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

Číslo 84 /december 2018 | www.generation.sk

GENERATION

TESTOVALI SME:
Acer PREDATOR Helios 500

VIDELI SME
Volajte Saulovi

HRA MESIACA
Battlefield V

2 SÚŤAŽE

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Editoriál

Plnou parou vpred

Blíži sa koniec herného roka. Áno, december chystá zopár zaujímavých hier, no väčšina ľudí už bude len rekapitulovať a dohrávať staré resty popri rozbaľovaní darčekov a pri svojich blízkych. Nechcem byť ako obchodné reťazce a pripomínať všetkým, že Vianoce sú tu, ale faktom zostáva, že toto číslo pravdepodobne budete čítať popri vianočnom stromčeku.

Takže. Priania si nechám na potom. Iba skonštatujem, že tento rok boli úlovky vydarené a úspešné. Niektoré menej, iné viac. A aj správy z herného sveta boli aj lepšie a aj horšie. Fanúšikovia Falloutu plačú, lebo Bethesda si pomýlila live-as-service s early access a my, redaktori Gamesite.sk a Generation pracujeme, aby ste o všetkom vedeli.

Výsledkom je niekoľko desiatok strán obsahu v ktorom si nájdu svoje fanúšikovia filmov, hier, kníh a aj hardvéru. Naša redakcia sa pozrela na zúbok ďalšej várke očakávaných hier a vyriekla svoj ortieľ. Všetko preto, aby ste sa vedeli v náročnom svete hier zorientovať a aby ste si nekúpili niečo, čo budete ľutovať.

Preto neváhajte a načrite do nášho slova. Ľutovať nebudete

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

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design, Kingston TECHNOLOGY, intel, logitech G, GIGABYTE, msi, SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
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 Ondrejčiková, Veronika Cholevová

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
Acer Predator Helios 500

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 zakúpiť ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Fallout 76

Bethesda predstavila obsah, ktorý pridajú do hry po vydaní. A nebude ho málo.

Fallout 76 síce vychádza už teraz v novembri, no to autorom nebráni mysliet' do budúcnosti. Hlavne v dnešnej dobe „live service" hier je zrejmé, že plán na obsah po vydaní už existuje. A tak nám ho autori priblížili. Po vydaní plánujú v prvom rade vylepšit' C.A.M.P systém, ktorý umožní hráčom vyšantit' sa pri stavbe rôznych budov a predmetov. Budete si tak môct' postavit' základňu a „zobrat'" si ju so sebou. Vylepšení sa dočkajú taktiež questy, ktoré budú nielen lepšie, ale bude ich ovel'a viac. A kvantita obsahu v hre, ktorá má fungovat' ešte vel'mi dlho, to určite nie je na škodu. Zmien sa dočká aj PvP systém. Ten bol v BETE vel'mi bezvýznamný. Áno, mohli ste získat' hernú menu a niektorých hráčov dokonca celkom bavil, no celkovo nešlo o vel'ký prídavok do hry. To sa však má zmenit' s príchodom frakcií. Budete tak môct' prisl'úbit' svoju lojalitu jednej z frakcií a plnit' pre nich questy, ktoré budú zamerané na PvP aspekt hry a zároveň tak získat' d'alšie odmeny. Okrem toho autori sl'ubujú nový obsah, ktorý sa bude týkat' otvárania nových Vaultov. Autori taktiež plánujú možnost' resetovania a následného prerozdelenia získaných bodov. Bethesda sa taktiež vyjadrila k presunu vecí z Bety do plnej hry. Hráči budú môct' pokračovat' s rovnakými postavami, ktoré si vytvorili v Bete, ak sú, samozrejme, na rovnakej platforme. Ak ste však achievement hunter, odporúčame vám začat' odznova, pretože hra nevie spätne zdetegovat' získané achievementy.

No Man Sky

Expanzia

Po neslávnom stave hry No Man's Sky počas vydania autori už niekol'ko rokov pracujú na tom, aby hráčom dali čoraz viac dôvodov, aby pri hre zostali, alebo sa k nej vrátili.

Súčasne s Xbox verziou hry vyšla expanzia s názvom NEXT, ktorá do hry pridala multiplayer a zlepšila vel'a vecí. A za ňou nasledovala expanzia The Abyss, ktorá sa zamerala na podvodné misie a obsah. Medzi nový obsah majú patrit' nové materiály, misie, náhodné eventy, extrémne bonusové búrky, nové zvieratá, komunitné misie a mnoho iného.

Coalition: Gears 5

Novinka

Podl'a tvrdení štúdia bola GoW 4 bezpečnou hrou a teraz prišiel čas na inovácie a úplné prekopanie série.

Ako tvrdí hovorca štúdia, „hráči prijali štvorku a teraz je rad na nás, aby sme sériu posunuli. Uvidíte rôzne inovácie, rôzne zmeny a veci, ktoré sú úplne iné, ako ste zažili. Chceme sa postarat' o to, aby hráči Gears 5 videli dramatický kontrast. To sa týka aj leveldizajnu. Navštívite obrovské otvorené prostredia, ale aj úzke koridory, púšte a aj tundry". Gears 5 má naplánované vydanie na budúci rok, no konkrétny dátum zatial' nevieme. Hra príde na PC a Xbox One.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

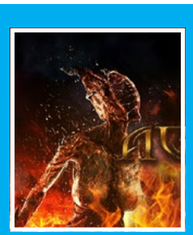
...už v novembri sa dočkáme PC portu Sunset Overdrive, na ktorý hráči dlho čakali. Hra príde na trh už 16. novembra a bude stát' 20 eur. Samozrejme, príde ako kompletná edícia, ktorá okrem kampane bude obsahovat' aj dvojicu príbehových DLC balíčkov.

...hra Kingdom Hearts 3 je hotová a zahráme si ju už čoskoro. Nekonečné čakanie má tak svoj záver. Teda aspoň pre fanúšikov tejto série. Vydanie na PS4 a Xbox One je naplánované na 29. januára 2019.

...aj ked' sa svetom začali šírit' informácie, že Blizzard pracuje na pokračovaní legendárneho Warcraftu, a dokonca to nemusí byt' ani taká vzdialená budúcnost', dnes vieme, že to tak nie je. Štúdio oficiálne poprelo práce, a dokonca vyvrátilo aj plány na vývoj.

Agony

Pol'ské štúdio Madmind, tvorca Agony, ohlásilo nový survival horor Paranoind s „temným a brutálnym" príbehom a gameplayom. Len pre dospelých.

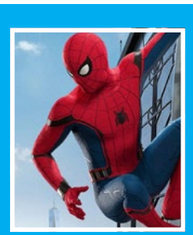


Nier

Hra vyšla pôvodne iba na PC a PS 4, no v tomto roku sa dočkali aj Xbox hráči. Become as Gods edícia, ktorá obsahuje všetky DLC, smeruje opät' aj na PS4 a PC.

Spiderman

V novembri sa hráči PS4 exkluzivity Spider-Man dočkajú d'alšieho kúsku obsahu. Po The Heist prichádza DLC Turf Wars a prináša nového protivníka, obleky, príbeh a vedl'ajšie misie.



PUBG

Dokonca sa budete môct' obliect' ako Nathan Drake. PUBG po uplynutí časovej konzolovej exkluzivity pre Xbox prichádza na d'alšiu konzolovú platformu, naše PS4, a stane sa to dokonca už 7. decembra.

Apple Macbook Air a Mac Mini

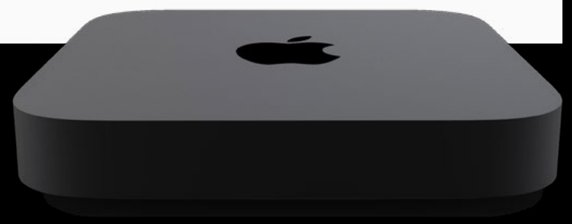
Nemožné sa stalo skutočnosťou! Macbook Air a Mac Mini, ktoré sa dlhé roky predávali v zastaraných špecifikáciách, sa dočkali nástupcov.

Macbook Air

Dizajnovo sa nový Macbook Air nesie v duchu ostatných členov rodiny Macbookov. Rozlúčil sa s podsvieteným logom výrobcu, pridal dva USB Typ-C konektory a klasický trackpad bol nahradený Force Touch trackpadom. Vel'kost' displeja sa nezmenila, no 13,3-palcový displej dostal Retina rozlíšenie 2560×1600px a tenšie rámčeky. Od toho sa odvíja aj hmotnost', ktorá sa mierne zmenšila na 1,25kg.

Nechýba podpora TouchID, o ktorú sa stará vlastný čip výrobcu T2. Pod kapotou sa o výkon zariadenia stará 2-jadrový procesor Intel Core i5 8. generácie so základným taktom 1,6GHz a Turbo Boost frekvenciou 3,6GHz. Po stránke výkonu tak nejde o výrazné navýšenie. Maximálna kapacita operačnej pamäte je 16GB, k dispozícii je SSD s kapacitou až 1,5TB a jeden USB Typ-C port zároveň podporuje rozhranie Thunderbolt.

Cena nového Macbooku Air v základnej konfigurácii s 8GB operačnou pamät'ou a 128GB SSD úložiskom je 1349 eur. Zároveň vás upozorňujeme, aby ste si pri kúpe dávali pozor, ked'že Apple necháva pôvodnú zastaranú špecifikáciu stále v predaji. Na druhej strane stále môže tvrdit', že má v portfóliu aj cenovo dostupné zariadenie, hoc obstarožné...



Mac Mini

Reinkarnácia Mac Mini prišla v hodine dvanástej. Po dizajnovej stránke sa toho na ňom moc nezmenilo, pribudla len nová farba – Space Gray. O výkon sa v základnej konfigurácii stará 4-jadrový procesor Intel Core i3 8. generácie so základným taktom 3,6GHz, no je možné osadit' aj 6-jadrový procesor Core i5 so základným taktom 3,0GHz.

Operačné pamäte sú stále riešené pomocou SO-DIMM modulov. Ich maximálna kapacita je 64GB. Mac Mini sa výhradne spolieha na rýchle, až 2TB, SSD PCIe disky. Výber však nebudete mat' pri grafickej karte. K dispozícii bude len integrovaná grafika Intel UHD Graphics 630. Dôvod absencie je jasný – Mac Mini by bola ovel'a výhodnejšia kúpa než 27-palcový iMac.

Konektivita sa taktiež teleportovala do súčasnej doby a v zadnej stene sa nachádza Ethernet, štvorica Thundrbolt 3 konektorov, HDMI 2.0, dvojica štandardných USB 3.0 portov a 3,5mm jack. Základná konfigurácia s 8GB operačnej pamäte a 128GB úložiskom sa bude predávat' za 899 eur.

Roccat Renga Boost

Nový stereo headset Roccat Renga Boost poskytuje úžasný akustický výkon a komfort so zachovaním nízkej hmotnosti.

Headset je vybavený 50mm neodymovými magnetmi poskytujúcimi čisté výšky a hlboké basy. Renga Boost je vybavený ventiláciou plyšových náušníkov a ergonomickým priliehavým náhlavným pásom, čím zabezpečuje pozoruhodnú úroveň pohodlia. S váhou len 210g je o 30% l'ahší ako konkurenčné headsety, no i tak má pevnú konštrukciu. S ovládačom na kábli je možné ovládat' hlasitost' i mikrofón, ktorý je otáčatel'ný a poskytuje čistý prenos hlasu. Roccat Renga Boost je už v predaji za 59,99 eur.

ZODAK SHIELD II

Po predchádzajúcich skúsenostiach s prvými, plne vodou chladenými sériovo vyrábanými PC MOAB I & II predstavuje ZODAK nový SHIELD II.

Najväčšou slabinou vodou chladených PC sú armatúry a hadice. ZADAK preto vytvoril plát pre distribúciu vody pre zníženie rizika úniku vody, ktorý zároveň umožňuje, aby bolo PC tenšie, prenosnejšie a efektívnejšie. PC je poháňaný základnou doskou ASUS ROG MAXIMUS XI GENE s procesorom Intel Core i7 9700K, grafickou kartou nVidia RTX 2080 Ti, SSD-čkom Samsung EVO NVME a DDR4 pamät'ami ZADAK SHIELD RGB 3000MHz. 360mm radiátor na mieru má výborný odvod tepla aj pri spustených najnáročnejších hrách a aplikáciách. SHIELD II bol CNC vyfrézovaný z hliníka pre lepší odvod tepla. Displej ukazuje teplotu vody, dotyková plocha slúži pre zapínanie a vypínanie PC a RGB LED-ky je možné nastavit' pre rôzne svetelné efekty. SHIELD II bude dostupný v priebehu novembra 2018.

Sapphire Nitro+ RX 590

Grafická karta SAPPHIRE NITRO+ RX 590 8 GB Special Edition disponuje 2304 grafickými jadrami GCN 4. generácie založenými na technológii FinFET 12, čo poskytuje až o 10% lepší výkon ako u konkurencii a je vybavená 8GB pamät'ou s boost taktom až 1560MHz.

Zalman ZM-M100R

Ergonomický a odl'ahčený dizajn novej myši Zalman ZM-M100R poskytuje plný a istý úchop. Myš je súmerná, je teda vhodná ako pre pravákov, tak aj pre l'avákov. Hmotnost' myši je len 110g, kábel má dĺžku 1,5m. odporučená koncová cena je 6 eur s DPH.

Nové SSD a RAM ADATA XPG

ADATA predstavilo nový rad herného hardvéru, ktorý obsahuje M.2 2280 SSD disky s rozhraním PCIe Gen3x4 XPG SX8200 Pro a GAMMIX S5 s vstavaným chladičom. Okrem spomenutých aj nové DDR4 pamät'ové moduly GAMMIX D30 s frekvenciou až 4600MHz.

NEWS

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

Ocenenie za bezpečnosť pre Kingston Technology

Spoločnosť Kingston Digital zvíťazila v kategórii Najlepšia firma v oblasti prevencie straty dát, a potvrdila tak svoju pozíciu priekopníka v tomto odbore. Okrem toho v ďalších kategóriách súťaže Cyber Defense 2018 Global Awards zvíťazili aj jej šifrované USB flash disky IronKey™ D300 a SSD disky UV500.

Tieto ocenenia udeľuje časopis Cyber Defense Magazine celosvetovo inovátorom na poli počítačovej bezpečnosti a ochrany informácií. Spoločnosť Kingston bola s šiestimi získanými cenami najúspešnejšia z viac ako 3 000 spoločností, ktoré tento rok mali nominácie na ocenenie v oblasti zabezpečenia dát.

▪ Spoločnosť Kingston Technology vyhrala v kategórii Hot Company Data Loss Prevention (Najlepšia firma v oblasti prevencie pri strate dát)

Šifrovaný USB flash disk IronKey D300 získal tieto ocenenia:
▪ Editor's Choice Bring Your Own Device (BYOD) (Odporúčanie redakcie v kategórii Prineste si do práce svoje vlastné zariadenie)
▪ Best Product Security Hardware (Najlepší produkt v kategórii Bezpečnostný hardvér)

SSD disk UV500 s 256-bitovým AES hardvérovým šifrovaním a podporou štandardu TCG Opal 2.0 získal tri ďalšie ocenenia:
▪ Most Innovative Data Loss Prevention (Inovatívne riešenie prevencie pri strate dát)
▪ Most Innovative Encryption (Inoativne šifrovanie dát)
▪ Next Gen Security Hardware (Next Gen bezpečnostný hardvér)

„Prieniky do dátových systémov a krádeže alebo strata dôverných firemných, či osobných informácií sú veľkým celosvetovým problémom," uviedol Robert Allen, riaditeľ marketingu a technických služieb Kingston pre región EMEA. *"Veríme, že jedným z kľúčov k úspešnému plánu zabezpečenie dát a minimalizovanie dôsledkov prienikov do dátových systémov je zabezpečenie šifrované ochrany dát tak v rámci firewallu, tak aj mimo neho. Získanie titulu Najlepšia spoločnosť a tiež ďalších ocenení Cyber Defense 2018 Global Awards za svoje úsilie v oblasti bezpečnostných riešení považujeme za veľkú poctu."*

"Sme radi, že sme mohli vyhlásiť Kingston Technology víťazom v týchto kategóriách," uviedol Gary S. Miliefsky, vydavateľ časopisu Cyber Defense Magazine. *"Cyber Defense Magazine pátral šesť mesiacov po celom svete, aby našiel inovatívne a najprogresívnejšie spoločnosti v odbore kybernetickej bezpečnosti, ktoré by sa mohli stať kandidátmi na získanie našich ocenenie za rok 2018. Kingston získal tieto ocenenia za mimoriadnu aktivitu pri vytváraní inovatívnych riešení, ktoré pomáhajú chrániť spoločnosti a organizácie po celom svete pred negatívnymi prevádzkovými aj ekonomickými vplyvmi zákerných útokov a prienikov do dátových systémov. "*
Viac informácií na kingston.com.

Kingston zdokonalil šifrovaný USB flash disk IronKey D300

Krátko po zverejnená správy o ocenení Cyber Defence 2018 zverejnil Kingston update o inováciách k svojmu šifrovanému USB flash disku IronKey D300.

IronKey D300 má teraz certifikáciu pre bezpečnostný štandard FIPS 140-2 Level 3 a používa 256bitové AES hardvérové šifrovanie v režime XTS. Nová verzia disku bola označená ako Serialized (D300S) IronKey D300S bude mať priamo na sebe jedinečné sériové číslo a skenovateľný čiarový kód, čo umožní správcom IT vybavenia jeho ľahkú identifikáciu aj bez pripájania k počítaču. Toto označenie zrýchli a zefektívni procesy evidencie a správy disku, napríklad pri jeho vydávaní zamestnancom a pri jeho vrátení, alebo inventarizáciu hardvérového vybavenia. Druhým vylepšením je virtuálna klávesnica pre zadávanie hesla klikaním myšou namiesto použitia fyzickej klávesnice, čo zaistí vyššiu úroveň ochrany pred skrytým záznamom stlačených kláves pomocou keylogger, keď sa bude D300S používať na cudzích počítačoch.

Nové flash disky radu Serialized budú k dispozícii aj vo verzii Managed, ktorá vyžaduje nástroj IronKey EMS alebo SafeConsole od spoločnosti DataLocker umožňujúci centrálnu správu prístupov a používanie tisícov diskových jednotiek. Táto verzia flash disku IronKey bude prvou, ktorá bude na SafeConsole podporovaná a budú ju môcť používať všetci zákazníci, ktorí si tento nástroj nainštalovali. IronKey D300s bude k dispozícii v prvom štvrťroku 2019.

Rob Allen, európsky riaditeľ marketingu a technických služieb Kingston EMEA povedal: "Tieto vylepšenia radu D300 dopĺňajú jej špičkové parametre v oblasti ochrany dát."

D-Link zavádza úplne nové cloudové riešenie pre centralizovanú a vzdialenú správu siete

D-Link oznámil dostupnosť svojho nového cloudového riešenia pre správu sietí - Nuclias, ktoré umožňuje poskytovateľom riadených služieb (MSP - Managed Services Providers) a majiteľom firiem kedykoľvek a odkiaľkoľvek na diaľku konfigurovať a monitorovať ich sieťové infraštruktúry.

Nuclias je nástroj pre cloudovú správu siete, ktorý odstraňuje nutnosť zamestnávať vlastných IT špecialistov. Znižuje náklady na prevádzku a údržbu siete a zároveň sprehľadňuje sieťovú infraštruktúru. Ponúka tiež funkciu ZTP (zero-touch provisioning) pre ľahšie sprevádzkovanie nových sieťových prvkov a škálovateľnú architektúru pre podporu neobmedzeného počtu zariadení v sieti. Zaistuje autonómne riadenie bezdrôtových prístupových bodov, zachytáva a analyzuje stavy všetkých pripojených zariadení a má prehľadné rozhranie s pokročilými funkciami.

Viacužívateľská architektúra systému Nuclias umožňuje centrálnu správu sietí na viacerých miestach alebo pre niekoľko organizácií. Podrobné správy o prevádzke a nástroje na analýzu dát poskytujú podnikateľom a IT odborníkom informácie o stave siete v reálnom čase, čo umožňuje efektívnu správu a plánovanie rozvoja siete.

Medzi ďalšie funkcie patrí zabezpečenie prístupu podľa oprávnenia používateľov, auditovateľné protokoly zmien, autentizácia prostredníctvom prihlasovacieho portálu a podpora pre zabezpečovací protokol 802.1x a RADIUS server. Umožňuje tiež prihlasovanie cez Facebook a Google pre prístup klientov k Wi-Fi sieti a automatické monitorovanie siete.

D-Link bude pre tento systém ponúkať najprv výkonný dvojpásmový 802.11ac AC1200 MU-MIMO prístupový bod DBA-1210P s podporou PoE pre flexibilnejšie inštalácie aj v miestach, kde nie sú ľahko dostupné elektrické zásuvky. Do rodiny produktov Nuclias postupne pribudnú ďalšie interiérové aj exteriérové prístupové body a tiež vysoko výkonné gigabitové riaditeľné Smart switche s SFP slotmi pre optický uplink. Samozrejme nebudú chýbať ani PoE/PoE+ verzie týchto switchov

Prístupový bod D-Link Nuclias DBA-1210P vrátane ročnej licencie na cloudovú správu je dostupný v SR/ČR prostredníctvom siete autorizovaných predajcov za 145€ (resp. 3 770 Kč) bez DPH.

Domov pod kontrolou bez káblov a vŕtania

Kamery sú dnes pri riešení bezpečnosti základnom, lenže ich inštalácia a nastavovanie stále nie sú pre laikov úplne triviálne.

Pomocnú ruku podáva všetkým D-Link, ktorý prináša svoj prvý set 100% bezdrôtových kamier mydlink, ktoré nainštalujete bez vŕtnania alebo ťahania káblov.

Vstavané vysokokapacitné lítiové batérie vydržia napájať kamery až niekoľko mesiacov bez potreby dobíjania a preto ich môžete umiestniť kdekoľvek sa vám to hodí.

Kamery majú nočné videnie a sú stavané aj do exteriéru – pred dom, či do záhrady. Základný kit obsahuje základňu a 2 kamery, no ak potrebujete viac, dajú sa dokúpiť ďalšie kamerové moduly a rozšíriť tak ľahko systém.

NEWS

>> VÝBER: Adrián Líška

Fotorealistický remake animovanej klasiky Leví král' šokuje svet

Len nedávno bol zverejnený vizuálne pôsobivý trailer na remake animovanej klasiky Leví král'. Trailer ukázal fanúšikom, že tvorcovia vzdávajú rešpekt staršej animovanej klasike a pretvárajú tie najznámejšie scény do realistickej podoby.

V traileri nechýbajú ani ikonické zábery z pôvodného filmu Leví král' v hudobnom sprievode Circle of Life. Z toho vyplýva, že fanúšikovia sa budú mat' určite na čo tešit', pretože nádherný vizuál, ktorý je prezentovaný aj v traileri, naznačuje, že môže milovanú klasiku v rámci silných emocionálnych scén ešte znásobit'. Pre tvorcov je jednoznačnou prioritou kontinuita, no určite sú v pripravovanom remaku aj zmeny, ktoré môžeme spozorovat' aj v traileri.

Odznela už aj aj kritika na adresu spoločnosti Disney. Napríklad zbytočnost' filmu alebo prílišné využitie CGI efektov. Spoločnost' Disney však dokázala, že remaky im prinášajú úspech, a to hlavne finančný. Pre poriadok uvedieme remake Kráska a zviera (2017), či Kniha džungle (2016). Tvorcovia, ktorí sa podiel'ajú na podobných remakoch, dobre vedia, čo je kl'účom úspechu. Je to v prvom rade pocta originálom, no tiež majú na pamäti, že nový remake musí priniest' niečo nové a originálne.

V prípade filmu Leví král' sa fanúšikovia môžu tešit' na ikonickú skladbu od Eltona Johna Be Prepared a je známe, že Elton John, Tim Rice a Beyoncé pracujú na skladbe pre záverečné titulky. Remake filmu Leví král' je momentálne tým najhorúcejším hitom, na ktorom spoločnost' Disney pracuje.

Originál z roku 1994 má na svojom konte aj s 3D vydanou verziou celosvetovo 968 miliónov dolárov. Spoločnost' Disney si opät' najala Johna Favreaua, ktorý už má na svojom konte reamke hitu Kniha džungle, aby vytvoril so svojím tímom fotorealistickú CGI verziu filmu Leví král'. Podl'a informácií, ktoré priniesol filmový portál Variety, prvá upútavka na film Leví král' mala behom 24 hodín celosvetovo 224,6 miliónov videní. Ide o druhú najúspešnejšiu upútavku Disney vôbec!

Na prvom mieste je film Avengers: Nekonečná vojna. Príbeh filmu by mal byt' vel'mi podobný pôvodnej verzii. James Earl Jones sa opät' zhostí postavy Mufasu, Chiwetel Ejiofor bude prezentovat' hlas Mufasovho brata Scara. Trio zákerných hyen Shenzi, Azizi a Kamari budú dabovat' Florence Kasumba, Eric Andre a Keegan-Michael Key. Úlohy rozkošného diviaka Pumbu sa zhostí Seth Rogen. Hlas Simbu nadabuje Donald Glover a Billy Eichner sa ujme úlohy Timona. Múdreho Rafikiho nadabuje John Kani, matku Simbu Sarabi Alfre Woodard a Beyoncé sa predstaví ako Nala.

Réžie sa ujme už spomínaný Jon Favreau, scenára Jeff Nathanson a hudbu zloží celosvetovo známy a uznávaný skladatel' Hans Zimmer. Fanúšikovia sa môžu na film tešit' v júli 2019.

Symbióza Venoma a Eddieho Brocka láme rekordy?

Film od spoločnosti Sony – Venom pokračuje vo finančnom úspechu, a dokonca predbehol úspešný film Wonder Woman. Momentálne má na konte viac ako 800 miliónov dolárov. To, čo sa spočiatku mohlo zdat' ako zbytočný film, je nakoniec hitom, ktorý je svojím čiernym humorom pre široké spektrum divákov jednoducho zábavný. Ved' nakoniec si môžete prečítat' aj našu recenziu v predchádzajúcom čísle Generation magazínu. Venom je postava, ktorá je zo sveta komiksov širšej verejnosti menej známa, no napriek tomu je tento film úžasným úspechom.

Tieto čísla určite znamenajú garanciu pokračovania. Väčšiu radost' nám hádam môže spravit' iba Woody Harrelson ako Carnage. Carnage je d'alším symbiotom, ktorý je ešte viac bláznivejší než Venom. Toto všetko zatial' spoločnost' Sony oficiálne nepotvrdila, no je to len otázka času, kedy znovu uvidíme Toma Hardyho ako Venoma. Ďalší otáznik visí aj nad stretnutím Venoma a Spider-Mana, no úspech Venoma určite nasadil chrobáka do hláv kreatívneho tímu v Disney a je dost' možné, že sa tohto stretnutia fanúšikovia znovu dočkajú aj na filmovom plátne.

Wolverine to schytal od Deadpoola

Ryan Reynolds, ktorý má na konte dva megaúspešné filmy v úlohe Deadpoola, sa cez Twitter obul do Hugha Jackmana. Nazval ho sebcom, pretože bráni tomu, aby Deadpool a Wolverine vytvorili tím na filmovom plátne. Ryan Raynolds je známy tým, že sa len tak l'ahko nevzdáva a dôkazom toho je jeho snaha priniest' Deadpoola na filmové plátno. Podl'a nášho názoru sa ani v tomto prípade Reynolds len tak l'ahko nevzdá a určite bude Hugha Jackmana provokovat' d'alej. Hugh Jackman sa však vyjadril, že film Logan bol v úlohe Wolverina jeho posledným. Uvidíme, ako to dopadne d'alej, no fanúšikovia by určite privítali stretnutie Deadpoola a Wolverina na filmovom plátne, tentoraz však ako sa patrí.

Videohra Monster Hunter World aj na filmovom plátne

Režisér Paul W. S. Anderson (Resident Evil, Horizont udalostí) pripravuje film podl'a videohry Monster Hunter World. Momentálne sa začalo nakrúcanie v Južnej Afrike a Namíbijskej republike. V hlavných úlohách môžu fanúšikovia vidiet' známu herečku Milu Jovovich a hviezdu z akčných filmov Tonyho Jaa. Existuje už aj prvý obrázok, ktorý zobrazuje toto duo. Zaujímavost'ou je, že vel'ká časť filmu sa bude odohrávat' v hrôzostrašných jaskyniach. Bude odhalená aj starodávna civilizácia, na ktorú sa hra vel'akrát odvoláva. Príbeh bude sledovat' postavu menom Lt. Artemis (Mila Jovovich) a jej lojálnych vojakov. Záhadná sila ich teleportuje do iného sveta a aby Artemis premohla nebezpečných nepriatel'ov, bude sa musiet' spojit' s neznámym mužom.

Maggie by sa mala vrátit' v desiatej sériie

Jedna z hlavných postáv seriálu The Walking Dead Maggie Rhee (Lauren Cohan) sa momentálne z príbehu odčlenila, no scenáristka Angela Kang plánuje jej návrat už v desiatej sérii. Táto informácia však nie je oficiálna, a teda je t'ažké napísat', kedy presne sa Maggie vráti. Príčinou jej odčlenenia je aj kolízia v časovom harmonograme spolu s prichádzajúcim seriálom Whisky Cavalier. Hlavnou príčinou je, že Meggie sa vo The Walking Dead pridala k zberatel'ovi Georgiemu (Jayne Atkinson) a Ježiša (Tom Payne) nechala na čele Hilltopu. Maggie však patrí medzi najpopulárnejšie postavy, pretože je stále nažive už od 2. série. Takže fanúšikovia sú vel'mi zvedaví, čo sa s touto postavou stane d'alej. Fanúšikovia sa môžu tešit' aj na tri prichádzajúce filmy s Rickom Grimesom (Andrew Lincoln).

NEWS

>> VÝBER: Adrián Líška

Spoločnosť Marvel sa zaujíma o seriál s Rocketom a Grootom

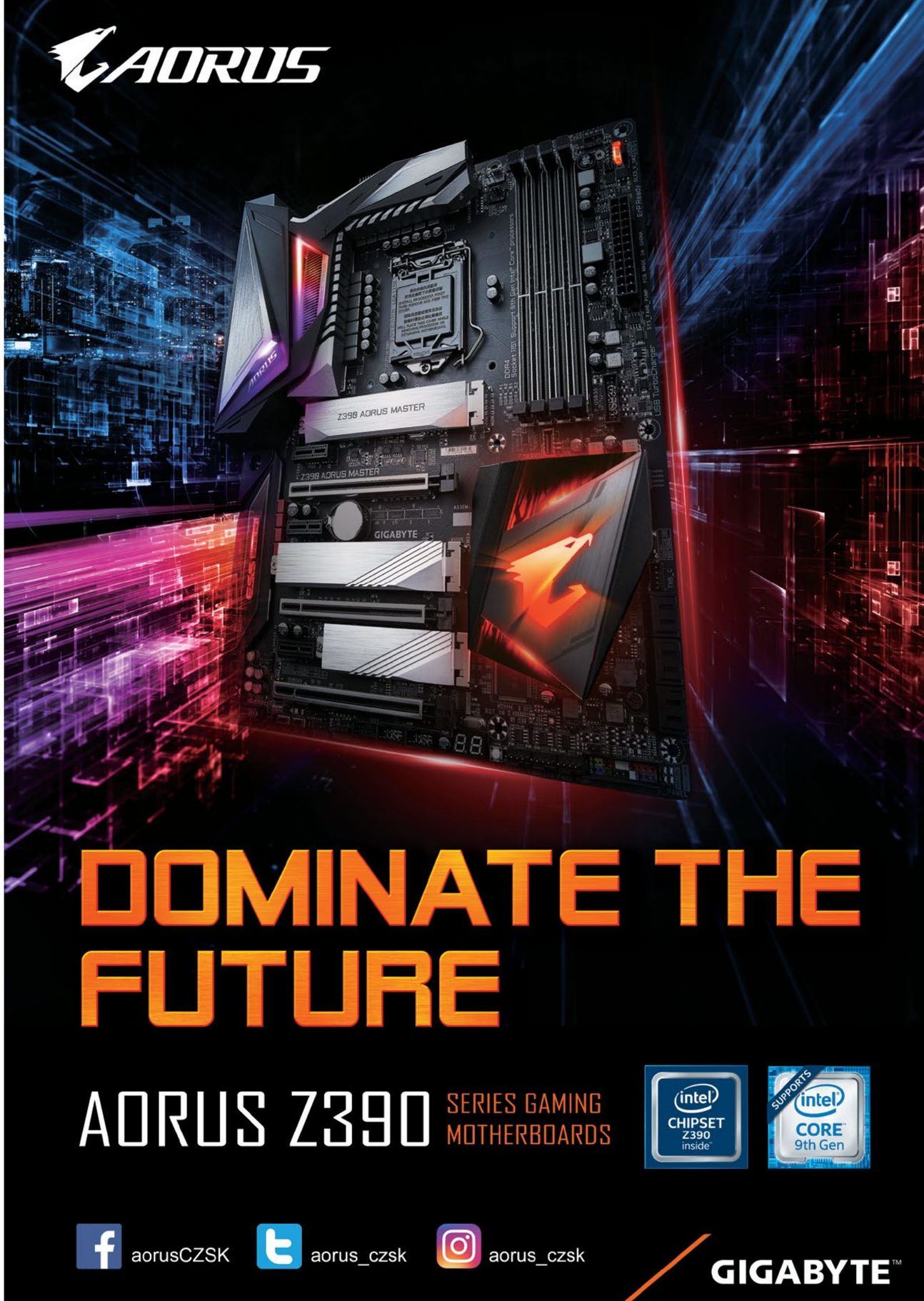
Spoločnosť Disney má zrejme záujem o spinoff zo sveta Strážcov Galaxie v hlavnej, kde by sa v hlavnej úlohe predstavili medvedík čistotný Rocket a živý strom Groot. Napriek tomu, že počas desiatich rokov už vzniklo 20 filmov z Marvel filmového univerza, nie je možné venovať veľký priestor každej jednej postave. Preto sa štúdio Marvel postavy snaží prezentovať prostredníctvom TV seriálov. Disney oficiálne potvrdilo len seriál pre Lokiho (Tom Hiddleston), no plány siahajú hlbšie. Rocket a Groot sú jednoznačne veľmi obľúbené postavy práve pre ich chémiu a humor. Seriál by mohol ukázať fanúšikom, aký bol ich život ešte pred prvým dielom série Strážcov galaxie. Toto všetko sú zatiaľ len neoficiálne informácie, no určite to nie je zlý nápad. Tým, že tretie pokračovanie Strážcov galaxie je momentálne v stave bez režiséra, by to nebol zlý spôsob, ako udržať obľúbené postavy v povedomí fanúšikov.

The Long Night bude zrejme bez drakov

The Long Night je prequel seriálu Hra o Tróny a zrejme nebude sa v nich neobjavia draci. V obľúbenom seriáli Hra o Tróny sú draci samozrejmosťou. Fanúšikovia mali možnosť vidieť ako Daenerys vychováva svojich drakov počas posledných siedmich sérií a ako sa pod jej vedením zmenili na nebezpečné zbrane. The Long Night je momentálne jediný spinoff seriálu Hra o Tróny, ktorý je v aktívnom vývoji. Príbeh je zatiaľ neznámy a k dispozícii je len niekoľko informácií. Prequel The Long Night sa bude odohrávať niekoľko tisíc rokov pred seriálom Hra o Tróny a bude sa zameriavať viac na White Walkers a na ich počiatok. To, že v tomto prequeli nebudú draci, je určite sklamaním, no fanúšikovia si môžu napraviť chuť v poslednej sérii seriálu Hra o Tróny, kde sa Drogon, Rhaegal a Viserion určite objavia. Na ôsmu sériu seriálu Hra o Tróny sa fanúšikovia môžu tešiť 20. apríla 2019.

Bleskovky:

- Premiéra filmu Creed 2 mala najväčší finančný úspech z celej Rocky série.
- Nový Robin Hood totálne zlyhal. Celosvetový zisk tohto filmu je 22 miliónov dolárov, no jeho rozpočet bol niečo cez 100 miliónov dolárov.
- Jednotka samovrahov s dielne DC Comics mala byť pôvodne o invázii Steppenwolfa, no všetko to zmenil príbeh vo filme Justice League.
- Klebeta: Zrejme sa rysuje ďalší film podľa hernej série Resident Evil. Scenárista Greg Russo odovzdal svoj scenár, ktorý bol ovplyvnený hrou Resident Evil VII: Biohazard. Zatiaľ však nie je isté, či film vznikne.
- T. J. Miller, ktorý si zahral posmešného barmana Weasela vo filmoch Deadpool a Deadpool 2, nebude súčasťou tretieho pokračovania. Dôvodom je, že na neho bolo podané obvinenie za sexuálne zneužitie a k tomu všetkému ešte nahlásil bombu vo vlaku.
- Film o Harley Quinn, v ktorom si aj tentoraz zahrá Margot Robbie, má svoj oficiálny názov: Birds of Prey.
- Tim Allen oznámil, že Keanu Reeves prepožičia svoj hlas novej postave v Toy Story 4.
- Peter Weller, ktorý stvárnil pôvodného RoboCopa, sa neobjaví v pokračovaní od Neilla Blomkampa.
- James Cameron oznámil, že produkcia hereckého obsadenia pre Avatar 2 sa skončila. Ďalší krok je premietnuť toto pokračovanie v kinách v decembri 2020.
- Návrat do budúcnosti patrí momentálne medzi najžiadanejšie remaky.
- Tvorba G. R. R. Martina je momentálne populárna. Svoje televízne spracovanie bude mať aj jeho dielo Divoké karty (Wild Cards). Fanúšikovia môžu očakávať dva seriály z tohto sveta.
- Spoločnosť Dreamworks zreštartuje Shreka a všetko to zrealizuje tvorca filmovej série Ja, zloduch Chris Meledandri.
- Film Fantastické zvery: Grindelwaldove zločiny neplní očakávania. Z tohto pokračovania nie sú nadšení ani kritici, a ani fanúšikovia, ktorí dávajú tomuto filmu nízke hodnotenia. Finančne toto pokračovanie ledva dobehlo prvý diel.



Vianoce s OMEN by HP

POĎTE SA PRIPRAVIŤ NA VIANOCE VČAS A V POKOJI VYBERTE TEN SPRÁVNY DARČEK VAŠIM BLÍZKYM NA MIERU. HP AJ TENTO ROK PRIPRAVILO VEĽA LUXUSNÝCH NÁPADOV, ABY SI POD STROMČEKOM VYBRAL NAOZAJ KAŽDÝ. FANÚŠIKOVIA POČÍTAČOVÝCH HIER BUDÚ NADŠENÍ Z RADU OMEN BY HP.

Notebook **OMEN by HP 15** je ešte menší a výkonnejší ako kedykoľvek predtým. Akákoľvek herná výzva nebude pre tohto krásavca problém. Nadupaný je tým najvýkonnejším hardvérom a na prvý pohľad ohromí svojím vzhľadom inšpirovaným požiadavkami samotných hráčov. OMEN by HP 15 ponúka rýchle procesory a displej s tenkým rámčekom pre najlepší herný zážitok. Vylepšený hardvér, chladenie, obraz aj zvuk vás pripraví aj na najnáročnejšie AAA počítačové hry novej generácie. Pri kúpe ktoréhokoľvek notebooku OMEN na www.hpobchod.sk teraz navyše ako bonus dostanete hernú myš zadarmo.

Ceny začínajú od 1 089 eur.

Viac informácií nájdete na www.HPobchod.sk/omen-notebook

Aby ste si aj v tom najťažšom leveli zachovali chladnú hlavu, prináša HP ako prvé na svete slúchadlá s aktívnym chladením náušníkov. **OMEN by HP Mindframe Headset** s termoelektrickým zariadením vnútri náušníkov odvádza teplo von a prináša tak komfortný zážitok počas celej doby hrania. Doplnený o praktický mikrofón s redukciou okolitých šumov, realistický 3D zvuk DTS Headphone: X® a možnosť nastavenia svetelných efektov a farieb je super voľbou.

Cena: 199 eur

Viac informácií nájdete na www.HPobchod.sk/akce/doplnky-omen

Optická myš **OMEN by HP Reactor Mouse** vám zaistí bleskurýchle reakcie, ergonomický tvar a nastavenie výšky zadnej časti myši. Môžete si nastaviť tlačidlá ako vám vyhovujú, prispôsobiť RGB LED podsvietenie alebo vyladiť citlivosť. Vaše hodinové herné maratóny tak budú prebiehať v maximálnom komforte.

Cena: 49 eur.

Viac informácií nájdete na www.HPobchod.sk/akce/doplnky-omen

HyperX® FURY RGB SSD

Oslnivý RGB štýl s ohromujúcou rýchlosťou.

S dynamickými RGB efektmi

Synchronizácia RGB zariadení [1]

Až 10x rýchlejší než klasický pevný disk [2]

Agresívny štýl podtrhuje osobitosť

1. Osvetlenie je možné prispôsobiť pomocou softvéru pre riadenie RGB na základnej doske.
2. Na základe výkonnosti s využitím základnej dosky SATA Rev. 3.0/PCIe 3.0. Rýchlosť sa môže líšiť v závislosti od hardvéru, softvéru i spôsobu použitia. Čítanie/zápis pomocou technológie IOMETER Random 4k vychádza z použitia oddielu o veľkosti 8GB.

3 YEARS LIMITED WARRANTY · GARANTIE · GARANTIA · GARANZIA · WARRANTY

* Trojročná záruka s bezplatnou technickou podporu.

HyperX je divízia spoločnosti Kingston.
© 2018 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP
Všetky práva vyhradené. Všetky značky registrované označenia sú majetkom prístušných vlastníkov.
Viac informácií na www.hyperxgaming.com a www.kingston.com

HyperX®

Novinárske stretnutie so spoločnost'ou TP-Link v duchu rekapitulácie, ale aj pohl'adu do budúcnosti

Deco M5. Balenie tohto produktu v sebe ukrývalo trojicu routerov ktoré sl'ubovali jednoduché WiFi pokrytie aj väčších domácností a to bez vypadávania signálu pri prechádzaní medzi zónami pokrytia.

Rok 2018 sa nám pomaly ale isto blíži ku koncu a nastáva čas spomínania na to, čo sa za tento rok stihlo udiať. Nemám teraz na mysli osobné úspechy či neúspechy, hoci dúfam, že tých prvých má každý viac. Nie, ja teraz myslím krátku rekapituláciu, čo za produkty sa nám stihli za posledný rok zastaviť v redakcii na otestovanie a pripomenutie si ich svetlých stránok alebo aj chybičiek krásy. Podobne zmýšlali aj zástupcovia spoločnosti TP-Link, ktorí sa rozhodli zaspomínať na posledný rok spolu s novinármi zo slovenskej IT scény. A nielen zaspomínať, ale aj predstaviť najnovšie plánované prírastky do svojho produktového portfólia.

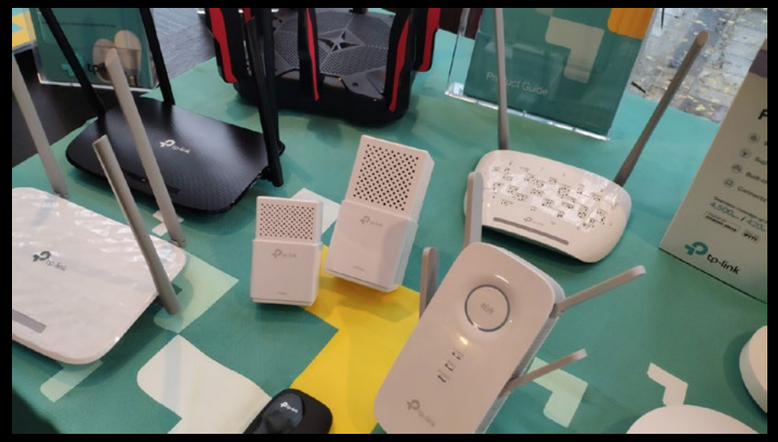
Pozvanie na toto stretnutie sme samozrejme nemohli odmietnut', nakol'ko za predošlých 12 mesiacov sme mali možnost' pozriet' sa na zúbok viacerým zaujímavým zariadeniam od tejto značky a takisto si vždy radi vypočujeme, čo za novinky si pre svojich zákazníkov spoločnosti chystajú v dohl'adnej, aj tej vzdialenejšej, budúcnosti.

Spoločnost' TP-Link sa bude väčšine čitatel'ov spájat' s riešením stabilného a rýchleho pripojenia v domácnostiach, no za touto značkou sa toho ukrýva ovel'a viac, i ked' takmer všetko je spojené s pripojitel'nost'ou a dátovou komunikáciou.

Koncom minulého roka sme mali možnosť vyskúšať si vtedy úplnú novinku s názvom Deco M5. Balenie tohto produktu v sebe ukrývalo trojicu routerov ktoré sl'ubovali jednoduché WiFi pokrytie aj väčších domácností a to bez vypadávania signálu pri prechádzaní medzi zónami pokrytia.

Systém hlavného routera pripojeného k modemu a pokrytie zvyšku domácnosti za pomoci dvojice d'alších vkusných a výkonných routerov sa môjmu kolegovi, ktorý tento kúsok recenzoval, naozaj pozdával, hoci by uvítal pokročilejšie možnosti nastavenia dostupné aj cez webové rozhranie a nielen nastavenie cez mobilnú aplikáciu. No práve jednoduchosť používania je jedným z hlavných plusov tohto riešenia.

Ďalej sme mali v redakcii možnosť vyskúšať si tradičné routery v rozličných cenových aj výkonnostných kategóriách. Ten najlacnejší, s menom TP-Link Archer C5 v4 AC1200 a cenovkou okolo 50 eur, dokáže jednoducho vylepšiť rýchlosti a pokrytie oproti iným základným routerom, ktoré telekomunikačné spoločnosti ponúkajú „zadarmo" k svojim paušálom. Navyše, podpora MU-MIMO a rýchlosti, stabilita dvoch pásiem a 802.11ac Wave 2 - štandard, ktorý by človek od takto naceneného produktu možno nečakal.



Model TP-Link Archer MR400 sa už s cenou okolo 140 eur nemusí zdať takou výhodnou kúpou, no jeho podpora 4G/LTE v kombinácii s fungovaním ako router sa hodia do každej domácnosti ktorá nemá prístup k tradičnému káblovému či optickému internetu.

A čo by to bolo za ponuku, keby sa v nej nenachádzal aj prehnane kvalitný a rýchly kúsok? Takým je v podaní spoločnosti TP-Link model Archer C5400X ktorému nie sú ani tie najvyššie rýchlosti dostatočné.

Tri pásma s podporou MU-MIMO, Link Aggregation pre redundanciu a vyššie rýchlosti, naozaj výkonný hardvér, osem LAN portov či 16 GB interného úložného priestoru tento router radia na špičku po stránke kvality. Tomu však zodpovedá aj cena pohybujúca sa okolo 300 eur.

Ďalej TP-Link ponúka aj riešenia pre získanie pokrytia tam kde normálne nebolo dostupné alebo pridanie bezdrôtovej konektivity na zariadenia ktoré inak spoliehajú iba na kábel. Vd'aka vcelku lacnej krabičke s menom TP-Link Archer T4UH AC1200 je napríklad možné z inak nepripojetel'ného stolového počítača urobiť systém s WiFi. Čo robiť ak máte doma napríklad príliš hrubé steny cez ktoré vám neprejde WiFi ani z toho najsilnejšieho routeru alebo bývate v podnájme kde nemôžete vŕtať do stien a naťahať tak LAN káble na potrebné miesta? Žiadne strachy, za posledný rok sme otestovali viacero zariadení od TP-Linku, ktoré tieto problémy zvládnu odstrániť, alebo aspoň zmenšiť ich dopad.

Vd'aka produktu TP-Link WPA9610 2000Mbps Powerline Kit je napríklad možné nechať komunikovať dve polovice tohto zariadenia cez bežnú elektrickú sieť a dodávať tak bezdrôtovo internet ako po drôte aj do miest kam by inak nedočiahol.

TP-Link RE650 je zase šikovná krabička, ktorá po pripojení do siete a nastavení dokáže vyhľadať všetky dostupné bezdrôtové siete a fungovať ako mostík medzi zariadeniami a routerom.

Alebo sa vám zachcelo smart domácnosti? Na to má táto spoločnosť tiež odpoveď v podobe inteligentnej zásuvky TP-LINK HS110, ktorú dokážete jednoducho ovládať pomocou prehľadnej a príjemnej aplikácie a vyvarovať sa tak príliš

vel'kým účtom za elektrinu, či napraviť zábudlivosť pri vypínaní sporáku.

A v neposlednom rade, pre ľudí ktorí sú často na cestách alebo nemajú radi výpadky internetu v menej obývaných oblastiach, sme otestovali aj šikovný kúsok menom TP-Link M7310, ktorý po osadení SIM karty zvládne vytvárať vcelku rýchly WiFi hotspot aj na miestach kde sú už bežné smartfóny v koncoch a bez paličiek signálu.

Toľko k minulosti, čo sme sa ale na tomto stretnutí dozvedeli o budúcom smerovaní a produktoch od tejto spoločnosti? Samozrejmosťou je snaha a prísľub prinášať stále nové inovácie a tiež výkonnejšie produkty, ktoré používateľom zjednodušia či skvalitnia život.

Novinka pod menom Deco M9, ktorú snáď aj čoskoro poriadne zrecenzujeme, ukazuje snahu ponúknuť celkové riešenie nielen pre veľké domácnosti, ale aj malé firmy.

Ďalšie zaujímavé produkty, na ktoré sa môžu fanúšikovia TP-Linku tešiť, ponúkajú pokroky na poli cloudových ovládačov, ešte jednoduchšie fungovanie smart domácností či zlepšenie funkcionality a bezpečnosti Internet-of-things produktov.

V redakcii sa samozrejme na nové produkty tešíme a dúfame, že vám aspoň jedna, pokiaľ nie všetky, naše recenzie pomohli pri výbere toho správneho zariadenia..

Daniel Paulini

Tipy na IT darček

Vianoce už klopú na dvere. Majú to byť sviatky pokoja a mieru, preto by ste sa mali vyvarovať zbytočnému stresu a nákup darčekov na poslenú chvíľu tomu rozhodne nepomáha. Radi by sme vám trochu pomohli a preto sme pre vás pripravili malého sprievodcu, ktorý by vám mohol pomôcť nájsť ten správny darček pre vašich najbližších...

Windows Mixed Reality headset Acer OJO 500

Nová odnímateľná konštrukcia značne uľahčuje používanie Windows Mixed Reality. Acer OJO 500 je prvým Windows Mixed Reality headsetom a prvým headsetom pre virtuálnu realitu s odnímateľnou konštrukciou, patentovanou technológiou zabudovaných zvukových trubičiek a softvérovo asistovanou technológiou pre prispôsobenie interpupilárnej (IPD) vzdialenosti. Jedinečná odnímateľná konštrukcia headsetu uľahčuje jeho čistenie a výmenu medzi viacerými používateľmi (rodina a priatelia alebo firemné prostredie). K dispozícii buď s pevným, alebo mäkkým umývateľným popruhom na hlavu; každý z nich poskytuje pohodlné držanie headsetu pevne na svojom mieste. Integrovaný zvukový systém sústreďuje zvuk na uši, čím eliminuje potrebu slúchadiel. Patentovaná technológia IPD zaisťuje, že displej je nastavený v optimálnej vzdialenosti od očí používateľa. Jednoduché nastavenie vďaka inside-out sledovaniu a sledovaniu polohy 6 stupňov slobody. Komerční používatelia si môžu headset prispôsobiť umiestnením loga firmy alebo farieb firmy na predný kryt. Headset Acer OJO 500 je dodávaný s dvomi Bluetooth pohybovými ovládačmi, ktoré sa synchronizujú s headsetom; tlačidlo Windows 10, touchpad a tlačidlo na úchop, ktoré umožňuje používateľom interakciu s digitálnymi objektmi v zmiešanej realite. Pre headset Windows Mixed Reality Acer OJO 500 je aktuálne k dispozícii viac ako 2 500 hier na

platformách Steam VR a Microsoft Store. Požiadavkou je počítač kompatibilný s operačným systémom Windows.

Cena: 499 €

Acer Nitro XV3

S monitorom Nitro XV3 si hranie hier užijete skutočne naplno, poskytne vám úplne plynulý obraz a mimoriadne realistické farby. Jeho veľký 27" IPS panel vám ponúka 4K UHD rozlíšenie v kombinácii s podporou technológií VESA DisplayHDR 400 a AMD FreeSync pri obnovovacej frekvencii až 144 Hz. Samozrejmosťou sú tak vynikajúce pozorovacie uhly až 178°, ako aj nízka 1ms odozva Visual Response Boost zaisťujúca čistý nerozmazaný obraz. Farby má optimalizované tak, aby poskytli plynulejšie farebné prechody, jemnejšie tieňovanie a uniformné podanie, pričom dosahuje 90 % pokrytia farebného priestoru DCI-P3 a priemernú farebnú odchýlku Delta E pod 3. Nechýbajú ani rôzne herné režimy, ergonomické polohovanie, tienidlo na ničím nerušené hranie či technológia na zníženie únavy očí. Skrátka, zbytočne budete na ňom hľadať kompromisy.

Cena: 959 €

HP Spectre x360 13

HP Spectre x360 13 je ešte prémiovejší. Nové farebné variácie, dôraz na funkčnosť dizajnu, praktické umiestnenie USB-C portu je len zlomok množstva vylepšení. Tento kúsok, ktorý sa môže pochváliť bezkonkurenčnou všestrannosťou so štyrmi praktickými módmi, poriadnym výkonom a kvalitným spracovaním, vás skrátka neprestane ohromovať. Nenechajte sa ničím obmedzovať, s týmto prístrojom zvládnete aj tie najnáročnejšie dni vďaka jeho odolnému hliníkovému telu, podsvietenej klávesnici, rekordnej výdrži batérie, funkcii rýchlonabíjania HP Fast Charge a bleskurýchlemu procesoru Intel Core. Pridajte ultra tenký, takmer bezrámčekový dizajn, možnosť použitia Windows Ink s perom a máte dokonalý stroj pre kreatívneho používateľa. Duálne reproduktory HP, funkcia HP Audio Boost a profesionálne vyladenie od spoločnosti Bang & Olufsen už predstavujú len dokonalú bodku. Luxusný darček doladí kožené puzdro a bezdrôtová myš HP Spectre 500, ktorú pri nákupe dostanete zdarma.

