

GENERATION



TESTOVALI SME:

Acer Nitro 5

ROZHOVOR

Arpád Soltész

HRA MESIACA

**Super Smash Bros.
Ultimate**



SÚŤAŽ





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk



■ Je koniec. Onedlho však pokračujeme. Čo sme prežili a čo očakávame?

Rok 2018 je na svojom konci. Pre Gamesite.sk bol tento rok veľmi špecifickým. Ak by som mal vystihnúť dianie jedným slovom, asi by to bolo slovo ustálenie. Ako isto veľmi dobre viete, v júni sme sa stali súčasťou siete webov Zoznam.sk, čo nám v konečnom dôsledku môže len a len pomôcť, no na to, aby sa to mohlo stať, muselo nastať upokojenie, skontrolovanie munície v zásobníkoch, aby sme sa vedeli pohnúť vpred. A aj keď sme vždy verní nášmu poslaniu, priniesť vám čerstvé novinky a pohľad zo sveta hier, veríme, že so silným partnerom po našom boku to môže byť ešte lepšie.

Plány už existujú a dumalo sa nad nimi veľmi dlho. Plánujeme návrat formátov ako Gamesite News, podcastov, či prípadne aj videorecenzii. Taktiež by sme chceli ponúkať čoraz viac autorských formátov, ako sú tematické články, či komentáre, ktoré ponúkajú náš subjektívny pohľad na určité udalosti alebo témy. Budeme radi, keď budete budúcnosť webu formovať spolu s nami vašimi pripomienkami a hodnoteniami aby sme vedeli, čo sa vám páči, čo preferujete a kam by sme mali smerovať. Robíme to totiž pre vás, našich fanúšikov, tak ako vždy.

V mene redakcie by som sa vám chcel poďakovať za priazeň, ktorou ste nás poctili v roku 2018 a za každý jeden komentár, či už na Facebooku, alebo priamo na stránke. Dúfame, že v tejto symbióze budeme pokračovať aj v roku 2019 a to ešte vo väčšom.

Ďakujeme

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal
design

Kingston
TECHNOLOGY

intel

logitech

GIGABYTE



msi

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevoová

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Super Smash Bros. Ultimate

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeněk Moudrý
T: +421-903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálny-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok.

Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese
<https://shop.generation.sk>

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavateľa. Iné zdroje nie sú 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 redakcie.

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

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

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

Copyright © 2019 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Halo Infinite

Na E3 2018 bol oznámený nový diel série Halo s podtitlom Infinite. Keďže vývojári prezradili, že hra postavená na novom Slipspace Engine, bolo zrejme, že hra tak skoro nepríde. Vieme zopár nových informácií.

Hra bude mať čierne „undersuits“, čiže časti zbroje, ktoré nie sú kovovými plátmi. To je vec, ktorá v Halo 5: Guardians nebola a veľká časť fanúšikov žiadala o ich návrat. Úprava výzbroje v Halo Infinite bude inšpirovaná Halo: Reach, nakoľko

Dátum vydania je zjavne ešte dost' d'aleko

komunita ju považuje za najlepšiu v histórii série. Slipspace engine, na ktorom je hra Halo Infinite postavený, je PC friendly a PC platforma bude považovaná za „prvú triedu pasažierov“. Je tak zrejme, že hra bude zaradená do programu Xbox Play Anywhere, kde jedna digitálna kópia umožní hrať hru na PC a aj na Xboxe. Hráči, ktorí dosiahnu v Halo 5 maximálny rank (152), dostanú v Halo Infinite špeciálne odmeny. Hra bude podporovať splitscreen pre

štyroch hráčov, nakoľko to umožňuje nový engine. Slipspace Engine nie je úplne nový, pretože niektoré elementy sú použité zo staršieho enginu. Hra poskytne Alfa a Beta testovanie pre hráčov, kde vďaka Fighting Programom budú postupne do testovania naberať nových a nových hráčov. Halo Infinite príde pravdepodobne až v roku 2020, čo by naznačovalo, že okrem Xbox One príde aj na novú generáciu Xbox konzol, pravdepodobne ako launch titul.

Outward

Ambiciózne RPG Outward, ktoré nechce hráčov vodiť za ručičku, vyjde 26. marca 2019 na PC, PS4 a XONE. Štúdio tvrdí, že fanúšikovia Souls hier sa majú na čo tešiť.



Spiderman

Štúdio Insomniac pripravilo pre hráčov vianočný darček zdarma. Je ním komunitou žiadaný kostým, ktorý mal na sebe Peter Parker vo filmoch od Sama Raimiho.





Monster Hunter

Expanzia

■ Spoločnosť Capcom ohlásila prostredníctvom streamu, že plánujú vydať rozšírenie na **Monster Hunter: World**.

Rozšírenie ponesie názov Iceborne a má ísť o obrovské množstvo nového obsahu. Vyjde na jeseň 2019, no iba na PS4 a Xbox One, o PC verzii sa dozvieme viac asi až na jar.

Rozšírenie Iceborne prinesie do hry pokračovanie príbehu tam, kde skončil. Okrem toho pridá aj nové questy, zbrane, oblasti, pohyby a, samozrejme, príšery. Svojou veľkosťou môže pripomínať samostatnú hru, no na hranie budete potrebovať základnú hru, takže určite ide len o DLC.



The Outer Worlds

Svet

■ **The Outer Worlds**, očakávané post-apo RPG od Obsidian Entertainment, v ktorom pracujú aj ľudia zodpovední za prvé **Fallout** a taktiež obľúbený **Fallout: New Vegas**, nebude také veľké ako predchádzajúce **Fallout**. V podstate to ani nebude otvorený svet. Obsidian prirovnáva ich novinku k hre **Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords**, ktorý ponúkal niekoľko planét, každú s niekoľkými otvorenejšími lokalitami. Niečo podobné bude v **The Outer Worlds**, len tu budú planéty dve a tých otvorenejších lokalít viac. Uvidíme, čo s týmto konceptom Obsidian predvedie.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...vývojárske štúdio Dontnod Entertainment a Square Enix oznámili, že druhá epizóda **Life is Strange 2** bude vydaná 24. januára 2019 a jej názov je **Life is Strange 2: Episode 2 – Rules**.

Vyjde na všetky platformy.

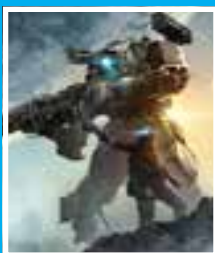
■ ...**Pillars of Eternity 2: Deadfire** príde na konzoly v budúcom roku.

Hra mala síce vyjsť už koncom roku 2018, no nakoniec hra vyjde až začiatkom roka 2019, a to so všetkými dostupnými DLC balíkmi.

■ ...malé štúdio stojace za hrou **Wanishing of Ethan Carter** pracuje na novej hre **Witchfire**. Projekt vyzerá veľmi ambiciózne a aj keď sa ho nedočkáme skôr ako v roku 2020, už teraz je sa na čo tešiť. Pracuje sa zatiaľ na PC verzii.

Titanfall 3

Štúdio Respawn zatiaľ túto informáciu oficiálne nepotvrdilo, no všetko nasvedčuje tomu, že tretie pokračovanie je na ceste po zverejnení pracovných ponúk pre sériu **Titanfall** na stránkach štúdia.



Rome:TW

Rome: Total War je jedna z najlepšie hodnotených stratégií s priemerným hodnotením na Metacritic 92. Hra vyšla ešte v roku 2004, no od decembra si ju môžete zahráť už aj na Android mobilných zariadeniach.



ADATA XPG INFAREX K10 a M20



ADATA predstavila dva nové modely herného príslušenstva, klávesnicu XPG INFAREX K10 a myš M20. Klávesnica K10 ponúkne deväť módov LED podsvietenia, podporu technológie anti-ghosting pre istejšie stisnutie a ergonomické tlačidlá. Myš M20 sa vyznačuje odolnými spínačmi OMRON, možnosťou prepínania medzi piatimi rozlíšeniami DPI a, samozrejme, RGB podsvietením.

Herná myš XPG INFAREX M20

Vďaka spínačom OMRON ponúka myš INFAREX M20 hráčom tu správnu presnosť, kedykoľvek potrebujú zasiahnuť cieľ. Okrem toho sú testované až na 20 miliónov zopnutí, čo dáva myške dostatočnú životnosť aj pri intenzívnom hernom nasadení. Stisnutím jediného tlačidla môžu hráči prepínať citlivosť myši v piatich krokoch medzi 400 DPI do 5000 DPI podľa toho, čo si herná situácia práve žiada. Myš M20 je okrem toho vybavená aj RGB efektom dýchania v logu XPG, rolovacím kolieskom a bočnými designovými pruhmi. Ergonomický tvar spríjemní aj tie najdlhšie herné seansy. Celé ovládanie myšky je pohodlné, pohyby plynulé a jednoduché.

Herná klávesnica XPG INFAREX K10

Nová dimenzia herného zážitku prinesie klávesnica XPG K10 vďaka deviatim uchvacujúcim efektom podsvietenia. Hráči si môžu vybrať vzor blikania, ktorý najviac sedí k práve spustenej hre. Na výber majú z nasledujúcich efektov: plávajúce svetlo, dýchanie, blikanie siedmimi farbami, prepínané statické svetlo, šesťfarebné dýchanie, červenobiele dýchanie, červenobiele blikanie, biele osvetlenie a biele dýchanie. Okrem štýlových efektov má K10 tiež mnoho funkcií, ktoré spravia z hry ešte väčšiu zábavu. Napríklad 26 klávesov podporuje technológiu anti-ghosting, takže nedostatočné či chybné stisnutia sa stanú minulosťou. To ušetrí hráčom nervové zrútenie, nakoľko nie je nič horšie pre hráčov než chybné stisnuté klávesy uprostred napínavej bitky. Všetky tlačidlá sú navyše ergonomicky zaoblené, takže ich stisk je presnejší a pre prsty komfortnejší. O pohodlie sa starajú tiež vyhradené klávesy Media Keys slúžiace na rýchle nastavenie hudby, zvuku a ďalších efektov bez toho, aby človek musel opustiť hru a otvoriť akékoľvek nastavenia.



NEWS FEED

Razer Turret for Xbox One



Razer Turret for Xbox One bol navrhnutý tak, aby umožňoval spolačlivé hranie z pohodlia gauča. Spoločný USB prijímač pre klávesnicu a myš ponúka rýchle a stabilné bezdrôtové spojenie a batéria sa môže pochváliť výdržou až 40 hodín na jedno nabitie. Vďaka technológiám Xbox Dynamic Lighting a Razer Chroma majú teraz konzoloví hráči prístup k najširšiemu ekosystému podsvietenia s až 16,8 miliónmi farieb a efektov. Razer navyše spolupracuje s vývojármi na zavedení podpory priamo do hier, vďaka čomu tituly

ako X-Morph-Defense, Vermintide 2 a ďalšie ponúknu predtým nevídaný herný zážitok. Klávesnica je vybavená hernými mechanickými spínačmi Razer, ktoré sa môžu pochváliť životnosťou až 80 miliónov úderov. K dispozícii je aj samostatná klávesa Xbox pre zobrazenie hlavného panelu Xbox One. Myš, ktorá je ku klávesnici priložená, vychádza z obľúbeného bezdrôtového modelu Razer Mamba Wireless, používa vysoko výkonný pokročilý optický senzor 5G a spínače Razer s výdržou až 50 miliónov kliknutí.

Trust Gaming GXT REXX



Vertikálna herná myš REXX umožňuje udržať rameno a zápästie v správnej polohe aj pri dlhom a častom používaní, čím zabraňuje ich deformácii a zvyšuje celkové pohodlie. Myš disponuje optickým herným senzorom Pixart PMW3325DB a DPI až 10,000 bodov.

Transcend ESD250C

Disk vyniká elegantným a praktickým puzdrom z hliníka vo farebnom prevedení Space Gray. Disk je dostupný v dvoch prevedeniach s kapacitou úložného priestoru 240GB a 480GB. Rýchlosť čítania dát dosahuje až 520MB/s, rýchlosť zápisu až 460MB/s.

Genesis Helium 700BT



Zostava obsahuje 2 kvalitné satelitné reproduktory, každý s výkonom 15W RMS, a subwoofer s výkonom 30W, ktoré vďaka svojej drevenej konštrukcii a 3-palcovým (5-palcovej pri subwooferi) membránam poskytujú dokonalý zvuk v každej zvukovej hladine.

Zalman K1



Zalman K1

Vývoj a originálny dizajn skrine pochádza z dizajnérskeho štúdia Zalman so sídlom v Južnej Kórei.

Tlačidlá a konektory sú účelne umiestnené na hornom paneli skrine, systém magnetických a vysúvacích prachových filtrov zabezpečuje bezprašné prostredie, možno inštalovať

až 8 ventilátorov 120mm alebo 5 ventilátorov 140mm. Dodávaný je už predinštalovaný 120mm ventilátor v zadnom paneli. Skriňa má bočný prieľadný panel z matného skla. Čelný panel skrine Zalman K1 je lemovaný LED podsvietením, ktoré podtrhuje moderný dizajn skrine. Zalman K1 je dostupná za doporučenú koncovú cenu 85€ vrátane DPH.

Hellboy prinesie so sebou peklo



Filmy s ratingom R pribúdajú a za všetko môže Deadpool so svojou hanebnou náturou. Pribúdajú brutálne a krvavé filmy podľa komiksov a výnimkou nie je ani reboot populárnych filmov o Hellboyovi. Úlohy Hellboya sa tentoraz chopí David Harbour, ktorý je známy zo seriálu Stranger Things. Červený na pol démon na pol

človek bude nemilosrdný, naštvaný a pôjde po krvi. David Harbour sa k otázke ratingu R vyjadril nasledovne: „Vo filme existuje pocit, že zabíjate veci, dokonca aj keď ide o obrov alebo monštra. Sekáte im hlavy, kúpete sa v ich krvi, a dokonca pocítite, aké to je vyrezať nejakému monštru srdce z hrude. Momentálne pracujeme na tom, že Hellboy je vrah a zbraň.“ Od nového Hellboya môžete očakávať viac hororových elementov. Zabudnite na fantazijné prvky, ktorými prezentoval Hellboya predchádzajúci režisér Guillermo del Toro. Neil Marshall, ktorý nakrútil hrôzostrašný horor Pád do tmy, nie je žiadny amatér a v rámci hororového žánru môžete očakávať vážne krvavú verziu Hellboya. Rating R dáva filmu veľkú slobodu a tvorcovia sa pokúsia o úplne odlišný filmový zážitok než v minulosti. Ak sa bojíte, že film nebude mať dostatok humoru alebo nezúfajte, myslím si, že vás presvedčí aj nová upútavka, ktorá je plná zábavnej hudby a humoru. Je dosť možné, že sa fanúšikovia dočkajú akéhosi mixu Deadpoola a Strážcov galaxie s krvavými hororovými a brutálnymi momentmi. Nový Hellboy bude mať celosvetovú premiéru 12. apríla 2019.

Film Monster Hunter sa blíži

Mila Jovovich na svojom Instagrame zdieľala príspevok, ktorý naznačil, že film Monster Hunter ukončil svoju produkčnú fázu. Monster Hunter je predovšetkým RPG herná séria, ktorá je medzi hráčmi veľmi obľúbená. Zatiaľ je veľmi ťažké odhadnúť, čo môžu fanúšikovia hernej série očakávať od tejto filmovej adaptácie. Zatiaľ boli zverejnené len obrázky z natáčania. Toto však nestačilo na to, aby to skrotilo obavy fanúšikov hernej série. Režisér Paul W. S. Anderson, ktorý má za sebou projekty ako filmovú sériu Resident Evil, Pompeje alebo Horizont udalostí, pridal do filmu Monster Hunter sci-fi element. Do čisto fantasy Monster Hunter sveta zasadil moderných vojakov. Je to obrovský risk, ktorý vyvolal obavy, že film bude mať úplne inú atmosféru ako hry. Všetko, čo Anderson zmenil vo filmovej sérii Resident Evil oproti hernej sérii, sa fanúšikom a ani kritikom nepáčilo. No jedno sa filmovej sérii Resident Evil nedá zobrať, a to je finančný úspech. Na to, či bude Monster Hunter kritikový alebo komerčný úspech, si budeme musieť počkať na druhý kvartál roku 2019.



Hviezdne vojny a ročný skok

V roku 2019 nás čaká deviata epizóda filmovej série Hviezdne vojny. Konkrétnejšie epizóda deväť má stanovenú slovenskú premiéru na 19. decembra 2019. Prichádzajúca epizóda sa bude odohrávať jeden rok po udalostiach z ôsmej epizódy. Toto však nie je nič netradičné, pretože časové skoky sú medzi epizódami v Hviezdnych vojnách bežné. Po udalostiach z ôsmej epizódy odboj potrebuje zmobilizovať svoje sily. Jedným z pozitív ročného časového skoku sú určite všetky neprebádané lokácie, a to dáva priestor novým novelám, komiksom a iným materiálom. Podľa Johna Boyega sa fanúšikovia majú na čo tešiť, pretože v deviatej epizóde sa vytasia tie najväčšie zbrane a obe strany použijú všetko, čo majú k dispozícii, aby zničili druhú stranu. Samozrejme, očakávať môžete väčšinu hercov, ktorí hrali v predchádzajúcich dvoch nových dieloch.



Rýchlo a zbesilo predstavuje Hobbsa a Shawa

Spinoff populárnej filmovej série Rýchlo a zbesilo s názvom Hobbs a Shaw sa nezadržateľne blíži. Postavy Hobbsa sa ujme Dwayne Johnson a postavy Shawa sa ujme Jason Statham. Ide o historicky prvý spinoff z tejto série a fanúšikovia vedia, že o prvom spinoffe sa už hovorí roky. Všetko sa však pohlo vďaka Johnsonovi, ktorý sa tejto myšlienke nikdy nevzdal. Tým, že v tomto spinoffe bude chýbať záporák vzhľadom na to, že Shaw je kladná postava, sa úlohy záporáka Brixtona chopí Idris Elba. Napriek dráme, ktorá sprevádzala tento spinoff, sú fanúšikovia z tohto projektu nadšení. Oficiálny názov tohto projektu je Fast and Furious Presents: Hobbs & Shaw a na jeho premiéru sa môžete tešiť v druhej polke roka 2019.

