Digitálno-Lifestyle magazín pre každého
v spolupráci s **www.gamesite.sk**

Číslo 82 / október 2018 | www.generation.sk

GENERATION

PREDSTAVUJEME:
ASUS FX504

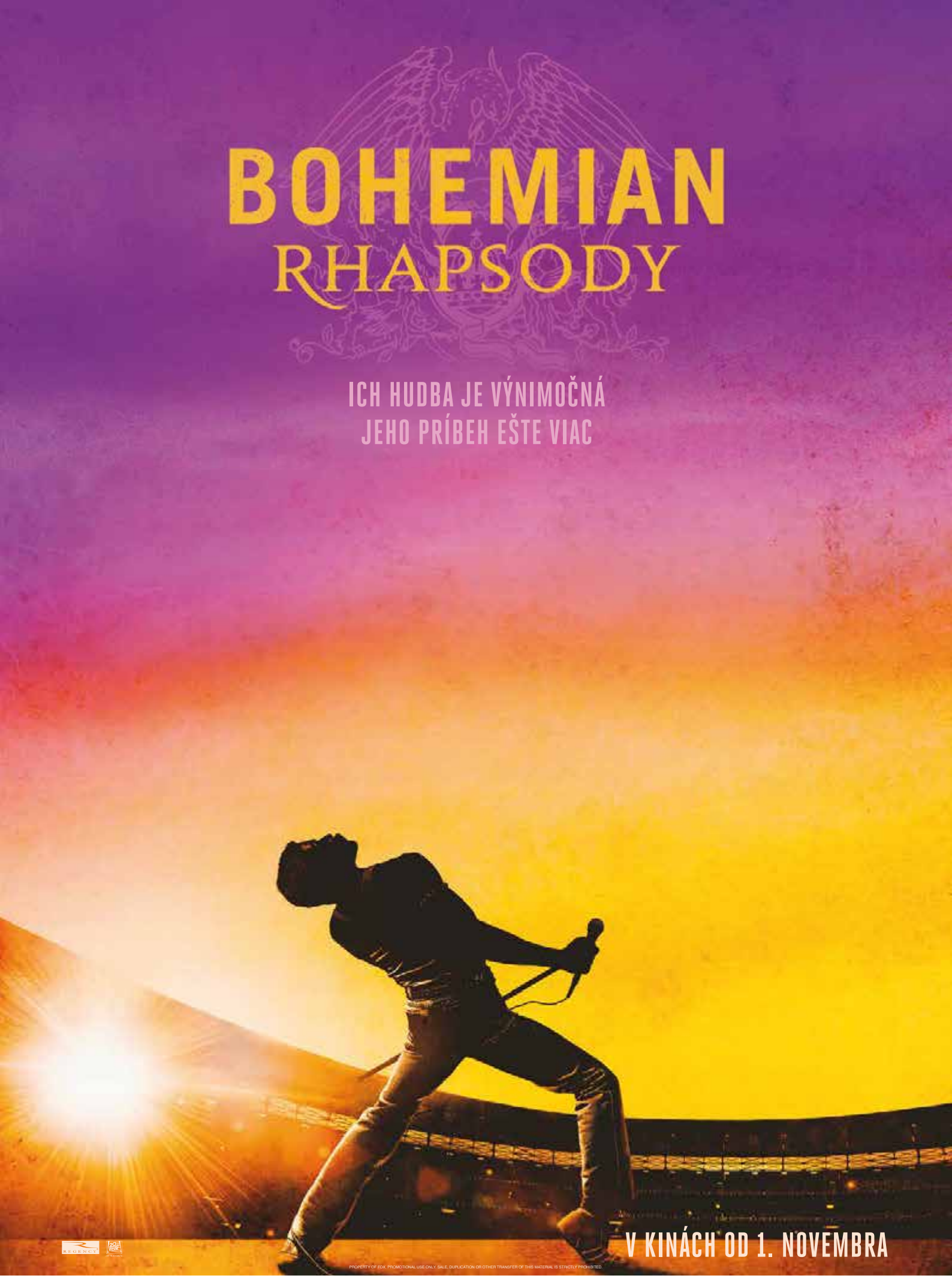
VIDELI SME
Pátranie

HRA MESIACA
Shadow of the Tomb Raider

2 SÚTAŽE

BOHEMIAN RHAPSODY

ICH HUDBA JE VÝNIMOČNÁ
JEHO PRÍBEH EŠTE VIAC



V KINÁCH OD 1. NOVEMBRA

PROPERTY OF FOX. PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.

RÁDIO EXPRES · HUDBA.SK · WEBMAGAZÍN · pikošky · RUKA HORE · boomerang smartmedia · FILMKULT · NOIZZ · GENERATION · CinemArt

Editoriál

Smútok a realita herného biznisu

Krach Telltale Games zasiahol mnohých fanúšikov štúdia. Zdá sa však ze ich nebolo dost' na to aby to udržalo štúdio pri živote. Je to smutné, no je to realita herného biznisu. Pretože ci sa nám to páči alebo nie, sme v trhovej ekonomike kde rozhodujú zisky, peniaze a akcionári, nie naše pocity.

Preto si treba zachovat' dobré spomienky na ich hry a íst' d'alej, pretože Telltale nebude zd'aleka poslednou obet'ou tohto t'ažkého biznisu.

Ale za to herne Vianoce sú v plnom prúde co znamená obrovské množstvo obsahu v magazine. Recenzie, Novinky a d'alšie články to všetko pre vás.

Tak hor sa do čítania

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design
Kingston TECHNOLOGY
intel
logitech
GIGABYTE™
msi
SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarenská 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, Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
ASUS FX 504

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

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín 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 zakúpit' ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykol'vek to zmenit' aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavatel'a. Dostupný je aj ako vol'ne prezeratel'ná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavatel'om.

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

Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna čast' magazínu nesmie byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Anthem

Na tohtoročnom PAX West boli prítomní aj vývojári z Bioware, ktorí sa viac rozhovorili o svojej chystanej hre Anthem. Konkrétne o tom, ako plánujú hru podporovať po vydaní.

V prvom rade zdôraznili, že v hre sa nebudú nachádzať žiadne lootboxy ani mešce, ani nič podobné, kde o tom, čo dostanete rozhoduje RNG Jesus. No tým, že plánujú hru podporovať aj do budúcnosti, museli prísť na to, ako zabezpečiť, aby hra mohla z ekonomického hľadiska fungovať. Autori sa tak rozhodli, že prvky vizuálnej úpravy Freelancera a Javelinov sa budú dať zakúpiť za reálne peniaze, a to priamou platbou. To zabezpečí, že nemusia vytvárať Season Pass a ani platený DLC obsah. Všetok obsah tak bude zdarma pre hráčov, ktorí si hru zakúpia. Tým pádom autori zabezpečia, aby ste mali dôvod sa k hre vracať. Všetky prvky vizuálnej úpravy sa však budú dať získať aj hraním hry, takže sa treba obrniť trpezlivosťou.

Zástupcovia štúdia sa taktiež vyjadrili k end-game obsahu, nakoľko ten je v looter hrách extrémne dôležitý. Mike Gamble prezradil, že jedným z end-game módov je Strongholds, určený pre štyroch hráčov. Tie budú vyžadovať plánovanie a tímovú spoluprácu a za to hráčov odmenia exkluzívnym lootom. Vizuálne úpravy však budú dostupné aj pri menej náročných módoch, no kto chce najlepší loot, ten sa musí pripraviť na grind.

RDR 2

Štúdio Rockstart potvrdilo, že Red Dead Redemption Online nebude pri vydaní hry dostupné. Opakuje sa tak situácia ako GTA V, keď online časť bola vydaná rovnako až po mesiaci.

Rainbow 6

Filmové štúdio Paramount Pictures ohlásilo, že v spolupráci s Ubisoftom chystajú filmovú adaptáciu Rainbow Six. V hlavnej úlohe sa ukáže Michael Jordan (Black Panther).

Wolfenstein 3

Séria pokračuje

Zástupcovia firmy vyjadrili svoju vieru v hry pre jedného hráča. „Áno, určite sa dočkáme Wolfensteinu 3. Na E3 sme povedali, že si prostredníctvom Wolfenstein: Youngblood robíme prestávku od vel'kého príbehu, no to neznamená, že sa k nemu nevrátime." Ked' bol Hines požiadaný o komentár k údajným slabým predajom druhého dielu, povedal iba to, že hra sa predávala lepšie, ako bolo hlásené, no mohla sa predávat' aj lepšie. Každopádne, predávala sa natol'ko dobre, aby autori pripravili rovno dve d'alšie hry. O budúcnost' B. J. Blazkowicza sa teda nemusíte obávat'.

LOTR

MMORPG

Vo vývoji je nové MMORPG na motívy Pána prsteňov. Fantasy a obzvlášť legendárny Pán prsteňov je stále v kurze, čo dokazuje aj vývoj úplne novej MMORPG na motívy tohto fantastického univerza. O vývoj sa starajú štúdiá Athlon Games a Middle-earth Enterprises. Hra bude podl'a všetkého free-to-play a príbehovo sa bude odohrávat' ešte pred neblahými udalost'ami z knihy. Hráči majú byť svedkami podmanivej atmosféry počas objavovania celej Stredozeme, kde stretneme aj také príšery, bytosti i l'udí, ktoré sme doteraz v Pánovi prsteňov ešte nikdy nevideli. Žiadne d'alšie informácie nie sú známe.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...nadchádzajúce Call of Duty Black Ops 4 síce nebude mat' singleplayerovú kampaň, no hráči sa dočkajú komiksového prevedenia. Séria bude mat' 10 dielov a prvé tri sú už dnes dostupné na oficiálnej stránke hry zdarma.

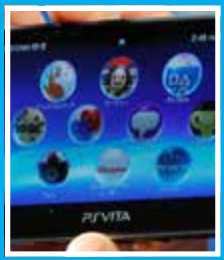
...Codemasters, štúdio stojace za obl'úbenou sériou Dirt, sa chystá na niečo nové.

Na ich Twitteri sa objavila správa „2.0", čo pravdepodobne znamená príchod Dirt Rally 2. Viac sa máme dozvediet' v októbri.

...ak ste sa tešili na nové adventúrové príbehy od štúdia Telltale, budeme vás musiet' sklamat'. Štúdio v priebehu septembra oznámilo svoj bankrot, a teda žiadne nové tituly od nich tak skoro neuvidíme.

PS Vita

Fanúšikovia handheldov od Sony asi z nasledujúcej správy nadšení nebudú. Sony totiž oznámilo, že v roku 2019 plánuje zastavit' hardvérovú produkciu tejto konzoly.



PUBG PS4?

Zatial' nie je nič potvrdené, no na povrch začínajú prenikat' informácie o pripravovaní PS4 PUBG verzie. Najnovšie tomu pridalo na váhe hodnotenie ratingovou agentúrou pre PS4 verziu hry.

Genesis Thor 200 RGB

Tichá prevádzka s bleskurýchlou odozvou, odolnosť, vstavaný USB, audio rozbočovač a iné nadštandardné riešenia, ktoré uľahčujú používanie, ako aj efektné 6-zónové RGB podsvietenie s možnosťou nastavenia jedného z deviatich režimov robí Thor 200 RGB neprekonateľnou nielen počas hrania hier, ale aj pri bežnom použití.

Klávesnica je vybavená hybridnými mechanickými spínačmi, ktoré sú kombináciou tých najlepších vlastností mechanických a membránových klávesníc. Používateľ získava bleskurýchlu odozvu 8m/s pri sile stisku 60g, čo sú hodnoty klasických mechanických klávesníc, no pri ovel'a nižšej hlučnosti počas prevádzky. Hybridné spínače poskytujú dobrú odolnosť pri náročnejšom používaní až 20 miliónov klikov s charakteristickým jemným cvaknutím v aktivačnom bode, ktorý informuje používateľa o aktivácii klávesu. Model Thor 200 RGB obsahuje celý rad nadštandardných riešení uľahčujúcich používanie, ktoré nenájdete v bežných klávesniciach. Anti-ghosting pre 19 klávesov, blokovanie klávesu Windows, multimediálne klávesy, alebo funkcia zámeny šípok s klávesmi WASD je len časť z nich. Jednou z najzaujímavejších vlastností tejto klávesnice je vstavaný USB a AUDIO rozbočovač. Navyše tento model je vybavený Českou a Slovenskou lokalizáciou písmen, čo môže byť veľmi užitočné, ak plánujete používať klávesnicu tiež na písanie textov. V zadnej časti klávesnice sa nachádza vstavaný rozbočovač s dvoma portami USB 2.0 a audio vstupmi pre mikrofón a slúchadlá. To umožňuje pripojenie myši, USB flash disku, slúchadiel a iných zariadení priamo do klávesnice, čo značne uľahčuje každodenné používanie, keďže najdôležitejšie porty budete mať stále po ruke.

Telo Thor 200 RGB je vyrobené z odolných materiálov, ktoré zabezpečujú pevnosť konštrukcie a zaručujú dlhú životnosť. Okrem toho klobúčiky klávesov sú vyrobené v technológii „Double Injection", čo zaručuje doživotnú odolnosť písmen proti stieraniu. Pri použití tejto technológie dodatočné písmená z SK/CZ lokalizáciou nie je možné podsvietiť.

Genesis Thor 200 RGB je dostupná prostredníctvom siete internetových obchodov a vybraných predajcov za odporučenú koncovú cenu 36 eur s DPH.

Sennheiser GSP550

Nový headset sa môže pochválit' verným zvukovým podaním typickým pre značku Sennheiser, ktorý zaist'uje otvorená konštrukcia ukrývajúca membrány smerujúce zvuk priamo do ušného kanála. Dojem úplného obklopenia 7.1-kanálovým zvukom Dolby Surround Sound používatel'ovi sprostredkuje pribalený modul Surround Dongle, navrhnutý pre optimalizáciu posluchového zážitku jednoduchým stlačením tlačidla Dolby. Prehl'adná PC aplikácia navyše umožní upravit' zvukový výstup podl'a vkusu každého hráča pomocou niekol'kých režimov priestorového zvuku. Sennheiser GSP 550 sa pýši aj prepracovanou ergonómiou. Pohodlie trvajúce aj pri hodinách hrania zaist'ujú kovové kĺby a systém nastavenia prítlaku integrovaný v hlavovom moste. Hráča tak už nikdy nebude trápit' neisté usadenie headsetu, alebo naopak prílišný tlak na spánkoch. Pohodlie prehlbujú aj priedušné ergonomické náušníky potiahnuté jemnou chladivou textíliou aj otvorená konštrukcia mušlí, ktorá umožňuje prirodzené odvetranie.

Logitech G502 HERO

Logitech ohlásil hernú myš Logitech G502 HERO, modernizovanú verziu ikonickej hernej myši Logitech G502.

Nová myš si zachováva rovnaký charakteristický tvar ako originál, vnútri ju však vylepšujú špičkové technológie. Okrem RGB podsvietenia, 11 programovatel'ných tlačidiel, 5 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. Celosvetovo najpredávanejšia herná myš sa tak stala ešte lepšou. Logitech G502 HERO by mala byt' k dispozícii v októbri 2018 za 89,99 eur.

Creative Sound BlasterX G6

Creative oznámil uvedenie Sound BlasterX G6, najnovšieho prírastku do hernej série Sound BlasterX v kategórii zosilňovačov a USB zvukových kariet. Ponúka Hi-res hráčsky DAC a USB zvukovú kartu so slúchadlovým zosilňovačom a Dolby Digital dekódovaním.

ADATA XPG SX6000 Pro

ADATA predstavilo jednostranný, len 2,15mm tenký PCIe Gen3x4 M.2 2280 SSD disk XPG SX6000 Pro. Vd'aka podpore technológií NVMe 1.3 a 3D NAND Flash ponúkne špičkovú rýchlost' a kapacitu až do 1TB. SX6000 Pro je predávaný s pät'ročnou zárukou.

EVOLVEO FitBand B3

Inteligentný Bluetooth náramok EVOLVEO FitBand B3 má farebný displej a množstvo funkcií vrátane monitoringu krvného tlaku a pulzovej frekvencie. Náramok sa l'ahko a rýchlo spáruje s Android alebo iOS. Náramok je dostupný za odporúčanú cenu 50 eur s DPH.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Marek Pročka

Nahrávajte videá do cloudu s novými kamerami mydlink

Spoločnosť D-Link oznámila zavedenie novej služby mydlink Cloud Recording, ktorá poskytuje zákazníkom bezpečné miesto pre záznam, ukladanie a zdieľanie záberov urobených doma alebo v kancelárii.

Služba je podporovaná širokou škálou oceňovaného portfólia kamier mydlink od spoločnosti D-Link a ponúka bezpečný spôsob ukladania videozáznamov z domácnosti alebo kancelárie vždy, keď je zistený podozrivý pohyb alebo zvuky. Majitelia účtov môžu ľahko a rýchlo zdieľať videá s rodinou a priateľmi. Záznamy sú uchovávané zadarmo po dobu 24 hodín s možnosťou upgradovať na jeden z cenovo výhodných platených balíčkov, ktoré predlžujú dobu uloženia na 30 dní a podporujú až 10 pripojených kamier. Aplikácia mydlink, ktorá je zdarma na stiahnutie z hlavných obchodov s aplikáciami, umožňuje z ľubovoľného miesta na svete nahrávať priamo do cloudu, prezerať uložené videá alebo v reálnom čase sledovať, čo sa práve nahráva. Služba mydlink Cloud Recording dáva používateľom úplnú kontrolu nad tým, čo a kedy sa nahráva, a dokáže spolupracovať s virtuálnymi pomocníkmi Amazon Alexa, Google Assistant alebo využívať programovaciu platformu IFTTT (If This Then That).

Konfigurácia služby mydlink Cloud Recording je jednoduchá. Používatelia môžu pomocou aplikácie jednoducho pridávať svoje domáce aj kancelárske zariadenia, nastavovať automatické operácie, zapínať a vypínať zariadenia alebo aktivovať režimy ochrany súkromia aj na niekoľkých zariadeniach súčasne jediným kliknutím na príslušné tlačidlo. Keď je v aplikácii mydlink zaregistrovaných niekoľko kamier, je možné sledovať dianie v každom kúte domu alebo kancelárie prehľadne na jedinej obrazovke.

Služba Cloud Recording je kompatibilná so širokou škálou nedávno uvedených kamier mydlink na stráženie a zabezpečenie domu.

Viac info o mydlink Cloud Recording a sortimente IP bezpečnostných kamier D-Link nájdete na adrese: ***https://eu.dlink.com/cloudrecord***

HyperX dopĺňa rad SSD diskov o FURY RGB a SAVAGE EXO

Novinka HyperX FURY RGB SSD je určená pre hráčov, ktorí túžia po rýchlejšom a plynulejším načítanie hier a zároveň chcú vylepšiť vizuálny tuning svojho PC farebnejšími LED osvetlením. Savage EXO SSD je výkonný externý disk, ktorý možno použiť na rýchle ukladanie dát a spúšťanie aplikácií priamo z disku.

Obaja SSD disky využívajú technológiu 3D NAND, ktorá prináša nižšiu spotrebu energie, dlhšiu životnosť a vysokú rýchlosť čítania a zápisu - až 10-krát vyššia, než má klasický pevný disk s rýchlosťou otáčok 7200 ot / min. Nové SSD ponúkajú výkonné riešenie na ukladanie dát navrhnuté tak, aby vyhovovali potrebám rozmanitých herných aplikácií.

FURY RGB SSD ponúka okrem rýchlosti čítania až 550 MB/s a rýchlosti zápisu až 480 MB/s aj atraktívne svetelné efekty pre herné, pretaktované alebo vlastnoručne stavané počítače. Podsvietená plocha disku umožňuje nastavenie dynamických svetelných efekt. Je kompatibilný so základnými doskami, ktoré podporujú RGB osvetlenia a umožňuje synchronizáciu svetelných efektov aj s ďalšími RGB komponentmi. Vyrába sa s kapacitou 240, 480 alebo 960 GB. Predáva sa samostatne alebo ako súčasť upgradovacích kitov, ktorá obsahuje aj adaptér pre USB 3.0, 3,5" montážny držiak a skrutky, RGB kábel, dátový SATA kábel, prepojovací kábel s konektormi USB 3.1 typu A a mini-USB a tiež softvérom na klonovanie HDD.

SAVAGE EXO SSD je ideálne zariadenie pre užívateľov, ktorí hľadajú rýchle externé úložisko na zálohovanie hier, úpravu videa a ďalšie aplikácie náročné na rýchlosť. Ponúka rýchlosť čítania 500 MB/s, rýchlosť zápisu 400 MB/s a dá sa ľahko pripojiť k systémom Windows a MacOS a cez rozhranie USB 3.1 Gen 2 tiež k herným konzolám XBOX One a PS4, kde urýchľuje načítanie dát až o 20 %. SAVAGE EXO SSD váži 56g a má tenký a kompaktný tvar, aby sa dal ľahko prenášať, takže je ideálnym riešením pre rýchle ukladanie a prenos dát na cestách. K dispozícii je v kapacitách 480 a 960GB.

Logitech vyzýva všetkých na Týždeň práce z domova

Spoločnosť Logitech sa už druhý rok po sebe zapojí do americkej národnej akcie Týždeň práce z domova (WFH) – National Work from Home Week (#WFHWeek). Logitech považuje stredu 10. októbra za svoj celosvetový deň WFH a nabáda zamestnancov na celom svete, aby tento deň pracovali z domova.

Práca z domu môže byť pre zamestnávateľa, zamestnancov a celú planétu veľmi výhodná. Prieskum spoločnosti Global Workplace Analytics ukazuje, že práca z domova môže viesť k zvýšeniu produktivity, zlepšeniu morálky zamestnancov, menšej fluktuáciu talentov a pod.. V dnešnom prepojenom svete tak Logitech nevidí veľa dôvodov, prečo brániť členom svojho tímu, aby pracovali prakticky odkiaľkoľvek.

V roku 2017 prispeli účastníci akcie #WFHWeek počas práce z domu k zníženiu produkcie CO2 viac ako o 60 000 kg. To je ekvivalent takmer 240 tisíc km jazdy bežným autom, čo sa rovná približne šesťnásobku obvodu Zeme. Navyše zamestnanci spoločnosti Logitech ušetrili denne priemerne 90 minút svojho času tým, že nemuseli dochádzať do práce. Vďaka videokonferenciám a ďalším nástrojom pre teamovú spoluprácu však fungovalo všetko po celý týždeň rovnako ako inokedy.

„Spoločnosť Logitech je veľkým zástancom práca z domova. Sme presvedčení, že v mnohých prípadoch nezáleží na tom kde pracujete, ale ako pracujete," mieni Scott Wharton, viceprezident a generálny riaditeľ Logitech Video Collaboration Group. „Keď sme sa vlani do akcie Týždeň práce z domova zapojili prvýkrát, boli ohlasy a aktivita našich kolegov aj partnerských spoločností z celého sveta veľmi pozitívne a zaznamenali sme tiež nezanedbateľný prínos pre životné prostredie."

Spoločnosť Logitech v tomto roku opäť vyzýva partnerské spoločnosti, aby vytvorili podmienky pre účasť na akcii Týždeň práce z domova každému, kto si to bude chcieť vyskúšať. Zatiaľ sa k nám pridali napríklad Barco, BlueJeans, Samaschool, Upwork a Zoom.

Dve rohové kamery pre špecifický účel

Axis Communications vychádza v ústrety potrebám zákazníkov a oznamuje dva modely špeciálnych kamier určených na inštalácie do rohov, ktoré majú konštrukčné prvky navrhnuté s ohľadom na úzko vymedzené inštalácie

Sieťová kamera AXIS P9106-V Brushed Steel je ideálnym spojením s dizajnom interiéru výťahov, zatiaľ čo AXIS P9106-V White je kamera s ochranou proti zraneniu (s označením anti-ligature), ktorá nájde uplatnenie okrem iného aj v zdravotníctve. Kamery s rozlíšením 3 MP sú špeciálne navrhnuté pre optimálny záber z rohu do rohu. Môžu pokryť až 130° horizont. a 95° vertikálne bez tzv. „mŕtvych uhlov".

Biely model kamery AXIS P9106-V je navrhnutý tak, aby eliminoval šancu, že zranitelné osoby, ako sú osoby v psychiatrickej starostlivosti alebo osoby zadržané políciou, použijú zariadenie k sebapoškodeniu. Audio prenos po sieti je možné zabezpečiť doplnením kamery o externý modul AXIS T6112 s rozhraním pre audio komunikáciu a riadenie vstupov a výstupov (I/O) s technológiou portcast.

Vďaka tomu môže kamera tiež zaznamenávať dialóg, napríklad pri inštaláciách v policajných vyšetrovacích miestnostiach. Okrem toho možno kameru ľahko natrieť inou farbou, aby zodpovedala akémukoľvek prostrediu a nijako nerušila alebo nedráždila zranitelné osoby. Pokiaľ dôjde k zašpineniu kamery, jej čelné sklo je odolné proti oteru a chemikáliám, ľahko sa čistí s pomocou čistiacich prostriedkov alebo prostého odstraňovača graffiti.

Model z leštenej ocele je navrhnutý tak, aby sa hodil k elegantným výťahovým kabínam, napríklad v luxusných budovách v komerčnom prostredí. Kamera nemá žiadne viditeľné skrutky a zaujme štýlovým dizajnom. Ak sa kamera znečistí alebo sa stane terčom vandalizmu, trvanlivé čelné sklo možno opäť ľahko vyčistiť alebo vymeniť podobne ako v prípade bieleho modelu.

Nové rohové kamery možno ľahko inštalovať vďaka inovatívnemu montážnemu tesneniu. Dodávajú sa navyše vopred zaostrené a pomáhajú tak technikom rýchlo a správne dokončiť inštaláciu, čo znižuje náklady. Kamery budú k dispozícii v štvrtom štvrťroku.

NEWS

>> VÝBER: Adrián Líška

Strážcovia galaxie prežívajú krízu

Druhá časť Strážcov galaxie bola vydaná len nedávno a tretia časť je momentálne obklopená mnohými udalosťami. Poďme si priblížiť sled udalostí, ktoré by sa dali označiť ako kríza Strážcov galaxie.

Tretie pokračovanie Strážcov galaxie je práve vo fáze produkcie, ktorá však bola 25. augusta 2018 zastavená. Štáb, ktorý sa mal postarať o produkciu, bol prepustený. Marvel a Disney pozastavili produkciu, pretože potrebujú prehodnotiť budúcnosť tohto projektu, a to hlavne z dôvodu prepustenia režiséra Jamesa Gunna pre jeho staré príspevky na Twitteri. V nich si režisér robil srandu z tém znásilnenia a pedofílie. Je potrebné podotknúť, že ide o staré príspevky, ktorými sa James Gunn snažil upútať pozornosť.

James sa vyjadril nasledovne: „Nehovorím, že som lepším človekom, no som odlišným človekom, než som bol pred mnohými rokmi. Dnes sa snažím využívať pre svoju prácu lásku, spolupatričnosť a menej hnevu. Moje dni, keď som hovoril niečo šokujúce a tým som chcel získať pozornosť, sa skončili."

Po režisérovom prepustení sa rozpútala vlna kritiky nielen zo strany fanúšikov, ale aj zo strany hercov. Jedným z nich je aj Dave Bautista (Drax), ktorý to zobral naozaj vážne a do dnešného dňa sa snaží sabotovať Disney. A to dovtedy, kým sa James Gunn na post režiséra nevráti. Herec napríklad prezradil, že postava Draxa, a tým pádom aj ostatní strážcovia galaxie, sa objavia v Avengers 4, čo je jasné aj fanúšikom. No herec to zrejme hovoriť nemal. Nakoniec dal Dave Bautista Disney podmienku, že ak sa aspoň nepoužije scenár Jamesa Gunnoca, končí a nezhostí sa úlohy Draxa v treťom pokračovaní strážcov.

Dave Bautista je vážne nespokojný so situáciou, ktorá sa udiala medzi spoločnosťou Disney a Jamesom Gunnom. Momentálne herec ešte nakrúca zábery pre Avengers 4, no po tomto nakrúcaní je dosť možné, že hodí biely uterák do ringu a odíde z Marvel filmového univerza úplne. Určite by to pre Strážcov galaxie bola veľká rana, pretože Drax je medzi fanúšikmi veľmi obľúbená postava.

Vzhľadom na obrovské negatívne ohlasy sa Disney a James Gunn pokúsili dohodnúť, no, koniec koncov, verdikt Disney bol rovnaký, a teda ho za režiséra neprijali. Padlo však rozhodnutie, že James Gunn sa bude podieľať na filme ako scenárista, tým pádom bude vo filme použitý aj jeho scenár. Aj napriek silnej podpore hercov, menovite Chris Pratt (Star-Lord, Dave Bautista (Drax) a Zoe Saldana (Gamora), to vyzerá tak, že James Gunn režisérom tretieho pokračovania nebude.

Ďalšiemu problému, ktorému Disney momentálne čelí, je hľadanie nového režiséra. Zatiaľ nie je známe, kto sa zhostí tejto úlohy. Kolujú informácie, že by Disney mohlo uzavrieť kontrakt aj s režisérkou, no zatiaľ sú to len dohady a nepotvrdené informácie. Samozrejme, Disney a štúdio Marvel budú musieť riešiť aj petíciu, ktorá je proti prepusteniu Jamesa Gunna a požaduje, aby sa James Gunn vrátil na post režiséra. Petícia obsahuje viac než 400-tisíc podpisov.

K téme sa konečne vyjadril aj výkonný riaditeľ Disney Bob Iger, ktorý vyhodenie režiséra Jamesa Gunna popisuje ako jednomyseľné rozhodnutie. Tvrdí, že mu tento problém bol predostretý zo strany výkonných zamestnancov a on ho iba podporil. Zatiaľ je otázne, kedy sa Star-Lord, Drax, Gamora, Rocket, Groot a Mantis vydajú na ďalšie dobrodružstvo. Najskôr ich uvidíme vo filme Avengers 4, ktorý má zatiaľ premiéru v slovenských kinách stanovenú na 2. mája 2019.

Začne sa konečne natáčať sólo film s Gambitom?

Gambit, ktorého definuje komiksová a filmová séria X-Men, je film, ktorý je odkladaný veľmi často. Už v roku 2014 bol do úlohy Gambita obsadený Channing Tatum. Predpokladaný dátum vydania filmu bol stanovený na rok 2016. No v roku 2015 bol tento film odsúdený k neúspechu. V roku 2015 z projektu odišiel režisér Rupert Wyatt a spoločnosť Fox mala problém nájsť režiséra skoro jeden rok. Nakoniec sa im režiséra podarilo nájsť a bol ním Gore Verbinski. No na začiatku roka 2018 z projektu odstúpil. To znamená, že Gambit momentálne nemá režiséra napriek stanovenému dátumu premiéry na 7. júna 2019. Čo je veľmi nereálny dátum premiéry. Ak je zatiaľ nepodložená informácia o začatí natáčania pravdivá, spoločnosť Fox by mala v blízkej budúcnosti oznámiť, kto je jej novým režisérom.

Space Jam má konečne režiséra

A je ním Terence Nance, ktorý je zodpovedný za HBO seriál Random Acts of Flyness. Producentom filmu je Ryan Coogler, ktorý natočil úspešný Marvel film s názvom Black Panther. V hlavnej úlohe sa objaví Lebron James. Jeho producentská spoločnosť SpringHill Entertainment potvrdila aj návrat legendárnej postavy zajaca Bugsa. Nový Space Jam nie je pokračovaním, ale ide o reboot. Začatie produkcie filmu záleží na tom, ako d'aleko sa NBA tím Lakers dostanú v playoff, ak sa tam dostanú. Stále sa však pracuje na scenári a obsadeniach do úloh. Všetko však naznačuje tomu, že sa fanúšikovia konečne môžu tešit' na nový Space Jam.

Film Captain Marvel je na spadnutie

Momentálne vel'mi populárnym pripravovaným filmom je určite Captain Marvel. 18. septembra 2018 bol zverejnený aj prvý trailer a behom dvoch dní má na YouTube cez 38-miliónov zhliadnutí. Ide o prvý sólo film od Marvelu, kde hlavnú postavu stvárňuje herečka Brie Larson. Táto postava je z hl'adiska Marvel filmového univerza vel'mi podstatná, pretože otvorí bránu do sveta nových postáv, príbehov a svetov. Tento film je dôležitý nielen preto, že je po prvý raz v hlavnej úlohe žena, ale aj preto, že žena sedí aj na režisérskom kresle. Anna Boden je prvou ženou, ktorá sa podiel'a na režírovaní filmu od Marvelu. Druhým režisérom filmu je Ryan Fleck. Film Captain Marvel sa bude premietat' v slovenských kinách od 8. marca 2019.

Cary Fukunaga bude režisérom 25. Bonda

James Bond má nového šéfa. Je ním Cary Fukunaga (Temný prípad, Jana Eyrová, Bez mena). Posunutý bol aj dátum premiéry o tri mesiace, teda na 25. Bonda sa dočkáme v roku 2020 na deň zamilovaných. Úlohy Jamesa Bonda sa zhostí Daniel Craig, čím by herec chcel zavŕšit' svoju kariéru ikonického špióna s povolením zabíjat'. Ešte nedávno bol na režisérskom kresle Danny Boyle, no z „kreatívnych nezhôd" projekt opustil. Jeho odchod bol vážnou ranou pre Bond sériu, pretože ako režisér bol pre Bonda ideálny – získal Oskara za réžiu a vie pracovat' s vel'kým rozpočtom. Produkcia filmu by mala začat' v marci 2019. Fanúšikovia sú z nového režiséra nadšení, pretože Cary Fukunaga má špecifický režisérsky podpis a, samozrejme, aj skúsenosti s krimi žánrom.

Z dielne HBO prichádza seriál Watchmen

HBO posúva hranice seriálov. Nielenže sa v roku 2019 dočkáte poslednej série seriálu Hra o Tróny a 3. série Temného prípadu, no dočkáte sa aj seriálu s názvom Watchmen. Watchmen je v prvom rade vel'mi známa komiksová novela od Alana Moora a ide aj o vel'mi úspešný film o superhrdinoch, no s temným nádychom. Navyše sa príbeh filmu Watchmen odohráva v alternatívnom vesmíre. Tvorca tejto seriálovej verzie Damon Lindelof sa vyjadril, že určitým spôsobom svet Watchmen trochu upravia, no vztyčným bodom stále zostane film. Na základe dostupných informácií je seriál určitým spôsobom pokračovaním filmu. Bude mat' však moderný nádych, nové herecké obsadenie, ale akým spôsobom bude spojený s grafickou novelou, je zatial' neznáme. Zrejme si fanúšikovia budú musiet' počkat' na oficiálny trailer a popis seriálu. Seriál Watchmen sa momentálne nakrúca a má stanovenú premiéru na rok 2019.

Daredevil sa konečne vracia na TV obrazovky!

3. séria obl'úbeného a úspešného seriálu z dielne Netflixu sa dostane na vaše obrazovky 19. októbra 2018. Môžete sa tešit' na nových hercov, postavy a, samozrejme, aj na diabla z bloku Hell's Kitchen Matta Murdocka. Nová sezóna nielenže nadviaže na koniec z prvej série seriálu The Defenders, no objaví sa v nej aj Wilson Fisk „Kingpin", ktorého stvárni znovu Vincent D'Onofrio. Dôležitou informáciou je, že 3. séria Daredevila by sa mala odohrávat' bud' pred udalost'ami z Avangers: Infinity War, alebo po nich. Bližšie informácie zatial' nie sú dostupné. Nezabudnite si pozriet' aj novú upútavku a nádherný, no temný plagát.

Bleskovky:

▪ Reboot Charlieho anjelov naberá na obrátkach a novým Bosleym bude známy a obl'úbený herec Patrick Stewart. Je dost' možné, že vo filme sa objavia viac než len traja anjeli.
▪ V januári začína produkcia filmu Zombieland ▪ Potvrdil to režisér filmu Ruben Fleischer.
▪ Suicide Squad 2 má dokončený scenár. Režisérom tohto pokračovania bude Gavin O'Connor. Zatial' nie je známe, kedy sa začne nakrúcanie filmu.
▪ Venom dostal filmový Rating PG-13, čo znamená, že film bude dostupný aj pre divákov pod 13 rokov, no v odporúčanom sprievode s rodičom. Film dostal takýto rating aj z dôvodu Spider-Man univerza.
▪ Na jar 2019 sa začne natáčat' pokračovanie filmu Vražda v Orient exprese. Fanúšikovia sa teda môžu tešit' na filmový návrat detektíva Hercule Poirota, ktorého opät' stvárni Kenneth Branagh.
▪ Film Godzilla: King of the Monsters od spoločnosti Warner Bros. dostal filmový rating PG-13. Premiéra je stanovená na máj 2019 a je dost' možné, že tento rating sa zmení.
▪ Spoločnosť AMC má vel'ké plány so seriálom The Walking Dead. Spoločnosť plánuje z tohto sveta nakrútit' niekol'ko filmov a nových seriálov.
▪ Populárny herci z Marvel filmového univerza Elizabeth Olsen (Scarlet Witch) a Tom Hiddleston (Loki) a d'alší dostanú svoje seriály na novej streamovacej platforme od Disney.
▪ Seriál Titans z univerza DC predstavuje Robina a producent Geoff Johns sa vyjadril, že postava Robina bude viac brutálnejšia, ako si fanúšikovia môžu mysliet'. Premiéra seriálu Titans je stanovená na 12. októbra 2018.
▪ Výkonný producent seriálu Stranger Things Shawn Levy prezradil, že nakrúcanie 3. série by malo byt' ukončené do konca novembra 2018.

Hladké oholenie? Tento strojček vám ukáže, aký je to naozaj pocit

Brady, fúzy, brady a ešte raz brady. Posledných pár rokov boli naozaj všade, pričom tento masívny trend podporovali aj mnohé svetové celebrity (a výsledok bol u niekoho výborný, u niekoho o niečo menej). Drevorubačský námorník sa však pomaly plaví do neznáma. Je čas oslavovať? Azda aj áno – nezabudli ste vlastne za ten čas, aké je hladké oholenie príjemné?

Suverén vo svojej kategórii

Ak si svoj porast za nič na svete nedáte, určite vám to nejdeme vyvracať, no ak ste v poslednom čase menšie „omladnutie" zvažovali, máme pre vás inšpiratívny tip. Spoločnosť Philips totiž prichádza na náš trh s najdôkladnejším holiacim elektrickým strojčekom na svete, modelom Philips S9000 Prestige. Poďme sa teda pozrieť, čím si toto výsostné postavenie zaslúžil.

Rovnomerné rozloženie síl

Základom akéhokoľvek holenia sú vždy čepele. Pevné a ostré okraje čepelí NanoTech sú zosilnené nanočasticami, vďaka ktorým poskytujú extrémne hladké výsledky. Snímač BeardAdapt kontroluje hustotu chĺpkov 15-krát za sekundu a automaticky prispôsobuje holenie, a to aj pri 7-dňovej brade. Krúžky Superb SkinComfort umožňujú nesmierne hladké kĺzanie po pokožke, pretože obsahujú kovové pigmenty, ktoré znižujú trenie. Viacsmerové holiace hlavy ContourDetect sledujú krivky tváre tak, aby zachytili aj tie najnepoddajnejšie chĺpky. Kombináciou týchto vlastností stačí na skvelé oholenie zopár ťahov – každý jeden je totiž nesmierne efektívny. Je už len na vás, či nasucho alebo namokro – Philips S9000 Prestige môžete dokonca používať aj v sprche!

Najvyšší komfort doma i na cestách

Všetci to poznáme, nie každý deň máme na rannú hygienu toľko času, koľko by sme chceli. Práve preto si možno vybrať jeden z troch režimov: rýchly na holenie, ktoré šetrí čas, normálny na každodenné dôkladné holenie alebo citlivý na výnimočne jemné a dôkladné holenie. Ak máte chuť na komplexnejší štýl, oceníte nadstavce na tvarovanie brady, prípadne na presné zastrihávanie. Čistenie je vďaka špeciálne vyvinutej holiacej hlave úplne jednoduché. Stačí ju otvoriť a opláchnuť pod tečúcou vodou, čo určite ocení každý praktický muž. Technológia Qi sa postará o bezdrôtové nabíjanie na nabíjacej podložke, pričom všetko ľahko zabalíte do luxusného puzdra. Tak čo, dostali ste chuť na to najjemnejšie oholenie aj vy?

Viac na www.philips.sk/pohodlneoholenie

NINTENDO SWITCH™

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo®

SUPER MARIO PARTY™

80 úplne nových minihier!

© 2018 Nintendo

3 www.pegi.info

5. OKTÓBRA

OBNOVENIE MARIO PARTY SÉRIE!

(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)

CONQUEST Entertainment

www.nintendo.sk

Je váš zubár sympaťák? To je pekné, ale často sa vídať nemusíte!

Takáto návšteva totiž zväčša nepatrí medzi príjemné zážitky. Okrem úkonov, bez ktorých by ste sa radi zaobišli, totiž často zaplače aj vaša peňaženka. Ak vás už nebaví riešiť záplaty, máme pre vás výborný tip na efektívnu prevenciu.

Zdravie a krása idú ruka v ruke

So sonickou zubnou kefkou Philips Sonicare DiamondClean začnete deň naozaj svižne. Celý proces umývania zubov s ňou trvá iba dve minúty, no za tento čas odstráni až 7 krát viac zubného povlaku než manuálna zubná kefka, čo dokazujú oficiálne štatistiky spoločnosti Philips. Nejedná sa však o nejaký prudký nájazd na vaše zuby – práve naopak.

Päť režimov intenzity čistenia umožňujú bezbolestnú starostlivosť aj pre tých z nás, ktorí trpia citlivými ďasnami. V takomto prípade si totiž môžete zvoliť režimy Sensitive alebo Gum Care, pri ktorých kefka nebude dráždiť bolestivé miesta chrupu, prípadne dopraje ďasnám jemnú masáž.

Režim Clean je štandardom, ktorý sa postará o výnimočné každodenné čistenie, a posledné dva, Polish a White sú zamerané na leštenie, respektíve odstránenie nevzhľadných pigmentácií.

V každom prípade však sonická technológia vytvára dynamické prúdenie tekutiny, takže zaistí aj šetrné vyčistenie ďasien a medzizubných priestorov. Káva alebo dobré červené víno už nemusia byť strašiakom vášho úsmevu.

Suverénny štýl doma i na cestách

Samotné nabíjanie je riešené tak, aby ste sa vynašli v každej situácii. V pohodlí domova zahviezdi trendy sklený pohár, ktorý využíva technológiu indukčného nabíjania, a zároveň ho môžete používať aj na vypláchnutie úst.

Na dovolenke či služobnej ceste naopak oceníte elegantné cestovné puzdro, ktoré zároveň slúži ako nabíjačka, pričom sa nabíja úplne rovnako ako napr. smartfón. Používanie je vďaka jedinému tlačidlu jednoduché a intuitívne. Módy kefky sa zobrazujú na jej tele tak, že presvitajú cez rukoväť a po vypnutí miznú, čo vyzerá veľmi štýlovo.

Philips Sonicare DiamondClean je k dispozícii v 5 štýlových farbách: čistá biela, elegantná zlatoružová, hravá ružová, štýlová čierna a napokon aj mystická fialová.

Žiarivejší úsmev už za jeden týždeň

Tesne usporiadané stredové vlákna kefkového nástavca a 31 000 sterov za minútu zabezpečia viditeľne belšie zuby už za 7 dní. Šikovný tvar umožní bezproblémové čistenie ťažko dostupných miest, akými sú zadné zuby.

Ak na Philips Sonicare DiamondClean prechádzate z bežnej, manuálnej kefky, program jednoduchého začiatku umožní bezproblémovú adaptáciu, a to vďaka zvyšovaniu intenzity počas prvých 14 čistení. Ani pri štandardnej intenzite sa však nemusíte obávať – sonická technológia neohrozí plomby, korunky ani zubné obklady, dokonca ju možno používať aj pri liečbe bolestivých ďasien.

Viac na www.philips.sk/sonicare

Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.

Webglobe Yegon

wy.sk

5 vlastností, v ktorých sa herné notebooky za posledných 5 rokov zlepšili

Kedy ste si naposledy kúpili herný notebook? Alebo sa spýtame inak. Kúpili ste si ho už niekedy či stále dávate prednosť veľkým herným počítačom, ktoré sa skrývajú a svetielkujú pod stolom?

Jasné, stolné počítače sú rajom pre nadšencov, ktorí si ich dokážu prispôsobiť a navrhnúť presne podľa svojich potrieb.

Notebooky sú však vďaka svojim kompaktným rozmerom praktickejšie a prenosnejšie a z roka na rok lepšie. Vybrali sme 5 vlastností, v ktorých sa prenosné herné počítače za posledných 5 rokov výrazne zlepšili.

1. Už nie sú veľké a ťažké ako tanky

Notebooky sa pred piatimi rokmi rozdeľovali do dvoch základných kategórií – buď ste chceli mať prenosný a ľahký notebook, alebo ste chceli výkonné zariadenie. Obe vlastnosti sa nedali spojiť. Aj preto vážili vtedajšie herné notebooky takmer 5 kg a mali hrúbku 5 cm.

Bolo to dané tým, že tie lepšie herné notebooky ste kupovali hlavne v 17-palcovej verzii a prenosné počítače boli vo všeobecnosti rozmernejšie. Platilo to aj pre herné notebooky strednej triedy, ktorých cena sa pohybovala na úrovni 1 500 eur a ponúkali dostatok výkonu, aby ste si užili aspoň vtedajšie herné novinky.

Dnes je situácia iná a dnešné herné novinky si užijete aj na hernom notebooku s 15,6-palcovým displejom. Jeho štandardná hmotnosť sa pohybuje na úrovni necelého 2,3 kg a hrúbka nepresahuje 2,5 cm. Herné notebooky sú vďaka tomu kompaktnejšie a prenosnejšie a zachovávajú si potrebný grafický výkon.

Výborným príkladom takéhoto notebooku je novinka ASUS TUF Gaming FX504, ktorá kladie hlavný dôraz na stabilitu a odolnosť zariadenia. Herní nadšenci určite poznajú produktový rad základných dosiek The Ultimate Force, ktorá svoj úspech postavila práve na týchto vlastnostiach a s rovnakým

receptom na úspech sa teraz snaží zaujat' aj tento herný notebook.

2. Grafickým výkonom konkurujú stolným počítačom

Dnešné herné notebooky sú výrazne lepšími hernými počítačmi najmä vd'aka architektúre Pascal od spoločnosti NVIDIA. Pascal úplne zmenil trh – pred pár rokmi sa delili grafické karty na tie, ktoré sa používali v notebookoch, a na tie, ktoré boli v stolných počítačoch. Bolo to najmä preto, že mobilné grafické karty nedosahovali taký výkon ako tie v stolnom počítači.

S príchodom architektúry Pascal sa však toto delenie prestalo aplikovat' a výkon sa vyrovnal. Vd'aka tomu je prakticky jedno, či sa hráte na notebooku s grafickou kartou GeForce GTX 1050 alebo na stolnom PC s rovnakým grafickým čipom.

A vd'aka tomu sú čoraz atraktívnejšie aj cenovo dostupné herné notebooky, ktorých cena sa začína na úrovni 849 eur.

Spomenutý ASUS FX504 ponúka za túto cenu procesor Intel Core i5-8300H, 8 GB DDR4 a grafickú kartu GeForce GTX 1050 so 4 GB videopamäte. Takáto konfigurácia si poradí s dnešnými hrami, za malý príplatok je k dispozícii aj konfigurácia s rýchlym systémovým SSD úložiskom.

3. Zážitok z hrania sa zlepšuje

Matematika hovorí jasne. Zážitok z hrania na herných notebookoch sa zlepšuje, pretože dnešné notebooky sú l'ahšie a tenšie ako pred pár rokmi a ponúkajú výkon na úrovni stolných počítačov s totožným grafickým čipom. Dnešné herné notebooky však zlepšujú zážitok aj vd'aka d'alším inováciám – ponúkajú priestorový zvuk, kvalitnejšie klávesnice s podsvietením a dlhšou životnost'ou a tiež pokročilejšie chladenie, ktoré zabezpečuje lepšiu stabilitu systému počas hrania a dlhšiu trvácnost' notebookov.

Zlepšuje sa aj rýchlost' Wi-Fi modulov, takže sa s notebookom nemusíte za každú cenu pripájat' do domácej siete pomocou kábla. A v poslednom čase sa v segmente prenosných počítačov stretávame aj s d'alším herným trendom. Zvyšuje sa obnovovacia frekvencia displeja, takže zážitok z hrania môže pôsobit' v niektorých hrách plynulejším dojmom.

ASUS FX504 má 120 Hz displej, čo je v porovnaní s bežnými obrazovkami dvojnásobná obnovovacia frekvencia.

4. Sú lepšími počítačmi na bežné používanie

Hranie je jedna vec a pokial' si kupujete herný notebook, tak je určite vel'mi dôležitá. Dnešné herné notebooky sú však celkovo lepšími počítačmi. Majú dlhšiu výdrž batérie pri kancelárskej práci alebo sledovaní videa a pokial' máte systémové SSD úložisko, tak ponúkajú aj ovel'a rýchlejšie reakcie operačného systému.

Z dnešného herného notebooku sa vd'aka tomu stáva viacúčelové zariadenie, ktoré je dobre prenosné, výkonné na hry a dostatočne všestranné na bežné používanie.

5. S ovel'a atraktívnejším pomerom cena/výkon

Už sme to spomenuli niekol'kokrát, ale treba to vyzdvihnút' aj na záver. Vd'aka inováciám v grafických kartách ponúkajú dnešné herné notebooky ovel'a lepší pomer cena/výkon ako pred piatimi rokmi.

Vtedy by ste si na notebooku za 849 eur určite nezahrali najnovšie herné pecky AAA vo Full HD rozlíšení...

Podrobnú recenziu notebooku ASUS FX 504 si budete môct' prečítat' v najbližšom vydaní.

Boli sme sa osobne pozrieť na najnovšie produkty spoločnosti Acer

Tie najväčšie a najdôležitejšie spoločnosti IT biznisu zvyknú svoje novinky predstavovať na tých najväčších novinárskych a spotrebiteľských akciách, ako je napríklad E3 v USA alebo IFA v Nemeckom Berlíne. Na takéto podujatia sa ale nedostane každý novinár či fanúšik, a preto je prístup spoločnosti Acer, ktorá vždy po veľkých predstaveniach organizuje aj lokálne stretnutia pre užšiu novinársku obec, veľmi vítaný. Tentokrát dostala redakcia Gamesite.sk pozvanie na kľúdné vody pražskej Vltavy a my sme samozrejme neváhali a išli sa pozrieť, čo dobrého si pre svojich zákazníkov Acer pripravil.

Spoločnosť Acer naposledy ohlasovala veľké novinky koncom augusta na spomínanej akcii IFA Berlin, z ktorej sme ponúkli aj krátky článok, hoci bol vtedy pripravený len na základe online prenosu a tlačovej správy.

V Prahe sme ale mali možnosť sa s niektorými novinkami stretnúť aj naživo a hlavne si vypočuť priamo z úst zainteresovaných, v čom sú tieto produkty lepšie, ľahšie, či výkonnejšie.

Hoci sa na Gamesite.sk zameriavame prevažne na hry a hráčov, budú určite nielen pre nás zaujímavé aj zariadenia zamerané na bežných používateľov, či profesionálov, ktorými zástupcovia spoločnosti Acer začali celú prezentáciu, držiacu sa hesla MAXIMIZE – minimize (MAXIMALIZOVAŤ – minimalizovať).

V nových produktoch sa práve toto heslo ukazuje naozaj silno, pri snahe maximalizovať všetky dôležité vlastnosti ako výkon, výdrž batérie, zážitok z používania či hrania a pritom minimalizovať iné, napríklad váhu, pôdorys, hlučnosť, či potenciálne problémy. Na začiatok sme si vypočuli bližšie informácie o zámeroch spoločnosti Acer preniknúť na trh s virtuálnou realitou za pomoci dvojice okuliarov StarVR One a Acer

OJO 500. Treba spomenút', že Acer sa stal väčšinovým vlastníkom StarVR ešte minulý rok, kedy spolu so štúdiom Starbreeze investoval nemalé peniaze do financovania StarVR projektu.