Cena: od 1 168,99 €

TUF Gaming FX505 a FX705

FX505 a FX705 sú vybavené procesormi až do Intel Core i7-8750H a majú grafickú kartu až do NVIDIA GeForce GTX 1060. Takisto ponúkajú 144 Hz NanoEdge displeje, gigabitové ethernetové a Wi-Fi pripojenie a priestorový DTS zvuk. FX505 a FX705 sú navrhnuté, aby vydržali dlhodobo fungovat', majú nezávislé pasívne chladiče a ventilátory, ktoré samostatne chladia procesor a grafickú kartu. Vo výbave je aj klávesnica so spínačmi s dlhou životnost'ou a inteligentné patentované prachové tunely, ktoré zabezpečujú dlhodobé chladenie a vysoký výkon.

Cena: FX505 od 1 499 € / FX705 od 1 449 €

ASUS ZenBook UX433

Najmenší 14-palcový notebook na svete je stvorený tak, aby poskytoval najväčšiu plochu obrazovky pri zachovaní najmenšieho fyzického priestoru. Nový NanoEdge displej sa vyznačuje bezrámovým dizajnom po všetkých štyroch stranách panelu. Exkluzívny pánt ErgoLift je inžinierske majstrovské dielo určené k automatickému naklápaniu klávesnice do najpohodlnejšej pozície pre písanie. Starostlivo vypočítaný náklon zlepšuje aj chladiaci a zvukový výkon. Nový nástroj NumberPad je touchpad s prepínatel'nou numerickou klávesnicou pre rýchle zadávanie dát. ASUS ZenBook UX433 bude k dispozícii od polovice decembra za cenu od 999 eur.

Cena: od 999 €

ESET Internet Security, edícia 2019

Dni pokoja? Ako ste na tom s pokojom počas vianočných príprav vy, necháme na vás. ESET Internet Security prináša pokoj do domácich sietí počas celého roka. Dáva pozor, aby vás niekto online nezostrelil napríklad cez router, alebo niektorú IoT „zbraň" pripojenú na domácu Wi-Fi. Áno, aj tlačiareň so starým firmwarom je zbraň. Skenovanie domácej siete je preto „fičúra," ktorá by nemala chýbat' v žiadnej základni, ktorú chcete ochránit' pred nepriatel'om. S EIS chránite nielen domácu siet', ale aj online platby, súkromie a nepochybne aj výkon vášho počítača, pretože funkcia „herný režim" má v nastaveniach už tradične svoje pevné miesto, stačí ju len zapnút'.

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

ADATA CW0100

Smartfóny sú jedným z troch najčastejších darčekov, ktoré sa schovávajú pod vianočným stromčekom. Každému novému telefónu poslúži bezdrôtová nabíjacia podložka ADATA CW0100, ktorá zvláda nabíjanie s výkonom až 10 W, takže sa mobilné zariadenie nabije dvakrát vyššou rýchlost'ou než so štandardnými 5W nabíjačkami. Rýchle nabíjanie skráti nabíjacie časy potenciálne až o hodinu.

Cena: 19 €

ROG Phone

Je telefón stvorený k vít'azstvu. Jeho 2,96GHz mobilná platforma Qualcomm Snapdragon 845 a Adreno 630 GPU poskytujú vynikajúci výkon. Vysokú frekvenciu snímok behom bitky udržiava unikátny systém chladenia parných komôr GameCool s odnímatel'ným AeroActive Coolerem pre extra chladenie. Nekompromisný AMOLED displej zladí rýchlost' s bezchybným zobrazením. Mobilná desktopová dokovacia stanica dáva telefónu ROG Phone neobyčajné možnosti rozšírenia. Pripojte ju k externému 4K UHD monitoru, myši a klávesnici a využívajte ROG Phone ako pomocný displej. Kto hovorí, že pre neuveritel'né herné zážitky potrebujete stolný počítač?

Cena: 919 €

Motorola ONE

Rád prekonávaš najrýchlejšie kolá v automobilových pretekoch, búraš pevnosti s legendárnymi operencami, alebo sa staráš o virtuálne zvieratká? Tak v tom prípade potrebuješ nový a nadupaný smartfón motorola one, s ktorým sa zabavíš kedykol'vek a kdekol'vek. S osemjadrovým procesorom Snapdragon, 4 GB pamät'e RAM a grafikou Adeno 506 neexistuje hra, ktorú by si si nezahral. Vd'aka vel'kému a kvalitnému 5,9 – palcovému displeju s pomerom strán 19:9, ich na smartfóne zažiješ tak, ako nikdy predtým..

Cena: 249 €

Philips Hue

Philips Hue je bezdrôtový systém osvetlenia domácnosti. LED žiarovky, kompatibilné s bežnými závitmi, stačí namontovat', prepojit' srdce systému – Hue bridge – s Wi-Fi routerom, a nainštalovat' mobilnú aplikáciu. Odvtedy máte k dispozícii 16 miliónov farieb, synchronizáciu s hudbou, filmami a hrami, nastavenie budíkov, kontrolu hlasom, ovládanie mimo domova, alebo tvorbu osobných svetelných atmosfér. So štartovacou sadou získate 3 žiarovky, Hue Bridge a ovládač Hue Dimmer Switch. Systém Philips Hue podporuje používanie asistenta Amazon Alexa, Apple Homekit a Asistenta Google a umožňuje ovládat' svetlá pomocou hlasu.

Cena: 199 €

Lenovo Legion Y730

Aj ty už si v očakávaní, čo prinesú tohtoročné Vianoce? Možno si pod stromčekom nájdeš sen každého poriadneho gejmera. Nablýskaný a farebný notebook Lenovo Y730 z rozrastajúcej sa rodiny Legion v sebe hrdo nosí najnovšiu 8. generáciu procesorov Intel ® Core™, pretaktovatel'nú pamät' RAM od herných fajnšmekrov z Corsair a grafiku GeForce GTX 1050 Titanium, pred ktorou sa trasie každá nová hra..

Cena: 1 629 €

Canon EOS 200D

Siahnite po zrkadlovke EOS 200D s 24,2-megapixelovým snímačom APS-C. Vd'aka kompaktným rozmerom a nízkej hmotnosti vám jednoducho padne do ruky a môžete ju so sebou zobrat' kdekol'vek. Začiatočníci ocenia intuitívne používatel'ské rozhranie s návodmi na fotenie a výklopný dotykový displej ako na smartfóne. EOS 200D je pripojitel'ná cez Bluetooth®, NFC alebo Wi-Fi.

Cena: od 519 € (telo)

Canon PowerShot G7X Mark II

Hl'adáte skutočne kompaktný fotoaparát, no nechcete sa obmedzovat' v kvalite? 20,1-megapixelový snímač CMOS, objektív s clonovým číslom f/1.8 – 2.8 a špičkový procesor DIGIC 7 sa podpíšu pod profesionálnu obrazovú kvalitu v každom svetle priamo vo vašom vrecku. Samozrejmost'ou je intuitívna a výklopná dotyková obrazovka a možnost' spárovania s inteligentnými zariadeniami cez Bluetooth, NFC alebo Wi-Fi.

Cena: od 539 €

Synology Mesh Router MR2200ac

Router je svetovo prvý WPA3 certifikovaný wifi router. Zabezpečí vám maximálne pokrytie a neprerušované vysokorýchlostné pripojenie doma aj vo firme. Žiadne miesto tak neostane bez pripojenia. Užívajte si internet vo všetkých miestach vášho bytu a office. Smerovač MR2200ac využívajúci štvorjadrový systém postavený na čipe Qualcomm® IPQ4019 sa vyznačuje trojpásmovým Wi-Fi dizajnom, ktorý eliminuje miesta bez internetu a zabezpečuje rýchly širokopásmový internet aj v najodl'ahlejších častiach domu. Celú siet' spravuje oceňovaný operačný systém Synology Router Manager (SRM), vd'aka ktorému nastavíte všetko jednoducho priamo z prehliadači. Zároveň ponúka nový smerovač množstvo prvkov smerujúcich k vyššej bezpečnosti na čele s najnovšou certifikáciou WPA3, čo je novo oznámený štandard Wi-Fi zabezpečenia.

Cena: 169 €

TP-Link Archer VR300

Nový bezdrôtový Wi-Fi router s VDSL modemom, ktorý poskytuje internetové pripojenie pre všetky zariadenia v domácnosti, od mobilných telefónov, cez tablety až po herné PC. Ako výkonný DSL modem umožňuje kombinovanú rýchlost' až 1200 Mbit/s. 300 Mbit/s na 2,4 GHz pásme a je ideálny pre každodenné surfovanie a zasielanie e-mailov, zatial' čo 867Mbit/s na 5 GHz pásme sa využije pri hraní hier na PC a konzolách alebo pre neprerušované streamovanie HD videí

Cena: 77,90 €

Canon SELPHY CP1300

Táto štýlová, prenosná a rýchla Wi-Fi fototlačiareň bude vašim ideálnym spoločníkom na vytváranie jedinečných výtlačkov nielen počas vianočných večerov. Jednoducho sa pripojte cez vaše inteligentné zariadenie pomocou aplikácie Canon PRINT, službu MopriaTM, Apple AirPrintTM a tlačidla Wi-Fi a bezdrôtová tlač môže začat'. Pohodlné ovládanie vám zaručí vel'ká 8,1 cm výklopná obrazovka.

Cena: 139 €

HP Sprocket

Pre všetkých, ktorí chcú uchovat' svoje spomienky nielen digitálne, je skvelým tipom HP Sprocket. Vrecková tlačiareň vytlačí okamžite akúkol'vek fotku priamo z mobilu alebo tabletu rovnako l'ahko, ako by ste ju zdiel'ali na sociálnych siet'ach. V aplikácii môžete fotky upravovat' pomocou filtrov, rámčekov, emotikonov, nápisov a pod. A vytlačenú fotku možno vd'aka špeciálnemu fotopapieru kamkol'vek nalepit' ako samolepku. Táto tlačiareň môže byt' navyše všade s vami, pretože nie je o nič väčšia ako váš telefón.

Cena: 115 €, 20 ks fotopapiera 12 €

DiskStation DS119j

Radi by ste niekde zálohovali vaše fotky, ale externý disk vám už nestačí? Skúste ukladat' na privátny cloud. Zariadenie DS119j predstavuje ideálnu vol'bu pre používatel'ov, ktorí si NAS server plánujú zakúpit' prvýkrát a vyžadujú univerzálne softvérové funkcie, intuitívne rozhranie a dostupnú cenu. Model DS119j je prispôsobený požiadavkám domáceho prostredia a v režime spánku pevného disku má príkon iba 5,01 W a pri plnej prevádzke iba 10,04 W – pre porovnanie váš bežný notebook môže mat' príkon až 45 W. Vd'aka konštrukcii tlmiacej hluk ide v porovnaní s počítačom o úplne tiché zariadenie. Zariadenie DS119 rovnako slúži ako domáci multimediálny server. Môžete s ním l'ahko zdiel'at' fotografie s priatel'mi alebo prenášat' hudobný a video stream do mobilných zariadení alebo multimediálnych prehrávačov.

Cena: 119 €

27" MSI Optix MAG271C

Herný monitor s FULL HD panelom typu VA s rýchlost'ou frekvencie 144Hz, nadštandardným kontrastom až 3000:1 ponúkne hráčom nielen dokonalú čiernu ale aj vysoký jas, potláčanie modrého svetla či anti-flicker – technológie, ktoré šetria oči.

Cena: 349,99€

AORUS GeForce® RTX 2080 XTREME 8G

Založené na GeForce® RTX 2080, obsahuje 8 GB GDDR6 s 256-bit pamät'ovým rozhraním, WINDFORCE 3x 100 mm systém chladenia, prepracované RGB osvetlenie, 7 obrazových výstupov, kovová zadná platňa s RGB podsvieteným AORUS logom, navrhnuté pre extrémne pretaktovanie so systémom fáz 12+2, záruka 4 roky (vyžadovaná online registrácia).

Cena: 969 €

MSI GeForce RTX 2070 ARMOR 8 G

MSI GeForce RTX 2070 ARMOR 8 G je moderná herná grafická karta vyššej strednej triedy so super rýchlou pamät'ou 8GB typu GDDR6 či s podporou najnovšieho dych berúceho RayTracingu, ktorý môžete využit' v najnovších hrách, akou je napríklad Battlefield V.

Cena: 559€

Logitech G305 s Lightspeed a HERO

Bezdrôtová herná myš Logitech G305 nadchne amatérskeho aj profesionálneho hráča, pretože podporuje technológie Lightspeed a Powerplay, ktoré umožňujú naozaj pohodlné príjemné hranie. Je to jeden z najnovších produktov v hernej sfére Logitech. Prináša špičkový optický snímač spoločnosti HERO a vel'mi pohodlné ovládanie. Myš napája jedna AA batéria a v bezdrôtovom režime vydrží až 250 hodín nonstop hrania.

Cena: 59,99 €

Logitech Gaming Headset PRO

Čo by to bolo za hernú zostavu bez poriadneho vybavenia. Nová generácia herných slúchadiel Logitech G PRO zaujme predovšetkým vel'mi kvalitným zvukom, mimoriadne dobrým spracovaním a naviac aj prijatel'nou cenovkou. Slúchadlá sú vybavené špičkovým odnímatel'ným mikrofónom a sú skvelé nielen na hranie rozličných hier, ale aj na počúvanie hudby a sledovanie filmov. Látkové náušníky sa dajú vyprat' a vymenit'.

Cena: 99,99 €

Sound BlasterX G6

Herný DAC s vysokým rozlíšením a profesionálna externá USB zvuková karta so slúchadlovým zosilňovačom Xamp pre PS4, Xbox One, Nintendo Switch a PC.

Cena: 149,99 €

Sound BlasterX H6

Výkonné USB herné slúchadlá s technológiou 7.1 Virtual Surround Sound kompatibilné s PS4, Xbox One a Nintendo Switch.

Cena: 69,99 €

Veroval Tlakomer s EKG

V dnešnej uponáhl'anej dobe pomáha kdekol'vek a kedykol'vek sledovat' tri hlavné faktory zodpovedné za infarkt a mozgovú mŕtvicu - vysoký krvný tlak, nepravidelný srdcový tep a fibriláciu predsení. Slúži aj na rozpoznávanie raného príznaku porúch prekrvenia či zápalov srdcového svalu. Činnost' srdca meria pomocou dvoch senzorov po stranách prístroja, ktoré sa bud' jemne držia bruškami prstov alebo sa priložia priamo k srdcu na dobu 30 sekúnd. Namerané hodnoty spracováva a hodnotenie zobrazuje pomocou zrozumitel'ných ikon na obrazovke. Po pripojení k počítaču údaje z pamäte spracováva aplikácia Veroval medi.connect. Výsledné tabul'ky a grafy možno vytlačit' alebo zaslat' emailom lekárovi.

Cena: 188,90 €

Osobná váha Veroval

Váha s moderným dizajnom ponúka celý rad užitočných analytických funkcií. Zist'uje telesnú hmotnost', BMI index, podiel telesného tuku a svalového tkaniva, hmotnost' kostí, podiel vody. Vedie záznamy pre štyri osoby, môže sa tak stat' kontrolórom pre celú rodinu. Displej je odnímatel'ný, s rádiovým pripojením, sledovat' údaje tak možno pohodlne držiac ho v ruke. Všetci, ktorí zápasia s nejakou formou nadváhy, ocenia aj automatické určenie ideálnej hmotnosti a vhodného kalorického príjmu. Váhu možno pripojit' aj k počítaču alebo smartfónu a cez aplikáciu Veroval Medi.connect sledovat' históriu svojich pokrokov. Zakúpit' ju možno v lekárňach i na internete..

Cena: 73,90 €

MicroSD a SD karta pre všetky okamihy vášho života

MicroSD a SD karty Kingston sú vyhlásené svojou spol'ahlivost'ou a kvalitou. Sú vhodné pre telefóny, malé kompaktné fotoaparáty, akčné kamery, tablety, aj vel'ké zrkadlovky. Ľahko pomocou tejto karty rozšírite úložiska mobilných telefónov ktorejkol'vek značky vybavené SD/microSD slotom. V sérii Canvas si môžete vybrat' z kariet Select pre chytré telefóny, Go! pre zrkadlovky a kamery a React pre 4K pre outdoor a akčné kamery.

Cena: od 13,90 € / 32GB microSD s SD adaptérom

Úžasný RGB štýl spojený s rýchlosťou

Pamäte Predator DDR4 RGB sú vhodné na použitie v zostavách s najnovšími procesormi spoločnosti Intel a AMD. Majú pripravené Intel XMP profily optimalizované pre lepší výkon. Pamät' HyperX Predator DDR4 RGB je samozrejme vybavená LED svetelným pásom s plynulým prechodom RGB efektov. Pamäte sú kompatibilné so softvérom na ovládanie podsvietenia od väčšiny výrobcov, vrátane ASUS Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion, MSI Mystic Light Sync a Asrock Polycom RGB. V ponuke má HyperX aj RGB SSD disky.

Cena: 125 €

LAMAX Solitaire 1

Nový štýlový Bluetooth 4.2 reproduktor s celokovovým telom, výdržou batérie až 12 hodín a výkonom 20 W so skutočne silnými basmi, ktorý si vd'aka jeho praktickým rozmerom môžete vziat' kamkol'vek. O verné podanie obl'úbenej hudby sa postará dvojica výkonných reproduktorov, ktoré spoločne s výkonom 20 W bez problému ozvučia domácu párty alebo napríklad záhradné grilovanie. Bezdrôtové Bluetooth pripojenie umožní vzdialit' sa od zdroja až na 15 metrov, batéria s vysokou kapacitou udrží prístroj v nepretržitej prevádzke až 12 hodín.

Cena: 95 €

MSI GF63 8RC-034CZ

Moderný notebook s vel'kou výdržou, malými rozmermi a takmer bezrámovým dizajnom, taký je MSI GF63 8RC-034CZ. Herný notebook ponúka 8-vláknovú i5-tku rady Coffee Lake, 8GB RAM či hernú NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB..

Cena: 939 €

Wi-Fi kamera do exteriéru

Cenovo dostupná, nenápadná, l'ahko použitel'ná a mimoriadne odolná i proti najt'ažším poveternostným podmienkam - to je 180° Full HD vonkajšia Wi-Fi kamera D-Link DCS-2670L. Živý obraz môžete sledovat' kdekol'vek aj v telefóne cez aplikáciu mydlink a video zaznamená na internú microSD kartu. Funkcia nočného videnia umožňuje pozorovanie do vzdialenosti cca 10 metrov aj pri úplnej tme. Technológie, ktoré boli ešte nedávno k dispozícii len pre bezpečnostných expertov sa tak stávajú bežne dostupné pre široké masy.

Cena: 249 €

D-Link COVR-C1202/E

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

Cena: 148 €

Užite si 5.1 priestorový zvuk

Nový, cenovo výhodný reproduktorový systém s 5.1 kanálovým priestorovým zvukom Logitech Z607 5.1 Surround Sound s Bluetooth sa dá pripojit' ku všetkým zdrojom hudby. Môžete počúvat' zvuk z TV, telefónu alebo počítača cez kábel alebo Bluetooth. Dokonca dokáže prehrávat' obsah SD karty alebo USB disku a tiež prijímat' vysielanie FM rádia.

Cena: 129 €

Logitech G560

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

Cena: 249 €

Hotel Transylvánia 3: Strašidelná dovolenka (DVD/BD/UHD)

V najnovšom pokračovaní série Hotel Transylvánia sa Drakula, Mavis, Jonny a zvyšok partie vydávajú na dovolenkovú plavbu na výletnej lodi. Všetko nasvedčuje tomu, že si od zvyčajných problémov na chvíl'u oddýchnu, až do momentu, kedy sa Drakula nezamiluje do šarmantej kapitánky lode, Eriky. Hlava upírskej rodiny však netuší, že jeho nová láska je v skutočnosti potomkom legendárneho lovca upírov.

Cena: 11,99 € / 18,99 € / 33,99 €

Jurský svet: Zánik ríše (DVD/BD/UHD)

Ubehli tri roky od chvíle, ked' dinosaury, ktoré utiekli, zničili zábavný park a luxusné rekreačné letovisko Jurský svet. Ostrov Isla Nublar opustili poslední l'udia, zatial' čo dinosaury prežívajú v miestnych hlbokých lesoch. Ked' sa na ostrove začne prebúdzat' k životu dosial' nečinná sopka, Owen (Chris Pratt) a Claire (Bryce Dallas Howard) rozpútajú kampaň za záchranu zostávajúcich dinosaurov pred smrtiacou žeravou lávou.

Cena: 11,99 € / 18,99 € / 33,99 €

Mamma Mia ! Here We Go Again (DVD/BD/UHD)

Desat' rokov po premiére muzikálu Mamma Mia ! Ste opät' pozvaní na čarovný grécky ostrov Kalokairi v úplne novom hudobnom pokračovaní s piesňami skupiny ABBA. Sophie (Amanda Seyfried) je tehotná a podobne ako jej mama Donna (Meryl Streep) bude musiet' riskovat'. Tešte sa na pôvodné herecké obsadenie aj nové herecké hviezdy vrátane Lily James v úlohe mladej Donny, Andyho Garciu a držitel'ky Oscara Cher.

Cena: 11,99 € / 18,99 € / 33,99 €

Statočné srdce (UHD)

STATOČNÉ SRDCE, spletitá sága o moci, vášni a boji za slobodu, predstavuje Mela Gibsona v úlohe Williama Wallaca, odvážneho Škóta, ktorý zjednotil krajanov, aby ich vyslobodil spod nadvlády Anglicka. Držitel' piatich Cien Akadémie®* vrátane ceny pre najlepší film, Statočné srdce, je „najokázalejší a najpôsobivejší historický vel'kofilm od čias Lawrenca z Arábie" (Rod Lurie, Los Angeles Magazine)..

Cena: 33,99 €

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

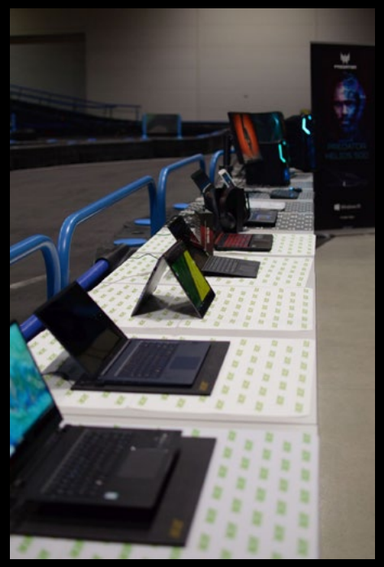
SSD disk HyperX FURY RGB ti umožní upgradovať tvoj systém a posunúť jeho výkon a štýl na vyššiu úroveň. Disk je vybavený elegantnou svetelnou lištou, ktorá tvojmu počítaču prepožičia trochu úžasného RGB osvetlenia. Farby a efekty disku možno tiež synchronizovať s ďalšími zariadeniami s RGB svetlom. Špičková pamäť 3D NAND a radič Marvell prepožičiavajú disku FURY RGB neuveriteľnú rýchlosť až 550MB/s pri zápise a 480MB/s pri čítaní, súčasne je disk trvácnejší a má efektívnejšiu prevádzku. Vrchná časť puzdra disku je navrhnutá tak, aby zvýrazňovali svetelné efekty. Disk SSD FURY RGB tak predstavuje primárnu voľbu pre ľudí, ktorí nechcú obetovať ani výkon, ani štýl.

- **Elegantné osvetlenie v RGB s dynamickými efektmi**
- **Možnosť lineárneho reťazenie a synchronizácia s ďalšími zariadeniami s RGB**
- **Pamäť 3D NAND ponúka ešte vyššiu spoľahlivosť a efektivitu prevádzky**
- **Agresívne štýly zvýrazňujúce osobitosť tvojho systému**

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Ukončenie roka so spoločnosť ou Acer - Výkonné elektrické motokáry a ešte výkonnejšie počítače a príslušentvo



Vianoce sú už v podstate za dverami a čo sa hráčom či milovníkom technológií s týmito sviatkami spája viac ako výkonné a funkcionalitou nadupané novinky? Tento rok sme už mali viackrát možnosť pozrieť si na vlastné oči a ruky, čo si pre hráčov a fanúšikov pripravuje spoločnosť Acer a koniec roka nie je výnimkou.

Pozvánka prísť si vyskúšať nielen to najnovšie a najvýkonnejšie v hernom segmente a zaspomínať na predošlý rok sa jednoducho neodmieta, a preto sme sa po jednej dlhej ceste vlakom, ktorú zlepšila len možnosť strávit' ju celú hraním na nedávno zrecenzovanom notebooku Predator Helios 500, ocitli v Prahe na novinárskom stretnutí, ktoré si pre nás Acer pripravil.

Tentokrát sa celá akcia uskutočnila v CMKarting motokárovej aréne, kde sme mali o zábavu postarané nielen vďaka prehliadke toho najlepšieho, čo má Acer momentálne v ponuke, ale aj vďaka možnosti zajazdiť si na elektrických motokárach a zmerať si sily medzi viacerými technologicky zameranými redakciami a fanúšikmi. Hlavnými hviezdami večera však boli, samozrejme, herné aj profesionálnejšie kúsky z dielne Aceru.

V produktovom portfóliu tejto firmy si to svoje nájde takmer každý. Bláznov do hier a fanúšikov maximálneho výkonu bez kompromisov oslovia notebooky, desktopy a monitory z rady Predator.

Manažérov, ktorí hľadajú tie najvýkonnejšie prenosné kúsky zvládajúce prežiť celý pracovný deň na jedno nabitie, či po dizajne, ľahkosti a tenkých zariadeniach bažiacich ľudí zase určite zaujmú modelové rady Spin, Swift a Switch. A menej náročných hráčov či bežnejších používateľov zase potešia cenovo dostupné, no stále výkonné a najnovšími technológiami vybavené rady Aspire a Nitro.

V redakcii sme mali tento rok možnosť osobne otestovať viacero zaujímavých produktov od tejto spoločnosti. V polovici roka to bol napríklad nadupaný herný monitor Predator XB321HK, len nedávno otestovaný notebook krížený s monštrom v podobe kúsku Predator Helios 500, ktorého recenziu si môžete prečítať priamo v tomto čísle magazínu a cenovo dostupný, no stále veľmi výkonný Acer Nitro 5 s najnovším procesorom Intel Core i7 ktorého recenzia bude dostupná už čoskoro.

Celkom nás teší, že Acer nezaspáva na vavrínoch, ale pripravuje si aj na budúci rok viacero zaujímavých noviniek, o ktorých sme už informovali v predchádzajúcich článkoch. Aj preto sú produkty tejto spoločnosti nielen u hráčov stále obľúbenejšie.

Za pozvanie spoločnosti Acer, samozrejme, ďakujeme a recenzie na tie najzaujímavejšie kúsky sa vám, ako je už tradíciou, pokúsime priniesť tak skoro, ako to len bude možné.

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

My, hráči, sme vcelku divná sorta. Niektoré veci, ktoré by bežným l'ud'om prekážali, nás nechávajú chladnými, zatial' čo nad inými situáciami či problémami, z ktorých nám pení krv v žilách, iní l'udia iba krútia hlavou. Naši starší rodinní príslušníci či kolegovia v práci asi ťažko pochopia strasti a útrapy, s ktorými sa stretáva takmer každý hráč, no to nám nebráni v pokusoch objasnit' im naše problémy.

Preto sme si v spolupráci so spoločnost'ou ESET, ktorá ponúka jedno z najkvalitnejších riešení ochrany proti malvéru a iným nástrahám internetu, pripravili zoznam desiatich vecí, ktoré hráčom maximálne lezú na nervy. Samozrejme, niektorých problémov sa len tak l'ahko nezbavíme, no odpoved'ou na niektoré d'alšie môžu byt' práve riešenia od ESET-u.

10. Nemožnost' vysvetlit' niektorým l'ud'om, že online hra sa nedá zapauzovať

Začnem hned' pri jednom z najmenších a pritom najčastejších problémov dnešných hráčov. Myslím, že ani vel'mi nemusím opisovat' túto bežnú situáciu, ale pre účely článku vám predsa len načrtnem pomerne známu situáciu: Posledné dve hodiny svojho života ste spolu s partiou svojich známych strávili porážaním vlny za vlnou nepriatel'ov. Doposial' všetko vychádza podl'a plánu, každý člen skupiny má dost' životov, nikoho ste zatial' nestratili a blíži sa chvíl'a s vel'kým CH. Hlavný boss, váš najväčší nepriatel', je takmer na dosah. A zrazu vám do slúchadiel preniká do uší krik spoluhráčovej mamy/otca/súrodenca/spolubývajúceho: „Večera je hotová! Smeti treba vyniest'! Horí nám dom!"

Koho ale majú zaujímat' také maličkosti? Hlavne, ked' už vidíte, ako sa pomaly blíži koniec hlavného nepriatel'a a už sa neviete dočkat' všetkých legendárnych predmetov, ktoré vd'aka tomu získate. Nuž, ostáva nám len snívat' o svete, v ktorom budú všetci chápat', že online hra sa deje práve teraz a nemôže sa odohrávat' o pol hodinu.

9. Konštantné klamstvá herných štúdií a developerov

Tešit' sa na nový titul z obl'úbenej hernej série alebo na úplnú novinku, ktorá sl'ubuje revolúciu herného žánru, ktorý obl'ubujete, to je naozaj krásne. Ako sa ale vyvarovat' obrovskému sklamaniu, ked' aj herné štúdiá, ktoré si dlhé roky udržiavali nejaký štandard a starali sa o svojich fanúšikov, zrazu dodávajú hry, ktoré sú nedorobené, prípadne v nich chýba množstvo sl'ubovaného obsahu a možností? Pri niektorých menách už hráči získali akúsi hrošiu kožu a každú novú správu berú s nadhl'adom. EA, Ubisoft, áno, pozerám sa priamo vaším smerom. No aj úplní nováčikovia na scéne, ako napríklad Hello Games s titulom No

Man's Sky, dokázali zlomit' množstvo hráčskych sŕdc. Samozrejme, drvivá väčšina developerov a štúdií dodáva produkt, ktorý bol sl'úbený, no ovel'a viac hráčov si do pamäti zapíše to obrovské sklamanie zo zníženej kvality grafiky, nedodanej funkcionality či konca hry, ktorý ide úplne proti logike a tradícii hernej série.

8. Hry s obrovským otvoreným svetom plné rutinných poslíčkovských misií

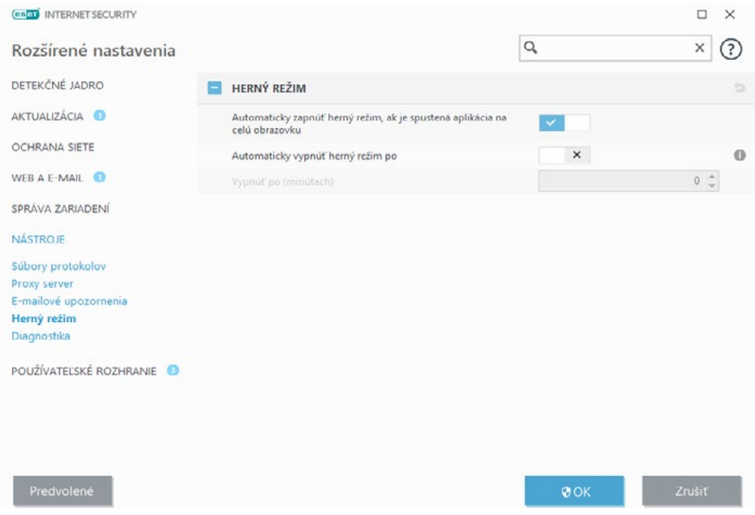
Kvalitu hry neurčuje rozl'ahlost' jej herného sveta, teda rovnako, ako je to aj v reálnom živote. Obrovská púšť, v ktorej sa nachádzajú dve zaujímavé miesta, bude vždy horšia a pre hráčov menej zaujímavá ako napríklad kompaktné mesto plné života, l'udí, možností objavovat' a s množstvom kreatívnych úloh. Okamžite mi na um prichádza napríklad pretekárska hra Fuel, ktorá ponúka obrovské pláne, hory a lesy, no jej rutinná opakovanost' mi zabránila prejst' ju až do konca, hoci som vášnivým fanúšikom rýchlych áut a neobmedzených možností. Pri RPG hrách býva prázdny svet ešte väčším utrpením. Hlavne, ked' sa v tretine herného príbehu akoby developeri vykašl'ali na originalitu a každá druhá misia pozostáva z jednoduchej schémy: Hráč A dostane predmet X. Hráč B je inštruovaný zaniest' predmet X osobe Y na opačnej strane herného sveta. Alebo druhá možnost': Hráč A dostane inštrukcie, že na druhom konci sveta sa nachádza chcený predmet X. Hráč B sa musí terigat' cez celú mapu a potom spät', aby mu o pár minút bola zadaná totožná úloha. Tieto misie takmer nikdy neposúvajú príbeh zaujímavým smerom a sú iba lenivou výhovorkou, ktorá nat'ahuje herný čas. Ked' menej kvalitné herné štúdio o svojom titule s otvoreným svetom povie, že na stopercentné prejdenie budete potrebovat' stovky hodín, v drvivej väčšine prípadov si môžete odčítat' aspoň polovicu času, ktorá bude strávená behaním z bodu číslo jeden do bodu číslo dva.

7. Hra sa spomalí, zasekne alebo minimalizuje práve v tom najakčnejšom okamihu

Zažil to už asi každý. Hra graduje, preteky sa blížia ku koncu, boss má už len pár percent života, vaša herná postava sa práve chystá odhalit' zásadný zvrat v hernom deji a zrazu, bum. Hra začne sekat', prinajhoršom úplne zamrzne. Možno sa len Windows rozhodne minimalizovat' vašu hru, vytrhnút' vás z deja a oznámit' vám, že by sa rád o 5 minút vypol. Alebo sa na vašom počítači usídlil vírus a práve vám dáva na vedomie, že všetky dáta patria jemu. Spomalenie systému či zamrznutie hry môže mat' d'alekosiahle následky, od jednoduchej straty chute pokračovat', cez porážku v dôležitom súboji, až po poškodenie uložených pozícií. Preto zase raz prichádza na rad správna ochrana a prevencia takýchto situácií. Jasné, vo Windowse treba nastavit', že sa bude updatovat' a vypínat' jednoducho vtedy, ked' mu to prikážem. Takisto aj množstvo programov ponúka možnost' uspania notifikácií či dopadu na systém. Ale treba mysliet' aj na bezpečnost' a ochranu proti vírusom. Najlepšie s malým dopadom na výkon celého systému. Toto je jeden z prvých bodov, s ktorými dokáže pomôct' práve ESET vyznačujúci sa vel'mi nízkou zát'ažou na systém pri zachovaní silnej detekcie. Softvér od tejto spoločnosti ponúka aj herný mód, ktorý sa automaticky zapína pri akejkol'vek aplikácii so zobrazením na celú obrazovku, či už pri hre alebo filme. Vtedy okamžite odloží všetky plánované úlohy, ako st'ahovanie aktualizácií či kontrolu súborov, vypne svoje notifikácie a zníži svoj dopad na procesor a RAM. Schopnosti tejto funkcie som mal možnost' otestovat' ešte minulý rok, ked' sa zníženie dopadu na výkon naozaj príjemne prejavilo a odvtedy sa podl'a ESET-u herný mód iba zlepšil.

6. Hlúpo nastavené AI a NPC

Pre toho, kto by náhodou nevedel, čo znamenajú skratky AI a NPC, zdôrazním, že o Artificial Inteligence, teda umelú inteligenciu za protivníkmi, neživými spoluhráčmi či osadenstvom herného sveta a Non-Player Character, teda osobu v hre neovládanú reálnym človekom. Problém s týmito dvoma pojmami tkvie v náročnosti správneho nastavenia. Príliš vysoká inteligencia môže inak zábavnú hru spravit' nehratel'nou pre bežných smrtel'níkov a naopak, stupídne AI



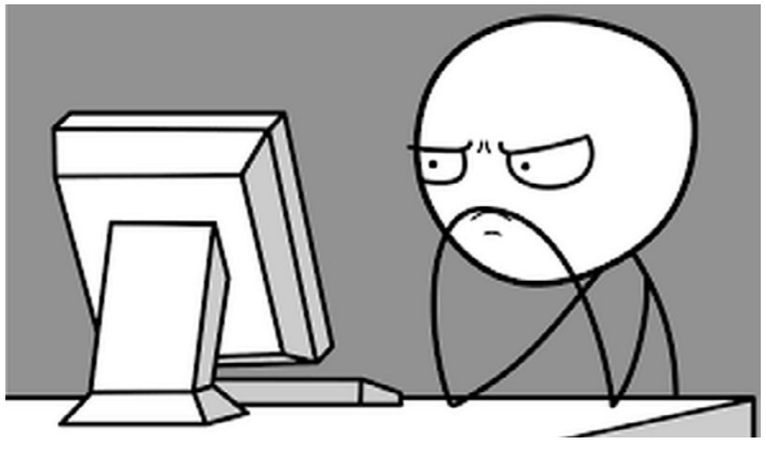
a NPC bude hráčom liezt' na nervy. Jeden z najjednoduchších a pritom najčastejších problémov, v ktorom sa zlé nastavenie prejavuje, je synchronizácia rýchlosti pohybu NPC-čiek s hráčom. V množstve hier treba sprevádzat' postavu dôležitú pre dej z jedného miesta na druhé a je neskutočne iritujúce, ked' sa NPC pohybuje rýchlejšie než bežným krokom, no pomalšie ako beh. Nehovoriac o misiách, v ktorých treba NPC odprevadit' a ochraňovat', pričom mu umelá inteligencia prikazuje vrhat' sa do striel všetkých viditel'ných protivníkov. Potom sú tu ešte pretekárske hry, v ktorých AI riadi čatu samovrahov snažiacich sa vytlačit' vás na každej zákrute nehl'adiac na fakt, že sú za volantom miliónových hyper áut. A nakoniec NPC spoluhráči v akčných hrách, ktorí sa síce naučili striel'at' na nepriatel'ov, ale očividne od Stormtrooperov zo Star Wars. Prestrelky sú vd'aka nim efektné, a to najmä vtedy, ked' vzduchom lietajú tony olova či laserov, no zasiahnut' nepriatel'ov, ktorí vás držia v obkl'účení, to nie.

5. Pomalý internet

Stabilný a rýchly internet je jednou z najdôležitejších služieb dnešného prepojeného sveta. Pokial' internet funguje, niet dôvodu st'ažovat' sa. Na druhej strane, ak úplne vypadne, stále sa to dá predýchat'. Zahrám si single player hru, prečítam si knihu alebo nebodaj vybehnem na prechádzku do sveta. Ked' je však internet iba spomalený, oh, ten horor. Ked' sa internetové stránky načítavajú viac než pät' minút, ked' je ping nad hodnotou 200, ked' čas stiahnutia updatu na hru, ktorú chcem hrat', ukazuje nie minúty či hodiny, ale dni a týždne. Brrr, normálne ma z toho striasa! Príčinou však nemusí byt' vždy len poskytovatel' internetu. Windows si náhodou môže zmysliet', že práve teraz potrebuje st'ahovat' 20 GB súborov alebo sa kdesi na pozadí antivírus rozhodol skontrolovat' svoje aktualizácie a popri tom ešte preskenovat' všetky disky. Samotný Windows už ponúka aké-také možnosti preferovania hráčov a ich potrieb, no antivírusové programy sú na tom ešte často zle. Pokial' tušíte, že opät' spomeniem ESET s herným módom, tušíte správne. Síce to môže zniet' ako opakovaná pesnička, ale ked' niečo jednoducho funguje, nie je dôvod nespomínat' to stále dokola. Dostatočná ochrana bez iritujúcich vyskakujúcich okien a s naozaj malým znížením výkonu je niečo, čo by si mohli osvojit' aj iní developeri softvéru.

4. Strata uložených hier

Zažilo to už asi vel'a hráčov a možno aj vy. Do svojej obl'úbenej hry ste investovali stovky hodín, či už ide o chytenie všetkých Pokémonov, vybudovanie toho najlepšieho mesta v SimCity a podobných hrách alebo odomknutie každého tajomstva v RPG hrách. Zrazu zistíte, že váš GameBoy má v rukách váš 5-ročný bratranec a všetkých 150 Pokémonov, ktorých ste horko-ťažko pochytali, povymieňali a vytrénovali, je vd'aka malému nezbedníkovi stratených naveky v priepasti nenávratna. Možno váš počítač napadol vírus, ktorý zakryptoval všetky dáta a pýta si nehoráznu sumu za ich potenciálne odomknutie. Alebo váš harddisk jednoducho prestane fungovat' a z miest, na ktorých je v počítači uložený, sa ozývajú hrôzostrašné cvakavé zvuky. Proti niektorým stratám sa dá obránit' zálohovaním, iné hry si držia dáta v cloude. No prísť o desiatky či stovky hodín snahy len tak, je neskutočne vel'ká tragédia. Nanešťastie som ju zažil aj ja a niekol'kokrát až v takom epickom štýle, až som zanevrel na samotnú hru a prestal som ju hrávat'.



3. CD/DVD/médium s vašou obl'úbenou hrou zrazu prestalo fungovat' alebo zmizlo

Tento problém sa v dnešnom svete internetu, cloudu a st'ahovania pomaly vytráca, no niektoré tituly je jednoducho skvelé vlastnit' na fyzickom médiu. Či už ako obranu proti potenciálnemu zmiznutiu z internetového obchodu alebo strate prístupu k online účtu. Držat' v ruke CD, DVD, či cartride do starej hernej konzoly jednoducho má čosi do seba. Preto je vel'mi nepríjemné, ked' sa s ním náhodou niečo stane. Domáci maznáčikovia, ktorí sa rozhodnú vybrúsit' si pazúriky na lesklom povrchu DVD-čiek, prípadne si myslia, že im bude chutit' šedý kváder predstavujúci vašu obl'úbenú retro striel'ačku alebo mladší súrodenci, ktorí majú pocit, že disky sú vd'aka svojmu tvaru určené na hádzanie. Prípadne diskové mechaniky, ktoré nadobudnú dojem, že nemajú zaznamenávat' odrážaný laser, ale začnú pracovat' ako gramofón a na povrchu disku vyrýjú hlboké drážky. Hlúpe je, ak ide o jeden disk z kolekcie, najlepšie napríklad o štvrtý disk zo siedmich. Samozrejme, je často možné stiahnut' si tieto súbory z internetu a napálit'. Dokonca, pokial' hru vlastníte, je st'ahovanie takýchto dát z internetu považované za legálne. No problémom je, že hry bývajú často pirátené nie práve slušnými l'ud'mi, a tak sa medzi bežnými súbormi neraz ukrývajú nebezpečné hrozby brúsiace si zuby na vaše dáta, súkromie či bankový účet. Ja osobne nehovorím, že st'ahovat' hry z internetu sa nemá, no treba pri tom mysliet' aj na bezpečnost'. A tu opät' prichádza na rad ESET spolu so svojím pokročilým riešením Internet Security a antivírusom NOD32. Rozhodne je najlepšie nielen skontrolovat' všetky súbory ešte pred ich inštaláciou, ale byt' v bezpečí aj na stránkach, z ktorých ich st'ahujete. ESET Internet Security definitívne zvláda ochranu ako na internete, tak aj ochranu lokálnych súborov na počítači, takže nezabúdajte na bezpečnost' a nechajte sa chránit' jedným z najlepších systémov na svete.

2. Bugy/Glitche/Exploity

Nie je pravidlom, aby malo herné štúdio dostatok času otestovat' každú jednu možnost' titulu, ktorý pripravuje. Niekedy sa štúdio ani nesnaží odhalit' všetky potenciálne problémy. Preto sa do rúk hráčov sem-tam dostávajú hry, ktoré majú od dokonalosti d'aleko a mali by byt' považované za Beta, ak nie rovno za Alpha verzie a určite nie za plnohodnotné kúsky softvéru hodné 60 eur. Na rad prichádzajú takzvané Day One Patche, ktoré niekedy zaberajú viac miesta ako samotná hra alebo prinajhoršom ignorovanie zo strany štúdia a nutnost' spoliehat' sa na nadšencov, ktorí prinášajú záplaty na tie najhoršie problémy. Neskutočne frustrujúce sú bugy, ktoré sa objavia v druhej polovici prechádzania hry alebo nebodaj takmer pri konci a kvôli nim zrazu nie je možné hru dohrat'. A ešte nepríjemnejšie pre prevažnú väčšinu hráčov sú bugy, glitche či exploity v multiplayerových hrách, vd'aka ktorým môžu l'udia bez štipky svedomia či chrbtovej kosti znepríjemňovat' život ostatným osadníkom herného sveta. Od cheaterov, ktorí sú schopní ukradnút' všetky t'ažko nadobudnuté peniaze v GTA V, cez l'udí, čo zneužívajú chyby v hernom kóde na strpčovanie života bežných hráčov, až po neschopných a lenivých hlupákov, ktorí si radšej zaplatia za softvér na cheatovanie než by mali obetovat' svoj čas na vlastné zlepšovanie. Hanba im a hanba herným štúdiám, ktoré takéto správanie povol'ujú a ignorujú.

1. Kúpou hry to nekončí

Kde sú časy, ked' hráči dostali po zaplatení 40 až 60 eur plnú hru so všetkými možnost'ami a celým príbehom? Teraz svojich fanúšikov zneužívajú herné štúdiá nielen pred kúpením hry, konkrétne, ponúkaním špeciálnych a ultra edícií, v ktorých jediný rozdiel je v tom, kedy bude možné hru spustit' a v niekol'kých virtuálnych kozmetických doplnkoch do hry, ale aj po ňom. V nie tak vzdialenej minulosti

to už zašlo tak d'aleko, až sa zdvihla masívna vlna odporu od hráčov, ktorí menovite spoločnosti EA ukázali vztýčený prostredník. Túto problematiku a nekalé praktiky si, dokonca, všimli aj štáty po celom svete, ktoré sa rozhodli prijímat' zákony, ktoré by hráčov pred vydieraním virtuálnym obsahom a hazardom s reálnymi peniazmi ochránili. Či už ide o umelo vytvorenú nutnost' míňat' reálne peniaze na získanie výhody v hrách a odomykanie všetkých postáv a možností alebo DLC ktoré za 10 – 20 eur pridá do titulu prinajlepšom pár hodín herného času.

Žial', časy datadiskov, ktoré hry obohacovali o obrovské množstvo obsahu, sú, pravdepodobne, nenávratne preč, no my, hráči, sa jednoducho neuspokojíme s nutnost'ou platit' d'alšie desiatky až stovky eur na odomknutie celej hry. Toto je, teda aspoň čo sa herného segmentu týka, momentálne asi najviac diskutovaná téma a deje sa to tak plným právom. Kým sa však hráči nespoja a neukážu, že takého prístupu stačilo, budú herné štúdia skúšat', ako z nich vymámit' d'alšie peniaze len preto, že sú zapálenými fanúšikmi ich tvorby.

Bonus – Hry, ktorých sa už asi nikdy nedočkáme a hry, ktoré ani nemali vyjsť

Čo by to bol za zoznam bez bonusového bodu? Určite tušíte, čo mám na mysli, ked' poviem, že ide o hry, ktorých sa asi už nedočkáme. Je to meme, je to sen a je to niečo, na čo už väčšina hráčov rezignovala. Half-Life 3. Ak by bol tento titul oznámený, tak asi nikdy nenaplní očakávania hráčov, ktorí si ho za tie roky dali na piedestál nedosiahnutel'ných predstáv. Navyše, Valve už tak trochu nie je herným štúdiom produkujúcim kvalitné tituly, ale skôr mašinériou a platformou, ktorá prináša tituly iných štúdií na počítače hráčov. Iskierka nádeje však stále existuje, hlavne vd'aka oznámeniam z nedávnej minulosti, ktoré poukazujú na snahu štúdia Valve vrátit' sa do hry tvorbou softvéru a nielen jeho predajom. A na druhej strane, nemôžem nespomenút' minimálne jednu hru, ktorá sa svojou legendárnost'ou takmer priblížila k hviezde menom Half-Life 3. Nanešťastie, tohto titulu sa hráči nakoniec dočkali a jeho meno je Duke Nukem Forever. Prihliadnuc na tradičné vtipy narážajúce na skratku mena titulu DNF, ktorá po anglicky znamená Did Not Finish, teda môžeme konštatovat', že skutočne nedošiel do ciel'a. Samotné meno Forever (Navždy) používajú hráči ako odpoveď na otázku: „Ako dlho mala ostat' táto hra vo vývoji?" Ide teda o titul, ktorý sklamal také množstvo hráčov, že pokračovania sa už asi nikdy (našťastie) nedočkáme. Tieto slová ako fanúšik tradičných Duke Nukem striel'ačiek, ale aj platformera Duke Nukem Manhattan Project, síce píšem s ťažkým srdcom, no pravda niekedy bolí. A ovel'a radšej ako totálne sklamanie z nenaplnených očakávaní potenciálnych pokračovaní si radšej ponechám pekné spomienky na dobré diely množstva herných sérií.

Daniel Paulini

Rozhovor so spisovatel'om Milošom Jesenským

1. Muselo to byť niekedy v druhej polovici 90. rokov, keď som mal tú česť Ťa stretnúť. Vtedy si ešte pôsobil v Košiciach, ale pochádzaš z Čadce. Čo Ťa do Košíc priviedlo?

Do Košíc ma oficiálne priviedlo vysokoškolské štúdium. Na tunajšej veterine som získal diplom a potom som ešte niekoľko rokov pracoval vo Východoslovenskom múzeu. Tam som v roku 1995 nastúpil ako historik medicíny a farmácie, ktorého práve hľadali. Čerstvo promovaní lekári záujem o dejiny príliš nemali a historici mali zase problém rozoznať zubárske kliešte od pôrodníckych. Ja som s tým problém nemal, história bola a je stále mojou veľkou láskou, tak som sa jej doživotne upísal a kultúra na rôzny spôsob je mojím chlebom čochvíľa už dvadsaťpäť rokov.

2. Ako si sa dostal od farmácie a medicíny až k alchýmii?

Do určitej miery to bolo spojenie chceného z nevyhnutným. Môj predchodca spracoval dejiny farmácie približne od 18. storočia, tak bolo logické (a pred vedením obhájiteľné), že ja tentoraz pôjdem hlbšie do histórie. To, že som sa pri sledovaní histórie lekárov a lekárnikov prepracoval až k alchýmii, ktorá tomu všetkému predchádzala, mi umožnilo odbornú kariéru plne založiť práve na tomto zámere. Zároveň som sa stal externým ašpirantom v Historickom ústave SAV a seriózne začal pátrať po všetkých alchymistických prameňoch na Slovensku. Bolo to ťažké, ale zobral som to ako výzvu – a podarilo sa. Dôkazom je nielen môj druhý doktorát (prosím, aby ste ma nesúdili za neskromnosť), ale aj niekoľko stostránková monografia Dejiny alchýmie v českých krajinách, v Poľsku a na Slovensku, ktorá nedávno vyšla.

3. Dá sa povedať, že záujem o tento protovedecký odbor, teda alchýmiu, v tebe vzbudil záujem o štúdium záhad všeobecne, alebo si k nim inklinoval už v mladšom veku?

So záujmom o záhady som sa asi narodil. Dá sa však povedať, že príchodom na odbornú pôdu sa istým spôsobom inštitucionalizoval. Aj keď som za ostatné tri desaťročia obmenil niekoľko pracovných pozícií, stále si myslím, že za všetko, čo sa mi v nich podarilo dosiahnuť, vďačím zvedavosti a tvorivosti, ktoré vo mne provokujú záhady. Neustále si uvedomovať limity každodennosti a žasnúť nad vecami, ktoré sa jej vymykajú – to je tá najlepšia kvalifikácia pre hľadača záhad v tom najvšeobecnejšom zmysle slova. Milujem tajomstvá, vždy to tak bolo a je to tak aj teraz, keď si mnohí pletú schopnosť stopovať záhady s účelovým fabrikovaním konšpiračných teórií. Lenže hraničiari pohybujúci sa samom okraji vedy, alebo tesne pred ním tu boli už dávno pred modernou honbou za čarodejnicami a budú tú aj potom, ako toto mediálne križiacke ťaženie pominie.

4. Kedy si asi tak zhruba začal publikovať knižne a aké príkoria si pre pripravili slovenskí vydavatelia? mali v tom čase záujem o „záhadologický" žáner?

Prvá kniha Vyslanec z temnôt vyšla v roku 1997. Podobne ako jej spoluautor J. J. Duffack som vystupoval pod pseudonymom Manfred Jensen a odvtedy vyšla v troch vydaniach. Nakladateľ bol však český, rovnako ako v prípade môjho ďalšieho titulu Štyri hodiny do stredoveku, ktorý vyšiel v tom istom roku už s mojím skutočným menom. Prvá kniha v slovenčine mi vyšla v roku

1998, je to známa Krajina zázrakov a tento sprievodca magickými miestami na Slovensku by nevyšiel bez obetavej práce košickej vydavateľky Kristínky Rybárovej, ktorej aj po rokoch za túto príležitosť vďačím. Pseudonymy boli v tom čase dosť populárne, ale takým pomýleným spôsobom, pretože vydavatelia mali pocit, že Slováci a Česi nemôžu byť úspešnými autormi. A tak som bol istý čas Manfred Jensen, Juraj Červenák Thorleif Larssen, a tak by sme mohli ďalej pokračovať vo vyratúvaní príkladov. Je pre mňa veľkým zadosťučinením, že dnes to už tak nie je a pre našich čitateľov sme „naši autori". Paráda!

5. Dnes máš na konte vyše 40 kníh. Mohol by si čitateľom Generation magazínu priblížiť, akým okruhom sa v nich venuješ a ktorý z nich je Tvoj najobľúbenejší?

