našich krajoch vďaka dlhoročnému monopolu. Máme klientov, ktorí prešli z Microsoft Office na G Suite, ale aj takých, ktorí vymenili Google za Microsoft a vrátili sa. Práve od nich vieme, že produkty MS nie sú tak stabilné, rýchle a stále so sebou nesú množstvo funkcií z desktopu. Balíček G Suite prináša každý týždeň cca 30 novinek, ktoré majú klienti k dispozícii bez nutnosti aktualizácie a pod zachovaním najvyššej bezpečnosti. Google má ako jediný vybudovanú svoju vlastnú uzavretú sieť medzi jednotlivými datacentrami po celom svete, kde dodržiava pravidlo



<10ms pre každú požiadavku bez ohľadu na lokáciu. O bezpečnosť sa starajú čipy Titan navrhnuté Googlom, ktoré overujú firmware dosky alebo zabezpečujú viacvrstvovo šifrované spojenie s koncovým používateľom.

Google hrá veľkú rolu aj v tvojom pracovnom živote, keďže tvoja spoločnosť sa zaoberá predajom jeho cloudových riešení. Vidíš väčší záujem firiem o cloud alebo sa stále orientujú na klasické hostingy?

Naše zameranie je skôr na cloudový kancelársky balík G Suite, ale taktiež mnohokrát je to spojené s umiestnením emailových schránok na hosting. Práve cloudové riešenie nie je lacnejšie,

skôr naopak. Ale ako som spomenul, nejde len o zmenu serveru z toho v pivnici alebo hostingu na niečo v „nebi“. Treba počítat so zmenou fungovania, so zmenou zaužívaných systémov. Mnohokrát sa toho boja firmy viac ako zmeny poskytovateľa služieb. Dovolím si uviesť príklad s jednou nemenovanou cirkvou s 250 kňazmi, ktorá prešla na tento balík nie z dôvodu že šlo lacnejšie riešenie ako hosting, ale preto, že im nový systém zefektívnil komunikáciu, prácu a organizáciu, keďže každý používateľ je v inej obci. Toto je podľa mňa to, čo firmy musia pochopiť a čo sa im my snažíme vysvetliť.

Poskytujete aj technickú konzultáciu prípadným záujemcom?

Samozrejme, technickú konzultáciu v oblasti kancelárskeho balíka G Suite poskytuje náš tím certifikovaných pracovníkov. Pre Google Cloud Platform veľmi radi poradíme a náš partner poskytne aj detailnú asistenciu v tejto oblasti.

Veľmi výrazne rezonovala aj informácia o zrušení siete Google+, ktorá sa potýkala s bezpečnostnými problémami. Bude to mať negatívny dopad na celkovú povesť služieb Googlu?

Myslím si, že ide o to, ako to média budú prezentovať. V dnešnej dobe je potrebné len všetko nafúknuť a poškodiť meno toho, o kom média píšú bez znalosti problematiky. Predpokladám, že ukončenie prevádzky

Google+ bolo naplánované už dávnejšie, keďže čísla boli d'aleko od očakávaní Googlu. Tento bezpečnostný problém skôr považujem za finálny impulz na vypnutie tejto služby. Na jednej strane by ľudia chceli, aby ich kávovar vedel, kedy presne chcú kávu, ak však majú dať informáciu kávovaru, kedy ju pijú, tak je s tým problém. Stále hovorím že Google má množstvo nastavení, ale hlavne nikto ťa nenúti používať Google produkty. Je tu množstvo alternatív, ktoré ale nefungujú tak dobre najmä preto, lebo nemajú taký obnos dát ako Google.

Myslíš si, že sa umelá inteligencia stane súčasťou našich životov? Ktoré odvetvia mimo IT ju začnú používať vo veľkom?

Súčasťou našich životov je už dlhšiu dobu a mnohokrát si to ani neuvedomujeme. Vidím obrovský nárast napr. v logistike a zdravotníctve. Jedna ázijská letecká spoločnosť je schopná predpovedať kedy, kde a ktorý náhradný diel bude potrebovať na opravu chyby, ktorá ešte nenastala. Systém ju na základe množstva dát predpovedá a vďaka tomu sú schopní znížiť čas opravy a efektívne vynakladať finančné prostriedky. Ďalšia oblasť, kde ML začína mať slovo, je zdravotníctvo. Aj samotný Google pracuje s odborníkmi v oblasti na detekciu rakovinotvorných buniek a už teraz majú AI model úspešnejší ako doktorov.

ChromeOS sa Google snaží povýšiť na plnohodnotný operačný systém, ktorý nebude slúžiť len na prehliadanie webu. Podaří sa podľa teba Googlu výraznejšie presadiť alebo skončí iba ako lacná edukačná platforma?

ChromeOS mám veľmi rád a myslím si, že je plnohodnotnou náhradou pre bežných používateľov. Problémom je v tejto chvíli drahý hardvér na našom území oproti americkému trhu. Aktuálne je aktívne používaný v školách v USA, no je tam aj množstvo bežných, hlavne starších, používateľov. Dovolím si podotknúť, že množstvo firiem po celom svete prechádza práve na ChromeOS, keďže celá práca zamestnancov pozostáva z fungovania v prehliadači a ide o lacnejšie, efektívnejšie a ľahšie riešenie.

Adam Lukačovič





NINTENDO
SWITCH™

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

The Pokémon Company Nintendo

SVET POKÉMONOV ČAKÁ! POĎME NA TO!

VYCHÁDZA
16. NOVEMBRA!



7
www.pegi.info



Je to Poké Ball
a ovládač!



CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

POKÉBALL
PLUS

©2018 Pokémon.
©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

Softvérovo-definované úložisko od SUSE pokrýva rastúci dopyt po cenovo dostupných veľkokapacitných

Firmy sa neustále potýkajú s problémom, kam ukladať dáta, ktorých objem rastie exponenciálne. Dostávajú sa tak do situácie, kedy sa cena za tradičné dátové úložiská stáva neakceptovateľnou. SUSE® ide trhu naproti a vydáva novú verziu SUSE Enterprise Storage 5.5, ktorá spĺňa požiadavky na spoľahlivosť a cenovú dostupnosť úložiska. Inteligentné softvérovo-definované úložisko bežiacie na CEPH technológii umožňuje podnikom transformovať ich firemné úložisko, ušetriť a zároveň získať možnosť úložisko flexibilne rozširovať.

„Spoločnosti sú pod neustálym tlakom, aby boli viac agilné a ekonomicky efektívne, a teda aj konkurencieschopné, rástli a prežili,“ povedal Gerald Pfeifer, viceprezident SUSE pre Produkty a Technológie. „Pre rast a pokrok musia využiť všetky dostupné digitálne prostriedky a informácie. SUSE Enterprise Storage je cenovo dostupné riešenie, ktorého správa vo firemnej infraštruktúre je jednoduchá a zároveň toto riešenie využije inovatívne open-source technológie bez nutnosti kupovať drahý proprietárne hardvér.“

Ritu Jyoti, viceprezidentka programu IDC, portfólia Systems Infrastructure Research, uviedla: „Investície do vývoja SUSE Enterprise Storage posunuli túto distribúciu projektu CEPH medzi jednu z najmenej náročných na správu. Zahnutie openATTIC, ktoré sa rýchlo stáva štandardom pre správu CEPH distribúcie, ako je CEPH Manager Dashboard, hrá veľkú rolu pre nasadenie a jednoduchú prevádzku SUSE Enterprise Storage v produkčnom prostredí.“

SUSE Enterprise Storage 5.5, postavené na verzii CEPH Luminous, poskytuje vysoko škálovateľné a odolné prostredie, ktoré v jednotnom softvérovo-definovanom klastri umožňuje prevádzkovať objektové, blokové a súborové úložisko zároveň. To je ideálne pre veľkoobjemové úložisko, archiváciu, ochranu dát, obnovu po páde, big dáta, superpočítače, úložisko pre cloud, veľkoobjemové dátové súbory a úložisko virtuálnych masín. Táto nová verzia SUSE Enterprise Storage obsahuje zlepšenia, ktoré majú pozitívny vplyv na výkonnosť, stabilitu a správu - obsahuje openATTIC a OpenStack integráciu - čo pomáha

zákazníkom ušetriť a nasadiť toto open source firemné úložisko vo veľkom meradle.

Súčasťou SUSE Enterprise Storage 5.5 je aj produkčná podpora CIFS/Samba pre CEPH. Ďalším rozšírením SUSE Enterprise Storage je podpora na nelinearových prostrediach, konkrétne Windows. Verzia 5.5 je prvým riešením, ktoré podporuje heterogénne nasadenie CEPH (non-SUSE RBD a CephFS klientov), rozširuje bezpečnostné opatrenia zahrnutím modulu AppArmor do linuxového jadra a má schopnosť notifikovať zákazníka o udalostiach, ktoré sú vopred určené a používateľom nakonfigurované. Dokumentácia bola preložená do ďalších jazykov, ktoré reflektujú expanziu SUSE na globálnom trhu.

Viac info o SUSE Enterprise Storage 5.5 nájdete na webe www.suse.com/storage a www.suse.com/c/suse-enterprise-storage-5-5-released.

Ďalšie služby spojené so SUSE Enterprise Storage popisujú stránky www.suse.com/services/select-services.



Pozor na dáta na vyradených diskoch !



Od 25. mája platí v EU nové nariadenie GDPR na ochranu osobných údajov a firmy čelia novým komplikovaným problémom ochrany údajov. Servery a databázy majú firmy už celkom dobre zabezpečené, no stále sa zabúda napr. na šifrovanie dát na diskoch v notebookoch. Ak je notebook chránený heslom, neznamená to automaticky, že máte zabezpečené dáta. Pri strate, či krádeži notebooku totiž stačí vybrať disk, pripojiť ho k inému PC a ľahko získate prístup k celému obsahu.

Práve preto uviedla spoločnosť Kingston SSD disky s hardvérovým šifrovaním, ktoré tento problém dokážu riešiť. Zamerali sa aj na vyradené disky a nadviazali spoluprácu so spoločnosťou Ontrack. Nedostatočné vymazanie dát môže mať totiž drastický dopad na podniky, najmä ak vezmeme do úvahy prísne požiadavky na ochranu údajov vyplývajúce z nedávno zavedeného nariadenia GDPR. Štúdia z roku 2017 ukazuje, že ľudia veľmi často nedokážu poriadne vymazať osobné údaje na použitých pamäťových médiách. V tejto štúdii zakúpili HDD a SSD z rôznych zdrojov na eBay a analyzovali, či stále obsahovali nejaké pozostatky dát. Takmer na polovici diskov sa našli dáta, ktoré obsahovali veľmi

citlivé osobné údaje, e-maily, zoznamy, názvy internetových účtov, heslá, dôležité obchodné informácie a tiež kritické údaje o transakciách (informácie o platbách, čísla kreditných kariet, bankové účty, informácie o investíciách alebo daňové priznania). Mierne lepšie na tom boli SSD disky, čo vyplýva z technologických rozdielov médií. Všeobecný trend je ale zrejmy:

Ľudia svoju identitu a súkromie vystavujú príliš veľkému riziku. Najlepšou metódou mazania dát je viacnásobný prepis. Na tento účel sa dá využiť bezpečný softvér. Generované protokoly o mazaní dát je možné následne použiť na účel auditu a ako doklad preukazujúci dodržiavanie príslušných nariadení. Pre viac informácií navštívte kingston.com a ontrack.com.



Nahrávajte videá do cloudu s novými kamerami mydlink



Spoločnosť D-Link oznámila zavedenie novej služby mydlink Cloud Recording, ktorá poskytuje zákazníkom bezpečný priestor na nahrávanie, ukladanie a zdieľanie záberov nasnímaných doma alebo v kancelárii.

Služba je podporovaná širokou škálou oceňovaného portfólia kamier mydlink spoločnosti D-Link a ponúka bezpečný spôsob ukladania videozáznamov z domácnosti alebo kancelárie vždy, keď je zistený podozrivý pohyb alebo zvuk. Vlastníci účtu môžu jednoducho a rýchlo zdieľať videá s rodinou a priateľmi. Záznamy sú uchovávané zadarmo počas 24 hodín s možnosťou upgradu na jeden z cenovo výhodných platených paušálov, ktoré predlžujú dobu uloženia záznamu na 30 dní a podporujú až 10 pripojených kamier.

Aplikácia mydlink, ktorá je zadarmo na stiahnutie z hlavných obchodov s aplikáciami, umožňuje z ľubovoľného miesta na svete nahrávať priamo do cloudu, prezerať uložené videá alebo v reálnom čase sledovať, čo sa práve zaznamenáva. Služba mydlink Cloud Recording poskytuje používateľom

úplnú kontrolu nad tým, čo a kedy nahráva a dokáže spolupracovať aj s virtuálnymi pomocníkmi Amazon Alexa, asistentom spoločnosti Google alebo využívať programovú platformu IFTTT (If This Then That).

Konfigurácia služby mydlink Cloud Recording je jednoduchá. Používatelia môžu pomocou aplikácie pridať svoje domáce a kancelárske zariadenia, nastaviť automatické operácie, zapnúť alebo vypnúť zariadenie alebo aktivovať režim ochrany súkromia aj na viacerých zariadeniach súčasne tak, že kliknú na príslušné tlačidlo. Ak je niekto z kamier registrovaných v aplikácii mydlink, je možné sledovať udalosti v každom kúte domu alebo kancelárie prehľadne na jednom jedinom displeji.

Služba Cloud Recording je kompatibilná so širokou škálou najnovších kamier mydlink na ochranu a zabezpečenie domu vrátane modelov DCS-2802KT-EU, DCS-8000LH, DCS-8010LH, DCS-8100LH, DCS-8300LH a DCS-8525LH. Viac informácií o mydlink Cloud Recording a sortimente IP kamier D-Link nájdete na adrese:

<https://eu.dlink.com/cloudrecord>



Na výkone záleží



UV500 SSD

**Cenovo efektivna
náhrada za HDD**

Expert na výkon

www.kingston.com/ssd

 **Kingston**
TECHNOLOGY

ESET Internet Security 2019

Stále vylepšovaná a rokmi preverená ochrana

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ESET

Cena: 49,90

eur / 1rok / 1zariadenie (+
možnosť zľavy 50% pre
držiteľov preukazu ISIC)

PLUSY A MÍNUSY:

- + Nízka záťaž na systém
- + Naozaj rýchle skenovanie
- + Jednoduché a prehľadné menu
- + Kontrola UEFI
- + Testovanie smart zariadení pripojených v domácej sieti
- + Pravidelné reporty
- + Podpora aj v slovenskom jazyku
- Absencia niektorých funkcií, ktoré by mohli byť tiež užitočné



Minulý rok som sa "pozrel na zúbok" balíku softvéru od slovenskej spoločnosti Eset, ktorého účelom a úlohou je udržať dáta a zariadenia používateľov v bezpečí. Recenziu som vtedy začal vetami: "Existujú dve skupiny ľudí. Prvá už zažila, aké to je, keď ich zariadenie napadne vírus alebo malvér a druhá, ktorú to ešte len čaká." Táto skutočnosť je v dnešnej dobe ešte pravdivejšia a snahy rôznych individuálov či dokonca krajín dostať sa do vášho súkromia sú možno ešte častejšie. Nepomáhajú tomu ani rôzne bezpečnostné diery zabudované a zabudnuté priamo v hardvéri, ako boli napríklad často spomínané chyby Spectre a Meltdown u procesorov značky Intel. Spoločnosti ako Eset však každý deň pilne pracujú na budovaní databáz nebezpečných webových adries, nechcených programov, ktoré vám dokážu ukradnúť dáta či vybieliť bankový účet a iných nástrah, ktoré na menej obozretného používateľa (nielen) internetu čakajú v praxi na každom kroku.

používateľov, no ich softvér, od základnej antivírovej ochrany NOD32 až po komplexný balík Smart Security Premium, ponúka veľmi dobrú rovnováhu ochrany a dopadu na výkon systému.

Takisto neublíži viacero bonusov, ktorými sa tento softvér odlišuje od ponuky konkurencie. Tentokrát som mal možnosť opäť otestovať balík ESET Internet Security,

ktorý ponúka pre bežných aj náročnejších používateľov všetku potrebnú funkcionality a pritom po jeho kúpe nebankrotujú. Zachované je jednoduché a prehľadné ovládanie, silný antivírus a viacero pokročilých funkcií.

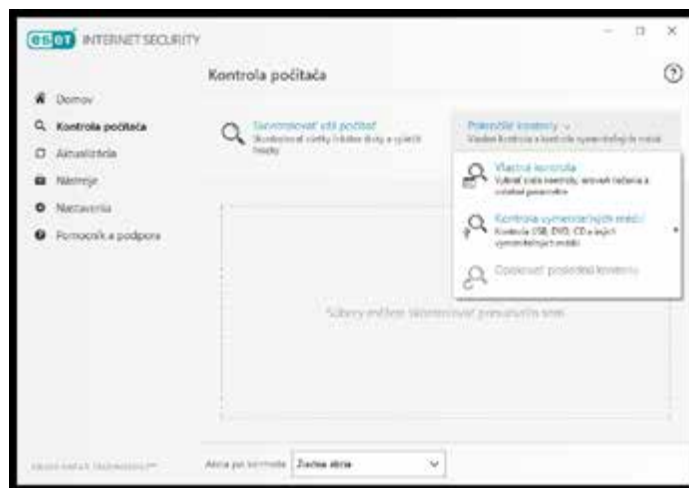
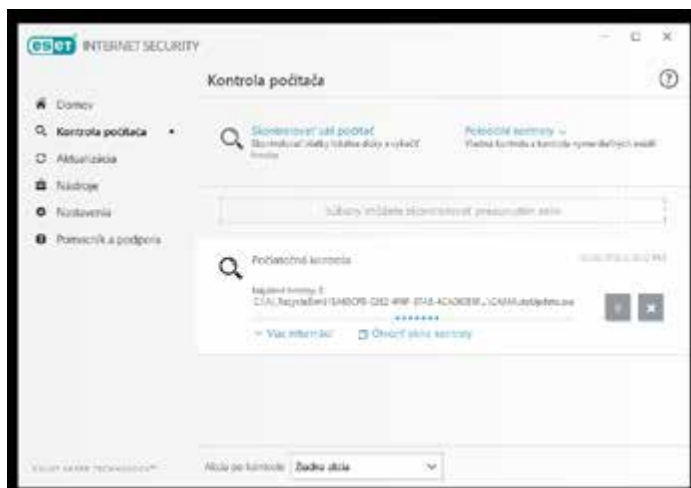
Testovanie prebehlo na počítači s operačným systémom Windows 10 (verzia 10.0.17134 Build 17134), no poteší informácia, že ESET ponúka

HODNOTENIE:



ESET je síce len jednou z mnohých spoločností, ktoré sa venujú ochrane





ochranu aj pre zariadenia s operačnými systémami MacOS, Linux a Android.

ESET Internet Security (Edícia 2019) v skratke

V najnovšej verzii 12.0.27.0, ktorá prišla na zariadenia používateľov v rámci aktualizácie 23.10.2018, prišlo niekoľko zlepšení a novinek, no suma sumárum je softvér od ESETu vylepšovaný neustále v rámci pravidelných updatov. Čo nové teda Internet Security pre používateľov na rok 2019 predstavuje? V prvom rade stále svetovo uznávaný antivírus ESET NOD32, ktorého funkčnosť môžeme za posledný rok a čosi, aj osobne potvrdiť.

Ďalej dostanú zákazníci funkcionality, ktorá sa z väčšej časti, ako už aj samotný názov Internet Security napovedá, stará o bezpečnosť na internete. Firewall, rodičovská ochrana, filtrovanie spamu, ochrana proti botnetom a skenovanie domácej siete sú stále prítomné. Takisto aj prepracovaná ochrana online

bankingu a platieb, ktorá sa dá vykonávať v špecializovanom prehliadači a ktorá stráži celý proces platby nad rámec bežného zabezpečenia stránok predajcov či online bankingu. Veľkým plusom pre majiteľov notebookov alebo používateľov webkamer je stále zabudovaná ochrana proti aplikáciám a programom, ktoré by obrazové snímače radi zneužili.

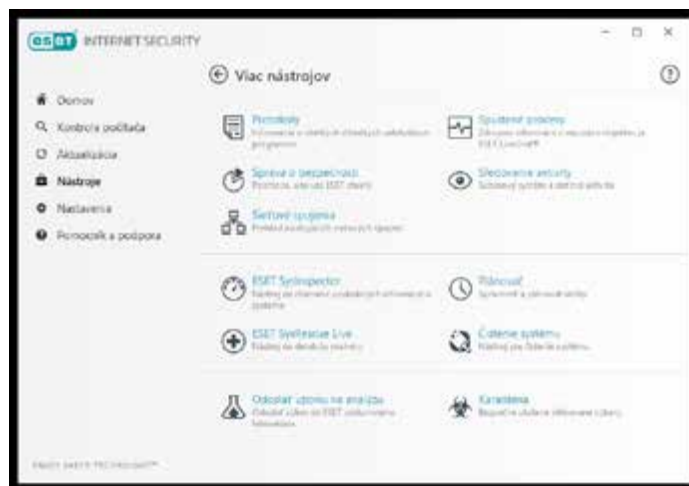
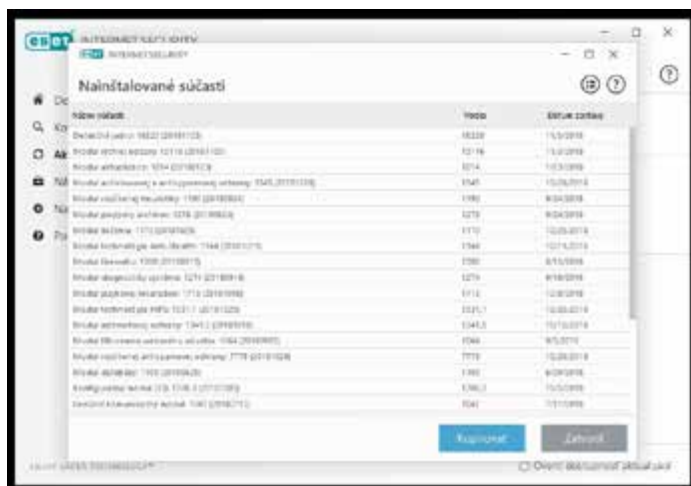
A pokiaľ by chcel niekto na vašom počítači spustiť škodlivý softvér ešte pred spustením operačného systému, ponúka ESET funkciu s názvom Kontrola EFI, ktorá dáva pozor, či sa v základných súboroch, na hlbšej úrovni, nenachádzajú žiadne škodlivé funkcie. Veľkou novinkou poslednej verzie, ktorá zaujme nielen profíkov, ale aj bežných používateľov, ktorí majú radi prehľad o svojich zariadeniach, je funkcia pravidelných reportov o bezpečnosti vášho zariadenia, ktorých obsah aj periodicitu je možné nastaviť podľa vlastných predstáv. Samozrejme, ani naozaj kvalitná ochrana a funkcie by nedokázali presvedčiť zapálených hráčov či

používateľov bažiacich po výkone, keby mala príliš veľký dopad na funkcionality samotného zariadenia. Preto je veľmi príjemné vedieť, že ESET neustále pracuje na znižovaní zátiaže na systém pri zvyšovaní rýchlosti a kvality detekcie.

Skoré odhalovanie hrozieb a diagnostika v Cloud

Viac ako 100 miliónov aktívnych používateľov antivírusovej a antimalvérovej ochrany od ESETu znamená veľmi dobrú a často aktualizovanú databázu hrozieb. ESET navyše ponúka systém včasného varovania pod menom LiveGrid, do ktorého sa môže zapojiť každý používateľ.

Pod týmto slovným spojením sa ukrýva kontrola súborov a odosielanie ich 'odtlačku', anglicky známeho ako hash, do serverov ESETu v Cloud. Tam sú následne porovnávané s už klasifikovanými súborami a pri dôkazoch, že môže ísť o nebezpečný softvér, sa im začne NOD32





aktívnejšie venovať. Pri prvotnej kontrole počítača sú skontrolované všetky súbory a preto môže zabráť trochu dlhšie, no pri ďalších LiveGrid skenoch sú už kontrolované len nové súbory a dáta či tie súbory, ktorých hash sa zmenil. Musím pochváliť ESET za to, že zapojenie sa je čisto dobrovoľné, ako aj za to, že do LiveGrid kontroly nie sú zapojené Office súbory, v ktorých má mnoho používateľov veľmi dôležité a súkromné informácie. Navyše, dáta zdieľané v rámci Live Grid sú anonymizované, pre nezasvätených ľudí nepoužiteľné a užívateľ má úplný prehľad o tom, čo a kedy bolo v rámci tohto systému do Cloudu odoslané.

Skenovanie

ESET Internet Security skenuje počítač neustále, no zameriava sa hlavne na zmeny v súboroch či pripojenia. Preto, ak si chcete byť úplne istí, či sa na vašom zariadení nenachádza vírus či malvér, je možné spustiť sken aj manuálne. Dostupný je stále nielen bežný sken celého počítača, ale aj hĺbkové preskúmanie všetkých súborov do najmenších detailov či vlastný sken, ak treba prešetriť iba špecifický disk či zložky. Všetky druhy skenov sú po prvotnej kontrole systému naozaj rýchle a pri bežnom používaní ich v pozadí na moderných počítačoch takmer nepocítite.

Osvedčený sken externých médií, či už USB kľúčov, CDčiek a DVDčiek, alebo iných pripojiteľných zariadení, je skvelý pre každého používateľa a už dávno som privítal možnosť nastaviť automatické skenovanie médií priamo po pripojení do zariadenia. Možno by ste neverili, no vírusy sa dokážu presúvať aj cez

zariadenia ako klávesnice (nakol'ko sú už rozšírené herné klávesnice disponujúce pamäťou na ukladanie nastavení) a bezpečnosti nie je nikdy dosť. Pri skenovaní externých zariadení sa však dá nastaviť, akú špecifickú akciu má ESET urobiť, či už to bude ignorácia zmien, okamžitý sken alebo vyskočenie okienka s možnosťou voľby skenovania.

Používateľské rozhranie a dopad na výkon zariadenia

Ako som už spomínal v predošlej časti, programy na ochranu môžu byť naozaj úspešné v odhaľovaní hrozieb, ale nebude im to veľmi platné, pokiaľ bude celé zariadenie fungovať spomalene. A hoci si to možno veľmi ľudia nerado

prizná, dôležitým faktorom pri výbere programu je aj používateľské rozhranie. Ak by zariadenie fungovalo ako bežec ťahajúci stokilovú kotvu a na orientáciu by bežný používateľ potreboval manuál dlhý ako kolekcia kníh Hra o tróny, určite by som ďalej o tomto softvéri nepísal. Respektíve, článok by vyzeral naozaj inak.

V ESETe sú si, našťastie, týchto kriticky dôležitých faktorov vedomí a preto je používanie ich softvéru naozaj jednoduché, bez väčšieho dopadu na výkon zariadenia. Toto sa balíku Internet Security darí aj napriek tomu, že pre skúsených používateľov vyžadujúcich kompletnú kontrolu nad funkcionalitou ponúka všetky, aj tie najmenšie možnosti nastavenia. Tak ako pred rokom, ESET stále stavia na prehľadnosti a jednoduchosti, preto zostal zachovaný funkčný dizajn v kombinácii bielej a modrej a v okne softvéru sa v praxi nezmenilo ako rozloženie základného menu, tak ani ďalších nastavení. Prehľadnosť je viditeľná aj pri zobrazení karty Nástroje, kde sú zobrazené len tie najpoužívanejšie možnosti, no po jednom kliknutí na tlačidlo Viac nástrojov sa ukáže celá ponuka.

Hráčov a profesionálov určite poteší, že som počas používania odskúšal aj dopad na výkon samotného počítača a to rovno v dvoch konfiguráciách. V prvej, s procesorom i7-6700K, 16GB RAM, grafikou GeForce GTX 1070 Ti, 256GB Adata NVMe SSD + 2TB Seagate HDD a v druhej s procesorom i9-9900K, 16GB RAM, grafikou GeForce RTX 2080 a rovnakým dátovým úložiskom.

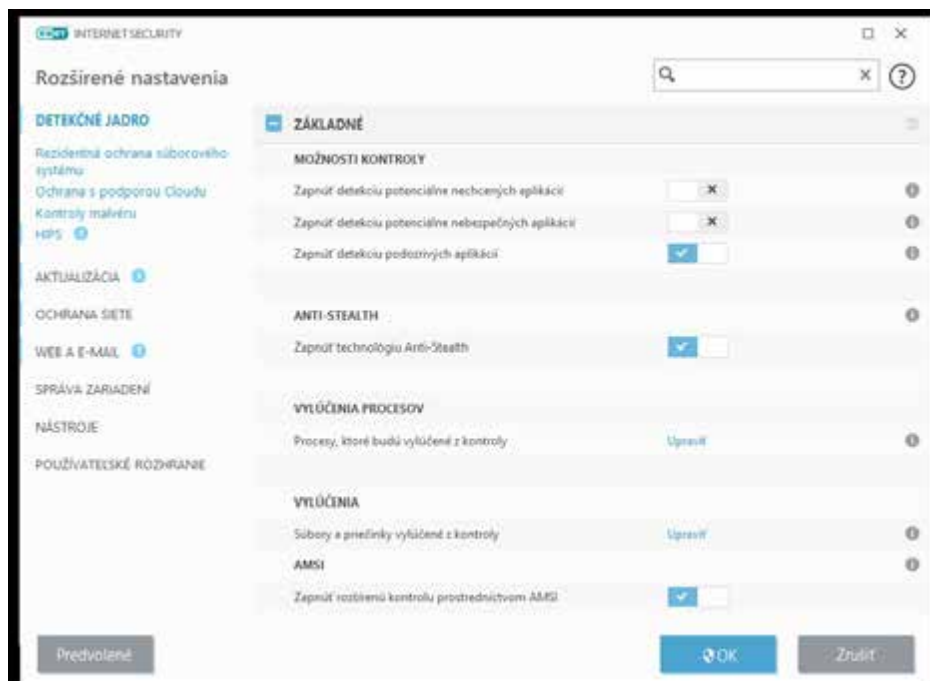


Pri bežnom hraní a syntetických testoch sa mi nepodarilo namerať akýkoľvek kvantitatívny rozdiel medzi výkonom pri nainštalovanom a spustenom ESET softvéri a pri absencii akejkol'vek ochrany. Pri spustenom skenovaní celého systému sa už rozdiel ukázal, no predstavoval iba 3% menej FPS pri herných benchmarkoch (čo môže teoreticky znamenať aj bežnú odchýlku v meraniach) a celkovo 8% pri syntetických testoch zameraných na využitie procesora a úložiska.

Mierne väčší dopad na rýchlosť sa môže prejaviť pri naozaj slabších procesoroch, alebo pri použití samostatného hardisku bez SSD na operačný systém, no pre takýchto používateľov ponúka ESET 'Herný mód', ktorého funkčnosť som otestoval už minulý rok s oveľa slabším procesorom, Pentium G4560. Pravdou však stále je, že keby pred sebou nemám čísla z testov, nedokázal by som 'voľným okom' tento rozdiel zachytiť.

Funkcionalita navyše a funkcionalita, ktorá by sa ESET Internet Security hodila

ESET toho oproti konkurencii ponúka vcelku dosť. Od ochrany prístupu ku webkamere (čo sa možno nemusí zdať dôležité, no spomente si na to, koľkokrát ste pred svoj počítač či notebook prešli nahý alebo pred ním robili iné veci), cez už spomínanú možnosť vytvárať si prehľadné reporty o prekonaných hrozbách či používaní zariadenia, až po naozaj dôkladnú ochranu zariadenia



aj pred hrozbami infekcie UEFI. Tiež poteší možnosť nielen zobrazit' všetky zariadenia pripojené k domácej sieti, ale aj možnosť testovať tieto IoT (alebo smart) zariadenia na zraniteľnosť. Vďaka tejto funkcii môžete sami odhaliť, či sa na vašu sieť napríklad nepripojil sused alebo nejaké úplne neznáme zariadenie.

Čo stále mierne mrzí, je, že od minulého roka ESET do svojej ponuky stále nepridal pár šikovných funkcií ako VPN či permanentné a bezpečné odstraňovanie súborov. Zdá sa však, že ESET je so svojím softvérom na dobrej ceste ku

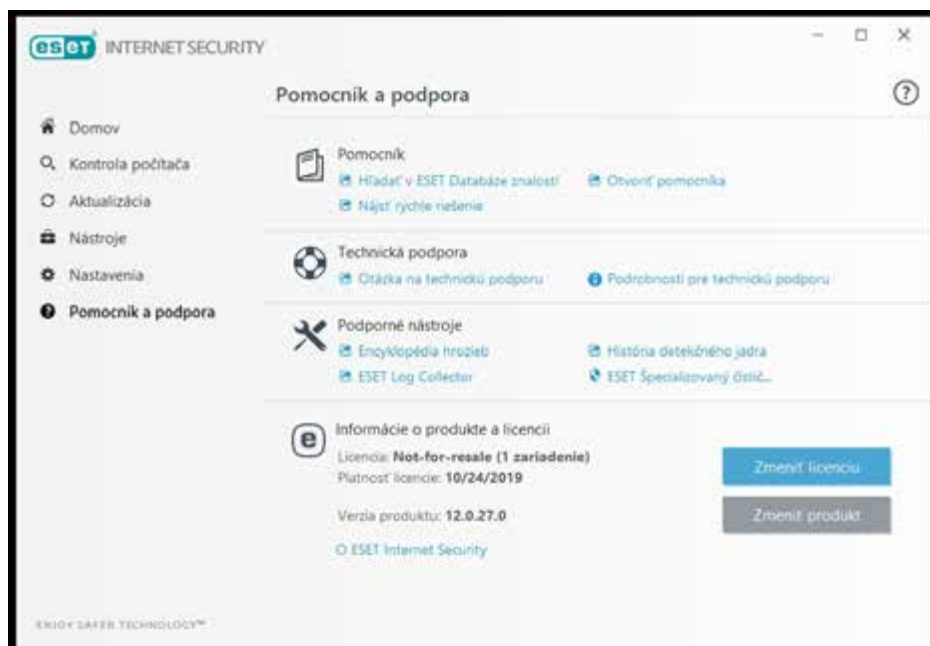
kompletnému vybaveniu všetkých potrieb aj tých najnáročnejších používateľov, nakoľko, pri o niečo drahšom balíku Smart Security Premium, ponúka manažéra hesiel s možnosťou ich aj vytvárať a takisto šifrovanie priečinkov a zariadení.

Zhrnutie

Takmer 50 eur sa môže zdať ako vcelku vysoká čiastka pri jednom zariadení na rok, no ochrana dát a fungovania za to pre veľa ľudí určite stojí. Navyše, ESET ponúka aj balíky ochrany pre viacero zariadení ako napríklad ESET Family Security Pack za necelých 70 eur, ktorý je možné nainštalovať až na 4 zariadenia (s rôznymi operačnými systémami) na dobu 18 mesiacov.

Edícia 2019 toho ponúka vcelku dosť, nielen overenú ochranu, ktorá, aj pod staršou verziou, dokázala každodenne používaný počítač udržať bez vírusov a to aj napriek mojej tendencii navštevovať všetky zákutia internetu. Malý dopad na výkon systému, prehľadné menu a prívetivá cena pri ochrane viacerých zariadení robia zo softvéru od ESETu naozaj zaujímavú voľbu. Či už sa rozhodnete pre základný NOD32 alebo si kúpite jeden z rozšírených balíkov. A pokiaľ si stále nie ste istí a potrebujete si všetky funkcie najskôr sami vyskúšať, ponúka ESET skúšobnú verzinu 30 dní zdarma.

Daniel Paulini



Valkyria Chronicles 4

ZÁBAVNÝ POHĽAD NA KRUTOSTI VOJNY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: ťahová stratégia,
akčné RPG

Výrobca: SEGA

Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + vynikajúci súbojový systém
- + postavy prepracované do hĺbky
- + mnoho možností hrateľnosti
- + mohutná porcia obsahu
- + nádherná grafika a fantastický soundtrack
- AI nepriateľov a občasná neférovosť v bojoch
- trochu lineárnejší systém výskumu nových zbraní

Druhá svetová vojna je vďačným námetom videohier už od počiatku ich vzniku. Hráči sa vďaka nim môžu dostať priamo do deja najhoršieho bojového konfliktu všetkých čias, v ktorom ľudská dôstojnosť padala až na to najhlbšie dno a hodnota človeka sa merala viac štatistikou úmrtnosti než krásou bytosti a citov. Občas sa ale na pochmúrnosti tejto neblahej kapitoly našich dejín pozrú niektorí tvorcovia videohier aj z trochu netradičnejšej strany, teda z pozitívnejšieho hľadiska – ako to bolo napríklad u tvorcov série Valkyria Chronicles.

Na začiatku musím povedať, že celá Valkyria Chronicles, vrátane najnovšieho štvrtého dielu, na druhú svetovú vojnu neodkazuje priamo. Nenájdete v ňom Nemcov, Angličanov, Československo, Hitlera a ani Stalina. Všetky deje a postavy sú úplne vymyslené a všetko tu pôsobí skôr ako vystrihnuté z komixu, takže sa nepozeráte na vernú videohernú adaptáciu vojnového dokumentu. Inšpirácia touto hroznou epochou je ale viac než zrejmá. Nejde ale potom o neúctu alebo nebudaj o rúhanie sa? Ani náhodou! Valkyria Chronicles 4 je neuveriteľne zábavná hra, pri ktorej sa budete často chytáť od smiechu za bruchu. A to aj napriek tomu, že tam kdesi v pozadí umierajú ľudia.

Hlavnými hrdinami tejto hry, ktorá je, mimochodom, zaujímavou fúziou zdanlivo nespojitelných žánrov, sú členovia elitnej skupiny rangerov nazvanej Squad E. Veľí jej mladý, no rozhodný Claude Wallace z pozície svojho tanku Haven, ktorý sa musí neraz poriadne obrátiť nielen na bojovom poli, ale aj na základni, aby dokázal udržať na uzde povahovo pestré zloženie svojho tímu. Keďže ide prevažne o mladých ľudí, ich dialógy a problémy, ktoré riešia,



sú mnohokrát plné sexuálnych narážok, rôznorodých nadávok, hádok a odl'ahčených tém, ktoré tak nejako prislúchajú ich veku.