Nábožensky založený záporák v druhej sezóne Punishera

John Pilgrim, ktorého stvárni Josh Stewart, je odlišný typ záporáka pre Franka Castla. Druhá sezóna Punishera je na spadnutie, ale určité detaily príbehu zostávajú zahalené pod rúskom neznáma. Je známe, že príbeh bude sledovať Franka Castla ako je na úteku s dievčaťom zatiaľ, čo bojuje s Jogsawom a novým záporákom Johnom Pilgrímom. John Pilgrim je novým prírastkom do filmového univerza Marvelu. Je to kresťan so záhadnou minulosťou. O tejto postave niesú zverejnené žiadne bližšie detaily, a to zrejme z dôvodu prepojenosti s hlavným príbehom v druhej sezóne. Táto postava znie veľmi zaujímavá a tým, že prvá sezóna seriálu Punisher sa niesla v duchu brutality a násilia, môžeme niečo podobné očakávať aj v druhej sezóne. Fanúšikovia sa môžu tešiť okrem Jona Bernthala (Frank Castle) aj na návrat postavy Karan Page, ktorú si opäť zahrá Deborah Ann Woll. Druhá sezóna Punishera vychádza v januári 2019.



Hrdina s najsilnejším úderom na svete je späť!

Ide o jeden z najúspešnejších anime za posledné obdobie, One-Punch Man. Prvá séria, ktorá bola vydaná v roku 2010 s neuveriteľnou animáciou, sa stala ihneď hitom. O animáciu sa postaralo štúdio Madhouse. Plešatý hrdina Saitama sa vráti po ôsmich rokoch s druhou sériou, no s iným štúdiom. Tentoraz sa o animáciu chopí štúdio J. C. Staff, ktoré má na konte vizuál pre anime Food Wars! či Children of the Whales. Zmena štúdia je určite škoda, pretože prvá séria tohto anime bola po vizuálnej stránke vážne bezchybná a skvostná, pretože zachytila atmosféru mangy, podľa ktorej je anime vytvorené. V druhej sérii sa dokonca zmení aj režisér, už to nebude Shingo Natsume, ale menej skúsený Chikara Sakurai. Prvého dielu druhej série One-Punch Man by sme sa mali dočkať niekedy v apríli 2019. Vertu tomu, že Saitama bude aj tentoraz príliš silný pre svojich protivníkov.

Robin je pripravený na medzinárodnú Netflix premiéru

Január 2019 bude nabitý a ďalším prírastkom na Netflixu bude seriál z dielne DC, Titans, ktorý je založený na komiksoch Teen Titans. V hlavných úlohách Brenton Thwaites ako Robin, Anna Diop ako Starfire, Teagan Croft ako Raven a Ryan Potter ako Beast Boy. Samozrejme, seriál Titans už mal svoju premiéru na inej streamovacej platforme, ktorú vlastní spoločnosť Warner Bros. v októbri. Bolo však ohlásené, že Titans sa objaví aj mimo Spojených štátov, a to na Netflixu. Prvá séria je hodnotená pozitívne, no podľa kritikov má určité nedostatky, ako napríklad prílišné spoliehanie sa na brutalitu a pomalé tempo. Samozrejme, seriál Titans žne v USA úspech. Už bola oznámená aj druhá séria, kde môžu tvorcovia všetko napraviť. Prvá séria bude dostupná na Netflixu 11. januára 2019.



Bleskovky:

- Zack Snyder, režisér filmov Strážcovia, Muž z ocele, Batman vs Superman, sa vyjadril, že Ben Affleck je perfektný v úlohe Batmana.
- Filmový hit na Netflixu Bird Box so Sandrou Bullock, ktorý je nakrútený podľa knižnej predlohy, mal iný koniec vo filme ako v knihe.
- Režisér M. Night Shyamalan bude mať na konte obrovský finančný úspech s filmom Glass – film by mal cez otvárací víkend zarobiť 70 miliónov dolárov. Vyvolený, Rozpoltený a teraz Sklenený alebo Glass bude záverečným dielom trilógie, ktorej sa dočkáte v kinách už 17. januára 2019.
- Začiatkom roka 2019 by spoločnosť Marvel mala získať filmová práva pre značky X-Men a Fantastic Four.
- Chystaný reboot hororu Pet Sematary alebo Cintorín domácich zvierat by malo vypustiť nepredstaviteľné zlo už v apríli 2019.
- Producent spinoffu filmu Bumblebee Lorenzo di Bonaventura sa vyjadril, že vytvoriť spinoff film s Optimom Primom by bolo problematické. Momentálne sa už pracuje aj na pokračovaní filmu Bumblebee.
- Spoločnosť DC má na konte finančný úspech a filmový hit. Reč je o filme Aquaman, ktorý celosvetovo zarobil 1 miliardu dolárov.
- Film Wesa Andersona The French Dispatch nabral posilu a je ňou herečka Saoirse Ronan.
- Očakávaný film Avengers: Endgame by mal mať podľa režiséra Joea Russo skoro 3 hodiny.
- John Wick 3 má svoju riaditeľku – tzv. High Table a je ňou Angelica Huston. John Wick 3 má stanovenú premiéru na máj 2019.
- Mysterio, ktorého stvárni Jake Gyllenhaal, sa spojí s p. Parkrom, aby porazili Elementals v pokračovaní Spider-Man Far From Home.
- Komediálny seriál Miracle Workers vám predstaví prepracovaného anjela, ktorého stvárni Daniel Redcliffe a vyhoreného Boha v podaní Steva Buscemioho.
- Zombie seriál Z Nation bol po piatich sériách zrušený spoločnosťou SYFY.
- Prichádza štvrtá séria obľúbeného anime My Hero Academia, ktorá by mala fanúšikom priniesť spojenie medzi hlavným hrdinom Midoriom a silným Lemillionom. Štvrtej série sa fanúšikovia dočkajú v októbri 2019.
- Seriál od Netflixu Chilling Adventures of Sabrina bude mať tretiu aj štvrtú sériu, dokopy teda ďalších 16 dielov. Produkcia týchto sérií sa začína v roku 2019.

Na slovíčko o Xeroxe s Petrom Halmom

Spoločnosť Xerox je na Slovensku dlhodobo etablovaným poskytovateľom tlačiarenských služieb v biznisovom, ale aj súkromnom sektore. Portfólio služieb tejto spoločnosti je však oveľa rozsiahlejšie, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. O Xeroxe na Slovensku sa porozprávame s novým a progresívnym riaditeľom slovenskej pobočky Petrom Halmom.

1. Xerox je globálnou značkou a zakladateľom tlačiarenského priemyslu ako takého. Firma tento rok oslávila aj významné výročie svojej histórie. Ako dlho pôsobí Xerox práve na Slovensku?

Xerox na Slovensku funguje neskutočných 25 rokov. Byť na trhu takú dlhú dobu jednoznačne dokazuje silu našej spoločnosti ako aj spokojnosť našich zákazníkov a partnerov, bez ktorých by sme tu neboli, za čo im nesmierne ďakujeme a vážime si ich. Zároveň je skvelé, že nestojíme na mieste. Prinášame stále nové technológie a prispôbujeme sa potrebám dnešnej kancelárie.

2. Ako si sa do Xeroxu dostal ty a čo ťa čaká s novou pozíciou, na ktorú si od Nového roka nastúpil?

Do spoločnosti Xerox som sa dostal čistou náhodou. Vlastne som ani prácu nehladal, skôr ona si našla mňa. Headhunter si ma vytipoval a už to išlo samé. Od nového roku budem mať na starosti vedenie celej slovenskej pobočky. Jej chod, ľudí, ktorí sú neoddeliteľnou súčasťou nášho Slovenského teamu, ako aj celkové výsledky. Je to určite ťažká práca, ale nesmierne sa na ňu teším, keďže táto pozícia je zoskupením všetkého, čo ma v práci baví. Sú to najmä práca s ľuďmi, práca v medzinárodnom korporáte, ale aj práca s obchodnými príležitosťami v rámci slovenského trhu.

3. Máš na starosti veľký tím? Aká je jeho štruktúra na Slovensku?

Momentálne budem mať na starosti zhruba 40 ľudí. Pod sebou tak budem celú pobočku, čo zahŕňa nielen obchodné jednotky, ale aj všetky ostatné zložky.

4. Kde sa momentálne nachádza tlačiarenská technológia? Aké boli posledné novinky v jej kvalite, rýchlosti alebo aj prepajiteľnosti?



Tlačová technológia sa stále posúva rýchlo dopredu. Napriek tomu o technológiu tlače ako takej až tak nejde, je to najmä o prepojení tlačového zariadenia so systémami v spoločnosti, teda s nadstavbou, ktorá je nad zariadením. Jedná sa tak o jednoduché aplikácie, aby si úradníčka mohla naskenovať doklady presne tam, kam potrebuje prostredníctvom jedného kliku, alebo digitalizáciu archívu, či sledovanie a manažovanie vytlačenej dát pre spoločnosť, ktoré to potrebujú. Xerox ponúka tlačové riešenia, ktoré uľahčujú ľuďom každodennú prácu. A to je to, čo z nás robí lídra na trhu.

5. V súčasnosti je trendom digitalizácia. Ako zasahuje práve do tlačiarenského odvetvia a ako k tomuto trendu pristupuje Xerox?

Skvelá otázka. Ako som už spomínal v predošlej odpovedi, digitalizácia je dnes jednou z najčastejších diskusií pri tlačových ponukách. Málokto si dokáže uvedomiť, aký neskutočný benefit vieme firmám poskytnúť práve digitalizáciou. Spojiť svet papiera so svetom online priestoru je ideálny spôsob, ako využiť to najlepšie z oboch svetov. Digitalizácia je napriek tomu slovo, ktorého sa ľudia trochu boja. V skutočnosti je to niečo, čo ušetrí firmám množstvo práce a aj finančných

prostriedkov. My pristupujeme k potrebám firiem individuálne. Možnosti pre digitalizáciu navrhujeme vždy až potom, keď si prejdeme firemné procesy, systémy a postupy. Potom sme schopní povedať, čo je pre firmu vhodné a čo nie. Pokročilosť digitalizácie úzko súvisí s navrhnutým riešením pre tlač. My oba svety prepájame tak, aby bol zákazník spokojný.

6. Je možné vaše zariadenia spárovať s modernými smartfónmi, tabletmi alebo ich pripojiť na cloud?

Samozrejme! Na našich zariadeniach môžete tlačiť z tabletu či mobilu celkom bez problémov. A to vďaka tlačovým aplikáciám, ktoré si do týchto zariadení stiahnete. Čo v dnešnej dobe vidím ako ďalšiu pridanú hodnotu, je dizajn našich dotykových displejov na zariadeniach. Sú vyrobené práve formou smart-phone inteligencie. Aj na nich si vďaka platforme Connect Key môžete stahovať aplikácie, a dokonca si ich pre svoje firmy sami vytvárať.

7. Akú rolu zohrávajú aplikácie v súčasnom riešení Xerox?

Xerox si plne uvedomuje silu konkurencie, a preto je nesmierne dôležité pre nás držať krok s dobou. Aplikácie sú neoddeliteľnou súčasťou ponuky

našich zariadení. Máme vlastné App studio – kde si môžete aplikácie nielen sťahovať, ale môžete si ich aj sami vytvárať, ako som už v krátkosti zmienil. Rád by som vyzdvihol aplikáciu, ktorá mňa osobne neskutočne baví – Xerox Easy Translator – vynikajúci pomocník práve pre medzinárodne firemné prostredie. Počas niekoľkých sekúnd si viete preložiť dokument z cudzieho jazyka do toho svojho pri zachovaní rovnakého dizajnu. Nielen, že mi to uľahčí čas v prípade prezentácií alebo akýchkoľvek materiálov, ale taktiež mám oveľa viac času, ktorý môžem venovať iným produktívnym záležitostiam.

8. Vaše komplexné tlačiarenské riešenia sa orientujú predovšetkým na stredné a väčšie firmy. Majú vaše riešenia uplatnenie aj v malých firmách a startupoch?

Samozrejme majú. Naše produkty sú dostupné aj v obchodných reťazcoch či e-shopoch. Tieto produkty sú doslova zamerané na malé firmy či startupy. Veľkosť spoločnosti pre nás nie je limitom. Vždy je dobré zamerať sa na to, čo daná firma vlastne potrebuje. Skvelým riešením aj pre malé firmy je samotný stroj ako služba. Takže je to situácia, keď firma platí iba tlač a o nič sa nestará. O všetko sa stará Xerox.

9. Môžeš priblížiť na konkrétnom prípade firmy, ako jej môžete pomôcť?

Je ťažké vybrať len jednu a povedať to stručne. Pôjdem na to z druhej strany. Každú spoločnosť trápia vysoké náklady. Tlačové riešenia sú pri hľadaní spôsobov, ako ušetriť, veľakrát prehliadané. Pritom my dokážeme spoločnostiam ušetriť až 20 % na priamych aj nepriamych nákladoch. Jedna firma sa napríklad stretávala s tým, že nevedela, čo všetko tlačia jej zamestnanci v niekoľkých budovách. Zároveň riešila počet tlačiarňí, náhradných dielov, tonerov a papier. Okrem toho potrebovala aj sprístupniť archív, ktorý by bol dostupný pre všetkých zamestnancov sídlacích v niekoľkých budovách a rôznych mestách. Toto sú veci, ktoré dokážeme zoptimalizovať, pripojiť a zefektívniť. Po analýze, ktorá preukázala, koľko materiálu je potrebné tlačiť v jednotlivých kanceláriách a budovách, sme znížili počet zariadení, zvolili správne ich nastavenie, a zároveň vďaka vzdialenému dohľadu sme boli schopní zaistiť dodávky tonerov a riešiť prípadné závary bez zásahov

kohokoľvek zo spoločnosti. Zároveň vďaka podrobnému vyúčtovaniu spoločnosť vedela, kto čo tlačí. Outsourcovaný digitálny archív zas vyriešil starosti s prístupnosťou k dokumentom. Ide len o to správne vyhodnotiť, čo firma potrebuje, čo ju trápí a ušetriť správne riešenie.

10. V súčasnosti sa v množstve firiem razí "zelený" trend optimalizácie tlačných dokumentov. Vie firma Xerox poskytnúť aj riešenia pre zelené a moderné firmy?

Áno, fixné prednastavenie tlačových predvolieb – ako napríklad obojstranná čiernobiela tlač – je určite jednou z ciest. My ideme ešte ďalej. Máme aplikáciu, ktorá vás pozoruje a ukazuje, ako zodpovedne ste tlačili v jednotlivých obdobiach. Môžete medzi sebou dokonca súťažiť a zrátať vám, koľko stromov ste ušetrili práve tým, že ste si nevytlačili stránku, alebo ste použili duplex výťahok namiesto jednostranného výťahu. A tu sa opäť vraciame práve k oblasti digitalizácie.

11. Xerox je dnes spájaný nielen s tlačou, ale predovšetkým s rôznymi technologickými riešeniami. Patríš aj ty medzi technologicky zdatných používateľov, ktorí si bez moderných technológií nevedia predstaviť život?

Moderné technológie sú každodennou súčasťou našich životov, takže áno, patrím medzi nich aj ja. Moderná doba ma úplne pohltila. Na stole mám 2 telefóny, v rucksaku nosím tablet pre rýchlejšie a promptnejšie použitie v prípade odpovedania na e-maily. Všetky tieto vymoženosti mi poskytujú väčšiu flexibilitu a zjednodušujú každodennú prácu. Presne tak isto ako Xerox tlačiarne. A už teraz sa teším, aké novinky nám vývojári prinesú v roku 2019.



Peter Halmo od Septembra 2017 pôsobil na pozícii obchodného riaditeľa pre Slovenskú republiku. Do tímu Xerox priniesol bohaté skúsenosti z oblasti obchodu, ktoré získal na predchádzajúcich vedúcich pracovných pozíciách. Pôsobil napríklad v IBM vo Veľkej Británii alebo vo firme Lexmark. Od prvého januára tohto roku Peter Halmo preberá riadenie slovenskej pobočky spoločnosti Xerox.

12. Kde by si chcel vidieť Xerox Slovensko v budúcnosti? Aké sú vaše plány na Slovensku?

Xerox Slovensko má neskutočne dobre naštartované stat sa najlepším z najlepších. Veľa nám k tomu nechýba. Viem už teraz povedať s istotou, že spoločnosť Xerox je v prvom rade o ľuďoch. A tí sú naozaj skvelí a robia mi radosť. Takže odpoveď na Vašu otázku je jednoduchá – chceme byť jednotka.



Rozhovor s Ianom Curriem o Jagged Alliance (seriál)



Dvojica 4X stratégií Jagged Alliance z roku 1995 a jej pokračovanie s číslou 2 z roku 1999 nadobudli za dekády od svojho vzniku nepochybne kultový status, pričom dodnes sa o nich diskutuje a dokonca sú prostredníctvom fanúšikov modifikované. Ich licencované pokračovania, bohužiaľ, nikdy nedosiahli ich kvalitu. Za pôvodnou sériou stojí legendárny kanadský herný dizajnér Ian Currie a jeho tím.

Na hrách s ním okrem iných skvelých tvorcov spolupracovala aj istá Brenda Brathwaite (Wizardry 8), ktorá je hráčom skôr známa ako súčasná žena Johna Romera (Doom). Pri príležitosti vydania novej časti Jagged Alliance s podtitulom Rage! od nemeckých vývojárov sme sa porozprávali s otcom tejto série originálnych hier, už spomínaným Ianom Curriem o vývoji a rôznych aspektoch Jagged Alliance.