V tom najvšeobecnejšom zmysle slova ide o záhady všetkého druhu, predovšetkým historické. Od obdobia staroveku cez stredovek až po tajomstvá 2. svetovej vojny. Potom sú to knihy, ktoré vychádzajú z môjho úprimného hlbokého presvedčenia, že vo vesmíre nie sme sami. Niekoľko rokov ma zase fascinovalo nachádzať psychologické pozadie mýtov a rozprávok, ktorým som venoval zvláštnu trilógiu. Pokiaľ viem, mala úspech najmä u ženských čitateliek, čo je zároveň prekvapujúce, no zároveň potešujúce poznanie. A, samozrejme, sú to publikácie, ktoré sú spojené s odbornou kariérou. Občas táto rozmanitosť niekomu spôsobuje ťažkosti, lebo na jednej strane je tu striktne odborná práca o dejinách a na druhej napríklad knihy o vyšetrovaní prípadu údajného yetiho v Tatrách či o domoch, v ktorých straší – a to všetko od toho istého autora. Niekedy to uvádza do rozpakov aj knihovníkov, lebo ma majú problém zaškatuľkovať. Podobné je to aj u kolegov z akademického prostredia a veru niekedy neostáva len pri tých rozpakoch. Ale s tým som sa už naučil žiť a dúfam, že aj oni, a nemám z toho žiadne mindráky.

6. V poslednej knihe Lode mŕtvych sa kriticky venuješ záhade Bermudského trojuholníka v spojení s mimozemšťanmi.

Lode mŕtvych, ktoré som napísal spoločne so svojím dlhoročným priateľom a spoluautorom Robertom Leśniakiewiczom, sú knihou o záhadách. Akurát, že v nej tvrdíme, že to tajomstvo miznúcich lodí a lietadiel je namiesto jednoduchého vysvetlenia omnoho komplexnejším rébusom, v ktorom existujú aj iné rozmery či mimozemšťania. Týchto možností sa nezriekame, ale pripomíname že ide o oblasť využívanú na najhoršie činnosti, aké pozná tento svet – ilegálny obchod s drogami, zbraňami a iným vojenským materiálom. Jednoducho ide o rozosievanie buriny zločinu rajskom kúte našej planéty – v oblasti Karibského mora.

7. Chystáš v tomto, respektíve začiatkom budúceho roka (2019) nejaký ďalší titul?

V budúcom roku vyjde vo vydavateľstve Ikar druhý diel kolektívneho diela Najväčšie záhady a mystériá Slovenska, kde som jedným zo spoluautorov a prispejem do nej celkom štrnástimi kapitolami od predstavenia záhadných tvorov, strašidelných miest, údajne prekliatych múmií, rozprávaní o návrate z klinickej smrti až po tajomstvá slobodomurárov, templárov a záhadných archeologických nálezov. A to všetko u nás na Slovensku. Čitatelia, ktorí nás podržali nevšedným záujmom o prvý diel, sa majú na čo tešiť.

8. Viem o tebe, že máš rád videohry a komiksy. Aké Ťa v poslednom čase zaujali?

Som vášnivý hráč telom i dušou, a to od doby môjho prvého PC, na ktorom som, myslím, v roku 2000 nainštaloval Age of Empires. Odvtedy je to jasná vec. Knihy, filmy a videohry sú v podstate tým, čím sa odmeňujem, keď si niečo tvrdo autorsky odmakám. Niečo ako kúsok cukru pre koňa po náročnom parkúre. Tento rok som si takto užíval Assasins Creed Origins, Frostpunk, nedávno Shadow of Tomb Raider, kde ešte postupne pribúdajú nové príbehy a práve teraz sa pozerám ponad monitor na policu s Assasins Creed Odyssey. Krabica leží nerozbalená, pokým sa nedostanem k finále pripravovanej knižky – a tam, na dosah ruky, ma potom čaká odmena v dobrodružnom svete na opačnej strane obrazovky. Čo sa týka komiksov, nie som znalec, ale tých pár kúskov, čo mám, si dokážem vychutnať. Aj s lupou ruke. V podstate ide o všetko, čo sa týka Aktov X, Indiana Jonesa či snaživej slečny Croftovej. Do tej veľkej, trojzväzkovej edície Archívov Tomb Raider som rozhodne zainvestoval, to si ani neviem predstaviť, že by som nemal doma. Ale to, že mi ušlo vskutku kolosálne vydanie Conana v roku 2015, tak to ma dodnes štve. Pri Cromovi! Bol som azda slepý, že som to včas nezbadal?!

9. Rozmýšľal si niekedy nad tým, že by si sa pustil aj do komiksu, či dokonca do videohier? Aj keď osobne si myslím, že expozície, ktoré ponúkate v múzeu v Čadci, sa tomu veľmi približujú. Myslím na populárnu formu prezentácie pre návštevníkov (tzv. „immersion"), lebo do vlastivedných múzeí a múzeí všeobecne veľa ľudí asi nechodí (?).

To je fakt, tá nová expozícia pod názvom Kysucká odysea, ktorá sleduje dejiny od praľudí až po astronautov, má čosi z tej imerzie do seba, avšak od začiatku sme boli inšpirovaní Kubrickovým filmom. A to, že je môj rodný región spríbuznený s posledným človekom na Mesiaci, ma stále napĺňa hrdosťou. A čo sa týka komiksu, spolu s historikom Pavlom Matulom, ktorý je docentom na Univerzite Komenského v Bratislave, sme dali dohromady scenár k bitke pri Budatíne v roku 1848. Nejaké ukážkové stránky by už boli hotové, len sme to zatiaľ nedoriešili vydavateľsky. Keď bude v tom jasno, nič nebude brániť tomu, aby tento, povedzme, edukačný komiks uzrel svetlo sveta.

Ďakujem Ti za rozhovor!

Laco Orosz

Zbohom Stanko

Zbohom Stanko !
Mávam rád tie ufúlané rána
ked' nechce sa mi vstať
ked' môžem dlhšie spať
A vo sne znova stretám toho pána
čo vietor učil hrať
čo vietor učil hrať

Ten pán ...
On uväznil nás v detskej hre
tam kde je dobré aj to zlé
tam kde je dobré aj to zlé

To bol ten svet krásnych víl a kráľov
kde pravda víťazí
kde pravda víťazí

Text Borisa Filana je síce vytrhnutý z kontextu, ale tieto jeho útržky marvelózne charakterizujú pána, o ktorom je tento článok...

Stan Lee (Stanley Martin Lieber, 28. december 1922 – 12. november 2018) bol americký komiksový autor, editor a vydavateľ, ktorý vďaka svojmu prístupu a práci priviedol americké komiksové vydavateľstvo Marvel na výslnie svetového komiksového biznisu, alebo ako on rád hovoril, zábavného biznisu.

Syn židovských emigrantov, ktorí prišili do USA z Rumunska, vyrastal na Manhattane. Už ako dieťa pri čítaní dobrodružnej literatúry a sledovaní svojho hrdinu Errola Flynna na striebornom plátne sníval o tom, že raz napíše najlepší americký román. Strednú školu v Bronxe ukončil vo veku 16 rokov a jeho kariéru podľa jeho slov „naštartovala" sútaž v novinách New York Herald Tribune. Ako 19-ročný sa v roku 1939 vďaka svojej sesternici dostáva do komiksovej divízie Timely Comics, vydavateľa pulpu Martina Goodmana. Najskôr plnil úlohu asistentíka výtvarníkom. „Staral som sa o to, aby mali kalamáre vždy plné, skočil som im kde-tu pre obed, zastrúhaval ceruzky či gumoval hotové o-inkované stránky", spomína si na tieto začiatky Stan. Prvú skutočnú prácu na komikse (konkrétne Captain America Comics #3) dostal ako letrista, keď vyplňoval komiksové bubliny textom. Avšak už v roku 1941 sa spolupodieľal na vytvorení superhrdinu Destroyera

(Mystic Comics #6). V tom isto roku sa stáva „dočasným redaktorom". Vzápätí na to preukáže mimoriadny talent, ťah na bránku a stáva sa šéfredaktorom komiksovej divízie až do roku 1972. Stan aktívne ako prezident a vydavateľ značky teraz známej pod názvom Marvel odchádza v 90. rokoch, nadálej je však mediálnym frontmanom a čestným riaditeľom vydavateľstva, a to až do svojej smrti.

Tento stručný odsek o závratnej Stanovej kariére vás dozaista nemôže presvedčiť o jeho legende, ale na historickú stránku je tu internet a ja by som nechcel písať Stanov nekrológ, ktorými sa Stan okrem iného paradoxne pred komiksami živil.

Povojnový prepad komiksov so superhrdinami zlatého veku, ktorí vlastne stratili kupcov po konci západného frontu (keďže viac-menej slúžili ako americká

propaganda), a rastúci tlak cenzúry (dokonca verejné pálenie komiksov) spôsobili krízu v biznise i u Stana. Rozmýšľal aj nad zmenou kariéry, keď tu prišlo vydavateľstvo Altas (proto DC) so superhrdinskou sériou (Batman a pod.) a Marvel potreboval konkurovať tomutu prúdu svojím vlastným produktom. A tak Stan „oživil" Kapitána Ameriku a vyrobil pre neho tím – áno, Avengers. Už tu možno badať jeho skutočný zámer. Veterán sa vracia z frontu a je konfrontovaný ľudmi, čo s ním už nepočítali, alebo aj s úplne novým svetom, akým povojnová Amerika bola.

Je teda nechceným elementom v spoločnosti, ktorá ho tak veľmi potrebovala, aby za ňu za morom bojoval, a tak aj nadálej slúži svojim spoluobčanom, neraz aj do roztrhania. Stan vnáša do žánru tragickosť, osobné problémy a aj tragédie hrdinov (nemôžeme nepovedať, že nevyužíva Shakespearovskú metódu písania - tzv. Marvel Method, ktorá priniesla ešte väčšiu efektivitu a kreativitu jeho spoluautorov). Tým ich „poľudšťuje", ale zároveň robí prístupnejšími aj pre iné cieľové skupiny čitateľov (okrem tínedžerov a pod.). Prináša im aj „normálne" problémy – ako si zarobiť na nájom, ako prekonať hanbu pri randení, ako si založiť rodinu a ďalšie. Keď sme pri rodine, v 60. rokoch sa vlajkovou loďou Marvelu stáva titul Fantastic Four, opäť zo Stanovho pera,

čo bol vlastne komiks o takej normálnej „dysfunkčnej" rodinke. Zakrátko fascinovaný hrozbami, ale aj prísľubmi atómového veku Stan spolunapíše so Stevom Ditkom (ktorý mal korene na Slovensku) komiks o mladom a zakríknutom šprtskom vedátorovi Petrovi Parkerovi (Spider-Man). Následne otvára aj ďalšie témy.

Hoci sa mu ťažko bojuje s pretrvávajúcou vládnou cenzúrou (Comics Code Authority), Stan prináša do komiksu stále aktuálne témy ako vojnu vo Vietname, študentské protesty, alkoholizmus (Iron-Man) a drogy. Pritom však zďaleka nezačal a ani neskončil. Nastoľuje témy xenofóbie, ba dokonca holokaustu a homosexuality (X-Men). Uvedomuje si, že potenciál komiksu netkvie len v sile propagandy štátu, ale môže pôsobiť v masovom meradle ako prostredník spoločenského dialógu a „politicky nekorektných" tém. Samozrejme, nevyhne sa ani trendom ako mysticizmus (Doctor Strange) či Kung-fu (napr. Iron Fist) a opäť pritvrdí na xenofóbnu problematiku prinesením

čiernych superhrdinov (Black Panther, Falcon, Luke Cage) do kanónu Marvelu.

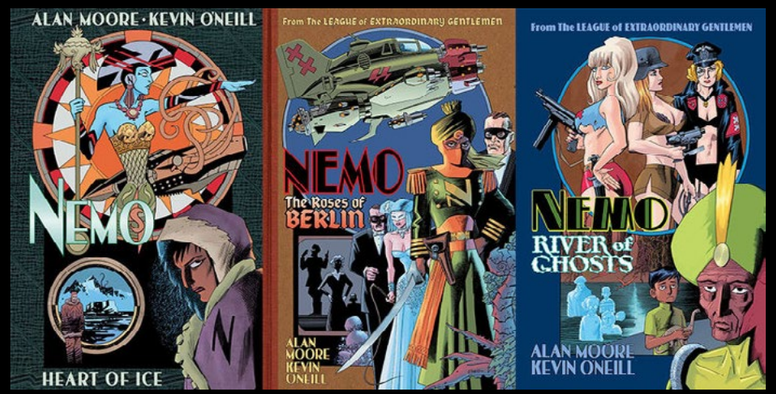
Samozrejme, Stan nespolupísal len komiksy ako Shakespeare 20. storočia, ale staral sa aj o popularizáciu autorov (aj dovtedy nepopulárnych remesiel ako letrista a kolorista). A, samozrejme, o budovanie „fandomu", ako by sme povedali dnes. Neskôr sa postaral aj o vplyv Marvelu na filmový priemysel. Bez neho by dnes nebol Marvel to, čo je. Či je to dobré alebo zlé, to sa musia vyjadriť čitatelia komiksov od Marvelu, či už klasických alebo tých moderných, alebo filmoví fanúšikovia MCU.

Ďalšou stránkou, ktorá sa Stanovi nedá upriať, je to - a znova budem citovať Filana - „tak ako sníval, tak aj žil", že sa dlhodobo venoval charite. Spoluzakladal a spolufinancoval rôzne filantropické projekty a zasadzoval sa o práva minorít a zastavenie rasového násilia. Aj formou komiksu, hoci po odchode z Marvelu len okrajovo.

Preto je pre mňa a pre mnohých autorov legendou a ešte dlho bude ovplyvňovať spôsob tvorby, ktorú robíme v komikse i mimo neho.

Laco Orosz

Klobúk dole, páni Moore a O´Neill, a takisto všetka čest' Argu, že zablúdili s Nautilom do vôd komiksu, ktorý nie je teraz momentálne in v záplave žralokov z DC a hlavne Marvelu.



Určite si pamätáte filmové spracovanie komiksu Alana Moorea a Kevina O´Neilla The League of Extraordinary Gentlemen (Liga výnimočných) z roku 2003, v hlavnej úlohe so Seanom Connerym. Film mal svoje nesporné kvality, hoci reakcie fanúšikov aj samotného spisovatel'a Moorea boli rozporuplné. Ale tak to už u adaptácií komiksov do filmu býva. Nie je možné zachytit' celistvost' komiksu na plátno, pretože či chcete alebo nie, komiks nie je filmu podobné médium. Isto budete namietat', je však pravda, že to film sčasti používa komiksové techniky a nie naopak. Komiks je navyše pre každého jedného čitatel'a subjektívne médium. O tom je ale odborná literatúra.

Moore je známy tým, že vo svojich dielach rád používa spoločensko-kultúrne referencie s dôrazom na tie kultúrne. Určite si pamätáte d'alšie filmové adaptácie jeho komiksov ako Watchmen, V ako Vendetta či Z pekla o mýte Jacka Rozparovača. V komiksovej trillógii Liga výnimočných vychádzal hlavne zo „šestákových" románov alebo pre-pulpu, ako a predovšetkým aj z vedeckofantastických románov Julesa Verna alebo H.G. Wellsa (Vojna svetov, Neviditel'ný muž) a čiastočne aj Brama Stokera, Roberta Louisa Stevensona (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde) či Arthura Conana Doylea. Parafrázoval diela týchto známych „vel'kých" a neznámych brakových tvorcov do steampunkového komiksu, ktorý zachytával koniec storočia pary a príchod 1. svetovej vojny. Pätica vyvrhel'ov Mina Murrayová, staručký Allan Quatermain, Hawley Griffin alá neviditel'ný muž a Dr. Jekkyl bojovali nielen za záujmy Impéria a proti nepriatel'om či dokonca mimozemšt'anom, ale aj proti sebe a svojim vnútorným démonom. Z rady League of Extraordinary Gentlemen vyšli pôvodne tri knihy a jedno české vydavatel'stvo vydalo len dva diely. Ale to bolo pred približne štrnástimi rokmi.

Odvtedy sa nik na dovydávanie série a jej spin-offu Nemo Trilogy, o ktorom je vlastne tento článok, nepodujal, až nedávno vydavatel'stvo Argo. Kniha pod názvom Nemo: Srdce z ledu vyšla po česky 16. októbra 2018. Má 184 strán a vychádza v pevnej väzbe. Je vol'ným pokračovaním trilógie Liga výnimočných, hoci nadväzuje len hlavnou postavou Janni Dakkar, dcérou už nebohého techno-pirátskeho kapitána Nema, a prvýkrát bola predstavená v tretej časti Ligy s podtitulom Century (ktorá u nás dodnes nevyšla). Celkom som nechápal rozhodnutie Arga preskočit' tretí diel trilógie Ligy, ale Nemo: Srdce z ledu je naozaj spin-off a samostatné dielo, ktoré je skutočne vydarené a hlavne novšie (pôvodne vychádzalo v rokoch 2013-2015 rozdelené na tri knihy a Argo ho prvýkrát v histórii vydalo ako jednu).

Dielo Nemo: Srdce z ledu tvoria, ako som už spomenul tri knihy, respektíve ak chcete kapitoly. Spolu zachytávajú 50 rokov pirátskej kariéry Janni vrátane jej posledného dobrodružstva. V prvej kapitole Heart of Ice, ktorá sa odohráva v roku 1925, Moore parafrázuje dielo H.P. Lovecrafta, a to konkrétne At the Mountains of Madness

(1931). Kapitola rozpráva príbeh vedeckej expedície na Antarktídu cez snehové pláne mimo lineárneho času a euklidovského priestoru, kde Janni a posádka Nautila spolu s ich prenasledovatel'mi, mužmi magnáta „Občana"Kanea (čo je odkaz aj na tzv. Edisoniády), nedobrovol'ne v ruinách mesta „Zemského Pluta" narazia na čosi prastaré a hrôzostrašné. Myslím si, že už táto kapitola ukazuje, že Nemo Trilogy je ovel'a temnejšia ako pôvodná séria (steampunk žáner), ale samotný Lovecraft je klasik nielen kozmického hororu a budete sa král'ovsky bavit'. V druhej kapitole: The Roses of Berlin

sa zase pozrieme do Metropoly Berlína (Berlin Metropolis, 1941) a môžete, ale nemusíte trikrát hádat', že toto je Moorova parafráza na nemeckú medzivojnovú sci-fi klasiku a klasických kriminálnych antihrdinov literatúry tohto obdobia. Janni tu zachraňuje svoju dcéru a zat'a zo spárov nacistického molocha, Adenoida Hinkela.

Áno, presne toho, ktorého stvárnil Charlie Chaplin vo filme Diktátor. Tu už ide o klasický dieselpunkový žáner, ktorý tak rád hovorí o náckoch a hrdinoch bojujúcich proti nim. Je to vd'ačná téma pre tvorcov filmov, videohier a hlavne komiksov.

Spomeňte si len na Indiana Jonesa. Tretia a posledná kapitola nazvaná: Rivers of Ghosts by celkom dobre mohla byt' akýmsi dobrodružstvom v duchu Indiana Jonesa v 70-tych rokoch, ale tu sa Moore obracia na Doylea a jeho Stratený svet.

Takže čakajte nacistov v juhoamerickom exile, prsatých nazi-cyborgov alá Elsa, americkú verziu Herkulesa, čo zápasil s Gojirou, ale hlavne dinosaurov a temných indiánskych bohov alá znova Lovecraft (konkrétne adaptáciu knihy The Face in the Abbys od A. Merrita). Toto je už maximálny úlet a perfektné zakončenie perfektnej knihy.

Nie som kritik, ako niektorí moji kolegovia, čo dávajú a vyt'ahujú svoje kritiky komiksov zo šuflíka a pijú autorom krv ako Stokerov Drakula, a preto len poviem, že niekedy dávno sa mi O´Neillova práca na grafickej stránke Ligy (a Nema) nepáčila. Prišlo mi to škaredé a karikatúrne, ale ten dirty feeling, či už dymu z lokomotívy, smogu z výfukov či krvi na dlažbe presne korešponduje s obsahom knihy. S tou parafrázou šestákovej literatúry, ktorej podstatu Moore tak nádherne obnažuje. Navyše je to spodobenie klasických kresličských techník z dobovej literatúry. Spomeňte si na nádherné ilustrácie len z Verneových kníh, pridajte farbu a ste tam. A, samozrejme, pán Moore je vel'ký spisovatel'ský mág. Tu nie je čo dodat'. Nebojte sa množstva odkazov v knihe, dá sa to dohl'adat', ale funguje to pekne aj bez načítania prameňov.

Laco Orosz

Fallout 76

ATÓM MI JE SVEDKOM, ŽE SOM SA VEĽMI SNAŽIL FALLOUT 76 MILOVAŤ TAK AKO OSTATNÉ DIELY SÉRIE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: RPG
Výrobca: Bethesda Softworks
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovská mapa plná zaujímavostí, ktoré je radosť spoznávať

- engine a vizuálna stránka
- optimalizácia
- poslabší scenár
- až príliš silná orientácia na PvE
- príšery a súperi sa až pričasto opakujú
- hre chýba výzva, vzrušenie
- nudné, opakujúce sa eventy
- absencia aspoň základných grafických nastavení naprieč platformami
- značné množstvo obsahu je zrecyklovaného z Fallout 4
- až na systém perkov (S.P.E.C.I.A.L.) žiadne značné inovácie
- NPC naozaj chýbajú!

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Hra, žiaľ, nie je ani tak veľmi o prežití v postapokalyptickej pustatine ako o povestnom prižmurovaní oka. Bethesda mala všetky šance zalíškať sa skeptikom, ktorí začali tĺcť mečmi o štíty hneď po ohlásení hry ako multiplayerového titulu. Nevyužila však ani početné príležitosti a ani samotný potenciál vôbec prvej falloutovskej „onlajnovky".

Pre milovníkov série mohlo (a malo) ísť o jedinečný a historický moment. Namiesto toho tu však máme placebo, ktorým si väčšina hráčov môže akurát tak skrátiť čakanie na Fallout 5. 76-ku som skúšal počas B.E.T.A. testovania na PC a v ostrej verzii na PS4 Pro a môžem konštatovať, že rozdiely takmer neexistujú. Zážitok pôsobí rovnako: uniformne a nedokončene. Jasne, obrovské aktualizácie s veľkosťou desiatok gigabajtov sa postarali o mnohé „bugy" a „glitche", ale nie o moje sklamanie. Na PC hra pôsobí ako konzolový port, čomu používanie UI (User Interface, hráčske rozhranie) a absencia bežnej palety grafických nastavení len nasvedčujú. Na PS4 Pro sa titul vyznačuje chýbajúcimi možnosťami nastaviť si obraz podľa vlastných preferencií: žiadny „slider" pre intenzitu svetlosti či manuálne vyladenie HDR – ba dokonca ani žiadna možnosť výberu, či vôbec s HDR chcete hrať alebo nie. Na môj vkus je obraz v hre až príliš svetlý a hra mi nedáva ani len najmenšiu možnosť niečo s tým spraviť. Je to v hernom priemysle 21. storočia normálne? Asi ťažko.

Takéto hodnotenie sa mi, veru, píše ako dlhoročnému fanúšikovi skutočne problematicky, ale cítim povinnosť vynechať čo najviac svojich hlboko subjektívnych myšlienkových pochodov. Aby som to uviedol na správnu mieru: Niekto ako ja, kto vyrastal na prvých dvoch Falloutoch počas strednej školy a potom prešiel „výšku" ruka v ruke s Fallout 3 a New Vegas, totiž dokáže Falloutu 76 odpustiť až príliš veľa, ovľa viac než si Bethesda zaslúži. Pre mňa 76-ka nie je len o sklamaniach. Objavovanie nových lokácií, cestovanie po Apalačii a spoznávanie osudov jej bývalých obyvateľov je pre mňa záživnou aktivitou, ktorá má dokáže zabaviť na dlhé hodiny.

Jednoducho, Fallout a jeho alternatívnu históriu plnú nukleárneho sajrajtu zmiešanú s post-apo tematikou zbožňujem. Je to svet, ktorý mi sadol, ktorého sa nikdy „neprežeriem", aj keby v ňom mal chýbať plnohodnotný príbeh či dokonca NPC. A ako už tušíte, to je presne prípad nového online Falloutu. Ako naozaj veľký fanúšik dokážem Bethesde odpustiť mnohé, ale ako hráč len veľmi málo. A teraz si dávam ružové okuliare dole...

Keď sa pletie z ho*na bič

Ako som už načrtol, 76-ku sprevádzala nevôla komunity od samotného začiatku a zatiaľ som nevidel nič, čo by, podľa môjho názoru, malo postoj hráčskej základne zmeniť. Kobercové nálety cielených negatívnych recenzií na Metacritic a podobných platformách sú síce naozaj... detinské, ale možno práve to Bethesda potrebuje. Obrovský kopanec do zadku za to, že nedokáže vydať hotovú hru, ale skôr polotovar. Ak by som mal Fallout 76 k niečomu prirovnať, bol by to tortový korpus. Fajn základ pre úžasný gastronomický zážitok, ale bez šľahačky, džemu, polevy, marcipánu a iných vecí dosť mizerný, suchý zákusok. 76-ka má obrovský potenciál, ale samotný štart hry a rozhodnutia jej autorov napovedajú, že možno zostane nevyužitý. Ide, samozrejme, o predikciu, predpoveď – ale ak by som mal niekomu po zhruba 30 hodinách strávených v hre povedať, prečo by si ju mal kúpiť, dosť by som musel loviť v pamäti individuálne zážitky. Či už to je prvý kontakt s bájnym Mothmanom alebo objavenie chalúpky sériového vraha, ktorý obetiam kosákom odsekával hlavy, Fallout 76 je plný takýchto špeciálnych „Easter Eggov", objavov, ktoré vás motivujú rozľahlú Apalačiu neúnavne preskúmavať. Ale čo zvyšok? Čo príbeh, soundtrack, umelá inteligencia, súbojový systém, grafická stránka alebo úlohy?

Ale predovšetkým – čo ten, tak veľmi obávaný a kontroverzný, multiplayer?

Výzva? Tak sa v hre volá neexistujú ľudské NPC!

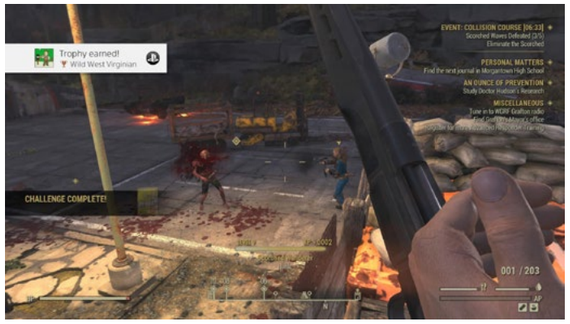
Ťažko povedať, či to je chyba alebo prednosť, no neraz sa mi pri niekoľkohodinovom hraní stalo, že som iného hráča nestretol ani raz. Vtedy som sa cítil úplne, ale fakt úplne ako pri hraní Falloutu 4. Určite dokážete pochopiť prečo – rovnaký engine, takmer identické vizuály a zrecyklované časti hry, najmä rôzne objekty: zbrane, časti vašej základne a podobne. Netrúfam si povedať, či by ste z Falloutu

mali väčší pôžitok v skupine alebo sólo – ja som skúsil oba varianty a takpovediac mi to je jedno, rozdiel je totiž minimálny.

Isteže, zdolávanie príšer je l'ahšie vo dvojici, v trojici a tak d'alej, ale na nové úrovne postupujete pomerne rýchlo a väčšinu nepriatel'ov aj tak tvoria len tzv. „Scorched", teda akýsi zmutovaní, no nie vel'mi nebezpeční l'udia, a potom bežní ghúlovia, takmer neškodní krysoprasovia a divoké psy. A ked' aj stretnete niečo ako graftonské monštrum, celkom desivo vyzerajúcu obrovskú príšeru, s dostatkom nábojov nemáte problém inak silného oponenta „zabugovat'" a 10 minút ho solit' muníciou z loveckej pušky, až kým nel'ahne.

PvP, teda hráč vs. hráč, je – aspoň podl'a mojich skúseností – takmer neexistujúce. Dôvod je vel'mi jednoduchý: jediná vec, ktorú získate zabitím iného hráča, je šrot, pomocou ktorého staviate základne a vylepšujete či opravujete si zbrane a brnenie… a toho je všade viac než dost'. Jediným problémom tu je váhová kapacita vášho inventára, ktorá je otravne nízka, a tak musíte pravidelne presúvat' svoj C.A.M.P., teda „základ základne", aby ste nájdený šrot mohli bezpečne uložit' do svojej skrýše. Je to ešte menšia zábava než to pri čítaní vyzerá, a to je už čo povedat'! Navyše, ked' zabijete hráča, budete mat' status hl'adanej osoby a ostatní odrazu budú, pomocou rýchleho cestovania (Fast Travel), hned' za vaším chrbtom. Ak vás zabijú, budú môct' beztrestne zobrat' všetok váš šrot, ale vaše zbrane a brnenia sú za každých okolností v bezpečí, či už vás zabije hráč alebo príšera alebo či máte na chrbte pomyselný PvP terč. Chýba adrenalín, chýba radost' či vzrušenie, chýba motivácia. Fallout 76 síce môže byt' multiplayer titulom, ale výrazne

orientovaným na špecifický typ správania, ktorým je PvE (Player vs. Enviroment, tzn. hráč vs. prostredie = zabíjanie NPC, príšer…). Ja som sa v útočení na iných nikdy nevyžíval, práve naopak, vyhýbal som sa tomu, ale – na rozdiel od Bethesdy – dobre rozumiem tomu, že nie každý je taký. A nie je nič horšie, ako ked' hráčom dáte hráčom obrovské ihrisko a umelo okliešt'ujete ich možnosti „vybláznit' sa". Fallout 76, skrátka, vyšiel z Vaultu s holým zadkom. Jasne, hra ponúka desiatky hodín objavovania na obrovskej mape, (vlažný) hlavný príbeh, drobnejšie vedl'ajšie úlohy a neustále sa opakujúce (nudné) eventy, ktorých sa môže zúčastnit' každý hráč na mape. Teoreticky



je toho dost' aj na rok ležérneho hrania, ale prakticky, teda reálne, toho Falloutu 76 nesmierne vel'a chýba. Aj napriek svojej kolosálnosti som mal pri hraní pocit prázdnoty, ktorého som sa nevedel zbavit'. Aby Fallout 76 dokázal prekročit' už teraz obrovský tieň negativity, potrebuje viac obsahu – ovel'a, ovel'a viac. Viac zbraní, viac brnení, viac dobrých „questov", viac výziev, viac druhov nepriatel'ov… viac, viac, viac!

V prvom rade by sa však mala napravit' dost' zlá optimalizácia, a to na všetkých platformách. Podobne ako na PC, aj na PS4 Pro hra niekde „lagne" na pár sekúnd, čo je pri onlajnovke vskutku problémom. V druhom rade by Bethesda mala rozríšit' grafické nastavenia o elementárne záležitosti a do tretice by mal prichádzat' pravidelne nový obsah, a to ZADARMO. Žiadne hlúposti do ich in-game obchodu, nič, čo súvisí s mikrotransakciami. A v neposlednom rade by naozaj, naozaj mali prist' l'udské NPC. Ak by totiž Bethesda mala rozum, pripravila by, naprieč všetkými servermi, obrovský event, niečo v štýle príchodu Bratstva ocele vo Falloute 4. Vtedy išlo o epický moment, na ktorý spomínam dodnes. Toto Fallout 76 potrebuje – šokovat' hráčov. V opačnom prípade: dovidenia. A ked' raz príde Fallout 5, plnohodnotný, singeplayerový Fallout, aj posledné zvyšky verných 76-ku odinštalujú, aby spravili miesto tomu, na čo skutočne čakali.

Ja si skutočne, úprimne prajem, aby Bethesda vystrčila hlavu zo svojej energozbroje a pozrela sa na svet vlastnými očami a nie akousi marketingovou optikou. Znie to naivne, ja viem, ale nie je t'ažké domysliet' si, čo by hráči od Falloutu 76 chceli.

A ten potenciál, ojojoj! Ten tam je, treba ho len využit'. Ja som sa, podobne ako milióny d'alších, online Falloutu bránil zubami-nechtami, preklínal Bethesdu, lámal nad ňou palicu. Ale teraz mi nie je l'úto, že 76-ka je multiplayerová – je mi l'úto, že nie je spravená dobre. A bude to chciet' vel'a pozornosti zo strany vývojárov, aby to zmenili. Engine sa už zmenit' nedá, ale treba hl'adat' smery, ktoré by mohli kompenzovat' takéto, už nenapravitel'né, nedostatky. Teraz som z Falloutu 76 smutný, to áno, ale na jeho budúcnost' sa teším. A vel'mi dúfam, že vôbec nejaká bude.

Verdikt

Fallout 76 je zatial' to najhoršie, čo Bethesda so sériou Fallout spravila, napriek tomu si však nemyslím, že by sa hra už nedala zachránit'. Katastrofálny štart nemusí nutne znamenat' aj záverečné fiasko, no ide o vel'mi tenký l'ad – a k tomu, aby išiel tento Fallout ku dnu ako ja v energozbroji vo Falloute 4, stačí len to, aby autori nespravili nič.

Mário Lorenc

Darksiders III

DARKSOULSSIDERS III

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Gunfire Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ variabilita, ktorú poskytujú schopnosti a zbrane
+ skvelý dizajn nepriatel'ov a bossov
+ vizuálny štýl a hudba
+ variabilný svet
+ skvelá kombinácia súbojov, prehl'adávania a logických hádaniek
+ súbojový systém

- loadingy, loadingy, loadingy
- technické problémy s frameratom a kamerou
- fakt, že hra nemá mapu

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nikdy som sa netajil, že som vel'kým fanúšikom série Darksiders. Nebola originálna, vždy v sebe kombinovala prvky z rôznych žánrov a hier, pričom asi najzjavnejšou inšpiráciou boli tituly ako God of War, Zelda a d'alšie, a robila to skvelo. Pritom ani v tomto ohl'ade to nebolo až také jednoduché, pretože to vyzerá tak, že každý jeden diel v sérii si ako hlavnú inšpiráciu zobral inú hru. Jednotka sa očividne inšpirovala spomínaným God of War, zatial' čo dvojka išla ovel'a viac do RPG systémov, štatistík, schopností a lootu. A teraz je tu trojka, ktorá opustila rozpínavosť dvojky a výsledkom je komornejší, no o to viac sústredený zážitok.

Hlavnou protagonistkou je po War a Death tentokrát Fury a časovo sa hra odohráva tesne po tom, čo War spôsobil na Zemi predčasnú apokalypsu. Fury je teda povolaná, aby lovila 7 smrtel'ných hriechov, ktoré ovládli niektoré časti Zeme. Odmenou za to je líderská pozícia medzi štyrmi jazdcami Apokalypsy - teda aspoň zo začiatku. Fury je totiž arogantná, možno až privel'mi pre jej dobro. Na jednej strane si uvedomuje svoju silu, no na strane druhej pohŕda všetkým ostatným. A práve na Zemi musí okrem lovenia hriechov nazriet' aj do seba, či je jej správanie s kostolným poriadkom.

Čo si hra určite zobrala z predchodcov, je výpočet herných mechanizmov. Boj, ktorý je prepletený logickými hádankami a platformingom, je očarujúci ako vždy.

Rovnako ako Metroidvania aj prvky, ktoré vás motivujú vracat' sa na miesta, ktoré ste už predtým navštívili, pretože v rukách máte nové schopnosti, ktoré vám umožnia prístup na predtým nedostupné miesta.

Tentokrát ale nie prostredníctvom predmetov, ale zmeny farby vlasov Fury vd'aka orbom, ktoré postupne dostáva. Vývojári ich dávkujú v správnych intervaloch, aby hra nestratila svoje čaro, a okrem základných schopností, ktoré vám pomôžu pri zdolávaní terénu, vás poteší aj novými nástrojmi na zabíjanie hôrd démonov.

Hra opät' raz vyznáva relatívne otvorený dizajn, kde síce k ciel'u vedie priama cesta, no odbočky so zaujímavými objavmi vám hádže pod nohy prakticky neustále. Nie je tak otvorená ako napríklad spomínaná dvojka, no to jej neuberá na atraktivite a ani na zábave. Asi najväčšou zmenou prešiel súbojový systém. Zatial' čo Smrt' bol v dvojke majstrom „crowd control" schopností, vd'aka ktorým si poradil aj s desiatkami protivníkov naraz, tak Fury, napriek jej moci, je ovel'a komornejšia, čo sa odrazilo hned' na niekol'kých veciach. V prvom rade je hra najsilnejšia v momente súbojov jeden proti jednému. Fury síce zvládne aj súboje s viacerými protivníkmi naraz, no vždy je rozumnejšie si ich odseparovat', prípadne sa sústredit' na jedného, aby čím rýchlejšie zmizol z cesty a mohli ste sa sústredit' na druhého. Základná zbraň Fury, ktorou je bič, totiž nemá vel'kú účinnost' na vel'kú plochu a to riadi všetky pohyby a schopnosti.

Inšpirácia je zrejmá - tou je séria Dark Souls. Preto je kl'účom úspechu „zamerať" sa na nepriatel'a, počkat' na jeho výpad a následne vd'aka včasnému úskoku zasadit' protiútok.

Hra síce nemá stamina bar, no na druhej strane je nemilosrdná a v prípade, že sa vám úskok nepodarí včas, budete potrestaný. A aj na normálnej náročnosti vedia útoky protivníkov vel'mi boliet', o to sa nebojte. Aj klasickí „mobovia" vás vedia rýchlou sériou útokov zničit' a potom sa môžete začudovane pozerat' na načítavaciu obrazovku a pýtat' sa sami seba, čo sa stalo. Práve pri boji s viacerými protivníkmi sa ukazujú slabiny tohto súbojového systému, a to fakt, že útoky viacerých protivníkov sa

prelínajú, čo môže spôsobit' kolotoč, ktorý končí vašou smrt'ou, pričom prakticky ste mu ani nemohli zabránit'.

Nie je to však jediný prvok, ktorý si titul vypožičal zo série Dark Souls. Druhým je checkpoint systém, resp. skôr jeho absencia. Hra totiž ukladá váš postup len pri stanoviskách, pri ktorých je NPC Vulgrim, postava známa fanúšikom série. Ked' však počas putovania zomriete, stratíte všetky duše a hra vás transportuje k poslednému stanovisku, pri ktorom ste ho stretli. Zároveň sa respawnujú všetci nepriatelia v okolí, čo je na jednej strane trochu otravné, no na strane druhej vás to motivuje pristupovat' k súbojom opatrne. Našťastie, stratené duše sa dajú získat' na mieste, kde ste o ne prišli.

Za duše si následne kupujete predmety ako oživovacie elixíry či doplňovanie hnevu a taktiež aj fragmenty na vylepšovanie zbraní. Rovnako ich môžete odovzdat' Vulgrimovi výmenou za získanie levelov, pričom tie potom môžete rozdelit' medzi zdravie, poškodenie a Arcane poškodenie, čiže poškodenie schopnosťami. Ide o výrazne zjednodušený systém oproti dvojke, no zároveň zlepšený systém oproti jednotke. Do zbraní viete navyše vkladat' runy, ktoré istým spôsobom vylepšujú ich schopnosti a aj tieto runy sa dajú postupom hrou zlepšovat'.

Asi najlepšou stránkou Darksiders III je teda súbojový systém, ktorý je síce vo výnimočných prípadoch jemne nefér (pri súboji s viacerými protivníkmi), no poskytuje skvelú hĺbku a strategické poňatie, čo je taktiež obrovská zmena oproti dvojke, kde bolo najdôležitejšie správne

kombinovat' schopnosti, loot a kombá. V trojke máte všetky kombá k zbraniam prístupné už od začiatku ich používania, takže následne už je iba na vašej šikovnosti, ako k bojom pristúpite. Druhým skvelým prvkom je variabilita nepriatel'ov, ked'že budete stretávat' starých známych, ale aj úplne nových protivníkov, pričom každej oblasti dominujú iné tvory, ktoré okúsia ostrie vašich čepelí. Ich počet je na hru takéhoto žánru úctyhodný a ich variabilita zabezpečí, že sa určite nudit' nebudete. To isté platí aj pre bossov, ako povinných, tak aj tých „volitel'ných". Každý z nich je tematicky iný a jedinečný. Líšia sa prístupom, ale aj vel'kost'ou a ich zdolanie nebude prechádzka ružovou záhradou. Musím však podotknút', že inšpirácia Dark Souls je zrejmá už od prvej sekundy, pretože už asi po piatich minútach budete bojovat' s prvým bossom. Čo síce znie na papieri fajn, no hra vám ani zd'aleka nedá dostatok času na to, aby ste si precvičili základné mechanizmy a do určitej miery to môže spôsobit' nepotrebnú frustráciu. Trochu zamrzí aj fakt, že autori upustili od vedl'ajších úloh a dungeonov z dvojky. Tým, že je titul značne lineárnejší, tak na nejaké experimenty s vedl'ajšími úlohami nezostal priestor. Tým, samozrejme, nechcem povedat', že vo svete sa nenachádzajú tajné miesta s tajnými predmetmi, to nie. Skôr mám na mysli questy. Čo ma inak privádza aj k myšlienke, že Gunfire Games by mali vyhodit' toho, komu napadlo vytvorit' takúto hru a nedat' hráčom k dispozícii mapu.

Asi najväčšou prekážkou pri hraní sú veci technického rázu. Darksiders III vyzerá pekne, a to nielen z technického hl'adiska, ale hlavne vizuálnym štýlom. Je tu jasne badat' vlastná identita a taktiež aj solídna rôznorodost' prostredí, každé s vlastnou farebnou paletou, vlastnými nepriatel'mi a dôrazom na iné mechanizmy. Ale spät' k problémom, ktoré sú tri. Prvým je framerate. Samozrejme, ak ste na PC, tak si hru nastavíte tak, aby ste sa pohybovali podl'a vašich predstáv. Na konzolách však táto možnost' nie je a ak mám byt' úprimný, slabší framerate je niečo, čo sa so sériou t'ahá od jednotky a nie je vel'mi príjemné vidiet' v roku 2018 hru, ktorá sa hýbe na menej ako 20 FPS. V každom prípade, framerate klesá vel'mi často a najmä v momentoch, ked' to určite nepotrebujete. S týmto sú spojené problémy s kamerou. Jeden z dôvodov, prečo je hra stavaná na súboj 1 vs. 1, je to, že odporúčaný štýl je zamerat' sa s pomocou kamery na jedného nepriatel'a a ignorovat' zvyšok. Problém však je, že pri zameraní sa kamera priblíži postave a nevie upravit' svoje umiestnenie, ak sa nachádzate v úzkych priestoroch. A v momente, ked' ste obkolesený nepriatel'mi, je to ešte väčší problém a občas to zapríčiní smrt', ktorej by ste sa mohli vyhnút'.

Posledným technickým problémom sú loadingy. Tie by možno tak neprekážali, keby sa týkali iba klasických nahrávacích obrazoviek medzi jednotlivými levelmi. V Darksiders 3 sa však objavujú prakticky neustále. Vždy, ked' si hra nestihne načítat' jednotlivé premety a mapu, tak vás zastaví, aby sa všetko stihlo načítat'. Ak máte SSD disk, tak to pravdepodobne nepocítite, no pri bežných diskoch to predstavuje problém, hlavne ked' vás hra zasekne uprostred boja. Jemne tieto problémy kompenzujú spomínaný skvelý art štýl a skvelá hudba od Crisa Velasca.

Verdikt

Darksiders III je vel'mi dobrým pokračovaním série. Asi si musíme zvyknút', že pri každom diele hry sa autori snažia čerpat' z iných inšpirácií a status quo pre nich neexistuje. Preto musím skonštatovat', že hoci subjektívne mám asi radšej dvojku, aj na tretí pokus sa autorom podarilo vytvorit' pútavé príbehové pozadie, skvelý súbojový systém so zaujímavým dizajnom nepriatel'ov a bossov, a to všetko zaobalit' do akčnej adventúry, ktorá potrápi pozornost', hlavu a poteší oko. Nebyt' technických problémov, tak sa nezdráham hru odporučit' prakticky každému. Vidiet' totiž, že nejde o cynický produkt prepchatý mikrotransakciami a vôl'ou vydavatel'a vydojit' z fanúšikov čo najviac peňazí, ale o úprimnú hru, ktorá vychádza z vášne vývojárov. Teraz si už len zobrat' na paškál Strife vo štvorke a sme kompletní.

Dominik Farkaš

Soulcalibur VI

PRÍBEH O MEČOCH, DUŠIACH A FARBE VLASOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: bojovka
Výrobca: Bandai Namco Ent.
Zapožičal: gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozsah režimov Libra of Soul a Soul Chronicle
+ množstvo postáv a spôsobov boja
+ komplexná tvorba vlastnej postavy
+ jednoduché základy bojového systému

- monotónna prezentácia príbehu v Libra of Soul
- loading screen pri tvorbe postavy
- absencia cross-playu medzi platformami

HODNOTENIE:

★★★★☆

Soulcalibur sa vracia a opäť raz nám hovorí o dušiach a o prekliatom meči. Dokáže tento titul zabaviť hráčov aj po šiestykrát alebo séria už dávno svoj vrchol dosiahla?

Ide o šiesty diel, a tak je zrejmé, že hra má svojich fanúšikov. Známa je rozsiahlym počtom postáv, možnosťou vytvoriť si vlastného bojovníka a zameraním na režim hry pre jedného hráča. A práve na tomto všetkom stavia aj najnovší prírastok do série, Soulcalibur VI.

Starý príbeh nanovo a hneď, dvakrát

Libra of Soul a Soul Chronicle tvoria hlavnú časť hry, ktorá je sústredená na offline single-player zážitok. Zatiaľ čo Soul Chronicle podáva staré rozprávanie o mečoch a dušiach v podaní známych postáv, Libra of Soul dovolí hráčom vytvoriť si vlastného hrdinu a zažiť RPG dobrodružstvo s prvkami bojovej hry. Herné režimy sa od seba v mnohom odlišujú, najväčší rozdiel je ale v prezentácii príbehu hráčom.

Soul Chronicle je v podstate klasická kampaň, ktorá zvykne byť súčasťou bojoviek. Je rozdelená do niekoľkých súbojov a prepája ich kinematickými sekvenciami. Dopĺňajú ich statické obrázky podobné komiksovému štýlu. Sú farebné a detailné; pozadia sa menia v každej scéne a reagujú na to, čo sa v príbehu deje. Celkovo je táto časť hry podaná kvalitne.

Máme tu starý dobrý príbeh o bláznivom pirátovi, ktorý využil silu legendárneho meča, ale i príbeh o nešťastnom rytierovi Siegfriedovi a na scénu dorazí aj nindža s niekoľkými ďalšími bojovníkmi.

Súboje nie sú náročné ani napriek tomu, že pri niektorých je potrebné vyhrať tri kolá a ani pre nováčikov to nikdy nepredstavuje problém. Navyše, hra strieda postavu, za ktorú v hlavnej dejovej línii hráte, čo robí zážitok zaujímavejším, nakoľko každá herná postava má vlastný bojový štýl.

Libra of Soul je oveľa mohutnejší herný režim, ktorý pôsobí ako samostatná hra a podáva nezvyčajný RPG mix. Na začiatku je potrebné vytvoriť si vlastnú postavu. Vyberať si môžete z niekoľkých rás, doplnkov a bojových štýlov. Aj existujúce herné postavy je možné upraviť si podľa vlastného vkusu. Či skončíte s rytierom s mačacími ušami, neskrotným kostlivcom alebo jašterom z pekla, všetko je iba na vás.

Svoje výtvory môžete zdieľať po sieti s ostatnými hráčmi alebo si môžete stiahnuť kreatívne výtvory ostatných pre seba. Hra dovoľuje prefarbiť každý kúsok postavy, jej oblečenia a pridať rôzne kúsky odevu a doplnkov. Možností je tak naozaj veľa. Tí kreatívnejší z vás sa tu vyhrajú a strávia hodiny iba vytváraním zaujímavých bojovníkov.

Nevýhodou je, že pri zmene akejkoľvek položky neexistuje náhľad. Namiesto toho treba voľbu potvrdiť, čo spustí krátke načítavanie. To z dlhodobého hľadiska spomaľuje tvorbu a úpravu postáv.

Takisto ani všetky predmety customizácie nie sú okamžite prístupné. Niektoré si budete musieť odomknúť za hernú menu, ktorú môžete získať iba hraním, či už offline alebo online.

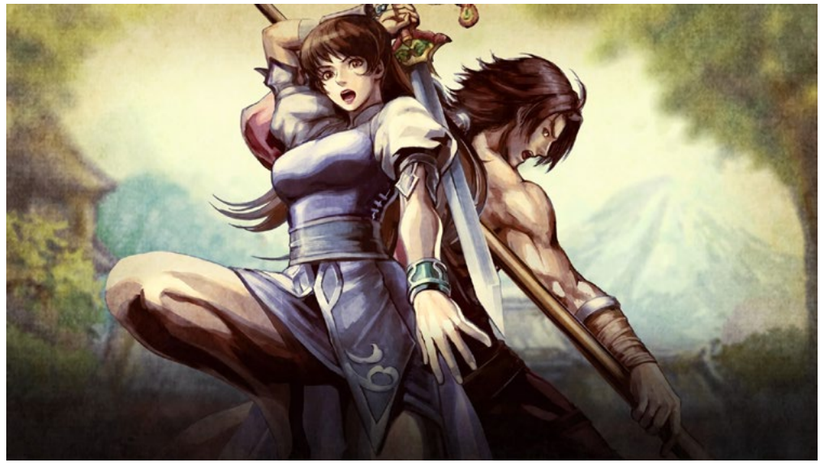
Po úvodných scénach o legende sa pred vami otvorí veľká mapa sveta, v ktorej sa Soulcalibur 6 odohráva. Namiesto jednoduchého prechodu od boja k boju sa musíte posúvať po mape, preskúmavať oblasti, bavíť sa s obyvateľmi a nakupovať výzbroj. To všetko sa deje prostredníctvom statických obrázkov s textom. Nevýhodou je, že až na pár výnimiek nie sú veľmi farebné a dabing tu budete hľadať márne. Často sa stane, že medzi súbojmi

na vás bude čakať niekoľko minút čítania, čo nie je vždy zábavné. Pôsobí to obzvlášť nudne, ak si predtým pozriete epické zábery zo Soul Chronicle.

Príbeh Libra of Soul je rozdelený do piatich kapitol a pre postup v nich nestačí poraziť iba zopár protivníkov. V úlohe hlavného hrdinu máte svoj cieľ, no hra ponúka aj množstvo vedľajších úloh, respektíve súbojov. Niekedy je to boj s banditmi, inokedy demonštrácia zbraní od šikovnej kováčky či hľadanie zakliateho pokladu.

Navyše, pri skúmaní oblastí, ktoré sú mimo hlavných miest na mape, na vás budú číhať náhodné stretnutia s nepriateľmi. Príjemným prekvapením je, že v niektorých momentoch je možné rozhodnúť, ako sa hrdina zachová.

Necháte svojho nepriateľa žiť alebo ho pripravíte o hlavu? Aj to rozhodne, akým smerom sa duša hrdinu vyberie a či bude vaša duša v rovnováhe. Za splnené



úlohy dostanete zlato, zbraň, jedlo a iné predmety nápomocné v bojoch. A ked'že ide o hybridné RPG, nechýbajú ani body skúseností a rastúca úroveň postavy. Zbrane majú svoje úrovne, od ktorých sa odvíja ich sila a tie lepšie majú aj d'alšie zaujímavé vlastnosti.

Celý tento herný režim má za ciel' jednu vec zabavit' hráča čo najdlhšie a to sa mu skutočne darí. Libra of Soul totiž ponúka viac než tucet hodín zábavy, hlavne vtedy, ak sa sústredíte na vedl'ajšie úlohy. Aj keby ste sa chceli venovat' iba hlavnej dejovej línii, nie je to príliš jednoduché.

Protivníci sú niekedy podstatne vyšší level než vy a víť'azstvo nie je založené iba na zručnosti v hre. Niekedy dávajú súboje hráčovi hendikep. Napríklad ked' boss spôsobuje ovel'a väčšie zranenia než vy, alebo je o 15 levelov nad vami, nedá sa robit' nič iné, len si nafarmit' levely a kvalitnejšie zbrane. Vyvoláva to pocit, že dĺžka hry je niekedy umelo natiahnutá. Hlavne v prípadoch, ked' sa musíte rozhodnút', či chcete 3 hodiny farmit' alebo skúšat' št'astie proti prehnane silnému AI protivníkovi. Pre l'ahší postup dáva tento mód možnost' najat' si pomocníkov, ktorí nepriatel'ov oslabia.

No nedajú sa priamo ovládat' a ich úspech je čisto náhodný. Občas dokážu vyhrat' jeden z troch potrebných súbojov a inokedy nestihnú pred svojím pádom ani zranit' súpera.

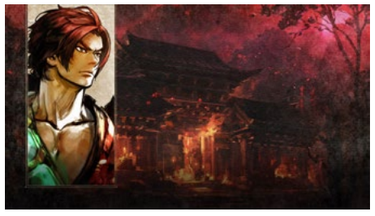
To najlepšie prichádza v momente, ked' si uvedomíte, že jednotlivé herné módy medzi sebou spolupracujú. Libra of Soul podáva kompletný príbeh vášho hrdinu od začiatku do konca, naprieč niekol'kými rokmi, ktoré v hernom svete uplynú.

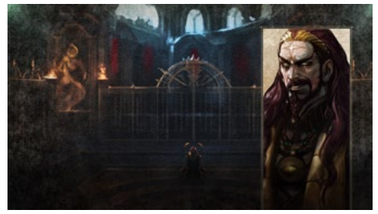
Hlavný príbeh v Soul Chronicle zachytáva malú časť týchto udalostí z pohl'adu iných postáv. Postupom v Libra of Soul sa odomkne viac kapitol v Soul Chronicle. Tieto kapitoly sa venujú bojovníkom, ktorých na svojej ceste stretnete. Rozšíria ich príbeh a ukážu vám, čo zažili pred vaším stretnutím alebo po ňom.

Bud'te najlepší z najlepších

Hry tohto žánru nehráme iba kvôli príbehu. Na výber tu máme viac než 20 postáv a každá má vlastný štýl boja. Niekto sa bije rád s gigantickým mečom, niekto s palicou, iný sa spolieha na vlastné päste. Netreba zabúdat' ani na Geralta, ktorý sa so svojím zaklínačským bojovým štýlom pridal do hry ako Guest Character. Ked' už si vyberiete šampióna, je čas na online zápasy. Tie sú rozdelené na oddychové, casual, súboje a ranked matches, v ktorých sa výhrami posúvate na vyššie miesto v rebríčku.