Nejde ale o žiadne trápnosti alebo lacné situácie. Práve naopak, Valkyria Chronicles 4 boduje skvelo

napísanými postavami. Jednou z najväčších devíz tejto hry je jej zameranie. Jeden by čakal, že v hre pôjde o záchranu sveta pred zlou ríšou a všetko ostatné bude odsunuté na druhú kol'aj. Pravdou je, že tá záchrana sveta je len také pozadie a tvorí iba akýsi



HODNOTENIE:





rámec celého príbehu. Hra samotná sa predovšetkým sústreďí na vykresľovanie charakterov, ich čŕt, odhaľovanie ich pozadia a napríklad aj príčin, pre ktoré sa pridali ku Squad E. Valkyria Chronicles 4

je zameraná na vnútorné rozpoloženie postáv, čo je vzhľadom na to, že ide o militaristickú hru, vskutku netradičné a pritom fascinujúce. Prakticky okamžite vás tieto charaktery zaujmú a budete sa



sami seba pýtať, čo všetko majú postavy spoločné a prečo je niečo tak, ako je. Prečo sa dievčina, majsterka v ostrel'ovaní, ako bývalý člen Squad E volá Kai a z akých neznámych príčin dezertovala? Aký osud skrýva iné dievča menom Ferrier, ktoré neustále nosí rytiersku prilbu? Prečo má voči Claudovi už od začiatku taký negatívny vzťah? Takýchto zaujímavostí je v hre veľa a hra vám na všetky aj odpovie. Veľakrát sa ale o to budete musieť určitou mierou pričiniť aj vy, no o tom trochu neskôr.

Ako som vyššie spomínal, Valkyria Chronicles 4 je zaujímavou fúziou dvoch zdanlivo nespojitelných žánrov – ťahovej stratégie a akčného RPG. Pri predstave jej súbojového systému sa vám môže zdať, že ide len o nejakého mačkopsa, no v skutočnosti to funguje náramne dobre.

Sú tu síce určité veci, ktoré mne osobne nie veľmi režu, no boje ako také som si okamžite obľúbil. Obzvlášť systém súbojov. Sú totiž rýchle, dynamické a natol'ko zábavné, že nudiť sa nebudete ani na sekundu a k dobru určite svojou mierou prispieva aj rozličná náplň misií alebo občasné prekvapivé situácie, na ktoré musíte zareagovať improvizáciou.

Hlavnou zložkou súbojových stretov je strategická mapa, jednoduchá vo vizuáli no bohatá na dôležité informácie. Tá vám vykreslí dokonalý obraz toho, čo sa na mape deje, kde sa nachádzajú vami objavené nepriateľské jednotky, kde sa naopak nachádzajú tie vaše, aké prekážky čakajú napríklad na vaše tanky, kde a akým smerom sa dá prechádzať na určité miesta alebo kde sa nachádzajú strategicky umiestnené veže pre vašich snajperov. Na tejto mape môžete zároveň rozdávať špeciálne rozkazy a kontrolovať, akým smerom sa vydali vaši nepriatelia. Jednoducho tu môžete nechať rozvinúť vaše strategické ja.

Len čo označíte jednotku, hra sa prepne do 3D priestoru, do krásne štylizovaného prostredia a ovládnete danú jednotku ako v nejakej akčnej hre z tretieho pohľadu. Postavy majú v závislosti od svojho príslušného zaradenia (classy) a svojich predispozícií určité množstvo akejsi energie, ktorú môžu využiť pre pohyb a zároveň aj ako jednu možnosť pre akciu.

Tým myslím buď napadnutie nepriateľov strelnou zbraňou, granátom, alebo uzdravenie sa. Na rozdiel od iných ťahových

stratégií, v ktorých máte možnosť určiť postave pohyb len po nejakých štvorčekoch, tu môžete s postavou narábať ako sami chcete a ak na vás začnú nepriatelia útočiť, závisí len od vašej šikovnosti, ako sa útoku vyhnete.

Ak sa totiž pri presune dostanete nadostrel nepriateľov, tí po vás začnú bez váhania páliť. Zároveň to platí ale aj pre vás, ak okolo vašich nehybne stojacich vojakov začnú prebehovať nepriateľské jednotky. Osud postáv však už vo svojich rukách nemáte v momente, keď je na ťahu nepriateľ, ktorý sa rozhodne zaútočiť priamo. Vtedy to vaša postava buď schytá, alebo nie.

Závisí jednoducho od štastia, či sa vojak minie alebo sa vaša postava sama útoku vyhne. Tento systém je skutočne zábavný a ak vás klasické ťahovky nudia kvôli absencii priamej akcie, tu si podľa mňa prídete na svoje. Inak sú tu nepriatelia niekedy pomerne tupí a radi sa rozbehnú priamo oproti hlavniam vašich samopalov, ktoré z nich v momente narobia sekanú.

Tu však nastáva jeden problém. Ak vykonáte útok a neostáva vám už viac energie na presun, hra sa sama neprepne späť na strategickú mapu. To by samo o sebe nebolo nič hrozné, nakoľko nie som žiadny lenivec a stlačiť tlačidlo navyše predsa len ešte zvládnem, no problém je v tom, že nepriateľ na vás bude neustále útočiť, kým to tlačidlo ESC nestlačíte minimálne stokrát, aby hra konečne zareagovala a prepla vás späť na mapu. V iných ťahovkách je to vyriešené elegantnejšie. Zaútočíte na nepriateľa, ten na oplátku na vás a tým ťah končí. Tu to však nekončí, tu totiž musíte po klávesnici



búšiť ako šialení, aby sa skončil a medzitým schytávajú rany. A nie je to fér aj preto, lebo počítačom ovládaní nepriatelia svoj ťah dokážu vypnúť v priebehu stotiny sekundy.

Inak voči tomuto špecifickému hernému systému nemám veľa námietok. Možno ešte tú, že síce chce hra pôsobiť ako taktická stratégia, no nejde ani náhodou o tú najprepracovanejšiu stratégiu všetkých čias. Na to je tu až príliš citel'ný ten akčný prvok, čím myslím priamu interakciu s postavami, vďaka ktorej môžete dokázať zvrátiť aj také bitky, ktoré by inak zlyhali z dôsledku vašej zlej stratégie.

Stačí byť totiž šikovnejší v tej akčnej zložke. Na druhej strane, nechcem tvrdiť, že rozmýšľať a strategizovať nebude nutné, pretože, verte mi, toho bude v tejto hre dost, ja len chcem povedať, že aj keď je to taktická stratégia, stále má aj hutné akčné korene, ktoré tu nie sú len do počtu. Hrou napríklad dokážete prejsť,

aj keď si nebudete veľmi všímať slabé a silné stránky vašich postáv, čo by vám v klasickej ťahovke len tak neprešlo.

Na druhej strane je jedno hrou prejsť a druhé prejsť každú misiu na hodnotenie. Ide o dve radikálne odlišné veci. Ak sa budete snažiť dosiahnuť v každej misii najvyššie skóre, budete musieť pohnúť rozumom, všímať si súvislosti medzi črtami postáv a budete pozorne plánovať rozloženie a zloženie vášho tímu, aby ste z neho vytiažili maximum a prešli levelmi s najnižším počtom ťahov. Počet vykonaných ťahov tu totiž determinuje výslednú známku. Každopádne, toto je len bočná aktivita a nijako nesúvisí s komplexnosťou hrateľnosti. Tú si komplexnou vlastne len môžete spraviť, ak chcete, inak hra žiadne náročnejšie úlohy hráčovi neprekladá.

Dostanete sa k celej plejáde vojakov a možností. Celkovo je v hre šesť povolaní, z ktorých každá má špecifickú zbraň a aj využitie. Shocktrooperi majú v rukách samopal a sú vhodní predovšetkým na prepady, scouti majú najväčší rozhl'ad a ich najlepšie využitie je na prieskum okolia, technikovia zase využijete na opravu strojov alebo rebríkov, granátometčíkov na bombardovanie ďalekých pozícií, snajperov na strelbu na veľkú vzdialenosť a lanceroch využívajúcich protitankové pásty využijete na ťažkotónažné útoky. Niektoré postavy dokážu ovládať výhradne len tank alebo obrnené vozidlo, do ktorého môže nastúpiť niekto z postáv, to ich následne odvezie omnoho ďalej (a naraz) ako keby tam šli po vlastných a postupne.

Veľmi zaujímavou vlastnosťou, ktorú som už spomenul pred chvíľou, sú slabé



a silné stránky postáv, respektíve osobné a bojové potenciály, ako ich nazýva aj samotná hra. Tie dokážu byť úplne originálne. Jedna zo snajperok zmeravie, ak ju postavíte do situácie, v ktorej bude na očiach veľkému množstvu nepriateľov, čím stratí energiu na pohyb.

Niektorá z postáv pokladá za lúzerstvo, ak vojaci útočia zo zálohy, a preto nikdy nevystrelí na nepriateľa a pobehujúceho okolo. Niektorí vojaci sa cítia lepšie v prírodnom prostredí, niektorí podávajú najlepšie výkony, ak navôkol nich nie je nikto a môžu pracovať sami.

Jedna z postáv vyhadne po minútí polovice energie a hlad jej spôsobí zníženú presnosť pri strelbe. Nájdu sa tu ale aj klasickejšie potenciály, ako napríklad hádzanie granátu ďalej ako ostatní alebo schopnosť vyhnúť sa guľkám pri určitých situáciách lepšie ako inokedy. Zakaždým platí, že každá postava má svoje originálne vlastnosti, s ktorými je radosť sa hrať a skúmať ich využiteľnosť pri plánovaní strategického postupu.

Zároveň v hre funguje aj určitý systém vzťahov. Takmer všetky postavy majú niekoho obľúbeného, takmer každá má niekoho radšej ako iného a s tým prichádzajú ruka v ruke ďalšie zaujímavosti v hrateľnosti.

Nielenže postavy, ktoré sa majú radi, dokážu (ak sú vedľa seba) útočiť v súbojoch naraz, no ich časté nasadzovanie pomôže k odomknutiu úplne nových príbehov, teda vedľajších misií, ktoré sa tu nazývajú Squad Stories. Tie odhalia rôzne podrobnosti o daných postavách a často prezradia, prečo sú vlastne kamarátmi a čo sa nimi stalo. Zároveň sa ich úspešnom dokončení týchto misií upravujú určité potenciály tých postáv na ešte lepšie. Ako ostatné misie, aj tieto vedľašie sú vždy zakončené súbojovým stretom vychádzajúcim z daného mini príbehu.

V hre nájdete aj možnosť levelovať svoje postavy, ktoré ale nenaberajú skúsenostné body jednotlivo, ale ako povolanie, ako celok. Nachádza sa tu aj pomerne obsiahly crafting systém, vďaka ktorému sa budete môcť dostať k novým zbraňam, armorom, granátom či pancieru pre vaše tanky. Tu ma trochu mrzelo, že celý systém rozvoja zbraní je tak trochu priamočiarejší než by som si prijal. Z času na čas si odskočíte na vaše veliteľstvo a pozriete sa, či sa vám sprístupnili nové upgrady. Ak áno a máte

dostatok peňazí, jednoducho si ich kúpite a takto to prebieha počas celej hry. Niekedy sa budete musieť rozhodnúť, či pôjdete po vetve vyššej presnosti alebo vyššej sily, no aj keď som si celý čas odomykal len zbrane s vyššou silou, postavy skutočne len zriedkakedy netrafili, čo znamená, že nejaký výsostný rozdiel som v tom nezaznamenal.

Ak budete mať už plné zuby bojov, môžete navštíviť svoj súkromný stan a prečítať si tony zápisov o tom fiktívnom svete a konflikte medzi východom a západom trvajúcim snád už večnosť. Mimochodom, ešte som ani nespomenul, že Valkyria Chronicles 4 sa odohráva na kontinente zvanom Europa (nie je to Európa, ale Europa).

Z času na čas budete taktiež dostávať správy z novín, ktoré len spätne dokumentujú udalosti z frontu, ktoré sa stali v príbehu a tie si budete môcť tiež prečítať. Rovnako tak môžete nahliadnuť do profilov vašich vojakov (a iných postáv), ktoré sa im budú rozširovať o informácie zakaždým, keď sa vám v hre osobne otvoria.

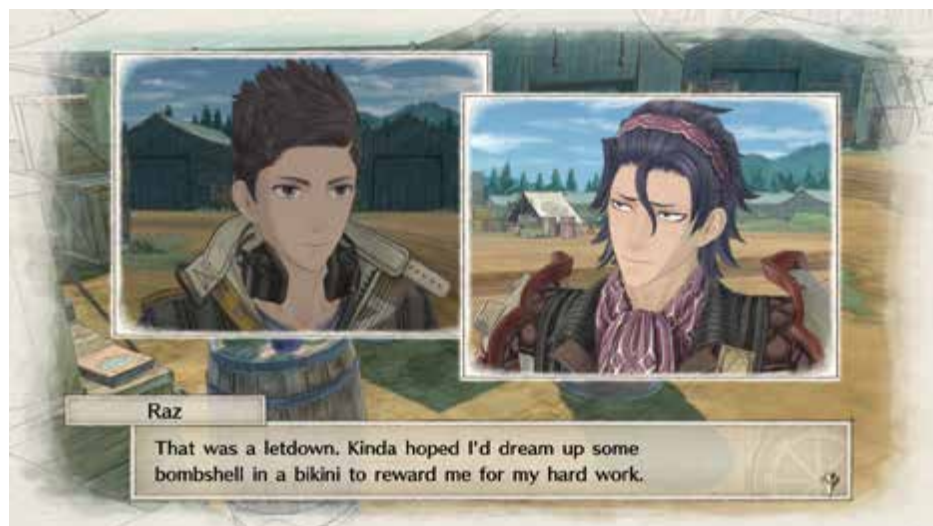
Vzhľadom na to, že ide o nový diel po dlhokánskych siedmich rokoch, je sympatické, že tvorcovia priniesli aj niečo nové a nesnažili sa len prekryť starý náter novou farbou. Možno tých noviniek nie je na prvý pohľad veľa, no sú natoľko úderné, že ich dôležitosť pocítite. Medzi tie najdôležitejšie patrí nová trieda granátometčíkov, príkazy Ship Orders, ktoré môžete zadávať z lode (bombardovanie vybraných lokalít, prieskum okolia radarom atď.) a vlastne aj samotné ovládanie tanku je pre sériu veľkou novinkou. Zaujímavým prídavkom je možnosť vybrať postavu pred fatálnym zranením, ktoré

ju vyradí z boja, posledný príkaz, ktorým môže byť ovplyvnená nielen samotná postava (napríklad nahrnutie adrenalínu pre poslednú salvu do nepriateľov), ale aj postavy navôkol nej (napríklad motivačná podpora pre zvýšenie určitých štatistík).

Ak máte ako taký prehľad v hrách z Japonska, určite vám nebude dlho trvať, kým si uvedomíte, kto zložil soundtrack. Dravé melódie, hravé pasáže pretkané šibalskými motívmi i emocionálnym nábojom nasiaknuté kusy a to všetko hrané mohutným orchestrom. To nemôže byť nikto iný ako Hitoši Sakimoto. Postaral sa o hudbu zatiaľ vo všetkých dieloch Valkyria Chronicles a štvrtá časť bola ozvučená opäť pod jeho dirigentskou paličkou. Z hudby nerobí žiadnu revolúciu, nakoľko tento soundtrack je jednoducho jeho typickým soundtrackom, no to nevadí, pretože sa počúva náramne dobre.

Valkyria Chronicles 4 možno nie je tou najväčšou sa tváriacou stratégiou pod slnkom, no je jednou z tých z mála akčných hier, ktoré sa namiesto vojnového konfliktu zameriavajú skôr na odkrývanie vnútra postáv a sledovanie ich duševného rozvoja, čo ju robí jedinečnou. Zároveň je unikátna svojím súbojovým systémom, ktorým ponúka nielen taktické využitie, ale aj potrebnú adrenalínovú akčnú esenciu, ktorá tak často chýba podobným stratégiám. Valkyria Chronicles 4 je pozoruhodnou hrou, v ktorej budete fandiť postavám, báť sa o ich osudy a sprevádzať ich nelútostným konfliktom formujúcim ich charakter do špičky kosti a pritom sa budete zabávať mohutnou hrateľnosťou s plejadou rozličných možností.

Maroš Goč



Life is Strange 2

Druhá séria Life is Strange síce na svojej ceste za slávou učinila len prvý krok, no t'arbavosť, s akou dopadla noha Dontnodu na hráčske hlavy, bude hru sprevádzať minimálne po druhú epizódu. Problémom nie je ani tak to, že by Epizóda 1 nebola dobrá – ona, jednoducho, len nie je dostatočne dobrá. Viac v preview.

V tmenom svetle dohasínajúcej hviezdy štúdia Telltale si mal byť práve Dontnod, kto opäť vdýchne život kontroverznému žánru epizodických adventúr – alebo interaktívnych filmov, ak chcete. Popularita hier ako The Wolf Among Us či The Walking Dead klesá – a ak neklesá, tak minimálne nestúpa – a v žiadnom prípade to nie je kvôli zlej predlohe. Pokiaľ totiž ide o tú, epizodické adventúry si môžu vyberať, keďže fungujú najmä ako alternatíva k už existujúcim herným univerzám – vid' Borderlands, Game of Thrones alebo Batman.

Jasne, Dontnod na to išiel pred tromi rokmi inak. Vytvoril si vlastný svet, s vlastnou zápletkou a neopozieranými postavami a vďaka skvelému scenáru, soundtracku a novej hernej mechanike mu to, skrátka, vyšlo. Life is Strange sa stalo hitom, pretože dokázalo v hráčoch vyvolať emóciu a náledne aj zanechať dojem. Jedno bez druhého nejde a v podstate ide o recept pri väčšine príbehovo orientovaných diel. Filmy, knihy, komiksy... hry.

Nečudo teda, že po vlne, ktorú LiS vyvolalo, sa ľudia nevedeli dočkať pokračovania, resp. ďalšieho obsahu z prostredia Max a Chloe. Square Enix na to reagoval trojako: najprv hráčov umlčal s Before the Storm, prequelom k prvej sérii, a následne prišiel dezert, jednohubka v podobe Kapitána Spirita. A do tretice, nakoniec, vytúžená druhá séria – avšak bez protagonistov z predchádzajúcej série, s novou zápletkou, prostredím a v podstate všetkým. Jediné, čo spája LIS s jeho nasledovníkom, je svet a časová línia, v ktorých sa obe hry odohrávajú. A meno. To bol, aspoň pre mňa, hneď prvý problém. Dobrodružstvo



Max and Chloe nebolo tak celkom ukončené, bez ohľadu na to, ktorý z možných koncov ste si vybrali. Možno chcú scenáristi prvú a druhú sériu prepojiť, možno práve Sean a Daniel, dvaja bratia, hlavné postavy Life is Strange 2, budú tými, ktorí

vniesú pokoj do duší fanúšikov ako som ja. Možno sa im to podarí aj bez toho, aby do toho t'ahali „babinec“... ale zatiaľ sa im to nepodarilo.

Na rozdiel od prvej série, kde boli hlavnými postavami dve tinedžerky, vystupujú v LIS2 dvaja chlapi, už spomínaní Sean a jeho 9-ročný privesok menom Daniel. Podobne ako v prvej hre, aj tu sa v úvode objaví nadprirodzené schopnosti nevysvetliteľného pôvodu, ktoré hrdinom príbehu značne skomplikujú život. Tam ale podobnosti už naozaj končia – zatiaľ čo Max svoje patálie riešila po celý čas v mestečku Arcadia Bay, súrodenci sa vydali na dlhú púť do Mexika naprieč divočinou. Úprimne, zaujímavejšie mi znie zápleтка č. 2, ale samotné prevedenie, aspoň teda jeho prvá časť, zaostáva.

Príbeh začína zaujímavo a na moment, ktorý vás vtiahne do deja, nemusíte dlho čakať. Problémom je, že v Life is Strange bolo týmto





vývojári mohli odpustiť zbieranie príveskov, ktorými si môžete ozdobiť váš batoh. Ešteže nie sú platené...

Ruka v ruke s chabým scenárom ide aj skutočnosť, že v prvej epizóde si nemôžem spomenúť na jednu jedínú možnosť, kedy som mal šancu niečo naozaj kapitálne dokašľať – jednoducho spraviť niečo, čo viem, že sa to niekde v budúcnosti odrazí, že to bude mať dopad. Na jednej strane možno budem o to viac prekvapený, ak sa niečo také stane v budúcnosti, ale skôr sa prikláňam na stranu toho, že všetko v prvej epizóde bolo pevne naskriptované. Napríklad pasáž s majiteľom obchodu, ktorý vás obviní z krádeže jedla – jedlo ste ani nemuseli ukradnúť, dokonca ste mali na výber aj možnosť absolútne sa s ním nehádať, no výsledok bol rovnaký, hoci by ste to jedlo ukradli alebo sa s ním hašterili. Dopad hráčovej interakcie na príbeh a vývoj udalostí je mizerný, čo je už stokrát spomínanom slabom scenári druhou hlavou vecou, ktorú nemôžem prehltnúť.



Verdikt

Prvá epizóda LiS 2 je vcelku sklamaním, aj keď séria v globále stále môže príjemne prekvapiť. Ak sa však nezmieni slabý scenár a skutočnosť, že váš dopad na vývoj deja a jeho častí je, aspoň pociťovne, neexistujúci, čaká nás fiasko nemalých rozmerov. To, že okrem hlavnej postavy sa za vami vlečie aj váš malý brat, je síce zaujímavou novinkou, ktorá neslúži len na „dekoráciu“, ale súčasne spôsobuje aj drobné chybičky – bugy, ak chcete. Ono, je to síce zaujímavé, ale za daných okolností... ak by tam malý Daniel nebol, s kým by ste sa po celý čas na úteku rozprávali? Druhá hlavná postava sprevádzajúca tú prvú (hrateľnú) je teda skôr nutnosť než akási „vychytávka“. V skratke: druhá epizóda potrebuje viac šťavy, menej kochania sa a o hodinku väčšiu dĺžku. Hádám to Francúzi nabudúce trochu viac dokorenia a nechajú povariť dlhšie. V tom prípade... to bude poriadna bašta.

Mário Lorenc

momentom vracanie času (tzv. „Rewind“), a to bolo súčasne aj jednou z hlavných mechaník hry, ktorá vás sprevádzala po celý čas. Minimálne v prvej epizóde nič také nebolo a hoci paranormálne schopnosti hrajú očividne dôležitú rolu, z hľadiska gameplay bola, žiaľ, nulová. Nehovorím, že LiS 2 muselo ísť po vzore jednotky ako cez kopírak, ale... kde je posun?

Ani dynamika prvej epizódy neohúrila. Scenérie sú síce krásne a vylepšený engine odviedol skvelú prácu, o tom žiadna, ale LiS 2 vykročilo dosť ťažkopádnou nohou. Rozprávanie príbehu sa zbytočne vlečie a akokoľvek drsne to znie, na viacerých miestach som sa nudil. Niečo v scenári hry, skrátka, nefungovalo – a ak aj bola Ep. 1 len predskokanom niečoho veľkého, predjedlom, odrazovým mostíkom (to všetko beriem), tak prečo, prepána, netrvala prvá epizóda viac než dve až tri hodiny? Možno by stačilo o

hodinu viac, pridať nejaký zvrät, niečo, čo ma donúti tešiť sa na druhý diel a nedočkavo sledovať, kedy Dontnod ohlási dátum jeho vydania. Teraz nič také neprežívam, úprimne, na pokračovanie sa ani nejako neteším. Zahrám si ho, už len z povinnosti, ale seriózne – je to obrovská škoda. Prvá séria Life is Strange bola... geniálna. Skvelý soundtrack, atmosféra, sympatická hlavná postava, motív nadprirodzena; to všetko dokopy fungovalo a scenár sa postaral o to, že každý jeden diel končil spôsobom, ktorý poznáte pri seriáloch vždy na konci nejakej série. Jednoducho ste zostali s otvorenými ústami a hovorili ste si: „Čóóó?“. Teraz sa budete, maximálne, škriabať v rozpakoch po hlavu.

Namiesto rezkého a sviežeho štartu hráčov čaká pomalý rozbeh potenciálne úžasného príbehu – treba myslieť na to, že ide naozaj len o prvú epizódu –, ale od negativity nemôžem upustiť. Radšej si

Call of Duty: Black Ops 4

KONIEC SINGLEPLAYER HIER?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčná hra pre viacerých hráčov

Výrobca: Treyarch

Zapožičal: Kon-tiki

PLUSY A MÍNUSY:

- + battle royale mód
- + pomerne zábavný multiplayer
- + battle royale režim

- hra bez príbehu pôsobí veľmi chudobne
- hlúpy tutoriál
- uvádzacia cena

Séria Call of Duty je tu s nami už pekných pár rokov. Kto si ešte pamätá jej prvé časti, dozaista so mnou bude súhlasiť, že práve tie patrili k tomu najlepšiemu, čo sme mohli kedy hrať. Všetko to začalo druhou svetovou vojnou a časom sa celý dej pomaly, ale isto presúval k moderným konfliktom. Dej zasadený do súčasnosti si však vyžaduje aj novodobý prístup. A tak sa vývojári posledného dielu série rozhodli, že vsadia úplne všetko na jednu kartu – na kartu s krycím názvom multiplayer.

Nikdy neplat' za hru viac než 20 chechtákov

Táto vtipná hláška z legendárnej hry The Secret of the Monkey Island predbehla svoju dobu. Sila myšlienky, ktorú autor výroku vyslovil, platí každým dňom viac. A pri multiplayerových hrách dvojnásobne. Tvorcovia nového Call of Duty: Black Ops 4 si povedali, že hráči v roku 2018 už kampaň pre jedného hráča absolútne nepotrebujú. Aj tak ju vždy ofrflú, ponádavajú si na jej krátku hernú dobu a šup – idú hrať multiplayer, v ktorom strávia zvyšok svojho času. Multiplayer hrá v dnešnej dobe prím takmer všade – či už ide o počítače, konzoly, smartfóny či tablety. Príbeh

singleplayer sa začína pomaly, ale isto stavať do úzadia. Hráči sa proti tomuto trendu, samozrejme, búria. Čo však majú robiť, keď fanúšikovia MOBA hier, MMORPG hier, kartových online hier či FPS online striel'ačiek sú v presile? Nič – proste len čakať, kým tento trend

opadne a radšej zvolit' také hry, ktoré si zakladajú na príbehu a najmä nikoho nenúti hrať multiplayer. A či tomu chceme veriť alebo nie, takých hier vychádza neustále veľmi veľa. Stačí si len vybrať.

Ale aby som neodbočoval od témy, vráťme sa späť ku Call of Duty: Black Ops 4. Ako ste si isto mohli o pár riadkov vyššie prečítať, v novom COD: BO4 žiadny singleplayer nenájdeme. Call of Duty teda ide s dobou a nájdeme v ňom veľkú hŕbu režimov pre viacerých hráčov. Dokonca ich je toľko, až si nebudete vedieť vybrať, ktorý si prv zahrat'.

Teda, aby som vývojárom nekrivdil, v hre nájdete tutoriál, ktorý má slúžiť okrem výuky aj ako príbehový režim. Veľmi, ale naozaj veľmi dobre spracované cutscény striedať arbových tutoriál. Naučíte sa v ňom napríklad



HODNOTENIE:





to, ako hádzať granát, ako strieľať či ako využívať schopnosti jednotlivých postáv. Nech sa na mňa nikto nehnevá, ale celý tento tutoriál stojí za starú bačkoru. Hra, ktorá je založená čisto na multiplayeri, by mala obsahovať taký tutoriál, ktorý najviac korešponduje s dominantnými režimami v hre. Pohybovať sa po mape, hádzať granáty a strieľať vie hádam každý, kto si túto hru zakúpil a nepotrebuje pri tom vodiť za ručičku takýmto jednoduchým spôsobom.

Battle royale je tu!

Áno, to, o čom sa toľké mesiace hovorilo, je konečne tu. Battle royale režim dorazil aj do Call of Duty. Tak, ako v konkurenčných hrách, aj tu vás vysadí helikoptéra a vy sa snažíte dopadnúť na najstrategickejšie miesto. Ostáva vám ešte rýchlo nájsť vhodnú zbraň, lekárničku a brnenie. Potom ešte zvoliť dopravný prostriedok a sledovať, kam sa máte vybrať. V určitých intervaloch sa totižto mapa zužuje a vy sa musíte

zdržiavať len v danej časti. To sa však týka aj ostatných hráčov a skôr či neskôr dôjde k neľútostným bojom. V hre sa nachádza niekoľko dopravných prostriedkov ako ATV, nákladné auto, čln a helikoptéra. Každý dopravný prostriedok unesie určitý počet

hráčov (dvoch až piatich), takže ak nie ste veľmi šikovný strelec, môžete svoje šťastie nájsť v tímovej hre a krádeži helikoptéry. Potom už len hlava-nehlava útočiť.

Pred štartom BR režimu si môžete zvoliť, či sa chcete dostať do tímu (Squad) alebo chcete hrať ako jednotlivec. Hrať v tíme s cudzími hráčmi je nepredstaviteľné utrpenie. Len čo to bude možné, rozhodne si túto možnosť vypnite. V podstate tu môžete naraziť na tri typy hráčov. Prvým je hráč, ktorý je normálny a vie, čo znamená tímová spolupráca – a tu je všetko v poriadku. Druhým typom hráča je taký, ktorý síce hrá podľa pravidiel, no nekooperuje so zvyškom tímu. No a tretí typ je práve ten, ktorý si je síce vedomý toho, že ste v spoločnom družstve, no aj tak vás ihneď na začiatku zastrelí. Suma sumárum, pokiaľ nemáte partiu kamarátov, určite sa automatickému dopĺňaniu vyhnite a hrajte radšej ako vlk samotár. Tak či onak, toto platí pravdepodobne v každej battle royale hre.

Koniec-koncov, spomínaný režim sa vývojárom nakoniec vydaril. V porovnaní s konkurenciou prináša lepšiu grafiku, skutočne perfektné prostredie, zaujímavé zbrane a stabilný gameplay. Na mape nájdete kopec prepracovaných budov, do ktorých je radosť chodiť, preskúmať ich a nachádzať poklady vo forme zbraní. Teda, kým vás nezabije po otvorení dverí dobre schovaný nepriateľ. Ale to je už vaša smola! Ak by som si teraz mal vybrať BR royale hru, istotne by som ihneď siahol po COD: BO4.

Bu-bu-bu, zombie!

Druhý hlavný režim, ktorý tu nájdeme, je tzv. zombie mód. Starí harcovníci,





ktorí majú v COD už čosi nahraté, vedia, o čo ide. A fanúšikovia tohto módu ma, pravdepodobne, úplne zožerú, keď poviem, že ma tento prapodivný režim absolútne neohúril. V zombie režime v podstate bojujete proti vlnám zombiov, presúvate sa po miestnostiach, zbierate špeciálne schopnosti a snažíte sa kooperovať so spoluhráčmi. Režim sa mi však zdá mierne prehnaný, plný dizajnového pekla, preplácaný rôznymi podivnosťami a prvoplánovými hernými mechanikami zosmolenými dokopy. Osobne si myslím, že tento mód by v hre vlastne ani vôbec nemusel byť. Ak však máte tento režim radi, určite sa budete baviť a moje nepochopenie preň berte s rezervou. Pre mňa osobne ide len o zbytočnú položku v menu a keď si chcem zahrať dobrú zombie hru, zapnem si Left 4 Dead 2.

Okrem BR režimu sa zabavíte aj inde

Nové Call of Duty okrem battle royale a zombie režimu obsahuje aj množstvo klasických módov. Nájdete tu napríklad tímový death match, režim, v ktorom obsadzujete jednotlivé body a musíte ich udržať, totálny deathmatch a množstvo ďalších, ktoré zrejme poznáte z predchádzajúcich hier. Práve v týchto módoch som si užil najviac zábavy – najmä pri obsadzovaní bodov a ich udržaní. Sú rýchle, svižné a zabavia vás na pomerne dlhú dobu. Tieto klasické režimy sú taktiež vhodné pre začiatočníkov. Pred vkročením do battle royale si zahrajte istotne pár hier inde, aby ste následne neboli trpkosť sklamaní z rýchlej smrti.

V hre nájdete aj takzvané špecializácie. Ak ste hrali niekedy Rainbow Six: Siege,



istotne viete, o čom hovorím. Každá postava má inú špeciálnu vlastnosť. Tá sa vám neodmokne hneď na začiatku hry, ale až po určitom čase.

Rovnako ako aj ultimátna vlastnosť postavy. Zdravie sa vám neobnovuje automaticky, na vyzdravenie musíte použiť lekárničku. Prípadne, v niektorých režimoch, vás dokáže oživiť aj spoluhráč. Svoje postavy si môžete plne upravovať a nemusíte používať základné zbrane. Navyše, zbrane sa dajú ešte dodatočne upravovať. Vďaka týmto inovatívnym prvkom sa do každého režimu vkráda taktika, stratégia a potreba prispôbiť sa daným situáciám.

Po audiovizuálnej stránke nemám hre čo vytknúť. COD: BO4 som hral na konzole PlayStation 4 a na moje počudovanie som sa dočkal plynulej hry s peknou grafikou. Zvuková stránka je v porovnaní s konkurenciou v podobe Battlefieldu o trochu

horšia, ale to mohlo byť pokojne spôsobené tým, že som hral hru na televízore a zvuk vychádzal z jeho reproduktorov.

Verdikt

Ak hodnotím Call of Duty: Black Ops 4 bez ohľadu na predchádzajúce diely, ide o veľmi dobrú multiplayerovú hru. Režimy pre viacerých hráčov sú skvelo spracované a v konkurenčnom boji na poli battle royale hier začal titul COD: BO4 hrať prvé husle. No v momente, keď si čo i len spomeniem na to, že hra nemá singleplayer a neprináša príbeh ako pridanú hodnotu, tlačia sa mi od sklamaní do očí slzy. Ak máte chuť na dobrý battle royale a najmä financie na kúpu hry, kúpou tejto novinky určite chybu nespravíte. No ak je pre vás nemalá uvádzacia cena tým najväčším problémom, pokojne si počkajte kým hra zlacnie – až tak veľa tým nestatíte.

Lubomír Čelár



LEGION



Zakúpte na www.lenovoonline.sk



ŠTÝLOVÝ ZVONKU. NEĽÚTOSTNÝ VNÚTRI.

Lenovo Legion Y730

Až Intel® Core™ i7 procesor
Svetovo unikátne Corsair® iCUE RGB podsvietenie klávesnice
Dvojkanálový chladiaci systém



Lenovo™

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Inside, and Intel Optane are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

Marvel's Spider-Man

UHRYZNUTIE RÁDIOAKTÍVNYM PAVÚKOM VÁM MOŽNO ZARUČÍ SUPERSCHOPNOSTI, ALE NIE SKVELÉHO HERNÉHO SPIDER-MANA.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Insomniac Games

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + odpoved' Marvelu na batmanovskú trilógiu Arkham
- + súboje a pohyb po meste sú zábavné a dynamické
- + solídny príbeh s emotívnymi momentmi
- + sympatické hlavné hrdinovia a dobre napísané postavy a ich dialógy
- + potitulkové scény, ako sa na marvelovku sluší a patrí :)
- + DLC sú už na ceste, prvé v októbri

- chcelo to „viac Petra Parkera“
- pomalší rozbeh a spočiatku nejasný príbeh
- vyššia cena (70 eur)

HODNOTENIE:



Jeden z mojich najintenzívnejších herných zážitkov detstva prišiel po tom, čo mama okrem pečiva priniesla domov aj najnovšie číslo časopisu KyberMyš. Dnes by ste ho už na pulkoch obchodov hľadáli márne, no niekoľko výtlačkov sa mi ešte niekde pod posteľou povaluje. K jednému z nich bolo pribalené aj CD s demami rôznych hier – vrátane Spider-Mana 2. Bola to naozaj veľmi krátka pasáž hry zakončená „boss“ súbojom s Rhinom a pokiaľ si dobre spomínam, nebolo tam okrem toho veľmi čo robiť. Napriek tomu mal ten disk v mechanike asi týždeň, demo som prechádzal znova a znova, len a len pre ten pocit, ktorý som mal pri hoidaní sa medzi budovami a lození po stenách. To samotné ma bavilo, nepotreboval som príbeh, spústu rôznych schopností, dialógy, skrátku nič. Samozrejme, vtedy sa písal rok 2004. Úplne iný svet.

Moje videoherné uchvátenie Spider-Manom síce neprerástlo až do komiksovej obsesie, no každý večer som bol ako malé dieťa



varený-pečený pred televízorom, keď na kanále Jetix vysielali reprízy úžasného seriálu Spider-Man: The Animated Series z roku 1994. To bol pre mňa skutočný úvod do univerza Marvelu plného ikonických postáv a zloduchov – začiatok závislosti od superhrdinských



filmov, o ktoré dnes, našťastie, núdza nie je. Dôvod, pre ktorý tieto spomienky vkladám sem, na úvod recenzie, je jednoduchý – novej PS4 exkluzivite od autorov z Insomniac Games sa podarilo nielen oživiť starú nostalgii generácie, ktorá na Spider-Manovi vyrastala, ale navyše ju aj natlačiť do moderného, úžasne vyzerajúceho spandexu. Myslené nielen metaforicky, ale aj doslova.

Ten „dokonalý“ peter parker?

Ani grafické vyobrazenie, ani príbeh a dokonca ani akčné prvky by však navzájom správne nepracovali, pokiaľ by nefungovala osobnosť hlavného protagonistu. Stačí sa pozrieť na filmové adaptácie a ich obsadenie, ktoré rozdeluje aj inokedy jednotných fanúšikov. Tobey Maguire? Andrew Garfield?



Tom Holland? Všetci sa zhodneme v tom, že s veľkou mocou prichádza veľká zodpovednosť, ale... kto ju zvládol najlepšie?

Ide síce o vysoko subjektívnu záležitosť, no po zhruba 30 hodinách hrania je,

aspoň pre mňa, favorit jasný. Peter Parker v réžii Insomniacu je síce vyzretejší a študentské časy má už dávno za sebou, no osem rokov navyše ho nezabavilo ani infantilných poznámok a ani problémov s dvojitou identitou. Tým správnym výrazom



je „sympaťák so zmyslom pre humor“; a keďže vás bude väčšinou hry sprevádzať práve on – buď ako Peter alebo jeho alter ego –, je to oveľa dôležitejšie než by ste si možno mysleli. Od výzoru, cez povahu až po dabing, autori sa s výzvou staronového génia popasovali bravúrne. Ak by to totiž dopadlo opačne, z Parkera ako nositeľa príbehu by bol rušivý element, ktorý by ste najradšej capli novinami o stenu a dúfali, že nezostane flák.

Niečo... Osobnejšie

V Marvel's Spider-Man nie je rokmi zocelený (ale aj poznačený) len Peter. Vzt'ah s Mary Jane Watsonovou je prinajlepšom komplikovaný a hoci sa hra, prirodzene, primárne sústreďuje na iné elementy Parkerovho života, Petrova osudová ryšavka je naprieč väčšou časťou dobrodružstva prominentnou postavou – a nie vždy len pokiaľ ide o zachraňovanie New Yorku (žmurk). Škoda len, že scenáristi sa tomuto nepovoňovali viac. Hra má síce vcelku slušný príbeh plný momentov, ktoré vás takpovediac vcucnú, a nemyslím tým teraz len intenzívne, štýlové súboje. Spider-Manovo súkromie však mohlo byť podané... obsažnejšie, osobnejšie. Kolíziu dvoch svetov v jednej hlave som si predstavoval trochu inak a vôbec by mi neprekážalo, ak by sa vývojári pokúsili zísť v istých momentoch ďalej, rozvíť ich, ponúknuť hráčovi trochu inú perspektívu na Parkerov život.