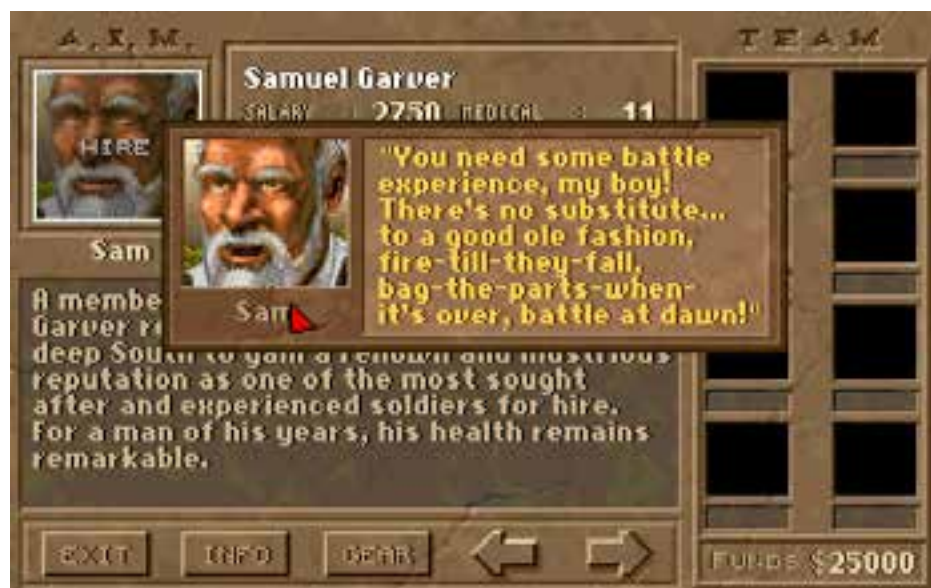


1. Môžete našim čitateľom povedať, čo bolo za ideou hry Jagged Alliance (ďalej len JA)?

V tej dobe som veľa hrával real-time stratégie a RPGčka, kde ste ovládali družinu hrdinov (tzv. party based rpg). Mali spoločný prvok – ovládanie viacerých jednotiek. Páčil sa mi na nich aj aspekt rozmiestňovania špecializovaných jednotiek do formácií. Vo svojej hre som chcel skombinovať obidva tieto mechanizmy, takže som nakoniec začal JA vyvíjať ako „real-time“ hru s ťahovými bojmi.

2. Ako vznikala JA?

Pomaly! Najprv som vytvoril niekoľko prototypov gameplayu, no už vtedy som





vedel, že pri takomto type hry budem potrebovať pomoc prinajmenšom umelca. Môj kamarát, kreatívny spisovateľ Shaun Lyng, ma presvedčil, že sa musím viac zamerať na príbeh. Pritom som nejaký rozsiahly neplánoval, ale so Shaunom v tíme sa to podarilo.

Viete, na hre sme pracovali len traja. Ja sám len vo svojom voľnom čase, keďže som bol zamestnaný. Z toho dôvodu vývoj nešiel tak rýchlo a navyše sme sa museli všetko učiť od piky. Skúšali sme veľa prístupov ako nastaviť schému. Napríklad grafický dizajn a zaučenie v grafickom editore nám zabralo takmer celý rok. V tom čase sme však uzatvorili zmluvu s firmou Sir-Tech. Dala nám zálohu, čo značne pomohlo.

Napriek tomu vývoj trval oveľa dlhšie, ako sme očakávali - pre malý a neskúsený tím to predsa len bol ambiciózný projekt. Voľky-nevoľky som musel najat' ďalších grafikov a programátorov, a tak sa vývoj dokončil za tri a pol roka.

3. JA bola nesporne inšpirovaná klasickými akčnými filmami.

Určite áno, lenže si nemôžem spomenúť na nejaký konkrétny. Najskôr to boli akčné filmy z 80. rokov s komediálnymi dialógmi.

4. Už prvý diel JA bol v mnohých oblastiach prevratný. Hra bola komplexnou 4X stratégiou s prvkami adventúry, ale nielen mojím najobľúbenejším elementom bola sloboda rozhodnutí a, samozrejme, živé osobnosti či vzájomné vzťahy

žoldnierov (podobne ako oveľa neskôr vo Wizardry 8, pozn. red.). Zaujímali by ma práve títo „živí“ avatari.

Čím dlhšie sme so Shaunom „brainstormovali“, tým viac sme sa zameriavali na hĺbku hrateľných charakterov. Ako by sme ich len mohli „priviesť k životu“?! O ľuďoch sa dozvedáme veľa už len z toho, ako rozprávajú a čo rozprávajú, ale, samozrejme, aj z ich volieb, činov a sociálnych interakcií.

Takže keď sa žoldnieri „zreálnili“ prostredníctvom dialógov, tým pádom sa v nich mohli vyjadrovať o dôležitých

herných udalostiach. To by možno zvládla bežná herná umelá inteligencia, ale my sme chceli dosiahnuť ešte viac. Proste sme nechceli, aby to bolo také „mechanické“. Veľmi skoro sme prišli na to, že čím unikátnejší a dlhší dialóg bude, tým menej sa bude v hre opakovať. Bol to trochu konflikt, pretože bez prepracovanejších dialógov by sme neboli vyjadrili veľa z osobnosti postáv.

Riešením bola obmena dialógu a dialóg vyskytujúci sa v špecifických a zriedkavých situáciách. To robilo hru menej mechanickou a viac napínavou, inak povedané organickejšou a jedinečnejšou. Pre každého hráča to bol teda osobitný zážitok, pretože sme nadizajnovali množstvo odlišných herných situácií.

Nadizajnovanie takého systému bolo časovo náročné a preto sme zvolili kompromis medzi jedinečnosťou a systémovosťou herných situácií - vytvorili sme „pomerne jednoduchý“ systém, ktorý zabezpečoval, že akékoľvek dve postavy sa v hre dostali do „konfliktu“ (interakcie), čo umožňovalo prejavovať sa im ako osobnostiam. Nepredpokladám, že to pred nami vymyslel niekto iný a preto bola JA tak jedinečnou hrou.

Pokračovanie rozhovoru nabudúce.

Ďakujem Ti za rozhovor!

Laco Orosz



Rozhovor s novinárom Arpádom Soltészom



1. Si rodený Košičan. Aké máš spomienky na našu metropolu východu. Zvykneš sa sem ešte vracat? Aké si bol dieťa?

Vyrastal a väčšinu života som prežil v byte na Hlavnej ulici. Keď som bol dieťa, nebola to dobrá štvrť, ulice Starého mesta rozhodne neboli bezpečné. Veľmi mi to neprekážalo, detstvo som trávil hlavne čítaním. Keďže mi v detskej knižnici odmietali požičiavať knihy, ktoré neboli primerané môjmu veku, chodil som na babičkin preukaz do dospeláckej, tam, kde je dnes radnica. Každý piatok som im vrátil kôpku prečítaných kníh a bral som si novú.

Do Košíc sa vraciam stále menej, už len párkrát do roka, ale stále veľmi rád. Dnes som už doma v Bratislave, ale vždy sa budem cítiť ako Košičan – bývalý Košičan je ako bývalý černocho. No práve preto sa cítim výborne aj v starej Bratislave a v spoločnosti starých Prešporákov. Málokto si uvedomuje, aké sú si staré Košice so starou Bratislavou podobné. Rovnaká mentalita, rovnaké tradície, tá istá mnohonárodnostná kultúra. Považujem za mimoriadne šťastie, že sa môžem cítiť doma v dvoch krásnych mestách.

2. Mohol by si nám povedať, ako si sa dostal k novinárskemu remeslu? Čo ťa k

tomu motivovalo? Vždy si vedel, že budeš novinár, alebo si predtým robil niečo iné?

K novinám som sa dostal slepou náhodou. V tom čase som študoval prekladateľstvo, ale dostal som ponuku práce v zahraničí, takže som si požiadal o odklad bakalárskych štátnic. Napokon tá práca na poslednú chvíľu padla, takže som zostal visieť v administratívnom vákuu. Úrad práce ani nemal kolónku, do ktorej by ma zaradil – štúdium som neukončil, neprerušil, nevylúčili ma z neho, ani som ho nezanechal.

Poradili mi, aby som si pozrel nástenku s ponukami práce. Nič som nenašiel, ale Košický Večer hľadal fotografa. Môj priateľ, vynikajúci košický kameraman Mat'o Štelbaský, chcel v tom čase radšej fotiť, takže som mu o tom povedal. Boli sme sa spolu opýtať, no fotografa už mali. Hľadali redaktorov. Sekretárka šéfredaktora na mňa ukázala prstom – a čo vy, mladý muž, vy máte robotu? Na mieste som absolvoval pohovor a o týždeň mi zavolali, či môžem nastúpiť. Vydržal som pri tej práci dodnes.

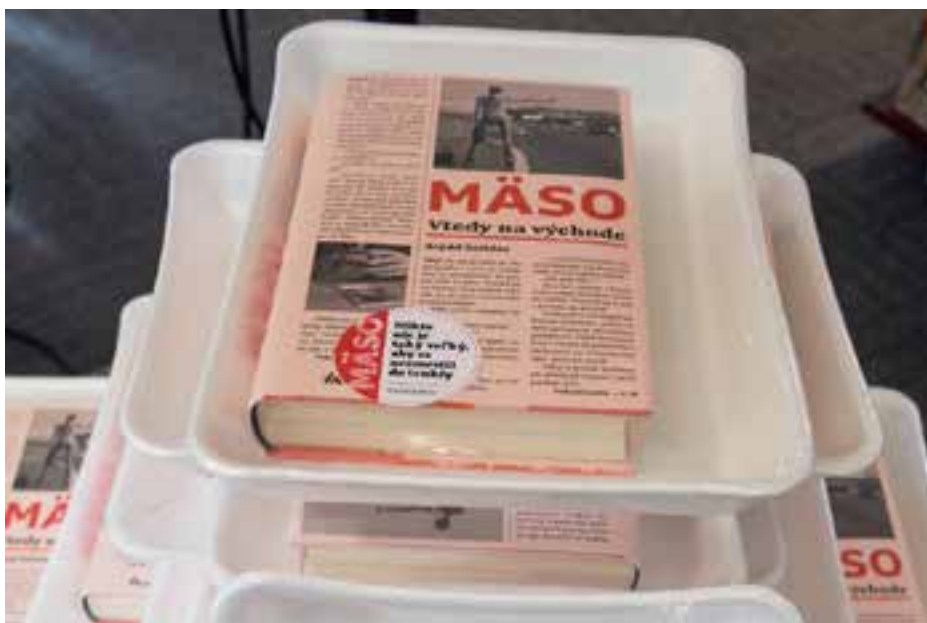
3. Ako investigatívny novinár v 90. rokoch si sa určite musel dostať do ohrozenia života. Nikdy si sa toho nebál?

Neviem, či som sa niekedy dostal do ohrozenia života. Vyhrážali sa mnohí, ale keď po vás niekto naozaj ide, nedáva

vopred výstrahy. A keď niekto len tak v afekte vybl'akuje do telefónu alebo po novom píše z fejkového profilu na Facebook, väčšinou je to len nejaký neškodný idiot. Profesionálnu bitku som dostal len raz, pred voľbami v roku 1998, keď som sa motal okolo krycej firmy SIS, cez ktorú vyplácali podsvetie za špinavú robotu. Prišlo to celkom bez varovania a spočiatku som vôbec netušil, za čo to bolo. Nakoniec mi to porozprával priamo človek zo SIS. V tom čase už bolo veľa ľudí, ktorí sa spočiatku s Mečiarovým režim aj zviezli, ale únos prezidentovho syna či vražda Róberta Remiáša už boli na nich priveľa a chceli hovoriť, len nevedeli, komu môžu veriť. Mnohí z nich potom prišli práve za mnou a práve to ma dostalo k investigatíve.

4. Čo to všetko vlastne obnáša byť „dobrým“ investigatívcom?

Keby som to mal hodnotiť podľa súčasných remeselných štandardov, robili sme v deväťdesiatych rokoch mizernú investigatívu. Boli sme takí mediálni kovboji, strieľali sme od boku a často sme triafali vedľa. Nemali sme sa od koho učiť, v totalitnom režime takýto žáner jednoducho neexistoval. Šli sme na to metódou pokus–omyl a tých omylov, samozrejme, nebolo málo. To, čo som písal v tých časoch, by dnes nepustil do novín nijak editor ani s tromba promile alkoholu, piatimi jointmi a požiarou sekerou v hlave. Potom prišla stredná generácia investigatívcom, ktorých najvýraznejšou tvárou je Marek Vagovič. Oni už robili naozaj poctivé remeslo, všetky texty mali dôkladne odzdrojované a každé slovo vedeli dokázať aj pred súdom. Tretiu, súčasnú generáciu investigatívnych novinárov, tvoria hlavne analytici. Pracujú s otvorenými zdrojmi a robia niečo, čomu hovoríme open source intelligence. Analyzujú dáta z verejne prístupných zdrojov a databáz, odhaľujú v nich nezrovnalosti a tie často vedú k odkrytiu korupcie, prania špinavých peňazí, podvodov a iných zločinov často napojených na medzinárodný organizovaný zločin alebo vrcholovú politiku. Marek Vagovič vytvoril v Aktualitách celý investigatívny



tím mladých reportérov a analytikov, ktorí pracujú v tíme a sú neuveriteľne efektívni. Najväčším talentom v tejto tretej generácii bol Jano Kuciak. Myslím, že práve preto zomrel. Dokázal odhaliť vo veľkých zhlukoch dáť veci, ktoré sme my ostatní nemali šancu zachytiť a preto sa stal nebezpečným.

5. Nakoniec t'a tie skúsenosti inšpirovali napísať aj dve knihy. Môžeš našim čitateľom povedať, o čom je tvoj debutový román „Mäso“ a druhá knižka „Sviňa“?

Mäso je román, ktorého základom sú zbeletrizované príbehy z východnej hranice Slovenska na konci deväťdesiatych rokov. Keby ste vedeli, čo máte hľadať a kde to máte hľadať, mnohé by ste našli v dobovej tlači. Skutočne sa odohrali, sú však pospájané novým spôsobom a doplnené o celkom vymyslený motív pomsty a spravodlivosti, ktorá sa v reálnom svete nikdy neodohrala. Mäso je príbehom drobných ľudí, ktorých zomlel systém organického prepojenia sprostého zločinu so štátnymi inštitúciami. Nikto sa ich nikdy nezastal, nik im nepomohol. Spoločným menovateľom tých príbehov je obchodovanie s ľuďmi v najrôznejších podobách – od prevádzkajúcich cez etnoturistiku až po nútenú prostitúciu.

Sviňa som sa rozhodol napísať začiatkom leta, keď v novinárskej skupine #AllForJan, do ktorej som bol zapojený, vrcholila frustrácia z presvedčenia, že vraždu Jana a Martiny nikdy nevyšetria

a nikoho za ňu nepotrestajú. Rozhodol som sa, že napíšem román, ktorý sa odohráva vo fiktívnej „Malebnej krajinke pod Drobnými veľ'horami“, v ktorom ukážem čitateľom, ako fungujú veci v spoločnosti, v ktorej je vražda novinára nielen možná, ale temer nevyhnutná. V čase, keď som dokončoval rukopis, Marián Kočner ešte šikanoval mojich kolegov a vrahovia si užívali slobodu. Dnes sa zdá, že niektoré správy z novín „potvrdzujú“ dej Svine, ale napriek tomu ju nemožno brať ako dokument našej doby. Pokojne ju však môžete brať ako atmosféru doby, v ktorej práve žijeme.

6. V jednej reportáži z pochodu za Jána Kuciaka si sa vyjadril, že sme sa vrátili do 90. rokov, do „mečiarizmu“. Myslíš si, že sa naozaj nič nezmenilo, alebo naopak ešte zhoršilo?

Táto krajina stále beží na operačnom systéme, ktorý nainštaloval ešte Vladimír Mečiar. Mikuláš Dzurinda ho len odladil a Robert Fico upgradol. Jediný, kto sa ho pokúšal úplne vymeniť, bola Iveta Radičová, a tak aj dopadla. V súčasnosti je síce zločin násilný a viditeľný, ulice sú zdanlivo bezpečnejšie ako v deväťdesiatych rokoch, no zločinci sú omnoho sofistikovanejší, menej viditeľní a ťažšie odhaliteľní a stále majú rovnako silnú ochranu štátnych inštitúcií, ktoré ich chránia.

7. Myslíš si, že sa dnes ľudia boja viac alebo rovnako ako za komančov alebo za Mečiara? Ako by sme teoreticky tento strach mohli prekonať?



Strach je úplne normálny a prirodzený, necítia ho len psychopati. Dôležité je nedať sa svojím strachom ovplyvniť. Pretože strach je jedinou zbraňou ľudí, ktorí ničia našu krajinu a naše životy. V okamihu, keď si uvedomíme, že slušní ľudia sú aj u nás vo väčšine a tá väčšina zrazu prestane uhýbať zlu, zistíme, že zlo je úplne bezmocné. Nemusíme toho vlastne veľa urobiť. Stačí sa len pokojne postaviť a povedať nie, ako sa sme to urobili na protestoch Za slušné Slovensko. Nehorelo jediné auto, nebol rozbitý jediný výklad, nezranili jediného človeka, a krajina sa začala meniť. Videli sme to na vlastné oči. Zažili sme to. Vieme, že sa to dá. Lenže istá forma „zbabelosti“ je už tisíc rokov našou národnou stratégiou prežitia. Nikdy sme nebojovali, jedinou odchýlkou od normy bolo SNP. Vždy sme sa vyhlí konfrontácii a prispôbili sme sa. Vymyslím, že Samo Chalupka nepísal svoju slávnu báseň ako oslavu hrdinského národa, ale ako zúfalú výzvu: „A čo i tam dušu dáš v tom boji divokom, mor ty len, a vol' nebyť, ako byť otrokom“. Lenže hrdinom môže byť človek iba na svoj vlastný účet, nikto nemá právo vynucovať si odvahu od iných. Pokiaľ väčšina ľudí nenájde odvahu vo svojom vlastnom vnútri, nemáme šancu.

8. Chcem sa opýtať aj na tvoju kariéru v TV JOJ. Odkedy si tam robil a na akých pozíciách? Raz si mi dokonca spomínal, že si stál aj za zrodom reality šou. Čomu sa v JOJke venuješ teraz?



Asi po desiatich rokoch novinárskej praxe som sa rozhodol zavesiť remeslo na klinec. Bolo to v období, keď investigatívna žurnalistika skapínala na nezáujem čitateľov a vydavateľov. Ľudia mali pocit, že odchodom Vladimíra Mečiara na smetisko politických dejín a vstupom Slovenska do NATO a EÚ sme definitívne za vodou, že síce stále budú nejaké problémy, ale nič sa už nemôže fatálne pokaziť. Mal som vtedy pocit, že novinárska práca mi priniesla kopec osobných problémov a nikdy z nej nebol nijaký spoločenský úžitok. Pobalil som si pár najnutnejších vecí a práve som sa chystal vyraziť do Prahy, kde som už mal vybavenú prácu v celkom inej oblasti, keď mi zavolať Rolo Kubina, šéfredaktor spravodajstva a publicistiky TV JOJ, aby som sa po ceste zastavil uňho v Bratislave a vyskúšal si televíznu prácu v Črepinách.

