

GENERATION

LEGION Y530



TESTOVALI SME
Lenovo Legion Y530
.....

VIDELI SME
Equalizer 2
.....

HRA MESIACA
Spider-Man
.....



2 SÚTAŽE

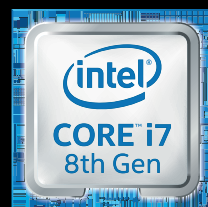


THE CHOICE OF CHAMPIONS



ROG STRIX SCAR II DOKONALOSŤ NEPOZNÁ HRANICE

ROG Strix SCAR II nezaostáva za svojim predchodcom a prináša ešte väčšiu silu a štýl pre vaše FPS esports hry. Vďaka špičkovému displeju so super úzkym rámom a frekvencii 144 Hz s ultra vysokou rýchlosťou odozvy od sivej k sivej (GTG) 3 ms pre ultra presné zameriavanie, nemá Strix SCAR II konkurenciu! Rýchlo reagujúca klávesnica na úrovni stolného počítača s technológiou Overstroke zabezpečuje presné ovládanie vášho zbrojného arzenálu, zatiaľ čo patentovaný systém s viacerými anténami radu RangeBoost zaručuje veľmi spoľahlivé širokopásmové pokrytie Wi-Fi. Aby ste získali výhodu vo vojnovnej vrave, tento výkonný notebook s operačným systémom Windows 10 obsahuje tepelný systém HyperCool Pro, ktorý prináša extrémne chladenie potrebné k výnimočnému výkonu 8. generácie procesorov Intel® Core™ i7 a grafickej karty NVIDIA® GeForce® GTX 10. Zvýšte svoju palebnú silu pomocou Strix SCAR II – je to jedinečná zbraň pre najväčšie bitky!



Kúpíte v: [alza.sk](https://www.alza.sk) | [ASUS Shop](https://www.asus.com/sk) | [ROG SHOP](https://www.rogshop.com)

Poháňaný 8. generáciou Intel® Core™ i7 procesora
Viac: www.asus.com/sk

*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.



Šialené teplo vyústi v šialenú hernú jeseň

Leto je otravné. Viem, že hromada ľudí ho zbožňuje, pretože je to čas dovolení a užívania si, ale osobne som rád, že sa pomaly končí. Tepla bolo dosť a hier málo. Preto je fajn, že sa konečne posúvame ďalej.

A že sa máme k čomu. Ohlásených hier je hromada. Rockstar chystá Red Dead Redemption, EA Battlefield, Ubisoft Assassin's Creed a Activision Call of Duty. A možno sa dočkáme aj nejakej prekvapujúcej kvality. Každopádne, deň má iba 24 hodín a budeme mať čo robiť, aby sme vás o všetkom dôležitom stihli informovať.

Dúfam, že ste si počas prázdnin oddýchlí. Že ste nabrali energie na zvyšok roka, aby ste popri práci stihli aj čo-to zahrat'. O všetkom dôležitom vás budeme samozrejme informovať, aby ste vedeli ten svoj čas na hranie využiť čo najefektívnejšie. Či už prostredníctvom Gamesite.sk alebo prostredníctvom magazínu Generation. Terajšie číslo vám napriek relatívnemu tichu prinesie množstvo hodnotného obsahu a prevedie vás viacerými kútmi zábavy.

Príjemné čítanie prajem.

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[WWW.FACEBOOK.COM/GENERATION.MAGAZIN](https://www.facebook.com/generationmagazin) <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GENERATION

Mission Games s.r.o.
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová, Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Liška

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

Titulka
LENOVO Legion Y530

MARKETING A INZERCA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

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

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

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

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Sniper: Ghost Warrior Contracts

Novú hru série sme tak skoro nečakali

Spoločnosť CI Games prekvapila ohlásením nového dielu Sniper: Ghost Warrior. Ohlásenie je prekvapujúce preto, pretože predchádzajúci diel Sniper: Ghost Warrior 3 bol plný rôznych chýb a problémov so stabilitou, následkom čoho spoločnosť stratila veľkú časť finančných prostriedkov a Tomasz Gop, výkonný producent, prišiel o svoje miesto.

Podľa všetkého ale tvorcovia série chcú zachrániť jej reputáciu tým, že sa odklonia od štýlu predchádzajúceho dielu

a prinesú o niečo lineárnejší zážitok. Vývojári hovoria, že dizajn vytvorili na základe feedbacku hráčov, čiže nebude tu žiaden otvorený svet, multiplayer bude prítomný okamžite pri vydaní a hrateľnosť bude vystavaná na kontraktach s hlavnými a vedľajšími misiami, za ktoré budeme dostávať žoldniersky plat. Kontrakty budeme môcť opakovať a svoj príjem tak zvyšovať. Mapy majú poskytovať dostatočné taktické výžitie a budeme sa môcť na

nich pohybovať voľne. A sniperský systém má byť najlepší, aký tu kedy bol.

Hra sa má odohrávať v prítlačlivom a komornom prostredí večne zasneženého Sibíru, čiže si nezabudnite pribaliť aj niekoľko párov teplých ponožiek. Či nám bude úsmev zamrzat len z chladného počasia, alebo nám opäť zamrzne aj z kvalít hry, zistíme budúci rok, kedy hra vyjde na PC, PS4 a Xbox One.



Dark Souls skončil

Iba remastery

■ From Software boli na tohtoročnom Gamescome s ich novou hrou Sekiro: Shadows Die Twice.

No fanúšikovia ich majú v pamäti najmä pre sériu Dark Souls, a preto je logickou otázkou, či sa plánujú k sérii vrátiť.

„Plánujeme pripraviť mnoho zaujímavých a čerstvých zážitkov," vyjadril sa Miyazaki v interview. „Dark Souls séria sa skončila," povedal Yasuhiro Kitao z From Software. „Chceme, aby ste hrali hry, ktoré chceme pripravovať. Preto vás prosím, aby ste zostali naladení na projekty, ktoré chystáme."



Settlers

Pokračovanie!

■ Starí hráči vynoria slzu nostalgie. Settlers sa oficiálne stáva najdlhšie existujúcou sériou stratégií vôbec.

Aj keď sa už myslelo, že po roku 2010, keď vyšiel posledný diel The Settlers 7: Paths to a Kingdom, to majú „Usadlíci" definitívne spočítané, div sa svete, oni nabrali tretí dych a prichádzajú s novým dielom, nazvaným celkom prozaicky – The Settlers. Hra bude obsahovať typickú hrateľnosť série vrátane multiplayeru a kooperácie. Ubisoft plánuje vydať hru až budúci rok, konkrétnejšie niekedy v priebehu jesene 2019.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...po Odyssey neuvidíme novú Assassin's Creed minimálne rok.

Šéf Ubisoftu Yves Guillemot to odôvodnil tým, že autori sa plánujú dlhodobo venovať podpore tejto hry a že je do nej pripravená hromada obsahu na mesiace dopredu.

■ ...nie tak úplne čoskoro, no tentoraz poznáme aspoň dátum vydania Ace Combat 7.

Hra mala pôvodne vyjsť ešte v roku 2017. Dátum bol nakoniec stanovený na 18. januára 2019 pre Playstation 4 a Xbox One a 1. februára na PC.

■ ...Survival hra DayZ sa majiteľom konzoly Xbox One predstaví už 29. augusta, keď príde do Xbox Game preview programu. Hráči, ktorí si budú chcieť titul vyskúšať, dostanú jednu hodinu hrania predtým, ako si ju budú musieť zakúpiť. PS4 verzia zatiaľ nie je známa.

Walking Dead

Pripravovaná hra Overkill's The Walking Dead sa nedočká vydania na všetky platformy naraz. Zatiaľ čo PC verzia príde už 8. septembra 2018, konzolové verzie sú odložené až na 8. február. 2019.



PUBG

Hráči PUBG si už dlho do hry žiadali pridanie tréningového módu a strelnice.

Autori ich konečne vypočuli a oba budú do hry pridané ešte tento september.



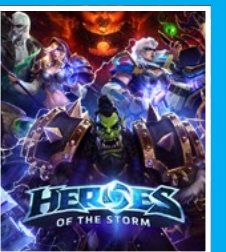
GoW NG+

Ak ste sa do God of War zamilovali rovnako ako my, môže vás tešiť, že bude do hry pridaný NG+ mód, ktorý do hry pridá masívne zmeny a dodatky.



HoTS

Hanamura je späť! Táto mapa sa po mesiacoch prerábania opätovne vráti do hry. Hlavnou zmenou je, že náklad teraz tlačia obe strany na jednej „linke" a náklad bude strieľať do fortov, nie do jadra.



HTC Vive Wireless Adapter



HTC Vive v rámci veľtrhu Gamescom oznámilo začiatok predobjednávok bezdrôtového modulu Vive Wireless Adapter. Používatelia virtuálnej reality tak získajú možnosť zbaviť sa káblov, ktorý ich púta k PC bez toho, aby museli zľaviť z nárokov na prémiovú virtuálnu realitu.

Ku každému modulu Vive Wireless Adapter navyše získajú aj dva mesiace bezplatného členstva v programe Viveport Subscription s viac ako 500 titulmi, medzi ktorými nechýba ani nová akčná hra Seeking Dawn. Predobjednávky budú spustené už 5. septembra 2018 na webových stránkach www.vive.com a v obchode Alza.sk. Cena bezdrôtového adaptéra bola stanovená na 345 €. Základné balenie obsahuje všetko potrebné na prepojenie s headsetom HTC Vive. Na pripojenie headsetu HTC Vive Pro bude potrebný ešte balík príslušenstva obsahujúci zodpovedajúci prepojovací kábel spolu s držiakom a penovými stielkami za 75 eur.

„Už pri začiatkoch HTC Vive sme mali víziu prémiovej virtuálnej reality bez káblov, čo si priali aj používatelia a firemní zákazníci. Mám radosť, že sa nám v spojení so spoločnosťami Intel a

DisplayLink podarilo vytvoriť Vive Wireless Adapter, ktorý napĺňa našu víziu.“ Paul Braun, generálny riaditeľ HTC Vive pre Európu

Inštalácia bezdrôtového modulu Vive Wireless Adapter je otázkou niekoľkých minút, potrebných na montáž PCI-e karty do PC a pripojenie senzora s dosahom 6 metrov a uhlom záberu 150°. Ten pracuje s technológiou Intel WiGig, ktorá funguje v nezarušenom pásme 60GHz a pre prenos obrazu využíva XR kodek spoločnosti DisplayLink. Vďaka tomu sa používatelia môžu tešiť na nízku latenciu, vysoký výkon a hodiny prevádzky na jedno nabitie. Napájanie adaptéra zaisťuje PowerBank HTC s technológiou QuickCharge 3.0, ktorú zákazníci nájdu v balení a budú ju môcť využiť aj na dobíjanie smartfónu. Ďalšie powerbanky bude možné dokúpiť.

„Bezdrôtové pripojenie reprezentuje skutočný prísľub virtuálnej reality a našej hry Seeking Dawn. Seeking Dawn využíva bezdrôtovú virtuálnu realitu naplno a veríme, že posunie vnímanie VR obsahu tým správnym smerom.“ Freeman Fan, zakladateľ a CEO Multiverse Entertainment.

ASUS ROG Phone



ASUS ROG Phone

Európsku premiéru si na veľtrhu Gamescom 2018 odbil hráčsky smartfón ASUS ROG Phone.

Zaujme svojím agresívnym dizajnom a dominantným 6-palcovým displejom s obnovovacou frekvenciou 90Hz, 1ms odozvou a podporou HDR. Je vybavený tým najvýkonnejším hardvérom, ktorý v súčasnosti predstavuje čipset Qualcomm Snapdragon 845 pozostávajúci z osemjadrového procesoru so základným taktom 2,96GHz a z grafického akcelerátora Adreno 630. Takto výkonný

čipset vyžaduje kvalitné chladenie, o ktoré sa stará systém GameCool. Vďaka nemu si budete môcť vychutnať aj náročné tituly pri stabilnom počte snímok. Konštrukcia smartfónu sa vyznačuje špeciálnymi bočnými portami a citlivým ovládaním s dvojicou programovateľných ultrazvukových AirTriggers a haptických ovládačov. K dispozícii bude aj rôzne príslušenstvo ako napr. TwinView Dock s druhým integrovaným displejom alebo dokovacia stanica pre pripojenie k stolnému PC. Nechýba rýchle nabíjanie Asus HyperCharge a RGB podsvietenie s podporou Aura Sync.



Cooler Master vďaka exkluzívnej spolupráci s AMD uvádza na trh oficiálny chladič 2. generácie procesorov AMD Ryzen Threadripper.

Wraith Ripper disponuje dvoma oddelenými vežami a siedmimi trubicami zaručujúcimi pokročilý odvod tepla a veľkú styčnú plochu

optimalizovanú pre procesor Threadripper. Striedmy čierny dizajn chladiča obohacuje nastaviteľné RGB LED podsvietenie a vrchný kryt s Threadripper logom. Používateľom je prostredníctvom softvéru umožnené nastavenie rýchlosti, farieb a rôznych režimov podsvietenia. Cooler Master Wraith Ripper bude k dispozícii od 27. septembra za 119 eur s DPH.

Logitech G PRO Wireless



Logitech ohlásilo hernú myš Logitech G PRO Wireless, prvú bezdrôtovú hernú myš s technológiou LIGHTSPEED, ktorú si navrhli profesionálni e-sportovci sami pre seba a je vybavená špičkovým 16K snímačom Logitech G HERO (High Efficiency Rated Optical).

Acer Orion

Spoločnosť Acer uviedla nové počítače Predator Orion 3000, 5000 a 9000, ktoré disponujú procesormi Intel Core i7 alebo Core i9 Extreme Edition, ale najmä novými grafickými kartami NVIDIA GeForce RTX s architektúrou Turing s podporou Ray-Tracingu.

HyperX Predator



HyperX ohlásilo rozšírenie svojich sérií Predator DDR4 RGB a Predator DDR4. Predator DDR4 RGB je teraz dostupný v rýchlostiach do 4000MHz a HyperX Predator DDR4 je dostupný až do veľkosti 128GB a frekvencií do 4133MHz.

Logitech predstavuje najdokonalejšiu ergonomickú myš



Spoločnosť Logitech predstavila MX VERTICAL - svoju doteraz najdokonalejšiu ergonomickú myš, ktorá kombinuje vedecky overenú ergonomickú konštrukciu s výkonom špičkových produktov prestížneho radu Logitech MX.

Myš MX VERTICAL je skonštruovaná tak, aby sa dala prirodzene uchopiť, asi ako keby ste chceli niekomu podať ruku. Jej 57° vertikálny sklon umožňuje v porovnaní s používaním bežnej myši

znižit' svalovú aktivitu až o 10% bez toho, aby sa akokoľvek narušila funkčnosť. Komfortný tvar myši vyhovuje rôznym tvarom a veľkostiam ruky. Textúrovaný gumený povrch a opierka palca zaisťujú pevný a prirodzený úchop.

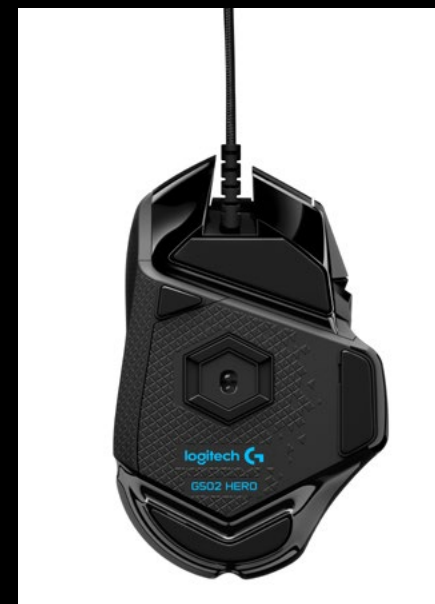
MX VERTICAL obsahuje najlepšiu snímač vo svojej kategórii s vysokou presnosťou a rozlíšením 4000 DPI. Výsledkom je až štvornásobné skrátenie potrebných pohybov ruky a zníženie únavy pri práci s myšou. Prepínač rozlíšenia umožňuje okamžite nastaviť rýchlosť a presnosť pohybu kurzoru. S myšou MX VERTICAL si nemusíte robiť starosti, že jej dôjde energia. Plne nabitá dobíjacia batéria vydrží až štyri mesiace a rýchle jedinomínútové nabíjanie vystačí až na tri hodiny práce. Vďaka funkciám Logitech Easy-Switch™ a Logitech Flow™ môžete s myšou MX VERTICAL pohodlne prepínať medzi dvoma počítačmi, dokonca medzi nimi prenášať myšou dáta, súbory, obrázky a dokumenty. MX VERTICAL sa vyznačuje moderným

dizajnom, ktorý dopĺňa ďalšie špičkové produkty spoločnosti Logitech, ako sú klávesnica Logitech CRAFT, prezentačný ovládač Logitech Spotlight alebo reproduktory Logitech MX SOUND.

Myš MX VERTICAL stojí 109€ a aktuálne je možné ju predobjednať na Logitech.com.



Najpredávanejšia herná myš Logitech G502 dostala HERO 16K



Logitech G ohlásila hernú myš G502 HERO, ktorá je modernizovanou verziou ikonickéj myši Logitech G502.

Nová myš si navonok zachováva rovnaký charakteristický štýlový tvar ako originál, vnútri ju však vylepšujú progresívne technológie. Okrem exkluzívneho podsvietenia Logitech G LIGHTSYNC RGB, 11 programovateľných tlačidiel, piatich prídavných závaží a opleteného kábla dostala navyše revolučnú snímač Logitech G HERO (High Efficiency Rated Optical) 16K, ktorý je aktuálne najvýkonnejším a najpresnejším snímačom na trhu. Celosvetovo najpredávanejšia herná myš sa tak stala ešte lepšou.

Každý prvok Logitech G502 HERO bol navrhnutý tak, aby sa dal prispôsobiť rôznym herným štýlom. Myš má 11 tlačidiel, pre ktoré možno naprogramovať potrebné príkazy a makrá pomocou Logitech Gaming Software (LGS), päť 3,6g závaží na prispôsobenie hmotnosti a dva režimy fungovania rolovacieho kolieska. Podsvietenie je možné vybrať z približne 16,8 milióna farieb pomocou technológie Logitech G LIGHTSYNC RGB. Interná pamäť si uchováva až päť profilov,

takže spolu s myšou si môžete vziať kamkoľvek aj svoje vlastné nastavenia.

Myš G502 HERO sa pýši špičkovým snímačom HERO 16K, ktorý vyniká rýchlosťou, presnosťou a citlivosťou. Je to doteraz najvýkonnejší a najpresnejší herný snímač, aký kedy spoločnosť Logitech vyrobila. G HERO 16K má novú optiku a vylepšený trasovací algoritmus, ktorý zaisťuje mimoriadne precízne sledovanie alebo filtrovanie v celom rozsahu rozlíšenia. Dokáže snímať rýchlosťou cez 400 IPS a pracovať s rozlíšením až 16 000 DPI s presnosťou na jeden pixel. Vylepšené mechanické spínače myši vznikli v spolupráci s firmou Omron a vydržia až 50 miliónov zopnutí. Celkovú hmotnosť myši Logitech G502 HERO a jej ťažisko je možné upraviť vhodným rozmiestnením dodávaných závaží.

Myš by mala byť k dispozícii v októbri 2018 u predajcov na celom svete za odporúčanú cenu 89,99 eur.

Axis predstavuje PTZ kameru s ochranou proti explózií



Nová kamera je navrhnutá a certifikovaná podľa medzinárodných štandardov pre použitie v prostredí s potenciálnym rizikom výbuchu, napríklad v rafinériách, na ropných plošinách, v závodoch na spracovanie potravín a v chemických továrňach.

Obal z nerezovej ocele má certifikáciu štandardov s celosvetovou platnosťou (ATEX, IECEx, EAC) a poskytuje ochranu pred koróziou v náročných vonkajších podmienkach a pred poškodením spôsobeným vodou a prachom. Široké rozpätie prevádzkových teplôt umožňuje inštaláciu kamery ako v arktických, tak tropických púštnych oblastiach. Odolnosť kamery však nijako neobmedzuje kvalitu jej obrazu. Video v rozlíšení HDTV 1080p s 32-násobným optickým zoomom umožňuje dokonalé priblíženie ľudí a objektov, ktoré sú predmetom záujmu, rovnako ako funkcia focus recall, ktorá zaisťuje, že obraz je stále správne zaostrený

podľa vopred definovaných zón a kamera tak umožní bleskový a presný monitoring rozsiahleho priestoru. Kamera ExCam XPT Q6055 je navrhnutá tak, aby sa dala ľahko a rýchlo inštalovať a ušetrila tak čas a náklady na prácu. Vďaka napájaniu PoE (Power over Ethernet) stačí jediný kábel pre dáta aj napájanie a inštalácia potom prebieha spôsobom „plug and play“. Kameru je možné ľahko integrovať do existujúcich kamerových systémov, takže sa ušetrí náklady na špecialistov, ktorí zariadenie inštalujú. Navyše, ExCam XPT Q6055 váži menej ako tradičné PTZ kamery s ochranou pred explóziou. Nízka hmotnosť je dôležitá najmä na miestach, kde problémy spôsobuje silný vietor. Zdroj napájania zaisťuje priložený AXIS T8154 60W SFP Midspan, ktorý umožňuje optické pripojenie na veľkú vzdialenosť a môže tak byť umiestnený v rozvážači na zemi. Tým sa zvyšuje bezpečnosť a znižuje množstvo potenciálnych bodov zlyhania.

Novinky HyperX pre PC aj konzolových hráčov



HyperX, herná divízia Kingston, predstavila na Gamescom 2018 nové herné periférie. Po úspechu na poli PC periférií sa teraz rozhodli zameriavať na konzolový trh a periférie určené pre hranie na konzolách.

Medzi novinkami sú miniatúrne slúchadlá HyperX Cloud Earbud určené pre Nintendo Switch. Tieto špunty do uší majú ploché káble, ktoré redukovú problém zamotávania. Na koncoch majú 13 mm drivers, na ktorých sú silikónové nadstavce s rôznou veľkosťou na prispôsobenie vašim ušiam.

Podľa štýlovej modrej farby hravo spoznáte nový headset certifikovaný a licencovaný pre Playstation 4. Jeho 53 mm drivers ponúknu kvalitný zvuk a náušníky s oceňovanej pamäťovej peny zas prepotrebný komfort pri dlhých herných súbojoch. Bez novinky neodídu

ani majitelia Xbox One, pre ktorých je určený tiež nový headset v striebornej farbe. Tradičný PC hráči ocenia nové myši HyperX Pulsefire FPS Pro s RGB svetlom a mechanické klávesnice Alloy FPS RGB. Ako doplnkové periférie predstavili tiež nové podložky pod myš Fury S Speed s peknou červenou potlačou a gelová opierka zápästia ku klávesnici HyperX Wrist Rest.

Samozrejme na Gamescom 2018 nechýbali ani RGB pamäte Predator DDR4 alebo výkonné pevné disky. Detailnejšie info nájdete aj na Gamesite.sk



>> NOVINKY Z FILMOVÉHO SVETA >> VÝBER: Adrián Líška



Venom pohltí filmový svet, Toma Hardyho by sme mali vidieť ako Venoma trikrát!

Tom Hardy, ktorý o chvíľu bude na filmových plátnach zobrazovať Eddieho Brocka (Venoma), má naozaj zaujímavú zmluvu. Tá ho zaväzuje na tri filmy v úlohe Venoma. Filmy o superhrdinoch sú momentálne v Hollywoode novým štandardom. Tomuto štandardu sa nevyhol ani Tom Hardy, a teda fanúšikovia sa môžu tešiť na Venoma v plnej kráse pod režisérskou taktovkou Rubena Fleischera (Zombieland, Lovci gangstrov).

Podobné zmluvy, napríklad aj na tri filmy, sú v Hollywoode bežné. Niektorí herci dokonca uzatvorili zmluvy s Marvel Comics na päť či sedem, dokonca aj viac filmov. Momentálne sa chystá veľká expanzia filmov o superhrdinoch z Marvel Comics zo strany Sony Pictures. Samozrejme ide o filmy, v ktorých štúdio Sony Pictures vlastní filmové práva. Konkrétnejšie Sony plánuje expanziu Spider-Man univerza. Preto aj zmluva, ktorá zaväzuje

Toma Hardyho na tri filmy, dáva tým pádom väčší zmysel.

Čo však môžeme očakávať od nového Venoma? V prvom rade treba počítať s tým, že Venom je projekt zasadený do nového univerza napriek tomu, že je spájaný so Spider-Manom. O scenár sa postarali mená ako Scott Rosenberg (Pot a krv), Jeff Pinkner (The Amazing Spider-Man 2) a Kelly Marcel (Päťdesiat odtieňov sivej). Momentálne nie je známa veková dostupnosť filmu, no predpoklad je, že film bude vhodný aj pre divákov mladších ako 13 rokov, a to aj napriek temnej a drsnej povahe Venoma.

Budeme svedkami zrodenia Venoma! Sony použije klasickú komiksovú predlohu s názvom „Venom: Lethal Protector miniseries“, kde Eddie Brook príde do styku s organizáciou „Life Foundation“. Hlavným protivníkom symbiota Venoma bude Riot, ktorý je jedným z piatich symbiotov.

Sony teda odvážne kráča vpred ruka v ruke s marvelovským antihrdinom Venomom. Samozrejme, vo filme sú okrem Toma Hardyho obsadené aj iné zručné mená. Napríklad Michelle Williams v úlohe Anne Weying (She-Venom) alebo aj taký Woody Harrelson, ktorý sa zhostí úlohy Cletusa Kasadyho (Carnage).

Venom je však len štartom do komiksového univerza od Sony Pictures. Po Venomovi sa môžu fanúšikovia tešiť na Marvel filmy ako Black Cat, Silver Sable, Morbius the Living Vampire a mnoho iných filmov. Tým, že štúdio plánuje svoju vlastnú sériu, fanúšikovia môžu očakávať, že éra Marvel filmov od Sony Pictures tak rýchlo neskončí. Ako dlho bude trvať táto nová éra do určitej miery bude závisieť aj od úspešnosti a zárobku spomínaných filmov.

Venom bude dostupný v slovenských kinách od 4. októbra 2018.



Mel Gibson a Colin Farrell budú bojovať v prostredí kartelov!

Nový akčný film od Millennium Films – War Pigs sa bude odohrávať v drsnom prostredí kartelu. Réžie sa chopil Tommy Wirkola (7 sestier, Dead Snow: Červený vs. Mŕtvy). Príbeh bude sledovať skupinu bývalých vojakov, ktorí sa ocitnú na nepriateľskom území ako nasadení drogoví dileri. Budú čeliť neľútostnému kartelu. Všetko je to však pomsta za ich mŕtvych kamarátov. Aby toho nebolo málo, budú sa zároveň snažiť kartel okraďnúť. Pre Mela Gibsona je to ďalší film, v ktorom ide o pomyselný návrat do vŕt Hollywoodu, kde bol ešte nedávno označovaný ako vyhnanec.



Ben Affleck je zameraný na ďalší skutočný príbeh

Ben Affleck a Matt Damon spoja svoje sily v bizarnom skutočnom príbehu, ktorý zahŕňa slávny zločin zahrňujúci sieť McDonald's, hru monopolu a jeden veľký podvod. Budeme svedkami ďalšej filmovej klasiky, ako je Dobrý Will Hunting? História Bena Afflecka a Matta Damona tomu určite zodpovedá a momentálne je jasné, že prioritou pre Afflecka je už spomínaný skutočný príbeh. Čo však s úlohou Batmana? Situácia je momentálne nejasná a na oficiálne stanoviská, či sa Ben Affleck ocitne znovu v kostýme Batmana, si budeme musieť počkať.



Smrtonosná pasca 6 ukáže mlad'asa Johna McClanea

Prichádzajúci filmový projekt s názvom „Die hard: Year One“ bude sledovať príbeh mladého Johna McClanea, ktorého nestvárni len Bruce Willis. Bruce Willis však bude hrať veľkú úlohu pri výbere herca, ktorý stvárni mladého Johna v spomienkach. V tomto prológu by sa mala objaviť aj manželka Johna McClanea, Holly Gennero, ktorú v prvých dvoch dieloch stvárnila Bonnie Bedalia. Očakáva sa, že sa objaví aj v novom prológu. Réžie sa chopí Len Wiseman (Smrtonosná pasca 4.0), ktorému táto slávna séria nie je neznáma.



Teória veľkého tresku končí!

Po dvanástich sériách populárny seriál Teória veľkého tresku v máji 2019 skončí! Tento seriál mal svoju premiéru v roku 2007 a už od prvej sezóny si získal fanúšikov po celom svete. Seriál má na konte 10 cien Emmy, a to vďaka hercovi Jimovi Parsonsovi, ktorý stvára postavu Sheldona Coopera. Teória veľkého tresku by mala nadviazať na nový seriál s názvom „Young Sheldon“.



Stratí Eleven postava zo seriálu Stranger Things svoje schopnosti?

Aspoň takýto osud si pre svoju postavu želá Millie Bobby Brown, ktorá stvára Eleven. Herečka má toto pranie z konkrétneho dôvodu. Chce, aby sa diváci v 3. sérii dozvedeli o tom, aká je táto postava silná aj bez svojich schopností. Určite ide o nečakaný postoj od herečky vzhľadom na to, že jej postava je úzko spätá so svojimi schopnosťami. Tretia séria Stranger Things bude mať premiéru v lete 2019.

Bleskovky:

- Space Jam 2 má zrejme konečne režiséra. Štúdio Warner Bros. momentálne vedie rokovania s Terencom Nanceom.
- Produkčná spoločnosť, ktorá patrí Michaelovi Bayovi, sa bude podieľať na drsnom horore o zlovestnom rádiovom vysielaní, ktoré zabíja svojich poslucháčov.

Názov hororu je Meet Jimmy.

- 25. Bond už nie je pod režisérskou taktovkou Dannyho Boylea. Dôvodom boli tzv. „kreatívne nezhody“. Momentálne sa zvažuje ako náhrada Edgar Wright.
- Scarlett Johansson je podľa magazínu Forbes najlepšie platenou herečkou v Hollywoode. Najlepšie plateným hercom je George Clooney.

- Netflix má vo vývoji pokračovanie filmu Death Note, ktorý čerpá príbeh z mangy a anime Death Note. Prvý Death Note film sa objavil na Netflixu v auguste 2017, režisérom bol Adam Wingard.
- Idris Elba tvrdí, že sa neobjaví v ďalšom pokračovaní Jamesa Bonda. Je tu však možnosť, že herec nehovorí médiám pravdu a nakoniec ďalšieho Bonda stvárni práve on.

Herný notebook, ktorý vám prinesie výhodu v boji



ASUS ROG Strix GL504 je nástupca obľúbeného a jedinečného herného notebooku GL503. Ten priniesol nadštandardnú výbavu a zmenil pohľad na herné notebooky ako také. ROG Strix GL504 pokračuje v tomto koncepte a je opäť o kúsok bližšie k ultimátnemu hernému zariadeniu.

Až do minulosti sa herné notebooky odlišovali od tých ostatných najmä výkonom. Výrobcovia museli použiť väčšie komponenty, a preto boli herné notebooky ťažké a hrubé. Dnes je situácia iná a rozdiel medzi hernými a multimediálnymi prenosnými počítačmi sa stiera.

Ďakovať za to môžeme najmä grafickým kartám NVIDIA GeForce GTX 10-série, ktorých unikátna architektúra umožňuje maximalizovať výkon pri minimálnych rozmeroch grafického čipu. Vďaka tomu nájdete na trhu aj pracovné



notebooky, ktoré majú výkon na úrovni herných zariadení a sú elegantné a dobre prenosné.

Herné notebooky sa však vďaka tejto evolúcii mohli posunúť ďalej a výborným príkladom sú práve modely ASUS ROG Strix. Novinka, GL504 Scar II Edition, je navrhnutá špeciálne pre hráčov FPS striel ačiek a vďaka 15,6-palcovému IPS displeju so 144 Hz obnovovacou frekvenciou a 3 ms odozvou vám môže priniesť skutočnú výhodu v boji. Obraz totiž nebude rozmazaný a všetky akcie budete vnímať



jasnejšie. Obrazovka okrem výborných vlastností disponuje aj štýlovým dizajnom s tenkými rámkami po troch stranách. Vyzerá to skvele a v porovnaní so starými notebookmi s hrubými rámkami okolo displeja ide o skutočný medzigeneračný skok. Nehovoriac o tom, že notebook zaberá menej miesta.

Špičkový výkon a pokročilé chladenie

ASUS ROG Strix GL504 Scar II Edition poháňa najnovší 6-jadrový procesor Intel Core 8. generácie v kombinácii s grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 10-série až GTX 1070. Tieto komponenty zabezpečujú výkon, ktorý naplno využije vysokú obnovovaciu frekvenciu obrazovky. Medzi ďalšiu výbavu patrí operačná pamäť až do 32 GB DDR4 s taktom 2 666 MHz a až 512 GB SSD úložisko, resp. 1 TB SSHD disk. Pevný disk tohto typu



ukladá najčastejšie používané súbory do flash pamäte, aby k nim mohol rýchlejšie pristupovať. Pri voľbe konfigurácie však odporúčame zvoliť model, ktorý má vo výbave systémové SSD úložisko a pevný SSHD disk ako doplnok na ukladanie hier a ďalších multimediálnych súborov.

ROG Strix GL504 Scar II Edition tiež vyniká špeciálne navrhnutým chladiacim systémom, ktorý je kľúčovou vlastnosťou pre dlhú životnosť notebooku a pohodlné hranie aj počas dlhších herných sedení. Tepelná trubica prenáša teplo z procesora a grafickej karty na bočné mriežky chladiča a zabezpečuje tak prevádzkovú teplotu pod úrovňou 90 °C. Teplo z notebooku následne vyfukujú duálne ventilátory. Pasívne chladiče sa nachádzajú aj na grafickej pamäti a VRM moduloch, takže chladiaci systém chladí aj ďalšie komponenty a vďaka drobným dizajnovým úpravám dokáže fungovať až o 27 % efektívnejšie v porovnaní s bežným chladením. Strix



podsvietená v štyroch samostatných zónach a disponuje štvoricou dedikovaných klávesov pre rýchly prístup k ovládaniu hlasitosti a aplikácii ROG Gaming Center. Zvýraznené klávesy WASD vás okamžite pripraví na akciu.

Vo výbave notebooku nájdete aj ďalšie pokročilé technológie, ako je zabudované gigabajtové Wi-Fi pripojenie s podporou štandardu 802.11ac. Na dosiahnutie maximálnych rýchlostí však budete potrebovať router, ktorý naplno využíva technológiu Intel Wave 2. Bez ohľadu na to ASUS vybavil svoj notebook technológiou, ktorá neustále monitoruje kvalitu Wi-Fi signálu pre čo najlepšiu kvalitu pripojenia. ASUS ROG Strix GL504 Scar II Edition tiež obsahuje HDMI 2.0 port na pripojenie externého monitora s rozlíšením až do 4K pri 60 Hz. Nechýba ani Mini DisplayPort, plnohodnotné USB porty a USB-C port. A keďže poriadny herný zážitok vyžaduje kvalitný zvuk, vybavil ASUS svoju novinku zosilňovačom, ktorý zabezpečuje až o 200 % hlasnejší zvuk s lepším dynamickým rozsahom a basmi.

Scar II Edition v konfigurácii s grafickou kartou GTX 1070 má vo výbave extra trubice pre ešte účinnejšie chladenie.

Plnohodnotná klávesnica aj gigabajtové Wi-Fi

Novinka od ASUS ROG disponuje aj napriek kompaktným rozmerom plnohodnotnou numerickou klávesnicou. Vďaka tomu si rýchlejšie zvyknete na prechod z klávesnice stolného počítača. Klávesnica má životnosť na úrovni 20 miliónov stlačení klávesov, je farebne



HP predstavilo novinky z portfólia Omen a ukázalo doposiaľ najväčší stánok



Akciu menom Gamescom určite nemusíme bližšie predstavovať. Nielen vďaka každoročnej nádielke oznámení nových hier a množstvu správ o stave herného sveta a hráčoch samotných, je akcia právom označovaná za srdce európskeho hrania. Počas týždňa, kedy sa v Kolíne Gamescom každoročne koná, ale neprichádzajú iba správy o hrách, či herných úspechoch, ale stále častejšie si Gamescom vyberajú spoločnosti na predstavovanie nového herného hardvéru a funkcionality.

O najviac rozruchu sa so svojou novou ponukou grafických kariet rady RTX postarala spoločnosť Nvidia, nielen avizovanými parametrami, výkonom a revolúciou na poli zobrazovania hier, ale aj cenovkou. Na potešenie hráčov ale nestačí iba grafická karta, ale ide o celý balík – počítač, príslušenstvo a funkcionality. Preto sme neodmietli pozvanie pozrieť sa do zákulisia spoločnosti HP Inc., ktorá na Gamescome už tradične prezentuje svoju herne zameranú značku zariadení



Omen a ktorá práve na tejto akcii ohlásila jednu úplnú novinku a dve, už ohlásené novinky, nám bližšie predstavila a popísala do väčších podrobností.

HP so svojimi Omen zariadeniami naskočili na vlnu hráčskych zariadení a príslušenstva pomerne neskoro, len pred niečo viac ako dvoma rokmi, čo sa môže zdať oproti značkám ako je Alienware, alebo Razer ako nič. Ale vďaka šikovnému marketingu a kvalitnej ponuke sa podľa najnovších čísel držia Omen zariadenia na špičke predajnosti herných počítačov v rámci Európy. Omen stánok na tohtoročnom Gamescome zaujal nielen obrovskou rozlohou (ktorá bola vraj doposiaľ najväčšia, akú HP kedy na výstave malo) a hernou zónou, ale aj možnosťou poobzerať si všetky Omen novinky priamo na vlastné oči a ruky.

Samozrejmosťou u všetkých herných značkách sú každý rok nové modely počítačov s najnovšou generáciou procesorov a výkonných grafických kariet, no spoločnosť HP sa vcelku darí sledovať trendy nielen na poli hardvéru, ale aj po stránke dizajnových preferencií hráčov. Nové herné notebooky sú



preto o čosi tenšie a ľahšie, aby boli jednoduchšie prenášateľné, Omen počítače disponujú nielen výkonným hardvérom, ale aj lepšími možnosťami po stránke konektivity, úložného priestoru a funkcionality a príslušenstvo ako myše, klávesnice a slúchadlá už nie sú vyrábané inou firmou „v spolupráci s Omen“, ale dizajnujú a vyrába ich priamo HP. To všetko sa odrazilo do veľmi zaujímavej ponuky kde si to svoje nájde nielen víkendový hráč hľadáajúci ten najväčší výkon s čo najmenej starosťami za čo najmenší peniaz, ale aj tí najviac zapálení fanatici, ktorí sú ochotní investovať do svojej zostavy tisíce eur. Teraz už ale



k spomínaným novinkám. Tou najväčšou a takmer najzaujímavejšou je nový herný desktop s menom Omen Obelisk, ktorý sa pridáva malých rozmerov, no ponúka naozaj veľké možnosti dodatočnej prispôbitelnosti, alebo vylepšovania. Vo vcelku kompaktnom tele, ktoré bude dostupné ako v čisto kovovom prevedení, tak s priehľadnou bočnicou z temperovaného skla, sa ukrýva veľké množstvo jednoducho dostupných a štandardných komponentov.

Vďaka tomu po tomto desktope možno siahnu nielen menej skúsený používateľ, ktorý má predsudky zo skladania vlastných počítačov, ale aj nadšenci, ktorý v Omen Obelisk určite

nájdu veľmi zaujímavý stabilný základ a odrazový mostík do budúcnosti, ktorý je veľmi jednoduché prispôbiť, či vylepšiť. Po stránke výkonu budú dostupné konfigurácie nielen s procesormi Intel ôsmej generácie, ale takisto aj najnovšími Ryzen kúskami od AMD. Grafické karty budú dostupné nielen v tradičnom GeForce GTX prevedení, počínajúc modelom GTX 1050 Ti, ale prísľúbené sú už aj kúsky na architektúre Turing, čiže Nvidia GeForce RTX až do modelu 2080.

V spojení s kvalitnými RAMkami značky Kingston HyperX, možnosťou voľby medzi nvMe SSD diskom s HDD, alebo spojenie





HDD + Optane a ďalšími vycitákami bude Obelisk určite zaujímavá voľba.

Druhou hardvérovou novinkou, ktorú už mohli hráči zachytiť pred pár mesiacmi a ktorá určite potešila nejedno ucho, keď ju započulo, sú pripravované slúchadlá Omen Mindframe Headset. Slúchadlá Mindframe budú prvými hernými slúchadlami s aktívnym chladením náušníkov a kto už niekedy hral, aj s veľmi kvalitným headsetom, bude vedieť, aký problém vedia byť spotené, až horiace uši. Pri ohlásení tohoto produktu v máji sme sa nedozvedeli veľa podrobností, no nakoľko sa blíži čas vydania, prichádzajú aj ďalšie informácie a mali sme dokonca možnosť si na predprodukčnom prototypu vyskúšať samotnú funkčnosť riešenia.

Mindframe Headset ale nebude ponúkať iba aktívne chladenie uší systémom vypnuté-zapnuté, ale teplota sa bude dať nastavovať jednoducho cez Omen Command Center. Ponúknu takisto funkciu potlačenia okolitého zvuku, spätný odposluch vlastného hlasu v reálnom čase a kvalitné látkové náušníky, ktoré by mali zabezpečiť ešte väčší komfort pri používaní. A nakoľko



ide o produkt zameraný na hráčov, nemôže fungovať ani programovateľné RGB podsvietenie. Cenovka bude síce začínajúť až tesne pod hranicu 200 eur, no za takto kompletný produkt, ktorého komfort sme si mali možnosť vyskúšať na vlastné uši bude táto investícia určite dobrým krokom pre hráčov obľubujúcich herné maratóny.

Poslednou novinkou, ktorá bola rovnako ako slúchadlá, ohlásená v skresanej forme už dávnejšie, je Omen Game Stream. Program, ktorý sa postará o prístup ku výkonu nadupaného Omen notebooku, alebo desktopu aj na menej výkonných iných zariadeniach.

V jednoduchosti to znamená, že výkonnejší počítač, ktorý je napríklad v spálni, je možné využívať na renderovanie hier a odosielanie obrazu na iné zariadenie, ktoré sa môže nachádzať v obývačke, na záchode, alebo aj inde. Vo forme, v akej bol Omen Game Stream začiatkom roka ohlásený, sa veľmi podobal na existujúcu službu Steam In-Home Streaming, no od tej doby ubehlo už pár mesiacov.

Omen Game Stream po novom nebude obmedzený iba na posielanie obrazu po domácej sieti, ale bude sa dať využiť cez internet po celom svete. A skvelou správou je, že odosielaný obraz už nemusí prijímať zariadenie s operačným systémom Microsoft Windows, ale vďaka Androidovej aplikácii si budú môcť hráči zahrať aj na smartfónoch, či tabletoch s Androidom. Samozrejme, pri používaní po internete bude záležať na kvalite pripojenia domácej siete



a aj samotných zariadení, a určité oneskorenie po stránke odozvy bude minimálne teraz viditeľné, no na budúci rok by malo prísť 5G pokrytie a takisto aj nový WiFi štandard, čo z Omen Game Streamu určite spraví ešte zaujímavejšiu možnosť. Nateraz ale odporúčame rátať s hraním skôr casual a atmosférických hier cez túto službu, ako akčné FPS kde sú okamžité reakcie kľúčové.

Okrem týchto novínok sme mali možnosť bližšie sa pozrieť na nové Omen 15 notebooky, ktoré sa už dostávajú hráčom pod ruky od júla, veľmi štýlovú a pritom pohodlnú klávesnicu Omen Sequencer s mechanickými spínačmi, či myš Omen Reactor, ktorá už množstvu hráčov pomohla v porazení nepriateľov.

Tou doslovne najväčšou chuťovkou bol ale HP Omen X 65 BFGD. 65-palcový monitor, alebo skôr televízor? Uhlopriečkou sa tento panel radí skôr ku televízorom, no s rozlíšením 4K, obnovovacou frekvenciou 120 Hz, podporou HDR a G-Syncu zaujme najmä hráčov, ktorý doposiaľ o takomto zariadení v obývačke iba snivali. Naživo, hrajúc Battlefield 1 je to naozaj zážitok, ktorý si vieme predstaviť v hráčskych domácnostiach už onedlho. Len keby nebola tá cenovka taká vysoká. Snáď sa ale takéhoto zážitku dočkáme a s nami aj ďalší obyčajný smrteľníci.

Daniel Paulini

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Poznáte ten pocit, keď sa v zahraničí vrátite na miesto, ktoré ste už navštívili, a máte pocit, akoby ste nikdy ani neodišli?



Gamescom niečím takým pre nás už je a tentoraz sme si to po prvýkrát uvedomili. Hoci sa ho so železnou pravidelnosťou nezúčastňujeme každý rok, vždy je to pre nás nielen zážitok, ale aj výzva – priniesť vám to najlepšie z najväčšej celosvetovej akcie venovanej videohram.

Na Gamescome je skvelé to, že po niekoľkých ročníkoch už približne viete, čo od ktorého vystavovateľa čakať. Firmy ako EA, THQ či Wargaming sa každoročne pýšia obrovskými stánkami, Ubisoft či Square Enix zasa zvyknú postaviť veľkú „záhradu“ tvorenú PC stanicami, kde si návštevníci exa môžu vyskúšať niektorú z novinek pripravovaných touto



francúzsko-japonskou dvojicou. Medzi skutočných majstrov megalománie potom patrí Blizzard, ktorý svojimi dekoráciami v témach sveta Warcraftu zaberie pokojne aj pätinu obrovskej haly, ak do toho pripočítame aj pódia s veľkými obrazovkami.



Jedna veľká afterparty...

O tom ale Gamescom je – spraviť pre fanúšikov čo najväčšiu šou, dať im okúsiť z vŕky, ktorú sporení vývojári od rána do večera pripravujú a vylepšujú. Ide o pomyselné vyvrcholenie celého



roka ich práce, aj keď, samozrejme, prvé husle hrá pri premiérach nových titulov tomto smere kalifornská E3. A ak je „čtyrka“ hlavným večierkom, Gamescom nie je nič iné ako jedna veľká, poriadna afterparty. A tie sú niekedy ešte lepšie.