Ambícia podať fanúšikom o niečo dospeljší zážitok, aj keď nedotiahnutá do dokonalosti, však prítomná je a dodáva hre





potrebnú hĺbku. Spider-Man odrazu nie je len superhrdinský šašo „v elast'ádoch“, ale do veľkej miery stále len mladý človek, ktorý musí riešiť mesačný nájom a problémy v láske. Všetkému sekundujú dobre napísané, uveriteľné postavy – s Petrom a MJ na čele. Oh, a bonusová informácia pre vás; vedeli ste, že Mary Jane dabuje rovnaká herečka, ktorá prepožičala hlas Seline Kyle v adventúrnej adaptácii Batmana od štúdia Telltale? Ako by povedal John Jonah Jameson: Nemáte za čo!

Vizuálna balada

Zrejme nie je žiadnym prekvapením, že ak sú scenár a postavy na striebornom mieste, zlatá pozícia bude vyhradená pre akciu. A v tej Spider-Man naozaj exceluje.

Odhliadnuc od príbehu a súbojov s bossmi, hojdanie sa na pavúčích sieťach naprieč Manhattom, teda hrateľnej časti New Yorku, nebolo nikdy pôžitkarskejšie. Ovládanie je perfektné a Spider-Manove pohyby sa aj menej zručný hráč za chvíľu naučí ovládať natoľko, že sa skutočne budete cítiť ako Spider-Man. Platí to ako pre plachtenie ulicami, tak aj súboje, pri ktorých máte k dispozícii viac než obstojný počet rôznych chmatov. Nie je ich tak veľa, aby vás to zahltilo, no tak akurát, aby vám rozdávanie päst'oviek a kopancov neprípadovalo repetitívne, skladajúce sa stále z rovnakých pohybov. Spider-Manove superschopnosti navyše dopĺňajú rôzne technologické vychytávky v podobe šikovných prístrojov – výhoda toho, že náš pavúk spriada siete už osem rokov – a hráč má tiež k dispozícii odomkytelné vylepšenia pavúcieho kostýmu, ktoré sú v niektorých prípadoch značnou pomocou. Celé to, v kombinácii so živým, meniacim sa

prostredím funguje. Steny či strechy budov dokážete využívať vo svoj prospech nielen pri pohybe, ale aj súbojoch. Využitelné sú, napríklad, aj dvere áut, poklopy kanálov či odparkované motorky, ktoré dokáže vrhnúť po nič netušiacich súperoch. A čím je vyššia úroveň vášho pavúcieho hrdinu, tým sú jeho úderové silnejšie, nehovoriac o implementovaných RPG elementoch v podobe postupovania na vyššiu úroveň a odomkania nových schopností.

Prechod z hojdania sa nad zemou na „prevychovávanie“ zločincov je absolútne plynulý a v kombinácii s obrovskou hernou plochou – a najmä uveriteľnými ulicami Veľkého jablka – vytvára absolútne špičkový dojem. New York sa dizajnérom z Insomniacu podarilo pretaviť do hry bravúrne a pokiaľ ide o moje doterajšie skúsenosti, nový Spider-man ponúka svet, ktorý je nielen dychberúci, ale pre mňa aj vizuálne jeden z najlepších, aké som mal kedy možnosť vo videohrách navštíviť.



Ulice sú plné chodcov, ktorí komentujú vaše správanie, ak im náhodou skočíte do cesty, a po cestách sa zasa premávajú rôzne druhy áut. Celé to vytvára naozaj živý dojem a virtuálna simulácia New Yorku je viac než uveriteľná. Je to svet, do ktorého sa chcem vracat' opakovanne a nielen raz, preto bolo pre mňa ohlásenie hneď troch DLC obsahujúcich nové misie a postavy viac než vítanou správou. Hojdanie sa vo výškach, plachtenie medzi budovami a saltá z jednej budovy na druhú poskytujú satisfakciu, ktorú v hrách často nezažijete, apoň teda nie v takejto miere. Na jednej strane to bola pre mňa nostalgia zo Spider-Mana 2, ktorú som načrtol v úvode, na strane druhej išlo o čosi úplne nové a skvelé.

Aj druhoradé aktivity sú stále zábava

Pri hraní sa riadim pravidlom, že pokiaľ sa mi po kúpe hry investícia vráti v podobe zážitku, nepotrebujem, aby mi peniaze

kompensovala dĺžkou. Nenáražam tým na to, že by mal Spider-Man krátky herný čas, to vôbec nie – ani po 30 hodinách v hre stále nemám splnené všetky mestské časti na 100 percent.

Práve rôzne zbieranie „trofejí“ a plnenie výziev však tvorí značnú časť hry a hoci mi to, napríklad, v trilógii s Batmanom prekážalo, pretože mi to prišlo ako umelé nat'ahovanie herného času, teraz sa v tomto ohľade akosi nespoznávam. Pardon za anglický výraz, ale tzv. „Collectibles“ som naháňal úplne dobrovoľne, čo naozaj nezvyknem.

Súvisí to s atmosférou hry, pretože už len samotný transport naprieč mestom bol, aspoň pre mňa, vždy malým zážitkom. Odomknutie nového obleku či získanie nových informácií o hernom svete a o tom, čo sa za uplynulých 8 rokov zdanlivého vákua stalo, bolo navyše dostatočnou motiváciou snažiť sa vyt'ážiť z hry maximum. New York je plný aktivít, ktoré vás zabavia na desiatky hodín, od vedľajších misií až po náhodné eventy, počas ktorých musíte spacificikovať zločincov. V réžii Insomniac ide naozaj o mesto, ktoré nikdy nespí, a vždy sa v ňom niečo deje. A to bez ohľadu na to, či práve plníte misiu, alebo len nasávate bohatú atmosféru.

... A máme tu ďalší PS4 klenot

Spracovať ikonického pavúčieho muža a všetko, čo k nemu patrí, muselo byť, vzhľadom na Spider-Manovu kultovosť a množstvo materiálov, ktoré o ňom od roku 1962 vyšli, naozajstnou výzvou. Verím, že pri takejto hre sa Insomniac poriadne zapotil, ale výsledok, ktorí si užijú ako zarytí fanúšikovia Marvelu, tak aj laici,



stojí za to. Nechýbajú Petrove spontánne, kreatívne poznámky a ani príbeh plný nielen nebezpečných protivníkov, ale aj emotívnych momentov. Štúdio bolo navyše schopné do tohto podareného mixu zakomponovať aj niekoľko prekvapení, o ktorých však pomlčím. Len čo by som vám to zbytočne skazil.

Až na pomalší rozbeh a nie celkom zvládnuté vyváženie Spider-Manovho a Petrovho sveta (ktorý si z hry naozaj mohol ukrojiť o niečo väčší kus) nie je veľmi čo vytknúť. Všetko funguje správne aj po technickej stránke; hra netrpí žiadnymi výraznejšími bugmi a zväčša stabilný framerate nenaruša zážitok. Scény s množstvom špeciálnych efektov síce dávali zabrat aj PS4 Pro a snímky za sekundu miestami poklesli natoľko, že spomalenie bolo viac než zreteľné, nešlo však ani o častý, a ani o dojem ničiaci úkaz. Krásne vizuálne spracovanie v kombinácii s HDR – opäť jedno z najlepších, aké

som v hrách kedy zažil – bolo, navyše, viac než bohatou kompenzáciou za tie príležitostné dve sekundy nie práve dokonalého výkonu. Keď si všetko zrátam a zrekapitulujem, ako hráč, ktorý Spider-Mana už prešiel a splnil takmer všetky dostupné aktivity (čo skutočne nemám vo zvyku), sa už teraz nemôžem dočkať októbrového DLC s názvom Heist, v ktorom nám Insomniac predstaví svoju víziu antihrdinky Black Cat. Bý, je klišé písať niečo takéto, ale... nemôžem si pomôcť. Toto bol jeden skvelý zážitok a ľutujem len toho, že to už mám za sebou.

Hodnotenie

Marvel's Spider-Man dokázal uspieť tam, kde doterajšie adaptácie, herné aj filmové, zlyhali – fanúšikom konečne poskytol ultimátne dobrodružstvo zo sveta jedného z najpopulárnejších komiksových hrdinov.

Mário Lornec



Marvel's Spider-Man: The Heist

HOVORÍ SA, ŽE PREBEHNUTIE ČIERNEJ MAČKY CEZ CESTU PRINÁŠA SMOLU – ALE ČO POTOM, KEĎ VÁM ROVNO SKRÍŽI PLÁNY?

Možno vám, podobne ako mne, prišlo počas hrania Spider-Mana ľúto, že aj keď ste nasledovali stopy mačacích labiek až do samotného konca, nečakala vás v ňom bielovlasá kráska v priliehavom kostýme. Ak by totiž DLC kapitola The Heist, prvá časť z celkovo trojdielnej série, nasledovala ako šnúra vedľajších misií po objavení všetkých plyšových mačiek v rámci aktivít v základnej hre, všetko by bolo v poriadku. Ale takto ...

Inými slovami, táto zhruba trojhodinová zábavka by sa skvelo hodila ako väčší „Side Quest“, no ak sa na ňu pozerám ako na niečo platené, nie som spokojný. Osemeurovú cenovku si ešte The Heist dokáže u zhovievavejších hráčov ako-tak obhájiť (aj keď u mňa, napríklad, nie), no čo mi na DLC skutočne prekážalo, bol neustály dojem že toto som už predsa videl...

DLC, teda rozšírenie, by hru malo rozšíriť nielen čo sa týka kvantity, ale aj kvality. A to tentoraz nevyšlo, pretože vývojári vsadili všetko na predvídateľný a vlažný úlomok príbehu z DLC balíka The City That

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Insomniac Games
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + zopár pasáží s Čiernou mačkou
- okrem príbehu (a achievementov) nič nové
- scenár je prvoplánový a absolútne predvídateľný

HODNOTENIE:

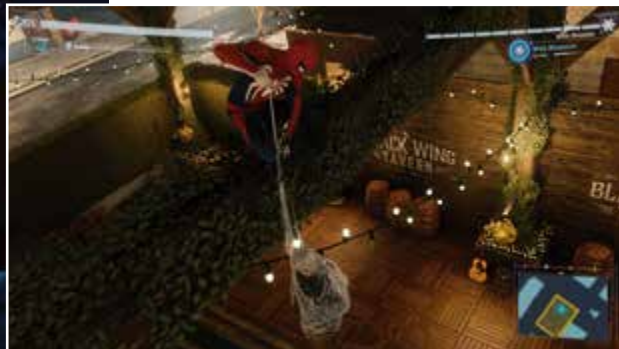


Never Sleeps (Mesto, ktoré nikdy nespí). Skutočne dúfam, že ďalšie dve kapitoly budú prepracovanejšie a menej... prvoplánové.

Až na niekoľko nových krátkych misií neponúka prvá kapitola s názvom The Heist nič nové, len recykláciu mechaník z pôvodnej hry, ktoré teraz Insomniac len, takpovediac, obliekol do iných šiat. Jadro zostalo rovnaké a keď sa

už bavíme o šatách, pribudli aj tri nové kostýmy – čo zaväži asi tak ako pavučina vo vetre.

City That Never Sleeps, a teda aj The Heist, je príbehovo orientovanou expanziou. To mi, samo o sebe, stopercentne vyhovuje. Príbeh v Spider-Manovi totiž nebol zlý, ale nebol to pilier, na ktorom by hra vyslovene stála. Skvelá a plynulá gameplay v kombinácii s výbornou atmosférou – tieto dve veci ma totálne dostali, a tak nečudo, že som hre pri recenzovaní udelil plných päť hviezdíček. Tentoraz sa však, žiaľ, budem musieť uskromniť – dúfal som v kvalitný scenár, niečo, čo po tejto stránke hru naozaj vylepší,





keďže atmosféra, vizuály a hrateľnosť sú naozaj špičkové. Hold... nie.

Číča, ktorej ešte nanarástli dráčky

Gameplay už nemá človeka ako viac ohromiť, to som naozaj ani nečakal, ale dúfal som v nové prostredie, možno rozšírenie základnej mapy, nové herné mechaniky – ktoré sa

síce v DLC objavili, ale len v jednej pasáži na veľmi, veľmi krátko... tejto mini-expanzii, skrátka, chýba niečo zásadné, niečo nové, niečo, čo na hráčovi zanechá aspoň „škrabanec“.

Nepochybujem o tom, že keď vyjdú všetky tri kapitoly DLC série The City That Never Sleeps, bude to prinajmenšom decentný herný zážitok. Len celkom nerozumiem,



prečo radšej autori (alebo Sony celkovo) nevydali jedno poriadne rozšírenie, ale zvolil cestu troch „prt'avých“. Ak je niečo, čo by si Spider-Man zaslúžil, tak sú to poriadne expanzie. Málokto má totiž na dlani také bohaté univerzum, ako momentálne štúdio Insomniac.

Smolou je, že príbeh, to je jediná vec, ktorá sa dá na The Heist hodnotiť. A aj to je problematické, nakoľko ide len časť väčšieho celku (celkovo trojdielneho).

Scenáristické ťahy sú však v prvej pasáži Mesta, ktoré nikdy nespí predvídateľné a to, čo malo hráčom zamotať hlavu, bude hrubá väčšina z nich tušiť dlho predtým, než k samotným „prekvapivým“ momentom príde.

Možno, ak by ten príbeh stál fakt za to, odpustil by som autorom, že sa zamerali len a len na túto jednu stránku a zvyšok zanedbali s tým, že „to postačí“. Opäť však treba zopakovať, že je ťažké to férovo celé ohodnotiť, keďže išlo naozaj len o úvod do komplexnejšieho DLC balíka.

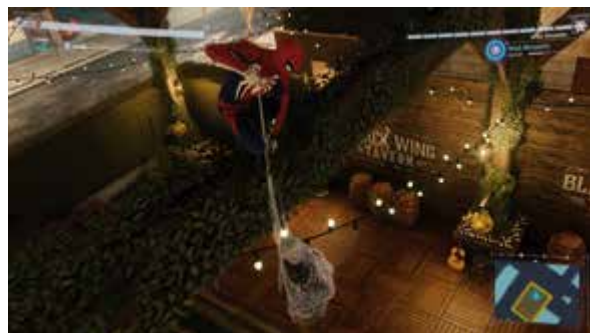
Na strane druhej – nikto Insomniacu nekázal rozdeliť JEDEN príbeh na TRI KAPITOLY. Ak by totiž zbytočne nevymýšľali, hodnotenie mohlo byť kráľovské. Ale takto... bude len priemerné. Ako samotná kapitola The Heist.

Verdikt

Marvel's Spider-Man: The Heist malo byť buď súčasťou základnej hry, alebo väčšieho DLC balíka – určite však nie samostatne vydaným produktom.

Prvá kapitola z celkovo troch, sama o sebe, kvôli vlašnému príbehu a absencii iných nových vecí jednoducho nefunguje. Nejde síce o vyslovený nepodarok, no pri kvalite Spider-Mana je The Heist prinajlepšom ako zvetrané pivo; utiši smäd, ale nie chuť.

Mário Lorenc



Red Dead Redemption 2

GTA NA KOŇOCH?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Rockstar Games
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + Neskutočne živý svet
- + Technická a grafická stránka
- + Atmosféra
- + Príbeh, postavy, scenár
- + Nastavuje latku vysoko pre herný priemysel
- trochu viac zbraní a výbavy by nezaškodilo

Pôvodný Red Dead Redemption síce bola skvelá hra, no keď sa dnes opýtate ľudí, málokto ho hral. Či už to bolo preto, že vyšiel iba na konzolách, alebo sa proste nedostal až tak do povedomia, nič to neuberá na fakte, že to bol vynikajúci kúsok. Ako sa darí dvojke?

Všetko sa začína pomerne nevinne a chaoticky. Z ničoho nič sa ocitnete uprostred noci a šialenej snežnej búrky, ktorá vás má každú chvíľu pochovať zaživa. Celý začiatok sa nesie vo veľmi filmovom duchu a tento pocit vo vás hra bude vyvolávať počas celej doby. Je zakorenený priamo v nej, čo jej dodáva úplne iný rozmer a odlišuje ju od všetkého, čo ste doteraz hrali – či ide o hlavné misie alebo dokonca o náhodné stretnutia vo svete.

Ak sa chystáte len na ďalšiu príbehovku v poradí, pripravte sa na to, že budete vyvedený z omylu. Red Dead Redemption 2 nerozpráva iba jeden príbeh, nejde iba o Arthura Morgana a Dutcha.

Toto je príbeh celého herného sveta a revolúcie, ktorá sa v tých rokoch v Amerike odohrávala. Divoký západ bol vo svojich

koncoch, kontinent pohlcovala doba priemyselnej revolúcie a do sveta sa dostávala „civilizácia“. Každý quest, rozhovor, no aj obyčajné preskúmanie sveta je spojené s týmto obdobím a udalosťami, ktoré ho ovplyvňovali. Doba banditov a gangov sa blížila ku koncu, veľké

moderné mestá sa rozrastali a toto je príbeh ľudí a sveta, ktorý sa s tým nejak musí vysporiadať.

Svet v Red Dead Redemption 2 neexistuje len na vyplnenie diery a aby sa nepovedalo. Celé vaše okolie je príbehom samo o sebe a dopĺňa tak posledný kúsok skladačky, v ktorej všetko okolo vás ma zmysel a tvorí jeden celok.

Pravdepodobne ste počuli o „slávnych“ konských genitáliách, ktoré sa v hre zväčšujú a zmenšujú podľa toho, aké je počasie. Je to síce zbytočná drobnosť, práve takéto veci však vystihujú a oddelujú Red Dead Redemption 2 od všetkého, čo ste kedy hrali. More drobností, ktoré by ste v hre nikdy nečakali a prekvapia vás. Veci a mechanizmy, ktoré pokladáte za bežné, no nikdy ste ich v hre ešte nezažili a často



HODNOTENIE:





si ani neuvedomíte, že sa to vlastne deje okolo vás, pretože to beriete za normálne. Všetko okolo vás pôsobí neskutočne živo a tvorí herný ekosystém, ktorému sa dnes môže rovnať len málokterá sandboxová hra - či ide o detaily, zvieratá, prírodu, mestá alebo ľudí samotných.

Herný svet je dosť veľký. Nie najväčší, aký ste kedy mali možnosť vidieť, no o to bohatší a vyplnený. Zabudnite na bezcieľne presúvanie sa z bodu A do bodu B a miliardu bodiek a bočných misií na mape, ktorá vás rýchlo odradí a prevalcuje množstvom ikoniek a aktivít. Na mape vidíte iba najzákladnejšie veci a všetko ostatné si buď nájde vás, alebo sa k tomu len tak dostanete putovaním po svete. Presne tak, ako by to bolo aj v skutočnom svete. Ak ste sa práve rozhodli začať nejakú hlavnú misiu, je dosť pravdepodobné, že sa k nej podľa svojho plánu nedostanete, prípadne najskôr strávite hodinu robením niečoho iného. Či už pri ceste nájdete

stopu nejakej zvery, náhodný okoloidúci vás požiada o pomoc, alebo sa vás niekto bude snažiť prepadnúť, cestovanie po krajine má tendenciu zvrtnúť sa na niečo iné, ako ste plánovali. Práve to je na hre

jedna z najlepších vecí – neskutočne živý a pestrý svet, ktorý vás neustále vtahuje do svojho vlastného príbehu.

Objavovanie je jedným z hlavných elementov, no zároveň prostriedkom, ktorý vyplní váš čas medzi hlavným príbehom. Ako som spomenul, misie nie sú vyznačené na ikonkami posiatej mape, respektíve nie štýlom, na aký ste asi bežne zvyknutý. Ak počujete náhodné hlasy, rozhovor, výstrely uprostred ničoho, chod'te a skúmajte. Zapojte sa do nich a rozhodnite sa, čo urobíte. Budete skutočný bandita divokého západu? Alebo sa necháte zlákať civilizáciou a budete hrdinom ľudí? Vyskúšate nebodaj obe možnosti? Hra ako taká vám malokedy niečo nedovolí a je tak úplne v poriadku niekomu pomôcť, len aby ste ho o minútu mohli streliť do chrbta a okradnúť. A jeden malý tip a zároveň detail, ktorý by vás tiež v živote nenapadol - dynamit a zvieracie exkrementy vytvárajú dosť zaujímavú kombináciu, ktorá stojí za vyskúšanie.

Neodmysliteľnou súčasťou sveta, cestovania v ňom a témy Red Dead Redemption sú, samozrejme, kone. Tie sú ďalšou časťou skladačky a samostatným herným mechanizmom. Váš kôň je váš najlepší parták a rovnako, ako sa spoliehate vy na neho, musíte sa o neho aj patrične starať. Budujete si s ním vlastný vzťah, pričom za odmenu vám tak ponúkne viac možností, ako je napríklad efektívnejšie jazdenie. To ale bude to stáť hodiny času, snahy a aj peňazí. Milým príkladom je kŕmenie. Zatiaľ čo ho môžete nakŕmiť senom a zaženiete jeho hlad, sladkosti sa mu budú pačiť oveľa viac, ale, samozrejme, nenakŕmia ho. Rovnako





tak si na svojho štvornohého part'áka musíte dávať aj veľký pozor, o to viac, ak sa dostanete k nejakému naozaj výnimočnému kúsku. Ak si nedáte pozor, môže veľmi ľahko nenávratne zmrieť a vy tak musíte začať odznova s novým.

Všetko okolo vás vie byť odmeňujúce, no kruté zároveň. Jedno je ale isté, narozdiel od iných hier s otvoreným svetom sa po prvýkrát nebudete neustále cítiť, akoby ste robili nútené práce znova a znova dookola.

Občas som sa obával, že takéto pomalšie tempo hrania ma po chvíli prestane baviť, no po päťdesiatich hodinách sa úprimne neviem dočkať, kedy znova vyrazím na cestu a čo ma na nej bude čakať. Počas písania recenzie hral titul aj známy a často sme sa rozprávali o udalostiach, ktoré sme zažili. Hoci bol ešte len na začiatku, hovoril o mi stretoch, ktoré som ja niekedy zažil len pár hodín predtým a dokonca aj o nejakých, na ktoré som ešte ani nenatrafil.

Arthur ako vaša herná postava nie je osamelý vlk. Práve naopak, ste súčasťou gangu a ak ste hrali pôvodnú hru, ide o rovnaký, v ktorom bol aj John Marston, s ktorým budete často v kontakte. Ak ste Red Dead Redemption nehrali, odporúčam pozrieť aspoň nejaké súhrnné video o jeho udalostiach, dost' podstatným a zaujímavým spôsobom vám to obohatí hranie a dianie v druhej časti.

O gang sa ale treba starať a každý člen musí prispievať. Na začiatku hry to môže pripadať ako veľká záťaž, a to ako peňažná, tak aj časová, no nenechajte sa odradiť a pokojne túto časť na chvíľu ignorujte bez obáv, že by to malo nejaké následky. Obyvatelia kempu síce budú

mať nářžky o tom, ako neprispievate, keď sa však posuniete v príbehu, zmení sa to. Všetko bude v poriadku, keď sa konečne dostanete k lepším možnostiam zarabania a tým pádom aj prispievania.

Svet ako taký a hráteľnosť ale nie sú všetkým. Ďalším kúskom skladačky je naozaj neskutočný a masívny soundtrack, ktorý sa skladá z vyše 200 skladieb. Perfektne sa dynamicky prispôbuje hre a aktuálnemu daniu v nej.

Či už ste práve v prestrelke, lovíte zver alebo si vychutnáte kúpeľ, celé to bude mať tu správnu atmosféru. Nezaostáva ani dabing. Konverzácie, či už náhodné alebo hlavné, je vždy radosť počúvať a postavy majú skvele vybrané hlasy, ktoré perfektne dopĺňajú ich osobnosti.

Ako je na tom technická stránka? Úžasne. Red Dead Redemption 2 je pre mňa najlepšie vyzerajúca hra tejto

generácie a to dokonca aj v porovnaní s PS4 exkluzivitami, čo už o niečom svedčí. Pri prvom zapnutí hry v snehovej búrke som neveril vlastným očiам a nepamätám si, kedy ma naposledy nejaký titul takto ohúril. Tomuto faktu pridáva na váhe aj to, že za mojich 60 hodín hrania v tomto otvorenom svete som nenatrafil na jediný technický problém, seknutie či framedrop. Ako bonus hra nemá v princípe absolútne žiadne loading obrazovky, čiže niečo, čo by vás vyrušilo od hrania.

Verdikt

O Red Dead Redemption 2 by som mohol písať a písať hodiny a stále by som mal čo povedať. Ak vás tieto slová nepresvedčili, neviem, čo iné chcete počuť. Ak áno, jednoznačne si osviežte príbeh pôvodnej hry, pustíte sa do druhého dielu a budete ohúrený.

Od grafickej stránky cez tú technickú, hráteľnosť, príbeh a svet, nedá sa mu vytknúť skoro nič a aj keby ste chceli, vo veľ'a prípadoch to nemáte s čím porovnať, pretože Red Dead Redemption 2 akoby nastavuje latku vysoko a zároveň nastoľuje novú dobu hernému priemyslu. Pripravte sa na nespočetné hodiny strávené v úžasne a detailne vytvorenom svete, aký ste ešte v žiadnej hre nezažili a dovoľm si povedať, že ani tak skoro nezažijete. Ak ste nad kúpu váhali, už nemusíte.

Toto je jedna z hier za generáciu, ktoré posúvajú celý priemysel ďalej a sú bodmi, od ktorých by sa mali odrážať a ktorými by sa mali inšpirovať všetky ostatné štúdiá. Vidíme sa na Divokom západe, kovboji!

Richard Mako



Legendárna bezpečnostná technológia

s nízkou záťažou na systém
a bez kompromisov k online
hrozbám

EDÍCIA 2019

ESET Internet Security

Komplexná internetová ochrana pre váš počítač
s ochranou online platieb, webovej kamery a zariadení
pripojených v domácej sieti.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™

WWW.ESET.SK

Project Warlock

DO INDIE PEKLA A SPÄŤ?!

Vraví sa, že vraj do tretice všetko dobré. Iní zas vravia: „Trikrát a dost!“ . Toto je, či vlastne bol, pre mňa taký malý test, koľko indie hier ešte znesiem. Už som si pomaly začal pripadať ako Indiana Jones z pôvodnej filmovej trilógie Georgea Lucasa a mal ma čakať „chrám skazy“.

To by však nemohlo zasvietiť okno reklamy na sociálnej sieti a ja som sa preklikol na pol'ský GOG, na hru: Project Warlock!!

Ejha, fiha, nejaká pixlo retrovica už podľa traileru... Oldskúl FPS?! „No toho tu už bolo“, povedal som si a do hlavy sa mi zavrátala ironická myšlienka, že pravé klasiky nič moderné neprekoná, a ešte na retro štýl. Ble. Reklamný text hlásal, že si máme predstaviť: „Opitého Dooma, Heretica a Hexena – dokopy v explodujúcom koktaile lietajúcich guliek, roja príšer a mágie.“ Ešteže aj John Romero si myslí, že to je cool! Ale paradoxne to nebola samoúčelná reklama a toto presne napísal John „Doom 3D“ romero na vývojárov FB web pred rokom, ešte v ranných fázach hry. No okej, John, kde tu-čo to utrúsi svojim fanúšikom. Najskôr by ma asi mal presvedčiť trailer, ale ani ten nezabral. Zabral až jeden fakt... Za hrou stojí mladý poľiak, Jakub Cisko (nar. 1998). 90. roky boli obdobím, keď na poli FPS kraloval id Software a ich technológie... Hry

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Buckshot Software
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ intenzívna oldskúl akcia
+ celkový výborný dizajn
+ perfektný soundtrack

- pixelová grafika
- roguelike

HODNOTENIE:



neboli nejako extra úžasné ani komplexné, ale technológie a hlavne level dizajn urobil z Wolfensteina, Dooma, Heretica, to, čo dnes považujeme za klasiku a základné kamene žánru. A tradície si treba čtiť. Nehovorím, že do takej miery, že pobežíte do digitálneho obchodu a za veľký obnos peňazí si musíte kúpiť kopy klasických FPS, ale občas si treba zahrať znovu a obdivovať to, čo páni ako Romero,



Carmack, druhý Carmack, Hall a ďalší vtedy na predpotopných strojoch dokázali vykúzliti.

Jakub Cisko, tento mladý herný dizajnér samouk, hrával fpsky dneška, no keď ho jeho otec chcel vzdelat' v hernej histórii, v tom momente prepadol kúzlu klasických „doomoviek“. A začal dizajnovat' svoje vlastné. Project Warlock je už jeho tretím a znova úspešným pokusom. Začal na ňom pracovať už v roku 2016 a odvtedy hra prešla tvrdou kritikou na Steame a Facebooku. Ťažko povedať, či hlasy hejterov alebo Romerov komentár nakopol Jakuba natol'ko, že celú hru prerobil (okrem toho, že ju stiahol zo Steamu). Na tejto generálke sa spolupodielal s profi level dizajnérom, grafikom a 2 hudobníkmi.

A výsledok? Pixel guláš, mashup starých 90-tkových striel'ačiek? To isto nie...

Áno, áno istotne pri gameplayi, rozprávaní príbehu, dizajne levelov, monštier, zbraní nájdete aspoň 5 svojich obľúbených retro FPS hier. Teda, tí starší gameri... Pochybujem, že niekto mladší vie, čo je to pôvodný Doom. Žiadny autosave,



PROJECT WARLOCK



ani enginové animácie nečakajte... V podstate je jednoduchý tak ako pravý oldskúl fps príbeh. Warlock (slov. čarodejník) zobral pištoľ, magickú paličku (dokopy 38 zbraní, 8 kúziel) a vyrazil vybiť všetko zlo (72 druhov nepriateľov + 5 bossov) napriek časopriestorom, skrz dimenzie (5 svetov), aj keby mal do samotného Pekla doraziť! Ech, škoda, že si zabudol motorovú pílu.

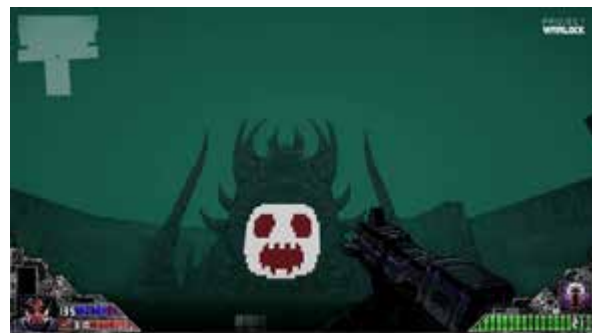
Audiovizuálne peklo? Ako pre koho... Pozrite, hlavne 2D sprity si viete vyhladiť a Jakub si ľubuje na Discorde 4K rozlíšenie. Ale, naopak, viete si ich viac rozpixelovať alebo downgradovať grafický filter (napríklad na Commodore 64 grafiku a ďalšie) a znížiť rozlíšenie obrazovky až na 640 x 480, hrať v okne atď... Normálne žijúce múzeum počítačov... super. Dabing nečakajte. Škoda, no Jakub hovorí, že má rád tie tiché Eastwoodovské tipy hrdinov. Trailery síce hláškovali ako Duke Nukem, ale aj tak dobre Jakubko! Zubatá si po teba a tvoju hru nepríde! A to vďaka nadupanému soundtracku, čo je syntéza živých rockových nástrojov s tými syntetickými. Soundtrack obsahuje 4 hodiny hudby pre menu a každý z levelov, ktorých je 60! To bude hrania a počúvania za dlhých zimných večerov!

Ak by ste mali záujem o túto indie retro FPS, môžete ju zatiaľ nájsť exkluzívne len na GOG-u, Jakub však si ľubuje aj Discord. Bye-Bye Gaben! Rozhodne Vám hru odporúčam. A podporíte tým mladých nádejných tvorcov a nie mološské mlynčeky na mozgy a peniaze.

Hodnotenie

Jakub Cislo je riadne číslo a zapamätajte si ho! To, čo nám za pár drobných predviedol, je fakt veľa muziky, riadneho oldskúlu rocku! Cheesy dizajnom počnúc, kvázi 8 bitovou grafikou síce nemusiac, ale hrateľnosťou vybičovanou do maxima, je Project Warlock tým pravým orechovým z indie sadu.

Laco Orosz



žiadny autoheal! Ale rád by som sa mylil. Kiežby tatkovia vzdelávali svojich synov ako ten Jakubov. Popri cheesy dizajne 3D úrovní a vlastne 2D spritov (dajme tomu, že 2.5D) sa vám síce vyroní nejedna slzička (smiechu, šťastia či nostalgie), lenže Jakub vie, že aj starí otcovia hrajú nové FPSky, a tak pridal aj „moderné tradície“. A to vylepšovanie postavy a zbraní po vzore, povedzme, z Doomu nového (súčasného remaku z roku 2016). To sa deje vo Warlockovej dielni, ktorú navštevujete medzi úrovňami, respektíve medzi sadami úrovní – ergo epizódami. Tu si nakupujete aj kúzla. To je taký dodatok ku zbraňom, či už sekundárna zbraň alebo vylepšenie nejakej zbrane. Základné napríklad svietí ako baterka, čo považujem za porušenie starej tradície... Zbohom tmavé koridory z Doomu (kým nedôjde Warlockovi mana). Je tu aj tzv. perkový systém, nie neznámy z Falloutu.

Zaujímavý je aj nelineárny prístup k prechádzaniu hry. Na ťažších

úrovních by sa na začiatku mali otvoriť tri „svety“. Hra sa „sejvne“ len po prejdení jednej epizódy (sady úrovní) jedného sveta. Ak v niektorej úrovni zomriete, môžete ju opakovat' do vyčerpania „životov“.

Pri O životoch hra končí. Na najľahšej náročnosti sa mi toto stalo len raz. Ale chcel by som zdôrazniť, že s takýmto niečím som sa tuším naposledy stretol v starom Wolfensteinovi 3D (1992), lež tam sa dal progres sejfnúť. Jakub to nadizajnoval tak, aby hra nebola až taká frustrujúca, že do levelov umiestnil tajné skratky, skryté lekárničky, životy a podobne. Hra ale počíta aj skóre – áno to v klasických fps bolo detičky – a za dosiahnutie určitého skóre = skúsenosti vás leveluje. Pridelí uje unlock body a body na vylepšovanie sa.

Príbeh je prezentovaný jedným obrázkom s textom, a to tiež len medzi svetmi. Cinematické

My Memory of Us

KOLOTOČ NA IHRISKU ZAŠKRÍPAL A ŠKRIPOT ŽELEZA SA OZÝVAL AJ Z KRVAVO-ČERVENEJ OBLOHY. A Z INÉHO VESMÍRU PRISTÁLI HRÔZOSTRAŠNÍ ROBOTI, KTORÍ NASTOLILI TEROR VO VARŠAVSKÝCH ULICIACH...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: plošinovka

Výrobca: Juggler Games

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + Sugestívna, hoc ťažká téma
- + Podmanivý dieselpunkový audiovizuál
- + Pokus o vzdelávanie hrou

- Nevyladené herné prvky, korunované ovládaním na klávesnici
- Podcenený vekový rating hráčov
- Absencia kooperácie z hráčov

Vždy ma zaujímali dve veci: dejepis a počítačové hry. A bavia ma aj dodnes. Evidentne aj dizajnérov. Mnohí z nich využívajú historické udalosti, viac či menej konkrétne alebo globálne, ako pozadie či „backstory! pre svoje výtvyry. Samozrejme, najatraktívnejšia téma je a bude 2. svetová vojna. Poľské štúdio Juggler Games, tvorené veteránmi herného biznisu, spojilo tieto moje hobby do svojho, treba povedať, indie produktu. Hra sa volá My Memory of Us a nebudem vás naťahovať, je to naozaj indie „behačka“. Zámerne použijem termín behačka, lebo v hre sa naskáčete minimálne. Ale o tom až potom.

Dej je spomienkou starého knihovníka na udalosti Varšavského povstania, respektíve povstania vo Varšavskom gete. Svoje spomienky rozpráva, teda číta z denníka zvedavej mladej čitateľke, ktorá mu kohosi pripomína. Pripomína mu kamarátku z detstva. Ich pekné a bezstarostné detské hry narušila okupácia mesta „zlými robotmi“, ktorí prišli nevedno odkiaľ.

Nemám chuť žartovať o téme okupácie a už vôbec nie téme holokaustu... Lenže poľiaci, Varšavské štúdio Juggler Games, sa vyrovnalo s touto témou svojisky... Nedá sa povedať, že vtipne, hoc „smiech cez slzy“ v hre nájdete, ale skôr asi chceli zdôrazniť, že detstvo má byť pekné a treba sa tešiť z každodenných maličkostí...

Z dejepisu a aj z tejto hry sa však dozvedáme, že do Varšavského povstania (resp. aj do povstania v gete) boli zapojené aj deti (rozumej



do partizánskej činnosti a bojov) a mnohí z nich, možno väčšina, zomreli. Ako som hru hral a vnímal sa do deja, napadlo mi, že niečo podobné, akúsi „hru“ pre svojho synčeka, urobil famózný taliansky komik Roberto Benigni, čoby Guido Orefice vo filme Život je krásny

(La vita è bella, 1997). Aby jeho syn prežil hrôzy koncentračného tábora, predstieral, že sa hrajú na schovávačku. Aj o tom táto hra My Memory of Us je. O okupácii, transportoch, koncentračných táboroch, povstaní a aj o udalostiach po povstaní (podzemnej sieti



HODNOTENIE:





partizánov). Cieľom autorov však nebola lekcia dejepisu, ale príbeh. Ľudský príbeh, príbeh dvoch detí. Chlapčeka a dievčatka v nacistickými robotmi okupovanej Varšave. Tento príbeh je založený na

skutočných udalostiach a osudoch. A už len v tom tkvie sila, odkaz hry...

Historické pozadie je nám teda jasné, ale treba povedať, že kulis (grafiku a

mechaniku) hry tvorí žáner zvaný pulp, presnejšie „Dieselpunk“. Je to vlastne akási odvodenina známejšieho Steampunku, ktorá kombinuje estetiku dieselovej technológie s retrofuturizmom (napríklad Tesla technológie) a postmodernizmom medzivojnových období až do 50. rokov (20. storočia). Na rozdiel od Steampunku je však menej optimistický a hovorí, citujem: „predovšetkým o náckoch“. Nie je však menej dobrodružnejší. Spomeňte si na sarkastického Indiana Jonesa, čoby typického zástupcu tohto subžánu, alebo filmy Raketák, Brazil, Burtonových Batmanov, Sucker Punch, Smrťihlav, Mad Max, Svet zajtrajška, Hellboy, Iron Sky, Múmia... A prichádzame na to, prečo autori použili ten smiech cez slzy. Každé správne dobrodružstvo, boj proti zlu, je taký... Teda aspoň vo videohrách, komiksoch a filmoch.