V deväťdesiatych rokoch, keď boli predchodcovia dnešnej TV JOJ – NAŠA a Global – ešte v Košiciach, sme s Rolom veľmi intenzívne spolupracovali práve na investigatívnych témach. Vždy sme chceli pracovať spolu, ale mňa televízia nikdy nelákala. Mali by to robiť ľudia, ktorí lepšie vyzerajú a nemajú rečové chyby. Rolo ma ale ukecal, aby som skúsil aspoň jednu reportáž a s kratšími prestávkami som uviazol v JOJ až dodnes a cítim sa v jej newsroome viac doma ako vo svojom byte. Začínal som v Črepinách, pracoval som ako dramaturg na Vyvolených, prešiel som viacerými publicistickými formátmi, kde som na dennej báze glosoval politické dianie, a na tri roky som si odskočil do Hospodárskych novín ako politický

komentátor. Už nejaké štyri roky som späť v JOJ, kde píšem politické komentáre pre náš spravodajský portál Noviny.sk. Zároveň rozbieham s ďalšími kolegami nový nezávislý projekt – Investigatívne centrum Jána Kuciaka. Je to nezisková organizácia, ktorej cieľom je spájať domácich aj zahraničných investigatívnych novinárov a odhaľovať prepojenie zločinu na politiku a štátne inštitúcie.

9. Viem o tebe, že si veľkým fanúšikom komiksov, konkrétne Transmetropolitan (dokonca máš aj kérku Spider Jerusalema, prečítal som si ten komiks konečne a je to fajn). Si aj fanúšikom nejakých iných komiksov? Čítal si nejaký v poslednej dobe?

Transmetropolitan je moja srdcovka, pretože je to veľmi novinársky príbeh. Hovorí napríklad aj o tom, že byť novinárom nie je súťaž krásy a je našou povinnosťou hovoriť ľuďom veci, ktoré počuť nechcú, ale potrebujú, aj keď nás za to budú nenávidieť. Ale hovorí aj o tom, že cesta novinára do pekla je tiež vydláždená dobrými úmyslami. A o jednej z najdôležitejších poučiek – že žurnalistika je boj, ktorý sa dá len bojovať, nedá sa vyhrať. Je to úžasné dielo, ktoré presahuje hranice žánru a pre študentov žurnalistiky by malo byť povinné.

Mám ale solídnu komiksovú policu, na ktorej nechýba Sandman, Lucifer, Mýty, DMZ, nejaký ten Jodorowsky a nedávno som konečne dostal aj k Sage. V súčasnosti nakupujem viac kníh, ako stíham čítať, takže si tvorím poličku dôchodkového zabezpečenia a keď ma skosí prvý infarkt, aspoň sa nebudem na lôžku nudiť.

10. Niekedy dávno si napísal komiks pre „mladého Danglára“ – Dana Mihálíka, ktorý som uverejnil v mojom fanzine Bubliny. Neuvažoval si odvtedy nad nejakým iným scenárom alebo máš tiež pocit, že na Slovensku to nie je realizovateľné?

Písať komiksový scenár bola veľká zábava, ale keďže sám neviem svojimi dvomi ľavými rukami ani čitateľa ne písať, nieto kresliť, zostalo pri tomto jednom pokuse. Je veľmi ťažké nájsť niekoho, kto vie kresliť a zároveň sa jeho predstava o príbehu stretne





s mojou predstavou o forme. Je to navyše časovo nesmierne náročné a ja momentálne naozaj nestíham. Komentátorský post v JOJ by vyžadoval celého človeka, investigatívne centrum aj dvoch celých ľudí a v Ikarie odo mňa očakávajú, že v apríli im odovzdám hrubý rukopis tretieho románu, čo je termín, ktorý je tiež šitý na profesionálneho spisovateľa, ktorý sa tým živí.

A netajím, že veľkou frustráciou by bol aj potenciálny zásah komiksu v slovenských podmienkach. Oba moje romány sú oficiálne bestsellery a to znamená nejakých 15-tisíc predaných kusov Mäsa a zatiaľ zhruba 10-tisíc predaných výtlačkov Svine. Keď niečo napíšem, chcem, aby to ľudia čítali. V tomto je každý autor narcis. Písať niečo pre úzky okruh ľudí, ktorí sa sotva rátaajú na stovky, by bolo asi demotivujúce. Viem si predstaviť ako také hobby, ale asi až po tom infarkte, keď bude na koníčky čas.

11. So svojimi čitateľmi, fanúšikmi veľa komunikuješ cez Facebook, dá sa povedať teda, že si fanúšik technológií?

Technológie ma fascinujú a zatiaľ sa s nimi snažím držať krok. Ako dieťa som čítal hlavne sci-fi a dnes to sci-fi žijem a stále ma to neprestáva fascinovať. Pomaly neoddeliteľnou súčasťou každej vedeckej fantastiky osemdesiatych rokov bol videotelefón, akurát nikto ani nesníval o tom, že človek by ho mohol mať vo vrecku a bola by to jedna z



najmenej zaujímavých a využívaných funkcií miniatúrneho počítača, ktorý mu trebárs pripomenie, že má zdvihnúť zadok a pohnúť sa z domu, lebo má práve toľko času, aby stihol naplánované stretnutie a ešte ho tam aj donaviguje tak, aby sa vyhol zápcham a nezmeškal. Moja žena je zúfalá z toho, koľko peňazí dokážem vyhádzať na elektronické hračky, ale nedokážem tomu odolať.

12. Hráš videohry alebo ich považuješ za stratu času?

Počítač dnes už využívam len na prácu, ale mám doma hernú konzolu a súčasťou police dôchodkového zabezpečenia sú aj hry, ktoré kupujem, ale nestíham dohrať. Jediné, ktorú som po nociach dotiahol až do finále, boli Mass Effect a posledný Zaklínač. Mám rád hry, ktoré majú príbeh, pri tých sa dokážem zabudnúť do rána. Myslím, že najbližší výdavok, z ktorého bude tichá domácnosť, je VR sada a nejaké tie VR hry na PS4. Myslím, že až bude moja generácia v dôchodku, staneme sa významnou oporou herného priemyslu.

13. Vo svojich komentároch zvykneš veľa vecí dosť realisticky predikovať (páči sa mi, ako realisticky sa pozeráš na veci). Odhadol by si aj niečo také, ako sa stalo v 68-mom?

Čaro budúcnosti spočíva v jej nepredvídateľnosti. Politika je chaotický systém v matematickom zmysle, čiže drobná zmena na vstupe môže spôsobiť dramatické turbulencie a zmeny na výstupe. Ako komentátor dokážem len sledovať trendy a analyzovať, kam aktuálne smerujú. Tie súčasné smerujú skôr k dystopickej budúcnosti. Ľuďom už tak dávno nebolo naozaj zle, že si

začínajú svoje bežné, každodenné, drobné frustrácie myslieť s existenčnými problémami. Väčšina z nich berie strechu nad hlavou, jedlo, ústredné kúrenie, vodu z vodovodu, elektrinu, zdravotnú starostlivosť, osobnú slobodu a internet ako samozrejmosť. Majú pocit, že je to pevne dané a nemenné, že pokojne môžu experimentovať so zmenami systému, ak sa im ten aktuálny na sto percent nepáči. A jednou z možností demokracie je jej demokratické zrušenie, ak väčšina voličov dospeje k presvedčeniu, že im nevyhovuje.

Čo je zároveň posledný slobodný akt, ktorý kedy vykonajú. Obnoviť sa už potom, samozrejme, nedá, minimálne nie pokojnými voľbami. Ale ľudia nie sú racionálne bytosti a pokiaľ v nich zvíťazí pocit, že tento systém nechcú, budú sa musieť na vlastnej skúsenosti naučiť, čo je dobré a čo je zlé. Ak sa im nedá vysvetliť, že je dobré byť súčasťou ekonomickej, politickej a vojenskej supervel'moci, budú musieť sami zistiť, aké to je byť uväznený v maličkom, bezvýznamnom a bezmocnom, izolovanom, chudobnom štátiku.

A možno aj to, aké je pokúšať sa prežiť v krajine spustošenou vojnami, ktoré sú nevyhnutným výstupom protichodných národných záujmov národných štátov. Bez strechy nad hlavou, jedla, dreva na kúrenie, vody, elektriny, liekov, vydaný napospas každému, kto má v ruke zbraň. Keby ste si chceli aspoň zhruba vyskúšať, aké to je, vrelo odporúčam hru This War of Mine. To je skutočná reality vojny, nie Call of Duty.

Ďakujem Ti za rozhovor!

Laco Orosz

Just Cause 4

NOVÁ ČASŤ SÉRIE JUST CAUSE
JE TU! ALEBO NIE?

Hry zo série Just Cause sú tu s nami už 12 rokov. Každý, kto ich hral, vie, o čo ide. Priemerný príbeh, ktorý je zatienený veľkým otvoreným svetom, ktorý tu je pre vás s jedným účelom - zničiť všetko, čo sa vám len zachce. Inak to nie je ani v Just Cause 4, kde budú hráči Rica Rodrigueza sprevádzať potulkami po meste Solís v Južnej Amerike.

Rico tam prišiel potom, čo zistil, že jeho zosnulý otec pracoval s diktátorskou armádou Black Hand, ktorú môžete poznať z minulého dielu. A kde je lepšie miesto hľadať odpovede na jeho otázky ako priamo v domove týchto žoldnierov? Na ich čele stojí Gabriela Morales, ktorá si myslí, že je s Ricom veľmi podobná a tým pádom vie, že pre Solís ste potenciálnou hrozbou. Navyše zistíte, že vaši nepriatelia majú v rukáve ešte jedno eso - stroj na počasie. Spojíte sa tak s miestnymi rebelmi, ktorí vám pomôžu bojovať proti režimu nastolenom organizáciou Black Hand. Rebelov potom navigujete na miesta, ktoré majú zabráť, až postupne obsadíte celú mapu. Hra vás do ničoho nenúti, no zabratie ďalšieho územia otvorí nové zbrane a vozidlá. To by bolo asi všetko z príbehu, na ktorý je tentokrát kladený väčší

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Avalanche Studios

Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + Deštrukcia
- + Možnosti transportu
- + Pestrosť mapy

- Hra pôsobí nedokončene
- Príbeh

HODNOTENIE:



dôraz, no aj tak je v úzadí a nikto vás ho ani nenúti hrať. Séria Just Cause je predsa len o voľnosti a sandboxovom modeli.

Možností vo voľnom svete tu je o čosi viac ako v poslednej časti, no veľmi sa nelíšia. Niektorým ľuďom sa dokonca môže zdať, že hrajú Just Cause 3 s novou mapou. Keď už spomínam mapu, musím autorov veľmi

pochváliť. Nachádza sa tu asi každý bióm, ktorý si viete predstaviť od púšte až po zasnežené kopce. A jej veľkosť (1024km²) vôbec nevlplyva na jej obsah. Nezdá sa mi, že by bolo miestami vzduchoprázdno. Oproti minulým dielom je všade väčšie množstvo áut, ľudí a flóry. Na transport vám autori nechali voľnú ruku. Stíhačky, autá, lietadlá, lode, tanky, skrátka všetko, čo by ste chceli a na čo si len pomyslíte.

Najvyužívanejší bude aj tak asi váš hák/padák/wingsuit. Pritiahnutie sa k niečomu vzdialenému a následné vybratie padáku či wingsuitu je stále jednou z najrýchlejších





nej tzv. level deštrukcie, ktorý stúpa zakaždým, keď rozbijete nejaké nepriateľské vybavenie, hoci je trochu nedotiahnutý, pretože ak zničíte niečo na už vami obsadených základniach (čiže ničíte v podstate vlastné vybavenie), tak sa to taktiež ráta.

To sa mi ale páči, keďže hra vás nenúti ísť za vašu líniu. Za zvyšovanie levelu deštrukcie dostávate k dispozícii viac rebelov, s ktorými môžete ísť do útoku na ďalšie provincie. Tu by som tiež trochu vytkol, že Black Hand neutočí späť na vami zabraté umenie.

V hre sa nachádza kopec easter eggov ako napríklad zbraň, ktorá mení ľudí na kravy, a podobné veci, ktoré spríjemnia hru. Veľký dôraz sa kladol na extrémne počasie. V Just Cause 4 sú tri špeciálne typy počasia – búrka, púštna búrka a tornádo.

Prvé dva spomínané extrémne nejako výrazne gameplay neovplyvnia, ale prinášajú pekný estetický zážitok. Tornádo so sebou zoberie všetko, čo môže, no je tu sklamanie v tom, že s týmito typmi počasia sa veľakrát nestretnete. To, že nemôžete na zavolanie vyvolať jeden z týchto živlov, považujem za premrhanú šancu.

Verdikt

Just Cause 4 je výbornou hrou pre fanúšikov, ktorým stačí nová mapa a pár vylepšení. No pre ľudí, ktorí premýšľajú nad kúpou, odporúčam počkať na zlacnenie a potom možno bude aj hodná svojej ceny. Hra miestami pôsobí nedokončená a urýchlene, a to hlavne po grafickej stránke, ale dotiahnutá nie je ani optimalizácia a prítomné sú mnohé chyby. Ak ste tu prišli len kvôli príbehu, tak vás sklame taktiež – na to Just Cause 4 robené nebolo.

L'ubomír Lazor

foriem dopravy. Hák navyše dostal aj pár vylepšení. Okrem pritahovania dvoch objektov k sebe na ne teraz môžete aj pridávať balóny alebo trysky. Nemáte tak problém všetko poslať do vzduchu, v oboch zmysloch, samozrejme.

Ako sa dalo čakať, deštrukcia je tu na vysokej úrovni. Rozbíjať môžete už aj menšie kamene a

to nehovorím o veciach, ktoré sú červenej farby (nielen barely). Michael Bay by bol opäť hrdý.

Väčšina zbraní má aj druhotnú možnosť streľby, ktorá nahradí absenciu granátov v hre, keďže častejšie spôsobí väčšiu explóziu ako by ste čakali. Ale to je predsa cieľ, nie? Hra vás za to teraz navyše aj odmení. Funguje v



PlayerUnknown's Battlegrounds

PlayerUnknown's Battlegrounds je jeden z priekopníkov fenoménu modernej hráčskej doby s názvom Battle Royale. Tento príbeh, ktorý mnohí z vás určite poznajú, zoberiem len v skratke. Na počiatku bola modifikácia, pričom inšpirácia prastarým módom Deatmatch, ktorý odkiaľsi vládol hrám pre viacerých hráčov, prerástla až do takých megalomanských rozmerov, kde sto hráčov súperí na život a na smrť na jednej obrovskej mape. Pôvodný mód pre ARMA II sa postupne vyvinul v samostatne fungujúcu entitu a prerástol do fenoménu, ktorý začal udávať trend. Na vlnu naskočili ďalší konkurenti, z ktorých je vhodné spomenúť najmä Fortnite.

Už formou módu si hra získala neuveriteľnú popularitu a začala sa budovať solídna fanúšikovská základňa. Odvtedy PUBG prešlo z Early access cez betu až do plnej verzie. Postupne hra migrovala na ostatné platformy ako Xbox, kde, mimochodom, nezažila práve najlepší nástup, potom prikvitla aj na mobilné zariadenia a napokon na ocot nezostali ani PS4 hráči. Ako teda dopadol port Player Unknown's Battlegrounds na túto platformu?

Technická stránka a grafika

Budem veľmi ohľaduplný, keď poviem, že technická stránka veľmi nevyčníka. Textúry v nízkom rozlíšení pôsobia v niektorých momentoch doslova ohavne. Hra nevyužíva anti-aliasing a to spôsobuje, že hráči často splývajú s pozadím v diaľke. Dlhšie načítavanie textúr, ktoré je zrejme najmä pri vyskočení z lietadla na začiatku hry, je už len bonbónikom.

Snímkovanie zamknuté na 30 fps tiež neohúri a prešľapom je aj (iba) upscalované FullHD rozlíšenie. Technická stránka neexceluje, ale napriek tomu prináša relatívne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Battle Royale
Výrobca: PUBG Corp.
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + Množstvo obsahu porovnateľné s PC verziou
- + Prístup k PTS (Public Test Server)
- + Excelentná zvuková kulisa
- nízky framerate
- iba upscalované FullHD rozlíšenie
- ohavné textúry a tieň

HODNOTENIE:



vyladený zážitok. Hru trápili veľké technické problémy pri prechode na Xbox, teraz sa týmto chybám Bluehole čiastočne vyvarovali a na PlayStation priniesli vyváženejší zážitok. Pomalá taktická hrateľnosť, ktorá je pre hru typická, týmito aspektmi nie je, našťastie, príveľmi ovplyvnená.

Hrateľnosť a ovládanie

Spustenie a spárovanie s oponentmi prebieha hladko a nikdy nebudete čakať viac ako minútu, kým sa vrhnete do zápasu. Po tom, ako dopadnete holý-bosý na miesto, ktoré si vyberiete, začína už boj na život a na



typov optiky. Čo sa týka samotného ovládania, to je prednastavené do dvoch predkonfigurovaných profilov. Luxus ako bindovanie jednotlivých tlačidiel nečakajte.

Ovládanie bude spočiatku krkolomné, no aj vďaka tréningovému módu si ho môžete perfektne nacvičiť. Samozrejme, to množstvo nastavení, na ktoré sme na PC museli používať niekoľko tlačidiel na myši a celú hrbu klávesov, nie je úplne jednoduché nakonfigurovať na gamepad. Napriek tomu sa naň dá zvyknúť a po čase už nebude pôsobiť problematicky.

Obsah

Po obsahovej stránke ponúka takmer všetko, čo môžete nájsť aj v PC verzii. PlayerUnknown's Battlegrounds pre PS4 momentálne ponúka len mód z pohľadu tretej osoby. Vyberať si môžete z troch serverov – európskeho, ázijského alebo amerického. Hra síce obsahuje všetky tri mapy, ale pre mnohých z dôvodov nepochopených neumožňuje jej manuálne navolenie. Po spustení niektorého z módov vás automaticky „hodí“ na niektorú z nich.