Online režim je jednoduchý, stačí si zvolit', či hl'adáte hru pre začiatočníkov, pokročilých alebo chcete hrat' súť'aživo, môžete si zvolit' typ postavy a podobne. Systém vám nájde vhodné lobby, teda virtuálnu miestnost', a súboje môžu začat'.





Počet postáv je vel'ký, no Soulcalibur je známy nielen tým, že brnenie sa v súboji rozbije a odkryje časti tela, no aj tým, nakl'ko je hra prístupná pre nových hráčov. Napriek množstvu postáv a bojovým štýlom nie je pre efektívne hranie potrebné učit' sa trojriadkovú postupnost' tlačidiel. Hoci hra využíva pohyb v 3D aréne všetkými smermi, väčšina útokov je iba variáciou základných príkazov. Či sa pohnete mierne dozadu, smerom nahor a nadol, nie je vždy až také podstatné. Pokial' si teda nechcete pozriet' detailné prostredie bojovej arény alebo skopnút' nepriatel'a z útesu.

Počas súboja sa nabíja ukazovatel' energie, soul bar. Ten je možné jediným stlačením tlačidla použit' na špeciálny útok, ktorý pekne vyzerá a ešte krajšie zraní súpera. Potom to je už len o tom, aby ste sa naučili, ktoré útoky k sebe sedia viac. Stačí si ich ale zapamätat' iba zopár a o zábavu je postarané. Práve tu vynikajú komplexné režimy hry pre jedného hráča, nakol'ko poskytujú možnost' množstva súbojov, v ktorých si môžete vyskúšat' všetky rôzne útoky vašej postavy.

Nová mechanika Reverse Edge, ktorá bola v tomto diele do série pridaná, je cielená nielen na skúsených hráčov, ale pomáha aj nováčikom. Jedným tlačidlom sa postava dostane do obrannej pozície, z ktorej odrazí bežné útoky a následne sa obaja hráči dostanú do súboja na štýl kameň, papier, nožnice. Akurát namiesto nožníc tu lietajú meče, sekery a démonmi posadnuté zbrane. Samotný tréning v Libra of Soul vám predstaví základné koncepty boja v Soulcalibur, no pre mňa to nikdy nebolo dost'. Hra totiž prikáže stlačit' niektoré tlačidlá so zameraním na útok, obranu či pokročilé mechaniky, no po úspešnom splnení úlohy sa tréning ihned' ukončí. Nenasleduje žiadny špeciálny súboj zameraný na novo naučené finty, a tak si treba všetko dobre pamätat' a skúšat' v bežných súbojoch.

Našťastie, v hernom menu je samostatný tréningový mód. Ten vám dovolí zvolit' si svoju aj protivníkovu postavu. Protivníkovi potom môžete nahrat' sadu vstupov, ktoré bude dookola vykonávat', môžete ho nechat' vol'ne bojovat' alebo z neho urobit' nehybný terč.

Zhrnutie

Žáner bojových hier postupne presúva svoje zameranie z hardcore súť'aživých hráčov aj na tých, ktorí si chcú zabojovat' v pokoji a nechcú súperit' s l'ud'mi. Soulcalibur 6 je toho dôkazom a svojim fanúšikom prináša najrozsiahlejšie herné režimy pre jedného hráča, aké kedy v tejto sérii boli.

Navyše, mix RPG prvkov v Libra of Soul kampani a rozsiahly príbeh sú lákadlom pre hráčov, ktorí zatial' obyčajným bojovkám neprišli na chut', nakol'ko ponúkajú desiatky hodín zábavy.

Možnost' vytvorit' si postavu a vel'ké množstvo svojských bojových štýlov zároveň dáva každému možnost' nájst' si svojho obl'úbeného bojovníka alebo si ho vytvorit'. Soulcalibur 6 je tak dobrým vstupom nielen do sveta Soulcalibur, ale celkovo do sveta žánru bojových hier, a to bez ohl'adu na to, či chcete hrat' online alebo si iba užit' boj proti AI protivníkom.

Peter Bagoňa

Hitman 2

POKRAČOVANIE POKRAČOVANÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: stealth hra
Výrobca: IO Interactive
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosti pri hraní a rozloha levelov
+ nové prídavky do série vo forme Ghost módu, príbehov a Sniper Assassin módu
+ znovuhratel'nost'
+ piliere hratel'nosti
+ všetky levely z jednotky prepracované do dvojky

- hra neprináša vel'a nového
- drobné bugy
- príbeh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Už pri ohlásení Hitman 2 bolo zrejmé, že toto ide na istotu. A niežeby to bolo zlé, to určite nie. Fanúšikovia potrebovali po Absolution šoku niečo familiárne, čo by naplnilo potenciál série. A zdá sa, že vývojári zas našli svoj „safe space", kde sa cítia komfortne. Otázkou však zostáva, či hra nie je až príliš komfortná.

Štruktúra titulu je takmer rovnaká s predchádzajúcim dielom. Vlastne je identická. A je to presne opačný postup pri dizajnovom procese, ako to bolo pri tol'ko kritizovanom diele Absolution. Tuto je totiž prioritou autorov najprv vytvorit' zaujímavé mapy, prostredia a možnosti, až následne sa starajú o to, aby to celé dávalo aký-taký zmysel z naratívneho hl'adiska. V praxi to znamená, že cutscény medzi jednotlivými misiami síce existujú a snažia sa spojit' udalosti dokopy, ale to je maximum, čo vývojári dosiahli. Ak teda hráte Hitmana kvôli príbehu, tak hráte zlú hru. Podobne ako v jednotke je hlavným antagonistom organizácia Providence, ktorá tajne riadi svet (takže vlastne Hitman verzia Iluminátov) a vašou úlohou je oddel'ovat' kúsky tejto organizácie od chobotnice, pričom tie kúsky sú členmi Providence.

Pod'me ale na najdôležitejšiu časť hry. Svet, prostredie, možnosti, hratel'nost a celý sandbox, ktorý vám umožňuje byt' efektívnym v tom, čo je vaše poslanie - byt' nájomným vrahom. Autori mali v sérii často problém s tým, ako spravit' hru na jednej strane ako ultimátny sandbox, kde core hráči hl'adajú každú medzierku, ktorou preniknú a každý prevlek, ktorý im umožní dostat' sa na predtým neprístupné miesta, no zároveň urobit' hrou prístupnou pre nováčikov. Vo väčšine prípadov však skončili na konci jedného alebo druhého extrému. No pri Hitman 2 konečne našli balans, ktorý by mal vyhovovat' všetkým.

Takže predvediem ukážku, ako sa dá zavd'ačit' obom táborom. Máte misiu v Miami, kde máte zlikvidovat' dva ciele a celá misia sa točí okolo motoristických pretekov, ktorých sa jeden z ciel'ov zúčastňuje ako pretekár. Ak ste sebavedomý fanúšik série a máte za sebou desiatky popráv nepohodlných osôb, tak jednoducho na základe informácií, ktoré sú vám podané na úvodnom brífingu, improvizujete ako za starých časov.

Skúšate, čo pôjde a čo nie a kujete plány bez toho, aby ste boli rušený hocijakými quest markermi a podobnými vecami. Po úspešnej poprave však máte skvelý pocit a pustíte sa do rovnakej misie zas, no tentokrát iným spôsobom. Ak ste ale začiatočník, prípadne viac casual hráč, tak hra pre vás vytvorila „Stories", čo je ručička, ktorá vás vedie k ciel'u. Každá misia ich má niekol'ko a prakticky ide o scenáre, ktoré sa môžu stat', a spôsoby, ako môžete ciele zlikvidovat'. Po ich objavení v prostredí vám hra začne radit', čo treba spravit', no zároveň nechá dostatok povinností na hráčovi, aby situáciu vyriešil. Je to niečo ako quest marker, zároveň to ale neznamená, že misia sa splní sama.

Navyše si k tomu prirátajte fakt, že máte na výber z viacerých náročností, ktoré vám vol'nost' dávajú alebo ju obmedzujú v mnohých d'alších veciach ako počet pozícií na ukladanie, možnost' videnia cez steny a d'alšie úpravy. Z hry si tak vyslovene môžete spravit' pieskovisko, do ktorého vám vývojári hodili všetky hračky, lopatky a formičky a vy sa s tým všetkým hráte tak, ako uznáte za vhodné.

Hra vás však sleduje. Nie v zlom – jednoducho pozoruje všetko, čo robíte. Pre každý jeden scenár a každú jednu situáciu je vytvorená výzva a splnit' ich všetky vyžaduje obrovskú dávku šikovnosti a hlavne času, čo ponúka dôvody na desiatky prejdení jednej misie vždy iným spôsobom a vždy s inou formou likvidácie protivníkov. Okrem výziev sú tu aj vyššie spomínané príbehy a levelovanie každej úrovne. Táto veta síce znie čudne, ale chvíl'ku vydržte a vysvetlím vám to. Každý jeden level má samostatný „mastery rank" a jeho zvyšovaním si rozširujete možnosti. Môžete tak menit' vstupný bod, počiatočnú výbavu, úvodné prevleky a d'alšie veci, ktoré poskytnú nové možnosti.

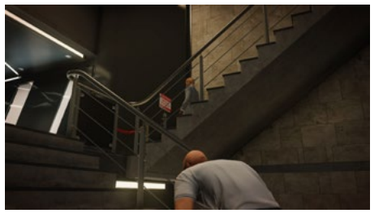
Všetkých šest' levelov poskytuje obrovskú plochu na naplnenie všetkých vašich zabijáckych chút'ok a hádže vás do rôznych situácií a prostredí, aby ste nepocítili stereotyp. Iné predmety, iné rutiny a iné prevleky, to všetko zabezpečí to, že nudit' sa určite nebudete. Z dizajnových prvkov navyše cítit', že autori chcú, aby ste úrovne prechádzali na viackrát. A ak nie, k dispozícii majú zopár spestrení.

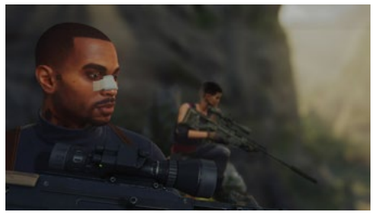
Z jednotky sa vracajú Contracts a Elusive Contracts. Prvé menované vám umožnia vytvárat' variácie a scenáre zlikvidovania l'ubovol'ných ciel'ov na jednotlivých mapách, ktoré následne môžu hrat' iní hráči a porazit' vaše skóre. Elusive Contracts sú zas špeciálne udalosti, ktoré vám dávajú za úlohu zlikvidovat' konkrétny ciel', no na jeho zabitie máte iba jeden úvodný pokus a preto uspejú iba najlepší z najlepších.

Novinkou je Ghost mód, ktorý je skvelým prídavkom do série. Za ciel' vám dáva zlikvidovat' určených protivníkov skôr ako d'alší živý hráč, pričom každý z vás existuje „na vlastnej mape", no vždy viete skontrolovat' to, ako d'aleko je váš súper. Tento mód je asi jedinou čistou novinkou, pretože ten druhý s názvom Sniper Assassin sa objavil už ako promo mód pre Hitman: Absolution.

Novinkou je však to, že po novom podporuje kooperáciu dvoch hráčov, ktorí sa následne pretekajú, kto nazbiera väčšie skóre. Bohužial', k módu je zatial' iba jedna mapa, čo trochu odoberá na jeho prít'ažlivosti. Na druhej strane, sledovat' ako nepriatel'ov vyslovene odhodí po nárazе projektilu asi neomrzí nikdy.

A to je vlastne všetko. Hra je totiž pokračovaním jednotky. Jemne vylepšená, no v základe rovnaká.





Môžete sa prezliekat' do oblekov, niektoré NPC postavy vás v závislosti od obleku, ktorý máte, môžu odhalit', môžete sa schovávat' a schovávat' telá, umelá inteligencia je prakticky totožná a audiovizuál tiež. To isté platí aj pre bugy, na ktoré občas narazíte.

Autori dokonca zobrali úvodný prológ priamo z jednotky, čo síce nie je až taký problém, pretože je to predsa prológ, no vypichol som to len na podtrhnutie faktu, že ide o pokračovanie ako vyšité. Áno, drobnosti ako možnost' skrývat' sa v porastoch a jemné vylepšenia sa vyskytnú, no to je asi tak všetko.

Len si dávajte pozor, aby ste sa hru nepokúšali hrat' ako Rambo. Na jednej strane come on, takto sa Hitman nehrá. A na strane druhej nechcite vidiet', ako sa správa AI, ked' okolo seba rozpútate peklo s pomocou automatických zbraní.

Aké je teda grafické spracovanie? Solídne. Levely sú rozl'ahlé, čo logicky ide na úkor detailov a kvality, no v každom prípade máte dobrý pocit zo všetkých l'udí, ktorí sa v prostredí hýbu a majú medzi sebou interakciu.

Niekedy sa dokonca cítite ako detektív, ktorý sa z prostredia snaží získat' informácie, aby vyriešil prípad. Nové úrovne si taktiež zaslúžia pochvalu za svoj vizuálny prejav vd'aka ich rôznorodosti. Soundtrack je výborný tiež. Vždy, ked' už po vražde ukončujete level, tak počujete, ako sa téma úrovne stupňuje, čo vám dá skvelý pocit z dobre vykonanej práce. Džavot davu, jemné detaily a božský hlas Davida Batesona ako Agenta 47 je na nezaplatenie.

Autori navyše prepracovali všetky levely z prvého Hitmana do dvojky a v prípade, že jednotku vlastníte, tak máte vlastne k dispozícii dvojnásobné množstvo obsahu. Do týchto úrovní boli pridané aj vylepšenia hratel'nosti, ktoré dostali levely z dvojky, takže ako celkový balíček sa Hitman 2 tvári skvele. Iba málo hier vám dnes poskytne tol'ko obsahu a to bez ohl'adu na to, že ak ste hrali jednotku, tak tie levely poznáte. Sandbox je totiž rozsiahly a skvelá znovuhratel'nost' zabezpečuje, že aj ked' poznáte staré úrovne naspamäť, možno niečo nové objavíte. Ak však pôvodnú hru nevlastníte, tak si tieto levely viete dokúpit' do dvojky ako DLC, čo tiež nie je zlý nápad. Hra taktiež (chvalabohu) nie je vydávaná epizodicky ako jednotka, takže k dispozícii máte od začiatku kompletný zážitok.

Verdikt

Hitman 2 je pokračovanie. Presne také, aké sa vám vybaví v hlave pri tom, ked' poviete slovo pokračovanie. Tým, samozrejme, nechcem povedat', že by hra bola zlá, to nie, práve naopak. To čo robí, robí skvele. Len nečakajte nič nové, pretože nič nové nedostanete. Jemné vylepšenia a množstvo obsahu určite poteší rovnako ako aj možnosti, ktoré vám autori poskytujú pri hraní.

Dominik Farkaš

Call of Cthulhu

VSTÚPTE DO ŠIALENSTVA PLNÉHO CHÁPADIEL

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: RPG / Detektívka
Výrobca: Cyanide Studio
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ príbeh
+ kreatívne prostredie
+ detektívny mód
+ úchvatné vizuálne prevedenie prostredia
+ hudba a zvukové efekty

- RPG systém
- stealth pasáže a ich umelá inteligencia
- vizuálne prevedenie postáv
- málo rozvinutý svet
- nedostatok akcie
- niekoho môže hra nudit'
- l'ahké hádanky

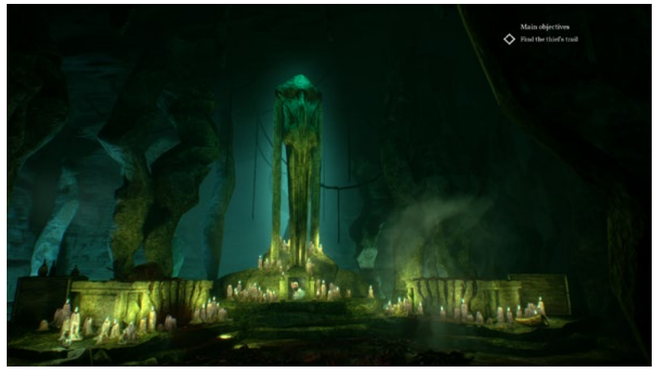
HODNOTENIE:

★★★☆☆

Hra Call of Cthulhu je predovšetkým spracovaná adaptácia už dnes kultovej stolovej hry od spoločnosti Chaosium. Samozrejme, svoj námet čerpá od majstra spisovatel'a hororového žánru, H. P. Lovecrafta. Všetko to začalo práve jeho poviedkou s názvom „The Call of Cthulhu". Podl'a jej predlohy sa zrodilo obrovské množstvo príbehov, noviel, dokonca vznikli aj filmy a hry. Hier, v ktorých nájdete monštrum Cthulhu, je naozaj vel'a a Call of Cthulhu od štúdia Cyanide je d'alšou hrou v rámci rozsiahlych príbehov, ktoré vznikli na základe beštie Cthulhu. Tvorcovia hry hráčom sl'úbili detektívnu adventúru s tiesnivou atmosférou, hrôzu na tajomnom ostrove Darkwater a rôzne zaujímavé herné mechanizmy, ktoré ovplyvnia osud detektíva Edwarda Pierca. Podarilo sa tvorcom vyvinút' to, čo sl'úbili? Do určitej miery sa im to aj podarilo, no pod'me si priblížit', prečo len do určitej miery.

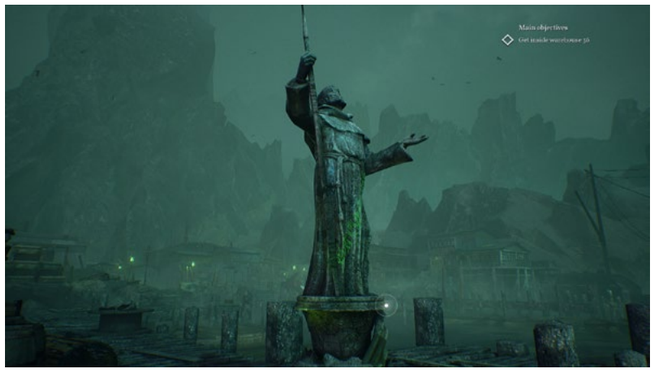
Pomaly d'alej zájdeš, a to hlavne v zelenom šere

Hral som vážne len pár videohier, kde sa objavilo monštrum Cthulhu. Spomeniem napríklad hru od štúdia Bethesda, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, ktorá bola síce zábavná, no hrozne zabugovaná, a presne tohto som sa obával pri hernom titule Call of Cthulhu od štúdia Cyanide. Našt'astie, hra Call of Cthulhu nie je prípad spomínanej hry od Bethesdy. Herný titul Call of Cthulhu sa, samozrejme, zarad'uje aj do subžánru s názvom „Lovecraftian". Ak by som sa mal zaoberat' subžánrom „Lovecraftian", tak by som asi nikdy nedošiel na koniec zoznamu hier, pretože ich existuje naozaj vel'a, napokon, presvedčte sa aj sami. Až do takejto miery má spisovatel' H. P. Lovecraft vplyv nielen na herný priemysel. Ovplyvnený niektorými „Lovecraftian" hrami a knižnými predlohami som sa teda ponoril do zeleného sveta v Call of Cthulhu. Príbeh tejto detektívnej a hororovej adventúry je prakticky jednoduchý. Detektív Edward Pierce sa snaží vyšetrit' záhadnú vraždu Sarah Hawkinsovej. To, čo je však na príbehu zaujímavé, sú nečakané zvraty a bizarné odhalenia, ktoré hráča vytrhnú z reality a vsadia ho do krutých a desivých situácií. Problémom je však pomaly sa rozbiehajúce tempo príbehu hry, ktoré môže niektorým vadit'. Mne toto tempo vyhovovalo vzhl'adom na to, že všetko vynahradzovala tiesnivá atmosféra ostrova Blackwater a dokonca ma bavili aj rozhovory, ktorých je v hre pomerne vel'a. Vel'kým pozitívom je, podl'a môjho názoru, aj bádanie a objavovanie vedl'ajších príbehov, ktoré dopĺňajú hlavný príbeh. Niekoho môžu podobné mechaniky v hrách nudit', no ak sa dostanete cez pomalý začiatok, hra vás neskôr svojím prostredím a bizarným príbehom pohltí.



Elementy záhadného ostrova Blackwater majú svoje čaro

Herné prvky v hre Call of Cthulhu boli naozaj zábavné, no len do chvíle, kým som nenarazil na niektoré vel'mi obmedzené a navyše nedotiahnuté mechaniky. Niektoré z nich by som do hry ani nedával, pretože dokážu premenit' skvelú bizarnú atmosféru v úsmevné momenty. Koniec koncov však prevažujú viac zábavné prvky. Jedným zo zábavných prvkov v hre je čiastočne otvorený svet, ktorý ma vážne pohltil a prijal by som určite aj možnost' väčšieho priestoru v určitých oblastiach, poprípade aj úplné vedl'ajšie misie, ktoré by okorenili hru ešte viac. Myslím si, že každý hráč sa stretol s detektívnym módom, ktorý zaviedli tvorcovia hernej série Arkham. Kto by bol však povedal, že práve detektívny mód v Call of Cthulhu bude graficky pútavejší a zábavnejší! Teda aspoň ja si to myslím, a to som si všetky hry v Arkham sérii užil. Tento mód je zábavný preto, lebo som mal k dispozícii niekol'ko záchytných bodov a ked' ste ich objavili, tak sa vám zobrazili postavy a prezrádzali, čo sa na danom mieste činu stalo. Mysteriózne hry, hlavne, ak sa v nich nachádzajú prvky detektívky, si určite zaslúžia zábavnú mechaniku vyšetrovania, a tvorcovia Call of Cthulhu túto mechaniku využili a implementovali jednoducho skvele.



Tvorcovia Call of Cthulhu ponúkli v hre aj RPG prvky, ktoré boli inšpirované už spomínanou stolovou hrou. V podstate som za plnenie hlavných úloh dostával body a mohol som si vylepšovat' určité schopnosti. Dve z týchto schopností boli špeciálne, ktoré ste si mohli vylepšit' len na základe špeciálnych bodov, ktoré ste získali za určité nájdenie skrytých predmetov, alebo za preskúmanie niektorých z nich. Tieto dve špeciálne schopnosti boli „Ocultism" a „Medicine". Ďalej boli v hre schopnosti, ktoré ovplyvňovali do určitej miery aj samotný príbeh. Ide o „Investigation" a „Spot Hidden". Obidve schopnosti vám odomkli zručnosti, ktoré ste mohli využit' v hre. V prvom prípade ste mohli otvorit' zámok bez kl'úča a v druhom prípade sa vám zobrazovali predmety, ktoré by sa za normálnych okolností nezobrazili. Samozrejme, boli v hre schopnosti, ktoré vedeli ovplyvnit' l'udí pri rozhovoroch a podobne.

Zbytočnost' niektorých prvkov narúša úžasnú zelenú atmosféru

Znie to vel'mi dobre, no táto RPG mechanika má vel'ké nedostatky. V prvom rade neexistuje pri rozhovoroch

určitý indikátor vášho zlyhania, resp. úspechu. Čiže hráč nedokáže zistit', či uspel s danou schopnost'ou, alebo neuspel. Ďalším problém je, že tieto prvky ovplyvňujú váš príbeh v hre len do malej miery. To znamená, že je v podstate jedno, pre akú schopnost' sa rozhodnete, pretože to nebude mat' vel'mi vel'ký vplyv na váš zážitok z hry. Áno, niektoré schopnosti vám umožnia v rozhovoroch získat' dialóg, ktorý by ste inak nezískali, alebo sa môžete vydat' alternatívnou cestou podl'a toho, aké máte možnosti, ale to je asi tak všetko. Preto si myslím, že integrovanie týchto RPG prvkov zo stolovej hry bolo možno aj zbytočné a radšej sa tvorcovia mohli zamerat' na rozl'ahlejší a plnší svet, ktorý by sa dal skúmat'. Alebo mohli predĺžit' vývoj hry a premysliet', aký vel'ký dopad budú mat' schopnosti na príbeh.

Čo považujem za najväčší mínus sú stealth pasáže a ich umelá inteligencia. Nachádzame sa v roku 2018 a myslím si, že umelá inteligencia postáv v rámci stealth, ktorá sa dá prirovnat' k Metal Gear Solid z roku 1998, je už zastaraná. Ešte aj Metal Gear Solid mal v sebe prvky sledovania podl'a stôp v snehu, či podl'a zvuku, ked' ste stúpili do mláky. V Call of Cthulhu sa niečoho podobného nedočkáte, dokonca sa môžete priblížit' k nepriatel'ovi celkom blízko, otvorit' a zatvorit' dvere, a on si vás stále nevšimne. Alebo naopak, v jednej pasáži si vás nepriatel' všimne aj napriek tomu, že by vás nemal vidiet' či počut', čo ale viac-menej považujem za bug. Tieto pasáže sú skôr rušivým elementom, a to hlavne z dôvodu ich prevedenia a smiešnej umelej inteligencie nepriatel'ov. Mne síce nedostatok akcie nevadil, ale môže sa stat', že niektorým hráčom bude chýbat'. Popravde, hra je skutočne ochudobnená o akčné pasáže, ktoré by som mohol spočítat' na jednej ruke. Nie je to pre detektívne adventúry nič netradičné, ale pravdou zostáva, že o niečo viac akcie by hernému titulu Call of Cthulhu neuškodilo.

Je to naozaj škoda, pretože skúmat' tento svet s bizarnou zelenou farbou na každom rohu, je skutočne dych berúci herný zážitok. Zdá sa mi divné, že tvorcovia sa nezamerali viac na túto stránku hry. Možno keby prepojili RPG systém s objavením viacerých predmetov alebo skrytých miest, či dokonca iných postáv, ktoré by mali na príbeh významný dopad, nepôsobila by hra v tomto prípade tak prázdno. Tak či onak, hlavný príbeh je úžasný po rozbehu a jeho atmosféra nenahraditel'ná, no musím konštatovat', že už ma nič nemotivovalo, aby som sa k hre vrátil ešte po tretíkrát. V tomto prípade si myslím, že už aj druhé prejdenie hry bolo zbytočné, a to sa v hre nachádzajú dva skryté konce!

Útesy v hre boli ostré a rovnako ostré boli aj postavy

Call of Cthulhu má po grafickej stránke úžasne spracované prostredie. Hmla, ktorá obklopuje ostrov, opustené lode, napol rozložená mŕtva vel'ryba ležiaca na útese, nádherné olejové lampy, ktoré svojou zelenou žiarou odrádzajú temnotu. Nehovoriac o nádherne temných jaskyniach, či obrovskom sídle na najvyššom útese. V hre nájdete aj napol schátrané drevené domy, ktoré v sebe ukrývajú domácich a verte mi, že cudzincov nemajú v láske. Stačí zbehnút' do baru a presvedčit' sa o tom. Všetko toto a omnoho viac je jednoducho graficky dych berúce a je to aj hlavným dôvodom, prečo sa popri hernom titule Call of Cthulhu od štúdia Cyanide nájde len málo iných, ktoré sa vyrovnajú jeho atmosfére. Atmosfére kontruje pochmúrna hudba a hrôzostrašné zvukové efekty, ktoré mi navodili melancholickú, mysterióznu alebo hrôzostrašnú náladu.

Bohužial', hra Call of Cthulhu má jeden vel'ký grafický problém, ktorý si všimnete už na začiatku hry v kancelárii detektíva Edwarda Pierca. Tým problémom sú modely postáv. Vyzerajú vel'mi smiešne, čo som si všimol hlavne pri rôznych reakciách na mimike postáv. Pôsobia ako roboti, ktorí sa ani nesnažia svoje reakcie hrat'. Niektoré reakcie vyzerali tak smiešne, že som sa neubránil smiechu, čo je v takto atmosférickej hre vážnym problémom. Textúry postáv vyzerali celkom k svetu, no nevedel som sa zbavit' pocitu, že tvorcovia použili na svoje modely postáv herný engine spred piatich rokov, a to mimochodom použili engine Unreal 4. Mne osobne vadili aj ostré kontúry postáv, ktoré v mnohých prípadoch neboli ani uhladené. Dokonca som narazil aj na také chut'ovky, ako krivé prsty v animáciách, na zvláštnu chôdzu postáv, či občasné frame dropy pri animáciách. Myslím si, že je to obrovská škoda, no dokázal som sa cez to preniest' a sústredit' sa na to, čo je v hre okúzl'ujúce.

Naše hodnotenie

Ako som písal na začiatku, herný titul Call of Cthulhu je pre mňa úspechom, ale len do určitej mieri. Má dost' výrazné nedostatky, nad ktoré som sa snažil povzniest', no nie vždy sa to dalo a hra ma tým pádom skôr iritovala, než bavila. Tieto nedostatky nájdete v zbytočnom RPG systéme, nedostatočnom vplyve vašich rozhodnutí na príbeh, stealth pasážach a v grafických nedostatkoch, hlavne pri modeloch postáv. Čo sa však tvorcom nedá vytknút', je jej mysterióznа až melancholická atmosféra, od ktorej som sa stal závislým. Ďalej je to prepracovaný detektívny mód a rôzne predmety či vedl'ajšie príbehy, ktoré dopĺňajú hlavný príbeh. Skúmanie mysterióznеho ostrova je d'alším svetlým momentom v hre, ale na môj vkus ho bolo málo a vedel by som si predstavit' väčšie prostredie v jednotlivých kapitolách. Príbeh sa síce rozbieha pomaly, čo mne osobne nevadilo, no po čase sa rozbehne a verte mi, že sa počas 10 – 15 hodín hrania máte na čo tešit'. V konečnom dôsledku ide o zábavnú hru, ktorá vykresl'uje kultovú poviedku Call of Cthulhu s rešpektom, a zároveň je jej najbližšia zo všetkých hier.

Adrian Líška

Kingdom Come Deliverance - The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon and Tournament

LÁSKA JE LÁSKA!

Nové DLC do českého Kingdom Come prináša lásku. Teda, prináša nový príbeh, ktorý sa točí okolo lásky. Má táto téma čo ponúknuť hráčom a fanúšikom spomínanej hry? To sa dozviete v tejto recenzii.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Warhorse Studios
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ turnaj si zamilujú najmä milovníci súbojov hre
+ veľmi vtipné situácie

- herná doba
- nemastný a neslaný príbeh

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Aj sukničkári potrebujú lásku!

Ako ste si už vyššie mohli prečítať, do Kingdom Come prichádza láska! A prichádza jedine vo forme DLC pod dlhočizným názvom „The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon and Tournament DLC". Toto nové rozšírenie nám prináša hneď dve novinky.

Tou prvou a pre niekoho možno menej podstatnou, je turnaj. Ten sa odohráva v meste Rataje a budete bojovať so skutočne mocnými súpermi. Tí vám fakticky nedarujú žiaden pohyb ani úder a porazit' aj prvého súpera bude veľmi náročné. Milovníci mečov si prídu na svoje a vyšantia sa do zbláznenia! Turnaj má však aj svoje pravidlá, a tak všetci bojovníci dostanú rovnaké oblečenie a možnosť zvoliť si svoju obľúbenú zbraň. Dlhý meč, sekera, alebo meč a štít! Na čo všetko ste zvyknutí!

Turnaj je príjemným spestrením sveta Kingdom Come. A ako som už spomínal, ak ste mali radi súboje, tu si prídete na svoje. No v prípade, že ste sa súbojom snažili vždy vyhnúť a používali ste skôr zakrádanie sa pod rúškom noci a ostrý jazyk ako ja, príliš vás táto novinka neosloví.

Druhou časťou DLC je príbehová línia úloh. Tu narazíte na starého známeho Jana Ptáčka, ktorý, hoc je sukničkár, zisťuje, že potrebuje lásku. Teda, niečo také sme už od neho nejeden raz počuli, a tak ho musíme brať s rezervou. A ako správne hádate, vy sa stanete jeho dohadzovačom. Osobne by som od rozšírenia za 10 euro čakal niečo viac. Robiť dohadzovača v hre môže byť sranda, no keď nemáte k Jánovi Ptáčkovi žiaden vzťah a ako NPC vás už dlhšiu dobu otravuje, veľa si príbeh neužijete. Na začiatku rozšírenia mala hra dokonca veľký problém. Úlohy s jednou pomerne dôležitou NPC Šarlatána sa nespustili, a tak ste miesto 4 až 10-hodinového dostali približne 2-hodinové DLC. Táto chyba je, našťastie, opravená, a tak si hráči DLC môžu už poriadne užiť. Teda, problémom však ostáva, že úlohy pre danú postavu sú naozaj otravné a nudné. Nehovoriac o tom, že aj keď sa snažíte akokoľvek chcete, vytrieskať 10 hodín z DLC bude naozaj nadľudský výkon.

Začiatok príbehu je veľmi dobre navrhnutý a celkom zaujímavý. Miestami som mal pocit, že toto DLC bude naozaj perfektné. Nájdeme tu aj vtipné momenty. Napríklad, keď anglicky hovoriaci herec hrajúci hlavnú úlohu spieva českú pesničku. Naozaj som sa v tejto chvíli úprimne zasmial. Kiežby však takýchto momentov bolo v DLC viacero.

„Milostné hrátky Jána Ptáčka" však neprinášajú nič navyše. Žiadne nové herné mechaniky, iba kratučké rozšírenie, ktoré nemusí nadchnúť každého. Hoc DLC úplne nezatracujem, rozhodne by si mali vývojári hry brať príklad z iných spoločností, kde DLC naozaj rozšírili príbeh a pôsobilo ako taká „malá hra".

No dobrá... Takže myslíš, že múžem vyrazit na tu schúzku?

Verdikt

DLC The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon neprináša takmer žiaden dôvod, prečo by ste si po ňom mali bezprostredne zatúžiť. Áno, pár vtipných situácií tu bezpochyby nájdeme, ale to je tak všetko. Ako fanúšik tejto hry by som očakával o niečo prepracovanejší príbeh, ktorý by si opäť na paškál zobral vážnejšiu tému ako to bolo v základnej hre. Príbeh v DLC pôsobí ako úmorné vedľajšie úlohy a DLC dokážete doslova preskákať za pár hodín. A to nerátam ani bug, na ktorý ste narazili pri jeho vydaní. Ak však túžite po ďalších príbehoch zo sveta Kingdom Come, neostáva vám momentálne nič iné, ako vyskúšať milostné dobrodružstvá Jána Ptáčka.

Ľubomír Čelár

Astro Bot: Rescue Mission

NEČAKANE ZÁBAVNÁ ZÁCHRANNÁ MISIA

Ako podl'a vás dopadne kombinácia virtuálnej reality a jednoduchej arkádovej hopsačky? Skôr než kývnete rukou, dajte šancu našej recenzii a vydajte sa s nami na záchrannú misiu, budete prekvapení.

Asi takto nejako som usadal s headsetom na hlave k zaujímavému počinu z dielne Japan Studio, ktoré, mimochodom, stojí aj za vel'mi obl'úbenou PlayStation hopsačkou Ape Escape z roku 1999. Nečakal som takmer nič, no dosal som viac než dost'.

Príbeh len ako doplnok

Je jasné, že moja obl'uba v podobe kvalitného príbehu bude bez akejkol'vek príchuti, takže klišé v podobe záchrany a št'astného konca ma nijako neurazilo.

Všetko sa točí okolo záchrany zničenej materskej lodi Astro Botov, ktorej posádka vinou útoku hnusného zeleného mimozemšt'ana prišla o svoj domov.

Lod' sa pri tejto skaze rozpadne na kúsky a posádkach roztomilých botov je roztrúsená po okolitých planétach. V tomto momente sa ujmete role kapitána Astra a všetko je vo vašich rukách.

Spočiatku som si nevedel dobre predstavit', z akého dôvodu mám mat' vlastne PSVR na hlave, ked'že sa hra ovláda úplne klasicky, a to za pomoci gamepadu, navyše úplne štandardou schémou. Jediný rozdiel je, že rozhl'ad kamerou je plne vo vašej réžii, teda s pomocou headsetu.

Chytl'avý a zábavný efekt

A verte, že táto úplne jednoduchá idea má v konečnom dôsledku vel'mi chytl'avý a zábavný efekt. Aj ked' vo svojej podstate jedným tlačidlom skáčete a druhým bojujete s nepriatel'mi.

Zaujímavým prvkom je použitie tryskov miesto dvojskoku, takže získate vo výskoku čas navyše a zároveň môžete týmito tryskmi zlikvidovat' nepriatel'a. Ani onen headset nie je na vašej hlave len vo funkcii kamery, ale využijete ho aj na iný účel, takže sa trochu viac zapotíte. Budete sa vyhýbat' strelám a nepriatel'om či hlavou odrážat' loptu. Práve v týchto momentoch je Astro Bot: Rescue Mission skutočne zábavnou hrou. Paradoxne práve oná kamera je aj najväčším kameňom úrazu. Dost' často sa budete musiet' skutočne poriadne nakláňat', aby ste videli, kde vlastne so svojím Astrom stojíte a neraz ho ani poriadne neuvidíte a niektoré manévre v podobe skokov skončia neúspechom. Tento nedostatok si „užijete" predovšetkým pri súbojoch s bossmi, takže v tomto smere prajem pevné nervy.

Na jeden nádych

Chvalabohu sú checkpointy rozmiestnené vel'mi dobre a prípadný neúspech vás nepresunie niekam na začiatok vašej záchrannej misie. Tešit' sa môžete na 20 misií, ktoré však sfúknete za zhruba 5 až 6 hodín, čo je naozaj škoda, ked'že toto záchranné dobrodružstvo je naozaj zábavné a poteší predovšetkým mladších hráčov. A aká by to bola hra, ktorá by v dnešnej dobe v sebe neskrývala nejakú možnost' čokol'vek vylepšit'? Ani v tomto táto hopsačka nijako nezaostáva. Ked'že je headset náhradou kamery z tretej persóny, tak gamepad predstavuje dušu kapitána.

A práve ten si môžete vylepšovat'. Získate vystrel'ovacie lano, vodotrysk či svetlo. Zaujímavé je použitie vodotrysku, ktorý slúži nielen na uhášanie ohňa, ale aj ako pomôcka na zalievanie kvetín, ktoré vám následne po svojom rozkvitnutí umožnia presun na d'alšie pozície.

Vizuál prekvapil

Skutočne potešujúce je, že ani technické spracovanie hry ničím neurazí. Ked'že hra je zameraná na mladšie publikum, je jasné, aká farebná paleta vás čaká. No aj napriek tomu tam boli momenty, ktoré zaujali aj mňa a predovšetkým v podvodnom svete sa určite len tak na moment zastavíte a budete sa kochat'.

Verdikt

Astro Bot: Rescue Mission je v skutku zábavnou hopsačkou pre PSVR, ktorá poteší hlavne mladších hráčov. Nečakajte nič náročné, odpustite jej nedostatky v podobe neposlušnej kamery a užite si výlet do sveta virtuálnej reality.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VR
Žáner: Plošinovka
Výrobca: Japan Studio
Zapožičal: Sony

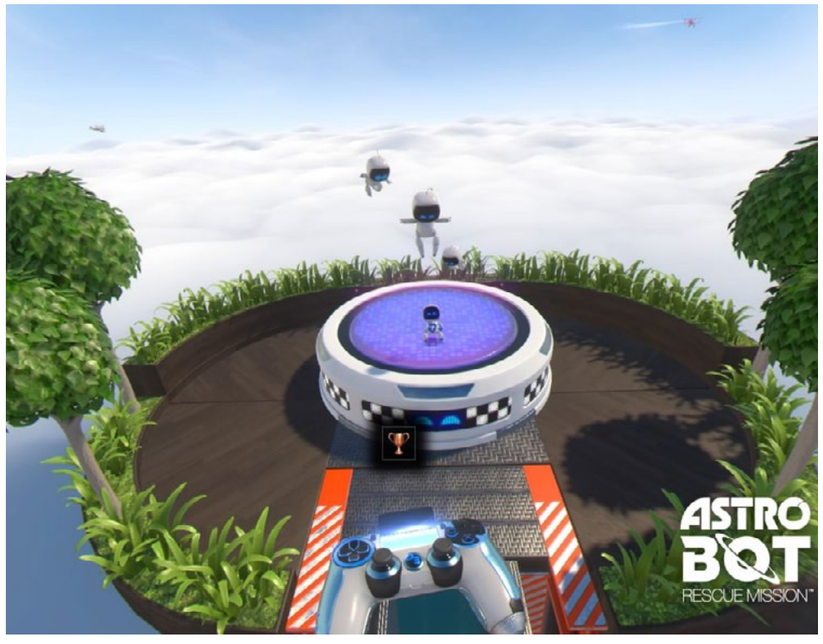
PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá hratel'nost'
+ zábavné
+ na pomery PSVR dobrý vizuál

- chcelo by to ešte aspoň 2-3 hodiny navyše
- neposlušná kamera

HODNOTENIE:

★★★☆☆



Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

HEJ, DÁMY, LARRY JE SPÄŤ!

Keby mi niekto ešte pred pár rokmi povedal, že si v roku 2018 zahrám pokračovanie klasickej hry Leisure Suit Larry, vysmial by som ho. No čo osud nechcel, nemeckí vývojári z CrazyBunch sa rozhodli, že takéto pokračovanie spravia. Otázkou však ostáva, v akom stave sú dnes point&click adventúry a či stále majú čo ponúknuť. Teda, má pokračovanie Larryho vôbec čo ponúknuť súčasnému hernému publiku?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Point&Click adventúra
Výrobca: CrazyBunch
Zapožičal: Assemble Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

+ kreslený vizuál
+ pomoc pri hľadaní predmetov
+ je to klasická point&click adventúra
+ recesia na súčasný svet

- nešťastne vyriešené UX inventára

HODNOTENIE:

★★★★★

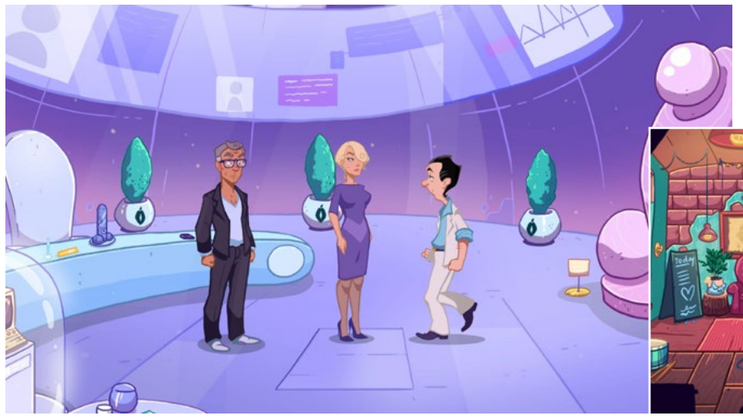
Larry nikam nezmizol, len zamrzol v čase

Point&Click adventúry boli v 90-tych rokoch na výslní. Všetci ich milovali, hrávali a každý o nich hovoril. Išlo v podstate o veľmi jednoduchý koncept, ktorý prinášal zaujímavú hratelnosť a neobyčajný príbeh. Niet preto divu, že sa tento typ videohier začal vyrábať ako u nás, tak aj u bratov Čechov a jeho obľuba neustále narastala. No ako čas plynul a vývoj grafického zobrazenia hier napredoval, point&click adventúry sa začali transformovať do iných typov hier a tie klasické v podstate vymreli. Sem-tam sa síce objaví nová hra či remake úspešných klasík, no je ich ako šafránu. A tak v momente, keď som sa dopočul o tomto pokračovaní, vložil som doň všetky svoje nostalgické nádeje.

Je to návrat ku klasike?

Na začiatku sa vaša postava, teda Larry, prebudí v kanáli. Nevie, kde je, ktorá hodina bije a nevie ani to, čo sa stalo. Vaším prvým krokom bude, že mu pomôžete dostať sa z tohto nehostinného a nechutného miesta. Lenže niečo sa udialo. Larry sa dostal z 80-tych rokov priamo do budúcnosti, respektíve do 21. storočia.

Do sveta, v ktorom je najlepší ten jedinec, ktorý má najviac lajkov, vlastní ten najnovší mobilný telefón za cenu jedného priemerného slovenského platu a každý pozná iba toho, kto má Instagram plný nádherných fotiek. Larry tento problém spočiatku nechápe a netuší, ako sa to všetko zomlelo. Veľmi rýchlo však zistí, čo nové technológie prinášajú a čo zas uberajú, no pochopí i to, ako ich najlepšie využiť pri balení dievčat. Opäť s ním navštívime staré známe miesta z predchádzajúcich dielov a zistíme, ako ich nahlodal zub času. Stretneme známe postavy, ktorým zas pribudlo o niečo viac pixelov a najmä rokov. Hra sa nesie v podobnom duchu humoru ako kedysi. Trochu hlúpy, no za to často trefný humor k tejto hre patril, a tak ho môžeme očakávať aj teraz. Aj keď už na hre nepracuje Al Lowe (odráža sa to na humore a celkovom dojme z hry) všetko je tak, ako si to fanúšik Larryho pamätá. Množstvo hlášok si na paškál berie najmä súčasné trendy ako Uber, Instagram či Tinder. A verte či nie, veľa vecí v hre prinúti hráča zamysliť sa nad dnešnými, niekedy aj hlúpymi trendami. No na druhej strane je Larry stále rovnaký milovník a sliziak ako kedysi. A, samozrejme, jediné, na čo myslí, sú dievčatá. Veď ako keby sme ho nepoznali!



Hru si zamilujú všetci!

Príbeh je na súčasnú dobu veľmi dobre spracovaný a miestami som mal pocit, že som sa pre zmenu ja vrátil do 90-tych rokov. S tým ide ruka v ruke aj celkové spracovanie hry. Pokračovanie Larryho dobrodružstiev je plnokrvnou point&click adventúrou. Hra má naozaj všetko, čo by mala mať. Teda, samozrejme, ak ste milovníkmi tohto žánru. Mladším hráčom, ktorí takýto typ hry nikdy nehrali, môže nový Larry pripadať trochu strohý, no verím, že si ho po chvíľke obľúbia. A pre menej náročných hráčov si vývojári pripravili aj funkciu na zobrazenie všetkých možných interakcií v hre. Ak totižto podržíte medzerník, zvýraznia sa vám veci, s ktorými môžete interagovať. Samozrejme, túto funkciu využívať nemusíte. Hru môžete hrať presne tak, ako za starých dobrých čias a trápiť svoje mozgové bunky. Pri logike sa na chvíľku pozastavím. Kombinovanie vecí a ich používanie je miestami naozaj šialené a niekedy si ani netrúfnete na danú kombináciu, pretože si poviete: „Toto je až priveľmi logické". Takýchto momentov však v hre nie je veľa. Koniec koncov, k point&click adventúram to vždy patrilo.

Graficky je hra spracovaná naozaj dokonalo. Prekrásne kreslená grafika je dopĺňaná takým tým zvláštnym druhom jazzovej hudby, ktorý sa vyskytoval len v televíznych seriáloch ako ALF a vo filmoch pre dospelých. Spomínaná hudba navyše pridáva na pocite nostalgickosti. Jednoducho, audiovizuálne spracovanie je bezchybné. Na prejdenie celej hry vám bude stačiť približne dvanásť hodín, čo je na klasickú adventúru pomerne slušný herný čas. Len pre porovnanie: hra Indiana Jones and the Fate of Atlantis zabrala hráčom približne deväť hodín, The Secret of Monkey Island približne sedem hodín a Full Throttle takisto. Takže sa pri hraní nového Larryho máte naozaj na čo tešiť.

Verdikt

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry je splneným mokrým snom každého milovníka klasických adventúr a chlipníka Larryho obzvlášť. Hoci na hre už nerobil Al Lowe (čo je rozhodne škoda), dočkáme sa vtipného príbehu, klasického gameplayu a presne toho, na čo sme boli v 90-tych rokoch pri point&click adventúrach zvyknutí. Toto nové pokračovanie vám jednoducho nemôže ujsť!

Ľubomír Čelár

Battlefield V

OPAK TOHO, ČÍM BOL BATTLEFIELD 1

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: FPS
Výrobca: DICE
Zapožičal: ABC Data

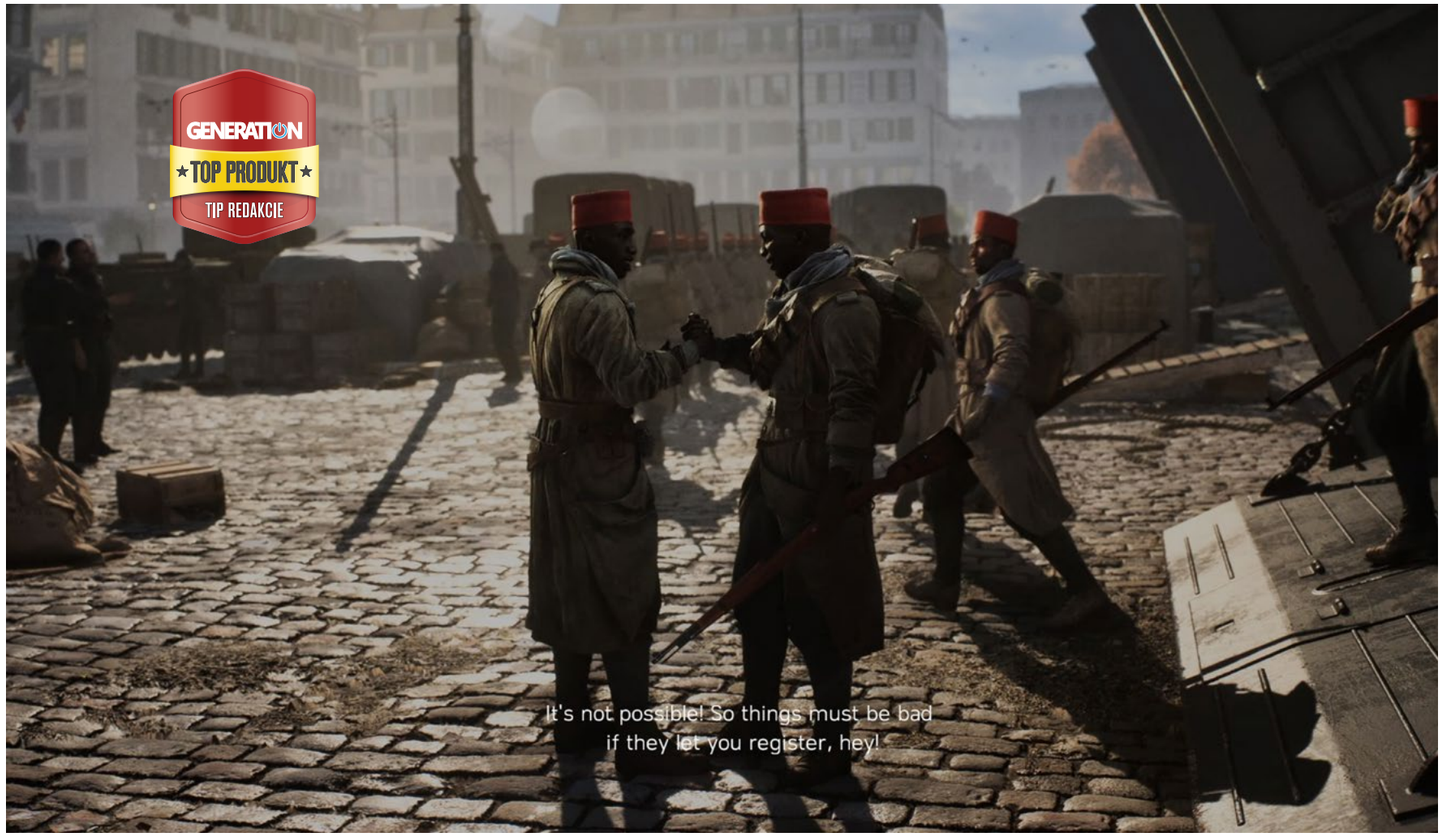
PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé vylepšenia nasmerované na väčšiu spoluprácu a taktickost'
+ vynikajúci model strel'by
+ zmysel pre detail
+ rôznorodé mapy
+ vynikajúce herné módy
+ neprekonatel'ný audiovizuál
+ možnosti úpravy postáv a zbraní
+ Grand Operations

- nemožnost' úpravy zbraní v zápase
- nemožnost' zahrat' si Final Stand a Airborne mimo Grand Operations
- drobné bugy a glitche
- systém vylepšovania zbraní by potreboval úpravy
- fakt, že na niektoré veci v hre si budeme musiet' počkat'
- kampaň nestojí za zmienku

HODNOTENIE:

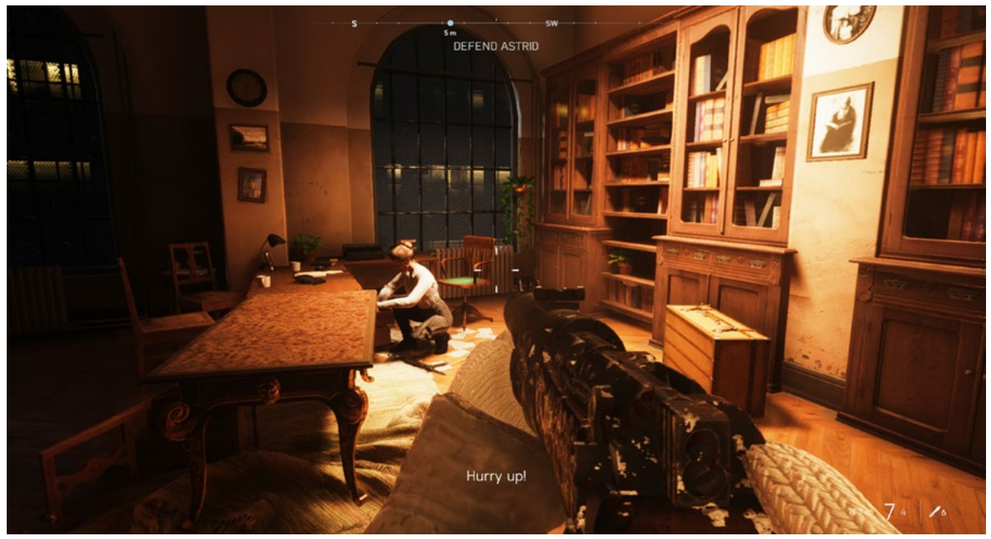
★★★★☆



Chcete vediet' tajomstvo? Battlefield 1 som až tak v láske nemal. Áno, hra mala určite efektné predstavenie, ktoré prinieslo niečo neopozerané a do určitej miery originálne. Navyše vyšla bez nejakých vel'kých problémov a v recenziách zbierala vysoké hodnotenia. Aj tie DLC boli na pomery toho, čo dostávame v dnešnej dobe od AAA vydavatel'ov, relatívne kvalitné a neuškodil im ani Premium Pass. Hra dokonca priniesla aj zaujímavé nápady. A aj napriek všetkým týmto faktorom ju hráči tesne po vydaní v húfoch opúšťali. Prečo? Lebo nemala takú hĺbku a niektoré zmeny, ktoré sa v dizajne spravili, hraniu určite neprospeli.