Tol'ko k stáliciám kolínského veľtrhu, ktorý sa každoročne koná v priestoroch výstavniska Koelnmesse a je uznávaný ako svetovo najväčší hráčsky zameraný event. Ak ste tam doteraz nikdy neboli, predstavte si spleť sietí naozaj obrovských hál, ktoré sú napojené jedna na druhú.

Kdesi pomedzi ne vedieť „hlavný t'ah“, akási dial'nica pre všetkých návštevníkov, z ktorej sa dostanete na väčšinu zaujímavých miest. Prvý rok



bol pre nás celkom chaotický, no druhý a tretí sme sa orientovali bez väčších problémov – a teraz? Naozaj, už keď sme išli vlakom okolo Koelnmesse, zaplavili nás spomienky na predošlý ročník a bolo to, akoby sme nikdy ani neodišli. Tieto pocity sa, samozrejme, po vybavení akreditácie a vstupe do areálu niekoľkokrát násobili. Do istej miery je to pre nás taký „domov od domova“. Ak milujete hry, zamilujete si aj Gamescom; len musíte mať dostatočne pevné nervy na strkajúch sa Nemcov a iných Európanov, ktorí sa, podobne ako vy, snažia niekam dostať čo najskôr.

... a tie nekonečné davy!

Keď sa už bavíme o „tlačienke“, rozmeňme si najnovší Gamecom na drobné. Výstavu tento rok navštívilo

370 tisíc ľudí zo 114 krajín sveta, čo je o 20 tisíc ľudí viac ako v roku 2017. Pre porovnanie, hlavné mesto Slovenska, teda Bratislava, má podľa oficiálnych informácií približne 450 tisíc obyvateľov. Niežeby bolo 80 tisíc zanedbateľným počtom, niežeby nemala Bratislava podľa neoficiálnych informácií oveľa viac nájomcov a niežeby sa na Gamescom úplne všetci návštevníci dostavili v jeden deň, ale... aj tak „wau!“

Keď sa Koelnmesse naplní návštevníkmi, my, novinári, máme to št'astie, že sa môžeme, podobne ako stovky ďalších, uchýliť do biznis zóny, kde zoženiete to, čo sa na akciách ako Gamescom vyvažuje zlatom – životný priestor! Niežeby bola biznis zóna prázdna ako westernové mestečko – verte





nám, aj tak to vyzerá ako pri stánku s hot-dogmi zadarmo – no pohybuje sa tam oveľa lepšie, nehovoriac o tom, že na WC nemusíte čakať desať minút. Hold, nikto ale nikdy nepovedal, že život herného novinára je ľahký.

Krutá realita Gamescomu

Aj keď je biznis zóna skvelá, pokiaľ ide o schôdzky, rozhovory, vysielanie vlogov a podobné, pracovne ladené veci, srdce Gamescomu je vystavené na obdiv všetkým v podobe tzv. zábavnej, teda „Entertainment zóny“.

Tú tvorí väčšina z 11 hál Koelnmesse a práve tam sa, ako už určite správne

tušíte, nachádzajú všetky poklady v podobne stánkov herných štúdií či vydavateľov. Okolo tých sa, ako nejaké „vyhajpované“ anakondy, obťáčajú davy fanúšikov tvoriace dlhočizné rady. To je realita Gamescomu: 2 hodiny čakáte, 10 minút sa hráte.

A čo tento rok u návštevníkov „fičalo“ najviac? Stánky s hrami ako Sekiro, Destiny 2, Marvel's Spider-Man či Dying Light: Bad Blood mali pri sebe vždy kilometrové „šóry“ čakateľov, ktorých, ako odmena za trpezlivosť, čakala chvíľka hernej rozkoše a možno nejaké to tričko.

V mnohých prípadoch však bolo zážitkom už len vidieť niektorý zo

stánkov a nasat' tú atmosféru. Mnohé výstavné plochy skrášľovali obrovské sochy hrdinov z videohier, stánky s hrami ako Overkill's The Walking Dead či Metro: Exodus mali zasa tak vychytané tematické dekorácie, že len ísť okolo stálo za to. Ocenenie za najlepší stánok síce získal Fortnite, ale naši favoriti zostávajú jasní. Keby ste tam boli, určite by ste nám dali za pravdu!

Tak zasa o rok

Rozpisovať sa o hrách, ktoré sme videli alebo ktoré sme si mohli priamo na mieste vyskúšať, teraz nemá zmysel – naše dojmy a postrehy zverejňujeme postupne na stránkach portálu Gamesite.sk, kde sa im dostane adekvátneho priestoru. Ak ste tak ešte nespravili, určite na ne hod'te očkom teraz aj v nasledujúcich týždňoch, bude toho len a len viac! A spomenuli sme, že chystáme aj súťaž o „goodies“, ktoré sme si domov priniesli?

Okrúhly 10. ročník Gamescomu je už síce po mesiacoch dohadovania schôdzok a samotnej štvordňovej realizácii za nami, ale jeho dozvuky nám ešte nejaký čas budú zníť v ušiach. Určite nie až do ďalšieho ročníka, ale ešte stále máme toľko vecí, čo vám chceme ukázať a prerozprávať... ale všetko pekne postupne. Uživajme si, kým to je, ved' do augusta 2019 je to ešte celý rok!

Viac informácií a fotografií nájdete na gamesite.sk.

Mário Lorenc



Na výkone záleží



UV500 SSD
Cenovo efektívna
náhrada za HDD

Expert na výkon

www.kingston.com/ssd

Kingston
TECHNOLOGY



Ked' ste v noci z 2. na 3. septembra vyšli von, mohli ste počuť nárek miliónov školákov, ktorým sa ráno začínala škola, alebo radosť šťastlivcov, ktorí si štúdium spríjemnia novou technickou hračkou... Pod'te si niečo vybrať spolu s nami!



Lenovo Legion Y530

Nový školský rok prináša nové výzvy, takže potrebuješ prenosný notebook, ktorý ťa za žiadnych okolností nesklame a zároveň s ním budeš najväčší frajer v triede. Predstavujeme ti Lenovo Legion Y530, ktorému tľie v útrobach ôsma generácia výkonných procesorov Intel, rýchle pamäte RAM a najnovšia grafika GeForce 1050 Ti, s ktorou si vychutnáš aj najnovšie hry. Štýl podčiarkne biele podsvietenie, výkonné reproduktory Harman s technológiu Dolby Audio a bleskurýchly FHD displej s technológiu G-Sync.

Cena: od 929 €



Acer Swift 3

Nie je to len notebook. Je aj spoločníkom – bude na vašej strane po celý deň bez ohľadu na to, akým výzvám budete musieť behom dňa čeliť. Ultratenké hliníkové celokovové telo je príjemné na dotyk a pridáva tomuto notebooku na osobitosti. Kvalitný 14" displej s rozlíšením Full HD 1080p, ostrými a vernými farbami privedie obraz k životu. Či už robíte všednú prácu, alebo sa vysporiadavate s najzložitejšími úlohami, s najnovšou generáciou procesorov všetko hravo zvládnete. Swift 3 pokračuje v úsilí dosiahnuť vyššiu efektivitu tým, že ponúka dlhú výdrž na batériu (až dvanásťhodinová výdrž) či konštrukciu s dvoma úložiskami a umožňuje tak celodennú prácu na počítači.

Cena: 610 € (v závislosti na konfigurácii)



HP Pavilion Gaming Laptop 15

Spája výhody dobre prenosného notebooku s výkonným hardvérom pre hranie hier, tvorbu obsahu a produktívnu prácu. Nechýba mu teda rýchle a veľké úložisko, rýchla Wi-Fi, vylepšený zvuk a výkonné chladenie v podobe dvojice vetračiek s výdychmi v zadných rohoch laptopu, ktoré zlepšujú prúdenie vzduchu a znižujú zahrievanie.

Cena: od 899 €



ASUS VivoBook S15 (S530) a S14 (S430)

Sú štýlové a ľahké notebooky, ktoré budú dostupné v piatich farbách a s viacerými vzormi povrchovej úpravy. Majú hmotnosť iba 1,8 kg, resp. 1,4 kg a hrúbku 18 mm. Špeciálny pánt ErgoLift zabezpečuje pohodlné písanie a zlepšuje chladenie. Ďalej vynikajú tenkým rámkom NanoEdge po troch stranách displeja s 86 %, resp. 84 % pomerom obrazovky k telu. Novinky poháňajú procesory 8. generácie Intel® Core™ až do i7 a grafická karta NVIDIA® GeForce® MX150.

Cena: od 849 €



Acer Aspire 5

Notebook Acer Aspire 5 bol navrhnutý tak, aby splnil aj tie vaše najväčšie očakávania. Krásne štíhly dizajn dopĺňa elegantná textúra a uhladené hliníkové vnútorné plochy. Ostré a verné farby ožijú na 15,6" displeji s rozlíšením Full HD 1080p a technológiou IPS. Vychutnajte si vysoko kvalitné videohovory s rodinou a priateľmi vďaka vstavanej HD kamere a duálnemu mikrofónnemu systému. Vezmite si väčšiu pracovnú záťaž a riešte komplikovanejšie úlohy vďaka silnejšiemu procesoru.

Cena: 766 € (v závislosti na konfigurácii)



ASUS ZenBook Pro 15 (UX580)

Je výkonný notebook pre profesionálov s futuristickým dotykovým displejom ScreenPad, ktorý prináša úplne nový spôsob ovládania notebooku. ScreenPad inteligentne kombinuje touchpad a farebný dotykový displej pre nové inteligentné spôsoby ovládania Windows aplikácií a dedikovaných programov – ScreenPad aplikácií. ZenBook Pro 15 ponúka procesor 8. generácie Intel® Core™ až do i9 a grafickú kartu GeForce® GTX 1050Ti GPU.

Cena: 1.699 €



ESET Internet Security

Ten pocit bezstarostného života. Seminárky, či domáce úlohy za vás nespraví, ale ochráni ich pred hrozbami, ktoré sú čoraz vynaliezavejšie. Útočníci dobre vedia, ktoré súbory majú pre vás cenu zlata. S bezpečnostným balíkom ESET Internet Security sú chránené nie len vaše dáta, napríklad aj pred ransomwarom, ale aj online platby, všetky smart zariadenia pripojené k domácej sieti, i váš notebook v prípade, že ho niekde zabudnete, alebo si ho niekto nepovoláný „požičia“. A pre študentov s platnou ISIC kartou stále platí 50% zľava.

Cena: 49,90 € / 1 zariadenie / 1 rok; 50% zľava s kartou ISIC



ESET Mobile Security

Neoddeliteľná súčasť každého Android zariadenia. Máte v ňom predsa vaše fotky, videá, správy, maily, online chaty, či iné obľúbené aplikácie. Načo riskovať. Už len predstava, že by sa toto všetko dostalo do nepovolaných rúk, a to nemusia byť ani cudzie, je desivá. Chráňte odtlačkom prsta, alebo PIN kódom kludne aj každú aplikáciu zvlášť. Keď niekomu čo i len na moment požičiate váš odblokovaný smartfón, ešte to neznamená, že si môže prelustrovať jeho obsah. Napríklad vašu komunikáciu, fotky, či iné vaše prudko súkromné záležitosti.

Cena: 10 € / 1 zariadenie / 1 rok; 50% zľava s kartou ISIC



Motorola Moto g⁶

S novým smartfónom Motorola Moto g⁶, v ktorom sa nachádza osemjadrový procesor Snapdragon 450 a grafické jadro Adreno 506, si hravo poradiš s akoukoľvek úlohou alebo hrou. Jeho lesklý 3D dizajn je doplnený o takmer bezrámkový displej Max Vision s pomerom strán 18:9, takže si na ňom oveľa viac vychutnáš svoje obľúbené hry a videá. Ak rád fotíš, určite využiješ dvojité zadné fotoaparát s inteligentným softvérom na úpravu fotografií a umeleckými filtermi. Navyše ho vďaka Fast battery charging nabiješ naozaj neuveriteľne rýchlo!

Cena: 249 €



ASUS ZenFone 5 (ZE620KL)

Je úžasný 6,2-palcový smartfón s najnovším procesorom Qualcomm® Snapdragon™ 636 a 4 GB RAM. Vyniká bezrámkovým dizajnom a 90 % podielom obrazovky k telu. Je vybavený duálnym fotoaparátom, ktorý sa prispôbuje a učí, vďaka čomu vždy vytvorí ideálnu fotografiu. Jeho základom je senzor Sony® IMX363, sekundárny 120° širokohľový fotoaparát a funkcie umelej inteligencie.

Cena: od 399 €



Powerbanka LAMAX 10 000 mAh Quick Charge

Powerbanka LAMAX s kapacitou 10 000 mAh je kompaktný záložný zdroj na cesty. Vďaka USB-C konektoru s technológiou Quick Charge 3.0 rozpozná kompatibilné zariadenie a ponúka až 4x rýchlejšie nabitie vášho zariadenia než štandardná nabíjačka. S kapacitou 10 000 mAh dodá vašim zariadeniam niekoľkokrát celých 100 % energie, samozrejmosťou je možnosť nabíjania dvoch zariadení súčasne.

Cena: 22 €



Power banka ADATA D8000L

Power banka ADATA D8000L sa hodí do každej študentskej tašky. Okrem samotného zdroja energie s dvomi USB portami totiž ponúka výkonné LED svetidlo, s ktorým sa žiadny študent len tak ľahko nestradí.

Cena: 15 €



HP Deskjet Ink Advantage 3700

Najmenšia multifunkčná tlačiareň na svete, ktorá je navrhnutá tak, aby sa zmestila všade, kde ju práve potrebujete. Vďaka jednoduchému nastaveniu sa môžete pripojiť a začať rýchlo tlačiť zo svojho smartfónu alebo tabletu. Nechajte sa ohromiť výkonom tejto úžasne kompaktnej multifunkčnej tlačiarne. Vďaka technológii HP Scroll Scan si navyše hravo poradí s väčšinou úloh skenovania.

Cena: 59 €



ADATA HV300

S hrúbkou 10,3 mm je HV300 jeden z najtenších externých diskov ADATA, ktorý sa zmestí do každého študentského vrečka. Vďaka kapacite až do 5TB uchová všetky dáta a projekty, ktoré sú navyše chránené programom HDDtoGO s 256bitovým šifrovaním AES pred nežiadúcimi cudzími očami.

Cena: 60 € (1TB), 88 € (2TB), 140 € (4TB), 180 € (5TB)



D-Link Omna 180 Cam HD

Kamera D-Link Omna 180 HD v modernom dizajne sa skvelo hodí na monitorovanie každého interiéru. Oproti bežným Full HD kamerám je kompatibilná nielen s Apple HomeKit, ale aj s Android zariadeniami. Má množstvo pokročilých funkcií, dokáže nahrávať video na microSD kartu alebo do cloudu a má veľmi šikovnú aplikáciu. Okrem mikrofónu má integrovaný aj reproduktor, takže si s jej pomocou môže napríklad rodič skontrolovať priamo z mobilu svoje deti doma a hovoriť s nimi na diaľku cez internet. Optika pokryje 180° uhol, čiže celú miestnosť. Aj dizajn je skvelý.

Cena: 175 €



UltimateEars WONDERBOOM

Špeciálna konštrukcia reproduktorov WONDERBOOM sa postará o priestorový 360° zvuk, ktorý zaistí naozaj jedinečný zážitok z hudby. Má čistý zvuk a silné basy, aj keď je malý. Výdrž batérie je až 10 hodín, pričom vám na nabitie stačí len 2,8 hod. Dobíjanie prebieha prostredníctvom klasického micro USB kábla, ktorý je súčasťou balenia. A keď máte 2, môžete ich spolu spárovať a urobiť kdekoli veľkú párty aj z mobilu. Má IPX7 certifikát (odolnosť proti prachu a vode). Ponorenie zvládne do 1 m hĺbky až na 30 minút a znesie aj nejaký ten pád na zem.

Cena: 95 €



Mobilný Wi-Fi router TP-Link M7200 4G (LTE)

Mobilný Wi-Fi router M7200 vytvorí bezdrôtovú sieť a pripojí notebooky, tablety aj mobily cez dátové pripojenie LTE (4G). Umožňuje zdieľať s priateľmi prístup na internet pre až 10 zariadení súčasne a vďaka batérii s kapacitou 2000 mAh vydrží na 8 hodín prevádzky. Vďaka podpore najnovšej generácie sietí 4G FDD/TDD-LTE poskytuje vytvorenie Wi-Fi siete v HD rozlíšení vo väčšine krajín a regiónov.

Cena: 59 €



D-Link COVR-C1202/E

WiFi systém pre pokrytie celého domu WiFi signálom, ktorý zvládne aj 4K streamovanie. Na rozdiel od tradičných extenderov vytvára D-Link COVR jednu sieť s dosahom aj na naozaj veľké vzdialenosti, kde by inak bolo potrebné množstvo extenderov. Pri príchode domov vaše mobilné zariadenie automaticky pripojí k najsilnejšiemu signálu. Pre zariadenia bez WiFi ponúka každý adaptér 2 vysokorýchlostné ethernetové porty.

Cena: 154 €



Creative Pebble

Stolové reproduktory s USB napájaním, 3,5mm jack, 4.4W. Naklonenie pod uhlom 45° šíri zvuk priamo do vašich uší.

Cena: 19,90 €



Logitech G560

Unikátne hráčky 2+1 reproduktory s RGB podsvietením, ktoré dodá vašej hre, filmom, alebo hudbe úplne nový rozmer.

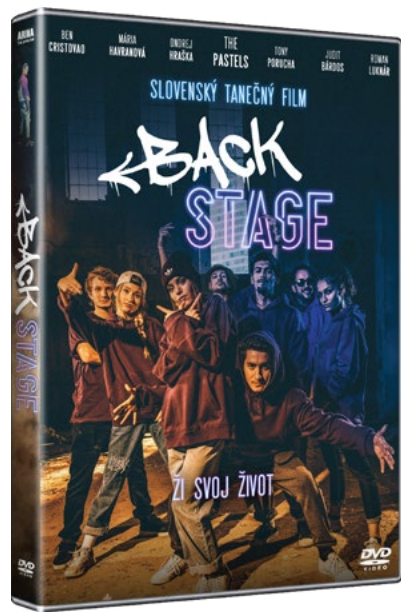
Cena: 249 €



Creative MUVO 1c

Bluetooth reproduktor, bezdrôtový, odolný voči tryskajúcej vode a prachu (IP66), Bluetooth 4.2, 3.5mm Aux-in, 1 x menič s plným rozsahom, 1 x pasívny žiarič, možnosť pripojenia až dvoch bezdrôtových reproduktorov, micro USB.

Cena: 19,90 €



BACKSTAGE (DVD Bontonfilm)

Prvý slovenský tanečný film BACKSTAGE už aj na DVD! 19. 9. vychádza na DVD dynamická lovestory plná tanca a hudby. V hlavných úlohách sa predstavia: Mary Bartalos – Havranová, Tony Porucha, Ben Cristovao, Ondrej Hraška a The Pastels.

Cena: 11,99 €



Logitech G502 HERO

Celosvetovo najpredávanejšia herná myš dostala upgradde. Nová myš si navonok zachováva rovnaký charakteristický štýlový tvar ako originál, vnútri ju však vylepšujú progresívne technológie. Okrem exkluzívneho podsvietenia Logitech G LIGHTSYNC RGB, 11 programovateľných tlačidiel, piatich prídavných závaží a opleteného kábla dostala navyše revolučný snímač Logitech G HERO (High Efficiency Rated Optical) 16K, ktorý je aktuálne najvýkonnejším a najpresnejším snímačom na trhu.

Cena: 89 €



HyperX Alloy Elite RGB

Mechanická klávesnica má kvalitné zliatinové telo a využíva špičkové spínače Cherry MX vo všetkých troch štandardných variantoch, teda RED, BLUE a aj BROWN. Všetky spínače sú však podsvietené samostatnými RGB diódami s farebným rozsahom viac ako 16 miliónov farieb. Vo vnútri klávesnice je pamäťový čip, ktorý v kombinácii s programom NGenuity otvára nové možnosti. Umožní napr. hráčom vziať svoju klávesnicu kamkoľvek a všetky nastavenia mať vždy so sebou.

Cena: 125 €



MSI CLUTCH GM40

Je symetrická myš pre ľavákov, tak pravákov. Vďaka tlačidlu na tele myši, môžete jednoducho prepínať rôzne DPI režimy. Myš využíva kvalitné OMRON spínače s dlhou životnosťou a snímač s rozlíšením až 5000 DPI. Zaujímavý dizajn myši dopĺňa logo draka s logom MSI. Ak hľadáte zaujímavú myš pre ľavákov, tak tu je.

Cena: 39,99 €



Gigabyte AORUS M3

Okrem vysokej citlivosti 6400 dpi ponúka možnosť farebného prispôsobenia, kedy si môžete pomocou RGB Fusion vybrať zo 16.8M farieb podsvietenia myši vrátane svetelných efektov.

Cena: 35 €



Gigabyte AORUS H5

Ponúka kvalitný zvuk slúchadiel, 50mm kovové reproduktory z berýlia, nastaviteľné osvetlenie RGB Fusion, odpojiteľný a pružný mikrofón, pohodlné nosenie aj pri dlhom hraní, ovládanie zvuku na kábli.

Cena: 55 €



LAMAX Beat BLAZE B-1

Bluetooth slúchadlá, ktoré zaujmú vyváženým zvukom, kvalitnou izoláciou okolitého hluku a výkonnou batériou, vďaka ktorej hrajú na jedno nabitie nepretržite až 8 hodín. Ich štýlový dizajn sa dá jednoducho upraviť zmenou farby náušníkov.

Cena: 44 €

Spider-Man, Spider-Man robí to, čo len pavúk vie. Dokáže všade liezt' a upletie veľkú sieť...



Deň 7. 9. 2018, ktorý bude odteraz sviatkom v kalendári herných a komiksových geekov, je dátumom vydania PS4 exkluzivity od Insomniac Games – Spider-Man. Mnohí z nich a možno aj vy poznáte univerzum amerického komiksového vydavateľstva Marvel. Snáď práve vďaka tejto postave, ktorá sa na nielen komiksovom trhu pohybuje už od roku 1962. Vtedy sa prvýkrát objavil v marvelovskej zošitovke Amazing Fantasy #15 ako dietťa legendárneho spisovateľa Stana Leea a zosnulého výtvarníka Steva Ditka, ktorý mal, mimochodom,

slovenských predkov. Hold, bez Slovákov by Spider-Man asi neuzrel svetlo sveta, teda nie v takej podobe, ako jeho dodnes nemennú vizáž nadizajnoval práve Ditko. Jeho predobrazom a silnou inšpiráciou bol hrdina pulpových románov Spider. Časom sa Lee a Ditko začali natáhať o práva na charakter Spider-Mana s Jackom Kirbym, ktorý sa taktiež nemalou mierou podieľal na vývoji postavy. Ideou Stana Leea bolo vytvoriť „reálnu“ persónu na prilákanie mladších čitateľov, ktorí by sa v nej mohli identifikovať.

Komiksová postava bola koncipovaná ako sirota menom Peter Parker, ktorého vychovávali „adoptívni“ rodičia teta May a strýko Ben v New Yorku po tragickej smrti Richarda a Mary Parkerovcov, jeho biologických rodičov. Lee a Ditko ho charakterizovali ako „obyčajného“ teenagera s nutnosťou riešiť každodenné životné problémy, ako napríklad nájsť si brigádu, nebit' terčom šikany v škole, zvládnuť prvé lásky a podobne. Superhrdinovská stránka príbehu, alebo Petrovo alter-ego Spider-man, vzniklo tak, že ho uhryzol rádioaktívny pavúk. Peter získal schopnosť prilnúť na väčšinu povrchov, pavúčí zmysel, ktorý ho varoval pred nebezpečenstvom, veľkú silu a obratnosť. Pavučiny však vystrel'oval zo zápästných zariadení, ktoré si ako brilantná hlavička vyrobil svojpomocne. Toto všetko mu pomáhalo v boji s pouličnou kriminalitou aj so superzloduchmi. Veľkú moc, s ktorou prichádza nesporne aj veľká zodpovednosť, sa Pet'ko naučil zvládať a využívať v prospech potrebných až po vražde milovaného strýčka Bena. Stan Lee jednoducho miloval písať, po vzore



Shakespeara, tragické príbehy hrdinov. Aj preto je stenolezec jedna z najpopulárnejších postáv histórie komiksu.

Marvel predstavoval Spider-Mana hneď niekoľkých komiksových sériách, z nich jedna vychádzala aj v Československu (od vydavateľstva Egmont ČSFR). Ale historicky prvá a najdlhšia sa nazýva The Amazing Spider-Man. V priebehu rokov sa postava Petra Parkera vyvíjala od plachého študenta – bifi' oša, alebo nerda, ak chcete, na strednej škole v New Yorku až po strápeného, ale brilantného vysokoškoláka, učiteľa na štátnej škole, vedca, majiteľa firmy, manžela, otca... Počas svojej superhrdinovskej kariéry sa pripojil k tímu Avengers, Fantastic Four, pomáhal X-menom, zamiloval sa do neho Deadpool a boli na meče s Red Sonjou... Marvel taktiež publikoval knihy obsahujúce alternatívne verzie a vesmíry Spider-Mana (Spider-Man 2099, Ultimate Spider-Man, Spider-Ham, Spider-Man 1602, Spider-Man Unlimited atď.). Všetky jeho „klony“ však boli prostredníctvom eventu „Secret War“ zrušené a tie najzaujímavejšie zlúčené do hlavnej kontinuity komiksu.

Na hre od Insomniac Games sa podieľali ľudia, ktorí spidermanovské série písali – slovutní Dan Slott a Christos Cage, ktorí spolupracovali na komiksovej sérii Brand New Day a mnohých iných. Spomínam to preto, že charakter v tejto novej hre – hlavne Mister Negative (Martin



Li) – vychádzajú z ich práce. Ostatné charaktery tak nejak vylietli ako pavúky z kúta z celej spidermanovskej histórie.

Mister Negative (alt. Mr. Negative) bol pôvodne čínsky pašerák, ktorý po príchode na brehy USA ukradol identitu otoka Martina Li. Avšak uniesol ho istý Silvermane, gangster, čo obchodoval s „chemikom“ Simonom Marshallom. Marshall testoval nové syntetické drogy na ľudských subjektoch. Testy mali fatálne následky, no „Martin Li“ prežil. Droga z neho urobila „jekkyllo-hydeovského“,

rozumejte rozpolteného superčloveka a šéfa odnože čínskej mafie v USA, neskôr politika s naoko filantropickými maniermi. No v skutočnosti ho hnala vízia vendetty voči každému, kto mu stál v ceste. A do tejto krvavej cesty sa mu nevyhnutne postavil aj Spider-Man.

Potom tu máme megalomana, psychopata a továrniaka Normana Osborna. Sialený majiteľ zbrojovky Oscorp sa po nehode s vojenskou chemikáliou rozhodol, že ovládne newyorské podsvetie s jasným odkazom zástanca práva. Tým odkazom bolo zabitie Spider-Mana v maske strašidla s prezývkou Green Goblin. Ich rivalita zašla až tak ďaleko, že Green Goblin zabil, po odhalení Petrovej identity, jeho priateľa ku Gwen Stacyovú. To si Parker vyčítal snáď ešte viac ako smrť strýčka Bena. Neskôr Osborn zabránil mimozemskej invázii a dostal sa k vedeniu SHIELD-u, respektíve Avengers.

Wilson Fisk alias Kingpin – 1 tona svalov, 2 tony inteligencie, 3 tony dolárov. Práve masa svalov a veľký mozog, pasia pre Sumo spolu s vypratými peniazmi, prívržencami a podplatenými právnikmi robia z tohto kriminálneho bossa jedného z najnebezpečnejších protivníkov nielen Spider-Mana, Daredevila, ale aj Punishera.

Obvyklí podozriví boli vždy výsledkami tragických experimentov vedúcich k nadľuskej sile. Zoomorfní Scorpion, Rhino, Vulture, či Doc. Octopus majú v Parkerovskej ságe už tradičné miesto. Táto zoologická záhrada pavúčieho muža





rada trápi prirodzenými predátorskými mechanizmami. Ďalej sú tu zloduchovia ovládajúci určité formy fyzickej energie. Shocker vďaka svojim vibračným rukaviciam vládne silou šokových vln, Electro vám zas nielen že vybijie poistky, ale rád smaží obete 220 voltmi.

Títo páni raz mali navrch, inokedy nie a museli sa proti Spider-Manovi voľky-nevoľky spojiť. Často chcel preto svoju kariéru zavesiť na klinec, ale vždy našiel nejakú motiváciu a silu, aby ich porazil svojou obratnosťou či laškovanosťou, čo ich neustále vyvážalo z miery.

Superčlovek nie je pavúčí ostrov, aby sme parafrázovali, a nežije len večným bojom, lež sa musí aj kŕmiť, hoc by mu vystačila čistá láska. Peter Parker si v civile musel privyrábať u večne ufrflaného šéfredaktora novín Daily Bugle J. Jonaha Jamesona, a to, paradoxne, fotkami Spider-mana (aj v dospelosti sa, napriek trvalejším zamestnaniam, musel k foteniu uchýľovať).

Niektorí znalci francízy Jamesona prirovnávajú k najhoršiemu zlosynovi spider-versa, pretože strašne Spideyho nenávidel a ruinoval mu povest' cez noviny. V novších príbehoch sa teta May, dozvediac, že je to jej synovec, rozhodla, že mu ju napraviť cez sociálne siete. Zarobené peniažky však Petrovi boli dobré nielen na prenájom staromládeneckého kamrlíku, kde ušiel pred všetečnou tetuškou May, ale aj na randenie. Istotne si dohľadáte najmenej



20(!) jeho priateľiek. Zaujímavé z hľadiska deja isto boli zlodějka Black Cat (nie nepodobná Catwoman z DC) a žoldnierska asasínka Silver Sable, ktorá sa vyskytuje aj v hre od Insomniac Games. Signifikantné však boli Gwen Stacyová a po jej nešťastnej smrti dávala Petra do formy tigra divožienka, energická Mary Jane Watsonová. Nakoniec sa aj zobrali. No potom prišiel J. Michael Straczynski (Babylon 5) s príbehom One More Day – Dan Slott s príbehom Brand New Day a milostná história vrátane manželstva páru bola vymazaná z reality. To teda nebol jackpot!

Šaty robia človeka a kostým superhrdinu. Nadčasovou Spideyho klasikou je istotne červeno-modrý kostým, ktorý nadizajnoval ešte Ditko, ale s „kvetmi“, teda pavučinou v podpažuší, ktorú výtvarník John Romita sr. zmenšil až úplne odstránil. Čierny symbiotický kostým získal po udalostiach pôvodných Secret Wars, ale trochu mu liezol na mozog, čo zašlo až tak ďaleko, že terorizoval Mary Jane, a preto sa rozhodol tejto pijavice zbaviť. Mimosemská inteligencia sa ale prílepila na Petrovho rivala Eddieho Brocka, a tak vlastne vznikol Venom.

Čierny kostým vymyslel Randy Schueller, fanúšik Marvelu. Jeho druhého nositeľ'a Venoma zas Todd McFarlane (Spawn). Iron Spider Armor a jeho vylepšené verzie sú zas nanotechnológiami a umelou inteligenciou nadupaným darčekom od Tonyho Starka pri príležitosti prvej občianskej vojny. Pôvodný prototyp nakreslil Joe Quesada. Z predvojnovéj éry v roku 1933 (vlastne z roku 2009) k nám prichádza aj Noir verzia kostýmu, ktorý bol vyrobený ako nepriestrelná vesta



z kevlaru. Táto pulpová verzia Spideyho využívala aj klasické palné zbrane tej éry na boj s gangstrami. Z neslávnej klonovacej ságy sa nám naklonoval Scarlet Spider, akási verzia podomácky urobené mikinového kostýmu, ktorú si narýchlo spichol Parkerov klon Ben Reilly.

Prevlekov mal a bude mať Spidey nespočetné množstvo, ako v komikse, tak vo filmoch či hrách. Preto sa pozrieme už len na posledný kostým, šľahnutý punkovou subkultúrou – džínsová vesta na červenom sieťovanom trikotu s čiernym trojuholníkom na hrudi, modré legíny a číro z kovových hrotov na maske. To je Hobie Brown – líder punkrockovej kapely Spider Slayers, ktorý pomocou anarchie a hlavne hlasnej hudby vypol oči a uši (prístroje) Veľkého Brata – Osborna na Zemi 138 už v roku 2005.

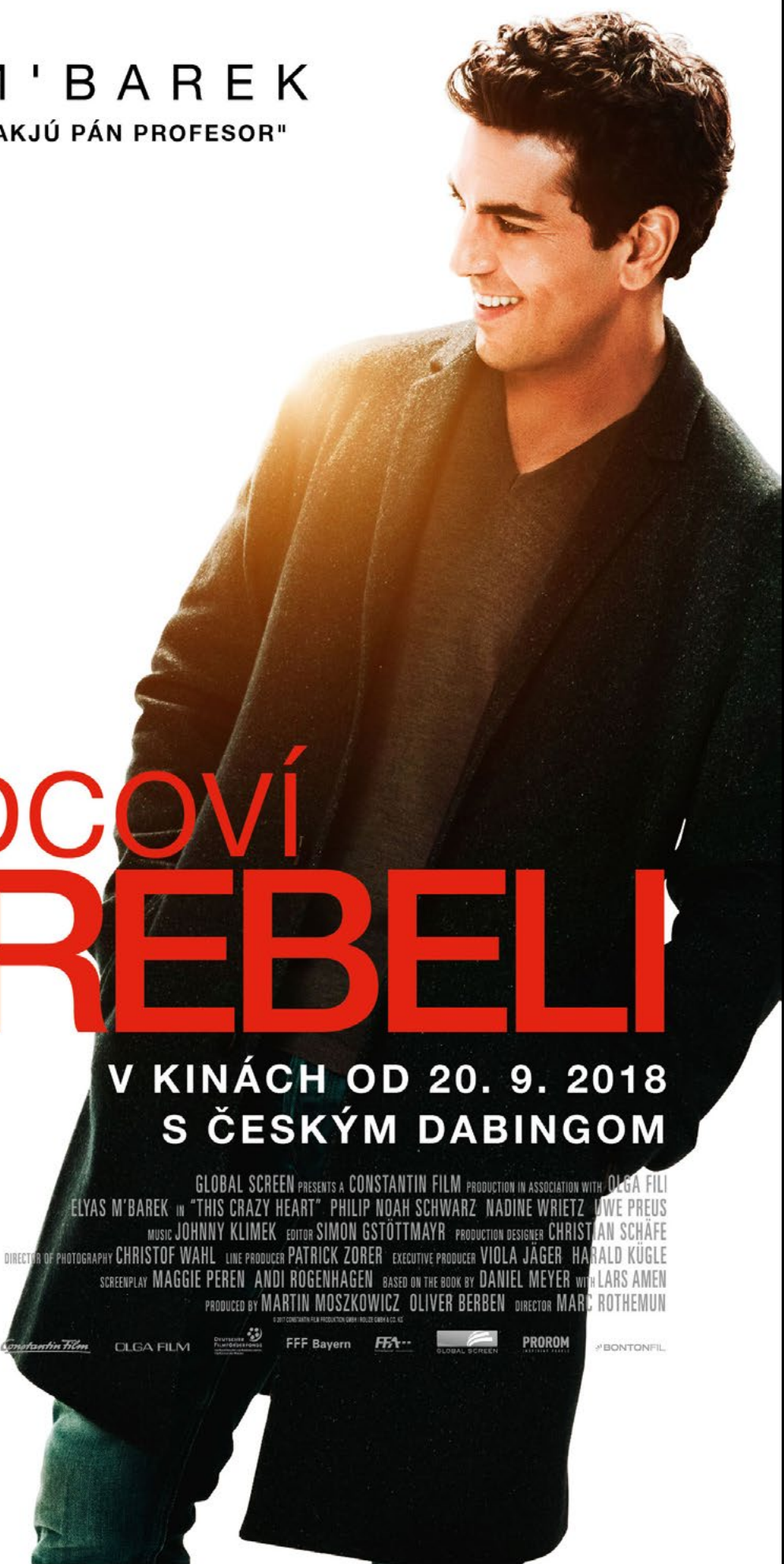
Uznajte – úžasná rozmanitosť kostýmov, nepriateľov, vzťahov a spleť príbehov Spider-Mana len dokazuje to, že táto postava je právom na vrchole rebríčka komiksu. Ak by ste chceli zistiť o jeho spektakularite viac, určite siahnite ako po hre od Insomniac Games, tak i v neposlednom rade po niektorom z titulov v angličtine, alebo v českom preklade. Komiksových kníh s pavúčím človekom je na našom trhu habadej! Či ste už arachnofobici alebo arachnolohici, ba dokonca arachnofilici, Spider-Mana prosto musíte milovať!

Laco Orosz

PODĽA SKUTOČNÉHO PRÍBEHU

ELYAS M'BAREK

HVIEZDA TRILÓGIE "FAKJÚ PÁN PROFESOR"



SRDCOVÍ REBELI

V KINÁCH OD 20. 9. 2018
S ČESKÝM DABINGOM

GLOBAL SCREEN PRESENTS A CONSTANTIN FILM PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH OLGA FILM
ELYAS M'BAREK IN "THIS CRAZY HEART" PHILIP NOAH SCHWARZ NADINE WRIETZ JWE PREUS
MUSIC JOHNNY KLIMEK EDITOR SIMON GSTÖTTMAYR PRODUCTION DESIGNER CHRISTIAN SCHÄPE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY CHRISTOF WAHL LINE PRODUCER PATRICK ZORER EXECUTIVE PRODUCER VIOLA JÄGER HARALD KÜGLE
SCREENPLAY MAGGIE PEREN ANDI ROGENHAGEN BASED ON THE BOOK BY DANIEL MEYER WITH LARS AMEN
PRODUCED BY MARTIN MOSZKOWICZ OLIVER BERBEN DIRECTOR MARK ROTHMUN

Constantin Film OLGA FILM FFF Bayern FFA GLOBAL SCREEN PROROM BONTONFIL

WarioWare Gold

VCELKU ZÁBAVNÁ KRATOCHVÍLKA

Večný nepriateľ' Maria, ktorý sa obl'úbenému inštaláterovi prvýkrát postavil tvárou v tvár v legendárnej plošinovke Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, Wario, sa vracia na scénu, aby mu opäť znepríjemnil deň. Skutočne? Ale nie. Wario sa tentokrát vrátil, aby znepríjemnil deň akurát priamo vám, a to v sérii zbesilých minihier.

To, či sa mu to podarí alebo nie, záleží na vás a vašich nervoch. Wario sa môže snažiť, kol'ko mu sily stačia, no keď' si z neúspechu nerobíte t'ážkú hlavu, môže ceriť' zuby až na Mesiac a vy sa stále budete len dobre baviť' (síce krátkodobo, ale predsa) a mať' úsmev na tvári. Ak ste však trochu nervák, rýchliky vás môžu potrápiť' a vyviest' z miery a už môže byť' zle nedobre. Lenže to by nebolo vôbec správne. WarioWare Gold má predovšetkým za úlohu poriadne vás zabaviť, a to aj napriek tomu, že o intelektuálne hlbokú zábavu nepôjde.

Minihry trvajú krátko a nie sú vôbec zložité

WarioWare Gold je ultimátnou edíciou série WarioWare, ktorá prináša neuveriteľ'né množstvo (vyše 300) rôznych krátkych hier testujúcich váš postreh, dôvtip a zmysel pre rýchle rozhodovanie. O ultimátnej edícii nehovorím len tak náhodou, nakoľ'ko z tých vyše troch stovák hier sú mnohé priamo vytiahnuté z predchádzajúcich dielov série. Ide vlastne o prierez históriou spojený s úplne novými nápadmi.

Hra ponúka jednoduchý príbeh o tom, ako Wario uskutočňuje turnaj zložený z mnohých hier preto, aby



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: party puzzle
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovské množstvo minihier
+ číra a ničím nekalená zábava
+ vcelku vtipné minipríbehy

- rýchlo sa obohral
- chýba hĺbka
- mnoho minihier sme už videli

HODNOTENIE:

★★★★☆



si naplnil vrecká žiarivými dukátni. A aj keď' celkovo ide o niečo zložitejší dej (skutočne len o málinko), vážne nestojí za žiadne hlbšie analýzy, a preto sa môžeme posunúť' k spomínanému turnaju a jednotlivým herným módom. Samotný turnaj je vlastne základným prvkom a od jeho

postupu sa odvíjajú a odomykajú d'alšie. Turnaj pozostáva z mnohých výziev, z ktorých každá sa predstaví samostatným mini príbehom.

Tie slúžia skutočne len ako pozadie, no zväčša sú správne trafené s absurdnými pointami,



a preto nie sú nudné. Postavy, ktoré v nich vystupujú, sú bláznivé, rovnako ako ich šialené príbehy a pôsobia úsmevným dojmom.

Minihry sú rozdelené do troch kategórií, t.j. minihry založené na stláčaní šípiek alebo tlačidiel, minihry založené na ovládaní stylusom a minihry založené na gyroskopickom (pohybovom) ovládaní. Či už štekľíte

úchylne vyzrajúceho chlapa pod pazuchou, striháte nechty inému chlapovi, píšete japonské znaky podľa predlohy, zapal'ujete lupou zápalky, alebo hádzate do nákupných košíkov kusy oblečenia, v drvivej väčšine ide len o jeden špecifický štýl.

Časom sa ale dostanete aj k minihram kombinujúcim štýly, ako napríklad vyt'ahovanie zubov



kliešť'ami. V nej natáčaním 3DSka mierite kliešť'ami na správny zub a stlačením tlačidla „A“ tie kliešte použijete.

Riešenie minihier ako také nie je nikdy zložité, no problémy môžu nastať' v dvoch situáciách. Ak natrafíte na minihru, ktorú ste nikdy nevideli a za pár sekúnd si jednoducho nestihnute uvedomiť', čo od vás hra chce a tiež v prípade, že sa čas na vyriešenie úlohy skrúti. Druhá situácia je z hl'adiska náročnosti akceptovateľ'ná, nakoľ'ko vám predkladá výzvu v niečom, čo už máte odskúšané. Prvá situácia je však omnoho kontroverznejšia a trochu podkopáva hre nohy. A to je aj najväčšia slabina hry.

Príbehy jednotlivých turnajov majú šmrnc

Na jednej strane je síce nefér, že pri nových minihrách často neviete, čo je vaša úlohou, no na druhej strane, ak by ste vedeli, o čom v nej ide, veľ'ká zábava by to potom nebola. Hra je jednoducho postavená na pocite z nového, čo rýchlo preverí vašu schopnosť' rozhodovať' sa v sekunde, no to sa pri opakovaní minihier úplne stráca a nastáva nuda. Celkový dojem ako tak vylepšuje neustále sa skracujúci čas na vyriešenie situácií, no samotným minihram chýba potrebná hĺbka.

Aj keď' dokážu byť' zábavné (verte, že nie všetky), sú zábavné predovšetkým len pri prvom pokuse a pre ich prirodzenú nátturu, a teda že ide len o niekoľ'kosekundové rýchliky. Nemajú však spomínanú hĺbku, ktorá by hráčov alebo, lepšie povedané, minimálne mňa, dokázala zabaviť' na dlhšiu chvíľ'u.

A to aj napriek tomu, že okrem príbehového módu sa vám v hre odomkne aj „Index“, v ktorom budete mať' prehľadne zoradené všetky minihry z hry, alebo prvok „Arcade“, kde si odomykáte, či rovno za dosiahnuté mince kupujete rôzne odmeny. Samotnej hre neprospieva ani to, že je tu mnoho už videných minihier, ktoré sú občas v skutočne zastaralej grafike, čím sa zábavnosť' rapídne znižuje s počtom WarioWare hier, ktoré máte za sebou. Celkovo to však, samozrejme, nie je zlá kolekcia srandovných rýchlikov, len jej problém spočíva v tom, že je jej zábavnosť' až príliš zameraná na prvý dojem, po ktorom už až taká zábavná nie je.

Maroš Goč

Insurgency: Sandstorm

POKRAČOVANIE ÚSPEŠNEJ
A VELMI POZITÍVNE HODNOTENEJ
INDIE AKCIE INSURGENCY Z ROKU
2014 MÁ SVOJ DÁTUM VYDANIA
DOSLOVA ZA ROHOM A BRÁNY PRVEJ
OTVORENEJ BETY, KTORÚ VÝVOJÁRI
POMENOVALI JEDNODUCHO BETA 1,
SA OTVORILI PRÁVE TENTO VÍKEND.

V novej Insurgency: Sandstorm nájdeme prvky taktiky, ale hlavne akciu, ktorú majú všetci priaznivci FPS (first-person-shooters) tak radi. Do testovania majú však prístup len tí, ktorí si hru preobjednali. Ak sa pýtate, či hra stojí za predobjednávku cez Steam v hodnote 26,99 €, čítajte ďalej a rozhodnite sa sami.

V hre sa stretávame so stranami Odboja a Obrana a ich klasickým konfliktom, kde sa vojaci (Obrana) snažia ukl'udniť situáciu v oblasti, zatiaľ čo Odboja sa ich snaží vytlačiť zo svojej krajiny. Súboje sa odohrávajú v dnešnej dobe s využitím smrteľných balistických pomôcok, moderných zbraní a ľahkých bojových vozidiel, no nájdeme tu aj ťažšie stroje či letecké posily.

Čo sa mi páčilo zo začiatku hry bolo, že hneď v úvodnej obrazovke vývojári v pravom dolnom rohu obrazovky d'akovali všetkým, ktorí hru pustili už pri tomto prvom beta testovaní a tiež (po preklikaní sa v danom okienku trochu nižšie) uvádzali hotfixy, ktoré stihli zaviesť už počas neho. Či tam toto informačné okno zostane aj do plnej verzie hry, to netuším, je však príjemné a vôbec nezavadzia a určite by mi nevadilo ani v budúcnosti.