Treba si uvedomiť, že o histórii by sme mali učiť aj naše deti. Na to je škola, ale škola nesupluje úlohu rodiča, hoc v niektorých sa využívajú na výuku už aj videohry. Creedy a podobne... No ale chcel som zdôrazniť fakt, že hru autori Juggler Games koncipovali ako „all ages“, prístupnú už od 7 rokov dieťaťa. Tie svoje by som od takýchto hrôz našej histórie viac-menej chcel ušetriť, ale som v miernom zdesení. Holokaust je len zložitou tematikou hry, hoc zabalenou v komiksovo-skicovej grafike alebo nejakom dobrodružnom retrofuturizme, ktorá je evidentne určená pre dospelých alebo najmenej stredoškolákov. Uletený rating. Čo ma však desí najviac, je hrateľnosť, ktorá je naozaj neviem kde. Je to v prvom rade dobrodružná adventúra, a dnes už (alebo od čias Dizzyho) nie je novinkou, že sa robia behačkové adventúry. Fajn. Tak nech tomu zodpovedá (ratingu 7).



Ovládanie je na klávesnici otrasné a prináša veľa frustrujúcich momentov. Gameplay – strieda sa tu kvázi stealth (ktorý vlastne ani nie je stealth a plíženie je úplne nanič) s kvázi behaním (2-3krát skákaním) rozumej na škále pozerania skutočne pekných prostredí hry až po beh o život alá Rayman, s riešením logických hádaniek (priestorových – levelových) a minihrami. Úroveň hádaniek založených na sedliackom rozume akosi nefunguje... A sú ťažké, teda pre 7 ročných capartov určite. Aspoň teda 60% z nich, a to berte tak, že pre účely tejto recenzie som prešiel hru naozaj celú. Ale aspoň to nie je psycho-úlet ako dakedy boli Gilhodesove Goblinsi... Minihry sú iritujúce (hackovanie alá Pipemania a spol....), najhorší bol ale labyrint



v kanalizácii, ktorý dieťa nemá šancu prejsť. Ale na druhej strane „racingové“ pasáže na mopede sú celkom podarené a pripomínajú mi jednu časť Indiana Jonesa. Takže jediné, čo vám ostáva, je posadiť si dieťa na kolená, tak ako ja, moju temer 5 ročnú dcérku, aby sa kochalo grafikou a počúvalo úžasný orchestrálny soundtrack.

Vydržala asi tak 5 minút. Pripusťme možnosť pustiť dieťa (7+) k hre a z celkovo cca 3-4 hodinového gameplaya máte víkendovku a hádku z frustrujúcich situácií na krku. Alebo sa s ním zblížite... len si preboha kúpte gamepad. Sranda je, že hra akosi sleduje úspešnosť vašich pokusov a zrejme umelo náročnosť zníži. Ako kedy. Rozsiahlosť úrovni taktiež osciluje medzi jednou obrazovkou a doslova labyrintom uličiek v prostredí geta. Mapa by sa občas zišla.

Ďalšia škoda je, že autori nepridali funkciu lokálnej kooperácie alebo splitscreenu, keďže hra nám ponúka 2 postavy (chlapca a dievča) s trochu rozličnými schopnosťami. Takto by som si už spoločnú hru s potomkom vedel predstaviť. Ale čo ma bavilo v pozitívnom slova zmysle, je fakt, že dievča je tu silnejšie a vlastne vedie chlapca za ruku. Až na pasáže, kedy ju on „zachraňuje“. Herné aj neherné charaktery, dejové situácie sú zjednodušené, temer skicovité. Väčšia komplexnosť by nebola na škodu, ale My Memory of Us predsa nie je adaptácia Styrona.

Predsa len to všetko pozdvihuje a znova zachraňuje audiovizuál. Grafika je veľmi pekná, čiernobiela, doplnená o tretiu, červenú farbu (napr. dôležitých predmetov) v 2,5D. Niektoré pozadia a animácie rozličných prostredí, hoc minimalistické,

sú krásne. Teda hlavne korešpondujú s vojnovou a retrofuturistickou tematikou hry a strohejšou dieselpunkovou atmosférou – poloprázdne ulice mesta, kde už je ale mierne cítiť hrozbu, no ľudia sa stále tešia aj z maličkostí, ešte smutnejšie ulice okupovaného geta, vojenské základne, vesmírne lode, kanalizácia.

To všetko je pekne vyobrazené a emotívne podfarbené aj hudbou. Orchestrálny soundtrack je totiž veľmi sugestívny. Videli a počuli ste to ale asi mnohokrát, ak sa teda zaradujete medzi fanúšikov indie titulov. A ako znalci žánru nečakajte dabing, ten je tu jedine v medzilevelových kreslených animáciách.

Reč v hre je reprezentovaná symbolickými značkami v komiksových bublinách a viditeľnými emóciami, či „pazvukmi“ postáv.

V každom prípade, My Memory of Us je jeden z lepších indíí a audiovizuálu nie je naozaj čo vytknúť. Koreňom úrazu sú „all ages“ pokusy o herné mechaniky.

Inak som, ako nie veľký fanúšik indie, herným zážitkom aj dosť pozitívne prekvapený. Ale musím priznať, že ma niektoré pasáže rozhodili frustráciou, iné zas svojou emocionálnou sugestivitou. Hra má istotne mnoho dobrých nápadov a, chvalabohu, prevažujú tie dotiahnuté. Viem si predstaviť minimálne jeden sequel, ktorý by povedzme bol koncipovaný ako „openworld“, podobne ako v tematicky rovnakej hre Oddworld: Abe's Oddysee...

Hodnotenie

Poliaci Juggler Games sa hrou My Memory of Us svojisky vyrovnávajú so svojimi dejinami. Nevýváženosť niektorých prvkov je spôsobená zrejme tým, že vývojári plánovali hru ako interaktívnu pomôcku na výuku dejín pre deti. Tým však hra nestráca na svojej hodnote, práve naopak. Keďže zachytáva relatívne dlhé obdobie, možno by potrebovala väčší herný svet, respektíve hernú dobu na pochopenie nastolenej problematiky..

Laco Orosz



ZAŽITE V IMAX[®]

KTO ZMENÍ BUDÚCNOSŤ?

FANTASTICKÉ ZVERY

GRINDELWALDOVE ZLOČINY



V CINEMAX OD 15. NOVEMBRA

UVIDÍTE AJ V 3D A IMAX 3D

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

CINEMAX

Trust YVI FABRIC

Skvelá bezdrôtová myš alebo len d'alšia lacná a nekvalitná záležitosť?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 14€

PLUSY A MÍNUSY:

- + materiál
- + dizajn
- + používanie
- malé tlačidlo na DPI
- zle vyhotovené koliesko
- príliš šmyklavá

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ myši: bezdrôtová

Určenie: kancelárska

Dosah: 8 m

Nastavenie DPI:

800 – 1600

Dizajn: symetrický

Rozhranie: USB

Senzor: optický

Typ napájania: 1

x AAA Batéria

Hmotnosť: 54 g

Farba: čierna



Trh bezdrôtových myší je preplnený, a preto nie je ľahké v tejto oblasti so svojím produktom preraziť. Každý už predsa videl obyčajné plastové myši. Tie na prvý pohľad už nikoho nezaujímajú. Práve preto musia spoločnosti prísť s niečím výnimočným. Jednoducho musia vyniknúť. Skúšajú teda rôzne úpravy, zlepšujú parametre svojich produktov, menia ich dizajn a snažia sa ísť s dobrou. Medzi známe firmy v tomto odvetví patria napríklad spoločnosti Genius, A4Tech, Trust a mnoho ďalších. Trust sa ale pokúsil o niečo prevratné alebo aspoň zaujímavo vyzerajúce. Táto spoločnosť totiž vytvorila myš, ktorej vrchnú časť pokrýva tkanina a táto recenzia bude práve o nej.

Balenie

Keďže ide o kancelársku myš, zbytočne by sme očakávali akékoľvek špeciálne balenie.

Prišla v plastovom obale, ktorý sa používa pri väčšine myší podobných cenových kategórií. Ten ničím neurazí, no ani ničím neprekvapí. Na prednej časti je, samozrejme, zobrazená myš a malý USB prijímač, logo značky Trust a vzadu sa nachádza trochu podrobnejší popis produktu a malá batéria do

zariadenia. Po otvorení obalu som si všimol aj používateľskú príručku a návod na zapojenie do počítača.

Spracovanie

Predtým, než som samotnú myš zapojil a odskúšal, dôkladne som si prezrel, z čoho je



HODNOTENIE:





vyhotovená a skutočne ma prekvapila najmä svojou kvalitou. Trust dokázal využiť tie najlepšie materiály, ktoré sa pri takomto produkte použiť dali.

Produkt totiž vôbec nepôsobil ako lacná záležitosť, či už vyhotovením a úpravou plastov alebo najzaujímavejším prvkom, konkrétne tkaninou. Tej som sa osobne trochu bál. Obával som sa totiž, že sa po chvíli začne odtrhávať, stratí svoju pohodlnosť alebo jednoducho bude na dotyk nepríjemná.

Opak je však pravdou, teda aspoň zatiaľ, pretože neviem posúdiť, ako by na tom bolo zariadenie o pár mesiacov používania neskôr.

Musím však podotknúť, že materiál je naozaj kvalitný a pohodlný. Bojím sa len toho, že sa látka ľahko zašpiní. Myš je malá, teda sa hodí najmä k

notebookom, ale voľba je, samozrejme, na vás. Je dodávaná v troch farebných kombináciách: čierna, modrá a červená.

Používanie

Myš sa po zapojení USB prijímača takmer hneď pripojila k počítaču a už po prvých pohyboch ma veľmi milo prekvapila. U bezdrôtových, zväčša kancelárskych myší bola citel'ná dlhá odozva. U tejto ale išlo o odozvu takmer totožnú s odozvou káblových myší. Produkt disponuje tlačidlom na nastavenie DPI, teda citlivosť pohybu kurzora.

Zariadenie ponúka dva stupne nastavenia – 800 a 1600 DPI, čiže v dnešnej dobe už štandardnú citlivosť. Trust k myši nedodáva žiadne ovládače, čo z nej robí stopercentnú Plug-N-Play záležitosť. Stláčanie tlačidiel je pomerne pohodlné, avšak dosť hlučné.

Vecou, ktorá ma sklamala, bola určite veľkosť tlačidla na DPI, ktoré sa stláča nepríjemne a občas popritom stlačíte aj to, čo ste nechceli. Ďalším prvkom je skrolovacie koliesko, ktoré je vsunuté zbytočne hlboko v myši a málo vytŕča, čo znamená, že sa ním nepohybuje pohodlne. K tomu všetkému je vyhotovené z pomerne hladkej gumy a má malé drážky, takže sa po ňom

prst mierne šmýka. Navyše sa zdá, že dlho nevydrží, lebo už po niekoľkých dňoch používania sa otáča zvlášť a myslím, že po chvíli bude prešmykovať.

Ďalej chcem spomenúť, že jej spodná časť je veľmi šmyklavá, takže sa na akomkoľvek povrchu pohybuje veľmi ľahko, čo môže niektorým používateľom prekážať.

Záverečné hodnotenie

Trust sa pohybuje na poli počítačových periférií už dosť dlho a vie, čo spraviť, aby boli zákazníci spokojní. Týmto produktom opäť dokázali, že vedia, ako spraviť cenovo dostupnú a pritom skvelú myš na takmer akékoľvek používanie. S cenou, ktorá začína približne na 14 eurách je tento produkt schopný konkurovať aj omnoho drahším modelom bezdrôtových kancelárskych zariadení.

U iných spoločností by ste za túto čiastku dostali obyčajnú myš s bežným dizajnom a nie elegantnú, pohodlnú a rýchlu pomocníčku k počítaču. Má síce pár múch, ale tie by vám pri bežnom šetrnom používaní prekážať nemali. Za mňa určite jedna z najlepších bezdrôtových myší, ktorú vrelo odporúčam.

Matúš Kuril'ak

Modecom Volcano 750

Obstojný výkon pre mainstream a možno aj pre nadšencov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 105€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + 80Plus Gold certifikácia
- + plne modulárna kabeláž
- + ochrana pred kolísavou sieťou
- prehnané vysoká cena
- nižšia kvalita stavby

ŠPECIFIKÁCIE:

Príkon: 750 Wattov
Formát: ATX
Štandard (ATX): 2,31
Typ PFC: aktívne PFC
Certifikácia 80Plus: Áno, 80Plus Gold
Priemerná doba medzi poruchami (MTBF): 100 000 h
Typ kabeláže: plne modulárna
Počet 4-pinových koncoviek (HDD/ODD): 4ks
Počet 4-pinových koncoviek (FDD): 1ks
Počet SATA koncoviek: 8ks
Počet 4+4-pin koncoviek (EPS12V): 1ks
Počet 20+4-pin koncoviek (ATX): 1ks
Počet 6+2-pin koncoviek (PCI-E): 4ks
Veľkosť ventilátora: 120 mm/1800 RPM



O značke menom Modecom sme toho už na Gamesite čo to popísali a hoci bola väčšina recenzií zameraná najmä na počítačové príslušenstvo či skrinky, ponuka tejto spoločnosti je omnoho širšia. Nedávno som sa pozrel na výkon a kvalitu zdroja s označením Modecom Volcano 750 ponúkajúceho výkon 750 W s certifikáciou 80Plus Bronze, ktorý ale veľmi nechválil. Tentoraz u nás pristál o niečo drahší a minimálne na papieri kvalitnejší kúsok s podobným menom, ale s príponou Gold. Nie je totiž 750 wattov ako 750 wattov a vyššia účinnosť je vždy vítanou vlastnosťou, hlavne pri počítačových zostavách plných výkonných a drahých komponentov.

Ako som zistil a napísal už pri predošlom kúsku, Modecom, ako aj rad ďalších spoločností, nevyrába počítačové zdroje vo svojich továrňach a necháva si ich dodávať od subdodávateľov. Na tejto skutočnosti nie je nič zlé, nebodaj nekalé, ale treba ju spomenúť, nakoľko kontrola nad

celým procesom zrodu produktu nie je v réžii samotnej spoločnosti. Takzvaný rebranding používajú aj renomované a hráčmi obľúbené spoločnosti, ktorým sa jednoducho iba neoplatí postaviť si vlastnú výrobnú halu a skladať v nej produkty od hĺby komponentov až po výsledný kus, no stále chcú svojim fanúšikom ponúknuť aj produkty, v ktorých nemajú úplnú expertízu. Za modelom Modecom Volcano 750 Gold stojí pre európske uši nevelmi známa čínska spoločnosť SAMA, tiež známa ako Guangzhou AOJIE Technologies. Výrobky z továrne tejto spoločnosti sú však naozaj rozšírené a možno by boli niektorí čitatelia aj prekvapení, keby zistili, v akom množstve zariadení sa nachádzajú zdroje či komponenty značky SAMA.

Obal a jeho obsah

Modecom opäť potešil vcelku vkusným balením s moderným dizajnom ladeným v čiernej so zlatými prvkami. Možno by som priamo na obale uvítal trochu viac

informácií, napríklad ohľadom dĺžky káblov, ale všetky podrobnosti sa dajú nájsť ako na internete, tak v priloženom manuáli/brožúrke. Vnútri krabice sa opäť raz nachádzajú dve čierne textilné vrecká, ktoré ukrývajú samotný zdroj a pripojiteľné káble.

Okrem káblov sú v menšom z vreciek aj sťahovacie pásky, ktoré sa môžu hodiť pri skladaní počítaču a manažovaní káblov a takisto šesť skrutiek s dlhším závitom, nakoľko telo samotného zdroja má zaoblené hrany a normálne skrutky by na pevnú montáž v jeho prípade nestačili.

Prvé dojmy a spracovanie

Volcano 750 Gold je plne modulárnym zdrojom, čo znamená, že doňho pri inštalácii treba pripojiť aj základné káble na napájanie matičnej dosky, procesora a poprípade grafickej karty. Čo sa káblov týka, v balení sú okrem 8PIN a 24PIN káblov pre CPU a matičnú dosku d'alej dva SATAx4 káble na napájanie diskov a iných

HODNOTENIE:





SATA zariadení, jeden 4xMOLEX+FDD a tri 6+8 PIN káble na napájanie grafických kariet.

Po stránke dĺžky káblov Volcano vskutku poteší a zvládne obslúžiť aj tie rozmernejšie skrinky.

24 PIN ATX: 57 cm
4+4 PIN ATX: 63 cm
PCIe (6+2pin): 51/65 cm
SATA: 51/66/82/97 cm
Molex: 50/66/82/97 cm
FDD: 112 cm

Týmito káblami ale zd'aleka nepokryjete všetky zásuvky na zadnej strane zdroja, takže pokiaľ by to výkon komponentov povoloval, je možné zohnať si ďalšie káble a napájať ešte viac zariadení. A hoci nie sú káble opletané, potešia každého nadšenca svojou čisto čiernou farbou. Po stránke hmotnosti prekvapí Volcano 750 Gold vcelku vysokým číslom, keďže zastavil tesne pod 2,5 kg. A hoci sa často hovorí, že ťažký zdroj bude kvalitný, pri tomto kúsku to až tak neplatí. Za hmotnosťou zdroja totiž nestoja kvalitné a ťažké vnútorné komponenty, ale skôr hrubší plech použitý na vonkajší obal a hlavne nadmieru hrubé plechy bočných strán. Osobne si myslím, že pri výrobe mohli ušetriť pár centov na každom kúsku použitím tenších plechov a radšej investovať do kvalitnejších komponentov vnútri.

Parametre a použité komponenty

Keď už spomínam komponenty, môžeme sa na ne predsa pozrieť aj bližšie. Certifikácia 80Plus Gold udáva, že zdroj musí spĺňať minimálne 91% účinnosť pri polovičnom zaťažení, a preto už aj samotné vnútro muselo prejsť zlepšovacou kúrou v porovnaní s predošlým modelom Volcano 750 s certifikáciou 80Plus Bronze. Hlavným



dodávateľom interných komponentov je tentoraz značka Teapo, ktorá sa na rozdiel od mena ChengX použitej pri Volcano 750 Bronze teší omnoho väčšej obľube a darí sa jej udržiavať si vcelku dobré renomé. Stále to po kvalitatívnej stránke nie je úplná špička, no vo svojich zdrojoch používajú Teapo kondenzátory a iné komponenty aj oveľa známejšie spoločnosti. O chladenie zdroja sa stará ventilátor s priemerom 120 mm a maximálnymi otáčkami 1800 RPM, ktorý síce nedisponuje funkciou úplného zastavenia pri nižších teplotách, no pri bežnej až strednej záťaži je takmer nepočuteľný.

Testovanie

Hoci sa vnútri tohto zdroja neukrývajú tie najkvalitnejšie komponenty, prišiel čas dať mu do tela a preskúšať, čo vydrží. Už pri testovaní Modcom 750 s certifikátom 80Plus Bronze som si odskúšal, že naša bežná kombinácia v testovacom počítači (procesor i7-6700K na doske Gigabyte Aorus Z270X Gaming 7 spolu so zdrojom Fractal Design Edison 750 s certifikáciou 80Plus Gold a 20A na 12V kol'aji) zvládne bez väčších problémov dosiahnuť stabilný takt 4,7 GHz pri 1,315 V. Po resetovaní taktov a výmene zdrojov som sa opätovne pustil do testovania. Tentoraz sa moje snahy zastavili na hodnote 4,7 GHz, hoci až pri 1,325 V. Ďalšie snahy o taktovanie končil mrznutím alebo kompletným padnutím systému počas stress testu v programe

Aida64. Po stránke efektívnosti, ktorú určuje 80Plus certifikácia, zdroj obstál a pod sľubovaných 90 % sa nedostal pri žiadnom z testov. Takisto zvládol dostatočne vykrývať kolísanie siete, no udržiavanie naozaj stabilného prúdu mu stále nešlo na 100 %

Zhrnutie

Modcom Volcano 750 Gold so svojim avizovaným výkonom a plnou modularitou osloví hlavne náročných zákazníkov, ktorí plánujú napájať nadupané počítače. Certifikácia 80Plus Gold je síce fajn, no mierne zamrzia priemerné výsledky týkajúce sa kvality výkonu a takisto aj stále menej než optimálny výber niektorých komponentov. Čo je ale pri tomto modeli naozaj nešťastné a zároveň je to aj dôvodom, prečo ho aj nemôžem z plného srdca odporúčať, to je cena začínajúca nad hodnotou 100 eur. Nielen preto, že za 100 eur sa dajú zohnať 750 W 80Plus Gold aj plne modulárne zdroje od renomovaných značiek ponúkajúcich trojročnú či dokonca päťročnú záruku, namiesto dvojročnej od Modcomu, no najmä pre zistenie, že v slovenských obchodoch je dostupný kúsok s totožným vnútrom vyrábaným podľa všetkého na tej istej výrobnéj linke – odlišujú sa len logami nastriekanými na bočných stranách, navyše, zakúpte si ho za 75 eur. Pokiaľ ale na tento zdroj narazíte v akcii za 65 či 70 eur, bude váš výber jednoduchší.

Daniel Paulini

Trust GXT 664 UNCA 2.1 Soundbar Set

V malom tele veľký zvuk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ elegantný dizajn
+ pomer ceny a výkonu
+ kompatibilita

- subwoofer
- individuálne nastavovanie hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ sústavy: 2.1

Celkový výkon: 16 W

Maximálny výkon: 32 W

Frekvenčný rozsah:

20 Hz – 20 000 Hz

Impedancia: 4 Ω

Hmotnosť: 2,9 kg

Kompatibilita:

všetky zariadenia

s 3,5mm jackom



V uplynulých rokoch sa stalo trendom používanie soundbarov, najmä k televíziám, pretože dokážu zlepšiť audiovizuálny zážitok pri pozeraní filmov, seriálov a ďalších diel. Nič vám však nebráni zapojiť ho k počítaču, notebooku a pri niektorých modeloch aj k mobilnému telefónu. Ich štíhly a elegantný dizajn dokáže pri správnom výbere skrásliť každú miestnosť. Postupom času sa trh soundbarov natoľko rozrástol, že si človek už ani nedokáže vybrať. Či už chcete obyčajný 2.0 soundbar, model so subwooferom alebo celý set, ktorý zvyčajne disponuje viacerými soundbarmi, je potrebné jeho kúpu zvažovať vzhľadom na mnoho rôznych parametrov a klúčová je aj cena, ktorá je často vysoká, pretože za kvalitný set si jednoducho musíte priplatiť. Trhu lacných soundbarov už dlhšiu dobu kraluje spoločnosť Trust, ktorá má v ponuke hneď niekoľko modelov. My sa v tejto recenzii pozrieme na soundbar set Trust GXT 664 Unca 2.1.

Balenie a prvé dojmy

Čo sa obsahu balenia týka, musím skonštatovať, že ma ničím neprekvapil, no aspoň som nemal pocit, že naň spoločnosť Trust kašle a na balení jej nezáleží. Krabica je z dizajnovej stránky pekná, grafici na nej znázornili samotný

produkt a logo spoločnosti. Na jej zadnej strane sa nachádza popis produktu a ďalšie podrobnosti. Po otvorení krabice mi uderil do očí soundbar umiestnený na vrchnej časti krabice, pod ktorým som si vzápätí všimol subwoofer, používateľskú príručku s nálepkou značky Trust GXT a napájací kábel.



HODNOTENIE:





Dizajn a spracovanie

Hned' po uchopení soundbaru do rúk som pocítil materiál, ktorý bol na jeho výrobu použitý, teda plast. Na dotyk pôsobí dosť pevne, ale neviem sa zbaviť pocitu, že naoko pôsobí predsa len lacno. Jednoducho to nie je typ plastu, ktorý sa využíva u drahších a kvalitnejších modelov soundbarov. Model, ktorý som z krabice vybral, bol čiernej farby. Jeho dizajn síce ničím extra neohúril, ale ani nesklamal. Je to niečo medzi trojuholníkom a atypickým štvorhranom so zaoblenými hranami, čo mu dodáva potrebnú dávku elegantnosti. Navyše, na jeho pravom boku (pri výstupe káblov) nájdeme aj ovládanie hlasitosti a basov. Čo sa týka subwoofera, je to vlastne obyčajná drevená kockatá bedňa, ktorá má na prednej strane vyobrazené logo spoločnosti a dole je umiestnený samotný reproduktor. Očakával som, že subwoofer bude trochu väčší, ale jeho veľkosť naznačuje, že ide o naozaj kompaktný set. Na zadnej časti nájdeme dva konektory, ktoré sú určené na napájanie celej sústavy a na jej prepojenie, teda na prepojenie subwooferu so soundbarom. Okrem toho tam nájdeme spínač na zapínanie setu a taktiež aj tlačidlo ECO MODE, ktoré slúži

na zapnutie režimu šetrenia elektrickej energie, ktorý je popísaný nižšie.

Používanie a testy zvuku

Pri teste tohto setu som si obzvlášť potrpel na to, ako sa na ňom počúvajú rôzne hudobné žánre, od klasickej hudby až po novodobé štýly. A pravdupovediac, mal som voči tomuto setu predsudky, ktoré po vypočutí prvej skladby zmizli. Aj napriek celkovému maximálnemu výkonu 32 W bolo počúvanie hudby naozaj príjemné. Čo sa týka subwooferu, basy ma ani na maximálnom výkone neohúрили a nevedel som im nijako prísť na chuť. Naopak, soundbar ma príjemne prekvapil. Zatiaľ čo na ňom prevládali hlavne výšky, ktoré boli niekedy až nepríjemné na počúvanie, často sa práve hĺbky, ktorými disponuje, ukázali ako čisté a presné. Ako bolo už vyššie spomínané, ide o 2.1 set, takže soundbar obsahuje dvojicu 4W reproduktorov a jeden 8W subwoofer, čo je výkon podstatne nižší než majú iné soundbar sety. To mu však neuberá na bohatosti zvuku, ktorá síce nie je dokonalá, ale postačí. Neodporúčam používať vyššiu hlasitosť, pretože pri nej nastáva citel'né zníženie kvality zvuku. A čo



sa týka žánru, v ktorom naozaj vyniká, volil by som skôr skladby, v ktorých vám nebudú vadit' slabé basy a nevyladené výšky. Taktiež musím podotknúť, že nastavovanie hlasitosti vie byť pekne otravné, hlavne keď sa po každom vypnutí sústavy resetuje a vy musíte robiť celý proces odznova. Obrovskou nevýhodou tohto setu je aj to, že sa ovláda pomocou dvoch tlačidiel, čo celý proces ešte predlžuje. Na zadnej strane subwooferu nájdete tlačidlo s nápisom ECO MODE. Ak ho zapnete, aktivujete tým režim šetrenia energie, v ktorom sa sústava po dlhšej nečinnosti sama vypne. Ďalej oceňujem vysokú podporu rôznych systémov, čo umožňuje pripojiť si tento set ku prakticky všetkému, čo disponuje 3,5mm jackom, takže si pokojne môžete púšťať hudbu z telefónu.

Záverečné hodnotenie

Priznám sa, spočiatku som mal predsudky a nečakal som, že s týmto soundbarom budem spokojný, no došlo mi, že som sa mýlil. Aj keď nejde o najlepšiu voľbu pre počítač, určite by som ho volil k televízoru, už len vzhľadom na jeho nízku cenu, ktorá začína približne na šesťdesiatich eurách. Za takúto (v porovnaní s inými soundbarmi) pomerne nízku sumu dostanete kvalitný a elegantný model, ktorý niekol'konásobne skrášlí zvuk televízora a zároveň nič nepokazíte, ani keď si ho zadovážite k počítaču. Jeho najväčšou nevýhodou sú rozhodne nevýrazné basy, čím nepoteší milovníkov hudby. Na druhej strane musím pochváliť výšky, ktoré nie sú vôbec zlé. Jedným slovom: odporúčam.

Matúš Kuril'ak

Kodak Pixpro AZ527

Vhodný na dovolenky, ale aj pre začínajúcich špiónov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Chillicom

Cena: 260€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obrovský zoom
- + postačujúci snímač
- + optická stabilizácia
- + jednoduché ovládanie
- absencia hľadáčika
- nemožnosť fotiť do RAW
- šum pri vyššom ISO

ŠPECIFIKÁCIE:

Druh fotoaparátu:

Digitálny kompaktný

Výrobca: Kodak /

JK Imaging

Rozlíšenie: 20.68 Mpx

Optický zoom: 52 x

Digitálny zoom: 4 x

Typ snímača: CMOS

Formát snímača: 1/2.3

Maximálne rozlíšenie

snímok: 5184 x

3888 pixelov

Formát snímku: .jpeg

Video: Áno, MOV,

max 1080p/30fps

LCD obrazovka: Áno, 3"

Hľadáčik: Nie

Svetelnosť objektívu:

f/2.8 - f/5.6

Citlivosť (ISO):

Auto 100 - 3200

Ohnisková vzdialenosť:

24mm-1248 mm

Optický stabilizátor

obrazu: áno

Min. vzdialenosť v

Makro režime: 1 cm

Časy: 1/2000 - 30 sekúnd

Napájanie: 1100

mAh Li-ion batéria

Nabíjanie: Micro USB

Ďalšie funkcie:

HDMI, WiFi, diaľkové

ovládanie, samospúšť

Interná pamäť: 8 MB



Kompakty, zrkadlovky, full-rame fot'áky, bezzrkadlovky, ultrazoomy. S typmi fotoaparátov akoby sa pretrhlo vrece a bežný zákazník sa v nich môže veľmi jednoducho stratiť. Alebo v ňom samostatný fotoaparát vôbec nevzbudí záujem, nakoľko

schopnosti smartfónov sa ku kvalite bežných kompaktných približujú stále viac a viac. V jednom segmente a v jednej schopnosti ale majú plnohodnotné fot'áky stále prevahu a tak skoro ju zrejme ani nestratia. Tou schopnosťou je ponuka väčšieho ako dvoj- či

trojnásobného optického zoomu. Do úzkych tiel moderných smartfónov plných rozličných komponentov sa nikdy nezmesť naozaj veľký snímač ani optika, ktorá by ponúkla nadštandardný zoom.

Privítajte ultrazoom Kodak Pixpro AZ527, tiež označovaný ako Astro Zoom 527. Tento fot'ák patrí do segmentu cenovo dostupných kompaktných s gripom (madlom) pre jednoduché držanie a disponuje naozaj úctyhodným zoomom 52x. A spomínané 52-násobné priblíženie je čisto optické, čiže dosiahnuté vďaka posúvaniu šošoviek a nie vyrezávaním časti obrázku. Možno sa ale pýtate, čo robí značka Kodak pri digitálnych fot'ákoch? Nebankrotovala predsa táto kedysi obrovská spoločnosť, ktorá mala monopol v dobách tradičných fotoaparátov? Áno, firma Kodak ako



HODNOTENIE:





taká už dávno nie je tým, čím bývala, po bankrote sa jej pôsobenie veľmi zúžilo, no to neuberá na jej skúsenostiach. Predsa len, prvý digitálny fot'ák na svete stvorili šikovné ruky pracovníkov Kodaku. Treba ale poznamenať, že Pixpro AZ527 nie je vyrábaný priamo Kodakom, ale na základe licenčnej zmluvy spoločnosťou JK Imaging. Tá má ale na trhu vcelku dobré meno, a preto nie je nutné obávať sa, že by išlo o nejakú lacnú napodobeninu. Ponúka teda Pixpro AZ527 aj ďalšie šikovné funkcie alebo ide o kúsok schopný len jedného triku? Nakoľko u nás v redakcii jeden takýto kúsok prednádnom pristál, pustil som sa do podrobného testovania a moje postrehy, názory a hodnotenie si môžete prečítať v riadkoch nižšie.

Obal a jeho obsah

Kodak Pixpro AZ527 je dodávaný v jednoduchej a nevel'kej krabici ladenej v tradičnej žltej farbe. Vnútri, chránený nárazníkmi z recyklovaného kartónu, sa nachádza samotný fotoaparát a chabé množstvo ďalšieho príslušenstva. Okrem niekoľkých brožúrok s manuálom, právnymi informáciami a záručnou kartou je v balení ešte nabíjačka, USB-Micro USB kábel a tenké pútko na ruku pre jednoduchú, hoci neviem, či veľmi efektívnu ochranu pred nechceným pádom fotoaparátu. AZ527 síce disponuje vymeniteľnou batériou, no priamo v balení samostatnú nabíjačku na batérie nehl'adajte, fot'ák treba nabíjať rovnako ako smartfón, teda pripojením Micro USB káblu do zariadenia. Po stránke kvality prevedenia nie sú použité materiály

(dominuje tu plast) žiadnym prekvapením. Dizajn modelu AZ527 je striedmejší, až na lesklý strieborný prúžok lemujúci telo fotoaparátu a strieborný povrch ukrývajúci samotný objektív čiernej farby.

Parametre a funkcie

Tento fotoaparát patrí do nižšej strednej cenovej triedy a tomu, teda okrem masívneho 52x zoomu, zodpovedajú aj jeho funkcie a schopnosti. Čím všetkým AZ527 poteší, to je 20,6 MPx BSI CMOS snímač s rozmerom 1/2.3", ktorý spolu s počítačným ohniskom 24 mm postačí na všetky bežné fotky bez priblíženia a z opačného spektra, pri zábere s plným 1248mm ohniskom ukáže takmer každý detail vzdialených objektov či ľuď. Vďaka tomuto zoomu je možné vyt'ažiť

maximum z množstva situácií, napríklad z dovolenky, turistiky a môžete sa aj pohrať s umeleckejšími fotkami, ktoré by ste s normálnym fot'ákom jednoducho nezachytili. Pri takom masívnom priblížení definitívne poteší optická stabilizácia obrazu, ktorá síce pri posledných úrovniach priblíženia už mierne pokrívka a v roztrasenejších rukách by som jej tiež neveril, no svoj účel sa snaží plniť celkom úspešne. Optika disponuje svetlosťou od f/2,8 bez priblíženia až po f/5,6 pri plnom zome. Tieto parametre síce nenadchnú žiadneho fotografa, ktorý už mal možnosť pracovať s objektívmi pod f/2,0, no pre bežné fotenie rodinných spomienok či momentiek postačia. Takisto poteší aj možnosť nahrávania videa v 1080 p, hoci len rýchlosťou 30 snímok za sekundu a radosť urobia i zabudované stereo mikrofóny na vrchnej časti fotoaparátu. Snímky a video sa, samozrejme, ukladajú na bežné SD karty, teda formát, ktorý je pri fotoaparátoch už roky štandardom. Pixpro AZ527, nanešťastie, vo svojej cenovej kategórii nemôže ponúknuť tú plnohodnotnú funkcionálnu, na ktorú sú zrejme zvyknutí majitelia kvalitných fotoaparátov. Absentuje preto napríklad možnosť fotiť do RAW formátu a vcelku prekvapivo chýba aj podpora SDXC kariet. Používatelia si budú musieť vystačiť s kapacitami SDHC kariet do 32 GB, čo môže byť problém, ak si ho vezmete na cesty alebo dlhšiu dovolenku. Mne osobne chýbal aj elektronický hl'adáčik (fot'ák disponuje iba trojpalcovým displejom), no niektorí používatelia môžu zjednodušenú obsluhu privítať. Do AZ527 nepripojíte ani žiadny externý mikrofón, čo môže odrádzať v prípade, že hl'adáte kompaktný na zachytávanie videa.





Ovládanie a rozšírené možnosti

Tento fotoaparát sa očividne zameriava prevažne na trh s menej skúsenými používateľmi, ktorí jednoducho nepotrebujú všetky pokročilé možnosti a funkcie. Fotoaparát, ktorým odfoťíte ako rodinné stretnutie, tak atmosféru poobednej ulice a rovnako i detaily horizontu pri západe slnka, bez toho, aby ste sa vždy museli 10 minút trápiť s nastavovaním špecifických parametrov, to predsa neznie až tak zle. Aj preto je celé jeho ovládanie tejto snahe podriadené. Na AZ527 nájdete tradičné koliesko na nastavenie režimov, hoci mám podozrenie, že u väčšiny majiteľov ostane pevne na písmene A – automatický režim. To ale neznamená, že v tomto kúsku nenájdete aj polomanuálny a manuálny režim. Ten je, samozrejme, prítomný, no ďalšie ovládacie prvky, ako koliesko na rýchle menenie clony či času tu chýba a majitelia si budú musieť zvyknúť na klikanie tlačidlami nachádzajúcimi sa vedľa displeja. Bonusovou funkciou, ktorou AZ527 disponuje, je Wi-Fi konektivita, vďaka ktorej je možné nielen snímky jednoducho presúvať na notebooky či iné smart zariadenia, ale fotiák sa prostredníctvom Wi-Fi dá aj ovládať.

Kvalita snímok a jednoduchosť používania

S fotoaparátom som vyrazil na testy do lesov Malých Karpát, do ulíc Bratislavy a na ukážanie schopností zoomu som si vybehol na Bratislavské UFO. Pri bežnom

denom svetle zvláda AZ527 veľmi pekné fotky, hoci má pri automatickom režime občas chuť prepaľovať svetelnosť a zábery môžu vyzeráť jemne vyblednuto.

Zoom je naozaj úžasný, počas dňa s ním zachytíte aj stovky metrov vzdialené objekty, akoby ste stáli priamo pri nich.

Makro schopnosti nie sú najsilnejšou stránkou tohto zariadenia, no pri troche snahy sa dajú vyhotoviť aj takéto typy snímok.

Pri horších svetelných podmienkach sa už neoplatí používať priblíženie, nakoľko s vyšším ISO stúpa zrnitosť obrázkov. Optická stabilizácia je fajn,



no pre večerno-nočné fotky odporúčam skôr fotiť na statíve alebo siahnuť po fotoaparáte s lepšou svetelnosťou.

Zhrnutie

Dvadsať megapixelov, OBROVSKÝ zoom a zjednodušené ovládanie, na ktoré si dokáže rýchlo zvyknúť aj úplný laik, to všetko robí z AZ527 veľmi zaujímavý produkt. S cenou pohybujúcou sa okolo 260 eur môže ísť o veľmi dobrú investíciu aj pre skúsenejších fotografov či majiteľov zrkadloviek, ktorým sa jednoducho nechce platiť 300 a viac eur za samostatný zoom objektív pre svojho overeného spoločníka. Áno, pár funkcií, ako RAW či pripojiteľnosť externého mikrofónu AZ527 chýba, no v tejto cenovej kategórii nejde o žiadne prekvapenie. Pokiaľ vám neprekáža menej známe meno Kodak, výrobca JK Imaging a nepotrebujete mať na fotoaparáte napísané Canon, Sony či Lumix, ktorých kúsky s porovnateľnými parametrami sa predávajú o 10 až 50 eur drahšie, potom nemusíte nad kúpou modelu Pixpro AZ527 priveľmi premýšľať.