Nový headset StarVR One rozmútil vodu len prednedávnom na konferencii SIGGRAPH 2018, kde sa ako nasledovník pôvodného StarVR modelu predstavil vo vel'mi pozitívnom svetle. Tam, kde iné VR okuliare ponúkajú iba 100 stupňové zorné pole, bol už pôvodný StarVR so svojimi 170 stupňami svetoborným produktom. StarVR One túto hodnotu zvyšuje na 210 stupňov a v praxi tak dosahuje hodnôt zorného pol'a bežného človeka. V spojení s 5K rozlíšením 90Hz AMOLED panelov a pridaním Tobii technológie sledovania očí sa na tento headset zatial' znášajú iba slová chvály a je dokonca označovaný za král'a VR okuliarov.

Acer OJO 500 sú na druhú stranu okuliare primárne určené skôr pre firemné či náučné použitie zmiešanej reality. Vd'aka odnímatel'ným panelom a patentovanému systému prenosu zvuku z prednej časti okuliarov do uší si vieme predstavit' ich použitie pri prehliadkach, učení alebo prezentáciách.

Bližšieho predstavenia sa dočkal aj All-in-one počítač s označením Acer Z24, disponujúci moderným dizajnom, bezrámikovým displejom a až štyrmi mikrofónmi schopnými začut' hlas či príkazy aj z väčšej dial'ky. V spolupráci s porporou hlasových asistentov Cortana od Microsoftu aj Alexa od spoločnosti Amazon bude Z24 určite vel'mi silným nástrojom ako pri zabezpečení zábavy v domácnosti, tak aj pri organizácii pracovných záležitostí v kancelárii.

Konečne sme sa ale dostali k notebookom. Acer svoje rady vylepšuje každý rok, no niektoré modely sa dočkajú väčších zmien ako iné. Obl'úbené kúsky z radu Aspire sa dočkali vylepšenia na ôsmu generáciu Intel procesorov a Aspire 7 s 15,6 palcovým displejom bude dostupný po novom už aj s dedikovanou grafickou kartou.

Vel'kými zmenami ale prešiel rad Swift, kde sa modelu s označením Swift 7 podarilo porazit' dávno vytúženú métu pozostávajúcu z čísiel 1/1/10 - menej ako 1 cm hrubý notebook s váhou pod 1 kg,

ponúkajúci až 10 hodinovú výdrž batérie. Pokial' sa vám tieto čísla nezdajú naozaj úctyhodné, asi treba poznamenat', že ide o zariadenie s 15,6 palcovým displejom a plnohodnotným hardvérom a nie žiaden 10 či 12 palcový ultrabook. Acer túto métu dosiahol vd'aka použitiu materiálov ako magnézium a hliník a my sme mali možnost' sa o jeho prekvapivej váhe, respektíve jej absencii, presvedčit' osobne.

A keby neboli predošlé čísla dostatočne zaujímavé, ponúkne Acer Swift 7 aj takmer bezrámikový displej s 92% pokrytím. Teraz už ale k herne ladeným zariadeniam. Už v predošlom článku z júna tohto roka sme priniesli informácie aj fotky nových herných notebookov a počítačov z radu Predator.

Stolové počítače Predator ORION 3000, 5000 a 9000 by mali pokryt' túžby všetkých hráčov, od tých menej náročných, či hl'adajúcich kompaktnejšie zariadenie, až po fanatikov do toho najväčšieho možného výkonu. Už najnižší rad Orion 3000, so svojou podporou procesorov až do výšky Core i7 ôsmej generácie, grafickej karty GTX 1080 a maximálne 64 GB RAM, sa napríklad hodí nielen na hranie, ale zvládne aj náročnejšie úlohy. Orion 5000 pridáva podporu pretaktovaných procesorov a možnost' používat' dve grafické karty GTX 1080 v režime SLI. A Orion 9000 zvyšuje dostupnost' procesorov až na polo-profesionálne kúsky i9 a podporu viacerých kariet GTX 1080 Ti.

Vel'kou správou pre profesionálnych streamerov aj "bežných" profesionálov, pracujúcich s videom či inými na výkon náročnými úlohami, ktorí sa aj radi zahrajú, bol ešte Acer Predator X, ktorý predstavuje ten najbrutálnejší možný výkon, ktorý sa ešte dá označit' slovom stolový počítač a nejde o server. Vo svojich rozmerných útrobách totiž ukryje až dva Intel Xeon E7-8890 v4 procesory, každý s 24 fyzickými jadrami, 12 ECC DIMM slotov pre RAM, a dve grafické karty v režime SLI. Toto monštrum samozrejme nevyužije každý, respektíve ho využije asi málokto, no to nám nebráni predstavovat' si, aký užasný by s ním bol život. Teda, až na účet za elektrinu.

V neposlednom rade sme si vypočuli zaujímavosti o Acer Predator notebookoch. Modelom Predator Helios 300 a 500 sa u hráčov nadmieru darí, za čo vd'ačia dobrému vyváženiu dizajnu, výkonu a ceny. Helios 300 so svojimi Core i5 a i7 procesormi a grafickou kartou GTX 1060 6 GB poteší všetkých milovníkov 1080P hrania na High až Ultra detailoch. Vyšší rad, Helios 500 so svojou ponukou procesorov Intel Core i7, i9 v spojení s kartou GTX 1070 8 GB a AMD Ryzen 7 2700 s AMD Radeon Vega 56 už osloví tých najnáročnejších hráčov a fanúšikov. Horúcou novinkou v segmente Acer Predator notebookov, ktorej sa ale dočkáme až začiatkom budúceho roka, bol Acer Predator Triton 900. Bližšie špecifikácie, čo sa týka komponentov, ešte nepoznáme, no môžeme si byt' istí, že

pôjde o high-end súčiastky a s najväčšou pravdepodobnost'ou grafické karty radu Nvidia RTX. Jeho najväčšou zaujímavost'ou je zakomponovanie natočitel'nej dotykovej obrazovky do tela herného notebooku, krok, ktorý sme doposial' videli iba pri notebookoch pre profesionálne využitie. Výhody tohto systému ale vyzerajú byt' naozaj vel'ké a príchod tohto modelu budeme určite starostlivo sledovat'.

Na záver, ako taká malá čerešnička na torte, padlo pár slov a informácií aj o produkte, ktorý by sa určite hodil každému hernému nadšencovi a nad ktorým by mnoho hráčov určite cítilo zvýšenú tvorbu slín. Ide o kreslo, teda, skôr herný brloh, s názvom Acer Predator Thronos, ktorý hráčom poskytne pohodlné sedenie a takmer ničím nerušený herný zážitok v obklopení až troch monitorov. Thronos by mal byt' dostupný od budúceho roka aj na slovenskom trhu a zástupcovia spoločnosti Acer nás informovali, že nakol'ko ide o naozaj vel'ký herný doplnok (už len podložka, na ktorú sa inštaluje kreslo a motorizované rameno, bude vážit' okolo 200 kíl), bude dodávaný celý produkt ako služba s inštaláciou. To znamená, že po výbere konfigurácie, objednaní a zaplatení, prídu špecializovaní technici až k zákazníkovi domov a celé zariadenie profesionálne nainštalujú na určené miesto. Nanešt'astie, cenu sme sa zatial' nedozvedeli, aj ked' je nám jasné, že nebude v rádoch stoviek, ale skôr tisícov eur.

Daniel Paulini

Na výkone záleží

UV500 SSD
Cenovo efektívna náhrada za HDD

Expert na výkon
www.kingston.com/ssd

Kingston TECHNOLOGY

Ha, ha, ha... Kto by nepoznal smiech nebezpečného megalomanského zloducha, kriminálneho bossa Fantomasa zo slávnej francúzskej filmovej trilógie

Budeme si navždy pamätať jeho prevleky, geniálne lúpeže, vraždy a naháňačky so streštěným Louisom de Funèsom, čoby komicky neschopným inšpektorom Juvom. Lenže pravda o pôvode tejto postavy arcizloducha je niekde úplne inde ako vo francúzskej paródii na bondovky. Je ďaleko v minulosti. Porozprávali sme sa o ňom s francúzskym komiksovým spisovateľom Olivierom Bocquetom, ktorý je právom expert na danú tému.

Fantomas je francúzskou, československou a nepochybne i celosvetovou legendou. Diváci si ho ale spájajú so zľudovenou filmovou trilógiou z roku 1964, kde v hlavných úlohách boli taktiež legendy francúzskej kinematografie De Funès a Marais. Mnoho ľudí ale netuší, aký je Fantomasov skutočný pôvod a že jeho korene siahajú až do roku 1911, do pulpovej literatúry.

Fantomas bol napísaný v rokoch 1911 a 1912. Vyfantazírovali si ho Pierre Souvestre a Marcel Allain, dvaja spisovatelia, ktorí na ňom pracovali spoločne. Napísali za dva roky tridsať dva kníh, čo je okolo desať tisíc strán (Allain po Souvestrovej smrti napísal ešte 11., pozn. redakcie). Vo svojej dobe sa stal Fantomas úspešným seriálom. Čítal ho každý v Európe, Spojených štátoch a Južnej Amerike. Bol to Game of Thrones vtedajšej doby! Slávni umelci, hlavne surrealisti na základe neho vytvorili maľby, básne a aj piesne. Vo Francúzsku a USA boli o Fantomasovi natočené filmy. Dvadsať päť rokov pred Supermanom a Batmanom to bol prvý maskovaný superhrdina vôbec (či skôr prvý super zloduch, lepšie povedané). Fakt stojí za zmienku, že prvý americký superhrdina bol oblečený v čiernom, s čiernou maskou a nazýval sa The Phantom. To nemohla byť náhoda!

Vo svojej knihe nám scenáristicky spolu s úžasnou maľbou Julie Rocheleau nastoľujete desivo goticko-hororové, ba až apokalyptické stvárnenie tejto postavy a jej sveta. Je teda zrejmé, že vychádzate z originálneho pulpu a nie zo streštenosti najznámejšej filmovej trilógie, ktorá v podstate parodovala bondovky. Bolo teda vašim zámerom ukázať čitateľom nesporné kvality originálu a kde až ste ho posunuli?

Veľmi som chcel dnešným čitateľom ukázať skutočného Fantomasa. Musíte pochopiť, že v roku 1911 bol naozaj strašidelnou postavou. Bol naozaj krutý a ľudia boli vydesení jeho zločinmi. Teda, samozrejme, vydesení v tom dobrom zmysle slova. Stále to bolo zábavné, no nebola to veselohra. Musím znova povedať, že najlepšie prirovnanie je Game of Thrones. Fantomas obsahoval surové vraždy, krvavé scény, neuveriteľné zvraty, komplikované rodinné príbehy, postavy, ktoré milujete a postavy, ktoré „milujete nenávistne". Ja som pridal trochu temného humoru, pretože tak to mám rád. Fantomas je viac než 100 rokov starý a nikto vo Francúzsku naň nezabudol. No nikto ho zároveň dobre nepozná.

Ako vlastne toto úžasné BD (bandes dessinée - komiks) Fantomas vznikalo?

Veľa som toho naštudoval – prečítal som si knihy a pozrel každý film o Fantomasovi, ktorý som len mohol. Zabralo mi to zhruba rok. Až potom, na základe výskumu a nazbieraného materiálu, som začal písať vlastný príbeh. To mi zabralo minimálne ďalších šesť mesiacov môjho voľného času. Potom som si našiel vydavateľa, čo mi trvalo tiež zopár mesiacov, pretože som bol neznámy autor a nikto na mňa nečakal.

Ďalej sme museli nájsť Julie (kresliarku) a to zabralo ďalších šesť mesiacov. Napokon samotné písanie a kreslenie zabralo 3 roky (1 rok na 1 knihu, ale myslím, že vy vo vašej krajine máte celú trilógiu v jednej knihe, takže to sú 3 roky pre celú knihu). Stálo to mnoho času a práce!

Pracujete aj na pokračovaniach alebo považujete tému Fantomasa za uzavretú

Mám materiál na ďalších šesť kníh (ďalšie dve trilógie). Vždy bolo mojím želaním pokračovať v príbehu a odhaliť osudy týchto mimoriadnych postáv. Možno sa tak raz stane, ale to nemôžem to sľúbiť. Závisí to od mnohých vecí - vydavateľa, čitateľov a času, ktorý budeme ja a Julie mať k dispozícii vyrobenie sequelov.

Prijali by ste ešte ďalšie filmové stvárnenie Fantomasa? Prečo podľa vás nebolo v našej dobe žiadne realizované?

Mojím snom je, aby niekto natočil film podľa komiksu, ale neviem, či sa to niekedy stane. Za posledných niekoľko rokov boli tucty pokusov natočiť film, ale všetky zlyhali. Buď nebol dobrý scenár, chýbali peniaze na produkciu, režiséri sa rozhodli odísť z projektu, alebo sa nepodarilo presvedčiť hercov. Natočiť Fantomasa by dnes pravdepodobne vyžadovalo veľa, veľa peňazí. Bodaj by si naňho spomenul „bohatý strýko" Netflix.

Za sebou a nepochybne aj pred sebou máte krásnu komiksovú kariéru. Obligátna otázka - ako ste sa k práci na BD dostali, aké boli vaše začiatky a prípadné vzory?

Ako u každého iného človeka, moja kariéra nebola priamočiara. Mal som veľa povolaní, ktoré ma nenapĺňali (napr. expert na rozmnožovanie sliepok, pozn. redakcie), pretože človek sa v dvadsiatke nemôže uživiť len písaním. Teda aspoň ja som sa nemohol. Kriminálny roman Turpitudes bol môj prvý a posledný pokus. Nebolo to tak zlé, román sa predával dosť dobre, ale bolo to veľa osamotenej práce a to ma nebavilo. Môj druhý je ešte stále „rozpísaný".

V súčasnosti robím len komiksy, čo je viac tímová práca. Zopár rokov som pracoval v televízii ako producent detských programov. K písaniu komiksov ma priviedlo práve to. Už som nechcel robiť pre televíziu, hoci som bol dobre platený, ale bolo to umelecky frustrujúce. Teraz píšem takmer všetko, čo chcem, vydavateľom a čitateľom sa páči moja práca. Som šťastný človek (aj keď nie bohatý). A čo sa týka mojich vzorov, mojím najväčším vzorom je Bill Watterson. Jeho dielo ma inšpiruje viac než práca kohokoľvek iného. Myslím, že môj detský komiksový seriál Frnck by neexistoval bez Calvina a Hobbsa. Tiež sa mi páči Briana K. Vaughana, ktorý je veľkým rozprávačom príbehov. Vo Francúzsku je zas pre každého komiksového spisovateľa, mňa nevynímajúc, polobohom René Gosciny (Astérix, Lucky Luke).

Môžete nám povedať niečo o vašich ďalších komiksových dielach?

Fantomas bola moja prvá práca, ktorá bola vydaná v januári 2013. Odvtedy som napísal ešte komiksové adaptácie troch trilerov Camilly Läckberg (La princesse des glaces, le prédicateur, le tailleur de pierre), spolu so švajčiarskou umelkyňou Léonie Bischoff. Napísal som aj Snowpiercer - Terminus. Je to pokračovanie a zároveň zakončenie slávnej francúzskej komiksovej minisérie nazvanej Transperceneige.

Rozpráva príbeh o svetovej kataklyzme, po ktorej celá planéta zamrzla. Všetci ľudia, čo prežili, sú vo vlaku, ktorý bez zastavenia cestuje okolo zeme. Kresličom bol Jean-Marc Rochette, slávny francúzsky výtvarník. Bong Joon-Ho v roku 2013 natočil podľa tejto série film – Snowpiercer (Ľadová archa, pozn redakcie), ktorý bol medzinárodne uznaný. Terminus je vlastne pokračovaním kníh aj filmu. Je to veľmi vážna kniha – temné sci-fi s ťažkou témou. Je to takmer tak náročné dielo ako prvé tri knihy dokopy.

V súčasnosti pracujete na sérii Frnck v duchu klasických mládežníckych BD, kde hlavný hrdina podstupuje dobrodružnú cestu za hľadaním svojich skutočných rodičov.

Frnck je príbehom dvanásťročného chlapca, ktorý sa pri skúmaní svojho ocitne dislokovaný v praveku. Celý komiks kreslí Brice Cossu. Je to zábavná, akčná a dobrodružná séria s troškou vážnych emócií. Bol to pokus vytvoriť ekvivalent dobrých filmov od Pixaru v podobe komiksu. Štyri diely sú už vo francúzskych kníhkupectvách a animovaný film by mal prísť do kín niekedy v rokoch 2021 až 2022.

Chystáte aj ďalšie knihy (BD)...?

Aj keď štvrtý diel komiksu Frnck bol vo Francúzku práve vydaný, už s Briceom pracujeme na šiestom. Plánujeme spolu osem alebo dvanásť častí. V nadchádzajúcom roku mám na pláne zopár ďalších projektov, avšak zatiaľ nič nie je podpísané, takže nebudem prezrádzať žiadne detaily. Poviem len, že by som rád pracoval na superhrdinskom, westernovom a hororovom komikse. Dúfam, že aspoň jeden z týchto projektov sa zrealizuje!

Informácie o autorovi:

Olivier Bocquet (*1974)

Jeden z najuznávanejších súčasných autorov belgofrancúzskeho komiksu obsluhoval čerpadlá na pumpe A6, bol svadobným fotografom, manažérom gourmet reštaurácie na Montmartre, podomovým predavačom, fakturantom v spoločnosti EDF, asistentom logistiky v Caisse des Dépôts et Consignations, prekladateľom manuálov pre domáce spotrebiče a dokonca expertom na rozmnožovanie sliepok. Písal a produkoval detské televízne programy, reklamy a krátke filmy. Svoju spisovateľskú kariéru začal úspešným kriminálnym románom Turpides. Dnes píše komiksové scenáre.

Jeho prvou komiksovou knihou bol práve Fantomas (La colère de Fantomas, Olivier Bocquet / Julie Rocheleau, 2013 – 2015, Dargaud),ktorý vyšiel aj česky ako „Fantomas se zlobí" vo vydavateľstve Meander.

Laco Orosz

Cthulhu po slovensky

30. októbra prichádza hororová adventúra Call of Cthulhu od štúdia Cyanide na všetky základné platformy. Je to adaptácia rovnomennej stolnej hry (alebo klasického pen-and-paper RPG, ak chcete) od Chaosia. Možno ste ale nevedeli, že tá je zas adaptáciou poviedky z roku 1926, The Call of Cthulhu, od majstra hororu H.P. Lovecrafta, ktorá bola publikovaná v roku 1928 v magazíne Weird Tales a odštartovala tak mýtus a šialenstvo, ktoré trvá dodnes.

Americký spisovatel' Howard Philips Lovecraft (1890- 1937) nebol tak známy ako jeho súčasníci Ernest Hemingway či Francis Scott Fitzgerald, pretože publikoval časopisecky a takmer počas celej svojej kariéry sa sám nepropagoval. Lovecraftovo dielo bolo spopularizované až po jeho smrti vydavatel'om Augustom Derlethom. Napriek tomu sa spisovatel' považuje za zakladatel'a moderného hororu ako takého. Jeho diela charakterizovali plazivé šialenstvo a kozmický teror, v preklade bojácnost', ba bezmocnost', beznádej z neznámeho (vesmíru, vidieku), anti-antropocentrizmus a mizantropia. Hrdinovia jeho diel boli zas „muži vedy" (ako protipól mágie či zlých síl z iných dimenzií), často na hranici šialenstva z poznania pravdy, a ak zvíť azili, tak len dočasne.

Niekol'ko poviedok a súborných kníh vyšlo u nás ešte v ČSR (uved'me len legendárne vydanie s ilustráciami legendárneho komiksáka Káji Saudka súvisiace s témou - Volání Cthulhu, Zlatý kůň, 1990) a občas ešte vychádzajú.

Lovecraft inšpiroval už svojich korešpondentov a neskôr nositel'ov jeho odkazu ako R.E. Howarda (Barbar Conan), Roberta Blocha (Psycho) a mnohých d'alších. Cthulhu mýtus je tak obrovský a prepracovaný, že inšpiruje dodnes mnohých nielen literárnych tvorcov.

Lásku k lovecraftovskému hororu vyznáva aj Stephen King (môžeme to postrehnút' nielen v skoro-autobiografii Danse Macabre, ale aj v Temnej veži či v To), Clive Barker v jeho hororovom všeumení, Sam Raimi vd'aka nemu vymyslel úšpešnú sériu Evil Dead, takí H.R. Giger a Ridley Scott sa silno inšpirovali pri výrobe Aliena.

Niektorí d'alší filmári boli John Carpenter, Guillermo del Toro, J. Michael Straczynski. Inšpirovaní boli a sú, samozrejme, aj komiksoví tvorcovia ako Moebius (Jean Giraud), Alan Moore (najnovšie sa o tom môžeme presvedčit' v komiksovej knihe Nemo: Ledové srdce, ktorú vydalo Argo) či Mike Mignola (Hellboy).

Neobišlo to ani slovenských autorov komiksov. V 90-tych rokoch tu bolo duo Takáč (skript) / Mráz (art) a legendárny komiksový magazín Bublinky. V ňom kde sa vzal, tu sa vzal Storm, nie však X-Menka od Marvelu, ale černokňažník mierne vytrhnutý z Howarda, ktorý žije vo svete, kde sa slovanská kultúra mieša s lovecraftovskými vesmírmi.

Príbehy čarodejníka Storma vychádzali v komiksovom magazíne Bublinky v rokoch 1990 až 1992 (ak by si chcel toto dielo niekto, kto ho ešte nepozná, niekedy prečítat', mal by to urobit' takto: Storm I (Bublinky 1, 2/1990, 1/1991), Storm II (Bublinky 9, 10, 11/1991, 1, 2/1992), Storm III, (Bublinky 4, 5, 6, 7, 8/1992), hoci dnes si ho môžete prečítat' znovu v elektronickej podobe alebo v „e-reprinte" na istom blogu.

Osobne považujem tento bohužial' len trojdielny komiksový seriál od autorskej dvojice Takáč - Mráz za najlepší, aký sa na stránkach magazínu Bubliniek objavil a bol kedy publikovaný.

Práca Mráza bola vždy totiž kvalitná a na vysokej umeleckej úrovni, čo je vidiet' v každom jeho komiksovom kúsku, na ktorom sa podiel'al či už on sám alebo v rámci spolupráce. Je pre mňa žijúcou legendou a nadčasovým tvorcom. „Legendárne" atribúty domácej i európskej komiksovej tvorby sú všetky obsiahnuté práve v komiksovom seriáli Storm. No neboli by to ale „bublinkáčske" komiksy, keby v nich nebolo ešte čosi navyše - a to naozaj (post)lovecraftovský horor. Černokňažník Storm (v galaxiách známy pod menami Dvojhviezdny,

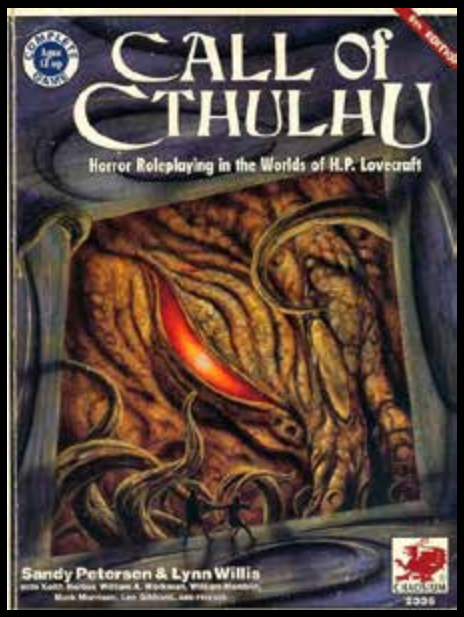
Pátrač, Storm z Tmavého Jazera, démon z paralelného sveta alebo vesmíru, ak chcete) hl'adá pre neznámu vesmírnu civilizáciu, tzv. Prvých, neobmedzený zdroj energie. Doposial' ním bola iba bolest' a utrpenie. Prví poslali svojho najlepšieho pátrača hl'adat' tento nový a nekončený „zdroj" na Zem. Tu, samozrejme, môžeme rozpoznávat' základné prvky lovecraftovskej tvorby.

Máme tu klasických reprezentantov „temnoty"- rasu Great Old Ones (Vel'kí Straci, v tomto diele Prví), ktorá vysiela svojich „vel'vyslancov" či dokonca zakladá celé kolónie a kulty v „Zemskej Sfére" (Shugg), aby si podrobili l'udstvo a zničili „svetlo". Ich pátrač sa dostane cez „bránu" v Temnom Jazere do nášho sveta v podobe človeka, zlými legendami opradeného černokňažníka menom Storm, ktorý rozosieval v radoch nepriatel'ov kniežatstva teror a smrt'. Legendy a proroctvá hovorili o jeho slávnom návrate po dvoch storočiach, ked' bude osud celého kniežacieho rodu v jeho rukách. Toto je opät' príklad okultistických príbehov a navyše tu máme možnost' nazriet' aj do sveta, inej časovej sféry- Dreamlands, z ktorej vychádzal povedzme aj R. E. Howard. Autori tu naznačujú aj cestovanie medzi sférami. Samotnú postavu Storma nachádzame napríklad v poviedke „Beyond the Wall of Sleep" ako žiariaciu energetickú entitu. Samozrejme, mohli by sme ho interpretovat' ako stelesnenie boha- dvojhviezdy (napr. Juk-Shabb a iných) , ktorý sa dokáže vtelit' do tela inteligentnej bytosti. Najskôr však ide o pospájané znaky niekol'kých božských či energetických entít do jednej.

No príbeh nie je ani zd'aleka až taký priamočiary. Storm sa dostane na Zem, kde objaví to, čo Prví celé veky hl'adali. Najvzácnejší jav vo všetkých galaxiách - lásku ! Áno, len čo stihne odpratat' zbojníkov, „nežného" draka a čelit' pohrome, ktorá kniežatstvu hrozí, spozná, čo je to tá Láska. Tu narážame doslova na katastrofický scenár, ktorý hrozí prostredníctvom „šupinatého tvora" (v našej interpretácii draka z fialového sveta), taktiež typický pre Lovecrafta a pokračovatel'ov. No skutočnú silu lásky Stormovi ukáže až dcéra kniežat'a Sandra. Pri pohl'ade do jej očí sa mu do tela vlieva nielen energia, ale aj teplo, a Storm odrazu akosi vie, že mu nová energia vydrží večnost'. Medzitým sa nat'ahuje s Godelom, šéfom hradnej stráže, no predovšetkým „šéfom" Galaktickej stráže málo vyvinutých civilizácií. Godel mu po prvotnej nedôvere oznámi, že toto všetko (láska) má zaniknút' prostredníctvom stelesneného zla, tzv. Premenlivého, a musia to ochránit', s čím Storm nabitý energiou súhlasí. Ale to sa už na hrad rútia hordy Divých. Polol'udia, polozvery bubnujú proti noci ako v starých povestiach: „Pod' sem mäso, pod' a daj nám svoju silu. Pod', mäso, pod'... pod'..." Diví sú vedení akýmisi „kvázi Lotrovskými (Pán prsteňov) lietavcami" Huvú. Huvú je skutočné stelesnenie zla ! S takýmto chladom sa nestretnete ani u príšerných ogrov ! V skutočnosti ide o „Šantakov"(Shantak), s ktorými sa môžeme stretnút' napríklad v dielku 'Through the Gates of the Silver Key'.

Kým Godel a jeho partička šiestich pomocníkov srdnato obraňuje hrad pred divohordami (v takejto zostave sa dá vyhrat' hoci aj vojna proti ogrom), Storm pátra po skutočnom zdroji zla, ktoré hordy poháňa. Zistí, že za tým všetkým stojí Premenlivý. Na tomto mieste by som rád pokračoval d'alej v rozprávaní deja, ale nebudem vás oberat' o skvelé zážitky.

Na dôvažok by bolo treba povedat', že sa tu stretávame s celou plejádou tvorov z lovecraftovskej mytológie



- od „divých" (ktorých zas môžete interpretovat' rôzne ako pospájané tvory či rasy lovecraftovského vesmíru), najkrajším príkladom je ale samotný antagonista „Premenlivý".

Mohli by sme ho jednoducho označit' za „nekonkrétne" stelesnenie rybieho boha Dagona, ale na rovinu si povedzme, že najvýraznejšími rysmi sa ponáša na stelesnené zlo Chtulhu. Po rozume mi chodí ešte jedna interpretácia, a to subjekt tajomného zla, ktoré sa manifestuje ako pilier oslnivého svetla v ruinách mesta Nan Madol (v komikse je to urobené doslova ako pilier alebo stĺp ohňa) - boh Thanaroa.

Ale zostaňme radšej pri bytosti Cthulhu, meste R´lyeh, ktoré aj tu navštívime a okrídlenej fráze: Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn".

Celým dielkom rezonuje, samozrejme, odkaz aj na druhú fázu Lovecraftovej tvorby, kde sa objavuje večný boj medzi Staršími bohmi (Elder Gods), tu reprezentovanými Stormom, a Vel'kými Starcami (Great Old Ones, Ancient Ones) a teda už spomínaným Premenlivým.

Prečítajte si ale sami tento kúsok legendárnej komiksovej histórie, za predpokladu, že ho ešte zoženiete niekde v antikvariáte či knižnici. „Zastormilo" sa však na lepšie časy a dielo vyšlo opät' po častiach a konečne aj súborne v podobe e-reprintu na už menovanom blogu, venovanom práve historickým Bublinkám. Ďalším autorom, ktorý píše/kreslí lovecraftovský hororový „glam-underground" komiks, je srbský Slovák Dušan Durman.

Komponuje nové príbehy, doslova cyklus o chutlhu mýte na základe vlastných postáv a vesmíru. Hlavným hrdinom jeho cyklov je detektív William Henrich, v mnohých nielen l'udských podobách a mnohých nielen lineárnych časoch.

Sám Durman o ňom píše: „Veru, William Henrich je vyšetrovatel' rôznych záhad, večný pátrač po univerzálnej pravde. Je nositel'om istého mimozemského ducha, zhotoveného na boj proti zlým silám, preto je vybraný. Aj ked' osobne mám dojem, že William svoj nový svet mokrých démonov, tunelov Podsvetia a mocných vel'kňažiek nechápe privel'mi vážne a radšej by trávil čas pri pive alebo pri telke.

Ak je pravda, že ženy sú z Venuše a muži z Marsu, hrdinovia ako William Henrich sú určite zo Saturnu, prázdni ako nekonečná kozmická Priepast', do ktorej sú zahl'adení a pohybujúci sa v priestore, kde sa nočné vízie šialenca a fantómy staroveku prelínajú so skutočnost'ou.

Myslím si, že by bolo dost' hlúpe a naivne očakávat' od mojich postáv, aby sa zapojili do každodenného spoločensko-politického života banálnych tém, ktoré v podstate nič nové neponúkajú a iba zasypávajú mysel' nepotrebnými a prekonanými ideami. Vedomie agenta Henricha alebo Wormana je vedomím iného sveta z obdobia, v ktorom neexistujú národy, človek, dokonca ani život v tradičnom zmysle toho slova, iba nehybná, prvotná Priepast'."

Pribehy a ilustrácie zo sveta Williama Henricha – a niekde aj samotná postava Williama Henricha – sa objavili aj na stránkach iných časopisov ako sú Mak, mládežnícky časopis vojvodinských Rusínov, Aždaha, Eon alebo Deliblaticum, a zúčastnili sa mnohých výstav. Medzi inými aj medzinárodnej výstavy Comix Connection.

V decembri 2011 vyšiel mini-album William Henrich a stratené vedomosti ako príloha decembrového čísla Vzletu a seriál tam vychádza dodnes.

Mýtus Cthulhu je téma na samostatnú knihu, ale verím ,že tento môj príspevok je možné považovat' za šírenie jeho teroru a neslávy (žartujem) na slovenskom teritóriu. Bolo by fajn znova vidiet' komiksovú knihu z tohto univerza, niečo podobné ako už menovaný Nemo: Ledové Srdce, ale zo slovenských a českých luhov a hájov.

Dovtedy treba siahnut' po zahraničných tituloch. A preto verím, že hra Call of Cthulhu vás nesklame, lebo podl'a mňa skoro každá adaptácia lovecraftovského hororu bola dobre hratel'ným a zaujímavým, atmosferickým, ba priam kozmickým zážitkom pre naše „bunky strachu".

Laco Orosz

GARY **OLDMAN** GERARD **BUTLER** **COMMON**

HUNTER KILLER

NEVIDITEĽNÝ ZABIJAK

V KINÁCH OD **8. 11. 2018**

R VIOLENCE AND SOME LANGUAGE · MILLENNIUM MEDIA · ORIGINAL FILM · SUMMIT PREMIERE | LIONSGATE · PROROM · BONTONFILM

KINO Sála · Rádio Antena Rock · FOR MEN · televízia · topky.sk · Zoznam.sk · RUKA HORE · WEBMAGAZÍN · HOTEL PLEJSY SPA & FUN RESORT · EUFORIA · Dermacol · VONČAK · laia

NBA 2K19

Zatial' čo množstvo l'udí sa na koniec leta neteší, hráči, ktorí zároveň holdujú športu, rok čo rok zvedavo čakajú na nové diely svojich obl'úbených sérií NHL, FIFA či NBA 2K. Práve basketbalovému simulátoru, ktorý momentálne mnohí považujú za najlepšiu športovú hru vôbec, sme sa pozreli na zúbky. NBA 2K18 bolo hráčmi prijaté mimoriadne sporne – dokázali sa teda vývojári rehabilitovať?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: šport
Výrobca: Visual Concepts
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ malé vylepšenia v hratel'nosti
+ prehl'adnost'
+ prezentácia

- mikrotransakcie
- nedoladené detaily

HODNOTENIE:

★★★★☆

Najnovší diel série opät' ide cestou menších vylepšení. Najpríjemnejšou zmenou je určite omnoho prehl'adnejšie menu, ktoré sa tak trochu inšpirovalo u konkurenčnej série NBA Live. Na kráse nestratila ani celková prezentácia hry.

Či už je to predzápasová diskusia trojice Kenny Smith, Ernie Johnson Jr. a Shaquille O'Neil, privítanie hráčov v samotnej aréne, množstvo sprievodného programu alebo stále kvalitný komentár aktualizovaný o novinky z poslednej sezóny, ide jednoducho o špičku.

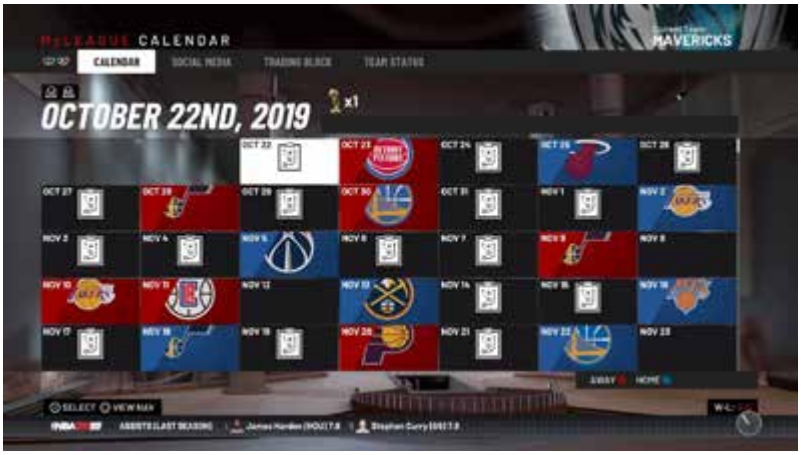
Najdôležitejšia je však v konečnom dôsledku hratel'nost' a aj v nej sme sa dočkali vylepšení. Aj ako pravidelný hráč série, ktorého prvé kroky v nej sa datujú desat' rokov dozadu, som v prvých zápasoch celkom tápal a cítil som sa ako sparing partner na tréningu Harlem Globetrotters. Na adaptovanie som potreboval trochu viac času než to bolo v minulých dieloch.

Umelá inteligencia je totiž tento rok omnoho lepšia pri bránení a aj samotný zápas je taktickejší. Ako tvrdia vývojári, chceli tak posunút' dôraz na to, aby sa hráči naučili ovládat' loptu a maximalizovat' schopnosti jednotlivých hráčov NBA. Musím uznať, že sa im to podarilo. Ťažko nájdete lepší pocit ako ten, ked' po hodinách postupného zlepšovania sa konečne premeníte tzv. stepback trojku, ktorou Steph Curry a jeho Golden State Warriors vrážajú dýku do sŕdc súperov snažiacich sa o návrat do zápasu.

Je však pravdou, že komplexnost' ovládania a samotnej hry je občas dvojsečnou zbraňou. Ak vám nejaký špecifický pohyb vyjde,

môžete sa kochať krásnou plynulou animáciou. Často sa ale stane, že nevydarený pokus o nejakú fintu skončí nabúraním do súperovho obrancu, za čím nasleduje odskočenie dozadu a ak práve prekračujete polovicu ihriska, tak aj strata lopty, pretože animácia vymrští vášho hráča vymrští späť na svoju polovicu. To sa v ozajstnom basketbale nestáva do takej miery ako v NBA 2K19. Predimenzované boli v prvých dňoch aj zisky lopty, pretože v niektorých prípadoch stačilo stláčať tlačidlo a vy ste mali veľkú šancu, že tú loptu jednoducho vypichnete a utekáte do rýchleho protiútoku.

NBA 2K19 ponúka niekoľko módov. Okrem klasického zápasu je to možnosť zahrať si sezónu, vtrhnúť rovno do play-off, manažovať klub v komplexnom móde MyGM či vyskúšať akúsi variáciu street basketbalu v móde Blacktop. Najzaujímavejším módom je ale, ako to býva každý rok, MyLeague. Táto variácia na MyGM je v podstate sandboxom, v ktorom si môžete nastaviť pravidlá a náročnosť podľa vášho gusta.



Menších zmien sa dočkal aj mód MyCareer, v ktorom si vytvoríte vlastného hráča (v mojom prípade to bol Pavel Hirka zo Slovinska, pretože Slovensko vo výbere krajín, ako obvykle, chýba – zdravím 2K) a následne s ním zažijete vrcholy a pády basketbalovej hviezdy. Celý mód je popretkávaný RPG prvkami a rôznymi bočnými aktivitami, ako rozhovormi či činnosťami s inými hviezdami NBA.

Minulý rok schytali vývojári poriadnu dávku kritiky za otrasný príbeh, ktorý bol plný otravných postáv a klišéovitých momentov. Tento rok je to o čosi striedmejšie a uveriteľnejšie, hoci zopár nezmyslov sa príbehu nevyhlo. Hra navyše ponúka možnosť začať kariéru v Číne, čo je veľmi príjemné oživenie.

Tu však zároveň vyniká najväčšia slabina NBA 2K19, ktorou sú opäť mikrotransakcie. Bez nich je totiž zážitok o väčšom grindovaní a o menšej zábave. Aj napriek tomu, že za kozmetické úpravy ako účesy sa už neplatí a vývojári taktiež zvýšili počet tzv. VC, ktoré dostanete za zápas, stále to nie je ideálne. Virtuálna mena totiž funguje naprieč všetkými najpopulárnejšími módmi.

Ak nechcete investovať do hry, ktorú ste si už kúpili, ešte aj ďalšie peniaze, prípadne obrovské množstvo času, budete si musieť vybrať, či podporíte svojho hráča alebo si zakúpite kartičky s hráčmi.

V kariére napríklad začínate na hodnotení 60, čo znamená, že začiatok je skôr o frustrácii. Rozumiem, že ani v reálnom svete to nefunguje tak, že do ligy vstupuje každý rok 20 LeBronov, ale to nechcem ani ja. Chce to len nájsť zlatý stred.

Na vylepšenie hráča na hodnotenie 85 potrebujete približne 200-tisíc VC a ak za jeden zápas dostanete približne tisíc týchto bodov, poriadne sa zapotíte. V online zápasoch je totiž hodnotenie 85 minimom, aby bol človek konkurencieschopný. Titul jednoducho svojím systémom nabáda hráčov, aby investovali ďalšie a ďalšie peniaze.

NBA 2K19 rozhodne stojí za vyskúšanie. Problémom je, že hoci samotná hrateľnosť je znovu vynikajúca, mikrotransakcie v niektorých miestach znamenajú veľkú frustráciu.

Ak dennodenne nesledujete basketbal a považujete sa skôr za občasného fanúšika, z hodnotenia si strhnite jeden bod. Pretože to, čo hardcore fanúšikovia vedia pretrpieť so zaťatými zubami, tí casual hráči zniesť nemusia.

Pavol Hirka

Pro Evolution Soccer 2019

HRATEĽNOSŤ NA PRVOM MIESTE

Séria Pro Evolution Soccer, skrátene PES, v tomto desat'ročí hrala na poli futbalových simulácií druhé husle. Vývojári sa pokúšali tento stav zvrátit' už niekol'kokrát, no vždy sa našli prvky, ktoré neboli dotiahnuté do konca. Podarí sa tento rok sérii Pro Evolution Soccer výraznejšie sa presadiť? Dočkali sme sa po rokoch komplexného futbalového zážitku?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: šport
Výrobca: Konami
Zapožičal: Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyladená hratel'nost'
+ systém výdrže hráčov, ktorý má zásadný vplyv na dianie zápasu
+ grafické spracovanie

- atmosféra zápasov
- komentátori

HODNOTENIE:

★★★★☆

Začneme tým, čo zaujíma každého futbalového fanúšika – hratel'nost'. Tá už je niekol'ko rokov orientovaná na krátke prihrávky a postupné zakladanie útokov. Dlhé nakopávané lopty nie sú príliš účinné a ak sa ich aj rozhodnete používat', váš hráč musí vykonat' naozaj skvelý nábeh za obranu. Pokial' navyše takéto nábehy využívate príliš často a vaši krídelníci neustále šprintujú, vel'mi rýchlo sa to odzrkadlí na ich celkovej výdrži. Výdrž hrá v tomto ročníku vel'kú rolu a profituje z toho dynamika zápasu, meniaca sa najmä v druhej polovici druhého polčasu. Hra vás tak núti viac premýšl'at' nad taktikou, spôsobmi zakladania útokov a striedaním hráčov, čo výrazne chválime!

Taktické možnosti sú naozaj bohaté, jednoduché na editáciu a, predovšetkým, hráči na zmeny reagujú. Vel'mi užitočným prvkom je aj možnost' rýchleho striedania priamo počas prerušenia hry. To nie je limitované počtom hráčov a máte k dispozícii celú lavičku, zatial' čo v konkurenčnej Fife máte možnost' si pred zápasom definovat' iba tri takéto striedania.

Výrazného zlepšenia sa dočkali aj brankári. Okrem nových animácií, vd'aka ktorým sú schopní predvádzat' viacero variácií zákrokov, sa zlepšila aj ich práca s nohami a pri vybiehaní už nepôsobia ako rozbehnutý vlak, ktorému sa pokazila brzda.

Dôležitou súčast'ou hry sú aj rozhodcovia. Ich rozhodnutia sú občas diskutabilné, čo je na druhej strane opät' krok k reálnosti a zároveň emócie hráčov pracujú na plné obrátky.

Ako ste si isto všimli, s hratel'nost'ou sme boli nadmieru spokojní, no to isté sa nedá povedat' o atmosfére zápasu. Hre chýbajú interaktívne prvky ako prestrihy

so zaujímavými informáciami o nasledujúcich zápasoch alebo aktualitách na prestupovom trhu, vizualizácia systému VAR alebo pohl'ady na emócie manažérov. Rozpačitost' prezentácie len podčiarkujú komentátori, ktorí sú v porovnaní s minulým rokom o chlp lepší a z času na čas trefne zareagujú na dianie počas zápasu, no opakovanie ich fráz je vysoké a výkriky do tmy aj pri čo ako zlej strele častejšie ako pri finále Ligy Majstrov. Uspokojilo nás iba celkové grafické spracovanie a plynulých 60 FPS bez framedropov.

Práve zmienkou o Lige Majstrov plynule prejdeme k achillovej päte celej série – k licenciám. Tie prešli v porovnaní s minulým ročníkom zoštíhl'ujúcou kúrou,

ked'že EA sa podarilo Konami uchmatnút' licencie k Lige Majstrov a Európskej Lige. Kompenzácie v podobe exkluzívnej ruskej Premier League alebo ázijskej Ligy Majstrov sú len slabou náplast'ou.

Aby toho nebolo málo, nemecká Bundesliga úplne absentuje a v hre sa nachádzajú iba Bayer Leverkusen a Schalke 04.

Nájde sa však pár výnimiek, ktoré sa dočkali špičkového spracovania ako hráčov, tak aj štadiónov. V anglickej lige tak nebudete ochudobnení o pieseň You'll Never Walk Alone v podaní fanúšikov Liverpoolu na Anfielde.

Našt'astie sa Pro Evolution Soccer môže spol'ahnút' na komunitu, ktorá každý rok skomolené názvy tímov a absenciu vybraných líg doplní patchom. Jediným pozitívom tak zostáva prítomnost' našej reprezentácie s reálnymi menami hráčov. Kompletný zoznam licencovaných tímov nájdete na stránke Konami.

Výrazné zmeny nenastali ani v počte herných módov. Primárnu rolu hrá stále Master League, ktorý na rozdiel od minulého ročníka dostal pár vylepšení, ako nové možnosti pri vyjednávaní kontraktov alebo predsezónny turnaj.

Balíčky v myClub už obsahujú štyroch hráčov namiesto jedného a novinkou sú aj „Featured players", čo je obdoba Team of the Week z Fifa Ultimate Team. Mód je celkovo vel'mi zábavný, no spektrom obsahu stále len dobieha konkurenciu.

Záver

Pro Evolution Soccer 2019 vyniká skvelou vyladenou hratel'nost'ou, ktorá bola tento rok doplnená o prepracovaný systém výdrže hráčov meniaci dynamiku zápasov. Futbalový zážitok je tak realistický a núti hráčov viac premýšl'at' o spôsobe hry a taktických zmenách.

Taktické možnosti sú široké a po aplikovaní na ihrisku badatel'né. Grafické spracovanie je výborné, no atmosféra zápasu výrazne zaostáva. Celkový dojem nezlepšujú ani chýbajúce licencie a úplná absencia nemeckej Bundesligy. Potešila nás však prítomnost' našej reprezentácie s reálnymi menami hráčov.

Adam Lukačovič

Shadow of the Tomb Raider

Tomb Raider má za sebou dlhú históriu. Keď sa v roku 2013 táto séria znovuzrodila, fanúšikovia neboli práve nadšení. Ale povedzme si úprimne, existuje vôbec hra, ktorá bola komunitou prijatá rovnako dobre ako originál? Zrejme nie. To však neznamená, že sa to s odstupom času nezmení, čoho jasným dôkazom je aj Lara. Kvalitný titul mal v roku 2015 úspešné pokračovanie, ktoré sa po gameplay stránke odlišovalo od pôvodného síce len trochu, no po stránke obsahovej to bolo skutočné zlepšenie. To isté sa podarilo Shadow of The Tomb Raider, ktoré znovu dokázalo nájsť ten správny smer.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Akčná Adventúra
Výrobca: Eidos Montréal
Zapožičal: Square Enix

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná atmosféra
+ dabing
+ pestrosť prostredí

- nedotiahnutý immersion mód

HODNOTENIE:

★★★★★

Na začiatku sa ocitnete v Mexiku, kam vás zaviedli odkazy vášho otca. Spoločnosť vám, samozrejme, bude robiť skupina Trinity, ktorú poznáte už z predošlých dielov. Lara nájde mayský artefakt a vezme si ho aj napriek tomu, že si je vedomá toho, čo môže nastať. Konkrétne koniec sveta. A v snahe ochrániť artefakt pred Trinity ten koniec sveta skutočne spustí. Aby túto katastrofu odvrátila, musí nájsť ďalší artefakt, ktorý ju privedie do Peru a to sa stane aj dejiskom väčšej časti príbehu. Ak ho však skupina Trinity nájde pred Larou, môže pretvoriť celý svet a urobiť z neho svoj vlastný. Cestu za artefaktom skrížia Lare okrem Trinity aj domorodci a rôzne zvieratá. Krásne prostredia jaskýň, džunglí, malých miest, rôznych chrámov a hrobiek sú naozaj pekne spracované. Hra vyzerá v podstate dobre aj na starom Xbox One. Vzhľad hrá veľkú rolu a vývojári to vedeli, preto sa rozhodli pridať photo mód, v ktorom môžete okrem základných úprav meniť to, ako sa Lara tvári. Je to veľmi výborná funkcia, ktorú využívať určite budete, keďže niektoré scenérie na vás priam kričia, aby ste urobili aspoň screenshot.

Po gameplay stránke sú základy v podstate rovnaké, no s novými pridanými funkciami. Vyzerá to tak, že autori si vypočuli väčšinu fanúšikov

a hra už nie je len o bezhlavom strieľaní. Teda v prípade, ak to vy nechcete. Množstvo situácií je možné prejsť stealth štýlom, čo je určite lepšie než neustále strieľanie. Hra vás okrem toho viac nabáda k tomu, aby ste využívali svoj luk alebo nôž namiesto samopalu, pištole alebo brokovnice. Keď už sme pri tých zbraniach, nedá mi nespomenúť, že už pri prvom pokuse vyzabíjať nepriateľov na krátku vzdialenosť si všimnete, že na tento účel jednoducho nie sú vyrobené. Omnoho viac sa vám teda vyplatí ísť stealth taktiku s nožom a lukom. Luk ako aj zbrane si môžete vylepšovať. Konkrétne môžete vylepšiť poškodenie, presnosť či

dĺžku času, počas ktorého vydržíte šíp držat', ale aj čas, za ktorý luk plne natiahnete, skrátka všetko, čo je pre prežitie podstatné.

Na vylepšovanie budete však potrebovat' materiály, ktorých sa v hre nachádza viac než v minulých dieloch. Zbieranie všetkého nie je povinné, prečo by aj bolo? Drevo, rôzne bobule, koža, pierka, súčiastky, to všetko môžete nájst' a následne si tým vylepšit' zbrane, získat' špeciálne schopnosti na obmedzený čas, uzdravit' sa a aj vyrábat' rôzne predmety. Zbieranie tohto všetkého vám tak poriadne predĺži hru, čo podl'a mňa nie je vôbec zlé. Akcie je tak síce menej, no stále dost' na to, aby bol celkový zážitok z hry pestrý. Hrobky sú to, o čom táto hra je. V hre ich nájdete mnoho, každá je pritom iná a originálna. Nie všetky sú povinné, no oplatí sa ich robit'. Neraz budete len dumat' o tom, čo vlastne máte urobit'. A ked' na to konečne prídete, čaká vás odmena, ktorou je často nejaká nová schopnost'. Tie získate bud' za splnenie „hrobky", alebo si ich odomknete vd'aka skill bodom, ktoré získavate za plnenie misií, ale aj za nachádzanie rôznych spisov a artefaktov. Schopnosti sú rozdelené do jednotlivých skupín, ktoré sú orientované na boj, stealth a objavovanie. Patrí medzi ne napríklad lepšia výdrž pod vodou, ale i pomoc pri hl'adaní materiálov, spomalenie času pri mierení aj nové možnosti zabíjania, ktoré vám bude hra po celú dobu pripomínat', ak budete mat' možnost' ich využit'. Napríklad také maskovanie sa blatom alebo zabitie dvoch nepriatel'ov nožom jedným klikom vám pomôže, aby ste nemuseli zakaždým vyberat' zbraň alebo luk, čím vám hra pridáva nové možnosti hrania.

Počas tohto dobrodružstva vám bude robit' spoločnost' Jonah, ktorý má často opatrnejší prístup k veciam, čo je dobré, no bez Larinej odvahy by hra nemala tol'ko akcie. Treba ocenit' aj výkon, ktorý podala Camilla Luddington. Či už po stránke dabingu alebo motion-capture (nahrávanie pohybu v realite, ktoré je neskôr použité do hry). Čo sa týka dabingu, osobne si myslím, že mód immersion je trochu premrhanou šancou. Ak si ho zapnete, všetci domorodí obyvatelia budú hovorit' vo svojom rodnom jazyku. Lara im však aj tak odpovie len v angličtine.