Celkový dojem z hlavného menu bol dobrý, keďže všetko dávalo zmysel. Snáď až na nastavení klávesových skratiek pod názvom „Bounds“ zatiaľ čo iné nastavenia hry boli ukryté pod menom „Controls“, pri čom som sa na chvíľočku pozastavila, ale keďže som mala čo som hľadála, šla som rovno ďalej. Možností, ako si



nastaviť všetky rôzne akcie je fakt neúrekom, takže sa môžete vybláznit' podľa svojich preferencií.

Dobre, uznávam, sklamanie prišlo hneď ako som sa chcela s hrou trochu lepšie zoznámiť, keď mi bol odopretý akýkoľvek

tutoriál a to ma trochu zamrzelo, keďže hra ponúka rôzne zaujímavé postavy na hranie, no tiež aj celú škálu zbraní a vylepšení k nim, ktoré som mohla testovať jedine štýlom pokus-omyl priamo v hre. Našťastie sa dalo počas hrania vymieňať si zbrane ale aj meniť ich



nastavenia (napríklad zameriavač z 1,5-ky na 4-ku). K tomu sa dostanem neskôr.

V hlavnom menu je možnosť upraviť si avatarov za obe strany, za ktoré v hre môžete hrať. Tak si môžete vybrať, či chcete hrať za muža alebo ženu, výraz tváre, vlasy, v prípade pánov aj bradu alebo fúzy (občas s vtipnými pomenovaniami ako Garibaldi, či Anchor – kotva, ktorý vám spraví briadku do tvaru kotvy) a samozrejme veľké možnosti čo sa týka oblečenia. Zatiaľ čo Odboja má k dispozícii skôr „domáce“ veci typu šušťáky a teplákové súpravy, Obrana sa uchýli uje viac k vojenským camo vzorom, hoci nepohrdnu cool šiltovkou.

Módy

Čo sa týka módov, v tejto bete boli prístupné 2: kooperačný a verzus.

Kooperačný mód ponúka hranie proti umelej inteligencii (AI), ktorá sa snaží

udržať svoje checkpointy (pod známymi menami Alfa, Bravo, Charlie...) a vy so skupinou sa ich snažíte v časovom limite obsadiť. Super na tom je, že ak zostanú z celého tímu napríklad len 2 živí, akonáhle obsadia bod a má sa ísť ďalej, zvyšok tímu je oživený s plnou výbavou a teda môžu sa pustiť do nových protivníkov, ktorí držia ďalší checkpoint.

Ak vám dojde munícia, po mape sa nachádzajú ukryté krabice s municiou, ktoré vidíte na mape, no nie vždy sú voľné v priestranstve, takže si k nim musíte nájsť cestu. Tiež musím dodať, že AI bolo celkom silné a checkpointy bránilo veľmi dobre.

Verzus je klasický PvP mód, ktorý hráte proti reálnym hráčom a ponúka na výber 3 typy, pričom si môžete zakliknúť pri hľadaní hry, ktorý typ/ktoré typy chcete hrať a na základe týchto nastavení vám bude hra hľadať súperov a spoluhráčov. Niektoré typy verzus módu sú známe

ešte z prvej Insurgency, takže starí hračovníci sa určite potešia, keď v zozname nájdú svoj obľúbený. Tými typmi sú:

– **Push:** máte 4 checkpointy, kde jedna strana tlačí a dobýja ich, druhá ich má od začiatku obsadené a bráni. Obe strany majú k dispozícii povolanie posíl, zatiaľ však čo útočníci za každý obsadený bod dostanú 5 vln s posilami a dodatočných 5 minút na dobytie zvyšných checkpointov, obrancovia majú posily obmedzené.

– **Firefight:** po mape sú rozmiestnené 3 checkpointy. Vyhráva ten tím, ktorý má obsadené všetky checkpointy naraz alebo eliminuje všetkých súperov. Mŕtvi hráči sú oživení akonáhle ich tím získa jeden z checkpointov.

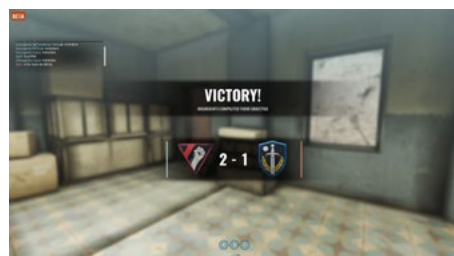
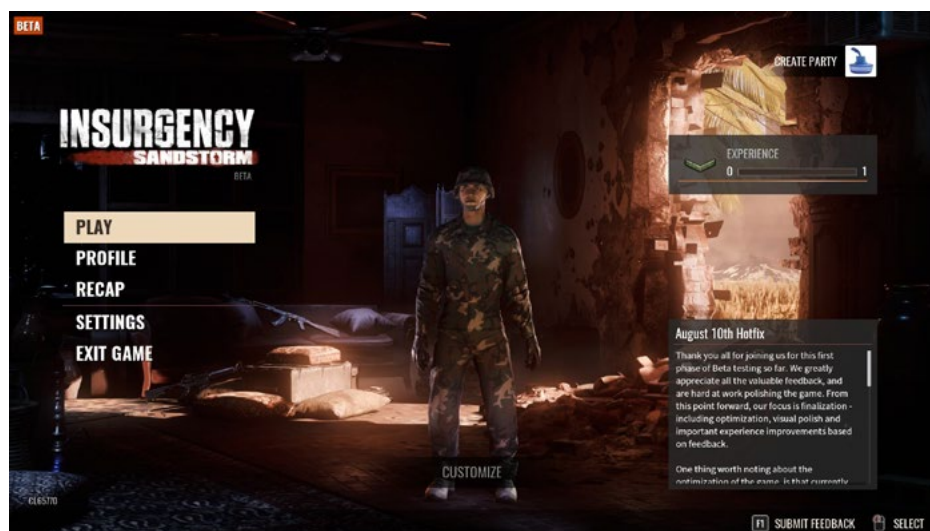
– **Skirmish:** po mape sú ciele (checkpointy alebo miesta, ktoré treba vyhodit' do vzduchu), ktoré treba získať. Každý tím má na starosti cisternu, ktorá zabezpečuje posily. Akonáhle je cisterna zničená nepriateľským tímom, postup vášho tímu je výrazne spomalený.

Nakoniec som ešte teda videla v ponuke aj kompetitívny mód, ktorý som ale neskúsila, pretože ako vývojári si ľúbili, všetky nahraté body a získané skúsenosti budú po ukončení bety vynulované a tím pádom nebol čas na 10 úvodných zápasov pre zaradenie sa do tabulky.

Postavy

Pre každý mód máte k dispozícii určité postavy, aj keď pre niektoré módy je ich menej ako pre iné, aby boli módy a strany v nich vyvázenejšie. Postáv je na výber fakt veľa, no niektoré sú počtovo obmedzené a výber funguje štýlom „kto prv príde, ten prv berie“. Pre žiadnu z postáv nie je pevne dané že musí byť v hre, no občas sa hodia aj schopnosti iných postáv a pokiaľ sa vám vybraná postava nepáči, môžete si vybrať novú (ak sa uvoľnila alebo nebola plne obsadená), a ďalšie kolo, resp. zaberanie ďalšieho checkpointu, postupovať s novou postavou.

Každá postava má okrem špeciálnych možných akcií k dispozícii aj špeciálne zbrane. Čiže ak sa vám lepšie hrá s brokovnicou, určite si nevyberajte snipera. :) Čo mňa najviac zaujalo bola pozícia „Observer“ alebo po našom pozorovateľ, ktorý však nerobil iba to, že pozoroval hru, no reálne vedel poslať na nejakú



pozíciu stíhačky, ktoré zhodili na cieľ bomby, prípadne bojový vrtulník, ktorý strelal po protivníkoch. A verte mi, taký vrtulník vie celkom hučať, takže občas môžete stratiť prehľad aj o strel'be na zemi. Najlepšie je kryť sa akonáhle začujete hlásku „Artillery incoming!“.

V neposlednom rade by som rada spomenula aj reč postáv. Môžete si vybrať „klasickú“ (domorodú, trochu možno geograficky východne ladenú) alebo „americkú“ angličtinu. Postavy hlásia nálety či prebíjanie zbrane, no hlavne fakt často nadávajú, na čom sa dá celkom dobre pobaviť. Aj napriek tomu je však dobré ich počúvať, pretože aj to v hre dokáže urobiť veľký rozdiel. A ak už náhodou nepočúvate, verte, že to najľahšie, čo vás môže postretnúť, je piskot v ušiach (vás, aj vašej postavy) z nedávno blízko vybuchnutého granátu.

Zbrane

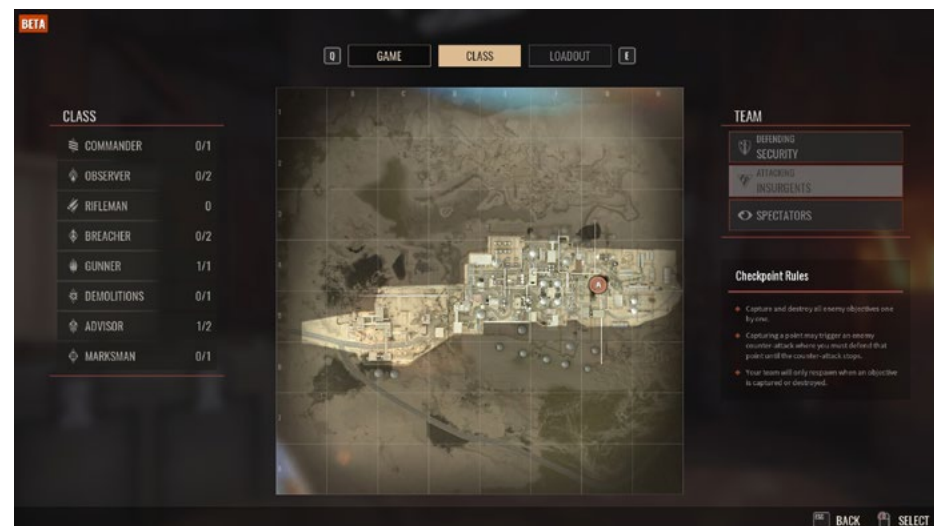
Zbrane a ich vylepšovanie priniesol už predchodca tohto titulu. Ako som už spomenula, každá postava má (okrem pridelených typov zbraní) k dispozícii určitý počet bodov, ktoré si musí prerozdeliť na výber zbraní a panciera/kevlarovej vesty. Tradične má každý hráč jednu veľkú pušku, malú pištoľ a nôž, môže si pridať k tomu granáty (podľa typu stoja 1-2 body za kus),

ktorých môžete mať až 3 kusy, no môže to prísť na úkor práve kevlarovej ochrany, ktorá stojí 1 alebo 3 body, podľa stupňa ochrany a rozdiel môže byť občas markantný.

Hoci má každá zbraň na obrazovke aj informácie o vlastnostiach a ich porovnanie so zbraňou, ktorú máte vybranú, ako som spomenula už v úvode, chýbal mi tutoriál, ktorý by mi dovolil účinnosť všetkých otestovať v praxi niekde v bezpečí tréningového areálu.

Doplnkov je tiež k dispozícii celkom dosť, od kapacitne navýšených zásobníkov, až po tlmíče či optiku, záleží na vašej voľbe. Samozrejme aj tie stoja nejaké body, takže je potrebné aj tu taktizovať.

Autori nezabudli ani na to, že zbrane sú nebezpečné. Vo všetkých módoch je automaticky zapnutý aj „friendly fire“, čiže môžete zraniť svojich spoluhráčov alebo



aj seba. Bohužiaľ som zažila zle hodený granát, ktorým sa môj spoluhráč upálil a keby som neutiekla z miesta, zabije aj mňa (obrázok nižšie). Alebo pri sledovaní postupu môjho tímu (mňa už zabili), chytil do ruky jeden spoluhráč bazuku a čo čert nechcel, namiesto toho, aby vystrelil pomedzi dvoch spoluhráčov na blížiaci sa auto, vystrelená raketa vybuchla priamo pri spoluhráčoch. Netreba dodávať, že hoci to on prežil, nikto zo zúčastnených nebol úplne nadšený.

Celkový dojem z hry je u mňa veľmi pozitívny, čas mi pri hraní prešiel ako voda a neustála akcia ma držala v napätí. Pozápasové štatistiky boli dosť obsiahne, a keby som chcela aj celkové štatistiky mojej „kariéry“ v Insurgency: Sandstorm, našla som ich v hlavnom menu pod kartou „Profile“. Okej, chybička sa kde-tu našla (ako napríklad že som preskočila krabicu a dostala sa do uzavretého priestoru, odkiaľ som sa naspäť už nevedela dostať a ako jediná živá som tým pádom nemohla obsadiť checkpoint), hra je stále v bete a presne pre toto to autori robia, aby vychytali muchy pred oficiálnym spustením, no nie? :)

Ak by ste si chceli hru vyskúšať na vlastnej koži, do dnes bola možnosť zapojiť sa do prvej bety. Ak ste túto akciu už nestihli, či už kvôli oddychu, festivalom alebo povinnosti, 30. augusta sa otvorí Beta 2, hoci presné časy kedy začne ešte neboli ohlásené. Zatiaľ čo pre konzoly (PS4 a Xbox One) bol dátum vydania odložený na rok 2019, pre PC verziu je oficiálny deň vydania stanovený na 18. september 2018, takže ak nestihnete ani jedno testovanie, netreba zúfať, pretože ak ste majiteľmi PC, na hru si počkáte už len niečo vyše mesiaca!

Veronika Jankovičová

Súťaž s portálom

1. cena D-LINK DHP 701AV

Jednoduché vytvorenie siete

Vytvorte si sieť podľa štandardu HomePlug podporujúcu prenosovú rýchlosť až 1 900 Mb/s. Adaptér D-Link DHP-701AV bude používať vašu existujúcu elektroinštaláciu ako spoľahlivú vysokorýchlostnú sieť, čím umožní pripojenie počítačov, herných konzol či prehrávačov médií bez potreby ďalších káblov.



Priechodná zásuvka

Funkciou priechodnej zásuvky je aj filter chrániaci pred zanesením šumu z pripojeného zariadenia do PowerLine pripojenia.

Moderná technológia MIMO

Powerline D-Link DHP-700AV využíva na dosiahnutie vysokých prenosových rýchlostí pokročilú technológiu MIMO (Multiple In Multiple Out). Ide o viaccenné šírenie signálu, vďaka čomu dochádza k razantnému zvýšeniu priepustnosti.

Princíp zapojenia

Pripojte jeden adaptér v blízkosti routera. Pripojte obe zariadenia sieťovými káblom. V ďalšej miestnosti zapojte do ľubovôlej elektrickej zásuvky druhý adaptér. Pripojte káblom PC, notebook alebo hernú konzolu a máte hotovo.

Kľúčové vlastnosti

Adaptéry používajú elektroinštaláciu na vytvorenie vysokorýchlostnej siete. Vhodná napríklad do pracovni, spálni a ďalších častí domácností. Priechodná zásuvka s filtrom nezabraňuje pripojeniu ďalších spotrebičov. Jednoduchú inštaláciu zvládne každý. Balenie obsahuje dva adaptéry.



Súťažte na www.gamesite.sk

The Banner Saga 3

KEĎ KRUTÁ ZIMA PRICHÁDZA V LETE

Kto by kedý povedal, že hra Banner Saga, ktorá vyšla v roku 2014 z útrob kampane na Kickstarter, bude takým úspešným fenoménom. A tiež, že si ju navyše oblúbi také množstvo hráčov po celom širom svete. Ruku na srdce, no tejto hernej sérii sa nedá toho veľa vyčítať. A práve preto si museli dať vývojári ohromný pozor pri poslednom, tretom pokračovaní, aby nesklamali fanúšikov. A či sa im to podarilo alebo nie, to sa dozvieme v tejto recenzii.

Príbeh je tu značne dôležitý

Ak poznáte predchádzajúce časti, istotne si spomeniete na temných Dredgov a neustály boj medzi dobrom a zlom. Posledné pokračovanie sa bude niesť v rovnakom duchu. Svet hry Banner Saga má ohromný problém a je na pokraji zrútenia. Utečenci utekajú a vy, ako hlavná postava, budete musieť tieto nadľudské problémy vyriešiť, pretože temnota oblieha aj posledný kúsok zeme, ktorý doposiaľ nezničila.

Spojencov je vo svete málo a aj spojenectvo, ktoré pretrváva, je veľmi krehké. Vaše rozhodnutia budú mať veľký vplyv na to, či s vami spojenci ostanú, alebo sa vydajú svojou cestou. Niekedy budete musieť premýšľať srdcom, inokedy hlavou. A verte či nie, stratenie spojenca môže byť značne bolestivé. Príbeh sa v tretom pokračovaní Banner Saga odohráva „na dvoch frontoch“. Jedna časť príbehu je situovaná do mesta, kde budete priamo riešiť rôzne problémy s vládcami, zradcami, intrigánmi alebo s temnými nepriateľmi. Ako bolo už vyššie spomenuté, rozličné rozhodnutia budú mať odlišné dopady. Takže bude len a len na vás, či odpustíte určitej skupinke ich minulé prehršky a budete bojovať po ich boku aj naďalej, alebo nie. Rozhodnutie bude len a len na vás. Celkovo mi táto časť vyhovovala viac a pripomínala mi takú malú „hru o tróny“. Nájdete tu nielen trochu politiky, ale aj

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Ťahová stratégia
Výrobca: Stoic
Zapožičal: Plan of Attack

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafické spracovanie
- + príbeh
- + množstvo hrdinov
- + trefné dialógy
- + nízke hardvérové požiadavky

- ak ste nehrali prvé časti, začiatok bude kostrbatý
- nenadabované časti
- kratšia herná doba

HODNOTENIE:



zápas o priateľstvo, zradu a neľútostivé boje. Druhá časť príbehu sa pre zmenu odohráva v podzemí. Tam sa druhá skupinka hrdinov snaží nájsť a zničiť zdroj toho, prečo sa svet rúti do záhuby. Táto časť je zase o niečo temnejšia a poriadne z nej mrazí. Avšak aj tu natrafíte na rozmanité prekvapenia a neočakávané zvraty.



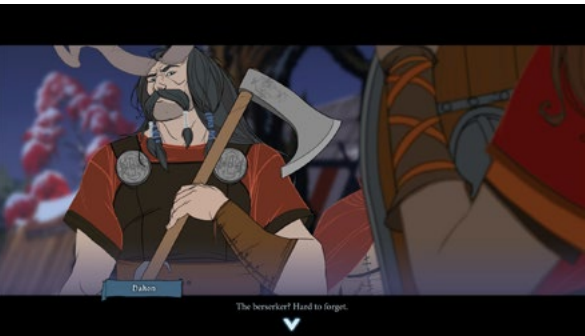
Herný systém je skvelý

Počas hry vediete rôzne rozhovory, sledujete príbeh, a to celé je pretkané ťahovými súbojmi, ktoré do hry sedia viac než dobre. Políčka, na ktorých sa pohybujú jednotky, sú štvorcové a nepriatelia začínajú na jednej strane a vaša



družina na druhej. Teda s výnimkou neštandardných situácií, keď vás napríklad nepriatelia obkľúčia. Vám potom ostáva iba to, aby ste sa bránili zubami nechtami. V týchto situáciách pomôže len rozvážnosť a vhodne zvolená stratégia. V hre nájdeme aj tzv. vlny nepriateľov. Rozhodnete sa napríklad so svojou skupinou chvíľku si oddýchnuť a vyspať sa. Čo ale čert nechce, z tmy na vás

vyskočí prvá vlna nepriateľov. Pokiaľ ju porazíte, môžete utiecť a vyhnúť sa možným stratám alebo bojovať a naraziť na silného nepriateľa, tzv. „bosa“. A ak ho poriadne stľčíte, vypadne z neho nejaký zaujímavý artefakt. Artefakty tak môžete svojim jednotkám dávať pre zvýšenie určitých štatistík. Medzi jednotlivými vlnami si, samozrejme, môžete svoju aktuálnu družinu upravovať



a zranených hrdinov dať na chvíľku do bezpečia. Veď náhradník s plným zdravím pomôže vždy viac ako unavený a zranený hrdina. Prípadne tu nájdete ešte ďalší neštandardný model súbojov. V dolnom rohu sa vám odpočítava počet kôl, dokiaľ prídu nepriateľské posily. Ak stihnete nepriateľov dovtedy poraziť, máte šťastie. Ak nie, môže sa stať, že posily budú také mocné, že im jednoducho nebudete stačiť. Štatistiky bojovníkov sú klasické ako v iných videohrách. Navyše tu nájdeme rôzne „perky“, ktoré výrazne vylepšujú niektoré štatistiky. A každej postave môžete v neskorších úrovniach pridať tzv. titul, ktorý jej významne zvýši atribúty. Zvyšovanie atribútov však nie je zadarmo a míňate na to body, ktoré ste si nahrali pri nekompromisných súbojoch.

Takto má vyzerat vizuálne spracovanie

Nebudem klamať, keď poviem, že z vizuálneho spracovania celej série The Banner Saga som celý paľ. Nádherné kreslená grafika, silne inšpirovaná umelcom menom Eyvind Earle je naozaj FE-NO-ME-NÁL-NA! Grafické spracovanie a príbeh idú ruka v ruke a neuveriteľne sa dopĺňajú. Veľmi dobré je aj hudobné spracovanie a ak chcete, môžete si k hre navyše zakúpiť aj soundtrack. Pokiaľ vám nie je ľúto tých pár drobných, rozhodne to spravte. Trošku ma však sklamalo, že nie všetky dialógy sú nahovorené. V podstate sú nahovorené len niektoré kľúčové rozhovory a animované scény.

Celkový dabing by kvalitu hry určite zvýšil. Hra totiž obsahuje množstvo rozhovorov a počas hrania sa vaše oči jednoducho unavia a čítanie sa stane čím ďalej tým únavnejším aktom. Osobne sa mi niekedy stalo, že som po pár hodinách dialógy sem-tam preklikol, lebo sa mi proste nechcelo čítať.

Verdikt

The Banner Saga 3 je hrou, ktorú každý milovník ťahových stratégií musí mať. Teda, nehovorím iba o tomto jednom pokračovaní, hovorím o celej sérii. Hra prináša veľmi dobrý príbeh, krásne grafické spracovanie a veľmi neobyčajné herné mechaniky, ktoré momentálne v tomto hernom žánri nemajú konkurenciu. Navyše, tretie pokračovanie je z celej série asi tým najlepším vôbec. Ak ste predchádzajúce hry hrali, táto je pre vás povinnosťou, ak nie, ale predstava o hre The Banner Saga vás neustále láka, neurobíte chybu, ak si celú sériu ihneď zakúpite.

L'ubomír Čelár

Moonlighter

OBCHODNÍK ALEBO DOBRODRUH?
A ČO TAK OBOJE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: roguelike, adventúra
Výrobca: Digital Sun Games
Zapožičal: kód získaný cez terminals.io

PLUSY A MÍNUSY:

+ mix roguelike akcie a simulácie obchodu
+ grafické spracovanie
+ dobrodružná atmosféra podložená soundtrackom a príbehom

- relatívne krátka hrateľnosť v porovnaní s ostatnými hrami v žánri
- vylepšenia sú pre všetky druhy zbraní rovnaké

HODNOTENIE:

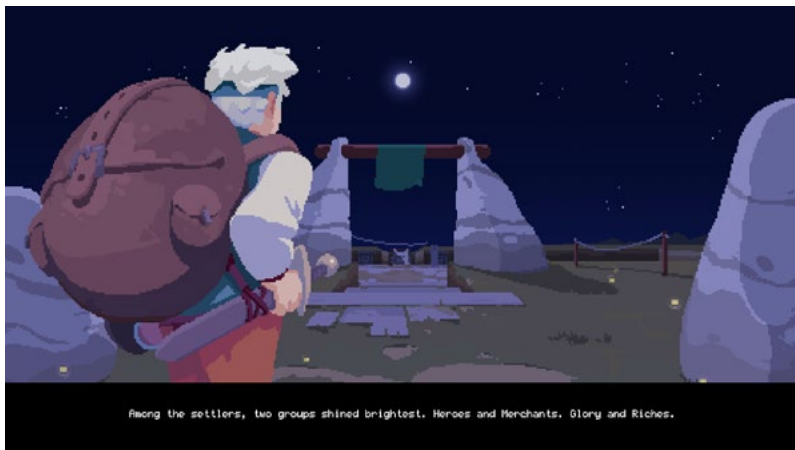


Moonlighter spája žánre roguelike dobrodružných hier so simulátorom obchodovania. Navonok nudný prvok tak prináša osvieženie do dnes už bežného receptu na hru. Hráči majú teda za úlohu nielen preskúmať smrtonosné jaskyne plné pokladov, ale následne ich aj dobre predat' a zvelebiť tak príľahlé mesto.

Príbeh vývoja hry Moonlighter je dlhý. Hra začala bojovať o priazeň hráčov v programe Square Enix Collective, neskôr na Kickstarteri a teraz už konečne vyšla aj oficiálne. Na prvý pohľad iba ďalšia položka na nekonečnom zozname indie roguelike hier, v skutočnosti však v sebe skrýva nejedno prekvapenie.

Bohatstvo a dobrodružstvo za každú cenu

Rynoka bola kedysi vyhl'adávaným mestom plným pokladov, hrdinov a obchodníkov. Sláva a popularita sú už dávno zabudnuté a piesne o nebojácnych bojovníkoch nepočuť na žiadnom rohu. Do dungeonov zájde málokto, a tak nie je dôvod vrátiť sa do starého mesta. S úpadkom mesta klesá aj šťastie jeho obyvateľov, nakoľko život je ťažší než kedykoľvek predtým. Preto je na hráčovi a Willovi, ktorý zdedil



Moonlighter, najstarší obchod v meste, aby mestu vrátili zašlú slávu.

Nikto nevie, odkiaľ sa dungeony vzali, no každý vie, čo skrývajú. Vzácné poklady, materiály a záhadné artefakty. Získať ich ale nie je ľahké. Každý zo štyroch dungeonov je plný

nebezpečných potvor. Ani tí najväčší hrdinovia tu nemajú ľahké, nakoľko jaskyne stále menia svoje rozloženie, takže každá dobrodružná púť je prekvapením. Tieto miesta prilákali dva typy ľudí – hrdinov, ktorí túžia po sláve a boja sa zjst' do najväčších hlbín jaskýň a obchodníkov, ktorí sa do dungeonov vrhajú s cieľom zarobiť.

Na hráčovi je, aby tieto miesta preskúmal. Nepatrí totiž ani do jednej zo spomenutých skupín. Napriek tomu, že je vlastníkom obchodu, jeho cieľom nie je iba zbohatnúť. Jeho otec zomrel pri skúmaní tajomstiev dungeonov a Will je rozhodnutý, napriek varovaniam starého otca, pokračovať v otcových šľapajach. Odkiaľ sa dungeony objavili? Prečo stále menia svoj tvar? Čo je zelená potvora, ktorá hráčov vráti k vchodu do

jaskýň? Otázok je veľa, hra, našťastie, ponúka odpovede na väčšinu z nich.

Keďže Moonlighter spája dva žánre, hráč má čo robiť. Cez deň sa stará o obchod, predáva nazbierané predmety, pripravuje si výzbroj a zveľaduje mesto. V noci nie je čas na spánok. Aby bolo čo predávať, je potrebné pustiť sa za dobrodružstvom, kde začína roguelike časť hry.

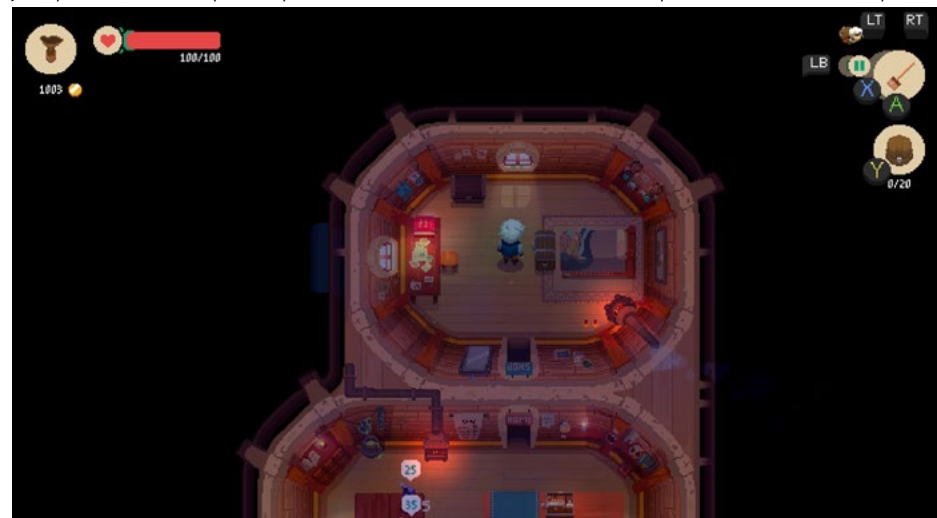
Štyri dungeony, z ktorých sa akčná časť skladá, majú rôznu tematiku. Prvý z nich je klasická jaskyňa, potom nasleduje les a neskôr zavítame aj na zaujímavejšie miesta. Každý dungeon sa skladá z viacerých poschodí a miestností, ktoré sú náhodne generované pri vstupe. Niekedy môžete natrafiť na hordu nepriateľov, ktorých je ťažké poraziť, inokedy na vás budú čakať truhlice plné zlata. Čím hlbšie sa dostanete, tým vražednejší nepriatelia na vás budú čakať. S riskom stúpa zisk a tie najhodnotnejšie poklady

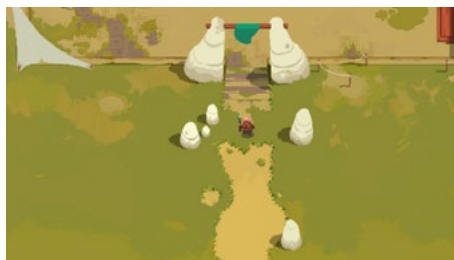
a idete odznovu. Moonlighter do tohto receptu prináša vlastné variácie. Keďže Will je obchodník, jeho cieľom je priniesť si z každej púte čo najväčšie bohatstvo.

Z nepriateľov padajú rôzne predmety, avšak inventár hlavnej postavy je obmedzený. Prichádza teda čas na manažovanie miesta. Sprvu to je jednoduché, no neskôr majú predmety rôzne vlastnosti. Napríklad ich môžete položiť iba na ľavú stranu inventára, inak pri vložení do inventára zničia vedľajší predmet. Efektom je viac a robia tak obvyčajné zbieranie harabúrd zaujímavým. Rozličné predmety vám neskôr v hre dajú možnosť zbaviť sa negatívnych vlastností predmetov, poprípade ich predčasne poslať do mesta, no treba si stále dávať pozor a myslieť na to, že cieľom je zarobiť. Celkom to zamrzí, keď omylom zničíte predmet, za ktorý by ste v meste dostali desaťtisíce zlatiek.

Dungeony nie sú prechádzka ružovým sadom a nakoľko na každom rohu číhajú nepriatelia, môžete prísť aj o život. Pravdou však ostáva, že v Moonlighterovi zomiera iba málokto. Väčšina dobrodruhov sa po strate vedomia preberie pri hranici mesta, no príde o všetky nazbierané poklady. Nie je nič horšie než skončiť polhodinové dobrodružstvo bez akéhokoľvek pokladu. Našťastie existuje možnosť vrátiť sa do mestečka predčasne, nie je to ale zadarmo.

Hra je inšpirovaná klasikou Legend of Zelda, čo je viditeľné najmä na akčnej časti hry, či už na kamere zhora, miestnostiach alebo súbojoch. Nepriatelia sa hýbu a útočia iba v štyroch smeroch, teda rovnako ako hráč. V hre sú rôzne zbrane, napríklad meč a štít, veľký meč, kopija, luk a mnoho iných. Každá zo zbraní ponúka mierne odlišný





spôsob boja. Meč so štítom môžete použiť na rýchly, i keď slabší útok s možnosťou obrany. Luk vám dovolí uje bojovať z diaľky. Kopia je rýchla a má dobrý dosah, no silou sa nevyrovná veľkému meču.

Vylepšujeme nielen mesto, ale aj seba

Will chce predovšetkým vrátiť Moonlighter do pôvodného stavu a vďaka tomu vrátiť mestu život. Po návrate z každého dobrodružstva môžete predávať pozbierané predmety alebo si ich nechať na budúce použitie, napríklad na tvorbu zbraní a brnenia.

Na začiatku nikto nepozná hodnotu predmetov. V hernom zápisníku je ich zoznam, od najdrahšieho po najlacnejší, no presnú hodnotu musí zistiť hráč sám. Je teda na vás, aby ste určili cenu a podľa reakcií zákazníkov ju buď zdvihli či znížili. Čím šťastnejší budú návštevníci obchodu, tým viac ich tam na ďalší deň príde. Niekedy môže byť dobrou voľbou predaj vzácných predmetov trochu nad cenu, i keď sa zákazník pri platení zamračí. Hra obsahuje rôzne finty, ktoré pomáhajú zistiť optimálnu cenu predmetu, napríklad akciová skrinka, kde sa nedá určiť cena, ale predmet sa vždy predá s niektorým percentom zľavou. Nakoniec je však aj tak na vás, aby ste si vybrali cestu, ktorá z vás urobí najúspešnejších obchodníkov.

Za získané zlato je potom možné vylepšovať obchod, pridať viac dekorácií, predajných miest, truhlíc, vylepšiť si postel' a najat' predavača. Obchod však zďaleka nie je všetko a vy máte možnosť okrem svojho okolia prilákať do mesta aj iné dôležité NPC, kováča, alchymistku a iných obchodníkov. Počas toho, ako bude Moonlighter rásť, v meste sa bude objavovať viac NPC, ktoré prezradia zaujímavosti o hernom svete.

Popri budovaní obchodu, respektíve mesta, a dobrodružnom živote sa treba starať aj o seba. V hre neexistujú úrovne postavy ani si nijako nezvyšujete štatistiky. Jedinou možnosťou, ako byť lepší v boji, sú lepšie zbrane a brnenie. Zbrane sú rôzne a



každý dungeon so sebou prinesie recept na nové vylepšenia. Tu je na výber, či si chcete meč vylepšiť pre lepší útok alebo obetujete štipku sily pre získanie sekundárneho efektu, akým je napríklad otrávenie nepriateľov. Aj pri obrane máte na výber, či chcete ľahké, stredné alebo ťažké brnenie, čo vplýva na rýchlosť Willovho pohybu a na množstvo zranení, ktoré znesie v boji predtým, než padne. Pre postup nie je potrebné vylepšovať všetko na maximum, no lepšie zbrane výrazne pomáhajú, keď natrafíte na silného nepriateľa. Pri postupe sa nemusíte báť, že urobíte chybu. Každá zbraň má rovnaké vylepšenia a dokáže poraziť všetkých nepriateľov. Nakoniec je to teda iba o štýle, ktorý vám padne do rúk najlepšie.

Svet Moonlighter je plný tajomstiev

Hráč neprichádza okrem nazbieraného pokladu pri smrti o nič iné. Zároveň sa Moonlighter líši od ostatných roguelike hier aj tým, že nie je nekonečný. Máme tu príbeh, ktorý má svoj jasný začiatok a koniec. Na začiatku je to iba obyčajná snaha vrátiť slávu starému obchodu a pokračovať v šľapajach otca, no neskôr sa tajomstvá dungeonov odhalujú a naberajú na váhe. Hoci je potrebné jednotlivé oblasti pre získanie zlata a materiálov na lepšie zbrane preskúmať viackrát, šikovní hráči budú postupovať hrou rýchlo. Jedným z cieľov je prejsť hru za desať hodín, čo nie je ťažké urobiť ani na prvýkrát.

Moonlighter skrýva niečo aj pre tých, ktorí radi postupujú hrou pomaly, mne osobne trvalo viac než dvadsať hodín, kým som hrou prešiel. Postavy v meste rozprávajú príbeh toho, ako sa v Rynoke žilo. Reagujú

Peter Bagoňa

na Willove víťazstvá a atmosféra sa v meste výrazne mení v závislosti od vášho postupu v príbehu. Dozvieme sa niečo o dobrodruhoch, ktorí tu žili pred vami, o ich motiváciách a o nezhodách medzi obchodníkmi a hrdinami. Dungeons sú plné zápisok od Willovho otca a záhadných obyvateľov, ktorí tieto miesta kedysi obývali.

Dobrodružstvá sú o to záživnejšie, že ich sprevádza detailná pixelová grafika. Je plná farieb špecifických pre každú oblasť, nech už ide o chrámy, púšť či lesy. Hoci niektoré príšery sú si podobné, prostredia a bossovia to vyvažujú, a tak sa je stále na čo pozerat'. Najkrajším je práve Rynok a Willov obchod Moonlighter. Atmosféru dopĺňa dynamický soundtrack plný rozličných skladieb, ktoré vás dokážu dostať do dobrodružnej nálady pri každom veľkom súboji a zároveň poskytnú aj pokojné melódie po tom, čo sa z dobrodružstva vrátite.

Zhrnutie

Moonlighter ponúka jedinečné roguelike dobrodružstvo. Darí sa mu to vďaka tomu, že nie je ani tak úplne roguelike hrou, no vypožičiava si mechaniky z rôznych žánrov a prvotriedne ich mixuje. Rýchle a neľútostné boje strieda riadenie obchodu a predávanie pokladov. Hra tak dokáže prilákať aj hráčov, ktorí sa žánru roguelike vyhýbali kvôli nekonečnému zomieraniu a takmer nulovému progresu. Zároveň to ale môže odradiť tých, ktorí si tento typ hier oblúbili kvôli zdanlivo nekonečnému hraniu. Namiesto toho tu máme milý príbeh o Willovi a jeho snahe odhaliť všetky tajomstvá dungeonov, okolo ktorých vyrástlo jeho rodné mesto.



HomeCare™



BEZPEČNOSŤ NA 1. MIESTE

Vstavaný antivírus a rodičovská kontrola od Trend Micro™



Archer C2300

Dvoj pásmový výkonný AC router

rýchlosť až 2,25 Gbit/s | 2 pásma - 2.4 GHz a 5 GHz | gigabitové porty
2 USB porty pre jednoduché zdieľanie | dvojjadrový 1,8 GHz procesor s koprocetom
technológia MU-MIMO komunikuje až s 3 zariadeniami súčasne | Smart Connect
VPN server | extrémny dosah pomocou technológie Range Boost | 3-ročná záruka
balík bezpečnostných funkcií HomeCare™ - rodičovská kontrola, antivírus a prioritizácia aktivít



Rodičovská kontrola



Antivírus



Prioritizácia aktivít

Call of Duty Black Ops 4 Beta

V PONDELOK SA UKONČILO BETA TESTOVANIE NADCHÁDZAJÚCEHO DIELU CALL OF DUTY A KOMUNITA MÁ ZMIEŠANÉ POCITY. JA V TOM MÁM TERAZ UŽ CELKOM JASNO. AJ KEĎ ZO ZAČIATKU SOM MAL ÚPLNE INÉ POCITY.

Keďže hrám na Xbox platforme, tak som si Black Ops 4 mohol vyskúšať až o týždeň neskôr. Po prvom zapnutí mi hra spadla, no to sa od Bety čakať dá. Na druhýkrát už všetko fičalo, no po naskočení menu som znovu ostal prekvapený, v zlom slova zmysle. Môj vojak nemal načítané textúry a všetko seklo na 30 sekúnd. Povedal som si, ok, menu aj tak nikoho netrápi, pod'me do hry. Počas načítania mapy sa Treyarch rozhodol pre zmenu, a to na dynamické snímky mapy namiesto obrázkov. Čo som pozeral, tak na PlayStation 4 a PC funguje načítavanie úplne v pohode, no na Xboxe to seká, a to dosť výrazne. Myslím si, že to bude tým, že to Xbox musí renderovať ako hru, a tak mu to robí problémy. Obrazovka načítavania mi sekala po celú dobu Bety, čiže to nebolo iba prvotným spustením. Riešením by bolo tam dať späť obrázky, alebo to vyriešiť ako v Infinite Warfare, kde máte dlhší čas na hranie sa v menu, keďže mapa sa načítava v ňom. Druhé nepríjemné prekvapenie bolo, že hra nikdy nečakala na všetkých hráčov, a tak sa často začala skôr, ako som sa do nej dostal. V starších dieloch sa vždy čakalo, tak si neviem vysvetliť, čo ich k tomuto priviedlo. Problém je v tom, že mám ešte prvú verziu Xboxu One a všetci, ktorí majú One S alebo One X, sa dostanú do hry skôr.

Prvý dojem úplne zaklincoval gameplay. Hra 60fps nikdy na viac ako 3 sekundy nevidela a často sa pohybovala okolo 30 (aj nižšie). Ten istý problém je aj na One S a tu niektorí mali problém so snímkami aj na One X. Tu jednoznačne vidno, ako sa Call of Duty pomaly nakláňa na stranu PlayStation. A to nielen so skorším DLC, ale aj optimalizáciou. Prvý dojem bol teda dosť zlý. No aj napriek hlavnému problému s fps som si



postupne zvykol (aj keď bolo jasne vidieť rozdiel) a po pár hrách sa mi hra začala páčiť. Hral som každé Call of Duty okrem minuloročného WWII a musím povedať, že každé sa mi po určitom čase začalo páčiť. Pri väčšine, ako aj pri tomto, som mal pocit, že to dopadne zle, ale zakaždým som si ho oblúbil. A Black Ops 4 je asi to, ktoré som si oblúbil najrýchlejšie. Aj napriek špecialistom, ktorí zasahujú do gameplayu ešte viac (porovnateľné skoro s Rainbow Six: Siege), by sa aspoň v TDM (Team Deathmatch) mohli ich vedľaššie špeciálne schopnosti nabíjať pomalšie. Každé Call of Duty aj napriek tomu, že je iné a snaží sa niekedy kopírovať aj iné hry stále má tú DNA, ktorú majú všetci fanúšikovia CoD radi.

Zbrane sú pekne vyvážené ako v Black Ops 2, čiže zabíjať sa dá aj

pištol'ami. No myslím si, že SMG-čka by si zaslúžili trochu vylepšenia (áno, viem, že ich oslabili), pretože nablízko sú tak isto, ak nie menej silné ako Assaultky (útočné pušky). Mapy sú podľa mňa veľkostne také akurát, no v niektorých módoch ako Control, Heist alebo Domination sú niektoré strany vo výhode. Keď už spomínam módy, medzi nové patria Control a Heist. Obidva sú v podstate inšpirované Battlefieldom (pri Heiste by sa dalo povedať, že je z polky inšpirovaný Counter Strikom). V móde Control jeden tím obraňuje a druhý útočí. Cieľom je dostať sa do zón (na mape sú 2) a získať ich. Získate ich tak, že v nich proste budete stáť, no ak stojí aspoň jeden člen druhého tímu v zóne s vami, obsadzovanie sa zastaví. Zóny môžete obsadzovať v ľubovľnom poradí a aj naraz. Ak zaberiete jednu, čas hry sa predĺži. Tím, ktorý bráni, musí zóny udržať



pre seba do skončenia času, alebo kým sa nepriateľovi neminú životy. Obidva tímy majú totiž rovnaký počet životov, ktoré ubudnú zakaždým, keď sa niekto spawnne. Control sme už mali možnosť vidieť skôr, no Heist sme mohli vidieť a aj vyskúšať

prvýkrát až teraz. Hra sa začína tak, že sa spawnete len s pištol'ou a nejakými drobnými, za ktoré si môžete kupovať perky, granáty, armor a samozrejme, zbrane (a na ne aj attachmenty). Znie to povedome, však? Úlohou je získať tašku

peňazí, počkať na helikoptéru, ktorej odovzdáte peniaze. Taška s peniazmi je len jedna, takisto ako aj počet vašich životov za jedno kolo. Väčšinou sa tak stáva, že skôr prvý tím zabije ten druhý. Pokiaľ vás však niekto zabije, najprv len „spadnete“ na zem. Vaši spoluhráči vás tak môžu „zdvihnúť“ a vy pokračujete v hre. Pokiaľ ste na zemi, stačí málo nábojov a hneď ste dorazení a mŕtvi nadobro. Kupovať zbrane a ostatné príslušenstvo môžete zároveň počas trvania celého kola a nielen na jeho začiatku. Dôležité je si zakaždým kupovať náboje, lebo inak vám hra dá len jeden zásobník a ten vystrieľate rýchlo. Autori však na nás mysleli a po mape rozmiestnili náboje a aj lekárničky (tie vám nevrátia celý život ako v iných módoch, ale len jeho časť). Heist sa mi veľmi zapáčil a myslím si, že bude populárny. Otázkou je dokedy, keďže vo väčšine starších dieloch Call of Duty si zahráte len TDM, a to kvôli nedostatku hráčov. Preto nám treba Crossplay Sony.

Čo by som hre ešte vyčítal, je štýl, akým funguje minimapa. Ten štýl nazývajú „Fog of War“ (v preklade „hmla vojny“). Funguje to tak, že okolo vašej postavy máte 360-stupňový kruh, ktorý odhalí uje nepriateľov v ňom. A to aj za vami. To je podľa mňa trochu problém. Je totiž v podstate nemožné sa priblížiť k niekomu zozadu bez toho, aby o tom dotýčny nevedel. Síce ma to veľakrát zachránilo, nemyslím si, že by tento systém mal takto fungovať, oči totiž vzadu nemáte. Je tu však jeden perk, ktorý by mohol byť riešením. Volá sa Team Link a okrem toho, že vám umožňuje vidieť spoluhráčov cez steny, zväčšuje okolo vás kruh na minimape. Namiesto zväčšovania kruhu by mohol prebrať funkciu kruhu a ak by ste tento perk nemali, na minimape by ste mali okolo seba len „polkruh“.

Aby som to zhrnul, Black Ops 4 je výborným dielom Call of Duty, ktorý môže preniesť niektorých hráčov späť. Treyarch má čo robiť na optimalizácii, no myslím si, že na Xboxe sa situácia nezlepší, keďže hra vychádza o dva mesiace a hra bola vo vývoji aspoň dva, ak nie tri roky. Preto mám obavy z Battle Royale módu Blackout, ktorý na tom pravdepodobne bude ešte horšie. No uvidíme už 10. septembra, keď má byť tento mód dostupný v podobe ďalšej Bety. Zároveň si Betu neodinštalujte, ak ste tak už neurobili, lebo Treyarch nás informoval, že vydajú aktualizáciu a Blackout bude k dispozícii.