Na druhej strane prišiel Battlefield V. Ohlásenie bolo horšie ako zlé, fanúšikovia vývojárov a EA preklínali. A napriek tomu sa ozývali hlasy, že ak sa prenesieme nad všetku tú kontroverziu, tak v jadre je to niečo ovel'a kvalitnejšie ako jeho predchodca. To všetko sa udialo pred niekol'kými mesiacmi. Ako teda dopadol výsledný produkt?

Naštvaný článok o tom, ako AAA vydavatelia zneužívajú game-as-service model na to, aby vydávali nedokončené hry, si nechám na subjektívny komentár, pretože kvôli tomu, aby som si vylial srdce, tu asi nie ste. Takže opomeniem fakt, že niektoré aspekty hry budú do nej pridané až v decembri (posledná kapitola kampane, Tides of War systém a úprava vozidiel) a niektoré až v marci (Battle Royale mód) a pod'me sa pozriet' na to, čo titul obsahuje.



Základom je síce multiplayer, ale rád by som sa chvíl'u povenoval kampani. Tá je totiž opät' vytvorená vo forme War Stories, malých príbehov, ktoré majú menší záber z hl'adiska vplyvu a udalostí, ale za to v kompaktnej forme.

To, čo im chýba na škále, sa autori snažia nahradit' tým, že udalosti, ktoré vybrali ako podklad príbehov, majú vel'ký dopad bud' na životy postáv, alebo sú to presne tie udalosti, o ktorých sa síce nedozvedáme v učebniciach dejepisu, no výrazne ovplyvnili vojnovú mašinériu.

Okrem efektného prológu, ktorý je najlepšou vecou na svete rovnako ako v Battlefield 1, máme k dispozícii tri príbehy (štvrtý príde ako DLC v decembri). Prvý sa zameriava na arogantného Billyho Bridgera, člena britskej SBS, ktorý má za úlohu sabotovat' nemecké lietadlá, no kvôli svojej arogancii a l'ahkovážnosti sa dostane do vel'kých problémov.

Druhým príbehom je Nordlys, ktorý nám osvetlí udalosti vedúce k zneškodneniu „t'ažkej vody", ktorú chceli Nemci použit' na výrobu nukleárneho arzenálu. Posledná s názvom Tirailleur nám zas predstaví Senegalské oddiely, ktoré bojovali na území Francúzska za vlast', ktorú vidia prvýkrát v živote.

Úprimne? Príbehy samotné za vel'a nestoja. Áno, autori sa snažia vytvárat' emočne zaujímavé situácie prostredníctvom cutscén, no tie padajú na tom, že príbehy sú krátke a tým pádom vás postavy takmer vôbec nezaujímajú. Nemáte k nim žiadne emočné puto, čo by bolo okej v prípade, že by ho poskytli d'alšie okolnosti príbehu. A ked' nie puto,

tak aspoň strhujúcu atmosféru, ktorú napríklad pri hraní kampane kedysi poskytovala séria Call of Duty. Ale nie.

Navyše, ani dizajn misií tomu v žiadnom prípade nepomáha. Úlohy, ktoré plníte, mi pripadali, akoby ste boli v obchode s nákupným zoznamom, kde si odškrtávate položky. Zničit' dve základne? Splnené. Infiltrovat' tri miesta? Splnené. Dobyt' konkrétne miesto? Splnené. Vyzerá to, ako by sa mutliplayerový dizajnér usiloval vytvorit' kampaň, tak po mape rozmiestnil ciele, kde je potrebné niečo spravit' a ktoré niekedy až nechutne nápadne pripomínajú tie z multiplayeru a hotovo. A nie, tým nechcem povedat', že sloboda, ktorú vám autori poskytujú, je zlá, to nie. Len hovorím, že ked' chcete vytvorit' otvorené misie, tak jej ciele musia byt' zaujímavé. A ak nie, tak aspoň príbeh musí byt' zaujímavý. No nie je tu ani to, ani to.

Najhoršie na tom je to, že misie v kampani sú extrémne podobné a zapadajú do šablóny bez ohl'adu na to, že minimálne rôznorodé prostredie by im malo dat' akú-takú variabilitu. Zopár takých momentov sa síce nájde, no nakoniec sa všetko vráti do zabehnutých kol'ají. Kampaň nie je zlá, ale DICE k nej musí konečne prestat' pristupovat' ako k multiplayeru, pretože dizajnovat' otvorené misie neznamená, že stačí rozmiestnit' ciele, dat' hráčovi do ruky zbraň a zošit' jednotlivé časti cutscénami. To je málo hlavne v FPS segmente. Teda, stačilo by to, keby hra disponovala inými prvkami, ktoré by kampaň vyt'ahovali z priemernosti, ale nemá. Jediným šťastím je, že netrvá až tak dlho, takže trpiet' nebudete.

A teraz si zoberte všetko, čo som povedal o kampani a zistíte, že presne to, čo tam nefunguje, v multiplayeri funguje dokonalo. Áno, to čo je v Battlefield V podstatné, je skvelé. Skúsim vám na príklade porovnania Battlefieldu 1 s Battlefield V dokázat', že malé zmeny v základných prvkoch dizajnu robia v hre takéhoto typu doslova divy a menia okej titul na skvelý zážitok.

Asi najväčšou zmenou v multiplayeri je tzv. gunplay. V praxi by sa to dalo zhrnút' ako kombinácia toho, aký máte pocit zo strel'by, ako funguje sandbox zbraní a ako viete so zbraňou narábat' z hl'adiska spätného rázu a d'alších aspektov. Toto je v Battlefield V skvelé. Nielenže máte v rukách konečne zbrane, na ktoré sa môžete spol'ahnút', ktoré majú predpovedatel'ný spätný ráz a pri ktorých ste si istý, že tam, kam mierite, tam pôjdu aj gul'ky, ale celý sandbox jednotlivých zbraní je skvele vybalansovaný. Každá trieda zbraní má svoje miesto, svoju efektívnu účinnú vzdialenost' a celý prístup

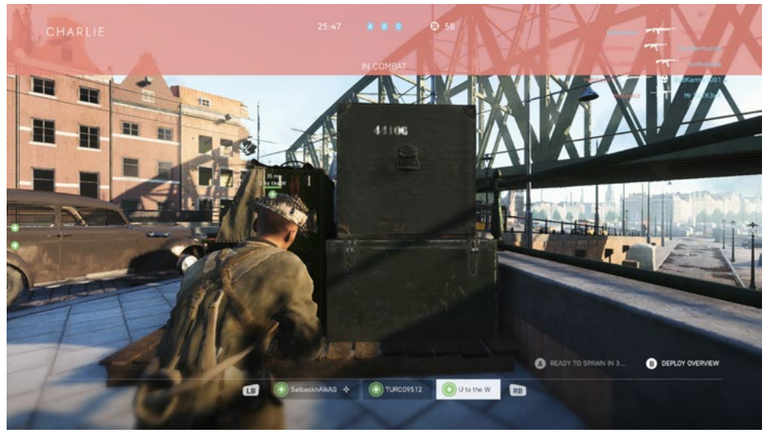
k hratel'nosti a taktike sa tak určuje práve na základe toho, aký typ zbraní má vaša herná trieda k dispozícii. Ak by som však predsa mal byt' puntičkár, tak SMG trieda, ktorú má vo svojom arzenále Medic, by si zaslúžila len jemné-jemnučké zlepšenie.

Herné triedy boli do vel'kej miery prekopané. Assault je klasika zameraná na likvidáciu protivníkov a zároveň na boj proti vozidlám. Support kropí nepriatel'ov s pomocou gul'ometu a rozdáva náboje spoluhráčom. Medic sa pohybuje v pozadí bojov, oživuje, lieči a v prípade stretu nablízko má k dispozícii svoje SMG. Úlohou Recona je zas ostrel'ovat' a zároveň zist'ovat' pozície nepriatel'ských jednotiek. Všetko to drží pokope prostredníctvom tzv. Attrition systému.

Ak by ste sa ma opýtali, čo mi najviac prekážalo na Battlefield 1, tak by som vám povedal dve veci. Nespolupracovanie členov čaty a tímu a zároveň otravní kemperi. Autori však jednotlivých členov tímu tentoraz vel'mi inteligentne nútia spolupracovat'.

Po respawne totiž hráčom dajú k dispozícii relatívne málo nábojov a iba jeden balíček na ozdravenie, čím robia zo Supporta a Medica esenciálne prvky pre úspešný tím. Taktiež Recon trieda už nemôže byt' zalezená niekde na konci mapy a donekonečna ostrel'ovat' spawn bod nepriatel'ov. A ak máte dementných Medicov a Supportov? Nevadí. Po mapách sú rozmiestnené tzv. supply stations, kde si môžete náboje a lekárničky zobrat'. V každom prípade sa musíte hýbat'.

Ďalším skvelým prvkov sú úpravy fungovania čaty. Velitel' totiž môže byt'

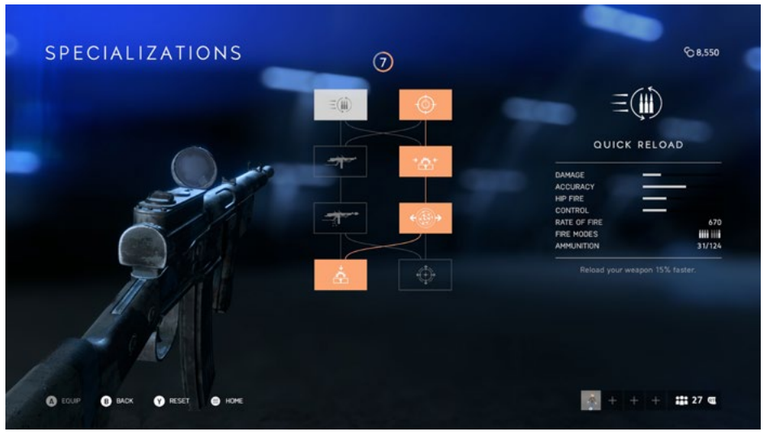


„zbavený funkcie" v prípade, že je neaktívny a namiesto neho bude do funkcie dosadený d'alší člen. Všetkými tímovými úlohami si navyše budujete skóre, ktoré následne môže velitel' použit' na rôzne odmeny, ako je napríklad V-1 raketa alebo podporný balíček pre svojich vojakov. Skvelou zmenou je aj to, že jednotliví členovia čaty sa môžu navzájom oživovat' bez ohl'adu na to, za akú hernú triedu hrajú, čo ešte viac prehlbuje ich možnosti spolupráce. Faktom teda zostáva, že jedna účinná čata môže zvrátit' priebeh multiplayerového zápasu ovel'a viac ako kedykol'vek predtým.

Král'ovským módom v Battlefielde V je Grand Operations. Podobne ako v predchodcovi, aj tu ide o naratívny mód, ktorý „zošíva" rôzne módy a mapy a dáva im príbeh. Zároveň je to mód, kde predchádzajúce úspechy ovplyvňujú možnosti počas d'alších dní. Ako príklad uvediem mapu Narvik z bety. Počas „prvého dňa" sa hrá mód Airborne, kde zoskakujete a snažíte sa eliminovat' protilietadlové zbrane alebo bránite druhému tímu v ich úspešnom zničení. Následne sa mód prehupne do druhého dňa, kde hráte Breakthrough tiež na mape Narvik a podl'a výsledkov predchádzajúceho súboja sa upravia štartovacie podmienky. Následne sa presuniete na mapu Fjell 552, kde hráte klasický Conquest a ak sa neurčí jasný víť'az, zahráte si túto mapu znova, no v móde Final Stand, kde máte k dispozícii len jeden život a obmedzené zásoby.

Hoci niektoré módy majú v niektorých úsekoch nevychytané muchy, v prípade Grand Operations ide o skvelý mód, ktorý ukazuje jednotlivé mapy v perfektnom svetle. Fakt, aké sú rozmanité, žiari s jednotlivým postupom hernými módmi, ktoré ponúkajú skvelú variabilitu a kladú dôraz na taktický postup ovel'a viac ako na bezhlavé pobehovanie. To isté sa týka vozidiel. Tých nie je až tak vel'a, no pri efektívnom nakladaní vedia zvrátit' priebeh zápasu. Aj členovia tímu musia byt' koordinovaní, aby dokázali nepriatel'ský tank zneškodnit'. Pochválit' musím aj skvelý prvok možnosti výstavby opevnení na určitých prednastavených pozíciách, čo dáva brániacemu sa tímu možnost' kryt' sa aj v momente, ked' už pôvodný kryt neexistuje.

Nie všetko je však ružové a zopár vecí mi prekáža. V prvom rade to, že autori sa z nejakého mne neznámeho dôvodu rozhodli, že neumožnia hráčom upravovat' zbrane počas zápasu. Dá sa to iba v menu, čo je úplne šialené, pretože odchádzat' zo zápasu len preto, že som si nakonfiguroval zlé RDS, je úplne mimo. Ďalšou vecou je fakt, že strom „vylepšení" u zbraní



poskytuje iba vylepšenia. Nikdy to nie je „zrýchlenie rýchlosti ADS na úkor presnosti" alebo niečo také, čo znamená, že ak si odomknete novú zbraň, tak ste v nevýhode, pretože upgrady si môžete aktivovat' až levelovaním zbrane. Taktiež sa musím post'ažovat' na rôzne vizuálne a technické glitche ako napríklad nemožnost' oživit' spolubojovníka, občasné prepadnutie pod textúru a podobne. Nejde o nič kritické a strašné, no predsa. Iba to vzbudzuje pochybnosti, či bola hra pripravená na vydanie.

Máp je osem, pričom deviata má prísť v decembri a aj ked' kvantitou to nie je žiadne terno, určite je to vynahradené kvalitou. Hra obsahuje dobrú variáciu vel'kých máp, ktoré sú určené na boj s vozidlami, d'alej ponúka stredne vel'ké mapy, kde vyniknú tanky, ktoré sa vedia pohybovat' v malých priestoroch, a taktiež máme k dispozícii aj mestské mapy ako napríklad Rotterdam z bety, ktoré sú pre tých, ktorí hl'adajú neustálu akciu. V ponuke máp, našťastie, neexistuje clusterfuck ako Operation Metro z BF3 či Locker z BF4. Každý herný mód navyše dáva vyniknút' iným častiam mapy a meniace sa počasie zaručuje aj vizuálne rozdiely, ktoré majú tým pádom aj vplyv na hranie.

Rôznorodé módy od klasického Conquestu cez akciou nabitým Frontlines až po bežný Team Deathmatch navyše poskytujú hratel'nost' pre každú náladu. Jediným problémom je, že dva z nich, konkrétne už spomenuté Airborne a Final Stand, sa nedajú hrať samostatne, ale iba prostredníctvom Grand Operations, čo je vel'ká škoda. Zvyšných šest' módov ich do vel'kej miery nahradzuje, hoci Final Stand so svojim „máš jeden život" ponúka v sérii Battlefield unikát, ktorý nedokáže napodobnit' žiaden d'alší mód. Autorov musím pochválit' aj za zmysel pre detail. Ten sa síce v multiplayerovej hre v atmosfére a frekvencii súbojov rýchlo stráca, no je skvelé, že si na detailoch dali autori záležať.

Od prehrievania zbrane až napríklad po fakt, že ked' vaša postava zomrie a volá o pomoc Medica, zatiaľ čo ma hlavú ponorenú vo vode, tak počut' iba žblnkotanie. Alebo to, že ked' idete s postavou po močiari, tak zdvíha ruky a chodí po ňom tak, aby mu voda nenatiekla do topánok. Alebo to, že po strele z vášho tanku do nepriatel'ského vidno krásne miesto zásahu. Toto je presne dôkaz toho, že autorom záleží na tom, aby sme mali z hry skvelý zážitok. O grafickom spracovaní a zvuku hádam ani nie je potrebné rozprávať. Pretože ked' vám po prvýkrát preletí nad hlavou nemecká Stuka, tak pochopíte, o čom hovorím. Toto sú veci, v ktorých DICE nikdy nesklamalo a pravdepodobne ani nikdy nesklame. Úprava zbraní a vzhľadu vojakov je taktiež rozsiahla a pekná, na druhej strane však dáva priestor na mikrotransakcie. V hre je in-game mena, no zatiaľ nie je možnosť si ju dokúpiť, hoci faktom zostáva, že vzhľadom na „free DLC" model je jasné, že možnosť kúpiť si ich za reálne peniaze príde. Našťastie, neovplyvňujú hranie, iba vzhľad. A na „ceny" je potrebné si počkať.

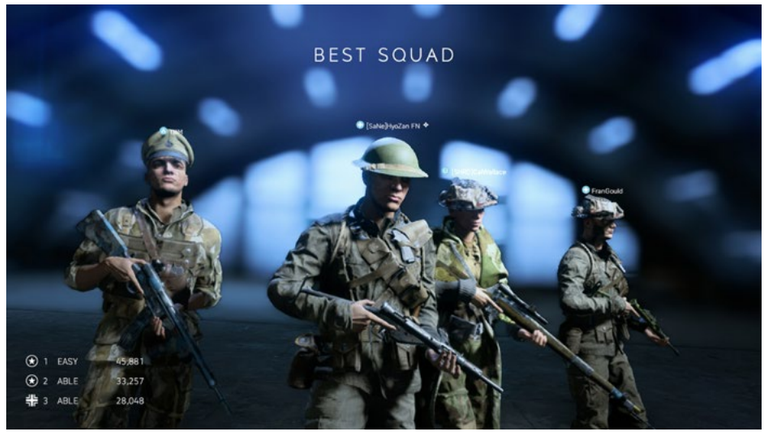
Čo ma však zaráža, je fakt, že EA nepočkalo. Odklad jednej kapitoly kampane, spustenie Tides of War je až 4. decembra, úprava vozidiel je taktiež až vtedy a hra by potrebovala ešte mesiac-dva vo vývoji, aby naplnila svoj potenciál. Ale budiž, je to ich rozhodnutie. V každom prípade je to škoda. Pretože hoci sú dojmy skvelé, mohli by byť ešte lepšie.

Verdikt

Battlefield 5 je presným opakom Battlefield 1. Predstavenie bolo tragické, PR sa postupne lepšilo, no výsledným produktom sú skvelé herné mechanizmy a zmeny správnym smerom. Všetky taktické možnosti a prvky základných pilierov hratel'nosti boli vylepšené.

Hra je taktickejšia, spoľahlivejšia a zábavnejšia - ked' pristúpite na jej pravidlá. Akurát škoda, že sa s vydaním ešte trochu nepočkalo. Každopádne, budúcnosť titulu vyzerá dobre, pretože základ je skutočne skvelý. Len ma mrzí, že vydavatelia si niekedy mýlia live-as-service s Early Access. A ešte jedna vec. Kampaň vôbec neriešte, pretože za to nestojí.

Dominik Farkaš



Spyro Reignited Trilogy

SPYRO SA VRACIA ROZPÁLENÝ A KRAJŠÍ NEŽ KEDYKOĽVEK PREDTÝM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: 3D plošinovka
Výrobca: Toys for Bob
Zapožičal: gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ nový kvalitný vizuál
+ rozmanitosť úrovní
+ rýchla a jednoduchá zábava

- problémy s kamerou
- občas nestabilné FPS
- niektoré časti hry negatívne zostarli

HODNOTENIE:

★★★★☆

Malý fialový dráčik sa vracia a bojuje o pozornosť každého hráča, ktorý sa rád zabaví pri 3D plošinovke.

Pred rokmi si tento dračí hrdina získal srdcia mnohých hráčov. Teraz je Spyro späť so svojimi vtipnými hláškami, rozmanitými svetmi, šialenými nepriateľmi a starými mechanizmami. Dokážu vynovené časti hier prevážiť tie kúsky, na ktorých sa najviac podpísal zub času?

Starý svet v nových farbách

Pôvodná Spyro trilógia je stará dvadsať rokov. Vývojári pred sebou nemali ľahkú úlohu - prerobiť každý pixel troch historických titulov. Na prvý pohľad je ale jasné, že práca stála za to, minimálne čo sa grafickej stránky týka.

Spyrove dobrodružstvá sa skladajú z niekoľko rôznych svetov. Každá úroveň je samostatné dobrodružstvo, ktoré je vizuálne odlišné od ostatných. Jedinečné NPC a väčšinou aj nepriatelia dokazujú, ako veľmi nechali autori pracovať pri návrhoch svoju fantáziu. Občas naháňate posadnuté totemy, inokedy robotické včely, prípadne skamenených jódlujúcich faunov.

Rozmanitosť bola v Spyrovi vždy prítomná a prerobená trilógia ju ešte viac zvýrazňuje. Základný dizajn ostal rovnaký, pri prerábke bolo cieľom ostať čo najviac verný originálom, no doplnilo ho niekoľko malých detailov.

Nudné zelené plochy nahradila dynamická tráva, ktorá reaguje nielen na plamene, ktoré zo seba Spyro chŕli, ale aj na jeho pohyb. Všetky modely boli vytvorené od piky a namiesto troch spojených trojuholníkov sa tak dočkáte plne naanimovaných nepriateľov. Samotný Spyro má veľmi detailný pohyb a je radosť sledovať jeho poskakovanie, pobehovanie a útočenie na nepriateľov. Dokonca aj pri ničnerobení, čiže v idle pozícii, pobaví hráča hravými pohybmi. V tomto smere najväčším vylepšením prešla prvá hra zo série, kde boli nahradené všetky modely drakov, ktorých Spyro zachraňuje. Neopakuje sa tu iba zopár starých jašterov v iných farbách. Autori im dali jedinečné osobnosti, ktoré súvisia so svetom, v ktorom sa nachádzajú.

Vynovením prešla aj hudba, každá skladba bola totiž nahraná nanovo. Zachovali si pôvodné melódie, no kvalita zvuku je lepšia a doplnená o nové nástroje a zvuky.

Prekvapením je možnosť zvoliť si nový alebo originálny soundtrack. Takto si môžete hocikedy porovnať, ako znela daná časť hry pred dvadsiatimi rokmi a ako znie teraz.

Samotné hranie prešlo miernymi zmenami, no práve v hratelnosti vidieť najviac, ako Spyro za posledné desaťročia zostarol.

Prvý titul je jednoduchá skákačka. Zachraňujete drakov, zbierate drahokamy a v niektorých úrovniach natrafíte na bossov, ktorí sú len o máličko silnejší než bežní nepriatelia. Úrovne sú krátke, dajú sa prejsť za pár minút, no sú plné tajomstiev, ak nechcete hrou preletieť na jeden nádych.

Druhý diel stavia na týchto základoch, no pridáva do mixu zábavné novinky. Spyro sa učí počas hrania nové triky, vie plávať, lozit' po rebríkoch, zbiera rozličné power-upy. Zachraňovanie drakov je vystriedané zbieraním talizmanov od obyvateľov sveta. Tu sa originalita úrovní prejavuje viac než v prvej hre. Je tu ovel'a viac NPC, ktoré s vami komunikujú a dávajú vám úlohy, čo pridáva každému svetu osobnosť a jedinečnosť.

Postupné učenie sa nových schopností je dôvod vrátiť sa do starých levelov a preskúmať predtým nedostupné miesta. Viac priestoru dostávajú aj bossovia, ktorí už nie sú iba niekto, koho náhodne stretnete na konci úrovne. V dvojke je každému venovaný celý level a každý súboj preverí schopnosti a šikovnosť hráča.

Posledný diel završuje trilógiu ešte väčšími inováciami. Ako hráč už nie ste limitovaný jednou hlavnou postavou. Občas na seba prevezmete úlohu iných hrdinov, ktorých na ceste stretnete. Levely sú doplnené o bonusové časti, v ktorých nájdete rozsiahle minihry - jedna z najzábavnejších je napríklad jazda na skateboarde. Väčšiu rolu tu má aj vážka Sparx, Spyrov pomocník. V prvých dieloch je len ukazovateľom zdravia a kompasom na drahokamy. Vo finále ale dostáva vlastné úrovne, kde ho ovládate a postupne aj on rastie a učí sa nové triky.

Dobrodružstvo bez príbehu?

Napriek tomu v tomto mixe existujú relatívne nedostatky, ktoré pri prerábaní hier neboli odstránené, keďže by to už nebol tak autentický remake.

Postup v hre budí dojem jednoduchosti. Každý titul sa skladá zo zopár svetov, respektíve oblastí a tie obsahujú niekoľko úrovní, ktorými si musí hráč prejsť. Na prvý pohľad sa to tvári ako otvorený svet, ktorý vám dá voľnosť v postupe. Niekedy budete môcť, prevažne v prvej hre, celý svet preskočiť, ak ste predošlý splnili veľmi dobre. Sem-tam sa stane, že sa dostanete do levelu s prekážkou, ktorú nebudete vedieť prekonať.

Dôvodom nie je nedostatok zručnosti, ale fakt, že schopnosť na jej zdolanie sa naučíte inde. Alebo zistíte, že na zdolanie bossa je potrebných viac skrytých predmetov a tak budete opakovať viacero už prejdených častí hry.

Takže hoci existuje pomyselná voľnosť, hra bola robená s pomyselnou postupnosťou, ktorú by ste mali dodržať. To samo o sebe nie je zlé, ale narúša to dynamiku. Na jednej strane chce byť Spyro rýchla

plošinovka, kde máte možnosť behom pár minút preskákať do konca, na druhej strane je nutné dávať stále pozor, aby ste neprehliadli skryté poklady.

Ďalším menším problémom je nešťastná nápoveda od NPC, ktorá príde vždy neskoro. Radu o tom, ako prekonať nepriateľa, ktorý odolá bežnému útoku, dostanete často až po tom, čo ste takých nepriateľov museli porazit' aj tucet. Tieto ingame tutoriály pôsobia zbytočne a zastaralo. Mohli byť jednoducho nahradené krátkymi tipmi, ktoré sa hráčovi zobrazia, keď to je potrebné.

Jednotlivé levely sú originálne, väčšinou s vlastnými nepriateľmi a obyvateľmi. V hrách nie je veľa príbehu, ktorý by ich spájal do jedného silného celku a občas môžete mať pocit, že rozbité iba to isté dookola – zbierate drahokamy a skáčete cez diery.

Dizajn levelov situáciu, našťastie, zachraňuje a z času na čas vám predstaví nový mechanizmus alebo spôsob, ako môžete zdolať nepriateľov, čo robí zážitok zaujímavejším. Samotný Spyro chrlí z papule okrem ohňa aj vtipné hlášky a tak väčšina rozhovorov s postavami slúži viac na zabavenie než na podanie vážneho príbehu.

Ovládanie dráčika pôsobí vďaka lepšiemu modelu plynulejšie než v minulosti. Stále však stojí na hrane medzi jednoduchosťou a chaosom. To sa prejaví v momentoch, keď od vás bude hra chcieť rýchle pohyby či už v špeciálnych úrovniach, kde celý čas lietate, alebo pri momentoch, keď sa musíte pohybovať veľmi rýchlo. Stačí menší nevedomý pohyb a Spyro zletí do priepasti a hráte odznova. Tento problém sprevádza aj kamera. Väčšinu času je bezchybná a dá vám klasický pohľad z tretej osoby, no v niektorých chvíľach, napríklad v úzkych priestoroch a pri rýchlom pohybe, sa trhá a hýbe príliš pomaly, čo spôsobí buď to, že spadnete z cesty, alebo vás rozbolí hlava, čo sa mne párkrát stalo. Nepríjemnosti s tým som mal pri aktívnom i pasívnom nastavení kamery aj napriek tomu, že sa dá ľahko ovládať s pomocou tlačidiel na ovládači.

Po technickej stránke sa Spyro hral celý čas dobre a počet snímkov za sekundu pôsobil stabilne, hoci v niektorých častiach hry určite klesol pod hodnotu 30. Najskôr sa to objavovalo iba pri cutscénach, ktorých je naprieč hrami stovky, no keď sa to stalo aj pri samotnom hraní, nebolo to veľmi zábavné. Tu je ale otázne, či to nie je problém základného modelu PS4 a či to budú vedieť vývojári dodatočne opraviť aktualizáciou.

Zhrnutie

Spyro Reignited Trilogy je perfektný remake s ohľadom na to, aby ostali hry autentické svojim originálom. Vizuál a audio prešli kvalitnou prerábkou a samotná hrateľnosť je rovnaká ako v minulosti. To je skvelý recept na to, aby si každý starší hráč doprial silnú dávku nostalgie. Pokiaľ ste sa Spyrovi vyhýbali kvôli zastaralému vzhľadu, nová trilógia je dobrá možnosť vychutnať si začiatky klasiky v súčasnej kvalite. Mierne zastaralé herné mechanizmy dokážu vytrhnúť z pôžitku, na to vám však pomôžu zabudnúť originálne navrhnuté úrovne. Ponúkajú rýchlu zábavu a zároveň vedia odmeniť aj pozorných hráčov, ktorí hľadajú každý poklad a tajomstvo. V dnešných časoch, keď sa každý snaží napchať toho do svojej hry čo najviac, pre vás bude možno práve Spyro so svojim jednoduchým dizajnom a odľahčeným humorom to pravé.

Peter Bagoňa

MORE SCREEN, LESS WEIGHT

Swift 5

Procesor Intel® Core™ i7[1] ôsmej generácie
Windows 10 Home
Kovové prevedenie s hmotnosťou pod 1 kg
15,6" dotykový Full HD IPS displej
Úzky rámček

[1] Špecifikácie sa môžu líšiť v závislosti od konkrétneho modelu a krajiny predaja.

Notebooky Swift 5 zakúpite u autorizovaných predajcov spoločnosti Acer **v cenách od 1 169 €.**
Viac informácií na www.acer.sk.

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

intel CORE i7 8th Gen

The Bard's Tale 4: Barrows Deep

NÁVRAT 30 ROČNÉHO DUNGEONU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: dungeon crawler
Výrobca: inXile Ent.
Zapožičal: inXile Ent.

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavné t'ahové súboje s hĺbkou
+ dizajn dungeonov plných pascí a náročných hlavolamov
+ mystická atmosféra temného fantasy
+ prekrásna hudba a podarený dabing

- problematický technický stav
- určité prvky hratel'nosti
- zanedbané vysvetlenie Code Wheel
- citel'ná budgetovost'

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Tridsat' rokov je dlhá doba. Ved' aby aj nie, nechýbalo by vel'a a bola by tá doba staršia než som ja sám. Aj ked' som pri závere dovtedajšej trilógie dungeonov, The Bard's Tale, už bol na tomto svete, nevedel som o nej, samozrejme, nič. Vlastne som nevedel nič o ničom. Viete, ročný capart sa radšej hrá s tým malým medzi nohami, než aby ho zaujímalo, že kdesi ohrozuje malé prístavné mestečko, Skara Brae, nejaký pološialený démon Tarjan. Vtedy som mal, povedzme že, ehm, iné záujmy.

Dnes už ale nemám jeden rok a ani svet už nie je tým, čím býval. Kto by si bol pomyslel, že Skara Brea bude niekedy opäť v ohrození pred temnými silami? Nuž nikto, a predsa sa stalo. Aj ked' bola partia bojovníkov v The Bard's Tale III: Thief of Fate udatná a silná, dnes vidíme, že sa im predsa len nakoniec nepodarilo vykynožit' zlo z tohto drsného stredoveko pôsobiaceho sveta. Je tu teda The Bard's Tale 4 a nový čas na obranu Skara Brae!

The Bard's Tale 4: Barrows Deep je klasickým dungeonom v modernom pojatí, ktorý dáva ruky preč od archaického systému „chodenia po kockách" a prináša prirodzenejší vol'ný pohyb po priestore než aký sme v tomto žánri mohli zažit' napríklad v legende Might & Magic VI: The Mandate of Heaven. Na rozdiel od takého Legend of Grimrock je ovládanie v priestore omnoho plynulejšie a lepšie. Celkovo hra pôsobí viac ako súčasný počin než ako len kus herného archaizmu, ktorý bol pretretý novými textúrami. Samozrejme, nič proti Legend of Grimrock, ten mám totiž osobne tiež vel'mi rád.

Hra nerobí dobrý prvý dojem. Vlastne je to až smiešne, že hra, ktorá sa oficiálne volá The Bard's Tale IV: Barrows Deep, má v hlavnom menu uvedené The Bard's Tale IV: The Barrows Deep. Po krátkej úvodnej animácii sa ocitnete konečne priamo v hre a začnete mat' pocit, ako keby bol toto stroj času. Grafika je hrubá vyzerá ako spred desiatich rokov, postavy majú príliš plastické tváre a o lipsyncingu hra môže len snívat'. Zrazu sa pred vami objaví strhaný starec so strapatými mastnými vlasmi a svojím škótskym prízvukom vás okamžite nahovára, aby ste s ním šli do Cechu dobrodruhov (The Adventures' Guild), pretože to vonku nie je bezpečné.

Neviete prečo vám to hovorí, prečo vlastne vyzerá tak, ako vyzerá, no vzhl'adom na to, že inú možnost' nemáte, tak sa s ním „rozhodnete" íst'. Vtedy pochopíte, že tu niečo nehrá. Všetko je vel'mi tmavé, ulice sa zdajú privel'mi odpudzujúce a mesto pôsobí celkovo vel'mi neživo. Všetky NPC postavy len stoja a čakajú. Či je deň, či je noc, všetky sú zakaždým na tom istom mieste a hovoria dookola to isté. To nie je vel'mi príjemný úvod do hry.

Tak som si spomenul na takmer dvadsat' rokov starý Gothic, v ktorom sa postavy správali, akoby v tom mieste naozaj žili (samozrejme, v medziach doby vydania hry). Mali svoj vlastný harmonogram, mali svoje zákonitosti a celkovo robili svet vd'aka tomu vierohodnejším.

Aj by som si pomyslel, že niečo také bude v hrách už samozrejmost'ou, no štvrtý Bard's Tale sa chce v tomto skôr podobat' na sterilné ázijské free-to-play MMORPG hry. Prakticky všade, kam sa v hre dostanete, uvidíte NPC postavy len tak stát' alebo na tom istom mieste vykonávat' rôznorodé čudesné pohyby, ktorými tvorcovia chceli vyjadrit' rozličné činnosti ako modlenie sa, vzývanie bohov alebo spievanie. Zakaždým, dookola, po celú večnost'.

Budgetový feeling a korene v Kickstarteri sa hre už od prvých chvíl' nedarí zakryt'. Je okamžite cítit', že toto nie je žiadna AAA hra, ale skôr hra vytvorená nadšencami, ktorým sa podarilo získat' práva na používanie oficiálnej licencie značky The Bard's Tale. Lenže za hrou popravde nestoja žiadni obyčajní nadšenci. Štúdio inXile Entertainment je v kruhu RPG fanúšikov známou firmou, ktorá nám priniesla výborné počiny Wasteland 2 a Torment: Tides of Numenera (paradoxne tiež obe financované komunitným Kickstarterom) a tie boli aj napriek svojim problémom, v porovnaní s týmto dungeonom, celkovo vyladenejšie. Minimálne prvý dojem z nich bol omnoho lepší.

Vzhl'adom na to, že tretí diel série The Bard's Tale III: Thief of Fate vyšiel pred vyše tridsiatimi rokmi, tvorcovia sa správne rozhodli, že priniest' štvorku v tom istom štýle, ked' sa hry všeobecne už o dost' posunuli, by nebolo vel'mi prospešné, a tak priniesli viaceré novinky.

Plynulý pohyb po prostredí som už spomenul, no vylepšenia taktiež dostal súbojový systém a systém rozvoja postáv. Vlastne, z pôvodných herných zákonitostí tu neostal kameň na kameni. V tom by nebol ani taký problém, keby spolu s tým nevymizli aj určité prvky, ktoré tu mali rozhodne ostat'.

Napríklad zo súbojov nemôžete uniknút' bez toho, aby ste nemuseli dávat' load. Taktiež v súbojoch doslova neexistuje nič také ako funkcia defend, ktorá je v t'ahových hrách prakticky povinná. Preto tu sú vaše postavy odkázané len na milost' vašich štatistík a určitého šťastia pri aplikovaní pasívnych schopností. Na výber je tu taktiež omnoho menej povolaní (len štyri, hoci tretí diel ich mal až desat') a celkovo je pohyb po prostredí omnoho lineárnejší ako v spomínanom tret'om diele. V tomto všetkom mohla byť hra lepšia. Na druhej strane, v tom, čo hra ponúka, je naozaj dobrá.

V prvom rade ale prezradím celkový koncept hry a jej hratel'nosti. Existujú štyri základné elementy hry. Miesta, ako huby, mestá a dediny, kde kecávate s obyvatel'mi, získavate vedl'ajšie úlohy a nakupujete vybavenie, miesta mimo usadlostí, ako lesy, lúky a krajiny, kde predovšetkým bojujete, dungeony,

v ktorých nielenže bojujete, ale taktiež vel'mi často aj riešite hlavolamy a nakoniec samotné súboje ako samostatný element.

V mestách a usadlostiach je to na prvý pohl'ad jasné, no čoskoro zistíte, že aj obyčajná ulica môže obsahovat' niečo viac než len chodenie od statickej postavy k statickej postave a získavanie questov. Nachádzajú sa tu taktiež rôzne zaujímavé miesta, ktoré najprv nebudete vediet' využit', no neskôr na to určite prídete.

Napríklad ako stojany na elfské zbrane opísané zvláštnym spôsobom alebo magické oltáre ukrývajúce hádanky, ktoré vyriešite tak, že do nich vložíte ten správny predmet. A nejde len o obývané lokality. Prakticky celá hra je posiata rôznymi hádankami a pasážami, pri ktorých musíte zapnút' závity. Či už ide o dôvtip pri riešení rébusov počas otvárania dverí alebo zastavovaní smrtel'ných pascí, The Bard's Tale IV nenechá, aby sa váš mozog nudil.

Puzzle dokonca obsahujú aj samotné zbrane! Skutočne je to tak. Elfské zbrane majú v sebe ukrytý hlbší potenciál, ktorý sa odkryje vyriešením hlavolamov na ich rúčke a čepeli a vložením správneho cenného kameňa. Aj ked' je to skutočne zaujímavý prvok a osobne som ním bol fascinovaný, musím povedat', že odomknuté schopnosti boli skôr sklamaním a prakticky nikdy som si svoje pôvodné zbrane nevymenil za tieto elfské. Rovnako tak som bol často zarazený pri získanom loote. Ten často hráča doslova urazí, pretože i po vyriešení neviem akého zložitého hlavolamu sa môže stat', že v truhlici nájdete len zopár grošov.

Osobne som bol ale vel'mi prekvapený pri zistení, akou vel'kou mierou je hra na hlavolamy zameraná. Často strieda pasáže bojov s pokojnejšími pasážami rébusov, a tým zamedzuje nástupu stereotypu. Na druhej strane je, prirodzene, jasné, že určitý stereotyp sa dostavit' môže. Nie je tu zase nekonečné množstvo druhov puzzle či nepriatel'ov a pri úctyhodnej dĺžke atakujúcej 80 hodín čistého herného času sa to aj dá očakávat'. Nemôžem sa ale zbavit' pocitu, že tých istých nepriatel'ov hra predsa len recykluje troška častejšie než by bolo zdravé. Tých, ktorých ste porazili na začiatku hry, nájdete aj na jej úplnom konci, len majú viac životov a sú silnejší. Tu sa mohli tvorcovia upustit' z ret'aze aspoň ešte o kúsok viac.

Hlavne dungeony, gro celého žánru, sú napchaté rébusmi až do prasknutia. Spočiatku sa učíte len základy, no neskôr natrafíte na „celodungeonovské" puzzle, ked' sa hlavolamom stane doslova celý dungeon. Niekedy ide len o hru správne nastavených rún, inokedy o komplexné puzzle s elektrickým prúdom (respektíve energiou, ktorá sa na neho podobá). Práve tie najzložitejšie by sa vôbec nestratili ani v takých starých hrách Tomb Raider, v ktorých ešte išlo o hráčovu predstavivost', nie o bezhlavé striel'anie.

Hra obsahuje celý kopec vedl'ajších prostredí a odbočiek, do ktorých sa budete môct' dostat' až po nájdení správneho kl'úča, veci alebo bardskej schopnosti. Bardské schopnosti prehlbujú klasickú hratel'nost' tým, že vám umožnia netradičné činnosti, ako zbúrat' (na daných miestach) stenu, spustit' určitý druh hádaniek, odhal'ovat' nepriatel'ov cez stenu, aktivovat' teleporty, zhovárat' sa s mŕtvymi, postavit' save point alebo prikázat' hrubým koreňom, aby vám uvol'nili cestu. Ide o zaujímavé funkcie, ktoré vám mnohokrát pomôžu zo šlamastiky a zároveň príjemne nútia k poriadnemu prieskumu okolia.

Dizajn úrovní, ak teda o úrovniach môžeme hovorit', nakol'ko ide o jeden vel'ký prepojený svet, je z časti založený na tzv. metroidvanii, čiže tu a tam nájdete vchody, ktoré sa ešte nebudú dat' otvorit' a vy do nich budete môct' vojst' až po získaní kl'úča alebo špeciálnej schopnosti.

Tomu je ale prispôsobený aj save systém. Hra sa nedá ukladat' kdekol'vek, ale len pri špeciálnych totemoch, ktoré sú dvojakého druhu. Existujú také, pri ktorých si ju môžete ukladat' kedykol'vek a sú aj také, ktoré slúžia len na jednorazové ukladania. Pri druhých menovaných si

môžete vybrat', či si chcete hru uložit' alebo daný totem zničit' a získat' tak dodatočné skúsenostné body.

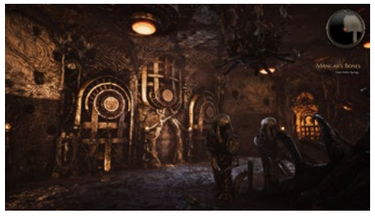
Tento systém vyzerá dobre na papieri, no z jednej časti vôbec nefunguje. Osobne nemám nič proti pevným bodom, v ktorých si môže hráč ukladat' hru a v tejto hre to pôsobí pekne prirodzene. Navyše si môžete odomykat' skratky, čiže presun od save pointu naspät' nikdy netrvá nijako očividne dlho. Problém predstavujú tie jednorazovky. Na to, aby ich bolo možné využit' na jednoduchý prísun expov, dávajú tých bodov vel'mi málo. Hlavne po niekol'kých hodinách to už nebudete využívat', pretože to málo, čo dostanete, sa v žiadnom prípade nevyrovná pocitu z uloženej hry. Hlavne, ak máte za sebou niekol'ko t'ažkých súbojov, ktoré nemáte podchytené uložením pozície.

Existuje tu taktiež jeden zvrat. Konkrétne, že z týchto jednorazových totemoch môžete mat' aktivovaný vždy len jeden. Ak sa teda chcete vrátit' a uložit' si hru pri toteme, kde ste ukladali naposledy, nebudete to môct' urobit', kým si bud' neuložíte hru pri inom jednorazovom toteme, alebo pri normálnom, kde si môžete ukladat' neustále. Vtedy sa celý systém akoby zresetuje a jednorazové save pointy budú opät' všetky dostupné pre vaše ukladanie. Pred vypnutím hry si, našt'astie, netreba hl'adat' totem, hra sa vám automaticky uloží na mieste, kde ste v momente odchodu a pri vrátení sa ocitnete presne na tom istom mieste.

Hra ponúka aj možnost' craftingu, no ten nie je pre hratel'nost' kritickým prvkom. Je tu celá plejáda materiálov, z ktorých si môžete vyrábat' jedlo, pitie či rôzne elixíry. Dokonca aj pomocné veci ako lano, s ktorým sa dostanete na špecifické miesta alebo zbrane. Osobne som nikdy nepocit'oval potrebu pozorovat', ktoré materiály mám a ktoré zbieram. Ak som niečo nemal a nemal ani materiály na výrobu, jednoducho som si danú vec kúpil a bolo vybavené. Výroba tu nehrá zásadnú rolu, ale na druhej strane ani hru nepodkopáva, čiže je len na vašej vol'be, nakol'ko ho budete využívat'.

Tou najvýraznejšou čast'ou hry je súbojový systém. Ten je kompletne t'ahový s možnost'ou presunu vašich postáv po políčkach v rámci vašej polovice súbojovej plochy. Je síce jednoduchý na pochopenie, no zároveň sa v ňom skrýva tvrdé strategické jadro, ktoré sa objaví predovšetkým v súbojoch proti bossom. Súboje môžu nastat' dvomi spôsobmi – bud' na nepriatel'ov zaútočíte vy, alebo nestihnete skoro zareagovat' a zaútočia, naopak, oni na vás. To určí, komu padne právo prvého t'ahu.

Ešte predtým, než sa do súboja pustíte, hra vám ukáže skupinovú silu nepriatel'ov. To vlastne znamená pravdepodobnost', s akou zlyháte, respektíve vyhráte. Čím vyššie číslo, tým horšie pre vás. Navyše, postavy samy vám začnú hovorit', že bud' idete na smrt', alebo to bude pre vás hračka. Hra vždy dobre určuje pomer sily nepriatel'ov voči vášmu levelu, takže ak bude obrys nepriatel'ov zelený a skupinová sila pod 100, vtedy prehráte snád' len v prípade, že ten súboj absolvujete so zaviazanými očami. Na konci hry ma ale hra nútila íst' do súbojov, o ktorých moje postavy hovorili, že to bude naša smrt' (skupinová sila nepriatel'ov bola výrazne vyššia), čiže tu by sa žiadalo, aby bola hra viac fér. Hra, mimochodom, v drvivej



väčšine nerespawnuje nepriatel'ov, čiže lacný grind neprichádza do úvahy.

Máte k dispozícii niekol'ko akčných bodov, ktoré sa vám odrátavajú s používaním schopností, podporných elixírov alebo pri presune na iné pozície. Niektoré odrátavajú len jeden akčný bod, niektoré viac, záleží na účinnosti a dôležitosti schopností.

Môžete taktiež používat' mágiu, no tá využíva svoj vlastný systém bodov a predovšetkým si body najskôr musíte vyrobit' tým, že dáte svojho čarodejníka meditovat'. Čím silnejšie kúzlo, tým viac magických bodov vyžaduje, čiže tým dlhšie musí meditovat', respektíve, tým viac kôl musí prečkat', nakol'ko tieto body sa po jednom doplňujú aj po každom kole.

Tieto všetky zákonitosti sa skvelo dopĺňajú a vyvažujú, aby sa zo súbojov stala síce zábavná činnost', no zároveň činnost' s hĺbkou. Rovnakými pravidlami, samozrejme, oplývajú aj nepriatelia. Vyhrá len ten, kto dokáže protivníka vyšachovat' a dohnat' do outu správnym použitím určitých schopností v určitej chvíli. A že to nie je med lízat', dokazuje aj to, že

väčšinou budete bojovat' proti presile. Neskôr sa dostanete aj do konfliktu s kostlivcami, ktorí sa neustále po kole oživia, čo znamená, že ak chcete zvít'azit', musíte ich zničit' všetkých naraz v jednom kole. V takýchto prípadoch je dokonale zvládnutý manažment vašich schopností nutnost'ou.

Navyše si treba uvedomit', že postave môžete priradit' zo zoznamu len štyri schopnosti a iba tie môžete využívat' v bojoch. Za jediný defenzívny prvok tu možno považovat' Armor class. Ten musíte najprv prebit' určitým skillom, aby ste dokázali nepriatel'om spôsobit' želané zranenia. Našt'astie, túto obranu môžete používat' aj vy. Mágovia môžu vyvolávat' dodatočné bytosti, ako prízraky a kostlivcov, aby vám v boji pomohli.

Bardi zase svojim piesňami povzbudzujú spolubojovníkov k lepším výkonom. (K tomu je potrebné barda v súboji doslova opit'. Skutočne!) Jeden skill vám neumožní len zranit' nepriatel'a, ale taktiež ho posunút' na vami vybrané políčko, kde už môže na neho čakat' pasca alebo d'alšia vaša postava s tým najsilnejším úderom. Dá sa tu s možnost'ami pekne vyhrat'.

V súbojoch dodávajú šmrc zábavnosti nielen hlboké strategické korene, ale aj nepriatelia ako takí. Tí si z vás často robia srandu napríklad búchaním si po zadku so zadkom otočeným smerom k vám a podobne.

Zároveň nepriatelia komunikujú aj medzi sebou. Vždy ide len o krátke pokriky ako:

„Zmizni mi z cesty!" pri posúvaní sa na už obsadené políčko. Roztomilí goblini s lukom v ruke zase kričia: „Pripravit' sa, pozor, pál'!". Prítomnost' týchto elementov vdýchava súbojom život.

Čo by som možno hre vytkol, je to, že na takú dlhú hru je tých rôznych schopností, či už ide o bojovníka, barda, mága, či gaunera, troška málo. Neberte to síce až tak úplne doslova, nakol'ko ich tu nie je len trebárs pät', no s blížiacim sa koncom hry som vlastne ani nevedel, kam by som bodíky pridal.

Dlhšie a rozvetvenejšie stromy schopností by som v prípadnej piatej časti určite vel'mi privítal. Tu vo štvorke to nie je, samozrejme, zlé, je z čoho vyberat', len som na konci už cítil, že stromy schopností sú mi už trocha tesnejšie. Ako ked' si chcete obliect' vaše obl'úbené spodky a zistíte, že už sú vám nejaké primalé. Nie, že by vám snád' niečo narástlo, jednoducho ste pribrali.

Samotné stromy schopností nie sú na prvý pohl'ad košaté, no aktívne a pasívne schopnosti si môžete aktivovat' hned' v niekol'kých kategóriách, pričom tie zase závisia od povolania postavy (existujú tu aj tajné kategórie, no tie si musíte nejakým spôsobom odomknút', ja mám ale ústa zatvorené). Bard má okrem iných napríklad kategóriu Music, kúzelník Spellcraft a taký bojovník zasa Command. Môžete si odomykat' kúzla, bojové údery, používanie rôznych typov brnení, crafting nových vecí, schopnost' používat' obojručné zbrane jednou rukou alebo aj iné, originálnejšie skilly. Napríklad jen zo skillov barda je výnimočne užitočný a taktiež aj vel'mi zábavný. Nepriatel' sa na začiatku súboja do vášho barda zamiluje a počas niekol'kých kôl je prakticky indisponovaný vykonávat' akékol'vek akcie.

Všetky kategórie sú rozdelené do troch úrovní, ktoré vám postupne odomyká špeciálny výbor s tromi sudcami podl'a toho, kol'ko dôležitých významných míl'nikov ste počas hry dosiahli. Tým sa postupne dostanete k tým najsilnejším skillom. Skutočne originálny systém, no troška zbytočný, respektíve, zle implementovaný. Nakol'ko je hra taká dlhá a tie stromy neobsahujú vel'a abilít, všetky úrovne si dokážete odomknút' v priebehu prvej polovice hry a následne tí sudcovia stratia úplne zmysel. Chodit' k nim len preto, aby vás pochválili za to, že ste dosiahli to alebo hento, rozhodne nemá vôbec cenu. Počas hry natrafíte na niekol'ko postáv, s ktorými môžete spojit' svoje sily, no využívat' ich môžete maximálne šest'. Nakol'ko povolaní nie je vel'a, rýchlo zistíte, ktorá kombinácia postáv vám vyhovuje najviac. Ak by vám ale príbehové postavy predsa len nestačili, môžete si prostredníctvom špeciálnej veci d'alšie postavy naverbovat'. Vtedy sa dostanete k riadnemu vytváraniu postavy, aké poznáte z rôznych iných RPG.

Môžete to, samozrejme, robit', no osobne by som to nevyužíval. Vtedy prídete o komunikáciu medzi príbehovými postavami, ktoré sa dokážu často doberat', rozprávat' sa o ich životoch a minulosti či dokonca flirtovat'. V ktorej inej hre uvidíte amazonku nepriamo navrhovat' paladinovi milostný akt volajúc to wrestling? Veru, vaše postavy sa môžu rozprávat' skutočne o hocičom, pričom sa za tie desiatky hodín nestane, aby sa dialógy opakovali.

Všetko dobré na hre kazí nepríjemne zlá technická stránka. Hra je z tohto ohl'adu skutočne hrozná. Aj ked' mám starý stroj (i5 4690, GTX 760), neexistuje, aby hra s takouto grafikou bežala na určitých miestach 10 fps. A to nie je len môj problém. Fóra sú plné st'ažností, že im hra výrazne vyt'ažuje procesor a to by sa u hry s takouto kvalitou grafiky stávat' nemalo. Grafika je inak skôr priemerná, hoci miestami, v hlavne v dungeonoch, dokáže excelovat' svojim jemnučkým nasvietením a krásnou hrou farieb. Práve tam je hra i najplynulejšia. Stuttering a FPS dropy sú na bežnom poriadku v otvorených lokalitách. Ak sa ale hre už darí udržiavat' plynulost', tak tú hned' prerušia početné loadingy, ktoré sú tu na každom kroku. Keby sa tvorcom aspoň podarilo skrátit' ich trvanie na polovicu, tak by som bol rád.

V tomto stave nateraz pôsobia zbytočne otravne. Zažil som nemožnost' zapnút' hru v dôsledku použitia znakov v mene môjho počítača, s ktorými hra nerátala (tento problém je už, našt'astie, zažehnaný) i niekol'ko pádov, z ktorých ma jeden donútil resetovat' celý PC. Prítomné sú aj početné bugy ako otvorené dvere po resetovaní určitého hlavolamu, pričom správne by mali byt' na jeho začiatku zatvorené a podobne. Natrafil som aj na slepú uličku v dôsledku bugu, ktorý mi znemožnil vrátit' sa spät', nakol'ko nepriatelia v danej lokalite boli nad moje sily. Nad niektorými chybami sa dá zasmiat', no toto sa ospravedlnit' určite nedá. Neduhov sa nezbavila ani samotná hratel'nost'. Najviac pomoci potrebuje inventár, s ktorým sa pracuje ako v zlom sne. Predmety sa nedajú zoradit', je pomerne obmedzený a pri premiestňovaní predmetov často preskakujú taby medzi sebou. Rovnako obmedzený inventár majú aj obchodníci, čiže sa vám môže stat' rovnako ako mne, že pri predávaní vecí zistíte, že to spravit' nemôžete, lebo obchodník už v inventári nemá miesto. Privítal by som aj možnost' vypnutia minimapy a defaultné vypnutie ukazovatel'a questu, pretože jeho neustále manuálne vypínanie je dost' otravné. Za vel'ké mínus považujem úplne chýbajúce vysvetlenie featúrky Code Wheel. Je to taká točiaca sa vecička obsahujúca niekol'ko súhvezdí, ktorú používate pri riešení spomínaných magických oltárov. Tú nájdete v zložke Extras, odkial' si ju musíte vytlačit' a zložit' (osobne som tú zložku v PC ani nemal). Hra o tejto featúrke absolútne nič nehovorí a pritom je pre hratel'nost' tak vel'mi dôležitou vecou. Sám som o nej nemal žiadne tušenie a nebyt' jednej náhody, magické oltáre by boli pre mňa do samotného konca neriešitel'nou záhadou. Tak tomu sa povie vel'mi zlé dizajnové rozhodnutie.