Daniel Paulini





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk

Trust SIGNA

Štúdiový kondenzátorový mikrofón s USB výstupom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: Trust

Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + príslušenstvo
- + kvalita výsledného zvuku
- + konštrukcia

- krehká konštrukcia stojana

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: Signa

Určenie: Štúdiový mikrofón

Spôsob snímania:

Cardioid

Citlivosť: -36 dB

Frekvenčná

odozva: 18 Hz

Príslušenstvo:

stojan, pop-filter

Softvér: žiaden

(Plug and Play)

Váha: 560 g

Rozmery: 29 x 17,5 x

17,5 cm (so stojanom)



Ak práve vyberáte mikrofón do vášho nového štúdia, pravdepodobne sa rozhodujete medzi dynamickým a kondenzátorovým mikrofónom. Ak ste sa rozhodli pre druhý zmienený, určite súhlasíte s tým, že najst' skutočne dobrý kondenzátorový mikrofón nie je až také jednoduché. Aj napriek tomu, že cena týchto mikrofónov začína na 50 eurách, určite nie je dobré šetriť na úkor kvality, hlavne preto, lebo mikrofón si človek nekupuje až tak často a je skôr dlhodobou investíciou. Na pomoc sa vám hlási spoločnosť Trust so svojím mikrofónom Signa,

ktorý vďaka integrovanému DAC konvertoru ponúka USB rozhranie namiesto tradičného XLR.

Navonok jednoduché čierne balenie ukrýva nadštandardné príslušenstvo. Okrem samotného mikrofónu výrobca dodal aj kovový stojan, držiak mikrofónu s univerzálnym bajonetom, pop-filter a 180-centimetrový USB 2.0 typ-B kábel.

Sprevádzkovanie mikrofónu nebude trvať viac než pár minút, a to hlavne vďaka priloženému návodu. Signa je Plug'n'Play, teda na jej chod nie je potrebný žiadny externý softvér. Po tom, čo si Windows nainštaluje ovládače, sa Signa v počítači správa ako externá zvuková karta, keďže na jej prednej strane sa nachádza aj výstup pre slúchadlá. Okrem tohto výstupu má na prednej strane aj dva otočné regulátory – jeden na hlasitosť slúchadlového výstupu a druhý na ovládanie hlasitosti mikrofónu. Druhý regulátor má v sebe integrované aj tlačidlo pre stíšenie mikrofónu. Nad celým

kontrolným panelom prednej strany Signy je umiestnená aj LED-ka, ktorá pri snímaní mikrofónu svieti namodro a pri stíšení načerveno.

Ešte počas montáže treba mikrofón pomocou skrutiek stojana naorientovať tak, aby užívateľ hovoril do prednej strany mikrofónu, pretože ide o cardioid snímame, teda najcitlivejšie je snímame hlasu spredu a s postupom od stredu do bokov sa stíša. Tento druh snímame je veľmi užitočný aj pri pokuse o izoláciu viacerých zdrojov zvuku, poprípade eliminácii ozveny v neodhlučnenej miestnosti.

Výsledný zosnímaný zvuk má veľmi dobrú úroveň. Citlivosť -36 dB nie je ani prehnanou, ani podcenenou hodnotou. V zázname je počuť veľmi jemný šum, ktorý je však možné v postprodukcii jednoducho odstrániť. Zvuk je reprodukován verne a s dostatočnou basovou zložkou.

Záverečné hodnotenie

Ak chcete amatérsky štúdiový alebo domáci mikrofón s USB rozhraním, pravdepodobne ste našli víťaza. Za necelých 100 eur ponúka naozaj slušné snímame s minimom šumu. Signa vyniká hlavne svojou všestrannosťou, rovnako ako väčšina podobných mikrofónov. Výrobca vás vybaví nutným príslušenstvom priamo v balení, keďže dostanete aj stojan a pop-filter. Stačí ho len zapojiť a začať nahrávať.

Lukáš Batora



HODNOTENIE:



GARY **OLDMAN**

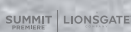
GERARD **BUTLER**

COMMON

HUNTER KILLER

**NEVIDITEĽNÝ
ZABIJAK**

V KINÁCH OD **8. 11. 2018**





vyberanie zásuvky na SIM karty a MicroSD kartu. Ďalej je v balení ešte nabíjačka (15W! TurboPower) a USB-USB-C (konečne!) kábel na nabíjanie a prenos dát.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vytiahnutí z balenia Motorola One okamžite poteší pribaleným a nainštalovaným ochranným obalom z priehľadného mäkkého plastu. Pri vyšších radách smartfónov je pribalený obal štandardom, no niektorí operátori alebo predajcovia radi d'alej zarábajú na svojich zákazníkoch a pýtajú si za samostatné obaly aj 10 eur, pričom výrobná cena je len pár centov. Prvých pár dní som sa rozhodol Motorolu One testovať bez obalu, no možnosť ho kedykoľvek nainštalovať späť je naozaj vítaná. Po vytiahnutí z obalu prekvapí One použitými materiálmi, ktorými sú z prevažnej časti kov a sklo. Strany smartfónu sú z hliníka, ktorý príjemne pasuje do rúk a predná aj zadná strana ponúkajú ochranu Gorilla Glass (nanešťastie nešpecifikovanej rady). Na zadnej strane sa tiež nachádza veľmi dobre umiestnená čítačka odtlačkov prstov, ktorá síce nie je najrýchlejšia, ale svoju úlohu si splní bez problémov. Tento model sa predáva čiernej a bielej farbe a po pár týždňoch fungovania s bielou verziou ju po stránke odolnosti voči nečistotám a pocitu z dizajnu môžem z plného srdca odporučiť. Pokiaľ patríte medzi ľudí, ktorí trpia averziou voči ochranným obalom či polepom, biela verzia je takmer kompletne odolná voči nedujom ako viditeľné odtlačky prstov alebo iné šmuhy. Pri čiernej verzii by som už za

takúto odolnosť ruku do ohňa nedával a skôr odporúčal fungovať s obalom. Na to, že ide o smartfón s celkom veľkou uhlopriečkou a použitými materiálmi ako sklo a kov, prekvapí váhou iba 162 gramov a celkovou rozlohou porovnateľnou s modelmi disponujúcimi menšou uhlopriečkou. Dizajnovu sa One jednoducho naozaj vydaril, výzorom sa pasuje s niektorými konšobne drahšími kúskami ako napríklad (odvážim sa povedať) iPhone XR.

Čo je to Android One a čo znamená pre Motorola One?

O Android One ste nás mohli zachytiť písať už dávnejšie a aj pri predstavovaní Motorola One sme toho trochu vysvetlili,



no opakovanie je matka múdrosti a niektorí čitatelia sa s týmito informáciami doteraz nemuseli stretnúť.

Android One od Google jednoducho predstavujú zariadenia s čistým prevedením operačného systému a takisto záruku výrobcov smartfónov patriacich do tohoto programu, že na svoje zariadenia ponúknu minimálne dve vylepšenia na ďalšie verzie systému.

Výrobcovia sa takisto zaväzujú, že budú na Android One zariadenia dodávať aktualizácie a bezpečnostné záplaty oveľa rýchlejšie, ako je to momentálne na trhu so smartfónmi štandardom. Jednou z najväčších výhod a zároveň



slabín operačného systému Android bola v posledných rokoch jeho otvorenosť. Ktorýkoľvek výrobca smartfónov si mohol do základného operačného systému pridať svoje nadstavby, aplikácie a riešenia, ktoré vo veľkých prípadoch iba spomaľovali chod inak výkonných smartfónov.

Čo mňa osobne na pár smartfónoch, s ktorými by som bol inak úplne spokojný, neskutočne rozčulovalo, boli aplikácie a procesy bežiacie v pozadí a zabierajúce miesto, ktoré z inak schopného hardvéru robili mrznúcu tehlu nepoužiteľnú v bežnom svete (pozerám sa najmä na Teba, Sony).

Motorola One ponúka naozaj čistý zážitok s jedinou malou výnimkou Moto vychytávkou – Moto displej a Moto akcie, na ktoré si však už majitelia Motorola smartfónov zvykli a niektorí si bez nich, a to myslím smrteľne vážne, už ani nevedia predstaviť život. Motorola tiež pri tomto smartfóne garantuje najbližšie dva veľké updaty, takže pokiaľ si teraz kúpite Motorola One bežiaci pod operačným systémom Android 8.1, dočkáte sa čoskoro vylepšenia na Android 9 a následne na ďalšiu verziu, akokoľvek ju Google nazve.

Komponenty a konektivita

Odhládnuv od dizajnu sa Motorola One veľmi nelíši od Moto smartfónov posledných rokov. Srdcom je, síce už pár rokov starý, čipset Snapdragon 625 v spojení s GPU Adreno 506. Táto kombinácia neohúri najmä náruživých hráčov, no aj vďaka čistému systému je

smartfón pri bežnom používaní naozaj svižný a živý. Poteší taktiež zvýšená kapacita RAM, ktorá sa z obvyklých 3GB pri lacnejších smartfónoch zvýšila na 4GB a 64GB úložného priestoru.

S batériou s kapacitou 3000mAh nečakajte žiadne zázraky, no jeden celý deň by ste na nej mali prežiť bez väčších problémov. Pri mojom využití, ktoré pozostávalo zo šiestich hodín zapnutej obrazovky, zapnutých 4G dát a pár telefonátov som sa na konci dňa potešil zostávajúcim 13 percentám batérie.

Pokiaľ by ste ale boli ešte náročnejší používateľ, určite príjemne prekvapí už na začiatku spomínaná nabíjačka, ktorá

je schopná dodávať až 15W. V spojení s USB-C konektorom je smartfón nabitý z 0% na 50% už za niečo viac ako polhodinku a na 90% sa dostal len za hodinu a 20 minút. Kto by sa inak desil, že takýto smartfón má USB-C konektor, nebojte sa, Motorola v tomto smere nepodľahla trendu a One disponuje aj 3.5 mm audio konektorom pre ľudí s tradičnými slúchadlami.

Trochu na škodu a nevyužitý potenciál je sklenená zadná časť, vďaka čomu by bolo možné aj bezdrôtové nabíjanie, ale kto by od smartfónu za 250 eur čakal aj toto, asi nežije na tejto planéte. Celkom vtipné mi však prišlo, že potvrdením o skvelom dizajne a prevedení tohoto kúska bolo, že vedomosť o absencii bezdrôtového nabíjania pri testovaní mi nezabránila Motorolu One niekolkokrát doma a v práci položiť na bezdrôtovú nabíjačku s očakávaním nabíjania.

O bezdrôtové pripojenie sa pri Motorola One stará dvoj-pasmová Wifi a čo je možno zaujímavejšie, Bluetooth 5.0, ktorý je veľkým krokom na poli nízkoenergetickej komunikácie.

Displej a fotoaparát

Doteraz som Motorolu One iba vychvaloval, no nie je všetko také ružové, ako by sa mohlo zdať. Po prvé, použitý IPS panel sa nedá popísať inak ako priemerný.

Rozlíšenie iba 1520*720 pixelov, tiež označované ako HD+, je dokonca niečo, čo by som pri smartfóne z roku 2018 neočakával. Na druhej strane, kvalita



zobrazenia nie je až taká zlá, svetelnosť je dostatočná aj na slnečné dni strávené vonku, a v tejto cenovej kategórii sa OLED nedá očakávať. Na margo displeja treba ešte poznamenať, že pri určitých uhloch sa môžu skreslovať farby, čo je pri LCD vcelku bežné, a tiež fakt, že pomer strán 19:9 je niečo, čo úplne nesaďne používateľom konzumujúcim množstvo videí.

Subjektívne mi ale na tomto smartfóne naozaj prekáža iba jedna vec, a tou je výrez v hornej časti displeja. „Notch“, ako sa zvykne tento „funkčný a dizajnový“ prvok označovať, je niečo, čomu som doteraz neprišiel na chuť a dúfam, že ani neprídem. Nechápte ma zle, tenké rámiky telefónu sú fajn a Motorola ešte zvládla spraviť výrez s odpustiteľnými proporciami narozdiel od najnovšieho Pixel 3 XL. Chápem tiež, že niekam sa jednoducho reproduktor a selfie kamera umiestniť musia. A chápem dokonca aj to, že použitie výrezu na tomto kúsku je jedným zo šikovných riešení ako zvýšiť prémiový pocit, keďže takmer všetky vlajkové lode výrezom disponujú tiež. Ale subjektívne - nie. Samozrejme, ten, komu výrez neprekáža, sa nemá čoho obávať a aj ja, úplny notch-odmietač, som si naň stihol za tých pár týždňov používania ako-tak zvyknúť.

Po stránke foto-vybavenia papierovo One opäť neohúri, no s tým, čo dostal do vienk, zvládne stále dosť. Na prednej strane sa v spomínanom výreze ukrýva jedna selfie kamera s rozlíšením 8 MP a svetelnosťou f/2.2 spolu s bleskom pre fotenie selfie v tme či v horších svetelných podmienkach. Na zadnej strane pristáli dva snímače, hlavný s rozlíšením 13 MP a svetelnosťou f/2.0 a sekundárny 2 MP, f/2.4, s ktorého pomocou zvládne Motorola One aj portrétový mód a rozostrenie fotografií za foteným predmetom.

Selfie kamera by mala portrétový mód zvládať rovnako, hoci tu je riešenie čisto softvérové. Video si na Motorolu One natočíte v maximálnom rozlíšení 4K@30fps alebo 1080P@60fps, no stabilizácia obrazu je dostupná len pri FullHD a 30fps, takže ak nemáte naozaj pevné ruky alebo statív, odporúčame ostať pri tejto voľbe.

Pri fotení na Motorolu One sa, nanešťastie, opätovne ukazujú neduhy lacnejších riešení. Fotky urobené v dobrých svetelných podmienkach sú naozaj ostré a ponúkajú aj dobré detaily. Kde už Motorola One pokrívka, sú horšie



svetelné podmienky alebo nedajbože noc. Toto je ale viditeľné pri každom smartfóne s cenovkou pod 500 eur, pokiaľ nejde o špecializované kúsky.

Vychytávky a bonusové funkcie

Motorola by nebola Motorolou, ak by sa svoje smartfóny niečím nesnažila odlišiť. Pri One to nie je iba o dizajne a čistom Androide, ale sú tu stále prítomné vychytávky, ktoré uľahčia život a funkcie, ktoré by ste u tohoto smartfónu nečakali.

Moto Displej, ktorý zobrazí základné informácie ako čas, stav batérie a notifikácie je stále prítomný, rovnako ako Moto Gestá (dvakrát seknúť pre LED baterku, dvakrát pootočiť na zapnutie fotoaparátu). Ak by neboli tieto funkcie tak šikovné a funkčné, možno by som Motorola vyčítal, že tým pádom už nejde o „čistý“ systém, ale kto už ich používal, bude vedieť o čom hovorím, keď poviem, že mi ich absencia na iných smartfónoch aj po pár týždňoch používania naozaj chýbala.

Motorola tiež teší majiteľov dvoch SIM kariet, ktorí ale stále túžia rozšíriť úložný priestor. Tento smartfón dokáže pojmúť nielen dve Nano SIM karty, ale navyše aj MicroSD kartu až do kapacity 256 GB. Pokiaľ by vám bol úložný priestor málo a chcete robiť veľa fotiek či videí, Motorola ponúka v spolupráci s Googlom nelimitované úložisko pre fotografie do rozlíšenia 16 MP a videá v 1080P (aj 60fps). Treba iba myslieť na to, že úložisko bez limitu je podporované len vtedy, pokiaľ na svoj Google Drive nahrávate fotky a

videá cez Google Photos aplikáciu. Aby som ešte k fotkám a videám nezabudol spomenúť, Motorola One ponúka celkom zábavné a možno aj využiteľné funkcie ako spomalený záber videa (240fps), jednoduché natáčanie timelapse (plynutie času), kde si môžete vybrať 4, 8, 16, alebo 32 násobné zrýchlenie, a taktiež takzvaný kinematograf.

Ten dokáže nahrávať video a vy si potom môžete manuálne vybrať, ktoré časti obrázku sa majú pohybovať a ktoré ostanú statické. Výsledok je uložený ako GIF a je potom jednoducho zdieľateľný.

Zhrnutie

Patrite medzi rodičov, od ktorých deti drankajú nový iPhone alebo chcú dizajnový smartfón, alebo do skupiny používateľov, ktorí nechcú nič prehnane drahé, ale jednoducho funkčné a pekný dizajn by bol vítaným bonusom? Čistý operačný systém, obstojný výkon na bežné fungovanie, fotoaparát, ktorý nesklame, hoci neohúri a ďalšie a ďalšie súčasti.

Motorola One je jednoducho podarený kúsok, ktorý nie je iba peknou tváričkou bez funkcionality. Práve naopak, One ponúka prekvapivo veľkú funkcionalitu, ktorá dokáže používateľom uľahčiť či spríjemniť život. Mierne zamrzí, že nie všetky stránky sú dotiahnuté do dokonalosti, respektíve výkonom sa úplne nevyrovňajú dizajnu, ale cenovka tesne pod 250 eur dokáže umlčať aj kritikov tých najmenších chybičiek.

Daniel Paulini

Trust GXT 410 RUNE ILLUMINATED

Slúchadlá s prít'azlivým dizajnom, kvalitným spracovaním a prekvapivo výborným zvukovým prejavom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 44€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitné spracovanie a použité materiály
- + Výborná ergonómia
- + Kvalitný zvuk
- + Do okolia neprepúšťajú takmer žiadny zvuk
- Jednoduchšie balenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Frekvenčný rozsah:

20 - 20000 Hz

Citlivosť: 117 dB

Hladina akustického

tlaku: 120 dB

Typ konektora: 3,5 mm

Dĺžka kábla: 2 m

Rozmery: 220 x

200 x 100 mm

Celková hmotnosť: 351 g



Dnes si predstavíme tieto atraktívne vyzerajúce slúchadlá, ktoré sú zacielené na stredne náročnú skupinu používateľ'ov, ktorí si radi vychutnajú kvalitnú reprodukciu zvuku, či už počas hrania hier, alebo pri počúvaní hudby.

Balenie

Slúchadlá prišli zabalené v peknej čierno-červenej krabici. Súčasťou balenia je okrem samotných slúchadiel aj jednoduchý užívateľ'ský manuál, nálepka s logom spoločnosti Trust a 3,5 mm kábel. Balenie je teda vcelku strohé a ničím nevybočuje z priemeru.

Dizajn a ergonómia

Slúchadlá na prvý pohľad pôsobia veľmi dobrým dojmom, kombinácia lesklej čiernej a chrómových doplnkov pôsobí hodnotne. Prít'azlivý dizajn je vhodne doplnený pekným modrým podsvietením

náušníkov a mikrofónu. Náušníky a čelenka sú vyrobené z kvalitného mäkkého materiálu a sú dobre ergonomicky vytvarované.

Slúchadlá ani po niekoľkých hodinách používania neprekážajú a na hlave sedia veľmi dobre. Dĺžka kábla, ktorý meria dva metre, je dostatočná. Hlasitosť sa ovláda jednoduchým kolieskom a na ovládači hlasitosti sa nachádza aj tlačidlo na zapínanie mikrofónu.

Zvuk a používateľ'ské dojmy

Čo sa týka zvuku, slúchadlá ma veľmi pozitívne prekvapili. Zvuková reprodukcia je na vysokej úrovni, slúchadlá nemajú problémy ani s výškami, stredy sú bezproblémové a takisto basy sú veľmi príjemné. Nepôsobia ani príliš dunivo, ani plechovým dojmom, čo je pozitívne. Výborný dojem vytvára hlavne celková čistota reprodukováného zvuku. Mikrofón fungoval taktiež



dobre, takže ani v tomto smere slúchadlám nemám čo vytknúť.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá prekonalí moje očakávania, zvuk hodnotím ako veľmi kvalitný, takisto spracovanie, použité materiály a ergonómia sú na vysokej úrovni. Za cenu, ktorá sa pohybuje na úrovni 44 eur, ponúkajú veľmi dobrý používateľ'ský zážitok, či už pri hraní hier, alebo pri počúvaní hudby.

Viliam Valent

HODNOTENIE:





GEFORCE® RTX 20 SERIES

AORUS XTREME



aorusCZSK



aorus_czsk



aorus_czsk

GIGABYTE™

MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon

Jeden krok dopredu a vzad

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná konštrukcia
- + možnosti pretaktovania procesoru
- + pasívny chladič M.2 slotu

- menší počet USB portov oproti predchodcovi
- chýbajúca možnosť zmeniť podsvietenie slotov pre DIMM moduly

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované procesory: Intel Core 9. a 8. generácia, Pentium Gold, Celeron pre socket LGA1151
Čipset: Intel Z390
Operačná pamäť: 4x DDR4, Dual-Channel, X.M.P., max. frekvencia 4400MHz (OC)
PCIe sloty: 3x PCIe x16 (podporované konfigurácie 16/0/4 a 8/8/4), 3x PCIe x1
Multi-GPU: 2-Way NVIDIA SLI, 3-Way AMD Crossfire
Úložisko: 6x SATA 6Gb/s, 2x M.2 slot, podpora Intel Optane
RAID: RAID 0,1,5,10 pre SATA disky, RAID 0,1 pre M.2 disky
Zvukový kodek: Realtek ALC1220P-VB2 – 7.1 HD audio, optický výstup
LAN: Intel I219-V Gigabit Controller
Zadný panel: PS/2, Ethernet, audio vstupu/výstupu, 2x USB 2.0, DisplayPort, HDMI, 1x USB 3.1 Gen2 Type C, 3x USB 3.1 Gen2 Type A
Rozmery: 24,3cm x 30,4cm, formát ATX

HODNOTENIE:



Zatiaľ čo uvedenie nových procesorov Intel Core 9. generácie prinieslo mnoho kontroverzií od diskutabilných benchmarkov výrobcu až po kritiku použitej pájky v IHS, nový čipset Z390 si pozornosti veľa neužil. Neprišiel so žiadnymi podstatnými novinkami a akoby len podčiarkoval súčasné obdobie Intelu. Oplatí sa vôbec kúpa novej dosky s týmto čipsetom? Čím nás zaujal model MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon?

Na úvod si zhrnieme novinky, ktoré prišli s čipsetom Z390. Nemusíte sa báť dlhého čítania, pretože ich je ako šafránu. Z390 priniesol podporu šiestich USB 3.1 Gen 2 portov, ktoré poskytujú maximálnu prenosovú rýchlosť do 10Gb/s a možnosť integrácie bezdrôtovej konektivity 802.11 (Wi-Fi) od Intelu. Druhá menovaná novinka nie je ale súčasťou všetkých modelov a odporúčam pozorne čítať funkcie jednotlivých dosiek. V prípade dosiek od MSI je poznávacím znakom prítomnosti Wi-Fi modulu

označenie AC v názve. Majitelia dosiek s čipsetom Z370 tak nemajú veľkú motiváciu pre kúpu, keďže 9. generácia procesorov Core je spätne kompatibilná s týmto čipsetom.

Obsah balenia

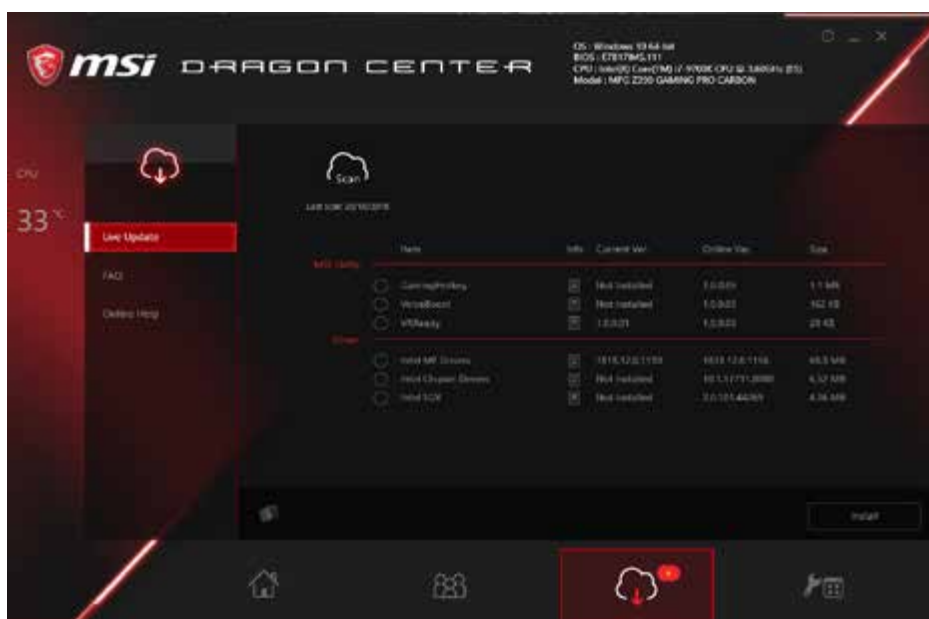
V balení sa okrem manuálov, dvoch kusov SATA 6Gb/s káblov, RGB káblov a samolepiek nachádza aj High Bandwidth SLI Bridge, ktorý je vhodný najmä pre grafické karty GeForce GTX 10xx. Manuál je obsiahly a je rozumne oddelený na časť pre začiatočníkov a pokročilých. Prvá skupina ocení aj QR kódy, ktoré obsahujú odkazy

na inštruktážne videá na YouTube. Súčasťou je aj DVD s ovládačmi, ktoré ale neodporúčam inštalovať, keďže v dobe kúpy už na stránke MSI nájdete aktuálne. Nakoniec tu máme dve skrutky pre upevnenie komponentov do M.2 slotov.

Dizajn a rozloženie

Už na prvý pohľad zaujme dizajn, ktorý nie je extravagantný, pričom túto funkciu prenecháva RGB LED diódam. Všetky ostatné prvky sú vyhotovené v čierno-striebornej farebnej kombinácii a s vypnutým podsvietením sa doska nestará ani v pracovných staniciach. Doska





sa dodáva s pevným backplatom, vďaka čomu je osadenie jednoduchšie a zároveň chráni neznalých používateľov, ktorí na jeho osadenie jednoducho zabudnú. Pri pohľade na zadný panel s konektormi ma nemilo prekvapil počet USB portov. Predchádzajúci model s čipsetom Z370 disponoval piatimi USB 3.1 portami, no testovaná doska prešla zošitíľňovacou kúrou, ktorej výsledkom sú len tri USB 3.1 porty. Všetky síce podporujú Gen 2 štandard s maximálnou prenosovou rýchlosťou 10Gb/s, ale je to iba slabá náplast'. Vzadu nájdeme ešte dvojicu USB 2.0, archaický PS/2 konektor, DisplayPort, HDMI, USB 3.1 Gen 2 Typ C port, Ethernet a audio vstupy/výstupy.

Napájanie procesoru zabezpečuje 11-fázové napájanie, ktoré používa 5 zdvojených fáz pre procesor a jednu fázu pre integrovaný grafický akceleračtor. Nedostatku energie pre váš procesor sa nemusíte obávať, no zároveň nemusíte ani panikáriť, že váš zdroj disponuje iba jedným 12V 8-pinovým konektorom. Dodatočný 4-pinový konektor je potrebný len pre ustátie extrémneho taktovania. Vedľa socketu LGA 1151 sa nachádzajú štyri sloty pre DIMM moduly a ich maximálna frekvencia môže byť 4400MHz, samozrejme, po pretaktovaní. Je však škoda, že podsvietenie osadených slotov sa nedá zmeniť. Tri plnohodnotné PCIe konektory určené pre osadenie grafických kariet je možné použiť v týchto špecifikáciách - 16/0/4, 8/8/4. Druhá konfigurácia je navyše možná iba s grafickými kartami AMD Radeon a 4 PCIe linky sú z čipsetu a nie priamo z procesoru. V blízkosti PCIe konektorov sa nachádza aj jeden z dvojice

M.2 slotov s pasívnym chladičom. Ten je užitočný nielen na udržanie kontroleru disku v správnej teplote, ale aj pre lepšie „krytie“ disku od tepla osadenej grafickej karty. O pripojenie do siete sa stará Intel I219-V a o ozvučenie Realtek ALC1220. Zvukový a sieťový adaptér spôsobujú mnoho vrások na čele používateľom operačného systému GNU/Linux, no v prípade MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon to nehrozí.

BIOS a softvér

Click BIOS 5 od MSI sa dlhodobo radí k najlepším riešeniam na trhu aj vďaka prívetivému používateľskému prostrediu, ktorého sa v prednastavenom EZ móde nezľakne ani menej zdatný používateľ. Môže si v ňom ľahko nastaviť X.M.P z dvoch predinštalovaných profilov alebo aktivovať funkciu GameBoost. Pre skúsených harcovníkov je tu Advanced mód, ktorý ponúka rozšírené možnosti úprav. Samozrejmosťou je ukladanie zmien do jednotlivých profilov, nastavenia otáčok ventilátorov a Board Explorer, ktorý vám ukáže všetky pripojené komponenty k doske.

MSI spolu so základnou doskou dodáva trojicu doplnkových aplikácií. Prvou je MSI Mystic Light, ktorá slúži na zmenu úpravu farby a jednotlivých efektov RGB podsvietenia. Aplikácia rozpozná túto možnosť aj u komponentov iných výrobcov a poskytuje aj synchronizáciu podsvietení. Používateľské prostredie je jednoduché a svoju jednoduchosť spĺňa perfektne. Ďalšou dodávanou aplikáciou je MSI Dragon Center, ktorá dokáže zvýšiť výkon

procesoru alebo sieťovej karty prioritizáciou paketov. Čo sa ale zvýšenia výkonu procesoru týka, aplikácia kladie veľký dôraz na zvyšovanie napätia. Live Update umožňuje aktualizáciu firmvéru priamo v aplikácii a funkcia EyeRest zas šetrí vaše oči počas dlhej práce s PC. Poslednou aplikáciou je MSI AppPlayer, ktorá vznikla v spolupráci s BlueStacks a umožňuje spúšťanie Android aplikácií priamo na PC.

Možnosti pretaktovania

Taktovanie je v prípade dosky MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon dostupné naozaj pre každého. Môžete na to použiť prostredie aplikácie MSI Dragon Center, aktivovanie Game Boost módu v BIOSe alebo sa rozhodnete experimentovať v Advanced móde. Prvé dve možnosti sú určené hlavne pre začiatočníkov, keďže skúsenejších používateľov by nepotešili hodnoty napätia. Ako Dragon Center, tak aj mód GameBoost sa okrem úprav hodnoty násobiču spoliehajú aj na zvyšovanie napätia, ktoré bolo počas testovania vždy výrazne vyššie, no hranicu 1.425V pri 5GHz neprekročilo. Pri tomto napätí už šla nahor mierne aj teplota VRM chladiča. V manuálnom móde sme sa k 5GHz dopracovali pri napätí 1.275V, pričom maximálna teplota jadra s použitím chladiča Noctua UH9-S bola 78 stupňov a teplota VRM chladiča bola výrazne nižšia - max. 68 stupňov. Procesor si vypýtal okolo 120W energie, čo úplne postačuje pre pripojenie iba 8-pinového 12V napájania. V BIOSe sa nachádzajú aj dva predvolené X.M.P profile, ktorých aktivácia je otázkou jedného kliku. Aktivácia jedného z nich však môže spôsobiť slabý infarkt používateľom, ktorí si neprečítali návod. LED diódy sa vedľa osadených slotov po aktivovaní profilu rozsvietia na červeno, čo môže evokovať, že nastal nejaký problém.

Záver

Kúpou základnej dosky MSI MPG Z390 Gaming Pro Carbon jednoznačne chybu neurobíte, ba naopak. Získate kvalitný základ pre stavbu PC, ktorý poteší aj priaznivcov taktovania. Podarený dizajn osloví aj konzervatívnych používateľov a pochvalu si zaslúži perfektný Click BIOS 5, ale aj dodávaný extra softvér. Oplatí sa ale upgrade z predchodcu s čipsetom Z370? Ak potrebujete USB 3.1 Gen 2 porty s vysokou rýchlosťou prenosu, nemáte nad čím váhať, no používateľov z tejto skupiny veľa nebude.

Adam Lukačovič

Asus TUF FX504GE

Takmer dokonalý kompromis

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena: 1200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skvelý procesor
- + Grafická karta, čo zvláda aj najnovšie AAA tituly
- + Účinné chladenie
- + Naozaj rýchle úložisko
- + Bonus - hry a batoh zadarmo
- Horšie riešený touchpad
- Nepotrebný softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows 10 Home
Procesor: Intel Core i7-8750H (6C/12T, 9M Cache, base 2.2 GHz, turbo 4.1 GHz)
Pamäť: 16 GB DDR4-2666 MHz, max 32GB
Úložisko: 256 GB NVMe SSD + 1TB SSHD
Optická mechanika: nie
Displej: 15,6" FullHD 60Hz IPS Anti-glare
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1050Ti 4GB
Podsvietená klávesnica: Áno
Numerická klávesnica: Áno
Web kamera: Áno
Bezdrôtová komunikácia: Dual band 802.11ac Wi-Fi + Bluetooth 4.0
USB: 2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB 2.0
Ďalšie konektory: HDMI 2.0, kombo audio jack
Čítačka pamäťových kariet: Nie
LAN: Áno
Batéria: Li-ion 48Wh

HODNOTENIE:



Každý hráč môže mať odlišnú predstavu o svojom vysnívanom hernom počítači. Pre niektorých slovné spojenie herný počítač znamená obrovská skriňa plná toho najvýkonnejšieho hardvéru, no na ktorej presúvanie treba volať žeriav, pre iných sú herné predstavy kompaktnejšie alebo dokonca mobilné vo forme notebookov. Navyše, po predstavách o tých najlepších mašinách väčšinou prichádza vytriezvenie vo forme pohľadu do peňaženky alebo na stav bankového účtu. Ešte št'astie, že existujú počítače, ktoré sa snažia poskytnúť dostatočný výkon aj na tie najvýkonnejšie hry a pritom nemusia stáť polovicu rozpočtu menšej krajiny.

Do kategórie dostupných herných notebookov sa radí aj séria TUF FX504 od spoločnosti Asus, ktorá

ponúka rad konfigurácií od tých najzákladnejších až po kúsky, ktoré uspokojia aj náročných používateľov. Myslím si, že označenie „naozaj cenovo dostupné“ sa hodí na kúsky s cenou pod 1000 eur a Asus ponúka aj takéto, hoci hardvérovo slabšie modely. K nám však zavítal kúsok s cenovkou na hranici 1200 eur, ktorý až tak lacný nevyzerá, no z ktorého robí pomer cena/výkon a bonusy, ktoré spomeniem ďalej v recenzii, veľmi zaujímavú voľbu.

Všetky herné prvky a znaky pod jednou strechou

Fakt, že herný hardvér a príslušenstvo sa riadia určitými zvyklosťami najmä po stránke dizajnu, je známy už niekoľko rokov. Farebná kombinácia čierneho povrchu s červenými prvkami je

vidieť na drvivej väčšine herných a na hráčov zameraných výrobkov. Samozrejme, stále rozšírenejšou „výnimkou“ sú produkty v rôznych farbách s podporou RGB podsvietenia, ktoré tiež do sveta kričia „SOM HRÁČ!“. Vyčítať to Asusu pri notebooku FX504GE asi veľmi netreba. Nie je to jediná spoločnosť, ktorá sa touto mantrou riadi a čierna v spojení s červenými detailmi jednoducho funguje.

Možno by som pri tomto notebooku uvítal použitie čiernej v spojení s žltou, ako je to už zvyklosťou pri TUF komponentoch a produktoch, no ovela radšej som bol za klávesnicu s červenými podsvietením, akoby som musel ťukáť do žltej. TUF FX504GE je notebook, ktorý akoby sa rozhodol zozbierať všetky znaky herných výrobkov a ponúknuť



ich v jednom balíku, teda až na RGB podsvietenie. Nechápate ma ale zle, túto skutočnosť mu nevyčítam a ani veľmi nie je dôvod pozastavovať sa nad „maličkosťami“, ako sú hlučnejšie vetranie pod záťažou s dedikovaným tlačidlom na prepínanie výkonu chladenia, špecificky odlišené klávesy WSAD či menej kvalitný touchpad. Toto všetko sú veci, s ktorými by mali hráči alebo potenciálni kupcovia pri herných notebookoch počítať. FX504GE toho ale veľmi veľa zvláda dobre, alebo rovno výborne.

Herný dizajn v tenšom tele

Asus pri týchto notebookoch nešiel do úplných extrémov, čo sa týka rozmerov, váhy aj výkonu. V skratke by sa rad TUF FX504GE dal označiť slovom „kompromis“. Ponúka postačujúci výkon v dostatočne odolnom tele, ktoré neváži tri tony. Dizajnovovo sa, ako som už spomínal vyššie, tento notebook radí medzi „typicky herné“, no je o niečo tenší aj ľahší ako tradičné kúsky. Telo je síce celé z plastu, ale ide o vysokoodolný typ, ktorý by mal prežiť aj nešetrnejšie zaobchádzanie a bežné používanie aj v menej optimálnych

podmienkach. Vrchná časť notebooku je zdobená jednoduchými prvkami a lesklé červené logo ASUS dodáva celému zariadeniu mierny „šmrnc“.

Mierne odbočím, ale musím spomenúť vtipnú situáciu, ktorá vznikla s členom mojej rodiny práve kvôli logu. Pri otvorení veku je logo správne otočené a meno firmy je okamžite zrejmé, no pri vyťahovaní zatvoreného notebooku som dostal otázku, čo je to za značku SNSV a odkedy je na trhu. Je pekné vidieť, že do skupiny spoločností s logom náchýlnym na zlé prečítanie nepatrí už len HP, ktoré otočené vyzerá ako DY.

Inak je ale telo notebooku naozaj pevne aj napriek celoplastovému prevedeniu a povrch s efektom brúseného kovu pôsobí dobrým dojmom. Navyše na ňom nie sú ani toľko vidieť nečistoty či odtlačky prstov. To platí aj o klávesnici, ktorá je veľmi príjemná na používanie a na ktorej som nemal problém stráviť hodiny ako pri hraní, tak písaní. Nanešťastie sa tieto slová chvály nedajú povedať o touchpade. Ten sa ukázal viacerými nedostatkami od povrchu, na ktorom bola vidieť aj tá

najmenšia mastnota, ktorá sa nedala jednoducho zotrieť, cez zvláštny dutý zvuk pri položení prstov až po horšie registrovanie stlačení pravého a ľavého kliku. Zase raz ale s pokrčením ramien uznávam, že ide o herný notebook. Áno, kvalitnejší touchpad by bol fajn, ale 99% času bude tento notebook používaný s myšou a kvalita/prevedenie klávesnice bohato vynahradzuje jeho nedostatky.