Lubomír Lazor

Tanglewood

NÁVRAT K STARÝM ČASOM

Titul Tanglewood ma hned' po oznámení značne zaujal. Na dnešnú dobu netradičná hra, celá naprogramovaná tak, ako sa v dávnych časoch robili hry. Navyše plne hrateľ'ná aj na konzole Sega Mega Drive. Dokáže však Tanglewood prekonať čas a priniesť zaujímavú hrateľ'nosť a mechaniky aj na súčasné pomery?

Pixelartové hry stále „frčia“

Tanglewood vám predstaví jednoduchý, no zaujímavý príbeh o milom stvorení menom Nymn. Táto bytosť, podobná malej ryšavej líške, sa snaží dostať do bezpečia svojej rodnej nory. Avšak počas jej cesty na ňu budú striehnuť nepriateľské potvory. Temný svet Tanglewood je plný monštier, ktoré nahŕňajú hrôzu a strach, už len keď ich uvidíte. Narazíme však aj na také, ktoré sú prezlečené do podoby rozkošnej veveričky.

Tá vás naláka na svoju milo vyzerajúcu podobu a zrazu... Bum! Premení sa na vraždiace monštrum a vaša postava zrazu vonia fialky odspodu. Takže si musíte dávať ustavične pozor na to, kam sa hýbete a čomu dôverujete.

Pomôžu vám pišišvory!

Vývojári hru prezentujú ako puzzle plošinovku a presne takou hra je. Počas svojho putovania budete narážať na rôzne hádanky. Trochu sa síce vytráca dynamickosť hry, ale to vôbec nevaďí. Po mape sú, napríklad, poukladané akési chlpaté stvorenia



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Puzzle plošinovka
Výrobca: Big Evil Corporation
Zapožíchal: B.E. Corp.

PLUSY A MÍNUSY:

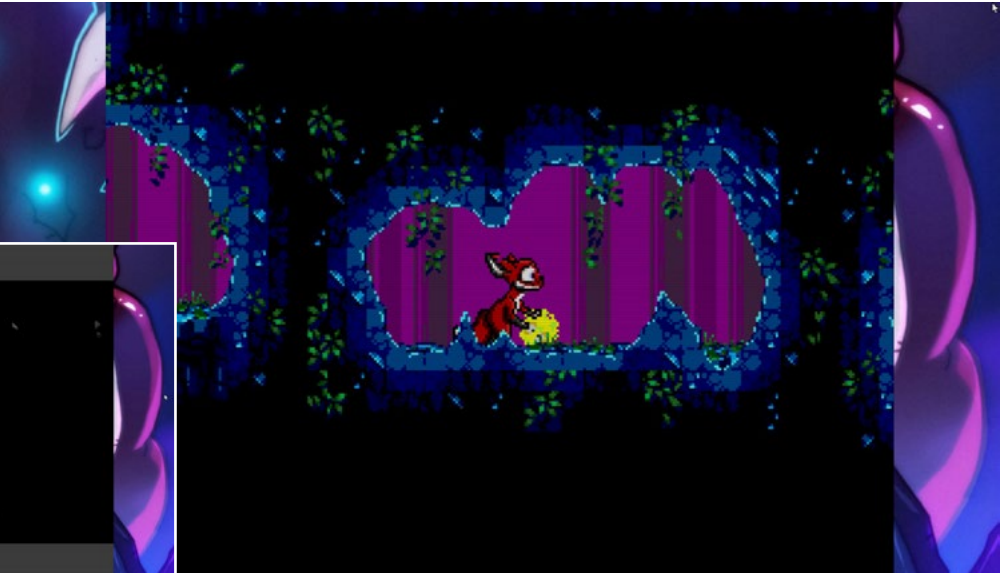
- + nádherná grafika
- + možnosť hrať hru aj na Sega Mega Drive
- + hra vás netáhá za ručičku
- + cena
- + zaujímavé puzzle

- UI menu by mohlo byť krajšie
- prečo to tu nebolo skôr?

HODNOTENIE:



(ja som si ich pracovne nazval pišišvory). Ak týchto milých pišišvorov dopravíte pod svetlo kvetiny, dajú vám na určitú dobu špeciálnu schopnosť. A vaša postava razom zmení svoju farbu. Vďaka žltému zafarbeniu budete vedieť plachtiť vo vzduchu aj na väčšie vzdialenosti, zelená farba



vám dá možnosť kontrolovať čas, a tak sa vyhnúť rýchlym nepriateľom a oklamať ich. Vďaka modrej farbe zas budete vedieť ovládnuť nepriateľské stvorenie a využiť ho k svojmu prospechu. Ďalej v tajuplných lesoch narazíte na prazvláštne diery v zemi. Tie vás budú

môcť vymrštíť do vzduchu, alebo preniesť na druhú stranu mapy.

Taktiež dopomôžu k úspešnému riešeniu hádaniek. Prípadne narazíte aj na lesné hříby, vďaka ktorým sa dá skákať naozaj vysoko. Nepriateľov budete musieť zakaždým akosi prekabátiť a všetky prvky prostredia „sú tomu naklonené“. Ak napríklad nalákate obludu



menom Djakk pod kopec a zhodíte naň obrovský kameň – je vyhrané! Teda... aspoň na malú chvíľu.

Hra je rozdelená a ukladá sa v check-pointoch, takže sa nemusíte báť, že bude hrať príliš jednoduchá a budete si ju môcť ukladať, kedy chcete. Na druhú stranu, hra nie je hra komplikovaná a na svoje si príde všetky typy hráčov. Osobne by



som však túto hru radil k tým zložitejším, pri ktorých si sem-tam ponadáte. Tanglewood som testoval na PC a ku konzolovej verzii som sa, žiaľ, nedostal. A ak ani vy nemáte možnosť zakúpenia „kartridžovej“ verzie, nevaďí. K hre dostanete zadarmo *.bin súbor, ktorý spustíte cez akýkoľvek emulátor. A tak, ak máte napríklad Everdrive kartridž, môžete si túto hru zahrať cez neho. Mimochodom, ak ste o tom nevedeli, hra je celá naprogramovaná v 68000 Assembly jazyku a boli pri nej použité rovnaké nástroje, aké sa používali pri tvorbe starých SEGA hier. To je teda niečo!

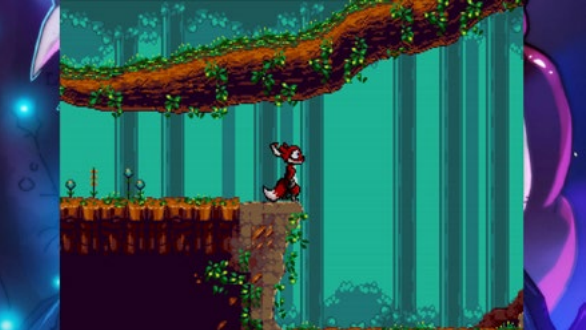
Grafika je prenádherná a o hudbe ani nehovorím!

Graficky hra vyzerá naozaj krásne. Animácie sú vskutku dôkladne prepracované a miestami som sa naozaj prichytil pri tom, ako ich sledujem. Vaša postava sa hýbe naozaj dokonalo. Prostredie je spracované takisto skvelo a nie je mu čo vytknúť. Jediné, čo sa mi trochu nepáčilo, bolo menu a jeho UI. To sa mi akosi koncepcne a ani vizuálne nehodilo do hry. Bolo príliš odlišné od zvyšku hry a prijal by som v ňom „viac pixelov“. Ak ste niekedy hrali staré plošinové hry ako Jazz Jack Rabbit, Lion King či Alladin, tak obdobne skvelú hudbu nájdeme aj tu. Perfektne sa preplieťa s vizuálnym zobrazením hry. Tak isto ako pri animáciách, aj tu som bol naozaj unesený.

Verdikt

V prípade, že ste milovníkmi puzzle plošinoviek, táto hra by vo vašej zbierke chýbať rozhodne nemala. Prináša oddychové a príjemné herné mechaniky, potrápi vaše prsty a sem-tam si pri nej aj poriadne zanaďavate. Táto netradičná hra so sebou prináša kopec zábavy, ktorú dnes len tak neuvidíte. Navyše, cena je naozaj prívetivá a za hodiny zábavy to naozaj stojí.

Lubomír Lazor



Vigor

NOVÝ SURVIVAL POČIN OD ŠTÚDIA BOHEMIA INTERACTIVE VSTÚPIL DO SVOJEJ PREVIEW FÁZY, A PRETO NASTAL NAJVEŠŠÍ ČAS SA NAŇ POZRIEŤ. ZASLÚŽI SI SVOJE MIESTO MEDZI KLASIKAMI SVOJHO ŽÁNRU?

Áno, zaslúži, avšak potrebuje na sebe ešte popracovať. Týmto hodnotením by som začala moju recenziu survival titulu *Vigor* od českého štúdia Bohemia Interactive. Táto budúca free-to-play hra začala svoju preview fázu, ktorá ponúka zaujímavý, no zatiaľ nepostačujúci obsah pre svojich hráčov. Ale pod'me pekne po poriadku.

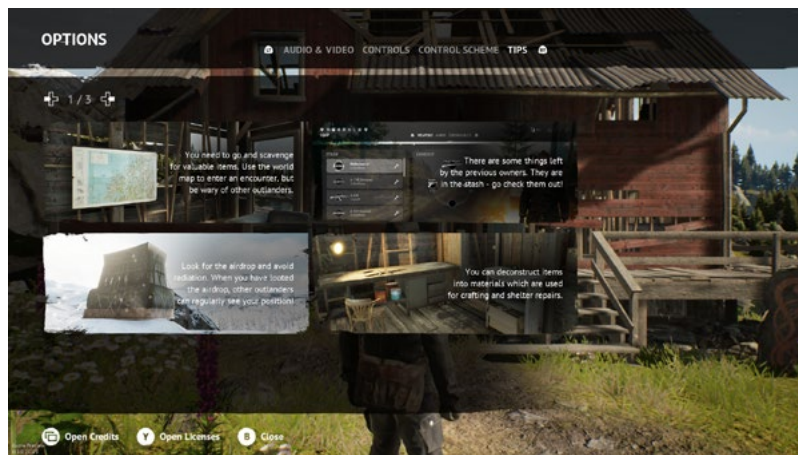
1991 – presne v tomto roku sa začína „príbeh“ *Vigor*. Centrálna Európa je zdevastovaná po nukleárnej vojne a Nórsko sa stalo posledným útočiskom. Začínate ako bezmenný cudzinec, ktorý musí bojovať o svoj život. Tu približne končí príbeh hry a začína váš boj. Hra vám na začiatku umožní vybrať si z jednej zo šiestich typov mužskej postavy a doslova vás „vykopne“ do sveta.

Úvodná oblasť ponúka aký-taký tutoriál, ktorý vás naučí zopár základných vecí a vypustí vás na preskúmanie okolia. Po odchode z úvodnej oblasti sa ocitáte vo svojom útočisku, čo je na začiatku polorozpadnutá chata. Je potrebné zhromažďovať materiály na vylepšenie obydla, ktoré je časom samo schopné generovať jednotlivé suroviny, ako napríklad drevo či bylinky. Začiatkový čas generovania dreva je pomerne dlhý a „inventár“ chaty malý, takže ideálne by bolo sa každých pár hodín prihlásiť do hry, vziať si materiál a pokračovať ďalej vo svojom dni, čo však pre mnohých hráčov nie je reálne.

Väčšinu surovín potrebných pre rozvoj však získavate priamo z bojových oblastí. Na výber v preview fáze som mala vždy dve mapy, určené pre 8 hráčov. Pointou mapy je pozbierať, samozrejme, čo najviac surovín, prežiť / zabiť svojich súperov a ideálne vziať vzácny drop loot.

Ten sa na mape objaví iba v presne stanovenom čase a hráč, ktorý ho získa, je označený na mape pre svojich súperov. Vtedy je lepšie vziať nohy na plecia a utiecť z mapy skôr, ako vás stihne niektorý z protivníkov dobehnúť alebo oblasť zaplaví radiácia.

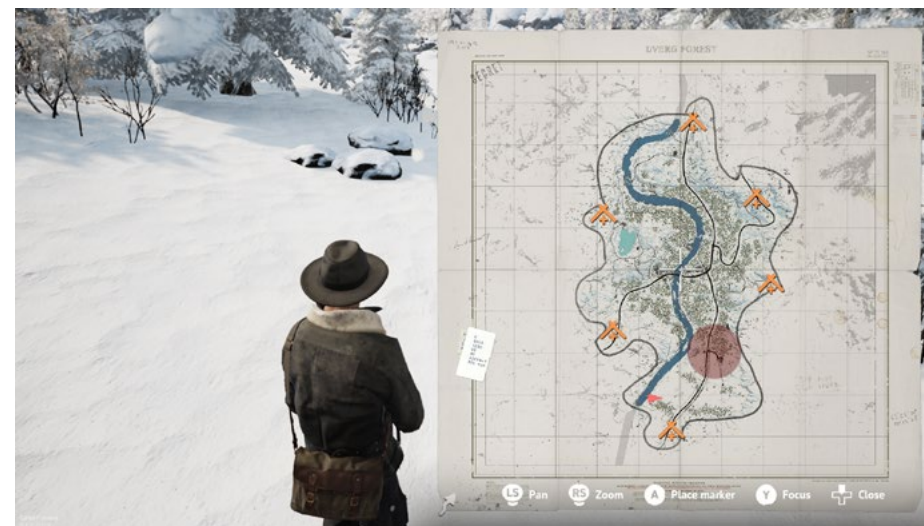
Čo sa týka samotných súbojov na mapách, príliš veľa štastie som nemala. Strielanie v hre je ťažkopádne, automatické zameriavanie nečakajte. Máte na výber z dvoch možností. Buď si vezmete automatickú zbraň, napríklad samopal a rozstrelom dúfate, že sa trafíte, alebo si prepnete pohľad z tretej osoby na prvú osobu, ľahnete si do trávy a trafíte sa po dlhšom mierení presne.



Samozrejme, závisí to aj od vašich zručností na Xbox ovládači, no pre takého nooba ako ja to bolo peklo.

Nevýhodou umierania vo *Vigor* je strata celého vášho inventára. Takže pokiaľ sa do prvej mapy vyberiete s plným vybavením – brokovnica,

pištol', nôž, lekárnička, samopal – ako ja a natrafíte na skúseného hráča, môžete rovno zakývať na rozlúčku vašim najzbraniam. Samozrejme, inventár si viete časom aj doplniť – buď nájdením iných zbraní na mapách, alebo ich vytvorením vo vašom útočisku.

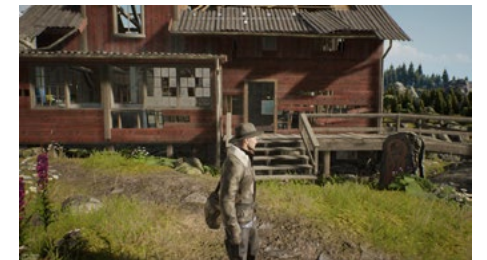


Rovnako si tiež viete vytvárať náboje, zdravotnícke pomôcky a iné predmety.

Hra ponúka aj možnosť prispôsobenia si postavy podľa svojej predstavy. Keďže zatiaľ sa nachádza v preview fáze, môžete

zmeniť svoj vzhľad, resp. oblečenie. Časom do hry pribudnú aj iné kozmetické doplnky, ako napríklad emotes.

Nevýhodou hry je nutnosť získavania materiálov iba z bojových máp. Bolo



by skvelé mať možnosť preskúmať lepšie okolie útočiska a nájsť aspoň zopár základných surovín na prvé vylepšenie predtým, ako sa pustíte do bojov. Ďalšie mínus hra dostáva za veľmi zlé interakcie s predmetmi.

Otváranie krabičiek so surovinami či otváranie dverí nefunguje tak, ako by malo a človek musí doslova na milimeter hľadať ten správny uhol, pod ktorým sa zobrazí povestné „X“ a bude možné si vybrať predmety z boxu. Na to naozaj nemáte čas, hlavne ak sa nachádzate na otvorenom priestranstve na mape plnej iných hráčov.

Musím vyzdvihnúť hudobnú stránku hry, ktorá ponúka veľmi pekný relaxačný soundtrack, najmä v oblasti vášho útočiska.

Nevýhodou trochu je, že na mapách sa na svoj sluch na 100% neviete spoľahnúť, ja som nepočula, z ktorej strany presne sa blíží môj nepriateľ, iba jeho kroky v blízkosti. Na druhú stranu musím pridať bonusové body za grafickú stránku hry, ktorá je veľmi príjemná a prostredie Nórska skutočne krásne.

Pozitívom titulu *Vigor* je aj jeho budúca dostupnosť pre hráčov. Preview si momentálne môžete zahrať, pokiaľ si zakúpite Founder's Pack za 19,99 eur. Získate v ňom exkluzívne predmety, ktoré sa postupne pridávajú do inventára. Od budúceho roka bude hra free-to-play.

Vigor má teda potenciál sa stať veľmi príjemnou survival hrou, avšak nutne potrebuje pridať ďalší obsah. Vylepšovanie útočiska a dve obmieňajúce mapy nedokážu udržať hráča v hre na viac ako pár večerov.

Ťažkopádne strieľanie robí hru mierne nedostupnou pre casual hráčov. Avšak pokiaľ „žijete“ survival žánrom, titul by ste určite mali vyskúšať. A keďže budúci rok vyjde ako free-to-play titul, ani vás to nič nebude stáť.

Martina Juhásová

World of Warcraft: Battle for Azeroth

BITKA O AZEROTH SA ZAČALA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: Blizzard
Zapožičat: Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY

- + hudba je vynikajúca
- + nové alternatívne rasy
- + artefaktom už nie je zbraň, ale náhrdelník
- + konečne je svet farebný a zbavili sme sa zeleného felu
- + nové zóny sú veľmi pekné
- + expedície na ostrovy
- + prísľub „vanilla serverov“
- + nový príbeh

- prvoplánové vylepšovanie predmetov
- po epickom Legione je príbeh Battle for Azeroth o kúsok slabší

HODNOTENIE:



Je to naozaj neuveriteľné, ale World of Warcraft je tu s nami spomedzi všetkých MMORPG najdlhšie. Množstvo expanzií, neuveriteľné kvantum zábavy a príbehov. No pri tol'kých dobrodružstvách a zápletkách sa môže stať, že zrazu autorom dôjde dych. Stane sa niečo podobné aj v prípade Battle for Azeroth?

Ktorú frakciu si vyberieš?

Ked'že sme v redakcii chceli priniesť pohľad z oboch strán, rozhodli sme sa, že si zahráme za obe strany. A keďže by to pre jedného človeka bolo časovo príliš náročné, rozdelili sme si recenziu na dve časti. Ja, ako verný bojovník Aliancie, zastreším túto časť a kolegyňa Martina zasa časť Hordy. Ak ste milovníkom Hordy, budete si musieť ešte na túto časť počkať.

For the Alliance!

Ak ste sledovali posledný príbeh v datadisku Legion, istotne mi dáte za pravdu, že Aliancia to nemala v poslednej dobe príliš ľahké. Varian Wrynn je mŕtvý, Légia rozmetala čo sa len dalo a Horda si začína brúsiť svoje šable na ďalší konflikt. Navyše, meč, ktorý je teraz zabodnutý priamo v Silithuse, nevestí nič dobré.

Novým kráľom je mladý Anduin Wryn. A práve jemu veľká časť Aliancie vyčíta, že je príliš neskúsený na to, aby nadchádzajúci vojenský konflikt vôbec vyriešil. Nuž, bude to mať Aliancia v nadchádzajúcom období naozaj zložité.

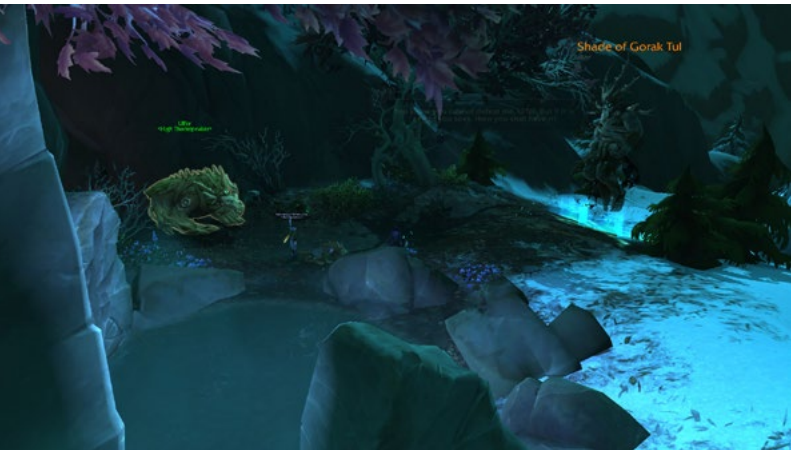
Čo viedlo k opätovnému konfliktu?

Čo čert nechcel, už na konci datadisku Legion sme mali možnosť zakúsiť zlosť a hnev Sylvanas. Tá sa rozhodla, že nič nenechá na



náhodu a na Alianciu zaútočí plnou a zákernou silou. Ako hrdý bojovník Aliancie ste boli povolaný na obranu územia. Celá Aliancia však riešila iné problémy. Práve to zákerná Sylvanas využila a zaútočila na Darkshore. Čo nasledovalo potom, by si nikto ani v najhoršom sne nevedel

predstaviť. Strom sveta Teldrasill ostal v plameňoch a Aliancia prišla o množstvo nevinných ľudí, vojakov a mesto Darnassus. Navyše Sylvanas plánovala ako čerešničku na torte zabiť Malfuriona. Pri sledovaní týchto udalostí som mal pocit, že aj v Horde to pomerne



vrie. Ruku na srdce, takýto zákerný a najmä nečestný vpád by sa žiadnemu Orkovi nepáčil. Navyše, Taureni, ktorí sú spätí s prírodou, musia peniť od hnevu, keď zistia, že strom života Teldrasill je zničený. Koniec koncov, o akomsi rozkole v Horde hovorí aj video, ktoré autori priniesli ešte na začiatku augusta. V ňom vidíme starú známu postavu Saurfanga a novú postavu mladého Trola.

Po všetkých smutných udalostiach „prepatchu“ sa stretneme s kráľom Anduinom. Povie nám to, čo už celý svet tuší: Pokiaľ bude Sylvanas vedúcou postavou Hordy, mier nebude pravdepodobne nikdy možný. A tak sa spoločne s ostatnými hrdinami Aliancie vydáme dobyť Lordaeron – teda mesto Undercity a skúsime ukončiť tento konflikt vojenskou silou.

Tento boj je zdruvujúci pre obe strany a keď už sa zdá, že ho Aliancia začína

prehrávať, prichádza na scénu Jaina so svojou vzdušnou flotilou. Jaina, opäť silnejšia a zdatnejšia než predtým, aktuálnu situáciu s prehľadom vyrieši. Hoci je Horda naoko porazená, cena za



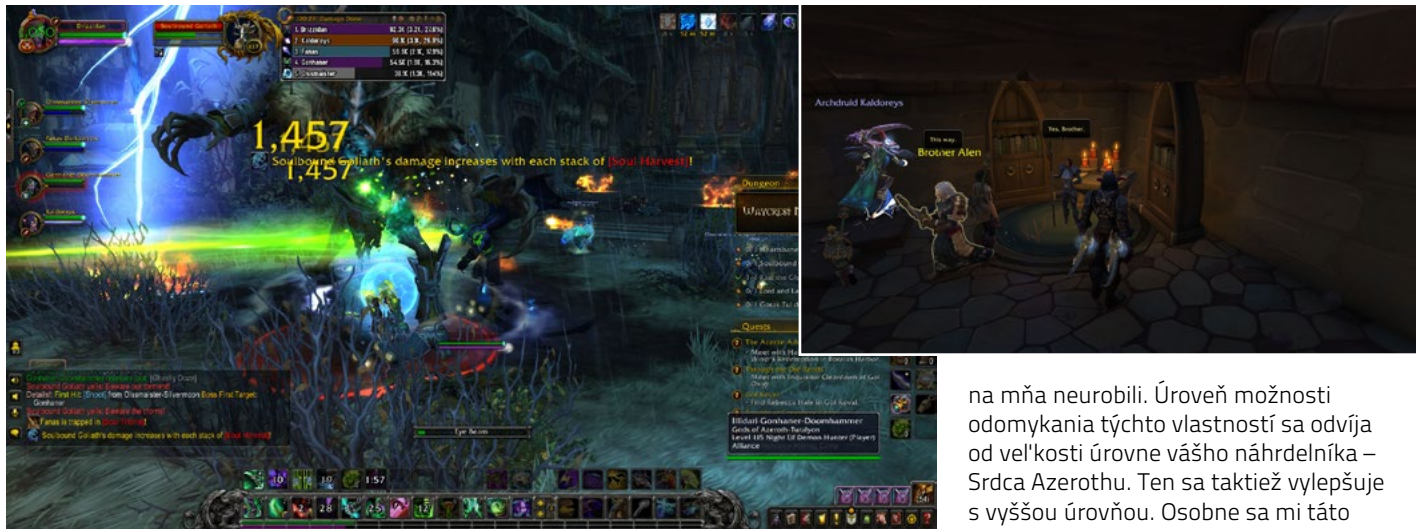
vít'azstvo bola privysoká. Aliancia stratila veľký počet ľudí a hlavné mesto Nočných elfov. O Lordaerone sa taktiež nedá povedať, že by bol obývatel'ný. Navyše sa Horda rozhodla, že v prípade tohto konfliktu si nájde nových spojencov. A Aliancia by mala urýchlene spraviť rovnaké kroky.

A tu už začína nové rozšírenie Battle for Azeroth. Keďže má Azeroth v sebe zabodnutý meč, povolá si nás trpaslík Magni Bronzebeard. Ten nás zavedie do srdca Azerothu, kde budeme obdarovaný špeciálnym predmetom – náhrdelníkom menom „Srdce Azerothu“.

Ak si ešte pamätáte artefaktové zbrane z Legionu, tento náhrdelník bude ich obdobou. Počas celého hrania si ho budete vylepšovať a zbierať Azerite. Čím viac Azeritu nazbierate, tým vyššiu úroveň náhrdelník dosiahne a tým bude aj silnejší.

Ako som však vyššie spomínal, Horda si hľadá nových spojencov. Stanú sa nimi Zandalárski trollovia. A keďže sú títo Trollovia obávanými bojovníkmi, nevestilo by to pre Alianciu nič dobré. Túto nerovnováhu by veľmi dobre vyriešilo opätovné spriatelenie ľudí z Kul Tirasu.

Áno, presne tých, ktorých Jaina pred rokmi nechala napospas osudu. A verte či nie, na túto misiu sa vyberie spoločne s vašou postavou samotná Jaina spoločne s Gennom Graymaneom. Jaine neostáva nič iné, než zjednotiť ľudí Kul Tirasu a pripojiť ho k Aliancii. To, žiaľ, nebude jednoduché, lebo práve Jaine nevedia zabudnúť krutú zradu. Práve vyriešenie tohto problému bude nosnou časťou začiatku hry za Alianciu.



Nové miesta, nové príbehy

Do hry teda pribudli dva nové ostrovy – Kul Tiras a Zandalar. Kul Tiras je rozdelený do troch častí – Drustvar, Tiragarde Sound a Stormsong Valley. Osobne sa mi najviac páčila časť Stormsong Valley, ktorá je naozaj rozprávková a miestami mi pripomínala Pandariu. Samozrejme, všetky lokácie majú niečo do seba. Taký Drustvar je vskutku strašidelný a naháňa strach. Tiragard Sound je zasa skôr mestskou oblasťou.

Na druhý ostrov – Zandalar, sa dostaneme najprv sporadicky, keďže patrí skôr Horde. Do hry nám pribudli ďalšie spôsoby dopravy. Okrem klasického lietania tu nájdeme aj člny, ktoré nás v podstate obdobným spôsobom dostanú na vopred určené miesto. Ďalej tu nájdeme veľkú loď, ktorou budeme robiť výpravy práve na územie Zandalaru. Aj tu narazíme na množstvo zaujímavých príbehov dopĺňujúcich skladačku veľkých udalostí odohrávajúcich sa na Azerothe.

Príbeh a udalosti v hre sú spracované naozaj skvelo a po epickom ukončení Legionu mali autori mnoho práce, aby neprišli s niečím, čo by bolo na smiech. A ich práca sa naozaj vyplatila. Navyše, z príbehu cítiť, že sa tvorcovia konečne uvoľnili a vážne témy vystriedajú miestami skutočne dôvtipné príbehy. No nebojte sa, o epické rozprávanie tu je stále postarané. Trochu mi však nesadli niektoré príbehové „kixy“. Išlo napríklad o opakovanie rovnakých dungeonov, keď som mal ako postava v jednej príbehovej línii niekoho zabiť a po pár hodinách hrania som sa zas mal do rovnakého dungeonu vrátiť a nájsť tam akýsi predmet. A tak

som musel celé vraždenie opätovne opakovať, čo nebolo príliš logické.

Hlavné mesto Kul Tirasu je Boralus. Po grafickej stránke a aj po dizajnovej stránke je naozaj perfektne spracované. Nechýbajú tu obchodníci, krčma či banka. Žiaľ, nenájdeme tu aukčný dom, a tak sa budeme musieť neustále vracť do Stormwindu. V prípade, že neviete, čo robiť s peniazmi a časom a máte na účte 5 000 000 zlatých, budete si môcť zakúpiť obrovského dinosaura. Ten na sebe nesie nielen obyčajného predavača, opravára, ale aj „aukcionára“.

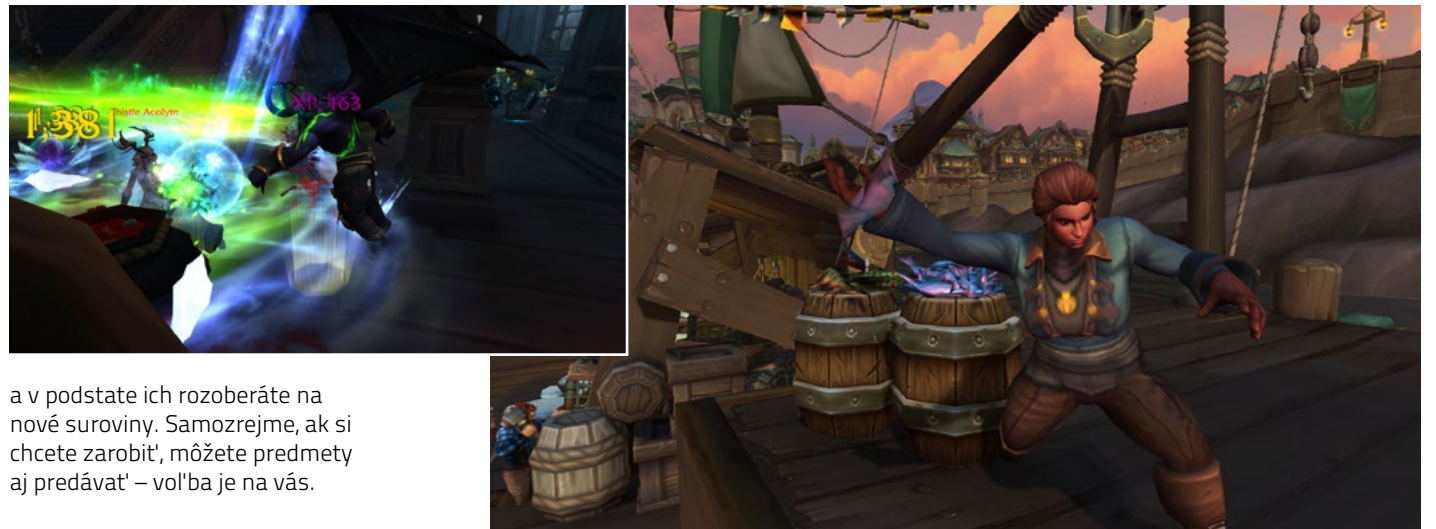
S veľkou zmenou prichádzajú aj nové predmety. Tie nám budú „padat“ klasickým spôsobom z nepriateľov, ako to bolo aj doposiaľ. Budú však obsahovať novinku v podobe vylepšovania. Každý predmet má tri úrovne, kde na každej úrovni prinesie novú vlastnosť postave. Vlastnosti sú pasívne a príliš veľký dojem

na mňa neurobili. Úroveň možnosti odomykania týchto vlastností sa odvíja od veľkosti úrovne vášho náhrdelníka – Srdca Azerothu. Ten sa taktiež vylepšuje s vyššou úrovňou. Osobne sa mi táto časť vylepšovania predmetov zdala príliš prvoplánová a mal som pocit, že autori ju vymysleli na poslednú chvíľku.

Nové povolania alebo rasy by ste v tomto rozšírení hľadali márne. Tie nahradili tzv. „allied races“. Ide v podstate o nové vzhľady k už existujúcim rasám. Teda, aby sme tvorcom nekrivdili, Void Elfovia (Aliancia) a Nightborne (Horda) sú v podstate novými rasami. K Aliancii sa v tomto datadisku pripoja ešte Lightforged Draeneiovia, Dark Iron trpaslíci a v budúcnosti aj ľudia z Kul Tirasu. Horda zas privíta Highmountain Taurenov, Zandalárskych Trollov a taktiež očakávame aj Mag'har Orkov. Odomknutie nových rás však bude späť s reputáciou, ktorú si budete musieť dopredu krvopotne spraviť.

Šrotovné pre všetkých!

Čo však prináša do hry veľkú zmenu v predmetoch, je tzv. „šrotovací stroj“. Doňho hádzate všetky predmety



a v podstate ich rozoberáte na nové suroviny. Samozrejme, ak si chcete zarobiť, môžete predmety aj predávať – voľba je na vás.

Okrem toho, že v Battle of Azeroth budeme môcť na misie klasicky posilať rôzne postavy, tak sa na rôzne expedície môžeme vybrať aj sami. Expedície vám pridajú Azerite a sem-tam z nich padne aj nejaká skvelá odmena. Expedície obsahujú tri rozmanité ostrovy, na ktorých musíte nazbierať Azerite skôr, ako to spravia protivníci. Úroveň počítačom ovládaných postáv sa dá nastaviť na náročnosť Normal alebo Heroic. A pokiaľ si na to trúfate, vytvorte si skupinku troch kamarátov a vyskúšajte tento režim v móde proti skutočným hráčom.

Obdobou expedícií je aj battleground Seething Shore. V ňom taktiež zbierame Azerite veľmi podobným spôsobom. Do hry má ešte na jeseň pribudnúť novinka v podobe Warfronts. Tento mód bude pripomínať starý dobrý Warcraft, v ktorom bude treba stavať základňu, ťažiť drevo a vytvárať nové jednotky ovládané počítačom. Novinkou v hre je aj tzv. Warmode. Ten si viete zapnúť a

vypnúť iba v hlavnom meste. Ak ho máte pustený, môžete sa vo svete púšťať do PvP súbojov. Navyše dostanete o 10% viac skúseností ako s vypnutým Warmode.

Čo sa týka náročnosti, pri hraní som mal pocit, že vývojári zdvihli stupienok aspoň o kúsok vyššie. Zatiaľ čo v Legione som bol so svojím Demon Hunterom takmer nesmrteľný, tu si musím dávať pozor aj pri súbojoch s „obyčajnými príšerami“ – najmä, ak sú v presile. Dungeons sú opäť častokrát o taktike a stratégií, a tak vám v nich pomôže okrem hrubej sily aj dôvtip a spolupráca. Pre niekoho veľkým plusom, pre iného zasa mínusom môže byť to, že v Battle of Azeroth už nenájdeme artefaktové zbrane, pričom s nimi zmizli aj špeciálne schopnosti.

V budúcnosti by som ocenil, keby tvorcovia popracovali na novinkách počas rôznych udalostí (Veľká noc, Vianoce a podobne), či vymýšľali obdobné novinky

ako Darkmoon Faire. Napokon, od konkurencie Guild Wars 2 prišlo do hry veľa dobrej inšpirácie. A nové dlhodobější udalosti s väčšími odmenami by hre určite prospeli.

Každým rokom krajší

Graficky je nový datadisk opäť o malý kúsok krajší. Samozrejme, na náročnosti na hardvér sa tento fakt podpísal, a tak na spustenie budete potrebovať minimálne procesor i5-760 a grafickú kartu Nvidia GTX 560 2 GB (Intel HD 530; AMD Radeon HD 7850 2 GB) a 4 GB RAM.

Autorom sa nedá uprieť, že audiovizuálnu stránku hry sa snažili vyšperkovať čo najviac. Hudba je perfektná a prekonáva tú, ktorú sme počuli doteraz. Nájdeme tu detailne spracované skladby, ktoré sa neskutočne hodia nielen do deja hry, ale aj prechádzania oblastami. Sem tam sa tu vyskytne chybička a skladba sa sama od seba vypne napríklad, keď vojdete do nejakej miestnosti, ale ide iba o malý detail. Pokiaľ ste milovali hudobný sprievod doposiaľ, tento budete milovať ešte viac.

Verdikt

Najnovší datadisk Battle for Azeroth sa opäť vracia do dôb, keď Horda a Aliancia spolu bojovali. Síce neprináša taký epický príbeh ako jeho predchodca Legion, no nájdeme tu mnoho zaujímavých príbehov a získame hodiny zábavy. Novinky v hre jej pridávajú na hrateľnosti a len čas ukáže, čo pre nás vývojári ešte chystajú. Zatiaľ vám však túto expanziu odporúčam všetkými desiatimi.

Lubomír Čelár

Guacamelee! 2

VŠICHNI JSOU UŽ V MEXIKU,
BUENOS DÍAS, JÁ TAKY JDU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Plošinovka,
Beat 'em up
Výrobca: DrinkboxGames
Zapožičal: PlanofAttack

PLUSY A MÍNUSY:

+ viacúčelový
dizajn schopností
+ dobre navrhnutý
svet bez
zbytočnej
frustrácie
+ humor a odkazy
na iné hry
a popkultúru
+ okamžité
oživenie po smrti

- nemožnosť
pripojenia
ďalších hráčov
počas intra
- pre niektorých
môže byť
postup hrou
príliš nalinkovaný

HODNOTENIE:



Prvé Guacamelee vyšlo v roku 2013 a dodnes patrí medzi najlepších zástupcov moderných 2D metroidvání. V čase vydania prvého dielu Guacamelee výčnievalo z radu svojimi skvelými mechanikami, unikátnym nasadením, no najmä s ním súvisiacou osobitou vizuálnou identitou a humorom. Toto všetko nepochybne po svojom predchodcovi zdedil aj druhý diel. Za päť rokov sa toho však mnoho zmenilo a trh je oveľa viac nasýtený žánrovo podobnými počinmi nezávislých štúdií. Iba v posledných týždňoch vyšli Chasm a Dead Cells a o pár dní vychádza nový obsah do Hollow Knighta. Dokáže v takejto konkurencii druhý diel obhájiť reputáciu svojho predchodcu?

Príbeh nesklame ani nenadchne

V bláznivom svete Guacamelee založenom na mexickom folklóre uplynulo od konca prvého dielu sedem rokov a nebojácny luchador Juan je znova jediný, kto môže zastaviť zloducha snažiaceho sa o zničenie sveta. Za ním sa tentoraz musí vybrať do paralelnej dimenzie Mexiverza. Zápleтка hry je teda určite krokom vpred oproti klišéovitému zachraňovaniu princeznej alias El Presidentovej dcéry v prvom diele, no nečakajte



hlbokú príbehovú líniu plnú neočakávaných zvrátov. Príbeh je v hre primárne iba na to, aby tlačil hráča vpred a aby mohol byť naplnený vtipnými hláškami a situáciami. A nič viac od neho asi ani nikto nečakal. Prejdime teda na dôležitejšie aspekty hry.

Čím viac funkcií, tým lepšia schopnosť

Guacamelee 2 do veľkej miery prebralo mechaniky prvého dielu, a tak ide znova o spojenie 2D plošinovky a bojovky nablízko so zameraním na kombá. Patrí do žánru metroidvání, ktorý sa vyznačuje tým, že hráč v priebehu hrania získava nové prostriedky, čím sa mu vo svete otvárajú nové oblasti na skúmanie v akomsi polootevorenom svete. Týmto prostriedkami sú v Guacamelee schopnosti hlavného hrdinu. Vývojári stavili pri týchto schopnostiach na filozofiu dvojakej funkcionality, na čom sa dá ľahko popáliť, no podľa mňa bola v Guacamelee zvládnutá skvelo. Ako príklad môžem spomenúť hneď prvú schopnosť, ktorú získate na začiatku hry – Rooster Uppercut. Ten hráčovi umožní dať nepriateľom poriadnu

do zubov tak, že odletí spolu s nimi do výšky v závoji červených plameňov. Zároveň však táto schopnosť poslúži aj na dosiahnutie vysokých miest, keďže sa dá použiť po obyčajnom skoku ako akýsi improvizovaný dvojskok. A do tretice sa Rooster Uppercut používa aj na prerážanie červených blokov a nepriateľských štítov, takže ide vlastne až o trojitú funkcionality v jednom pohybe. Analogicky fungujú aj ďalšie schopnosti, ktoré vždy sprístupnia nové možnosti kombinačných útokov pri boji s nepriateľmi a predtým nedosiahnuteľné miesta na mape.

V Mexiverze nezablúдите

Guacamelee 2 je napriek možnosti voľne sa pohybovať herným svetom veľmi lineárna hra. Hra vždy jasne stanoví cestu k ďalšej úlohe a nikdy sa vám pri ceste k nej nestane, že by ste narazili na prekážku, ktorú by ste nemali ako prekonať a museli sa vybrať hľadať prostriedky na

jej prekonanie. Hra však obsahuje mnoho vedľajších ciest, ktorými sa dostanete k bonusovým truhličkám s peniazmi alebo vylepšeniami výdrže a života. Tie sú vždy buď zablokované jasne farebne odlišenými



blokmi, aby ste sa k nim dostali až po získaní potrebnej schopnosti, alebo je cesta k nim výrazne ťažšia ako nástrahy na hlavnej ceste, a to či už vo forme väčšieho počtu nepriateľov, alebo obzvlášť náročného prekážkového segmentu. Dobre fungujúci systém checkpointov motivuje k snaženiu sa o získanie každej truhlice, keďže po smrti ste okamžite späť v hre a pripravení na ďalší pokus. Zároveň sa vám nikdy nestane, že by ste sa úporne snažili dostať k niektorej truhlici a neskôr zistili, že ste ju aj tak nemohli získať, pretože ste na to ešte nemali potrebnú schopnosť, čo patrí podľa mňa medzi najfrustrujúcejšie aspekty zle navrhnutých metroidvání. Na druhej strane, ak máte radi na hrách tohto žánru skúmanie sveta a hľadanie skrytých oblastí, Guacamelee 2 vám toho v tomto ohľade veľa neponúkne. Dokonca si ani nemusíte pamätať, kde ste to videli ten modrý blok, ku ktorému sa potom musíte vrátiť, keďže sú všetky jasne označené na mape sveta.

Raz zahrať je viac ako tisíckrát vidieť

V teórii to všetko funguje skvelo. Hrá sa to tak dobre, ako to znie? Jednoznačne áno! Aj keď z počiatkov sa mi zdala hra príliš jednoduchá, s postupným odomykaním ďalších a ďalších schopností na vás hra vrhá stále ťažšie prekážky, ktoré vyžadujú plánovanie, pohotovosť a kombinovanie jednotlivých schopností do krkolomných postupností. Hra si udržiava skvelé tempo, pri ktorom sa nikdy nenuďíte, pretože hneď ako sa vám podarí osvojiť si nejakú schopnosť, hra na vás hodí ďalšiu, ktorú sa musíte naučiť používať. Ak ste aj hrali prvý diel a všetky pohyby z neho máte v malíčku, Guacamelee 2 obsahuje



dostatok nových schopností a mechaník, ktoré si udržia vašu pozornosť. Zároveň bol do hry pridaný strom schopností, do ktorého môžete investovať peniaze na vylepšovanie pohybov, no vždy musíte najprv splniť nejakú úlohu, čo ďalej motivuje k experimentovaniu s novo získanými schopnosťami. Samostatnú zmienku si zaslúži schopnosť premeny na kuráciu formu, ktorá má v druhej časti ovela dôležitejšiu rolu a dostala vlastný plnohodnotný súbojový systém a niekoľko špeciálnych schopností.

Paralelné svety plné humoru

Ak nepoznáte predchádzajúci diel, tak vás pravdepodobne zmienka o kuracej forme zaskočila. Humor je naozaj klúčovou zložkou Guacamelee, a to sa týka aj samotných herných mechaník, čoho dôsledkom je napríklad aj spomínaná transformácia na kura. Na dialógoch postáv som sa pri hraní taktiež niekoľkokrát dobre zasmial a hra je plná úsmevných referencií. Zatiaľ čo v minulej hre boli založené na „mexifikácii“ internetových mémov, Guacamelee 2 je prešpikované odkazmi na populárne hry či filmy, čo sa predsa len hodí viac s prihliadnutím na mierené publikum.



Nebudem menovať konkrétne tituly, no vďaka príbehu založenom na cestovaní medzi dimenziami sa v hre niekoľkokrát dostanete do dimenzií, v ktorých si vývojári utvárajú z hier rokov súčasných, minulých, a dokonca aj zo samých seba. Nie všetky vtipy padnú na úrodnú pôdu, no keď sa to všetko sčíta, Guacamelee 2 patrí medzi najhumornejšie hry, s ktorými som mal v poslednej dobe dočinenia.

¡Mucha Lucha!

Okrem toho, že Guacamelee 2 ponúka solídny zážitok pre jedného hráča, umožňuje zároveň hranie celej kampane v kooperácii dvoch až štyroch hráčov. No, nie úplne celej. Ostatní hráči sa môžu pripojiť až po dokončení asi štvrt' hodinového príbehového intra. Aj keď nejde o úplnú katastrofu, v ostatných hráčoch to zabije nadšenie pre hru, keď sa na vás musia na začiatku pozerat, ako hráte sami, a čakať, kedy sa už konečne budú môcť pripojiť. S opomenutím

Peter Pavlík



tohto nedostatku je kooperácia v hre zvládnutá dobre a môžu si s vami zahrať aj menej zruční hráči, keďže po prejdení na ďalšiu obrazovku sa k vám teleportujú, takže ich viete potiahnuť aj cez ťažšie prekážky. Hranie s viacerými hráčmi otvorí nové možnosti v súbojoch s nepriateľmi a umožní vám žonglovať si kostlivcov medzi sebou, no ide stále o tú istú hru. Hranie v kooperácii je teda rovnocennou možnosťou, no neočakávajte nejaký diametrálne odlišný zážitok oproti hre pre jedného hráča.