Mapa obsahuje menej miest než v minulých dieloch, no sú viac prepracované a väčšie. Navyše, vd'aka táborovým ohňom sa budete môct' po mape presúvat' dost' rýchlo. Tak, ako aj v minulom diele, aj tentoraz sú na mape oblasti, do ktorých vás hra pustí až po nadobudnutí lepšieho vybavenia. Po dokončení hry môžete vo vol'nom svete stále pokračovat' a splnit' tak misie hrobky, prípadne postranné misie, ktoré ste nesplnili. Dost' času vám určite zaberie aj zozbieranie všetkých zberatel'ských predmetov.

Myslím si, že ukončenie tejto trilógie nemohlo dopadnút' lepšie. Vývojári z Eidos Montréal sa posnažili zbavit' hru chýb, ktoré boli prítomné v predošlých dieloch a zároveň si vypočuli fanúšikov. Musím skonštatovat', že sa im to podarilo na výbornú. Skvelo spracované prostredie a atmosféra, ktorá vás vtiahne do príbehu a prepojí vás s Larou asi najviac zo všetkých doterajších dielov. Myslím si, že táto akčná adventúra si zaslúži niest' presne také meno, aké nesie a mala by byt' v katalógu každého hráča, ktorého aspoň trochu baví jeden z dvoch žánrov, ktoré táto hra spája.

Ľubomír Lazor

Battlefield V

DOJMY Z BETY

Dlho očakávaný diel Battlefield série mal od minulého týždňa prístupný Beta build, ktorý bol počas víkendu otvorený pre všetkých. Battlefield V som hral na Xboxe One a musím povedat', že v porovnaní s takou Black Ops 4 Betou (ešte ju v tejto recenzii viackrát spomeniem) bežala hra celkom slušne. Pri Black Ops 4 sa FPS nedostalo na 60 snád' nikdy a v takom Battlefielde sa dokázalo udržat' na 60 FPS až 70 % času. Za tento počin musím autorov pochválit'. Pri bugoch a rôznych iných chybách to síce Treyarch s Black Ops 4 zvládol lepšie, avšak o trochu neskôr. Zahrat' ste si mohli mapu Narvik nachádzajúcu sa v zasneženej nórskej krajine a rovnako i Rotterdam, mestskú mapu v druhom najväčšom meste Holandska. Z módov boli k dispozícii Conquest, Grand Operations (iba prvé dva dni zo všetkých operácií) a nový mód Tides of War. O prvých dvoch spomínaných módoch fanúšikovia Battlefieldu už určite počuli, no Tides of War je v Battlefield sérii nový a jeho úlohou je sprevádzat' vás Druhou svetovou vojnou. Každé dva až tri mesiace sa bude obsah v tomto móde menit'. Pribúdat' budú aj nové mapy a príbehy, ktoré vás postupne prevedú celým priebehom Druhej svetovej vojny.

Pod'me ku gameplayu. Po načítaní hry, ktoré je v porovnaní s Battlefield 1 citel'ne rýchlejšie, máte na výber, klasicky, zo štyroch tried – Assault, Medic, Support a Scout. To, že autori chceli urobit' Battlefield realistickejším, malo na svedomí pár zmien. Odhal'ovat' (spotovat') nepriatel'ov môže po novom len Scout a aj to len vtedy, ak sa pozerá cez binokulár. Okrem toho, o nepriatel'och budú informovaní len l'udia blízko neho (Scouta). Ďalšie zmeny, ktoré výrazne zasiahli do gameplayu, sa týkajú vášho života a munície. Život sa vám automaticky nedopĺňa ani po čase. Môžete mat' so sebou síce lekárničku, ale len jednu a ani tá vám plný život nedoplní. Získat' ju môžete bud' zo stanovíšt' rozmiestnených na mape, alebo od Medica. Čo sa týka munície, po spawnutí máte k dispozícii dva zásobníky. Ten, ktorý máte v zbrani a d'alší záložný. Musíte preto byt' neustále v blízkosti support hráča a spoliehat' sa na to, že vám muníciu hodí. Môže vám ju hodit' aj v prípade, že máte plné náboje a tým vám pridá jeden zásobník. To je ale maximum toho, čo môžete nosit'. Ak ste skôr sólo hráč, musíte sa spoliehat' na to, že nepriatelia budú mat' rovnakú zbraň ako vy – môžete totiž zhabat' ich muníciu (vaša postava ju automaticky zdvihne po tom, čo prejdete cez hráča). Poslednou vel'kou zmenou je, že každý môže odteraz dvíhat'/oživovat' spoluhráčov, avšak s tým rozdielom, že Medicovi to trvá kratšie. Tu ale nastáva problém. Pri minulých Battlefieldoch si Medic vybral injekciu/defibrilátor a jedným klikom/stlačením tlačidla spoluhráča zdvihol/oživil. V Battlefield V sa ale dostanete do animácie, ktorá trvá približne pät' sekúnd (asi polovicu času, ktorý potrebujete ako Medic) a počas nej nevidíte, čo sa deje pred vami. To malo za následok, že väčšinou sa nikto ani len nepokúsil zdvihnút' vás a ak áno, tak v 90 % prípadoch na to doplatil aj on. Za Medica som si zahral najviac

a môžem povedať, že dvíhanie sa vôbec neoplatí, keďže skutočne takmer zakaždým zomriete. Okrem toho, keď vás zabijú, najprv len ležíte a môžete buď volať o pomoc a zmierniť krvácanie alebo sa môžete rozhodnúť vykrvácať. No to trvá približne päť sekúnd, ktoré sa vám nerátajú do čakania na ďalší spawn, a tak sa čas, za ktorý sa dostanete späť do boja, predĺžil na približne 10 – 15 sekúnd. Je to veľký problém, ktorému Battlefield vďaka svojej realistickosti čelí. Nikomu sa nechce čakať celú večnosť iba na to, aby ho o 30 sekúnd neskôr zabil snajper. Ďalším veľkým problémom Battlefield V je nevyváženosť zbraní. Napríklad také STG-44 má nulový recoil (spätný ráz) a hranie s ním je už iná liga. A toto nie je jediný prípad. Úprava zbraní je po novom už len kozmetická. Síce si môžete zmeniť mieridlá, no okrem toho, že budete vidieť lepšie/horšie, štatistiky zbrane sa nezmenia. Množstvo misií, ktoré môžete naraz plniť, je obmedzené, a preto sa nedajú plniť všetky priebežne.

Spomeniem ale aj nejaké dobré veci, ako napríklad gunplay, ktorý je v porovnaní s Battlefield 1 ovela lepší. Hlavne kvôli tomu, že strely už neletia náhodne. Zaujímavým prvkom je stavanie, ktoré ale nezaujalo veľa ľudí a takmer nikto ho nepoužíval. Na druhej strane sa ani nečudujem, keďže sám som ho nepoužíval, najmä kvôli rýchlosti zaberania/strácania oblastí. Tanky sú v Battlefielde ako doma, no napríklad v takom Rotterdame boli na niektorých uliciach nepoužiteľné. Dokonca aj v takých, v ktorých sa spawnovali.

Myslím si ale, že stále budú hrať veľkú rolu pri obsadzovaní bodov/oblastí. Zaujímavou novinkou boli lietadlá na mape Narvik, pretože ako útočníci sa dostanete na mapu práve prostredníctvom nich. Z lietadla môžete vyskočiť kedy chcete (riadiť ho nemôžete), no je tu riziko, že vás nepriatelia zostrelia protilietadlovými zbraňami.

Risk preto môže byť aj zisk. Ďalšou príjemnou novinkou je aj deathscreen, pretože po tom, ako zomriete, sa nemusíte pozerať na mapu zhora – možné je sledovať aj člena svojej skupiny, na ktorého sa môžete dokonca aj spawnúť. Vďaka tomu vidíte, do čoho sa púšťate.

Nakoniec sa ale vraciam tam, kde som začal. Hra sa zdá lepšie optimalizovaná než Call of Duty Black Ops 4, no má omnoho viac chýb. Situácie, v ktorých som mal zrazu po zdvihnutí spoluhráča jeho zbraň v ruke a on mal zase tú moju, sú síce vtipné, no poukazujú na to, v akom stave je BFV. Mŕtve telá sa sekajú tak, že vyzerajú akoby iba kľačali.

Medzi ďalšie chyby rátam náhodné prepadnutia cez mapu, zaseknutia sa v rozbitých domoch a podobne. Po tejto Bete som si uvedomil, prečo DICE predĺžil vydanie hry o mesiac a vôbec sa nehnevám, práve naopak. Nechceme predsa ďalší strmý začiatok ako pri Battlefielde 4. Môžem teda skonštatovať, že zatiaľ ani Call of Duty Black Ops 4 ani Battlefield nie sú dokončené hry a že my, hráči, môžeme len dúfať, že sa čo najviac chýb do vydania opraví.

Ľubomír Lazor

Unavowed

TROCHA INÉ AKTY X

Prichádza najnovší počin od neúnavných udržiavatel'ov klasického adventúrneho žánru Wadjet Eye Games menom Unavowed pri živote, aby svetu ukázal, že point-and-click adventúry tu stále sú a treba s nimi rátať aj nad'alej. Lepšiu hru na „útok proti mainstreamu" si vývojári ani nemohli priať, keď že Unavowed je parádnou adventúrou a vyzretým dospelým titulom, ktorý vás prenesie do súčasného New Yorku s melancholickou až depresívnou aurou noir detektívok 80. rokov, keď v spoločnosti vládla samota, odcudzenie sa a ťaživá saxofónová linka hrala niekde v pozadí.

Unavowed sa odohráva v modernej dobe, kde si l'udia žijú svoje životy a ani len trocha netušia, že sa vôkol nich možno naozaj deje niečo, čo poznajú len z filmov či kníh.

Žijú v slepote, mysliac si, že to, čo vidia, je jediná a nemenná skutočnosť a tomu pripisujú aj javy, ktorých sú svedkami. Všetko, čo sa deje, sa podl'a nich jednoducho deje, lebo je to na svete proste tak.

Vraždy, únosy, posadnutia, zničené životy. Svet je jednoducho niekedy krutý a častokrát nefér, a to všetko je proste fakt. Ale aspoň to je to, čo si l'udia myslia. To, že nemusia mať celkom pravdu, by vám ale mohli povedať členovia organizácie Unavowed. Tí by vám povedali, že mnohokrát za nešťastia môžu nadprirodzené javy a démoni navštevujúci tento svet z rozličných dôvodov.

Či už sa len chcú „pobaviť" na l'udský účet alebo majú zlomysel'nejšie úmysly, prichádzajú k nám bez pozorovania už celé stáročia a zakaždým sa im darí zahladzovať stopy. To, mimochodom, v drvivej väčšine prípadov znamená, že nimi sledovaná osoba z nejakého dôvodu neprežije.

O Unavowed rozmýšľajte ako o Aktách X. Vyšetrujú nadprirodzené javy, bojujú s temnými silami, ochraňujú nič netušiacich l'udí a udržiavajú tak harmóniu sveta v akom-takom súlade. Ak sa raz ocitnete tvárov v tvár posadnutiu démonom alebo sa iným spôsobom dotknete „závoja", ostanete poznačený na celý život a až do konca svojich dní budete vídať svet navôkol vás ako nikdy predtým a ako nikto, koho poznáte. Nevedomosť bytia „mundane", čiže normálnym človekom, je len klamom a teórie o navzájom súčasne existujúcich paralelných vesímroch zase pravda.

Organizácia má na začiatku hry len troch členov. Kedysi ich mala viac, no démonická aktivita už nie je taká aktívna ako predtým. Dôvod je síce neznámy, no faktom je, že práce je teraz neporovnateľne menej. Vodca Kalash je ústrednou postavou vetvy Unavowed v New Yorku a pod svojím vedením má dvojicu agentov Eliho, ohnivého mága

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: point-and-click adventúra
Výrobca: The Wadjet Eye
Zapožičal: The Wadjet Eye

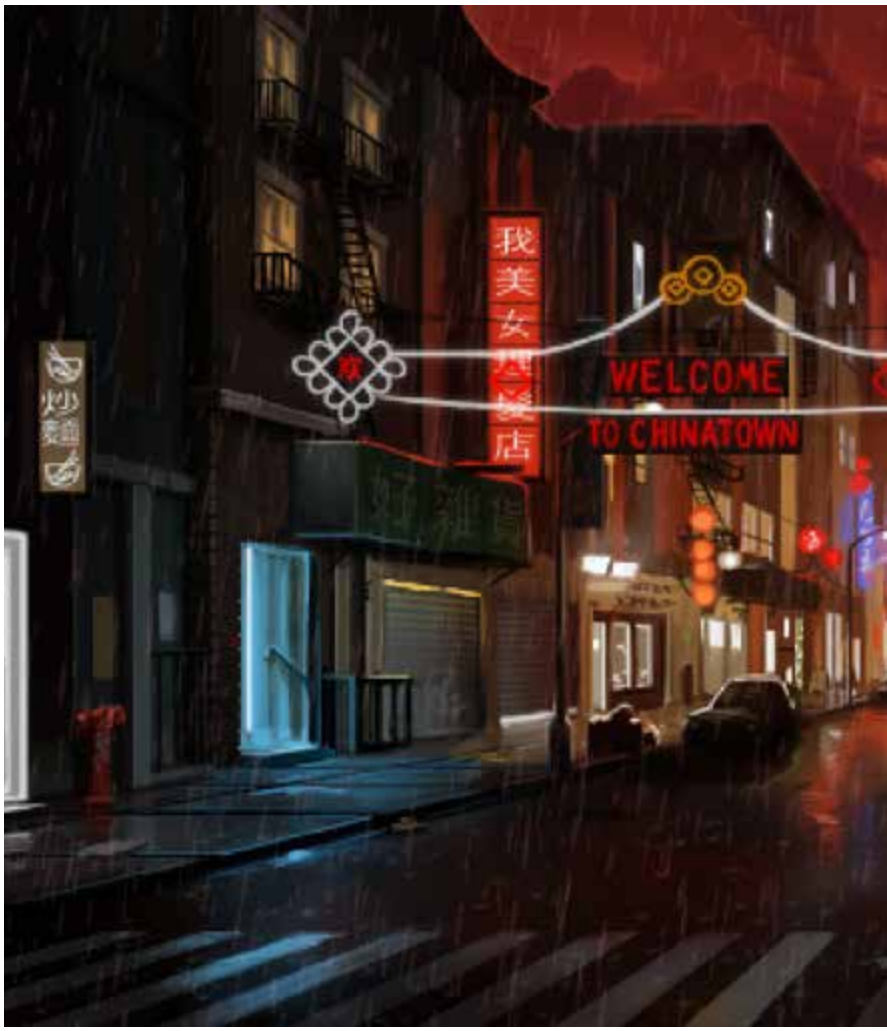
PLUSY A MÍNUSY:

+ depresívna atmosféra New Yorku
+ veľmi zaujímavý príbeh a výborné postavy
+ krásna retro grafika

- náročnosť mohla byť vyššia
- občasná neohrabanosť a neotesanosť

HODNOTENIE:

★★★★☆



a Mandanu, džina ovládajúceho umenia boja s mečom. Počas jedného zo za posledný čas mála výjazdov, kedy táto dvojica stopovala obzvlášť zákerného démona, prichádzate na scénu vy.

Unavowed je unikátna adventúra v tom, že vám počas začiatočnej vypätej scény dá na výber z troch rôznych povolaní, od ktorých sa bude následne odvíjať príbehové pozadie vašej postavy, a to ovplyvní nielen koniec hry a situácie, ktorým budete čelit', ale aj postavy, ktoré stretnete. Základ príbehu ostáva nemenný, mení sa len vaše konanie a osudy niektorých l'udí, v ktorých máte z určitých dôvodov prsty.

Hratel'nost' je z jednej strany klasickým príkladom tohto druhu adventúr, no v zjednodušenej verzii. Zameraná je predovšetkým hlavne na dialógy (ktoré sú vynikajúce) a vydedukovanie postupov riešení situácií z nich. Prítomné je tu aj zbieranie vecí a ich používanie na správnych miestach, no nenájdete tu žiadne nezmyselné kombinácie, ktoré len hráčov neustále frustrovali. Navyše, vecí na zbieranie tu ani vel'a nie je. Vždy máte v inventári len dve-tri a prakticky hned' viete, ako ich použijete (no dobre, nie hned', ale ich použitie vám nepochybne dôjde rýchlo). To je prakticky jedna významná výhrada, ktorú mám voči Unavowed.

Čo už jednoduché nie je, sú morálne rozhodnutia, ktoré v hre budete vykonávat' pomerne často. Vzhl'adom na to, že postavy sú skvelo napísané, ich osudy tým citlivejším z vás spôsobia zvláštne mrvenie v hrudi.

Atmosféra celej hry je hustejšia než hmla nad škótskym močiarom a rozhodovanie patrí medzi t'ažké záležitosti. Nechat' démona nažrat' sa l'udského mäsa alebo ho zabit'? Nechat' ohnivého elementála trápit' sa na pomedzí svetov živých a mŕtvych alebo ho definitívne zbavit' bolesti, pričom o liečbe v päthviezdičkových kúpel'och tu mimochodom reč nie je?

Unavowed v pojatí príbehu, prepletenia postáv a odhal'ovania zákerností jedného vel'mi nebezpečného démona boduje na plnej čiare. Je možné síce badat' určitú schématickost' v rámci odhal'ovania prepojenia vašej postavy s hlavnou hrozbou v hre, no to jej vel'mi radi odpustíte vzhl'adom na klady, ktorými hra oplýva.

Jeden z nich je určite aj to, že postavy, ktoré vás sprevádzajú, majú dost' prepracovanú a zaujímavú minulost', o ktorej vám spočiatku nebudú chciet' povedat' nejako obšírnejšie. Ak si ich ale získate, začnú vám o sebe hovorit' stále viac a viac.

S postavami súvisí aj d'alšia inovatívna vec v rámci tohto žánra. Časom si budete môct' pre svoje d'alšie detektívne misie vyberat' zo štyroch postáv, pričom pri sebe môžete mat' len dve. Vtip je v tom, že každá má svoje vlastné špeciálne schopnosti, ktoré vám aj pomôžu pri riešení rôznych problémov. Tak napríklad Eli dokáže ako ohnivý mág prečítat' spálené dokumenty a Logan dokáže komunikovat' s duchmi. S rozličným zložením sa teda mení aj riešenie situácií. Postavy medzi sebou taktiež l'ubovol'ne komunikujú a často sa doberajú, čo dodáva celému hernému prostrediu život.

Graficky je hra úžasná. Oplýva dvojnásobným rozlíšením oproti predchádzajúcim hrám Wadjet Eye Games a je to určite vidiet'. Nádherné farby sa tu miešajú s krásnymi detailami a výbornými grafickými efektami. Po audiovizuálnej stránke t'ažko hl'adat' chyby.

Tak ako grafika sa podarila aj hudba, ktorá síce nebude trhat' rebríčky hitparád a častokrát si ju ani nevšimnete, no ak sa podvolíte jej kolísavým náladám, zistíte, že je vel'mi príjemná na posluch. Problémový je tu zvuk niektorých dabingových hercov a scén, ktoré oproti ostatným znejú omnoho viac dunivo a trocha to vytrháva z diania. Troška práce by si aj zaslúžili prechody scén, v ktorých spozorujete až príliš radikálne strihy hudby a koniec koncov aj samotné scény, v ktorých má problém občas strojovo pôsobiaci pohyb postáv.

Po miernom zakopnutí so Shardlight sa Wadjet Eye Games vracajú s parádnou adventúrou Unavowed, ktorá ich dostáva späť na vrchol. Unavowed je dospelým titulom s vážnou atmosférou a skvele napísanými postavami, s ktorými sa okamžite stotožníte a uveríte ich problémom a t'ažkému údelu nosenému na ich pleciach.

Hratel'nost' síce mohla byť náročnejšia, keďže v hre sa nepodarí zakysnúť ani málo skúsenému adventuristovi, no ale aspoň sa vyhýba nezmyselným kombináciám predmetov, čím sa drží sympaticky pri zemi. Unavowed je nepochybne parádnym adventúrnym počinom a pre fanúšikov žánru rozhodne povinnost'ou.

Maroš Goč

F1 2018

EXCELENTNÁ EVOLÚCIA PRI ROZLÚČKE S ALONSOM

No. Takže. F1. Moja láska. Športová láska. S tebou som zažil mnohé radosti, ale aj hnev a starosti. Od čias Schumachera až po súčasnú dobu Vettela a Hamiltona. A vždy, keď príde nová F1 hra, je to rovnaké, ako pri sledovaní skutočných pretekov kráľovnej motoristického športu. Raz odídete prekvapený, raz totálne sklamaný, inokedy zas úplne spokojný. Ja som fanúšikom Ferrari a môžem skonštatovať, že hra F1 2018 prináša podobné pocity, ako keď získajú piloti Ferrari prvé a druhé miesto v pretekoch a Hamilton vypadne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Codemasters
Zapožičal: PLAYMAN

PLUSY A MÍNUSY:

+ kariéra
+ staré monoposty
+ audiovizuál a verná televízna grafika
+ výborné vylepšenia multiplayeru

- AI je stále príliš agresívna a nastavenie náročnosti nevyvážené

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ale okej, poďme po poriadku, pretože toto bol odsek, ktorá mal pôvodne patriť do verdiktu. Ale úprimne, nechcelo sa mi opäť začínať tradičným problémom, ktorému čelia autori každoročne vydávaných športových a motoristických hier.

Konkrétne, že sú obmedzení pravidlami a licenciami a ich pole pôsobnosti na zmysluplné vylepšenia je často veľmi malé. Dohodnime sa teda, že si najprv povieme, čo je nové vo svete pravidiel F1 a potom prejdeme na sekciu, v ktorej vám porozprávam, prečo je F1 2018 najlepšou licencovanou hrou F1, ktorú Codies vytvorili.

F1 sa ubrala smerom k bezpečnosti. Preto, ak F1 nesledujete a iba hráte, nezľaknite sa pri prvom pohľade na monoposty. Totižto okolo hlavy jazdca sa nachádza systém nazvaný HALO, čo je vlastne iba konštrukcia, ktorá má zabrániť, aby jazdcovi niečo vrazilo do hlavy počas jazdy v rýchlosti nad 300 km/h. Zjavne sa však nikto nezaoberal estetickou stránkou riešenia, keďže to vyzerá vskutku ohavne. Ale čo už. Ešte že v kokpite si stredový stĺpik tohto ohavného systému viete vypnúť. Okrem toho sme sa dočkali ďalších zmien, ktoré majú za úlohu zrýchliť monoposty v zákrutách. Tie sa však týkajú veľkostí prítlačných krídel a podobne, takže nič, čo by vás muselo trápiť.

Okej, toto by sme mali. Teraz môžeme rozobrať hru samotnú. Hlavne to, čo sa zlepšilo v porovnaní s predchádzajúcim dielom. Samozrejme, máme tu hromadu módov, od jazdenia po trati na čas, cez rôzne výzvy, až po pretekársky víkend proti AI jazdcom, kariéru a multiplayer.

V prvých troch prakticky neexistujú žiadne zmeny. Pri Time Trial móde si môžete zvoliť cieľový čas reálnych hráčov ako bod referencie a rovnako si môžete stiahnuť balíčky nastavenia monopostu, aby ste ich zdolali. V pretekárskom víkende zas môžete nastaviť všetko od počasia, cez formát víkendu, až po vytváranie minišampionátov.

Tu sa však objavuje prvý, veľmi dôležitý nový prvok. Teda staronový. V minulom roku boli okrem súčasných monopostov dostupné aj staršie kúsky, s ktorými ste mohli pretekať a zaspomínať si na časy minulé. V tomto roku nielen že všetkých dvanásť monopostov ostalo v zozname, ale osem nových dokonca pribudlo, takže teraz si viete zajazdiť na dvadsiatich kúskoch. Okrem majstrovského monopostu Brawn z roku 2009 a Williamsu z roku 2003 sa autori venovali hlavne starším kúskom, ako napríklad slávny Lotus 79, McLaren MP4/1B z roku 1982 alebo McLaren M23D a Ferrari 312 T2 z roku 1976, v ktorom zviedli súboj James Hunt a Niki Lauda.

Čo je však ešte lepšie, všetky tieto monoposty môžete postaviť na jedno štartové pole, nakoľko sú rozdelené do výkonnostných tried a môžete si tak spraviť vytrvalostné viacúrovňové preteky vo svete F1.

Kariéra je veľmi podobná tej z minulého roka, no zopár rozdielov sa postaralo o to, že je vo výsledku ovela lepšia. Novinkou sú rozhovory. Niekedy sa pristavíte pri redaktorke s mikrofónom, ktorá sa vás spýta na niektoré udalosti. Odhliadnuc od katastrofálneho frameratu v týchto sekciách však vplývajú tieto segmenty na R&D systém kariéry. Takže ak poviete, že monopost má skvelý motor, oddelenie motora vám poskytne zľavu na vývoj ich súčiastok. Ak pochválite napríklad

aerodynamický balík, zl'avu vám poskytne aerodynamické oddelenie.

A celkovo R&D systém je omnoho viac prepracovaný. Konečne nie sú vylepšenia monopostu nedosiahnutel'né ako to bolo v F1 2017 a vy môžete rozumne získavat' body a aj ich investovat'. Pozor len na novú fíčurku, ktorá vám môže niektoré komponenty po ich výskume zablokovat', to všetko kvôli zmene v pravidlách. Zmenou prešiel aj systém kontraktu s tímom. Zakaždým, po zvládnutí niekol'kých pretekov, máte možnost' vyjednat' si nový kontrakt. Vzhl'adom na vaše úspechy si môžete nastavit' požiadavky na tím a zároveň aj bremeno, ktoré na seba kladiete. Takže ak chcete pozíciu tímovej jednotky, logicky musíte splnit' vyššie očakávania a všetko je to závislé od vašej reputácie, ktorú si zvyšujete svojimi výsledkami. Zároveň vás však pri splnení náročnejších úloh čaká lepšia odmena v podobe R&D bodov.

Ach, to R&D. To isté, čo som kritizoval v minulom roku, je stále prítomné aj teraz. Hlavným zdrojom bodov na vývoj sú, samozrejme, tréningy. Všeobecne to znamená, že čím viac odjazdíte, tým viac zarobíte. No najviac vám prinesie splnenie tréningových programov, ktoré sú ale na každej trati rovnaké. Bez štipky nápadu. A to je obrovská škoda.

Je tu jeden nový tréningový program spočívajúci v správnej spotrebe systému ERS (elektromotor dodávajúci dodatočný výkon), ale skutočne nič, čo by vás nadchlo. Najhoršie je, že vzhl'adom na to, že chcete byt' konkurencieschopný, musíte sa tréningov zúčastnit' a to znamená plnit' tie isté programy dookola na d'alšej trati. Tak snád' nabudúce.

Ďalšia vec, na ktorú som sa st'ažoval a ostala nezmenená, je AI. Hlavne jej agresivita. A teraz pribudla aj nevyváženost'. Prebieha to tak, že si nastavíte náročnost' hry a následne idete do tréningu. Vol'ba náročnosti neovplyvňuje iba ostatných jazdcov, ale aj podmienky splnenia tréningových programov. Takže zatial' čo v kvalifikácii na tepernom Sauberi budete pravidelne vít'azit' a v pretekoch taktiež, v tréningových programoch sa budete obracat', aby ste splnili dané kritériá. A d'alší jazdci sú kapitola sama o sebe. Oni si radšej otrieskajú všetky časti monopostu než by vás mali pustit' pred seba. A ešte za to budete odmenení napomenutím.

Pochválit' však musím multiplayer. Autori sa snažili a dali hráčom do rúk hromadu možností, od kompetitívnych šampionátov, až po casual preteky pre viacerých hráčov. Navyše, teraz už nie ste rozdelení iba podl'a šikovnosti, ale aj agresivity počas jazdenia. Ak ste jazdec, ktorý pravidelne vytláča súperov naokolo, budete mat' nižšie bezpečnostné hodnotenie a budete hádzaný do pretekov s rovnakými hráčmi.

Autorom sa výborne podarilo navnadit' atmosféru súť'ažného víkendu. Televízna grafika v reálnej F1 prešla v tomto roku vel'kými zmenami a to sa reflektuje aj v oficiálnej hre. Nové zvučky, nová grafika, to všetko prispieva k skvelej atmosfére pred a po pretekoch. Ked' sa už pri audiovizuálnom spracovaní až tak vel'a nezmenilo, aspoň tento aspekt priniesol svieži vietor.

Verdikt

F1 2018 je najlepšou F1 hrou, ktorú Codies vytvorili. Drobné vylepšenia robia v kontexte už existujúceho obsahu hotové zázraky, dávajú kampani potrebnú hĺbku a prinášajú zábavu na dlhé hodiny. A ak vás to omrzí, sú tú staré monoposty, ktoré prinesú taktiež svoju porciu adrenalínu. Ak ste pri posledných ročníkoch váhali, práve nastal správny moment naskočit'.

Dominik Farkaš

Shadows Awakening

KOŠICKÝ DEVELOPER GAMES FARM SA DEFINITÍVNE ZAPÍSAL DO HISTÓRIE RPG HIER

Táto fantazijná sága začala už v roku 2004 spolu so vznikom košického herného štúdia Games Farm, ktorého tím už mal skúsenosti s vývojom hier. Tie vyvrcholili, ked' sa pustili na bojové pole fantasy titulov. Prvotinou developerov pod značkou Games Farm bola v roku 2004 hra Kult: Heretic Kingdoms. Už Kult priniesol mnoho inovácií. Tvorcovia použili unikátne elementárne RPG elementy, ako napríklad systém schopností: Attunementov, liečenia pomocou Blood Pointov a podobne. Súbežne priniesli prvýkrát koncept Dreamworldu, ktorý sa v hre Shadows s podtitulom Heretic Kingdoms pretransformoval na Shadowrealm. To bolo v roku 2014. Spoločnosť Games Farm však medzičasom vytvorila viac ako 20 hier prakticky pre všetky core platformy. Spolupracovali aj s vel'kými spoločnosťami, ako Activision, Ubisoft a s d'alšími. Avšak problémy s pôvodným vydavatel'om Shadows spôsobili, že vyšla len prvá kniha alebo kapitola, ak chcete.

Už retro Kult sa stretol s vel'mi pozitívnymi odozvami, a tak Games Farm nezanevrelo ani na fanúšikov jeho pokračovania. Rozhodli sa prerobit' hru úplne nanovo aj na základe pripomienok hráčskej komunity a taktiež na podnety distribútorov.

A tak, znenazdajky, na Steame pristál titul Shadows Awakening pod distribúciou firmy Kalypso, pre kupcov hry z roku 2014 dokonca úplne zadarmo.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Games Farm
Zapožičal: Vlastný zdroj

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozsiahly svet
+ dobre napísaný príbeh a postavy
+ robustný a intuitívny RPG systém
+ úplný voiceover
+ hardvérová nenáročnosť

- prispôsobenie prvkov hry pre konzoly

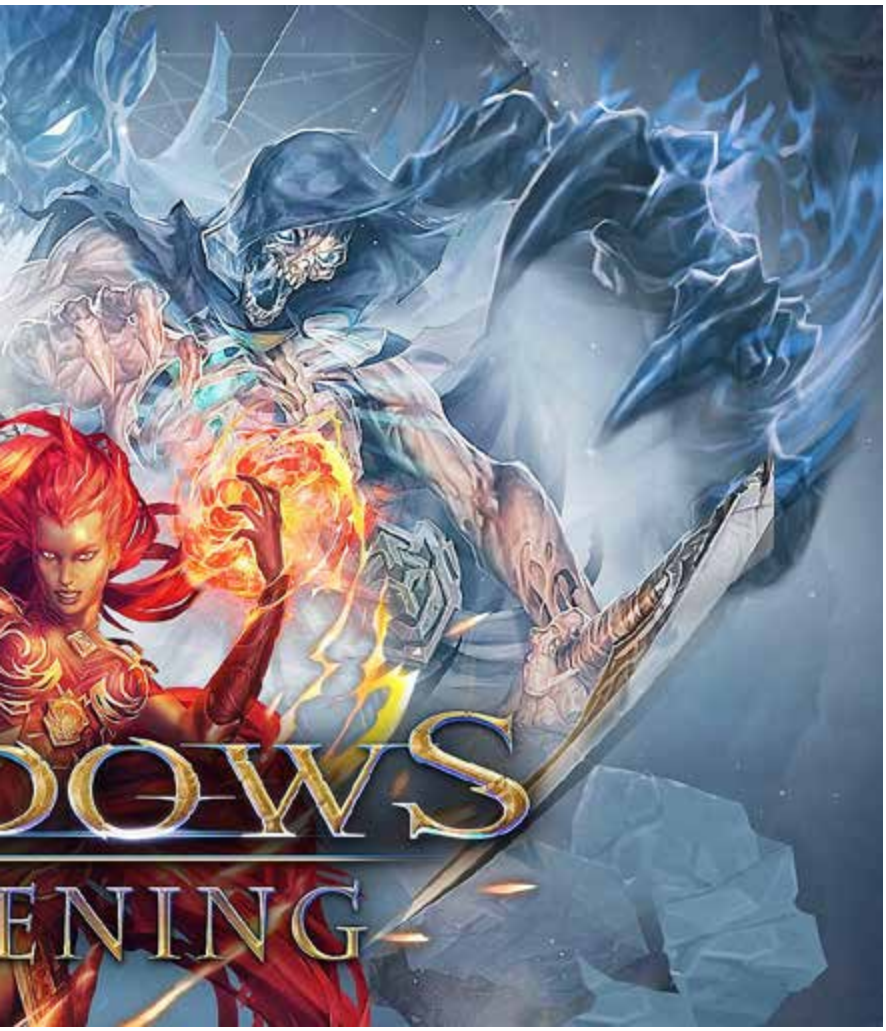
HODNOTENIE:

Máme mapu, snád' sa nestratíme

Svet Heretic Kingdoms nám zaberie približne 20 až 60 hodín hrania s bočnými questmi. Rozsiahlosť a rozmanitosť hernej krajiny je teda nesmierna. Hlavný príbeh je napísaný vel'mi kvalitne, pôvodným autorom bol Chris Bateman, ktorý spolupracoval na hrách ako Discworld Noir i na iných. Bočné questy sú skôr štandardné, odvodené z klasických erpégéčiek, povedal by som priam stolných či papierových. To však vôbec nevadí. Budete sa cítiť ako ryby vo vode. Herný svet je založený na dvoch rovinách – realite a paralelnom svete tieňov, tzv. Shadowrealms. Na striedaní týchto dvoch dimenzií sú založené dôležité herné mechaniky, okrem iných aj riešenie puzzle.

Timur a jeho družina

Ruskú klasiku neočakávajte, čakajte však požierača duší – démona Devourera, ktorý síce vystupuje ako antihrdina, no ako jediný môže rozhodnúť o Days of the future past, teda o budúcich dejinách Král'ovstiev. Nebude na to sám. Po klasickom vzore si na začiatku (a potom ešte na jednom



mieste) vyberie jedného z troch dávno zosnulých legendárnych hrdinov. Ten pocit je rovnaký ako v Dungeon Masterovi! Tento geroj či gerojka jednej klasy (bojovník, lovec, čarodejnica) bude spolu s ním na celú jednu hru fixný/-á. Nebudú na to zd'aleka len dvaja. V hre je 15 unikátnych postáv (ale troch rovnakých povolaní), takže si predstavte tie množstvá kombinácií.

Hráč si medzi nimi, Devourerom a bábkami (teda medzi svetmi) jednoducho prepína a dolad'uje ich schopnosti, tým pádom aj unikátnu hernú taktiku (party a bojový systém) tak, ako mu to najviac vyhovuje. Prístupy sú rôzne – bud' hráč vystavia partiu okolo najmocnejšej postavy, alebo budú všetky ekvivalentné. Každá z nich má unikátne schopnosti, ktoré sú, samozrejme, vybalansované. Každá postava má unikátne (plne dabované) dialógy a vzt'ahy s ostatnými, čo má vplyv aj na dej hry. Takže možnost' znovuhratel'nosti je znova obrovská. Navyše, dostalo sa ku mne, že čoskoro pribudnú d'alšie dve hratel'né postavy.

Všetci za jedného, jeden za všetkých

Kombinácií je naozaj vel'a. Ako som spomínal, v hre je (zatial') 15 hratel'ných postáv, každá má až osem rôznych skillov, z ktorých môže mat' aktívne len tri. Môžete si ich za skill pointy, samozrejme, vylepšovat' alebo si kupovat' nové.

Taktiež môžete postavy na určitých úrovniach doplňovat' o talenty. Diverzifikácia každej novej hry je teda rozsiahla. Naozaj závisí len od hráča, ako ju pojme. V princípe bolo ideou Games Farm vytvorenie na prvý pohl'ad jednoduchého frontendu, za ktorým je ale ukrytý robustný RPG systém. Je len na hráčovi, či sa ponorí do jeho hĺbky a pojme hru ako CRPG alebo

skĺzne po jeho povrchu ako hráč ARPG. Taktický boj sa stáva omnoho markantnejším pri vyšších náročnostiach (ako napr. oldschool mód), v ktorých musí hráč omnoho viac využit' spoluprácu partie ako celku a synergické efekty jednotlivých postáv. Na obyčajnej náročnosti to hráč pomerne l'ahko zvládne – ako jednoduchú hack´n´slash hru bez potreby využívat' špecifickú taktiku.

(Folk)lore

V takom rozsiahlom svete sa, samozrejme, družina stretne s množstvom NPC a doplnkových postáv taktiež dobre napísaných a ozvučených, no najmä s faunou a flórou, teda nepriatel'mi. Je ich okolo 150 druhov a dokážu vás poriadne potrápit'. Preto je dôležitá spolupráca všetkých aktívnych členov družiny.

No každý boj, nech už je akokol'vek l'úty, a špeciálne s jedným zo 60 bossov. Súboj skaždým dáva zmysel a víťazstvoprináša satisfakciu. Súboje nie sú také rýchle ako sme zvyknutí z diablinkovie, ale zas na druhej strane ani nekonečné pauzovačky à la Baldurova brána a spol. Je to niečo medzi tým, ide o akési live taktizovanie. A to je naozaj príjemné. Navyše, ideálne je, ak je nastavené priamo na herný ovládač.

Čo príde po boji? Predsa hostina!!!

Pôvodná hra bežala na roky starom engine (Ogre3D), ktorý nepodporoval paralelizáciu. Upgrade novej verzie bol vel'mi náročný, a teda aj rizikový, obzvlášt' z hl'adiska d'alších platforiem (pre verzie hry na Xbox One a PS4). V Games Farm sa preto rozhodli prestúpit' do produkčne overeného prostredia Unity, s ktorým už mali skúsenosti z Vikings: Wolves of Midgard. Prakticky všetko museli znova vytvorit' od nuly. Samozrejme, okrem príbehu, textov, voiceoveru a hlavnej idei hry. Základné prvky teda ostali nezmenené, zmenila sa najmä kvalita a rozsah ich implementácie.

Pre hráčov sa zmenila hlavne kvalita podania, optimalizácia a boli výrazne vylepšené herné mechaniky na základe feedbackov. To vyplynulo z lepších možností a skúseností vývojárskeho tímu. Napríklad okrem konečne úplného príbehu, autori pridali aj dlho plánovanú zmenu vizuálu Devourera, podl'a rozhodnutí v hre na základe karma systému. Ďalej ešte množstvo nových puzzle hier a lepšiu implementáciu Tieňového sveta Shadowrealmu i nejaké tajomstvá.

Laco Orosz

Forza Horizon 4

VYLEPŠENÉ POKRAČOVANIE NEPREKONATEĽNEJ HRY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Pretekárska hra
Výrobca: Playground Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ absolútna sloboda a hromada možností
+ obrovské množstvo činností a obsahu
+ skvelý audiovizuál
+ striedanie ročných období je skvelým prvkom
+ skvelý jazdný model
+ prelínanie online a offline hrania a obrovské online možnosti
+ množstvo áut a ich možnosti úpravy

- asi len fakt, že si nemôžete nastavit' ročné obdobie sami

HODNOTENIE:

★★★★★

Forza Horizon je najlepšou pretekárskou sériou tejto generácia. Bodka. Nebavíme sa o tom. Pretekársky žáner patrí medzi tie, kde má Microsoft napriek dominancii Sony v tejto generácii riadne navrch a to vd'aka jednému štúdiu - Playground Games. Tí totiž vedia. Dvojka bola skvelá, trojka bola v mojich očiach neprekonatel'ná a teraz prišla štvorka. A ked' recenzujem nový diel série, vždy sa po chvíli vrátim k predchodcovi, aby som si oživil pamät' a hlavne aby som vedel, kam sa posunula hra, ktorú som považoval za neprekonatel'nú.

A že sa posunula! Pritom na prvý pohl'ad sa to nemusí zdat'. No čím hlbšie idete a čím viac času hre venujete, tým viac oceníte prínos nových prvkov, ktoré autori pridali.

Začiatok je však vel'mi familiárny, dokonca by som povedal, že Forza Horizon 4 má asi najdlhšie intro spomedzi všetkých hier. Ked' si to tak vezmete, prvých niekol'ko hodín hrania sa titul venuje tomu, aby vás zasvätil do svojich tajov a princípov a až následne vás vypustí vonku.

Ako to myslím? Tak, že najdôležitejšou novinkou Forza Horizon 4 sú štyri ročné obdobia. To, že každý týždeň je v nej iné ročné

obdobie, čo má obrovský vplyv na to, ako sa správajú autá, aké podujatia sú dostupné a čo v nej môžete a nemôžete robit'. Na to, aby ste tento princíp pochopili, vytvorili autori akýsi prológ, kde sa v rýchlom slede (ktorý trvá niekol'ko hodín) vystriedajú všetky ročné obdobia a ste v prostredí bez živých hráčov. Po zdolaní týchto prekážok sa konečne dostanete na „Horizon Roster" a ste vhodený do parku s ostatnými hráčmi.

Následne je zmena prostredí a end-game obsah riadené systémami a načasovaním hry, takže v čase písania recenzie sa bude akurát striedat' leto s jeseňou. A že hra má end-game obsah? To je tiež celkom zaujímavé, takže si pod'me rozobrat', na čo sa môžete tešit'.

Na rozdiel od Forzy Horizon 3, kde ste boli boss celého festivalu, ste tu prakticky nikto. Bez oblečenia (áno, môžete si svojho avatara obliekat'), bez áut a bez peňazí. Iba so svojou jazdeckou šikovnost'ou. A tu sa ukazuje to, že štúdio Playground vám vytvára to, čo názov ich spoločnosti hovorí. Z prostredia Vel'kej Británie je spravené ihrisko a môžete si

na ňom robit', čo a kedy chcete. Takmer úplná sloboda je synonymom tejto hry.

Ako to myslím? Osobne som hral posledný diel Need for Speed s názvom Payback iba chvíl'u. No po piatich minútach som vedel povedat', čo mi na ňom prekáža. Fakt, že titul je open world, ale len akože.

Môžete teda íst' len tam, kde vám autori dovolia íst', pretože ak vybočíte z predpísanej cesty, tak vás vrátia späť. Je to síce len drobnosť, ale v celkovom merítku je zo obrovský rozdiel. Horizon vám totiž poskytuje úplnú slobodu. Jasné, je čudné, keď nový McLaren ide po lese, ale koho to zaujíma? Hlavné je, že mám čo robiť a že sa pri tom skvele bavím.

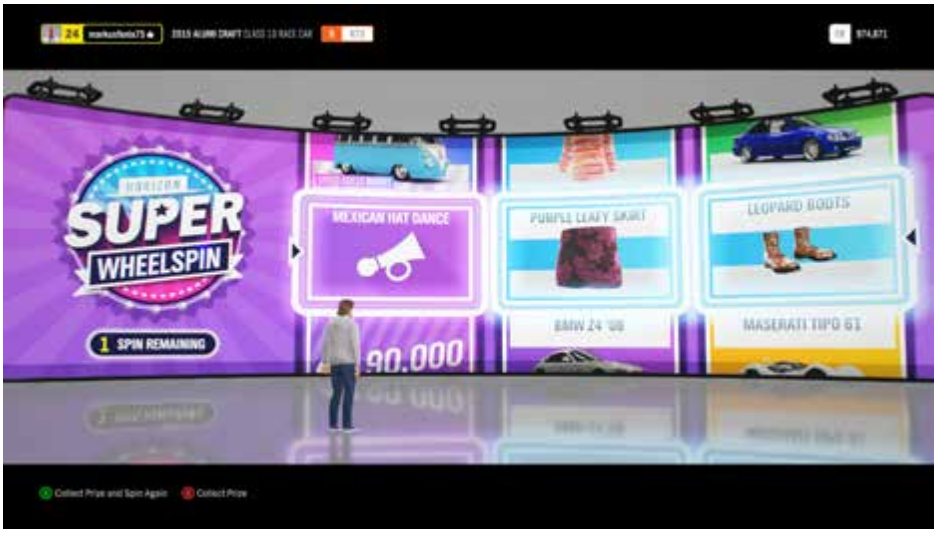
K dispozícii máte totiž okruhové preteky a šprinty v rôznych kategóriách. To, ako bude podujatie vyzerať, si určujete vy, a to od kategórií vozidiel až po počet kôl. Po novom si taktiež viete nadizajnovať vlastné trate. Nebavia vás preteky? To je v poriadku, pretože autori majú pre vás stovky rýchlostných radarov, rýchlostných zón, skákacích segmentov či zón na driftovanie. Nezaujíma vás ani to? Tak tu máte hromadu zberateľských predmetov, ktoré priamo vplývajú na dianie na trati, ako sú klasické garáže s historickými autami alebo tabuľky s odmenami. Čo je však najdôležitejšie, človek nikdy nie je nútený robiť to, čo nechce. Každá z mnohých kategórií ma vybudovaný samostatný levelovací systém, takže ak nemáte záujem robiť cross-country preteky, tak sa im nemusíte venovať a reputáciu môžete získavať inak.

Pri postupe jednotlivými levelmi sa odomykajú ďalšie podujatia v danej kategórii a tie zase odomykajú vyšší celkový level, pričom pri postupe hrou je človek odmenený tzv. Wheelspinmi. Tie vám v podobe neplatených lootboxov vyberú odmenu, ktorou môže byť nové auto, hotovosť, nové klaksóny či oblečenie pre avatara.

Z hry navyše zmizol systém perkov pre vašu postavu a po novom dostalo systém perkov každé jedno auto zvlášť. Samozrejme, žiadny z týchto perkov nezlepšuje jazdné vlastnosti vozidla, všetko je v rovine reputácie navyše alebo získavania skill bodov rýchlejšie.

Zabudol som inak zopár vecí, ktoré v hre taktiež môžete robiť, pretože Forza Horizon 4 má vlastný levelovací systém aj na činnosti ako fotografovanie vozidiel, ich zbieranie, tuningovanie áut alebo aj pre vizuálnu úpravu áut.

Ak by ani to nestačilo, je tu skvelý multiplayer, ktorý okrem klasiky v podobe pretekania sa ponúka aj tzv. Games, kde nájdete všetko od módu Infected cez Capture the Flag až po King of the Hill či VIP. Možností je takmer nekonečné množstvo a je skvelé, že hra vás podporuje v činnostiach,



ktoré chcete robit', namiesto toho, aby vás nútila do vecí, ktoré vás nezaujímajú.

Spomínal som end-game. Hra sa do statusu end-game dostane relatívne skoro, no je to pre dobro veci. Ono si pod tým netreba namýšľat' niečo ako klasický looter-shooter titul, je to skôr stav, keď ste všetko povinné splnili a robíte si, čo chcete. Stav, keď ste s ostatnými hráčmi na jednom serveri.

Na rozdiel od trojky, kde ste v Austrálii stretali iba Drivatarov, čiže AI reprezentantov živých hráčov (jeden server podporuje 72 hráčov), tu máte možnosť reálne hrať so skutočnými hráčmi. Či už si zvolíte co-op alebo PvP, to je čisto na vás a aj tu vás čakajú odmeny. Na konci autori navyše pridávajú ešte jednu drobnosť, ktorou sú tzv.

Forzathon podujatia. Tie sa dejú so železnou pravidelnosťou na určitých častiach mapy a pozostávajú z plnenia úloh. Na tie však nikdy nebudete sami, pretože vám ich pomôžu zdolať všetci účastníci Forzathonu. Ako odmenu dostávate Forzathon kredity, za ktoré si viete autá a všetku výbavu kúpiť priamo.

Okej, to sú možnosti, ktorých je, pochopiteľne, veľa. No to by nebolo na nič, pokiaľ by sa hra nehrala dobre. Aj tu musím autorov pochváliť. Nielenže je jazdný model jedným z najlepších k dispozícii, ale aj tu si zachovali svoju tvár a dali vám k dispozícii hromadu možností.

Chcete z hry simuláciu? Nie je problém. Chcete viac pomocníkov a slabších protivníkov? Dostanete síce menej kreditov, no aj to je možné. AI je navyše dobre vybalansovaná aj napriek tomu, že sa niekedy stane, že pokiaľ sa prepracujete štartovým poľom, tí vpredu vám dosť ujdú. Paleta áut je navyše výborná, nájdete tu všetko od bežných cestných áut cez terénne a špeciálne upravené vozidlá až po tie najrýchlejšie superšportové autá.

Ak potrebujete nejaký zmysel pri hraní, tak aj pre vás majú autori riešenie. Do hry totiž pridali tzv. Horizon Story, čo je séria výziev, ktoré sú popretkávané spoločnou témou. Pre filmové štáby budete napríklad robiť kaskadérske kúsky na autách alebo driftové segmenty a podobne.

Najväčším ťahákom pred vydaním však bolo prostredie. To, že sa hra presunula do Veľkej Británie, mnohých sklamalo (pred vydaním sa špekulovalo, že sa bude odohrávať v Japonsku), no autori odviedli na prostredí skvelú prácu. Je totiž rôznorodé a každý kút krajiny je niečím špeciálny a jedinečný.

Niekde stretnete husté lesy, kde si musíte dávať pozor na fakt, že nie každý strom sa dá jazdou vyvrátiť, aby ste prešli do poľnohospodárskej oblasti, kde sa zahráte na kombajn, a to všetko môžete zavŕšiť v pohoriach, kde ísť mimo vyznačenej cesty nie je vždy najlepším riešením, pretože skaly si na vás počkajú. Aby toho nebolo málo, tak tu máme spomínané ročné obdobia, ktoré plnia nielen vizuálny, ale aj praktický prvok.

Jazero, ktoré bolo predtým neprístupné, sa v zime zrazu stane miestom, kde polovica servera driftuje a naberá skill body. Miesto, kde ste doteraz videli skaly, si teraz nevšimnete, pretože je prikryté snehom. A prašná cesta sa na jeseň stane zablatenou, čo kompletne mení spôsob jazdy. Alebo farby, kde prejdete z pestrofarebnej a upršanej jesene do zimy a následne do nádherne zelenej jari. Taktiež stojí za zmienku, že každé jedno ročné obdobie prináša exkluzívne podujatia, čo skvelo motivuje k tomu, aby ste sa deň čo deň a týždeň čo týždeň vracali k hre.

Po vizuálnej stránke je Forza Horizon 4 nádherná. Je plná detailov a rôznorodosti, k čomu nepochybne prispieva aj spomínané striedanie ročných období. No aj tak autori odviedli tak dobrú prácu, že je škoda o tom hovoriť, preto si to môžete pozrieť na priložených obrázkoch. V pohybe je to síce ešte o niekoľko stupňov krajšie, no na druhej strane je to pri Forza hrách už taký štandard, že neviem, čo by som k tomu viac povedal. To isté sa týka skvelého výberu soundtracku, respektíve piesní do tamojších rádií. Iba to všetko prispieva k už tak skvelej atmosfére, ktorú titul vytvára.

Úprimne ani neviem, čo by som hre vytkol. Možno len predsa by som chcel, aby sa v privátnom režime dalo určiť ročné obdobie podľa toho, na ktoré mám chuť, ale inak je to asi všetko, s čím mám problém.

Verdikt

Ak ste si doteraz mysleli, že Forza Horizon 3 je najlepšia akrádová pretekárska hra tejto generácia, tak po vyskúšaní štvorky to asi prehodnotíte. Je úctyhodné, ako vedia Playground v tomto žánri inovovať, aj keď sa zdá, že sa inovovať nedá. Všetko v nádhernom kabáte a v absolútnej slobode toho, čo chcete robiť. Je to predsa váš festival, tak si ho nenechajte ujsť.