Z módov sme sa dočkali klasicky hry pre jednotlivcov Solo, pre dvoch hráčov v tíme Duo a pre štyroch Squad. Tých odvážnejších potom poteší mód 1-Man Squad. Po zakúpení hry dostanete automaticky prístup k PlayerUnknown's Battlegrounds PTS (Public Test Server), kde majú hráči možnosť vyskúšať si najnovšie herné mechanizmy, ktoré sú vo fáze testovania. Táto zložka je samostatná a môžete si vybrať, či si ju nainštalujete za cenu ďalších viac ako 30 GB voľného miesta.

Verdikt

Player Unknown's Battlegrounds pre PS4, to je upscalované FullHD rozlíšenie a 30 fps. Napriek tomu prináša pomerne kvalitný taktický zážitok, ktorý vás pohltí na stovky hodín. Hre výrazne dopomáha aj fakt, že je svojho druhu jediná.

Ostatné Battle Royale tituly ponúkajú odlišnú skúsenosť, takže pokiaľ si potrpíte na realistické stvárnenie boja a perfektnú zvukovú stránku, Player Unknown's Battlegrounds bude pre vás jasnou voľbou. Do budúcnosti nám ostáva len dúfať, že vývojári budú hru nadalej optimalizovať a technická stránka sa posunie dopredu.

Martin Rácz



smrť. Ukoristiť zbraň, vybavenie, zabiť nepriateľov v oblasti, ukradnúť ešte lepšie zbrane a vybavenie a postupovať ďalej. Staré a známe, ale stále návykové a zábavné.

Hru si užijete najviac s partiou priateľov, ale aj plížiť sa sám po obrovskom svete, pozorne počúvať každé šuchnutie a číhať na nepriateľov má svoje čaro. Horšia

technická stránka je vyvážená dobre spracovanou hrateľnosťou a výrazne jej dopomáhajú aj veľmi dobre zvládnuté nastavenia, kde si môžete vyladiť takmer všetko.

Množstvo a podrobnosť nastavení naozaj veľmi milo prekvapí. Hra vám dovolí nastaviť si hneď niekoľko druhov senzitivity od citlivosti pohybu až po citlivosť jednotlivých

Diablo III: Eternal Collection

PEKLO OPĀŤ POVSTÁVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: akčné RPG
Výrobca: Blizzard Ent.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná atmosféra a podmanivý artštýl
- + všetok obsah, ktorý bol kedy vydaný pre Diablo III v jednom balení
- + tajomný príbeh
- + vynikajúci port
- lineárny RPG systém
- po určitom čase stereotyp

Slová temného proroctva, zdá sa, naberajú plné tvary. Prastaré knihy obsahujúce múdrosť toho, čo bolo, toho, čo je, a čo bude, odhaľujú strašné svedectvá a svet, ktorý bol už toľkokrát skúšaný sa musí pripraviť na svoj ďalší boj o prežitie. Pekelné výjavy, príznaky mŕtvych duší a zlovestní démoni už číhajú na ľudské mäso, číhajú na príležitosť vykynožiť ľudský druh z ich sveta, ktorý obývali už po tisícročia.

Nie je až tak veľa odvážlivcov schopných otvoreného konfliktu s nesväťmi bytosťami a ešte menej je takých, ktorí veria v šťastný koniec. No predsa existuje niekto, košalencov, ktorí sú odhodlaní vzoprieť sa pekelnému teroru, pretože veria v jeho porazenie, zrazenie na kolena a okamžité st'atie hlavy, ktorá by pri kotúľaní sa do drvičky ofíkala svojou krvou všetkých neveriacich, a tým im dala nádej a hmotný dôkaz toho, že aj samotné peklo je silou vôle možné poraziť.

Deckard Cain, posledný žijúci člen bratstva Horadrických mágov,



má už dlhú chvíľu zaborený nos do kníh a zvitkov. Cíti, že niečo visí vo vzduchu. Je to len klam či len nejaké čaro? Je nervózny,

pretože tlak v starých kostiach mu napovedá príchod temných síl, ktoré pred približne dvadsiatimi rokmi spustošili túto zem takmer



HODNOTENIE:





na nepoznanie. Sviečka už pomaly dohorieva, no nestráca čas chodením po d'alšiu, lebo vzrušenie z čítania tajomných zápisov je väčšie ako namáhanie jeho očí sústredených na text v pološere.

Zrazu započuje ston, otočí sa a uvidí Leah prebúdajúcu sa z d'alšej nočnej mory, resp. nejakého druhu videnia skazy a beznádeje prichádzajúcej spod povrchu zemskeho.

Leah bola kedysi dávno adoptovaná Deckardom a odvtedy mu pomáha s pátraním po stvorených pekelných. No, čo chvíľu sa stane niečo, čo navždy zmení ich osudy a pripraví pôdu pre začiatok Diablo III.

A hľ'a, tajomný meteor z nebies padol...

Už úvod tretieho Diablo je svojím spôsobom legendárny. Nádherne

animovaný, s hutnou atmosférou vytvára zlovestný pocit a do vzduchu prináša štipľavú pachut' síry, smrti a temnoty. Aj keď je to už šesť rokov, prestrihové scény sú tu stále na absolútne špičkovej úrovni. A to nielen svojím štýlom a

réžiou, ale hlavne grafickou vyspelosťou, ktorá doslova vyráža dych. Nech je to už akokoľvek otrepaná hláška.

Tretie Diablo zažilo svoje vrcholy i pády, teda skôr pády a vrcholy. Prv to bol neslávne známy problém Error 37, potom kontroverzie vyvolávajúca aukčná sieň a svoje si zažili aj dizajnéri, ktorí navrhli systém pôvodného lootu. Nakoniec sa ale začalo všetko k dobrému obracať.

Prišla expanzia Reaper of Souls, systém Loot 2.0 a ďalšie prídavky (napr. skvelý class Necromancer), ktoré už omnoho viac uspokojili fanúšikov série. Následne sa hra ako diablove semeno pomaly rozšírila do celého sveta, keď z PC prišla na PlayStation 4 a Xbox One v kompletnej edícii nazvanej Eternal Collection. A táto edícia teraz dorazila aj na Nintendo Switch, prvýkrát čo sa konzol od Nintenda týka vôbec.

Rozmýšľal som, ako by som túto recenziu poňal. Hra má predsa len vyše šesť rokov a opisovať jej mechanizmy, to by bolo ako mlátenie prázdnej slamy. Tí, ktorí mali o túto hru záujem, ju už majú dávno prejdenú krížom krážom, a tí, ktorí o ňu dodnes neprejavili záujem, nebudú mať o ňu záujem asi ani teraz. Aj keď je pôvodná hrateľnosť (narážam tým na rok 2012) o niečo vylepšená, v celkovom meradle ide stále predovšetkým len o vyzabíjanie čo najväčšieho počtu monštier a o to, aby ste na konci porazili Diabla. Navyše je stále ten RPG systém v hre priamočiarejší, než by mal byť.

To bolo vlastne aj dôvodom, prečo som sa na Diablo 3 vždy pozeral tak trochu cez prsty. Nezáležalo tu na každej dosiahnutej úrovni, nebola to hra typu Baldur's Gate. Pri hraní som sa nikdy nemohol zbaviť dojmu, že len bezhlavo rúbem všetko dookola, ani nevnímajúc, že mi postava „leveluje“ a po aplikovaní nových skillov zabúdam, že predhádžajúce vôbec existovali. Najväčší problém vidím v tom, že je to až príliš priamočiare.

Žiaden vetvený strom schopností, žiadne rozhodovanie sa, len jednoduché a automatické odomykanie nových skillov po určitom počte nových úrovní. Svojho času som sa vyjadril, že je to systém





ako vystrihnutý z generických kórejských MMORPG hier a Ultimate Collection môj názor nezmenilo. Rovnako tak môže dochádzať k stereotypnosti, pretože skutočne v hre nerobíte nič iné, než len vylepšujete postavu a zabíjate tisíce pekelných monštier. Ešte že tomu dodáva potrebnú „druhú stranu“ temný príbeh navodzujúci príjemné mrazenie na chrbte.

To, čo však naopak oproti pôvodnej verzii vyzdvihujem, je ovládanie. Konečne to tu vyzerá ako hack and slash a nie len prostoduché klikanie myšou. Postavu ovládajte páčkou (na rozdiel

od PC verzie, v ktorej ste len klikali na miesto, kam ste chceli dostať postavu) a každé jedno sekutie alebo vyslaná mágia tak pôsobí uspokojujúcejšie.

S radosťou som privítal, že už od začiatku hry si môžete zvoliť náročnosť Normal, Hard alebo Expert. V pôvodnej PC verzii ste mali na začiatku sprístupnenú len náročnosť Normal a hra bola následkom toho až primitívne jednoduchá a vôbec nie zábavná. Takto si môžete okamžite navoliť Expert a zabaviť sa s hrou neporovnateľne lepšie. Samotné úrovne náročnosti ale boli postupom rokov stále viac upravované,

takže ani úroveň Normal dnes nie je totožná s tou, ktorá tu bola pred rokmi.

S odstupom času musím ale pochváliť Blizzard za to obrovské množstvo skillov, ktorými Diablo 3 oplýva, a taktiež aj za podarený systém craftingu. Kombinovaním skillov sa dajú vytvoriť veľmi pekné buildy a vyskladať si postavy môžete od hlavy až po päty tak, ako to vyhovuje vášmu štýlu hrania.

Priznám sa, že svojho času som tento výber rôznorodých schopností trestuhodne podcenil. Dnes dokážem oceniť tie obrovské množstvá možností pri pretváraní vašej postavy do čo najefektívnejšieho zabijaka. Len opäť raz „bohužiaľ“, pripomínam, že vývoj postáv pôsobí až veľmi automaticky a lineárne.

Čo sa mi na hre vždy páčilo bola jej atmosféra. Iste, nie je to už ten surový a nehostinný svet ako v dvojke, no aj napriek o niečo farebnejšej grafike so štípkou cartoon štýlu sa tvorcom podarilo navrhnuť a vytvoriť úžasne temný svet, kde hnilobu a všadeprítomný prach z rozpadnutých (ne)ľudských tiel cítite doslova až „z pórov“ vášho herného zariadenia. Efekty kúziel, rozpadajúcich sa budov, knižníc a horiacich objektov dodávajú hre fantastickú náladu a celé toto vizuálne pôsobivé divadlo patrí



k vrcholom celej hry. Od zlovestných močarísk, cez orientálne púštne motívy, snehom a ľadom pokryté chladné kamenné steny veľkého opevnenia, až po sterilne čisté prostredie samotného neba. Všade tu atmosféra svojou ťažobou doslova praská vo švíkoch.

Samotný port na Nintendo Switch sa podaril absolútne perfektne. Hra ubieha nádhorne plynulo (60 fps!) a v drvivú väčšinu času si udržiava stabilné rozlíšenie, hoci v náročnejších scénach môže na krátku chvíľu klesnúť o niečo nižšie. Celkovo je hra ale kryštálicky ostrá, úchvatne spracovaná a je evidentné, že si Blizzard dal na porte skutočne záležať. Áno, viem, hovoríme tu o šesť rokov starej hre, no aj napriek tomu je výsledok úžasný.

Užívateľské rozhranie je oproti Eternal Collection na PS4 a XONE nezmenené. Čaká vás kruhové menu, v ktorom si intuitívne volíte žiadané položky, vyberáte nové zbrane, aplikujete na svoju postavu rôzne bonusové prídavky (krídla démona vyzerajú vždy dobre) alebo taktiež aj vášho malého spoločníka. S touto verziou tu prichádzajú aj exkluzívne veci ako sliepka vo forme vášho možného spoločníka (sliepka je taký trademark série The Legend of Zelda) alebo brnenie v štýle Linkovho odvekého rivala Gannondorfa. Celkovo je vzhľad menu a jeho ovládanie absolútne totožné s verziami pre PS4 a XONE.

Výborným zistením je, že hru môžete hrať bez problémov, aj keď nie ste pripojení k internetu. Offline mód funguje výborne a to až tak, že si ani nevšimnete, že kedysi nutné pripojenie k internetu tu zrazu netreba. Na druhej strane tu klasický multiplayer samozrejme stále je. Switch verzia nepozná žiadne ústupky. Plusom je taktiež to, že hneď od prvého zapnutia hry si hneď môžete vybrať tzv. Adventure mód. Ten sa odohráva na tých istých mapách, ako príbehová kampaň, len je celý zameraný na prieskum dungeonov a zbieranie lootu.

Diablo III som si v roku 2012 veľmi neoblúbil. Uznával som síce jeho kvality, no mal som svoje výhrady ako veľmi nízka úvodná náročnosť, slabý loot a prostá RPG hrateľnosť. Vidieť ale hru v tejto kolekcii so všetkými updatmi a expanziami, nedá mi nepovedať, že hra je teraz omnoho lepšia. Stále je tu síce tá primitívna RPG zložka a jednoduché mechaniky, ktoré skôr či neskôr doženú herné posedenia až po hranicu stereotypnosti, no vďaka vyladenejšej hrateľnosti je hru predsa len zábavnejšie hrať. Navyše dodatočne vydaný obsah a možnosti posúvajú Diablo III na novú úroveň.

K dobru si treba taktiež pripočítať už tradičnú položku - možnosť hrania na cestách. Predstava, že pri sebe máte tú číročíru temnotu neustále pri sebe, a že sa kedykoľvek môžete vybiť na stovkách démonov a nemŕtvych, je jednoducho lákavá. Dnešné Diablo III je iné ako pôvodné Diablo III a je jednoznačne lepšie. Skvelý port na Switch len podtrhuje fakt, že s hrou je treba počítať aj v súčasnosti. Suma sumárum, Diablo III je pre Nintendo Switch ako stvorené.

Maroš Goč



**VEČNÁ KLASIKA SUPER MARIO
KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK!**



© 2012 - 2013 Nintendo.

11. JANUÁRA



(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)

CONQUEST www.nintendo.sk

Mutant Year Zero: Road to Eden

NAJOPATRNEJŠIA CESTA DO RAJSKEJ ZÁHRADY VO VAŠOM ŽIVOTE

Fanúšikovia hier s ťahovými bojmi v štýle X-COM majú tento rok poriadne žne. Dočkali sa už niekoľkých titulov, ktoré potrápili ich mozgové bunky, ako boli napríklad Phantom Doctrine či Warhammer 40 000: Mechanicus. Svojou troškou prispeli aj bradaté dámy zo Švédska, ktoré ponúkli ťahový hybrid v post apokalyptickom titule **Mutant Year Zero: Road to Eden**.

Nový počín štúdia The Bearded Ladies je založený na severskom stolnom RPG. To vykresľuje svet ako nehostinné miesto, kde sa ľudstvo už dávno nachádza na druhej kol'aji. Nejde síce o ktovieako originálny nápad, atmosféra je však poriadne hutná a správne tiesnivá. Pod kontrolu dostanete tím zvieracích mutantov, tzv. stalkerov, ktorí sa starajú o to, aby posledné útočisko ľudí s názvom „Arc“ malo k dispozícii dostatok zásob a nebezpečenstvo sa mu vyhýbalo obľúkom.

Po jednej z rutinných úloh, ktorá pôsobí ako tutoriál, sa do sveta plného ghoulův, sektárov a vražedných robotov vydajú hľadať miestneho machra na techniku Hammona. Pôvodne obyčajná záchranná misia sa neskôr zmení na pátranie po vlastnom pôvode, no viac prezrádzať nebudem. Opäť – nič prevratné, skôr klasická zápleтка. Jedným dychom musím dodať, že hoci príbeh nie je zlý, hru neťahá tak, ako by mohol. Jednotlivé čriečky o tom, čo spôsobilo obrovskú katastrofu, si skladáte z poznámok ponachádzaných po svete, no na čosi viac môžete zabudnúť. To je vzhľadom na to, že post apo titulov je ako šafranu, veľká škoda.

Základom hry je real-time pohyb, ktorý sa pri strete s nepriateľmi prepne do ťahového boja v štýle série XCOM. Najprv ste na ťahu vy,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: stealth akcia s ťahovými súbojmi a RPG prvkami

Výrobca: The Bearded Ladies

Zapožičal: Evolve PR

PLUSY A MÍNUSY:

+ post apokalyptická atmosféra
+ návykovosť
+ náročnosť

- bugy
- nemasťný- neslaný príbeh
- mohlo to byť ešte lepšie

HODNOTENIE:



potom súper. Mutant Year Zero od začiatku prízvukuje, aby ste sa priamym stretom vyhýbali, pokiaľ sa dá, a skupiny súperov sa skôr usilovali čistiť stealth štýlom, resp. po jednom nepriateľovi. Na to slúžia tiché zbrane a niektoré schopnosti vašich mutantov. Rady hry neberte nadarmo, je totiž dosť ťažké aj na strednej obtiažnosti. Priama konfrontácia s nepriateľom znamená často veľké straty a keďže lekárníček je poskromne, oplatí sa byť opatrný. Hrateľnosť je poriadne návyková a pocit, keď úspešne zlikvidujete skupinu ťažkých nepriateľov, je na nezaplatenie.

Zatiaľ čo na začiatku máte dvoch mutantov, neskôr sa váš výber rozšíri na päť postáv, hoci do boja si ich môžete zobrať iba troch. Či už je to ukecaný chytrák Dux, vážny pragmatik Bormin alebo napol líška, napol žena Farrow s riadnym britským prízvukom, obľúbite si ich. Žiaľ, na nejaké tie backstory nie je čas, čo súvisí aj s tým, ako končí hlavný príbeh.

Hra disponuje aj akýmsi zjednodušeným RPG systémom. Za každý boj získavate

skúsenosti, pričom po získaní ich dostatočného počtu zvýšite svoj level a dostanete aj jeden bod schopnosti. Ten môžete rozdeliť medzi mutácie, čiže vlastne skilly. Problémom je, že ich je málo a niektoré postavy navyše zdieľajú rovnaké mutácie.