Záverečné zhrnutie

Guacamelee 2 je rovnako ako jeho predchodca vďaka šikovnému využitiu viacúčelového dizajnu schopností excelentnou plošinovkou i bojovkou zároveň a patrí medzi najlepších zástupcov žánru metroidvání. Množstvo nových mechaník perfektne zapadlo do základov postavených prvým dielom, a tak má čo ponúknuť novým hráčom aj vracajúcim sa fanúšikom.

Od konkurencie sa odlišuje jedinečným zasadením a hĺbkou humoru, ktoré hre dávajú osobitosť a záruku, že rovnaký zážitok inde nenájdete.



State of Mind

NEKOMPLETNÁ MYSEL

Ako napísať recenziu na hru, ktorej hrateľnosť sa dá opísať jednou vetou, no bez toho, aby ste prezradili čo i len náznak hlavnej zápletky a pointy príbehu, na ktorom celá tá hra stojí, pričom by recenzia mala byť dlhšia ako len jeden krátky odstavec. Verte, že táto otázka ma máta viac než situácia, v ktorej sa ocitol Richard Nolan v najnovšej hre od adventúrnych špecialistov Daedalic Entertainment.

Uvedomujem si, že ešte ani počas písania týchto riadkov vlastne neviem, kam ma zavedú ďalšie slová a vety. Prezradiť niečo z príbehu? Pýtam sa sám seba. Potom by ste však ani nemali dôvod, prečo si zahrať túto hru. Možno sa vám zdá, že úvodné pasáže tejto recenzie sú len tľachaním o ničom, no ak sa nad nimi zamyslíte, zistíte, že odkazujú na to, aký štýl hry sa dá od State of Mind očakávať. No na rozdiel odo mňa budete pripravení. Ja som nebol. A sklamanie je preto omnoho väčšie.

Na začiatku hry Richard Nolan prechádza ťažkým obdobím

State of Mind ma na prvý pohľad zaujal svojim atraktívnym nasadením. Milujem cyberpunk, adventúrne hry a futuristický Berlín v ukážkach ma jednoducho ucvhátil svojimi pochmúrnymi uličkami sporo osvetlenými neónmi a nikdy



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 3D adventúra
Výrobca: Daedalic Ent.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ veľmi zaujímavý námet a prvá polovica príbehu
+ cyberpunková atmosféra
+ grafický štýl

- fádna hrateľnosť
- prílišná inšpirácia známymi filmami a hrami
- dabing hlavnej postavy
- ťažkopádne ovládanie

HODNOTENIE:

★★★★★

neprestávajúcim nočným dažďom. Atmosféra hry patrí medzi jej najsilnejšie stránky a k tomu dopomáha aj zaujímavý zvolený artštýl kombinujúci realisticky (v medziach) pôsobiace prostredie a výrazne štylizované postavy ako kontrast. Vytkol by som azda až prílišné inšpirovanie sa známymi filmami a hrami ako I Am Robot, Matrix, Total Recall alebo Deus Ex. Z určitého pohľadu môže

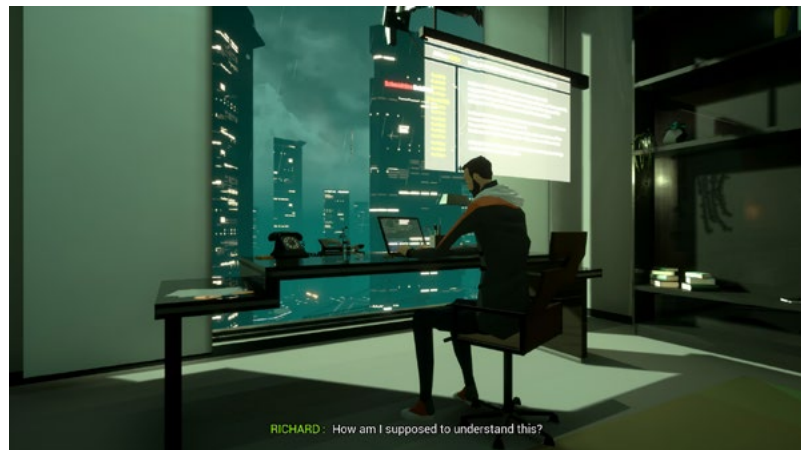
dokonca ísť až o vykrádanie. Príbeh hry je tou jednoznačne najlepšou súčasťou celého titulu. Je príjemne komorný, intímny a nebojí sa rozoberať ťažké témy, ako je kyberprostitúcia (scéna s úchylným zákazníkom patrí medzi najzvrátenejšie v celej hre), kyberšikana, rozpad rodiny alebo strata identity zapríčinená posunutím ľudstva na novú úroveň (trashhumanizmus), ktoré môžu niekomu pripadať ako tabu. Práve tá posledná menovaná je nosná téma, od ktorej sa odvíjajú ďalšie. Aký je zmysel bytia? Skutočne by bol dokonalý svet taký dokonalý? Kde končia hranice etiky a ľudskosti a kde sa začína hra na Boha?

Hlavná postava, Richard Nolan, významný reportér, sa prebúdzá v nemocnici po autonehode, a, ako sa zdá, utrpel jej následkom krátkodobú stratu pamäte. Jeho život stagnuje a rodinný život sa mu podľa všetkého pomaly rúca ako domček z karát. Svokrovci ho nemajú príliš v láske a jeho žena a syn sa nie a nie vrátiť od rodičov, pričom doma mala byť už dávno. Začiatok a vlastne celý dej sa približne tak do polovice drží sympaticky pri zemi a skôr než veľké cyberpunkové sprisahanie pripomína



rodinnú drámu na pozadí boja odboja proti dystopickej vláde. Bohužiaľ, neskôr sa jeho originalita stratí a pohltí ho typické cyberpunkové kliše, v ktorom pôjde doslova o ohrozenie celej spoločnosti. To je škoda, pretože čím väčší sa príbeh snaží byť, tým plytšie pôsobí, pričom neskôr pôsobí doslova smiešne až naivne. Stretnete v ňom mnoho postáv so zaujímavým osudom. Niektoré sú napísané lepšie,

niektoré horšie, no ten najhorší dojem zanechá práve hlavná postava Richarda, respektíve jeho dabing, ktorý pôsobí až príliš amatérskym dojmom. Ide o veľké prekvapenie, nakoľko za jeho hlasom stojí GERALTA z Rivie, hlas Douga Cocklea. Hra State of Mind je skôr interaktívny film, v ktorom však dej nesledujete len ako nezúčastnený divák, ale priamo ho hráte. Takýto



dojem však vzbudzuje aspoň na začiatku. Postavu ovládáte z pohľadu tretej osoby, čítate si rôzne zápisky, rozhodujete o odpovediach, dozvedáte sa o prostredí a objektoch navôkol vás a nejako tak nadobúdate pocit, že máte všetko vo svojich rukách, že sa pred vami zrazu ocitá hra s interakciou podobnou hre Deus Ex.

Ak sa ale do hry ponoríte viac, zistíte že hra má od otvorenosti, interakcie a možností k spomínanému Deus Ex ďalej, než je vzdialenosť zo Slovenska do Nepálu. Ja, samozrejme, neporovnávam Deus Ex a State of Mind, nakoľko sú to odlišné žánre, len konštatujem, že hra sa snaží pôsobiť veľkolepo, a pritom je obsahovo taká prázdna. A strohá. Až trestuhodne strohá. Na druhej strane, prítomnosť Deus Exu je tu veľmi cítiť. Rozbité sklo v Richardovom apartmáne, jedna z postáv sa volá Adam a celý nádech hry má podobu trojuholníkov.

Táto krátka ulica je všetko, čo z Berlína v podstate uvidíte

Drvivá väčšina hry, minimálne 90% celého herného času čítajúceho približne 12 hodín, sa odohráva len na niekoľkých malíčkych miestach, kde robíte to isté. Zapínate počítač, skenujete určité údaje a komunikujete s robotom a synom. Občas vás hra pošle aj inam, avšak len na krátku dobu a budete sa tam môcť len porozprávať s postavou, ku ktorej vás privedie príbeh. To je to, čo v State of Mind robíte najčastejšie. Chodíte z bodu A do bodu B a sledujete cutscény. Hovorí sa tomu chodenie. Ovládanie postavy je však absolútne nezvládnuté a miestami je také nešikovné, že sa netrafíte do dverí alebo sa jednoduché otočenie okolo vlastnej osi zrazu stane záľudným problémom.

Aby som bol ale korektný, z času na čas sa hra snaží rozbiť nudný stereotyp hrateľnými minihrami. Tie nie sú vôbec zložité (ako ovládanie drona) a vlastne ani nie vždy zábavné (ako až smiešne naivné hackovanie kamier), ale aspoň na chvíľu prerušia vaše neustále žižvanie a možno vás aj preberú z letargie, ktorá sa skôr či neskôr určite objaví aj u vás. V úplnom závere sa dokonca objavajú aj reálne adventúrne prvky a musíte vyriešiť niekoľko situácií, no tie sú veľmi očividné a herný systém založený na chodení od zeleného trojuholníka k ďalšiemu absolútne zabíja nejaký pocit z prieskumu a skutočného riešenia hádanok. Cítiť z nich, ako keby tu ani nechceli byť, ako keby boli do hry prilepené na silu a asi tak isto zábavné je aj riešiť ich.

Záverečné hodnotenie

Nedá sa povedať, že by sa State of Mind nesnažilo rozpovedať veľký príbeh s posolstvom a možno i varovaním do budúcnosti, no na to, aby sa z neho stala aj zaujímavá hra, to podľa mňa, bohužiaľ, nestačí. Mrzí ma, že sa tvorcovia vydali smerom priamočiareho interaktívneho filmu namiesto poriadnej adventúry, keďže ani akokoľvek dobrý príbeh nedokáže zakryť tú nudnú šed', ktorá sa tu nachádza namiesto hrateľnosti. Škoda. Od Daedalicu som jednoducho čakal viac.

Maroš Goč

Divinity: Original Sin 2 Definitive Edition

RPG ROKU 2018?

Sériu Divinity netreba dozaista žiadnemu RPG hráčovi a nadšencovi predstavovať. Nezožala síce takú popularitu, akú by si zaslúžila, no to nič nemení na tom, že ide o jedno z najlepších RPG posledných rokov a žiadny fanúšik by si ho nemal nechať ujsť.

Ak čítate túto recenziu, ste fanúšikom RPG a Divinity Original Sin 2 ste ešte nehrali, d'alej ani nepokračujte v čítaní. Chod'te do najbližšieho obchodu alebo e-shopu a kupujte, hrajte a užívajte si more prvotriednej RPG zábavy. Pre tých z vás, ktorí pôvodnú hru už hrali, prinášam dobré správy, pretože máte vďaka tejto hre znovu dôvod vrátiť sa k sérii Divinity.

Akoby spoločnosti Larian Studios nestačilo podmaniť si srdcia RPG hráčov po celom svete množstvom obsahu a hrateľnosti v pôvodnej hre, vložili tentoraz do svojho veľdiela ešte viac hodín práce, ktoré nám prináša v Definitive edícii hry.

V tomto prípade nejde iba o prebal pôvodného produktu za cenu celej hry, ako sme nato v dnešnej dobe už zvyknutí, máme totiž dočinenia s naozaj masívnou prerábkou veľkých častí hry, globálny rebalans

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: RPG
Výrobca: Larian Studios
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový obsah
+ rebalansovanie
+ zmeny v Endgame
+ mód Aréna

- ovládanie

HODNOTENIE:

★★★★★

a dokonca aj úplne nové veci ako návrat do Rivellonu. Medzi najväčšie obmeny, ktoré si všimne každý hráč pôvodnej hry, patria zmeny štvrtého a finálneho aktu – City of Arx, v ktorých boli endgame, hrateľnosť a obsah najviac prerobené.

Niektoré scény a pasáže boli úplne prepísané a nahrané celkom nanovo,

v štúdiu prerobili dokonca aj Tag systém tak, aby ste počas hrania mohli robiť viac rozhodnutí závisiacich od charakteru. Niektoré menej zaujímavé boje boli úplne prerobené, zatiaľ čo tie hlavné boli dokonca ešte viac oživené a pozmenené, aby hráčom priniesli nové výzvy a viac zábavy.

Nie všetko sa však točí len okolo konca hry. Aby sa novým hráčom lepšie vstupovalo do hry a začínali s pomerne komplexnými mechanikami hry, je teraz do základnej lode, na ktorej začínajú hru, pridaný nový level, ktorý ich oboznámi so skúmaním sveta,



interakciu s postavami a poskytnúť pár prospešných rád a lekcí. Zmenený bol i často kritizovaný Quest Journal, ktorý bol kompletne prepísaný a teraz poskytuje podstatne viac užitočných a prehľadných informácií.

Aby toho nebolo málo, hráči sa dočkajú aj úplne nového obsahu, ktorý pôvodná hra nemala.

Zoznámite sa s kniežat'om, ktorého celé meno znie Lora the Squirrel Knight. Ten sa vás pokúsi naverbovať na svoju stranu, pre komunikáciu s ním však budete potrebovať perk Pet Pal (keďže ide o veveričku).

Knieža od vás žiada pomoc pri záchrane sveta, pretože prichádza obávaný Great Acorn.



Veľkou škodou ale je, že sa priamo nezapája do bojov. V edícii Definitive nechýba ani mód Aréna, ktorý obsahuje dve variácie – prvou je Classic Deathmatch, tu bojujú hráči proti sebe, až kým neostane iba jeden a d'alšou je Kill the King, kde musí každý tím ochraňovať svojho VIP člena pred smrťou.

Nová verzia Arény využíva aj takzvanú mechaniku mutátorov, ktoré menia pravidlá jednotlivých zápasov a pridávajú do nich neštandardné modifikátory a podmienky.

Po technickej stránke podporuje nová verzia natívne 4K rozlíšenie a, samozrejme, aj HDR.

Čo sa týka samotnej vizuálnej stránky hry, nečakajte veľké rozdiely. Už pôvodná verzia vyzerala super a prečo teda meniť niečo, čo funguje? Pre účely optimalizácie na konzoly bude ale edícia Definitive ústretovejšia pre hardvéry, tešiť sa preto môžu aj majitelia slabších počítačových zostáv. Zatiaľ čo grafika ostáva nezmenená, štipky lásky sa dočkal aj skvelý soundtrack, ktorý teraz obsahuje v niektorých kľúčových lokalitách špecifickú hudbu pre každú jednu z postáv.

Verdikt

Ak ste ešte tu, čítate verdikt a stále som vás nepresvedčil, že Definitive Edition stojí za to, aby ste si ju zaobstarali, skutočne netuším, aký ďalší dôvod na kúpu ešte potrebujete. Kopec nového a prerobeného obsahu už aj tak skvelej hry, všetko v novom obale a s vynovenou technickou stránkou, to sa dnes už len tak ľahko nevidí. Ak ste teda fanúšikom taktického RPG žánru, niet d'alej na čo čakať.

Richard Mako



Sonic Mania Plus

SONIC MANIA PLUS JE NÁVRATOM DO ZLATEJ ÉRY SONICA, 90.-TYCH ROKOV. HRA STAVIA NA NOSTALGICKÝ 2D DIZAJN A PIRELOVÉ SPRACOVANIE.

Ak ste minulý rok vynechali Sonic Maniu, možno by bolo dobrým nápadom dať jej šancu teraz. Vláňajšie vydanie Sonic hry, ktorá nebola po dlhšom čase v 3D a bola zároveň iba nostalgickým kúskom Sonic série, zožala nakoniec väčší úspech ako nový diel do série Sonic Forces. Sonic hry pomaly schádzali dolu kopcom, tento diel však všetko napravil a ľudia si ho oblúbili. V dobe, keď všetci vývojári robili len remaster alebo remake hier z minulosti, Sega a jej fanúšikovia (ktorí sa predtým venovali hackovaniu samotných Sonic hier) urobili novú hru v starom štáte. Hra bola vytvorená na oslavu dvadsiateho piateho výročia tohto modrého ježka a je vyrobená podľa receptu, ktorý v 90-tych rokoch dostal Sonica na vrchol, aby mohol bojovať s tými najlepšimi, ako napríklad so samotným Mariom.

Presuňme sa ale k príbehu, v ktorom „prekvapivo“ nasledujeme Sonica a jeho kamarátov (Knucklesa a Tailsa), ako sa snažia zastaviť Dr. Eggmana a jeho spolubojovníkov – robotov. Vskutku nič nové. Popri príbehu vás bude sprevádzať grafické a zvukové spracovanie hry, ktoré pôsobí naozaj ako zo zlatej éry Sonica, teda 90-tych rokov. Levely



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Platformovka
Výrobca: Headcannon
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborné ovládanie
- + atmosféra 90-tých rokov
- + Krásne pixelové spracovanie

- niektoré levely vedia byť až veľmi frustrujúce
- hra nie je priateľská ku novým hráčom

HODNOTENIE:



všetky levely nové v ôsmich známych lokalitách (napríklad nostalgický Green Hill) a v štyroch nových. K týmto krásne spracovaným zónam je, samozrejme, k dispozícii hudba, vďaka ktorej sa zosilní váš pocit, že ste sa preniesli do minulého storočia, dokonca i tisícročia.

Po hrateľnej stránke ide všetko veľmi hladko, dokonca tak hladko, že som sa niekedy strácal v tom, kde sa vlastne nachádzam. Mohlo to však byť len tým, že Sonica som predtým hral maximálne tak v družine, keďže som sa narodil až po roku 2000. V každom akte sa okrem klasických zlatých kruhov, vďaka ktorým ste nažive, nachádza aj jeden veľký. Ten otvorí špeciálny 3D level, v ktorom sa snažíte dochytiť UFO vlastníce jeden zo siedmich Chaos Emeraldov. Počas toho zbierate gule, aby ste však boli rýchlejší, musíte zbierať aj zlaté kruhy. Tie slúžia ako čas, ktorý znamená prehru, ak vyprší skôr než UFO dolapíte. To všetko sa deje počas toho, ako sa snažíte vyhýbať sa prekážkam. Ak sa vám podarí získať všetky sedem Emeraldov, poskytnete postavám super transformáciu, vďaka ktorej otvoríte pravý koniec (áno je ich viac). Okrem týchto bonusových levelov tu je aj ten, v ktorom



zbierate modré gule, zatiaľ čo sa vyhýbate červeným. Po výbere všetkých modrých guliek dostanete medailu. Tie vám odomykajú ďalšie funkcie. Do týchto levelov sa dostanete, keď prekročíte checkpoint s viac než dvadsiatimi piatimi zlatými kruhmi a vojdete do portálu.

Podľa me ale k tomu, čo je nové a čo so sebou prináša Plus verzia tejto

hry. Ak už vlastníte Sonic Maniu, tak Plus verziu nanovo kupovať nemusíte. Dá sa kúpiť digitálne pomocou DLC za 5 €. Hlavným lákadlom je nový mód Encore, ktorý sa navonok môže zdať ako nová kampaň. V skutočnosti ide o pôvodné zóny, len zremixované. Každý level vyzerá inak ako ten pôvodný, čo zvyšuje celkovú hodnotu hry a pridáva ďalších pár hodín hrania.



Okrem toho vás v tomto móde budú sprevádzať dve nové postavy – Mighty a Ray. Mighty môže „naráziť“ do zeme (jej schopnosť je naozaj ťažké vysvetliť), vďaka čomu môžete vyberať skratky. Okrem toho je imúnny voči ostňom, ak je momentálne v guľôčkovej forme. Ray bude obľúbený u hráčov, ktorí sa chcú naháňať za rekordmi a rýchlymi časmi. Dokáže plachtiť a lietať, vďaka čomu postupujete rýchlo. Problémom je však, že musíte byť skutočne presní, keďže medzery sú veľmi úzke. Systém životov v Encore je taktiež iný v porovnaní s normálnym Mania módom. Postupne získavate všetky postavy tak, že naraz hráte len s dvomi, medzi tými sa ale, samozrejme, môžete prepínať. Ak chcete hrať s postavou inou ako s dvojicou, ktorú momentálne máte, musíte nájsť konkrétne miesto (krabicu), kde sa to dá uskutočniť. Je ich ale celkom veľa, takže s týmto nebudete mať problém. Ak postava, s ktorou hráte, zomrie, stratíte ju a nebudete ju môcť používať, kým ju znovu nezískate späť.



Ak zomrú všetky vaše postavy, je to rovnaké, akoby by ste v normálnom móde stratili všetky životy. Okrem nového Encore módu a postáv obsahuje toto DLC ešte možnosť hry pre štyroch hráčov na jednej obrazovke, teda ďalšie vylepšenie v porovnaní s pôvodnými dvomi hráčmi. A ak sa rozhodnete kúpiť si krabicovú verziu Sonic Mania Plus, dostanete ešte pekný 32-stranový Artbook.

Verdikt

Ak ste fanúšikom retro hier alebo samotného Sonica, Sonic Mania Plus je výbornou kúpou. Zabaví vás na dlhé hodiny a frustráciu, ktorú zažijete, len znásobí pocit úspechu potom, čo konečne dokončíte level. Je to jedna z najlepších, ak nie najlepšia Sonic hra za posledné roky. Ak vás však Sonic nikdy veľmi nelákal a teraz máte pocit, že toto by mohla byť hra pre vás, majte sa na pozore. Opak by totiž mohol byť pravdou, keďže je už od začiatku jasné, že hra nie je určená pre nováčikov.

Lubomír Lazor

Corsair Strafe RGB MK.2

Plastový "luxus"

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Corsair
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné spínače
- + dodatočné funkčné tlačidlá
- + návykový regulátor hlasitosti
- + 8MB vstavaná pamäť pre 3 vybrané profily
- + stabilný a prehľadný softvér

- plastová konštrukcia
- nekvalitná opierka dlani
- veľmi hrubý napájací kábel
- s ohľadom na mínusy veľmi vysoká cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Čierna
Váha: 1,46kg
Rozmery: 447x168x40mm
Konektivita: USB
2.0 Type-A
Počet kláves: 104
Spínače: Cherry MX
Red/Cherry MX Silent
Podsvietenie: RGB

HODNOTENIE:



Je to už sedem rokov od vstupu spoločnosti Corsair na trh s hráčskymi klávesnicami. Vstup to bol vskutku úspešný, keďže prvé dva modely K90 a K60 si vyslúžili od mnohých recenzentov absolútne hodnotenia, čo platilo aj o ďalších generáciách tohto príslušenstva od tejto spoločnosti. Ako dopadol v našej recenzii najnovší zástupca radu Strafe?

Obsah balenia

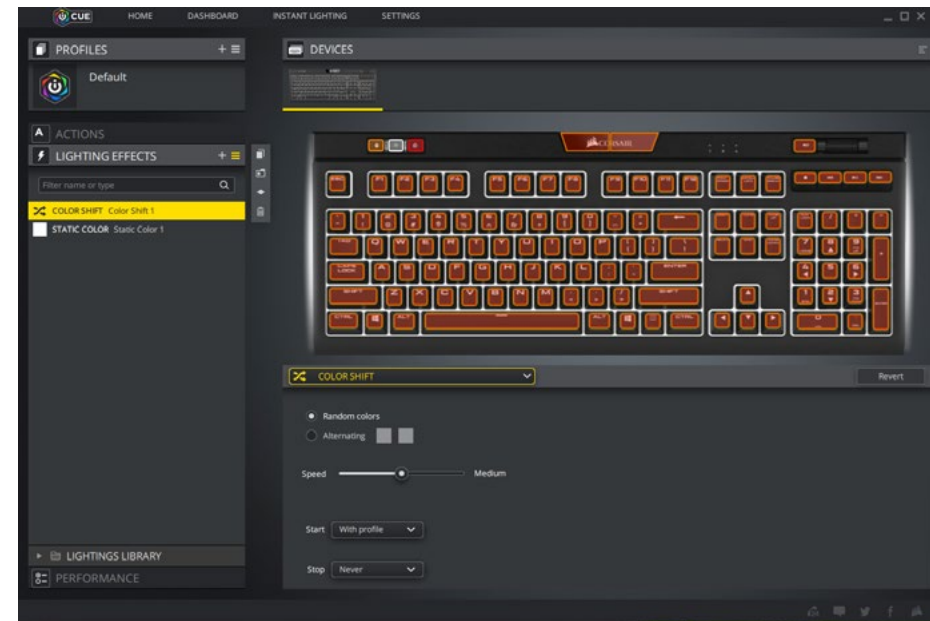
S produktami s prémiovou cenovkou sa očakáva aj adekvátne príslušenstvo. Výrobca toto naše očakávanie splnil a okrem nástroja pre výmenu klávesov a náhradných klávesov sa v balení

nachádza aj plastová opierka, ktorej inštalácia je jednoduchá a pre pohodlné písanie naozaj nutná.

Sady náhradných klávesov sú určené ako pre FPS, tak MOBA hráčov a oproti bežným klávesom sa líšia textúrovaným povrchom a odlišným sklonom bočných hrán.

Dizajn a dielenské spracovanie

Klávesnice Corsair sú typické jednoduchým dizajnom, v ktorom hrá hlavnú rolu RGB podsvietenie. Výnimkou nie je ani model Strafe RGB MK.2, ktorý je doplnený sadou užitočných multimediálnych tlačidiel nachádzajúcich sa v pravej hornej časti. Zatiaľ čo tie určené na ovládanie prehrávania piesní alebo filmov nas ničím neprekvapili, regulátor hlasitosti v nás doslova vzbudil závislosť. Áno, môže sa



zdať, že to trochu preháňame, no keď raz vyskúšate plynulú zmenu hlasitosti oproti repetetívnemu stláčaniu tlačidla, prípadne kombinácii tlačidiel, o inom spôsobe nebudete chcieť ani počuť.

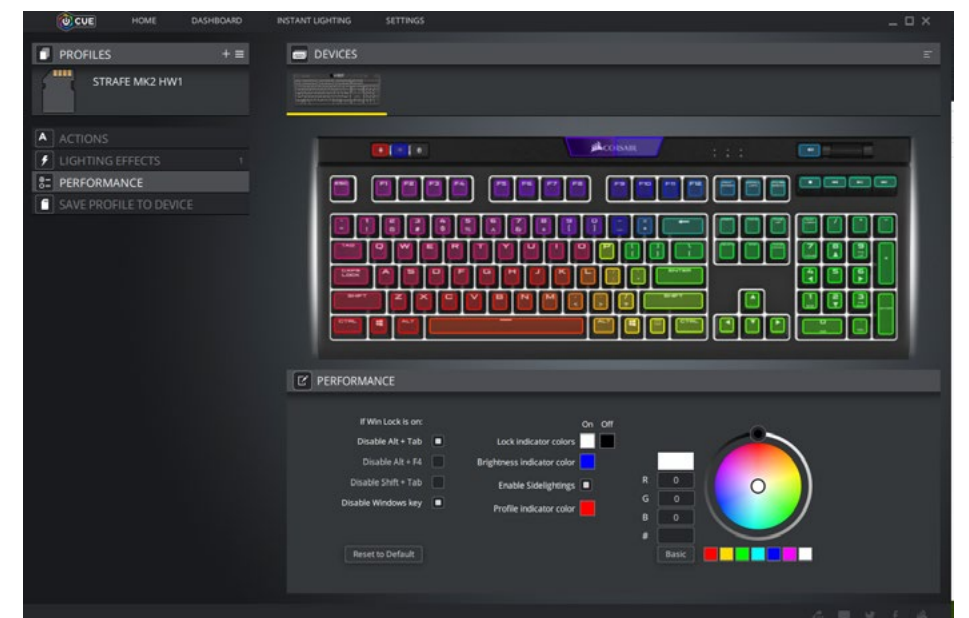
Dodatočné funkčné tlačidlá sa nachádzajú aj v ľavej hornej časti a slúžia na zmenu profilu, rýchlu trojstupňovú reguláciu úrovne podsvietenia a dočasné znefunkčnenie tlačidiel Windows.

V spodnej stene sa okrem nožičiek, ktorých výška je ideálna, nachádza aj USB port určený primárne na pripojenie myši. Tento port je zároveň dôvodom, prečo sa klávesnica dodáva s napájacím káblom disponujúcim dvomi USB konektormi. Zatiaľ čo ten prvý sa stará o napájanie a prenos signálu z klávesnice, druhý obstaráva napájanie a dátovú konektivitu pre spomínaný USB port. Kvôli tomuto riešeniu je kábel veľmi hrubý a navyše málo ohybný. O užitočnosti USB portu by sme mohli viesť dlhé debaty a aj tak by sme došli k záveru, že nebo je modré a slnko svieti. Naš názor je však taký, že by sme radšej uvítali tenší a ohybnější kábel, keďže v dnešnej dobe každý výrobca herných myší dodáva kábel s dĺžkou aspoň 1,5 metra, čo je dostačujúce aj pre počítače umiestnené na zemi.

Kvalita spracovania je na dobrej úrovni, no od klávesnice s cenovkou 180 eur sme očakávali viac kovových prvkov než iba jeden pás v hornej časti, ktorý slúži čisto ako estetický prvok. Plasty držia všade dobre a nepríjemné výzganie sa dostaví len zriedka, ale

punc kvality plast nikdy nepredstavoval. Kritiku si zaslúži aj opierka dlani, ktorá je vyhotovená z veľmi tenkého plastu, čo má za následok nepríjemné ohýbanie.

Nami testovaný model disponoval spínačmi Cherry MX Red, no v predaji sa nachádza aj model so spínačmi Cherry MX Silent, ktoré, ako už názov evokuje, poskytujú hlavne tichšie používanie. Ostatné klúčové vlastnosti sú pri týchto spínačoch totožné. O ich kvalite netreba písať dlhé litánie. Ide o overenú kvalitu, ktorú si zamilujete už po prvých úderoch. Spínače MX Red sú taktiež vhodné pre používateľov zvyknutých na membránové klávesnice vďaka lineárnemu profilu a absencii ikonického kliku pri stlačení.



Softvér

Corsair si v minulosti oprávnene vyslúžil kritiku za zlý UX (User experience) softvéru CUE (Corsair Utility Engine). Najnovšia verzia s označením iCUE ale všetky problémy vyriešila a softvér je aktuálne radost' používať. Vyznačuje sa stabilitou, priateľským používateľským prostredím a hlavne nevyžaduje reštart PC pri každej aktualizácii (pozdravujeme Razer :)).

Klávesnica disponuje aj 8MB internou pamäťou, vďaka ktorej si môžete uložiť tri vybrané profily priamo do nej a klávesnicu pokojne prenášať. Neprídete tak o pracne nastavené makrá a skratky. V prípade, že vlastníte aj iné príslušenstvo Corsair, iCUE dokáže synchronizovať RGB podsvietenie naprieč nimi.

Záver

Corsair Strafe RGB MK.2 je dobrá klávesnica, ktorú si obľúbite najmä vďaka kvalitným spínačom Cherry MX, dodatočným funkčným a multimediálnym tlačidlám a návykovému regulátoru hlasitosti. Je veľká škoda, že Corsair sa spolieha pri konštrukcii predovšetkým na plast, čo je vzhľadom na cenu klávesnice neakceptovateľné. Lacný dojem z konštrukcie zdôrazňuje prehýbajúca sa opierka dlani vyrobená z tenkého plastu. Zamrzí aj príliš hrubý napájací kábel. Celkové hodnotenie nezachráni ani kvalitný softvér, ktorý spomínané chyby kompenzuje len čiastočne.

Adam Lukačovič

Modecom Volcano Drifter 70

Porazí Dávid Goliáša?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Cena: 76€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ kvalita zvuku
+ Bluetooth prepojenie
+ optický vstup
+ množstvo vstupov a výstupov

- problémy so zvukom pri prechode zostavy z úsporného režimu
- slabý slúchadlový výstup
- nemožnosť vypnúť podsvietenie kolieska ovládania hlasitosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery satelitov:
82 × 96 × 180 mm
Rozmery subwoofera:
230 × 230 × 260 mm
Rozmery ovládacieho panela: 56 × 170 × 188 mm
Hmotnosť zostavy: 5 kg
Bluetooth 4.0
Celkový RMS výkon: 70 W
Frekvenčný: 35 Hz–20 kHz
Optický vstup

HODNOTENIE:

★★★★☆



Spoločnosť Modecom je pol'ský výrobca elektroniky a doplnkov, ktoré sa vyznačujú predovšetkým priateľnou cenou a rozumne vyzerajúcim pomerom ceny a výkonu. Ako v tomto boji dopadol 2.1 zvukový systém Volcano Drifter 70? Nechajme sa prekvapiť.

Balenie

Zvukový systém sa dodáva v pomerne veľkej papierovej škatuli červeno-čiernej farby, ktorá evokuje vulkán či lávu. Na škatuli sa nachádza pekná grafika zostavy a zopár technických údajov.

Vnútri balenia sa nachádza v podstate to najnutnejšie. Okrem samotnej zostavy je dnu všetka potrebná kabeláž a technická dokumentácia. Škoda však, že sa v balení nenachádza prepojovací optický kábel, nakoľko Volcano Drifter 70 takéto prepojenie podporuje.

Dizajn, prevedenie

Dizajn zvukovej zostavy ostáva verný svojmu účelu, je teda čisto hráčsky. Reprezentuje ho predovšetkým logo série

Volcano Gaming v tvare písmena pripomínajúceho V aj G, červenej farby, ktoré je umiestnené na satelitných reproduktoroch a na membráne subwoofera.

Ako som už v úvode spomenul, ide o 2.1 zvukový systém, ktorý pozostáva z dvojice satelitných reproduktorov, subwoofera a samostatne stojaceho zosilňovača, resp. ovládacieho panela.

Satelity majú tvar pripomínajúci hranol, avšak so zaoblenými hranami. Takmer celá predná časť je pokrytá ochrannou látkou so spomínaným logom, v spodnej časti satelitov sa nachádza akýsi „odkladací“ priestor alebo nejaký dizajnový prvok. Škoda, že ochranné panely meničov sa nedajú dať dole, prípadne nie sú aspoň trochu transparentné, vyzeralo by to, podľa mňa, zaujímavejšie.

Subwoofer je v tvare kocky, takisto so zaoblenými hranami. V strede prednej časti sa nachádza jeho membrána, ktorá je, podobne ako satelity, zdobená logom.

Poslednou súčasťou zostavy je zosilňovač, taktiež plniaci úlohu



ovládacieho panela, ktorý stojí samostatne a je obrovský – ešte väčší ako samotné satelity. Ten má tiež tvar hranola, no podstatne užšieho. V jeho



prednej časti sa nachádzajú ovládacie prvky, vstupy a výstupy, v zadnej časti sú umiestnené vstupy a výstupy, no o tom až v ďalšej kapitole. Bočné steny sú ozdobené akýmsi rebrovaním.

Celá zostava je ladená do čiernej, prípadne čierno-červenej farby. Rozmery satelitov sú 82 × 96 × 180 mm, rozmery subwoofera 230 × 230 × 260 mm, rozmery zosilňovača sú 56 × 170 × 188 mm. Celková hmotnosť zostavy je necelých 5 kg.

Čo sa prevedenia týka, medzi použitými materiálmi dominuje plast, ten sa dokonca nájde aj na ozvučnici subwoofera, avšak v kombinácii s drevom.

Ovládacie prvky, konektivita

Všetky ovládacie prvky sú umiestnené v prednej časti ovládacieho panela. Postupne zhora nadol sa tu nachádza tlačidlo plniace dvojfunkciu – standby a zmena zdroja zvuku. Pod ním je umiestnené veľké otočné koliesko pre reguláciu hlasitosti, ktoré je krásne podsvietené. Pod ním sa nachádza ešte dvojica otočných ovládačov na reguláciu výšok a basov. V spodnej časti je umiestnený vstup pre AUX a dvojica výstupov pre slúchadlá a mikrofón – všetko 3,5 mm jack.

V zadnej časti je vstupov a výstupov trošku viac. Znova v smere zhora nadol sa nachádza výstup pre mikrofón, vstup pre AUX, optický vstup, vstupy pre satelity a subwoofer, tlačidlo on/off a vstup pre sieťový kábel.

Tol'ko ku káblóvemu prepojeniu. Volcano Drifter 70 však podporuje aj bezdrôtové prehrávanie pomocou Bluetooth vo verzii 4.0. Na jeho aktiváciu je pomocou tlačidla ovládajúceho zmenu zdroja zvuku potrebné preklikať sa k modrému podsvieteniu

kolieska na reguláciu hlasitosti. Jeho blikanie na modro značí, že je zostava pripravená na spárovanie napr. s mobilným telefónom. Volcano Drifter 70 má celkovo možnosť prepínania medzi štyrmi zdrojmi zvuku, AUX 1, AUX 2, Bluetooth a optický vstup. Aktivácia prvých dvoch menovaných sa zobrazuje červeným podsvietením kolieska, Bluetooth modrým a optický vstup zase zeleným. Jednotlivé zdroje sa prepínajú pomocou tlačidla mode.

Dojmy z používania

Celkový výkon zostavy je 70 W, rozdelený na 40 W pre subwoofer a po 15 W pre satelity, čo vo výsledku sl'ubuje dobrý predpoklad slušného zvuku. Frekvenčný rozsah je na úrovni 35 Hz–20 kHz. Priemer meniča subwoofera výrobca uvádza 165 mm, meniče v satelitoch majú priemer 70 mm.

Čo sa týka mojich dojmov z používania, sú dosť zmiešané, čo ma pri nemalej cene za tento set trošku hnevá. Začnem asi tým pozitívnym. V prvom rade je to

jednoduchá inštalácia, ktorú zvládne naozaj každý. Ďalšou výhodou sú možnosti ovládacieho panela, ktorý ponúkne nastavenia hlasitosti, basov a výšok a množstvo rôznych vstupov a výstupov vrátane optického. V súvislosti s ovládacím panelom spomeniem aj hneď prvú vec, proti ktorej mám výhrady, a tou je veľkosť ovládacieho panela.

Jeho rozmery sú 56 × 170 × 188 mm, s orientáciou na výšku, je teda neprakticky veľký a ťažko nájdete na stole pre neho vhodné miesto, pretože zaberá veľa miesta. Ja osobne by som privítal menšie rozmery, prípadne aspoň orientáciu na ležato, nie na výšku. Ďalšou jeho výhodou je jednoduché prepínanie medzi zdrojmi zvuku, či už je to prehrávanie cez AUX kábel, Bluetooth alebo pomocou optického kábla, ktoré sú navyše, vďaka rôznym druhom podsvietenia, ľahko identifikovateľné.

Čo ma ale hnevalo, bol úsporný režim reproduktorov, ktorý spoznáte tak, že koliesko hlasitosti bliká na bielo. Úsporný režim sa zapne automaticky, ak nejaký čas nehrá hudba, prípadne počítač dáte do úsporného režimu alebo ho vypnete. Po opätovnom zapnutí hudby by sa zvuk mal automaticky spustiť, no veľakrát sa stávalo, že som musel prepnúť zdroj zvuku pomocou tlačidla mode na zosilňovači, prípadne v nastaveniach zvuku v počítači opätovne nastaviť príslušné zariadenie ako predvolené. Niekomu môže tiež hlavne v nočných hodinách vadit', že sa podsvietenie kolieska nedá vypnúť, musíte teda vypnúť reproduktory cez prepínač vzadu alebo ich vytiahnuť zo siete. Proti koliesku mám ešte jednu výhradu – nemá stanovený začiatok a koniec, ale točí sa





donekonečna jedným aj druhým smerom, čo trochu zhoršuje reguláciu hlasitosti.

Ak mám hodnotiť zvuk a jeho kvalitu, je čistý, riadne hlasitý a vďaka nastaveniu výšok a basov si ho môžete doladiť podľa vašich predstáv. O výšky a basy nebudete



mať núdzu, tie zvláda Volcano Drifter 70 s dostatočnou rezervou. Tým sa však nemôže pochváliť slúchadlový výstup z ovládacieho panela, ktorý je naopak, v porovnaní so zvukovým výstupom počítača, tichý a z veľkej časti mu chýbajú práve spomenuté výšky a basy. Naopak, medzi ďalšie pozitívne aspekty patrí určite možnosť bezdrôtového prehrávania zvuku, ktorá kvalitou nezaostáva za káblovým prepojením.

Záverečné hodnotenie

V úvode som spomínal, že spoločnosť Modecom sa snaží konkurovať známejším výrobcam v oblasti elektroniky rozumne nastaveným pomerom ceny a výkonu, pričom som bol možno trochu skeptický, ako dopadne tento prípad. Najväčším ťahákom je nepochybne slušný výkon 2.1 zostavy, 70 W RMS, herný dizajn a možnosť prepojenia cez optický kábel či podpora Bluetooth prehrávania. Volcano Drifter 70 zvukom určite vyniká, ponúka reguláciu hlasitosti, výšok a basov na zosilňovači či ovládacom paneli, takže všetko máte po ruke. Za



zmienku stojí aj konektivita. Zostava disponuje okrem spomínaného optického vstupu a Bluetooth podpory ďalšími 2 AUX vstupmi a výstupmi pre slúchadlá a mikrofón. Daňou za to sú však väčšie rozmery zosilňovača, minimálne teda jeho orientácia na výšku, pre ktorú budete musieť pre neho hľadať extra miesto na stole.

Nahnevali ma však problémy zostavy pri prechode z úsporného režimu, ktorý sa automaticky aktivoval, keď v počítači nehrala žiadna hudba alebo zvuk, prípadne pri vypnutí počítača alebo pri prechode do úsporného režimu. Pri opätovnom spustení hudby sa nie vždy vypol úsporný režim, teda pri spustení hudby alebo zvuku ostalo ticho a musel som ho zapnúť stlačením tlačidla mode. Po istej dobe je to naozaj otravné.

K zostave nie je žiaden softvér, takže sa nedá ani vypnúť, nedá sa vypnúť ani podsvietenie kolieska, čo hlavne v noci môže vadit. Mne osobne nevyhovoval systém, ktorým sa ovláda hlasitosť, presnejšie koliesko, ktoré nemá nijaký pevný začiatok a koniec, ale namiesto toho sa točí donekonečna jedným aj druhým smerom. Niekomu to možno bude vyhovovať. Ak to mám celé zhrnúť, veľmi dobré počiatočné pocity mi pokazil hlavne úsporný režim, ktorý je navyše, podľa mňa, zbytočný, minimálne by sa mal dať deaktivovať. Ak ale opomeniem tento neduh reproduktorov, Volcano Drifter 70 od Modecomu je vcelku podarený kúsok.

Miroslav Konkol'



D-Link Omna 180 Cam HD

Zaujme obrazom, sklame cenou...

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-Link
Dostupná cena: 185€

PLUSY A MÍNUSY:

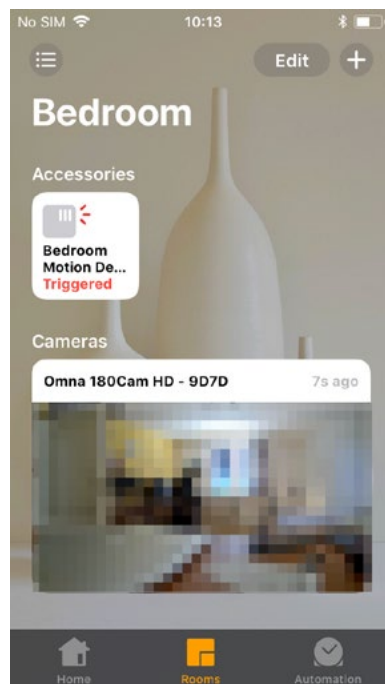
+ moderný dizajn
+ hliníková konštrukcia
+ kvalita obrazu
+ senzor pohybu

- limitovaný HomeKit
- aplikácia pre Android
- vysoká cena
- zahrievanie konštrukcie (možný vplyv na celkovú životnosť)

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 132 x 58 x 58 mm
Hmotnosť: 245 gramov
Farba: sivá
Záznam: FullHD (1920x1080px)
Zorný uhol: 180 stupňov
Napájanie: adaptér
Nočné videnie: áno, do 5 metrov
Podpora HomeKit: áno
Aplikácie: iOS, Android
Senzor pohybu: áno

HODNOTENIE:



IP kamery patria k najobľúbenejším zariadeniam pre chytré domácnosti. Je možné použiť ich ako prostriedok na ochranu majetku alebo ako komunikačný kanál s osobami nachádzajúcimi sa v blízkosti. Dnes sa podrobne pozrieme na model od spoločnosti D-Link, ktorý sa vyznačuje integráciou do ekosystému Apple HomeKit.

Balenie a inštalácia

Kamera sa dodáva len s napájacím adaptérom a súborom návodov, keďže je však samotný produkt „iba“ príslušenstvom, viac sme ani neočakávali. Pribalené manuály čítajú väčšinou len používatelia technicky menej zdatní, no v prípade kamery Omna tak učinia aj ostrieľaní harcovníci. Prvotná inštalácia kamery sa nezaobíde

bez naskenovania identifikačného kódu nachádzajúceho sa v brožúre.

Proces inštalácie prebieha pomocou aplikácie Omna, a to naskenovaním identifikačného kódu. V nasledujúcich krokoch je možné zvoliť, v ktorej miestnosti sa bude daná kamera nachádzať. Toto nastavenie je užitočné, ak používate viacero kamier súčasne v rôznych častiach objektu.

Dizajn a dielenské spracovanie

Kamera vás nesklame ako svojim dizajnom, tak ani kvalitou spracovania. Celistvosť hliníkovej konštrukcie narúša optika senzora, ktorá je v tele mierne zapustená, a spodná perforovaná plastová časť, v ktorej sa ukrýva reproduktor a mikrofón. Spodná stena má gumový povrch,

čo ocenia majitelia nábytku s lesklým povrchom, takže sa nemusia obávať prípadných škrabancov. Iný spôsob umiestnenia nepradá do úvahy, keďže konštrukcia nedisponuje mechanizmom umožňujúcim uchytienie na stene. Jednu pripomienku však máme ku konštrukcii. Aj napriek použitiu hliníka, ktorý by mal napomáhať odvádzaniu tepla, telo sa neprimerane zahrieva už po prvých sekundách používania. Našťastie, tento nešvár nemal počas nášho testovania (1 týždeň) vplyv na funkčnosť, no vysoká teplota ešte nepredžila životnosť žiadnej elektroniky.