Výkon, ktorý poteší nielen hráčov

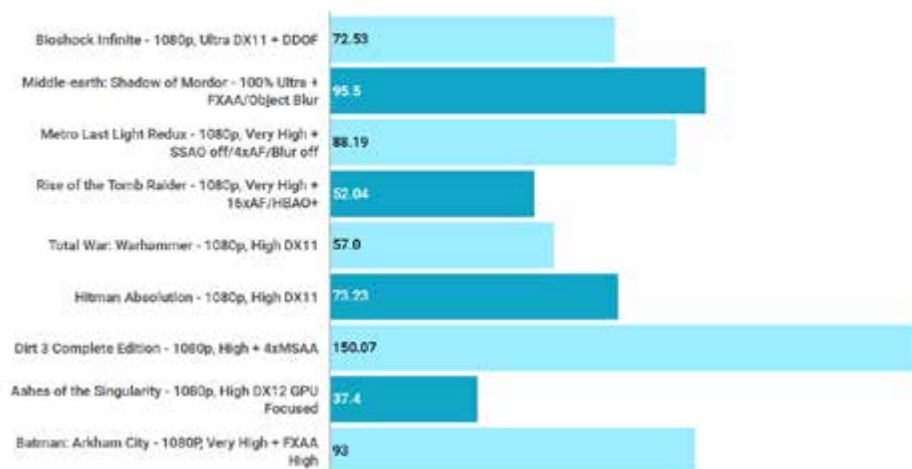
Modelový rad notebookov TUF FX504GE začína cenovo už v okolí 800 eur, s komponentmi ako procesor Intel Core i5-8300H, 4GB RAM a dedikovanou grafickou kartou GeForce GTX 1050 s 4GB VRAM a končí nad sumou 1300 eur za Core i7-8750HQ, 16GB RAM a GTX 1060. Skvelou správou je, že všetky modely ponúkajú Intel procesory ôsmej generácie, takže už aj tie najlacnejšie ponúkajú 4 jadrá s hyperthreadingom. Naš kusok je zlatá stredná cesta ponúkajúca procesor i7-8750HQ (6 jadier / 12 vlákien, 9MB Cache, turbo až do 4.10 GHz), 16GB RAM a grafickú kartu GTX 1050 Ti. Na takomto procesore,



Teploty CPU a GPU v °C (menej je lepšie)



Testované hry - priemerné FPS



keď je správne a dostatočne chladený, čo v tomto prípade našťastie je, si zmlsnú nielen hráči, ale zvládne bez problémov aj náročnejšie úlohy ako renderovanie videa či prácu s grafikou. Grafická karta je tiež veľmi dobrá voľba v kombinácii s FullHD IPS displejom disponujúcim obnovovacou frekvenciou 60 Hertzov. Asus sa rovnako vytiahol aj po stránke úložiska, keďže nami testovaný model ponúka 256 GB NVMe SSD disk od Samsungu s bleskovými rýchlosťami (2800 MB/s pri čítaní a takmer 1300 MB/s pri zapisovaní) a 1TB SSHD Seagate FireCuda. Pri lacnejších modeloch sa môžu veľkosti a typy úložiska líšiť, takže si na to treba dávať pozor.

Hardvér postačujúci pre bezproblémové fungovanie

Okrem tých, pre hráčov najdôležitejších, komponentov ako je procesor, grafická karta, RAM a úložisko je FX504GE vybavený postačujúco až veľmi dobre. Interná batéria s kapacitou 48Wh nie je nič prelomové hlavne pri tak výkonnom hardvéri, takže nemôžeme očakávať celodenné fungovanie bez nabíjania. Pri našom testovaní zvládla o chlp viac ako dve a pol hodiny pri bežnom používaní a prehrávaní FullHD videa zo stránky Youtube.com, čo je stále viac ako niektoré naozaj herné zariadenia. Po stránke konektorov sa ale FX504GE radí medzi suchý priemer, keď ponúka iba dva USB 3.1 a jeden USB 2.0 konektor, HDMI, 3.5mm kombo audio a plnohodnotný ethernet port. Mierne mi chýbala čítačka SD kariet (ktorá by sa pri troche snahy do notebooku určite zmestila) a taktiež nechápem absenciu USB C portu, keď už je tu takmer rok 2019. O bezdrôtovú komunikáciu sa stará osvedčená Intel

WLAN karta ponúkajúca dual-band pokrytie a Bluetooth 4.1. Opäť, funkčné vybavenie, no nič svetoborné. A na záver poteší možnosť svojpomocného vylepšenia kapacity RAM, SSD alebo pevného disku, keďže vnútro notebooku nie je nijako priveľmi zaplombované. Samozrejme, odporúčame do vnútra pozerat' až po uplynutí záručnej doby, no táto možnosť tu stále je. Pokiaľ by ste teda náhodou premýšľali nad kúpou menej výkonného modelu s procesorom i5-8300H, absenciou SSD a menšou kapacitou RAM, môžete si lepšie komponenty dokúpiť a nainštalovať.

S pár chybičkami krásy, no aj s pridanou hodnotou

Na väčšinu problémov alebo „problémikov“ som poukázal už v predošlom texte, no je lepšie všetky nedostatky tohto notebooku vypísať na jednom mieste. Menšia výdrž batérie je pri herných notebookoch akýmsi „štandardom“, podobne ako menej kvalitné riešenie touchpadu. Hluk vetrania tiež nie je pre slabé povahy najmä pri „Overboost“ móde, no nemožno mu uprieť jeho funkčnosť. Aj výkonný šesťjadrový procesor s hyperthreadingom pod

zát'ážou si pri bežiacich ventilátoroch udržal menej ako 90 stupňov. A čo je ešte lepšie, chladenie na tomto notebooku je riešené tak, že najhorúcejšie časti sa nachádzajú mimo obvyklých miest, kde mávajú hráči položené ruky, takže ani pri niekoľkohodinovom hraní som nemal pocit, že sa mi prsty pečú ako barbecue.

Mierne ma sklamal počet nepotrebných programov, ktoré majú spoločnosti ako Asus vo zvyku inštalovať na svoje počítače a notebooky, no jedna rýchla návšteva ovládacieho panelu a sekcie „Pridať alebo odobrať programy“ tento problém vyriešila. Na záver, čo z tohto kúsku robí ešte zaujímavejší produkt, je akcia, ktorú Asus s radom TUF FX504 spravil.

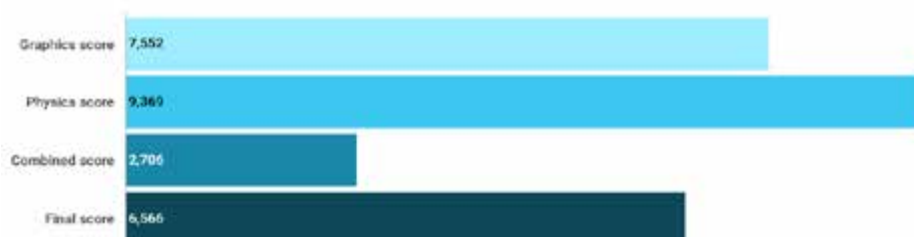
Priamo v balení s notebookom nachádza batoh na prenášanie a v závislosti od obchodu, z ktorého si ho zákazníci kúpia, dostanú aj balíčky veľmi zaujímavých hier. Priamo na stránke Asusu sa píše o tituloch Gears of War 4 Ultimate Edition a Age of Empires Definitive Edition, no napríklad na stránke Datacomp.sk sú hry CS:GO, Battlefield 1, Hello Neighbor a PUBG spolu s exkluzívnym herným obsahom pre PUBG a World of Tanks.

Zhrnutie

Asus TUF FX504GE ukazuje, že na kompromisoch nemusí byť nič zlé. Pokiaľ človeku neprekáža herne ladený dizajn, kratšia výdrž na batérii a mierne sklamanie z touchpadu, bude maximálne spokojný s výkonným hardvérom v odolnom a pritom nie príliš ťažkom tele. Nové Intel procesory ôsmej generácie vymykajúce sa štandardu „4 jadrá sú maximum“ sme si zaslúžili už dávno a v spojení s GTX 1050 Ti alebo aj 1060kou budú slúžiť veľmi dobre aj náročnejším hráčom. A konečne vyššia kapacita RAM ako 8GB s naozaj rýchlym úložiskom sa zaručia o príjemné používanie ešte na dlhé roky.

Daniel Paulini

3DMark Firestrike Normal



NannyCam H32

Šikovný pomocník pre mamičky a ich detičky

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Truelife
Dostupná cena: 85€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dosah signálu v exteriéroch
- + Kvalitné nočné videnie
- + Teplotný senzor

- Režim VOX niekedy nereaguje na slabšie zvuky a jemnejšie pohyby dieťaťa

ŠPECIFIKÁCIE:

Výrobca: Truelife
Dosah: 300 m
Nočné videnie: áno
Obojstranný prenos signálu: áno
LCD displej 3,2" farebný
Užívateľské menu v českom jazyku: ÁNO
Prevádzková teplota: -10 až +45°C
Prevádzková vlhkosť: 85%
Rozlíšenie LCD displeja: 320x240
Batéria rodičovskej jednotky: Li-Polymér 750 mAh
Obojsmerná komunikácia (Talk back): áno
Regulácia hlasitosti: áno
Režim VOX (upozornenie na pohyb a zvuk): áno
Regulácia citlivosti VOX funkcie: áno
Ukazovateľ straty dosahu: áno
Ukazovateľ izbovej teploty: áno
Budík: (až 5 časov)
Melódie (uspávanky): áno
Možnosť USB nabíjania z externých zdrojov (powerbank): áno
Možnosť upevnenia na stenu: áno
Rozmery rodičovskej základne 120 x 70 x 17 mm (Š x V x H)
Rozmery detskej základne 67 x 106 x 25 mm (Š x V x H)

HODNOTENIE:



V krabici nájdeme kameru so snímačom a rodičovskú jednotku, nachádzajú sa tam aj dva nabíjacie adaptéry s mikro USB káblami.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je moderný, vyniká zaoblenými hranami. Konštrukcia je ľahká a ergonómia je dobrej úrovni. Displej rodičovskej jednotky má pomerne dobrú grafiku, kontrast aj farebnosť, avšak jemné rozlíšenie, typické pre dnešné smartfóny, nehľadáte.

Používateľské dojmy

Používateľské dojmy boli prevažne pozitívne. Rodičovská jednotka má slušnú výdrž batérie. Pri používaní počas obedňajšieho a nočného spánku dieťaťa v režime VOX vydržala 3 dni.

Režim VOX je typický tým, že displej rodičovskej jednotky je vypnutý, ale jednotka je v pohotovostnom režime a v prípade, že sa dieťa začne hýbať a vydávať zvuky, sa aktivuje. Kamera obsahuje snímač, ktorý meria



teplotu v miestnosti. Kameru je možné zavesiť aj na stenu, má na to prispôsobený podstavec. Kamera je otočná o 360 stupňov a je veľmi dobre ohybná.

Samozrejmosťou je aj nočné videnie, ktoré je vo veľmi dobrej kvalite. Kamera má aj reproduktor, je teda možné s dieťaťom komunikovať alebo mu púšťať uspávanky, prípadne ho zobudzovať hudbou. Ovládanie je intuitívne a jednoduché.

V nastaveniach je možné nastaviť dátum a čas, frekvenciu komunikácie s kamerou, budík (na výber je až 5 časov), hlasitosť, jazyk a ďalšie. Praktický dosah je približne 300 metrov vo voľnom priestranstve. V interiéri je dosah pochopiteľne menší, v budove s hrubšími múrmi



jednotka strácala signál už v rozsahu niekoľkých metrov.

Záverečné hodnotenie

Konečné hodnotenie produktu je pozitívne. Cena produktu začína už od 85 eur. Ponúka široké možnosti nastavenia a funguje spoľahlivo.

Svoje určenie si plní veľmi dobre. Jediné výraznejšie negatívum je chýbajúci držiak vo forme štipca, takto je kameru možné umiestniť len na rovnú podložku, nie je možné ju nikde upnúť.

Viliam Valent

Trust VERTO WIRELESS ERGONOMIC MOUSE

Ergonomická myš s netradičným tvarom a atraktívnou cenou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 16€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ergonómia
- + zaujímavý dizajn
- + povrch tvorený zmäkčeným plastom
- + cena
- ostré koncové hrany plastov
- horšie lícovanie
- pískajúci zvuk počas používania

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 75 x

63 x 120 mm

Hmotnosť: 89 g

Typ pripojenia:

bezdrôtové Wi-

Fi RF 2,4 GHz

Dosah: 10 m

Výdrž bateriek:

5 mesiacov

Senzor: optický

DPI: 800/1200/1600 DPI

Počet tlačidiel: 6



Spoločnosť Trust je známa svojimi PC doplnkami, ktorými mieri hlavne na používateľov preferujúcich nižšiu cenu. Do rúk sa nám tentoraz dostala myš tejto spoločnosti, ktorá zaujme svojím veľmi netradičným tvarom. Je primárne určená pre špecifickú skupinu používateľov, ktorí trávajú za počítačom dlhé hodiny a vďaka jej tvaru by mali predísť zdravotným ťažkostiam, ako zápalu karpálneho

tunela, bolesti zápästia či ďalším nepríjemným problémom.

Balenie

Myš k nám prišla zabalená v jednoduchéj malej krabici. V balení sa nachádzali dve AAA alkalické batérie, jednoduchý používateľský manuál a malý USB konektor slúžiaci na komunikáciu myši s počítačom. Balenie bolo teda pomerne jednoduché a výbava spartánska, čo je ale vzhľadom na cenu a určenie pochopiteľné a akceptovateľné.

Dizajn a ergonómia

Ako už bolo spomenuté, myš má atypický dizajn, ktorým zaujme hneď na prvý pohľad. Jej povrch tvorí zmäkčený plast a na dotyk pôsobí príjemne. Lícovanie je na priemernej úrovni, nepotešia však ostré koncové hrany plastov, ktoré budú pri používaní väčšine jej používateľov zrejme prekážať. Tlačidlá, bohužiaľ, nie sú programovateľné, jedno slúži na prepínanie citlivosti (DPI) a ďalšie dve na krok vpred a vzad (tie sú napríklad použiteľné v

internetovom prehliadači). Na ľavom boku sa nachádza LED pásik, ktorý o sebe dáva vedieť červeným svetielkom pri pripájaní k PC alebo pri indikovaní vybijajúcej sa batérie. Myš je pomerne ťažká, to je však daň za každú bezdrôtovú myš, keďže batérie sú jednoducho ďalším záväzím. Po ergonomickej stránke je možné myš hodnotiť veľmi dobre, bol som veľmi príjemne prekvapený. Poloha ruky je prirodzená a aj po viachodinovom intenzívnom používaní ma zápästie vôbec nebolelo a ruka bola stále uvoľnená.

Používateľské dojmy

Myš slúži najmä na kancelársku prácu. Na hranie hier však nie je vhodná z viacerých dôvodov, no na jej obranu je, samozrejme, potrebné spomenúť, že na hranie ani nie je primárne určená. Prvým dôvodom sú vyššie latencie, keďže ide o bezdrôtovú myš. Druhým dôvodom je použitie jednoduchšieho optického senzora s maximálnym rozlíšením len 1600 DPI a tretí dôvod spočíva v jej ergonómii. Myš má vyššie položené ťažisko a malú styčnú plochu s podložkou, pri rýchlych pohyboch teda nie je práve stabilná.

Pri používaní som si všimol ešte jeden nedostatok – myš pri pohybe a stláčaní tlačidiel jemne píska, pripomínalo mi to zvuk pískajúcich cievok a pôsobí to skutočne rušivo.

Záverčné hodnotenie

Aký je teda konečný verdikt? Myš je možné zakúpiť si kúpiť už od 16 eur a ťažko jej pri tejto cene možno čokoľvek vyčítať. Má pár menších nedostatkov, ale po ergonomickej stránke je zvládnutá nadpriemerne. Preto je možné odporučiť ju s pokojným svedomím, najmä za ponúkanú cenu, vaša ruka si určite oddýchne.

Viliam Valent

HODNOTENIE:



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

RIDE3

Hra RIDE 3 beží na Unreal Engine 4. vďaka ktorému ponuka úplne nový zážitok z jazdy, nové funkcie a kopec adrenalínu. Navýšený počet GP a Supermoto trati pre tých, čo sa chcú cítiť ako profesionálny jazdca. Jazda po krajine ale aj v meste v najkrajších lokalitách, ale aj cestné preteky a drag preteky pre tých, čo majú radi preteky na rovnej ceste!

- Viac ako 230 modelov motocyklov rozdelených do 7 kategórií.
- 12 nových tratí, 30 tratí celkovo.
- Možnosť konfigurácie motorky po mechanickej ale aj estetickú stránku.
- Extrémna realita vďaka Unreal Engine 4.
- Trate boli skenované do úplného detailu pomocou Drone Scanning systému.
- Kompletne prerobený mód kariéry.
- Vylepšená AI, fyzika a kolízny systém!



1. cena
PC RIDE 3

2. cena
PC RIDE 3

2. cena
PC RIDE 3

Súťažte na www.gamesite.sk

AORUS GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB

Skvelé prevedenie grafickej karty s otáznym určením

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte

Cena: 920€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vyššie taktý priamo z výroby
- + Skvelo riešené chladenie
- + Jednoduchý softvér na pretaktovanie
- + Veľmi dobré výsledky v hrách
- + Tichý chod aj pod záťažou
- + Zaujímavo riešené RGB podsvietenie

- Prémiová cena
- Nemusí pasovať do každej skrinky
- Momentálna absencia Ray Tracing titulov

ŠPECIFIKÁCIE:

Označenie jadra: TU104
Architektúra: Turing
12nm "FFIN"
Takt jadra: 1890 MHz
RTX-OPS: 63
Počet CUDA jadier: 2944
Frekvencia pamäte: 14140 MHz
Veľkosť pamäte: 8 GB
Typ pamäte: GDDR6
Šírka zbernice: 256 bit
Rýchlosť zbernice: 448 GB/s
Maximálne rozlíšenie: 7680x4320@60Hz
Odporúčaný výkon zdroja: 650 W
(s dvoma 8-Pin napájacími káblami)
Konektory: DisplayPort 1.4 x3, HDMI 2.0b x3, USB Typ-C™ (support VirtualLink™) x1
Podpora SLI: 2x
NVIDIA NVLINK
Príslušenstvo: Stojan, AORUS nálepka, brožúrky, Driver CD

HODNOTENIE:



Je to tak, je to tu, spoločnosť Nvidia len nedávno uchvátila srdcia mnohých hráčov a snaží sa o frontálny útok na ich peňaženky. Grafické karty a herné zážitky už nikdy nebudú také, aké bývali. Karty s názvom GTX sú mŕtve, trikrát hurá modelom z rady RTX.

Predstavenie v Nemecku na akcii menom Gamescom sa nieslo v optimistickom duchu a to nielen pre nás, keďže na samotnej akcii sme boli z redakcie Gamesite.sk viacerí. Aj internet začal celkom búrlivo diskutovať o tom, čo tieto karty prinesú, o koľko budú lepšie a ako

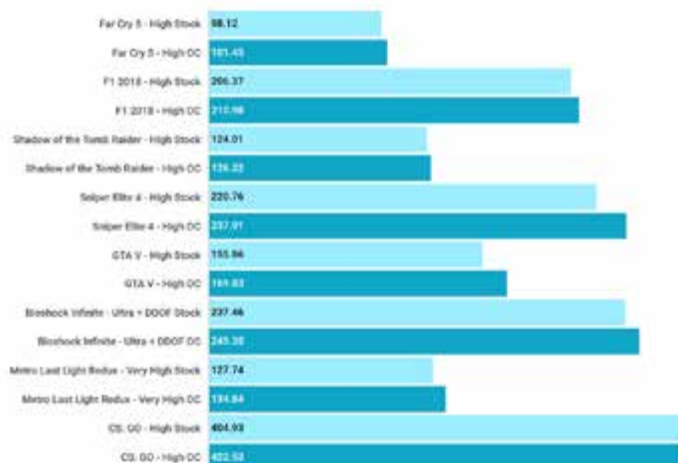
dlho na ne bude musieť bežný hráč šetriť. No nebolo by to to správne predstavenie nového typu produktu, keby sa okolo neho okamžite nezačali vytvárať konšpiračné teórie a šíriť pochybnosti.

Nvidia predstavila tri karty – 2070, 2080 a 2080 Ti, ktoré ponúkajú nielen schopnosť zobrazovať hry úplne novým spôsobom, ale samozrejme zvládajú zobrazovať viac snímok za sekundu ako predošlá generácia GTX kariet.

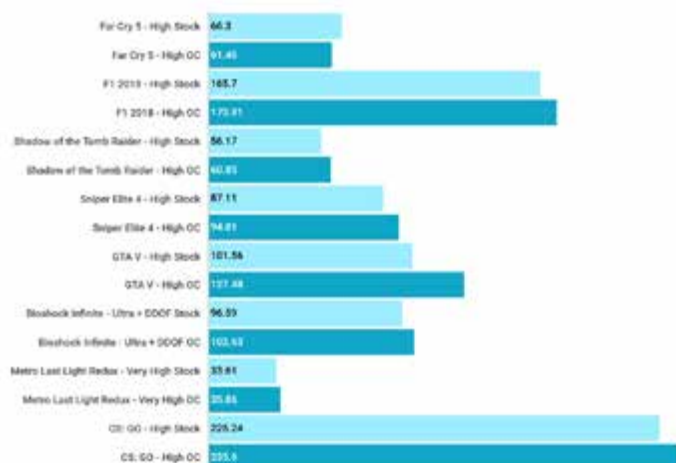
Ako prvý sa k nám na otestovanie dostal model RTX 2080 od spoločnosti Gigabyte s menom AORUS GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB a keďže množstvo hráčov určite premýšľa nad vylepšením svojho systému, pustil som sa do jeho expresného, no hĺbkového testovania.



Testované hry - 1080P priemerné FPS



Testované hry - 4K priemerné FPS



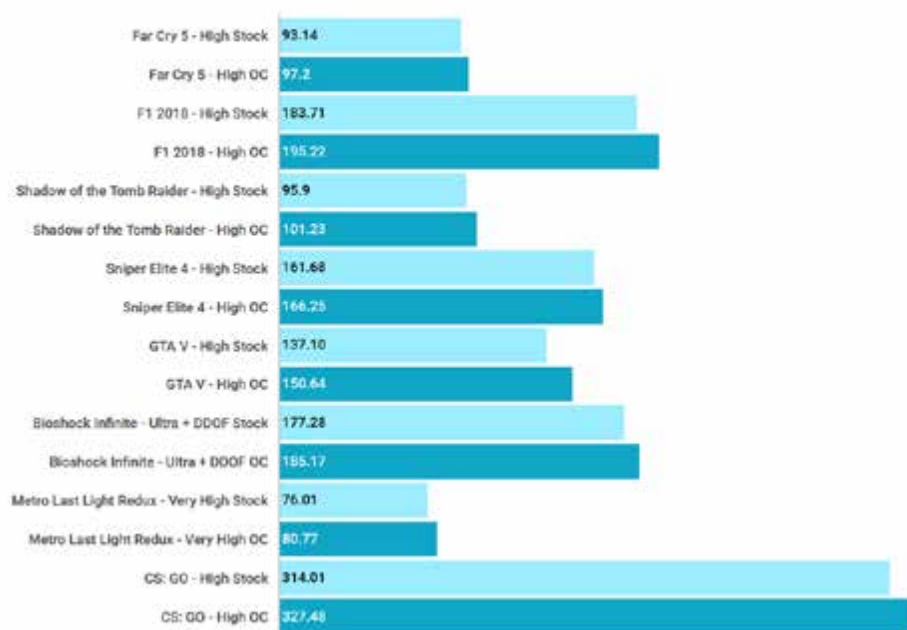
Čo je to vlastne RTX a Ray Tracing?

Ak chceme hovoriť o tom, prečo sú vlastne RTX karty takým veľkým krokom vpred, musíme hneď na začiatku vysvetliť pojem Ray Tracing. Od počiatku zobrazovania obrazov na digitálnych obrazovkách, bola používaná technológia menom rasterizácia. Výhodou rasterizovaného obrazu je blesková rýchlosť, s akou dokážu aj menej výkonné grafické karty spracovávať mapy 3D modelov a chrliť 2D obrazy v reálnom čase, čím vytvárajú dojem plynulého obrazu. Rasterizácia má ale množstvo nevýhod, ako nutnosť používať špeciálne mapy na osvetlenie a iné triky, aby vyzeral výsledný obraz ako-tak dobre. Nehovorím, že tento

štýl zobrazenia je mŕtvý a samozrejme, existuje množstvo hier, ktoré aj napriek používaniu množstva grafických kompromisov vyzerajú neskutočne dobre. Na scénu ale nastupuje Ray Tracing. Respektíve, Ray Tracing ako technológia existuje už tiež pekných pár rokov a je jedným zo základných kameňov nielen animovaných filmov, ale aj veľkej časti CGI efektov v moderných filmoch. Vďaka Ray Tracing technológii vyzerajú ohromné bitky v sci-fi filmoch tak realisticky a akčné scény môžu byť o toľko pohlcujúcejšie. Ray Tracing namiesto spracovania 3D modelu, separátnej mapy osvetlenia a ďalších máp s tieňmi, farbami a inými doplnkami, jednoducho vezme scénu a v reálnom čase vypočíta, ako sa od všetkých 3D modelov



Testované hry - 1440P priemerné FPS



Teplota a odber elektriny



odrazia lúče zo všetkých zdrojov svetla. Výsledné obrazy sú oveľa realistickejšie, tieň tmavšie, slnko jasnejšie. Problém, ktorému Ray Tracing doteraz čelil, bol nedostatočný výkon grafických kariet, ktoré jednoducho neboli schopné spracovávať taký počet snímok a tak rýchlo, aby bol výsledok hrateľný. Pri práci na filmoch nie je dlhší čas vytvorenia jedného snímku taký problematický, no pri hre ich treba stabilne minimálne 24 alebo viac za sekundu. Hlavne vďaka pokrokom, ktoré sa Nvidii podarili pri architektúre nových grafických jadier, sú RTX karty takým veľkým krokom vpred. Teraz ale konečne prejdime k samotnej karte, ktorú sme obdržali na testovanie.

Obal a jeho obsah

Kto bol zvyknutý na doterajšie balenia GTX kariet od Nvidie alebo RX kariet od AMD, bude celkom prekvapený veľkosťou krabíc, v akých sú RTXky dodávané. Už ani Founders Edition karty priamo od Nvidie nemajú to najmenšie balenie, no kúsok, ktorý u nás pristál od Gigabytu, je naozaj veľký. Na druhú stranu, po otvorení prvého kartónu, vytiahnutí sekundárnej krabice a jej následnom otvorení je očividné, že táto veľkosť reflektuje rozmery samotnej karty. Myslel som si, že som doteraz videl už naozaj veľké grafiky, no AORUS to s RTX 2080 Xtreme myslí naozaj vážne. Na vrchu balenia sa nachádza zložka s niekoľkými informačnými brožúrkami (poteší vás ich obsah s informáciou o štvorročnej záruke). Pod prvou úrovňou ochrannéj peny je už uložená karta, logo Aorus na nalepenie a pod papierovým krytom aj rozložený podstavec, ktorý je možné veľmi jednoducho nainštalovať do skrinky a zabrániť karte v prehýbaní sa. Prehýbanie som si ale po nainštalovaní karty nevšimol, takže v mojom prípade ostal podstavec v balení. Pre budúcnosť ide však o príjemnú poistku, ktorá aj dobre vyzerá.

Prvé dojmy a spracovanie

AORUS GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB je momentálne tým najvyšším

prevedením riešenia chladiča, aké Gigabyte ponúka. Nový dizajn chladiča sa volá Windforce 3X a ako už názov napovedá, ide o riešenie s tromi ventilátormi. Tie sa nielen prekrývajú, ale navyše sa točia v alternatívnych smeroch – dva krajné proti smeru hodinových ručičiek a stredný po ich smere. To znamená oveľa lepšie prúdenie vzduchu cez, naozaj rozmerné, rebrá chladiča.

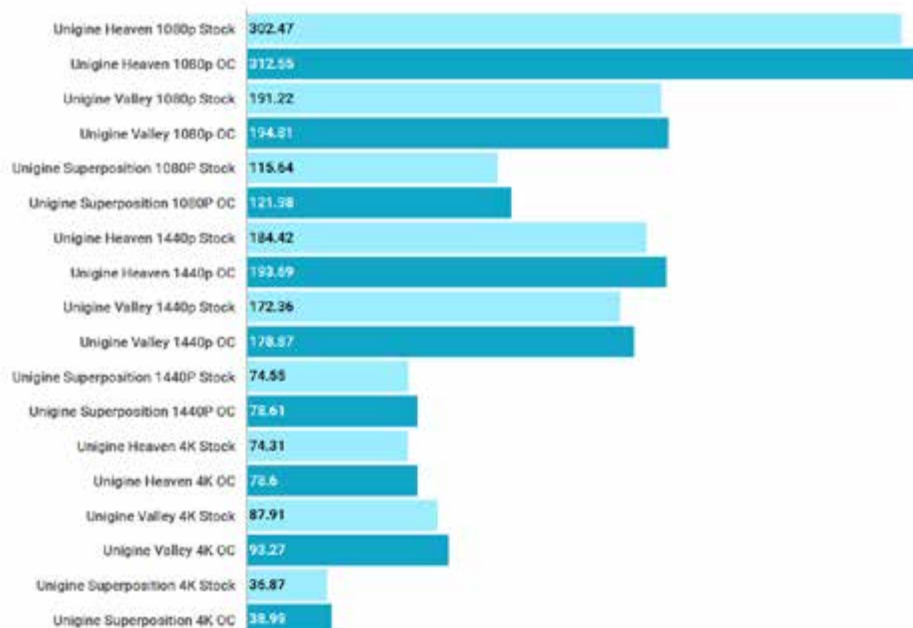
Všetky tri ventilátory takisto ponúkajú RGB podsvietenie, ktoré pri správnom nastavení vyzerá naozaj fantasticky a pokiaľ by som si takúto kartu inštaloval do vlastného počítača, určite by som premýšľal nad jej vertikálnou inštaláciou, aby bol jej futuristický dizajn a spracovanie viditeľné čo najviac. Karta takisto ponúka celokovový kryt vrchnej časti, samozrejme aj s podsvieteným AORUS logom. Dizajnovým prvkom sa nevyhla ani predná strana, kde sa nachádza logo a nápis AORUS, takisto ako FAN STOP indikátor. S rozmermi 290 x 134,31 x 59,9 mm bude pri použití tejto karty potrebné myslieť

na výber dostatočne veľkej skrinky, a takisto ide o kartu, ktorá zaberie 2 plné PCIe sloty (navyše, priamo pod ňu by som ďalšiu kartu ani iné PCIe zariadenie neinštaloval, aby sa karta nedusila). Ako som mal ale možnosť zistiť pri testovaní, väčšie rozmery a naozaj prepracované riešenie chladenia umožňujú tejto karte podávať veľmi dobré výsledky po stránke teplôt a možností pretaktovania.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Priamo na Gigabyte stránke určenej pre túto kartu sa nachádza pár veľmi zaujímavých programov na stiahnutie. Odhladiac od základu, ktorým je driver, a ten sa dá stiahnuť aj na stránke Nvidia, ide o dva programy. RGB Fusion, vďaka ktorému si budete môcť nastaviť podsvietenie nielen na samotnej karte, ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch, či iných komponentoch vybavených LED diódami. Druhým je AORUS Engine, program, ktorý zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používateľ potrebovať pre prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej karte sú prehľadne zobrazené taktové grafické čipy a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania, či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov, od taktov, cez teploty, až po

Unigine Heaven, Valley, Superposition - Priemerné FPS





rýchlosti ventilátorov. A veľmi príjemné je prepojenie viacerých programov od Gigabyte, takže RGB Fusion je dostupný aj z AORUS Engine programu jedným kliknutím. Osobne na taktovanie zvyčajne používam overenú utilitu menom MSI Afterburner, ktorá je síce od konkurencie, ale pri mojom používaní fungovala aj s kartami všetkých ostatných výrobcov. Prehľadnosť, stabilita a dizajn AORUS Engine sa mi ale pri testovaní natoľko zapáčili, že ho asi budem používať aj naďalej.

Testovanie, metodológia a absencia výsledkov s Ray Tracingom

Pri testovaní bola karta osadená na matičnej doske Gigabyte AORUS Z390 Pro spolu s procesorom Intel Core i9-9900K a 16 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol ponechaný v základných nastaveniach s vypnutým MCE (Multi-Core Enhancement), pri RAM bol zapnutý XMP profil pre plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke a automatickú krivku pri grafickej karte.

Hry boli otestované s kartou ako v základných nastaveniach, tak aj s pretaktovaním +100 MHz na jadre a +800 MHz na pamätiach. Všetky hry boli otestované v rozlíšeníach 1080P, 1440P a 4K a záznamy o FPS boli zachytávané programom FRAPs. Predtým, ako si pozriete výsledky v grafoch nižšie, musím adresovať očividného slona v tejto našej recenzovanej miestnosti, a to je absencia akýchkoľvek testov s Ray

Tracing technológiou. To je, nanešťastie, spôsobené samotnou absenciou hier, ktoré by boli s podporou Ray Tracingu dostupné bežným používateľom. Akonáhle sa takéto hry objavia na trhu, recenziu a grafy sa pokúsime dodatočne aktualizovať.

Zhrnutie

Pokiaľ by som mal dať hodnotenie samotnej karte RTX 2080, balansoval by som na hrane troch, až štyroch hviezdíček. Výkon v porovnaní s cenovkou a momentálna absencia hier podporujúcich Ray Tracing robia z RTX kariet v podstate ťažko odporúčateľný artikel. Hlavne, keď karty GTX 1080 Ti sú minimálne o 100 eur lacnejšie a v terajších tituloch

ponúkajú výkon nižší len o pár FPS. No AORUS GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB ponúka priamo od výrobcu vyšší takt, perfektne riešené chladenie a dizajn, z ktorého, takpovediac, padajú sánky a trasú sa kolená. Navyše, veľmi dobre riešené chladenie má za následok lepšie možnosti pretaktovania, ktoré túto kartu posúvajú ešte trochu vyššie.

Takže pokiaľ vás naozaj svrbia dlane, peňaženka vám nezíva prázdnotou a chcete byť za každú cenu pripravený na príchod hier s Ray Tracingom, potom vám môžeme AORUS GeForce RTX 2080 Xtreme 8 GB odporúčať z plného srdca.

Daniel Paulini



NZXT H400i White

Kráska aj rozum v jednom?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT

Cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prepracovaný dizajn
- + skvelé možnosti manažmentu káblov
- + nadpriemerné možnosti vetrania
- + kvalitné prevedenie
- + funkcionlita NZXT Smart Device
- + bočnica z temperovaného skla
- prémiová cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované formáty matičných dosiek:

mini-ITX and microATX

Externé porty: 2 x USB

3.1 Gen 1, 1 x Audio/Mic

Filtre: Vpredu, Hore,

pod zdrojom

Smart Device: 3x3

kanály ventilátorov,

1 x RGB LED port

Pozície na disky:

2.5" 3+1, 3.5" 1

Podpora radiátorov:

Vpredu 2x140/2x120mm,

Vzadu 1x120mm

Podpora ventilátorov:

Vpredu 2x140/2x120mm,

Hore 2x140/2x120mm,

Vzadu 1x120mm

Maximálna dĺžka

GPU: 411mm

Maximálna výška CPU

chladiča: 164mm

Maximálna

hrúbka predného

radiátoru: 60mm

Manažment káblov: Áno

HODNOTENIE:



Značku NZXT už počítačovým nadšencom netreba predstavovať. Ak ste o nej ešte náhodou nepočuli, dala by sa najlepšie zhrnúť dvomi slovami: funkčný dizajn. Kvalitné počítačové skrinky, chladenie a doplnky, ktoré ulahodia oku a zároveň udržia váš počítač v bezpečí pred nadmerným teplom. Takéto skrinky takmer nikdy nie sú lacné a pri NZXT je cena v porovnaní s konkurenciou väčšinou o niečo vyššia. Tentoraz sme na otestovanie dostali stredný model z trojice skriniek radu H s označením H400i a neváhali sme ho podrobiť poriadnej záťažii a pozrieť sa na všetky jeho výhody a nevýhody.

Okrem skrinky NZXT H400i, do ktorej sa zmestia matičné dosky s rozmermi Micro-ATX a ITX, ponúka NZXT ešte model H700i pre plnohodnotné ATX dosky a

menšiu H200i, do ktorej sa ale nič väčšie ako ITX doska nezmestí. Všetky tri skrinky majú podobnú konštrukciu a rovnako vynikajú vo viacerých smeroch, no sú medzi nimi menšie odlišnosti. Preto neodporúčame vyberať si z druhých dvoch modelov na základe tejto recenzie. Teraz sa ale pod'me spolu pozrieť na skrinku H400i.

Obal a jeho obsah

Skrinka sa ukrýva v modernom obale ladenom do typických NZXT farieb, teda bielej a modro-fialovej. Keďže tento rad modelov ponúka priehľadnú bočnicu z temperovaného skla, je jej bezpečné uloženie naozaj dôležité. Okrem samotnej skrinky sa v obale okrem manuálu nenachádza takmer nič iné, pretože príslušenstvo je pevne uchytané vnútri.

Použitý hardvér

Nakol'ko ide o skrinku podporujúcu ATX a ITX dosky, bola





na otestovanie použitá nadmieru šikovná matičná doska GIGABYTE X150M-PRO ECC, ktorá podporuje procesory z radu Skylake a KabyLake a dokonca modely Xeon.

Do nej bol osadený procesor i7-6700K (nanešťastie, bez možnosti taktovania), grafická karta MSI GTX 1070 Ti Twin Frozr, 16 GB Adata D40 RAM a 512 GB m.2 SSD. O chladenie sa postaral AIO Cooler Master MasterLiquid 240 s dvoma 120 mm ventilátormi a tri 120 mm ventilátory, ktoré sú dodané priamo so skrinkou.

Prvé dojmy a spracovanie

Všetky modely (H200i, H400i, aj H700i) sú momentálne dostupné v štyroch farebných kombináciách, ktorými sú matná

čierna v spojení s lesklými doplnkami v bielej, červenej, modrej alebo čiernej. Nami testovaná H400i bola ladená do čierno-modrej kombinácie, ale ak máte iné preferencie, nie je problém pri nákupe vybrať inú konfiguráciu. Ako je pri NZXT produktoch zvykom, skrinka pôsobí kvalitným a prémiovým dojmom. Nie je ani príliš ľahká, ani príliš ťažká, všetky hrany a súčiastky lícuju bez problémov a nenachádzajú sa na nej takmer žiadne ostré hrany, ktoré by vám mohli ublížiť pri skladaní. Jedinou výnimkou sú hrany ukryté za predným krytom, na ktorých som si privodil menšie zranenie. Za túto situáciu som si ale mohol sám, pretože som manipuloval so skrinkou, v ktorej už boli osadené komponenty a prsty sa mi pošmykli na lakovanom povrchu.