Aj z týchto piatich postáv, ktoré máte k dispozícii, si síce viete vyskladať skupinku, ktorá sa navzájom dopĺňa, pri takomto nízkom počte charakterov by však človek čakal väčšiu rôznorodosť. Mutácie sú rozdelené do troch kategórií, pričom naraz môžete mať aktivovanú z každej iba jednu. Do hry to tak pridáva ďalšiu úroveň plánovania, keďže na rôzne typy nepriateľov sú vhodné iné schopnosti a vylepšenia pre zbrane.

Pred každým bojom sa oplatí dôkladne si pozrieť prostredie, kde sa bude odohrávať, a nepriateľov, ktorí na vás čakajú, prípadne si odskočiť do archy a zmeniť modifikácie jednotlivých zbraní. Tie totiž poskytujú pasívne bonusy voči rôznym nepriateľom. V kombinácii s tichými zbraňami a niekedy aj trochu šťastia tak viete jedného





Veľkú znovuhratel'nosť nečakajte, iba ak by ste si chceli vyskúšať inú taktiku. Všetky veci, ktoré v hre nájdete, totiž majú pevné miesto. Hratel'né postavy budú stále rovnaké a žiadneho náhodne vygenerovaného bossa či náhodný loot nečakajte. Ak je to super silné brnenie v truhle za rozpadnutým domom v predposlednej lokácii, tak to tak bude aj pri ďalšom začatí hry.

Počas celého hrania zbierate šrot, časti a „artefakty“ z minulosti, ktoré sú pravdepodobne najvtipnejšou časťou. Mutanti totiž vedia o svete minulosti iba popletené čriepky a počúvať ich opis iPodu ako hipsterského testera ovocia so sekundárnou funkciou prehrávania hudby je úsmevné. Nazbierané zásoby môžete medzi jednotlivými bojmi využiť v arche, kde sa za ne dajú vylepšiť zbrane či dokúpiť zásoby.

Potenciál samotnej archy je však značne nevyužitý. Zdržíte sa tam vždy iba krátko a aj bočné postavy ako tajomný Elder, ktorý vám zadáva úlohy, majiteľ baru, obchodu či dielne so zbraňami prinesú obvykle iba pár viet. Nič viac, nič menej.

Z technickej stránky nemožno Mutantovi vytknúť takmer nič, grafika je veľmi príjemná, jemne komiksová štylizácia poteší a hudobná stránka temne podkresľuje nevábnu atmosféru sveta bez budúcnosti. Postávať sa môžeme iba na bogy, ktorých sa vyskytlo niekoľko a hádam trikrát spôsobili, že sme museli načítať staršiu pozíciu.

Niektorí hráči, ktorí si titul predobjednali a mali do neho prístup o pár dní skôr, ako sa oficiálne začal predávať, mali problém s nefungujúcimi titulkami, padaním hry či tým, že sa do nej po výbere obtiažnosti jednoducho nevedeli dostať.

Čo sa týka ovládania, malé upozornenie. Ak hráte na PC a máte gamepad, rozhodne ho využite. Je totiž omnoho praktickejší ako to neintuitívne rozvrhnutie, čo autori vymyslel pre hráčov na klávesnici.

Verdikt

Mutant Year Zero: Road to Eden je výborná hra, ktorá potrápi vaše taktické schopnosti a trpezlivosť. Mrzí jedine úplné nevyužitie potenciálu hrateľnosti a sveta, v ktorom sa odohráva, to však nezabráni tomu, aby ste sa pri titule bavili. Vyskúšajte, neobanujete.

Pavol Hirka

súpera zabiť za jeden ťah, nikto si vás nevšímne a vy tak môžete pokračovať v nehluchom zakrádaní sa za ďalšou obeťou.

Problémom je, že takto sa vlastne odohráva takmer celá hra. Na jednej strane vám ponúka akúsi voľnosť – v podstate môžete skúmať celú lokáciu bez toho, aby ste bojovali, alebo si odskočiť do nejakej tej vedľajšej.

Na strane druhej sa občas stane, že keď dôjde k boju, zistíte, že toto asi nedáte. Uvedomíte si, že musíte zlikvidovať všetkých nepriateľov hľadujúcich pri vraku lietadla vo vedľajšej lokácii, aby ste získali vyšší level alebo zbraň, ktorá sa tam nachádza, inak sa cez tú nabúchanú skupinku pri vchode do tunela jednoducho nedostanete, pretože zatiaľ sú nad vaše sily. Po polovici hry, keď si už zvyknete na mechanizmy hry a dostanete sa aj k silnejšej výbave,

sa aj vďaka tomu Mutant môže zmeniť na akúsi rutinu. Zároveň som sa nevedel zbaviť pocitu, že mi autori takýmto štýlom ponúkajú pocit akejsi falošnej voľnosti.

Apropos, svet je rozdelený na niekoľko lokácií, ktoré si odomykáte postupom hrou. Ako som spomenul v minulom odseku, viete ich celé obehať bez toho, aby ste zasiahli do boja, pričom odporúčam, aby ste tak robili.

Lokácie sú totiž plné ruín, nepriateľov, skrytých pokladov a malých príbehov, ktoré vo vás vyvolajú zimomriavky. Graficky sú navyše dosť rôznorodé a hoci sa Mutant Year Zero neodohráva na nejakom veľkom priestore, stereotyp rozhodne nenastane.

To je dané aj hernou dobou, ktorá prekračuje dvadsať hodín plus mínus pár ďalších podľa štýlu vášho hrania a zvolenej obtiažnosti.

Jagged Alliance: Rage!

NECH ŽIJE GORILA! ALEBO GUERILLA? JA TI, SMUTNÁ VŔBA, ANI VLASTNE NEVIEM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahová stratégia
Výrobca: Cliffhanger Productions
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + niektoré inovatívne herné prvky
- + audio (voiceover / hudba) navodzuje nostalgickú atmosféru
- + pokus o scenár s nadsádzkou a štylizáciou postáv
- + obsahuje aj niekoľko máličko legendárnych prvkov starej hry (rozumej odkazov na pôvodný gameplay, značku, atď.)
- všetky herné elementy, čo robili sériu sériou, sú osekané na kost'
- rehash Jagged Alliance: Online

HODNOTENIE:



Mládenec prichádza k vŕbe, smutne sa zrkadliacej v položamrznutom močiar. Prišiel jej zase niečo šepkať ako obvykle každú noc: „Moja milá vŕba, už som tu zas. Pod', poriadne sa k tebe pritisknem. Ty moja vŕbenka milená, zase som ti prišiel všetko povedať. Viem, aká si múdra a všetko si pamätáš. Pred nejakými dvadsiatimi rokmi si mi múdro poradila, že nejaká neznáma hra Jagged Alliance 2 od Síroteku je krásna, ktorej nie je medzi stratégiami rovno. Ako vždy si mala pravdu, bola to fakt lahôdka. Trvalo to, ale časom sa táto hra stala kultovou a hráť ju dodnes na mojom predraženom šrotíku. Kamaráti z THQ Nordic si veľmi dobre pamätali, ako som ju už vtedy v dvadsiatom storočí mal rád a tak mi poslali hotovú verziu novuškej Jagged Alliance: Rage!. Prišla mi len pred pár dňami cez Gabenov parostroj a ja som sa k tebe, múdra vŕba, prišiel teraz upokojiť, pretože som z toho taký vyradovaný, že už zo mňa tečie ušami adrenalín“.

Takto nejako som si mierne sparafrázoval legendárne vyjadrenie kontroverzného exšéfredaktora časopisu Score, keď v roku 1999 v čísle 63 písal asi najobskúrnejšiu recenziu v histórii hernej žurnalistiky na parádnú a nadčasovú záležitosť Jagged Alliance 2. Ale dost' bolo srandy. Teraz sa končí rok 2018, herná žurnalistika už nie je tak divoká a bulvárna a máme tu sequel Jagged Alliance s podtitulom Rage! od súčasného vlastníka licencie. Ale byť'avá vŕba by zrejme pomohla aj mne.

Priznám sa, pre mňa ako pre fanúšika pôvodnej série 4x stratégií s prvkami RPG Jagged Alliance (d'alej len JA) bolo veľmi ťažké zachovať si chladnú hlavu, keď bolo sčista-jasna oznámené d'alšie jej pokračovanie. Už z trailerov a prvých gameplay záberov Jagged Alliance: Rage! som mal veľmi



zmiešané pocity, ale povedal som, si, že počkám, kým vývojári z Cliffhanger Productions dotiahnu produkciu do bodu, keď s ňou sami budú spokojní. To trvalo pomerne dlho, čo teoreticky hre nemohlo uškodiť, z pôvodného jesenného termínu sa však realitou stal dátum vydania až 6. december. Keď si zoberieme, že pôvodný Jagged Alliance sa vyvíjal skoro 4 roky, prišlo mi to v pohode a

nesledujúc nové gameplays a recenzie som hru dostal na recenziu ja.

O to viac som sa tešil, ale hlavne obával, keď autori už od začiatku oznamovali, že pôjde o priame pokračovanie JA. Nakoniec sa však z toho stal len spin-off. Ak by ste pôvodnú sériu z 90. rokov 20. storočia od už zaniknutej kanadskej firmy Sir-Tech nepoznali, tak vedzte, že





postupom času vznikali rôzne spin-offy a remaky. Ani jeden však nikdy nedosiahol kvality originálu, pretože hoci nie stále išlo o budgetové tituly, noví autori si väčšinou vylámali zuby a pochovali svoje herné štúdiá na podcenení komplexnosti pôvodných hier. To som ešte nevedel, že Jan Wagner z nemeckého štúdia Cliffhanger Productions, ktoré dostalo od THQ Nordic, súčasného vlastníka licencie na JA, úlohu vytvoriť JA: Rage!, už na podobnej hre robil a vylám si zuby. Stálo ho to zredukovanie štúdia na core zamestnancov. Hovoríme o nešťastnom titule Jagged Alliance: Online, ktorému nepomohol ani remake. Úbohý Shadowrun Chronicles už len zaklincoval rakvu plávajúcu po rieke. Ale staré maďarské porekadlo hovorí: „Dvakrát tej istej rieke poslednýkrát neokúpeš.“ Či?

Takže... Asi hej... Ale skúsme sa na toto pozerat' ako samostatný produkt, ktorý ťaží iba zo známej značky. Dôležité je slovo skúsime.



O JA: Rage! autori tvrdia, že „tento spin-off JA prináša nový pohľad na turn-based stratégiu s prvkami adventúr so starými známymi, stále však prekvapujúcimi postavami“. Dej nás privedie na horúci tropický ostrov zarastený džungľou (nie, nie je to Metavira z JA1) a drogami a prerastený narkoteroristami, ktorých má pod palcom istý drogový lord Idiot (áno, áno „Eliot, ten A-hem...I am an idiot, Your Highness“ poskok a fackovací panáčik kráľovnej Deidranzy z JA2). Vel'mi sa chce žoldnierom pomstiť za potupu v Arulcu pred dvadsiatimi rokmi a tak s peniazmi z drog zosnová istý plán, ako ich dostať na svoj ostrov. Ale slovami Pištu Lakatoša: „Nebudem prezrádzať vela, Eliot vie, kde bývam“. No tak je to pokračovanie alebo len spin-off? Hm.

Žoldnierov AIM-u (Association of International Mercenaries), ktorých Eliotík naláka na ostrov, však nie je veľa, sú iba dvaja. Droga Bliss mu asi nevynášala a nemohol uniesť viacerých. Jediné, čo z Blissu urobil,

svojho času išlo o vel'mi pokrokovú turn-based stratégiu (najmä už JA 2, ktorá bola vydaná v roku 1999) s prvkami rpg a temer neobmedzenými možnosťami a znovuhrateľnosťou (ide o akoby predchodkyňu, resp. pramatku dnešných sandboxov). Niektorí hráči sa dodnes nevedia

zhodnúť, aká hra to vlastne bola, pretože by ste v nej mohli napočítať prvky aspoň desiatich ďalších hier. Od mikromanažmentu, craftovania, adventure prvkov, rpg prvkov, cheesy humoru, over the top krvavej akcie ako z akčných filmových klasík, voliteľného sci-fi módu po výrobu vlastnej postavy, obrovský počet hrateľných postáv (žoldnierov AIM a iných organizácií) a hlavne ich „živých“ vzťahov či reakcií na rôzne situácie a množstvo ďalších detailov.

Niektorí ju označujú ako Dark Soul strategického žánru, iní zas ako X-COM s osobnosťou. V každom prípade vďaka moderskej komunite Bear's Pit táto legenda stále žije a je vyladená do dokonalosti a hrateľná aj na nových Windowsoch. Ale na to tu nie je miesto. Ak by vás zaujímalo viac o históriu tejto hry, počkajte si na môj rozhovor s jej otcom, legendárnym vývojárom Ianom Curriem (robil aj Wizardry). Dôležitým faktom však je, že Sir-Tech predal licenciu a tak



boli akísi vojaci / mutanti (podobnosť s FC5 čisto náhodná). Pre hráča z toho prakticky plynie, že hru začína s dvomi žoldnieri, ktorých si vyberie zo šiestich (JA 2 vanilla mala približne 67 hrateľných postáv a vďaka modingu ešte oveľa viac, zas porovnávam). Postupne však ešte dostanete možnosť pribrať ďalších dvoch z celkovo siedmich. Pozor, zmena. Pribrať, lebo robia zadarmo, nie za žold ako kedysi.

Samozrejme, keďže „ide-nejde“ o pokračovanie JA2, žoldnieri zostarli a netrália ich len starecké demencie a choroby, ale aj alkoholizmus, depresie a podobne. Nevie, či to považujem za zneváženie série (jeden môj kamoš, známy český streamer Kašák povedal, že vlastne kvôli tomu ani nehral za postavu Rusa Ivana Dolvicha), ale keď sa na to pravoverný fanúšik pozrie iným pohľadom, ako nadsádzka je to fajn, hoci kvôli tomu dochádza k rôznym lapsusom a nelogikostiam v deji a v špecializácii postáv.

V tropickej klíme sú tieto neduhy ešte oveľa výraznejšie. Prerastajú až do výbuchov zlosti (preto ten podtitul Rage!) nielen z toho, že ide o nechcený a neplatený džob, ktorý sa fakt natiahol, ale najmä z prílevov adrenalínu (najmä v boji či z drog – odbočím – pre túto drogovú tematiku boli vývojári strašne kritizovaní a označovaní za fetišákov s bohatými skúsenosťami, lenže pravda je, že si už nik nepamätá, že drog bolo veľa aj v JA2, no skôr si myslím, že tu znova vychádzajú z Far Cry série). Túto zúrivosť si po nabití adrenalínu akýmkoľvek spôsobom (bojom, drogami, zranením) vybíjajú prostredníctvom pasívnych či aktívnych schopností v boji. Rage prvok môžeme a nemusíme brať ako jediný vývoj a teda rpg element postáv v hre. Zabudnite na komplexnosť postáv či akýkoľvek tréning. Isté danosti/neduhy tu



majú fixné a basta (autori to ospravedlnili tým, že dej sa odohráva len počas troch dní „miestneho“ času). Tak či tak, rage schopnosti som využíval minimálne a skôr len z kuriozity. Lenže autori mysleli aj na takých neveriacich Tomášov ako ja a používanie svojej hernej inovácie si „vynútili“ minimálne na jednej hernej postave, ktorá po prekročení maxima adrenalínu v krvi zinfarktuje (reálne je vyradená na jedno kolo boja, čo znova postrehol Kašák).

V skutočnosti využijete mód overwatch, kde vám do palebnej línie budú nabiehať tupí nepriatelia sami podľa úrovne zabugovania levelu (lebo inokedy sú zas extra clever'n'smart a presne vedia, kde overvačujete – toho cheatovania AI sa asi žiadny vývojár nezbaví). Tol'ko k turn-based taktickej stratégii a premakaným možnostiam taktizovania. Ľudové milície alebo teda rebeli (opäť odkaz na originál), čo vám môžu pomôcť v boji, sú v podstate len živé štíty a inteligenciu

tiež od pánbožkodevelopera nedostali. To ale neznamena, že sa v boji občas nezapotíte a môžete aj umrieť. Chvalabohu za pôvodný save/load systém.

Boj a celkový pohyb na mape levelu sa deje prostredníctvom presúvania sa po štvorcovom gride mapy jednotlivé úrovne. Akčné body konzumujú všetky akcie (útok zbraňou, útok bez zbrane, plíženie, beh, zaľahnutie a podobne), ktoré chcete vykonať. Drahé sú podľa toho, ako chcete alebo musíte taktizovať v danej situácii a nepriateľskej presile či na mape vyčistenej od nepriateľov. Ani niečo také, ako je voľný pohyb po veľkej mape ostrova, nečakajte, pretože tu prostane nie je. Presúvate sa pešo len po pavučine chodníčkov medzi fixnými levelmi.

Po ceste musíte oddychovať (čiže kempovať) kvôli tropickej klíme, exotickým vírusom či starobe a náchylnosti žoldnierov na maródovanie. Zatiaľ čo kempujete, na mapke vás môže dohnať narkoarmáda a vtedy sa veľká mapa prepne do sektoru. Ako spomínaný kamoš a fanúšik pôvodnej série so mnou správne postrehol, „sektory prepady“ sú generické (pozor, nie náhodne generované) a teda opakujúce sa. Keď nepriateľom vybijete základňu, tak už prostane nechodia. No aj fixné levely nie sú nadizajnované bohvieako pekne (grafika je v podstate použitá z JA: Online) a sú hrozne zabugované podobne ako AI, ako som už spomínal. Niektoré úlohy sa jednoducho kvôli chybám v Matrixe nedajú splniť, ale level ako taký sa prejsť dá. Nerobí mi to starosti, pretože nesplnenie niektorých úloh (nezachrániš väzňov, nezabrániš otrave vody – generikum JA 1 a JA 2 questov) nemá absolútne žiadny dopad na vývoj deja a ukončenie hry. Dopad





akcií, teda karmy na hru, je element, ktorý bol jedným z t'ahúňov pôvodnej série.