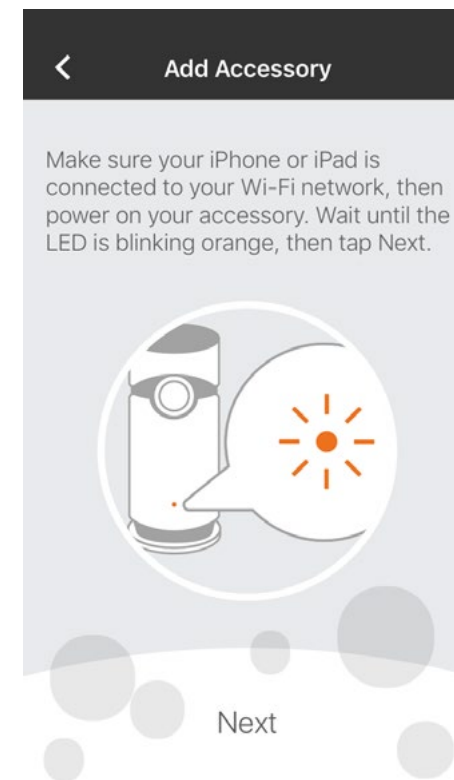
- View Your Camera**
See and hear what's happening right now, and talk back with two-way audio.
- Customize Motion Detection**
Set what parts of your room you want to monitor for motion, and adjust how sensitive you want motion detection to be.
- Record to a microSD Card**
Record video clips whenever motion is detected, and browse through saved clips for playback.

Get Started

Dojmy z používania

Kameru je možné používať ako pomocou aplikácie Omna, tak aj pomocou aplikácie Home, teda ak vlastníte zariadenie s iOS. Práve integrácia do ekosystému HomeKit je hlavným predajným artiklom tohto zariadenia. Tak, ako je u Apple zvykom, integrácia je perfektne zvládnutá v celom systéme a správa je veľmi jednoduchá. HomeKit zároveň umožňuje jednoduché zdieľanie zariadení medzi členmi domácnosti. Okrem živého prenosu obrazu dokáže kamera aj odosielať notifikácie o pohybe v priestore, v ktorom sa nachádza. Z pohľadu bezpečnosti je to veľmi užitočná funkcia, no iba v prípade, že máte nastavený HomeHub, ktorý umožňuje vzdialený prístup k HomeKit zariadeniam. HomeHub vyžaduje, aby bolo dodatočné zariadenie s iOS, prípadne s Apple TV, pripojené k tej istej sieti ako kamera. To výrazne navyšuje počiatočné náklady spojené s kúpou.

Ak teda chcete využívať funkciu živého prenosu, budete nútení použiť oficiálnu aplikáciu Omna. Celkový zážitok tak nie je v prípade iOS konzistentný a stráca sa hlavná výhoda kamery – integrácia do HomeKitu, ktorou výrobca ospravedlňuje vyššiu cenu. Áno, obraz je naozaj kvalitný, záber je široký, plynulosť záznamu skvelá a aj nočné



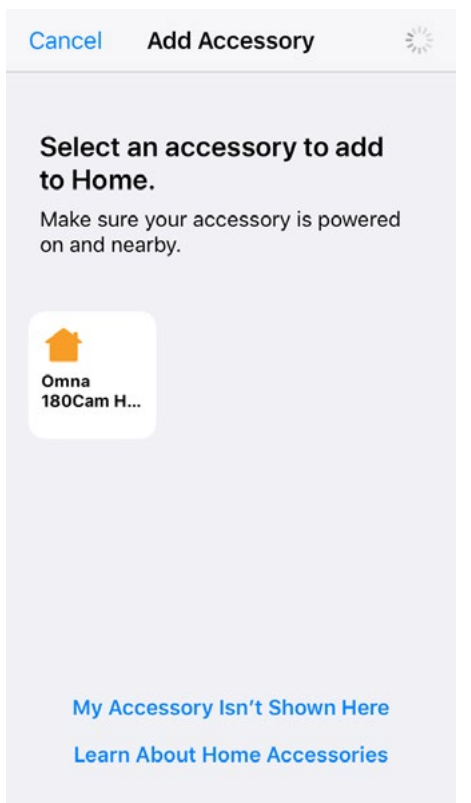
videnie do vzdialenosti piatich metrov je vcelku kvalitné, no konkurencia bez integrácie HomeKitu predáva zariadenie s podobnými parametrami za polovicu.

Vráťme sa ešte k funkciám aplikácie Omna. Tá disponuje aj možnosťou nahrávať záznamy na microSD pamäťovú kartu. Táto funkcia je ale značne obmedzená, keďže nie je možné záznam manuálne ukladať.

Aplikácia Omna je pre iOS veľmi dobre optimalizovaná, čo sa však nedá povedať o verzii pre Android. Niet divu, že priemerné hodnotenie je v čase písania recenzie 2,4 z 5, keďže pády sú jej obľúbenou činnosťou a prvotná inštalácia sa radí do kategórie kurzu sebaovládania.

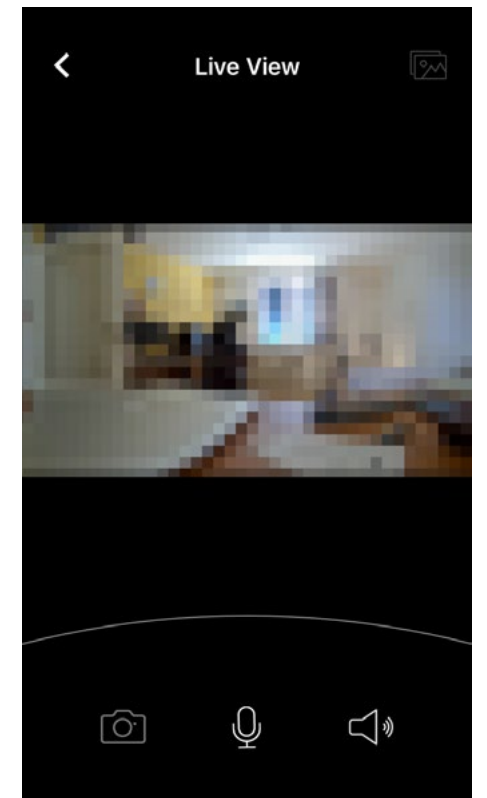
Záver

D-Link Omna 180 Cam HD nesklamala kvalitou obrazu a vďaka modernému dizajnu ju možno umiestniť aj na viditeľné miesto v obývacej izbe. Oceňujeme širokú škálu citlivosti senzoru pohybu a možností podrobných nastavení notifikácií. Na čom však zariadenie padá, je vysoká cena, obmedzenia HomeKitu a veľmi zlá kvalita aplikácie pre Android. Neznámou je celková životnosť kamery, ktorú môže značne ovplyvniť výrazné zahrievanie konštrukcie. Kúpu kamery



teda odporúčame iba vtedy, ak si potrpíte na integráciu ekosystému HomeKit, v opačnom prípade sa zrejme uspokojíte aj s lacnejšími riešeniami konkurencie.

Adam Lukačovič



Modecom Volcano Ceres

Striedma a pritom moderná skrinka za stále príjemnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Cena: 62€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrý pomer cena/výbava
- + nielen bočnica z tvrdeného skla
- + dostatok pozícií pre disky
- + tri ventilátory v balení
- + kompatibilita s 5.25 mechanikami
- + oddelená spodná časť
- + hardvérové ovládanie ventilátorov

- pár chybičiek krásy a nedotiahnutých detailov
- ťažšie odnímateľný predný a vrchný panel

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ počítačovej skrine: Midi Tower
Podporované základné dosky: ATX, mATX, ITX
Podporované štandardy zdrojov: ATX
Počet externých 5,25" pozícií: 2
Počet interných 2,5" pozícií: 3
Počet interných 3,5" pozícií: 2
I/O konektory: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x stereo jack
Počet inštalovaných ventilátorov: 3
Maximálny počet ventilátorov: 5

HODNOTENIE:



So značkou Modecom už máme v redakcii nejaké tie skúsenosti, najmä čo sa počítačového príslušenstva a skriniek týka. Spočiatku sa nám pri mene Modecom mohlo vybavovať spojenie slov „lacné“ a „pol'ské“, no s každým ďalším produktom si táto značka, ako je vidieť na hodnoteniach v recenziách, u nás získava viac rešpektu. Produkty od Modecomu totiž nie sú len lacné, ale zatiaľ boli všetky aj kvalitné. O to zaujímavejšie znela možnosť pozrieť sa zblízka na počítačovú skrinku Volcano Ceres, ktorá síce vyzerá sl'ubne, no jej cena sa už pohybuje veľmi blízko k ponukám naozaj renomovaných a obľúbených spoločností.

Cenovo už totiž naozaj nejde o „low-end“ produkt, zaujímavý najmä pre sporivých hráčov, ktorý stále hľadá efektívny dizajn

a postačujúcu funkcionálnosť, no pri cene pohybujúcej sa v okolí 65 eur už ťiape na päty nielen hráčmi obľúbeným modelom ako Cooler Master MasterBox, NZXT S340, Corsair SPEC-04, ale aj veľkému množstvu ďalších skriniek od menej známych výrobcov. Ukrýva Volcano Ceres nejaké

eso v rukáve? Alebo ide naozaj o priemernú skrinku s vyššou cenou, ktorá sa v ponuke známejších značiek ľahko stratí?

Na to sa, samozrejme, pokúsím odpovedať touto recenziou, no hneď na začiatku môžem povedať, že táto



skrinka ponúka viacero príjemných aj menej ocenených prevapení.

Obal a jeho obsah

Kartónovú škatuľu, v akej sa bežne predávajú a dodávajú skrinky, asi nemusím bližšie popisovať. Pod ochranou vonkajšieho kartónu a nárazníkov z mäkkej peny a nie typického polystyrénu, ktorý bežne chráni lacnejšie skrinky pri prevoze, sa ukrýva samotná skrinka. Samozrejme, modely čisto z kovu, alebo tie s akrylátovými bočnicami prežijú aj polystyrén, no Volcano Ceres je ďalšou zo skriniek v ponuke Modecomu, ktorá disponuje bočnicou z tvrdeného skla.

A nielen bočnicou, no tomu sa budem venovať až neskôr. Skrinka je ešte navlečená do plastového obalu a všetky sklenené časti sú navyše ukryté pod nalepenou ochrannou vrstvou plastu. Po vybalení skrinky z kartónu sa ešte ukáže manuál a všetky doplnky, ako sú skrutky, vymedzovacie vložky či dodatočné káblíky uchytené v plastovom vrecku pripnutom vnútri.

Prvé dojmy a spracovanie

Posledná skrinka od Modecomu, ktorá sa u mňa zastavila na testovanie, model Oberon Pro Glass, príjemne prekvapil bočnicou z tvrdeného skla a logickým riešením viacerých, pre hráčov a nadšencov dôležitých, problémov. Volcano Ceres po vybalení okamžite upúta



nie jedným panelom z tvrdeného skla, ani dvoma, ale hneď tromi. Temperované sklo totiž nie je použité iba na bočnici, ale aj na častiach prednej a vrchnej strany skrinky. Sklenená bočnica je prichytená štvoricou skrutiek, ktoré je možné odkrútiť aj bez použitia nástrojov, no v prípade predného a vrchného skla je už treba odpojiť celé panely a sklo sa dá zo skrinky odinštalovať až krížovým skrutkovačom. Príjemne ma potešilo, že pri tejto bočnici z temperovaného skla už neplatí moja výčitka, ktorú si zaslúžil Oberon Pro, za miernu zubatosť výrezov na inštaláciu.

Menej príjemná je ale manipulácia s vrchným a predným panelom, ktorej sa nevyhne nikto, kto plánuje pridávať, či odoberať ventilátory alebo inštalovať vodné chladenie. Panely sú totiž prichytené plastovými kolíkmi, ktorých „odopínanie“ vo mne vždy vzbudzuje pocit, že ak ešte viac zaberiem, tak sa niečo naozaj zlomí alebo ohne do nenávratného stavu. Skutočne rádím najskôr si riešenie chladenia poriadne premyslieť a znížiť tým nutnosť odstraňovať a znovu pripieňovať vrchnú a aj prednú časť. Dizajn Ceresu

neurazí, no ani veľmi neohúri. Pre kombináciu kompletne čierneho kovu (niektorí známejší výrobcovia by sa mohli Modecomom inšpirovať) a detailov v šedej farbe, hraničiacej so svetlo hnedou, nezapadne do každej domácnosti, ani ku každému komponentu, no stále ponúka veľkú kompatibilitu. Potešia aj tri 120 mm ventilátory podsvietené červenou farbou, ktoré určite ocenia všetci hráči a vďaka ktorým získava použitie toľkého tvrdeného skla väčší zmysel.

Rozvrhnutie

Volcano Ceres je ďalšou skrinkou s tradičnejším rozložením, no ponúka aj viacero ocenených zlepšoviek. Do tejto skrinky sa podľa výrobcu zmestia matičné dosky rozmerov od ITX až po ATX, no pozeral som sa dovnútra a nevidím dôvod, prečo by nepoňala aj eATX dosky so štandardnou výškou.

Spodná časť, do ktorej sa dá umiestniť zdroj, všetky zavadzajúce káble a sú v nej aj dve šachty pre 3.5/2.5" disky, je prekrytá perforovaným plechom, čo sa dá zase raz vnímať ako plus pre moderný a estetický prístup. Trochou nostalgie síce zaváňajú dve predné pozície na 5.25" mechaniky, no pokiaľ sa rozhodnete nechať ich prázdne, neprídete o žiadne miesto vnútri skrinky a možnosť ich v budúcnosti využiť, či už na DVD mechaniku, alebo ovládanie ventilátorov, nie je na zahodenie.

Pripojiteľnosť externých zariadení na Volcano Ceres je riešená tiež vcelku moderne. Na vrchnej časti skrinky sa



okrem tlačidiel na vypnutie/zapnutie a reset nachádzajú aj dva USB 2.0 + dva USB 3.0 porty a takisto HD Audio vstup na mikrofón a slúchadlá. Na vrchnej časti skrinky sa nachádza aj ďalšia z vychytávok, ktorou sú dve hardvérové tlačidlá na ovládanie ventilátorov. Po pripojení ventilátorov a napájania zabezpečeného jedným molex káblom ponúkajú obe tlačidlá tri pozície – vypnuté-50 %-100 % a spolu zvládnu obslúžiť až 5 ventilátorov (jedno tlačidlo dva, druhé až tri).

To sa určite oplatí niekomu, kto sa nerád hrabe v softvéroch na ovládanie otáčok ventilátorov, pretože tie celkom často nefungujú tak, ako by mali.

Inštalácia, možnosti manažmentu káblov a chybičky krásy

Každá skrinka, ktorá ponúka oddelený priestor pre zdroj a disky definitívne uľahčí život nielen lenivejším majiteľom. Ukryt' všetky káble dole a za panel, na ktorý je nainštalovaná matičná doska, bez toho, aby trčali po stranách dosky, nie je vôbec ťažké.

Volcano Ceres ponúka aj medzi zadnou stranou dosky a bočnicou dostatočný priestor aj na hrubšie káble, úchyty pre možné použitie st'ahovacích pásov sú rozosiate po takmer celej ploche skrinky a šikovne umiestnené diery zakryté gumenými krytkami pomôžu



pri vedení napájacieho kábla nielen pre matičnú dosku, ale aj pre grafickú kartu či karty. Opäť som ale narazil na nie veľmi štastne riešený vývod kábla napájania procesora, ktorý je vyriešený vyseknutým trojuholníkom v ľavom hornom rohu skrinky, no s trochou plánovania a šikovnosti to zasa raz nie je žiadna neprekonateľná prekážka.

Čo sa týka chybičiek krásy, opakujú sa riešenia použité aj na modeloch Oberon Pro Glass, čiže ich iba zopakujem. Kryty zadného panela, ktoré treba odstrániť, aby bolo možné nainštalovať grafickú kartu či iné komponenty do PCIe portov, majú naozaj hlúpy systém.

Prstom odkrútitel'né skrutky na kovovej bočnici by mohli byť kvalitnejšie a stále neviem pochopiť, prečo viac spoločností nepoužíva skrutky, ktoré ostanú po odkrútení „visieť“ v bočnici. Namiesto toho ich musím vďaka svojej (ne)šikovnosti hľadať kade-tade po zemi. A, samozrejme, musím spomenúť nepríjemné pocity pri manipulácii s predným a vrchným panelom. Bud' by som uvítal plastové úchyty jednoduchšie na odpojenie, pri ktorých nebudem mať strach, že niečo nenávratne poškodím, alebo ich radšej prichytiť skrutkami.

Zhrnutie

Na skrinku Volcano Ceres som sa pozeral mierne skepticky. Predsa len, v cenovej kategórii do ktorej je umiestnená, sa nachádza množstvo kvalitných a osvedčených skriniek,

z ktorých mi ne jeden kus prešiel pod rukami. No Modecom zase raz nesklamal. Stále ponúka obstojne kvalitný produkt s výhodami a plusmi silno prevažujúcimi nad nedostatkami a niečím navyše (napríklad trojicou podsvietených ventilátorov s možnosťou ich hardvérovo ovládať plus temperované sklo nielen na bočnici), čo iné značky ponúkajú až vo vyšších cenových kategóriách. Pokiaľ sa vám dizajn Volcano Ceres páči a chybičky, ktoré mi mierne prekážali, vás neodradia, potom môžeme túto skrinku iba odporúčať.

Daniel Paulini



SanDisk Ultra Dual 64 GB Type-C

Na rozmedzí dvoch USB svetov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: SanDisk
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + čiastočne hliníková konštrukcia
- + kvalitná aplikácia SanDisk Memory Zone pre OS Android
- + deklarovaná rýchlosť čítania
- + kvalitný posuvný systém vysúvania konektorov

- mierne zvýšené zahrievanie
- povrch posuvného mechanizmu nie je vrúbkovaný

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 20,7 x

9,4 x 38,1 mm

Farba: Strieborná

Kapacita disku: 64 GB

Rozhranie: USB

typ A, USB typ C

HODNOTENIE:

★★★★★



Tak, ako digitálna distribúcia filmov, hudby a hier nahrádza klasické optické nosiče (CD, DVD a Blu-Ray), cloudové služby vytlačujú z trhu USB flash disky. Tie v minulosti predstavovali jedinú cenovo dostupnú možnosť, ak ste chceli mať k dispozícii rôzne osobné súbory. Spolu so vzrastajúcou kapacitou a klesajúcou cenou sú ale stále užitočnými pomocníkmi. Ako dopadol v našom teste kompaktný disk SanDisk Ultra Dual s dvomi konektormi?

Aj napriek nižšej cene je väčšia časť konštrukcie vyrobená z hliníka, ktorý nepridáva telu výrazne na odolnosti, skôr zvyšuje celkový dojem z dizajnu. Dozista uznáte, že už len malý prvok z kovu robí z každého produktu prítazlivejší kus techniky. Vrchnú hranu i tie bočné lemuje sivý plast a každá strana obsahuje istý funkčný prvok. Zatiaľ čo v prípade bočných hrán

sú to konektory USB typ A, respektíve USB typ C, vrchná stena je domovom posuvného mechanizmu, ktorý vysúva jednotlivé porty z tela. Mechanizmus je kompletne vyrobený z plastu, pôsobí celkom kvalitne, no ocenili by sme, ak by bola jeho hlava mierne povrchovo upravená, keďže lesklé prevedenie bez vrúbkovania spôsobovalo občasnú kĺzanie prstov. Výrobca deklaruje maximálnu rýchlosť čítania na úrovni 150 MB/s, čomu odpovedá aj výsledok benchmarku Disk Speed Test od spoločnosti Blackmagic Design. Výsledok 141 MB/s je v 10 % tolerancii nepresnosti merania a podobné rýchlosti sme dosahovali aj pri práci s väčšími súbormi. Zápis sa pohyboval na úrovni 76 MB/s. Pri dlhšej práci sme registrovali mierne vyššie zahrievanie tela, no na celkový výkon nemalo dopad. USB typ C konektor je určený primárne pre smartfóny alebo tablety, no manipulácia so súbormi

v rámci systému Android pre menej skúsených používateľov nie je práve najjednoduchšia úloha. Z tohto dôvodu SanDisk pripravil aplikáciu SanDisk Memory Zone, ktorej používateľské prostredie je jednoduché, detekcia príslušenstva SanDisk okamžitá a samotný proces zálohovania súborov bezproblémový. SanDisk vo všeobecnosti patrí k výrobcam, ktorí produkujú skutočne kvalitné doplnkové aplikácie, vďaka čomu vytvárajú aj z príslušenstva plnohodnotné zariadenia.

Záver

SanDisk Dual Drive USB-C 64GB je kvalitný kompaktný USB disk, ktorý poteší deklarovanou rýchlosťou čítania, dobrou rýchlosťou zápisu a aj vzhľadom na cenu je podareným dielenským spracovaním. Pomyselný ekosystém od výrobcu dopĺňa kvalitná aplikácia SanDisk Memory Zone pre operačný systém Android.

Pri dlhšom používaní sa telo mierne zahrieva, čo, našťastie, nemá vplyv na výkon zariadenia a chýbalo nám aj vrúbkovanie hlavy posuvného mechanizmu. To sú však len detaily, ktoré nemajú na celkovú funkčnosť markantný vplyv a oprávnenými výčtkami by boli len pri vyššej cene disku.

Adam Lukačovič

Motorola Moto G6

Poctivý zástupca strednej triedy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná konštrukcia
- + dostatočný výkon
- + možnosť používať dve nanoSIM karty a pamäťovú kartu zároveň

- priemerná kvalita fotoaparátu

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Qualcomm Snapdragon 450 (8x1,8 GHz)
Grafický akcelerátor: Qualcomm Adreno 506
Displej: 5,7", rozlíšenie 1080 x 2160 pixlov, IPS panel, Gorilla Glass 3, pomer 18:9
Operačná pamäť: 3 GB / 4 GB
Interná pamäť: 32 GB
Batéria: 3000 mAh
Predná kamera: 8 Mpx
Zadná kamera: 12 Mpx + 5 Mpx
Formát SIM karty: nanoSIM
Dual SIM: áno
Pamäťové karty: áno (do 128 GB)
Konektivita: Bluetooth 4.2, NFC, USB OTG, GPS, Glonass, FM rádio, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, 3,5 mm jack
Operačný systém: Android 8.0 Oreo (aktualizácia na Android 9.0 Pie v priebehu jesene 2018)

HODNOTENIE:



Od akvizície Motoroly čínskym gigantom Lenovo sa značka viackrát úspešne etablovala na trhu so smartfónmi strednej triedy. Za prijateľnú cenu ponúkala adekvátnu hardvérovú výbavu a istotu rýchlej aktualizácie na najnovšiu verziu operačného systému Android, čo práve v tejto cenovej kategórii nebýva zvykom. Pokračuje model Moto G6 v nastolenom trende?

Balenie

V balení nás potešil gumový obal, ktorý síce dizajnom neohromí, ale ochranné povinnosti si plní skvele. Dodatočné príslušenstvo v prípade smartfónov s vyššou cenou nebýva zvykom a o to viac si ceníme prístup výrobcu. Ďalej sa v balení nachádza napájací adaptér s výstupným prúdom 2 A, nabíjací a dátový USB-C kábel, nástroj na vysunutie slotu

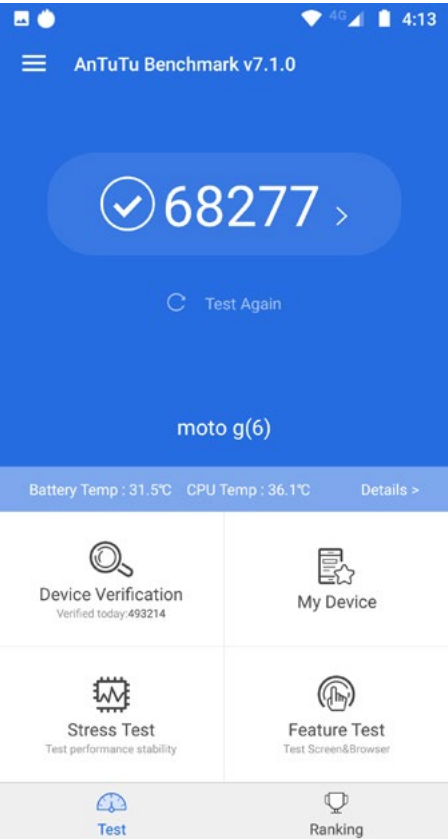
pre SIM karty a pamäťovú kartu a sadu povinných manuálov.

Dizajn a dielenské spracovanie

Najzaujímavejšou časťou konštrukcie je bez pochyb zadná stena. Chválime použitie skla, ktoré síce spôsobuje mierne kĺzanie počas držania, ale tento neduh sa dá odstrániť používaním dodávaného krytu. Ten sklo chráni pred nechcenými škrabancami, ale aj pred odtlačkami prstov. Tie sú, našťastie, badateľné len pri priamom svetelnom ožiarení zadnej steny. Je škoda, že dizajnéri si šikovnejšie neporadili s výrazne vystupujúcim objektívom. Riešením je opäť použitie krytu, ktorý tento výrazný skok redukuje. Rozmerovo sa Moto G6 radí k väčším smartfónom a veľký podiel na tom má aj displej

s pomerom strán 18:9. Pri takomto pomere je nutné efektívne pracovať s funkčnými prvkami v rámčekoch, čo sa takmer podarilo na výbornú. Za zhoršenú známku o jeden stupeň môže zbytočný nápis Motorola nad čítačkou odtlačkov prstov. Áno, môže sa vám zdať, že riešime malichernosti, ale pri veľkých konštrukciách má každý ušetrený milimeter cenu zlata. Vypínacie tlačidlo a tlačidlá na reguláciu hlasitosti sa nachádzajú na pravej strane a ich umiestnenie nepoteší používateľov s menšími rukami.

Za zmienku stojí aj slot na SIM karty a pamäťovú kartu nachádzajúci sa v hornej hrane. Väčšina výrobcov preferuje tzv. hybridné sloty, ktoré pojmu buď dve SIM karty, alebo jednu SIM kartu a jednu pamäťovú kartu. Slot Moto G6 však disponuje dvomi slotmi pre nanoSIM karty

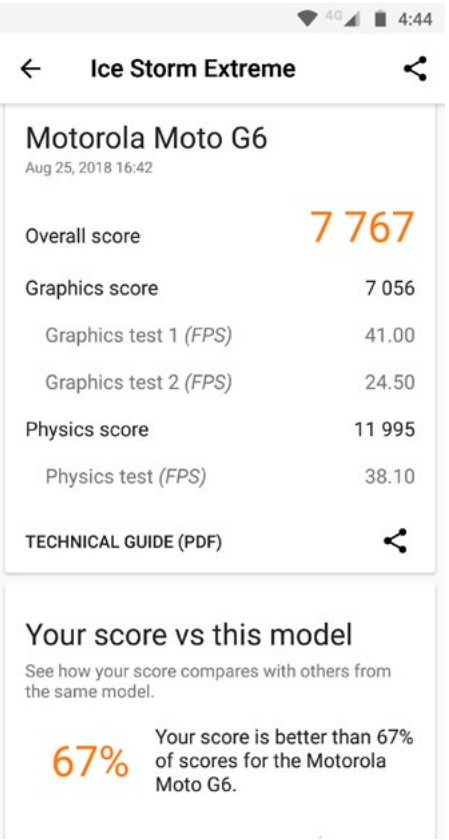


a tretím slotom pre pamäťovú kartu. Používanie funkcie Dual Sim je tak v prípade Moto G6 naozaj bez kompromisov.

Hardvérová výbava

Ako hnací motor smartfónu je použitý čipset Qualcomm Snapdragon 450 zložený z osemjadrového procesoru s taktom 1,8 GHz a grafického akcelerátora Adreno 506. Doplnený je 3 GB operačnej pamäte a 32 GB internej pamäte, z ktorej je po prvom spustení dostupných približne 25 GB. Ak využívate len produktívne aplikácie, o nedostatok výkonu sa báť nemusíte, no pri spustení náročnejších hier ako PUBG Mobile alebo Asphalt 8 sa ukazujú výkonnostné limity. V prípade týchto dvoch hier sa k rozumnému počtu snímkov dostanete len pri najnižších detailoch.

Päť celých sedem palcový IPS displej s FullHD rozlíšením (1080 x 2160 px) pre panely s pomerom strán 18:9 je kvalitatívne na veľmi dobrej úrovni, akurát čitateľnosť na priamom slnku mu kazí renomé. Paradoxné je, že maximálny jas je na vysokej úrovni, a tak sa s najväčšou pravdepodobnosťou šetrilo na antireflexnej vrstve. Poteší použitie ochranného skla Gorilla Glass 3. Pod displejom sa nachádza čítačka odtlačkov prstov, ktorá, okrem pomerne rýchlej a



presnej autentifikácie, ponúka aj rôzne gestá. Ich interpretácia je presná, a preto používanie bolo doslova radosťou. To isté sa dá povedať aj o ďalších gestách, ktoré sa dajú povoliť v aplikácii Moto.

Miernym sklamaním je výdrž, ktorú poskytuje batéria s kapacitou 3000 mAh. S viac ako jedným náročným dňom nepočítajte. Slabú výdrž kompenzuje podpora rýchleho nabíjania, ktoré dokáže za hodinu batériu nabiť do 70 % kapacity.

Fotoaparát

V zadnej stene sa okrem hlavného 12 Mpx snímača nachádza aj 5 Mpx snímač, ktorého využitie je spojené s možnosťou vyhotovovať snímky s rozmazaným pozadím. Výsledná kvalita fotografií hlavného snímača je za dobrých svetelných podmienok na slušnej úrovni, no po ich zobrazení na väčšom displeji spozorujete horšie detaily. Tie sa však na sociálnych sieťach veľmi ľahko stratia. Chválime aj režim HDR, ktorý funguje spoľahlivo a rozdiel je badateľný na fotografiách na prvý pohľad. Horšie je to už pri pokuse zhotoviť snímky za šera.

Automatické zaostrenie neprimerane zvýši expozíciu a fotografia je doslova nepoužiteľná. To isté platí aj o nočných

fotografiách, kde nehrá prvé husle kvalita, ale šum. Manuálny režim ponúka možnosť meniť ISO, vyváženie bielej a uzávierku. Videá je možné zaznamenávať vo FullHD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu. Záznam je vhodne prehrávať na displeji smartfónu, keďže mu, tak ako v prípade fotografií, chýba ostrosť detailov. Osem megapixelová predná kamera disponuje aj režimom HDR, ktorý má pozitívny vplyv na kvalitu snímkov.

Operačný systém

Motorola si zakladá na čistom vzhľade operačného systému Android s minimálnym počtom predinštalovaných aplikácií tretích strán. Tento prístup je nám sympatický, keďže predinštalované aplikácie tretích strán sa niekedy nedajú jednoducho odstrániť a upravená verzia Android s grafickou nadstavbou výrobcu zbytočne predlžuje čas dodania aktualizácie na novšiu verziu. V prípade Moto G6 sú predinštalované aplikácie Outlook a LinkedIn, ktoré sa síce nedajú odstrániť, no na druhej strane sú obe aplikácie všeobecne známe a nie mačkami vo vreci.

Android vo verzii 8.0 Oreo nesie jediná stopu výrobcu v podobe aplikácie Moto. Tá združuje všetky špeciálne nastavenia, ktoré smartfón ponúka. Toto riešenie môže aj nemusí vyhovovať každému. Nám sa páči, že sú základné nastavenia systému oddelené od tých špecifických pre smartfón, no zároveň chápeme používateľov, ktorí preferujú všetko na jednom mieste. Tento prístup má ale opäť pozitívny vplyv na rýchlosť dodania aktualizácií, keďže aktualizácia samostatnej aplikácie je časovo menej náročná. Systém počas testovania bežal plynule a nestretli sme sa so žiadnymi závähiami. Jediným limitom, na ktorý systém narazil, bol celkový výkon čipsetu Qualcomm Snapdragon 450.

Záver

Motorola Moto G6 je poctivým zástupcom strednej triedy, ktorý neexceluje v ničom, zároveň mu ale okrem fotoaparátu nemáme čo vyčítať. Ponúka dostatočný výkon, operačný systém je vyladený a zvláda aj multitasking, neobmedzuje vás v režime Dual Sim a v neposlednom rade si vďaka čistému systému Android môžete byť istí, že aktualizáciu na najnovšiu verziu dostanete medzi prvými. Výdrž batérie mohla byť vyššia, ale vďaka rýchlemu nabíjaniu už za pár okamihov dostanete batériu na slušnú kapacitu.

Adam Lukačovič

Modecom Volcano MC-GMX3

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MODECOM
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosť upraviť váhu myši
+ pohodlné používanie a úchop
+ rýchla odozva myši
+ jednoduchý prehľadný softvér

- myš je vhodná do menšej ruky
- nižšie rozlíšenie senzoru

ŠPECIFIKÁCIE:

DPI: 100 - 4000

Rozmery: 121 x

74,5 x 37 mm

Váha : 125-145 g,

nastaviteľná po 2,5 g.

Dĺžka kábla: 1,8 m

Frekvencia snímkovania:

do 1000 Hz



Len nedávno sme testovali MC-GMX4, myš z radu Volcano, a teraz prišiel čas pozrieť sa na jej „mladšiu sestru“ s číslom 3. Aký bude rozdiel medzi myšami z rovnakého radu od výrobcu Modecom? Sami sme boli zvedaví na ich porovnanie, ktoré nájdete v recenzii.

Dizajn

Nechceme sa opakovať, ale čierne príslušenstvo s farebným podsvietením je momentálne veľmi obľúbené a v móde a Volcano GMX3 je navrhnutá v súlade s ňou. Na myši tak nájdete farebné prvky v koliesku a logu, ktoré jemne presvitajú aj do akýchsi lúčov na bokoch spodnej strany. Myš má prevažne matný povrch s výnimkou lesklých častí pri koliesku a tlačidiel. Keď už sme pri tlačidlách, tých nájdete na myši päť a sú rozmiestnené nad palcom, pod kolieskom a na hrane ľavého tlačidla myši. Na prednej strane smerujú od myši ku káblu dve vysunuté plochy, ktorých funkcia je – ak hádame správne – zrejme len estetická. Zaujímavý je materiál, ktorý Modecom použil na plochu, kde sa opiera palec o myš. Ten vyzerá skoro ako koženka a keďže sa nešmýka, ide o vhodnú alternatívu ku gume či plastu, ktorý používa väčšina výrobcov.

Pohodlnosť

Čo sa týka MC-GMX3, ide o myš pre pravákov, ktorej profil

je skôr nízky a je vhodnejšia pre používateľov s menšou rukou. Obávame sa, že vo veľkej ruke by nemusela byť pohodlná. Vzhľadom k pomerne bežnému rozloženiu tlačidiel a plôch jej nemáme v zmysle pohodlia čo vytknúť.

Čo sa týka prispôsobenia, trochu nás prekvapilo, že má myš závažia, ktoré môžete vybrať alebo presunúť, lebo túto súčasť neponúka veľá myš v podobnej cenovej kategórii. Rozmiestnením závaží si teda zlepšíte nielen pohodlnosť tejto myši, ale hlavne výkon.

Výkon a prispôsobiteľnosť

Softvér pre MC-GMX3 je relatívne jednoduchý. Keďže má myš RGB podsvietenie, môžete sa vyhrať s rôznymi farebnými profilmi a efektami a tiež si nastaviť jas svietenia. Dpi je na škále od 100 - 4000, takže nejde o výkon pre náročných hráčov.

Im by sme odporučili skôr GMX4 s dpi do 7200 ([Modecom Volcano MC GMX4 PLUS](#)). Správanie myši je úplne bezproblémové.

Pri prepnutí profilu (a dpi) sa rozdiel prejaví veľmi rýchlo a s možnosťou nastavenia rozloženia váhy si myš prispôsobíte svojim požiadavkám. Aj napriek nižšiemu rozlíšeniu, ktoré má jej staršia sestra GMX4, sa táto myš dobre ovláda.

Zuzana Panáková



Hodnotenie

Z hľadiska dizajnu a výkonu myš Volcano MC-GMX3 neponúka výraznejšie prvky ani rozlíšenie pre veľmi náročných hráčov. To, čo ju odlišuje od ostatných myši v jej kategórii, je najmä možnosť prispôsobenia váhy s pomocou závaží.

Myš sa však dobre používa, rýchlo si na ňu zvyknete a jej úchop je pohodlný a keď prihladneme na jej nízku cenu, dokážeme pochopiť rozhodnutia jej výrobcu. Pre absenciu polovičných hviezdíček v hodnotení jej udelíme 4 body z 5, inak by dostala 3,5/5 bodov.

OD BLUMHOUSE, TVORCOV FILMOV
UTEČ, OČISTA A ROZPOLTENÝ



UPGRADE

NIE JE TO ČLOVEK. NIE JE TO STROJ. JE VIAC.

OTL RELEASING PRESENTS A BH TILT GOALPOST PICTURES PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH AUTOMATIK ENTERTAINMENT NERVOUSTICK "UPGRADE" LOGAN MARSHALL-GREEN
BETTY GABRIEL HARRISON GILBERTSON CASTING BY TERRI TAYLOR CSA NIKKI BARRETT CSA MUSIC BY JED PALMER COSTUME DESIGNER MARIA PATTISON EDITED BY ANDY CANNY PRODUCTION DESIGNER FELICITY ABBOTT APDG
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY STEFAN DUSCIO EXECUTIVE PRODUCERS LEIGH WHANNELL CHARLES LAYTON JEANETTE VOLTURNO COUPER SAMUELSON ROSEMARY BLIGHT BEN GRANT
PRODUCED BY JASON BLUM, P.G.A. KYLIE DU FRESNE, P.G.A. BRIAN KAVANAUGH-JONES, P.G.A. WRITTEN AND DIRECTED BY LEIGH WHANNELL
OTL BH UNIVERSAL

V KINÁCH OD 30. AUGUSTA

CyberPower CP900EPFCLCD

Čistý sínus a veľ'ký výkon v malom a cenovo dostupnom balení

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal: CyberPower
Dostupná cena: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + čistá sínusová vlna
- + vyšší výkon než udáva výrobca
- + všetkých zásuvky sú napájané a chránené
- + moderný, no nenápadný dizajn

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Domáce UPS
Topológia: Line-interactive
Kompatibilné s aktívnym PFC - Áno
Napájanie: 170 ~ 270 IEC C14 konektor
Výstup: 6xSchuko
Kapacita (VA): 900
Kapacita (W): 540
AVR: Áno, Single Boost
LCD Panel: Áno
USB: Áno, HID kompatibilné
Ochrana siete: Áno, RJ11/RJ45 kombo konektor

HODNOTENIE:



UPS systémov od spoločnosti CyberPower už našou redakciou prešlo mnoho – od modelov ponúkajúcich len tú najzákladnejšiu funkcionality pre nenáročných používateľov, až po plne vybavené kusky vhodné skôr do malej firmy než do domácností. Tentoraz nám však v redakcii zakotvil záložný zdroj, ktorý ponúka rozšírenú funkcionality, profesionálne riešenia a nie je ani natoľko drahý. Jeho meno CP900EPFCLCD síce neznie najpríťažlivejšie, no nevšímajúc si tento bezvýznamný detail sme sa ihneď pustili do testovania.

CyberPower CP900EPFCLCD na papieri vyzerá naozaj zaujímavo, najmä s výkonom a kapacitou batérii, ktorá postačí aj mierne náročnejšiemu používateľovi na prekonanie nečakaného

výpadku prúdu či iných problémov so sieťou a ponúka aj čistý sínusový výstup, ktorý je v porovnaní s modifikovaným výstupom omnoho vhodnejší pre komplikovanejšie spotrebiče, ako napríklad počítače či servery.

Obal a jeho obsah

V jednoduchej kartónovej škatuli, ktorú zdobí čierna potlač s vyobrazením samotného zariadenia a množstva informácií, sa nachádza samotná UPS, chránená štvoricou nárazníkov z polystyrénu. Okrem UPS-ky sa v balení nachádza ešte dvojica štandardných napájacích káblov, USB kábel na prepojenie s počítačom, LAN kábel na ochranu siete a pár brožúrok s manuálom a informáciami o produkte. Nakoľko ide v praxi o veľkú batériu, nebola jej vcelku

vysoká hmotnosť, vzhľadom na to, že ide také kompaktné zariadenie, žiadnym prevkapaním.

Prvé dojmy a spracovanie

Zo všetkých CyberPower UPS riešení je CP900EPFCLCD doposiaľ tým najkompaktnejším. Po stránke dizajnu stavil výrobca na kombináciu matných kovových panelov s lesklým plastom, všetko v čiernom prevedení. Osobne dávam často najavo svoju averziu k lesklému čiernemu plastu na technologických zariadeniach, no UPS-ky sú väčšinou dobre ukryté a pokiaľ správne fungujú, nemali by prichádzať do styku s masťnými ľudskými prstami, teda okrem základnej inštalácie. Prednú stranu zariadenia zaberá veľké tlačidlo na zapnutie/vypnutie, jednoduchý displej zobrazujúci všetky dôležité



informácie a trojica tlačidiel na prehliadanie informácií či základné nastavenie. Zadnej strane dominuje šesť štandardných shuko zásuviek, vstup a výstup RJ11/RJ45, USB port a zásuvka na pripojenie UPS-ky do siete. Celkovo pôsobí CP900EPFCLCD naozaj kvalitným dojmom a vďaka svojmu malému rozmerom sa zmestí aj tam, kam by sa tradičné objemnejšie UPS-ky nevместili.

Parametre a funkcionality

Ako som už spomínal, tento model ponúka ochranu internetovej alebo telefónnej siete, podporuje však najmä zapojenie až šiestich separátnych zariadení (samozrejme, použitím rozdeľovky či predlžovačky aj viacerých, no viac ako šesť prístrojov by som



pripájať neodporúčal). Poteší skutočnosť, že každá zo šiestich zásuviek ponúka nielen prepäťovú a podpäťovú ochranu, ale aj napájanie z batérie v prípade výpadku, a teda nie len polovica zásuviek, ako to býva na UPS-kách bežné. Batéria (áno, iba jedna) v CP900EPFCLCD, prístupná a vymeniteľná jednoducho cez odnímateľný kryt na spodnej časti zariadenia, disponuje kapacitou 900 VA a 540 W. Podľa výrobcu by mala na plnú záťaž 500 W vydržať iba jednu minútu, no pokiaľ do CP900EPFCLCD nezapojíte dva výkonné počítače alebo práčku, môžete rátať s minútážou výdrže v dvojčíferných číslach.

Softvér a testovanie

Rovnako ako predošlé UPS-ky od spoločnosti CyberPower, aj túto je možné pripojiť k počítaču a manažovať ju cez

program PowerPanel, ktorý je dostupný na stránkach výrobcu. Možnosť jednoducho spravovať nastavenia, kontrolovať prevádzku, varovania o problémoch s elektrickou sieťou či vytvárať si prehľadné štatistiky používania sa predsa vždy hodí. Zariadenie CP900EPFCLCD bolo otestované tak, ako predošlé modely od tejto spoločnosti, čo znamenalo pripojenie počítača, dvoch monitorov, reproduktorov a pár ďalších počítačových periférií. Po manuálnom odstavení od prúdu zvládla UPS-ka napájať zariadenia s celkovým odberom približne 250 W po dobu 16 minút, čo je viac než vychádza podľa tabuľky na stránke výrobcu. Samozrejme, bolo potrebné skontrolovať aj pravdivosť tvrdenia o čistej sínusovej vlně a s potešením môžem potvrdiť, že výstup sínusovej vlny bol naozaj nemodifikovaný a mal by vyhovovať všetkým zariadeniam so zdrojom disponujúcim aktívnym PFC.

Zhrnutie

Zariadenie CP900EPFCLCD nie je v praxi v ničom prelomové, no kompaktné rozmery, rozšírená funkcionality, čistá sínusová vlna a výkon postačujúci jednému náročnému alebo viacerým bežným používateľom z neho robia naozaj zaujímavú voľbu. O to viac, že s cenou pohybujúcou sa medzi 150 až 170 eurami konkuruje UPS modelom, ktoré čistú sínusovú vlnu vôbec neponúkajú. Ak premýšľate nad ochranou svojho počítača, model CP900EPFCLCD je naozaj skvelou voľbou.

Daniel Paulini

Modecom Volcano 750

Krásny na povrchu, no už nie tak veľmi vnútri

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + 80Plus Bronze certifikácia
- + semi-modulárna kabeláž

- vyššia cena vzhľadom na ponúkaný výkon
- neznáme komponenty vnútri zdroja
- slabšia 12 V kol'aj
- nestabilita systému pri vysokom zaťažení

ŠPECIFIKÁCIE:

Príkón: 750 Wattov
Formát: ATX
Štandard (ATX): 2,31
Typ PFC: aktívne PFC
Certifikácia 80Plus: Áno, 80Plus Bronze
Priemerná doba medzi poruchami (MTBF): 100 000 h
Typ kabeláže: sami-modulárna
Počet 4-pinových koncoviek (HDD/ODD): 3ks
Počet 4-pinových koncoviek (FDD): 1ks
Počet SATA koncoviek: 6ks
Počet 6-pin koncoviek (PCI-E): 2ks
Počet 6+2-pin koncoviek (PCI-E): 2ks
Veľkosť ventilátora: 120 mm/1800 RPM

HODNOTENIE:



Značka produktov Modecom zrejme znamená pre hráčov najmä atraktívne počítačové príslušenstvo či skrinky dostupné za adekvátne ceny, na čo sme už poukázali v predošlých recenziách týchto produktov. Čo ale vie už asi menej ľudí, to je skutočnosť, že Modecom pod svojím menom predáva aj rad ďalších produktov – od GPS systémov, cez smartfóny a audio riešenia, až po počítačové zdroje. A práve počítačový zdroj je predmetom tejto recenzie. Menom Modecom Volcano 750 okamžite napovedá, o aký typ zdroja ide, no na to, aby sme ho mohli objektívne zhodnotiť, bolo najprv nutné pozrieť si ho poriadne zblízka.