Dominik Farkaš

ZAŽITE V IMAX®

VENOM

V CINEMAX OD 4. OKTÓBRA

VenomTheMovie.net
#Venom

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

CINEMAX

Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr

UMIERAJÚCA KLASIKA

Asi týmito dvoma slovami by som v skratke vystihol svoj herný zážitok z nového Warhammera. Nový Warhammer 40,000 s podtitulom Inquisitor – Martyr je výborným príkladom toho, že super prvky nezaručujú super herný zážitok. Inquisitor vyzeral ako chutný koláč a spočiatku takým aj bol, no vel'mi rýchlo som sa ho prejedol.

Hra má zaujímavý príbeh a všetko začína naozaj fantasticky. Cut scény sú krásne a človek má dilemu, či ich skipnút' alebo nie. Ako inkvizítor sa vydávam na stratenú lod' Martyr, kde to celé začína a kde na mňa čakalo niekol'ko misií.

Po ich splnení som sa presunul na niečo, čo je podobné domovskej základni, odkial' som d'alej cestoval do iných vesmírnych lokalít, kde som plnil d'alšie misie. Inquisitor je postavený na systéme mission-to-mission, teda splníš jednu misiu, vrátiš sa do lobby, nahodia sa exp a prezrieš si odmeny a spustíš novú misiu.

Cut scény a dialógy v hre však v tomto prípade majú okrem vizuálneho čara aj niečo menej očarujúce. Predlžujú hru. Je ich vel'a, zbytočne vel'a. Hra je z tohto pohl'adu strašne rozt'ahaná. Navyše, ak pridám systém mission-to-mission a lobby, ktoré je v podstate len neúspešným pokusom o oživenie tejto hry, naozaj sa mi začína zívat'.

Nudil som sa, no možno je to tým, že som žiaden Warhammer predtým nehral, a teda si viem predstavit', že v pozícii klasika, ktorý si ide príbeh, by ma to zaujat' vedelo. A možno som len náročný nový hráč. Preto za klasika dávam plus, za nového hráča, ktorý chce pri hre zrelaxovat' a vypnút', zasa mínus.

Pri tejto hre by moja hlava vypnút' ani nemusela. Vedel by som uvažovat' nad čímkol'vek iným a aj tak by som misie prechádzal pre vel'mi jednoduchý koncept misií, príliš jednoduchý. Vybavený dvomi zbraňami prechádzam po nádherne spracovaných častiach vesmírnych lodí a nachádzam nových a nových nepriatel'ov, ktorých viem jednoducho zneškodnit'. Ak sa viem dobre hýbat' a manévrovat', tak ma ani netrafia. Vystriel'al som celú mapku v rámci misie, ktorej ciel'om

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná RPG
Výrobca: Neocore Games
Zapožičal: Comgad

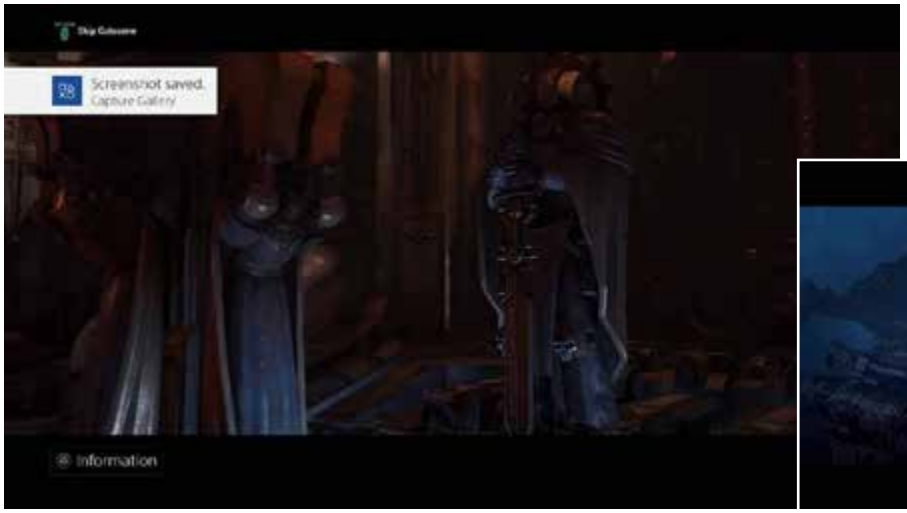
PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické spracovanie
+ deštrukcia a fyzika
+ vizuálne efekty

- prílišné nat'ahovanie hry
- mission-to-mission koncept
- množstvo lootu
- vysoká cena

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



bolo na konci mapky stlačit' nejaký gombík. Nuda. No nič, pod'me na d'alšiu misiu, možno to bude lepšie. Bolo to lepšie. Viac nepriatel'ov väčšia mapka a namiesto jedného stlač-gombík ciel'a, som mal dva stlač-gombík ciele. Fakt nuda.

Zážitok z hry mi v tomto prípade uberalo aj množstvo lootu, ktorý som dokázal nájst' a získat' po ukončení misie. Po každej misii som dostal minimálne jednu novú zbraň, pričom vždy bola o niečo výkonnejšia od tej predošlej. Tvorcovia asi chceli, aby som sa v misiách netrápil. Zlatí, no fakt by som sa niekedy rád potrápil a zažil niečo wow. Očarený som bol však z grafiky a z prostredia. Pekne to vyzeralo, pekne to vybuchovalo, pekne to bolo počut'. Atmosféra teda bola naozaj krásna, no to mi naozaj

nestačilo. A pre tú krásu naokolo mi bolo naozaj l'úto, že to nie je lepšie, že to nie je záživnejšie a že to musí byt' taká nuda. Úvod očarí, udrží vás v hre prvú hodinu, dve. No po čase to už človek nemá chut' hrat' a chce to vypnút'.

Najmä si myslím, že ide o štýl hry. Tento štýl, pri hernej konkurencii, ktorá je naozaj bohatá, naozaj neobl'ubujem. V jednej cenovej kategórii nájdeme ovel'a akčnejšie tituly, ktoré neomrzia napríklad ani po prejdení story módu.

Inquisitor bol však minimálne dobrý v tom, že som si uvedomil, čo od hry dnes očakávam. V diskusii či singleplayere ešte majú svoje miesto v dnešnom hernom svete, ma nový Warhammer presviedča, že nie. Viem si predstavit', že ak by to bolo na štýl 5 vs 5 online, bola by to zábava. Takto nie. Ja však verím, že si klasici pri Inquisitorovi prídu na svoje.

Verdikt

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr očarí svojím prostredím a atmosférou, no stráca svoj šarm pre nudné herné spracovanie. Náročnost' hry nie je dostatočne náročná, práve naopak, je nudná a tento pocit nedokáže prekryt' ani pekné prostredie či vizuálne efekty.

Peter Vernarec

The Persistence

NEPODARENÉ KLONY SA STANÚ VAŠOU NOČNOU MOROU

Ak máte radi horory, ste fanúšikom sci-fi a páčil sa vám napríklad film Horizont udalostí, hra The Persistance z dielne štúdia Firesprite bude pre vás priam ideálna.

Dej hry začína pomerne depresívne a snaží sa dostať vás svojou komornou atmosférou. Ako dôstojníčka Zimra Eder, respektíve jej klon, sa ujmete hlavnej úlohy – záchrany vesmírnej lode Persistence, ktorá sa ocitá na pokraji zničenia, keďže mieri priamo do čiernej diery. Iba od vás bude závisieť, či sa vám podarí reštartovať všetky systémy, splniť rôzne ďalšie úlohy a zachrániť seba i samotnú loď.

Extrakcia kmeňových buniek

Vašou prvou úlohou je vzkriesenie Zimrinej mŕtvoly pomocou extraktora kmeňových buniek. Samotný extraktor neslúži len na túto reinkarnáciu, použiť ho môžete aj ako zbraň. V každom prípade, mali by ste s ním narábať opatrne a predovšetkým šetrne, keďže zásobníkov je v hre málo.

Ideálne je, ak sa snažíte zmutovaných nepriateľov prekvapiť a zneškodniť zozadu, prípadne použiť údery extraktora a rozsekať ním mutantov. Svoj štít budete často využívať, aby ste odrazili útok a následne zasiahli nepriateľa v tom správnom momente. Dôležité je teda načasovanie.

Pokiaľ sa pýtate, odkiaľ vlastne títo mutanti prišli, odpoveď je jednoduchá – chyba klonovacieho systému lode. Z vašich kolegov sa stali krvilačné klony a rôzne iné beštie.

Po krku vám pôjdu pomerne neškodné znetvorené bytosti, ale aj rýchlejší zombiovia či berserkeri. Narazíte však aj na ďalšie bizarnosti, ktorým sa budete chcieť radšej vyhnúť. Niektorým napríklad

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: FPS
Výrobca: Firesprite
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ hororová atmosféra
+ perfektné ovládanie
+ technické spracovanie

- občasná zlá viditeľnosť
- sterilné prostredie
- po čase vás hra môže začať nudiť

HODNOTENIE:

★★★☆☆

chýba polovica hlavy a nemajú oči, sluch však majú dokonalý, takže stačí spôsobit' menší hluk a pôjdu po vás ako po údenom.

Ak už na vás nepriatel' raz narazí, len tak l'ahko sa ho nezbavíte, a to ani vtedy, ked' sa presuniete do úplne iného sektoru.

Hororová atmosféra

Váš postup bude pomalý a opatrný, atmosféra hry vás doslova pohltí. The Persistence je ideálnou vol'bou, ak od hry očakávate hutnú atmosféru. Momentov, v ktorých sa vyl'akáte, je tu naozaj požehnane a nepríjemné zvuky a krvilační nepriatelia dotvárajú skutočné hororové prostredie.

Postupom času sa dostanete aj k lepšiemu vybaveniu a získate tak lepší arzenál – od palnej klasiky až po skutočné futuristické kúsky. Toto vybavenie však bolo možné použit' až neskôr, čo mi trochu vadilo, ked'že hra postupne prichádzala o svoju tiesnivú atmosféru.

Nechýba ani RPG systém

Samozrejme, The Persistence nie je len o likvidovaní nepriatel'ov. Celkom efektívne je tu zakomponovaný aj RPG systém. Vd'aka spomínanému kmeňovému extraktoru získavate od nepriatel'ov ich schopnosti, no otvoria sa vám dvere aj k iným možnostiam. Napríklad sa môžete stat' na moment neviditel'ným alebo urobit' z nepriatel'ov vd'aka jedinečnému séru svojich part'ákov, čo sa určite hodí, ked'že v hre budete umierat' pomerne často.

Skvelé je, že aj v prípade, že vás nepriatelia zneškodnia, vaše nadobudnuté schopnosti vám ostanú. Spočiatku vás bude časté umieranie zrejme hnevat' a rovnako vám bude vadit' aj samotné

prostredie, ktoré je náhodne generované a okrem kl'účových lokalít sú chodby rozostavené zakaždým inak, no aj na toto si neskôr zvyknete. Skutočne mi však v hre prekážalo to všadeprítomné, pomerne sterilné prostredie. Chodby sa síce náhodne generujú, no nijako nemenia svoj vzhl'ad, takže sa vám dozaista rýchlo opozerajú. Problémom je aj vcelku zlá viditel'nost', pretože niektoré lokality sú skutočne až privel'mi tmavé.

Slušná grafika

Pochválit' však musím technické spracovanie. Grafika je na pomery PS VR excelentná a nezaostáva ani zvuková stránka hry. V hre som nezaznamenal žiadne prepady snímkovania a všetko svižne fungovalo aj v náročnejších pasážach. Plusové body si určite zaslúži aj samotné ovládanie. K dispozícii máte hned' niekol'ko spôsobov, ktorými môžete hru ovládat', rozhodne však odporúčam zvolit' si klasické FPS. Štandardné ovládanie gamepadom v kombinácii s určovaním pohybu hlavou je proste super.

Verdikt

Ako som už spomínal na začiatku recenzie – ak obl'ubujete tiesnivú atmosféru hier a neprekáža vám ani akcia, The Persistence je dobrou vol'bou. Síce nejde o nezabudnutel'ný zážitok, vašu pozornost' si však táto hra určite zaslúži.

Ján Schneider

NHL 19

SPÄŤ NA ĽADOVÚ PLOCHU

Ani sme sa nenazdali a ubehol jeden celý rok. Čo by to bola za jeseň, keby spoločnosť EA Sports neprišla s novými ročníkmi jej športových hier. Okrem FIFA 19 prišla na svet aj obľúbená hokejová simulácia, ktorá u mnohých fanúšikov vyvolala pobúrenie pre absentujúce novinky či znovu chýbajúci Frostbite engine. Dokáže NHL 19 zaujať aj bez týchto žiaducich vlastností?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: športová simulácia
Výrobca: EA Vancouver
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekná grafika
+ model korčuľovania je dychberúci
+ UI menu je celkom podarené
+ nahrávanie hry je o niečo rýchlejšie

- chýba Frostbite
- grafické chyby
- chýba príbehový režim
- online režimy majú nízku populáciu
- málo inovácií

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Poriadne si zaviažte korčule, toto bude jazda! Teda, možno...

Približne pred rokom sa mi do rúk dostala NHL 18. Hoci som nebol príliš ohúrený, musel som konštatovať, že bola jednou z najlepších hokejových simulácií, aké kedy vyšli. NHL 18 bola naozaj nádherná a ako fanúšik tohto športu som uznal, že aj keď som nemal v rukách hokej, ktorý beží na engine Frostbite, zabavil som sa.

Spomínaný engine by hre istotne pridal na celkovom zážitku. No povedal som si: „veď počkaj rok a bude to tu, Ignite engine už dosiahol svoj vrchol a v EA to isto vedia". A mal som aj pravdu.

Žiaľ, iba v tom, že Iginite dosiahol svoj vrchol, Frostbite sa nekoná ani tento rok. Toto oznámenie bolo pre mňa pomerne frustrujúce, no niekde v kútiku duše som dúfal v nejaký zázrak aspoň na starom engine, veď EA má pomerne šikovných vývojárov.

Prvý teaser, ktorý na hru vyšiel, ukázal veľký rybník, na ktorom sa niekto korčuľoval s hokejkou v ruke. V tom momente mi preblyslo hlavou, či vývojári do titulu nezakomponujú aj nejaký príbehový režim, ako má napríklad séria FIFA. V niektorých ďalších oznámeniach som tomu aj dokonca veril. „Z rybníku na profesionálne klzisko," vravel hlas v upútavke na režim World of CHEL. Z nej som sa však mylne ďalej domnieval, že sa nakoniec môjho vytúženého príbehového režimu dočkám. A tak som neváhal a novinku spustil ako prvú.

Bez príbehu a s nudnými úlohami

V očakávaní som si vytvoril svoju postavu, ktorá je podobná ako z minulých rokov. Piplal som sa s ňou naozaj veľmi dlho. Mimochodom, ak si vytvoríte postavu tu, budete ju mať iba v tomto režime a v ostatných si musíte vlastnú vytvárať opätovne, čo je pomerne frustrujúce. Po tomto procese sa však žiadneho príbehu nedočkáte.

Dostanete skutočne nudné úlohy ako dať gól Robertovi Luongovi a podobne – a to je asi tak všetko ohľadom zábavy v tomto režime. Aby som však vývojárom nekrivdil, rybník a menšie arény vyzerajú veľmi dobre. V tomto režime si tiež ihneď všimnete vylepšený model korčuľovania. Ten je, naozaj perfektne spracovaný, klobúk dole.

Režim 1v1v1 je relatívne zábavný, ako fanúšik ľadového hokeja nad ním však iba mávnem rukou. Raz si ho zahrám a to je všetko. Jedinou motiváciou bolo odomykanie rôznych oblečení hráča a to nehovorím o možnosti online hrania. Tá by mohla byť aj zaujímavou, no vyhľadávanie protihráčov zaberie dosť dlhý čas. Ale ako rýchly a kompetitívny režim v NHL 19 to ale nie je až tak zlé. Viem si predstaviť aj nejaký turnaj v 1v1v1 alebo 3v3 režime.

Kariérny režim je ten istý ako minulý rok

V posledných ročníkoch bol mojím najobľúbenejším režimom „Be a Pro" a aj tento rok to tak ostane. Ak ste hrali minulé diely, vedzte, že je tu opäť. Najvýraznejšou novinkou je možnosť vylepšovania si hráča s pomocou stromu vlastností. Počas hrania budete dostávať body, ktoré následne doplníte do už spomenutého stromu. Sami sa teda rozhodnete, či chcete, aby mal váš hráč tvrdšiu strelu, rýchlejšie nohy či vycibrenejšiu techniku. Okrem toho však nič nové neprináša.

V NHL 18 sa mi hodnotenie trénera počas zápasu celkom páčilo. V podstate všetko sedelo na akcie, ktoré som spravil a mohli sme vidieť pokrok oproti NHL 17. Počas

hrania najnovšieho dielu som však narazil na niektoré podivnosti, nad ktorými som krútil hlavou.

Ak sa napríklad počas bránenia začnete nezmyselne hádzat' na zem, tréner vás pochváli za obetavý zákrok. Čo na tom, že protihráč ešte ani nepremýšl'al o strele. Ak zas vystrelíte na brankára celkom dobrú strelu, dostanete vynadané za nepresnost' a naopak, za najšmatlavejšiu strelu na svete sa dočkáte pochvaly. Naozaj čudné. Celkom ma zarazili aj rozhodcovia, ktorí sú na môj vkus prísni. Takmer každý pokus o vypichnutie puku teraz končí tým, že idete sediet' na trestnú lavicu. Súboj „telo na telo" ale ostal nezmenený a tak si aj nad'alej môžete užit' aj túto drsnú stránku hry.

Hokejová liga majstrov vytlačila medzinárodný turnaj

Minulý rok sme si prvýkrát mohli vychutnat' hokejovú Ligu majstrov. Je to príjemné oživenie, ktoré sme si mohli zahrat' za mužstvo Banskej Bystrice.

Liga sa však nedala upravovat' a povedzme si úprimne, toto podujatie nie je pre našinca až tak zaujímavé. Myslím si, že mnohé európske hokejové krajiny majú ako sviatok Majstrovstvá sveta. Neviem, či v EA majú nejakého európskeho konzultanta alebo to robia jednoducho „od srdiečka".

Práve režim medzinárodného turnaja už niekol'ko rokov neviem v hre nájst'. Áno, môžem si zahrat' za slovenskú reprezentáciu v exhibičnom zápase, na čo mi to však je, ked' nemôžem prežit' celý turnaj od začiatku? Možnost' vytvorit' si vlastný turnaj som nenašiel a tak mi ostali iba oči pre plač a „rýchle zápasy". Na výber je množstvo líg na hranie, napríklad aj tá česká. Slovenskú extraligu tu ale nehl'adajme, čo je vel'ká škoda.

Stojí NHL 19 po vizuálnej stránke za to?

Na túto otázku musím odpovedat', že jednoznačne áno. Graficky je hra opät' o niečo krajšia ako jej predchodca, hoci som tomu neveril, že to bude niekedy ešte na tomto engine možné. Hráči vyzerajú skvelo, prostredie taktiež. Nový model korčul'ovania je navyše skutočne fenomenálny.

To si však vybralo svoju daň. Mnohokrát som si všimol, že sa hráči počas scén medzi hrou neprirodzene hýbu, zasekávajú sa o seba alebo sa čudne točia na mieste. Niečo takéto som napríklad v osemnástke vôbec nezažil. Dokonca sa mi raz stalo, že som poslal môjho hráča na lavičku, on prikorčul'oval k striedačke a zasekol sa o dvere. A tak som musel čakat' do prerušenia hry, kým toho chudáčika zmäteného upracú.

Menu môže zo začiatku pôsobit' trochu zmätočne, ak si naň však zvyknete, zamilujete si ho. Vizuál a efekty menu sú navyše podl'a môjho skromného názoru zatial' najprepracovanejšie vôbec. Audio stránka hry ostáva oproti minulým ročníkom nezmenená, nájdeme tu, samozrejme, nové skladby, ale to je tak všetko. Vyzdvihnút' však musíme nahrávacie časy, ktoré sa rapídne znížili a tak na nahrávanie hry nečakáte dlho.

Verdikt

NHL 19 už dlhé roky prešl'apuje na mieste a nie a nie sa z neho pohnút'. Pár rokov by som to EA vedel odpustit', ale ked' už štvrtý rok dostanete takmer totožný titul, začnete premýšl'at', kde nastala chyba. Hoci sa vývojárom nedá upriet' ich snaha o vývoj hry, NHL 19 už nutne potrebuje Frostbite engine, normálne inovácie a príbehový mód. To by si mali v EA čím skôr uvedomit'. A či kúpit' alebo nie? Ak máte NHL 18, popremýšl'ajte nad tým, či stojí World of CEHL za tie nemalé peniaze.

Ľubomír Čelár

Hearthstone - Boomsday Project

VÝBUŠNÁ EXPANZIA TEJTO POPULÁRNEJ BLIZZARD HRY ZASE RAZ ZAMIEŠALA KARTY MEDZI PROFESIONÁLNYMI A AMATÉRSKYMI HRÁČMI

Výbušná expanzia tejto populárnej Blizzard hry zase raz zamiešala karty medzi profesionálnymi a amatérskymi hráčmi. Oplatí sa pre ňu prísť do hry? Dozviete sa v našej recenzii.

Hearthstone je neustále meniacou sa hrou vďaka trom expanziám, ktoré obohatia obsah každý rok. V poradí druhou v tomto roku je výbušný Boomsday Project, ktorý prichádza s novými kartami, balíčkami, hernými mechanikami a adventúrou. Poďme sa teda na tento „experiment" pozrieť z blízka.

Prvým výrazným dodatkom v hre je nová herná mechanika na kartách zvaná „Magnetic". Pochopiteľne, týka sa iba Mechov a v skratke umožňuje skombinovanie viacerých mechov, a tak vytvorenie jedného silného pešiaka na hracej ploche.

Samozrejme, táto schopnosť má svoje výhody aj nevýhody. Vďaka tomu si viete vytvoriť skutočne silnú kartu, keďže jeden minion od druhého preberá jeho štatistiky. Stačí však jeden polymorph od mága, alebo iné kúzlo a vaša snaha je preč. Boomsday Project priniesol do hry 23 nových legendárnych kariet špecifických pre každú triedu, ale aj neutrálnych. Po prvýkrát sa v hre objavili aj legendárne úlohy. Niektoré z nových kariet však nie sú vybalansované a preto vám isté karty poslúžia iba na prach.

Čo sa týka samotných balíčkov a ich zmien, po príchode novej expanzie musím jednoznačne spomenúť nového Mecha'thunam, ktorý zamiešal karty v stratégiách. Mecha'Thunov deathrattle totiž zničí nepriateľa, pokiaľ máte prázdnu ruku. Táto karta sa dala použiť pre takmer každú triedu, najčastejšie si však našla kombináciu s druidom alebo priestom, no na internete nájdete aj iné návody.

V ranked play sa mne osobne osvedčil boomsday odd paladin využívajúci silu predchádzajúcich kariet a novej magnetic mechaniky. Nepatrím práve k profesionálnym hráčom, takže túto zostavu som overila hlavne v spodnejších častiach rebríčka. Inými často používanými zostavami sú Zoolock (Warlock) či Malygos Druid.

Pokiaľ hráte hru len pre zábavu, určite odporúčam vytvoriť si legendárnu kartu Whizbang the Wonderful. Vďaka nemu tak začínate s úplne náhodným balíkom a nikdy neviete, čo vás v hre čaká. Takto žiadna z hier nebude rovnaká. Samozrejme, do hodnoteného hrania ju neodporúčam, môže vám dať skvelý balík, ale či bude stačiť na súpera, to je otázne. Pokiaľ však chcete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: kartová hra
Výrobca: Blizzard
Zapožičal: Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové mechaniky
+ zábavné legendárky
+ skvelá adventúra

- slabý drop rate kariet
- nevyvážené legendárky
- cena za balíčky

HODNOTENIE:

★★★★☆

napríklad vyzvat' priatel'a na súboj, Whizbang vám „vyrovná' skóre.

Druhú časť recenzie venujem adventúre, ktorá sa do hry pridala až po dvoch týždňov od vydania datadisku. Opíšem ju dvomi slovami: „Je skvelá!'. Vynikajúci nápad od Blizzardu vás prevedie cez štyri „experimenty', ktoré majú odlišné mechaniky a nie sú to klasické súboje. V každom „krídle' je ciel'om vytvorit' kombináciu kariet, ktorá prinesie vytúžený výsledok iba za jeden t'ah.

Adventúra ponúka „smrtel'ný experiment', pri ktorom treba za jeden t'ah zabit' nepriatel'ského hrdinu. Pokračuje cez „zrkadlový' experiment, kde musíte presne skopírovat' súperove vyložené karty na jeden pokus. Tretí pokus prináša čistenie bojiska, teda musíte za t'ah vyčistit' všetkých minionov. A posledný experiment sa zameriava na vyliečenie svojho hrdinu do plného zdravia. Každý experiment má 5 úrovní a ich dokončením si odomknete špeciálnu zadnú stranu karty.

Experimenty v Boomsday Project sú skvelým spôsobom, ako si otestovat' svoje zručnosti a naučit' sa lepšie takticky rozmýšl'at'. Pokial' ste už dlho v hre neboli, alebo ste nováčikom, vd'aka nim sa naučíte jednotlivé herné mechaniky. Tieto skúsenosti sa vám potom zídu v hodnotenom hraní.

Čo sa týka negatívov Boomsday Project, určite musím pokarhat' Blizzard za drop rate kariet. Pre účely recenzie som dostala špeciálny balíček 80 kariet plus 3 balíčky, ktoré dostal každý hráč grátis. Z týchto všetkých balíkov mi padli iba 4 legendárne karty (!). 4 legendárky na 83 balíkov. Hoci mi spadli všetky obyčajné karty, rare a epické mi na konci otvárania stále chýbali. Je absolútne nepochopitel'né, že hráči investujú 50 eur do balíčkov a dostanú taký malý počet legendárok. Preto sa nečudujem, že niektorí hráči si rovno kúpili dve špeciálne edície.

Celkové hodnotenie

Hoci Boomsday Project priniesol skvelé karty, stále sa v ranked play zaobídete aj bez týchto prídavkov. Tie najzábavnejšie karty sú v tomto móde nepoužitel'né, ale môžete ich napríklad využit' v aréne. Oceňujem skvelú adventúru, ktorá je nielen zábavná, ale dobre potrápi aj vaše mozgové bunky. Pokial' nepatríte medzi profesionálnych hráčov, odporúčam vám zamerat' sa práve na tento prídavok a skúsit' tie l'ahšie balíčky na vyskladanie.

Martina Juhásová

Assassin's Creed Odyssey

TOTO JE SPARTA!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ prostredie Grécka
+ nové herné a príbehové mechaniky
+ obrovský svet

- bojový systém
- menšie bugy
- fetch questy

HODNOTENIE:

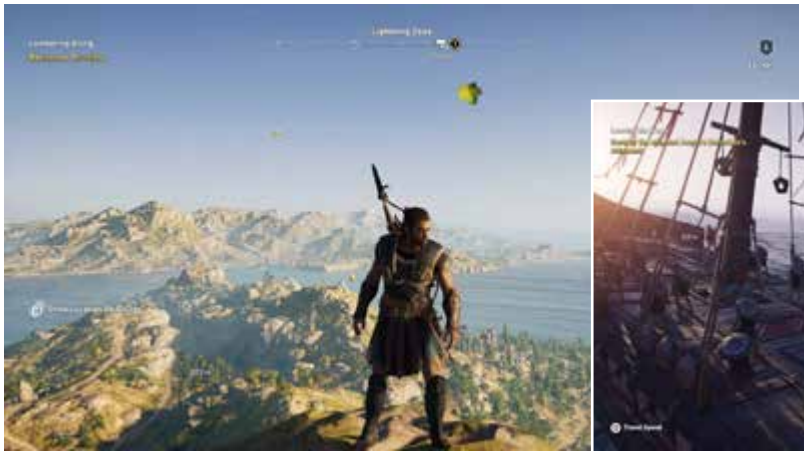
★★★★☆

Séria Assassin's Creed sa opäť raz presúva do nového obdobia a lokácie. Tento rok ňou bude slávna Sparta, ktorú asi väčšina z nás pozná vďaka Leonidovi a jeho slávnym 300 bojovníkom, kde sa príbeh Odyssey aj začína. Čo si pre nás Ubisoft pripravil tentokrát?

Assassin's Creed sa za roky jeho vydania v podstate stal akoby novým Call of Duty. Rok čo rok, hoci s občasnou pauzou, hráči na celom svete dostanú nový diel, no nikdy od neho nič extra nečakajú. V princípe si proste len ideme zahrať nový diel celkom fajn blockbustera, ktorý väčšinou nijak neprekvapí, no ani neublíži. Ubisoft si tento fakt pravdepodobne uvedomuje a tak už prí Origins začal so sériou robiť nové veci a otočil ju viac RPG smerom, čo bol jednoznačne krok vpred k rôznorodosti a novým veciam v hre, ktoré ju podstatným štýlom oživili.

Séria ako taká síce už so svojím názvom „Assassin's Creed" nemá spoločné skoro nič, no to je zas na inú tému. Inak na tom nie je ani Odyssey a aj keď ide jednoznačne o jeden z najlepších dielov, žiadnych asasínov v ňom nehľadajte a ani nečakajte. Príbeh Odyssey začína presne tam , kde by ste pri mene Sparta mohli očakávať. Píše sa rok 480 BC a gréckemu svetu hrozí najväčšia hrozba, akej kedy musel čeliť – invázia Xerxesa a Peržanov pod jeho velením. Sila Grécka je síce masívna, no je sužované politickými hádkami a neschopnosťou jednotlivých štátov jednať ako celok, a tak sa na obranu svojho domovu postavil Leonidas a jeho legendárnych 300 bojovníkov, ktorí hrdinsky padnú v Termopylskom priesmyku. Leonidas ale vedel, že jeho smrť vzbudí hnev a hrdinskosť v srdciach Grékov, ktorí sa po jeho hrdinskej smrti zmobilizujú a odvrátia perzskú hrozbu.

O niekoľko desiatok rokov neskôr sa ocitáte v koži priameho



potomka Leonida, ktorým je bud' Alexios alebo Kassandra - podl'a toho, ktorého zo súrodencov si vyberiete. Leonidas bol totiž váš starý otec.

Spart'anské zákony a výchova ale boli vždy tvrdé a ako obet' pre úspech vojny je rozhodnuté, že jeden zo súrodencov bude obetovaný bohom. Nešt'astnou nehodou spadnú z útesu obaja, no akoby zázrakom prežijete, aj ked' ste nemali. Všetci si myslia, že ste v osudnú noc zahynuli. Ujme sa vás obchodník d'aleko od Sparty, ktorý z vás spraví žoldniera, ktorý zmení osud Grécka. Tu sa začína vaša cesta za odhalením pravdy, pomstou a omnoho viac.

Sparta, Atény, Atlantída a ovel'a viac...

Ak ste si mysleli, že svet Origins bol obrovský, tak ste nevideli ten v Odyssey. Pravdupovediac mi to miestami prišlo až šialene prehnané. Svet je naozaj gigantický a ked'že ide o prímorské Grécko, vel'ká časť sa skladá z množstva malých ostrovov, medzi ktorými je pohyb naozaj frustrujúci. O to viac, ked' sa v rámci jedného questu musíte presúvat' medzi niekol'kými. Ked' napríklad uprostred ostrova dostanete úlohu íst' zabit' niekoho na inom ostrove, tak 85% času strávite tým, že hl'adáte najbližší prístav, kde si privoláte lod', potom sa plavíte k ostrovu, kde hl'adáte miesto na zakotvenie, bežíte k ciel'u niekde opät' v strede ostrova a potom naspät' odovzdat' quest.

Je to často otravné a frustrujúce, ked'že namiesto úlohy reálne robíte niečo úplne iné a všetky nahrávania a presuny trvajú naozaj vel'mi dlho. A aj ked' náhodou na niektorom z ostrovov máte odkrytý synchronizačný bod, na ktorý sa viete teleportovat', nie je to o nič príjemnejšie a presuny medzi ostrovmi sa tak stanú naozaj otravné. A to nehovorím o tom, ked' vás počas cesty päť krát napadnú piráti alebo iní nepriatelia, prípadne ešte zničia vašu lod' a začínate od znova niekde totálne v...

Grécko opät' ukrýva vel'a tajomstiev a mysterióznych miest, rovnako ako to bolo aj v Origins. Objavovania a skúmania tak budete mat' vyše hlavy, pričom svet a mytológia starovekého Grécka a jeho bohov tomu dodávajú tú správnu atmosféru. Pridajte k tomu ešte element Prvej civilizácie a jej tajomstiev, Atlantídu a o zábavu v hernom svete máte postarané na podstatne viac, ako ponúka samotná príbehová línia.

Okrem masívneho sveta ale hra prichádza s niekol'kými novinkami a zmenami. RPG systém z Origins ostal viac-menej podobný, rovnako aj systém odomykania schopností a samotný bojový systém, čo je vlastne dobré, lebo im sa nedalo vel'mi vel'a vytknút'. Jediné negatívum je snád' to, že miestami aj základní nepriatelia nám pripadali ako „bullet sponge", kde do nich nekonečne rúbete spamovaním rovnakého

útoku dookola a dookola, až pokial' nezomrú. Zbraniam by sa hodilo viac variácií útokov, čo je irónia ked'že nepriatelia s rovnakými zbraňami majú viac rôznych útokov ako vy.

Ked'že ide o prímorské Grécko, k hraniu neodmyslitel'ne patrí aj morská sekcia, čo znamená plavbu a súboje na mori s vašou lod'ou. Tu sa udialo podstatne viac zmien a aj ked' základný systém boja ostal nezmenený, trochu sa zmenilo vylepšovanie a upravovanie lode samotnej.

Novinkou je, že si na lodi viete určovat' kapitánov, ktorých naverbujete v hernom svete spomedzi radov žoldnierov, ktorých musíte najprv porazit'. Tí vás po celom svete naháňajú počas celej hry, ked'že je na vašu hlavu vypísaná odmena. Po tom, čo ich premôžete, ich môžete pridat' k svojej posádke, kde okrem toho, že vašej lodi budú poskytovat' pomerne silné pasívne bonusy, budú vám výrazne pomáhat' aj počas nalodenia na iné lode.

Grécka vojna, žoldnieri a váš osud...

Hra je tentokrát rozdelená do troch častí. Všetky tri spolu síce súvisia, no samostatne tvoria vlastné príbehové celky, ktoré dokopy tvoria titul ako taký. Hlavná príbehová línia vás oboznámi s gréckou vojnou a prevedie cez všetky kúty Grécka od maličkého a nepodstatného ostrova, kde ste vyrastali, cez Korint, Atény, množstvo ostrovov až do domovskej Sparty, zatial' čo sa snažíte zistit' informáciu o vašej rodine a odhalit' tajomstvo, ktoré sa ukrýva vo vašej a Leonidovej krvi, ktorú ste zdedili.

Druhou líniou sú žoldnieri, okolo ktorých sa bude točit' skoro všetko. Ked'že aj vy ste jedným z nich, nie je žiadne prekvapenie, že medzi vami panuje rivalita a postupom času, ako budete odkrývat' tajomstvá a narušíte nejeden plán tajomnej organizácie, bude na vašu hlavu vypísaná odmena a ostatní vás budú lovit' po celom svete – ako na súši, tak aj na mori.

Či sa ich už rozhodnete zabit' alebo najat' do svojej posádky, to bude na vás. Pripravte sa však ako na najt'ažšie súboje, tak aj najlepšie odmeny. Dávajte si ale pozor hlavne na ich výskyt počas misií a iných bojov, ked'že sa môžu ukázat' hocikedy aj vo väčšom počte a robit' nemalé problémy. Neraz sa mi stalo, že počas infiltrácie pevnosti plnej vojakov a kapitánov si po mňa prišli rovno naraz traja žoldnieri a musel som oblast' radšej opustit', lebo bojovat' proti celej pevnosti a ešte aj proti ním nie je naozaj nič príjemné - hlavne ak má každý vojak aj luk a naraz po vás striel'a dvadsat' nepriatel'ov z hradieb jedovaté šípy.

Tretia a asi najpodstatnejšia línia celého príbehu sa týka tajomnej organizácie, o ktorej sa dozviete počas hrania až o niečo neskôr, no časom zistíte, že stojí za skoro všetkým, čo sa okolo vás deje. Línia je úzko spätá so samotným príbehom a často sa prelínajú a dopĺňajú, no ako taká pokračuje d'alej aj po dohraní kampane. Vel'a o nej nepoviem, ked'že ide o najzaujímavejšiu časť a bude lepšie, ak si jej tajomstvá odkryjete sami, no máte pred sebou množstvo práce.

Ako si Odyssey ale vedie po technickej stránke? Ak ste hrali Origins, budete sa v Grécku cítit' ako doma. Grafická stránka, ovládanie či technické aspekty sa skoro vôbec nezmenili a ak áno, tak len minimálne. Rozdielom je hádam len to, že tento raz viete liezt' oproti iným dielom naozaj po všetkom (aj po na oko úplne plochých stenách). To ale vytvára často problémy a počas hrania Odyssey som zažil podstatne viac bugov ako hocikedy predtým. Nebolo to v princípe nič strašné, no zbytočné úmrtia vd'aka takej chybe nikdy nepotešia a už vôbec nie, ked' vás vrátia o dost' dozadu. Vyzdvihnút' ale treba zvukovú stránku, ktorá bola v sérii vždy skvelá a inak to nie je ani v tomto prípade. Soundtrack skvelo doplňuje jednotlivé časti hry. Či už sa práve bijete, bojujete na mori alebo len objavujete krásy Grécka, celé to dopĺňa skvelý podmaz.

Verdikt

Assassins Creed Odyssey je presne to, čo by ste od neho mohli čakat' a pravdepodobne ešte viac. Skvelá atmosféra gréckeho sveta a jeho mytológie sadla do série ako vyšitá a ak k tomu ešte pridáte tajomnú Prvú civilizáciu, tajný spolok snažiaci sa ovládnut' svet a legendu o Leonidovi, máte o zábavu na dlhé hodiny postarané. Skvelo spracovaný RPG a žoldnier systém tomu všetkému pridávajú ten pravý pocit starovekého Grécka a jeho hrdinov. Jediné, čo sa dá hre vytknút', sú asi miestami nudné boje, kde dookola iba rúbete a rúbete rovnakými útokmi do nepriatel'ov s abnormálnym množstvom života - tu by sa zišla možno väčšia variácia kombo útokov - a miestami neskutočne zdĺhavé cestovanie a premiestňovanie sa na obrovskej a rozsiahlej mape. Na to si ale časom zvyknete a čím viac sa do titulu ponoríte, tým viac budete chciet' odkrývat' viac a viac zo sveta, ktorý vám Odyssey ponúkne.

Richard Mako

PREČO BY MAL KAŽDÝ ZAMESTNÁVATEĽ ZVÁŽIŤ

PzD
PRÁCA Z DOMOVA

VÝHODY PRE ZAMESTNANCA

Zdroj: Global Workplace Analytics

2/3
ľudí chce pracovať z domu

80% zamestnancov
považuje prácu z domu za benefit

36% dáva prednosť
práci z domova pred zvýšením platu

Takmer polovica ľudí
sa sťažuje na dopravu do práce

VÝHODY PRE ZAMESTNÁVATEĽA

VIAC AKO 2/3 ZAMESTNÁVATEĽOV
pozoruje zvýšenie produktivity práce u zamestnancov pracujúcich z domu

95% ZAMESTNAVATEĽOV
tvrdí, že práca z domova má vplyv na udržanie zamestnancov

Priemerná úspora nákladov na nájom pri práci z domova je
10 000 USD/ ZAMESTNENC/ ROK

Expanzia talentov -
VIAC AKO 40% ĽUDÍ
podáva kreatívnejší výkon

Zdroj: Global Workplace Analytics

VÝHODY PRE ĽUDSTVO A ŽIVOTNÉ PROSTREDIE

Zdroj: Logitech

EKOSTOPA ZAMESTNANCOV LOGITECH ZA JEDEN TÝŽDEŇ #PRÁCEZDOMOVA

Pri obmedzení pravidelného dochádzania do práce, každý zamestnanec v priemere ušetrí
AŽ 90 MINÚT DENNE

Zníži sa objem emisií o
60 389 kg CO^2

To predstavuje úsporu uhlíku, ako keď auto prejde
240 000 km ALEBO 6x
obehne okolo Zeme.

CO2

ČO POTREBUJETE NA PRÁCU Z DOMOVA

Vysokorýchlostný internet

Softvér na spoluprácu

Webkameru a headset pre spoločné hovory

Laptop, externý monitor, myš a klávesnicu

logitech

Destiny 2: Forsaken

LOV SA ZAČAL. A ZÁROVEŇ AJ BOJ S RNG

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: Bungie
Zapožičal: Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

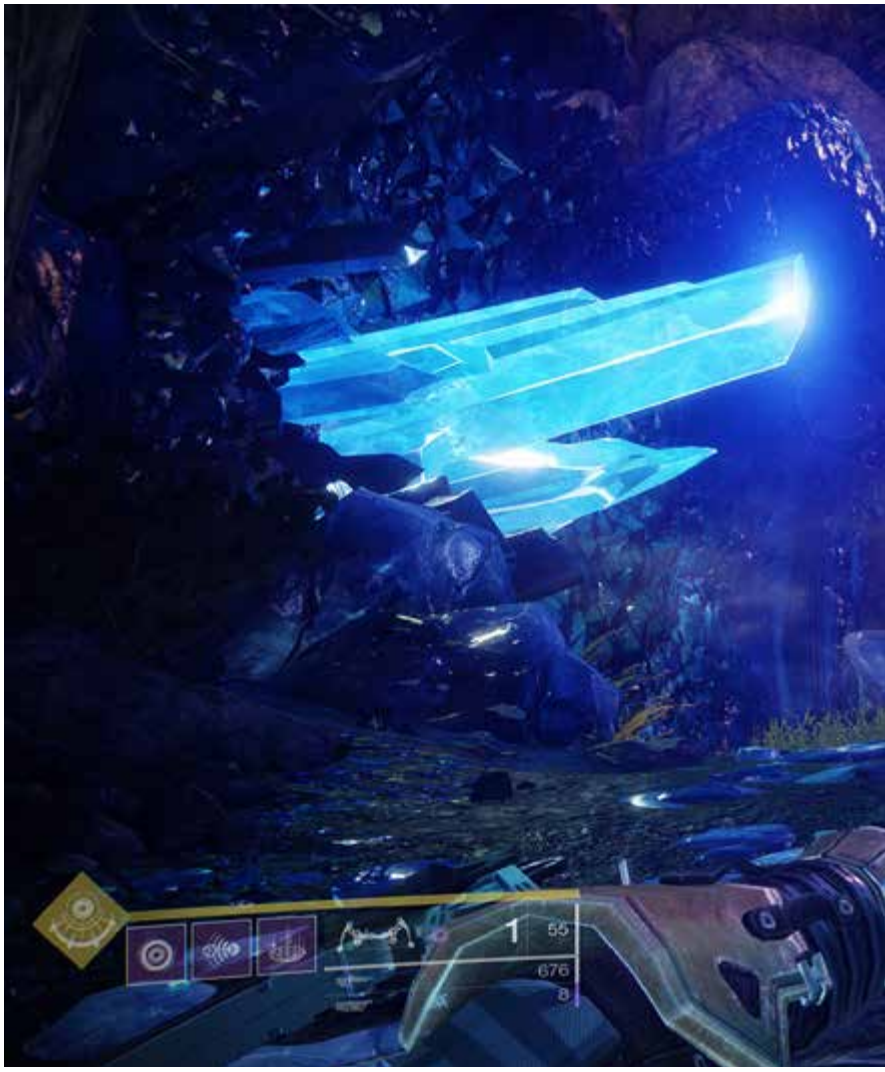
+ skvelé nové prostredia
+ nové Striky a Raid
+ Gambit je excelentný nový mód
+ audiovizuál je klasicky Bungie-skvelý
+ množstvo tajomstiev vo svete
+ kolekcie a triumfy
+ dobre nastavené levelovanie
+ nová nepriatel'ská frakcia

- Gambit má zopár problémov s balansom
- Blind Well nemá matchmaking
- nemožnost' kombinovat' Super schopnosti s perkami
- na infúziu sú potrebné Masterwork Cores, ktoré sa nedajú zohnat'

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ked' ste čítali moje recenzie na Destiny a jeho následné expanzie, sami ste videli, že čím d'alej, tým frustrujúcejší som z hry bol. Aj kvôli tomu, že Bungie ani po rokoch nepochopilo, že expanzia neznamená trápnu hodinovú kampaň, kde ešte navyše zrecyklujete obsah. Je to, ako ked' vás niekto doma týra, no vy neviete povedat': „dost' už!" Taký je môj vzt'ah s Destiny. Chcel by som prestat', ale nedá sa. A preto je pochopitel'né, že napriek tomu, že už som niekol'kokrát požiadal o rozvod (s hrou, samozrejme), nikdy som to do úspešného konca nedotiahol. Preto bol Forsaken v mojich očiach ako príchod spasitel'a, aby som sa konečne pri hraní aj bavil a necítil sa pri tom, ako keby som chodil do práce. Podarilo sa to?



Len taká malá poznámočka. Vzhl'adom na komplexnost' expanzie bude táto recenzia imaginárne rozdelená na dve časti.

To prvou bude čast', kedy sa budeme rozprávat' o novom obsahu, nových aktivitách, novom príbehu a novom Raide a v tej druhej vám porozprávam, ako malé zmeny robia zázraky a tie sú dostupné aj pre hráčov, ktorí si expanziu nekúpili. To len, aby sme mali prehl'ad.

Okej. Tak pod'me na Forsaken. Temnú kapitolu. Empire Strikes Back v Destiny univerze. Pretože, ked' ste si to doteraz nevšimli, Destiny sa v dvojke vybralo nielen ležérnym, ale hlavne vtipným smerom. Čo je celkom divné, nakol'ko pôvodná Destiny kampaň bola postavená na koncepte: „ste zrazení na kolená a ja som posledná nádej." Dá sa povedat', že to nefungovalo. Postavy tam boli zbytočné a neprepracované a hlavne až príliš vtipné. Tomu je koniec. A ako symbol si to odniesol Cayde-6, asi najznámejšia postava univerza. Práve jeho smrt' charakterizuje zmenu tónu hry. Ale po poriadku.

Prison of Elders je v Destiny univerze väzenie, kde sú tí najhorší z najhorších. A tak trochu sa to tam vymklo spod kontroly. Skvelá úvodná misia končí zistením, že nejde o vzburu, ale o útek a Cayda-6 si podá Uldren Sov (taký emo chlapík z jednotky) spolu so svojimi Barónmi, ktorí patria k rase Scorn, úplne novej nepriatel'skej rase v hre. Vy ho tak musíte pomstit'. Odstránit' jedného po druhom,

aby ste sa dostali k Uldrenovi, ktorý stále hľadá svoju sestru, kráľovnú rasy Awoken Maru Sov. Takže drvivú väčšinu času strávite plnením misií, kde musíte zavraždiť jednotlivých Barónov, čo vám zaberie väčšinu kampane. Asi nikoho neprekvapím, keď poviem, že vašim cieľom je predsa Uldren. No, zároveň vás sklamem, pretože finálová bitka nie je vôbec taká, akú ste očakávali a aj keď z hľadiska univerza a príbehu ako-tak dávala zmysel, tak pocit sklamania pretrváva. Ale čo už. Každopádne, tak ako The Taken King, aj pri tejto expanzii je príbehová kampaň iba začiatkom. Nasledujúce desiatky, ba až stovky hodín hrania budete prežívať konštantné sklamania a radosti pri plnení hromady ďalších aktivít vo svete za jedným účelom: Byť pripravení na end-game obsah.

Predtým, ako sa však budeme venovať end-game obsahu, musíme si vysvetliť, ako vlastne expanzia funguje. Drvivú časť kampane strávite v novom prostredí, ktoré sa nazýva Tangled Shore. Je to fialový divoký západ v Destiny univerze, kde sú takmer všetky rasy, aby si zobrali svoj kúsok koláča, Všetko sa tu snaží dať ako-tak dokopy nová NPC postava Spider, ktorá je však, ako inak, delegovaná na to, aby rozdával odmeny, a aby ste si u neho menili materiály. To už je taký zvyk. Po skončení kampane však môžete získať prístup do ďalšej obrovskej oblasti nazvanej Dreaming City. To je vlastne domov rasy Awoken. Tu sa odohráva prakticky všetko, čo má čo dočinenia s end-game obsahom. Je to nádherné prostredie, kde Bungie dokazuje, že má asi najtalentovanejších art vývojárov na svete. Dreaming City funguje rovnako ako bežné prostredie. Máte tam Patrol misie, verejné eventy a aj nový typ horde eventu nazvaný Blind Well. Rozdielom však je, že v Dreaming City je toľko skrytých vecí, mechaník a oblastí, až to vo vás prebudí vzrušenie a radosť, pretože sa budete cítiť ako malé deti, ktoré sa učia prvýkrát stáť na bicykli. Nie je však všetko len radosť...

Blind Well. Ach, keď sa ma niekto spýta, kde mám dôkaz, že Bungie počúva len 50% toho, čo im komunita hovorí, tak ich odkážem na toto. Rovnako ako Escalation Protocol vo Warmind expanzii, tak aj Blind Well je mód, ktorý nemá matchmaking. Čo je na tom viac neuveriteľné, je to, že aj v Destiny 1 boli dva takéto módy, Court of Oryx a Archon's Forge. Takže už štvrtý

rok komunita hovorí tvorcom, že chcú takýto mód zastrešit' pod nejaký typ matchmaking systému... ale nie. Ved', načo? Radšej zabijete 10 minút z hrania cestovaním do Blind Well zóny, znovu vonku a znovu spät', aby ste konečne natrafili na server, kde sú aj nejakí hráči.

Okej, dostal som to zo seba, takže môžeme íst' d'alej. Levelovanie je výrazne spomalené, aj ked' nie až tak ako vo Warmind. V praxi to znamená, že Level Cap je 600 a do levelu 500 búrate jeden level za druhým, no zrazu Bungie povie: „STOP!", po čom sa budete plazit' nahor slimačím tempom. Ono to nie je zlý nápad, pretože sa aspoň máte dôvod ku hre vracat'.

Autori vám totiž na oplátku ponúkli hromadu možností ako sa levelovat'. Z kampane tak plynulo prejdete do Strikov, od ktorých poputujete do Nightfall Strikov, od ktorých pôjdete do Raidu a d'alšieho end-game obsahu a všetko to okoreníte trochou PvP alebo Gambit módom. Dôležité však je, že výbava a zbrane majú konečne opät' random perky.

To znamená, že okrem výbavy, ktorá vám zvýši Power Level, hl'adáte aj zbrane s optimálnou kombináciou perkov, tzv. „God Rolls." Tie k životu síce nepotrebujete, no ked' vám nejaký padne, tak padnete vy na zadok. Rovnako ako pri vydaní, aj tu sú najdôležitejšie tzv. Powerful Engrams a tie dostávate ako Engram pri hraní hry alebo ako „Milestone".

Tieto sa resetujú každý týždeň (niektoré aj častejšie a jeden nový pribudne každý deň) a to vás motivuje sa ku hre vrátit', pretože len tieto predmety sú garanciou posunu vpred. Autori vás týmto spôsobom motivujú, aby ste hrali všetok obsah hry, ak chcete byt' na vrchole potravinového ret'azca čo najskôr. Je to vel'mi dobrá ekonomika, ktorá má však jeden problém. Tzv. Masterwork cores. To sú predmety, ktoré sa používajú pri infúznom systéme (ak chcete zbraň alebo kúsok výbavy dostat' na vyšší Power level, tak môžete obetovat' iný predmet rovnakej kategórie). Problém je, že tieto predmety sa hrozne t'ažko získavajú, a tak musíte používat' zbrane, ktoré nechcete, len aby ste mali šancu v boji.