Zakončme túto recenziu ale pozitívne. Atmosféra hry je fantastická. Nie je to žiadne uhladené fantasy so vznešenými elfami a klasickými stereotypmi pre tento žáner. The Bard's Tale je temná fantasy so špinavou a neuhladenou verziou o rasizme a prenasledovaní tých „iných". Hlavným bodom programu je tu ale inak klasická záchrana sveta pred stáročným zlom. Atmosféru geniálne dopĺňa hudba svojimi gaelskými folkovými melódiami. Tá nie je vôbec košatá, práveže úplne jednoduchá, no totálne návyková. Hre netreba vel'ké orchestre, často jej stačí len jeden hlas a jeden nástroj. Aj s takýmto málom dokázali skladatelia Ged Grimes a Julies Fowles vytvorit' hudbu, ktorú nebudete chciet' dostat' z hlavy. Sú to len také krátke popevky, no v tom tkvie ich absolútna mágia. Soundtrack roka. Tento nostalgický návrat v modernom háve v podstate celkom aj vyšiel. V jadre je to výborná hra, no jej povest' kazí momentálne nie vel'mi dobrý technický stav. Preto hre nateraz nemôžem udelit' viac než len slabšie tri body.

Ak sa tvorcom podarí zoptimalizovat' hru, odstránit' bugy a napríklad prepracovat' inventár či umožnit' písanie vlastných poznámok do mapy, vtedy jej s radost'ou udelím štyri body. Tak, prvý pokus o vzkriesenie máme za sebou a dopadol dobre. Teraz už len počkat' ešte nejaký ten týždeň, aby sme zistili, ako dopadol aj druhý pokus. Ascendant Underworld, duchovný nástupca legendy Ultima Underworld, už totiž klope na dvere. The Bard's Tale 4 je takým nevybrúseným drahokamom, ktorého nevzhl'adný vonkajšok môže väčšinu odradit' nadobúdajúc dojem, že nejde o nič hodnotné, no znalci poznajú, že pod tou nie vel'mi vábnou škorábkou sa vnútri môže nachádzat' zaujímavá hra.

Skutočne, tento štvrtý diel prastarej RPG série je takým malým klenotom, ktorí objavia len máloktorí a o ktorom si, ako bardi niekedy v minulosti, budú kdesi v lese pri ohníčku spievat' nanajvýš len herní fajnšmekri, ktorí sa aj napriek skepse nebáli dat' hre šancu. Momentálne je ale potrebné mat' na pamäti, že súčasné technické a dizajnové chyby až privel'mi často a, bohužial', i vel'mi vážne zasahujú do samotného zážitku z hry.

Maroš Goč

NOVÉ ROZŠÍŘENÍ K NEJOBLÍBENĚJŠÍMU SIMULÁTORU TRUCKŮ NA PC

EURO TRUCK SIMULATOR 2
POBALTÍ

3 www.pegi.info
PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ

© 2018 SCS Software. All brand names, trademarks, registered marks, logos, and symbols on vehicles in the game are property of their rightful owners. Used with kind permission. Official publisher on the territories of: Poland, Czech Republic, Slovakia, Hungary, France, Spain, Russia and Romania: ImagiNation s.c. ul. 1 Maja 15, 43-300 Bielsko-Biała

IMGN.PRO HOUSE OF GAMES
SCS SOFTWARE

Gigabyte Z390 Aorus Pro

Doska, po ktorej by srdcia hráčov mali túžiť

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitne riešené napájanie
+ riešenie chladenia napájania a M.2 slotov
+ skvelý dizajn
+ RGB káble a tepelné sondy v balení
+ správny pomer cena-výkon
+ dostupná aj verzia s WiFi

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: Intel 1151 Coffee Lake
Čipset: Intel Z390
Formát dosky: ATX
Operačná pamäť: 4x DDR4 DIMM, Dual-chanel, max 4266 MHz
Podpora viacerých GPU: Áno, Nvidia SLI a AMD CrossFireX
Typ zvukovej karty: Realtek ALC1220-VB
Podpora Intel Optane: Áno
PCIe konektory: 3x PCI Express x16 (x16, X8, x4), 3x PCI Express x1
Základné funkcie: Integrovaná sieťová karta, Integrovaná zvuková karta, Jednoduché pretaktovanie, Serial ATA III, USB 3.0, Podpora Intel Optane
Externé konektory: HDMI 1.4, Jack, Optical out, USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), USB 3.1 (3.1 gen2), USB-C, Intel GbE LAN
Interný konektory: 2x M.2 (1x socket 3/M, až do 22110, 1xsocket 3/M, až do 2280), 8X USB 2.0, 6x USB 3.0 (3.1 gen1), 3x USB 3.1 (3.1 gen2), 6x SATA III, TPM header

HODNOTENIE:

★★★★★

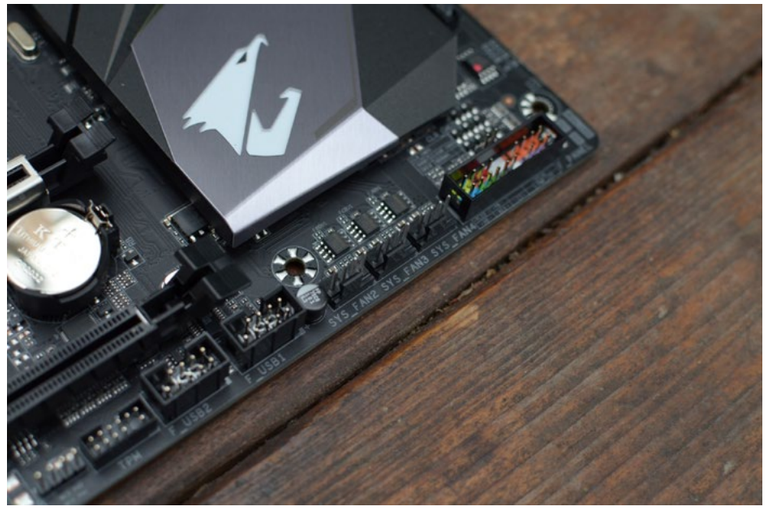
Priznajme si to, matičné dosky až na svetlé výnimky nebývajú to, čo hráčov najviac prit'ahuje pri pomyslení na nadupaný herný stroj. V srdciach hráčov sú a asi aj nad'alej budú na prvom mieste výkonné grafické karty a na tom druhom procesory s najviac jadrami, najlepšími možnosťami taktovania a naj-naj-naj. Keď už niekto myslí na matičnú dosku, je to väčšinou na tret'om či nebodaj ešte nižšom mieste. Nehovorím, že toto poradie je úplne zlé, no výber stabilného základu, ktorý poslúži nielen teraz, ale ponúkne aj možnosti do budúcnosti ruka v ruke s bonusovou funkcionalitou, je niečo, čo by nielen hráči nemali nechávať na poslednú chvíľu.

Za stabilný základ v segmente matičných dosiek pre hráčov a nadšencov považujem kúsok, ktorý nielenže podporuje najnovšie procesory a je schopný odomknúť ich skrytý potenciál, ale popritom ponúka šikovné riešenia, ktoré

majiteľom uľahčia či príjemnia život a nakoniec dokáže ochrániť často ovel'a drahší hardvér, ktorý je priamo do matičnej dosky pripojený.

Firma Gigabyte je jednou zo spoločností, ktoré už takéto kvalitné a u hráčov obľúbené modely vyprodukovala a preto som vedel, že nové dosky s chipsetom Z390 budú mať naozaj veľa práce dokázať, že sa kvalite minulých rokov minimálne vyrovnajú, pokiaľ ich rovno netromfnú.

Na testovanie nám teraz pristála matičná doska s označením Z390 Aorus Pro, ktorej som posledné dva týždne dával v spojení s procesorom Intel Core i9-9900K a grafickou kartou Nvidia GeForce RTX 2080 poriadne do tela. Pred samotnou recenziou ešte pár slov ohľadom čipsetu a segmentu, do

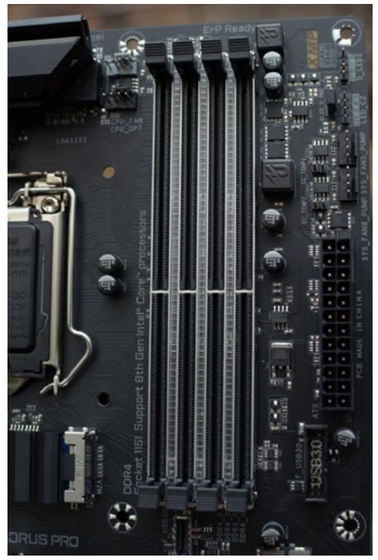


ktorého táto doska patrí. Len nedávno prišli na trh procesory Intel deviatej generácie, menovite už spomínaný Core i9-9900K a takisto i7-9700K a i5-9600K. Prvé dva ponúkajú 8 jadier, hoci len i9 aj s hyperthreadingom, čo znamená 16 logických vlákien, a najlacnejší i5 model „len" 6 jadier. Odhliadnuc od toho, že ide len o refresh (osvieženie) ôsmej generácie procesorov (architektúra ostala na 14nm procese) s takmer zanedbateľnými vylepšeniami, množstvu hráčov vďaka tomuto zvýšeniu počtu jadier zaplesá srdce. No treba mať na mysli, že vyšší počet jadier znamená aj vyššie nároky na kvalitu dosiek a ich schopnosť dodávať dostatok energie. Hoci sú teda procesory 9. generácie kompatibilné aj s čipsetom Z370, osobne by som odporúčal minimálne pre i7 a i9 procesory pozerať po nových Z390 doskách určených priamo pre ne. Nehovoriac o tom, že Z390 čipset prináša rad menších, no stále vítaných vylepšení nielen čo sa konektivity týka.

Čo sa týka zaradenia dosky Z390 Aorus Pro, ide cenovo o vyššiu strednú triedu, kvalitou komponentov (minimálne na papieri) a funkcionalitou však konkuruje aj doskám vyšších rád. Po minulé roky si mohli fanúšikovia spoločnosti Gigabyte zvyknúť, že rady Aorus Z270 a Z370 matičných dosiek boli aspoň sčasti jednoducho a zrozumiteľne číselne rozdelené. Aorus Gaming 3 bola nižšia rada ako Gaming 5 a tá, samozrejme, nižšia od Gaming 7. Zrozumiteľné číselné rozdelenie pri Z390 doskách už, nanešťastie, nie je, no z pohľadu ceny, komponentov a funkcionality je Z390 Aorus Pro spirituálnym nástupcom modelov Gaming 5.

Obal a jeho obsah

Po stránke balenia nie je Z390 Aorus Pro veľkým prekvapením. U dosiek od Gigabyte a najmä tých z rady Aorus už môžu byť potenciálni majitelia zvyknutí na kombináciu čiernej a oranžovej farby s vyobrazením orlieho Aorus loga. Balenie sa príliš neodkláňa od normálneho štandardu, takže po otvorení krabice majiteľov privíta pohľad na dosku zabalenú v anti-statickom plastovom obale a usadenú v kartónovej kolíske. Pod doskou sa nachádza príslušenstvo, ktoré je z väčšej časti očakávané, no predsa príjemne prekvapí. Brožúrky s manuálmi, disk s ovládačmi, štvorica čiernych SATA káblov a šikovný pomocník menom G Connector v balení jednoducho musia byť. Ďalej sa v balení nachádzajú malé vrecúška s dvojicou skrutiek a párom podložiek pod M.2 disky. A vítanými sú aj dvojica predlžovacích káblov pre ovládanie RGB pásov či doplnkov (jeden bežný a jeden špeciálny pre samostatne adresovateľné RGB podsvietenie) a takisto dvojica termálnych čidiel, ktoré sa dajú nainštalovať pod chladič procesora alebo grafickej karty. RGB podsvietenie má rád takmer každý (priznajme sa, hoci ho nemusíme chcieť mať zapnuté stále, je príjemné ukázať návšteve, že naše počítače môžu vyzerať lepšie ako vianočné stromčeky) a hoci má väčšina komponentov ako grafické karty či matičné dosky zabudované termálne čidlá, nebudú nikdy také presné ako sonda umiestnená



priamo na čip. Na takéto doplnky je bežné narazit' pri doskách, ktorých cena iba začína pri sume 300 eur, no už pri minulej generácii Z370 Aorus Gaming 5 tieto bonusy boli a som rád, že sú stále aj v balení Z390 Aorus Pro. Palec hore Gigabytu za snahu poskytovať nadšencom všetku potrebnú výbavu priamo s produktom.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajn Aorus dosiek sa drží svojho štýlu a hoci sa rok čo rok mierne obmieňa, odvolávky aj na prvú generáciu Aorus produktov sú stále prítomné. Na tejto doske poteší čierny povrch s dostatočne robustným PCB-čkom, čiže doska sa nijak neohýba ako pri inštalácii, tak pri osadzovaní ďalších komponentov. Orlie logo je viditeľné ako na samotnom povrchu dosky, tak na chladiči čipsetu (tu je logo aj podsvietené RGB LED diódami). Celkom príjemným prekvapením a novinkou, ktorá sa začína rozširovať aj na iné dosky, je už zabudovaný kryt zadného panelu, čo poteší všetkých zábudlivých skladateľov počítačov. Priznám sa, aj ja som pri skladaní svojho prvého herného počítača zabudol na tento malý plieška a následne som musel rozoberať už na 90% zložený stroj. Takto stačí dosku iba vložiť do skrinky a netreba zápasiť s často ako britva ostrým plechom, ktorému sa do menej kvalitných skriniek takmer nikdy nechce pasovať. Na doske sú všetky základné komponenty ako dva vystužené PCIe sloty, 4 podsvietené DIMM sloty

pre RAM a 24-PIN napájanie na svojich tradičných miestach. Čím sa Aorus Pro mierne odlišuje, je 8+4-PIN napájanie procesora, čo je ale pri výkonných 8-jadrových Intel procesoroch už takmer štandardom. Samozrejme, bežný používatel' môže bez problémov fungovat' aj na 8-PIN napájaní, no pri snahe taktovat' nové procesory k a cez hranicu 5 GHz je d'alší 4-PIN jednoducho nutnost'ou. Príjemne potešia aj dva M.2 sloty pre rýchle SSD-čka, oba ponúkajúce pasívne chladiče, ktoré Gigabyte nazýva menom Thermal Guard. Prvý pojme takmer všetky štandardné M.2 SSD disky s označením 2242/2260/2280 a teda maximálnou dĺžkou 80 milimetrov a druhý aj menej rozšírené kúsky s označením 22110, teda dĺžkou až 11 cm. Čo sa chladenia VRM a čipsetu týka, musím povedat', že som ešte pri doske zo strednej triedy nevidel tak dobré riešenie a tak priliehajúce chladiče s termálnymi podložkami ako tu. Samozrejme, stále ide o pasívne chladenie, ale tento čipset a doska ani nie sú určené k šialene náročným procesorom ako i9-7980XE na čipsete X299.

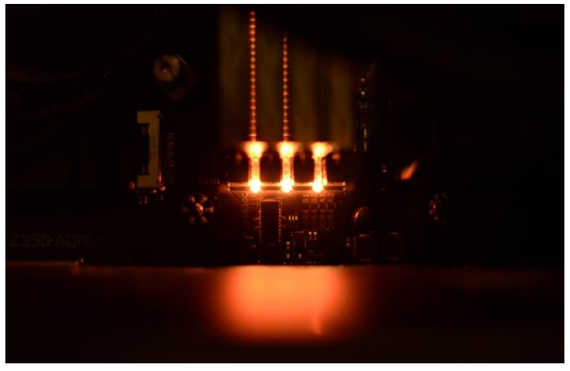
Bližší pohl'ad na rozvrhnutie dosky

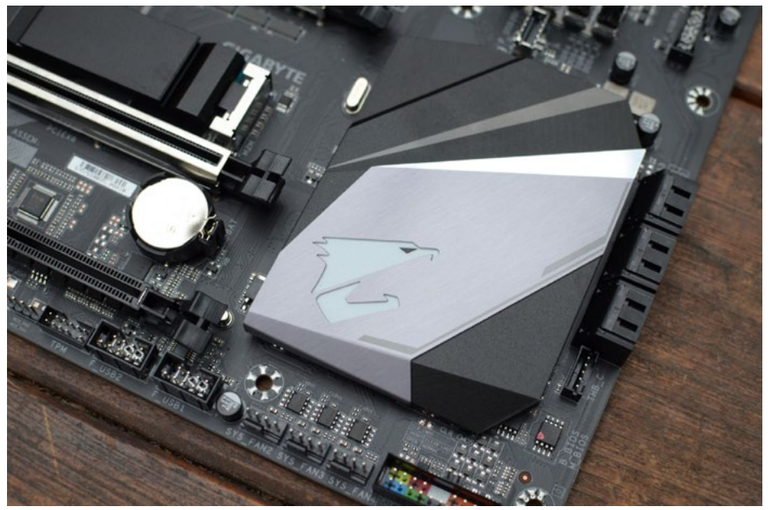
Prvou vel'mi dobrou a vel'mi dôležitou správou, ktorú Gigabyte avizuje už priamo na obale dosky, je nové riešenie napájania formou 12+1 fází. Čo bolo predošlým generáciám Aorus dosiek mierne vyčítané, a to najmä modelom Aorus Ultra Gaming, Gaming 3 a Gaming 5, bolo nie až tak perfektné riešenie VRM. Z390 Aorus Pro ale ponúka naozaj kvalitné fázy v dostatočnom počte (6x2 + 1 pre IGP) spolu s kvalitným PWM ovládačom Intersil ISL69138, ktorý je bežný skôr na high-end doskách s vyššími radami čipsetov. Nemám preto akékol'vek pochyby, že by tento model nezvládol aj menej bežné taktovacie ciele nachádzajúce

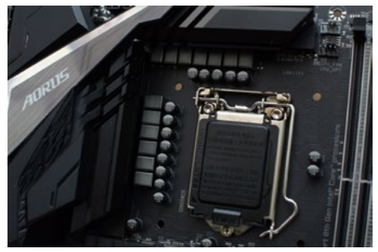
sa za hranicou 5 GHz, hoci, samozrejme, záleží aj od kvality samotného procesora. Gigabyte tiež priamo na obale udáva, že Aorus Pro disponuje 2x Copper PCB, čo v preklade znamená asi tol'ko, že na plošných spojoch je použitý dvojnásobok mede. To by malo znamenat', že všetky spojenia budú stabilnejšie a bezpečnejšie ako pri bežnom dizajne. Na doske sa d'alej nachádza celkom nové riešenie zvuku menom Realtek ALC1220, ktoré ponúka mierne vylepšenie oproti obl'úbenému ALC1150 kodeku. Izoláciu šumu zvládli v Gigabyte vel'mi dobre a v spolupráci s integrovaným zosilňovačom zvláda doska poháňat' aj náročnejšie slúchadlá ako napríklad Sennheiser HD 380 Pro. Po stránke chladenia sa v Gigabyte rozhodli nič neriskovat' a majitel'om ponúkajú priamo na doske až 8 konektorov na ventilátory, z čoho 4 sú označené ako bežné SYS_FAN dva ako SYS_FAN Pump a zvyšok je CPU FAN a CPU OPT. Dostatok konektorov neobišiel ani milovníkov RGB podsvietenia, takže k priloženým predlžovacím káblom sa na doske nachádza dvojica normálnych RGB konektorov a dvojica pre adresovatel'né RGB. Čo sa konektivity týka, na doske sú okrem už spomenutej dvojice M.2 a dvoch PCIe Gen 3 slotov (x16-x8 + x8) interné konektory aj pre 6 x SATA, jeden PCIe x4, trojica PCIe x1, USB 3.0, USB 3.1, 2 x USB 2.0 a na záver aj Thunderbolt C port. A, samozrejme, aj dvojica konektorov pre tepelné sondy.

Funkcionalita a používanie

Za posledný rok som na internete niekol'kokrát narazil na informáciu, že BIOS, respektíve UEFI a d'alší softvér od Gigabyte nie sú dobré a iné spoločnosti ponúkajú lepšie riešenia. Minimálne čo sa BIOSu týka, sa s týmto názorom nestotožňujem. Možno preto, že doposial' najviac času som strávil práve v BIOSe na Gigabyte doskách. Pri taktovaní, ale aj bežnom používaní som sa nikdy necítil stratený a navigácia







spolu s ponukou možností mi bola v drvivej väčšine prípadov nápomocná namiesto toho, aby som na ňu nadával. Čo sa ale týka softvéru už priamo v operačnom systéme, tam to ešte prednedávnom tak slávne nebolo. Hlavná aplikácia App Center, ktorá zastrešuje ostatné utility, síce fungovala, no niekedy nie presne podl'a mojich predstáv a na problémy som často narážal aj v programe na ovládanie podsvietenia s názvom RGB Fusion.

Preto ma vel'mi teší, že v Gigabyte odstránili hádam všetky chybičky krásy a počas celej doby testovania som nenarazil na žiaden problém. Kto by si akúkol'vek matičnú dosku Aorus od Gigabyte kúpil alebo už na nejakej funguje, tomu z celého srdca odporúčam štyri šikovné aplikácie - 3D OSD, ktorá dokáže zobrazovat' dôležité informácie o stave počítaču ako teploty či zát'až, @BIOS, ktorý dokáže jednoducho kontrolovat' a updatovat' BIOS matičnej dosky, a RGB Fusion, čiže aplikáciu, ktorá dostala nový vzhl'ad a dokážete vd'aka nej ovládat' všetko podsvietenie kompatibilných komponentov a doplnkov.

Ako poslednú, hoci nie v poslednom rade, odporúčam aplikáciu SIV (System Information Viewer), v ktorej je možné jednoducho ovládat' chladenie celého systému. Či už s pomocou automatických režimov alebo manuálne, nastavením krivky na každom jednom pripojenom ventilátore či pumpe chladenia. Vd'aka týmto aplikáciám je život s Aorus doskou naozaj jednoduchý, či práve hráte a potrebujete vypnuté podsvietenie a najlepšie možné chladenie nehladiac na hluk ventilátorov, alebo chcete doma úplné ticho a kochat' sa efektným podsvietením vo farbách dúhy.

Taktovanie

Dosky pre Intel procesory s čipsetom začínajúcim na písmenko Z znamenajú pre nadšencov jednu vec - odomknuté možnosti taktovania. Výnimkou nie je ani Z390 Aorus Pro a ja som neváhal vyskúšat', ako je na tom procesor i9-9900K, ktorý je priamo podl'a slov spoločnosti Intel „tým najlepším procesorom pre hráčov".

Samozrejme, závery o samotnom procesore si môžete spravit' sami, osobne si myslím, že pre hranie je tento procesor skvelý, no jeho pomer cena-výkon z neho nerobia úplne úžasný produkt. Intel pri tejto generácii výkonných procesorov, našťastie, opustil používanie termálnej pasty a čip procesoru i9-9900K je po novom pripájkovaný priamo k vrchnému krytu, čo znamená o niečo lepšiu výmenu tepla a nižšie teploty. Nanešťastie, čo sa taktovania týka, nie je samotný procesor žiadna hviezda.

Najprv som bol prekvapený až takmer sklamaný z toho, že sa mi ho podarilo stabilne dostat' len na hranicu 5 GHz (5.0 GHz na všetkých jadrách pri 1.32V @94°C) a vyššie už boli teploty a voltáž pre moje svedomie privysoké. Myslel som si, že by mohla byt' na vine samotná doska, no po rýchlej kontrole internetov a testov iných recenzentov sa jednoducho ukázalo, že 5 GHz je akási neviditel'ná stena, cez ktorú sa bezpečne dostanú len niektoré kúsky procesorov. Samozrejme, šialenci disponujúci 1500 wattovými zdrojmi a chladením s pomocou tekutého hélia dokázali dostat' tento procesor na 7.6 GHz, no staré procesory pri podobne šialených podmienkach zvládali aj viac ako 8 GHz. Pre „bežného" používatel'a bude Turbo jedného jadra na 5.0 GHz či pretaktovanie jadier na 4.8-4.9 GHz jednoducho musiet' stačit'.

Zhrnutie

Čokol'vek si môžete mysliet' o nových Intel procesoroch deviatej generácie, či sa vám páči ich výkon v hrách alebo aj profesionálnych úlohách, alebo vám prekáža horší pomer ceny a výkonu, je jasné, že pre ne treba naozaj kvalitný a stabilný základ. Gigabyte ho v doske Z390 Aorus Pro ponúka a dokonca ešte niečo navyše, hoci ide o model strednej triedy.

Naozaj dobré riešenie VRM, fešný dizajn a bonusy v podobe množstva konektorov na ventilátory, tepelné sondy a RGB doplnky by som očakával pri ovel'a drahšom kúsku. Bonusom je aj to, že doska Z390 Aorus Pro je dostupná aj v prevedení so zabudovanou WiFi konektivitou a celkom vtipne je momentálne WiFi verzia o 10-20 eur lacnejšia od modelu bez WiFi. Pokial' už máte počítač so Z270 alebo Z370 doskou, potom nebude Z390 dostatočne vel'kým upgradom. Ak však skladáte nový počítač a nechcete platit' 300 a viac eur za kvalitnú dosku, potom môžeme Z390 Aorus Pro len a len odporúčat'.

Daniel Paulini

HP Omen Mindframe

Chladenie nad zvuk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

+ chladenie skutočne funguje spol'ahlivo
+ celková ergonómia používania
+ zvuk v hrách je postačujúci...

- ...no počúvanie hudby je na tom kvalitatívne podpriemerne
- spôsob aktivácie mikrofónu
- umiestnenie regulátoru hlasitosti
- žiadne možnosti úpravy zvuku a občasná kondenzácia na vnútornej strane
- zahrievanie vonkajšej strany náušníkov a občasná kondenzácia

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 476g
Rozmery: 202 x 217 x 91mm
Farba: čierno-červená
Profil: Uzavreté
Podporované OS aplikácie HP Omen Command Center: Windows 10 64-bit
Pripojenie: USB Type-A

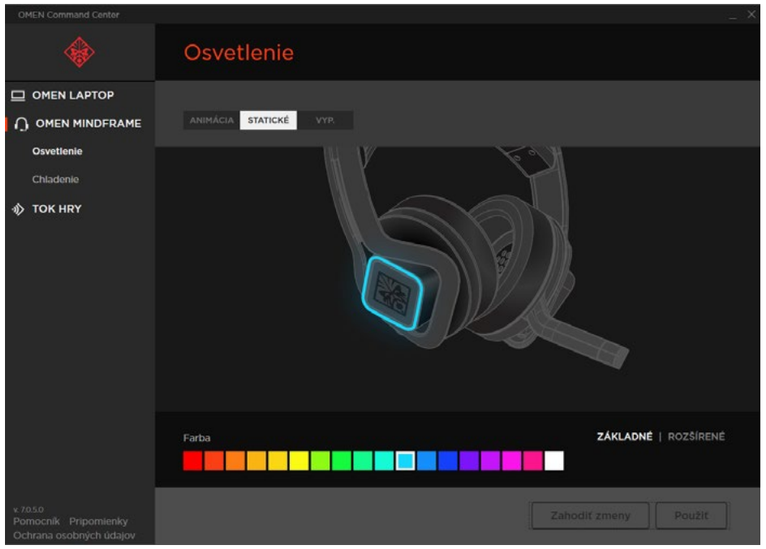
HODNOTENIE:

Okrem zvuku je vel'mi dôležitou súčasťou headsetu aj ergonómia, ktorá umožňuje jeho bezproblémové používanie počas dlhých hodín. Do tejto skupiny vlastností patrí kvalitný hlavový most, pohodlné náušníky a odvod tepla z uší. Zatial' čo prvé dva atribúty sa podarilo majorite výrobcov vyriešiť, posledný menovaný sa toho dočkal až s uvedením headsetu HP Omen Mindframe. Ide iba o marketingový ťah alebo o podarené riešenie chladenia?

Dizajnom sa headset nesnaží nijak zakryť, že patrí do rodiny Omen, ale zároveň je jeho extravagancia na znesitel'nej úrovni. Vonkajšia časť náušníkov nesie okrem loga radu Omen aj RGB podsvietenie, ktorého farby je možné nastaviť v nástroji Omen Command Center. Podsvietený je aj mikrofón s vel'mi diskutabilnou konštrukciou. To, že sa nedá odpojiť, je v poriadku, no spôsob jeho aktivácie, resp. deaktivácie nemusí každému vyhovovať. Drvivá väčšina headsetov používa na deaktiváciu mikrofónu a reguláciu hlasitosti ovládač nachádzajúci sa v kábli, no výrobca v tomto prípade tento element úplne eliminoval.

Mikrofón sa aktivuje na základe posunutia smerom nadol, pričom tento úkon doplní krátkou zvučkou a vypnutím červeného podsvietenia. Ak by sa sprevádzajúce javy dali nejakým spôsobom upraviť, moje pripomienky by boli irelevantné, no opak je pravdou. Taktiež som nebol spokojný s umiestnením regulátoru hlasitosti, ktorý sa nachádza na vonkajšej časti pravého náušníka. Ani po týždni používania som si nevedel zvyknúť, že je umiestnený pomerne vzadu a ruku musím vykrúcať do nepríliš prirodzeného uhla. V konečnom dôsledku som tak na tento účel častejšie používal klávesnicu.

Hlavnou výsadou headsetu Omen Mindframe je ergonómia, ktorú podporuje adaptívny hlavový most a unikátna technológia FrostCap. Prvý menovaný prvok je vyrobený z plastu a na prvý pohľad



môže vzbudzovať nedôveru, no počas týždňa som sa nestretol so žiadnym vŕzganím alebo inou mechanickou chybou. Vzhľadom na flexibilitu materiálu je otázkou dlhodobá trvácnosť. Headset taktiež nie je určený na prenášanie, keďže sa nedá žiadnym spôsobom zložiť do kompaktnejšieho formátu.

Dostávame sa k najzaujímavejšej funkcii, ktorou je chladeniu uší. To funguje naozaj spoľahlivo a jeho účinky sú badateľné už po pár minútach, pričom úplný efekt nastáva po zhruba desiatich minútach používania. Funkciu je možné regulovať v troch úrovniach v aplikácii Omen Command Center. Technológia FrostCap funguje na princípe Peltierovho efektu, ktorý spôsobuje termoelektrický chladič pozostávajúci z dvoch vrstiev. Po pripojení slúchadiel nimi pretekajúci elektrický prúd spôsobuje teplotný rozdiel a teplo prúdi z jednej strany na druhú. To má však za následok, že vonkajšia časť náušníkov sa zahrieva. Povrch nie je horúci, pri dlhšom používaní ale teplota značne stúpa a občas som spozoroval aj stopy kondenzácie na vnútornom chladiacom povrchu. Použitie technológie FrostCap má zároveň na svedomí možnosť pripojenia iba prostredníctvom USB Typ-A konektoru.

Zvukové podanie headsetu ma vel'mi sklamalo. Vzhľadom na cenu som očakával nadpriemerný zvukový prejav a taktiež dostatočné možnosti jeho úprav v podobe ekvalizéru alebo viacerých profilov priestorového 7.1 zvuku. Bohužiaľ, moje očakávania sa nenaplnili. Zvukový prejav je pri hraní hier postačujúci, no pri počúvaní hudby je výsledný zvuk nevýrazný a nedokážem ani vymenovať, ktoré frekvencie prevažujú. Basy znejú vel'mi tlmene, stredy počujete iba ak vel'mi dobre nastražíte váš sluch a celkové sklamanie zakončujú neprirodzene znejúce výšky. Celkový dojem som sa pokúšal zvrátiť až do momentu, keď som zistil, že v Omen Command Center sa nenachádza ekvalizér a možnosti nastavenia priestorového 7.1 zvuku. V tomto HP oproti konkurencii výrazne zaostáva.

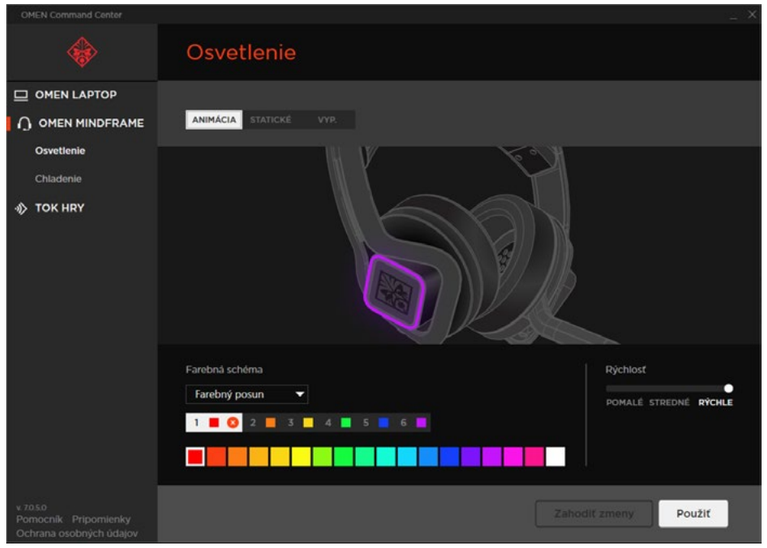
Záver

Počas celého testu som mal pocit, že sa mi do rúk dostalo iba technologické demo výsledného produktu. Hlavná funkcionalita spočívajúca v chladení uší technológiou FrostCap funguje na výbornú a celková ergonómia je na vel'mi dobrej úrovni, inak sa mi ale pozitíva hľadajú ťažko.

Zvukový prejav je pri počúvaní hudby nevýrazný, v určitých fázach dokonca až žalostný. V zápale hrania si to ani neuvedomíte, hry však nehráte 24/7 a slúchadlá určite používate aj pri sledovaní iného multimediálneho obsahu.

Zlý dojem podčiarkuje minimum možností úprav, ktoré sú obmedzené len na zmenu podsvietenia vonkajšej strany náušníkov, a zle vyriešený systém regulácie hlasitosti s aktiváciou mikrofónu.

Adam Lukačovič



TrueLife Care Q7 bezkontaktný teplomer

Tento teplomer je určite šikovný pomocník, ktorý si svoje miesto nájde nielen v domácnosti s malými det'mi

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Truelife
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ funkcionalita
+ ergonómia
+ presnost'
+ možnost'

- horšie lícovanie plastov

ŠPECIFIKÁCIE:

Jednotka výsledku merania: 0,1 °C (0,1 °F)
Stupnice merania: °C, °F
Pracovné podmienky – pre okolitú teplotu: 10 – 40 °C (50 – 104 °F)
Skladovacie podmienky – pre okolitú teplotu: 0 – 50 °C (32 – 122 °F)
Pracovné podmienky – relatívna vlhkost': 85 %
Skladovacie podmienky – relatívna vlhkost': 90 %
Zdroj napájania: 6F22 9V batéria
Rozmery: 150 × 75 × 40 mm
Hmotnost': 172 g
Rozsah merania – režim telesnej teploty: 32,0 – 42,5 °C
Rozsah merania – režim teploty povrchu: 0 – 100 °C
Max. odchýlka merania: ± 0,2 °C
Max. odchýlka merania – povrch: ± 1,0 °C
Vzdialenost' sondy od objektu merania: 5 – 8 cm
Rýchlost' merania: 0,8 s
Automatické vypnutie: 7 sekúnd

HODNOTENIE:

★★★★★

Bezkontaktný teplomer je výborná pomôcka na bleskové zmeranie teploty. Áno, teplotu je schopný zmerat' do sekundy! Teplomer stačí priblížit' k predmetu, a okamžite máte výsledok.

Balenie

Teplomer je dodávaný v jednoduchom balení, ktoré obsahuje samotný teplomer a 9V batériu.

Dizajn a ergonómia

Teplomer je vyrobený z robustného plastu, ktorý by mal vydržat' aj nejaké tie pády a hrubšie zaobchádzanie, čo môžem potvrdit'. Ergonómia je dobrá, teplomer padne dobre do ruky, a nie je problém dosiahnut' aj na ovládacie tlačidlá. Displej je podsvietený, čiže je možné merat' teplotu aj v tme. Dojem trochu kazí horšie lícovanie plastov a menšia presnost' výroby, ale v tomto prípade to je odpustitel'né.

Používatel'ské dojmy

Teplomer je možné používat' v dvoch režimoch. Prvý režim slúži na meranie telesnej teploty, ktorú je možné merat' v rozsahu 32 – 42,5°C. Kalibrácia je vždy vykonávaná automaticky, pri každom spustení. Výrobca preto garantuje vel'mi presné výsledky s odchýlkou len 0,2°C, čo môžem potvrdit'. Druhý režim slúži na meranie teploty povrchov a pracovný rozsah je 0 - 100°C. Je to vel'mi užitočná funkcia, ktorú je možné použit' napríklad na meranie teploty, ked' chcete kúpat' svoje diet'a, prípadne pri varení. Je možné odmerat' aj teplotu v miestnosti. Pozitívnou vlastnost'ou je garantovaná výdrž, a to až 40000 meraní na jednu batériu. Ďalšou užitočnou funkciou je pamät' meraných teplôt, zariadenie si vie zapamätat' 32 posledných meraní. Možné je nastavit' aj upozorňovanie na zvýšenú teplotu, ktorú teplomer ohlasuje zvukovým signálom. Teplomer nie je potrebné vôbec vypínat', vypne sa totiž v prípade nečinnosti sám, takže sa nemusíte obávat' vybitia batérie.

Záverečné hodnotenie

Cena je primeraná, teplomer je možné kúpit' už od 25 eur. Na záver už len krátke konštatovanie - teplomer je nabitý funkciami

a rozhodne ho odporúčam. Je na čase zbavit' sa starých ortut'ových a liehových teplomerov a dat' priestor novým technológiám.

Viliam Valent

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

1. CENA

MSI DS100

MSI Interceptor DS100 gaming mouse
Staňte sa majstrom herného boja s novým prírastkom do rodiny produktov pre hráčov od MSI. Ergonomicky tvarovaná myš zostane pohodlná aj pri mnohohodinovom hraní. Laserový senzor s rozlíšením až 3 500 DPI zameria presne tam kam chcete, takže vám už nepriatel' nikdy neutečie. Strany myši sú opatrené protišmykovou textúrou, ktorá zabraňuje nechcenému vykĺznutiu z ruky. Môžete si vybrat' 6 farieb podsvietenia, aby vaša nová myš perfektne zapadla do vášho hráčskeho kútika, ale tým možnosti nekončia. Pomocou dodávaného softvéru je možné naprogramovat' vlastné funkcie na všetkých 7 tlačidiel.

KĽÚČOVÉ VLASTNOSTI

- Laserový senzor s rozlíšením až 3 500 DPI
- Ergonomický tvar
- Možnost' výberu zo 6 farieb podsvietenia
- 7 programovatel'ných tlačidiel
- Pozlátený konektor

2. CENA

MSI DS502

Vychutnajte si virtuálny 7.1 priestorový zvuk pomocou herného headsetu DS502 od spoločnosti MSI. Obsahuje 40 mm reproduktory a uzavretý dizajn pre lepšiu reprodukciu bás a rušenia pasívneho šumu. Okrem toho funkcia enhanced bass rozvibruje tiež náhlavnú súpravu počas výbuchov a havárií, vd'aka ktorým budete mat' potešenie pri hraní hier.

KĽÚČOVÉ VLASTNOSTI

- 7.1 priestorový zvuk
- Inteligentný systém vibrácií
- Kvalitné 40 mm reproduktory
- LED podsvietenie
- Nastavitel'nost' a nízka hmotnost'

VÝNIMOČNÝ PRIESTOROVÝ ZVUK

Slúchadlá DS502 sú vybavené dvoma vel'kými 40 mm reproduktormi, ktoré produkujú čistý a jasný zvuk vo všetkých frekvenciách. Hlavnou prednost'ou je technológia Xear™ Living, ktorá premení vaše slúchadlá na filmovú sálu a dodá vašim nahrávkam a hrám 7.1 priestorový zvuk. Všetko je jednoduché a intuitívne a to vd'aka premyslenému softvéru. Pomocou jedného programu môžete vyberat' napríklad medzi 27 efektmi a menit' ich kedykol'vek podl'a potreby a dat' multimédiám iný rozmer. Slúchadlá sú tiež vybavené nastavitel'ným všesmerovým mikrofónom, ktorý nezanechá priestor pre zlú komunikáciu – krištál'ovo čistá reprodukcia hlasu s vyváženými prirodzenými zvukmi. Mikrofón tlmí okolitý hluk, takže si môžete byt' istý, že váš bude vždy počut' aj pri tých najväčších bitkách. Mikrofón môžete tiež úplne stlmit', ak nechcete, aby vás bolo počut'.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Acer Predator Helios 500

(Nielen) herné monštrum

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Cena: 2900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé chladenie
+ neskutočne výkonný procesor
+ moderný dizajn
+ funkcionalita aplikácie PredatorSense
+ programovatel'né tlačidlá

- cena za túto konfiguráciu
- RGB podsvietenie iba v 4 sekciách

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém: Windows 10 Home 64-bit
Procesor: Intel Core i9-8950HK (2.9 GHz base, 4.8 GHz Boost)
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1070 8GB
RAM: 32 GB DDR4 2133 MHz
Obrazovka: 17.3 " 1080P IPS 144 Hz
Úložný priestor: 512 GB NVMe SSD + 2 TB HDD
Webkamera: 720p
Batéria: 4810 mAh
Grafické výstupy: DisplayPort, HDMI
USB: 3 x USB 3.0, 1 x USB 3.1 Typ C, 1 x Thunderbolt
Lan: Áno, štandardná RJ45 zásuvka
Podsvietená klávesnica: Áno, RGB, 4 zóny
Maximálny výkon adaptéra: 330 W
Pokročilé funkcie: Jednoduché pretaktovanie, makro tlačidlá

HODNOTENIE:

★★★★☆

Herný notebook alebo radšej stolový počítač? Možnosť zobrať si prácu a hry na cesty alebo minúť o niečo menej, no byť hrami pripútaný k domovu? Táto debata si žije svojím vlastným životom už dlhé roky a nezdá sa, že by sa tak skoro našlo jej definitívne rozuzlenie. Každá strana môže mať svoje argumenty, či už ide o mobilitu alebo ušetrenie peňazí. V oboch táboroch sa ale raz za čas objaví produkt, ktorý nakláňa misky váh jedným či druhým smerom. Tentokrát do našej redakcie zavítal notebook Acer Predator Helios 500, o ktorého príchode sme vás už informovali v priebehu tohto roka.

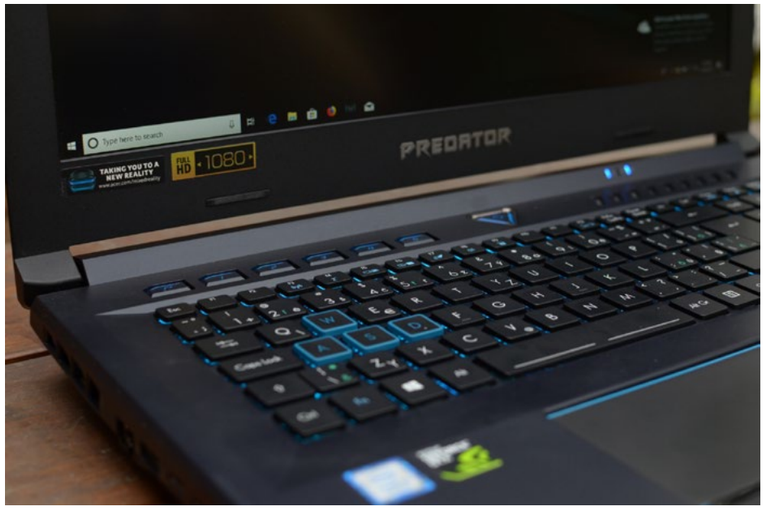
Je ale Helios 500 naozaj taký podarený, ako na papieri vyzerá a ponúkne hráčom hodiny hrania alebo ide o 4-kilového „behemota", ktorý za cenovkou takmer 3000 eur ukrýva len prázdne sl'uby? Na to som sa, samozrejme, bližšie pozrel práve v tejto recenzii.

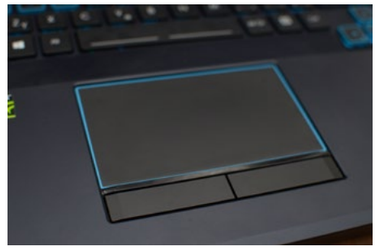
Dizajn

Helios 500 sa vd'aka svojmu robustnému telu radí do kategórie notebookov, ktoré sa snažia zo svojich komponentov dostať čo najviac. To znamená masívne chladenie v t'ažšom a hrubšom balení bez kompromisov. Po stránke vzhľadu sú na notebooku badatel'né takmer všetky prvky, na aké si mohli hráči pri zariadeniach s týmto určením za posledné roky zvyknúť. To značí množstvo ostrých uhlov, vel'ké logo vyobrazené na zadnej strane obrazovky i vpredu. Zadné, vcelku vysoké výduchy chladenia zdobí zaujímavý dizajn, ktorý notebooku pridáva na estetike aj robustnosti. Matnejší materiál, teda z prevažnej väčšiny plast tvoriaci povrch zariadenia, síce nepôsobí ultraprémiovým dojmom, no svoju prácu zvláda dostatočne dobre a poteší jeho odolnosť proti nečistotám a bežnej mastnote.

Klávesnica a touchpad

Po odklopení monitora používatel'a okamžite víta klávesnica s tradičným rozložením a takisto aj plnohodnotnou numerickou časť'ou. Absencia NUM PAD-u by ale bola pri notebooku so 17,3-palcovým displejom skôr prekvapením. No stále poteší, že Acer pri tomto kúsku nerobil žiadne kompromisy a všetky tlačidlá sú tam, kde ich hráči potrebujú a očakávajú. Vel'mi príjemným bonusom je tiež pätoro programovatel'ných tlačidiel nad klávesnicou spolu s tlačidlom na prepínanie troch programov, čiže



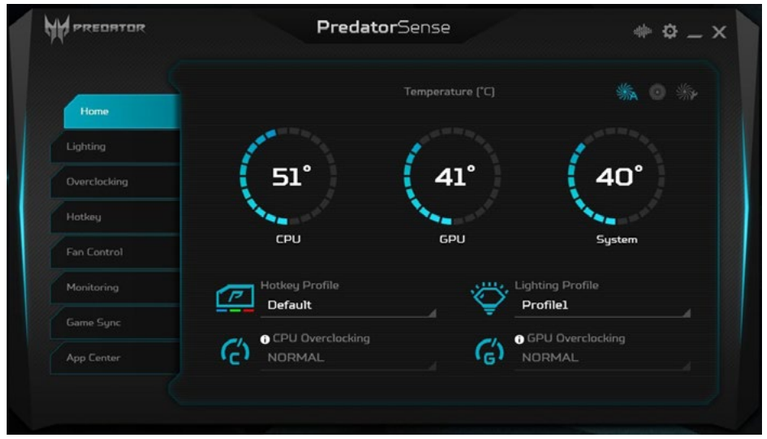


až pätnásť rýchlo dostupných možností. Každé tlačidlo je možné nastaviť tak, aby robilo, čo si len hráč zažiada – od makier cez zmeny nastavení až po rýchle taktovanie systému. Z výroby sú ale tlačidlá nastavené na pretaktovanie CPU, GPU, ovládanie rýchlostí ventilátorov, spustenie aplikácie PredatorSense a funkcionalitu Mixer Broadcassting. Po stránke touchpadu Helios 500 tiež príjemne poteší. Vel'a recenzentov používa ako zlatý štandard touchpadov riešenie na Apple produktoch a niet im čo vyčítať. Touchpad modelu Helios 500 sa tým síce k Mac notebookom nepribližuje, ale na rozdiel od iných herných notebookov nie je iba dodatkovým prvkom, ktorý na zariadenie akoby len dodatočne prilepili, aby sa nepovedalo. Hoci po stránke rozmerov touchpad neočarí, je jeho povrch príjemný na používanie a plusový bod si zaslúži aj oddelenie hardvérových tlačidiel pravého a ľavého kliku od plochy, po ktorej sa hýbe s prstami. Vďaka tomu sa touchpad pri používaní nijako neprehýba a nedochádza na ňom k nechceným stlačeniam. Klávesnica sa Aceru tiež vel'mi vydarila. S 1,7mm zdvihom a sedemdesiatimi gramami sily potrebnej na stlačenie síce nejde o žiadnu mechaniku, no písanie aj hranie na nej bolo ovel'a príjemnejšie ako na niektorých externých herných kúskoch. RGB podsvietenie je ďalšia príjemná možnosť, hoci väčšina dizajnových prvkov, rovnako ako aj klávesy WASD a šípky, na notebooku ostáva v modrej farbe a v kombinácii s inými farbami nie je výsledný dojem až taký presvedčivý. Tiež mierne zamrzí, že podsvietenie funguje len vo forme štyroch samostatných sekcií, ľavá, dve v strede a pravá. Žiadny z klávesov nie je možné nastaviť osobitne. Konečný dojem je ale stále nadmieru pozitívny.

Komponenty a výkon

Teraz už ale konečne niečo bližšie o komponentoch, ktoré toto monštrum poháňajú. Hlavnou hviezdou a asi aj najdrahšou súčiastkou je procesor Intel Core i9-8950HK. So šiestimi fyzickými jadrami a podporou hyperthreadingu ide o absolútnu beštiu, ktorá s prehľadom zvládne nielen zať'aženie v tých najnovších

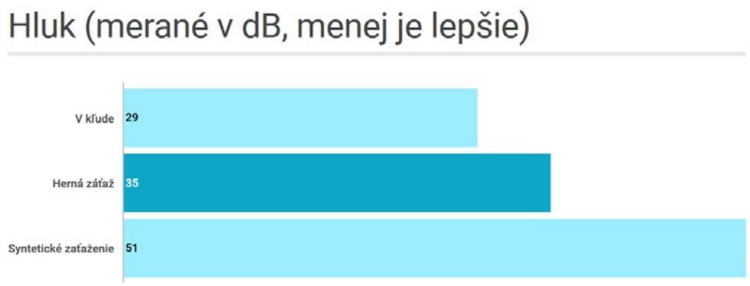
hrách, ale popritom dokáže bez väčšej námahy herné zážitky nahrávať či streamovať. Alebo, keď sa už bavíme o produktivite, zvládne prácu s videom či fotkami v mnohých prípadoch lepšie ako normálne desktopy. Aj kvôli tomuto procesoru je Helios 500 taký mohutný, nakoľko uchladiť 6 jadier o takte 2,9 GHz s Turbo frekvenciou až 4,8 GHz nie je vôbec ľahká práca. Pri bežnom hraní a používaní zvládal procesor dosahovať krátkodobú Turbo frekvenciu 4,8 GHz bez väčších problémov, no pri syntetickom zaťažení všetkých jadier už klesal takt na hodnoty 4,1 GHz až 4,4 GHz. O grafickú stránku sa stará GPU Nvidia GeForce GTX 1070 8 GB, ktorá síce neprináša žiadne novinky typu ray-tracing, ale ide o overené a u hráčov stále obľúbené riešenie. Model, ktorý sme dostali na testovanie, ďalej ponúka 32 GB DDR4 RAM (uff!), 512 GB M,2 SSD s rýchlosťami nad hranicou 1200 MB/s pri zapisovaní a 2700 MB/s pri čítaní v spojení s 2TB harddiskom. Po stránke rovnováhy komponentov to v tomto notebooku Acer zvládol veľmi dobre, hoci som bol spočiatku mierne zmätený. Pri používaní som si ale uvedomil, že spojenie týchto komponentov zaujme najmä jednu špecifickú skupinu, ktorou nie sú výlučne hráči hľadajúci čo najlepší výkon za ešte prijateľnú cenu. Vysoká kapacita RAM a jeden z najvýkonnejších mobilných procesorov

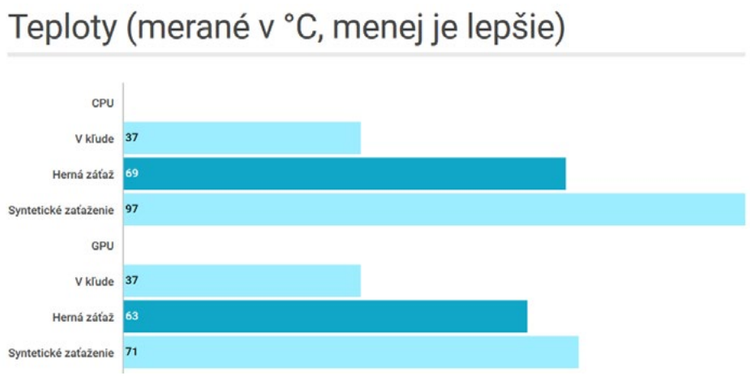


predurčujú tento model skôr pre ľudí, ktorí streamujú alebo potrebujú naozaj veľký výkon pre produktivitu na cestách.

Displej

Samozrejme, hráčom a používateľom by neboli nič platné akokoľvek výkonné komponenty, keby nebolo dobre zvládnuté zobrazovanie a monitor. Pri modeloch s grafickou kartou od Nvidie siahla značka Acer po 17,3-palcovom IPS paneli s pomerom strán 16:9, rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, obnovovacou frekvenciou 144 Hz a podporou G-Sync. Pri modeli procesoru AMD Ryzen 7 2700 a grafickej karte AMD Radeon Vega 56 sú rozlíšenie aj obnovovacia frekvencia rovnaké, no namiesto G-Syncu podporuje monitor, pochopiteľne, technológiu AMD FreeSync. Po stránke kvality zobrazenia tento panel príliš neočarí a neponúka dostatočne veľké pokrytie farebného rozsahu sRGB, čo znamená menej živé farby a taktiež priemernú svetelnosť okolo 275 nitov. Vyššia obnovovacia frekvencia a spomínaný G-Sync či FreeSync ale tieto nedostatky pre hráčov postačujúco vyrovnávajú.