Modecom, rovnako ako aj rad ďalších spoločností, nevyrába počítačové zdroje vo svojich továrňach a necháva si ich

dodávať od výrobcov z ázijských krajín. Na tejto skutočnosti nemusí byť nič zlé, treba ju však 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.

Je teda Modecom Volcano 750 obstojným zdrojom, ktorý by sa nemali báť použiť ani najväčší fanatickí milovníci taktovania, alebo ide iba o menej kvalitný výrobok, ktorý neradno zatážovať vo výkonnom stroji?

Obal a jeho obsah

To, čo pri tomto zdroji Modecom zvládol na jednotku, je bezpochyby dizajn a prezentácia. V moderne pôsobiacom obale, s vekom, ktoré pridrižiava ukrytý magnet, sa nachádzajú dve čierne textilné vrecká. Mierne zamrzelo, že na nich bolo po prvotnom otvorení vidieť nečistoty a prach, išlo však stále o peknú prezentáciu, ktorú je možné pozorovať skôr pri prémiovejších značkách a výkonnejších zdrojoch. Vo väčšom z vreciek sa nachádza zdroj v kombinácii čierneho a červeného plechu s veľkým bielym nápisom MODECOM na oboch bokoch. V menšom sú zase st'ahovacie pásky, skrutky na uchytenie zdroja do skriniek, napájací kábel a modulárna kabeláž pre pokrytie všetkých potrieb napájania komponentov. Z



modulárnych káblov sú v balení špecificky dva SATAx3 káble na napájanie diskov a iných SATA zariadení, jeden 3xMOLEX+FDD a dva 6+8 PIN káble na napájanie grafických kariet. Celkový počet piatich modulárnych káblov mierne prekvapí, najmä vzhľadom na to, že Volcano 750 má na zadnej strane až osem výstupov, no ponúkané káble by mali uspokojiť 99 % všetkých používateľov. Zdroj samotný je ako pekný, tak aj ťažký. Jedným z nepísaných pravidiel zdrojov je, že pokiaľ je zdroj podozrivo ľahký, určite nebude kvalitný, nakoľko všetky kapacitory, cievky a rezistory musia mať určitú hmotnosť. Otázke výkonu sa ale budem venovať neskôr.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako som už v krátkosti spomenul, Volcano 750 disponuje modulárnymi káblami, no vďaka tomu, že sú dohľadne napraveno pripojené dva hlavné káble, a to 20+4 PIN ATX konektor na napájanie matičnej dosky a 4+4 PIN pre poháňanie procesoru, radí sa do sektoru semi-modulárnych zdrojov. Všetky káble sú síce opletené čiernym plastom, no vnútri sa ukrývajú farebné káblíky, ktoré by mohli prekážať ľuďom, ktorí si viac potrpia na dizajn. Kvalita káblov sa však zdá dostatočná a poteší aj jednoduchý systém pevného prichytávania 2 PIN káblíka k 6 PIN náprotivku na získanie 8 PIN-u, ktorý vyžadujú hlavne výkonnejšie grafické karty. Tento systém by si od Modecomu mohli osvojiť aj oveľa známejší výrobcovia. Farebná kombinácia samotného zdroja – čierny a červený plech s červeným ventilátorom sa budú hodiť do

väčšiny skriniek, nakoľko čierno-červená je asi najzaujímavejšia kombinácia herných komponentov a príslušenstva. A pokiaľ by to tak aj náhodou nebolo, väčšina nových počítačových skriniek oddeluje zdroj od zvyšku skrinky nepriehľadným krytom.

Parametre a použité komponenty

Čo ale Volcano 750 ponúka po tej dôležitejšej stránke, teda po stránke výkonu a kvality komponentov? Už samotné meno napovedá, že ide o zdroj s výkonom 75 W, no až keď si pozriete samotný zdroj, poteší vás zistenie, že ide o kúsok s medzinárodne uznanou certifikáciou 80Plus. Ide síce o takmer najnižší stupeň, 80Plus Bronze, no to stále znamená minimálne 85% účinnosť pri 20%, 50% aj 100% zaťažení. Čo už však poteší menej, to je mierne slabšia 12V kol'aj, ktorá podľa výrobcu zvládne maximálne 19 A. Pre fanúšikov taktovania sa odporúčajú zdroje s aspoň 25A a 12V kol'ajou, takže pokiaľ ste na hony za vysokými a stabilnými taktami, Volcano 750 nebude pre vás to pravé orechové.

Ani vnútri zdroja nenájdete nič svetoborné. Drvivá väčšina komponentov sú generické kusky, ktoré poslúžia svojmu účelu, no v ničom nebudú vynikať. Zamrzelo ale použitie kondenzátora značky ChengX, ktorý sa už po krátkom googlení ukázal ako lacnejšia imitácia, ktorej sa mnohí diskutéri s väčšími nárokmi radia vyhnúť, ak je to možné. Celý zdroj ešte chladí spomínaný červený ventilátor s priemerom 120 mm a maximálnymi otáčkami 1800 RPM, ktorý sa, nanešťastie,

neustále točí a nedisponuje funkciou zastavenia pri nižších teplotách.

Testovanie

Hoci sa vnútri tohto zdroja neukrývajú tie najkvalitnejšie komponenty, prišiel čas dať mu do tela a preskúšať, čo všetko vydrží. Pred jeho testovaním som ale potrápil procesor i7-6700K na doske Gigabyte Aorus Z270X Gaming 7 spolu so stálou v testovacom počítači, zdroji Fractal Design Edison 750 s certifikáciou 80Plus Gold a 20 A na 12V kol'aji. Bez väčších problémov sa mi podarilo dosiahnuť stabilný takt 4,7 GHz pri 1,315 V. Jedna rýchla výmena a pustil som sa do opätovného testovania. Tentoraz sa ale moje snaženie o vysoké gigahertze zastavilo na hodnote 4,3 GHz pri 1,325 V. Každý pokus dostať sa nad hranicu 4,3 GHz, a to aj pri vyššej voltáži, končil zamrznutím alebo kompletným padnutím systému počas stress testu v programe Aida64. Po stránke efektívnosti, ktorú určuje 80Plus certifikácia, však zdroj, našťastie, obstál a pod 85 % sa nedostal pri žiadnom z testov. Žiaľ, tento zdroj má očividný problém s držaním naozaj stabilného prúdu, čo procesorom a ďalším citlivým komponentom v počítači pod veľkou záťažou alebo po pretaktovaní úplne nesedí. Nejde o to, že by im to skracovalo život, no tento zdroj naozaj nemôžem odporučiť náročnejším používateľom. Pokiaľ ale máte v počítači slabší procesor a grafickú kartu alebo ich neplánujete pretaktovať a potrebujete napájať väčšie množstvo diskov či iných komponentov, potom by vám mal Modecom Volcano 750 dostatočne poslúžiť.

Zhrnutie

Modecom Volcano 750 má svoje svetlé stránky, no aj viaceré chybičky, ktoré pocit z jeho používania zhoršujú. Áno, má 80Plus Bronze certifikáciu, výkon 75 W a semi-modulárnu kabeláž, no s cenou v okolí 70 eur a slabšími výsledkami pod záťažou nemôže súperiť s cenovo a parametrami podobnými modelmi konkurencie. Ak plánujete svoj počítač taktovať a posúvať k hraniciam toho, čo zvládne, potrebujete k tomu aj kvalitný zdroj. Modecom zvládne bežnú prevádzku a nemal by sklamať ani pri miernom zaťažení, no v konkurencii známych značiek so svojimi výsledkami neobstojí.

Daniel Paulini

Lenovo Legion Y530

Skvelý spoločník pri zábave, práci a možno i na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 929€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné prevedenie
- + skvelo vyvážený hardvér
- + dobre vyriešené chladenie
- + moderná konektivita
- + originálny dizajn
- + jednoduchá možnosť vylepšenia

- mierne chaotické rozmiestnenie klávesov
- trochu vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows 10 Home
Procesor: Intel Core i5-8300H (8M Cache, base 2.3 GHz, turbo 4.00 GHz)
Pamäť: 8 GB DDR4-2666 MHz
Úložisko: 128 GB NVMe SSD + 1 TB 7200 rpm HDD
Optická mechanika: nie
Displej: 15.6" anti-glare Full HD IPS
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
Podsvietená klávesnica: Áno
Numerická klávesnica: Áno
Web kamera: 720p HD
Bezdrôtová komunikácia: Wi-Fi (11ac, 2x2) + Bluetooth 4.1
USB: 3x USB 3.1 Gen + USB 3.1 Type-C Gen 1
Ďalšie konektory: HDMI 2.0, Mini DP 1.4, Ethernet, kombo audio jack
Čítačka pamät'ových kariet: Nie
Batéria: Li-ion 52.5Wh battery

HODNOTENIE:



Herné notebooky prešli za posledných pár rokov obrovský kus cesty, no stále sa stretávajú s podobnými problémami, s akými sa pasovali kúsky z rokov minulých. Teoreticky dokáže herný notebook zložiť každý, no na ten správny kompromis medzi výkonom, prenosnosťou, dizajnom a funkčnosťou je potrebný veľký kus geniality. Spoločnosť Lenovo bývala známejšia skôr vďaka svojmu modelovému radu Thinkpad, určenému profesionálom a náročným používateľom, no už pár rokov pracuje na budovaní povedomia o svojich počítačoch zameraných na hráčov označených ako Legion.

Keď svetlo sveta uzreli prvé Legion notebooky a počítače, bolo pomerne ťažké odlíšiť ich od konkurencie. Nie, že by išlo o zlé, nebodaj nekvalitné produkty, no tá istá kombinácia čiernej

a červenej farby na zariadeniach s podobne futuristickým dizajnom, aký vznikne najskôr pri prelete raketoplánu továrňou na elektrické autá, nedávali týmto strojom takmer žiadnu osobnosť. Nová generácia Lenovo Legion produktov, ktorých predstavenia na slovenskom a českom trhu som mal možnosť zúčastniť sa osobne, však dokazuje, že v spoločnosti Lenovo sa konečne odhodlali vykročiť iným smerom. Svojím vlastným smerom – a to ako po stránke dizajnu, tak aj po stránke riešení niektorých problémov, ktoré často ležú hráčom na nervy. Model Lenovo Legion Y530 je po stránke použitých komponentov podobný konkurencii, no čo sa dizajnu týka, ide o veľkú zmenu v porovnaní so zaužívanými pravidlami herných zariadení. Čo všetko sa na Y530-ke zmenilo vzhľadom na predošlé generácie? Je tento notebook zaujímavou voľbou? Toto

všetko, samozrejme, preberiem v nasledujúcich odsekoch.

Úplne nový dizajn

Predchádzajúci model, Legion Y520, sa tak, ako som už spomínal v predošlom odseku, veľmi nelíšil od bežných herných notebookov. Čierne telo s červenými detailmi a klávesnica podsvietená načerveno okamžite po odklopení obrazovky kričali do sveta, že tento stroj vlastní hráč. Čo však v prípade, že sa radíte do skupiny ľudí, ktorí využívajú výkonný procesor a grafickú kartu aj na iné účely ako na pawnovanie noobov a nemáte potrebu vysvetľovať vrstovníkom alebo kolegom, že naozaj nie ste totálny závislák? Model Y530 prichádza s absolútne novým, prerobeným dizajnom, ktorý v tmavošedom tele ukrýva skvelú obrazovku s takmer úplnou absenciou rámkov okolo displeja, plnú klávesnicu



s bielym podsvietením a konečne aj logicky riešenou konektivitou príslušenstva.

Nové telo, nové rozloženie, lepšie zážitky z hrania

Telo Y530 už nedisponuje obvyčajnými pántmi pripájajúcimi displej k spodnej časti notebooku v najzadnejšej časti, namiesto toho sa vzadu nachádza ešte jeden a pol centimetra vystúpenej časti. Hneď pri prvom pohľade na zadnú časť notebooku moje srdce zaplesalo radosťou. Na rozdiel od iných spoločností si totiž v spoločnosti Lenovo konečne uvedomili, že používatelia (nielen hráči, ale aj profesionáli), ktorí radi využívajú svoje zariadenia naplno, nemajú radi, keď im z bokov notebooku vytrča päť káblov, z toho tri priamo na miestach, kde potrebujú priestor pre pohyb myšou.

Notebook Y530 má takmer všetky konektory, výnimkou sú dva USB 3.0 porty a kombo audio jack vzadu. Mohlo by sa zdať, že nakláňať sa ponad notebook alebo ho otáčať v rukách pre pripojenie ďalších periférií či napájania môže liezť na nervy, no všetky porty sú dobre označené a naozaj dostupné. Po týždni používania som sa už ani nemusel pozerieť, kam mám zapíchnúť myš alebo USB-C kábel a odmenou za prvých pár dní učenia mi bol oveľa väčší poriadok na pracovnom stole. Lenovo prerobilo aj vrchnú časť notebooku s monitorom. Preč sú hrubé okraje, také bežné na výkonných a herných notebookoch, ostal iba hrubší okraj na spodnej strane, no ten je vítaný, nakoľko dvíha samotnú obrazovku od tela zariadenia o pár centimetrov a pri

používaní tak nemusí byť príliš zaklonená. Na monitor s rozlíšením 1080 P je naozaj radosť pozerieť sa, najmä vďaka tomu, že ide o IPS panel s veľmi príjemným zobrazením farieb, no pomáha tomu aj anti-glare povrchová úprava. Ultratenké rámy si ale vyžiadali jednu obeť, ktorou je umiestnenie webkamery do spodnej časti veka. S týmto riešením nespravilo Lenovo žiadnu diery do sveta, navyše, keď som si čítal recenzie a ohlasy na zariadenia s podobne vyriešenou webkamerou, len som si jej hlavnú nevýhodu potvrdil. Pokiaľ je totiž webkamera pod obrazovkou a vy s niekým nebodaj voláte prostredníctvom služby Skype, volaný si užije pohľad priamo do vašich nosných dierok. Nejde ani tak o to, že by v nich bolo čokoľvek vidieť,



predsa len, notebookové webkamery sú v porovnaní so smartfónovými stále sto rokov za opicami a inak to nie je ani pri webkamere v Y530-ke, ktorá je so svojím 720 P rozlíšením síce použiteľná, no žiadne ocenenia ani chválospevy si nezaslúži.

Vyvážený výkon

Model, ktorý sa k nám dostal na otestovanie, síce neohúri monštruóznym výkonom, no v dobrom počítači je lepšia rovnováha než hrubá výpočtová sila. Dostupné budú, samozrejme, aj výkonnejšie verzie, no ten náš v sebe ukrýval procesor i5-8300H so základným



taktom 2,3 GHz a s turbom až 4,0 GHz, grafickú kartu Nvidia GeForce GTX 1050 so 4 GB GDDR5 pamäte, 8 GB ram, 128 GB NVMe SSD od spoločnosti Toshiba a 1 TB HDD značky Seagate. Ako vstupná brána do sveta menej náročných online hier to rozhodne nezní zle, no pri testovaní som mu dal poriadne do tela a nechal som ho potrápiť sa benchmarkmi v tituloch Metro: Last Light Redux a Rise of the Tomb Raider.

Pri 1080 P rozlíšení a vysokých detailoch 37 FPF v Metre a 43 FPS v Tomb Raider to vôbec nie je zlé. Za dobré výsledky v hrách vd'ačí Y530-ka najmä grafickej karte GTX 1050, no pokiaľ by ste chceli ešte trochu viac snímkov za sekundu, bude dostupný aj notebook s modelom 1050 Ti. Ten by malo byť možné zakúpiť si aj spolu s 1080 P monitorom s obnovovacou frekvenciou 144 Hz, čo z hrania titulov ako Fortnite či CS:GO spraví zrejme veľmi príjemný zážitok. Počas testovania som na komponenty

poštal aj syntetické testy ako Cinebench, 3DMark a Aida64, aby som odhalil, čo všetko v sebe ukrýva nová generácia Intel i5 procesorov a je mi potešením referovať, že počas používania a testovania boli naozaj dosahované turbo frekvencie na hodnote 4,0 GHz a Lenovo dostatočne vyriešilo chladenie, takže nedochádzalo k žiadnemu termal throttlingu.

A hoci ide o menej výkonný model mobilných i5 procesorov, s jeho výkonom budú hráči aj normálni ľudia spokojní ešte niekoľko rokov. Čo sa dátových úložísk týka, spojenie 128 GB NVMe SSD disku s rýchlosťami čítania na spodnej hranici 1200 MB/s a zapisovania takmer 600 MB/s a 1 TB 7200 RPM HDD disku postačí ako po stránke výkonu, tak aj po stránke kapacity. Iné verzie Y530 budú dostupné aj s väčším SSD diskom alebo v spojení HDD + Intel Optane, dostupnosť a ceny týchto modelov však ešte nepoznáme.

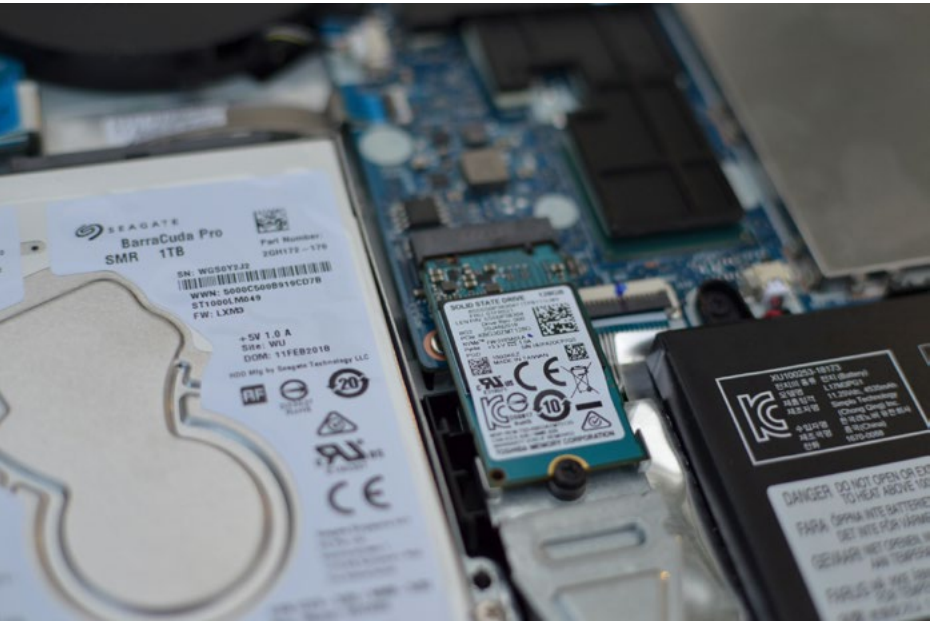


Kvalitné prevedenie

Celé telo modelu Y530 je z plastu, no napriek tomu na ňom nie je badateľné žiadne väčšie prehýbanie. Samozrejme, nejde o nijaký ultrabook, no hrúbka displeja by mohla indikovať krehkosť a náchylnosť ku kolísaniu. Našťastie, nie je to pravda. Menšie prehýbanie plastu je viditeľné len pri silnejšom stlačení tlačidla na vypnutie/uspanie, nachádzajúceho sa v strede notebooku nad klávesnicou, ale nejde o nič strašné. Keď už spomínam klávesnicu, na tú som si musel tiež určitú dobu zvykať, no túto recenziu píšem na nej a ide mi to iba o trochu pomalšie než na mojej obľúbenej mechanickej klávesnici s CherryMX Blue spínačmi.

Najtlačšie je zvyknúť si na mierne neštandardné rozloženie klávesov, pri ktorom na používateľ'a v spodnej pravej strane vyskočí dedikované tlačidlo PrintScreen alebo NumLock tlačidlo, ktoré sa nachádzajú v spodnej časti numerickej klávesnice, teda nie vo vrchnej časti či pod niektorým z F-klávesov. Všetko síce závisí od samotného používateľ'a a jeho schopnosti adaptovať sa, no mne osobne sa na toto rozloženie podarilo zvyknúť si za pár dní.

V čom ma klávesnica mierne sklamala, napravil svojou chaotickosťou trackpad. Ten je naozaj skvelý a príjemný na používanie. Samozrejme, nevyrovná sa samostatnej myške alebo trackpadom od spoločnosti s jablíčkom, no jeho dostatočné rozmery, absencia gumovitej odozvy a tlačidlá pravého a ľavého kliknutia oddelené od hlavnej dotykovej časti znamenali, že som si s ním bez problémov vystačil aj pri hraní ne-FPS hier či pri bežnej práci a nemusel som okamžite siahať po myške. Pri hraní či práci zvyčajne používam



slúchadlá na počúvanie herných udalostí či hudby, no Legion Y530-ke som dal šancu ukázať kvalitu jej reproduktorov. Napriek tomu, že ide o riešenie, ktoré hrá zospodu zariadenia, nebol zvuk príliš skreslený a dokonca ponúkol aj príjemné basy.

Skreslenie sa však napokon predsa dostavilo, a to v hornej trištvrťine hlasitosti. Vtedy je reprodukovaný zvuk síce ešte hlasnejší, no nie veľmi počúvateľný. Odporúčam preto nepovažovať Legion Y530 za mobilnú diskotéku, skôr s ním treba rátať ako so spoločníkom na sledovanie filmov vo dvojici či v menšej skupine.



Použitelný aj v reálnom svete

Model Y530 ostáva stále primárne herným notebookom, hoci sa dokáže úspešne skrývať aj medzi firemnými notebookmi, no rozhodne nejde o ultrabook, ktorý by mal vydržať fungovať celý pracovný deň.

To znamená, že avizovaná výdrž na batérii po dobu piatich hodín, ktorá sa uvádza na stránke spoločnosti Lenovo, je myslená asi skôr ako vytúžená meta, ktorá sa dá teoreticky dosiahnuť pri zapnutí šetriaceho režimu a nevyťažovaní procesora či grafickej karty. Nanešťastie, pri syntetickom teste za pomoci programu Battery Eater v klasickom nastavení

zmizla šťava zo zabudovanej batérie s kapacitou 52,5 WH za vcelku rýchly čas, presnejšie za 1 hodinu a 7 minút. Kto už ale so sebou vezme notebook s hmotnosťou 2,3 kg, nebude uvažovať ani o pribalení nabíjačky s hmotnosťou pár stoviek gramov.

Na záver som sa ešte pokúsil pozrieť tomuto notebooku pod kapotu, a hoci to nebolo to najťažšie otváranie zariadenia v mojom živote, potenciálne servisovanie alebo vylepšovanie komponentov odporúčam nechať na profesionálov. Pokiaľ by ste si ale dostatočne dôverovali, je po odskrutkovaní jedenástich skrutiek a zložení spodného krytu dostupná ako M.2 pozícia s SSD diskom, tak aj HDD a pod kovovým krytom napokon aj dva RAM sloty, z ktorých je jeden voľný.

Zhrnutie

Lenovo Legion Y530 príjemne prekvapil. Už pri predstavení a prvých dojmach som si bol vedomý faktu, že hoci ide, vzhľadom na parametre, o vcelku schopný notebook, ktorý zvládne aj nejakú tú hru, nestratí sa vďaka modernému, no pritom striedmemu dizajnu ani v modernom svete produktivity.

Zdá sa, že Lenovo s notebookmi a s počítačmi z modelového radu 2018 konečne vykročilo svojou vlastnou cestou a súdiac z toho, čo som mal zatiaľ šancu vidieť pri modeli Y530, táto cesta má ten správny smer.

Daniel Paulini



Modecom Volcano MC859 Bow

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MODECOM
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vymeniteľné
náušníky
+ príjemný dizajn

- veľmi
nepohodlné
nosenie
- nefunkčný
mikrofón
- čelenka tlačí
na hlavu

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 50 mm

Frekvencia: 20

Hz – 20 kHz

Senzitivita: 114

dB ± 1 dB

Dĺžka kábla: 2,2 m

Váha: približne 400 g



Neviem, čím to je, ale mám pocit, že sa slúchadlá pre hráčov vyrábajú s extra veľkými konštrukciami a náušníkmi. Výhodu v používaní takýchto headsetov majú určite ľudia s väčšou lebku, na niektorých ľuďoch, vrátane mňa, takéto slúchadlá vyzerajú až komicky. Volcano MC859 Bow je prípad mohutných slúchadiel so širokou kovovou čelenkou a my sa teraz spolu pozrime na ich používanie v praxi.

Dizajn

Okrem káblu s bielymi bodkami sú celé slúchadlá v čiernej farbe, respektíve v tmavošedej s kovovým vzhľadom. Pri vsunutí do portu



HODNOTENIE:



taká mohutná a posadená na kovovej čelenke, sa zo slúchadiel na hlavu automaticky utvorí písmeno U, ktorého nohy sa zbiehajú k sebe. Bohužiaľ, stáva sa tak práve v bode, v ktorom vám na uši priliehajú slúchadlá, takže je ich používanie vyslovene nepríjemným zážitkom.

Zvuk, používanie

So zvukom slúchadiel som počas používania nemala žiadne väčšie problémy, aj keď sa mi zdalo, že zvuk je akoby tlmenejší v porovnaní s inými headsetmi (a pri striedaní som v porovnaní s inými slúchadlami vždy pridávala hlasitosť). Hlavný problém nastal pri testovaní mikrofónu, ktorý jednoducho nezačal fungovať ani pri zapojení správnych konektorov, ani pri kontrole ovládacích tlačidiel na kábli. Je možné, že šlo o chybu v konkrétnom kuse headsetu, no neviem to nijako dokázať.

Hodnotenie

Headset Volcano MC 859 Bow na mňa jednoducho nezapôsobil. Škoda, že sa potenciál, ktorý slúchadlá mali z hľadiska dizajnu a zvuku, stratil kvôli výrazne nepohodlnému noseniu. K hodnoteniu im nepridal ani fakt, že počas testovania nefungoval mikrofón a nepodarilo sa mi ho vôbec spojiť.

Zuzana Panáková

Súťaž s portálom

HERNÁ MYŠ LOGITECH G602

DLHÁ ŽIVOTNOSŤ BATÉRIE

Hrajte s istotou. Myš G602 bude stáť pri vás hru za hrou vďaka až 250 hodinám životnosti batérie v režime výkonu. To predstavuje až osemkrát viac energie oproti ostatným bezdrôtovým herným myšiam – to všetko bez kompromisov na kvalite herného snímača a bezdrôtovom výkone. Myš G602 je napájaná dvoma bežnými batériami veľkosti AA; v prípade potreby môžete jednu batériu vybrať a zmeniť tak jej hmotnosť a vyváženie.

TECHNOLÓGIE PRE BEZDRÔTOVÉ HRANIE

Myš G602 poskytuje výkon bez priet'ahov prostredníctvom bezdrôtového pripojenia 2,4 GHz s 2milisekundovou frekvenciou odozvy. Na rozdiel od prijímačov Logitech Unifying, ktoré slúžia pre pripojenie viacerých zariadení, myš G602 využíva celé pásmo prideleného USB Nanoprijímač na účely vysokého herného výkonu s nízkym oneskorením. Pomocou priloženého predĺžovacieho kábla umiestnite nanoprijímač do pozície pre optimálny príjem. Praktická priehradka v priestore pre batérie slúži pre bezpečný transport Nanoprijímač.

11 PROGRAMOVATEĽNÝCH OVLÁDAČOV

Dosiahnite skvelých výsledkov aj s východiskovou konfiguráciou ihneď po vybalení. Alebo si myš G602 prispôsobte podľa svojho. Pre akcie, ktoré spravidla vyžadujú prehl'adávanie ponúk, si nastavte spúšťanie jedným tlačidlom. Umiestnite si tlačidlá pre aktiváciu komunikácie tak, aby bola ľahko dosiahnuteľná. Krátkodobu znížte dpi pri ostrel'ovaní. Nastavte si ľubovoľné herné príkazy či makra pozostávajúce z viacerých príkazov pod niektoré z 11 programovateľných tlačidiel pomocou voliteľného softvéru Logitech Gaming Software (LGS). Uložte si vlastný profil do pamäte myši pre použitie na ľubovoľnom počítači PC.

TECHNOLÓGIE SNÍMAČE DELTA ZERO™

Myš G602 je prvá bezdrôtová herná myš od Logitechu, ktorá je vybavená exkluzívnym optimalizovaným snímačom Delta Zero™ pre ovládanie kurzora s vysokou presnosťou a optimalizačnými procedúrami predlžujúcimi životnosť batérie. Či už prechádzate po obrazovke rýchlosťou blesku alebo lovíte jeden jediný pixel, snímač s citlivosťou 2500 DPI presne reaguje na pohyby vašej ruky. Diódou podsvietený snímač bol vyvinutý, aby disponoval možnosťami za hranicami bežnej koordinácie oka a ruky, čím skracuje dobu myslenia nutnú pre posun vašej postavy, nastavenie zameriavača vašej pušky, výber jednotiek v hrách RTS či smerovanie skill shotov v hrách MOBA.



Súťažte na www.gamesite.sk

Logitech G305 Wireless

Bezdrôtová herná myš bez podsvietenia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka odozva
+ výdrž batérie
+ jednoduchý softvér
+ prenosnosť
+ cena/výkon

- nutnosť meniť batérie
- pre niekoho menšia veľkosť tela

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herná bezdrôtová myš
Farba: čierna
Senzor: HERO
DPI: 200-12000 DPI
Rozmery: 116,6 x 62,15 x 38,2mm
Váha: 99 gramov
Životnosť tlačidiel: 10 miliónov stlačení



Výrobcom myší, ktorí radi pridávajú k svojim produktom označenia typu herná myš so skvelým senzorom za vynikajúcu cenu, by sa na jednej kope ocitlo hneď viacero. Naozaj dobrých herných myší s kvalitným senzorom a konštrukciou, ktoré kladú dôraz na výdrž, je už pomenej, hlavne preto, lebo sa nachádzajú vo vyššej cenovej hladine. Myš G305 sa však snaží priniesť spomínané vlastnosti za cenu okolo 50 eur. V našej recenzii sa dozvieme, či sa jej to podarilo.

G305 prichádza v malej modrej škatuľke, v ktorej okrem myši nájdete len manuál na použitie a predĺžovací kábel.

Na prvý pohľad nie je myš vôbec veľká a má skôr elegantný dizajn bez výraznejších odchýlok.

Konštrukciu tvorí celočierny plast. Ľavé a pravé tlačidlo je tvorené z dvoch kusov plastu. Logitech ich výdrž ohodnotila na 10 miliónov stlačení.

Medzi nimi sídli koliesko myši, ktoré má bežné horizontálne drážkovanie. Počas scrollovania nebadat' žiadne nepríjemné škrípacie. Pod kolieskom nájdeme regulátor DPI spolu s LED diódou, ktorá pomocou farby signalizuje aktívny DPI profil.

Na ľavom boku nájdete dvojicu tlačidiel na ovládanie webu, konkrétne krok dopredu a krok späť. V hrách, poprípade aj v niektorých aplikáciách, je možné ich ľubovoľne premapovať. Na spodnej strane okrem posúvača pre zapnutie a vypnutie nájdeme senzor HERO. Fanúšikom RGB



podsvietenia na každej periférii a počítačom komponente ostanú len oči pre plač, keďže myš nie je podsvietená. Je to celkom pochopiteľné, keďže myš neobsahuje žiadnu vstavanú nabíjateľnú batériu.

Naopak, vkladáme do nej AA batériu. Dostaneme sa k nej jednoduchým odklopením vrchnej časti myši. Hneď vedľa je vložený aj USB prijímač, takže ho pri prenášaní myši nestratíte.

Z hľadiska ergonomie sa myš drží dobre, aj keď patrí skôr k veľkostne menším. Jej rozmery sú 116,6 x 62,15 x 38,2 mm a váha je iba 99 gramov. Z jeho tvaru a umiestnenia bočných tlačidiel budú benefitovať práve praváci. Pre ľavákov bude stláčanie spomínaných bočných tlačidiel peklom. Aj napriek mojej väčšej ruke som nemal problém s claw úchopom.

Logitech tvrdí, že jedna z batérií by mala vystačiť až na 250 hodín používania. Nevieť toto tvrdenie ani potvrdiť, ani vyvrátiť, keďže som myš tak dlho netestoval, no počas môjho, asi 20 hodinového testovania, ostal ukazovateľ batérie v softvéri na maxime.

Senzor myši je naozaj skvelý. Testovali sme ho s použitím látkovej podložky. V manuáli na prvé spustenie Logitech odporúča 20 centimetrový rozstup medzi prijímačom a myškou, preto dáva do balenia aj predĺžovací

kábel. Presne preto som sa pri teste rozhodol držať tejto vzdialenosti. Snažil som sa myš porovnávať s drôtovou myškou a necítil som prakticky žiaden rozdiel. Logitech poskytol G305 svoju LIGHTSPEED technológiu, ktorá je známa z drahších modelov. Táto technológia umožňuje mať latenciu len 1 ms.

Softvér Logitech Gaming Software zastrešuje zariadenia spoločnosti Logitech softvérovou podporou



a umožňuje im upravovať si ich. Výnimkou nie je ani G305, avšak ponuka úprav je trochu obmedzená.

Do internej pamäte myši je možné vložiť 5 DPI profilov. Rozsah DPI je od 200 do 12 000 DPI. Taktiež je možné upravovať report rate až na 1000 Hz a rovnako nám softvér umožňuje vybrať si medzi nízkym a vysokým energetickým režimom.

Premapovať si tlačidlá patrí medzi základné funkcie každej lepšej myši a G305 nijako nezaostáva.

Záverečné hodnotenie

Myš G305 je za danú cenu naozaj výbornou bezdrôtovou myškou. Je ľahká a prenosná. Niekomu môže prekážať menšia veľkosť oproti klasickým desktopovým myšiam, no spolu s neintegrovanej batériou ide o jediné dva mínusy, ktoré nachádzam.

Samozrejme, cena bola v prípade tohto modelu rozhodujúca, preto absenciu integrovanej batérie chápem. Pokiaľ vám neprekáža to, že myš nemá štandardné predajné funkcie, ktoré sa už v roku 2018 považujú za zbytočnú nutnosť, ako napríklad RGB podsvietenie, tak vám rozhodne odporúčam siahnuť po tomto hľadávkovi.

Lukáš Batora

Cooler Master CM310

Plug and Play myš s RGB

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cooler Master
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ ergonómia
+ životnosť
+ senzor

- bez softvéru

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: CM310

Určenie: drôtová

herná myš

Senzor: PixArt A3325

DPI režimy: 500,

1000, 2000, 3000,

4000, 5000 a 10000

Softvér: nie



Trh s počítačovými myškami, určenými najmä na hranie hier, je extrémne prepĺnený. Vybrať si tú správnu myš môže byť naozaj zdĺhavé, pokiaľ nájdete presne tú, ktorá spĺňa všetky vaše požiadavky. Jedným z adeptov je nová myš od spoločnosti Cooler Master, ktorá nedávno rozšírila svoje portfólio aj o myšky. Podme sa spoločne pozrieť na novinku CM310.

Obsah balenia a prvý dojem

Výrobcu reprezentujú dve farby – fialová a čierna. Presne tieto dve farby dominujú vonkajšiemu obalu balenia. Vpredu a po bokoch nájdeme štandardne ilustrácie myši spolu s technickými detailmi. Vo vnútri nájdeme len myš a krátky používateľský manuál.

CM310 je na prvý pohľad celočiernou myškou s priesvitnými



časťami, cez ktoré sa bude na povrch dostávať podsvietenie. Rozhodne si všimnete, že nejde o jednu z menších myší, práve naopak. Rozmery CM310 sú 127 × 71,5 × 39,5 mm. Váha bez opleteného kábla je príjemných 100 gramov.

Po prvom pripojení sa myš rozsvieti vo farbách dúhy a spustí sa svetelný režim cyklovania RGB spektrom. Štandardná dvojica ľavého a pravého tlačidla je tvorená jedným kusom V-čkového plastu. Medzi týmito tlačidlami nájdeme koliesko myši, ktoré má atypický gumený protišmykový vzor. Scrollovanie je príjemné, koliesko sa nezadrháva a ani nevydáva nepríjemné škripavé zvuky. Ako zvyšok myši je taktiež podsvietené.

Pod kolieskom nájdeme reguláciu DPI pomocou preddefinovaných profilov, ktoré sú naprogramované v myši. Taktiež je tu umiestnené tlačidlo pre výber farebného podsvietenia. Na výber je päť svetelných režimov.

Keďže je CM310 prevažne z mäkkého plastu a samotné telo je dobre tvarované, rozhodne sadne do ruky prakticky každému.

Vďaka ambidextroznému dizajnu nie je podstatné, či ste pravák alebo ľavák. Po bokoch tela, teda v miestach, kde si ukladáte palec, malíček a prstenník, je gumený grip, aby sa myš nešmýkala. Na ľavej strane sú dve dodatočné tlačidlá. Môžete ich použiť svojvoľne na ľubovoľný úkon, ako napríklad PushToTalk v komunikačnej aplikácii.

Spodnú stranu vyplňa senzor v strede, ktorý je obklopený surfmi. Senzor PixArt A3325 je síce jedným z novších senzorov, ktorý sa práve dostáva do obchodov vo väčšom množstve modelov rôznych výrobcov. Zabezpečuje hranie všetkých herných žánrov bez výrazných problémov. Taktiež nebadat' ani jitter. Testovali sme s použitím novej látkovej podložky a senzor s ňou nemal žiaden problém.

CM310 nedisponuje žiadnym prídavným softvérom. Ide o kompletne Plug&Play myš. Ak ste doteraz neboli zvyknutí na DPI profily, ktoré myš ponúka, budete si musieť citlivosť v hrách prepočítat' pomocou kalkulačky.

Spomínané preddefinované DPI profily sú: 500, 1000, 2000, 3000, 4000, 5000 a 10000 DPI. Z hľadiska životnosti by malo každé z hlavnej dvojice tlačidiel vydržať 30 miliónov stlačení.

Záverečné hodnotenie

Cooler Master CM310 je mainstreamovou myškou určenou pre tú najväčšiu masu ľudí, hlavne vďaka svojej 25-eurovej cenovke. Pokiaľ vám nevaďí absencia softvérovej úpravy, bude myš CM310 skvelou voľbou. Možno sa v budúcnosti dočkáme softvérovej podpory z dielni výrobcu. Rozhodne treba oceniť dobrý senzor a ergonómiku.

Lukáš Batora

DEADPOOL



JE V PREDAJI SAMOSTATNE NA DVD, BLU-RAY™ A 4K ULTRA HD™
ALEBO V KOLEKCII S PRVÝM DIELOM NA DVD ALEBO BLU-RAY™

SUPER NADUPANÁ VERZIA
DOSTUPNÁ NA 4K ULTRA HD™ A BLU RAY™

Genesis Krypton 770

Super rýchla herná myš so skvelým pomerom „cena/výkon“

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčať: Genesis
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + nastaviteľné RGB prvky
- + kvalitné senzory
- + rýchlosť a presnosť

- na pocit vysoká hmotnosť a väčšie rozmery
- nepríjemne pôsobiaca vrúbkovaná guma po stranách

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: optický
- PMW3360
DPI režimy: 100
- 12000 DPI
Počet programovateľných tlačidiel: 7
Softvér: Krypton 770
Snímkovanie: 1000 Hz
Odozva: 1 ms
Maximálna rýchlosť spracovania dát: 12 000 FPS
Maximálne zrýchlenie: 50 G
Maximálna rýchlosť sledovania kurzoru: 250 ips
Konektor: USB 2.0
Dĺžka kábla: 180 cm
Podporované operačné systémy: Windows XP, Vista, 7, 8, 10, Mac, Linux, Android
Ďalšie funkcie: Funkcia Plug & Play

HODNOTENIE:



Spoločnosť Genesis nedávno predstavila hernú myš Krypton 770. Je vybavená kvalitným rýchlym a presným snímačom PMW 3360 od spoločnosti PixArt, ktorý umožňuje presné ovládanie aj pre náročných hráčov. Myš má zároveň prítiažlivý dizajn, programovateľné tlačítka a nastaviteľné RGB prvky. Všetky tieto vlastnosti v kombinácii s priateľnou cenou by mali vytvoriť ideálnu kombináciu pre hráčov, ktorí si potrpia na čo najlepší pomer "cena/výkon". Je to ale skutočne tak?

Balenie

Myš prišla v kompaktnej tradičnej papierovej krabici, ktorá ničím neohúri, ale ani neurazí. Po rozbalení zaujme príslušenstvo, ktoré obsahuje užívateľský manuál, náhradné klzné plošky a kovovú kartu Ninja Wallet, ktorá má veľa praktických možností využitia. Môžete ju použiť ako otvárač na pivo, prípadne konzervy ale aj ako

skrutkovač, pravítko, prípadne rezač na kartóny alebo balíky. Mať ju v peňaženke sa rozhodne zide. Je to veľmi užitočná pomôcka a takýto detail určite poteší.

Dizajn

Myš má na prvý pohľad jednoduchý a kompaktný dizajn,

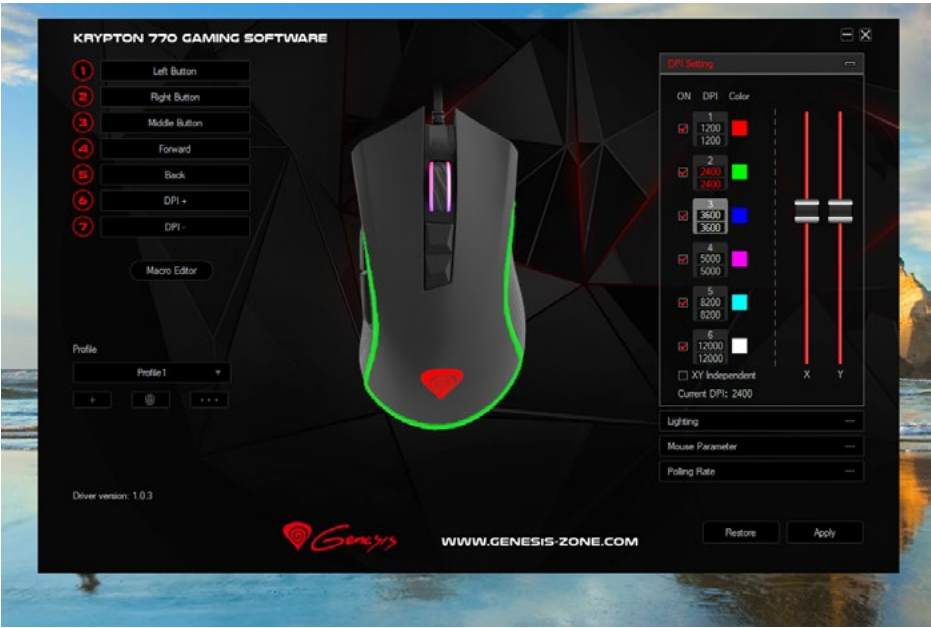
čisté línie, pôsobí pomerne dobre. Horšie už je na tom lícovanie plastov, ktoré nie je úplne stopercentné.

Nie je to síce tragická záležitosť, pri detailnom skúmaní si to je ale možné všimnúť. Použité materiály nepôsobia exkluzívnym dojmom, na druhej strane ani ako najlacnejšie



plastu, na dotyk pôsobia pomerne dobrým dojmom. Problémom boli skôr ostré koncové hrany na tlačidlách. Tiež nie každému môže vyhovovať vrúbkovaná guma, ktorá je umiestnená z oboch strán myši (používateľ sa jej dotýka palcom a prsteníkom). Pri dlhšom držaní môže pôsobiť nepríjemne.

Hráčom s menšími rukami budú asi prekážať pocitovo vysoká hmotnosť a rozmery. Praktický je skoro 2 metre dlhý kábel, ktorý je opletený textilom. Vďaka jeho dĺžke je možný dobrý káblový manažment, v tomto ohľade používateľ rozhodne obmedzovaný



nebude, čo je pozitívum. Životnosť tlačítkových spínačov je výrobcom deklarovaná až na 20 miliónov klikov.

Používanie a softvér

Dodávaný softvér je prehľadný a moderne graficky spracovaný. Možnosti nastavenia sú rozsiahle, používateľ si môže nakonfigurovať tlačidlá ako len chce, nastaviť si svoje RGB profily, rôzne efekty tak ako mu to vyhovuje. Alebo ich jednoducho vypnúť, pokiaľ mu začnú liezť na nervy. RGB svetielkovanie môže počas večera celkom rušiť a

odvádzať hráčov pozornosť. Hranie hier aj rýchlych FPS je bezproblémové a myš je veľmi rýchla a presná.

Už po krátkej dobe používania mi začali vadit už spomínané vrúbkované postranné gumové krytky. Keďže patríam do skupiny ľudí s menšími rukami, myš sa mi horšie držala a už po krátkom čase ma začala nepríjemne bolieť ruka. Možno je to len otázka zvyku, ale ergonómia a hmotnosť jednoducho na mňa neurobili najlepší dojem. Je to zrejme spôsobené pomerne veľkou tvarovou "vypuklosťou". V tomto by som videl asi najväčšie rezervy, ktoré myš má.

Záverečné hodnotenie

Myš na mňa celkovo zapôsobila napriek horšej ergonómii pozitívne, dá sa dobre použiť na hranie rýchlych multiplayerových FPS titulov. Určite nebudete ničím obmedzovaní ako pri iných myšiach, ktoré sa ako herné snažia len tváriť.

Má síce pár múch, tie sú však vzhľadom k cene, ktorá začína na 34 eurách, akceptovateľné. Dizajn Vám tiež na stole určite neurobí žiadnu hanbu a k modernému hernému PC, prešpikovanému RGB prvkami sa pekne hodí. Myš je teda možné odporučiť stredne náročnému hráčovi, ktorý pozerá najmä na čo najlepší pomer "cena/výkon". Najnáročnejší hráč sa zrejme pozrie po iných značkách a nebude mať si problém priplatiť.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Španielsko, 2018, 130 min

Réžia: J.A. Bayona
 Scenáristi: Colin Trevorrow, Derek Connolly
 Kamera: Óscar Faura
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Jeff Goldblum, Ted Levine, Toby Jones, James Cromwell, B.D. Wong, Rafe Spall, Daniella Pineda, Geraldine Chaplin, Peter Jason, Justice Smith, Isabella Sermon, Kevin Layne, Michael Papajohn, Robert Emms, Kamil Lemieszewski, Charlie Rawes, Cory Peterson, Ronan Summers

PLUSY A MÍNUSY:

+ úvodná polhodina
 + herci sú stále fajn

- druhá polka filmu
 - slaboduchý príbeh plný klišé (i na letný blockbuster)
 - málo akcie

HODNOTENIE:

★★★★★

Jurský svet: Zánik ríše

VOTRELEC PRE DETI!