Hej a Eververse, teda obchod s mikrotransakciami, je spät'. Tess vám tak predáva engramy, ktoré môžete získat' aj hraním a tie vám dajú predmety určené na vizuálnu úpravu vašej postavy. Po novom však ponúka mnoho spôsobov ako získat' hernú menu, Bright Dust na priamy nákup týchto predmetov, takže je chvályhodné, že aj ked' autori ponechali mikrotransakcie, tak aspoň výrazným spôsobom znížili ich vplyv na hru.

Každá jedna herná trieda dostala novú štvoricu perkov a nové Super schopnosti. Tie sú jednoducho úžasné. A nielen to. Medzi nimi a jednotlivými perkami je skvelá synergia, takže to konečne vyzerá, že niekto, kto ich dizajnoval, vedel, akú úlohu majú mat' na bojisku a ako ich majú hráči používat'. Je tu iba jeden jediný problém. A to fakt, že chcete používat' nové super schopnosti, musíte mat' zvolené konkrétne perky, pretože, ked' si zvolíte inú štvoricu (ktoré sú v hre už od vydania), vrátite sa spät' k starej super schopnosti. Nerozumiem, prečo Bungie neumožní hráčom tieto perky a super schopnosti kombinovat' podl'a vlastnej vôle. Tieto schopnosti budete používat' proti novým nepriatel'om, ktorí dostali názov Scorn. Podl'a histórie univerza ide vlastne o zombíkov rasy Fallen, no títo prinášajú do hry konečne svieži vietor. Koncept ich jednotiek je rôznorodý a skvelý a v boji proti nim zažijete množstv zábavy.

Pod'me teda na Raid. Možno ste sa divili, že recenzia hry vychádza trochu neskoro. Ale je to zámerné. Jednak som sa chcel pripravit' na Raid (na ktorý aj tak ešte stále nie som pripravený) a zároveň autori ohlásili zámer, že chcú Dreaming City menit' každý víkend v trojtýždňových cykloch, takže som chcel vediet', ako d'aleko pôjdu. Raid som však nehral. Totiž, nároky na Power Level sú vel'mi vysoké a, bohužial', sa to pre herného redaktora dalo len t'ažko stihnút'. Takže vám len poviem dojmy podl'a toho, čo som videl. A videl som, že Bungie vytvorilo dlhý, komplexný,

náročný a epický Raid. Určite sa bude radit' medzi to najlepšie, čo spoločnost' kedy vyprodukovala. A čo je na tom najlepšie: zdolanie Raidu prvým tímom na svete odomklo d'alší obsah pre hráčov. K dispozícii je teda hromada tajných zákutí, 3 nové Striky (4, ak máte PlayStation verziu hry), ktoré sa taktiež radia medzi to najlepšie, čo Bungie vyprodukovalo (hlavne Warden of Nothing je excelentný Strike).

Ďalším lákadlom je Gambit. Hybridný PvP/PvE mód, ktorého princíp je jednoduchý, no návykový ako máločo. V tomto móde sa stretávajú dva tímy po štyroch hráčoch. Každý tím je poslaný na svoju mapu, kde je ich úlohou zabíjat' AI nepriatel'ov, po ich smrti zbierat' tzv. Motes a následne tieto Motes vložit' do zberača v strede mapy. Po vložení 75 kúskov sa zjaví boss, ktorého musíte zlikvidovat'. Tím, ktorý zlikviduje svojho bossa ako prvý, vít'azí. To však nie je všetko. V pravidelných intervaloch sa otvára portál do mapy druhého tímu, a tak sa môžete dočasne vydat' na lovenie nepriatel'ských hráčov a spôsobit' im škody pri zbere Motes alebo ozdravit' bossa. Skutočne ide o skvelý a unikátny koncept, ktorý sa parádne hrá, no má zopár balans prvkov, ktoré sú problematické. Na jednej strane to vyzerá, že tím, ktorý počas zápasu vedie, je v nevýhode, čo by sa stávat' nemalo.

A taktiež sa objavilo množstvo hráčov s jednou exotickou zbraňou (Sleeper Simulant), ktorá ničí zábavu v zápasoch. No, nič čo by sa nedalo vyriešit'.

PvP dostalo nový mód, Breakthrough, kde dva tímy bojujú o jeden bod, ktorý rozhodne, kto v nasledujúcej fáze prejde do útoku a kto do obrany. Tento kompetitívny mód bol ešte len teraz spustený, no už si našiel svojich fanúšikov. Inak ale zvyšok PvP obsahu tvoria len nové zbrane a nové mapy.

Bungie sa taktiež (KONEČNE ! ! !) podarilo dostat' do hry dvojicu podstatných vecí. Prvou je kolekcia. To je zoznam všetkého, čo ste v hre získali a čo môžete získat' a aj s popisom, kde to môžete získat'. Ak teda nemáte exotickú zbraň a chcete ju, môžete sa napríklad dočítat', že taký Ace of Spades môžete získat' po dokončení určitej misie. Taktiež všetky predmety, ktoré ste v hre získali, si môžete jednoduchým spôsobom opätovne získat', ak ste ich vymazali. Druhým, možno dôležitejším prvkom sú Triumfy. A to z jednoduchého dôvodu. Bungie konečne pridalo svoj skvelý Lore Destiny univerza do hry. Opät' niečo, o čo ich komunita žiadala od vydania pôvodnej hry a po štyroch rokoch ich autori konečne vyslyšali. Navyše Triumfy zabezpečujú, že vždy máte prehl'ad o aktivitách, ktoré v hre robíte a vždy máte nejaký ciel', ktorý môžete sledovat'.

Ostáva tak už len audiovizuál. A o tom sa asi ani nemusíme bavit', pretože soundtracky pre Destiny patria každoročne k tým najväčším klenotom, ktoré sú vydané. Art štýl je skvelý, prostredia rozmanité a zaujímavé a framerate stabilný. Odhliadnuc od toho, že Bungie vám dodá asi najlepší pocit zo strel'by zbraní, tak vám vždy poskytne aj pastvu pre oči. A to až do takej miery, že by ste sa chceli ocitnút' v prostrediach, ktoré vám ukazujú. A to všetko bez technických problémov a zádrhel'ov.

Verdikt

Destiny 2: Forsaken je presne to, čo bol The Taken King pre Destiny 1. Štve ma, že opät' sme museli čakat' rok, kým dalo Bungie hru dokopy, do stavu, kedy si ju môžu s hrdost'ou vystavit', no tu to je. A v parádnej forme so stovkami hodín obsahu pre hráčov, aby to objavili. Nebyt' tvrdohlavosti Bungie v niektorých oblastiach, bolo by to plné hodnotenie, no zopár drobností sa objavilo. Aj tak, ak ste čakali na nástup do Destiny vlaku, teraz je ideálna príležitost'.

Dominik Farkaš

Deep Sky Derelicts

SNOWHOUND GAMES SKÚŠA SVOJ POTENCIÁL NA POLI TABLETOP-ROGUELIKE HIER A DIGITÁLNEHO KOMIKSU.

Ked' ste boli deti, aké boli vaše sny o budúcom povolaní? Pochybujem, že ste chceli byt' profesionálni gameri, ale čo tak požiarnici alebo smetiari! Aj ja som túžil mat' pod stromčekom krásne smetiarske auto... A moje sny sa naplnili. Žial', len vo virtuálnej, alternatívnej a navyše procedurálne generovanej budúcnosti.

Vo fínskej verzii budúcnosti sa systém rovnej dane vypomstil a pretransformoval na dystopický systém – bohatí žili na krásnych, obývatel'ných planétach bez znečistenia a tí chudobní sa živili vesmírnymi smet'ami a drobnou kriminalitou, vandrujúc po galaxii. Nepredstavitel'né?! Alebo to nie je sci-fi a je to len silná sociálna kritika autorov? Predstavitel'né!? V každom prípade si to môžete vyskúšat' v koži vesmírneho saprofága, smetiara, ktorý hl'adá aspoň dočasný exil, aby neprespával pod Mliečnou dráhou a nejedol skrullské rohovky, vyrvané priamo z ich očí. A možno sa z vás stane rovnoprávny občan, ktorý sa nemusí hrabat' v bedni... Prepáčte, vo vesmírnych vrakoch. O fínskom štúdiu Snowhound Games, ktorého názov by mi mohol ako bývalému chovatel'ovi huskyho evokovat' t'ažného psa, som nikdy nepočul. Založila ho partička ajt'ákov v roku 2015. Debutovali mobilnou akciou Apestorm - Full Bananas, kde ste v steampunkovom svete pomocou vzducholode bombardovali pevnosti. Už v tejto hre použili komiksový vizuál – evidentne sú aj to nadšenci komiksu. Respektíve Mika Mignolu, ktorý sa preslávil titulom Hellboy. Dnes jeho nezamenitel'ný štýl kresby kopíruje hocikto nie len v komikse a hocikto na ňom založil aj parádny biznis. Žiarivým príkladom a pokladom zo zatuchnutých kobiek bol titul Darkest Dungeon. A to nie len pre svoj mignolovský vizuál, ale aj roguelike elementy a nevýhody, rozumej psychické stavy postáv v reakcii na prostredie. Prečo túto hru spomínam? Pretože ma neskutočne dlho bavila a zároveň trápila. Snežní psíci majú evidentne radi aj túto hru, potom ešte zrejme XCOM, Hearthstone a FTL: Faster Than Light, ako sami na svojom webe uvádzajú. Určite tam boli aj mnohé vplyvy, ale to bystrím okom pol'ahky spoznáte (napr. Warhammer 40K). No a toto všetko nám dáva dokopy Deep Sky Derelicts.

Takže máme tu akýsi minimalisticky rozpohybovaný digitálny komiks (tzv. motion comics) alá Mignola, minimalistické prvky t'ahovej rpg a minimalistické prvky kartovej stratégie. Strohú komiksovú estetiku celej hry dopĺňa okrem domovskej stanice (kde sú klasické „shopy", krčma a dielne) preliezanie dungeonov pomocou PDA procedurálne generovanej mapky, ktorá mi pripomína

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahové roguelike RPG s kartovou hrou
Výrobca: Snowhound Games
Zapožičal: Cenega

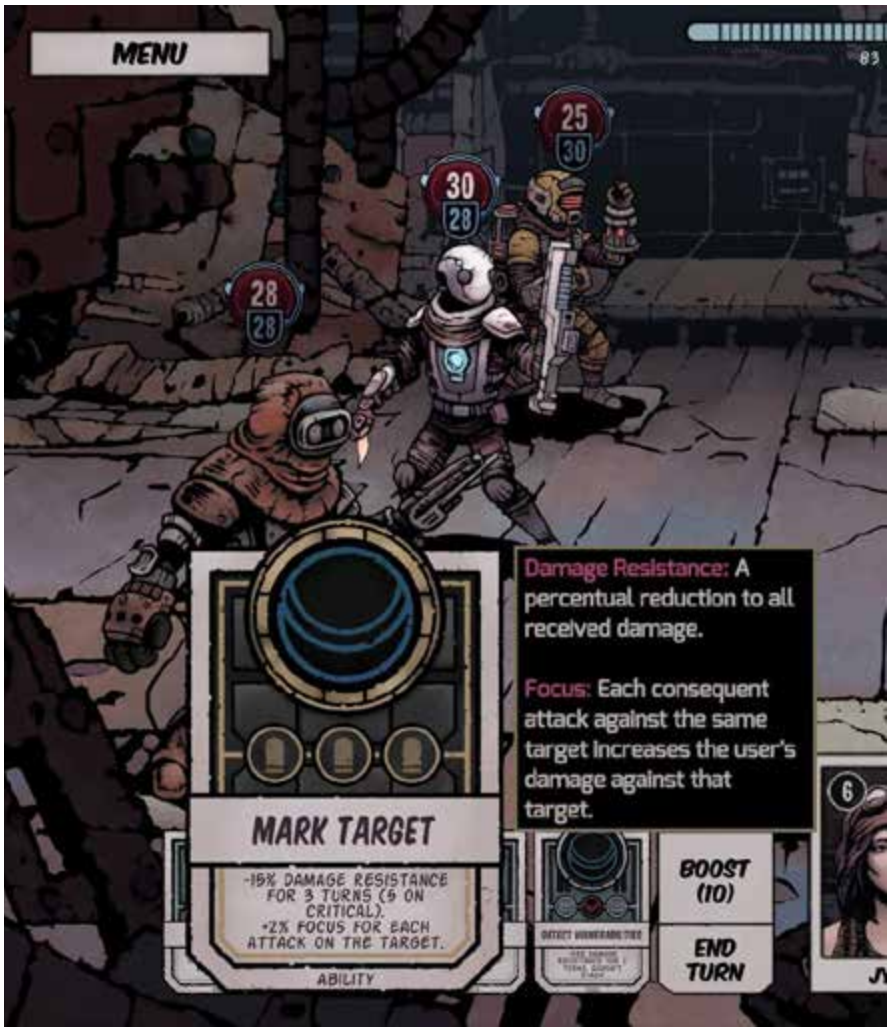
PLUSY A MÍNUSY:

+ komiksový vizuál
+ minimalizmus
+ opätovná hratel'nost'
+ hardvérová nenáročnost'

- minimalizmus

HODNOTENIE:

★★★☆☆



space hulk tituly. Automaticky vás prepne do statickej, procedurálne generovanej obrazovky dungeonu. Stane sa tak v prípade boja, dialógu (subquestu, shopu) alebo smetnej bedne (truhlice s pokladom). Odporúčam používať len túto metódu, lebo pri hraní sa mi stalo, že som objavil 5 rovnakých obrazoviek za sebou.

Apropo, procedurálne generovanie – teda algoritmus, nezabíja len sociálne siete, ale aj túto hru... Alebo predlžuje jej hratel'nost'. Záleží na tom, ako sa na to pozriete, pretože dungeony – opustené lode – vesmírne stanice (tzv. derelicts) sú rozsiahle a na prvýkrát ich určite nesfinišujete. A bez náhodného respawnu obrazoviek, vecí a nepriatel'ov by boli asi nudné. V tom tkvie hlavný rogue-like element hry. Sekundárny je ten, že ked' vám dôjde energia na podporu životných funkcií (ak nemáte batérie, alebo generátor), pol'ahky sa stane, že sa ani nevrátite na taxi (čakajúcu lod'). Alebo vám dôjde v boji, v ktorom môžete pod nepriatel'skou salvou aj „zomriet'". Boj, hoci nie taký častý, ale povedzme intenzívny a svieži, prebieha na už spomínanej statickej obrazovke. Váš tím: 3 scavengeri niekol'kých povolaní a nekonečných úrovňových špecializácii (na začiatku s fixnou špeciálnou danost'ou) v boji proti 1 až 3 a neskôr aj viacerým nepriatel'om (riadnym tuhoňom). Boj samotný je spracovaný ako kartová hra, ergo striedajú sa nepriatelia s členmi vášho tímu a vyberáte si akciu z balíčka spočiatku len niekol'kých kariet. Niektoré lepšie sa môžu v d'alšom t'ahu recyklovat'.

Summa summarum Deep Sky Derelicts je kartová hra skombinovaná s digitálnym komiksom. Útoky sú vizualizované ako komiksové okienka, tj. panely s minimalistickou animáciou a zvukmi, prípadne hláškami postáv v bublinách. Neomrzia, pretože sa vd'aka rôznym kartám často obmieňajú a boje nie sú naozaj také časté. A nakoniec sú asi najväčšou devízou hry. Každá akcia, útok, dobitie štítov, zlepšenie vlastností postavy alebo zbraní na niekol'ko t'ahov, stojí drahocennú energiu. Ak prežijete, poberiete ten malý procedurálne generovaný loot a spät' na stanicu. Alebo si lepšie kúsky privlastníte podl'a povolania a špecializácie postavy – „finder´s keper´s'. .Ak ste mali št'astie a objavili druhý, bližší východ, nedôjde vám cestou spät' energia. Na domovskej stanici potom predáte/recyklujete nepotrebné veci, za ne si kúpite lepšie (nejde tak o zbrane ako lepšie karty a gadgety na losovanie lepších kariet) alebo vytuníte PDA scanner (jeho dosah, ktorý vám umožní efektívnejšie si vyberat', predvídat' cestu v dungeone), kapacitu energie a tak stále dookola. Pozor, „prestávky' na základni sú vel'mi dôležité pre plánovanie budúcich výprav (z hl'adiska zásob a ostatku peňazí), lebo pre zlé plánovanie sa vel'mi skoro môžete dostat' do slepej uličky.

Ak ste čakali psychózy a vtipné liečenie postáv alebo campovanie v dungeonoch, ako to bolo v bohatšom bratrancovi Darkest Dungeon, tak na to zabudnite. Tu postavu môžete bud' vymenit' za iného žoldniera, alebo ho okamžite oživit', či vyliečit', ak máte dostatok lootopeňazí. Minimalizmus...

Prekvapivo ma tento neprekvapivý, tol'ko spomínaný minimalizmus tak bavil, že ani neviem ako a pri hre som strávil cca 10 hodín (to však zd'aleka nie je celá dĺžka hry a ani jej stred), čo mi pripomína až sci-fi. A to kartové hry nemusím. Hra ma nijako nefrustrovala ale zas ma ani nedvíhala zo stoličky. Proste jej chýba nejaký element, ktorým by ma prit'ahovala ako moru na svetlo. Treba však povedat', že obsahuje okrem laxného story módu aj mód arena, čo je vlastne jeden nekonečný dungeon. Ale pretože sa nezadržatel'ne blížia dlhé zimné večery a v predvianočnom ošiali, ktorý začne už o chvíl'u, bude dobré nezat'ažovat' si nervovú sústavu nejakou intenzívnou akciou áčkového rázu, ale radšej siahnut' po takomto „generic mashupe".

A navyše, Deep Sky Derelicts ako správnu indie hru rozbeháte aj na „pracovnom", tj. podl'a dnešných štandardov „nehernom" počítači, s 2 GB RAM a doskou I3 či generickou. Pre milovníkov tabletop a kartových CRPG určite povinnost', pre casual hráčov dobrá vol'ba. Ako komiks dystopická cyberpunk spoločenská fraška, stokrát recyklovaná, bez lepšieho scenára a zapamätatel'nejších postáv, hoc mignolovsky stvárnených.

Laco Orosz

Strange Brigade

KOOPERAČNÝ MIŠ-MAŠ

Britské štúdio Rebellion už niekoľko desaťročí konštantne produkuje kvalitné tituly. Nejde o hry, ktoré by sa stali na dlhú dobu témou rozhovorov a nie sú ani ničím prelomové, každopádne sú však dostatočne kvalitné na to, aby si za roky svojho pôsobenia toto štúdio vytvorilo solídnu fanúšikovskú základňu. A keďže v posledných rokoch bola ich primárnou sériou Sniper Elite, rozhodli sa, že je čas na veľmi veľkú zmenu.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: kooperatívna strieľačka
Výrobca: Rebellion
Zapožičal: Rebellion

PLUSY A MÍNUSY:

+ charakter rozprávača
+ súboje s bossmi
+ skutočne prepracovaný mód Hordy

- po čase prichádza nuda a stereotyp
- všetky súboje po čase omrzia
- systém odomykania výbavy je otravný
- príbeh je strojený

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Strange Brigade je hra, ktorá má so Sniper Elite spoločný pohľad z tretej osoby. A to je asi aj všetko, čo majú spoločné. Ináč ide o kooperatívne zameranú hru, v ktorej si však nevyberáte cieľ prostredníctvom hľadáčika pušky, púšťate sa totiž do boja z blízka. Asi najlepšie porovnanie by sa dalo spraviť s populárnou Left 4 Dead sériou. Akurát s jedným podstatným rozdielom – dej hry sa odohráva v Egypte. Unikla totiž duša Egyptskej bohyne Setieki a vašou úlohou, keďže ste členom Strange Brigade, je dať tento bordel do poriadku. Bordel znamená hlavne kostričky vo väčších aj menších formách.

Vzhľadom na to, že hra je zameraná na kooperáciu, asi nikoho neprekvapí, keď skonštatujem, že sa najlepšie hrá za prítomnosti ďalších hráčov. Dokonca by som povedal, že tí sú pre relatívne zábavné hranie doslova nutnosťou, pretože počet nepriateľov je veľký a v prípade, že sa rozhodnete do boja ísť sám, vo väčšine prípadov súbojový systém ohlúpne na jednoduché odstrieľovanie protivníkov z diaľky. Strange Brigade je totiž najzábavnejší vtedy, keď sa musíte hýbať, plniť zadanú úlohu a zároveň bojovať proti hordám nepriateľov.

Kampaň má celkom klasický layout. Čím ďalej pokračujete, tým náročnejším typom nepriateľov čelíte. Každý z levelov trvá viac než štvrť hodinu, čo vám celkovo dáva viac než desať hodín hrania. No vzhľadom na povahu hry a nie celkom veľký dôraz na príbeh sú veľmi dôležité dve veci – čo vám autori ponúkli z hľadiska levelov a vylepšovania postáv, aby ste mali dôvod vrátiť sa k hre a zároveň to, aká je variabilita súbojového systému.

Bohužiaľ, tu sa začnú prejavovať slabiny hry. Nie, že by s hrou bolo niečo vyslovene zlé. Len je proste akási... Tuctová. Jediné, čo ju vytrháva z tuctovosti, je vtipné poňatie sveta i rozprávača a logické hádanky v leveloch. No a to je v dnešnej dobe strašne málo. Pretože levely to sú nuda a šeď. A to doslova. Idete spolu s kamarátmi alebo inými hráčmi po leveli, kosíte hordy kostlivcov, nabíjate amulet, ktorý vám dá špeciálnu schopnosť a zbierate zberateľské predmety, ktoré vám okrem achievmenetov nedajú prakticky nič. A aj keď je pravdou, že levely nepatria medzi tie najmenšie, nič to nemení na veci, že vám to prakticky len sťažuje postup hrou, pretože systém vylepšovania vecí vás núti preskúmať každý jeden kút levelov.

Jediné, čo hru vytrháva z priemeru, sú logické hádanky, ktoré vám sprostredkujú buď najlepšie momenty v hre, alebo tie najfrustrujúcejšie. Všetko vždy závisí od toho, akých spoluhráčov dostanete. Nič to však nemení na fakte, že po prvom zdolaní všetkých levelov si logické hádanky pamätáte a pri následných hraniach sú už viac prítažou než zábavou. Tým pádom leží všetko pri nohách finálových bossov každej úrovne. A tí sú... Hm... Fajn. Viete, celá hra je fajn. A to je celá jej pointa.

Levely sú úplne okej, ponúkajú špeciálne herné mechaniky, ktoré poskytnú potrebnú výzvu a zabavia vás na prvý raz. No vracať sa k nim späť? Pre to veľa dôvodov nevidím. Ešte jedným ozvláštňujúcim prvkom sú pasce rozmiestnené po leveloch. Tie vám pomôžu pri expresnej likvidácii nepriateľských hôrd. Či už plamene, kopije alebo nože, všetko, čo vám umožní prejsť levelmi rýchlejšie, je, koniec koncov, vítané.

A teraz poďme na to vylepšovanie postáv. Z hľadiska postáv vlastne žiadne nie je. Nájdete tam iba rôzne talizmany na rôznych postavách a každý z nich má inú funkciu. Preto je gro postupu hrou v kupovaní a vylepšovaní

zbraní. Zbrane sa kupujú za mince, ktoré padajú z každého zabitého nepriatel'a, no vylepšujete ich pomocou drahých kameňov.

A tie musíte jednoducho nájst'. Takže žiadne nakupovanie za hernú menu, žiadne vylepšovanie cez XP systém, ale náhodné natrafenie na kamene. To vás núti prechádzat' každý kút mapy a otvorit' každú jednu debničku a prosit', aby ste dostali niečo, čo za to stojí. Avšak verte mi, nestojí.

Takže, aby som kampaň zhrnul do nejakého zmysluplného celku. Na prvé prejdenie celkom okej, v kooperácii solídna zábava, no postupom času neponúka nič, čo by vás mohlo zaujat'. A to je pri hre takéhoto typu vel'ký

problém. Pretože napríklad taký Left 4 Dead ponúkol AI Director, ktorý automaticky upravoval scenáre hry podl'a toho, ako sa vám darilo. Výsledkom bolo to, že aj napriek tomu, že ste išli cez tie isté levely a že ste plnili tie isté úlohy, vždy ste sa cítili, akoby ste tam boli prvýkrát. A navyše, hra sa škálovala na základe počtu hráčov. Tu sú nepriatelia maximálne tak odolnejší, takže na nich musíte vypálit' viac guliek, aby padli.

Zostáva tak len mód Hordy. A ten je zaujímavejší než som bol čakal. Tu sa presne ukazuje, že Strange Brigade vyniká v momente, ked' ste nútení kombinovat' schopnosti amuletov, utekat' a zároveň striel'at' a popri tom ešte hl'adat' na mape nové amulety a vylepšenia.

Mapy sú dostatočne vel'ké, takže vás neprepadne klaustrofóbia, no zároveň nie sú príliš vel'ké a zaujímavý systém výmeny zlata za prístup do nových častí zabezpečí, že sa stanete pánom mapy a ak zlyháte, je to väčšinou vaša vina. Ďalším je Score Attack, klasický mód, akurát sa pri ňom snažíte o čo najlepší čas. Nič viac, nič menej.

Stojí teda aspoň prezentácia za to? Áno a zároveň i nie. Na jednej strane zažijete zaujímavé scenérie a aj levely sú rozsiahle, na druhej strane však drvivá väčšina prostredí je na jedno kopyto. Hra za to „vd'ačí" najmä svojmu umiestneniu a určite to nesnapomáha výslednému dojmu z hry.

Navyše, hra nepatrí medzi tie technicky najvydarenejšie, takže bugy a glitche sú častým zjavom, rovnako ako problémy s lagom a pripojením, najmä s prepadom FPS, a to hlavne v momentoch, ked' sa to vyslovene nehodí. Nejde o nič, čo by sa nedalo vyriešit' patchmi, ale myslím si, že momente, ked' a to konečne vyrieši, hra už bude l'udoprázdna. A nakol'ko je vyslovene závislá na co-op systéme, nie je to vel'mi dobrá správa.

Verdikt

Strange Brigade je hra, ktorá sa dá zhrnút' dvoma písmenami. OK. To, čo robí, robí relatívne dobre. Na jedno prejdenie kampane poskytne dostatok zábavy, no v momente jej ukončenia vám neponúkne nič navyše. Herné mechaniky nie sú na takej úrovni, aby vám hra poskytla vel'ké množstvo zábavy, no tých 10-15 hodín z nej dostanete.

Dominik Farkaš

FIFA 19

STÁVKA NA ISTOTU

Koniec septembra sa už tradične nesie v duchu nových športových hier od EA. Zatiaľ čo séria NHL ťaží z monopolného postavenia na trhu a výrazne stagnuje, FIFA sa musí snažiť, aby ju konkurencia v podobe Pro Evolution Soccer od Konami z ničoho nič nezosadila z trónu, ako sa to stalo napríklad pred dvanástimi rokmi. Budú na obhajobu stačiť tohtoročné novinky?

Jedným z najväčších predajných bodov sú licencie Ligy majstrov a Európskej ligy UEFA. EA to dáva patrične najavo a ihneď po spustení vás nechá nasávať atmosféru finálového zápasu najprestížnejšej klubovej súťaže sveta medzi Juventusom a PSG. Už po úvodných sekundách zistíte, že overená stratégia v podobe dlhej prihrávky do behu na Ronalda, ktorý sa v sekunde odpúta od obrancov, tento rok nefunguje. Systém prihrávok už nie je plne automatický a väčšiu rolu opäť hrá sila hráčov. V predchádzajúcich ročníkoch totiž nebolo nezvyčajné, že ani Sergio Ramos nevedel v súboji telo na telo odstaviť Lionela Messiho.

Znížila sa tým aj rýchlosť hry a kontrola stredu poľa je tak ovela dôležitejšia. V zápasoch taktiež nepadá abnormálne veľa gólov, keďže aj systém strelby sa výrazne upravil. Chce to trochu cviku, no našťastie sa v hre opäť nachádza mód Skill games, v ktorom si ľahko precvičíte strelbu z rôznych pozícií. Odporúčam taktiež precvičiť nový spôsob spracovania lopty, ktorý ponúka zaujímavé variácie. Miera chybovosti by však mohla byť o niečo vyššia, keďže občas sa zápas (hlavne v Ultimate Team) premení akoby na FIFA Street.

Výraznou úpravou prešla aj umelá inteligencia, ktorá je nielenže ovela nevyspytateľnejšia, no predovšetkým sa naučila využívať aj iné formy taktiky ako tiki-taka a častejšie striela spoza veľkého vápna. Nezmenenou však ostala stupidita stupidita brankárov pri výkopoch od brány. Absolútne ignorujú fakt, že na hrote sa nachádza nízky útočník a lopty tak ako na podnose servírujú stopérom.

Ani tento rok nechýba mód The Journey s podtitulom The Champions, v ktorom sa zhostíte úlohy talentovaného Alexa Huntera, jeho sestry Kim a priateľa Dannyho Williamsa.

Oproti minulému ročníku sú deje rozdelené do samostatných celkov a hra vám v správny čas odporučí, za akú postavu máte aktuálne hrať. Príbeh ako taký je stále lineárny a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: športy
Výrobca: Blizzard
Zapožičal: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšená umelá inteligencia
+ nové možnosti v Kick-Off móde
+ atmosféra zápasov
+ The Journey je príjemné spestrenie...

- ...ale stále nejde o dôvod pre kúpu hry
- neopravené chyby z minulých ročníkov

HODNOTENIE:

★★★★☆

nemáte najmenšiu šancu zíst' z vývojármi postavených kol'ajníc. Hra sa vo vás snaží evokovat', že môžete robit' rozhodnutia meniace dej, no neviem, či práve rozhodnutie o forme reklamnej kamapne pre lokálny podnik s fish and chips je tým zlomovým momentom deja.

To isté platí aj o d'alších rozhodovacích situáciách. Majú vplyv na aktuálny dialóg, no na celkový priebeh deju už nie.

Stále platí, že ak chcete byt' úspešný, je nutné hrat' za celý tím. Práve spomínaná nevyspytatel'nost' umelej inteligencie ale spôsobuje, že ak hráte iba za jednotlivca, tak neviete, aký štýl hry máte od spoluhráčov očakávat'. Percento pokazených prihrávok sa tým zvyšuje a vaše hodnotenie klesá. FIFA 19 vás navyše nezmyselne prísne penalizuje za zlú pozičnú hru, pričom očakáva, že sa po rýchlom brejku vrátite na svoje miesto v stotine sekundy.

Kto by to len čakal, že práve Kick-Off mód sa dočká najviac zábavných inovácií. Po novom je možné vypnút' pískanie faulov alebo ofsajdov a futbalový zápas tak premenit' na nel'útostnú bitku, za ktorú by sa nehanbilo ani derby Oblastných majstrovstviev.

Možností je vskutku vel'a a lokálny multiplayer s kamarátmi sa tak stáva ovel'a zábavnejším. Obl'úbený Ultimate Team priniesol náhradu za online sezónu v podobe Division Rivals. Odmenou za vít'astvá sú kredity, ktoré inkasujete vždy na konci týždňa. Samozrejme, pridané boli aj prvky previazané s Ligou majstrov, resp. Európskou ligou.

Kariérny mód zostal prakticky nezmený a nám zostáva len dúfat', že budúci rok príde EA s prelomovými zmenami. Hráči už roky volajú po lepšej práci s mládežou, prítomnosti B-tímu a interaktívnych predzápasových rozhovoroch s hráčmi. Hádam sa dočkáme.

Záver

FIFA 19 pokračuje v trende predchádzajúcich ročníkov a namiesto prelomových zmien sa sústredí na postupné vylepšovanie overených herných mechanizmov. Ked' niečo funguje dobre, bola by chyba to menit', no zároveň znášate riziko, že konkurencia vám z ničoho nič môže vypálit' rybník. Pomalšia rýchlost' a upravený systém strel'by Fifu viacej približujú k realite, no stále sa v hratel'nosti nachádza značné množstvo arkádových prvkov.

Pre ortodoxných futbalových fanúšikov je opät' vhodnejšou vol'bou Pro Evolution Soccer. Príbeh Alexa Huntera je príjemným spestrením, ale poteší najmä začiatočníkov. Značný krok vpred urobila umelá inteligencia, ktorá je do zdravej miery nevyspitatel'ná, naučila sa používat' viaceré formy taktiky a nebojí sa častejšie ohrozovat' bránu aj z väčšej dial'ky.

Už tak skvelú atmosféru zápasov perfektne dopĺňajú licencie Ligy majstrov a Európskej ligy, v ktorej sa však nenašlo miesto pre FC Spartak Trnava.

Adam Lukačovič

Shenmue I & II HD Remaster

NÁVRAT KLASIKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Adventúra
Výrobca: Sega
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ rovnako skvelý príbeh
+ free roam 16:9

- minimálne zmeny
- kontrolovanie kamery
- niekol'ko glitchov

HODNOTENIE:

★★★★☆

Japonské adventúry sa v poslednom čase stiahli pomerne do úzadia, no na povrch po dlhých rokoch vyplávala legendárna klasika – Shenmue. Ako ale vyzerá tento pokus o oživenie adventúrovej legendy?

Pôvodná verzia hry vydaná v roku 1999 je už dnes zapísaná do siene slávy Japonských RPG, no fanúšikovia tejto legendy už dlho chceli jej oživenie. Netrvalo to krátko, no nakoniec sa dočkali a to aj vd'aka úspešnej Kickstarter kampani pre pokračovanie série Shnemue 3.

Ako oživenie sa celá sága začína postavou Ryo Hazukiho, dediča Hazuki telocvične a bojového štýlu. Po vašom návrate však nájdete otca zavražděného. Tam sa začína váš príbeh pomsty.

Ked'že však ide o port a nie o úplne plnohodnotný remaster, z technickej stránke budete pravdepodobne sklamaní. Ak ste hrali originál a pamätáte si otravné zvuky a dabing miestnych l'udí alebo niektoré nelogické a zle naanimované pohyby Rya, budete sa cítit' ako doma. V tomto smere hra nič neopravila. Práve naopak, budú sa vám pravdepodobne zdat' ešte otravnejšie, ked'že nás dnešná doba rozmaznáva už úplne inou kvalitou animácií a zvuku. Jednou z nepríjemností série bola často aj jej kamera a targetovací systém, ktorý naozaj mohli vývojári opravit' a nestálo by to ani až tak vel'a úsilia, no takisto ostali úplne nezmenené a vd'aka moderným ovládačom sú naopak ešte o trochu nepríjemnejšie.

Shenmue séria bola pre Dreamcast vždy grafickým klenotom, no ked'že nejde o plnohodnotný remake, nečakajte vel'ké grafické zmeny alebo vylepšenia. Trochu ostrejšie textúry, svetlost', no to je asi aj všetko, čo sa po grafickej stránke zmenilo.

Ako je na tom hratel'nost'? Spomenul som už kameru a targetovanie, no Shnemue bola taktiež jedna z prvých hier, ktoré svetu predstavili Quick Time Eventy – teda akčnejšie pasáže hry, kde musíte za krátku dobu stláčat' správne tlačidlá.

Tie, samozrejme, nechýbajú ani v remasteri, no rovnako ako väčšina hry neprešli žiadnou zmenou a sú v princípe v poriadku. Rovnako tak ostal nezmenený aj bojový systém, v ktorom sa stále učíte nové bojové pohyby na boj zblízka a chvíl'u potrvá, kým ich naozaj zvládnete.

Čo sa ale týka naozajstných problémov v hre, našt'astie som žiadne vážne

nezaregistroval. To, samozrejme, neznamená, že to je dokonalý port, chyby a nepríjemnosti sa nájdu, no vel'a z nich bude možné v budúcnosti odstránit' updatami a v princípe jediným naozaj otravným elementom v hre je kamera.

Verdikt

Je viac než pravdepodobné, že Shenmue remaster by sa vôbec nepodaril nebyt' úspechu Shenmue 3 kampane. Ak mám byt' úprimný, tento remaster nie je perfektný a má niekol'ko problémov, no nie sú až také závažné.

Treba ich brat' s nadhl'adom a nezabúdat', že sa nejedná o Remake, ale port, no stále s rovnako skvelým a napínavým príbehom, ktorý vás vtiahne do deja.

Richard Mako

NOVÝ EOS R

FULL FRAME BEZZRKADLOVÝ SYSTÉM

Pripravte sa na dokonalý zážitok z fotografovania a nakrúcania videa. Určený pre budúcnosť, avšak kompatibilný s vašimi EF a EF-S objektívmi, ktoré používate už dnes.*

Adaptér na objektívy EF a EF-S v balení

Canon

Live for the story_

*Kompatibilné prostredníctvom adaptéra.

Logitech G305 Wireless

Bezdrôtová herná myš bez podsvietenia

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

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 38,2 mm
Váha: 99 gramov
Životnosť tlačidiel: 10 miliónov stlačení

HODNOTENIE:

★★★★★

Výrobcov 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 dozviete, či sa jej to podarilo.

G305 prichádza v malej modrej škatuľke, v ktorej okrem myši nájdete len manuál na použitie a predlžovací 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 nebadať žiadne nepríjemné škrípanie. 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 počítačovom 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 ergonómie sa myš drží dobre, aj keď patrí skôr k veľkostne menším. Jej rozmery sú 116,6 × 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. Neviem 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 rozostup 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 neintegrovanou 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 hlodavcovi.

Lukáš Bátora

Adata CW0100

Nabité rýchlo, jednoducho a štýlovo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 19€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné rozmery
+ skvelý dizajn
+ podpora rýchleho nabíjania
+ systémy ochrany zariadenia

- adaptér do siete nie je súčasťou balenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Vstup: 5V/2A, 9V/1.67A (Micro USB)
Výstup: Max. 10W
Obsah balenia: 1M Micro USB kábel, nabíjacia podložka, manuál
Dynamická regulácia výkonu: Áno
Ochrana proti podpätiu a prepätiu: Áno
Detekcia cudzích predmetov: Áno
Led indikátor nabíjania: Áno
Kompatibilita: Všetky Qi certifikované zariadenia

HODNOTENIE:

★★★★★

Dávno, pradávno sú preč tie časy, keď telefóny vydržali celé dni, dokonca aj týždne bez nabíjania. V dnešnom svete plnom výkonných smartfónov je niekedy ťažké prežiť bez nabíjania čo i len jeden hektickejší deň. Samozrejme, existujú možnosti, vďaka ktorým sa častému dobíjaniu zo siete môžete vyhnúť – od kúpy menej výkonného smartfónu s väčšou batériou, cez mobilné kryty so vstavanou batériou, až po externé powerbanky. Pokiaľ ale svoj čas trávite často len na dvoch miestach, napríklad doma a v práci a nemáte v láske zápasenie s káblikmi, práve pre vás sú tu bezdrôtové nabíjačky.

Osobne chovám voči nabíjačkám a najmä káblom silnú antipatiu. Tam, kde sa to dá a tam, kde to neovplyvní funkčnosť, vyvíjam v poslednej dobe stále viac úsilia, aby som prešiel z pevného pripojenia, na bezdrôtové – či už sú to slúchadlá, gamepad na hranie alebo práve nabíjanie. Preto ma veľmi potešila podpora QI Wireless Charging funkcionality na mojom novom súkromnom smartfóne. A ešte väčšiu radosť mi spôsobil fakt, že nám v redakcii na otestovanie pristála novinka od spoločnosti Adata s menom CW0100 predstavujúca štýlovú bezdrôtovú nabíjačku s podporou všetkých Qi kompatibilných zariadení a so schopnosťou nabíjať silou až 10 W. Mimochodom, pokiaľ váš telefón bezdrôtové nabíjanie priamo z výroby nepodporuje, nemusíte zúfať, existujú jednoduché a vcelku lacné spôsoby, ako túto funkcionalitu do smartfónov pridať.

Obal a jeho obsah

Kompaktná krabička čiernej farby ponúka vďaka svojmu dizajnu základný pohľad na samotnú nabíjačku umiestnenú vnútri, pár informácií o Qi certifikácii, podpore rýchleho nabíjania i to, v akom farebnom prevedení nabíjacia podložka prichádza. Nabíjačka CW0100 sa totiž predáva nielen v bielom variante, ktorý sme mali možnosť otestovať u nás v redakcii, ale je dostupná aj v čiernej farbe pre tých temnejšie ladených jedincov. Okrem nabíjačky a rýchleho manuálu je v balení ešte USB-Micro USB kábel. Mierne zamrzela absencia adaptéra do siete, ktorý je dôležitý najmä pre podporu rýchlonabíjania a plné využitie podložky. Pokiaľ doma nemáte jeden adaptér navyše a budete v obchode dumať nad tým, aký si vziať, určite myslite na to, že by mal byť schopný dodávať päť voltov pri dvoch ampéroch (na adaptéroch je táto informácia väčšinou označená ako Output: 5V/2A).

Prvé dojmy a spracovanie

Vzhľadom na to, že podložka má menšie rozmery, prekvapí svojou vyššou hmotnosťou. Vďačí za to použitým materiálom. Okraj a základ podložky sú vyhotovené z prémiovo vyzerajúcej zliatiny zinku a povrch, na ktorý sa dajú

položit' nabíjané zariadenia, je sklo-keramický. Gumená spodná časť podložky zabezpečuje, že nekĺže po stole ani po inom povrchu, na ktorý si ju používateľ položí, navyše, tento materiál je pri bežnom používaní prakticky neviditeľný. Na vrchu je vyobrazené logo Qi v šedej farbe a čierny nápis ADATA sa nachádza na spodnej hrane. Nevhodné čierne písmená mi spočiatku mierne prekážali, pretože rovnaká šedá farba, aká bola využitá v nápise loga, by sa sem dozaista hodila viac, no po chvíli som si na tento nedostatok zvykol. Asi vďaka tomu, že čierne logo bolo zakryté okamžite, keď som na podložku položil mobil a pozornosť od neho počas nabíjania odpútala aj modro-fialová LED dióda indikujúca priebeh nabíjania.

Parametre

Ako som už spomínal na začiatku recenzie, nabíjacia podložka CW0100 sa predáva v čiernom aj bielom variante. S rozmermi 100 x 100 milimetrov sa na ňu bez presahovania nezmestí takmer žiadny moderný smartfón, ale na to táto podložka ani nebola stavaná.

Poteší svojou hrúbkou 7,5 milimetra, vďaka ktorej je zariadenie dostatočne tenké, aby na stole neprekážalo, no dostatočne vysoké na to, aby sa z neho dali jednoducho zdvihnúť nabíjané zariadenia. Po stránke vstupu elektrickej energie si CW0100 pýta 5 V/2 A, alebo 9 V/1,67 A a zvládne vydávať maximálne 10 W (čo ale využijú iba zariadenia podporujúce 10W nabíjanie). Qi certifikácia, ktorou podložka disponuje, neznamená iba kompatibilitu so všetkými Qi nabíjateľnými zariadeniami, ale aj schopnosti samotnej nabíjačky. Okrem samotnej schopnosti nabíjať totiž zvládne Adata CW0100 ochranu nabíjaných zariadení množstvom ochranných funkcií.

Okrem dynamickej kontroly energie, ochrany proti prepätiu a podpätiu siete a monitorovania teploty zariadenia disponuje CW0100 aj detekciou cudzích objektov ako mincí či iných malých kovových predmetov. Všetky tieto funkcie dohromady znamenajú, že zakaždým, keď nastane situácia, v ktorej by mohlo byť ublížené podložke alebo nabíjanému zariadeniu, výdaj energie sa jednoducho odstaví a neobnoví sa, kým nie je nabíjanie opäť bezpečné.

Jednoduchosť používania a život takmer bez drôtov

Na život s bezdrôtovým nabíjaním sa, podobne ako na iné dobré veci, zvyká veľmi jednoducho. Nakoľko si doma nabíjam mobil vo väčšine prípadov počas noci a nepotrebujem s ním často hýbať, putovala so mnou táto bezdrôtová nabíjačka do práce, kde sa mi omnoho viac hodila možnosť jednoducho na ňu položiť zariadenie bez boja s káblikom.

Priznám sa, celkom rád a často hrám na mobile aj výkonnostne náročnejšie hry, takže som bol počas dňa nútený dobíjať jeho baterku pomerne často. Len čo mi ale na pracovnom stole trónila táto podložka, bola otázka dobitia telefónu o dosť jednoduchšia. V minulosti som musel svoj smartfón vždy pripojiť a nevyhnutnosť kábla ma obmedzovala. Zakaždým, keď som odchádzal od pracovného stola alebo mi vyskočila notifikácia či správa, musel som odpájať kábel a následne ho znovu pripájať. Áno, káblom je väčšinou možné nabiť smartfóny rýchlejšie, no niečo vyše troch hodín pre plné nabitie môjho mobilu je stále úctyhodný výkon.

Pre niekoho, kto je na takéto fungovanie zvyknutý a nič iné nezažil, to možno bude zniet hlúpo, no ide o naozaj úplne iný pocit. Až taký, že som sa po testovaní tohto produktu rozhodol zadovážiť si bezdrôtovú podložku ako do práce, tak aj na doma. A s cenou pod 20 eur to s najväčšou pravdepodobnosťou bude práve Adata CW0100.

Zhrnutie

Adata zvládla do naozaj vkusného a kompaktného produktu vtesnať veľký výkon a s plánovanou cenou okolo 19 – 20 eur je model CW0100 veľmi zaujímavou voľbou.

Áno, existujú aj konkurenčné modely s podporou rýchleho nabíjania lacnejšie o pár eur, no tie sa na model Adata CW0100 nechytajú po stránke dizajnu. A kúsky od iných spoločností, ktoré vyzerajú ozaj k svetu, sú omnoho drahšie.

Daniel Paulini

Lenovo Thinkpad T480s

Poctivý pracant

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 2300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná konštrukcia
+ klávesnica a touchpad
+ výkon procesorov Core 8. generácie
+ rýchly NVMe SSD disk
+ výdrž batérie
+ tiché chladenie
+ portová výbava

- nízky jas a presvitajúce podsvietenie displeja
- absencia krytu pri variante s IR kamerou

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Čierna
Rozmery: 18,45 x 331 x 226,8 mm (V x Š x H)
Hmotnosť: 1,32 kg
Displej: 14" IPS (2560 x 1440 px), matný
Procesor: Intel Core i7 8550U 4 x 1,8 GHz (TurboBoost 4 GHz)
Grafická karta: Intel UHD Graphics 620
Operačná pamäť: 8 GB/16 GB
Max. kapacita RAM: 24 GB
Disk: 512 GB NVMe SSD
Porty: HDMI, 2 x USB 3.1, dokovací konektor, LAN (RJ-45), Combo Audio Jack, Thunderbolt 3 (USB-C)
Bezdrôtová konektivita: Bluetooth 4.1, LTE modem, Wi-Fi 802.11ac
Batéria: 6-článková, deklarovaná výdrž 15 hodín

HODNOTENIE:

★★★★☆

Neexistuje ikonickejší rad notebookov ako ThinkPad. Od uvedenia prvého modelu spoločnosťou IBM uplynulo už dlhých 26 rokov. V roku 2005 táto divízia prešla pod krídla čínskeho giganta Lenovo, no veľa zásadných zmien nenastalo. TrackPoint bol zachovaný, oprava, resp. výmena komponentov, je na dnešné pomery jednoduchá a odolnosť tiež zostala na vysokej úrovni. Ako dopadol v našej recenzii najnovší zástupca T480s?

Dizajn a dielenské spracovanie

Po vytiahnutí notebooku z igelitového obalu nás nečakalo žiadne výrazné prekvapenie. Ak by sme chceli byť struční, túto kapitolu uzavrieme konštatovaním: „Je to ThinkPad." Čistý dizajn, ktorému dominuje čierna „ruší" iba logo ThinkPad nachádzajúce sa v hornom rohu. Po otvorení veka sme sa taktiež nestretli s nečakanými prekvapeniami a jediným doplnkovým elementom bola čítačka odtlačkov prstov. Snímanie prebieha bez problémov, len si treba dávať pozor na vlhké prsty, s ktorými si neporadí.

Veľmi dôležitým faktorom pri mobilite notebookov je ich hmotnosť. Tá je v prípade Thinkpadu T480s len 1,38 kg, a preto je vhodný aj na časté prenášanie spolu s napájacím adaptérom, ktorého váha je 355 g. Pozitívne hodnotíme aj ľahkú výmenu komponentov, ktorá je možná po uvoľnení 6 klasických Phillips skrutiek. Máte tak prístup k výmene SSD disku, WLAN a WWAN modulov a možnosť inštalovať dodatočnú operačnú pamäť, ktorej maximálna kapacita je 24 GB. Notebook je aj napriek odnímateľnému spodnému veku konštrukčne zvládnutý na jednotku. Nestretli sme sa s vŕzganím, prehýbaním základne a pomerne dobre je chránený aj displej.

Displej

14-palcový IPS panel s rozlíšením WQHD (2560 x 1440 px) a matnou povrchovou úpravou je najväčšou slabinou modelu T480s. Maximálny jas je na priemernej úrovni a tým pádom je práca v exteriéri počas

slnečných dní vel'mi nepraktická. Matná povrchová úprava tento neduh do istej miery kompenzuje, ale tak či tak budete musiet' jas nastavit' na maximálnu hodnotu, čo sa negatívne prejaví na výdrži. Displej taktiež nie je vhodný na sledovanie filmov v tmavom prostredí pre presvitajúce podsvietenie v dolnej časti.

Nad displejom sa nachádza IR kamera s podporou autentifikácie rozpoznaním tváre pomocou Windows Hello. Pridanie skenu tváre je otázkou niekol'kých sekúnd a autentifikácia prebehne okamžite, ale nezaobišlo sa to bez kompromisu. Tým je absencia krytu kamery ThinkShutter, ktorým disponujú len základné konfigurácie s bežnou webkamerou.

Klávesnica a touchpad

V úvode sme spomínali, ktoré konkrétne prvky pôvodných ThinkPadov boli zachované. Tí bystrejší si určite všimli, že sme vynechali klávesnicu. Tá prešla firemnou unifikáciou a tento krok Lenova mnohí konzervatívni fanúšikovia dodnes nepredýchali.

Našt'astie, TrackPoint si svoje miesto zachoval a stále ide o vel'mi návykový spôsob ovládania kurzoru myši. Chiclet klávesnica je napriek nízkemu zdvihu vhodná aj na písanie dlhších textov a vyzdvihnút' musíme aj stabilitu jednotlivých klávesov. Najmä vd'aka tomu je písanie precíznejšie a počet nechcených gramatických chýb menší. Celkový vel'mi dobrý dojem dopĺňa podsvietenie.

Touchpad je dostatočne vel'ký, prsty po ňom kĺžu skvelo, detekcia nechceného položenia dlane funguje spol'ahlivo a gestá sú interpretované bez chýb. Skrátka, radost' s ním pracovat' !

Hardvérová výbava a výdrž

Vd'aka procesorom Intel Core 8. generácie sa o nedostatok výkonu nebudete musiet' obávat'. Nami testovaná konfigurácia disponovala modelom Core i7 8550U s integrovaným grafickým čipom Intel UHD Graphics 620, 16 GB operačnou pamät'ou a rýchlym NVMe SSD diskom s kapacitou 512 GB. Celkový výkon sa ukázal najmä pri multitaskingu, ktorý zahŕňal vel'ké množstvo otvorených kariet v internetovom prehliadači, prehrávanie FullHD videa na YouTube a náročnú indexáciu vel'kých projektov v programátorskom prostredí PHPStorm.

Milo nás prekvapilo aj chladenie, resp. jeho hlučnost'. Pri nižších otáčkach bola v bežnom prostredí zanedbatel'ná a pri plnom výkone bola v znesitel'nej miere. Účinnost' chladenia najlepšie reprezentuje teplota základne, ktorá bola aj počas maximálneho zat'aženia na úrovni 40 stupňov Celzia a žiadne podtaktovanie procesoru, aj ked' maximálna frekvencia pri plnej zát'aži bola len o 400 MHz vyššia ako základný takt 1,8 GHz.

Konektorová výbava uspokojí naozaj každého a zahŕňa dvojicu USB-C konektorov, pričom jeden podporuje Thunderbolt 3, dvojicu USB 3.1 Typ-A portov, HDMI výstup, LAN, kombinovaný audio vstup/výstup a čítačku pamät'ových kariet (SD, MMC, SDHC, SDXC). Počet konektorov je možné rozšírit' pomocou dokovacej stanice, ktorej kúpu odporúčame, ak bude hlavným pôsobiskom notebooku pracovný stôl.