Mozog skrinky

Skrinka zadu H je jednou z prvých naozaj múdrych skriniek na dnešnom trhu. Samozrejme, aj do najlacnejšej skrinky od neznámeho výrobcu sa dajú dokúpiť doplnky, ktoré dokážu monitorovať a zobrazovať informácie či inak zjednodušiť život. H400i a ostatné skrinky z tohto radu už obsahujú priamo z výroby tzv. Smart Device. Zariadenie kombinuje funkcie NZXT Grid+ a Hue+, čo znamená, že máte možnosť pripojiť až deväť ventilátorov v troch kanáloch a RGB pás na podsvietenie, taktiež vďaka tomu môžete ovládať všetko cez CAM softvér. Osobne mám s CAM softvérom protichodné skúsenosti, pretože vždy na ňom bolo niečo, čo nefungovalo podľa mojich predstáv alebo so mnou odmietal spolupracovať úplne. Preto ma veľmi potešilo, keď po inštalácii hardvéru do skrinky pracoval bez najmenších problémov a nastavenie podsvietenia a odvetrávania skrinky bolo len otázkou niekoľkých kliknutí.

Vizuálna stránka

Skrinka H400i sa po dizajnovej stránke naozaj podarila. Celý rad H je akýmsi spirituálnym nástupcom obľúbenej skrinky S340, ktorá síce vo verzii Elite ponúkala aj bočné temperované sklo, ale na rozdiel od série H nebola celá postavená s temperovaným sklom na zreteli. Spojenie matného a lesklého povrchu, hranatého dizajnu a podsvietenia je H400i skvelou voľbou pre hráčov či profesionálov,



ktorí radi vystavujú hardvér. A keď už spomínam podsvietenie, nemôžem zabudnúť/ podotknúť, že v skrinke je v hornej časti už predinštalovaný RGB pásik a druhý sa nachádza v krabíčke s doplnkami, skrutkami a sťahovacími páskami. Vysvetlenie celej skrinky podľa vlastných predstáv nebude žiadny problém.

Rozvrhnutie

Skrinky od NZXT sa takmer bez výnimky vyznačujú skvelými možnosťami manažmentu káblov a H400i nie je výnimkou. Možno by som si dovoľil povedať, že z tohto hľadiska ide o doposiaľ najlepšiu skrinku. Zdroj a väčšina káblov sa ľahko ukryje v tuneli zakrývajúcom spodnú časť.

Najlepším vylepšením sú však drážky na zadnej časti, ktorými sa pri troške plánovania dajú viesť káble na napájanie matičnej dosky, grafickej karty alebo čohokoľvek iného. Po stránke úložného priestoru ukazuje H400i pomalý odklon od 3,5-palcových hard diskov, čo síce znamená, že môžete uchytiť len jeden veľký hard disk priamo na spodku skrinky, ale zmestia sa do nej až tri 2.5 palcové hard disky či SSD-čka. V spojení so stále populárnejšími m.2 diskami by nemal nedostatok úložného priestoru znamenať žiadny problém.

Možnosti chladenia

Hoci H400i nepôsobí obrovským dojmom, dokáže ponúknuť prekvapivo dobré možnosti chladenia, čo je dané

hlavne šikovným vnútorným rozložením. Do skrinky sa dajú osadiť aj dva 240 mm radiátory či AIO vodné chladiče dopredu a na vrchnú stranu alebo 140 mm ventilátory a ešte ostáva miesto na jeden 120 mm ventilátor na zadnej strane.

Dobrou správou pre ľudí, ktorí majú prašnejšie obydlie alebo radi udržujú vnútro svojho počítača čisté, je filter na vrchu skrinky, ktorý je prichytený

magnetickým pásom. Inštalácia chladenia do skrinky je naozaj jednoduchá, a to aj vďaka odnímateľnému pásu, ktorý zakrýva kabeláž na ľavej strane skrinky.

Pokiaľ by ste premýšľali nad kúpou tejto skrinky, určite odporúčam minimálne AIO chladič, hoci omnoho viac by sa do nej hodilo vodné chladenie vyrobené na mieru.

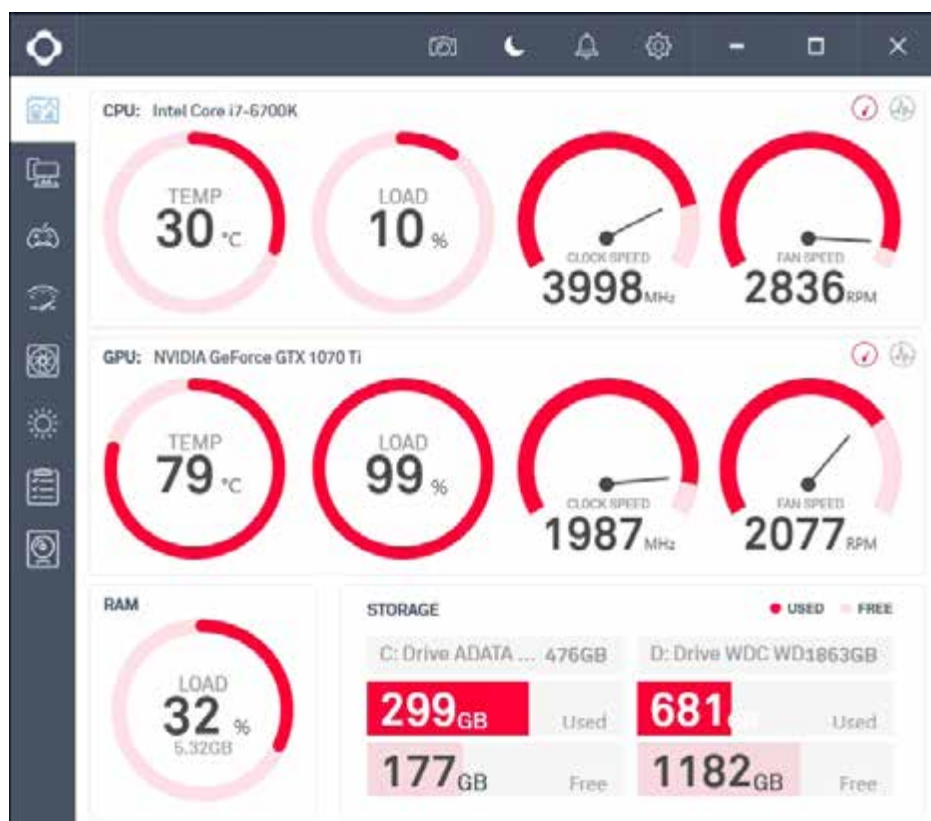
Naše hodnotenie

NZXT H400i White je jednou z najpraktickejších, najprémiovejšie pôsobiacich a najlepšie, hoci stále striedmo, vyzerajúcich skriniek, ktoré sú na trhu dostupné.

Spojenie týchto vlastností, samozrejme, nie je lacné. S cenovkou pohybujúcou sa medzi 140 až 150 eurami ide už o celkom veľkú investíciu. Našťastie je túto cenu možné vysvetliť nielen už spomínanými vlastnosťami a schopnosťami, ale aj troma 120 mm Aer ventilátormi, šikovným pomocníkom NZXT Smart Device a zabudovaným podsvietením.

Prémiové, kvalitné a múdre zariadenia nebudú nikdy lacné a lacné zariadenia budú málokedy prémiové, kvalitné aj múdre.

Daniel Paulini



RIDE3

SOUTĚŽ. UPRAVUJ. VYHRÁVEJ.



30. LISTOPAD 2018



ridevideogame.com | [#RIDE3](https://twitter.com/RIDE3)

RIDE 3 © 2018. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 95 min

Réžia: Will Gluck

Predloha: Beatrix Potter (kniha)

Scenár: Will Gluck, Rob Lieber

Kamera: Peter Menzies Jr.

Hudba: Dominic Lewis

Hrajú: Domhnall Gleeson, Rose

Byrne, James Corden, Daisy Ridley,

Margot Robbie, Elizabeth Debicki,

Sam Neill, Matt Lucas, Sia Furler,

Sam Haft, Dave Lawson...

PLUSY A MÍNUSY:

- + animácia
- + dabing
- + veľa humorných scénok
- + pekné morálne ponaučenie
- kolísavé tempo
- miestami ponuré

HODNOTENIE:



Králik Peter

HOP, HOP... MAJ SA NA POZORE, MRKVIČKA

Na Králika Petra som sa ktovieako netešil a zámerne ho nevyhl'adával. Ale poznáte to – deti. Nie je nad to pustiť si s nimi niečo takéto a pekne sa pritom spolu zabaviť.

Will Gluck je v pozícii režiséra známy predovšetkým ako autor rôznych komédií pre adolescentnú mládež. Králik Peter je však iný žáner, aj keď pôsobí rovnako klišé dojmom ako jeho predchádzajúce projekty (aj keď treba uznať, že vo filme L'ahko ju zbaliť, 2010 sa Gluck predsa len snažil o iný prístup a istú hravosť smerom k divákovi).

Na Slovensku menej známa knižná predloha

Dejová linka si zobrala za základ rozprávkové postavičky z pera spisovateľky Beatrix Potterovej. Jej knihy sú vo všeobecnosti plné láskavého, miestami i

bláznivého humoru a väčšinou sú späté s rustikálnym prostredím. Ide o jednoduchý príbeh, v ktorom si človek Thomas McGregor/Jeremy Fisher (Domhnall Gleeson) a králik Peter (v českom znení Jan Dolanský) navzájom vyhlásia vojnu. Králikovi Petrovi a jeho rodinke totiž

zachutila zeleninka v záhradke pána McGregora, čo sa samozrejme nestretlo s pochopením. Ich vzájomné prieky naberajú na obrátkach, avšak len do času, kedy si v príbehu zoberie hlavné slovo láska. Tú našiel Thomas McGregor/Jeremy Fisher v krásnej a dobrosrdečnej





Bey (Rose Byrne). Dokážu však s králikom odložiť vzájomné spory a žiť spolu ako jedna veľká šťastná rodina?

Dabing a animácia – veľké pozitíva

Ako prvá mi udrela do očí naozaj nádherná vizuálna stránka – animované, no zároveň prirodzene pôsobiace zvieratká motajúce sa vo filme okolo živých ľudských postáv. Vôbec som s tým nerátal, no musím pochváliť aj výborný český dabing. Naozaj je iba málo príkladov, kde by dabing na mňa zapôsobil takto profesionálne, skoro by som sa nebál povedať, že to predbehlo aj anglický originál. Keď už sme pri dabingu, zaujímavosťou je, že herci hrajúci ľudí nadabovali aj niektoré zo zvieracích postáv.

Aj pre malých, aj pre veľkých

Čo sa týka príbehu, ten, ako som už naznačil, nie je zložitý, skôr naopak, pôsobí až príliš lacne a vyslovene detský, čo môže do istej miery robiť problém dospelému divákovi. Dejová linka však



ponúka množstvo zábavy aj pre dospelého diváka, takže nie je čas na nudu. Kým bol na obraze vzájomný boj a robenie rôznych huncúctiev, tak bol celkový dojem výborný. Navyše je tu veľa scén vyrobených akoby práve len pre dospelého – nechýba im určitý nadhľad a pointové vyznenie, hlavne bližšie k záveru.

Atmosféra príbehu tiež nebola najhoršia – taká príjemne cholerická, trošku smutná, ale s častými zábleskami slnka a radosti. Skrátka také striedavo oblačno. Na druhú stranu pravdou je, že toho príbeh mimo akčnejších scén ponúkne iba málo. Niektoré scény mi dokonca prišli až zbytočné a nič nehovoriace. V týchto miestach rozprávka strácala na tempe a upadala do šedej priemernosti. Našťastie sú zábavnejšie miesta v rámci dejovej linky rozumne rozmiestnené, takže pocit nudy nikdy netrvá dlho.

Forma prebija obsah

Záver ma milo prekvapil svojím premysleným morálnym ponaučením. Pointa je jasná – niekedy treba prehodnotiť svoj postoj k druhým a priznať si svoje chyby. Možno si niekto povie, že to nie je bohviečo, otrepané a stokrát videné, avšak v tomto prípade nie je ani tak

dôležitý obsah ako skôr forma podania, ktorú si Will Gluck zvolil. Tá úplne korešponduje s myšlienkou, aby išlo o niečo, čo osloví malých aj veľkých, a to sa tu v plnej miere podarilo. Zábava tu funguje až do konca, no pritom sa nezabudlo na inteligentný nadhľad a snahu o prekrúcanie zaužívaných klíšé štandardov – občas ma riešenie niektorých situácií prekvapilo, ale len v dobrom slova zmysle. Skrátka, Králik Peter je rozprávka, ktorá má na to, aby pobavila široké obecnstvo, rodičov aj deti spolu, forma aj scenár sú šikovne vymyslené. Na relax a vychutnanie si pohody spolu s deťmi je preto táto rozprávka ako stvorená.

„Králik Peter si nájde svoje miesto u malých aj veľkých divákov. Je tu množstvo zábavných situácií, pri ktorých hlavne detské publikum zatlieska spontánnym potleskom. Na druhú stranu je tu šikovne zakomponované aj morálne posolstvo, ktoré je navyše podané spôsobom, ktorý zase zaujme staršieho diváka. Jediné, čo tejto rozprávke podráža nohy, je kolísavé tempo – miestami tak trochu upadá pútavosť príbehu.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 112 min

RÉŽIA: Ruben Fleischer
 SCENÁR: Kelly Marcel, Todd McFarlane
 (postavy), David Michelinie (postavy),
 Jeff Pinkner, Scott Rosenberg
 PRODUKCIA: Avi Arad, Amy
 Pascal, Matt Tolmach
 HUDBA: Ludwig Göransson
 HRAJÚ: Tom Hardy, Michelle
 Williams, Jenny Slate, Riz Ahmed

PLUSY A MÍNUSY:

- + Hlášky
- + Chémia medzi Venomom a Eddiem
- + Čierny humor
- + Tom Hardy ako Eddie Brock
- + CGI Venom
- PG-13 rating
- CGI efekty pri akcii
- Diery v scenári

HODNOTENIE:



Venom

SYMBIÓZA ČIERNEHO HUMORU

Venom je jedna z temnejších postáv Marvel univerza a určite to nie je vysnívaný hrdina každého dieťaťa. Ide o nechutného symbiota, ktorý sa zmocní tela Eddieho Brocka (Tom Hardy) za účelom vyhladenia l'udstva, teda konkrétnejšie zožratia l'udstva. Tento film otvára dvere aj do Spider-Versa a určite to nebude naposledy, čo budeme mať možnosť vidieť symbiózu Eddieho Brocka a Venoma na filmovom plátne. Ako si tento parazit, pardon symbiot poradil s filmovým plátnom?

V prvom rade by som chcel podotknúť jednu vec. Prosím, nedajte sa ovplyvniť negatívnymi recenziami, keďže Venom je vlastne dosť dobrý film. Toto však neznamená, že je bez chýb. Z filmu totiž doslova kričí absencia R-ratingu, čím trpí scenár a niekedy aj logika určitých strihov a nadväzností v

príbehu. Pod'me sa však pozrieť na symbiózu Eddieho a Venoma hlbšie.

Na nás nikto nemá! Teda okrem d'alších symbiotov

Príbeh sleduje investigatívneho novinára Eddieho Brocka, ktorý sa už dlho snaží odhaliť nekalé praktiky Carltona Drakea (Riz Ahmed) zo spoločnosti Life Foundation. Začiatok filmu by sa dal označiť za kliše. Eddie žije usporiadaný život novinára a má nádhernú priateľku Anne (Michelle Williams). To všetko skončí v momente, keď musí Eddie urobiť rozhovor s Carltonom Drakeom. Eddie samozrejme namiesto rozhovoru začne vyšetrovať a pýtať sa Carltona nepríjemné otázky, čím sa pripraví o svoju kariéru a aj o priateľku. Počas vyšetrovania v laboratóriu sa Eddie stretne so symbiotom Venomom, ktorý neváha ani na sekundu

a zmocní sa ho. Ak si Eddie myslel, že zažíva zlé obdobie, tak to bol na veľkom omyle, pretože s Venomom prichádzajú ešte väčšie problémy a samozrejme aj také to bežné odhrýznutie hlavy. Aby som nezabudol, sú tu aj d'alší symbioti, ako je napríklad záporák Riot, ktorý je podľa slov Venoma o dost silnejší než on sám.

Kostra scenára je priamočiara ako samotný príbeh, ktorý nie je úplne plytký, avšak ničím neprekvapí. Miestami stráca konanie postáv logiku z dôvodu absencie, respektíve vystrihnutia R scén z filmu. Vážne bolo na niektorých pasážach viditeľné, že v nich chýbajú scény a film bol zostrihaný kvôli vekovej prístupnosti.

Drsňák Venom a bojko Eddie

Drsňák a bojko – aj takto by sa dal opísať vzťah Venoma a Eddieho, no



tá neuveriteľná chémia medzi CGI symbiotom a novinárom je dôvod, prečo som označil film za veľmi dobrý. Ich dialógy sú neuveriteľne vtipné a ja som sa naposledy takto dobre zasmial pri filme Deadpool 2. Hádky, škriepenie, presviedčanie, pomáhanie si a občasné požieranie ľudí, toto všetko sa odohráva v jednom tele pri symbióze Eddieho Brocka a Venoma. Tento vzťah vás veľmi rýchlo donúti obľúbiť si Venoma a dokonca sa možno pristihnete aj pri tom, ako fanášte Venomovi, nech niekoho zožerie.

Gro filmu, teda Eddie a Venom, bolo zobrazené, ale aj napísané vážne fantasticky. Nevadilo mi, že CGI efekty boli niekedy chaotické, akcia neprehľadná a neprekážal ani stupídny začiatok plný klišé a logických dier. Taktiež sa dalo prežiť, že je akcia posunutá na druhú kol'aj, pretože tento film si ukradla hľadášková symbióza Eddieho a Venoma. Dokonca mi prestal vadit aj fakt, že Venom dostal hodnotenie PG-13. Záporák tiež nebol veľmi výrazný, ale to začína byť vo filmovom univerze Marvelu zvykom.

Zubatý drsňák s ostrým jazykom

Musím však podotknúť, že niektoré akčné scény boli vážne neprehľadné a pozeralo sa na to veľmi ťažko. Čo sa však podarilo, to bol Venom. Ó, áno, vysokánsky, robustný, čierny symbiot s bielymi očami pôsobil ako z komiksu. Tu sa so CGI efektami tvorcovia vyhrali až do detailov. Mrzí ma len jedna vec, absencia R-ratingu. Dostanem ho aspoň na DVD a Blu-ray



verziách Venoma? To by bolo jednoducho úžasné sledovať! Lietajúce končatiny, hľadáškový Venom a šokovaný Eddie.

V konečnom dôsledku vidím Venoma v pozitívnom svetle. Je to úžasná jazda s čiernym humorom, výborným Tomom Hardym, nezabudnuteľným Venomom a sympatickou Michelle Williams. Na film sa určite oplatí ísť do kina a dovoľm si tvrdiť, že aj v prípade, ak ste zarytým fanúšikom komiksov. Ako som tak dnes čítal novinky, tak ani sabotáž fanúšikov Lagy Gaga, ktorí pridávali negatívne recenzie na film Venom, nepomohla a Venom by zrejme mal vyhrať tento týždeň boj v rebríčku ziskov. Venom sa vďaka spackanému ratingu umiestnil niekde medzi tromi až štyrmi hviezdami, ale vzhľadom na to, že si

ukradol moje srdce, mu dám štyri. Dúfam, že druhý diel bude poriadny masaker.

„Vitajte vo svete symbiózy Venoma a novinára Eddieho Brocka, ktorá vás nielenže urazí, ale ešte k tomu všetkému vám odhryzne hlavu a hneď nato si začne pýtať ďalší pokrm. Je tu však stále ľudská tvár Eddieho, ktorého si symbiot Venom obľúbi, a tak vytvorí neuveriteľné duo v jednom ľudskom tele, ktoré si ukradlo celý film pre seba a ani zásahy od Sony v podobe PG-13 ratingu a vystrihnutých scén mu v tom nezabránili.“

Adrian Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2018, 134 min

Režie: Bryan Singer
 Scénář: Anthony McCarten
 Kamera: Newton Thomas Sigel
 Hudba: John Ottman
 Hrají: Rami Malek, Lucy Boynton, Joseph Mazzello, Mike Myers, Ben Hardy, Aidan Gillen, Gwilym Lee, Tom Hollander, Allen Leech, Jess Radomska, Aaron McCusker, Michelle Duncan, Max Bennett, Ace Bhatti
 Producenti: Jim Beach, Graham King, Brian May, Bryan Singer, Rog... (více)
 Styl: John Ottman
 Scénografie: Aaron Haye
 Kostýmy: Julian Day

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výkon Ramiho Maleka
- + Hudba od Queen a koncertné scény
- + Čiastočný pohľad do zákulisia kapely a do života Freddieho Mercuryho

- Ramiho predkus
- Ak čakáte niečo iné, ako je remeselne zvládnutý hollywoodsky film, budete asi trochu sklamaní

HODNOTENIE:



Bohemian Rhapsody

AKO DOPADLO FILMOVÉ SPRACOVANIE ŽIVOTA LEGENDÁRNEHO FREDDIEHO MERCURYHO?

Skupinu Queen a Freddieho Mercuryho netreba nikomu predstavovať. Ich mená pozná prakticky každý a ich nadčasová hudba sa nestratí ani v dnešnej konkurencii. Niektoré kultové skladby, ako je We Are The Champions, budeme na verejných podujatiach počúvať zrejme ešte dlhé desaťročia.

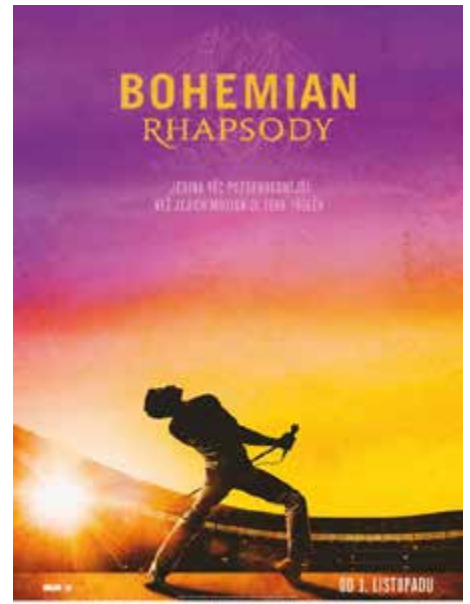
Poznáte však príbeh skupiny Queen a najmä samotného Freddieho Mercuryho, ktorý bol zo štvorice členov kapely najvýstrednejší? Túto otázku sa pýtajú aj filmoví tvorcovia a po takmer 30 rokoch od smrti Freddieho prichádzajú s filmovým spracovaním jeho kariéry.

Bohemian Rhapsody je film, ktorý sprevádzali viaceré komplikácie. Freddieho mal najskôr hrať komik Sacha Baron

Cohen, na plátne však uvidíte Ramiho Maleka. A tvorcovia museli hľadať aj nového režiséra po tom, čo Bryan Singer opustil produkciu filmu. Na výsledku nie

sú tieto problémy vidieť a to aj napriek tomu, že niektoré detaily by sa dali filmu vytknúť. Napríklad Freddieho predhryz (áno, to je spisovné označenie slova





predkus), s ktorým to tvorcovia trochu prehnali, a tak filmový Mercury pôsobí podľa zahraničných kritikov trochu ako postavička zo Simpsonovcov. Trochu prehňajú, ale v podstate majú pravdu.

Rami Malek sa však hlavnej úlohy zhostil bravúrne a možnože nerozpráva úplne takým štýlom ako Freddie, ale je uveriteľný a to najmä v druhej časti filmu. Za celkový výkon si jednoznačne zaslúži pochvalu a v záverečnej časti filmu dotiahol hranie (alebo napodobňovanie?) Freddieho do dokonalosti. Dalo by sa povedať, že ako Freddie t'ahal celý Queen, tak Malek t'ahá celý film. Niežby hrali ostatní členovia skupiny druhé husle, vo filme nájdete niekoľko odkazov na ich prínos a tvorbu, ale jednoducho nie sú takí exotí ako Freddie.

Ani Mercury však nebol vo svojom vnútri natoľko výstredný, ako sa prezentoval navonok. Film sa snaží ukázať aj túto jeho stránku, či sa mu to darí, si musí zväziť každý divák sám. Faktom je, že pre ľudí, ktorí majú radi pesničky od Queen a neprečítali desiatky kníh o Freddieho živote, bude Bohemian Rhapsody film, ktorý si s veľkou pravdepodobnosťou užijú. Je precízne natočený, má atraktívnu zápletku a obsahuje hudbu od Queen, ktorá sama o sebe stačí, aby ste filmárom odpustili prípadne malé chybičky. Jednoducho, keď zaznejú prvé noty známych skladieb, film dostane na pár minút úplne inú atmosféru.

Bohemian Rhapsody pokrýva celý príbeh skupiny od jej vzniku, prvé úspechy až po



legendárny Live Aid koncert vo Wembley v roku 1985. Neignoruje ani komplikovanú povahu a život Freddieho či problémy, ktorým musela skupina čeliť. A hlavne prináša čiastočný pohľad do zákulisia.

Nechcem rozpitvávať, nakoľko sú jednotlivé scény a dialógy založené na skutočnosti a čo všetko doplnili filmári, aby to vhodne zapadalo do scenára. Niektorí by však možno čakali precíznejšie spracovanie alebo väčší dôraz na život skupiny či určité obdobia života Mercuryho.

Bohemian Rhapsody je však v prvom rade film, ktorého cieľom je priniesť zábavu. Nie je to dokument s dôrazom na vernosť úplne všetkých informácií a dialógov. A ako celok plní svoj účel veľmi dobre. 134 minút dlhý film má svižné tempo, známu hudbu aj koncertné scény.

Zabaví úsmevnými scénami, vyvolá emócie a z kina budete asi odchádzať s čiastočným smútkom, že Freddie Mercury už medzi nami nie je a že už nikdy nezažijete atmosféru koncertu skupiny Queen. Ak by totiž koncertovala aj dnes, okamžite by som kupoval lístky na koncert. A pokiaľ bol toto cieľ tvorcov, zvládli to na jednotku.

„Bohemian Rhapsody je remeselné veľmi dobre zvládnutý hollywoodsky film, ktorému prakticky nič nechýba. Skvelé herecké výkony a dobré tempo výborne dopĺňa hudba od Queen. Pre fanúšikov tejto kapely je film povinnosťou, ideálne v kine s veľkým plátnom a špičkovým zvukom.“

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 113 min

Réžia: Jon Turteltaub
 Predloha: Steve Alten (kniha)
 Scenár: Dean Georgaris, Jon Hoeber, Erich Hoeber
 Kamera: Tom Stern
 Hudba: Harry Gregson-Williams
 Hrajú: Jason Statham, Ruby Rose, Robert Taylor, Cliff Curtis, Raine Wilson, Bingbing Li, Masi Oka, Ólafur Dami Ólafsson, Jessica McNamee, Page Kennedy, Vithaya Pansringarm, Shuya Sophia Cai, Winston Chao

PLUSY A MÍNUSY:

- + plešinka Jasona Stathama
- + kvalitné efekty
- + hladný megažralok
- príliš naivné
- absencia krvi

HODNOTENIE:



MEG: Hrozba z hlbín

PRAVEKÉ MONŠTRUM ÚTOČÍ Z HLBÍN

A nanešťastie to nie je iba rozzúrená Studenková v bazéne. MEG je skratka z Megalodona, prehistorického žraloka. Ten mal vyhynúť už pred 30 miliónmi rokov, ale chyba lávky. Vedci vo futuristickom podmorském výskumnom centre objavili, že dno Mariánskej priekopy nie je dnom, ale len nepreniknuteľnou vrstvou plynu a pod ňou sa ešte skrýva život. Nehorázne veľký život prahnúci po ľudskom sushi zabalenom v skafandri v podobe 20 metrov veľkého žraloka. Jedenásťmetrový drobec z Čel'ustí tvorcom evidentne nestačil. Je to trošku i podľa pravdy a ak prižmúrite obe oči, môžete film považovať za zábavný National Geographic dokument.

Plyn v Mariánskej priekope prekoná expedícia v high-tech ponorke, všetko sa samozrejme v hĺbke 11 kilometrov kolosálne pokašle a tak na záchrannú misiu prichádza Jason Statham našľapaný

testosterónom a charizmom. Ten už kedysi podobnú akciu zažil a je jediný človek na svete, ktorý je schopný posádku v podobnej hĺbke zachrániť. Tu by som sa zastavil a vypichol paralelu s filmom Mrakodrap, ktorý šiel do kín skoro súbežne a hral v ňom Dwayne The Rock Johnson zachraňujúci rodinu z pazúrov ohnivého pekla. Oba filmy stavajú na veľkolepej akcii, efektoch a silnej charizmatickej postave. Ale hlavne oba reflektujú smerovanie svetovej ekonomiky. Ak chcete dnes zaplatiť takýto film, musíte vyhovieť čínskym investorom, ktorí zacvakali väčšinu z obrieho 130 miliónového rozpočtu. Na žraločie béčko od režiséra, čo má na konte Honbu za pokladom (2004) s Nicolasom Cageom, vám dnes už nikto v Hollywoode peniaze nedá. A preto v oboch filmoch vystupuje plejáda čínskych hercov (mne neznámych), dav čínskych komparzistov a oba sa odohrávajú v Číne. Je otázne, ako

veľmi toto dokážete akceptovať, pri MEG mi prišla ešte miera balansu v poriadku, ale pri Mrakodrape je už to podliezanie čínskeho publiku úplne cez čiaru a miera kliše či naivity bola pre mňa neúnosná.

Režisér prevažne dobrodružných komédií John Turteltaub zvládol zrežimovať zábavný letný veľkofilm, ktorému síce škodí PG-13 (čiže maximálne 3x „fuck“, žiaden sex a minimum krvi), ale i napriek detskému ratingu sa občas obrí žralok odtrhne z reťaze a preplnené čínske pobrežie neostane bez ujmy na životoch. Film má tri časti. V prvej exploračnej skúmame tajomné morské dno, čo je prekvapivo zaujímavé a zábavné. Plus, niekde tam v náznakoch divák tuší skrytú hrozbu, ktorá udrie postupne v druhej časti. Útoky obrieho žraloka sú sporadické, najprv sa len s rozpakmi zahryzne obrími čel'ustami do celej podmorskej základne.



Ale milionár, ktorý ju zasponzoroval, v ňom vidí len kapitál a tak sa začína honba za Megalodonom. Lov žraloka, ktorý si dáva veľrybu ako jednohubku, sa samozrejme musí skomplikovať a dochádza tak k šialeným scénam v štýle „Statham priviazaný na lane ako obrovský plešatý červík t'ahaný lod'ou pred rozzúreným žraločím predátorom“ a podobne. Práve v tretej tematickej časti filmu totiž MEG dorazí k čínskemu pobrežiu (keď stratíte dieťa na čínskej pláži, je jednoduchšie si urobiť nové, ako ho hľadať) a prichádza k šialenému akčnému finále. Statham je ako podmorský Rambo, ktorý si aj so žralokom vo veľkosti mrakodrapu poradí ľahšie ako kocúr so zlatou rybkou.

MEG nie je žiadnym spasením žraločieho žánru ani novými Čel'ust'ami. Kým minuloročné 47 metrov bolo blízko ku klasickému hororu, MEG je skôr King Kongom pod vodou, akurát namiesto

veľkej opice (zvíra, nie to, čo zažívate po piatkovej noci!) útočí pahlná paryba.

Statham ale dokáže podobný film s prehl'adom utiahnuť, na nič sa nehra, odľahčená atmosféra prešpikovaná viac-menej podarenými vtipmi funguje

a hlavne film i napriek klasickým klišé žánru pekne odsýpa. Digitálne triky sa podarili a vyzerať to patrične draho, tak ako sa na tento žáner patrí.

„Kvalitných letných blockbustrov bolo tento rok poskromne, ak si samozrejme odmyslím komiksové Marvelovky (ktoré mi už osobne ležú hore krkom). Divák bažiaci po primitívnej popcornovej zábave sa môže príjemne osviežiť aspoň pri MEG, ktorý je milým prekvapením. Režisér Turteltaub i vďaka Stathamovej charizme zvládol ukočirovať obrovský rozpočet, využil ho na maximum a prináša zábavný žraločí film, ktorého tempo nikde nedrhne, nezastavuje a pláva zvyšujúcim sa tempom do výbušného, zbesilého záveru.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 147 min

Réžia: Christopher McQuarrie
 Scenár: Christopher McQuarrie
 Kamera: Rob Hardy
 Hudba: Lorne Balfé
 Hrajú: Tom Cruise, Henry Cavill, Rebecca Ferguson, Simon Pegg, Ving Rhames, Vanessa Kirby, Alec Baldwin, Sean Harris, Angela Bassett, Michelle Monaghan, Wes Bentley, Kristoffer Joner, Frederick Schmidt, Joey Ansah, Caspar Phillipson, Velibor Topic, Gordon Alexander, Alix Bénézech, Russ Bain, Grahame Fox

PLUSY A MÍNUSY:

- + réžia
- + akčné scény
- + herecký ansámbl
- príliš dlhé
- zmätočný dej

HODNOTENIE:



Mission: Impossible - Fallout

JAMES BOND ZOSADENÝ Z TRÓNU NAJLEPŠIEHO AGENTA SVETA!

Keď som v roku 2012 uvidel Jacka Reachera pod taktovkou režiséra Christophera McQuarrieho s hereckým koncertom Toma Cruisa, vedel som, že tu máme nových kráľov veľkého akčného špiónážneho thrilleru. Jack Reacher mal všetko, čo chýbalo XYZ pokračovaniom Bonda (s výnimkou geniálneho Skyfall) i pokračovaniom Mission: Impossible, ktoré sa začali topiť v kaluži generickej priemernosti a zameniteľnosti. Mal nákazlivú detskú hravosť, geniálne natočené akčné scény, draho vyzerajúce veľkolepé naháňacky a kvalitne prekombinovaný príbeh, ktorý v rámci žánru vyústil do uspokojivej pointy. Mal hlavne charizmatického herca, ktorý to celé utiahol a dodal postave osobitosť sebe vlastnú. Je jedno, čo si o Cruisovi ako človeku myslíte. Sám som ho nemal istý čas rád, vyberal si zvláštne úlohy, prezentoval sa hlavne divnými sektárskymi

názormi (je aktívny scientológ) a ešte divnejšími rozpadmi manželstiev (jedna epizóda Family Guy si z toho všetkého trefne ut'ahuje). Tom Cruise ako herec však dospel ako najlepšie modranské vítko a z pofidérneho burčiaku sa stal medailami ovenčeným hollywoodskym mocom a zaradil sa do top hereckej áčkovej akčnej ligy po boku Stathama či Rocka. A najviac mi imponuje, že si ako jeden z milióna, podobne ako onoho času Jean Paul Belmondo, sám a bez kaskadérov točí i krkolomné scény. Vďaka premiére Mission: Impossible - Fallout sa musela odsunúť, lebo si pri preskakovaní striech mrakodrapu zlomil členok.

Christopher McQuarrie a Tom Cruise majú na svedomí i predošlý diel Mission: Impossible s epickým názvom Národ grázlov a šesťka naň zákonite nadväzuje. Sám si už nepamätám príbeh päťky, takže



prvú polhodinu som bol šokovaný, aký nezmysel mi servírujú. Našťastie, režisér svoje kvality nezaprel a všetky postavy, ich motivácie i zápletky sa polopate vysvetlia a všetko do seba zapadne. Síce je to dokopy mišmaš väčší ako tanier špagiet dvestokilového Taliana, ale v rámci žánru (príbeh v akčnom filme je potrebný rovnako ako vo filmoch od 18 rokov) funguje a dáva akú-takú sedliacku logiku.

Z deja prezradím akurát to, že Ethanovi Huntovi (Tom Cruise) ukradnú spred nosa plutónium a mongolskí (či kto to bol) teroristi z neho vyrobia rovno dve mega atómové bomby. Tie treba zneškodniť súčasne a k tomu je potrebný ešte spínač, ktorý má hlavný zloduch. Do toho sa tu menia identity vďaka maskám z pokročilej 3D tlačiarne, vpichujú do krku GPS sledovače, behá sa cez korporátne open space kancle v mrakodrapoch, vykoná sa trojitá zrada, zamieša CIA, FBI, MI6 a všetko exploduje v poslednej sekunde – alebo i nie. Príbeh ako celok je evidentne klasická veľká špionážna hlúposť, ktorá ale paradoxne rozdrobená na jednotlivé vztťahy a dialógy funguje. Nové Mission: Impossible nie je samozrejme žiaden pomerne realisticky sa tváriaci drsný Jason Bourne, ale séria sa vyprofilovala viac popkornovým akčným blockbusterovým smerom alá Transformers či Fast and Furious, zatiaľ našťastie i so zachovaním pomerne inteligentného deja či dialógov.

Akčný film takéhoto ranku potrebuje v prvom rade skvelé dynamické sekvencie a dialógy sú len vatou vypĺňajúcou čas medzi bitkou, prestrelkou a naháňačkou, plus sa niekde medzi tieto poschodia akčného hamburgeru občas podarí vtisnúť i štipku oblečeného sexu. Toto všetko film má v prvotriednom režisérskom pozlátku



áčkovej ligy. Za drsnú krvavú bitku na snehovobielych záchodoch, šialenú jazdu motorka vs staré hranaté BMW či finálny súboj na helikoptérach naprieč drsným pohorím by sa nemusel hanbiť ani Michael Bay vo vrcholnej forme. A motorkári tu na rozdiel od Venoma nosia i rukavice a helmu presne tak, ako nás to učili v autoškole.

Fallout ctí tradície série a preto sa táto recenzia do 30 sekúnd sama zničí, všetko sa deje v poslednej možnej sekunde, akcia je dohnaná do krajnosti až na zráz kilometer vysokého útesu. Do tohto režisér dokázal vtepať i svoj osobitý rukopis a Ethana Hunta narozdiel od Bonda pol'udšťuje. Hlavný hrdina zlyháva počas celého filmu i v bitkách či šialených naháňačkách. A keď po stretnutí so svojou ženou (ktorú musel kvôli práci opustiť a ukryť ju v anonymite) a následnom zbesilom lete helikoptérou doráňaný

ledva dokrúva k hlavnému zlosynovi, idú z toho tie pravé emócie a držte mu palce. Taktiež v okamihu, kedy sa stará o zranenú policajtku, je divák doslova dojatý.