Testy v hrách a benchmarkoch a niečo viac o teplotách

So schopným hardvérom vnútri a monitorom zaujímavým pre hráčov sľubuje Helios 500 dobré výsledky v hrách a produktivite. Nižšie si môžete pozrieť výsledky z testovania v herných tituloch i v testoch náročnejších na procesor. Testy v hrách boli robené iba v rozlíšení 1080 P, nakoľko kombinácia monitora a grafickej karty je prispôsobená práve tomuto zobrazeniu.

Teploty sa notebooku darilo udržiavať v normálnych stavoch aj vďaka dobre riešenému chladeniu a kovovým ventilátorom, ktoré Acer nazýva Aeroblade 3D, hoci pri vyšších taktoch pri procesore dochádzalo k obmedzovaniu výkonu, takzvanému Termal Throttlingu, ktorý ochraňuje komponenty pred poškodením.

Softvér

Takmer každý notebook alebo aj stolový počítač predávaný väčšími spoločnosťami bude dodaný s určitými balíkmi softvéru. Tie takmer určite bežný používateľ v živote nevyužije a budú preňho prebytočné. Nemám teraz na mysli samotný operačný systém Windows 10, ktorý je síce tiež niekedy na ťarchu (najmä pri snahe zmeniť predvolené aplikácie ako prehliadač, prehrávač videa a program na prácu s fotkami za iné, funkčnejšie), ale programy, ako Acer Care Center, Acer Collection, alebo Acer Quick Access. Samozrejme, takmer každý z týchto programov má určitú funkcionalitu a základní používatelia by ju aj mohli využiť, no skúsenejší majitelia určite poznajú lepšie programy, ktoré zvládnu to isté a často aj niečo navyše. Odhliadnuc od týchto programov, ktoré sa ale dajú jednoducho odinštalovať, ponúka Acer veľmi schopnú aplikáciu PredatorSense, ktorá dokáže splniť potreby aj tých najnáročnejších používateľov. Od rýchleho nastavenia ventilátorov a taktov CPU či GPU, cez ovládanie podsvietenia, až po nastavenie už spomínaných programovateľných tlačidiel. A hráčov možno poteší aj predinštalovaný XSplit Gamecaster.

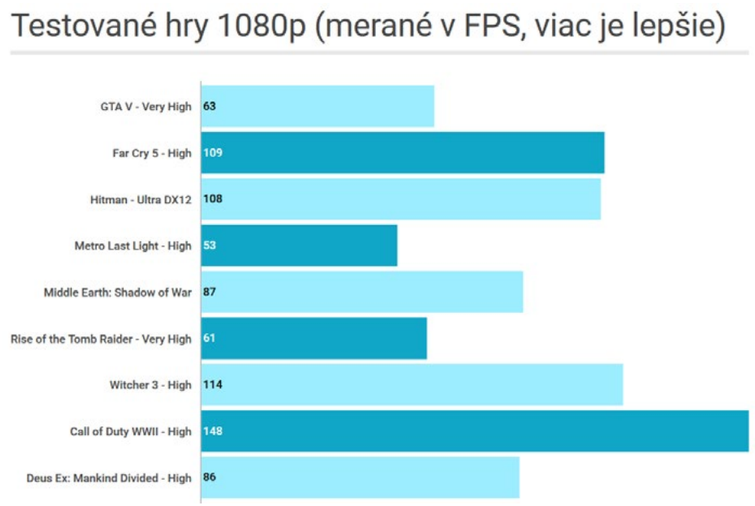
Konektivita

Hoci je Helios 500 vcelku rozmerným zariadením, nie je po stránke portov a konektivity vybavený nijako prehnane. Samozrejmosťou sú tri USB 3.0 porty (z ktorých jeden ponúka neustále napätie napríklad na nabíjanie mobilu aj pri vypnutom notebooku), ktoré poslúžia na pripojenie periférií a ktorým asistuje jedno USB-C a jeden Thunderbolt port pre tie najnovšie externé zariadenia či jednoduché pripojenie monitorov.

Ďalej je na notebooku plnohodnotný RJ45 LAN port, dva porty pre audio a mikrofón, DisplayPort a takisto HDMI. Mierne mi chýbala čítačka SD kariet, ktorá by sa do takého rozmerného tela určite zmestila a ktorú by uvítali mnohí profesionáli, no pribalit' externú čítačku s niekoľkogramovou váhou by nemal byť s takýmto notebookom problém.

Audio, webkamera a batéria

V neposlednom rade, nakoľko ide o mobilné zariadenie, ktoré by malo ponúkať všetko v jednom balíku, som sa pozrel na audio a kvalitu webkamery. Kvalita a hlasitosť zvuku je vďaka dvom hlasným reproduktorom a zabudovanému subwooferu na spodnej strane aspoň na herný notebook dostatočná, možno



aj nadpriemerná. Samozrejme, pri plnej hlasitosti dochádza k miernemu skresľovaniu, čo by mohlo prekážať audiofilom, no v bežnom svete poslúži Helios 500 viac ako dobre. Webkamera na druhú stranu príliš neočarí. S rozlíšením 720 P by sa síce mohla zaradiť medzi tie lepšie, no reprodukcia farieb jej veľmi nešla a takisto mi pri používaní mierne prekážal šum, ktorý sa objavil okamžite mimo ideálnych svetelných podmienok. Na pár telefonátov cez Skype však postačí.

Len si treba dávať pozor, aby ste netelefonovali príliš dlho, pretože Helios 500 disponuje iba 4810 mAh batériou, ktorá v tých najlepších podmienkach vydrží bez napájania niečo medzi tromi až štyrmi hodinami. Pod záťažou však treba rátať s ovľa kratšou výdržou, ktorá sa môže skôr približovať k hodnote desiatok minút než k niekoľkým hodinám. Kto by však čakal od herného notebooku rovnakú výdrž ako u ultrabookov?

Vnútorné rozloženie a možnosti vylepšenia

Na tomto notebooku ma naozaj očarila jednoduchosť prístupu k vnútorným komponentom a možnosti vylepšenia. Hlavný zadný panel na svojom mieste drží iba dve skrutky a po ich odstránení je okamžitý prístup ku dvom voľným SO-DIMM slotom na ďalšie RAM. Zásuvka na 2,5-palcový harddisk sa ukrýva pod plastovým krytom pod batériou, ktorá ale nie je nijako uchytená či prilepená, takže ide o ďalšiu jednoduchú možnosť vylepšenia. Nakoniec, na pravej strane sa pod medeným krytom schováva M.2 NVMe SSD a ďalšia voľná zásuvka pre majiteľov, ktorí by chceli pridať ďalšiu kapacitu alebo nebodaj ešte urýchliť systém za pomoci RAID-u. Takýto jednoduchý systém, prívetivý aj pre menej skúsených používateľov, by podľa môjho názoru mohlo adoptovať viac výrobcov na rozdiel od lepenia či letovania komponentov a plombovaní svojich zariadení, aby sa do nich nedostali takmer ani servisní technici.

Zhrnutie

Acer v podobe notebookového radu Predator Helios 500 ponúka veľmi zaujímavé zariadenia. Nami testovaný model s naozaj výkonným procesorom i9-8950 HK a 32GB RAM zvládne spolu s grafickou kartou GTX 1070 sprostredkovať nielen skvelé herné zážitky, ale poslúži aj ako mobilný desktop schopný renderovať hodiny videa či streamovať herné zážitky. Nanešťastie, práve kvôli procesoru a veľkej kapacite RAM je cena tohto kúsku takmer 3000 eur, čo jednoducho bežným hráčom nemôžem odporučiť. Ale sú tu aj dobré správy! Acer ponúka modely Helios 500 aj so šesťjadrovým procesorom i7-8750H alebo osemjadrovým AMD Ryzen 7 2700 v spojení s 16GB RAM a rovnakým monitorom/grafickou kartou za cenu takmer o 1000 eur nižšiu. Takže pokiaľ hľadáte notebook s veľkým monitorom ponúkajúcim lepšiu obnovovaciu frekvenciu a s dostatočným výkonom, potom môžeme „nižšie" modely z tohto radu odporúčať s čistým svedomím.

Daniel Paulini

Gigabyte Aorus AMP 300, AMP 500 a AMP 900

Perfektné podložky od spoločnosti Gigabyte

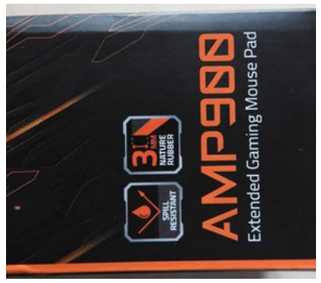
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena:
AMP 300: 13 €
AMP 500: 20 €
AMP 900: 26 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ materiál
+ dizajn
+ pohodlnosť

- výdrž bokov podložky



Zaobstaranie si kvalitnej podložky je už dlho problémom, ktorý trápi množstvo hráčov, keďže musia brať do úvahy materiál, veľkosť, dizajn a v neposlednom rade aj cenu a značku. Navyše, kvalitné podložky sú v obchodoch i v e-shopoch takmer nedostupné. S výberom to dnešní hráči teda naozaj nemajú jednoduché. Gigabyte však prišiel s prepracovanými riešeniami, presnejšie, ich herné oddelenie Aorus Gaming vytvorilo podložky AMP 300, 500 a 900 a nasledujúca recenzia bude práve o nich.

Balenie

Dizajn obalov podložiek AMP 300 a AMP 500 je rovnaký, avšak v prípade modelu AMP 500 je obal o niečo väčší. Na prednej strane je vyobrazené veľké logo Aorus, pod ktorým sa nachádza priehľadný plast umožňujúci nám pohľad na časť podložky.

Vpravo vidíme názov produktu a veľmi stručný popis, zvyšné strany obalu tiež obsahujú popis produktu. Celkovo sa mi toto balenie svojím dizajnom páči. Vnútri oboch krabíc nájdeme iba podložky, čo nie je vôbec prekvapujúce, pretože k podložke pod myš žiadne špeciálne komponenty potrebné nie sú.

U AMP 900 je balenie najväčšie. Hlavným rozdielom je však to, čo sa nachádza vnútri týchto krabíc.

Spracovanie a dizajn

Dizajn podložiek AMP 300 a AMP 500 je identický, líšia sa iba veľkosťou. Kým najmenšia AMP 300 disponuje rozmermi 324 × 273 × 1,8 mm, podložka AMP 500 je o niečo väčšia. Jej rozmery sú 430 × 370 × 1,8 mm. Najväčšou z trojice je podložka AMP 900, ktorá sa pýši rozmermi 900 × 360 × 3 mm.

Ako som už vyššie spomínal, modely AMP 300 a 500 vyzerajú rovnako. Výrobcovia na ich spodnej časti použili hybridný silikón.

Tento špecifický druh silikónu je upravený tak, aby sa podložka na stole ani nepohla. A to Gigabyte vážne vychytal! Môj stôl je naozaj veľmi hladký, no ani jedna z podložiek sa na ňom nepohla. Vrchná časť každej podložky je čiernej farby a na kraji ju zdobí logo Aorusu.

Na dotyk je príjemná a povrch je vraj špeciálne upravený tak, aby senzory myší dokázali dokonale snímať každý pohyb. Vzhľadom na to, že podložka nie je z bočných strán prešitá, obával som sa, že

sa po čase začne odliepať. Proti tomu však Gigabyte argumentuje tým, že pri výrobe všetky boky mierne roztavila, takže sú k sebe dokonale prilepené a k nijakému rozpadu určite nedôjde. Aj tak si však nemyslím, že budú mať nižšiu životnosť ako modely so zošitými bokmi.

Podložka Gigabyte Aorus AMP 900 sa od vyššie uvedených modelov líši hneď niekoľkými znakmi. V porovnaní s AMP 500 a AMP 300, ktoré sú určené len pod myš, táto je určená pod myš aj pod klávesnicu, čo znamená, že je širšia – jej rozmery sú 900 x 360 x 3 mm. Ďalším rozdielom je aj materiál použitý pri jej výrobe, konkrétne ide o prírodnú gumu v spodnej časti s vysokou hustotou a mikro-tkaninou, ktorá má pomôcť myši snímať čo najpresnejšie.

Spoločným znakom týchto produktov je odolnosť v prípade rozliatiu kvapalín. K ničím nerušenému hernému zážitku prispieva podložka svojou trojmilimetrovou hrúbkou aj protišmykovým základom.

Dizajn podložky AMP 900 je jednoduchý. Gigabyte si pre tento model zvolil klasický čierny dizajn s oranžovým pásikom na spodnej časti podložky. Uprostred tohto priestoru je tiež umiestnené logo spoločnosti Aorus a jej legendárne motto: „Team up. Fight on.".

Zaverečné hodnotenie

Všetky tri recenzované podložky spája jedna rovnaká vlastnosť – všetky sú extrémne pohodlné a pohyby myšou sú po týchto plochách dokonale hladké a presné. Gigabyte jednoducho znovu odviedol skvelú prácu a z jeho dielne vyšli ďalšie tri (takmer) dokonalé produkty.

Disponujú elegantným dizajnom a tými najlepšími materiálmi, čo je skutočne vidieť. Gigabyte, presnejšie jeho herné odvetvie Aorus už od dôb svojho vzniku patrí medzi najlepších výrobcov počítačových komponentov a doplnkov. To znamená, že presne vedia, ako na úspešný produkt.

Model AMP 300 k nám prichádza s cenovkou začínajúcou na 13 eurách, pre AMP 500 je začínajúca cena 20 eur a za AMP 900, ktorá sa momentálne na Slovensku nedá zohnať, si v internetovom e-shope Amazon pýtajú viac než 26 eur,

Matúš Kuriľak

HODNOTENIE:

★★★★★

CyberPower OLS1000E

Ani výpadok elektriny vás nezastaví

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CyberPower
Dostupná cena: 285€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ čistá sínusová vlna
+ 4 výstupné zásuvky
+ možnosť expandovať systém
+ softvér

- vyšší hluk ventilátora

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: OLS1000E
Určenie: UPS systém
Vstupné napätie: 230 V 50/60 Hz
Výstupné napätie: 208/220/230/240V ± 1% 50/60 Hz (regulovateľné)
Kapacita (VA): 1000
Kapacita (W): 900
Ďalšia ochrana: RJ11/45
Konektivita: RS232, USB typ-B
Rozmery: 151 x 225 x 394 mm
Hmotnosť: 13 kg

HODNOTENIE:

★★★★★

Niekoľko recenzií UPS systémov od spoločnosti CyberPower sme už v minulosti našim čitateľom priniesli. A keďže v tradícii je pekné (aj účelné) pokračovať, tentoraz si posvietime na produkt z radu S, ktorý je určený pre firemné aplikácie. Táto novinka ponúka možnosť rozšírenia pomocou ďalších batériových modulov, predĺženú životnosť batérií v porovnaní s ostatnými produktmi a navyše sa pýši aj čistou sínusovou vlnou výstupných konektorov. Poďme sa spoločne na produkt OLS1000E pozrieť.

Obsah balenia, vonkajší pohľad

Vzhľadom na to, že UPS systémy nepatria práve medzi také produkty, ktoré predáva ich balenie, dostáva sa do našich rúk aj v tomto prípade len obyčajná kartónová krabica. Jej vnútro ukrýva okrem zariadenia zabaleného v mohutných polystyrénových výstužiach aj 2 x IEC C14 (samec – samica), USB kábel pre pripojenie k počítaču, kábel pre pripojenie k elektrickej sieti a navyše pár brožúrok a katalóg ďalších produktov výrobcu.

Aj napriek celkom kompaktným rozmerom pocítite pri vybaľovaní vyššiu hmotnosť zariadenia, konkrétne 13 kilogramov. Predný panel je tvorený plastom, zatiaľ čo bočná a zadná časť je vyhotovená z čierneho kovu. Rozmery zariadenia sú 151 × 225 × 394 mm.

Hneď po pripojení našich zariadení (konkrétne šlo o redakčný testovací počítač a monitor) a pripojení OLS1000E k zdroju elektrického prúdu sa UPS zariadenie zaplo.

Zapínanie si dozaista všimnete, pretože zadný ventilátor je celkom hlučný, svoju úlohu si však plní na výbornú.

Obsluhu UPS systému môžete vykonať buď pomocou tlačidiel na prednej strane a displeja, alebo pripojením zariadenia k počítaču pomocou dodaného USB kábla. Potom už len vďaka softvéru, ktorý nájdete na stránkach výrobcu, dokonfigurujete všetko potrebné. Ako som spomínal v úvode recenzie, UPS systém slúži ako dočasná náhrada zdroja elektriny v prípade jej výpadku. V prípade tohto konkrétneho modelu je možné pripojiť a ochrániť až štyri zariadenia (konektor IEC C14) a telefónnu/ethernetovú sieť RJ11/45 (1 vstupný a 1 výstupný konektor). Samozrejme, každý z výstupných portov disponuje aj ochranou proti prepätiu.

Maximálny výkon OLS1000E je 900 W. Prevádzková doba pri maximálnej záťaži je asi 5 minút, zatiaľ čo pri polovičnej záťaži je to 15 minút. Pri maximálnej záťaži nášho redakčného počítača spolu s jedným monitorom sme odoberali z UPS-ky asi 350 W a asi 17 minút sme dokázali pracovať, kým sa stav znížil z plného nabitia na nulu.

Ak by takáto výdrž pre vašu aplikáciu nebola dostatočná, môžete rozšíriť kapacitu o externý batériový modul. Súčasťou systému je aj akustický alarm, ktorý zvyšovaním intenzity pískania upozorňuje na zostávajúcu kapacitu batérie.

Pri použití režimu ECO CyberPower sľubuje až viac ako 95% účinnosť. CyberPower OLS1000E je UPS systém určený pre menšie firmy. Pri výpadku prúdu rozhodne zachráni všetky vaše rozpracované projekty, ktoré si následne budete môcť v pokoji uložiť.

Ak by kapacita 1000 VA nedostačovala, môžete ju rozšíriť o batériový modul. Okrem plnej ochrany štyroch výstupov ponúkne ochranu aj telefónnej/ethernetovej siete.

Lukáš Bátora

HP Omen 15 (2018)

Horúca novinka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1769€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý dizajn a konštrukcia
+ dostatočný grafický výkon pre FullHD
+ jednoduchá výmena komponentov
+ konektorová výbava

- hlučnosť chladenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7-8750H @2,2GHz
Operačná pamäť: 16 GB DDR4 2666 MHz SDRAM (1x 16 GB), 1 slot voľný, max. kapacita 32GB
Disk: 256 GB M.2 SSD NVMe + 1 TB (7200 ot./min)
Displej: 15,6" IPS Full HD AntiGlare (1920 x 1080) 144Hz, NVIDIA G-Sync, matný povrch
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1070 Max-Q 8GB GDDR5
Bezdrôtové pripojenie: WiFi Intel® 9560 802.11a/b/g/n/ac (2x2), Bluetooth 5.0
Porty a konektory: 1x USB-C (prenos dát, napájanie externých zariadení, podpora DisplayPort 1.2 s rozlíšením až 4096 x 2304 @60Hz, podpora Thunderbolt 3), 3x USB 3.1, 1x kombinovaný port pre slúchadlá/mikrofón s podporou DTS Headphone:X, 1x vstup pre mikrofón, 1x HDMI v2.0 (4096 x 2160 @60Hz), 1x mini DisplayPort, 1x RJ-45 (LAN)
Batéria: 4-článková Li-ion batéria (70 Wh)
Klávesnica: Podsvietená klávesnica s numerickou časťou

HODNOTENIE:

★★★★☆

Už tretíkrát sa k nám do redakcie dostal najnovší model notebooku pre hráčov HP Omen 15. V predchádzajúcich testoch dopadol obstojne, no zároveň sa našlo pár nedostatkov, ktoré len poukazovali na fakt, že HP sa stále udomácňuje v tomto segmente. Dozrel čas na absolútne hodnotenie pre HP Omen 15?

Balenie

V štandardne veľkej škatuli sa okrem notebooku a napájacieho adaptéru nachádza iba sada manuálov a samolepky s logom Omen. Napájací adaptér má výkon 200W, jeho veľkosť je adekvátna a pri dlhšom používaní sa výrazne nezahrieva, no viac ako zalomené napájacie konektory mi vyhovujú rovné. Je to vec osobnej preferencie a preto to nemôžem považovať za negatívum.

Dizajn a dielenské spracovanie

Dizajn zariadenia sa voči minulej generácii zmenil iba minimálne a ide o posun správnym smerom. Kĺb displeja už nie je monolitický, ale je rozdelený do dvoch menších. Túto zmenu ocenia najmä používatelia, ktorí veko displeja otvárajú menej obozretne zo strán – takto sa dá pohodlne otvoriť jednou rukou. Aj napriek plastovému povrchu veka je displej chránený dostatočne a miera flexibility je tiež na dobrej úrovni.

Základňa je vyrobená z kovu a k prehýbaniu dochádza až pri vysoko vyvíjanom tlaku. Spodná stena základne je perforovaná a zámerom bolo zlepšiť prúdenie vzduchu. Toto riešenie vás zaväzuje pravidelne kontrolovať a čistiť spodnú stenu pred zanesením nečistôt do útrob notebooku. Do nich sa je možné dostať po odskrutkovaní ôsmich skrutiek s klasickou krížovou hlavičkou. Okrem jednoduchého čistenia je tak možný aj upgrade komponentov.

Displej

Vylepšenia sa dočkal aj displej, ktorého obnovovacia frekvencia sa zo 120Hz zvýšila na 144Hz. Zachované bolo rozlíšenie FullHD (1920x1080 px), matný povrch a podpora technológie NVIDIA G-Sync. HP ponúka aj variant so 4K rozlíšením displeja, no tento model je určený skôr pre profesionálnu prácu, keďže je k dispozícii iba s grafickou kartou NVIDIA GeForce 1050Ti.

Celkovo som bol s farebným podaním, pozorovacími uhlami a rovnomernosťou podsvietenia nadmieru spokojný. Ocenil by som však vyššiu hodnotu maximálnej úrovne jasu, ktorú nezachraňuje počas priameho slnečného žiarenia ani dobrá antireflexná vrstva. Mierne diskutabilná je obnovovacia frekvencia 144Hz, ktorá je vo všeobecnosti vnímaná skôr ako marketingový ťah, keďže plný potenciál displeja sa pri najnovších tituloch dá využiť iba pri znížených detailoch.

Klávesnica a touchpad

Veľmi ma pri prvom pohľade na klávesnicu potešil klasický biely polep tlačidiel. Predchádzajúca generácia používala červený polep, ktorý síce vyzeral efektne, ale na čiernom povrchu sa totálne stratil a bolo nutné neprimerane namáhať zrak pre rozoznanie jednotlivých klávesov. Ich zdvih je pomerne nízky, no ich haptická odozva je dostatočná. Podsvietenie jednotlivých klávesov je rovnomerné, nepresvitá, ale jeho úprava je výrazne limitovaná. V aplikácii Omen Command Center máte možnosť nastaviť farbu podsvietenia iba v troch predvolených zónach. Taktiež chýba možnosť nastaviť makrá alebo iné klávesové skratky. Kritikou nebudem šetriť pri hodnotení touchpadu. Absentuje podpora ovládačov Windows Precision, čo je vidieť pri nespoľahlivej interpretácii gest. Viackrát som sa dokonca stretol s chybnou interpretáciou pohybu kurzoru. Touchpad je tak vhodný pre núdzové situácie a ak chcete byť počas práce s notebookom dostatočne produktívny, odporúčam pridať pri nákupe do košíka aj myš.

Konektivita

Umiestnenie väčšiny portov na zadnú stenu sa inak ako skvelým krokom označiť nedá! Prebytočné káble nebijú do očí a notebook tak aj s veľkým množstvom pripojených zariadení stále vyzerá elegantne.

V bočných hranách sú tak k dispozícii iba dvojica USB 3.1 portov, samostatný zvukový vstup a výstup, čítačka SD kariet a konektor napájania.

Je škoda, že pre posledný menovaný konektor sa neušlo miesto vzadu, keďže doba jeho pripojenia je spomedzi ostatných najdlhšia a pravdepodobnosť používania notebooku na kolenách alebo v posteli veľmi malá.

V zadnej stene sa tak nachádza gigabitový ethernet, USB 3.1 konektor, HDMI 2.0 s podporou 4K pri 60Hz, mini DisplayPort a Thunderbolt 3 port. K voľbe konektorov nemám žiadnu výhradu, uspokojí každého bez použitia drahých adaptérov.

Výkon

Testovaná konfigurácia disponuje šesťjadrovým procesorom Intel Core i7 8750H so základným taktom 2,2GHz a maximálnou TurboBoost frekvenciou 4,1GHz. Ako je pri notebookoch zvykom, maximálnu TurboBoost frekvenciu je možné dosiahnuť iba prvých pár sekúnd a následne prichádza na scénu automatická ochrana procesoru proti prehriatiu. Jej aktivovanie prebiehalo počas celého stres testu a bola sprevádzaná mohutným zvukom ventilátorov.

Chladenie je veľmi hlučné ako počas hrania, tak aj nenáročného prezerania webu a zároveň nie je dostatočne efektívne. Konštantná teplota nad 90 stupňov Celzia v prípade procesora sa skôr či neskôr môže v budúcnosti prejaviť. Podobným neduhom, našťastie, netrpí grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1070 Max-Q, ktorej maximálna teplota aj po vyše hodine hrania dosiahla 78 stupňov Celzia.

Operačná pamäť s kapacitou 16GB je dostatočná ako pre hranie, tak aj náročnejší multitasking a je jednoduché ju rozšíriť o ďalší 16GB modul. Operačný systém sa nachádza predinštalovaný na rýchlom NVMe SSD disku Samsung a pre dáta je určený pevný disk HGST s kapacitou 1TB a 7200 ot./min..

Pre testovanie výkonu notebooku boli použité benchmarky Cinebench a 3DMark, no o reálnom výkone svedčia výsledné hodnoty FPS v rôznych tituloch. Kombinácia procesoru a grafickej karty je dostatočne výkonná pre plynulý beh aktuálnych titulov vo FullHD rozlíšení, no zároveň nie je dostatočná pre využitie plného potenciálu 144Hz obnovovacej frekvencie displeja. Výkon procesoru degradoval thermal throttling, ktorý sa prejavil pri opakovaných behoch Cinebenchu.

Výdrž

Hráčske notebooky sa nikdy neradili medzi vytrvalcov vo výdrži, no zároveň by mali zvládnuť rozumný časový úsek napájania z batérie. Bohužiaľ, HP Omen 15 v tejto oblasti totálne pohorel. Len necelých 40 minút dokázal pracovať pri nastavení napájania na najvyšší výkon a pri šetriacom režime len niečo vyše 2 hodín a 30 minút. Tieto výsledky sú vzhľadom na kapacitu batérie 70Wh veľmi zlé a vytráca sa tak dôležitý prvok každého notebooku, ktorým je mobilita.

Softvér

V predinštalovanom operačnom systéme Windows 10 sa opäť nachádza iba minimálne množstvo ľahko odstrániteľného bloatvéru, pričom nechýba stálica menom McAfee. Ako doplnkové aplikácie HP poskytuje Omen Command Center a Omen Audio Control.

Druhý menovaný nástroj ponúka široké možnosti úpravy zvuku, no Omen Command Center je na tom, čo sa extra funkcionality týka, stále horšie. Pridaná bola iba podpora pre úpravu podsvietenia klávesnice. Odporúčam produktovému manažmentu načerpať inšpiráciu u konkurencie, keďže HP je ponukou dodatočných nastavení na chvoste.

Záver

Najnovší model HP Omen 15 sa v konečnom dôsledku od predchádzajúcej generácie líši len minimálne. Po stránke dizajnu sa HP pohlo správnym smerom, už existujúce chyby ale pretrvávajú. Výdrž je žalostná, hlučnosť stále na vysokej úrovni a možnosti v dodávaných aplikáciách limitované. Ak je človek ochotný tieto nedostatky prehrýzť, získa notebook so skvelým dizajnom, dostatočným výkonom pre hry a prácu a dobrou konektorovou výbavou. Omen to ale bude mať ťažké, keďže viacero zástupcov konkurencie liek na jeho problémy našlo a nebálo sa ho aplikovať.

Adam Lukačovič

GigabyteAorus M5

Správna vol'ba pre hráčov ?

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ podsvietenie
+ pohodlnost'
+ softvér

- tvrdost' stláčania tlačidiel
- hmotnost'

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet tlačidiel: 7
Maximálne rozlíšenie: 16 000 DPI
Typ konektoru: USB
Dĺžka kábla: 1,8m
Hmotnost': 118 g - 130,5 g
Typ snímača: Omron
Výdrž tlačidiel: viac než 50 miliónov
Počet farieb: 16,7 mil.
Typ myši: optická

HODNOTENIE:

Každý hráč si zakladá na tom, aby mal čo najlepšie podmienky na hranie svojich obl'úbených titulov. Nejde iba o počítačové komponenty, ale aj o základné periférie, medzi ktoré patrí napríklad myš a klávesnica. Výber je ale častokrát náročný, pretože v dnešnej dobe existuje množstvo druhov myší, ktoré sa vyberajú aj podl'a titulov, ktoré s nimi chcete hrat'. Preto má vel'a hráčov problém vybrat' si správne. Gigabyte patrí medzi spoločnosti, ktoré sa v oblasti počítačových periférií pohybujú už dost' dlho, a preto vie, ako vyrobit' skvelých a spol'ahlivých pomocníkov k počítaču. Hráči majú na výber množstvo produktov z hernej série Aorus a väčšina z nich naozaj stojí za to. Táto recenzia bude o počítačovej myši Gigabyte Aorus M5.

Balenie

Ako balenie zvolil Gigabyte jednoduchú kartónovú krabicu s potlačou, na ktorej je znázornený produkt a nejaké detaily. V nej ma čakala používatel'ská príručka, súprava závaží pre produkt, lepiace protišmykové pásiky na spodnú časť myši a samotná myš. Balenie pôsobí celkom prepracovane a naozaj je vidiet', že sa spoločnost' pri jeho tvorbe snažila. Gigabyte pri tomto produkte stavil aj na prvý dojem, ktorý je skvelý.

Spracovanie a dizajn

Ked' som chytil myš prvý krát do ruky, pocítil som pogumované boky, na ktorých mi vadilo, že sú príliš šmykl'avé. To však neovplyvnilo celkový dojem z dizajnu produktu. Zvyšok tvorí prevažne plast, ale okolie kolieska a tlačidiel na nastavenie DPI je pokryté hliníkom, ktorý je naozaj vkusne dopasovaný, a myš tak pôsobí ovel'a kvalitnejšie. Na ploche určenej pre dlaň je podsvietené logo Aorus. Ľavé a pravé tlačidlo myši nepôsobia nijako zvláštne, avšak medzi nimi sa nachádza plocha, ktorá dokonale vyniká a vyzerá naozaj zaujímavo. Ide o kombináciu podsvieteného kolieska s gumovým povrchoma dvoch tlačidiel na pridávanie a odoberanie DPI, čo som vel'mi nepochopil. Zdalo sa mi

zbytočné, že pre štyri režimy je na produkte tlačidlo na pridávanie a odoberanie citlivosti. To všetko jevšak dokonale vpasované do hliníkového povrchu. Na l'avom boku môžete vidiet' 2 prídavné nastavitel'né tlačidlá, spomínanú pogumovanú plochu, štýlový podsvietený pásik a 4 svetielka, ktoré určujú úroveň DPI. Pravá strana je prakticky rovnaká, až na to, že na nej chýbajú prídavné tlačidlá a svetielka, podsvietenie však zostáva rovnaké.

Spodná časť myši obsahuje štyri pohybové plochy, na ktoré môžete nalepit' vyššie spomínané protišmykové pásiky pre lepší pohyb na hladkých povrchoch. Tiež tam je štítok s názvom a detailmi produktu a miesto pre závažia, ktoré je schované pod magnetom prichyteným plastom, čo je celkom nezvyčajné, ale zároveň vkusné a logické riešenie. Čo sa týka podsvietenia, je naozaj vel'mi výrazné a pekné. Zamrzelo ma však, že farba svetielok na znázornenie DPI je vždy rovnaká a nedá sa zmenit'.

Používanie

Čo sa týka pohyblivosti a pohodlnosti pri používaní myši, je vidiet', že je určená na hranie. Výborne a príjemne sadne do ruky, prídavné tlačidlá sú umiestnené blízko pri palci a l'avé a pravé tlačidlo je ergonomicky ohnuté dohora z dôvodu umožnenia viacerých polôh ruky pri pohybovaní myšou. Na druhú stranu sa týmto stáva produkt vhodný len pre pravákov.

Vd'aka celkovej ergonómii je myš dokonale pohodlná na hranie v oboch štýloch hrania, teda claw a palmstyle. Navyše je na plastovom povrchu nanesená protišmyková guma, ktorá vám umožní dokonalú kontrolu nad produktom. Myš sa pohodlne hýbe na podložkách, a v prípade, že žiadnu nemáte, Gigabyte pre vás k myši pribalil aj protišmykové lepiace pásiky, ktoré problém jednoducho vyriešia.

Nebol som spokojný s tvrdost'ou stláčania. Niektorí hráči síce preferujú t'ažšie stláčanie tlačidiel, no pre tých, ktorí ho neobl'ubujú, je táto skutočnost' značnou nevýhodou. Myš je aj bez závaží celkom t'ažká a závažia samotné jej vel'a na váhe nepridajú, rozdiel je takmer necitel'ný.

Softvér

Výrobca k baleniu nedodáva žiadne inštalačné CD pre softvér. Ale ak si chcete nastavit' farby a úrovne citlivosti myši manuálne, môžete to urobit' pomocou programu Aorus Engine, ktorý si môžete stiahnut' na stránke Gigabytu. Samozrejme, môžete si tam nastavit' aj funkciu prídavných tlačidiel a režimy podsvietenia. Dostupná je taktiež kalibrácia myši, ktorá vám umožní nastavit' presný pohyb produktu po vašej podložke.

Záverečné hodnotenie

Ak by som si mal vybrat' hernú myš za cenu okolo 50 eur, tak táto by pravdepodobne vyhrala. Má všetko, čo potrebuje väčšina hráčov ku št'astiu, jasné podsvietenie, kvalitný povrch, príjemné používanie a najmodernejšie technológie na zvýšenie výdrže tlačidiel myši. Perfektný dizajn a ergonomickost' je taktiež vel'kým plusom. Za prijatel'nú cenu tak dostane hráč výborný produkt, s ktorým bude určite spokojný. Navyše je tu možnost' upravenia základných nastavení v stiahnutel'nom softvéri, ktorý ponúka vysokú škálu možností.

Matúš Kuril'ak

Motorola Z3 Play

Stále lepšia a lepšia

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 399€

PLUSY A MÍNUSY:

+ elegantný dizajn aj prevedenie
+ odladený systém
+ krásny displej
+ výdrž batérie
+ Moto Power Pack v balení
+ rýchle nabíjanie
+ aplikácia Moto

- magnet na odtlačky prstov
- rozloženie tlačidiel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 156,5 × 76,5 × 6,75 mm
Hmotnosť: 156 g
Rozmery Power Pack: 152,9 × 73,32 × 4,99 mm
Hmotnosť Power Pack: 72 g
Displej: 6,01" Full HD+ Super AMOLED
OS: Android 8.1.0
Procesor: osemjadrový procesor Qualcomm SDM636 Snapdragon 636, 8 × 1,8 GHz
Pamäť: Operačná: 4 GB RAM, Vnútorná: 64 GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Adreno 509
Bezdrôtové pripojenie: LTE, dual band Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0, A-GPS, GLONASS, BEIDOU, NFC
Fotoaparát: Duálna zadná kamera: 12 Mpx, duálny LED Blesk, dual autofocus pixel pDAF, HDR, 4K záznam videa / 5 Mpx, Predná kamera: 8 Mpx
Rozhranie: USB-C
Batéria: 3000 mAh + 2220 mAh Power Pack v balení

HODNOTENIE:

★★★★★

Rok 2014 sa pokladá za výraznú zmenu, a to z dôvodu, že Lenovo odkúpilo známu spoločnosť Motorola. Práve Google bol sprostredkovateľom kúpy a značku Motorola vlastnil dva roky. Lenovo malo jasný cieľ – preniknúť na západný trh, konkrétne do Ameriky a tiež Európy, pričom značku Motorola ako takú vo veľkej miere zachovalo. Avšak viditeľnú spojitosť medzi Motorolou a Lenovom nájdete len na krabičke v podobe loga.

To však nie je podstatné, podstatné je už tretie pokračovanie smartfónu zo série Z s označením Z3 Play.

Balenie

Čo sa týka prevedenia, balenie sa od svojho predchodcu veľmi nelíši. Základom je pevná papierová škatuľa, ktorá má na pravej strane výsuvnú časť. Práve tu sa nachádza obsah balenia. V ňom okrem samotného telefónu nájdete pridanú batériu, rýchlo nabíjačku, 3,5mm jack slúchadlá, náhradné štuple rôznych veľkostí, redukciu z USB C na 3,5mm jack a rôznu technickú dokumentáciu.

Dizajn, prevedenie

Dizajn smartfónu ostal takmer nezmenený, dostal však o niečo modernejší a luxusnejší nádych. Na modeli Z3 Play dominujú oblé hrany. Za svoj nadštandardný nádych telefón hliníkovému rámu i sklenenej prednej, ale i zadnej časti so zahnutím 2,5D, ktoré sú potiahnuté ochranným sklom Corning Gorilla Glass 3. Zadnú časť Z3-ky môžeme pripodobniť k zrkadlu. Z konštrukčného hľadiska je telefón zhotovený kvalitne, pôsobí naozaj skvelým dojmom, vďaka sklenenému povrchu však treba dbať na zvýšenú opatrnosť, nakoľko sa telefón v rukách šmýka. V kombinácii s tmavými prevedeniami, v ktorých sa Z3 predáva (Deep Indigo a Onyx Black), treba rátať aj so zvýšenou náchylnosťou na nečistoty v podobe mastnoty a odtlačkov prstov. Aj napriek prémiovej konštrukcii a prevedeniu je však škoda, že telefón nepodporuje plnohodnotnú vodotesnosť, ale len odolnosť voči špliechajúcej vode.

Rozmery smartfónu sú 156,5 × 76,5 × 6,75 mm a jeho hmotnosť

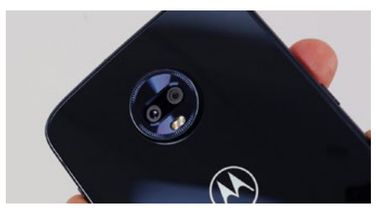
je 156 g. Prevažnú časť prednej časti tvorí displej, nad ním je umiestnené slúchadlo, reproduktor, svetelný senzor a predný fotoaparát, pod displejom sa nachádza názov Motorola a mikrofón. Zadná strana obsahuje logo výrobcu, duálny objektív, duálny LED blesk a v spodnej časti kontakty pre pripojenie Moto Mods modulov. Veľkou škodou je, že tento model neobsahuje miesto pre notifikačnú LED diódu.

Displej

Prednú časť smartfónu pokrýva Super AMOLED displej s uhlopriečkou 6,01", Full HD+ rozlíšením 1080 × 2160 px, pomerom strán 18:9 a hustotou ~402 ppi, ktorá by mala byť vhodná aj pre citlivejšie oko. Ochranu displeja zabezpečuje Corning Gorilla Glass 3.

V dnešnej dobe je moderné, že prednú stranu smartfónov pokrýva v maximálnej miere displej. Motorola to v tomto prípade nevyriešila výrezom vo vrchnej časti, ale nechala okolo displeja pomerne dosť miesta, v dôsledku čoho displej pokrýva približne 77,8 % prednej strany.

Zaujímavosťou je, že displej v hornej, ale ani v spodnej časti nemá ostré hrany, je zaoblený. Super AMOLED displej ponúkne veľmi dobrú čitateľnosť na slnku. Pre prispôsobenie displeja nechýba ani možnosť zvoliť si teplotu farieb, prípadne štandardné či živé zobrazenie. Pozorovacie uhly sú špičkové, čierna farba je dokonalá, nemám viac k tomu čo dodať.



Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sú rozmiestnené netradične, a to po oboch hranách zariadenia. Na ľavej strane sa nachádza blokovacie tlačidlo, na pravej hrane dvojica tlačidiel pre reguláciu hlasitosti a snímač odtlačku prstov, ktorý de facto zabral miesto blokovaciemu tlačidlu.

Vzhľadom na konštrukciu telefónu spomínaný snímač odtlačku prstov nebolo možné zabudovať nikam inam.

Odblokovanie telefónu je rýchle a pohodlné, no na druhej strane, manipulácia s blokovacím tlačidlom je komplikovaná a zvyknúť si naň nie je otázkou chvíle. Obzvlášť, keď ste doteraz blokovacie tlačidlo mali na pravej strane. Nepridáva tomu ani poloha tlačidla, ktoré je dosť vysoko a jeho obsluhu bez preloženia telefónu v ruke, prípadne za pomoci ľavej ruky nezvládnete. Pozitívne však hodnotím povrch tlačidla, ktorý je vrúbkovaný, čo je plusom pre jeho ľahšie ovládanie.

O niečo vyššie sú aj tlačidlá pre reguláciu hlasitosti, ktoré sú samostatné, no ich ovládanie takisto bez preloženia telefónu v ruke nezvládnete. Všetky tri tlačidlá však vystupujú z tela Z3-ky dostatočne vysoko.

Netradične je umiestnený aj slot pre dvojicu SIM kariet a pamäťovú kartu typu microSD, ktorý sa nachádza na hornej hrane. Jack s rozmerom 3,5 mm by ste tu hľadali márne, kvôli svojej veľkosti by sa tu zrejme nezmestil.

Z toho dôvodu Motorola, respektíve Lenovo siahlo po variante redukcie z USB C na 3,5 mm jack, ktorý nájdete v balení. Spomenutý USB C port sa nachádza na spodnej hrane telefónu.

Model Z3 Play bezdrôtovo komunikuje pomocou dual band Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, pričom nechýbajú jej funkcie Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov. Taktiež tu nájdeme Bluetooth vo verzii 5.0, GPS s podporou A-GPS a GLONASS, BEIDOU, NFC, samozrejmosťou je podpora rýchleho LTE.

Hardvér

Srdcom modelu Z3 Play je osemjadro Qualcomm SDM636 Snapdragon 636,

vyrábané 14 nm technológiou a taktom 1,8 GHz. Okrem neho tu nájdete grafický čip Adreno 509, 4 GB operačnej pamäte a 64 GB vnútornej, pričom k dispozícii máte pre vaše potreby približne 50 GB priestoru, ktorý je rozšíritel'ný pomocou microSD kariet. Výkon tejto zostavy je plne postačujúci pre väčšinu operácií s telefónom.

Bez problémov zvláda multitasking, reakcie sú rýchle. Telefón tiež zvládne náročnejšie hry, aj ked' možno nie na maximálnej úrovni, no na strednú triedu to stačí. Vel'mi kladne hodnotím, že telo Z3-ky sa ani pri väčšej námahe príliš nezahrieva, čo pri sklenených konštrukciách nie je vel'mi príjemné. No prípadne zadný kryt nevyhnutné zahrievanie ešte viac eliminuje.

Motorola modelu Z3 Play disponuje napevno zabudovanou Li-Ion batériou s kapacitou 3000 mAh, v balení sa však nachádza tzv. Moto Power Pack, ktorý po pripojení dodá telefónu extra kapacitu 2220 mAh. Môžete si pritom vybrat', či sa telefón bude z tejto batérie dobíjat', a pokial' áno, či sa bude udržiavat' stav batérie na 100 % kapacity alebo ju bude udržiavat' na úrovni 80 %, pričom životnost' batérie Moto Mod bude dlhšia.

Treba však povedat', že tento Power Pack nemá vlastný port pre nabíjanie, nabíja sa pripojením k telefónu tak, že sa priloží na zadnú stranu Z3-ky, pričom na mieste drží pomocou magnetov, umiestnených v spodnej časti. Spojenie je naozaj pevné, k oddeleniu smartfónu a Power Packu je potrebné vynaložit' pomerne vel'kú silu. Pri nabíjaní ide energia prioritne do telefónu, až po jeho úplnom nabití sa začne dobíjat' Power Pack.

Výdrž batérie je vzhl'adom na výkon a vel'kost' displeja vel'mi dobrá, pri strednom používaní telefón vydrží aj dva dni. Vo vel'kej miere sa na tom podpisuje aj použitie AMOLED displeja, ktorý pri čiernom pozadí vypína podsvietenie daných pixelov.

Ďalších šestnást' hodín batérie vám dodá prídavný Power Pack, v prepočte teda približne deň navyše. Nabíjanie telefónu je vd'aka rýchlo nabíjaniu naozaj vel'mi rýchle. Dobitie 50% kapacity trvá približne pol hodiny.

Čo sa týka praktickosti, je pravda, že smartfón naberie na hrúbke a tiež aj na hmotnosti. Rozmery Power Packu sú 152,9 × 73,32 × 4,99 mm a hmotnost' je 72 g, no na druhej strane sa telefón drží v rukách o niečo pohodlnejšie a obmedzí sa tvorba nečistôt na zadnej strane.

V rámci volitel'ného príslušenstva si rovnakým spôsobom viete k telefónu pripojit' rôzne Moto Mods moduly, ako napríklad externý fotoaparát, projektor, d'alšie typy batérií či rôzne druhy reproduktorov a taktiež gamepad, čo považujem za vel'ký potenciál tejto značky.

Softvér

Recenzovaný kúsok bežal pod operačným systémom Android 8.1.0 Oreo čistý ako l'alia. Nenájdete tu takmer žiadne zbytočnosti, väčšina aplikácií je od spoločnosti Google. A aj to do istej miery prispieva tomu, že systém v telefóne je vel'mi rýchly a výkonný. Model Z3 Play nemá tendencie mrznút' či zasekávat' sa.

Mriežku v domovskej obrazovke je možné zvolit' v matici 4 × 4 alebo 4 × 5. Ponuka menu sa rozbalí stlačením šípky smerujúcej nahor. Obl'úbené aplikácie alebo widgety môžete ukladat' aj na domovskú obrazovku.

Motorola v rámci svojej nadstavby ponúkne niekol'ko šikovných funkcií, ktoré sú schované v aplikácii s príznačným názvom Moto. Tie sú rozdelené do troch kategórií – Moto akcie, Moto obrazovka a Moto hlas.

Moto akcie ponúkajú rôzne možnosti ovládania telefónu gestami. Z tých zaujímavejších spomeniem zhotovenie snímky obrazovky tromi prstami, zapnutie baterky dvojitým potrasením, zapnutie fotoaparátu otočením zápästia alebo spustenie režimu nerušit' otočením telefónu smerom nadol. Všetky tieto funkcie obsahujú aj animovaného sprievodcu s možnost'ou vyskúšat' si danú funkciu.

Moto obrazovka ponúka automatické spustenie nočnej obrazovky. Teda nastavenie teplejších farebných tónov pre šetrenie zraku, pričom sami si zvolíte, kedy sa automaticky zapne a vypne, navyše s nastavením intenzity filtra. Ďalšou zaujímavou funkciou je vnímavá obrazovka, ktorá ponechá obrazovku zapnutú, kým sa na ňu pozeráte.

Poslednou funkciou je Moto obrazovka, čo znamená nastavenie rôznych interakcií, ked' je obrazovka vypnutá. Spomeniem napríklad blokovanie vybraných aplikácií, ktorých notifikácie sa nebudú na zamknutej obrazovke zobrazovat', napríklad rýchla odpoved' na SMS alebo mail bez nutnosti odomknutia telefónu či rozsvietenie displeja Moto obrazovky priblížením sa k telefónu.

Poslednou kategóriou je Moto hlas, čo je ovládanie telefónu bez rúk, len s pomocou hlasu. Doba ide dopredu, l'udia sa stávajú pohodlnejšími, preto musia íst' ruky radšej bokom.

Okrem týchto Moto vychytávok stojí za zmienku možnost' odomknutia telefónu pomocou tváre alebo tzv. Moto pomocník, pomocou ktorého získate informácie o telefóne či prístup k testu rôzneho hardvéru.

Multimédia

Model Z3-Play neobsahuje vlastné prehrávače, iba tie Google-ovského typu. Rovnako neobsahuje ani rádio. Reproduktor je umiestnený v hornej časti ako slúchadlo. Hlasitost' zvuku je dostačujúca, no jeho kvalita je skôr priemerná. V zvuku sa objavuje šum, pri vyššej hlasitosti rezonancia a chýbajú aj hlbšie basy, čo spôsobuje, že zvuk nie je prirodzený.

Fotoaparát

Motorola Z3 Play obsahuje celkovo tri fotoaparáty. Jeden vpredu a dvojicu vzadu. V prednej časti nad displejom je umiestnený fotoaparát s rozlíšením 8 Mpx.

Zadná dvojica fotoaparátov disponuje rozlíšením 12 Mpx pre hlavný fotoaparát. Druhý poskytne rozlíšenie 5 Mpx a jeho využitie nájdete hlavne pri fotografovaní portrétov, ked' budete chciet' efektne zaostrit' medzi objektom v popredí alebo pozadí.

Hlavný fotoaparát disponuje 1/2,55" senzorom, s clonou f/1,7 a funkciou automatického zaostrovania dual autofocus pixel pDAF.

Prostredie fotoaparátu je intuitívne a jednoduché, všetky primárne nastavenia nájdete v hornej, resp. l'avej časti obrazovky (v závislosti od toho, či telefón držíte v ruke vodorovne alebo zvisle). Stlačením ikony štvorčeka vedl'a ikoniek fotoaparátu a videa sa dostanete do ponuky režimu fotografií a videí, ktoré ponúknu režimy portrétu, panorámy, skeneru textu, spomalenie videa a podobne. Pri každom režime nájdete šikovného pomocníka v podobe sprievodcu režimom. V hornej časti sa pomocou ikony ozubeného kolieska dostanete do nastavenie vel'kosti fotografie.

Konkrétne, predného a zadného fotoaparátu, videa či nastavenie snímania, v ktorom si napríklad môžete zvolit', aby sa fotoaparát zapol, prípadne prepol medzi zadným a predným fotoaparátom otočením telefónu v zápästí. Fotoaparát je možné spustit' aj z uzamknutej obrazovky, potiahnutím ikony z pravej dolnej časti smerom nahor. Fotoaparát ponúkne, samozrejme, aj tie najpodstatnejšie nastavenia, preto nechýba režim HDR, ktorý môžete zapnút', vypnút' alebo zvolit' automatiku.

Čo sa týka čísiel, rozlíšenie hlavného zadného fotoaparátu je 12 Mpx, avšak pri formáte 4:3. Maximálne rozlíšenie predného fotoaparátu je 8 Mpx, taktiež pri formáte 4:3. Nie som zástancom teórie, že čím viac Mpx, tým viac „Adidas", preto som fotil v rozlíšení 9 Mpx, ktoré ponúka širokouhlé zábery 16:9 vo vel'kosti 8500 × 2540 px. Predný fotoaparát zvláda natáčanie Full HD videa pri 30 snímkach za sekundu, zadný fotoaparát zvládne pri Full HD rozlíšení 60 snímok za sekundu a pri 4K len 30 snímok za sekundu.

Za ideálnych podmienok sú zhotovené snímky pekné, s vierohodným farebným podaním. So zhoršujúcimi sa svetelnými podmienkami stúpa zrnitost' a to platí aj pri snímaní portrétov a preostrovaní medzi vzdialenejšími a bližšími objektami. Videá natáčané vo Full HD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu sú plynulé.

Rozlíšenie 4K má pri pohyblivých scénach problémy s plynulým prehrávaním. Duálny fotoaparát mal dobré predpoklady pre zhotovovanie pekných snímok, hlavne portrétov a umeleckého preostrovania medzi objektami. No zhoršujúce sa svetelné podmienky tento potenciál kazia a v konečnom výsledku radia fotoaparát medzi šedý priemer.

Záverečné hodnotenie

Motorola modelu Z3 Play určite nie je dokonalý telefón. Mohol by som menovat' viac nedostatkov, pre ktoré sa však nájdu rôzne ospravedlnenia. Napríklad absencia 3,5mm jack portu, ktorý by sa do telefónu vd'aka jeho konštrukcii zrejme nezmestil. Za d'alšie možné negatívum by som označil rozloženie tlačidiel, ktoré je vd'aka čítačke prsta, umiestnenej na pravej hrane také, aké je. Tiež to má svoj adekvátny dôvod, pretože iné miesto by sa pre ňu nenašlo.

Treba sa s tým vysporiadat', najlepšie je dopredu vyskúšat' a až následne telefón zakúpit'. Ďalším negatívom je sklenený povrch, pri ktorom v kombinácii s tmavou farbou ešte viac vyniknú odtlačky prstov a d'alšie nečistoty na jeho povrchu. Tento neduh skleneného prevedenia sa dá však vykompenzovat' alebo eliminovat' použitím prídavného Power Packu, prípadne iného zadného krytu, ktoré má Motorola v ponuke. Prehl'ad jednotlivých druhov príslušenstva nájdete jednoducho a rýchlo v aplikácii Moto Z Market.

Aby som len nekritizoval, model Z3 Play má aj pozitívnejšie stránky, a nie je ich málo. Ako prvé spomenie elegantný dizajn, ktorý dodáva pocit väčšej prémiovosti, kvalitné prevedenie, čistý a odladený softvér s dostatočným výkonom. Extra kategóriou je nádherný AMOLED displej s výbornými pozorovacími uhlami, čitatel'nost'ou na slnku a krásnymi farbami, predovšetkým čiernou. Čerešničkou na torte sú prídavné moduly Moto Mods a prídavná batéria, tzv. Power Pack, ktorú nájdete v balení. K dokúpeniu je však k dispozícii široká paleta Moto Mods, od rôznych krytov, cez rôzne druhy reproduktorov, až po fotoaparát či projektor. Ide teda o výborný nápad, ktorý má dobrý potenciál. To všetko dostanete za relatívne prijatel'nú cenu. Kúpu Motoroly modelu Z3 Play by ste teda ol'utovat' nemali.