Lenovo deklaruje, že notebook dokáže 57 Wh 6-článková batéria napájat' až 15 hodín, no ako býva zvykom, táto hodnota je dosiahnutel'ná len s vel'kou dávkou kompromisov. My sme sa zamerali na reálne testovanie, ktoré zahŕňalo editáciu dokumentov, prehliadanie a streamovanie videí na webe a editáciu zdrojových kódov v rôznych IDE. Počas tejto zát'aže sme sa ku kritickým 15% kapacity batérie dostali po 8 hodinách a 12 minútach a k celkovému vypnutiu z dôvodu nedostatku energie došlo po celkových 8 hodinách a 33 minútach. Tieto hodnoty sú vzhl'adom na zat'aženie vel'mi dobré a môžeme povedat', že pracovný deň bez napájacieho adaptéra pokojne prežijete.

Operačný systém

Operačný systém Windows 10 Pro je doplnený o podporné aplikácie, ktoré sa starajú najmä o kontrolu aktualizácií ovládačov a BIOSu. Samotný proces aktualizácie je otázkou niekol'kých klikov a používatel' sa v konečnom dôsledku nemusí o nič starat'. Stabilita systému bola počas testovania na dobrej úrovni, no stretli sme sa s klasickými problémami Windowsu ako napr. nekonečná inštalácia systémových aktualizácií, pomalé vyhl'adávanie súborov v rámci Windows Prieskumníka aj napriek NVMe SSD disku, zlé škálovanie Win32 aplikácií pri vyššom rozlíšení a v neposlednom rade netransparentný zber používatel'ských dát.

Záver

ThinkPad T480s t'aží najmä z 8. generácie procesorov Intel Core, ktoré poskytujú dostatočný výkon a zároveň nie sú energeticky náročné. Vidiet' to najmä na výdrži, ktorá je na úrovni 8 hodín a počas pracovného dňa teda nie je nutné notebook pripojit' k adaptéru. Chválime aj tiché chladenie, klávesnicu s touchpadom a rýchly NVMe SSD disk. Potešila nás aj kvalita konštrukcie a dostatočná portová výbava. Dúfame, že budúca generácia už bude vybavená kvalitnejším displejom s vyšším maximálnym jasom.

Adam Lukačovič

MSI B450 Tomahawk

Solídny základ pre druhogeneračný Ryzen

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/funkcie
+ BIOS
+ neutrálny dizajn
+ spracovanie manuálu
+ chladenie VRM

- chýbajúci POST displej

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: B450 Tomahawk
Čipový set: B450
Farba: čierna/strieborná
Socket: AM4
Počet RAM slotov: 4 x DDR4
Počet SATA portov: 6 x SATA III
Počet M.2 portov: 1
Počet konektorov pre ventilátory: 6
PCIe konektory: 2 x PCIe x 16 (jeden Gen. 3, jeden Gen. 2), 3 x PCIe X1

HODNOTENIE:

★★★★★

Dozaista mi dáte za pravdu ak poviem, že spoločnosť AMD so svojím Ryzenom pomaly dobieha Intel. Ak si teda pre svoju ďalšiu zostavu vyberiete práve túto platformu, výber správnej základnej dosky patrí určite medzi priority. V prípade, že je váš rozpočet obmedzený, rozhodne sa nebudete obzerať po tých najdrahších kúskoch a jednou z vašich možností je aj doska Tomahawk s čipsetom B450 od spoločnosti MSI. Podľa špecifikácií by mala ponúknuť rozumný kompromis medzi dobrou cenou a funkciami. Poďme sa teda na ňu spoločne pozrieť.

Čipset B450 je aktuálne najnovším spomedzi všetkých vydaných čipsetov. Ide o mainstreamovú čipovú sadu s odomknutými možnosťami pre pretaktovanie a s podporou StoreMI technológie spoločnosti AMD. AMD nevynechalo ani podporu XFR 2 a Precision Boostu, z ktorých čerpajú procesory Ryzen 2. generácie.

Obsah balenia, prvý dojem

Balenie základnej dosky Tomahawk je ladené do elegantného štýlu, keďže sa vo výrobe šikovne pohrali s kombináciou striebornej a čiernej farby. Vnútri nájdeme okrem samotnej dosky manuál, záslepku I/O konektorov, nálepky, nalepovací odznak s logom MSI, 2 SATA káble (z toho jeden rovný a druhý lomený), DVD disk s ovládačmi (my ale odporúčame stiahnuť si najnovšie ovládače zo stránok výrobcu) a skrutku pre M.2 disk. Manuál, ktorý prichádza s doskou, je naozaj prvotriedny.

Ak skladáte svoj prvý počítač, s jeho pomocou sa rozhodne nezaseknete ani nestratíte. Okrem detailného opisu každej funkcie vám ukáže aj to, ako osadiť komponenty do počítača. Ak by návod s obrázkami nestačil,

v podobe QR kódu nájdete aj odkaz na YouTube video, ktoré poslúži ako názorná ukážka konkrétnych krokov.

Z hľadiska zadných konektorov tu nájdeme 1 Gbps Ethernet port, 2 x USB 2.0 typu A, 2 x USB 3.1 1. generácie, 2 x USB 3.1 2. generácie (z toho jeden typ A a druhý typ C), DVI – D, HDMI, PS/2 konektor pre staršie zariadenia a výstupy audio konektorov. Okrem spomínaných konektorov tu nájdete aj tlačidlo BIOS Flashback. Ak si v budúcnosti zakúpite nový procesor, pre ktorý nebude mať Tomahawk BIOS podporu, môžete spomínaný BIOS aktualizovať s pomocou USB kľúča – vďaka tomu nebudete nútení zháňať si starší procesor, prostredníctvom ktorého by ste BIOS aktualizovali prostredníctvom Flash aplikácie. Taktiež je vhodné spomenúť, že obrazové porty budú fungovať len pri použití APU, teda procesora s integrovanou grafickou kartou.

Doska Tomahawk nasleduje veľkostný štandard ATX. Okrem samotnej AM4 patice a 4 x DDR4 RAM slotov nájdeme aj jeden M.2 slot, ktorý však nemá žiadny druh pasívneho chladenia, 2 x PCIe X16 (jeden 3. a jeden 2. generácie) a 3 x PCIe X1 konektory. Ak túžite po pripojení grafických kariet do SLi zapojenia, žiaľ, budete sklamaní, pretože čipset B450 nedisponuje jeho oficiálnou podporou. V tomto prípade zvíťazilo AMD, ktoré podporuje CrossFire.

Pre spojenie vašich diskov máte k dispozícii šesť SATA III slotov a jeden M.2 konektor.

Na doske sú umiestnené aj konektory pre predný panel, ktoré vo výsledku vytvoria až 2 x USB 3.0 a až 4 x USB 2.0 konektory. Ani na osvetlenie sa nezabudlo, preto B450 Tomahawk disponuje dvomi RGB konektormi pre externé osvetlenie. Z pohľadu interného osvetlenia nám MSI nadelilo len jednu RGB farebnú zónu v podobe prúžku neďaleko 24-pinového napájacieho konektora. Štvorpinových konektorov je na základnej doske až šesť, pričom štyri z nich sú primárne určené pre prídavné ventilátory, jeden pre ventilátor chladiča procesora a posledný pre prípadné pripojenie vodnej pumpy, ak vaša mašina disponuje takýmto druhom chladenia.

Správne fungovanie základnej dosky zaručuje aj 4 + 2 fázové VRM, ktoré je bezpochyby dostačujúce pre cieľovú skupinu, na ktorú sa MSI touto doskou orientuje. Potešujúci je aj fakt, že MSI osadilo na VRM moduly aj pasívny chladič, vďaka čomu sa postaralo o dlhšie bezproblémové fungovanie dosky.

O ozvučenie sa stará Realtek ALC892. Čip série 8xx nie je až taký dobrý, ako je to na drahších doskách, ktoré majú rad 1xxx, vzhľadom na cenovú orientáciu je však táto voľba pochopiteľná.

Ako na každej novej doske, aj tu sa o napájanie stará 24-pinový konektor spolu s 8-pinom pre dodatočné napájanie procesora.

Z modelov vyšších tried sme zvyknutí na POST displej, ktorý vypíše kód chyby, ak sa nejaká počas spúšťania vyskytne. Vtedy sa len stačí pozrieť do manuálu, nájsť odpovedajúci kód chyby a vyriešiť problém. V prípade Tomahawku sme sa dočkali indikácie len s pomocou štyroch LED-iek. Jedna signalizuje problém s procesorom, druhá s pamäťami, tretia s grafickou kartou a štvrtá vás upozorní, ak nie je žiadny disk, na ktorom sa nachádza bootovateľný Windows.

Výrobca svojim BIOS-om Click BIOS 5 poskytol všetky funkcie, ktoré by mohol hráč potrebovať.

BIOS je rozdelený na niekoľko častí. Jednou z nich je časť, ktorá sa venuje pretaktovaniu. V nej nájdeme okrem štandardných funkcií, ako je voľba násobiča taktu procesora a jeho napätia, aj dorovnávanie napätie v zátaži, ktoré má niekoľko stupňov. Pre účely tejto recenzie nám MSI zapožičalo procesor Ryzen 7 2700X.

S pomocou tejto základnej dosky som ho pretaktoval na 4,2 GHz pri 1,4250 V bez najmenších problémov. V plnej zátaži si základná doska držala určené napätie procesora. Chladič VRM bol len trochu teplý a teplota samotnej napájacej kaskády sa v uzavretej skrinke vyšplhala na približne 60 °C.

Pamäť ponúka pretaktovanie buď s pomocou XMP profilu naprogramovaného priamo výrobcom, alebo ručne.

Teploty je možné kontrolovať aj v BIOS-e s pomocou HW monitoringu, ktorý vám ukáže teplotu procesora a VRM. Môžeme tu regulovať rýchlosť ventilátorov a vytvárať im individuálne krivky v závislosti od teploty procesora. Všetky svoje nastavenia si môžete

uložiť do profilov, ktoré v prípade potreby jednoducho načítate. Ak hľadáte základnú dosku, ktorá ponúkne presne tie funkcie, ktoré každý herný počítač potrebuje rozhodne si pripíšte B450 Tomahawk od MSI na nákupný zoznam.

Vložíte Ryzen procesor, pripojíte ostatné komponenty a káble a máte funkčnú zostavu. Navyše dostanete neutrálny dizajn, ktorý padne do skoro každej farebnej konfigurácie komponentov. Možno neposkytne žiadne high-end vychytávky v podobe obrovskej RGB párty alebo možnosti viacnásobného SLi ale pre väčšinu zostáv bude viac za svoju cenu viac než dostačujúca.

Lukáš Bátora

Lenovo Thinkpad X280

Profesionalita na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 1980€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie
+ matný dotykový IPS displej s FullHD
+ tenké telo s dostatočným množstvom portov
+ výdrž batérie

- absencia čítačky SD kariet
- strata možnosti vylepšiť kapacitu RAM

ŠPECIFIKÁCIE:

Operační systém: Windows 10 Pro
Procesor: Intel Core i7-8550U (8M Cache, base 1.8 GHz, turbo 4.00 GHz)
Pamäť: 16 GB DDR4-2400 MHz
Úložisko: 512 GB NVMe SSD
Optická mechanika: nie
Displej: 12,5" FullHD IPS MultiTouch
Grafická karta: Intel UHD Graphics 620
Podsvietená klávesnica: Áno
Numerická klávesnica: Nie
Web kamera: Áno, s krytkou ThinkShutter
Bezdrátová komunikácia: WI-FI (11ac, 2x2) + Bluetooth 4.2
USB: 2x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 1x Thunderbolt 3
Ďalšie konektory: HDMI 2.0, kombo audio jack
Čítačka pamäťových kariet: Nie
LAN: Podpora RJ45 cez dongle
Batéria: Li-ion 48Wh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Myslím, teda som. Slávne slová slávneho filozofa, ktoré majú aj v dnešnej spoločnosti veľký význam a ktorých anglické znenie „I think, therefore I am" sa dá jednoducho použiť pri opísaní toho najznámejšieho radu počítačov určených pre profesionálov a pracujúcich. Počítače a notebooky s menom Thinkpad sú medzi profesionálmi zaslúžene rešpektované a niektorí ľudia sú ochotní dosvedčiť, že sú im milšie než ich vlastná hmotnosť v zlate. Moderné Thinkpady už ale nemôžu byť iba tie overené, no zároveň ťažké a rozmerné kúsky, ktoré svojou hmotnosťou prehnú aj športovejšie založených používateľov. Pre tých, ktorí sú často na cestách a stále hľadajú všetko, čo Thinkpady ponúkajú, akurát v menšom a ľahšom balení, je tu nový Thinkpad X280. A my sme sa, samozrejme, pustili do jeho testovania, len čo pristál v našej redakcii.

Nie každý používateľ potrebuje na notebooku 15-, či dokonca 17-palcový monitor a ten, kto už cestoval s hernými alebo štandardnými notebookmi, by po kratšej prechádzke s ťažkou kabelou alebo batohom určite rád vymenil svoje zariadenie za ultrabook. Thinkpad X280 preto ponúka 12,5-palcový displej v naozaj tenkom a ľahkom tele a aspoň na papieri dostatok výkonu, ktorý nehráčom postačí na všetko potrebné, pre prácu i pre zábavu.

Osvedčený dizajn

Tam, kde sa herné a dizajnové notebooky predháňajú vo vymýšľaní doplnkov a výzoru, ktorý by uchvátil

aj toho najväčšieho fanúšika sci-fi, ostávajú notebooky z radu Think vo svojich stabilných koľajach. Možno to vyznie príliš fanúšikovsky, ale na dokonalosti nie je nutné nič meniť, a preto aj niekoľko rokov staré Thinkpady stále vyzerajú dobre. Po príchode na pracovný míting s 5-ročným Thinkpadom a 5 rokov starým, hoci aj výkonnejším Acer notebookom, by boli reakcie kolegov zaručene odlišné. X280 ponúka podobne čierne telo ako zvyšok produktov radu Think, s diagonálne umiestneným Thinkpad

logom v pravom hornom rohu veka a v pravom spodnom rohu šasi. Zabudovanie červenej LED diódy do bodky na písmene i v logu je tiež už viac-menej očakávané.

Kompaktné telo

Telo X280 je síce plastové, no v Lenove dobre vedia, že aj bez použitia celokovového šasi môže produkt vzbudzovat' dojem kvality. Matný čierny povrch, ktorý je použitý na väčšine Thinkpadov, rovnako aj na X280, je na dotyk príjemný a pritom sa len tak l'ahko nezašpiní. V kombinácii so solídnymi pántmi a (vzhl'adom na svoje úzke telo) naozaj pevnou stavbou, ktorá sa neprehýba, X280 sa stále pevne drží pravidiel určených dlhou tradíciou radu Think zariadení. Klávesnici toho nie je vel'a čo vyčítat'. Zvyknút' si na rozloženie je jednoduché a rýchle a pocit pri písaní je, ako sa to už len na mobilných zariadeniach dá, takmer perfektný.

Osobne by som však ocenil, keby sa už aj pri Think zariadeniach posunulo podsvietenie klávesníc trochu do budúcnosti. Klávesy sú síce podsvietené, no na rozdiel od iných riešení neprepúšt'ajú svetlo a pokial' nie ste s rozložením a umiestnením klávesov naozaj zžitý, bude t'ažšie trafit' to správne. Druhá malá výčitka sa týka typického umiestnenia Fn klávesu do l'avého spodného rohu namiesto klávesu Ctrl. S týmto by som nemal problém a ako niekto, kto starší model Thinkpadu používal dlhé roky, plne chápem, že l'ud'om nerobí problém zvyknút' si na toto usporiadanie. Na tomto notebooku však bola softvérovo ošetrená výmena funkcionality Ctrl a Fn v továrenských nastaveniach a ja som tak strávil 10 minút strachovaním sa, že k nám na recenziu prišiel poškodený kúsok. Napravenie situácie je, našt'astie, otázkou niekol'kých kliknutí, stále by som však bol radšej, keby funkcia všetkých tlačidiel bola kompatibilná s tým, čo na ne vo výrobe napísali.

Nielen kancelársky výkon

Po hardvérovej stránke je od modelu X280 možné očakávat' naozaj dostatočný a stabilný výkon. Samozrejme, v zariadení sa nenachádza žiadna dedikovaná grafická karta ani výkonnejší integrovaný kúsok ako napríklad Vega od AMD, no na svoje určenie plne postačia ponúkané i5 a i7 procesory ôsmej generácie spolu s pamät'ou až 16 GB RAM a maximálne s 1TB NVMe SSD diskom. Verzia, ktorú som mal možnost' vyskúšat' ja, bola až na pár detailov tou najsilnejšou vol'bou. Procesor i7-8550U, 16 GB RAM, 512 GB SSD spolu s 12,5-palcovým dotykovým FullHD IPS displejom toho zvládnu naozaj dost' a jediné dve lepšie veci, ktoré sa na tomto notebooku dajú kúpit', sú IR webkamera podporujúca prihlasovanie sa tvárou cez Windows Hello namiesto základnej verzie s 720P rozlíšením a ešte väčší disk. Osobne som sa ale ovel'a radšej uspokojil so 720P kamerou, nakol'ko tá ponúka zasúvatel'nú

krytku nazývanú aj ThinkShutter a ked'že toto nie je herný notebook, verím, že aj 512GB úložný priestor bohato postačí. Použité verzie procesorov s koncovkou U sú síce energeticky menej náročné než ich H-čkoví bratia, no prácu zvládajú stále dostatočne. Nepoužíval by som síce X280 ako mobilnú stanicu na prácu s videom a renderovanie 3D obrazov, no v najhoršom prípade zvládne aj náročnejšie úlohy.

V kancelárii, doma aj na cestách

Thinkpad X280 síce nedisponuje tou najväčšou obrazovkou ani tým najväčším rozlíšením, no práve to sú možno aj jeho silné stránky. Ten, kto chce X280-ku využívat' primárne v kancelárii či doma, určite ocení zakomponovaný Thunderbolt 3 konektor, vd'aka ktorému je pripojenie externých monitorov a periférií jednoduché aj bez použitia donglov. Samozrejme, ak chcete využívat' pripojenie do siete za pomoci kábla, už budete potrebovat' dongle alebo dokovaciu stanicu, ktorá na poslednej generácii Thinpadov prešla menšou zmenou a už sa nepripája zospodu, ale zboku. Nižšie rozlíšenie obrazoviek pri X280, ktoré predstavuje „iba" FullHD, teda 1920 x 1080 pixelov, je pri 12,5-palcovom displeji naozaj postačujúce a ktorákol'vek firma sa vás bude snažit' presvedčit' o tom, že 2K a 4K displeje sú nutnost'ou, pôjde iba o jej snahu zvýšit' vlastný zisk. FullHD rozlíšenie tiež znamená menšiu spotrebu energie a aj preto môže Lenovo pri modeli X280 deklarovat' až 15-hodinovú výdrž batérie. Samozrejme, dĺžka výdrže sa bude v bežnom svete líšit' podl'a použitia a mne sa pri bežnom používaní (práca, pripojenie za pomoci Wi-Fi a prehrávanie hudby/videa cez slúchadlá) podarilo bežne presahovat' hranicu desiatich hodín na jedno nabitie. Ked' som už dal notebooku zabrat' trochu viac, klesla výdrž tesne pod 6 hodín, no vd'aka podpore rýchleho nabíjania, ktoré zvládne dostat' batériu z 0 na 80 % za hodinu, som nikdy nemusel panikárit'. Po stránke pripojenia ponúka X280 naozaj dostatočné množstvo portov. Samozrejme, do takto tenkého tela sa už nezmestí bežný RJ45 konektor na LAN kábel, no plnohodnotné HDMI, dva USB 3.0 porty, dve USB-C z toho jedno v Thunderbolt verzii a dokonca aj slot na nanoSIM kartu pre mobilné pripojenie kombinovanú s čítačkou microSD kariet a čítačka smart kariet potešia každého profesionála. Osobne mi ale mierne chýbala čítačka normálnych SD kariet.

Vylepšenia a čo všetko by sa ešte dalo vylepšit'

Jedna z mála negatívnych reakcií, ktorých sa model X280 po predstavení dočkal od profesionálnej komunity, sa týkala mierne zhoršených možností budúceho vylepšenia. Thinkpady bývali (a pevne verím, že ešte aj budú) naozaj skvelé po stránke jednoduchosti vylepšenia komponentov, ako sú disky, RAM-ky a batéria. V porovnaní s predošlou generáciou X2* zariadení už ale nie je možné vylepšit' kapacitu RAM, nakol'ko RAM moduly sú napevno pripájkované na matičnú dosku a vymenitel'ná už nie je ani batéria. Do budúcnosti sa dá preto jednoducho zvýšit' iba kapacita úložného priestoru. Dostat' sa do vnútra notebooku je však stále nadmieru jednoduché, stačí na to malý krížový skrutkovač a skvelý je aj systém zadržania skrutiek, vd'aka ktorému sa žiadna nestratí ani tým najmenej schopným používatel'om. Samozrejme, X280-ka má malé nedostatky, ako napríklad nie najlepšie riešené podsvietenie klávesnice či čítačku odtlačkov prstov, ktorá je násobne pomalšia ako to, na čo môžu byt' zvyknutí majitelia moderných smartfónov, navyše, niekedy úplne odmieta spolupracovat'. A ani cena tesne pod 2000 eur nie je vzhl'adom na absenciu dedikovanej grafickej karty najprívetivejšia. Minimálne nie pre l'udí, ktorí ešte nemali možnost' žit' s Thinkpadom. Kto už ale Thinkpady pozná, bude vediet', že 2000 eur nie je za plnohodnotné Think zariadenie v malom balení zlá cena.

Zhrnutie

Lenovo Thinkpad X280 je bez diskusie drahé zariadenie. Je to však aj výkonné zariadenie. A pritom kompaktné a l'ahké. A čo je najdôležitejšie, je z neho cítit' históriu, inšpiráciu a kvalitu radu Thinkpad. V tomto zariadení síce nejde o zosobnenú dokonalost', no v niektorých smeroch sa k nej X280-ka naozaj približuje. Škoda malých nedostatkov, ktoré mi sem-tam kazili pocit z perfektného používania, ergonómie a tiež z faktu, že ja osobne radšej investujem do chiropraktika a lacnejšieho, i ked' t'ažšieho herného notebooku. No l'udia, ktorí sú často na cestách a chcú l'ahký a výkonný notebook, už rozhodne nemusia d'alej hl'adat'.

Daniel Paulini

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Úplne nový zážitok so Spider-Manom!

Svetovo najslávnejší komiksový super hrdina, nám v novej hre Spider-Man predstavuje svoje akrobatické schopnosti, improvizáciu a siete, ktorými sa v komiksoch preslávil. Taktiež sa predstavujú nové prvky, ktoré sme v hrách so Spider-Manom doposiaľ nemali možnosť vidieť. Od prechádzania parkour za využitia okolia, po nový systém súbojov a prelomové kulisy, táto Spider-Man hra, je úplne iná od svojich predchodcov. Štúdio Marvel sa spojilo s Insomniac Games aby vytvorili nový a autentický príbeh. Nebude to hrdina, s ktorým ste mali možnosť sa v hre stretnúť, alebo ste ho mali možnosť vidieť vo filme. Táto verzia Petra Parkera je viac dospelá a oveľa skúsenejšia s bojom proti zločinu v meste New York. Taktiež sa snaží vyrovnať osobný život a kariéru, zatiaľ čo nesie na ramenách váhu 9 miliónov životov.

Staňte sa Spider-Manom

Ovládajte majstra v boji proti zločinu, ktorý ma za sebou roky súbojov s nepriateľmi a majstrovsky ovláda svoje pavúčie zmysly, dynamické schopnosti, akrobaciu, rôzne zbrane a super kostýmy.

Užite si nový príbeh

Vitajte v novom svete Spider-Mana, v ktorom nájdete známe postavy v netradičných úlohách. Postavte sa náročnému dvojitému životu v úlohe mladého dospeláka s úžasnými silami.

Vrhnite sa do otvoreného sveta

Voľne sa prehupujte mestom New York v epickom akčnom diele, ktoré je plné bohatých príbehov a známych postáv.

1. cena - PS4 Marvel's Spider-Man (kód)
2. cena - PS4 Marvel's Spider-Man (kód)
3. cena - PS4 Marvel's Spider-Man (kód)

Súťažte na www.gamesite.sk

PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

TP-Link Archer C5400X

Bezkonkurenčný výkon vo futuristickom prevedení

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 330€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'ké a stabilné pokrytie
+ vysoké rýchlosti vd'aka trom pásmam a MU-MIMO
+ skvelé používatel'ské rozhranie
+ výkonný hardvér

- prémiová cena
- zatial' bez podpory Wi-Fi AX štandardu

ŠPECIFIKÁCIE:

Porty: 8x1000Mbps LAN, 1x1000Mbps WAN, 1xUSB 3.0 + 1xUSB 2.0
Tlačidlá: Wireless On/Off, Power On/off, LED On/off, WPS, Reset
Počet antén: 8
Bezdrotové štandardy: IEEE 802.11ac/n/a - 5GHz, IEEE 802.11b/g/n - 2.4GHz
Bezdrôtové funkcie: Zapnút'/Vypnút' Wi-Fi, WMM, Štatistiky bezdrôtových pripojení
Zabezpečenie: 64/128-bit WEP, WPA/WPA2, WPA-PSK/WPA2-PSK
Rýchlosť prenosu: 2x5GHz až do 2167Mbps, 2.4GHz až do 1000Mbps
USB zdielanie: Samba(Úložisko)/FTP Server/Media Server/Printer Server
Obsah balenia: Router AC5400X, Napájací zdroj, RJ45 kábel, Príručka
Podporované operačné systémy: Windows 98 až Windows 10, MAC OS, NetWare, Unix, Linux

HODNOTENIE:

★★★★★

Spoločnosť TP-Link je (nielen) v segmente routerov a bezdrôtovej komunikácie už rokmi overenou vol'bou, ktorú nie je nutné nijako výnimočne predstavovať. Ponúka riešenia ako pre domácnosti či používatel'ov s nižším rozpočtom, tak aj pre tých náročnejších zákazníkov. Na trh prináša aj úplnú špičku, ktorú tento rok predstavuje router s menom Archer C5400X. Čitatelia Gamesite.sk možno zachytili, že sme ešte minulý rok otestovali kúsok s vel'mi podobným menom, chýbalo mu iba X na konci číselného značenia. Tohtoročný model však prichádz a s radom vylepšení a rozšírenou funkcionalitou. Oplatí sa ale kúpa tohto kúska s cenovkou začínajúcou nad 300 eurami? To sa, samozrejme, dozviete, ak si prečítate našu recenziu.

Minuloročný model Archer C5400 s cenou okolo 250 eur priniesol množstvo profesionálnych riešení, skutočne obrovský výkon a pokrytie, čím nastavil latku očakávaní vcelku vysoko. Avšak tam, kde C5400 ukazoval striedmosť a snažil sa zapôsobiť aj na náročných profesionálov, odhadzuje C5400X okamžite svoju masku a už dizajnom napovedá, že ide o extrémny router zameraný na hráčov a nadšencov.

Obal a jeho obsah

V minulosti boli prémiové routery od TP-Linku dodávané v profesionálne vyzerajúcich obaloch ladených domodra. V minulosti. Tentoraz k nám dorazilo X-ko v čiernej krabici s prvkami červenej a žltej, na l'avom spodnom rohu balenia sme našli vyobrazené logo a nápis Archer Gaming Division. Na krabici sa tiež nachádza množstvo informácií, od použitého 4-jadrového procesoru s 64-bitovou architektúrou, cez podporu MU-MIMO a Link Aggregation, až po funkciu RangeBoost. Samotné vyobrazenie routera na obale vo mne vyvoláva zaujímavé pocity, i keď nie som žiadny arachnofobik – inšpirácia vel'kými chlpatými a osemnohými potvorkami je totiž očividná. Otočiť tento router hore nohami a položiť ho do tmavej miestnosti by definitívne znamenalo minimálne výkrik „nachytanej" osoby, ak nie niečo horšie. Samozrejme, v balení sa okrem routera nachádza aj príslušenstvo – LAN kábel, adaptér na nabíjanie, osem odpojitel'ných antén a inštruktážne brožúrky na čítanie pri krbe počas studených zimných večerov.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajn routera Archer C5400X je naozaj vyslovene herný, respektíve, dal by sa označiť ešte prívlastkom futuristický, čo síce osloví hráčov a počítačových nadšencov, no na druhej strane nemusí zapadnúť do kancelárie alebo pracovne profesionála. Antény sú odnímatel'né a inštalácia zaberie vrátane vybal'ovania

a pricvaknutia na to správne miesto len niekol'ko minút. Ďalej už ale antény nie sú polohovatel'né, takže v stiesnenejších priestoroch by mohol mat' router problémy. Vyklápatel'né antény potešia používatel'ov, ktorí potrebujú mierne väčší dosah a majú miesto, na ktorom im antény nebudú zavadzat', pri testovaní som však skúsil aj router s anténami v sklopenom stave a žiadny vel'ký rozdiel som si teda nevšimol. Adaptér je rovnako šikovne riešený ako to bolo pri minuloročnom modeli – stále rovnaký kváder s vystupujúcimi káblami, ktorý nezaberie celú zástrčku alebo viacero vývodov na predlžovacom kábli.

Komponenty a avizovaný výkon

Okrem vonkajšieho dizajnu prešlo zmenami aj vnútro zariadenia. Predošlá generácia ponúkala procesor Broadcom BCM4709 v spojení s 512 MB RAM, no X-ko prichádza s novším štvorjadrovým SoC Broadcom BCM4908 ponúkajúcim štyri plnohodnotné Cortex A53 jadrá fungujúce na frekvencii 1,8 GHz, tri ko-procesory a celý gigabajt RAM pamäte. Okrem toho C5400X ponúka aj 16 GB interného úložiska použitel'ného na jednoduché zdiel'anie súborov v celej sieti.

Na maximálnej teoretickej rýchlosti 1000 Mbps funguje 2,4 GHz pásmo, zatial' čo obidve 5 GHz pásma ponúkajú až 2167 Mbps. To v teórii i v praxi znamená, že na bežné prezeranie si stránok postačí pomalší 2,4 GHz signál a 5,0 GHz pásma môžu obstarávat' pripojenie pre 4K streamovanie či st'ahovanie a hranie hier. Na záver sa vylepšenia dočkali aj možnosti káblového pripojenia, nakol'ko C5400X ponúka dva plnohodnotné USB 3.0 porty na jednoduché pripojenie zariadení ako tlačiarne či externých diskov a až osem LAN portov. Čo sa LAN portov týka, TP-Link určite poteší majitel'ov silnejších počítačov alebo profesionálnejších NAS zariadení, nakol'ko LAN porty číslo 2 a 3 sú spárované a podporujú takzvaný Link Aggregation. Táto funkcia ponúka nielen teoreticky dvojnásobnú rýchlost' prenosu dát (pokial' také rýchlosti koncové zariadenie zvládne), ale aj redundanciu v prípade poškodenia jedného z káblov alebo koncoviek. Nakoniec sa na zariadení nachádzajú už len tri tlačidlá na prednej strane (WPS, WI-FI a LED), d'alej tlačidlo pre vypnutie/zapnutie a posledným je Reset na zadnej strane.

Nastavenia a vychytávky

Na povrchu sa používatel'ské rozhranie od TP-Linku za posledný rok takmer vôbec nezmenilo, no to je len a len dobre. Toto rozhranie je, ako vždy, nadmieru intuitívne a príjemné na používanie a jeho posledný vel'ký update má na svedomí, že sa toto rozhranie nedá opísat' inak ako perfektné. Stále platí, že otázka zapojenia routera a nastavenia všetkých dôležitých aj nedôležitých vecí trvá len pár minút a ani pri hl'adaní tých najbližších podrobností som nenarazil na žiadne problémy, ani som sa necítil stratený. Či už som sa do routeru pripájal cez LAN kábel, alebo bezdrôtovo, pripojenie bolo vždy maximálne stabilné a nenarazil som počas celého používania na žiadny zádrh. Po stránke vychytávok ponúka C5400X už spomínaných osem LAN výstupov a Link Aggregation, no stále dôležitý je MU-MIMO režim, v ktorom môžu súčasne bežat' všetky tri pásma (2,4 GHz a obe 5 GHz) s teoretickou priepustnost'ou až 5400 Mbps. RangeBoost zvládne posunút' pokrytie do naozaj úctyhodných hodnôt a všetkých hardcore hráčov, ktorí nenávidia lag a pomalú odozvu, poteší funkcia Device Prioritisation, vd'aka ktorej sú tie najdôležitejšie dáta (hry, stream, Netflix, NAS záloha) posielané s vysokou prioritou a dáta ako načítavanie stránok či st'ahovanie Windows Update na ne nebudú mat' negatívny dopad.

Testovanie

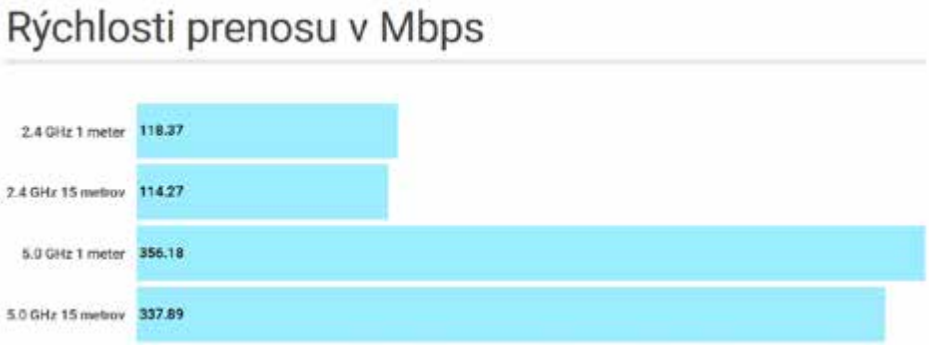
Archer C5400X a jeho schopnosti som otestoval za pomoci dvoch smartfónov, ale i troch počítačov, z čoho jeden streamoval video vo vysokej kvalite na televíziu, druhý st'ahoval dáta a tretí bol pripojený na NAS, všetky, samozrejme, bezdrôtovo. Počas testov sa mi podarilo namerat' hodnoty v tabul'ke zobrazenej nižšie a v porovnaní s konkurenčnými modelmi obstál tento router viac než dobre. Výsledky opät' príjemne prekvapili podobne ako pri predchádzajúcom modeli.

Zhrnutie

TP-Linku sa to s routerom Archer C5400X zase raz podarilo. Ponúka vel'ké pokrytie, naozaj stabilné pripojenie a bleskové rýchlosti. Cenovka tohto modelu síce začína nad 300 eurami, no s takým množstvom funkcionality, silným hardvérom či ôsmimi LAN portami vystačí aj tým najnáročnejším používatel'om.

Okrem agresívnejšieho dizajnu mierne zamrzí azda iba fakt, že tento rok sa v obchodoch už pomaly objavujú routery podporujúce novú generáciu Wi-Fi štandardu AX. No pokial' sa nerozšíria aj koncové zariadenia podporujúce novú generáciu pripojenia, nemá zmysel dumat' nad tým, o kol'ko lepší by mohol byt' tento kúsok.

Daniel Paulini



Ugo bazooka Karaoke

Prenosný bluetooth karaoke reproduktor za vel'mi výhodnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 22€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný dizajn s LED podsvietením
+ cena
+ funkcionalita
+ výdrž na batériu je väčšia ako je udávané výrobcom

- slabá kvalita zvuku
- absencia nabíjacieho adaptéra
- umiestnenie a vel'kost' tlačidla na prepínanie režimov

ŠPECIFIKÁCIE:

Dĺžka: 355 mm
Šírka: 175 mm
Výška: 175 mm
Konektivita: MicroSD/TF karta, MIC in, Micro USB 2.0, USB 2.0
Dynamika reproduktorov: 80 dB
Doba nabíjania batérie: 120 min
Výdrž na batériu: 3 hodiny (udávaná výrobcom)
Farba: čierna a modrá
ABS + kovový materiál
Hmotnosť: 1900 g
Výkon RMS: 16 W
Ďalšie funkcie: FM tuner, bluetooth, dynamické farebné LED podsvietenie

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dnes predstavíme tento netypický bezdrôtový prenosný reproduktor, ktorý zaujme hlavne nízkou cenou a svojou výbavou - najmä možnosťou karaoke a bluetooth prehrávania hudby priamo z telefónu. Samozrejmosťou je aj FM rádio, možnosť pripojenia USB alebo TF/micro SD karty.

Balenie

Vzhl'adom na svoje rozmery prišiel reproduktor zabalený vo väčšej krabici. V balení bolo možné nájsť mikrofón na karaoke, micro USB kábel, popruhy a používatel'ský manuál. Na moje vel'ké prekvapenie nie je k produktu vôbec dodávaný nabíjací adaptér, použit' musíte svoj z telefónu alebo reproduktor zapojit' do PC. Ďalšie prekvapenie prišlo pri pokuse reproduktor zapnút'. Najskôr som mal podozrenie, že je vybitá batéria, ale aj po viac ako hodine nabíjania reproduktor stále odmietal fungovať. Zapnút' síce išiel, vydával pravidelné pukavé zvuky a vôbec na nič nereagoval. Musel som si teda počkať na druhý kus, ktorý fungoval po nabití bez problémov.

Dizajn a ovládacie prvky

Reproduktor pôsobí na pohľad robustným dojmom. Predáva sa v čiernom farebnom vyhotovení, membrány sú modrej farby. Z bočných strán vynikne LED podsvietenie, ktoré sa mení podľa rytmu prehrávanej hudby.

Reproduktor obsahuje dva 2,5" meniče na prednej strane a jeden 5,5" bočný menič. Celkový udávaný výkon je 16 W. Bočné reproduktorové membrány nie sú

ničím chránené, čo je mínus, keďže zariadenie sa snaží prezentovať najmä ako "outdoorové". Ovládacie prvky sú umiestnené na čelnej strane reproduktora. Výhrady mám tiež k tlačidlu na prepínanie režimov

rádia, ktoré je vel'mi malé a pri ostatných tlačidlách, ktoré slúžia na ovládanie hudby, jednoducho zanikne. Prepínanie režimov je sprevádzané hlasovým sprievodcom s čínskou angličtinou.

Nad tlačidlami je umiestnený malý informačný displej červenej farby, ktorý poskytuje zobrazovanie základných informácií. Dizajn je celkovo možné hodnotit' ako vel'mi podarený.

Kvalita reprodukcie a výdrž na batériu

Reproduktor podporuje viaceré režimy, ako je FM rádio, prehrávanie hudby cez USB alebo bluetooth, prípadne cez micro SD/TF kartu.

Spárovanie telefónu so systémom iOS/Android je vel'mi jednoduchou, pár sekundovou záležitost'ou. Kvalita reprodukcie rozhodne nie je dych berúca, práve naopak. Výšky a stredy sú slabé, basy ako-tak fungujú, ich intenzita sa dá aspoň konfigurovat'.

Na najvyššej hlasitosti v podstate nie je možné reproduktor používat'. Celkovo zvuk hodnotím ako podpriemerný. Vzhl'adom na cenu, ktorá sa pohybuje okolo 30 eur, je to však pochopitel'né.

Najväčšia zábava začína, ked' k reproduktoru pripojíte dodávaný karaoke mikrofón. No aby ste niečo v reproduktore počuli, doslova ho musíte strčit' do úst, čo tiež nesvedčí o dobrej kvalite. Pre deti a na zabavenie s rodinou alebo priatel'mi je to však skvelá a vel'mi zábavná vec, napriek vyššie spomenutému nedostatku.

Reproduktor je vybavený 2000mAh batériou a výrobca deklaruje výdrž na jedno nabitie len 3 hodiny. Počas testu na strednej hlasitosti reproduktor pozitívne prekvapil, FM rádio vydržal prehrávat' takmer 8 hodín.

Záverečné hodnotenie

Hodnotenie produktu je v podstate jednoduché. Pokial' hl'adáte kvalitný zvuk, určite sa budete pozerat' po iných značkách, ktoré sa pohybujú v úplne iných cenových reláciách. Pokial' ale hl'adáte vel'mi lacný univerzálny reproduktor, ktorý si môžete zobrat' so sebou na stanovačku či na chatu, je to ideálna vol'ba. Ešte sa s ním aj dobre zabavíte. Za 30 eur asi nebude nikoho trápit' slabšia kvalita reprodukcie zvuku pri tom všetkom, čo tento reproduktor ponúka.

Viliam Valent

Creative Sound BlasterX G6

Akustická dokonalosť pre každú platformu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá aplikácia Sound Blaster Connect s množstvom nastavení
+ podpora konzol (PS4, XOne, Switch)
+ kvalitný zosilnený zvuk
+ predefinované nastavenia pre rôzne typy hier
+ Scout mód
+ dizajn a kvalitné spracovanie

- vzhľadom na cenu absencia napájacieho adaptéra

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: šedo-čierna
Hmotnosť: 144 g
Rozmery: 111 x 70 x 24 mm
Napájanie: microUSB
Zvukový procesor: SB-Axx1™

HODNOTENIE:

★★★★★

Zvuk je po hraterľnosti druhým najdôležitejším aspektom, ktorý vás dokáže vtiahnuť do deja a umožní vám naplno si vychutnať herný zážitok. Čo však v prípade, že disponujete priemerným headsetom, ktorý nedokáže naplno využiť potenciál zvukového spracovania titulu? Je vhodným riešením kúpa zosilňovača?

V balení sa okrem samotného zariadenia nachádza napájací microUSB kábel, optický kábel a sada manuálov.

Nemilo ma prekvapila absencia napájacieho adaptéra, ktorý by mal byť, vzhľadom na prémiovú cenu, samozrejmosťou. Ide o nepríjemnosť pre majiteľov konzol, ktorí sú nútení použiť adaptér vlastného smartfónu alebo tabletu.

Pri pohľade na dizajn je jasné, že primárnou cieľovou skupinou zariadenia sú hráči. Dominantnú rolu hrajú ostré hrany a podsvietenie, ktoré dokonale kontrastuje oproti šedo-čiernemu farebnému povrchu. Podsvietenie je možné nastaviť v aplikácii Sound Blaster Connect, no týka sa to iba písmena X náchadzajúceho sa v strede vrchnej steny.

K dispozícii sú štyri preddefinované profily a je možné pridať si aj vlastné. Spodná stena je pokrytá protišmykovou vrstvou, ktorá sa oproti klasickým gumovým vrstvám jednoduchšie čistí od nečistôt, no zároveň si funkciu plní totožne. Funkčné prvky sú rozložené po bočných stenách, pričom vpredu sa nachádzajú 3,5 mm jack konektory pre audio výstup resp. vstup a regulátor hlasitosti.

Pri manipulácii s regulátorom oceníte už spomínanú

protišmykovú vrstvu, ktorá zaručuje, že pri zmene úrovne hlasitosti zosilňovač zostane pevne na svojom mieste. Vzadu sa nachádza optický vstup a výstup spolu s microUSB konektorom.

Tlačidlá sa nachádzajú v l'avej bočnej stene a slúžia na zapnutie resp. vypnutie Scout módu a SBX. Vedl'a nich sa nachádza prepínač na zosilnenie až na 130 dB. Toto nastavenie je peknou demonštráciou sily zosilňovača, no zároveň je nebezpečné pre membránu headsetu aj pre sluch.

Na prvý pohl'ad sa môže zdat', že telo zariadenia obsahuje aj kovové prvky, no opak je pravdou. Konštrukcia je kompletne vyrobená z plastu, ale jej spracovanie je výborné. Konštrukčné prvky lícujú perfektne a ani pri vyššom vyvinutí tlaku sa plasty nedeformovali ani nevŕzgali.

Inštalácia zosilňovača je otázkou sekúnd a na plnohodnotné používanie je nutná inštalácia nástroja Soundnd Blaster Connect. Aplikácia je perfektne optimalizovaná a počas týždňového testovania som sa nestretol so žiadnym zaseknutím alebo pádom.

Všetky funkčné prvky sú logicky umiestnené a zžitie sa s nástrojom je vel'mi jednoduché. Nastavenia sú široké a uspokoja aj náročných používatel'ov. Hráčov poteší vel'ké množstvo preddefinovaných herných profilov optimalizovaných či už pre konkrétnu hru alebo herný žáner.

Čo sa týka výstupnej kvality zvuku, Sound BlasterX nesklamal. Spoločnost' Creative je na poli audio zariadení už dlhé roky etablovanou značkou a výrazný nedostatok by ma vel'mi prekvapil.

V konečnom dôsledku Sound BlasterX G6 posunie aj priemerný headset o level vyššie či už pri hraní, alebo počúvaní hudby. Je to aj vd'aka zvukovému procesoru Xamp, ktorý zosilňuje kanály jednotlivo. Počas hrania je ideálnou kombinácia Scout mód spolu s priestorovým zvukom. Scout mód dokonale zvýrazňuje okolité zvuky a počujete doslova každý krok protihráča, zatial' čo virtuálny priestorový 7.1 zvuk vás vtiahne do deja.

V Battlefielde 1, ktorý je po zvukovej stránke už bez použitia Sound BlasterX G6 na vysokej úrovni, sa tak doslova cítite ako na bojisku. FIFA vás zasa teleportuje na zaplnený Anfield a vám až naskakuje husia koža pri zborovom speve „You'll never walk alone".

Zosilňovač je taktiež možné pripojit' aj ku konzolám (PS4, Xbox One a Nintendo Switch), no k dispozícii budete mat' iba funkcie dostupné formou funkčných prvkov v l'avej bočnej stene. Stále sa dočkáte skvelého audio zážitku, no možnosti nastavenia sú oproti PC značne limitované.

Záver

Zosilňovač Creative Sound BlasterX G6 v žiadnom prípade nesklamal a ide o perfektné zariadenie, ktoré využijú hráči, ale aj bežní používatelia. Zvuk je kvalitný a posúva o úroveň vyššie každý headset. Chválime aj širokú paletu nastavení a skvelú aplikáciu Sound Blaster Connect.

Cena zariadenia je síce na prvý pohl'ad vyššia, ale vzhl'adom na celkovú kvalitu je akceptovatel'ná. Škoda len absencie napájacieho adaptéra, ktorý je nutný pri používaní zosilňovača s konzolami.

Adam Lukačovič

Trust Duet2

Na polceste k bezdrôtovej budúcnosti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nenápadný dizajn
+ nič z ucha príliš netrčí
+ jednoduché používanie
+ obstojný zvuk a basy pri maximálnej hlasitosti
+ vydržia celý deň, hoci s prestávkami na dobitie z puzdra

- menej kvalitný zvuk pri nižšej hlasitosti
- fyzické tlačidlá tlačiace slúchadla do ucha pri stláčaní
- nestabilný signál v otvorených priestoroch a najmä v meste
- absencia akejkol'vek meranej odolnosti voči vode

ŠPECIFIKÁCIE:

Pripojenie: Bluetooth 4.1
Frekvencia: 20 Hz - 20 000 Hz
Citlivosť: -42 dB/mW
Mikrofón: Áno, integrovaný, všesmerový
Vodeodolnosť: Nie
Fyzické tlačidlá: Áno, jedno s funkciou play/pause+skip

HODNOTENIE:

★★★☆☆

O svete bez drôtov a potrebe pripájať do zariadení akékol'vek fyzické konektory sníva množstvo ľudí už celé desiatky rokov. V množstve sfér a segmentov sa bezdrôtové fungovanie aj skutočne uchytilo, predsa len, takmer každý obyvateľ vyspelejšej krajiny vlastní mobilný telefón a niektoré šikovnejšie telefóny podporujú dokonca aj bezdrôtové nabíjanie. Podobne aj notebooky či iné formy prenosných počítačov takmer bez výnimiek disponujú niektorou z foriem bezdrôtovej komunikácie. Na druhej strane ale stále existujú segmenty, v ktorých sa bez drôtov zaobísť nedá, teda pokiaľ človek nechce platiť naozaj veľké peniaze za špecializované riešenia.

Presne takým segmentom je aj trh s bezdrôtovými slúchadlami, najmä s tými malými, takzvanými štupľami, ktoré sa pýšia úplnou absenciou káblov. Pretože nech už akokoľvek pokročili technológie batérií schopných takéto maličké slúchadlá napájať pri prehrávaní hudby aj počas niekoľkých hodín, limitácia kompaktných rozmerov má veľký vplyv na možný výkon vnútorných komponentov. A tým nemám na mysli schopnosti reprodukcie

zvuku, ale najmä šikovnost', s akou dokážu slúchadla udržiavat' stabilné pripojenie k párovanému zariadeniu. V našej redakcii zakotvili bezdrôtové Bluetooth slúchadlá značky Trust s pekným menom Duet2, striedmym dizajnom a prísl'ubom života bez káblov. Ako dopadli v testovaní a reálnom živote si, samozrejme, môžete prečítat' v nasledujúcich riadkoch.

Obal a jeho obsah

Nebudem vel'mi d'aleko od pravdy, ked' napíšem, že spoločnost' Trust sa stále radí medzi poskytovatel'ov lacnejších, až stredne drahých výrobkov, teda do takej nižšej strednej triedy. To mierne odráža aj balenie slúchadiel, ktoré je dostatočne moderne ladené, aby zaujalo aj mladšie generácie, ale nepôsobí ani príliš prehnane či prémiovo, aby odradilo konzervatívnejších zákazníkov. Vnútri krabičky vcelku malých rozmerov sa ukrýva plastové puzdro, ktoré tvarom pripomína pilulku, 25 cm dlhý nabíjací Micro USB-USB kábel a gumené vložky do uší rôznych rozmerov, aby slúchadlá padli do každého ucha.

Prvé dojmy a spracovanie

Začnem asi samotným puzdrom, v ktorom boli slúchadlá bezpečné skladované a prenášané, ked' som ich práve nepoužíval. Obal je plastový a má odklápatel'né viečko, ktoré je v miestach uloženia slúchadiel mierne priesvitné. Do precízne tvarovaných jamiek v puzdre zapadnú slúchadlá bez väčších problémov a iba jedným smerom, takže som sa pri ich odkladaní ani vel'mi nenatrápil. Puzdro tiež slúži ako dobíjacia stanica, ktorá podl'a slov výrobcu zvládne slúchadlá doplna nabit' dvakrát a pri avizovanej výdrži troch hodín prehrávania hudby tak poskytne až deväť hodín zábavy. Samotné slúchadlá potešia nenápadným dizajnom v čiernom prevedení, ruší ho iba strieborná časť fungujúca ako tlačidlo ovládania a zároveň sa tu nachádza aj logo spoločnosti Trust. Po nasadení do uší slúchadlá takmer vôbec netrčia a na rozdiel od iných riešení, ktoré na seba možno aj naschvál upozorňujú, je vel'mi jednoduché prehliadnut' ich.

Ergonómia, pripájatel'nost' a zvuk

Prispôsobenie mojim ušiam predstavovalo osadenie gumených vložiek strednej vel'kosti a väčšej gumenej antény slúžiacej na dodatočné uchytenie v mušli ucha. Spárovanie tiež nepredstavovalo väčšie problémy, hoci som si musel prečítat' manuál, aby som našiel správnu kombináciu dĺžky stlačenia tlačidiel na slúchadlách pre zapnutie a naštartovania režimu párovania. Prvotné pripojenie k telefónu Xiaomi Mi Mix 2S mi zabralo asi minútu a pol, no spárovanie s notebookom už trvalo len pár sekúnd. Po stránke zvuku, hoci som nečakal nič svetoborné, slúchadlá Duet2 mierne sklamali. Pri plnej hlasitosti je ešte všetko v poriadku, prednes hudby je dostatočne kvalitný pre bežného používatel'a a dokonca sa dá hovorit' aj o príjemných basoch. Menším sklamaním sú však nižšie úrovne hlasitosti, tu slúchadlá akoby neznižovali zvuk na všetkých frekvenciách rovnako, čoho výsledkom je mierne skresl'ovanie zvuku. Basy akoby hrali pri nižších

hlasitostiach niekedy trochu výraznejšie než stredy a výšky, inokedy je to práve naopak a pri počúvaní skladieb s naozaj rozmanitým zvukom teda zážitok nie je najlepší. Druhý menší problém, na ktorý som pri používaní narazil, sú tlačidlá na ovládanie slúchadiel, respektíve jedno tlačidlo na pravom a jedno na l'avom slúchadle. Ide o fyzické tlačidlá, ktoré pre registrovanie akcie vyžadujú vcelku silný stisk pri každom pauzovaní pesničky alebo preskakovaní dopredu či dozadu, takže sa mi slúchadlo nepríjemne zabáralo do zvukovodu. Ovel'a lepším riešením je použitie plôšky citlivej na dotyk a gestá, no takéto technológie sa zatial' nachádzajú iba na drahších a prémiovejších kúskoch.