Celkom fajn vecou, na ktorú som bol upozornení týpkom z moderskej komunity Bear's Pit, je „invencia“ autorov použiť dynamický inventár. A hoci predmety po zabití všetkých nepriateľov sa zbierajú celkom pohodlne a rýchlo, inventár samotný je malý a musíte si sakra vyberať, čo si zoberiete a čo nie. Zbrane sa aj tak kazia, brnenia obnosia a zničia (dovtedy ste ale nepriestrelný ako tank), pričom upgradovať a opraviť sa síce dajú, ale len veľmi zriedkavo, keď nájdete „súčiastky“ (to by som bral zase ako istú homage JA2, kde ste v určitom bode mali toľko peňazí a nájdených zbraní, že ste ich prosté po pokazení vyhadzovali). Inventár vám teda ponúka rôzne funkcie na zrýchlenie hranie a výmenu predmetov, ale invenciu v skutočnosti nie je. Autori ho obkukali z PUBG.

Takisto tu abscentuje nejaký bližší vzťah hráča k postavám, pretože už sa nemusíte báť, že zomrú tak ľahko ako kedysi (a ak aj zomrú, tak ich môžete instantne oživiť) a sú naozaj v podstate nesympatickými verziami svojich o dvadsať rokov mladších originálov (to je ale naozaj uhol pohľadu pravoverného fanúšika). „One liners“ ale majú stále dobré a autori sa fakt snažili napodobniť „oldskúl“ atmosféru aspoň týmto.

Keďže ide o indie titul a Cliffhanger Productions sa zrazu ospravedľujú po vydaní znova nedotiahnutého produktu (podobne ako slovenská Loria), že je to vlastne len spin-off, obávam sa, že i „nezávislé“ štúdiá už permanentne trpia neduhmi tých áčkových: „Korálky od Natálky ešte sú horúce“. Do očíuší udrie najmä indie audiovizuál. Čo sa týka grafiky, mne sa taká nahrublá komiksová páč v cinematických animáciách, nie už tak v hre, kde je to v podstate to isté, čo bolo v JA: Online. Musím ale povedať, že hoci je chudobný a skromný,



full voiceover sa autorom vydaril a pripomína mi starý dobrý „overacting“ z pôvodných hier (najmä Eliot je ako originál, z čoho bol taký Currie celkom pozitívne prekvapený).

Takisto znova pripomeniem pokus Wagnerovcov o vloženie voiceactingu do hry ako hlavnej atmosférickej zložky (čo je dnes bežná vec, ale to robilo pôvodné hry tak legendárnymi a pripomína akčné filmové klasiky). Hudba je tiež celkom fajn, pretože ide o remake pôvodných hudobných motívov, čo je markantné už v menu. S hudobnou licenciou to je troška zamotanejšie (všimnite si videá z pôvodných hier, kde je zvuk cenzurovaný automaticky), ale hádam ju vydavateľ THQ Nordic, respektíve jeho „dcéra“ HandyGames vlastniť tiež.

V každom prípade, ak by takto malo vyzerat' riadne pokračovanie, na ktoré sa Wagner zastrája, tak d'akujem pekne. Titul JA: Rage! na to, že je indie, má svoje niektoré inovácie a používa, respektíve skôr napodobňuje aj niektoré staré herné prvky, čo ho robí celkom hrateľným (nie však pre hardcore fanúšika pôvodnej série),



ale nie znova hrateľným. Takže je to taká diétna, orezaná jednohubka na 3-4 hodiny herného času. Samozrejme, môžete si ho umelo predlžovať na nesebakriticky autormi stanovených 20-25 hodín.

Istým spštením tu mal byť aj co-op multiplayer pre dvoch hráčov. Preto som aj túto recenziu koncipoval ako taký co-op. A možno by aj reálne spštením bol, keby nebol podobný tomu z Far Cry 5. Druhý hráč sa len pripojí a vo vlastnej hre nikde nepokročí. Viem si však predstaviť, že ak autori dodajú dodatočný obsah a editor misí, tak sa zamyslím nad druhým hraním. Tieto dodatky by ale mali dať, samozrejme, zadarmo a nezabúdať na patche.

Nakoniec sa znova stotožním so zástupcom komunity Bear's Pit: Ak by hra nemala v názve Jagged Alliance, bola by možno len d'alšou generickou zábavnou indie t'ahovkou s modernejšími mechanizmami, ale hodnotil by som ju priaznivejšie. A takisto, že Currie nemal nikdy z rúk pustiť značku.

Laco Orosz



WWE 2K19

YES! YES! YES!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Šport

Výrobca: Yuke's,

Visual Concepts

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Showcase mód
+ MyCareer príbeh

+ Obrovské možnosti
v rámci vytvárania

+ Veľký počet zápasníkov

- Zastaraný herný engine
a rôzne bugy
- Frustrujúce prvky ovládania
- Nevýrazný dabing postáv

Na hernú scénu sa opäť vracia tzv. vlajková loď videohry WWE (World Wrestling Entertainment). Konkrétne ide o videohru s názvom WWE 2K19, tentokrát je na obale „Superstar“ AJ Styles. Tvorcovia, teda Visual Concepts, Yuke's Co. a LTD sľubujú hráčom tie najobľúbenejšie „Superstars“, legendy zápasenia, zápasníkov zo siene slávy ale aj nové talenty z NXT a mnoho iných herných prvkov. Je vážne neuveriteľné ako dlho existujú WWE predtým WWF (World Wrestling Federation) videohry so zameraním na zápasenie. Prvá hra s témou zápasenia vyšla v roku 1987 na Amiga a Commodore 64. Zápasnícke hry prešli veľkým kusom cesty. Podme si ale priblížiť tohtoročnú WWE 2K19 a či sa zaradila medzi legendárne hry wrestlingu, akou je napríklad WWF SmackDown! z roku 2000.

Aby mal čitateľ predstavu, od koho číta recenziu, tak je potrebné spomenúť niekoľko faktov. V prvom rade, od kedy sa spoločnosť 2K ujala WWE hier, teda dá sa povedať, že od roku 2012, som veľakrát WWE hier nehral. Naposledy som hral WWE SmackDown vs. Raw 2011 a WWE 2K14. Som skôr fanúšik starších dielov z dôb PlayStation a PlayStation 2. Už v detstve som mal hry s témou zápasenia veľmi rád a boli pre mňa bránou do spoločností ako WWF/WWE, NJPW, ROH, Chikara, PWG, Lucha Libre AAA

Worldwide, Lucha Underground a mnoho ďalších. Samozrejme, mojou srdcovkou je stále spoločnosť WWE, aj keď kvalita zábavy je momentálne slabšia. Ach, kde sú tie časy „Attitude éry“. Po dlhom čase som sa rozhodol zahrat si videohru WWE 2K19, pretože ma zaujali rôzne nové prvky a poviem vám pravdu, keď som videl na obale AJ Stylesa, tak som neváhal ani sekundu!

Po odohraní všetkých módov v hre však musím konštatovať, že legendárna hra to nebude, no nie je to najhorší diel, aký som hral.

„MyCareer“ a snaha vývojárov

Tvorcovia hry hráčom sľubujú zážitok z dramatického príbehu a rôznych zvrátov. Do veľkej miery by mali hráčove rozhodnutia ovplyvniť príbeh šokujúcimi momentami. Hráč sa môže tešiť na 200 scén, ktoré budú rozvíjať vášho „MyPlayer“



HODNOTENIE:





zbežne prezrel ohlasy na prechádzajúce diely a rôzne porovnania, tak som sa dozvedel informáciu, že tento rok bol MyCareer mód vážne iný a inovatívny. K tomu sa bohužiaľ neviem vyjadriť, no určite je tento mód zábavný a príbeh je nepredvídateľný. Obsahuje dlhý príbeh, rôzne vylepšenia a samozrejme vášho zápasníka.

Daniel Bryan, Bryan Danielson a Showcase mód

Tento mód je podľa môjho názoru nepochybne úplným vrcholom hry. Ako fanúšik nezávislej scény v zápasení si pamätám, keď som uvidel Daniela Bryana (vtedy Bryan Danielson „The American Dragon“) po prvýkrát v ringu. Zhodou okolností to bol zápas proti britskému zápasníkovi Nigelovi McGuinnessovi, ktorý je mimochodom momentálne komentátor v NXT. Od tohto momentu som sa stal veľkým fanúšikom Daniela Bryana a som ním dodnes. Preto sa Showcase mód stal mojou srdcovkou a určite sa k nemu vrátim viackrát. Príbeh Daniela Bryana je vážne jeden z tých zaujímavejších a možno aj srdcervúcich.

Showcase mód vás prevedie všetkými dôležitými momentmi a zápasmi v kariére tohto zápasníka. Daniel si vo svojej kariére prešiel vážne všetkým možným. Rôzne neúspechy vo WWE, bol dvakrát prepustený, zažil predčasný odchod do dôchodku pre zranenia, no a nakoniec aj nečakaný návrat do WWE ringu v tomto roku!

Stal sa obrovskou sensáciou a jeho osobnosť resp. gimmick preslávila YES! YES! YES skandovanie. To nehovorím o tom, že je skvelý technický zápasník, na ktorého je radosť pozeráť v ringu. Oceňujem fakt, že tvorcovia v hre pod značkou WWE použili zábery zo zápasníckej spoločnosti ROH, pre ktorú Daniel Bryan zápasil, čím získal jeho príbeh väčšiu autenticnosť, a tým spravila WWE reklamu nezávislej scény.

Toto všetko zažijete v Showcase móde, plus máte k tomu sprievodné komentáre od Daniela Bryana

zápasníka menom Buzz. Mali by ste zažiť aj tzv. „Indie“ scénu, inak povedané nezávislú scénu, z ktorej sa prepracujete na vrchol WWE. Vývojárom sa jednoznačne podarilo naplniť tieto sluby a ja som si mód „MyCareer“ vážne užil.

Herné štúdiá sa posnažili hráčom poskytnúť kvalitný zážitok aj v rámci nezávislej scény. Hráč začína s Buzzom, ktorý býva v dodávke a zápasí pre malú spoločnosť BCW. Fakt oceňujem, že tvorcovia sa nebáli odhaliť aj existenciu iných zápasníckych spoločností napríklad v Mexiku alebo v Japonsku. Konkrétne názvov spoločností som sa nedočkal, ale to je skôr logické vzhľadom na to, že ide o WWE hru.

Síce som za posledné 4 roky nehral žiadnu WWE hru, no pokiaľ ma pamäť neklame, príbeh, kde ste sa museli prepracovať na vrchol, bol skoro v každej hre, a preto je to už možno aj zaužívané klíše v rámci

hier s témou zápasenia. Na druhej strane by som to nazval nutným klíšom, ktoré láka hráčov rok čo rok. Napriek tomu, že tematicky ide o niekoľkonásobné recyklovanie tohto nápadu, tento mód ešte hráčov neomrzol. Po tom, čo som





medzi jednotlivými zápasmi. Je to zaujímavé spojenie dokumentu a hry, no toto spojenie funguje na výbornú a fanúšikovia zápasenia ho určite ocenia. Aby toho však nebolo málo, tvorcovia hry okorenili aj tento mód rôznymi úlohami, ktoré som ako hráč musel plniť. Napríklad urobiť rôzne špecifické chvaty a údery, či dokonca vykonať tzv. „OMG moment“. Inak napísané, typické zápasnícke techniky, údery a všetko šialené okolo toho.

Zábavné ale aj frustrujúce

Herný titul WWE 2K19 je určite zábavná hra, ktorá je preplnená výborným obsahom. Ďalším novým módom je aj „Towers“, ktorý predstavuje šnúru zápasov. Vyberiete si jedného zápasníka a s ním sa snažíte poraziť vašich vyzývateľov, no váš život sa počas všetkých zápasov neobnoví.

Každá takáto šnúra zápasov má iné podmienky a inú obtiažnosť, tým pádom aj iné odmeny. Je to určite skvelé okorenenie hry, ktoré ma len tak neomrzelo a dodnes si zvyknem zahrať mód „Towers“. Samozrejme, že to nie je niečo prelomové, no je to ďalší prvok, ktorý dokáže hráča

zabaviť na dlho. Niektorých možno poteší aj možnosť online hrania s vaším zápasníkom. Online hranie som skúšal len zbežne, no hneď ma odradili lagy.

Tento herný titul má aj svoje negatíva a niektoré sú doslova iritujúce. V prvom rade by som chcel vypichnúť zastaraný herný engine, ktorý by už zúfalo potreboval svoju aktualizáciu. Je to vidieť hlavne na detailoch, ako sú napríklad divné vlasy alebo pozadie v „cut“ scénach. Vážne divná je fyzika lán okolo ringu. Častokrát sa do nich vaša postava zvláštne zamotá, a tým sa laná natiachnu do nerealistickéj dĺžky. Nevieť, či sa tieto nedostatky dajú nazvať „bugom“ alebo „glitchom“, no vyzerať to vážne otrasne. Ďalším zlým prvkom je aj dabovanie postáv, ktoré vyznieva nútené a navyše, komentovanie zápasov je občas nezosúladené s tým, čo sa deje v ringu.

Čo sa týka samotnej hrateľnosti, a to podotýkam, že hrateľnosť by mala byť gro v tejto hre, má dosť veľké nedostatky, ktoré dokážu hráča potrápiť, ba dokonca iritovať. Niekedy vaša postava jednoducho neposlúcha. Tým myslím, že samotné ovládanie je miestami zle

zosynchronizované s vašou postavou. Preto sa môže stať, že miesto toho, aby sa postava otočila smerom k protivníkovi, otočí sa opačne. Ďalším nedostatok sú aj animácie určitých chvatov. Občasný „bug“ v rámci animácie by som tvorcom aj odpustil, no keď sa postava začne zasekávať v barikádach alebo pri stoloch a iných predmetoch, začne to byť iritujúce. Niekedy so mal fakt chuť hru vypnúť. Ja chápem snahu autorov spraviť hrateľnosť zábavnú a inovatívnu. No po pravde, sú podľa môjho názoru mechaniky „submission“ chmatov vážne hrozné, mechanika vykrývania nepresná a iritujúca a tzv. „chain“ zápasenie je zbytočný prvok v hre. Jednoducho mi tieto prvky v hre vážne prekážali. Ak máte cieľ niekoho poraziť pomocou „submission“ chmatu a táto mechanika vám prekáža, hrateľnosť vás začne frustrovať, čo sa stalo aj v mojom prípade. Naopak, napríklad skvelým prvkom v rámci ovládania je tzv. „comeback“ mechanika. Umožní hráčovi použiť miesto ukončovacieho chmatu vrátenie do zápasu.

Naše hodnotenie

V konečnom dôsledku herný titul WWE 2K19 nie je určite zlou hrou. Strávite s ním slušný počet hodín, má obrovské množstvo možností a vylepšení pre vášho zápasníka, zaujímavý príbeh v MyCareer móde, úžasný Showcase mód, ktorý vás chytí za srdce a do určitej miery aj zábavnú hrateľnosť. Na druhej strane má aj mnoho nedostatkov. Zastaraný herný engine, iritujúce mechaniky ovládania a rôzne bugy. Ako fanúšik zápasenia a rôznych zápasníckych spoločností som si hru nakoniec užil. Potešil ma napríklad aj obrovský počet zápasníkov a rôznych chmatov, no niektoré nedostatky v hre mi zneprijemňovali samotné hranie, a tým pádom určite nejde o hru zápasnícku hru, ktorá by sa dokázala vyrovnáť niektorým predchodcom.

Adrian Líška



Inovácie pre **múdrejší a bezpečnejší svet.**

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkódery



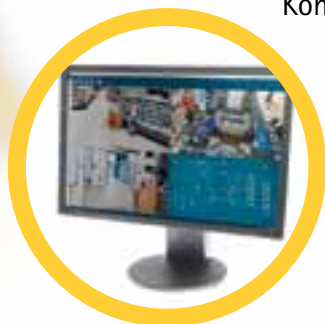
Sieťové kamery



Kontrola fyzického
prístupu



Sieťové
videorekordéry



Softvér pre video
manažment



Audio a
príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Luigi's Mansion

Luigi vyhrá v súťaži krásnu rezidenciu a zistí, že v nej straší. Navyše zistí, že sa v nej jeho brat Mario, s ktorým sa mal stretnúť, záhadne stratil. Luigi vezme vysávač od profesora E. Gadda a rozhodne sa všetkých duchov z domu povysávať a zachrániť Maria. Už na prvý pohľad je teda jasné, Luigi's Mansion nie je po príbehovej stránke žiadnym veľkolepým dielom. Na rovnakej nenáročnej vlně sa nesie celá hra. Hratel'nosť a jej mechaniky sú totižto ako príbeh tiež veľmi jednoduché.

Luigi's Mansion nie je nová hra. Pôvodná verzia pre Nintendo GameCube vyšla ešte v roku 2001, keď sa dočkala vreľého prijatia hlavne vďaka svojmu pomerne originálnemu nápadu v rámci série Mario, resp. Luigi. Slovo pomerne som použil preto, lebo inšpirácia filmovou sériou Krotitelia duchov je neodškrípateľná. Dnes máme rok 2018 a remaster hry na Nintendo 3DS, ktorý síce obohacuje pôvodný zážitok o pekný 3D efekt, no zároveň špatí, nie veľmi vychyteným ovládaním.

Musím povedať jedno. Po vynikajúcom Super Mario Odyssey pôsobí Luigi's Mansion ako chudobný, veľmi chudobný príbuzný. Iste, ide o rozdielne žánre, nakoľko v hre s Luigim nejde vôbec o skákanie, no z hľadiska prepracovania hratel'nosti je Luigiho hra až priveľmi primitívna.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: TT Games
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál pekne vynikne v 3D efekte
+ chytľavá hudba
+ zábavné chytanie bossov

- málo rozmanitá hratel'nosť
- hra nemá potrebnú hĺbku
- ovládanie

HODNOTENIE:



Máte vysávač nazvaný Poltergust 3000, ktorým chytáte duchov, máte svoj Game Boy Horror (vtipná narážka na Game Boy Color), ktorým zistíte informácie o rôznych objektoch a to je všetko, čo v hre budete (a môžete) robiť. Po rezidencii sa môžete pohybovať relatívne voľne, no ihneď zistíte, že takmer všetky dvere sú pred vami zamknuté.

Luigi's Mansion sa snaží pôsobiť ako hra s otvoreným prostredím, no faktom je, že ostáva striktne lineárnou hrou. Na odomknutie zamknutých dverí potrebujete kľúče, ktoré získavate predovšetkým po bojoch s bossmi.