Ak by sa ma niekto spýtal, aký film ma najviac prekvapil v roku 2015, isto by som vyhliol Jurský svet. Moja srdcová séria sa utopila kedysi dávno v slabej tretej časti a na pokračovanie sme čakali dlhých, predlhých 14 rokov. Jurský svet od režiséra Colina Trevorrowa bol našlapaný, kvalitný kasový trhák a mal obrovský komerčný úspech, takže dvojka, respektíve päťka bola nevyhnutná. IMAX verzia prvého dielu obnovenej série mi pozitívne vyrazila dych a vtlesnila ma do pohodlného kresla so zimomriavkami. Druhému dielu sa to podarilo tiež. Žiaľ, v inom zmysle. Pokračovanie je pre mňa také prekvapenie, ako keby T-Rex pridral na svoj Instagram, že je vegetarián a začaloval Spielberga za vytvorenie zlého imidžu.

Film príbehovo naskakuje na udalosti z jednotky, len o pár rokov neskôr. Ostrov s dinoatrakciami, podstatne živšími, ako

sú papundeklové potvory z bratislavskej ZOO, je opustený a na Isla Nublar okrem všetkého hrozí obrovská erupcia (história sa opakuje), ktorá vyknoží všetky naklonované zvery. Claire (Bryce Dallas Howard) a Owen (Chris Pratt) sa sem znovu vydávajú na žiadosť miliónára Lockwooda (James Cromwell), aby zachránili čo najviac dinosaurov, ktoré si tiež zaslúžia žiť a požiťat' neopatrných návštevníkov parku. Lockwood i Claire s Owenom sú presvedčení, že dinosaury odchytané na vybuchujúcom ostrove prevezú do rezervácie na súkromnom nedostupnom ostrove, ale miliónárov zlodušský pobočník má úplne iné plány. Claire je aktivistka bojujúca za ich záchranu a Owena ženie túžba zachrániť Blue, inteligentného velociraptora, ktorý zohral hlavnú úlohu už v jednotke. Ako však býva zvykom, z pokojnej akcie na záchranu zvieratiek sa dôsledkom veľkej "nečakanej"



zrady stáva holý boj o prežitie. Pasáž na ostrove nezabere z filmu ani polhodinku, čo je veľká škoda, lebo patrí k tomu najlepšiemu, čo sa na plátne odohrá a kvalitatívne dosahuje úroveň prvého dielu.

Tak ako kedysi v slabej trojke (história sa škaredo opakuje a ja tiež) už tvorcom T-Rex nestačí, prichádza tak na scénu klonovanie dokonalého vojenského stroja na zabíjanie, na ktorého financovanie potrebuje zloduch zachránené dinosaury vydražiť vo svojom sídle, respektíve v dome umierajúceho starca, ktorý obnovený park financoval. Zápleтка dvojky sa od priamočiareho katastrofického filmu, kde sa všetko pokazí, utápa v scenári ako zo zlého dielu Jamesa Bonda plného klišé a trápnych scén. Film síce vyzerá draho, ale jednotlivé scény sú príliš roztrieštené. Aj priemerne znalý divák už všetko videl v iných filmoch a scény dokopy netvorí funkčný celok.

Ak ste sa tešili na veľkolepý blockbuster plný akcie, i v tomto prípade vás sklame. Úvod je jediná scéna, ktorá mi uviazla v pamäti a je nostalgickou spomienkou na parádne fungujúcu akciu jednotky. Akonáhle



je ostrov zrovnaný so zemou, režisér hororů Siroťinec (2007) J.A. Bayona sa nezaprie. Celá druhá polka filmu sa odohráva v jednom dome a režisér sa príšerným spôsobom snaží o atmosféru Votrelca.

Čo pri PG-13, ktoré znamená prístupnosť pre všetky vekové kategórie, a pri absencii krvi či poriadnej brutality znamená sterilnú nudu. Je to podobne zúfalá snaha, ako keby sa vo Votrelcovi namiesto mladého Xenomorpha vyhrýzol z hrude plyšový medvedík a začal spievať nejakú detskú odrhovačku. Niektoré scény síce režisér

vyšperkoval emóciami, ale väčšina vyznieva zúfalo zameniteľne. Chýba akýkoľvek moment prekvapenia, vtipy tentoraz vyznievajú naprázdno i vďaka sekundujúcej dvojici hercov, ktorá nedosahuje ani zďaleka hereckých kvalít hlavnej dvojice Chrisa Pratta a Bryce Dallas Howard. Aby sa splnili kvóty a žiadna menšina nebola urazená, dostanú samozrejme na pomoc mladého černocho, čo vie hackovať, a mladú aziatku, čo je odborník na dinosaurie veterinárstvo. Tí však, ako som spomínal, hrajú len okresnú ligu a vtipné situácie s nimi vyznievajú do prázdna a zúfalo. Vrátila sa i hudba Michaela Giacchina, ktorá je však rovnako ako celý film nevýrazná a pôsobí ako Stegosaurom znovu prežutá melódia z iných filmov. Deň po filme som

si už nevybavil ani jednu melódiu či scénu, ktorá by ma prinútila dať si opakovačku ako v prípade Jurského sveta (2015). 3D verzia, prípadne dokonca IMAX sú len mrhaním peňazí, film ich absolútne nevyužíva, navyše, veľká scéna bolo v IMAXE rozmazaných, čo kazilo celkový dojem.

„Zmena režiséra i celkové uchopenie a vízia filmu tentoraz nevyšli podľa predstáv. Jurská séria filmov bola vždy o fascinácii veľkoleposťou prehistorických plazov, špičkových efektoch a bombastických digitálnych trikoch. Režisér Siroťinec žiaľ nasilu do filmu vtlesnil horor na úkor akcie a tak druhá polka pôsobí ako zúfalá variácia Votrelca pre batol'atá. Ak sa viete odosobniť a vrátiť do detských čias, keď ste v roku 1993 fascinované vzdychali nad obrovskými plazmi v prvom Jurskom parku, kl'udne si prirátajte hviezdičku, ale ako veľký letný blockbuster je Jurský svet 2 sklamaním a komorná štylizácia sa do tejto série nehodí.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 121 min

 Réžia: Antoine Fuqua
 Scénár: Richard Wenk
 Kamera: Oliver Wood
 Hudba: Harry Gregson-Williams
 Hrajú: Denzel Washington, Pedro Pascal, Bill Pullman, Melissa Leo, Ashton Sanders, Orson Bean, Sakina Jaffrey, Jonathan Scarfe, Lexie Roth, Andrei Arlovski, Patty O'Neil, Dj Nino Carta, Manny Famolare, Rhys Olivia Cote

PLUSY A MÍNUSY:

 + Denzel Washington
 + netradičná atmosféra
 + precízna réžia
 + záverečný súboj

- nič

HODNOTENIE:


Equalizer 2

RENASANCIA INTELIGENTNÉHO AKČNÉHO FILMU

Komiksov je v poslednej dobe v kinách viac ako pukancov na zemi po premietaní pre l'udí trpiacich Parkinsonom. Poriadny akčný film aby divák odchovaný na Rambovi hľadal lupou v kope vystriel'aných nábojníc. Akurát ten miniatúrny Tom Cruise šliape v novom Mission: Impossible ako namydlený blesk (dokonca si sám robí kaskadéra, rešpekt). O to väčším pozitívnym prekvapením je, že lastovičku v tomto žánri si strihol "len" mierne nadpriemerný remeselník, režisér Antoine Fuqua, ktorý od Training Day (2001) v kariére tápa. A to paradoxne v pokračovaní filmu, ktorý nikto nepozná, nikto nevidel a vlastne ani nikto pokračovanie nechcel (brat' s rezervou, samozrejme). Equalizer (2014) bol taký zameniteľ'ný akčný film, že som si ho ešte pár minút pred začatím filmu mýlil s Deja VÚ. V oboch síce

hral hlavnú úlohu Denzel Washington, ale to je všetko, čo majú spoločné.

Slabú stopu, ktorú zanechal v celuloide znamenajúcom filmový svet prvý Equalizer, si určite uvedomil i samotný režisér a preto sequel (ak sa to dá tak nazvať) v podstate nenadväzuje na prvý diel. I keď si z nej nepamätáte zhola nič alebo ste jednotku ani nevideli, zážitok to nijako neovplyvňuje a neoslabeje. Sú tu síce styčné osoby a spomienky, ale tápať v deji určite nebudete. Ten ani nie je až taký podstatný a v zásade je okresaný až na samotnú základnú premisu žánru – zrada, pomsta a finálny súboj. Režisér Antoine Fuqua sa tým prezieravo vyhol hlúpym klišé a nelogickostiam, ktorými zvykne akčný žáner trpieť. Equalizer 2 je netradične postavený hlavne na dobráckom prístupe neskutočne sympatickej postavy bývalého špeciálneho agenta Roberta McCalla



(Denzel Washington). Ten si mimochodom zahral v nejakom pokračovaní prvýkrát vo svojej bohatej kariére.

McCall je po udalostiach z prvého dielu považovaný za mŕtveho agenta, jeho špeciálna jednotka agentov je rozpustená a on sám sa v utajení živí ako taxikár pre známu aplikáciu. Nie, nie je to Uber, ale Lyft (a za reklamu mi na rozdiel od filmu nezaplatili). Okrem smrtiacich taktík pre boj zblízka (stopuje si 30 sekúnd, za ktoré stihne zlikvidovať niekoho protivníkov) i na dial'ku má tiež vycibrený zmysel pre spravodlivosť a dobro. Keď náhodou vezie zdrogovanú ženu znásilnenú zbohatlíckymi synátormi, zanechá na nich väčšiu spúšť, ako keď obézna Godzilla šliape na mrakodrap v Tokiu. A stačí mu k tomu kreditná karta a ruky. Pod svoje ochranné krídla si vezme i mladého suseda, ktorý i napriek maliarskemu talentu sklzáva k bezprizornému dílovaniu drog na ulici v miestnom černošskom gangu. Pozitívnejší, no zároveň miestami naozaj brutálny film za poslednú dobu by ste ťažko hľadali. Z Equalizera 2 doslova vyviera kladná atmosféra vyvolaná filantropickým prístupom McCalla a zaujímavý inovatívny prístup režiséra k tradičnému akčnému filmu, kde do popredia vystupuje osobná dráma.

Úvodná divoká sekvencia vo vlaku v Turecku síce navnadí na nonstop akciu a lá Liam Neeson alebo Jason Statham, ale film následne spomalí, pridá ďalší úvod, spojí dokopy viac dejových liniek a do centra deja dáva práve postavu McCalla, ktorý stále číta knihy, cnie sa mu za manželkou a koná dobro vo svojom okolí. Pretože všetci máme na výber, ako sa zachováme a keď to neurobíš ty, kto



potom? Minulosť mu však začne dýchať na krk a nepriateľ urobí smrteľnú chybu, že zabije niekoho, na kom mu záleží. McCall sa vydáva na svoj záverečný boj.

Ak si porovnáme Equalizera 2 napríklad s veľmi dobre hodnoteným filmom poslednej doby, žánrovo príbuzným Den of Thieves (2018), vychádza mi prvý menovaný ako jasný víťaz. Ako som už písal, Antoine Fuqua vykorčuľoval z klasických klišé s eleganciou Jackieho Chana, Denzel Washington hrá fantasticky a i vďaka nemu funguje sarkazmus vo vypätých situáciách, morálne poučné scény, ktoré by inak sklzli k ružovému pátosu, a hlavne brutálne scény, kde masakruje súperov všetkým, čo mu príde pod ruku. A nemusí ani kopírovať Jazona Bourna. Vďaka premyslenému prístupu pôsobí Equalizer 2 viac ako dráma s hlbšou myšlienkou a presahom

než ako obyčajná akčná jazda, ktorá ide od prestrelky k prestrelke. Záverečný súboj v srdci hurikánu Francis na pozadí evakuovanej dedinky bičovanej vlnami a dažďom je len famóznou čerešničkou na torte a i kvôli nej sa oplatí popremýšľať nad veľkým plátnom v IMAX sále.

Nedať šancu tomuto nenápadnému pokračovaniu by bola veľká chyba. Originálnejší akčný film asi už tento rok neuvidíte.

„Po dvojďňovom premýšľaní som zdvihol hodnotenie na najvyššie, i keď mi je jasné, že pôjdem proti prúdu a nie každý sa s tým stotožní. Antoine Fuqua mi pripomenul tie najlepšie akčné filmy Luca Bessona a Michaela Manna, čo je odo mňa najväčšia pochvala, keďže Leon či Collateral patria ku klenotom žánru. Equalizer 2 je pre mňa jedno z najväčších prekvapení roka, má jednu z najsympatickejších postáv, precízne premyslený dej rozširujúci i prvý diel, no pritom ľahko pochopiteľný a bez klišé. Brutálne šokujúce akčné scény skvelo kombinuje s komorným herectvom Denzela Washingtona, ktorý číta knihy, pomáha susedom a zadumane pozerá do oceánu života, ktorý dokáže obrúsiť i najtvrdší kameň. On však ako žula spravodlivosti stále odoláva jeho porývom.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Španielsko / Bulharsko, 2017, 123 min

Réžia: Fernando León de Aranoa
 Predloha: Virginia Vallejo (knihla)
 Scenár: Fernando León de Aranoa
 Kamera: Alex Catalán
 Hudba: Federico Jusid
 Hrajú: Javier Bardem, Penélope Cruz,
 Peter Sarsgaard, David Valencia,
 Giselle Da Silva, Nathan Cooper, Lillian
 Blankenship, Julieth Restrepo

PLUSY A MÍNUSY:

+ ako vždy Javier Bardem
 + tempo pekne odsýpa

- malá miera inovácie k téme
 - identické s Narcosom
 - miestami príliš naivné

HODNOTENIE:



Pablo Escobar: Nenávidený a milovaný

PADÁ SNIEŽIK PADÁ, EJ ALE SOM RADA. UŽ JE BIELY SAD, EJ ALE SOM RÁD.

Bolo isté, že po fenomenálnom úspechu seriálu Narcos (Netflix 2015–2017) vznikne o drogovom bossovi Pablovi Escobarovi aj film. Otázkou bolo len kedy. Minulý rok na kokse priletel vynikajúci Tom Cruise ako Barry Seal (naozaj odporúčam, recenziu odo mňa nájdete na moviesite.sk), ktorý poňal vážnu tematiku drog dobrodružne a odl'ahčene. Dnes tu máme na striebornom podnose s kreditkou a bielou lajnou samotného Pabla Escobara (Javier Bardem).

Film je natočený podľ'a rovnomennej knižky napísanej z pohľ'adu Pablovej femme fatale, novinárky Virginie Vallejo (Penelope Cruz). Pod'me si teda spolu odpovedať na otázku, či má zmysel vidieť Pabla, i ak máte Narcos po troch reprízach vypálený v sietnici oka alebo ak nemáte ani šajnu, čo je to Medelín. V porovnaní so seriálom sa film v oveľa väčšej

miere venuje práve Pablovej dlhoročnej milenke Virginii. Tá bola v skutočnosti inteligentná žena, ktorá si v plnej miere uvedomovala, že Pablo je masový vrah.

Film ju však vykresľuje ako hlúpu naivku. Predpokladám, že to bol zámer filmárov, lebo s chladnokrvnou mrchou by sa asi málokto stotožnil. Tu musím vyzdvihnúť



presný výkon Penelope Cruz, ktorá sa úlohy zaslepanej zlatokopky zhostila dokonale. Pablo Escobar rozumne nejde do hĺbky ako seriál, predsa len na ploche 123 minút nemáte šancu prekonať niekol'kohodinovú detailnú seriálovú fresku. Namiesto toho veľmi logicky predpokladá, že ste o Escobarovom živote už dačo započuli (či už zo seriálu, novín a tak d'alej) a orientuje sa na prehliadku podivností a bizarných udalostí obklopujúcich kedysi jedného z najbohatších ľudí na svete, ktorý zamoril slnečné Miami stopercentným „šmakôznym“ sniežikom.

Nie je to úplne odl'ahčený štýl, aký predviedol Barry Seal (ešte stále ste to nevideli? Šup šup, to treba napraviť!), na to film obsahuje až extrémne brutálne scény, za ktoré by bolo i najnovšie JigSAW (2017) vd'ačné. Jedna krvavo parafrázuje kultovú scénu zo Scarface (1983) v hlavnej úlohe s motorovou pílkou. Ďalšie sa detailne venujú výcviku stratených detí zo slumu, ktoré nemajú čo stratiť a ich najväčšia šanca na lepší život je stať sa nájomným zabijakom



pre kartel (izraelská Uzina do ruky a motorka). Potom je tu scéna so psom, ktorú asi už nikdy nevymažem z hlavy podobne ako kultovú scénu s vlčiakom z hororu Suspiria (1977). Máločo ma už dokáže vo filme šokovať, ale mučenie za pomoci divokého psa priviazaného na chrbte to zvládlo na jednotku.

Ale to som trochu odbočil. Pablo Escobar oproti Narcosu sklzáva iba po povrchu Pablovho vzostupu z obyčajného zlodēja na vodcu mafie a kartelu, ktorý neváhal nechať vybuchnúť lietadlo plné ľudí či vystrieľať polku najvyššieho súdu v krajine. Ak máte záujem o seriózny životopis, Narcos je určite lepšia voľba. Pablo Escobar je hlavne nesúrodá prehliadka bizarností z jeho života, dejovo veľmi nedrží pokope, tempo lieta viac ako Charlie Sheen k dílerovi, keď mu doma dôjde múka do frňáka, ale nedá sa mu uprieť zábavnosť a skvelé herecké výkony, vďaka čomu pekne odsýpa až k záverečným titulkom. Neveril som, že to veľkohlavý Javier Bardem dokáže zahrat, ale opäť prekvapil, ako Pablo je



uveriteľný a jeho výkon správne živelný a neokrôchaný. Nakol'ko bol Pablo ku koncu svojej kariéry čoraz viac vypapkaný, museli Javierovi maskéri prirobiť druhú bradu i tučné brucho, ktoré ale príšerne kole do očí umelosťou a kazí dojem.

Síce nepoznám tvorbu režiséra Fernanda Aranou, ale fascinovala ma jeho schopnosť balansovať celý film na hranici paródie a vážneho filmu. Hororové scény prelína s čiernohumornými scénami (napríklad nahý Pablo unikajúci pred helikoptérmi), naivitu s vážnosťou a film je tak zaujímavý mix, ktorý určite nenudí.

„Vo vysokoškolskej terminológii je Narcos celá povinná literatúra o Pablovom živote, Barry Seal dvojstranový výcuc a Pablo Escobar rozumne balansuje medzi nimi a na prejdienie skúšky o drogovom karteli stačí. V rýchľom slede vystihne všetky oporné body v jeho drogovej kariere prelínané bizarnosťami, ktoré sa vám dejú, keď denne zarábate milióny v krajine, kde ste so stodolárovkou King Kong. Dej je síce zbytočne chaoticky rozkúskovaný, tempo skáče, ale film ako celok bavaví. Penelope Cruz a Javier Bardem sú herecká prvá liga. Síce ich oslabuje zlá práca maskérov, ale Javierova charizma sa miestami dokáže popasovať aj s charizmou dokonalého seriálového Pabla z Narcos. (Wagner Moura).“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie, 2018, 5 h 4 min
 (Minutáž: 59-63 min)

Réžia: Edward Berger
 Predloha: Edward St. Aubyn (kniha)
 Scenár: David Nicholls
 Kamera: James Friend
 Hudba: Volker Bertelmann
 Hrajú: Benedict Cumberbatch, Allison Williams, Jennifer Jason Leigh, Hugo Weaving, Holliday Grainger, Indira Varma, Jessica Raine, Anna Madeley, Prasanna Puwanarajah, Jennifer Armour, Cory Peterson, Anthony Boyle, James Fleet, Pip Torrens, Margo Stilley, Morfydd Clark, Harriet Walter, Irène Jacob, Gary Beadle, Jamie Bradley

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
 + herci
 + žánrová
 ohraničenosť
 epizód
 + atmosféra

- nič

HODNOTENIE:

Patrick Melrose

KEĎ RODIČIA NIČIA ŽIVOT SVOJIM DEŤOM

Ked' pred pár rokmi Benedict Cumberbatch v rozhovore povedal, že by si rád zahral literárnu postavu Patricka Melrosea, asi ho nenapadlo, že sa mu táto túžba onedlho aj splní. Bolo vidno, ako sa tento herec do postavy vžil, pričom aj v najjemnejších detailoch dokázal divákovi sprostredkovať všetky duševné stavy, cez ktoré obyčajne prechádza schizoidný, drogový závislý alkoholik. Podľa môjho názoru ide jednoznačne o jeden z vrcholov jeho hereckej kariéry.

Príjemné prekvapenie na režisérskej stoličke

Švajčiarsky režisér Edward Berger je v našich končinách pomerne neznámy, vlastne sa do môjho povedomia zapísal až tento rok, keď okrem minisérie Patrick Melrose režíroval aj dlho očakávaný a mnohými divákmi vychválený seriál

The Terror. No v oboch prípadoch jasne ukázal, že s ním do budúcnosti treba rátať.

Brilantne napísané a zahrané postavy

Najväčšou devízou minisérie je brilantne prepracovaný scenár, pričom každá jedna z piatich epizód vychádza z románov Patrick Melrose, ktoré napísal Edward St. Aubyn. Pomerne nedávno ho časopis New York Times opísal ako jedného „z najperspektívnejších a elegantne píšucich novelistov našej éry“. V hrubých rysoch by sa dalo súhlasiť, že v príbehu ide o akúsi psychologickú sondu do britskej smotánky na pozadí osobnej drámy jedného člena – Patricka Melrosea, ktorý zápasí nielen so závislosťou od alkoholu a drog, ale aj so svojou ťaživou minulosťou a traumou z detstva, ktorú majú na svedomí obaja jeho rodičia, hlavne násilnícky a autoritatívny

otec (Hugo Weaving). Každému z piatich románov je v minisérii venovaná jedna hodina, pričom jednotlivé epizódy odkrývajú čriepky Patrickovho života v niekoľkých pre neho zložitých a prelomových dňoch jeho detstva i dospelosti.

Multižánrová pestrosť naprieč epizódami

Veľkou devízou pre miniseriál je i to, že každý jeden diel môže fungovať aj ako samostatný film, pretože sú vždy šikovne ohraničené a uzavreté z pohľadu jednej kapitoly Patrickovho života. A to nie je všetko – líšia sa i svojím žánrovým charakterom. Úvodná časť sa venuje drogovému peklu hlavnej postavy, pričom miestami zachádza aj do drsného humoru, ktorý niektoré ťaživé situácie aspoň trochu odľahčuje. Patrickove sarkastické poznámky na adresu otca

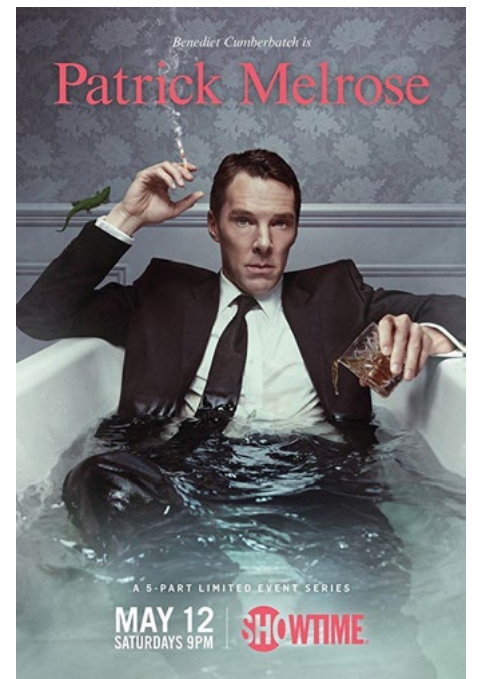


boli síce kruté, no ako sa neskôr ukázalo, mali svoje opodstatnenie. Druhá epizóda už začína odkrývať mozaiku celého príbehu Patrickovho detstva a jeho traumy. Dej sa presunie do Francúzska dve desaťročia dozadu a hlavné slovo tu má jednoznačne otec, ktorého fantasticky zahral Hugo Weaving. Miestami som mal z neho strach i ja, a to som pritom bol v bezpečí obývačky. Čiže humor tu nahrádza smutná dráma so zameraním na osobný život hlavnej postavy a jej komplikovaný vzťah s rodičmi. Ide o akúsi sondu do strápanej detskej dušičky. Z tretej časti som mal dojem sociálnej konverzačnej drámy, ktorá divákovi dovolí nahliadnuť do zákulisia britskej smotánky a poukázať na jej morálnu skazenosť. Štvrtá časť so sebou prináša náznak optimizmu, no ako sa ukáže, ani navonok usporiadaný rodinný život hlavnej postavy nemusí nutne znamenať víťazstvo nad démonmi minulosti. Záverečný diel poukazuje aj na možné spôsoby riešenia, pričom Patrick musí zvieť záverečnú „bitku“ a uvedomiť si tie pravé životné hodnoty, pre ktoré sa naozaj oplatí žiť. Seriál je podaný veľmi precíznym spôsobom a za charakteristiku hlavnej postavy by sa nemuseli hanbiť ani tí najlepší psychológovia – postava Patricka Melrosea je brilantne napísaná a realisticky predstretá divákovi ako na zlatom podnose.



Dôvody, prečo dať tomuto seriálu šancu

Čo všetko si divák z tohto miniseriálu odnesie? Predovšetkým je to obraz prvotriedne napísanej a zahranej hlavnej postavy. Rozobratie jej konania v nadväznosti na jednotlivé situácie, traumy z detstva a drogovú závislosť bolo ukážkové a navyše aj excelentne zahrané. Seriál Patrick Melrose sa oplatí pozrieť už len kvôli zážitku z hereckého prejavu Benedicta Cumberbatcha, pre ktorého je tento projekt nepopierateľne jeden z vrcholov jeho kariéry. Ten, kto má rád tohto herca, by rozhodne nemal váhať. A v neposlednom rade poteší aj žánrová bohatosť naprieč jednotlivými epizódami, v ktorých sa zaujímavým spôsobom strieda humor so smutnou drámou, ktorá vrcholí zaujímavou myšlienkou a odkazom v závere. Skrátka, po skončení poslednej epizódy má divák nad čím premýšľať. Rozhodne vrelo odporúčam, jeden z najlepších miniseriálov tohtoročnej seriálovej sezóny.



„Patrick Melrose patrí k vrcholom tohtoročnej seriálovej sezóny. Majstrovsky napísané postavy a scenár podporil brilantný výkon hercov, spomedzi ktorých je tu jednoznačná hviezda Benedict Cumberbatch. Preto by ten, kto má rád tohto herca, rozhodne nemal váhať a mal by po tomto minisériáli skočiť ako hladný vlk po slanine. Náročnejšieho diváka tiež poteší prierez niekoľkými žánrami, ktoré ohraničujú jednotlivé epizódy. Tu nie je čo vytknúť alebo nad čím špekulovať – pre fanúšika filmu povinnosť.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018 - 2019, 17 h 39 min
 (Minutáž: 42-56 min)

Autori: David Kajganich
 Réžia: Edward Berger, Tim Mielants,
 Sergio Mimica-Gezzan
 Predloha: Dan Simmons (kniha)
 Scenár: David Kajganich,
 Soo Hugh, Gina Welch
 Kamera: Florian Hoffmeister, Kolja
 Brandt, Frank van den Eeden
 Hudba: Marcus Fjellström
 Hrajú: Jared Harris, Clarán Hinds,
 Anthony Flanagan, Declan Hannigan,
 Matthew McNulty, Tobias Menzies,
 Adam Nagaitis, Nive Nielsen, Alistair
 Petrie, Paul Ready, Richard Riddell, Guy
 Faulkner, Joe Hurst, Charles Edwards,
 Caroline Boulton, Richard Sutton

PLUSY A MÍNUSY:

+ knižná predloha
 + herci
 + atmosféra

- zmätok
 v postavách
 - slabé emotívne
 vyznenie
 - nudné dialógy

HODNOTENIE:



The Terror

KRAJINA, KDE VŠETKO ZMRZNE AŽ DO MORKU KOSTÍ

Seriálový projekt The Terror zastrešuje americká káblová televízia AMC, pričom réžiu si vzali na starosť traja páni - Edward Berger, Tim Mielants a Sergio Mimica-Gezzan, z ktorých prvý menovaný má na svedomí aj tohtoročné seriálové prevrpenie Patrick Melrose. Točilo sa aj celkom ned'aleko od nás na chorvátskom ostrove Pag, kde natáčanie seriálu trvalo od 3. apríla 2017 do 29. apríla 2017. Možno aj kvôli tomu, že tu tvorcovia dokázali využiť štedrý chorvátsky grantový program, na základe ktorého sa im vrátilo až 20 percent z celkových finančných nákladov.

Fantastická knižná predloha

Asi každý z nás pozná ten pocit, že sa na niečo teší, dlho čaká, avšak keď to konečne príde, dostane sa mu iba veľ'kého sklamania. Asi je vážne lepšie radšej nič



nečakať a byť milo prekvapení, ako do niečoho vkladať zbytočne veľ'ké nádeje. A to je presne prípad aj tohto seriálu.

Dejová linka sa zakladá na skutočnom príbehu takzvanej Franklinovej expedície, ktorá mala v roku 1845 za úlohu na dvoch lodiach so skúsenou posádkou Erebus a Terror nájsť takzvanú Severozápadnú cestu, ktorá by spájala Atlantický a Tichý oceán a umožnila oboplávať americký kontinent zo severu.

Doposiaľ predstavuje jednu z najväčších námorných záhad, pričom osud úbohých námorníkov zostáva do značnej miery nejasný. A to i napriek tomu, že pri záchranných akciách, ako i hl'adaní nešťastnej posádky oboch lodí zomrelo viac l'udí, ako ich bolo v pôvodnej expedícii. Vraký parných plachetníc Erebus a Terror sa podarilo vypátrať



až v rokoch 2014 a 2016. Ani to však nevneslo do celej záhady viac svetla.

Ide teda o naozaj vd'ačný námet pre knižné spracovanie, ktorého sa v roku 2007 ujal Dan Simmons, pričom hneď v tom roku vyšlo prvé vydanie jeho knižnej predlohy s názvom The Terror. Samozrejme, jeho knižná predstava je o mnohé prikrášená, napríklad v polofiktívnom príbehu okrem mnohých iných hrôz a útrap posádky (choroby, kanibalizmus...) vystupuje aj tajomné monštrum, ktoré si s obl'ubou na úbohých námorníkoch pochutnáva, no podľa môjho názoru to nie je na škodu. Skutočný príbeh oboch lodí aj tak nikto nepozná a ani už asi nikto nespozná, takže fantázii sa medze nekladú.

Horor s drámou spolu nespolupracujú

Žiaľ, do seriálu sa nepodarilo preniesť všetky tie útrapy a hrôzy opísané v knihe tak, aby atmosféra a pútavosť celého príbehu vyleteli v očiach diváka do extra veľ'kých výšok. Skutočnému rozletu v tomto smere bráni chaos v postavách a v jednotlivých napínavých situáciách. Tie boli síce všetky pekne nasnímané, hlavne scény, kde vystupovalo monštrum, avšak vzhľadom na chaos v postavách sa výsledok týchto napínavých momentov míňal účinkom. Jednotlivé postavičky sa tu mihali a odchádzali, zomierali a vracali sa a ja som mal z toho o chvíľu guláš. Jediné bradaté postavy, ktoré som v tom veľ'kom počte a všeobecnom zmätku dokázal vnímať a sledovať rozvoj ich charakterov, boli iba tie najvyššie

námornícke šarže spolu s lekárom. Bežná posádka mi splynula s davom. Tiež ma sklamlalo pomerne krátke účinkovanie Ciarána Hindsa (kapitán John Franklin), na ktorého som sa tešil najviac, a to pritom figuruje na zozname účinkujúcich ako druhý. Tak veľ'mi sa tu dbalo na vykreslenie dobovej atmosféry, že sa pritom pozabudlo na základné maličkosti, ktoré ju utvárajú. Bombastické vizuálne scény, hororové násilie a vyobrazená krutosť jednotlivých postáv nie je všetko, chýbal mi tu celkový zmysel a dramatické napojenie medzi charakterom postavičiek a ich konaním. Jediné, čo ma v tomto smere oslovilo, bol spôsob, akým sa historický výklad udalostí postupne preklápal do fikcie s hororovými prvkami.

Bezduché dialógy a chaos v postavách

V kontexte chaotického zmätku okolo postáv boli problémom aj zbytočne dlhé a väčšinou nudné dialógy, a to i v prípade, keď sa riešila nejaká zaujímavejšia situácia. Skrátka ani po tejto stránke si ma nedokázal seriál získať, teda aspoň nie tak, ako by som si prial. Na druhú stranu ma však potešilo technické spracovanie seriálu, najmä kamera, výprava a trikové efekty, čo sa monštra týka. Bolo stvárnené realisticky, dokonca som si zo začiatku myslel, že je to len prerastený a škaredý biely medved'. Prijemne ma prekvapilo aj angažovanie Tobiasa Menzies, ktorý je väčšine divákov známy z účinkovania v rôznych historických či fantastických seriáloch – medzi tie najvýraznejšie napríklad patria seriály Hra o tróny,



Cudzinka, Black Mirror alebo Rím. V podobných projektoch sa tento herec cíti ako ryba vo vode a preto som si na jeho postavu námorného dôstojníka Jamesa Fitzjamesa zvykol ako na prvú.

Bude druhá séria lepšia?

The Terror budí dojem veľ'kej nevyrovnanosti. Je vidno, že sa autori sústredili iba na pár vecí (hlavne na budovanie atmosféry) a všetko ostatné išlo bokom (chaos v postavách, slabé dramatické spracovanie...). Výsledkom je všeobecný zmätok a slabé pocitové vyznenie, kedy divák čaká ako na spasenie na nejakú napínavejšiu hororovú scénu, aby potom opäť mohol upadnúť do spánkovej letargie. A tak stále dokola. Na druhú stranu som predsa len zvedavý, ako sa tvorcovia seriálu popasujú s druhou sériou, ktorá je naplánovaná niekedy na rok 2019. Ja len dúfam, že dopadne lepšie ako táto prvá, potenciál by tu bol.

„Seriál The Terror ani zd'aleka nenaplnil moje očakávania. Užijú si ho najmä tí, ktorí dbajú na dobovú atmosféru a milujú monster attack filmy. Pre tých, ktorí chceli v prvom rade príbeh, silné emócie či nedajbože porovnávať film s knihou, je tu smutná správa – nerobte to, budete veľ'mi sklamaní. Na druhú stranu ma aspoň seriál neodradil od druhej série, ktorá je plánovaná na budúci rok. Dúfam, že bude lepšia.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Martin Repa – Spútání časom

Rok vydania: 2018
Žáner: Slovenská súčasná
literatúra pre dospelých

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý príbeh
+ pekné myšlienky- miestami
neprirodzený
hlavný hrdina

HODNOTENIE:



Spútání časom

SNOVÁ CESTA ZA NÁDEJOU A LÁSKOU

Život sa dokáže zmeniť v sekunde. Jeden moment máte všetko – šťastie, smiech a radosť, a v nasledujúcej chvíli už prežívate peklo na zemi. Vydajte sa na cestu po zdanlivo beznádejnej honbe za tým, čo je v živote najdôležitejšie.

V knihe Spútání časom sa pred nami rozvíja nezvyčajný príbeh Matta van den Brylla, ktorého manželka a deti zmizli za veľmi zvláštnych okolností. Matt sa snaží s touto udalosťou vyrovnat', avšak sny a spomienky mu pomáhajú bojovať aj napriek tomu, že sa už všetko zdá byť zbytočné. Celé dielo je plné odhodlania, citu a odvahy.

Autor na vyrozprávanie svojho debutového príbehu využil prepracovaný a značne komplikovaný spôsob rozprávania.

Máme tu líniu prítomnosti, retrospektívu a taktiež sny, ktoré sa pravidelne striedajú po menších úsekoch. Bol to veľmi dobrý nápad autora, ktorý celej knihe pridáva na dynamickosti a tajomnosti. Príbeh je servírovaný po kúskoch, udržiujúcich vašu pozornosť, zrazu pristihnete v polovici knihy bez toho, aby ste si to vôbec uvedomili.

„Sedela so mnou vo väzenskej cele. Smiala sa, keď mi bolo clivo. Chcel som byť sám, ona tancovala. Sl'úbila, že ak jej pomôžem, mreže zmiznú. Neklamala. Volala sa nádej.“ (s. 15)

Kniha ma najviac zaujala autorovým svojským ponímaním mysteriózneho príbehu. Nestretávame sa tu so žiadnymi nadprirodzenými javmi, ani nás nik

nestraší ukrývaním sa v tme. Dielo v nás nevyvoláva pocit strachu alebo obáv, skôr podáva realistický pohľad na trápenie, blúdenie a nádej. Pochmúrna realita v nás vyvolá pocity smútku a obáv, ktoré sú ešte viac podčiarknuté radostnými okamihmi zo života „predtým“.

Zaujímavým detailom sú aj citáty na začiatku každej kapitoly, ktoré nám pomáhajú uvedomiť si, čo sa bude na najbližších stranách odohrávať. Sú akoby zosumarizovaním Mattovej cesty, podané metaforicky a tajomne.

„Vo svete, kde sa všetko meria, váži, počíta a porovnáva, sa láska stáva ohrozeným druhom.“ (s. 112)

Ďalším dôvodom, prečo sa kniha odlišuje od bežnej beletristickej literatúry a rozhodne dokáže zaujať, sú nádherné obrázky a ilustrácie, ktoré príbeh sprevádzajú. Ladené do tmavých farieb a snových motívov sú presne tým, čo úžasne dotvára celkový čitateľský zážitok, ktorý pri čítaní získavame.

Napriek tomu, že sa autor preukázal ako veľmi talentovaný rozprávač, ktorý dokáže podať príbeh zaujímavo, jazyk a štýl, ktorým niekedy rozpráva hlavná postava Matt, sa mi zdal miestami trochu silený a neprirodzený. Z tohto dôvodu som nad ním niekedy skôr prevrátila oči, než s ním súcitila. Tento jav považujem za negatívum, avšak ide o čisto subjektívny názor, inému čitateľovi to vôbec nemusí prekážať.

Kniha je určená čitateľom, ktorí radi skúšajú nové štýly, možnosti čítania a vyžívajú sa v pekných myšlienkach. Autorovi Martinovi Repovi sa podarila veľmi vydarená prvotina a ja verím, že každou novou knihou sa bude len a len zlepšovať, pretože talent mu rozhodne nechýba.

Pre ešte lepšiu predstavu o knihe pripájam link na oficiálnu stránku:

<http://sputanicasom.sk/>

Pozoruhodný debut z pera slovenského autora, ktorý vám ukáže, čo je v živote dôležité a hlavne vás naučí, že sa netreba vzdávať v žiadnej životnej situácii. Navyše, ide o dielo, ktoré okrem jeho pôsobivého príbehu a posolstva na vás ohromne zapôsobí aj vizuálne.

Katarína Laurošková

ZÁKLADNÉ INFO:

Carol Dwecková
Nastavenie mysleRok vydania: 2017
Žáner: audiokniha, osobný rozvoj

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozdelenie
do jednoznačných
oblastí
+ reálne situácie a
skúmanie správania
+ príjemný prednes
dabérky
+ užitočné rady a tipy- mnoho prirovnaní
viazaných
na amerických
športovcov
a osobností, ktoré
nepoznáme...

HODNOTENIE:



NASTAVENÍ MYSLI

Carol Dwecková



**Nová psychologie úspěchu
aneb naučte se využít svůj potenciál**

Překlad originálu Mindset: The New Psychology of Success

Jan Melvil
publishing

"Audiokniha nám dokáže pomôcť efektívnejšie napredovať v našich životoch. Vyžaduje si však niečo viac, než len jej vypočutie. Človek hlavne musí mať chuť slová Carol Dweckovej aplikovať do svojho života, inak skutočnú hodnotu jej práce nikdy nespozná."

opisuje základné chápanie týchto pojmov a ich aplikáciu do života.

NASTAVENIE MYSLE

(AUDIOKNIHA)

V dnešnom svete je depresia, úzkosť a sebadopceňovanie bežná vec, často ich pociťuje vysoké percento ľudí každej generácie. Mnohokrát ich prežívame v detstve, no nalepia sa na nás aj v priebehu dospelosti. Čím viac sa touto témou zaoberám a stretávam rôznych ľudí, len si potvrdzujem svoju teóriu, že každý jeden človek sa s týmito pocitmi už stretol.

Spôsob, ako sa popasovať s takýmito problémami, je zväčša individuálna záležitosť, no v konečnom dôsledku vždy platia určité zásady. Medzi tie patrí napríklad aj správne nastavenie mysle, o ktorom vo svojej práci rozpráva Carol Dwecková. V diele s rovnakým názvom, Nastavenie mysle, oboznamuje poslucháčov s fixným a rastovým spôsobom nastavenia mysle, d'alej

V úvodných minútach, vďaka pár dobre položeným otázkam a rozličným odpovediam, zistíte, aké nastavenie mysle prevláda vo vašom živote. Autorka následne cez rôzne oblasti života, systematicky poukladané do kapitol, rozoberá obe spomínané nastavenia, ich podstatu, dopad a hlavne spôsob riešenia problémov, čím vám otvára dvere k sebazdokonaľovaniu a pozitívnejšiemu mysleniu.

Carol venovala svojej práci veľké množstvo času a úsilia. Dielo neobsahuje len jej myšlienky a zistenia, je zložené z nemalého množstva listov a príbehov ľudí s oboma nastaveniami mysle, pričom tu nájdete aj ich postoj k jednotlivým životným situáciám, ktorým museli čeliť. S mnohými som sa stotožnila, našla v nich nielen kúsok seba, ale aj mnohé nové pohľady na životné situácie.

Asi najdôležitejšiu vec, ktorú ma Carol naučila, bola: „Pristupovať k problémom ako k novým výzvam.“ Lahko sa to hovorí,

tážko vykonáva, no myslím si, že pomalým krokom a prácou na tomto postoji si ho nakoniec osvojím a problémy či neúspechy nebudú pre mňa životným zlyhaním, ale novým smerom, učením a napredovaním.

V audioknihe je ponúknutých mnoho rád týkajúcich sa dôležitých oblastí života, ktoré dokážu pomôcť rodičom, manažérom, študentom, nadaným osobám, ale aj ľuďom „bez talentu“.

"Nevadí mi, že niečo stratím, ak vidím zlepšenie alebo mám pocit, že som urobila všetko najlepšie, ako som mohla." (úryvok z audioknihy)

Je oveľa náročnejšie prepisovať popísaný papier, ako písať na čistý. V audioknihe Nastavenie mysle som našla nádej, že aj papier zahľtený životným písmom je možné zmeniť, potrebné je len chcieť, čo je v dnešnej lenivej dobe veľký problém. Ľudia sa chcú zmeniť, ale nechce sa im pre to nič urobiť. Bohužiaľ, všetko chce svoj čas, úsilie, občas aj nemalú obeť. Táto myšlienka je dokonca aj tichým posolstvom audioknihy. Nikto z postáv príbehov sa nedopracoval tam, kde momentálne je, počas jednej noci. Základ je začať od svojho vnútra so správnym nastavením mysle.

Knihu čítala Barbora Nesvadbová. Svoj prednes obohatila o emócie, hlavne pri čítaní listov, a tým vdýchla život pocitom „len na papieri“. Či už išlo o veselý, alebo nahneváný tón, vždy dodal slovu správny význam, a tak „oživil“ celú audioknihu.

Vydavateľstvo Jan Melvil Publishing urobilo správny krok vo výbere hudby aj dabérky, ktorá nijako nerušila zážitok z diela. Preto, ak hľadáte motiváciu, a knihy o budhistickom učení či učení života v prítomnej chvíli vás už nenapĺňajú, skúste siahnuť po vedeckej práci Carol Dweckovej, ktorá šťastie predstavuje v inom smere.

Audiokniha je vhodná pre ľudí, ktorým strach a nedôvera vo vlastné schopnosti prekáža v osobnom rozvoji. Študent, rodič, manažér, športovec, nech už sa zaradíte do akejkoľvek kategórie, audiokniha Nastavenie mysle vám dokáže výrazne pomôcť.

Didi

FINISHER #1



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



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



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

gaming.logitech.com/G29



THE CHOICE OF CHAMPIONS



ROG STRIX SCAR II

DOKONALOSŤ NEPOZNÁ HRANICE

ROG Strix SCAR II nezaostáva za svojim predchodcom a prináša ešte väčšiu silu a štýl pre vaše FPS esports hry. Vďaka špičkovému displeju so super úzkym rámom a frekvencii 144 Hz s ultra vysokou rýchlosťou odozvy od sivej k sivej (GTG) 3 ms pre ultra presné zameriavanie, nemá Strix SCAR II konkurenciu! Rýchlo reagujúca klávesnica na úrovni stolného počítača s technológiou Overstroke zabezpečuje presné ovládanie vášho zbrojného arzenálu, zatiaľ čo patentovaný systém s viacerými anténami radu RangeBoost zaručuje veľmi spoľahlivé širokopásmové pokrytie Wi-Fi. Aby ste získali výhodu vo vojnovej vrave, tento výkonný notebook s operačným systémom Windows 10 obsahuje tepelný systém HyperCool Pro, ktorý prináša extrémne chladenie potrebné k výnimočnému výkonu 8. generácie procesorov Intel® Core™ i7 a grafickej karty NVIDIA® GeForce® GTX 10. Zvýšte svoju palebnú silu pomocou Strix SCAR II – je to jedinečná zbraň pre najväčšie bitky!



Kúpíte v: **alza.sk** | **ASUS® Shop** | **ROG SHOP**

Poháňaný 8. generáciou Intel® Core™ i7 procesora
Viac: www.asus.com/sk

*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.



ASUS