Parametre

Do vnútra slúchadiel sa spoločnosti Trust podarilo vtesat' feritové meniče s priemerom 8 mm, čo je mierne viac než ponúkajú bežné štupl'ové modely a takisto aj všesmerový mikrofón zabudovaný do oboch strán. Citlivost' na hodnote -42 dB a rozsah 20 – 20000 Hz tiež neznie zle, no už som spomínal menšie problémy s čistotou zvuku pri nižšej hlasitosti. S hmotnost'ou 10 g pri jednom slúchadle sa však netreba bát' únavy krku a ani puzdro s hmotnost'ou pod 50 gramov spolu s malými rozmermi robia z Duet2 vel'mi zaujímavú vol'bu pre ultramobilných l'udí. Mierne zamrzí absencia odolnosti voči vode a potu, takže na potápačské výpravy si ich nikto nevezme, no ako bežné slúchadlá by mali vydržat' nejaké to vlhko. O bezdrôtovú komunikáciu sa stará Bluetooth 4.1 s podporou profilov A2DP a HFP, čo pokryje takmer všetky zariadenia disponujúce Bluetooth konektivitou. Nakoniec je nutné ešte spomenút', že puzdro je nabíjatel'né akoukol'vek USB nabíjačkou alebo káblom s koncovkou Micro USB, čo pre potreby takýchto malých a energeticky nenáročných zariadení úplne postačuje.

Stabilita signálu a výdrž

Doteraz som spomínal hlavne menšie problémy než menej kvalitný zvuk pri nižších hlasitostiach alebo fyzické tlačidlá, pri ktorých sa slúchadlá počas stláčania mierne zarezávajú do uší. Najväčší problém pri používaní a testovaní slúchadiel Duet2 ale vznikol kvôli dvom faktorom, z ktorých sa jeden na prvý pohl'ad javí ako pozitívum tohto produktu. Týmito faktormi sú malé rozmery Duet2 slúchadiel, nenápadnost' bez akýchkol'vek trčiacich častí a použitie štandardu Bluetooth 4.1. Od uvedenia tejto verzie už ubehlo viac než päť rokov, nasledoval ho vylepšený Bluetooth 4.2 v roku 2014 a najnovší (doposial' aj najvýkonnejší) Bluetooth 5.0 koncom roku 2016. Verzia 4.1 má viacero múch, no jedným z najväčších problémov je najmä pri malých zariadeniach bez rozmernejších antén menší výkon a priestupnost' pevnými objektmi. Pevným objektom je aj l'udské telo, a preto takmer vždy pri prechádzke vonku strácali slúchadlá každú chvíl'u signál. Pri chodení po meste, kde sa vo vreckách a batohoch okoloidúcich nachádza množstvo d'alších Bluetooth zariadení, ktoré zahlcujú svojím signálom úzke pásmo, bolo strácanie signálu až natol'ko časté, že sa hudba stala v praxi nepočúvatel'nou. Skúšal som nosit' mobil spočiatku vo vrecku nohavíc, potom sa presunul do vrecka mikiny, následne do náprsného vrecka košele a aj do vrchnej časti batoha na chrbte, no vonku v meste sa mi spol'ahlivý spôsob na získanie stabilného signálu nájst' nepodarilo.

Slúchadlá ale fungujú špičkovo a signál sa drží bez problémov v interiéroch, nakol'ko tu sa môže vysielaný signál z mobilu alebo počítaču odrážat' od stien a nájst' si tak cestu do prijímača slúchadiel. Duet2 ešte zvládli potešit' svojou výdržou. Tá sa počas celého testovania držala nad hodnotou troch hodín, raz som dokonca bez prestávky počúval na plnej hlasitosti tesne pod štyrmi hodinami a puzdro zvládne nabit' slúchadlá o kúštik viac než len dvakrát.

Zhrnutie

Pokial' hl'adáte skvele znejúce, dizajnové a úplne bezdrôtové slúchadla na prechádzky po meste, Trust Duet2 v žiadnom prípade nie sú pre vás. Pri plnej hlasitosti síce znejú počúvatel'ne a potešia aj vcelku silnými basovými tónmi, no nižšie úrovne zvuku už tak kvalitne neznejú. Problémom je aj nedotiahnutá stabilita pripojenia a vypadávanie, ktoré dokáže pokazit' zážitok z piesne či podcastu omnoho viac než menej kvalitný prednes. Pokial' ale hl'adáte nenápadné slúchadla do práce či na cvičenie v posilňovni (hoci tu treba mysliet' na to, že nie sú vodotesné), môžu byt' slúchadlá Trust Duet2 zaujímavou vol'bou.

Daniel Paulini

V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

Vychutnajte si konzistentné pripojenie s Covr AC1200 Dual Band Wi-Fi a vytvorte bezproblémovú bezdrôtovú sieť, ktorá pokryje celý váš dom. A ak treba viac, pridajte ďalšie Covr jednotky, jednoducho ich zosynchronizujte a zvýšte dosah vašej siete.

covr

D-Link®

Natec Tetra 4v1

Skvelý pomocník do domácnosti, ale aj do kancelárie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 22€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ kvalita reproduktorov
+ jednoduchá prenosnosť

- voľné klávesy na klávesnici
- kvalita podložky
- režim šetrenia energie

ŠPECIFIKÁCIE:

Myš:

Typ snímača: optický
Rozlíšenie: 800 - 1200 - 1600 DPI
Rozmery: 100 x 61 x 39 mm
Klávesnica:
Profil kláves: nízky
Mechanizmus kláves: membrána
Lokalizácia: CZ/SK
Reproduktory:
Maximálny výkon: 6 W
Dynamika reproduktorov: 85 dB
Frekvenčná odozva: 100 - 18 000 Hz

Podložka pod myš:

Materiál: Textil (vrchná časť) / Guma (spodná časť)
Rozmery: 265 x 215 x 3 mm
Farba: čierna (s politickou mapou sveta)

HODNOTENIE:

★★★★☆

Na svete je množstvo ľudí, ktorí sa v technických parametroch periférií k počítaču nevyznajú, alebo len nechcú strácať čas výberom jednotlivých kúskov hardvéru, a preto sa radšej rozhodnú investovať do tzv. setov, ktoré obsahujú klávesnicu, myš a častokrát aj reproduktory alebo podložku pod myš. Práve pre takých ľudí je tu poľská spoločnosť Natec so svojím unifikovaným riešením, ktoré nesie názov Tetra 4v1. Tento set predstavuje vhodné riešenie nie len do domácností, ale aj do kancelárií.

Obsah balenia

Produkty setu Natec Tetra 4v1 sú umiestnené v pomerne malej krabici s plastovou rúčkou, ktorá je, pravdepodobne, pridaná z dôvodu jednoduchej prenosnosti produktov. Po rozbalení ma čakalo niekoľko menších krabíc s jednotlivými komponentami. Postupne som sa dopracoval k bezdrôtovej myši a

klávesnici, neskôr ku podložke pod myš a dvom stereo reproduktorom. V balení bola aj používateľská príručka a batérie určené pre myš a klávesnicu, v ktorej je na spodnej časti ukrytý malý USB prijímač slúžiaci na zapojenie celého ústrojenstva do počítača.

Dizajn

Spoločnosť Natec používa na výrobu týchto periférií hlavne plast, a preto sú veľmi ľahké, avšak nie až také odolné. Dizajnovo ale vyzerajú celkom obstojne, hlavne v čierno-sivej farebnej kombinácii. Myš je malá, no príjemne padne do ruky. Okrem obyčajných tlačidiel disponuje tlačidlom na nastavenie citlivosti, teda DPI.

Klávesnica je, rovnako ako myš, matná. Má sivé klávesy malého formátu len o niečo vyššie ako klávesy na notebooku. Kompaktné stereo reproduktory sú z väčšej časti sivé, avšak ich predná časť je lesklej čiernej farby. No a nakoniec je tu štýlová podložka pod myš, ktorá je z obyčajného textilu a gumy (spodná časť).

Je na nej poťah s geografickým motívom, na ktorom je zobrazená politická mapa sveta a jej rozmery sú 265 mm x 215 mm x 3 mm. Tento produkt je dodávaný v troch farebných kombináciách: čierno-sivej, bielej a modro-bielej.

Spracovanie a používanie

Celý tento set pôsobí elegantne, zaujímavo, pekne, ale rozhodne nie kvalitne. Už pri prvom stlačení kláves som pocítil, že sú dosť voľné, rozhrkané a prst sa po nich dokonca aj trochu šmýkal. Myš je trochu hlučná a materiál pôsobí nekvalitne. Navyše je citeľná dlhšia odozva, ktorá niekedy prekáža. Na podložke je vidieť, že po kratšej dobe sa začne oddeľovať vrchná časť od spodnej. Reproduktory hrajú vzhľadom na veľkosť a výkon celkom obstojne, prevládajú výšky a najslabšou časťou sú určite basy, avšak čo ma veľmi zamrzelo, bola dĺžka kábla. Na pripojenie používajú 1,3 m kábel s konektorom 1 x mini jack 3,5 mm a USB konektor pre napájanie, čo stačí na zapojenie do notebooku, ale problém prichádza, keď máte počítač niekde pod stolom alebo trochu ďalej od umiestnenia reproduktorov a môže sa jednoducho stať, že kábel bude krátky.

Záverečné hodnotenie

Natec Tetra 4v1 je naozaj unifikované a kompaktné riešenie do domácnosti, ale aj kancelárií. Produkt od poľskej spoločnosti vás zaujme hlavne svojím dizajnom, ktorým spestrí priestor okolo vášho počítača alebo notebooku. Zamrzela ma jedine kvalita setu, ale spoločnosť Natec ju ospravedlňuje cenou, za ktorú sú tieto chybičky prijateľné. Za necelých 22 eur si môžete dopriať obstojnú klávesnicu, myš, reproduktory a podložku pod myš, čiže ide o kompletný set hlavných potrebných periférií k počítaču. Za najväčší mínus Tetra 4v1 považujem asi režim šetrenia energie, ktorý sa zapne veľmi skoro a vypne klávesnicu aj myš, ktoré neskôr treba prebúdzať a častokrát je to otravné.

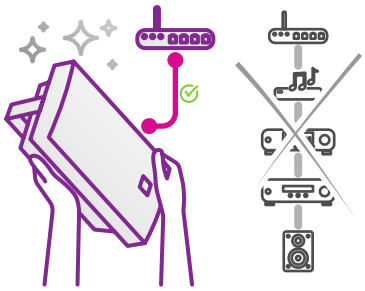
Matúš Kuriľak

Prečo práve SIEŤOVÉ AUDIO?

Využívanie IP audia je dnes oveľa flexibilnejšie. Prináša nové funkcie, zvyšuje úroveň bezpečnosti a vytvára príjemnejšie prostredie pre návštevníkov.

ALL IN ONE

Vďaka dizajnu "všetko-v-jednom" môže byť integrovaný systém pre hudbu na pozadí a oznámenia **cenovo efektívnejší**. Navyše sa **ľahšie** inštaluje a spravuje.



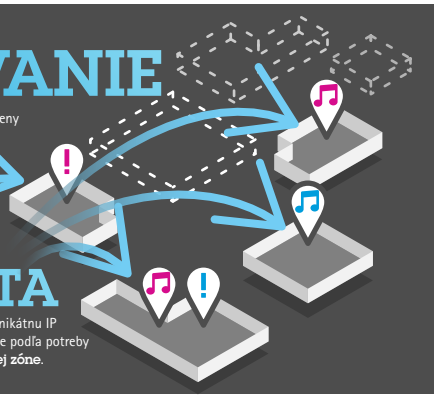
ĽAHKÁ INŠTALÁCIA

Data + napájení

Vystačíte si s **jediným káblom pre dáta aj napájanie (PoE technológia)**. Výpadok či porucha jedného zariadenia navyše **nemá žiadny vplyv na ostatné zariadenia v sieti.**

ŠKÁLOVANIE

Rozširovanie systému o nové zariadenia, zmeny konfigurácie alebo akýkoľvek upgrade sú oveľa **ľahšie a flexibilnejšie** a to bez ohľadu na veľkosť systému alebo rozsah zmien. Systém a všetku komunikáciu tiež možno **ľahšie chrániť a šifrovať.**



FLEXIBILITA

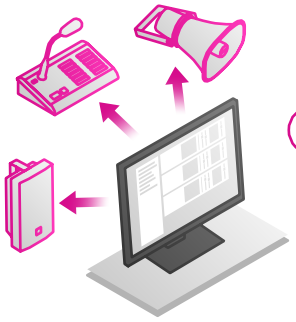
Každé IP audio zariadenie má v sieti svoju unikátnu IP adresu, čo umožňuje cielene prehrať hlásenie podľa potreby **v jedinom reproduktore alebo aj v celej zóne.**

ĽAHKÁ INTEGRÁCIA

Audio systémy sa dajú ľahko integrovať s poprednými streamovacími službami **bez potreby ďalšieho hardvéru alebo softvéru.**

BEZPEČNOSTNÉ SYSTÉMY

Analýza snímaného zvuku dokáže rozpoznať **potenciálne podozrivý zvukový prejav**, ktorý pri snímaní iba videa nemusí byť zrejmý. S pomocou IP reproduktoru môže operátor **priamo osloviť narušiteľa v reálnom čase.**



CENTRÁLNA SPRÁVA

Všetky zariadenia dnes môžete **ovládať a centrálne spravovať** aj pomocou telefónu a mobilnej aplikácie alebo z **jedného miesta** pre všetky prevádzky.

Viac info na www.axis.com/products/audio

D-Link DCS-8000LH

IP kamera pre sledovanie vašej domácnosti

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-Link
Dostupná cena: 65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer cena/ funkcie
+ l'ahká obsluha
+ možnost' realtime sledovania
+ kvalita obrazu
+ mobilná aplikácia

- absencia SD slotu

ŠPECIFIKÁCIE:

Výrobca: D-Link
Model: DCS-8000LH
Určenie: IP kamera
Senzor: 1MPx CMOS f/2.4
Záber: 120˚
Funkcie: IR videnie, detekcia zvuku a pohybu
Softvér: mydlink aplikácia

HODNOTENIE:

★★★★★

Počas vašej nočnej šichty sa môže u vás doma všeličo udiat'. Napríklad sa niekto rozhodne, že vás vykradne, poprípade vám poškodí majetok. Vy síce doma nie ste, no IP kamery sledujú všetko a v reálnom čase to nahrávajú na cloud. Určite by vám mohlo napadnút', že takéto riešenie bude vel'mi drahé a náročné na údržbu. My vám prinášame recenziu IP kamery DCS-8000LH spoločnosti D-Link, ktorá nezničí váš rodinný rozpočet a navyše ponúka celú paletu funkcií.

Kamera DCS-8000LH prichádza v malej modro-bielej škatuli. Na zovňajšku balenia prezentuje výrobca kl'účové vlastnosti kamery, vnútri pre nás okrem nej nachystal aj manuál, návod na rýchle použitie, napájací adaptér a kartičku s údajmi ako sú MAC adresa a PIN.

Po vybalení zariadenia si všimneme snehobiely valcový tvar kamery. Na prednej strane je umiestnená šošovka 1 MPx progresívneho CMOS senzora s f/2,4. Ked'že kamera poskytuje nočné videnie, nájdeme tu aj ICR filter. Na zadnú stranu je umiestnený microUSB port typu B, ktorý slúži na napájanie. O prvotné nastavenie sa stará predovšetkým aplikácia mydlink, ktorá je úplne nová. V mojej predošlej recenzii kamery DCS-960L som zaznamenal problémy s prvotnou inštaláciou. Našt'astie, v novej aplikácii žiadne problémy neboli a inštalácia netrvala viac než pät' minút.

Stačí zapojit' kameru do elektrickej siete, zvolit' možnost' pridania zariadenia v aplikácii, naskenovat' konfiguračný QR kód z kartičky a ste pripravení chránit' svoju domácnost'. Na predošlých zariadeniach prebiehala konfigurácia pomocou Wi-Fi, no na tejto novej IP kamere sa konfiguruje už pomocou Bluetooth-u. Aj napriek tomu však budete potrebovat' dosah domácej Wi-Fi siete, aby bolo možné obraz vzdialene streamovat'.

Spomínaná aplikácia mydlink zhromažd'uje všetky zariadenia tejto spoločnosti. Ak sa teda rozhodnete využit' viac zariadení od tohto výrobcu, môžete ich mat' všetky pokojne na jednom mieste.

Každé zariadenie disponuje akciami, ktoré môžete konfigurovat'. Napríklad ak kamera zaznamená pohyb, odošle vám o tom notifikáciu a navyše odfotí to, čo vidí. Pri viacerých zariadeniach je možné akcie kombinovat'.

Ak sa stane, že kamera zaznamená zvýšený hluk, okamžite začne nahrávat', spustí alarm a vypne lampy. Možností je naozaj vel'a a je len na používatel'ovi, pre akú kombináciu sa rozhodne.

Niektoré z vyššie spomenutých vlastností ponúka aj táto kamera, konkrétne ide o detekciu hluku a pohybu. Detekciu hluku je možné spúšt'at' až od istej výšky decibelov, rovnako aj pohyb sa dá monitorovat' len v nejakej z oblastí celkového 120˚ videnia kamery.

Kvalita obrazového záznamu, či už cez deň alebo v noci, s použitím infračerveného LED osvetlenia je dostatočná. Aj napriek zvýšenému šumu je nutné podotknút', že nejde o fotoaparát, ale o IP kameru. Objekty sú teda bezproblémovo rozoznatel'né.

Sledovanie záznamu je možné bud' v reálnom čase s pomocou mobilného telefónu a aplikácie, alebo offline z mobilného zariadenia. Výstupné rozlíšenie záznamu je 720 p. Nahrávanie na SD kartu podporuje len vyšší model, teda 8100LH, no v tomto modeli ho, žial', nenájdeme.

Záverečné hodnotenie

Kamera DCS-8000LH je vhodná najmä do interiérov. S denným monitorovaním si kamera hravo poradí a v noci do piatich metrov s IR LED posvietením. Široký záber 120˚ umožní, aby ste videli vel'kú porciu monitorovaného objektu. Samozrejmost'ou je realtime sledovanie aktuálneho diania a taktiež detekcia pohybu a zvuku.

Lukáš Bátora

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

Nová tenisová éra, kde nájdete 30 najlepších hráčov z oficiálnych okruhov vrátane Rogera Federera, Angelique Kerberovej a mnohých legendárnych hráčov.

1. cena - PC Tennis World Tour (kód)
2. cena - PC Tennis World Tour (kód)
3. cena - PC Tennis World Tour (kód)

Perfektná reprodukcia pohybu hráčov pomocou novej technológie snímania.
Mnoho herných módov vrátane turnajov a lokálneho ci online hrania.
Každý hráč môže zažit' kariéru skutočného profesionála.
(Cvičenie, turnaje, personálny manažment, nákup zariadení a d'alšie)
Hráči si môžu nastavit' kl'účové zručnosti, ktoré budú používat' počas zápasu.
Okrem trvalého systému svetového rebríčka sú každý týždeň k dispozícii nové online výzvy.

Súťažte na www.gamesite.sk

COMGAD
funsite.sk enjoy the fun...
MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál
GENERATION

Asus ZenBook Pro UX550VD

Herný notebook v maske dizajnového ultrabooku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena: 1150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné celokovové prevedenie
+ dobrá výdrž na batérii
+ naozaj skvelé reproduktory

- hlučnejšie chladenie
- absencia čítačky SD kariet
- vyššia hmotnosť po prirátaní napájacieho adaptéra

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows 10 Pro
Procesor: Intel Core i7-7700HQ (6M Cache, base 2.8 GHz, turbo 3.8 GHz)
Pamäť: 8 GB DDR4-2400 MHz
Úložisko: 512 GB SSD
Optická mechanika: nie
Displej: 15,6" FullHD IPS Anti-glare
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB
Podsvietená klávesnica: Áno
Numerická klávesnica: Nie
Web kamera: Áno
Bezdrátová komunikácia: Dual band 802.11ac Wi-Fi + Bluetooth 4.2
USB: 2x USB 3.1 Gen 1, 2x USB 3.1 Gen 2 (Thunderbolt 3)
Ďalšie konektory: HDMI 2.0, kombo audio jack
Čítačka pamäťových kariet: Áno, MicroSD
LAN: Nie
Batéria: Li-ion 73Wh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Na našom krásnom vel'kom svete nie je nič výlučne čierne a výlučne biele. Nie každý hráč sa potrebuje svojou zál'ubou vystatovať pred celým svetom a nemusí byť zbláznený do RGB podsvietenia či do hyper-futuristického dizajnu plného ostrých uhlov. Takisto nie každý bežný zamestnanec či profesionál sa dokáže uspokojiť s výkonom bežných kancelárskych notebookov zaťažených na dlhú výdrž batérie a ponúkajúcich len integrovanú grafickú kartu. Našťastie existujú produkty, ktoré so svojím uhladeným a profesionálne pôsobiacim dizajnom ponúkajú aj prekvapivý výkon. Jedným z takých zariadení je aj notebook Asus ZenBook Pro UX550VD.

Povedzme si pravdu, herné zariadenia ako počítače, notebooky a periférie môžu vyzerať naozaj nadupane. Programovateľné RGB podsvietenie na každej ploche, výrazný dizajn, veľký výkon – zdá sa, že na takýchto produktoch nie je ani jedna chyba. Predstavte si, že svojim rodičom budete hovoriť niečo vážne alebo im budete na počítači či notebooku ukazovať, ako sa odhaľuje spam v mailoch a že sa nekliká na každý jeden odkaz. Vaši rodičia budú natoľko zafixovaní na blikajúce svetielka a osobitý dizajn, že na všetko, čo im vysvetlíte, zrejme zabudnú a o týždeň budú mať svoje staručké počítadlo znovu zavírené. Alebo sa na to pozrime už z vážnejšieho uhla. Popremýšľajte

nad scenárom, v ktorom na pohovor alebo na firemné stretnutie príde niekto s l'ahučkým ultrabookom postačujúcim na celú kancelársku prácu a oproti nemu sa posadí osoba s plnohodnotným herným notebookom. Odhliadnuc od dizajnu podaktorých herných notebookov, ktoré sa hodí skôr na vesmírnu lod' Enterprise a nie do kancelárie, bude zrejme notebook kvôli jeho výkonu už po polhodine nutné pripojit' do siete a popritom bude svojím hlučným aktívnym chladením rušit' celé stretnutie.

Logicky si teda vyvodíte, koho si potenciálny zamestnávatel' alebo šéf radšej vypočuje. Čo teda robit', pokial' ste stále srdcom hráč či osoba bažiaca po výkone, no už vás nechytajú iba pekné svetielka a ostré uhly s futuristickými prvkami? Asus vo svojom portfóliu ukrýva vel'mi zaujímavé zariadenie ponúkajúce odolné a pritom vcelku l'ahké kovové telo, elegantný dizajn, 15,6-palcový displej a výkon, ktorý zaujme nejedného hráča.

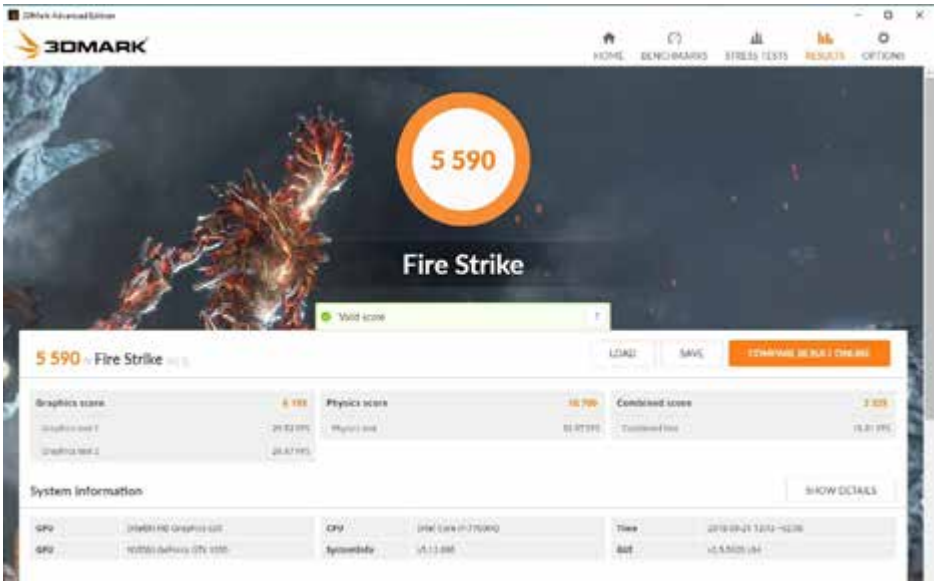
Dizajn ako od módneho návrhára

Ešte v roku 2016 začal Asus prezentovat' svoju spoluprácu so svetovými aj miestnymi módnymi návrhármi. Na Slovensku to bol Fero Mikloško, ktorý pri uvedení nových ZenBook zariadení predstavil vlastné odevy inšpirované Asus produktmi. UX550VD do ZenBook kategórie produktov definitívne zapadá a dokonca aj s prívlastkom Pro, ktorý zaručuje vel'mi zaujímavé komponenty a funkcionalitu aj pre náročnejších používatel'ov. Celé telo tohto notebooku je z odolného hliníka a predáva sa v dvoch farebných variantoch, a to v král'ovskej modrej a v matnej čiernej. Nami testovaný kúsok mal modré prevedenie a pri testovaní vonku, vo svete, sa naň uprel nejeden pár očí. Kovové šasi vo svojom vnútri ukrýva 15,6-palcový FullHD displej ohraničený nepríliš hrubým 7,3 mm rámikom. Rozlíšenie displeja je, samozrejme, dostupné aj v 4K prevedení s podporou dotyku a Asus Pen, no osobne som bol s nedotykovým FullHD panelom úplne spokojný, a to ako po stránke produktivity, tak aj po stránke hrania.

V spodnej časti sa nachádza použitel'ná klávesnica s mierne nezvyčajným rozložením, vel'mi dobrý trackpad a naozaj skvelé reproduktory. Čo sa klávesnice týka, je skvelá na písanie, ponúka dostatočný zdvih klávesov a odozvu pri písaní, no na hranie to nie je to pravé orechové – možno aj kvôli absencii numerickej klávesnice, natesnaným šípkam a spomínanému nezvyčajnému rozloženiu. Dá sa na ňu zvyknút', no bude to vždy o kompromise. Viac ako klávesnicu som si ale užil používanie touchpadu, ktorý je minimálne o level vyššie než všetky touchpady na bežných herných notebookoch. Zvuk má UX550VD taktiež skvelý, za čo môže štvorica reproduktorov (dva na spodnej strane a dva po stranách vrchnej časti s klávesnicou) ladených spoločnost'ou Harman Kardon. Pozeranie filmov či počúvanie hudby bolo bezproblémové aj vo väčších miestnostiach bez nutnosti pripájat' externé reproduktory.

(Ne)očakávaný výkon

Kto by sa na tento notebook iba zbežne pozrel, očakával by v jeho vnútri najskôr



procesory Intel Core i5, nejaké HDD spárované s malým SSD diskom a vel'kú batériu. Tu sa asi ale niekde v Asuse stala krásna chyba, nejaký inžinier dostal nápad vtesnat' do profesionálneho a dizajnového zariadenia aj dedikovanú grafickú kartu a nejaký manažér mu to odsúhlasil. UX550VD ponúka až štvorjadrové procesory Core i7, 1 TB SSD disk, až 16 GB RAM a volitel'nú grafickú kartu GeForce GTX 1050 so 4 GB VRAM. Náš kúsok ponúkal Intel Core i7-7700HQ, 8 GB RAM, 512 GB SSD a spomínanú grafickú kartu, vd'aka čomu je jednoduché zaradit' ho do kolónky výkonných či dokonca herných notebookov.

Procesoru je síce možné vyčítat', že ide „iba" o siedmu generáciu, „len" so štyrmi jadrami, no tento výkon postačuje ako na úlohy produktivity, tak aj na bezproblémové hranie. Grafika tiež nie je v obl'úbenom Ti variante ponúkajúcom mierne väčší výkon a vyššie FPS v hrách, no aj pri 1050-ke so 4 GB VRAM budú bežní hráči príjemne prekvapení. Možno najväčšou výčitkou bude chýbajúca možnost' vylepšenia kapacity RAM v budúcnosti, nakol'ko moduly sú napevno pripájkované na matičnú dosku, takže 8 GB sa môže za pár rokov stat' efektívnym obmedzením.

Momentálne čísla z benchmarkov, ako priemerné FPS nad hodnotou 60 vo vcelku náročnom titule Metro Last Light Redux vo FullHD rozlíšení a High nastaveniach či 125 FPS pri 1080 P v Dirt Rally 3 však znamenajú nateraz postačujúci výkon aj na tie najmodernejšie AAA tituly. Hoci musím poznamenat', že tie úplne najnovšie skôr s Medium nastaveniami. A treba takisto mysliet' na to, že vel'ké výkony tohto notebooku prichádzajú ruka v ruke so zvýšenou hlučnost'ou chladenia, ktoré môže v určitých chvíl'ach dokonca presahovat' príjemné medze a zasahovat' do takých decibelov, až si všetci okolo začnú nasadzovat' slúchadlá či zapchávat' si uši.

Hráčov aj bežných používatel'ov však pri bežnejšom používaní poteší aj 512 GB SSD disk, hoci treba mat' na pamäti absenciu sekundárneho, pomalšieho úložiska. Tento kúsok od spoločnosti Micron zvládol čítanie v okolí 450 MB/s a zapisovanie 380 MB/s, čo sú násobne lepšie hodnoty než na bežných hard diskoch.

Pripájatel'nost' v budúcnosti-vzdornom znamení

ZenBook Pro UX550VD by mal už len podl'a svojho Pro prívlastku ponúkat' skvelé možnosti konektivity. Okrem toho základného minima, ktorým je Audio Jack, dva USB 3.1 Gen 1 porty a HDMI port, toho na tele notebooku už tak vel'a nie je. Pokial' by som teda prehliadol dvojicu Thunderbolt 3 USB-C konektorov a slot na MicroSD karty. Na jednej strane, klobúk dole pred Asusom za dva Thunderbolt porty.

Možnost' používat' tento notebook s externou grafickou kartou z neho robí pre profesionálnych hráčov (čím mám na mysli hráčov s profesiou a nie l'udí živiacich sa súť'ažným hraním) ešte zaujímavejšiu vol'bu. Ale na strane druhej, seriózne, Asus, myslíš to vážne? MicroSD čítačka? Nechce sa mi verit', že do tohto tela by sa slot na plnohodnotné SD karty pri troche snahy nevmestil. A pri prívlastku Pro by sa to akosi naozaj patrilo, namiesto toho, aby som so sebou musel nosit' externú čítačku kariet, ked' chcem okamžite pracovat' s fotkami, ktoré nafotím zrkadlovkou.

Bezdrôtová konektivita je ale tip-top, silná a rýchla dvojpásmová 802,11 ac Wi-Fi a stabilné Bluetooth pripojenie poteší každého milovníka internetu a bezdrôtového života.

Použitel'ný aj v reálnom svete

Život bez drôtov pri UX550VD prehĺbi aj zabudovaná 73 WH batéria schopná prežit' takmer desat' hodín bežného používania či päť hodín pod vyššou zát'ažou, ako prehrávanie videa, l'ahšie hranie či práca s fotografiami. Notebook je napriek celokovovému dizajnu a uhlopriečke obrazovky 15,6-palcov len 1,8 kg ťažký, vd'aka čomu nie je zát'ažou ani na dlhších cestách, no mierne sklamú väčšie rozmery a hmotnost' nabíjacieho adaptéra činiaca až 570 gramov.

S kombinovanou váhou 2,3 kg už UX550VD nevyzerá tak ultramobilne a verím, že adaptér mohol byt' aj menší, no pokial' je to cena za väčší výkon, je s tým l'ahké sa vyrovnat'. Pri reálnom používaní poteší ešte podsvietenie klávesnice, ktoré presvitá aj cez znaky na klávesoch a je tak ovel'a použitel'nejšie počas noci či v horšie osvetlených priestoroch.

Zhrnutie

Asus ZenBook Pro UX550VD už nie je tým najnovším zariadením, ponúka „iba" procesor i7 siedmej generácie a na papieri nie je až taký ohurujúci v porovnaní s herne ladeným notebookom. No pri zahliadnutí striedmeho a pritom moderného dizajnu jeho odolného kovového tela, ktoré ukrýva na túto dobu stále výkonný hardvér, začína už byt' zaujímavejšou vol'bou. Pripočítajte si k tomu obstojnú výdrž na batérii, dvojicu Thunderbolt 3 portov, skvelý zvuk a dobrý touchpad a na nedostatky takmer zabudnete. Takmer.

Hlučnejšie chladenie pod zát'ažou, absencia čítačky plnohodnotných SD kariet, vyššia hmotnost' s adaptérom a pre hráčov mierne horšie rozloženie klávesnice sú totiž stále prítomné. Ale za takto dobre vyzerajúci, výkonný a navyše nie taký drahý notebook sú tieto chybičky krásy iba malým ústupkom.

Daniel Paulini

Extreme Media NPB-1155

Pripravená na všetky zariadenia

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 19€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná kovová konštrukcia
+ množstvo portov
+ podpora QuickCharge 3.0
+ automatické zapnutie po pripojení káblu

- príliš zapustené LED diódy

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita batérie: 10 000 mAh – 3,7 V
Počet výstupných USB portov: 2
Vstupné napätie/prúd (USB Typ-C): DC 5 V/3 A, 9 V/2 A, 12 V/1,5 A
Vstupné napätie/prúd (microUSB): DC 5 V/2 A, 9 V/2 A, 12 V/1,5 A
Výstupné napätie/prúd (QuickCharge 3.0): DC 5 V/3 A, 9 V/2 A, 12 V/1,5 A
Výstupné napätie/prúd (USB 2.0): DC 5 V/3 A

HODNOTENIE:

★★★★★

Elektrické zásuvky sa stávajú štandardným doplnkom sedadla ako v leteckej, tak aj v železničnej preprave, no k stopercentnému pokrytiu kabín, respektíve vagónov máme ešte d'aleko. S narastajúcim množstvom techniky, s ktorou cestujeme, sa powerbanky stali neoddelitel'nou súčasť'ou každej batožiny. Je aj model Extreme Media NPB-1155 vhodným spoločníkom na cesty?

Pravdepodobne všetci sa stotožníme s tvrdením, že konštrukcia a rýchlosť nabíjania sú najdôležitejšie vlastnosti každej powerbanky. Powerbanky sú zariadenia, ktoré väčšinu času strávia v útrobách batohu a musia sa tam vyrovnať s vibráciami i s neplánovanými stretmi s ostatnými prenášanými predmetmi. Kovová konštrukcia modelu NPB-1155 si svoju úlohu plní veľmi dobre a je odolná aj voči vyššiemu vyvíjanému tlaku. Jeho telo sa neprehýbalo ani o milimeter a zároveň nevydalo žiadny nepríjemný zvuk. Lícovanie jednotlivých materiálov je tým pádom na excelentnej úrovni.

Mierne výhrady máme voči plastovému rámu, ktorý netlmí náhodné pády tak dobre, ako guma, no vzhľadom na cenu a to, že výrobca nepropaguje odolnosť powerbanky ako predajný artikel, s kvalitou dielenského spracovania som nadmieru spokojný. Plastový rám v sebe ukrýva aj štvoricu LED diód, ktoré sú ale príliš zapustené a je ich vidieť iba pri priamom pohľade. Občas som však na tento fakt zabudol a dostal som sa do pomykova, prečo powerbanka na zapnutie nereaguje.

Rozhodne hodnotím pozitívne konektivitu, vďaka ktorej je možné nabíjať prakticky akékoľvek zariadenie. K dispozícii je dvojica USB Typ-A portov a USB Typ-C port. Pre nabíjanie powerbanky je vyhradený microUSB port, no nabíjanie je podporované aj pomocou USB Typ-C portu. Potešil aj dodávaný microUSB kábel, ktorý nebýva štandardom v baleniach. Je síce krátky, no je to stále lepšie než nemať žiadny kábel.

Oranžovo označený USB Typ-A port podporuje rýchle nabíjanie pomocou technológie Qualcomm Quick Charge 3.0, ktorá dokáže nabíjať podporované zariadenia až štyrikrát rýchlejšie, a to vďaka vyššiemu výstupnému prúdu. Tento port zároveň disponuje ochranou, ktorá detekuje, či pripojené zariadenie technológiu QuickCharge podporuje. Ak nie, zníži maximálny výstupný prúd na bezpečnú hodnotu.

Záver

Extreme Media NPB-1155 je skvelá powerbanka dostupná za priaznivú cenu. Za necelých dvadsať eur získate skvelú konštrukciu, ktorá vydrží aj menej obozretné zaobchádzanie, navyše, ponúka vám množstvo portov. Práve široká ponuka portov robí z Extreme Media NPB-1155 univerzálne zariadenie, pomocou ktorého dokážete nabiť prakticky každý smartfón, tablet a dokonca aj notebook, ktorý disponuje USB Typ-C konektorom s podporou nabíjania. Jediným výrazným negatívom sú zapustené stavové LED diódy, ktoré sú viditeľné len pri priamom pohľade.

Adam Lukačovič

EVOLVEO FitBand B3

Vel'ké zápästia majú smolu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: EVOLVEO
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduché nastavenie
+ výdrž batérie
+ stabilné pripojenie cez Bluetooth
+ dvojica dodávaných remienkov

- nevhodný pre používatel'ov s väčším zápästím
- horšia viditel'nost' pri priamom slnečnom žiarení

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 20 g
Farba: čierna/tyrkysová
Odolnosť: IP67
Podporované platformy: Android, iOS
Konektivita: Bluetooth
Výdrž: 10 dní
Funkcie: Meranie frekvencie tepu, krokomer, výpočet spálených kalórií, meranie vzdialenosti, indikátor stavu batérie, monitoring spánku, vzdialené ovládanie telefónu, notifikácie z telefónu

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Inteligentné náramky sú vstupnou bránou do sveta merania fyzickej aktivity. Nedisponujú síce takými pokročilými funkciami, aké ponúkajú drahšie profesionálne hodinky, no sú ideálnym kompromisom pre rekreačných športovcov alebo používatel'ov, ktorých smartfón nedisponuje krokomerom. Čo okrem toho ponúka náramok EVOLVEO FitBand B3?

Obsah balenia

Aj napriek menšej plastovej krabičke sa do balenia vmestil aj náhradný tyrkysový remienok, ktorý je temperamentnejšou vol'bou v porovnaní s konzervatívnym čiernym variantom nasadeným priamo z výroby. Mierne ma zaskočila absencia napájacieho kábla, no po rýchlom prečítaní úvodného manuálu, ktorý je dostupný len na webe, som zistil, že zariadenie sa nabíja vstavaným USB konektorom ukrytým v gumovom remienku.

Dizajn a dielenské spracovanie

Práve vd'aka dvom farebným variantom remienka je EVOLVEO FitBand B3 vhodný na celodenné nosenie. Čiernu ocenia predovšetkým používatelia, ktorých práca vyžaduje odev s čo najmenej výraznými prvkami, zatial' čo tyrkysová ideálne doplní farebný športový outfit.

Dĺžka remienka je necelých 24 cm, čo sa na prvý pohl'ad môže zdať ako dostačujúce, no používatelia s väčším zápästím budú mať problém remienok pripevnit' čo i len o poslednú dierku. Na remienku sa zároveň nenachádza ani priestor pre vytvorenie novej dierky a odporúčam vám, aby ste si pred kúpou dôkladne odmerali obvod svojho zápästia.

Samotné zariadenie je kompletne vyrobené z plastu, no konštrukcia je pevná a ani len náznakom sa neprehýba. Všetky časti konštrukcie perfektne lícujú, čo platí aj v prípade, ak je zariadenie umiestnené v remienku. Aj vd'aka tomu je odolné podl'a špecifikácie IP67, ktorá zaručuje odolnosť voči prachu a pobyt vo vode v maximálnej hĺbke 1 m po dobu 30 minút. Náramok tak vydrží pobyt v záhradnom bazéne, no pred vstupom do plaveckého ho odporúčam uložiť na bezpečné miesto.

Dojmy z používania

Párovanie so smartfónom prebieha bezproblémovo, no

zarazila ma potreba registrácie pre používanie aplikácie. Žiadny zmysel v registrácii, tým pádom ani v poskytnutí citlivých osobných údajov, nevidím, a to hlavne z dôvodu, že aplikácia ponúka prehl'ad iba o počte krokov naprieč komunitou. To síce navodzuje dojem, že aplikácia do cloudu výrobcu odosiela iba tieto (na prvý pohl'ad) nepodstatné údaje, no opak môže byt' pravdou.

Ked'že aplikácia nemá otvorený zdrojový kód, nemáte šancu dozvediet' sa, či sa do rúk výrobcu dostávajú aj údaje o vašom pulze alebo krvnom tlaku. Aby toho nebolo málo, aplikácia ako predvolený identifikátor používa telefónne číslo, ktoré sa v prípade krádeže údajov dá zneužit' l'ahšie než anonymný email.

Vrát'me sa ale k samotným fitnes funkciám náramku. Okrem overenej klasiky v podobe krokomeru, merania kvality spánku a merania pulzu, ktoré

zvláda na jednotku, disponuje aj meraním vzdialenosti pri behu alebo bicyklovaní. Za najväčšiu slabinu považujem neexistujúci export týchto údajov, ked'že tie sa zbierajú iba do celkového prehl'adu jednotlivých bodov záujmu (počet krokov, hodnota pulzu a počet spálených kalórií).

Prístup k celkovému výsledku cvičenia tak máte len do okamihu, kým sa nevrátite na domovskú obrazovku náramku. Je to však moja jediná výhrada k fitnes funkciám a s výsledkami ostatných meraní som bol spokojný.

Hodnoty krvného tlaku mi síce viackrát vyčarili úsmev na tvári a dúfam, že namerané hodnoty nebudete brat' vážne ani vy. Náramok EVOLVEO FitBand B3 jednoducho nenahradí návštevu u lekára.

Interakcia s používatel'ským prostredím je vel'mi jednoduchá a orientovaná na krátky a dlhý dotyk obrazovky. Tá sa pýši IPS panelom, no nízky maximálny jas ju značne degraduje. Počas slnečných dní na displeji neuvidíte prakticky nič a jediným vyslobodením je tienenie druhou rukou.

Pochválit' musím skvelú stabilitu Bluetooth pripojenia, ktoré ma počas takmer dvojtýždňového testovania ani raz nenechalo v štichu. Mohol som sa tak spol'ahnút', že budem vediet' o každej notifikácii zo smartfónu.

Notifikácie sú aj napriek malému displeju pomerne dobre čitatel'né, no po prečítaní sa automaticky nevymažú a je nutné ich manuálne odstránit' po dočítaní poslednej správy.

Bezproblémová a vel'mi rýchla bola aj synchronizácia údajov z náramku do aplikácie. Potešila ma aj výdrž, ktorá dosiahla deklarovaných desat' dní aj pri náročnejšom používaní, ktoré zahŕňalo tri hodinové cvičenia aj s meraním vzdialenosti.

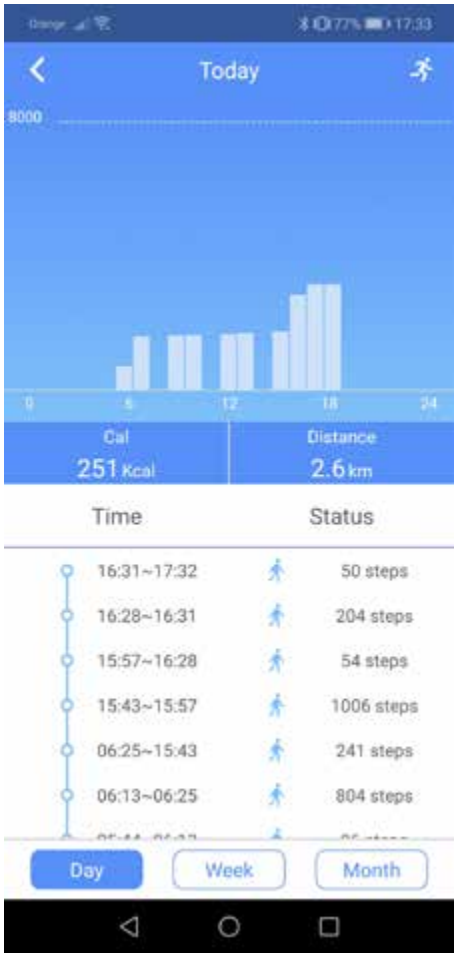
Záver

Náramok EVOLVEO FitBand B3 je vel'mi dobrý fitnes náramok, ktorý si funkcie spojené s meraním aktivity plní vel'mi dobre, no spôsob ich manipulácie je vyriešený nešt'astne.

Aplikácii chýba prehl'ad o jednotlivých cvičeniach a namerané hodnoty sa automaticky zahŕňajú do celkového prehl'adu. Za zlý krok považujem aj povinnú registráciu pri prvom spustení aplikácie.

Oceňujem však skvelú výdrž batérie a prehl'adné používatel'ské prostredie, ktoré sa aj napriek malému displeju ovláda prehl'adne. Škoda nízkej maximálnej úrovne jasu a z nej vyplývajúcej zlej viditel'nosti pri priamom slnečnom žiarení. Pozor si taktiež musia dat' používatelia s väčším zápästím, ktorým náramok na ruku nemusí sadnút'.

Adam Lukačovič



Lamax X3.1 ATLAS

Športová kamera s hromadou príslušenstva

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/výkon
+ pribalené príslušenstvo
+ ovládanie
+ režimy snímania

- horšia kvalita obrazu
- pozorovacie uhly displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: X3.1 Atlas
Určenie: športová akčná kamera
Farba: čierna
Dostupné rozlíšenia videa: 4 K@30 fps, 2,7 K@30fps, 1080 p@60 fps/30 fps, 720 p 120 fps/60 fps/30 fps
Dostupné rozlíšenia fotografie: 16/12/8 Mpx
Úložisko: SD karta
Konektivita: microHDMI, Wi-Fi, microUSB
Rozmery: 59 x 41 x 29,8 mm
Hmotnosť: 58 gramov

HODNOTENIE:

Nie je to prvýkrát, čo spoločnosť Lamax prináša na Slovensko športovú kameru. Tentoraz ide o entry-level, teda najnižšiu triedu kamier, ktorú má táto spoločnosť aktuálne v ponuke. Aj napriek tomu však prináša solídny základ príslušenstva a množstvo režimov snímania. Poďme sa jej teda spoločne pozrieť na zúbok.

Obsah balenia a prvý dojem

Pri pohľade na balenie vidíme priamo cez priesvitnú časť prednej strany kameru vo vodotesnom obale. Zvyšok vonkajšieho balenia je posiaty technickými detailmi. Vnútri nájdeme rad príslušenstva – počínajúc úchytkou na rám bicykla a plastového držiaka, končiac pri vodotesnom puzdre a univerzálnom úchyte s lepiacou plochou pre každý povrch. V balení nájdeme v neposlednom rade aj hodinky, s ktorými je možné ovládať funkcie natáčania a snímania fotografií, batériu a, samozrejme, microUSB kábel pre nabíjanie.

Atlas X3.1 je maličkou športovou kamerou. Jej rozmery sú iba 59 x 41 x 29,8 mm pri hmotnosti 58 gramov. Tvorí ju kombinácia plastu a gumených protišmykových častí. Na prednej strane, okrem šošovky, nájdeme aj spúšťacie tlačidlo.

Vrchná strana ukrýva tlačidlo spúšťania nahrávania, po bokoch zase výrobca umiestnil microUSB, microHDMI a slot pre SD kartu. Nesmieme zabudnúť na 2" displej nachádzajúci sa vzadu. Popravde, svojou kvalitou vôbec neohúri, jeho pozorovacie uhly sú podpriemerné, no na účely športovej kamery postačia.

Po spustení kamery objavíme všetky výstupné rozlíšenia, ktoré sú v podpore. Pre nahrávanie videá sú to: 4 K@30 fps, 2,7 K@30 fps, 1080 p@60 fps/30 fps, 720p 120 fps/60 fps/30 fps v kodeku H.264 a pre snímanie fotografií nám Atlas poskytne

rozlíšenia 16/12/8 Mpx. Výsledné fotografie sú uložené vo formáte jpg.

Objektív ponúka až 160° rozsah a aj kvalita videa je na dobrej úrovni. Úprimne si neviem predstavit' využitie 30 snímok pri akčných záberoch, preto sa mi zdajú dve najvyššie podporované rozlíšenia trochu zbytočné.

Z hl'adiska FullHD záznamu pri 60 snímkach je všetko plynulé. Kamera vyhotovuje záznam v pestrých farbách a je dostatočne ostrý.

Obraz sa mi zdá trochu viac rastrovaný než by som čakal. Rovnako aj slow-motion záznam pri 120 snímkach vyzerá vel'mi dobre. Celkovo musím pochválit' akýsi druh stabilizácie, ktorý som tu spozoroval a ktorý dozaista dopomôže výslednej kvalite záznamu.

Vstavaný operačný systém sa ovláda dobre, avšak najprv je potrebné trochu si naň zvyknút'. Umožňuje nastavenie množstva detailov, napríklad vyváženie bielej, ostrost', poprípade

preklopenie obrazu. Škoda, že softvér nedisponuje režimom auto, známym z vyšších verzií. Budete si ho teda musiet' suplovat' preklopením obrazu a manuálnym spustením nahrávania.

Výrobca udáva výdrž na jedno nabitie až po dobu dvoch hodín. V našom testovaní sme sa dostali na vel'mi blízku hodnotu, približne jedna a trištvrte hodiny.

Aby sa ovládanie zjednodušilo čo najviac, s pomocou Wi-Fi v kamere a mobilnej aplikácie pre Android/iOS môžete ovládat' kameru na dial'ku.

Vd'aka tomu vidíte to, čo vidí ona, môžete spúšt'at' nahrávanie, zhotovit' fotografiu a zároveň upravovat' nastavenia.

Záverečné hodnotenie

Lamax X3.1 Atlas je skvelou budget orientovanou kamerou, ktorá poskytuje všetky základné funkcie. Stačí vložit' pamät'ovú kartu a začat' nahrávat'. Priamo v balení dodáva výrobca aj vodotesné puzdro a niekol'ko úchytiek pre rôzne športy a účely.

Okrem obyčajného natáčania na 60 snímok ponúkne aj spomalené video, poprípade zhotovenie fotografie. Aj napriek tomu, že kvalita obrazového výstupu nie je tá najlepšia, s akou som sa kedy stretol, prihliadnuc k cene je predsa len dostačujúca.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 99 min

Režie: Baltasar Kormákur
Předloha: Tami Ashcraft (kniha)
Scénář: Aaron Kandell, Jordan Kandell, David Branson Smith
Kamera: Robert Richardson
Hudba: Volker Bertelmann
Hrají: Shailene Woodley, Sam Claflin, Grace Palmer, Jeffrey Thomas, Elizabeth Hawthorne, Tami Ashcraft
Producenti: Baltasar Kormákur, Aaron Kandell, Jordan Kandell, Ra... (více)
Střih: John Gilbert
Scénografie: Heimir Sverrisson

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ herci
+ krásny exteriér

- slabé vykreslenie postáv
- málo emócií
- vel'a nudných scén

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Kým prišla búrka

SILA VÔLE PREVERENÁ PRÍRODNÝM ŽIVLOM

Vôbec sa nečudujem, že celý štáb aj s hercami počas natáčania postihla morská choroba – oceán, oceán, všade len samý oceán a pevnina v nedohl'adne. Väčšina filmu Kým prišla búrka sa točila na mori. Réžie sa ujal Baltasar Kormákur, ktorému téma boja človeka s prírodou sedí, pričom hádam najlepšie sa v tomto smere predviedol filmom Everest (2015). A preto, aj keď som od filmu nečakal nič prevratné, fakt, že sa réžie chopil práve Kormákur, sl'uboval aspoň výborné dramatické scény boja s drsnou matkou prírodou. Výsledok však mierne zaostal za očakávaním.