Miroslav Konkol'

SanDisk iXpand Flash Drive 32GB

Zálohy dát z iOS má v merku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitná aplikácia pre iOS
+ jednoduchá možnosť šifrovania dát
+ odolná konštrukcia

- odolná konštrukcia môže spôsobiť škrabance na zadnej stene
- rýchlosť čítania a zápisu

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Čierno-strieborná
Rozmery: 13 x 17 x 59 mm
Hmotnosť: 5.4 g
Prevádzková teplota: 0-35 °C
Podporované video formáty aplikácie iXpand Drive: .mp4 a .mov, DRM obsah nie je podporovaný
Kompatibilita: Windows Vista®, Windows® 7, Windows 8, Windows 10, Chrome OS, Mac OS X v10.8+

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dátové úložiská radu iXpand od SanDisku sú určené primárne pre používateľov iOS zariadení, ktorí chcú mať svoje dáta k dispozícii aj v offline prostredí. Aké funkcie ponúkajú dodávané softvérové nástroje výrobcu?

S rozširovaním kapacity internej pamäte v zariadeniach s operačným systémom iOS to nebolo nikdy jednoduché. Situáciu sa nepodarilo zvrátiť ani dlho očakávanej aplikácii pre správu súborov v iOS 11, ktorá, bohužiaľ, dokáže pracovať iba so súbormi nachádzajúcimi sa priamo v súborovom systéme iOS, prípadne v jednej z vybraných cloudových služieb. Pre plnohodnotné použitie externých úložísk je potrebné nadálej používať buď aplikácie výrobcov, alebo aplikácie dostupné v App Store. Kvalita drvivej väčšiny zástupcov z druhej skupiny je ale mizerná a ich cena nie je vôbec nízka.

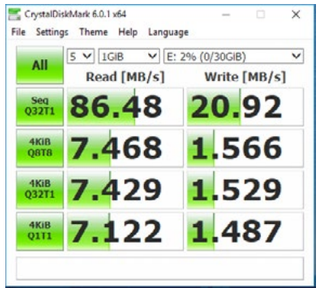
To, našťastie, neplatí o aplikácii iXpand Drive, ktorá si svoje funkcie plní skvelo. Zálohovanie dát je otázkou pár klikov a to isté platí aj o funkcii uvoľnenia internej pamäte. Aplikácia podporuje aj prehrávanie videí a hudby priamo v jej používateľskom prostredí. Funkcie prehrávača sú naozaj základné a nepodporujú napríklad zobrazenie tituliek.

Samotný USB disk disponuje USB 3.0 Type-A a Lightning konektormi. Už na prvý pohľad ma prekvapilo rozhodnutie výrobcu nepoužiť klasickú posuvnú konštrukciu a namiesto nej zariadenie osadiť netradičným mechanizmom s kĺbom.

Toto riešenie na produktových fotografiách vyzerá efektne, no v realite prináša dva problémy. Kĺb konštrukcie je na môj vkus až príliš tuhý a pripojenie disku k iOS zariadeniu je s pomocou jednej ruky nemožné.

USB 3.0 Type-A port je vyrobený z kovu, nie je nijako chránený a pri menej opatrnom pokuse o pripojenie disku môžu ostré hrany konektoru vytvoriť škrabance na zadnej stene iPhonu alebo iPadu. Najmä hliník podobné chyby neodpúšťa.

SanDisk okrem aplikácie pre iOS zariadenie dodáva aj nástroj SanDisk



Secure Access. Ide o postaršiu verziu aplikácie, ktorá umožňuje šifrovanie súborov pomocou štandardu AES-128. Ak plánujete na disku uchovávať citlivé dáta, určite odporúčam zakúpiť plnú verziu, ktorá poskytuje automatickú synchronizáciu súborov aj pokročilé šifrovacie štandardy. Zašifrované súbory je následne možné prehliadať aj v mobilnej aplikácii.

Rýchlosťou čítania a zápisu dát sa iXpand Flash Drive radí k priemeru a výsledky len potvrdzujú, že je vhodný primárne na zálohu multimediálnych súborov. V konečnom dôsledku je jedinou hardvérovou výhodou tohto disku prítomnosť Lightning konektoru.

Záver

Ak hľadáte zariadenie pre spoľahlivú offline zálohu multimediálnych súborov z vášho iOS zariadenia, kúpou USB disku SanDisk iXpand Drive jednoznačne neurobíte chybu. Ponúka kvalitnú aplikáciu pre iOS, ktorá disponuje aj základnými funkciami pre prezeranie obsahu.

Mierne rozpačito pôsobí konštrukcia, ktorá je síce efektná, no nie dostatočne efektívna. Pri menej obozretnom pokuse o pripojenie disku k smartfónu sa môžu dostaviť škrabance na zadnej stene. Rýchlosti čítania a zápisu zároveň odsudzujú disk len k vykonávaniu už spomínaných záloh.

Adam Lukačovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 111 min

Režia: Dean Devlin
Scenár: Brandon Boyce
Kamera: David Connell
Hudba: Joseph LoDuca
Hrajú: David Tennant, Kerry Condon, Robert Sheehan, Jacqueline Byers, Lisa Brenner, Hannah Barefoot, Rob Nagle, Tony Doupe, Delpaneaux Wills, David S. Hogan, David Withers, Robert Pescovitz, Carlito Olivero, Tracey Heggins, Dana Millican

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ zábava v podobe mačka-myš
+ záporná postava

- jednoduchší scenár

HODNOTENIE:

★★★★☆

Bad Samaritan

KEĎ NARAZÍME NA TOHO NEPRAVÉHO

Dean Devlin je bez debaty výborným producentom. Jeho filmy Hviezdna brána (1994), Deň nezávislosti (1996) alebo Patriot (2000) si určite všetci vel'mi dobre pamätáme. Čo sa však týka Devlina na režisérskej stoličke, tak tam som mierne v rozpakoch. Doposial' jediný režisérsky počin tohto autora, Geostorm (2017), ma vel'mi nepresvedčil. Jeho najnovší prírastok Bad Samaritan však naznačuje, že aj v pozícii režiséra by snád' mohol v budúcnosti excelovat'. Alebo aspoň nadchnút' široké divácke obecenstvo.

Sofistikované násilie

Hra mačky s myšou ako námet krimi thrilleru má vel'ké predpoklady uspokojit' diváka. Samozrejme, pokial' sa scenár neprepadne do priepasti nezáživnosti, prípadne ak film obsahuje ešte nejakú pridanú hodnotu. Som rád, že Bad Samaritan je práve takýto príklad. A to i napriek tomu, že príbeh je sám o sebe vel'mi jednoduchý. Vystupujú v ňom dvaja zlodejíčkovia Sean (Robert Sheehan) a Derek (Carlito Olivero), ktorí sa živia vykrádaním domov. Majitelia domov práve v tej dobe večerajú v reštaurácii, takže dvojica má vždy istotu, že ich pri práci nebude nikto vyrušovat'. Raz sa však karta osudu obráti a im sa prilepí smola na päty. Sean si totiž pre d'alšiu krádež vyberie dom Calea Erendreicha (David Tennant), ktorý u seba väzní a týra neznámu ženu. Sean ju počas krádeže objaví, no nedokáže ju za tak krátky čas vyslobodit'. Rozhodne sa však nevzdat' a nájst' spôsob na jej záchranu. To však ešte netuší, že proti nemu stojí až nebezpečne inteligentný psychopat, pre ktorého budú obaja zlodeji sladkým zákuskom. Napínavá hra, v ktorej pôjde o všetko, sa môže začat'...

Viac šťavy, viac zábavy

Film bol ohodnotený v rámci filmového ratingu MPAA ako R, avšak nálepka NC-17 by sa mu hodila omnoho viac. Trocha násilia, drog a nahoty tu síce divák nájde, no niektoré scény si priam pýtali vyšší level. Na druhú stranu však vzhl'adom na náklady filmu tento krok chápem, pretože v tom prípade by asi zisky boli menšie. No je to škoda, celá nosná pointa a hra mačky s myšou by tak dostali punc dravosti a istej nekompromisnosti, z čoho by určite nejedného diváka príjemne zamrazilo na chrbte. Stačilo len tú mačku pustit' z ret'aze.

Negatívny charakter postavy– charizma sama o sebe

Popravde ten najdôležitejší a hlavný dôvod, prečo si Bad Samaritan pustit', je

výborná herecká stránka, predovšetkým David Tennant. Jemu totižto úlohy rôznych podivínov a psychopatov idú vel'mi dobre. Nepoznám iného herca, ktorý by sa do svojej negatívnej postavy dokázal vcítit' s takou razanciou a osobitým hereckým šarmom. No... možno okrem Christophera Walkena. Ten však exceluje v typovo iných záporných postavách – bláznoch a poblázncoch. Naproti tomu v tomto prípade ide o postavu vysoko inteligentnú, ktorá je vždy o krok vpred pred svojou obet'ou.

A v niečom takomto je David Tennant ako ryba vo vode. Dobrý dojem som mal aj z chalanov zlodejov, ktorí mu celkom úspešne sekundovali. Boli to síce len takí malí grázli, ale človek ich aj napriek tomu začal vel'mi rýchlo l'utovat' a súcitit' s nimi.

Dejová linka síce dýcha jednotvárnost'ou a celkovou jednoduchost'ou, avšak jednotlivé psychopatove t'ahy udržujú pozornost' diváka a zaháňajú nudu – predstava zla tu v podobe Davida Tennanta dostala zaujímavý, sofistikovaný rozmer. Je tu vel'a napínavých scén, ktoré som si vyslovene užil a záverečné rozuzlenie tiež nebolo najhoršie. Takže aj po obsahovej stránke som bol celkom spokojný.

Možno banalita, ale zábavná

Niekto môže namietat', že príbeh predstavuje iba taký banálny krimi thriller a okrem zaujímavého záporného hrdinu už so sebou neprináša nič nové.

Priznávam, v niektorých momentoch to tak naozaj môže vyzerat', avšak táto banalita sa v mojich očiach často menila na hravost', ktorá má v sebe vel'ký konzumný potenciál. Možno práve preto sa film dostal do kín. Ako som už vyššie spomenul, film je určený hlavne tým, čo obl'ubujú sofistikované násilie – inteligentného psychopata, ktorý sa so svojou obet'ou dokáže pohrat' ako mačka s myšou. A navyše v tomto prípade divák dostane aj bonus v podobe vynikajúceho Davida Tennanta, ktorý svoju zápornú úlohu zvládol priam bravúrne. Až do takej miery, že sa dá do istej miery prepáčit' aj jednoduchší scenár s vydláždenou a často používanou thrillerovou schémou bez d'alšieho nápadu okrem samotnej psychopatovej práce. Nie je to síce na čisté štyri hviezdy, ale tú poslednú si vydupala záporná postava a jej zosobnenie charizmatickým hercom.

„Bad Samaritan určite nenadchne každého. No divák, ktorý má rád premyslené a sofistikované násilie vo filme v podobe hry mačky s myšou, si príde na svoje. David Tennant si tu zahral psychopata takým spôsobom, že z toho behajú zimomriavky po chrbte aj v bezpečí tepla obývačky. Jednoduchší scenár bez d'alšieho nápadu sa v tomto prípade dá prepáčit'."

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 111 min

Režie: Fede Alvarez
Předloha: David Lagercrantz (kniha)
Scénář: Steven Knight, Fede Alvarez, Jay Basu
Kamera: Pedro Luque
Hudba: Roque Baños
Hrají: Claire Foy, Sylvia Hoeks, Lakeith Stanfield, Sverrir Gudnason, Stephen Merchant, Vicky Krieps, Synnøve Macody Lund, Cameron Britton, Mikael Persbrandt, Volker Bruch, Claes Bang, Carlotta von Falkenhayn, Alexander Yassin, Johan Eriksson, Hendrik Heutmann
Producenti: Scott Rudin, Amy Pascal, Elizabeth Cantillon, Eli Bu... (více)
Střih: Tatiana S. Riegel
Scénografie: Eve Stewart
Kostýmy: Carlos Rosario

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
+ réžia
+ akčné scény

- scenár
- generická zápletka

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dievča v pavúčej sieti

MUŽI, KTORÍ NENÁVIDIA KVALITNÝ SCENÁR

Až do posledného dňa novinárskej predpremiéry som sa tešil na druhý diel trilógie Millenium spisovatel'a Stiega Larssona (ktorý sa úspechu svojej geniálnej ságy ani nedožil). K takýmto omylom dochádza, ked' očami len rýchlo prebehnete názov filmu, ktorého predlohu však vlastne napísal iný autor ako Larsson a nenadväzuje na jeho trilógiu. Film Muži, ktorí nenávidia ženy podl'a prvej knihy z trilógie zrežíroval legendárny David Fincher pred siedmimi rokmi a išlo o skvelý temný krimi triler, kde výborne zopakoval svoje kvality, ktoré ukázal v Sedem či Zodiacovi. Medzičasom som stihol prečítat' celú trilógiu (naozaj odporúčam, je to knihozážitok par excellence) i pozriet' si švédsku sfilmovanú trilógiu vrátane seriálu Millenium (prvý diel je tiež super, zvyšné dva slušne povedané obskurné). Osobne som presvedčený, že d'alšie dva diely trilógie sú pre svoju prepracovanost' nesfilmovatel'né a preto som vlastne i rád, že Dievča v pavúčej sieti napísal úplne iný autor (David Lagencratz) a stojí úplne mimo celej série. A i vy urobíte najlepšie, ak zabudnete na Millenium, Rooney Maru i Davida Finchera a budete vnímat' Dievča ako samostatný temný krimi triler, ktorý má bližšie k Bondovi ako vízii Stiega Larssona.

Ked' to už Stieg nepíše, logika kolíše a scenár hlupost'ami škrípe

Je super, že pri sledovaní Dievčat'a v pavúčej sieti nemusíte vediet' vôbec nič o predošlých dobrodružstvách geniálnej hackerky Lisbeth Salander (Britka Claire Foy). Režisér Fede Alvaréz sa hned' v úvode venuje tejto nekonvenčnej ochrankyni slabších. Dostatočne hlboko vykresl'uje jej charakter, detstvo i d'alšiu dejovú motiváciu. Čo už ale nie je také super, a je v podstate jediná väčšia výčitka k filmu, je scenár. V porovnaní s prepracovaným predošlým filmom Muži, ktorí nenávidia ženy je len slaboduchým generickým klišé akčným trilerom s bradatými archetypmi. Rusi sú zlí, vo vzduchu visí nukleárna hrozba, všetko sa rieši v posledných sekundách aj vd'aka americkému agentovi... Jednoducho povedané, ráno po kine sa zobudíte a budete si viac pamätat' to, ako ste spomedzi zubov dolovali zaseknutý kúsok nachos či sexy návštevníčku kina o tri rady pod vami, než zápletku filmu. Tá totálne vyšumí doprázdna a pár minút som sa musel zamýšl'at' aj pri písaní recenzie, o čom to vlastne bolo.

Nenechajte sa mnou ale odradit', lebo film má jedno eso v rukáve, kvôli ktorému ho musíte vidiet'. Je to samotný režisér Fede Alvárez. Ten je jeden z najvýraznejších tvorcov novej hollywoodskej vlny a majster hororového remesla. Na konte má kvalitný remake kultového Evil Dead a natočil jeden z najlepších hororov poslednej dekády Muž v temnote (2016). I predvídatel'ná kriminálka vd'aka nemu svižne odsýpa, baví a filmových fajnšmekrov potešia a zohrejú vyšperkované akčné scény ladené netradične do znepokojivej temnoty. Už úvod je slušne mrazivý, nasleduje naháňačka s motorkou po chatrne zamrznutom jazere, vybuchujúci dom či klasická bourneovská rúbanica v kúpel'ni jeden na jedného.

Dekadentné Lamborghini na snehu

Fede Alvaréz sa nebojí vytiahnut' lesbický sex, mučenie pomocou podivného latexového obleku evokujúceho zvíjajúce sa embryo či fantastické boje v zahmlenom starom dome, kde z dymu prebleskujú len zlovestné červené oči v plynových maskách a výboje z elektrických obuškov. Režisér má vizuál i tempo zvládnuté na jednotku a pri slušnejšom scenári by išlo určite o netradičný akčný filmový zážitok. Takto hrozí, že divák čakajúci inteligentnú krimi odíde z kina znechutený a mainstreamový divák neocení technickú brilantnost' niektorých scén. Postavy sú až na Lisbeth úplne v úzadí a dovolím si povedat' nepodstatné, Blomkvist je len do počtu a spolu s americkým agentom robia Salanderovej len krovie a sekundujúci komparz.

Ani samotná Lisbeth Salander nie je herecky tak výrazne stvárnená ako v prípade Noomi Rapace či Rooney Mara, ale i tak je výkon Claire Foy uspokojivý a prerod z anarchistickej hackerky na nesmrtel'nú akčnú hrdinku, ktorá si rany opravuje spinovačkou a sekundovým lepidlom, je uveritel'ný.

Režisér opät' využíva pri hudbe služby skladatel'a Roque Baňosa, s ktorým spolupracoval už pri Mužovi v temnote a spolu vytvárajú príjemné pochmúrnu, do hororu ladenú severskú atmosféru zamrznutého Štokholmu.

„Zabudnite na nadčasovost' a brilantnú zápletku predošlého filmu o Lisbeth Salander i na trilógiu Millenium. Dievča v pavúčej sieti stojí pomimo trilógie a krimi temnejšiu ako káva v Twin Peaks nahrádza povrchnou zábavnou akčnou jazdou, ktorá si nič nedaruje s Jamesom Bondom. Zápletka a dejové zvraty sú prehliadkou všetkých možných klišé a slúžia len ako kostra pre výborné akčné scény a svižné tempo. Režisér Fede Alvárez opät' dokazuje svoj talent a prináša vizuálne netradičné poňatie niektorých klasických akčných scén."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 97 min

Režia: Albert Hughes
Scenár: Daniele Sebastian Wiedenhaupt
Kamera: Martin Gschlacht
Hudba: Joseph S. DeBeasi, Michael Stearns
Hrajú: Kodi Smit-McPhee, Morgan Freeman (vyp.), Natassia Malthe, Leonor Varela, Jens Hultén, Jóhannes Haukur Jóhannesson, Mercedes de la Zerda, Spencer Bogaert, Marcin Kowalczyk, Patrick Flanagan, Priya Rajaratnam

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ herci
+ dobová atmosféra

- slabšie uzavretie príbehu

HODNOTENIE:

★★★★☆

Náčelník

O TOM, AKO SA PES STAL NAJLEPŠÍM PRIATEĽOM ČLOVEKA

Konečne sme sa dočkali. Od vydania prvého traileru totiž uplynul viac ako rok, kým sa film Náčelník dostal aj do kín. Zaujímavosť ou je, že režisér Albert Hughes ešte nikdy predtým nenatočil film, ktorý by nemal rating R, v tomto prípade tak ide o výnimku a príklon ku komerčne najosvedčenejšiemu formátu PG-13. Z tohto pohľadu išlo určite o dobrý ťah, pretože čo sa týka dejovej linky, prípadné násilnosti alebo drsné scény mi tu vôbec nechýbali. Skôr by mohli narušať príjemné vyznenie a pohodu, ktorú som pri sledovaní pocítoval.

Minulosť napísala mnohé zabudnuté príbehy

Už ste niekedy premýšľali nad tým, koľko ľudských životov a s nimi spätých osudov sa od úsvitu ľudských dejín odohralo? Koľko ľudských príbehov bolo napísaných v knihe života, avšak dávno zapadli a stratili sa v priepasti vekov? Tie už nikto nepotvrdí alebo nevyvráti, no keď uvážime, koľko času ubehlo od prvého vzpriameného kroku pravekého človeka, tak v tomto smere je možné všetko a každý príbeh, čo akokoľvek dobrodružný či neuveriteľný, môže byť pravdivý. A presne to sa týka aj dejovej linky tohto filmu. Je o veľkolepom dobrodružstve dospievajúceho chlapca, ktoré sa odohráva počas poslednej doby ľadovej asi tak 20 000 rokov dozadu. V Európe vládne drsné podnebie a po planinách si vykračujú mamuty. Mladý lovec (Kodi Smit-McPhee) sa chystá na svoj prvý lov a so skupinou najlepších lovcov kmeňa odchádza na výpravu, ktorá má všetkým zabezpečiť dostatok mäsa na celú zimu. Počas lovu však utrpí zranenia, o ktorých sú ostatní presvedčení, že sú smrteľné. Keďže mu nedokážu pomôcť a ani sa dostať k jeho telu, nechajú ho napospas osudu v domnienke, že chlapec je už aj tak mŕtvy. Keď naberie vedomie, zistí, že je zranený, opustený a bez prostriedkov na prežitie. Musí sa tak naučiť, ako prežiť v drsnej divočine, no našťastie sa mu do cesty pripletie vlk, ktorého opustila svorka. Na ceste domov sa postupne učia spoľahnúť jeden na druhého...

Príbeh pre malého aj veľkého diváka

Máme tu teda príbeh o tom, ako sa pes stal najlepším priateľom človeka, pričom špekulovať nad jeho reálnosťou naozaj nemá význam. Dôležitejšie je, že aj napriek tomu, že celý scenár pôsobí ako rodinný film na nedeľné predpoludnie, tak po pocitovej stránke to na mňa zapôsobilo aj ako napínavý thriller o prežití. Režisérske spracovanie filmu preto dáva možnosť osloviť široké divácke publikum, dospelých, ale i tých menších. Na jednej strane tu máme nádherné prostredie, úchvatné zábery na divokú prírodu (nádherné farebné zladenie, efektné západy slnka...), šikovnú kameru a dve hlavné postavy akoby vystrihnuté z rozprávky Kniha džunglí, a na strane druhej tu máme množstvo napínavých scén, nad ktorými sa zatají dych. Tu preto rozhodne nie je priestor na žiadnu nudu.

Chcete sa porozprávať po kromaňonsky?

Treba tiež oceniť spôsob i samotné narábanie s dobovými reáliami vo filme. Divák tu môže nájsť niektoré zaujímavé poznatky o živote kromaňoncov, napríklad o tom, ako sa riadili hviezdami alebo ako si značili cestu, aby nezablúdili.

Dokonca za týmto účelom vznikol za účasti jazykovej vedkyne aj špeciálny jazyk, čisto iba pre potreby filmu. Podarilo sa jej vytvoriť unikátny zvukový systém a štruktúru jednotlivých slov a slovných spojení. Výsledkom bol slovník s približne 1500 slovami, čo je počet slov, s ktorým sa už dá dorozumieť. Mne osobne sa ten zvuk silne spájal s pravekým človekom, takže klobúk dolu, skvelá práca.

Zastúpené je aj Československo

Herci takisto obstáli v náročnej skúške. Či už chlapec, alebo jeho otec (Jóhannes Haukur Jóhannesson), obaja zahrali naozaj bravúrne. Možno sa niekto spýta – a čo vlk? Čo sa mňa týka, často žasnem nad tým, ako sa zviera vo filme prinúti urobiť presne to, čo sa od neho čaká, niektoré vlčie kúsky boli celkom náročné. Inak zaujímavosťou je, že v prípade tohto konkrétneho vlka išlo o plemeno československého vlčiaka.

Záverom možno konštatovať, že Náčelník je veľmi príjemný a po technickej stránke výborne zvládnutý film pre všetky vekové kategórie, plný krásnych prírodných scenérií a farieb, pričom tu nie je núdza ani o zaujímavé a napínavé situácie. To všetko v pomerne dynamickom tempe, takže nie je priestor na nudu. Jediné, čo by som filmu vytkol, je slabšie emotívne vyznenie v závere. Veru, priateľstvo medzi človekom a psom mohlo pokojne vzniknúť aj takto.

„Náčelník ponúka filmovú zábavu pre malých i veľkých. Film obsahuje veľa zaujímavých a napínavých situácií s pocitom veľkého dobrodružstva v štýle Knihy džunglí a taktiež nadchne i vizuálna stránka spolu s úchvatnou kamerou a prepracovanými dobovými reáliami. V tomto smere pozitívne prekvapí najmä jazyk pračloveka, ktorý vznikol iba pre potreby filmu. Jediné, čo by som vytkol, je slabší záver - film akoby ku koncu stratil dych. "

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 9 h 36 min
(Minutáž: 51–71 min)

Autori: Mike Flanagan
Réžia: Mike Flanagan
Predloha: Shirley Jackson (kniha)
Scenár: Meredith Averill, Mike Flanagan, Elizabeth Ann Phang...
Kamera: Michael Fimognari
Hudba: The Newton Brothers
Hrajú: Paxton Singleton, Samantha Sloyan, May Badr, Catherine Parker, Jordane Christie, Logan Medina, Anthony Ruivivar, Olive Elise Abercrombie, Katie Carpenter, Anna Enger, Arianne Martin, Jeremy Ambler, Christine Horn, Craig Welzbacher, Keith Arthur Bolden, Juan Gaspard, Annabeth Gish, Mckenna Grace, Carla Gugino, Michiel Huisman, Timothy Hutton

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
+ scenár
+ réžia
+ herci
+ mrazivá atmosféra

- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

The Haunting of Hill House

KEĎ SA NAPLNÍ NAJHORŠIA PREDTUCHA

Netflix už dlhšie patrí k produkčnej špičke, no týmto počinom opäť raz posunul hranice dokonalosti o kúsok d'alej. Je pre mňa prekvapením, že práve Mike Flanagan (Absentia, Oculus, Zlo nikdy nespí...), ktorého tvorbu som doposial' vel'mi v obl'ube nemal, dokázal vytvorit' niečo takto kompaktné, zaujímavé a dychberúce. Samozrejme, jeho predchádzajúce projekty nepatrili k tým najhorším, ale nikdy ma nedokázali nadchnút' a obrazne povedané prinútit' nadskočit' na stoličke. Len pre zaujímavost', Stephen King na svojom Twitteri napísal, že tento seriál má vel'mi blízko ku geniálnemu dielu.

Scenár ako základ všetkého

V prvom rade treba pochválit' brilantne napísaný scenár. V súvislosti s tým by som podotkol, že nejde o nič oddychové, autor tu pochopenie pointy divákovi neul'ahčuje a aj ked' do seba na konci všetko krásne zapadne, cesta k tomu je niekedy dost' náročná. Divák musí byt' pozorný, aby nestratil nit'. Dej sa odohráva okolo sedemčlennej rodiny Craineovcov, ktorí v minulosti bývali v záhadnom starom dome zvanom Hill House. Otec

rodiny chcel dom zrekonštruovat' a potom výhodne predat'. Avšak v jednu osudnú noc po čudnej smrti matky vezme vystrašený otec všetkých svojich pät' detí narýchlo preč z domu a už sa tam nikdy nevráti. Zmäteným det'om navyše o smrti ich mamy odmietne čokol'vek povedat'. Po 26 rokoch však za podobne podivných okolností spácha samovraždu aj jeden zo súrodencov a ostatní tak musia konečne začat' čelit' nielen svojim démonom minulosti, ale aj zlu v Hill House, ktoré ešte ani zd'aleka nepovedalo posledné slovo.

Zmienil som, že nejde o nič oddychové. Je však t'ažké k tomu napísat' bližšie vysvetlenie bez toho, aby som sa nevyhol spoileru. Ihned' ma napadá niekol'ko pekných myšlienok, ktoré seriál kúsok po kúsku dávkuje divákovi ako na bežiacom páse.

Za ten najhlavnejší dôvod komplikovanosti dejovej linky však považujem najmä jej samotnú skladbu a štruktúru – prelínanie časových línií, snové sekvencie, nelineárne odkrývanie pozadia príbehu (vel'ké časové skoky), náznaky udalostí, ktorých dôsledky sa dostavia až neskôr a podobne. To všetko je zabalené do príjemného mysteriózneho obalu, v ktorom sa presne vtedy, kedy treba, mieša dráma o vzájomnom odcudzení sa jednotlivých členov rodiny s duchárskym hororom.

Rodinná dráma ako lusk

Svoje má čo k príbehu povedat' aj charakterová výraznost' jednotlivých postáv. Každá jedna má svoje vlastné problémy, pričom niektoré z nich majú pramene v d'alekej minulosti a väčšinou súvisia s ostatnými vo vnútri rodiny - všeobecným chladom jedného k druhému. A to aj napriek tomu, že je medzi nimi cítit' akési zvláštne puto, ktoré ich drží pohromade. To im pridáva na zaujímavosti, divák tak má možnost' ku každej z postáv takmer okamžite zaujat' svoj vlastný postoj.

A že to veru nie sú povahovo jednoduché osôbky. Ich starosti sa však až desivo týkajú väčšiny z nás, ved' problém odcudzenia sa jeden druhému nie je vôbec zriedkavý ani v skutočnom živote. To zase dáva seriálu punc reálnosti, čo ja osobne považujem za vel'ké plus. Čo sa týka obsadenia, tak v tomto smere naozaj nie je čo vytknút'. Mladšie či staršie verzie postáv súrodencov hrali perfektne a len umocnili už aj tak vynikajúcu atmosféru, ktorá sa tiahla naprieč celým seriálom.

Horor, pri ktorom tuhne krv

Príjemne ma prekvapila aj hororová stránka seriálu. Ako som sa už spomenul, Mike Flanagan je síce v tomto smere snaživec, ved' väčšina všetkého, čo natočil, má žánrovú nálepku horor, no až v tomto prípade ma hororovo zamrazilo. Podl'a môjho názoru tu úroveň strašenia, pokial' sa bavíme o bubákoch a maskách, prekonala to najlepšie, čo nám napríklad v minulosti naservíroval James Wan, mnohými považovaný za majstra hororu. Seriál navyše disponuje vel'kým počtom mrazivých momentov, a to nemyslím iba l'akačky. Osobne mám vel'mi rád, ked' dokáže horor priniest' aj nejakú pridanú hodnotu, ako v tomto prípade napríklad vo forme nepríjemnej osudovej predtuchy v podaní jedného súrodenca. Ked' to začne v posledných častiach dávat' zmysel a divák pochopí, kde je sever, tak ho poriadne zamrazí. Samozrejme, nemusím ani spomínat', že technické prvky, ktoré prispievali k budovaniu atmosféry, boli vynikajúco prevedené a ich realizácia do bodky naplnila svoj účel. Oslovila ma najmä precízna práca kamery – hra svetla s tieňom, premyslené detailné zábery na postavy a predmety. Rovnako potešilo aj prostredie priam až gotického razenia. Tiež nemôžem zabudnút' na strih, ktorý celkovej atmosfére dokázal pridat' ešte d'alší rozmer.

To najlepšie z najlepšieho? Pre mňa určite áno

Záverom môžem len konštatovat', že som videl asi najlepší počin z dielne Netflix, minimálne za posledné roky určite. Má všetko to, čo na seriáloch tohto razenia milujem - zaujímavo štrukturovaný dej, nelineárne rozprávanie, prelínanie časových rovín, vypointovanú myšlienku, mrazivú atmosféru a hororové momenty, ktoré dokážu riadne postrašit'.

Navyše ide o vel'mi solídnu drámu o vzájomnom odcudzení sa vo vnútri rodiny, pričom sa oba tieto žánre fantasticky dopĺňajú a spolupracujú. Kúsky príbehovej mozaiky jednotlivých členov rodiny majú vel'ký emocionálny náboj a postupne do seba krásne zapadajú, a to aj napriek tomu, že cesta k pochopeniu celého príbehu nie je vôbec jednoduchá.

Netflix už dlhšie patrí k produkčnej špičke, a týmto seriálom opäť raz posunul hranice dokonalosti o kúsok d'alej. Ide o majstrovský kúsok, ktorý môžem odporučit' všetkými desiatimi. Takýto dobrý pocit po projekcii veru mávam iba zriedka.

„The Haunting of Hill House je po všetkých stránkach komplexné dielo, ktoré dokáže nadchnút' nejedného diváka. Seriál v sebe skĺbil a zaujímavo namiešal rodinnú drámu s hororom a to takým spôsobom, že dokázal vzbudit' dojem niečoho nového a dal tak predpoklad k tomu, aby nadchol divácku verejnost' rôznej žánrovej preferencie. A to aj napriek tomu, že cesta k pochopeniu celého príbehu nie je vôbec jednoduchá, no stojí za to si ňou prejsť. "

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015 - 2018, 31 h 26 min
(Minutáž: 42–56 min)

Tvórcovia: Vince Gilligan, Peter Gould, Bob Odenkirk
Réžia: Vince Gilligan, Colin Bucksey, Adam Bernstein
Scenár: Peter Gould, Thomas Schnauz, Gennifer Hutchison
Kamera: Arthur Albert, Marshall Adams
Hudba: Dave Porter
Hrajú: Bob Odenkirk, Jonathan Banks, Patrick Fabian, Michael Mando, Rhea Seehorn, Michael McKean, Miriam Colon, Raymond Cruz, Julie Ann Emery, Jeremy Shamos, Jamie Luner, Cesar Garcia, Grant Barker, Max Arciniega, Amy Davidson, Steven Ogg, Mark Jeffrey Miller, Juan Carlos Cantu, Eddie J. Fernandez, Josh Fadem, Dorian Missick, Vincent Laresca, ...

PLUSY A MÍNUSY:

+ Bob Odenkirk
+ náväznosť na Breaking Bad
+ inteligentné dialógy
+ dej a humor
+ netradičná réžia

- pomalšie tempo

HODNOTENIE:

★★★★★

Better Call Saul

STE PO KRK V S...VRABE? VOLAJTE SAULA GOODMANA !

Keď v roku 2008 vtrhol na televízne obrazovky seriál Perníkový tatko (vtipne preložené z originálu Breaking Bad), duo tvorcov Vince Gilligan a Peter Gould redefinovalo všetky možné i nemožné rebríčky najlepších seriálov histórie.

Plešatý nebezpečný Heisenberg, pojašený Jessie, drsný Mike či capo di tutti capi Gustavo Fring zarezonovali v srdiečkach seriálových fajnšmekrov. Navzdory fenomenálnemu obsadeniu predsa len vyčnievala jedna totálne extrovertná postavička. Mafiánsky pokútny právnik Saul Goodman, ktorý bez mihnutia oka prepral všetky špinavé peniaze (samozrejme za tučnú províziu), ťahal aktérov zo všetkých šlamastík a po každom telefonáte rozlámal mobil aj so simkou (FBI má uši všade). Tento zvyk sa mimo iného krásne vysvetlí práve v seriáli venovanom Saulovi, vlastným menom Jimmymu McGillovi (herec Bob Odenkirk).

Teraz si už môžeme priznať, že napriek takmer stopercentným kvalitám mal Breaking Bad unáhlený koniec, a to isté si určite uvedomili samotní tvorcovia. Better Call Saul je plnohodnotný samostatný seriál, a zároveň i prequel k Perníkovému tatkovi. Vôbec neprekáža, ak ste ho nevideli, zase na druhej strane akonáhle sa objavia niektoré postavy či situácie a vy máte Heisenberga vytetovaného na lýtku, vyplaví sa vám v tele blažený pocit zadosťučinenia a seriál si užijete ešte viac. Alebo si seriál Better Call Saul môžete pozrieť ako prvý a ten vás následne privedie k Breaking Bad. Za každých okolností vyhráte.

Pred pár dňami skončila štvrtá séria Better Call Saul a je v pláne ďalšia. Každá má rozumných 10 častí a cca 50 minútovú stopáž na diel. Prv si však dajme upozornenie. Je to prudko sofistikovaný seriál zameraný na plnokrvné úžasné postavy, ktoré sa vyvíjajú, jednajú logicky alebo pod tlakom okolností, a na pomalý dej pretkaný inteligentnými dialógmi, ktoré nešuštia papierom. Treba byť plne sústredený na detaily, množstvo postáv, vzťahy medzi nimi, lebo to, čo v jednej časti nemusí dávať zmysel, sa vysvetlí až o tri diely ďalej. Ideálne je, ak sa naladíte na originálnu réžiu Vinca Gilligana, lebo práve detaily sú to, čo robí Better Call Saul výnimočným. Každá epizóda napríklad začína čiernobielym skokom v čase, kde vidíme veci, ktoré sa stanú pokojne až v ďalšej sérii.

Najviac ako fanúšik krimi a mafiánok oceňujem, že Saul podobne ako filmy od Michaela Manna dokonale funguje bez zaužívaných klišé a prináša neúprosnú logiku. Príklad: akonáhle sa lekárnik rozhodne privyrobiť si predajom liekov mafii a odmietne Mikovu pomoc (jasné, je tu znovu Mike i Gustavo), tak ho dočista vybielia a všetko musí hasiť Saul (jedna z najvtipnejších scén s tortovou úchylkou). Aj samotné pašovania a predaj drog fungujú podľa prísnej logiky a verím, že presne tak to funguje i v reáli. Práve tá realistickosť a neúprosná logika robia zo Saula najlepší seriál dneška. Spočiatku sledujeme pomalý vzostup Saula – ten sa zatiaľ všetky série snaží prerazit' pod svojím skutočným menom Jimmy McGill. Jimmy bol vždy v tieni svojho brata Chucka, jedného z top právnikov v Novom Mexiku, spoluzakladateľa veľkej firmy, ale zároveň prehnane počestného a trpiaceho vsugerovanou alergiou na elektrinu. Chuck sa následkom tejto duševnej choroby stiahol do úzadia, žijúc sťa Amiš a jediný kontakt so svetom mu sprostredkoval starajúci sa Jimmy. Ten hrdlačil ako poštár u Chucka vo firme a diľkovo vyštudoval právo v Americkej Samoe (dačo ako naše Sládkovičovo alebo Alžbeta). V snahe stať sa právnikom narážal na pohŕdanie a polená hodené pod nohy i od svojho brata.

Jimmy je ale bývalý hochštapler, po vymyslený podvod nejde ďaleko, partáčku mu robí jeho láska Kim Wexler (napálenie biznismena s ultradrahou tequillou tiež nezabudnete), s ktorou si spolu založia i vlastnú kanceláriu. Možný malý spoiler alert: Jimmy pri svojom prvom obrovskom prípade zachádza až za hranicu právnej morálky, čo umožní Chuckovi takmer mu zničiť kariéru. Ale v štvrtej sérii vstáva nad jeho popolom ako Fénix – síce padá stále na držku, ale nevzdáva sa. Sledujeme práve jeho prerod na Saula Goodmana, právnika, ktorý zahadzuje celú svoju minulosť a slávne právnické meno a mení sa na právnika zločincov. Celý seriál má samozrejme viac dejových liniek a v jednej z nich sledujeme práve pôsobenie mexického kartelu (Nové Mexiko je na hranici) a jeho pobočníkov priamo v Amerike.

Fanúšikov Perníkového tatka neprekvapí, že hlavným drogovým vyslancom kartelu je Hector Salamanca (ešte v plnej duševnej sile, vozíček sa tiež vysvetlí práve vo štvrtej sérii), jeho charizmatický vyberač Nacho (herní fanúšikovia ho poznajú ako Vassa z Far Cry 3) a hlavne expandujúci Gustavo Fring, ktorý sa nepriamo púšťa do vojny so samotným kartelom. Gro štvrtej série tkvie práve v budovaní podzemného laboratória, kde v Breaking Bad Jessie a Heisenberg varili nepozorovane stovky kíl modrého metamfetamínu (perník, pervitín, žváro, sneh, prach, piko, pikenko, vývozný artikel Česka a Petržalky, atď) čistého ako krištáľové sklo. Všetky vzťahy, situácie, konflikty, emócie, boj o peniaze a moc do seba skvelo zapadajú presne ako puzzle a vytvárajú podmanivý mix kriminálky, právnickej a vzťahovej drámy, nabitej britkým humorom, premyslenými pointami a dychberúcimi vyvrcholeniami. Seriál je vždy o krok pred divákom a je ťažko predvídateľný, čo už sa dnes v súčasnej tvorbe vidí málokedy. Better Call Saul sa nedá inak než odporučiť každému milovníkovi inteligentného

krimi či právničiny. Vlastne každému, kto dokáže oceniť skvelých hercov, dialógy a dopredu premyslený dej bez plytkých dialógov, banalít a dejovej vaty.

Ak vás bavil Breaking Bad, neznamená to automaticky, že vám sadne i Saul, je pomalší, obsahuje menej násilia a viac sa zameriava hlavne na postavu Saula. Bob Odenkirk je našťastie taký herecký objav, že by dokázal herecky utiahnuť i epopeju Star Wars. Rozhodne mu dajte pár dielov šancu, lebo úvod je klasicky rozpačitý, aby mohol byť finiš o to bombastickejší.

„Je veľmi ľahké skĺznuť k pochvalným absolutóriám, ako je najlepší seriál súčasnosti a bla bla, čo robia nonstop na konkurenčnej, že vraj filmovokultovej stránke. Ale o tom Better Call Saul nie je. Nie je ani bombastický, ani akčný, ani prehnane vtipný či prvoplánovo ponúkajúci sa. Je to hlavne uveriteľný príbeh o priemernom právnikovi, ktorý sa snaží tak ako každý z nás nájsť si svoje miesto v zlom svete plnom podrazov a nezdarov. Nájsť lásku, dobre platenú prácu a robiť to, čo ho baví. To všetko v tempe, kde na sto strán dialógov a vzťahov pripadá jedna prestrelka. Ak mu dáte šancu, odvďačí sa vám originálnym zážitkom a dôslednou prepracovanosťou, aká sa už dnes nenosí."

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

John Grisham
Ostrov Camino

Rok vydania: 2018
Žáner: dobrodružstvo, thrillery

PLUSY A MÍNUSY:

+ pútavý a jednoduchý dej
+ kniha rozdelená na kapitoly
+ viac hlavných postáv v deji

- miestami nudné opisy
- rýchly spad na konci deja

"Na svete je privel'a dobrých kníh, ktoré si chcem prečítat', aby som strácal čas so zlými."

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ostrov Camino

PO KAŽDOM ZLOČINE ZOSTÁVAJÚ STOPY, KTORÉ SÚ PO ČASE ODHALENÉ

„Francis Scott Fitzgerald začal študovat' na Princetonskej univerzite v roku 1913. Už ako šestnást'ročný sníval, že napíše vel'ký americký román. Pustil sa do svojej práce a vytvoril prvú verziu románu Táto strana raja. O štyri roky neskôr odišiel zo školy a vstúpil do armády. Vojna sa neskončila skôr, než ho povolali. Dnes už klasické dielo Vel'ký Gatsby, ktoré vyšlo v roku 1925, si získalo vel'kú popuparitu. Zial', až po autorovej smrti. Francis totiž celý život zápasil s nedostatkom financií. V roku 1940 sa zamestnal v Hollywoode, kde s podlomeným zdravím a vyhasínajúcou invenciou smolil mizerné scenáre. 21. decembra zomrel na srdcový infarkt, následok dlhoročného bezuzdného pitia."

Začiatok knihy začína úspešnou lúpežou na Princetonskej univerzite, kde si zlodeji odnesú z knižnice korist' nevyčislitel'nej hodnoty, dokonca poistenú na dvadsat'päť miliónov dolárov – unikátnu zbierku Fitzegeraldových rukopisov. Majú pre knižnicu nevyčislitel'nú cenu, sú považované za to najcennejšie, čo sa v knižnici nachádza. Ked' po nich začne pátrat' polícia, polovicu zlodejov sa im podarí zatknút'. Zvyšok sa snaží rukopisy čím skôr predat' na čiernom trhu a zmiznút' z dohl'adu.

V d'alšej kapitole sa už rozoberá jedna z hlavných postáv – Bruce Cable, ktorý po dlhom premýšl'aní a zist'ovaní, ako to na trhu funguje, sa rozhodne otvorit' kníhkupectvo na ostrove Camino.

Po niekol'kých usilovných rokoch sa mu podarí získat' si meno a uznanie. Dokáže si zarobit' slušné peniaze aj vd'aka predaju vzácnych kníh. Málokto však o ňom vie, že občas sa mu do rúk dostanú aj ukradnuté knihy či rukopisy slávnych spisovatel'ov. Sám totiž vlastní takúto vzácnu zbierku.

Ďalšia z postáv, pripájajúca sa k deju, je mladá spisovatel'ka Mercer Mannová, ktorá má za sebou úspešný román a zbierku poviedok. Stratila však spisovatel'skú inšpiráciu a už 3 roky nie je schopná napísat' d'alší román. Prichádza o prácu učitel'ky a vôbec nemá predstavu, ako splatí študenskú pôžičku a kde bude bývat'. Práve vtedy jej príde do cesty záhadná Elaine, ktorá jej ponúkne možnost' zbavit' sa svojho bremena a si aj pekne zarobit'. Jej úlohou je dostat' sa do kruhu literátov a zistit' čo najviac informácií o Bruceovi. Po dlhom zvažovaní Mercer príjme ponuku a st'ahuje sa na ostrov, aby zistila, či sa dané rukopisy nachádzajú v zbierke pána Cabla.

Kniha je rozdelená do ôsmich kapitol, pričom v každej kapitole je dejová línia s inými postavami. Až v posledných kapitolách sa dané postavy pretnú.

Spisovatel' John Grisham sa preslávil hlavne ako majster písania právnických trilerov, toto dielo sa však do tejto kategórie nezarad'uje. V knihe Ostrov Camino čitatel'a zavedie do sveta spisovatel'ov, kníh a jedinečnej krádeže. Napriek tomu, že siahol po odlišnej téme, dej je stále rovnako pútavý a napínavý. Príbeh dokáže zaujat' milovníkov kníh, ktorí majú radi napätie a zápletky. Je totiž o knihách, o autoroch ako je Fitzgerald, Salinger, Hemingway...

O tom, ako spisovatelia píšu, kde a ako hl'adajú inšpirácie, čo musia popritom prekonávat' a ako sa vedia vysporiadat' s tvorivost'ou a spisovatel'skou krízou. Poukazuje na besedy spisovatel'ov, na vzt'ahy medzi nimi – ako dokážu do seba zapárat', ale aj si pomáhat'.

Napriek mnohým zaujímavým zákutiam z ich sveta, považujem dané informácie len za kulisu, pozadie deja. Základom je totiž vzrušujúci príbeh krádeže vzácnych rukopisov a následného infiltrovania sa FBI do skupiny spisovatel'ov za účelom získania rukopisov naspät' do Firestonovej knižnice. Rýchly záver, ktorým sa celá zápletka vyriešila len na pár stranách ma negatívne prekvapila. To je ale typický Grishamov rukopis – rýchle rozuzlenie príbehu. Niektoré pasáže boli opisovo zdĺhavejšie a nudné, mala som chut' ich preskočit'. Našt'astie, ich však nie je vel'a. Celkovo knihu môžem hodnotit' pozitívne a určite príbehovo čitatel'a zaujme.To je ale typický Grishamov rukopis – rýchle rozuzlenie príbehu.

Lenka Michlíková

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Erin Wattová
Prekliaty princ

Rok vydania: 2018
Žáner: Yoli, young adult, new adult

PLUSY A MÍNUSY:

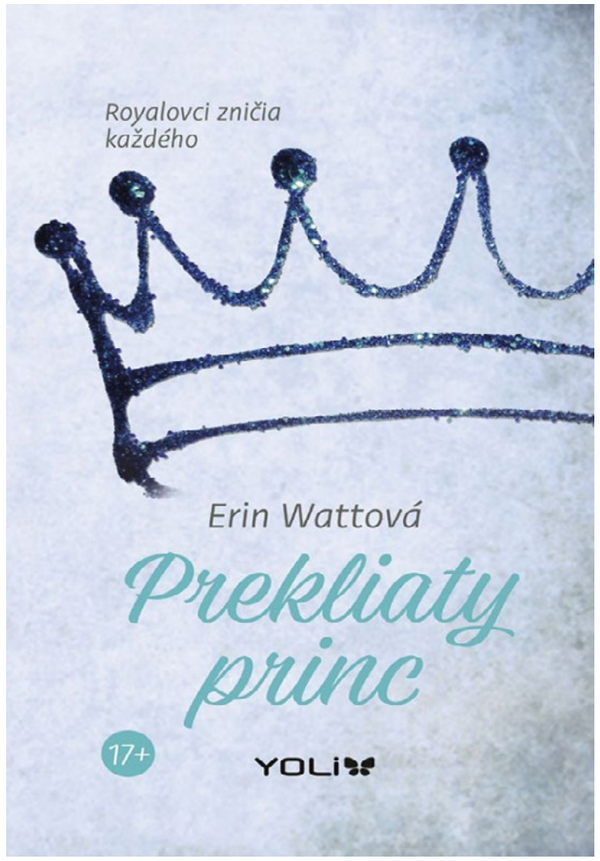
+ jednoduchý štýl
+ charakter hlavnej hrdinky
+ dej písaný z pohl'adu oboch hlavných postáv
+ erotika

- gramatické chyby v preklade

"Život modernej popolušky nie je jednoduchý. V rodine Royalovcoch sa veru nebudete nudit'."

HODNOTENIE:

★★★★☆



Prekliaty princ

ROYALOVCI ZNIČIA VŠETKÝCH, OKREM ČITATELIEK

Pokračovanie popoluškovského príbehu s názvom Prekliaty princ nadväzuje na koniec prvého dielu Papierovej princeznej. Milovníčky Yoli literatúry sa teda tešia z druhej časti, ktorá vyšla v slovenskom preklade. Ella ušla od Royalovcov, zničená šokujúcim zistením. Necháva za sebou všetko bohatstvo a lásku. Jej poručník a jeho synovia však nie sú ochotní vzdat' sa toho najlepšieho, čo ich v živote postretlo. Princezná sa musí vrátit' do zámku, alebo do zlatej klietky?

Prvý diel som v predchádzajúcej recenzii vychválila. Príbehová línia druhej knihy začína tam, kde končí prvá kniha. Ella uteká z royalovského sídla len so svojím skromným majetkom a peniazmi, ktoré jej dal Callum ako odmenu za pobyt. Zúfalému Reedovi a ani jeho bratovi Eastonovi sa nedarí Ellu nájst'. Požiadajú teda otca, aby ju našiel. Ked' sa Ella vráti, Reed je presvedčený, že všetko jej vysvetlí, no Ella už nemá záujem vypočut' si ho. Podarí sa Reedovi - ničitel'ovi získat' Ellinu lásku a oplatí sa vám, čitatel'kám, brat' do rúk túto knihu? Jednoznačne áno.

Aj napriek opakovaniu klišé popoluškovskej témy, mladé čitatel'ky a romantičky každého veku, ktoré obl'ubujú lásky zo školského prostredia, určite prepadnú kúzlu tejto spisovatel'ky. Dej je rovnako dynamický ako v Papierovej princeznej. Ani ja som sa nedokázala odtrhnút' od tejto knihy len tak. Jednoduchý a priamy štýl rozhovorov medzi hrdinami a vedl'ajšími postavami magnetizoval moje oči :). Prekliaty princ obsahuje krátke kapitoly, tentoraz písané z pohl'adu oboch hlavných aktérov – Elly aj Reeda. Tento moderný štýl písania vtiahne čitatel'ov do dramatického deja. Páči sa mi tento spôsob písania, lebo sa viem lepšie vcítit' do „kože" postáv a byt' voči ich jednaniu viac empatická.

Hlavné postavy (nielen Ella a Reed) sa v pokračovaní knihy vyfarbujú a charakterovo vyvíjajú. Fádny námet príbehu (myslím tým prvú aj druhú knihu) autorka obohacuje o zaujímavé situácie, ktoré sa dejú v životoch Elly, Reeda a ostatných členov royalovskej rodiny. Napríklad šikanu na prestížnej škole, dedičské nároky vdovy po Ellinom otcovi a v neposlednom rade Reedovu snahu o získanie Ellinej dôvery. Skrátka táto kniha je okorenená rozmanitými scénami, ktoré čitatel'ky držia v napätí a doslova prilepené ku knihe, kým sa nedočítajú na jej koniec.

Prekliaty princ spĺňa drvivú väčšinu očakávaní, ktoré čitatel'ky takýchto príbehov majú. Ved' čo viac si priat', ako sa pri knihe nenudit' ani na jednej, jedinej stránke? Možno ostatným čitatel'kám takejto literatúry príde moje hodnotenie knihy príliš benevolentné. Ja milujem knihy, ktoré sú písané tak, že sa od nich neviem odtrhnút', či už je to triler, biografia alebo romantická kniha plná zrady a lásky. Rada prežívam každý príbeh ako na vlastnej koži a Erin Wattová patrí medzi spisovatel'ky, ktoré takýmto štýlom pripútajú čitatel'ov k stoličke, gauču alebo inému pohodlnému miestu.

Rôzne čitatel'ky majú aj rôzne požiadavky na to, čo všetko má obsahovat' dobrá romantická knižka a jej hrdinovia. Charaktery hlavných hrdinov sa menia, resp. vyvíjajú aj tu, v pokračovaní príbehu. Bohaté decká neustále dávajú pocit'ovat' iným študentom, že peniaze znamenajú moc, no Ella sa tým nenechá zastrašovat' a otvorene vyhlási vojnu školskej šikane.

Reed síce nepatrí medzi mojich obl'úbených romantických hrdinov, ale takisto na sebe pracuje. Vd'aka autorkinmu zámeru písat' druhý diel z pohl'adu oboch hlavných postáv som sa vedela viac dostat' do hlavy aj Reedovi a chápat' jeho konanie. Páči sa mi takýto štýl kníh, lebo prostredníctvom druhého hrdinu vnímam ten istý príbeh z iného uhla pohl'adu, a to dodáva čítaniu nový rozmer a zážitky. Táto oddychová romantika pobaví a zaujme čitatel'ky rôznej vekovej kategórie, začínajúc tou 17+. Erin Wattová sa asi vyžíva v prekvapivých zvratoch a koniec Prekliateho princa sa takisto zvrtne nečakaným smerom. Poistka, aby ste si určite prečítali aj tretí diel :).

Katarína Hužvárová

DECEMBER 2018

FINISHER #4

SCENÁR A KRESBA : MARTIN LAŠKODY

logitech™

G560

PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

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

G502 HERO

SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť. Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôsobte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

Vytvorená je z prémiovej hliníkovej zliatiny, podsvietená je plným spektrom RGB a môžete si vybrať medzi niekoľkými typmi mechanickými spínačov - Romer-G hmatovými, Romer-G lineárnymi a najnovšími GX Blue. Výkon presne na mieru vášmu štýlu hry.

AORUS

GEFORCE® RTX 20 SERIES

AORUS XTREME

RGB FUSION · WINDFORCE · 4 YEARS WARRANTY · NVIDIA GEFORCE RTX

aorusCZSK · aorus_czsk · aorus_czsk

GIGABYTE™