Na akčný film má Mission: Impossible dokonalý casting, zložený z talentovaných hercov a skvelo obsadené boli i roly, kde protagonista končí o desať minút s guľkou v hlave či nožíkom v bruchu. Charizmom t'ahá opraty maličky a pritom veľký herec Tom Cruise, sekunduje mu britský komik Simon Pegg (Súmrak mŕtvych), drsný fúzatý Henry Cavill (kvôli týmto fúzom máte nočné mory z upraveného Supermana v Justice League) a hlavne konečne niekto vytiahol Vinga Rhamesa (Snyderov Úsvit mŕtvych) z céčkových zombie filmov a dal mu rolu drsňáka, akú si zaslúži.

„V poradí už šieste pokračovanie špionážnej série Mission: Impossible je čerešničkou na torte celej série. Mat' o chlp lepší príbeh, idem do plného hodnotenia. Z kultového špionážneho trileru od Briana de Palmy sa stala nadupaná popkornová zábava pre masy, ktorá v akčnosti poráža i Rýchlo a zbesilo. Nebojím sa nové Mission: Impossible - Fallout ohodnotiť už teraz ako najlepší akčný film roka, podobné dychberúce scény máločo prekoná a film funguje i ako celok, hlavne vďaka perfektnému hereckému obsadeniu a vynikajúcej réžii.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 101 min

RÉŽIA: Aneesh Chaganty
 SCENÁR: Aneesh Chaganty, Sev Ohanian
 PRODUKČIA: Timur Bekmambetov,
 Sev Ohanian, Natalie
 Qasabian, Adam Sidman
 HUDBA: Torin Borrowdale
 HRAJÚ: John Cho, Debra Messing,
 Joseph Lee, Michelle La, Sara Sohn

PLUSY A MÍNUSY:

- + Scenár
- + Využitie novodobých technológií
- + Herecké výkony
- + Nepredvídateľný dej
- + Originálne spracovanie
- nič

HODNOTENIE:

Pátranie

PRAVDA JE NIEKEDY VRTKAVÁ

Film **Pátranie** mal svoju premiéru už na festivale Sundance a momentálne ho nájdete aj v slovenských kinách. Ide o prvý celovečerný film režiséra Aneesha Chaganty, ktorý napísal aj scenár. **Pátranie** zaujme v prvom rade tým, že sa celé odohráva len na smartfónových a počítačových obrazovkách. Tohto experimentu sa však netreba báť, divák v kine čaká napínavá dráma.

Šťastie je len dočasné

Začiatok filmu vás vtiahne do života rodiny Kimovcov. David Kim (John Cho) a jeho žena Pam (Sara Sohn) žijú šťastný život aj so svojou dcérou Margot (Michelle La). Divák si prejde celou históriou rodiny prostredníctvom obrázkov a videí. Idylka sa zmení v čas, keď má Margot nastúpiť na strednú školu, pretože jej matka vážne ochorie a zomrie.

Otec a dcéra sa snažia vyrovnat' s touto skutočnosťou. Aby toho nebolo málo, jeden večer sa Margot nevráti domov zo stretnutia študijnej skupiny. David Kim spojí sily s populárnou detektívkou Vickovou (Debra Messing) a cez dcérin laptop sa

pomocou internetu snaží vypátrať, čo sa stalo jeho dcére v noc jej zmiznutia.

Spôsob natáčania neobmedzuje

Človek by si povedal, že na obrazovku počítača hľadel už v práci a do kina preto ísť nemusí. Opak je však pravdou. Premyslený scenár s dôvtipom využil v podstate všetko z repertoáru sociálnych sietí v prospech filmu. Či už išlo o Facebook, YouTube, Skype, Instagram alebo streamovanie, nikdy ste nevedeli, čo sa stane ďalej, čím vás film držal v napätí. Všetkými týmito prostriedkami film na jednotku zobrazuje zúfalosť situácie.

Určitým spôsobom to núti divákov zamyslieť sa aj nad ich používaním sociálnych sietí. Donúti vás rozmýšľať, ako by ste reagovali v danej situácii vy. John Cho tento film v podstate nesie svojím hereckým výkonom na ramenách, čo je vzhľadom na zameranie filmu na postavu otca výborné. Dobré mu kontruje aj Debra Messing, v úlohe detektívky je presvedčivá, koná logicky a realisticky. Zaujímavé je, že chémia medzi otcom a



detektívkou cez Face Time funguje lepšie než u väčšiny žánrovo podobných filmov.

(Ne)šťastný koniec

Scenár by bol aj bez efektívneho využitia prvkov sociálnych médií úžasný, keďže obsahoval všetko, čo od napínavej drámy očakávate. Divák sa cíti ako detektív a snaží sa prísť na to, čo sa deje. V konečnom dôsledku som vážne nečakal, že film bude na takejto vysokej úrovni. Od začiatku až po koniec bolo jasné, že nejde len o skúšku relatívne nového subžáneru. Ak máte náladu na kriminálnu drámu, ktorá využíva prvky moderných technológií, a to hlavne sociálnych sietí, určite si tento podarený kúsok nenechajte ujsť. Film **Pátranie** je dostupný v slovenských kinách vďaka spoločnosti Itafilm od 13. septembra 2018.

Adrian Líška

JE VO VAŠICH RUKÁCH...



NINTENDO
LABO

Toy-Con 03 **VEHICLE KIT**



...uchopiť volant



...stať sa pilotom



...stať sa podmořským
výskumníkom



Iba pre Nintendo Switch
(predávané samostatne)



NOVÉ

Viac sa dozviete na <http://www.nintendo.sk/nintendo-labo/>

Je potrebné mať k dispozícii Nintendo Switch™ a Joy-Con™ (predávané samostatne). © 2019 Nintendo. Všetky práva vyhradené. Nintendo a Labo sú registrované ochranné známky Nintendo. 2019 Nintendo.

CONQUEST



UŽ
dostupné

7
www.pegi.info

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2018, 95 min

Réžia: Rudolf Havlík
 Scenár: Rudolf Havlík, Radka Třeštková
 Kamera: David Plojhar
 Hudba: Ondřej Konvička
 Hrajú: Anna Polívková, Jiří Langmajer,
 Matěj Hádek, Táňa Pauhofová, Jiří
 Havelka, Lenka Vlasáková, Sára
 Sandoval, Lucie Polišenská, Andrea
 Hoffmannová, Oldřich Navrátil,
 Nad'a Konvalinková, Lucie Štefllová,
 Jakub Volák, Ester Kočíková, Jana
 Synková, Pavla Tomicová, Jiří Maryško,
 Dominika Myslivcová, Richard
 Jaroslav Müller, Evelyn Steimarová

PLUSY A MÍNUSY:

- + Anna Polívková
- + salvy smiechu
- logika scenára
- opakujúce sa vtipy

HODNOTENIE:



Po čom muži túžia

PO SEXE A VEĽKOM P...IVE!

Kedysi dávno, keď ešte Mel Gibson nemal antisemitské náražky a problémy s alkoholom za volantom, zažiaril v komédii *Po čom ženy túžia* (2000). A keďže ževraj už všetko na svete bolo vymyslené, prichádza na záchranu českej kinematografie kopírovanie známych hollywoodskych (dnes už v podstate) klasík.

Oprášit' ale v dobe kampane metoo (po korporátneho Hollywoodu sexuálne obt'azovalo ženy aj mužov pri obsadzovaní úloh) komédiu, ktorá si robí srandu zo žien a z muža sa stáva žena, by asi nebolo úplne gender košér, takže bratia Česi to vyriešili lišiacky.

Po čom muži túžia evokuje výcucom deja kvázifeministickú komédiu, ktorá má ale veľmi šovinistický humor. Čo nemusí každému „štímovat'“ a v kombinácii so





situačným humorom alá Ace Ventura môže ľahko povzbudzovať k hodnoteniu ako odpad či jedna hviezdica na csfd.

Od komédie čakám hlavne, aby ma vedela rozosmiať a pobaviť bez silného pocitu znechutenia, trápnosti či márnosti prepozeraného času. Po Kameňákoch, Dědictví aneb Kurvaseneříká (2014) či Špindla (2017, recenzia tiež odo mňa na moviesite.sk) som nadobudol presvedčenie, že sa česká bláznivá komédia utopila v žumpe podpriedmernosti, zúfalej



nevtipnosti a vyprchaných storočných vtipov, ktoré by nerozsmiali už ani Franza Jozefa. Našťastie, občas vykukne vtipne slnko spoza mrakov v podobe práve 100% bláznivej komédie, ktorá sa na nič nehraje a celú stopáž chrlí na diváka úsmevné toporné i stoporené situácie dohnané do absurdnosti.

Hlavnú úlohu v Po čom muži túžia má šovinistické prasa a zároveň šéfredaktor Playboya Karel Král (Jiří Langmajer). Ten hneď v úvode udrie zženstilého autora v TV diskusii, ocitá sa na ulici a spitý ako doga zablúdi na jarmoku do stanu cigánskej veštice. Tam si múdro zaželá stať sa ženou a ráno sa vykoľajený vytrepe do vane už ako kúzelná-ohavná herečka Anna Polívková.

Tá je výrazným zjavom na českej hereckej scéne a s nos - blesou (zámerná prešmyčka) nerobí hanbu menu Polívka. Áno, je to dcéra Bolka a zdedila jeho talent (dúfaj, že nie aj chuť na slivovicu). Či už ste sledovali skvelý seriál Až po uši v produkcii HBO, či podpriedmerný Špindl, určite ste ju zaznamenali. Ako premenený playboy v tele ženy je úžasná a jej metamorfóza motýľa v húsenicu komediálne dokonalá.

Opakujúci sa vtip ma väčšinou znechutí, ale pozorovať Annu, ako sa snaží o balans na vysokých podpätkoch, baví celú dobu. Jej „držkopády“ sú skvostné a dosahujú kvalitu najlepších Youtube videí, kde si ľudia narazia kokos. Karel Král sa v tele ženy infiltruje ako recepčná priamo do redakcie Playboya, ktorému už šéfuje žena

(éterická Táňa Pauhofová), najlepšieho kamaráta presvedčí, že je stále Karel uväznený v ženskom tele s prsiami a nakol'ko každý pozná každého, šialené vzťahové eskapády sa roztáčajú naplno.

Po čom muži túžia nie je ani originálna, ani nonstop vtipná komédia. Naopak, miestami vtip vypáli trápne a nevhodne, aj autor knihy pre ženy je totálny šovinista, ktorý má ženy len za objekty svojej túžby a Jiří Langmajer je väčší mizogyn (nie je to názov hříbu, ale nepriateľ žien) ako Harvey Weinstein, ktorý obťažoval ešte i Umu Thurman (asi nevidel Kill Billa). Situačný humor však zvláda na jedničku. Keď sa Anna Polívková ako totálna mužatka snaží prvýkrát nalíčiť či oblieť pančuchy na krat'asy, nedá sa schuti nesmiať. A práve vďaka jej vcíteniu sa do úlohy film funguje a fanúšika bláznivých komédií nesklame.

„Po čom muži túžia dokazuje, že česká komédia ešte nie je stratená a zatrateniahodná. Spolu s treskutovtipným scenárom, hereckým koncertom Anny Polívkovej a šialenými vzťahovými situáciami ad absurdum vyvolávala v kinosále mexické vlny smiechu a to je pre mňa hlavné - prísť, zasmiať sa, zabudnúť na všedné starosti. A vôbec neprekáža, že ide len o vypožičaný hollywoodsky starý nápad a čistý bláznivý výplach bez citovania Kafku či tragikomického zamýšľania sa nad zmyslom bytia.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 125 min

Réžia: Jeremy Saulnier
 Predloha: William Giraldi (kniha)
 Scenár: Macon Blair
 Kamera: Magnus Nordenhof Jønck
 Hudba: Brooke Blair, Will Blair
 Hrajú: Jeffrey Wright, Alexander Skarsgård, James Badge Dale, Riley Keough, Beckam Crawford, Macon Blair, Jonathan Whitesell, Conor Boru, James Bloor, Tantoo Cardinal, Eric Keenleyside, Sean Hoy, Savonna Spracklin, Peter McRobbie, Barb Mitchell, Amanda Burke
 Producenti: Anish Savjani, Neil Kopp
 Strih: Julia Bloch
 Scénografia: Ryan Warren Smith
 Kostýmy: Antoinette Messam

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + drsné akčné scény
- + pocit tajomna
- bez odpovedí

HODNOTENIE:

Hold the Dark

SVET, KTORÉMU VLÁDNU VLCI

Drsnota pre chlapov. Všade, kam sa pozrieš, len temnota a zima, čo zalieza až do špiku kostí... Niečo takéto som si pomyslel, keď som si pustil trailer. Od režiséra Jeremého Saulniera by som ani nič iné nečakal. Jeho indie filmy Blue Ruin (2013) a Green Room (2015) poriadne zamávali nejedným divákom – plné násilia a nekompromisnej brutality zabalenej do zvláštnej atmosféry. Rozhodne sa teda nejedná o nič, čo by nadchlo klasického mainstreamového diváka. V podobnom duchu sa nesie aj jeho najnovší filmový prírastok – Hold the Dark. Nie je preto žiadne prekvapenie, že po projekte chňapol streamovací gigant Netflix, známy svojim prísnyim výberom scenárov.

Jednoduchý príbeh

V tomto prípade sa mi však zdá, že scenár predsa len trochu škripe. Samotný

príbeh je vel'mi jednoduchý. Russell Core (Jeffrey Wright) je odborníkom na vlkov, dokonca o nich napísal aj svoju vlastnú knihu. Na základe nej ho nájde a poprosí o pomoc mladá žena Medore Slone (Riley

Keough) z malej osady menom Keelut na Aliaške. Tej sa totiž pred časom stratil syn – odviekla ho svorka vlkov nevedno kam. Chce ho nájsť a zároveň si zjednať pomstu. Russela jej príbeh zaujme a rozhodne





sa je pomôcť s pátraním po chlapcovi. Hneď na mieste však začne zisťovať, že veci sa nemajú tak, ako sa na začiatku zdali, a pomaly začne odhaľovať pozadie krutej pravdy. Navyše sa z vojny v Iraku vracia Medorin manžel Vernon (Alexander Skarsgård), ktorého prostredníctvom sa udalosti okolo nešťastného Russela rýchlo dostanú do násilného bodu varu...

Vel'a otázok, ale kde sú odpovede?

Dejová linka teda sama o sebe vyzerá celkom zaujímavo, no žiaľ iba na prvý pohľad. Úvod ma navnadil, pretože



nastolil veľa otázok a nezodpovedaných premenných, ktoré čím ďalej, tým viac dráždili moju zvedavosť. Navyše som s uspokojením pozoroval, ako sa to nabaluje a tajomstiev okolo postáv sústavne pribúda.

Avšak ako išiel čas a záver sa blížil, tak som s nepríjemným pocitom zistil, že vlastne ani jedna otázka nebola za celú tú dobu zodpovedaná. Jednoducho mi celá pointa prišla, ako keby ani nemala žiaden význam.

Aby sme si rozumeli, mám rád otvorené konce a pointy, ktorých vysvetlenie je ponechané aj na divákovi, no tu sa mi to zdalo prehnané, scenár divákovi vôbec nepomáha, skrátka ako prišlo, tak odišlo. Otázky typu prečo? načo? ako? ale stále visia nad divákom nezodpovedané, čo ma v konečnom dôsledku dosť iritovalo.

Ked' forma prebija obsah

Avšak formálna stránka splnila presne to, čo som aj čakal a na čo som u tohto režiséra navyknutý – vtáhujúca a temná atmosféra a veľká porcia drsného násilia. Už prvé momenty filmu sú v tomto smere vtáhujúce a plnou mierou pútajúce pozornosť diváka. Všadeprítomná zima a ponurosť väčšiny scén tento pocit ešte umocňujú. Dokonca by sa tu našiel aj bonus.

Totíto nepamätám si, že by som niekde v nejakom inom filme videl tak po všetkých stránkach dokonalú prestrelku, bola priam až epických rozmerov. Jednoznačne ide o majstrovskú scénu hodnú zapamätania, ktorú by som najradšej zaradil niekam na pamätnú tabuľu.



K lepšiemu dojmu prispeli aj samotní herci, záhadnosť a neurčitosť ich postáv (Medora a Vernon Slone) veľkou mierou prispievali k celkovej tajomnosti filmu.

Nič pre mainstreamového diváka

Čo povedať na záver? Film svoje kvality rozhodne má, dovoľm si tvrdiť, že väčšinu diváckeho obecnstva nadchne mrazivá a ponurá atmosféra, ktorú umocňujú samotní herci, ako aj všeobecná drsnosť a brutalita akčnejších scén.

Hodná zapamätania je najmä prestrelka s policajtmi, v ktorej za pár minút zomrie najväčší počet policajtov na meter štvorcový zo všetkých filmov, ktoré som mal možnosť vidieť. Na druhú stranu je veľká škoda, že pointa filmu je ťažko uchopiteľná a jej význam nikam nevedie. Na konci nedostane divák ani jednu odpoveď na žiadnu zo zásadných otázok, ktoré po celý čas úspešne dráždia zvedavosť, čo pokladám za dosť zásadné mínus.

„Hold the Dark je rozporuplný snímok. Na jednej strane sa môže pýšiť výbornou mrazivou atmosférou, nastolením pocitu tajomna spolu s otázkami, ktoré dráždia zvedavosť, a tiež aj slušným hereckým prejavom. Na strane druhej tu však divák nedostane odpoveď na žiadnu otázku, všetko je ponechané iba na ňom a jeho fantázií, čo je dosť iritujúce. Človek pozerá, pozerá a... A nič.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 8 h 54 min

(Minutáž: 48-55 min)

Autori: Sam Shaw, Dustin Thomason

Réžia: Michael Uppendahl, Daniel

Attias, Andrew Bernstein, ...

Scenár: Gina Welch, Sam Shaw,

Dustin Thomason, Scott Brown, ...

Kamera: Richard Rutkowski

Hudba: Thomas Newman,

Chris Westlake

Hrajú: Melanie Lynskey, Scott Glenn,

André Holland, Jane Levy, Terry O'Quinn,

Bill Skarsgård, Sissy Spacek, Alex Zivak,

Phyllis Somerville, Ryan Eatherton, Noel

Fisher, Frances Conroy, Ann Cusack,

Chris Coy, Josh Cooke, Caleel Harris,

Schuyler Fisk, Charlie Tahan, Kevin

Dennis, John W. Iwanonkiw, Allison

Tolman, Adam Rothenberg, Aaron St

PLUSY A MÍNUSY:+ budovanie
atmosféry

+ scenár

+ herci

+ kamera

- posledné minúty

HODNOTENIE:

Castle Rock

MINULOSŤ ĽA AJ TAK DOŽENIE

Pred odvysielaním prvej časti toho divák o tomto seriáli veľa nevedel. V ušiach ľudí rezonovalo hlavne jedno meno – Stephen King. To je samozrejme samo o sebe značka, ktorá stojí za pozornosť, avšak z minulosti vieme, že nie vždy bola Kingova knižná predloha spojená i s filmovým úspechom u divákov. Niektoré adaptácie sa vydarili viac, niektoré zase menej. V prípade seriálu Castle Rock sa na scenári podieľal King osobne a musím uznať, že filmové spracovanie je jedným z najlepších, aké som mal z tohto súdka možnosť vidieť.

Castle Rock – svet podľa Kinga

Príbeh sa odohráva v mestečku Castle Rock, ktoré sa už samo o sebe stalo kultovým vymysleným mestom, pretože práve v ňom sa odohráva mnoho

skvelých Kingových románov – Mŕtva zóna, Cujo, Temná polovica, Doctor Sleep... Divácky známou je mestská väznica Shawshank, v ktorej sa odohrávajú niektoré dôležité scény (nemusím hádam ani spomínať známy film Vykúpenie z

väznice Shawshank, 1994 podľa Kingovej vynikajúcej poviedkovej predlohy).

Dejová linka má ambície poriadne zamotať divákovi hlavu. Scenár je však výborne vymyslený, a tak upúta





hneď od začiatku. V spomínanom mestečku Castle Rock sa totiž začínajú diať tajuplné veci už od prvých minút prvej časti. Novovymenovaná riaditeľka väznice Shawshank nájde po starom riaditeľovi, ktorý za záhadných okolností a dôvodov spáchal samovraždu, neželaný darček – tajomného väzňa (Bill Skarsgård) zavretého do kletky v odl'ahlej a nepoužívanej časti väznice.

Vedenie preto musí nájsť riešenie, čo s nečakaným väzňom urobiť. Tajuplný väzeň dokázal povedať iba jedno meno – Henry Deaver (André Holland). Miestni veľmi dobre vedia, že to meno patrí mužovi, ktorý v mestečku vyrastal a v súčasnosti sa niekde v Texase živí ako právnik pre trestancov, ktorí dostali trest smrti.

Na zavolanie sa preto vracia späť do svojho mesta, s ktorým sa mu viaže veľa spomienok z detstva, žiaľ, väčšinou nepríjemných. Ľudia z mestečka ho totiž podozrievajú, že zavraždil svojho adoptívneho otca. On sám si však z tejto desivej udalosti nič nepamätá. Dokáže si na svoju minulosť spomenúť? Aká je identita záhadného väzňa, ktorý je priam magnetom na nešťastia? Prečo si vyžiadal práve jeho? Hneď v úvode príbehu sa tak nastolí niekoľko otázok a v priebehu deja stále pribúdajú ďalšie...

Otázky dráždiace zvedavosť

Spolupráca Stephena Kinga s J. J. Abramsom má vždy divákovi čo ponúknuť, ako sme sa koniec koncov mohli nedávno presvedčiť v divácky pomerne úspešnom seriáli 11.22.63 (2016). A rozhodne dokáže osloviť aj tých, ktorí si nikdy neprečítali ani jedno dielo tohto majstra mrazivého

hororu. Osobne ma oslovil najmä spôsob budovania atmosféry a rýchle tempo. S každým jedným tajomstvom či záhadou, ktoré sa sústavne vynárali, akoby im nebol koniec, narastal i môj hlad po odpovediach, a to spolu s príjemným mrazivým pocitom, ktorý si vychutnáva každý fanúšik mysterióznych filmov. V tomto smere som od seriálu dostal presne to, čo som čakal, a ešte aj omnoho viac.

K atmosfére určite prispelo aj herecké obsadenie. Jednotlivé postavy sú po psychologickú stránku výborne napísané, čo mi umožnilo hlbší ponor do charakterov, a prostredníctvom sympatických hercov som si na každú jednu postavu dokázal ľahko zvyknúť.

Inak zaujímavosťou je, že niektorí herci, ktorí tu účinkujú, si už zahrli aj v iných knižných adaptáciách od Kinga. Zoberme si napríklad takú Sissy Spacek (Ruth Deaver), ktorá hrala hlavnú rolu

vo filmovom spracovaní Carrie (1976), a tiež tu je Bill Skarsgård, ktorý si už zahrál vo filmovej adaptácii To (2017).

V závere na konci s dychom

Rovnako stojí za zmienku aj samotná skladba dejovej linky. Časté návraty do minulosti, ktoré postupne vnášajú svetlo do celej záhady, robia príbeh ešte zaujímavejším.

Pomocou nich sa mnohé vysvetlí a presne vtedy, kedy je treba. Po obsahovej stránke trochu l'utujem len posledné minúty poslednej časti. Ten záver a rozuzlenie mi pripadali trochu zbrklé a zdali sa mi odfláknuté, niektoré veci ohľadom hlavných postáv si žiadali ešte ďalšie vysvetlenie.

Castle Rock je však seriál, ktorý by mal nadchnúť každého diváka obl'ubujúceho mysteriózne filmy na Kingov spôsob – mrazivá atmosféra, neútulné prostredie, výborný scenár. Moja jediná výhrada je k už zmieneným posledným minútam, kde sa mi niektoré záležitosti okolo postáv zdali slabo vysvetlené. Inak podľa môjho názoru bez chybičky, môžem len odporučiť.

„Castle Rock má ambíciu nadchnúť každého diváka so záľubou v temnejších mysterióznych filmoch alebo vo filmoch podľa Kingových predlôh. V tomto prípade si užije dvojnásobnú porciu z každého. Na druhú stranu seriálu trochu podráža nohy zbrklý záver, ktorý nie všetko dotiahol do konca.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

 J. K. Rowlingová
 Skvelý život

 Rok vydania: 2018
 Žáner: svetová súčasná

PLUSY A MÍNUSY:

- + ilustrácie
- + pútavý a motivačný príhovor
- + veľa inšpirujúcich a zaujímavých myšlienok

„Nepotrebujeme mágiu, aby sme zmenili svet. Všetku potrebnú moc máme v sebe.“

HODNOTENIE:



Skvelý život

AKÉ SÚ VEDĽAJŠIE VÝHODY NEÚSPECHU

A PREČO JE DÔLEŽITÁ FANTÁZIA?

Autorku J. K. Rowlingovú môžete poznať zo slávnych románov o Harrym Potterovi, ktoré získali množstvo ocenení a ešte aj v súčasnosti lámu rekordy v predaji kníh. Autorka napísala aj tri sprievodné knižky, z ktorých výnos slúži na charitatívne účely. Navyše má aj vlastnú charitatívnu nadáciu Comic Relief, kde sa snaží podporiť nielen mladé talenty, ale aj ľudí v núdzi. Taktiež je zakladateľkou a prezidentkou detskej charitatívnej organizácie Lumos, ktorá sa snaží skoncovat' s inštitucionálnou starostlivosťou o deti vo svete, a snaží sa zabezpečiť, aby všetky deti vyrastali v bezpečnom prostredí s kvalitnou opaterou. Aj vďaka týmto charitatívnym účelom a úspechom, ktoré dosiahla, ju Harvardská

univerzita pozvala na promócie, aby predniesla prajav mladým absolventom.

Autorka sa rozhodla porozprávať o dvoch témach, jej srdcu najbližších, ktoré zároveň považuje za dôležité piliere pre „šťastný život“.

Rowlingová kladie dôraz na používanie fantázie a vysvetľuje, aké sú výhody neúspechu. V príhovore tvrdí, že mať odvahu zlyhať je pre skvelý život rovnako dôležité ako akékoľvek iné meradlo úspechu.

Okrem toho je potrebné vedieť si predstaviť sám seba na mieste niekoho iného – najmä niekoho

menej šťastného ako ste vy – to je jedinečná ľudská vlastnosť, ktorú treba za každú cenu podporovať.

Príhovor a otázky, ktoré Rowlingová položila absolventom, boli veľmi inšpiratívne. Mnohých študentov prinútili zamyslieť sa nad tým, čo znamená žiť „skvelý život“. Práve vďaka veľkému úspechu daného príhovoru sa spisovateľka rozhodla dať ho do knižnej podoby.

Kniha obsahuje nielen inšpiratívny príhovor plný zamyslenia hodných myšlienok, ale aj zaujímavé ilustrácie. Autorka sa nehanbí povedať svoj príbeh z minulosti, kedy ešte ako čerstvá absolventka, neprípravená do života, mala ambície a očakávania od najbližších, kde rodičia verili, že vďaka vzdelaniu získa dobré zamestnanie. Túžila písať romány, no od rodičov podporu nezískala. Aj napriek ich presvedčaniu si išla po svojej vytúženej ceste. Musela padnúť až na dno, aby sa z neho mohla odkopnúť. Ako sama tvrdí, zažiť neúspech nebolo vôbec zábavné. Nedovidela totiž na koniec tunela a dlho to povestné svetlo bolo skôr nádejou ako skutočnosťou. Neúspech jej však priniesol vnútornú istotu, disciplínu a zistila, že má vďaka seba cenných priateľov. V prejave dáva do pozornosti, že nie je možné, aby ste občas neuspeli, pokiaľ nežijete tak opatrne, akoby ste vôbec ani nežili. V takomto prípade ale zlyháte úplne. Autorka rozpráva o všetkom, čo prežila, kým sa dostala tam, kde teraz je. Aj keď je totiž život ťažký a zložitý a nikto nemá nad ním úplnú kontrolu, tvrdí, že vďaka pokore tohto poznania vám život umožní prežiť úder osudu.

Rowlingovej príhovor sa dá „zhĺtnuť“ na posedenie. Je plný inšpirácií, rozoberá témy ako neúspech, ťažkosti v živote či potrebu predstavivosti. Taktiež tu môžete nájsť zaujímavé posolstvo: Ak sa odvážite riskovať, samozrejme, že sa pri tom môže vyskytnúť aj neúspech, no ak dokážete ovládnuť silu svojej fantázie, máte možnosť začať žiť menej opatrne. Tak sa stanete viac otvorení príležitostiam, ktoré ste dovtedy nevideli, no život vám ich vždy ponúkal.

„Život je ako príbeh
– nie je dôležité, aký je
dlhý, ale aký je dobrý.“

Lenka Michlíková

ZÁKLADNÉ INFO:

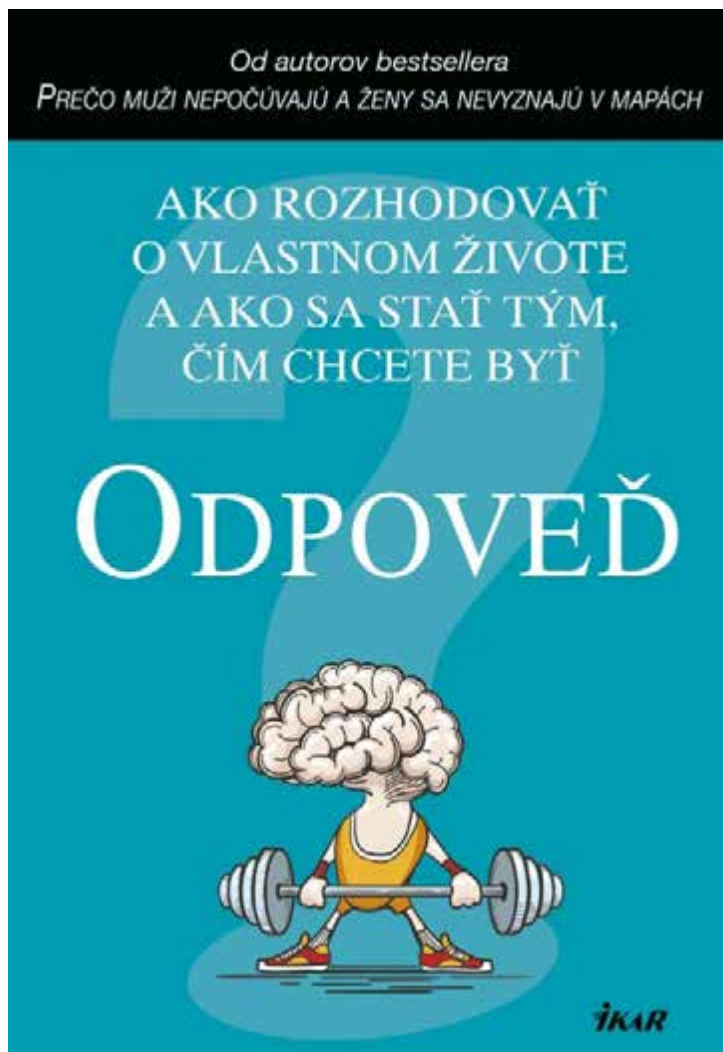
Allan a Barbara Peasovci
*Ako rozhodovať o vlastnom živote
 a ako sa stať tým, čím chcete byť*
 - Odpoveď

Rok vydania: 2017
 Žáner: partnerské vzťahy, rodina

PLUSY A MÍNUSY:

- + citáty v texte
- + neformálny štýl písania
- + vedecky podložené fakty
- + príbehy priamo zo života
- + konkrétne príklady, návody, postupy
- miestami až priveľmi neuveriteľné / naivné pasáže

„Ak potrebujete v živote „nakopnúť“ a chcete sa dozvedieť viac o fungovaní ľudskej mysle, určite si v knihe nájdete pár zaujímavých odporúčaní.“

HODNOTENIE:


Ako rozhodovať o vlastnom živote a ako sa stať tým, čím chcete byť - Odpoveď

Máte v živote sny? Áno? Tak to je výborný začiatok! Stačí len vedieť, čo od života chcete, nech to znie akokoľvek bláznivo a nereálne. Allan a Barbara vám dajú hneď niekoľko návodov, ako dosiahnuť splnenie svojich snov, pomôžu vám nebáť sa premýšľať vo veľkom a v neposlednom rade vám poskytnú množstvo dôvodov, prečo za svoje sny neustále bojovať.

Motivačnej literatúry je dnes všade veľa, ale Allan a Barbara už presvedčili milióny čitateľov, že majú čo svetu ponúknuť a po bestselleroch „Prečo muži nepočúvajú a ženy sa nevznášajú v mapách“ prichádzajú s ďalšou úspešnou knihou.

„Ak chcete vo svojom živote niečo zmeniť, zmeňte to.“

Počuli ste už o skratke RAS? Pravdepodobne

nie. Autori sa nespoliehajú iba na pekné slová o tom, akí ste úžasní a že dokážete aj nemožné iba vierou. Práve naopak, všetky svoje tvrdenia sa snažia podložiť vedou, odbornou literatúrou, výskumom a často aj osobnými skúsenosťami.

RAS, teda retikulárny aktivačný systém, ktorý je riadiacim a kontrolným centrom mozgu, sa stal základom ich odporúčaní, ako dosiahnuť splnenie svojich snov.

„RAS môže pracovať pre vás alebo proti vám. Závisí od toho, čo si o danej veci myslíte.“

Kniha obsahuje návod ako postupovať pri snahe o splnenie svojich snov. Návod je zrozumiteľný, usporiadaný v logických celkoch a s odkazmi na literatúru. Najviac oceňujem príklady reálnych skúseností zo života ľudí, ktorí to vyskúšali.

Autori zvolili neformálny, osobnejší spôsob písania, takže máte pocit, akoby komunikovali priamo s vami, respektíve napísali tú knihu iba pre vás. Podnecujú vás k činnosti a do detailov vám povedia, kedy a ako máte postupovať. Zároveň každú kapitolu, ale aj text samotný, okrášlili o množstvo citátov, ktoré v sebe nesú myšlienky na zamyslenie, nepochybne potešia dušu čitateľa.

„Zapisujte si také ciele, ktoré naozaj chcete. Neznižujte sa k výberu toho najlepšieho len z vášho okolia.“

V šestnástich kapitolách sa postupne zoznámite so spomínaným systémom RAS, dostanete priestor zamyslieť sa, čo chcete, vypracujete si svoj vlastný zoznam, ktorý rozdelíte do skupín, a dozviete sa, čo s nimi máte ďalej robiť, aby ste si splnili všetko, po čom túžite. Dostanete návod, ako za seba prevziať zodpovednosť a zmieriť sa s tým, že každý veľký úspech so sebou nesie aj neúspechy, no netreba sa vzdávať, veď práve svojou myslou ovládnete vlastnú prítomnosť aj budúcnosť.

Manželia Peasovci vás prinútiť snívať vo veľkom, neboja sa ukázať vlastnú cestu za úspechom a odhaliť pri tom aj svoje neúspechy, za ktoré sa síce v kútiku duše pochopiteľne trochu hanbia, ale sú si vedomí, že potrebujete vidieť aj odvrátenú stranu mince.

„Odvaha znamená dokázať prekonať strach, nie nebáť sa. Odvaha znamená cítiť strach a napriek tomu konať.“

V závere knihy nájdete niekoľko strán zdrojov, z ktorých vychádzali, dokonca sa môžete ľahko dopátrať aj ku konkrétnym odkazom podľa kapitol, ak by ste mali záujem overiť a rozšíriť si vedomosti v danej oblasti.

V rámci motivačnej literatúry hodnotím túto knihu pozitívne, pretože ponúka konkrétne informácie, nenecháva riešenie problému len niekde v teoretickej rovine, ale skutočne vám poskytne návod, ktorý môžete ľahko zapracovať do života a overiť si jeho funkčnosť. Allan je uznávaný odborník na neverbálnu komunikáciu a s manželkou už majú za sebou množstvo seminárov a konferencií po celom svete. Oceňujem ich nekonvenčnosť myslenia a odvahu, aj keď miestami pôsobia až naivne.

Petra Hužvárová

NOVEMBER
2018

FINISHER #3

LACO OROSZ
MARTIN LAŠKODY

VŠETKO SA ZAČALO, KEĎ ROBIN HOOD
VYKRAĎOL OPUSTENÝ BUNKER 76



UVOĽNIL SA
VÍRUS...



A TAK ZAPOČALA
ZOMBIE APOKALYPSA.

TRILEER
OU JEEÉ

DOHRAJ
TETRIS
A HEAD.

TY SI
NESPRÁVNA
ŠELMA!



MŤVI VYŠLI OD
TELEVÍZOROVA POČÍTAČOV.
A KRÁČALI PO ZEMI.

SOM PREDSA HRDINA. HIRO. A TAK SOM SI S POMOCOU
ZOPÁR KAMARÁTOV S MŤVÁKMI PORADIL...



GROOVY!

MAY I
EAT YOU?

ALE MUSEL
SOM SKROTIŤ
DRAKA!

ALE NASTOLIL SOM TÝM NECHTIAC...
KRÁĽOVSTVO OHŇA!!!





PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

Dajte hre ďalší rozmer! RGB podsvietenie LIGHTSYNC vás dostane hlbšie do akcie v mnohých obľúbených hrách. Technológia LIGHTSYNC reaguje svetelnými efektmi na výbuchy, približujúcich sa nepriateľov, na zranenia, liečenie,...



SENZOR HERO 16K

G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.

SOUND BLASTER[®] X G6

CREATIVE[®]

creative.com

HERNÝ DAC S VYSOKÝM ROZLIŠENÍM A PROFESIONÁLNA EXTERNÁ USB ZVUKOVÁ KARTA SO SLÚCHADLOVÝM ZOSILŇOVAČOM



Ponorte sa do sveta digitálneho realizmu a zažite dokonalosť zvuku so Sound BlasterX G6. Ocitnite sa uprostred paľby bojov 2.sv.vojny s virtuálnym priestorovým zvukom 7.1.

Sound BlasterX G6, neuveriteľné vylepšenie pre hráčov, milovníkov filmov a nadšencov kvalitného audia.

DISKRÉTNE ZOSILNENIE SLÚCHADIEL XAMP

Slúchadlový zosilňovač zosilňuje oba zvukové kanály samostatne pre autentickosť zvuku. Disponuje veľmi nízkou 1Ω výstupnou impedanciou a dekódovaním Dolby Digital.

NAVRHNUTÝ PRE HRÁČOV

Vstavané postranné ovládanie hlasitosti s realistickým 7.1 virtuálnym priestorovým zvukom pre krištáľovú čistotu audia počas prehrávania a komunikácie.

NEUVERITELNÉ SPRACOVANIE

Každý aspekt zvuku môžete ovládať pomocou softwaru Sound Blaster Connect a vychutnať si podmanivý priestorový zvuk, čisté vokály a silnejšie basy, takže budete mať v hre konkurenčnú výhodu.

130dB dnr, 32-bit 384kHz DAC

Dokonalý zvuk s 32bitovým DAC s frekvenciou 384 kHz.



130dB
DAC



alza.sk