Skutočný príbeh, ktorý má čo divákovi ponúknuť

Kým prišla búrka vychádza zo skutočného príbehu, ktorý si v 70. rokoch minulého storočia prežila autorka knižnej predlohy - Tami Ashcraft. Tá v mladosti núdzu o dobrodružstvo určite nemala. Keď raz pri potulkách svetom v pacifickom raji stretne spriaznenú dušu Richarda Sharpa, je z toho láska ako hrom. Obaja si užívajú nádherné chvíle plné vody, slnka a bezstarostnej zábavy. Mladí a bláznivo zamilovaní – kombinácia, ktorá k sebe patrí. Všetko však trvá len do chvíle, kedy zal'úbenci dostanú lákavú ponuku od známych – dopravit' ich lod' naprieč Pacifikom do Kalifornie. Peniaze sa dvojici samozrejme hodia a ponuku prijmú. Netušia však, že táto dobrodružná plavba nadobro zmení ich životy. Blíži sa totiž jeden z najsilnejších hurikánov v histórii l'udstva. Keď sa búrka upokojí,

Tami sa na lodi preberie a zistí, že Richard je ťažko zranený a že ich loď je poškodená. V zúfalej situácii tak musí pozbierať všetky svoje sily, aby zachránila seba a muža, s ktorým sú si súdení.

Réžia – mierne sklamanie

Ako prvé mi udrela do očí nádherná kamera, ktorú si zobral na starosť trojnásobný držiteľ Oscara (J.F.K., Letec a Hugo a jeho veľký objav) Robert Richardson. Jednoznačne jedno z najväčších pozitív, s ktorými môžete vo filme rátať.

S výberom hercov som bol tiež spokojný, obe bývalé hviezdy tínedžerských filmov Shailene Woodley (Tami Oldham) a Sam Claflin (Richard Sharp) zahrali výborne a hlavne presvedčivo.

Druhá zložka (dramatický survival) už podľa môjho názoru taká dobrá nebola. Emotívnejšie scény na mňa nepôsobili až tak emotívne a napínavé situácie ma tiež nenadchli. Mám dojem, že sa tu hlavné postavy dosť výrazne charakterovo odbili. Tomu, aby sa tak divák do príbehu a do boja o život hlavnej hrdinky mohol viac položiť, chýbalo lepšie vykreslenie charakterov.

V takomto stave celý ten survival pôsobil až príliš sterilne – krátka katastrofa s búrkou a potom už len pomerne nezáživné trmácanie sa na poškodenej lodi s občasným pokusom o ulovenie ryby alebo vyriešením nejakého technického problému. Z tohto pohľadu asi najzaujímavejšia scéna bola tá s nahou meditujúcou Shailene Woodley, čo sa mi zdá málo.

Dve časové línie – super nápad

Na druhú stranu ma oslovil spôsob, akým bol celý dobrodružný príbeh vyskladaný. Prelínanie dvoch časových línií, na základe ktorých sa ku koncu celý príbeh zložil do výslednej mozaiky, bolo zaujímavé a prinieslo so sebou príjemné oživenie. Každý skok v čase pre mňa zároveň znamenal aj vytrhnutie z letargie a nudy.

Škoda, že mi hlavná zápletka ohľadom dvojice bola známa, možno by bolo lepšie si pred projekciou filmu o Tami a jej príbehu vôbec nič neprečítať. V konečnom dôsledku ale aj tak pochybujem, že by to prinieslo nejaké ovocie.

Hrejivý pozitivizmus na záver

Vo výsledku mám z filmu zmiešané pocity. Na jednej strane úžasná kamera, slušný herecký výkon hlavnej postavy a na strane druhej slabšie charaktery, čo malo za následok iba minimum emocionálne silných momentov. Akoby sa divák na celú záležitosť pozeral cez prsty, nezaujato a neutrálne. Dozvedeli sme sa o jednej silnej žene, ktorá prekonala samú seba, ale to je asi tak všetko. O týždeň si divák na film ani len nespomenie. Aj napriek tomu však tento film odporúčam pre tých, ktorí sa chcú namotivovať. Pokiaľ máte vôľu, nádej a trpezlivosť, tak nie je na tomto svete nič, čo by človek nedokázal.

„Tento dramatický survival a boj človeka s prírodou ani zďaleka nenaplnil moje očakávania. Našťastie film stavia na nohy aspoň jeho romantická časť, ktorú mali na svedomí slušne hrajúci herci, ale aj vynikajúca kamera od oscarového kameramana. Preto mám síce zmiešané pocity, za úplnú stratu času však film nepovažujem."

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británia / USA / Austrália, 2018, 120 min

Réžia: Garth Davis
Scenár: Philippa Goslett
Kamera: Greig Fraser
Hudba: Jóhann Jóhannsson, Hildur Guðnadóttir
Hrajú: Rooney Mara, Joaquin Phoenix, Chiwetel Ejiofor, Tahar Rahim, Tawfeek Barhom, Shira Haas, Uri Gavriel, Hadas Yaron, Zohar Strauss, Tsahi Halevi, Michael Moshonov, Charles Babalola

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ vizuálna stránka
+ herci

- slabé vykreslenie postáv
- veľa statických záberov
- nudné dialógy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Mária Magdaléna

JE DÔLEŽITÉ ZOBRAŤ SVOJ OSUD DO VLASTNÝCH RÚK

Natočiť v dnešnej dobe film s náboženskou tematikou, ktorý neurazí ani veriacich, ani neveriacich, je naozaj veľmi náročné. Režisér Garth Davis si teda vzal na svoje plecia neľahkú úlohu, no za výsledok sa veru nemusí vôbec hanbiť. Zámer natočiť predovšetkým duchovný a nie náboženský film sa mu vydaril nadmieru dobre. Dokonca by som povedal, že svojou romantickou časťou film prekonal očakávania. Hlavní účinkujúci aktéri Joaquin Phoenix (Ježiš) a Rooney Mara (Mária Magdaléna) sa totiž do seba zaľúbili a po skončení natáčania začali spolu tvoriť pár.

Originálne podanie známeho príbehu

Poznáme veľa rôznych verzií príbehu o Márii Magdaléne, v ktorých väčšinou vystupuje ako veľká hriešnica a prostitútka. Až prijatím Ježiša do svojho srdca sa napraví a pridá k prvým kresťanom. Také je jej zvyčajné vyobrazenie. Filmové spracovanie režiséra Gartha Davisa však zobrazuje túto postavu z opačného uhla pohľadu, no pritom vôbec nie provokatívne voči zaužívanej konvencii.

Samotný príbeh vyznieva pomerne jednoducho, avšak i napriek tomu nesie so sebou veľký odkaz. Niekto by dokonca mohol povedať, že ide vlastne o životný príbeh prvej feministky na svete. Aj keď by som na druhú stranu to slovíčko používal opatrne, pretože v starovekých dejinách je ešte veľa iných adeptiek na tento „titul". V prvom rade tu ide o veľký vzdor a vzburu proti zaužívaným spoločenským konvenciám medzi mužom a ženou v dobovej židovskej spoločnosti. Mária Magdaléna náhle zruší dohodnutú svadbu s miestnym vdovcom a rozhodne sa nasledovať Ježišových učeníkov. Avšak ani tu to ako žena nemá ľahké, tejto malej kresťanskej komunite Ježišových najbližších sa totiž nepáči, že je tu zrazu niekto nový, kto sa uchádza o priazeň ich učiteľa. Nehľadiac na problémy sa vydá bok po boku s Ježišom a spolu s ostatnými apoštolmi na tú dlhú cestu plnú viery, nádeje a nových myšlienok. Posledná večera, zrada, súd a ukrižovanie... To všetko z pohľadu ženy.

Pozor na uspávajúce scény

Po obsahovej stránke mám z filmu zmiešané pocity. Na jednej strane bolo dobre, že sa tu chronicky známe fakty z Biblie nepodsúvajú divákovi kontinuálne, rad za radom ako na bežiacom páse, ako sme si zvykli z mnohých iných filmových projektov s biblickou tematikou. Jednotlivé zásadné momenty Ježišovho

života sú zobrazené skratkovito, pričom sa scenár vyhýba tým menej dôležitým a sústredí sa len na tie hlavné. Z tohto pohl'adu je to určite dobre. Avšak na strane druhej mi vadili časté zbytočne dlhé zábery na predmety, nekonečne dlhé pohl'ady medzi hlavnými postavami (hlavne Ježišom a Máriou Magdalénou), ako i časté nudné dialógy, ktoré nikam neviedli. Tempo filmu bolo skrátka častokrát až vražedne pomalé. .

Podmanivá atmosféra ako záchrana pred nudou

Našt'astie, filmu sa nedá upriet' pútavá, dokonca by som povedal miestami až opojná atmosféra, ktorá ma dokázala zaujat' i napriek častým nezáživným miestam a zbytočne dlhým monológom, ktoré divákovi nič nové nepriniesli. Vo vel'kej miere to mali na svedomí hlavné postavy, a to aj napriek tomu, že tu Joaquin Phoenix vyzeral ako Ježiš dost' zvláštne (musel som si na tú predstavu dlho zvykat') a často pôsobil na obraze až príliš „zasnene" a neprirodzene.

Čo sa týka Rooney Mara, tak tá bola bez chybičky, ako vždy. Naplno položená do svojej postavy, pričom na rozdiel od Joaquina na obraze pôsobila omnoho prirodzenejšie a v konečnom dôsledku i uveritel'nejšie. S vedl'ajšími postavami som už nebol taký spokojný. Zoberme si napríklad Pannu Máriu, no neviem... Režisér si mohol dat' väčší pozor, jej vek sa absolútne nezhodoval so zaužívanými krest'anskými predstavami, čo pre mnohých krest'anov mohlo pôsobit' úplne zbytočne ako päst' na oko.

Pre kresťanov aj neveriacich

Na záver snád' len tol'ko. Film je ako stvorený na večerné rozjímanie, poprípade ked' má človek chut' na niečo meditatívne. V tomto smere Mária Magdaléna diváka určite nesklame. Oceňujem tiež, že sa režisér snažil tému uchopit' originálnym spôsobom, no pritom tak, aby sa nikoho nedotkol.

Výsledná práca by preto nemala nikoho urazit', či už kresťana, alebo neveriaceho. Tiež je dobré, že sa film dokázal vyhnút' klasickej romantickej predstave vo vzt'ahu týchto dvoch biblických postáv, ktorú má na svedomí najmä Dan Brown. Je škoda tol'kých zbytočne dlhých monológov a statických záberov na objekty, ktoré často nikam neviedli a celkovo vel'mi rýchlo začali nudit'. Určite však nejde o žiadnu stratu času, svoju kvalitu tento film rozhodne má.

„Je náročné natočit' film s náboženskou tematikou tak, aby sa nikoho nedotkol a oslovil rôznorodé divácke publikum. Myslím, že v prípade tohto filmu sa to podarilo vel'mi dobre, hlavne z dôvodu, že sa dokázal vyhnút' zaužívaným predstavám, ako i populárnemu obrazu tejto biblickej dvojice, ktorý sprostredkoval Dan Brown. Projektu však vo vel'kej miere podrážajú nohy zbytočne dlhé dialógy medzi postavami, ktoré so sebou nepriniesli nič nové, ako i vel'ké množstvo dlhých statických záberov na objekty, čo má tendenciu diváka uspávat'. Strata času to však nie je."

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 93 min

Réžia: Sylvain White
Scenár: David Birke
Kamera: Luca Del Puppo
Hudba: Brandon Campbell, Ramin Djawadi
Hrajú: Joey King, Julia Goldani Telles, Javier Botet, Annalise Basso, Taylor Richardson, Jaz Sinclair, Kevin Chapman, Michael Reilly Burke, Jessica Blank, Alex Fitzalan, Jeffrey Corazzini, Remington Keyes

PLUSY A MÍNUSY:

+ trvá to 93 minút
+ found footage pasáž

- roztrieštené rozprávanie príbehu
- absencia strachu
- nevyužitý potenciál

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Slender Man

MONŠTRUM S CHÁPADLAMI, KTORÉ ÚTOČÍ I NA NEJAPONSKÉ ŠKOLÁČKY

Na sfilmovanie jednej z najznámejších hororových urban legiend dnešnej doby som sa naozaj tešil. Trailer zvládol patrične navnadit' a môj index očakávania kvalitného hororu bol vysoký. Ako som však s pribúdajúcimi minútami sledoval plátno, index povážlivo klesol až na bod mrazu, čo zase v tropickom lete nemusí byt' na škodu. Ale nepredbiehajme a pod'me schladit' vaše očakávania. Alebo nabudit' – záleží na tom, ako vel'mi obl'ubujete béčkové tínedžerské horory.

Od hororu očakávam iba tri veci – aby som sa bál, bol znechutený alebo šokovaný. Všetko ostatné je bonus, ktorý tento žáner posúva od priemeru vyššie. Internetový fenomén Slender Man budí strach hlavne svojou tajomnost'ou a neuchopitel'nost'ou. Zjavuje sa na fotkách unesených detí a v pozadí stromov a podl'a legendy žije ukrytý v lese. Slender Mana zo zábavy vytvoril pre internetové fórum Something Awful užívatel' menom Eric Knudsen, ked' prirobil do pozadia na fotky detí vysokú postavu v obleku s rozmazanou tvárou. Jeho nápad hned' zaujal komunitu, ktorá začala chrlit' vlastné obrázky a videá a Slender Man sa uchytil ako vd'ačná urban legenda, fantóm, ktorý unáša deti. Vzniklo i zopár videohier, Youtube dokumentov či béčkových filmov, a tak sa šance chopilo Sony a prináša nám konečne celovečerný horor.

Štyri mladé kamarátky a spolužiačky sa v noci nudia a rozhodnú sa na základe videa z podivnej stránky vyvolat' Slender

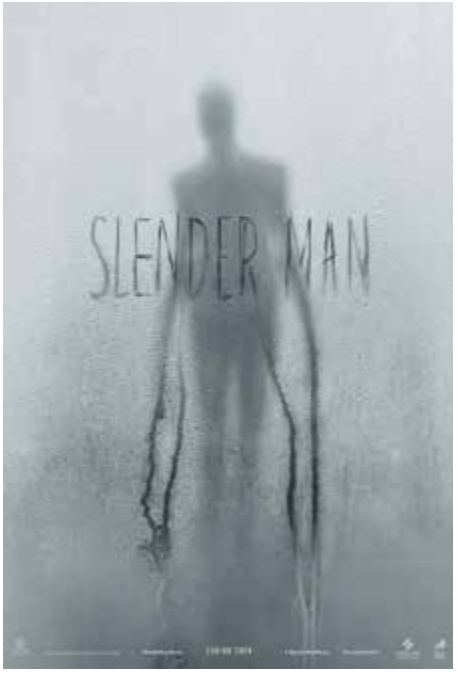
Mana. Že to nebol dobrý nápad, o tom sa čoskoro presvedčia na vlastnej koži. Slender je biomechanická pradávna bytosť, ktorá sa človeku zavŕta do mozgu ako vírus a núti ho obetovať ďalších príbuzných. To sú ale len nepotvrdené malé útržky informácií o Slender Manovi, ktoré postavy získavajú náhodne počas pátrania po tom, ako sa kliatby zbaviť. Tvorcovia filmu tu splietajú, že už i Potkaniar z rozprávky bratov Grimmovcov bol vlastne Slender Man. Žiaľ, o tejto urban legende sa viac nedozvieme a jej potenciál je trestuhodne nevyužitý. Režisér sa až striktne drží známej hororovej poučky, že zlo má byť čo najdlhšie nepoznané a tajomné, pretože vtedy vyvolá v divákovi viac strachu a neistoty. To je síce pravda, ale len v prípade, ak má film aspoň nádych Votrelca a vy nenatočíte horor asi tak strašidelný a násilný, ako bol Charlie a továreň na čokoládu. Na konci síce Slender Man mierne pritlačí na pílu, ale nestačí to na vymazanie dojmu skrz-naskrz priemerného (až podpriemerného) sterilného hororu, akých vznikajú stovky a upadnú (našťastie) veľmi rýchlo do zabudnutia.

Mladí herci sú nesympatickí, ich osud vám je úplne u Slender Manovho chápadla. Vžitie sa do deja tým pádom zadrháva viac ako zjedenie celej lyžice škorice. A čo je najhoršie, dejová linka filmu je totálne režisérsky nezvládnutá a roztrieštená. Skáče sa z miesta na miesto, akonáhle príde k menšej gradácii deja, presunieme sa na iné postavy alebo sledujeme scény ako vystrihnuté z nejakého iného filmu (japonského). Ale aby som len nekritizoval, práve halucinogénne pasáže akoby vystrihnuté z Kruhu alebo found footage nahrávky ukazujúce akože Slender Mana sú fajn a dokážu zabaviť. Páčila sa mi aj pasáž v knižnici (pripomenulo mi to podľa mňa najlepšiu scénu z fantastického IT, 2017) a drsnejší záver. Inak je film v rámci vyvolania strachu či odporu slabý ako čajíček, vhodný i pre slabšie povahy, ktoré sa inak hororom vyhýbajú.

Ak máte chuť sa smiať pri vypätej hororovej scéne, kde sa ešte postavy pokúšajú o sexuálne zblíženie, je to niečo zlé a filmári to zjavne nezvládli. Približne pred rokom som na moviesite.sk skritizoval podobný film Bye Bye Man (2017). Tomu som dal 40%. Oba horory sú kvalitatívne takmer identické, takže aj teraz žiaľ dávam len slabé dve hviezdičky, nakoľko ani hudobný podmaz či scenár nedokážu presvetliť tú temnotu podpriemernosti.

„Oscara za strih tomu, ktorý z tohto "matrošu" vyrobil ten skvelý trailer, ktorý dokonale navnadil na kvalitný horor. Slender Man je vo všetkých aspektoch hlboko podpriemerný film, ktorý nijako nerozvíja sľubný námet a do pár hodín po projekcii vyšumí do prázdna. Sám som prekvapený, že ma na tých 93 minút s vypnutým mozgom zvládol zabaviť a nenudil. Film zlyháva v hereckom kastingu, nevyvoláva strach a hlavne príšerne a nelogicky skáče zo scény na scénu a narúša tak plynulý divácky zážitok. Pokiaľ však Slender Mana milujete, inú možnosť vidieť ho na veľkom plátne už asi tak skoro mať nebudete."

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 126 min

Réžia: Ari Aster
Scenár: Ari Aster
Kamera: Pawel Pogorzelski
Hudba: Colin Stetson
Hrajú: Toni Collette, Gabriel Byrne, Alex Wolff, Milly Shapiro, Ann Dowd, Mallory Bechtel, Jarrod Phillips, Austin R. Grant, Brock McKinney, Morgan Lund...

PLUSY A MÍNUSY:

+ budovanie atmosféry
+ réžia
+ herci
+ kamera

- príliš lacné rozuzlenie

HODNOTENIE:

★★★★☆

Prekliate dedičstvo

OSUDU NEUNIKNEŠ

Opäť sa nám v rámci hororového žánru urodilo niečo nápadité a originálne. V prípade Prekliateho dedičstva rozhodne ide o svieži vánok do plachiet všetkým fanúšikom hororu, ktorý je jasným dôkazom, že i s menším rozpočtom je možné robiť veľkú muziku. Nečakajte preto žiadnu klasickú duchárinu v štýle Jamesa Wana, kde hrajú hlavnú úlohu ľakačky a všakovakí bubáci. Napätie, dusno a hororová atmosféra sa v tomto prípade budujú na inom princípe.

Žeby choroba z povolania?

Réžie sa ujal v našich končinách pomerne neznámy autor Ari Aster a vlastne v jeho prípade ide o celovečernú prvotinu. Doteraz má na svojom konte iba zopár krátkometrážnych filmov. Avšak treba uznať, že sa mu práca na filme vydarila nadmieru dobre, najmä keď uvážime, že si sám napísal aj scenár. O tom, že ide o prvotriedne a znepokojivé hororové dielo, svedčí aj fakt, že herec Alex Wolf, ktorý si tu zahral hlavnú postavu, dostal podľa vlastných slov z natáčania posttraumatickú stresovú poruchu.

V jednoduchosti je krása

Po obsahovej stránke Prekliate dedičstvo predstavuje nápaditý a veľmi dobre premyslený „skladačkový" horor, v ktorom základná os príbehu síce nie je extrémne zložitá, no i tak jej treba venovať určitú pozornosť, pričom zo začiatku je tu všakovakých možných interpretácií rozuzlenia hneď niekoľko.

V úvode rodinka Grahamovcov pripravuje pohreb babky Ellen. Dcéra Annie (Toni Collette), ktorá mala s matkou komplikovanú minulosť, ventiluje smútok prácou – stavbou miniatúr, pri ktorých ma hneď napadlo niekoľko otázok vzhľadom na záverečné rozuzlenie. Otec rodiny Steve (Gabriel Byrne) je zase uzavretý samotár, ktorý sa navonok javí flegmatickým dojmom. Najhoršie túto stratu znášajú vnúčatá – Charlie (Milly Shapiro) a Peter (Alex Wolff), prostredníctvom ktorých sa postupne začnú odhaľovať ukryté tajomstvá rodiny Grahamovcov. Ako sa zdá, visí nad ňou ťažký a desivý osud, pred ktorým sa nedá nikam skryť.

Nápaditý spôsob budovania napätia

Ako som už v úvode zmienil, princíp budovania hororovej atmosféry je tu úplne iný, než je zvyknutý klasický mainstreamový divák. Žiadne ľakačky, žiadni duchovia ani žiadne gore, pri ktorom tečie krv prúdom, sa tu nekonajú.

Namiesto toho sme svedkami postupného budovania a stupňovania nepríjemnej, zvláštnej, ba nebál by som sa povedať, že až hypnotickej atmosféry, ktorú ženie dopredu predovšetkým tušenie niečoho tajomného a hlavne zlého, čomu sa nedá za žiadnych okolností vyhnúť.

Do tohto konceptu perfektne zapadá aj psychológia jednotlivých postáv, ktorá poteší nejedného fanúšika psychologických filmov. V spojitosti s konaním jednotlivých postáv sa išlo do hĺbky, čo samozrejme tiež malo svoj pozitívny vplyv na ponurej atmosfére, ktorá

celý príbeh postupom času čoraz silnejšie zvierala vo svojich temných pazúroch.

Za málo peňazí veľa muziky

Oceňujem tiež kasting, zodpovední angažovali tých správnych hercov, typovo aj profesionálne. Najviac ma v tomto smere prekvapila mladučká Milly Shapiro, ktorej výzor ju priam predurčuje na podobné hororové projekty. Má len 16 rokov, no dovolím si tvrdiť, že ju čaká skvelá herecká budúcnosť a že o nej budeme toho ešte veľa počuť.

K veľkým pozitívam určite patrí aj skvelá kamera, ktorá spolu s hudbou a v nadväznosti na príbeh dokázala jednotlivé znepokojivé momenty ešte viac zvýraznit'. Čo sa týka výpravy, musím uznať, že menší rozpočet nemal výraznejší vplyv na celkový dojem, aj keď je pravda, že väčší balík peňazí by sa k tomuto filmu veľmi hodil. To však samozrejme môžeme povedať o väčšine filmových projektov.

Ach jaj... Ten koniec

V mojom okolí som sa často stretol s názorom, že najväčším kameňom úrazu tohto filmu je samotný záver. A mne žiaľ nezostáva nič iné, iba sa pridať k nespokojným hlasom. Aj mňa totiž prekvapilo finálne rozuzlenie až príliš lacnou pointou, ktorá by sa skôr hodila k nejakému priemernému béčkovému hororu.

V tomto prípade sa človek raduje a užíva si tajomno a nepríjemnú a sústavne sa stupňujúcu atmosféru, aby potom nakoniec prišla doslova ľadová sprcha rozčarovania – tak obyčajné, tak priemerné... Keby to ostalo iba v rovine tajomna, podobne ako sme mali možnosť vidieť napríklad v prípade výborného mysteriózneho hororu Čarodejnica (2015), tak by určite išlo o horor, ktorému by som sa nebál dať prívlastok majstrovský kúsok.

Psychologický horor ako remeň

Prekliate dedičstvo rozhodne nadchne každého fanúšika kvalitného psychohororu. Po dlhom čase ide v tomto prípade o príjemný a svieži vánok, ktorý poteší najmä originalitou, postupným budovaním atmosféry v pomalšom tempe, výbornými hereckými výkonmi a výbornou kamerou, ktorá jednotlivé mrazivé momenty ešte zvýrazňuje. Na druhú stranu je trochu škoda lacného rozuzlenia v závere, tajomstvo a ponechanie riešenia niektorých otáznikov iba na diváka by filmu pristalo viac. Aj napriek tomu však všetkým film vrelo odporúčam.

„Konečne je tu po dlhšom čase niečo, čo možno zaradiť k originálnym a nápaditým hororovým projektom a čo navyše poteší aj fanúšikov psychologických filmov. Ako sa vraví - dve muchy jednou ranou. Najväčšou prednosťou filmu je postupne a pomaly gradujúca ponurá atmosféra, ktorá sa ako Damoklov meč vznáša nad jednotlivými postavami. Na druhú stranu je trošku škoda príliš lacného rozuzlenia v závere, no i napriek tomu tento nápaditý hororový prírastok za pozornosť určite stojí."

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Austrálie, 2018, 100 min

Režie: Leigh Whannell
Scénář: Leigh Whannell
Kamera: Stefan Duscio
Hudba: Jed Palmer
Hrají: Logan Marshall-Green, Betty Gabriel, Harrison Gilbertson, Christopher Kirby, Clayton Jacobson, Melanie Vallejo

PLUSY A MÍNUSY:

+ za málo peňazí vel'a muziky
+ originálne
+ brutálne
+ hlavný hrdina je sympat'ák

- menší rozpočet

HODNOTENIE:

★★★★☆

Upgrade

ROBOCOP PRE NOVÚ GENERÁCIU.

Vojde chlapík do baru a.... Oprava. Privezie sa úplne ochrnutý chlapík na vozíku do motorkárskeho baru plného nebezpečných živlov a zahlási niečo na spôsob: „Kto pozná toho a toho, ktorý zavraždil moju ženu, nech si to s ním môžem vyriešit' tvárou v tvár na miestnych hnusných haj... záchodoch." Nie, to nie je vtip, ale len jedna zo scén v bizarnom sci-fi, ktoré práve beží v našich kinách a natočil ho za 5 miliónov spolutvorca Saw a dvorný scenárista hororového génia Jamesa Wana (V zajatí démonov) Leigh Whannell .

Muž na vozíku je Grey Trace (Logan Marshall-Green), jeden z mála l'udí, ktorý sa v budúcnosti vyhýba autonómnym autám, opravuje pre boháčov staré americké muscle cars a žije v inteligentnom dome so svojou úspešnou manželkou. Hned' v úvode ich auto ale na dial'ku hacknú, manželku zastrelia a on prežíva ako mrzák na vozíku. Pomocnú ruku (doslova) mu podá tajomný milionár, ktorému opravoval auto a ktorý sa venuje vývoju l'udských implantátov na hranici legálnosti. Do tela si Grey nechá vložit' čip s umelou inteligenciou (ja to stále tvrdím spolu so Stephenom Hawkingom, že AI nás všetkých raz zabije), ktorá mu pridá +100 ku všetkým RPG zručnostiam. Grey ale okrem toho dokáže znova chodit', identifikuje z videa vrahov svojej ženy, zvládne lepšie kung fu ako diet'a Nea z Matrixu a Jackieho Chana a celkovo je z neho nadčlovek. Ale ako všetko dobré, aj toto sa časom pokazí, AI v jeho tele ožije, začne sa s ním rozprávat' a doslova mu začína prerastat' cez hlavu. Grey tak musí

bojovat' s časom, lebo milionár sa snaží jeho čip vypnút', akonáhle zistí načo ho využíva, s vnútorným démonom, s políciou a ešte i vrahmi jeho ženy. Stihne dokonat' pomstu, ktorá najlepšie chutí servírovaná v high-tech (staré klingonské príslovie)?

V okamihu, ako som videl, že Upgrade je diet'a Leigha Whannella, veril som mu na sto percent. Od dua Wan, Whannell som ešte nevidel zlý film (a áno, videl som celú ich tvorbu a áno, občas som no-lifer). Dokážu i pri minimálnom rozpočte (Upgrade má financie na hranici nezávislého filmu) priniest' hollywoodsku áčkovú zábavu zabalenú v špinavom béčkovom háve, ktorá dokonale maskuje čachre machre so šetrením na efektoch a výprave.

Natočit' uveritel'né sci-fi za také peniaze dokáže len talentovaný režisér a Leigh konečne vystúpil z tieňa úspešnejšieho Wana a dokazuje, že takým režisérom bezpochyby je. Už jeho prvý pokus za kamerou s Insidious 3 nebol kvalitatívne zlý, akurát mal smolu, že nadväzoval na dva vynikajúce diely.

Upgrade je už stávkou na istotu a pôsobí ako od mnohonásobne skúsenejšieho režiséra ošl'ahaného sci-fi žánrom. Leigh si napísal sám aj scenár a snád' i vd'aka tomu tempo funguje lepšie ako švajčiarske hodinky, bez logických lapsusov a s dôsledným dbaním na nepresýtenie diváka sci-fi vychytávkami. Tie sú len zábavným pozadím v uveritel'nom svete , pričom dôraz je kladený na hnanie sa sympatického hlavného hrdinu za pomstou a zachovaním si zvyškov l'udskosti. Upgrade šikovne zakomponuje i pálčivé otázky súčasnej budúcnosti, ako sú všadeprítomné sledovanie vládou a sociálnymi siet'ami, lietajúce kamery, drony, jednoduché zneužitie elektroniky v dome, v aute, škodlivost' virtuálnej reality či samotné pokusy o vytvorenie umelej inteligencie. A ked' si už začnete mysliet', že film priamočiaro šprintuje do uspokojivého konca, Leigh vám šokujúcou dvojitou pointou vystrelí mozog do vesmíru účinnejšie ako dvojhlavňová brokovnica a vy si zatúžite pustit' tento film ešte raz.

„Umne vystavané jednoduché sci-fi, ktoré dokonale maskuje nízky rozpočet. Všetko začína skvelo obsadenou hlavnou úlohou, klasickým príbehom o pomste a mixom všetkých možných sci-fi filmov a videohier, na ktoré si spomeniete. Najviac viditel'ná je inšpirácia Deus Exom, Matrixom, Blade Runnerom, ale Whannell inteligentne vykráda i sám seba a prináša brutálne nekompromisné sci-fi a lá Saw vo svete, kde vám byt sám naservíruje kávu a kde sú fet'áci závislí od VR helmy. Upgrade je splnený sen každého správneho sci-fi geeka a komu neulahodil opulentný Blade Runner 2049, môže si napravit' chut' najdrsnejším a najoriginálnejším sci-fi roka."

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 89 min

Réžia: Gregory Plotkin
Scenár: Seth M. Sherwood, Blair Butler, Akela Cooper
Kamera: José David Montero
Hudba: Bear McCreary
Hrajú: Amy Forsyth, Reign Edwards, Bex Taylor-Klaus, Tony Todd, Roby Attal, Christian James, Matt Mercurio, Courtney Dietz, Cecil Elmore Jr.

PLUSY A MÍNUSY:

+ dôstojná kopírka Halloweenu a Piatku trinásteho
+ zábavné a krvavé

- prvých 20 minút
- herecké výkony
- imbecilné dialógy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Hell Fest: Park hrôzy

ODKAZ JASONA VORHEESA V PROSTREDÍ OBROVSKÉHO ZÁBAVNÉHO PARKU

Začnime netradične totálnym výkričníkom! Prvá polhodina je nepretržitý „facepalm" pred očami a vážne som rozmýšľal nad tým, že sa momentálne pozerám na najhorší film tohtoročnej kinosezóny. Odísť z kina ešte nikdy nebolo také lákavé. Síce neuvidíte zlaté prasiatko, ale vozík s jarmočnými atrakciami naprieč hororovým parkom sa postupne odbrzdí a odpúta od tragických dialógov a hereckých výkonov, ktoré urážajú aj inteligenciu šimpanza po lobotómii.

Ale, ale... Potom partička amerických adolescentov, vymletých ako Tatry po záplavách a mysliacich len na sex, drogy a chľast, konečne vkročí do obrovského halloweenskeho zábavného parku a zábava pre zvráteného diváka sa môže začať.

A môžete uzatvárať stávky, kto zo skupiny zahučí ohavným spôsobom ako prvý a kto to prežije, ak vôbec niekto. Po krku im počas atrakcií nonstop ide tajomný, strašidelný a hlavne neľútostný maniakálny vrah. Viac z deja neprezradím – aj z dôvodu, že to klasický dej samozrejme nemá. Jedná sa o príjemne klasický krvavý jednoduchý slasher, ktorý vyliezol z telefónnej búdky času z roku

1980 (áno, presne vtedy mal premiéru Piatok 13, otec všetkých slasherov).

Väčšinou sa pred novinárskou premiérou vyhýbam akýmkol'vek informáciám o filme (rád sa nechávam prekvapit'). Už názov filmu mi však evokoval céčkovú zábavu, ale až pri mene režiséra Gregoryho Plotkina mi vyskočili oči z jamiek zhrozením viac ako jednému z hrdinov... Teda obetí... Po údere obrím kladivom. Ten má na režisérskom tričku len kečupovú škvrnu v podobe podl'a mňa najhoršieho dielu (čo je oxymoron) Paranormal Activity: The Ghost Dimension (2015). Hellfestom si u mňa mierne napravil reputáciu, výborne využíva prostredie parku hrôzy, samotné atrakcie sú vymyslené logicky. Nepôsobia len naoko funkčne pre diváka, viem si predstavit', žeby taký park mohol fungovat' i mimo filmu. Spolu so šikovným kameramanom (J.D. Montero - na konte má i 7 sestier) a frenetickým strihom (sám Plotkin je skúsený hororový strihač) dokážu i z ošúchaných scén vytrieskat' správnu hororovú atmosféru. Pre hororových fajnšmekrov ešte prihadzuje čerešničky v podobe požmurknutia na klasické scény žánru, ako je napríklad ihla neúprosne sa blížiaca k vystrašenej bul've oka (Zombie 2, 1979 od Fulciho) Naozaj by ma zaujímalo, čo to spravilo s duševným zdravím desat'ročných detí, ktoré na to rodičia pustili samé a sedeli tri rady predo mnou. Mňa osobne najviac potešilo zombie bábätko z Braindead (1992), ktoré sa mihne v predposlednej miestnosti atrakcie Peklo.

Hellfest sa na nič nehrá a krvavo a neúprosne kosí hlavných hrdinov, osviežujúco mení klasické hororové poradie (prvý vždy zahučí černoch a prsnatá blondína) a narába s divákovým očakávaním. Lacné l'akačkové scény

(anglicky jumpscares), ked' spoza rohu vyskakuje zvuk atakujúci divákove sluchovody, striedajú nechutné výjavy z jednotlivých atrakcií plné l'udských torz či príšer z klasických hororov. A k tomu všetkému sa maskovaný vrah v prebleskujúcom červenom tuneli, kde zrazu zhasne svetlo, pomalým krokom blíži k nič netušiacej postave uväznenej vo vozíku. Našt'astie má Hellfest občas i atmosféru klasického strachu z neznámeho a presne preto si tie tri hviezdičky zaslúži.

Film zábavným spôsobom prevedie diváka celým parkom príšer a hnusu v pätách s nezničitel'ným maniakálnym vrahúňom s mačetou (alebo s tým, čo má práve po ruke). Úplne paradoxne, logicky a bez klišé funguje vo filme i polícia. Kto by bral do úvahy váš nárek, že sa vás v parku strachu snaží dakto vystrašit', ked' ste si za to ešte zaplatili. Úvod je tragický, ale tempo sa stupňuje až do konca, krvavá búrka tak pomaly začína prvými červenými kvapkami, aby sa ku koncu zmenila na drsný gorefest, popri ktorom vyzerá Slenderman, ktorého som videl naposledy, ako neškodný deduško Večerníček. A cameo tu má i Candyman, Candyman, Candyman (1992).

„Ak vaše hororové srdiečko plesá po dôstojnom jednoduchom nástupcovi Piatka 13 či Halloweenu, Hellfest dokáže túto dieru vyplnit' naostreným nožíkom. Klasický krvavý slasher mierne upravený pre novú generáciu divákov pomrkáva i na matadorov žánru ako ja a pri servírovaní krvavého masakru si neberie servítky. Mne takáto priamočiara jazda pripadala ako príjemné osvieženie v záplave hororov, ktoré sa hrajú na budovanie nejakého neurčitého strachu, boja sa preliat' červený žilový džúsik a kostrbato vysvetl'ujú v zbytočnej snahe dat' hororu hlbší zmysel."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2018, 101 min

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ Scenár
+ Využitie novodobých technológií
+ Herecké výkony
+ Nepredvídatel'ný dej
+ Originálne spracovanie

- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

Pátranie

PRAVDA JE NIEKEDY VRTKAVÁ

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

Šťastie je len dočasné

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

Otec a dcéra sa snažia vyrovnať s touto skutočnosťou. Aby toho nebolo málo, jeden večer sa Margot nevráti domov zo stretnutia študijnej skupiny. David Kim spojí sily s populárnou detektívkou Vickovou (Debra Messing) a cez dcérin laptop sa pomocou internetu snaží vypátrať, čo sa stalo jeho dcére v noc jej zmiznutia.

Spôsob natáčania neobmedzuje

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

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

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

(Ne)šťastný koniec

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

Adrian Líška

NINTENDO SWITCH™

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

BANDAI NAMCO Entertainment™

FROM SOFTWARE

DARK SOULS™ REMASTERED

16™ www.pegi.info

THEN, THERE WAS FIRE.

Dark Souls™: Remastered & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2018 FromSoftware, Inc
© 2018Nintendo Co., Ltd. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Heather Harphamová
Kľukatá cesta za šťastím

Rok vydania: 2018
Žáner: biografické romány

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavá autobiografia autorky
+ nádherné opisy

"Dojemný príbeh vyrozprávaný rodičom, ktorý pre záchranu svojho dieťaťa musí urobiť dôležité životné rozhodnutia."

HODNOTENIE:

★★★★★

Kľukatá cesta za šťastím

RODIČOVSKÁ LÁSKA A DÔLEŽITÉ ŽIVOTNÉ ROZHODNUTIA

Heather Harphamová je americká spisovateľka a divadelná herečka pochádzajúca z Kalifornie, no žijúca a pracujúca v New Yorku. V súčasnosti vystupuje ako hosťujúca herečka na univerzitách v Spojených štátoch amerických. Okrem toho vyučuje na Sarah Lawrence College a Newyorskej štátnej univerzite v Purchase. Napísala šesť divadelných hier vrátane zdramatizovania románu Kľukatá cesta za šťastím pod názvom Šťastie.

Autorka Heather Harphamová zhrnula v knihe svoj životný príbeh v hlavnej úlohe s opustenou slobodnou matkou a jej dcérkou Gracie. Už na prvých stranách knihy sa stretávame s problémom v podobe nepríjemnej choroby, ktorou od narodenia Gracie trpela. So zlomeným srdcom, no za pomoci svojej matky, Heather prežíva strastiplnú cestu života svojej malej dcérky. Po zhoršení Gracinho stavu sa Brian, otec Gracie, vracia znovu do ich života. Čakajú ich mnohé dôležité rozhodnutia, na ktorých závisí život malej Gracie.

Najčastejším termínom v knihe je spomínané šťastie. Vo všeobecnosti je šťastie charakterizované mnohými vedcami a psychológmi ako stav spokojnosti so životom, blaho, ktoré pociťujeme ako šťastie, spokojnosť alebo povznesenie. Šťastie je vlastne stav psychického uspokojenia a radosti z dosiahnutia cieľa v danej chvíli. Britskí psychológovia zostavili aj vzorec šťastia. Hlavnú úlohu v ňom zohráva najmä zdravotný stav, priateľstvo, pohoda a v neposlednom rade aj osobná charakteristika. Heather spomína aj istý „kvocient šťastia", podľa ktorého máme šťastie vopred predurčené bez ohľadu na okolnosti. Ďalej píše o šťastí zahrňujúcom šťastné detstvo v harmonickej rodine, ktorú autorka nemala, radosť z jedla, možnosť spoznania kultúr v rôznych krajinách, spoznanie svojej životnej lásky či narodenie dieťaťa. Šťastie je, bohužiaľ, vrtkavé: „Chcela som ho presvedčiť, že som šťastná, no istá som si bola len tým, že som doráňaná a slabo vybavená na prekonávanie ďalších prekážok. Šťastie je dočasné, preto ho ťažko precítite, keď ho väčšinou iba chytáte za chvost." (s. 133) Netreba ale zabúdať, že nech je akokoľvek zle, vždy môže byť lepšie, a preto je dôležitý pozitívny pohľad na život, a tak šťastie, ako sa hovorí, príde samo.

Myslím, že sa viacerí zhodneme, že najvýznamnejšie šťastie je narodenie dieťaťa. Ja som síce dieťa na svet ešte nepriviedla, ale postava z knihy áno, dokonca dvakrát. Po prvom pôrode nám táto čerstvá mamička prezradila, čo sa jej po narodení svojho dieťaťa odohrávalo v hlave: „Nasledujúcich desať hodín som ležala a bdela, ovoniavala ju a nemohla uveriť, že to telíčko leží teraz pri mne. Odkiaľ sa vlastne vzala? Pravdaže, chápem biologické zákony – viem, čo je genóm, čo sa zvyčajne odohráva pri tlmených svetlách a hudbe Richarda Bucknera, poznám kľukatú špirálu DNA. Jej narodenie bolo na jednej strane úplne všedná záležitosť (každú minútu sa narodí dvestoštyridsaťpäť detí), na druhej zázrak rovnajúci sa piatim bochníkom chleba a dvom rybám, ktorými Ježiš nasýtil veľký zástup. Bolo ťažké uveriť, že najprv nebolo nič a odrazu bum! – a bola tu." (s. 10) Opisuje to bezpochyby nádherne. Veľkým pozitívom je, že v takomto duchu sa nesie celý príbeh. Ide o príjemné čítanie, v ktorom prežijete všetky pocity autorky počas jej života spolu s ňou. Či už je to láska, radosť, bolesť, strach, alebo šťastie.

Dielo je zaujímavé aj z dôvodu, že dej je písaný v dvoch časových rovinách (v minulosti aj prítomnosti), ktoré sa neskôr prepoja. Následne sa dej odohráva už len v prítomnosti. Musím priznať, že z nadpisu som predpokladala, že v rukách držím motivačnú knihu s citátmi. V podstate je to pravda, avšak dané dielo moje očakávania úplne prekonalo. Táto úžasná kniha mi dala do života mnoho vynikajúcich myšlienok a ja len dúfam, že ich zužitkujem správne. Autorka nám pomocou svojej publikácie ukazuje dôležitosť a významnosť odpúšťania v našich životoch. Práve od slova PREPÁČ sa náš život môže odvíjať úplne iným smerom. Heather zdôrazňuje, a ja s ňou musím len súhlasiť, že každý máme svoj príbeh života a je len nás, ako ho prežijeme...

Monika Siekelová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Petra Hederová
Milovanie s vanilkou

Rok vydania: 2017
Žáner: slovenská súčasná

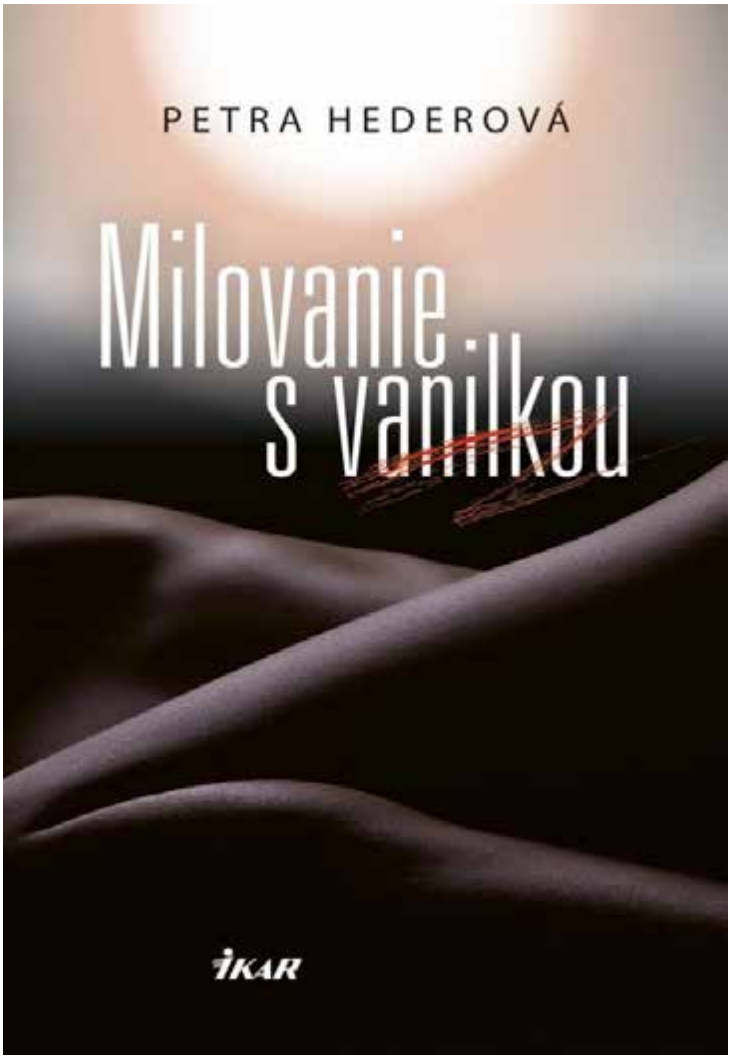
PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý názov knihy
+ prekvapivý záver príbehu
+ priestor pre pokračovanie

- amálo detailné opisy určitých pasáží
- chýbajúce charakteristiky vedl'ajších postáv

HODNOTENIE:

★★★★☆



Milovanie s vanilkou

PRÍBEH AKO INÝ ALEBO JE PREDSA NIEČÍM VÝNIMOČNÝ?

„Tuho ma objal. Želala som si, aby sa zastavil čas. Nechcela som mysliet' na to, ako tie štyri hodiny, čo sme pre seba mali, rýchlo ubehnú. Bolo mi strašne dobre a konečne som sa cítila milovaná. Stáli sme tam asi desat' minút a predvádzali romantické divadlo cestujúcim, až kým sa vlak nepohol z nástupištia." (str. 92)

Čerstvo rozvedená Lena hl'adá útechu na sociálnych siet'ach pri flirtovaní s mužmi. Zoznámi sa s Marcelom, ženatým podnikatel'om, ktorý sa zdá na prvý pohl'ad vel'mi sympatický, galantný a úprimný. Lenu zaujme natol'ko, že sa rozhodne s ním stretnút' napriek päť sto kilometrovej vzdialenosti. Bude to osudové stretnutie? Obaja v to tajne dúfajú. Po prvom stretnutí sa ich očakávania naplnia, láska medzi nimi narastá. Čo by to bol ale za príbeh o láske, keby nemal komplikácie? V tomto prípade je ich dokonca viac ako obvykle. Jednak päť sto kilometrová vzdialenosť, ktorá sa síce na začiatku nezdá byť až tak vel'ká, no časom už začína robiť problémy. Marcel je navyše ešte stále ženatý a s manželkou si potrebuje doriešiť majetkové vysporiadanie skôr, ako požiada o rozvod. To, že má so ženou aj deti, nepridáva ich utajenému vzťahu. Napriek vzdialenosti si nachádzajú spôsob, ako sa stretávať a ich láska neustále rastie. Ukážu sa aj Marcelove zvláštne sexuálne chúťky, ktoré musí Lena podstúpiť, ak si ho chce udržať. Bude odhodlaná vyskúšať to s ním alebo bude vzdorovať jeho divným chúťkam? Kniha Milovanie s vanilkou však nepredstavuje nejaký mimoriadny príbeh o láske. Najprv prichádza zoznámenie, neskôr stretnutie, láska, vytriezvenie a rozuzlenie deja. Uznávam však, že kniha sa mi čítala l'ahko a dokázala ma zaujať. Nudila ma iba na začiatku, kde sa nachádzal podrobný, niekoľko stranový opis hlavnej hrdinky, v ktorom ju autorka prehnane vychválila. Dej sa snažila spestriť konverzáciami medzi Lenou a Marcelom, v ktorých sa preberal ich vzťah a ich vzájomné city. Čitateľ môže byť vtiahnutý do deja prostredníctvom spomínaných priamych konverzácií pôsobiacich dokonale autenticky.

Rozprávačom príbehu je samotná hlavná postava Lena, ktorá sa často prihovára čitateľom pomocou rôznych otázok. Je tak zamilovaná, že sa na úkor svojich hraníc snaží získať si Marcelovu lásku najviac ako môže, robí ústupky a chce mu vo všetkom vyhoviet'. Možno preto dala autorka knihe takýto názov – Milovanie s vanilkou. Obetavá, vášnivá, zasnená láska plná rozkoše, prehnaného prispôsobenia, popierania vlastných potrieb, ochotná vzopriet' sa všetkým prekážkam a domýšľajúca, že všetko sa dá zvládnuť... až kým nepríde vytriezvenie. Určite ste aj vy o takejto láske dvoch ľudí už počuli alebo ju dokonca aj sami zažili.

Mne osobne sa páčilo vykreslenie bezhlavého zamilovania sa - nerieši sa realita, či má vzťah zmysel alebo nie. Marcel len chce byť milovaný a milovať. Lena je zas schopná úplne sa prispôsobiť a obetovať chlapovi, len aby si ho získala. No muži často klamú, avšak nie vedome, v danej chvíli naozaj veria tomu, čo hovoria, no potom akoby zabudli, a tak je to aj v knihe. Toto dielo odporúčam hlavne dospelým čitateľom, pretože autorka siahla po odvážnejších erotických opisoch podobným scénam v svetovom bestselleri 50 odtieňov sivej. Síce je to len jeho slabý odvar, no predsa sa tu objavujú pikantné časti.

Keďže ide o romantický príbeh, dielo má úzko špecifikovanú cieľovú skupinu. Číta sa jednoducho a dobre, postupná gradácia deja čitateľa núti čítať ďalej. Pre mnohých bude koniec knihy zaujímavý, no najmä prekvapivý. Autorka Petra Hederová je ženou viacerých tvárí. Pracuje v IT sfére, hoci dušou vôbec nie je technický typ. Vyštudovala politológiu v Trnave, no písanie o politike nechala na iných. Zaujíma ju skôr psychológia a jazyky. Príležitostne bloguje, píše hudobné texty a v minulosti sa venovala spevu.

„Aj keď ide o vzťah dvoch ľudí, rozoberaný takmer v každom diele, kniha zaujme originálnou vonkajšou a vnútornou formou. Nechýba v nej humor, irónia a vášnivá, zakázaná láska."

Lenka Hužvárová

FINISHER #2

2018
OKT

NOVÝ EOS R

FULL FRAME BEZZRKADLOVÝ SYSTÉM

Pripravte sa na dokonalý zážitok z fotografovania a nakrúcania videa. Určený pre budúcnosť, avšak kompatibilný s vašimi EF a EF-S objektívmi, ktoré používate už dnes.*

Adaptér na objektívy EF a EF-S v balení

Canon

Live for the story_

*Kompatibilné prostredníctvom adaptéra.

ZAŽITE V IMAX®

VENOM

V CINEMAX OD 4. OKTÓBRA

ITAFILM

MARVEL

VenomTheMovie.net
#Venom

COLUMBIA PICTURES
a Sony Company

SONY PICTURES ENTERTAINMENT

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

CINEMAX