Na mape sa vám navyše hneď ukáže, aké dvere môžete odomknúť, a tak akékoľvek blúdenie úplne odpadá zo zoznamu vašich starostí. Získate kľúč, odomknete dvere, chytíte ducha, získate kľúč, idete cez ďalšie dvere na inom mieste v dome, odomknete dvere, chytíte ducha, získate kľúč...

Samotné chytanie duchov je zábavné. Vďaka baterke, ktorou dospínate, duchov omráčite, následne naštartujete svoj prístroj a v závislosti od druhu ducha a počtu životov, ktorými oplýva, sa rozohrá zábavná hra na mačku a myš. Duchovia sa, samozrejme, len tak nevzdávajú a lietajú hore-dole, kým Luigi sa zo všetkých síl snaží udržať ducha svojím vysávačom v dostupnej vzdialenosti, čo ústi do veľmi zábavného pohľadu na Luigiho pripomínajúceho raka klepetom chyteného o chvost zvierat'a, zmietajúceho sa v panike hore a dole. Chytanie bežných





duchov je záležitosť sekundy, no bossovia, to je už iná šálka kávy. Tých musíte najprv vyrušiť pri činnosti, ktorú dookola vykonávajú. Starká napríklad pletie sveter, miesiť si pripravuje svoju činku, pár sa oddáva tancu a podobne.

Vtedy od vás hra vyžaduje um a vtip a darí sa jej to. Kúpajúceho sa obézneho ducha vyrušíte tým, že mu do kúpeľa nastriekate trochu ľadu, ducha dievčatka češúceho si pred zrkadlom vlasy zasa tým, že odtiahnete závesy a začne naň fúkať prievan. Nie je to príliš náročné, no je to nápadité a milé.

Chytených duchov si môžete prezrieť v galérii, kde sa o nich taktiež môžete dozvedieť niekedy informácií, no tie nie sú nejako zvlášť zaujímavé a po pár chvíľach do galérie vlastne aj prestanete chodiť. Škoda, že týmto neodhalíte skutočné pozadie duchov, teda to, prečo sa správajú tak, ako sa

správajú, kto naozaj sú a podobne. Bolo by zaujímavejšie, keby ste sa s každým chyteným duchom dozvedeli aj stále nové a nové škriepky príbehu, vytvárajúc si celistvý obraz o rodine, ktorá v tej rezidencii žila predtým, ako i o osude, ktorý ju postihol. Nič také v hre, bohužiaľ, nenájdete. Aspoň si však môžete v galérii zopakovať súboje s nimi, ktoré budú tentokrát o niečo náročnejšie.

Vďaka tomu, že v hre nemáte žiadne bočné aktivity a chodíte iba z izby do izby, kde robíte dookola to isté, časom sa dostaví určitý stereotyp. A to aj napriek tomu, že hra dohromady trvá len pár hodín (šesť až sedem podľa šikovníosti hráča). Občas musíte síce použiť špeciálne elementy ako voda, ľad alebo oheň na určité objekty (horiace dvere či zhasnuté sviečky), aby ste sa dostali ďalej, no takých prípadov nie je veľa a hra sa tieto prvky ani nesnaží veľa rozvíjať. 3DS verzia síce prináša kooperáciu



pre dvoch hráčov, no tú som, bohužiaľ, nebol schopný vyskúšať, nakoľko multiplayer funguje len lokálne.

Na hru sa mi veľmi páčila hudba. Aj keď je to len niečo, čo ste už určite niekde počuli, jednoducho typické „duchovské“ motívy, tak predsa len sú chytľavé. Obzvlášť sa mi páčil samotný Luigi, ktorý sa zo strachu pred duchmi upokojuje spievaním si tých istých motívov, ktoré práve počujete, a to zábavným ustráchaným hlasom. Veselé je počúvať aj volanie po Mariovi, či ho náhodou nezačuje. Jeho hlas sa v tomto prípade pohybuje od jemných nuáns až po nervydrásajúci vreskot. Vskutku krásne detaily.

Grafika hry je na tom síce horšie, no stále lepšie ako sedemnást rokov stará GameCube verzia. 3DS verzia stráca na antialiasingu okrajov, čiže pôsobí oveľa zubatejšie, no na druhej strane ponúka lepšie nasvetlenie, lepšie textúry, kontrast farieb a celkovú atmosféru, ktorá je tu temnejšia. 3DS navyše obsahuje aj skvelý 3D efekt, vďaka ktorému môžete precítiť hĺbku prostredia veľmi pekne navrhnutej rezidencie.

Čo mi ale počas celej hernej seansy nešlo do ruky, bolo ovládanie. Ak máte zapnutý 3D efekt, je doslova nemožné používať stereotypné ovládanie, pretože sa vám obraz hneď rozmazá, no bez zapnutého 3D efektu zasa hra stráca jeden z tých najdôležitejších prvkov, kvôli ktorému sa na tomto zariadení vôbec objavila. Rovnako tak je taktiež utrpenie ovládať smer vysávača po osi y, teda zhora dole a naopak. Nakoľko sa tento pohyb ovláda klasickými smerovými šípками, ktoré sú na Nintendo 3DS pomerne dosť vzdialené od kruhového D-padu, a vzhľadom na to, že duchovia sú veľmi rýchli, stáva sa zo samotného chytania často len frustrujúca záležitosť namiesto toho, aby bola zábavná.

Maroš Goč



Persona 3: Dancing in Moonlight a Persona 5: Dancing in Starlight

TANEČNÝ BÁL MIMO PRIESTORU A ČASU

Ked' pred pár rokmi spoločnosť Atlus ohlásila, že jej RPG Persona 4 dostane spin-off s podtitulom Dancing All Night, mnohí si mysleli, že pôjde o čistý „fanservice“, ktorým sa snaží úspešnú dojnú kravu vyzmýkať až do poslednej kvapky. Nakoniec sa však z Dancing All Night vykl'ula solídna rytmická hra vzdávajúca hold vynikajúcim soundtrackom Shojiho Megura, ktorá zároveň uveriteľne nadviazala na pôvodný titul vlastným príbehom vo forme vizuálneho románu.

Príklad štvrtého dielu teraz nasleduje aj tretí a piaty a tak sme sa dočkali dvoch nových hier – Persona 3: Dancing in Moonlight a Persona 5: Dancing in Starlight. Na začiatok treba povedať, že Dancing in Moonlight a Dancing in Starlight sú v princípe identické hry. Obsahujú iné piesne a iné postavy, no pod kapotou ide o rovnaké tituly s rovnakými mechanizmami, systémom postupu hrou a podobne. Preto ich budeme hodnotiť ako jeden celok a vypichneme iba prípadné špecifiká.

Čo je staré

Samotné hranie rytmických častí je v princípe identické s predchodcom. Spočíva v stláčaní príslušných tlačidiel do rytmu hudby, čo je signalizované notami prilietajúcimi zo stredu obrazovky na jej okraje. Nejde o výčitku, keďže na pôvodných mechanizmoch nebolo nič zlé a žiadne veľké zmeny sme ani neočakávali. Systém je jednoduchý na pochopenie, no na vyšších obt'ážnostiach ponúka aj tak dostatočnú výzvu i pre najostrieľanejších veteránov žánru. Ak by sa vám aj najvyššia obt'ážnosť zdala ako malina, hra obsahuje aj širokú škálu modifikátorov, ktoré môžu váš

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Rytmická hra
Výrobca: ATLUS
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + Chytl'avá hrateľnosť
- + Široké možnosti prispôsobenia náročnosti
- Plytké dialógy postáv
- Skupinových tancov mohlo byť viac

HODNOTENIE:



zážitok sťaziť či zjednodušiť úpravou jej mechanizmov. Každý si tak vie zážitok prispôbiť podľa svojich schopností.

Obe hry obsahujú cez dvadsať piesní zo soundtrackov pôvodných hier spolu s ich remixami, čo nie je málo, ale mohlo ich byť trochu viac. Zoznam piesní v Dancing in Moonlight je podľa mňa lepší, popovo-hiphopový soundtrack trojky sa mi k rytmickej hre hodí viac ako pomalší jazz z päťky. Väčšina remixov v Dancing in Starlight navyše pôvodné piesne skôr pokazila, zatiaľ čo v Dancing in Moonlight ich zaujímavo ozvláštnili. Samozrejme, v tomto ohľade ide skôr o moju preferenciu ako o objektívny názor. Treba uznať, že Dancing in Moonlight mohol vybrať okrem pôvodnej hry aj piesne z ďalších titulov ako Persona 3 FEZ, Persona 3 Portable či Persona Q, takže v tomto ohľade bola Persona 5 v nevýhode.

Na pozadí rytmických sekcií prebiehajú tanečné kreácie hlavných postáv pôvodných hier, menovite je to Yukari, Junpei, Mitsuru, Fuuka, Ken, Akihiko, Aigis a protagonista v prípade Persony 3, a Ryuji, Ann, Morgana,

Makoto, Futaba, Yusuke, Haru a protagonista v prípade Persony 5. Tých si bežne počas hrania ani veľmi nestíhate všimnúť, ak ale máte potrebu si ich pozrieť, môžete si spustiť aj mód, v ktorom sa titul hrá sám a vy sa iba pozeráte na tanečné video.

Väčšina tanečných čísel spočíva v tom, že celú pieseň tancuje jedna postava na nejakej scéne známej z pôvodnej hry, no sú tu aj výnimky ako napríklad záznam zo živého koncertu či animované intrá. Hviezdou programu sú však nepochybne piesne dopĺňané spoločným tancom viacerých postáv.

Obe hry obsahujú jeden videoklip pre mužskú a jeden pre ženskú časť tímu a poslednú pieseň, v ktorej tancujú všetky postavy spolu. Na videoklipech si animátori zjavne dali záležať a najmä v Dancing in Moonlight sa mi oba veľmi páčili. V Dancing in Starlight mi dievčenský akosi nesadol, keďže sa výraznou sexualizáciou neplnoletých dievčat pre mňa prepadol do sféry nevkusy. Napriek tomu je škoda, že takéto skupinové tance boli v hrách iba tri, určite by som ich uvítal viac.





Čo je nové

Hlavnou zmenou oproti Dancing All Night je odstránenie príbehového módu a nahradenie ho akýmiś krátkymi rozhovormi postáv, ktoré sa postupne odomkajú plnením zadaných úloh spolu s kozmetickými predmetmi. Zápletku je založená na tom, že protagonisti tretieho a piateho dielu sú v spánku privolaní,

aby spolu sút'ažili v tanci, na čo po prebudení zabudnú. Obzvlášť v Dancing in Moonlight je iba t'ažko uveriteľ'né, že by sa postavy z dost' vážneho tretieho dielu bez výhrad odviazali na parkete. Celkovo ma táto zložka sklamała, keďže takmer všetky dialógy sa mi zdali akési neprirodené, silené a aj snahy o vtip u mňa na úrodnú pôdu nepadli. Hoci je pre fanúšikov skvelé vidieť



postavy z dnes už dvanásť-ročného tretieho dielu v modernom kabáte, no v oboch nových hrách sú viac-menej iba karikatúrami postáv z pôvodných hier.

To vo výsledku vyzerá tak, že Akihiko z tretieho dielu nerozpráva o ničom inom ako o proteínoch a trénoch, Morgana z päťky sa zasa stále snaží baľiť Ann a podobne by som mohol pokračovať aj v prípade ďalších charakterov. Z ich pováh sa vytratila akákoľvek komplexnosť a tak aj rozhovory medzi nimi sú také... plytké. Spravidla som tak všetky dialógy iba preletel, aby som si odomkol nové kozmetické predmety pre tanečnú časť.

Neskoršími interakciami s postavami môžete odomknúť aj prístup do ich izby, kde máte za úlohu hľadať skryté predmety, na PS4 dokonca s podporou VR. Znova, je to milý prídavok pre fanúšikov, no nič prelomové nečakajte.

Tak predsa len dojenie?

Deň pred oficiálnym vydaním Atlus predstavil aj plán vydávania sťahovateľ'ných prídavkov, ktorý sa mi zdá mierne premrštený. Keďže hra vyšla v Japonsku už pred niekoľkými mesiacmi, už teraz je dostupný Season Pass s 30 DLC piesňami za 24,99 eur a ďalšie kozmetické balíčky za spolu 60 eur. To je podľa mňa riadna páľka, keď už samotná kolekcia oboch hier stojí asi 90 eur. Za normálnych okolností by som sa k ich cene nevyjadroval, no mám pocit, že ide naozaj o poriadne cifry, ktoré sa zdajú o to väčšie, keď spomeniem, že sú viazané na platformu. Ak si teda kúpite hru na PS4 aj Vitu, musíte si kúpiť aj DLC na PS4 aj Vitu samostatne, napriek tomu, že tituly obsahujú cross-save. Je to iba dodatočný obsah, ktorý si nemusíte kupovať, no nedalo mi to nespomenúť, keďže jeho celková cena sa takmer rovná spoločnej cene PS4 verzií hry (a prevyšuje cenu Vita verzií).

Záverečné zhrnutie

Persona 3: Dancing in Moonlight a Persona 5: Dancing in Starlight sú kvalitné tituly, ktoré však mohli mať trochu viac obsahu v základnej hre. Ako rytmické hry s hudbou a postavami z obľúbených japonských RPG ma uspokojili a z tohto pohľadu im nemôžeme nič vytknúť. Nečakajte však určite, že so známymi postavami uvidíte nejaký zaujímavý nový príbeh, kvôli ktorému by sa ich oplatilo zahrat'.

Pavol Hirka

SPACE HULK: TACTICS

UNIVERZUM, KTORÉ INŠPIROVALO TVORCOV K VYTVORENIU NOVÝCH SVETOV, AKO JE WARCRAFT ČI STARCRAFT, TENTOKRÁT PRINÁŠA HRU V PODOBE ŤAHOVEJ STRATÉGIE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: ťahová stratégia

Výrobca: Full Control

Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + úzke uličky vytvárajú skvelé prostredie na taktické súboje
- + možnosť first-person kamery u mariňákov
- + editor máp je skvelý doplnok na testovanie zručností architekta úrovni
- + skvelé videá príbehu
- + odlišuje sa od pôvodnej stolovej hry
- + tutoriály pre obe frakcie

- kamera počas niektorých akcií bola priblížená a nedalo sa ňou hýbať
- možnosť first-person kamery len u mariňákov
- málo animácií pre akcie postáv
- príbeh je skôr určený pre hráča, ktorý pozná univerzum

HODNOTENIE:



Z hlbokého vesmíru sa vynorila obrovská loď (Space Hulk), ktorá sa pomaly, ale isto plaví smerom k ľuďstvu. Oddiely vesmírnych mariňákov, ktorí sú známi pod menom Terminátori, prehľadáávajú túto na prvý pohľad opustenú loď, musia sa plaziť a predierať úzkymi priestormi, aby zneškodnili hrozbu, ktorá sa na ľuďstvo rúti. Na tejto lodi sa medzitým zo spánku prebúdzajú milióny hibernujúcich príšer nazývaných „Genestealers“ (po našom Zlodeji génov). A tak sa začína boj.

Takto je opísaná stolová hra Space Hulk, na základe ktorej vznikla jej digitalizovaná sestra s podobným príbehom, a dokonca aj s veľmi podobným názvom: Space Hulk: Tactics.

Ako ste už isto uhádli, v tejto recenzii si predstavíme bližšie práve ten druhý titul, ktorý sa začiatkom októbra objavil na PC, PS4 a XONE.

Kampaň

Hra ponúka veľa možností, pri ktorých môžete stráviť množstvo hodín. Tou prvou, ktorú si predstavíme, je kampaň, v ktorej si môžete vybrať, za ktorú frakciu chcete hrať – budete „tí dobrí“ v podobe Terminátorov alebo vezmete na seba podobu Zlodejov génov, mimozemšťanov so 6 končatinami?

Terminátori

V univerze Warhammer sú terminátori veteránmi vesmírnych mariňákov, ktorí si vyslúžili brnenie pripomínajúce tank. Ich výzbroj pozostáva z technologicky vyspelých zbraní s uzavretým skafandrom,



ktoré sú vyvinuté pre posádky vesmírnych lodí pracujúce v nehostinných podmienkach (vysoko nestabilné až rozpadajúce sa lode).

Krvaví anjeli, ako sa nazýva typ Terminátorov, za ktorých hráte kampaň, postupujú loďou, zisťujú škody na oddieloch, ktoré prišli pred nimi a snažia sa nájsť jadro alebo generátor, ktorého

zničenie by celú loď zastavilo, v najlepšom prípade zničilo.

Hra sa odohráva v úzkych uličkách, často je potrebné vidieť aj za roh, a práve to sa mi počas hrania páčilo. Vedela som, kde sa mimozemšťania nachádzajú, pretože mapa je odhalená po celú dobu, čiže som sa vedela pripraviť na útok, no na druhej strane, akonáhle skončil môj





sú nomádmi vesmíru, riadení kolektívnym vedomím nazývaným „Hive mind“, vševediaceou entitou pozostávajúcou z čistej psychickej energie.

Zatiaľ čo kampaň za Terminátorov prebieha v duchu záchrany ľudstva, pri Zlodejoch génov sa pozeráme akoby retrospektívne na ich vývoj a boj proti Terminátorom, z ktorého pridávame vedomosti do kolektívneho vedomia.

Za Zlodejov génov sa hrá o úplne odlišne ako za Terminátorov. Už to nie sú ťažkopádne roboty, ktoré potrebujú na otočenie sa 1 akčný bod. Ako som už spomenula, mimozemšťania majú na presun až 6 bodov, no nie je to také ľahké, ako to vyzerá. Týchto 6 bodov musíte využiť nielen na lozenie po chodbách, ale aj v stealthe.

Práve tak sa totiž spawnujú títo krásavci a na ich aktiváciu a útok ich musíte vždy odhaliť, čo stojí akčné body. Akonáhle je však mimozemšťan odhalený, nemôžete sa vrátiť naspäť do stealthu. Taktiež mariňáci vedia odhaliť skryté jednotky Zlodejov tím, že sa im mimozemšťania dostanú do zorného poľa. Najlepšie ciele sú také, ktoré vás nevidia, čiže stačí útočiť z boku alebo zozadu, no ani strelba nemusí byť vždy na 100% úspešná.

Taktická vízia

Do hry je tiež pridaná funkcia v podobe taktickej vízie. Zapnutie tejto vízie je možné kedykoľvek aj počas toho súpera a niekedy odhalí uje potrebné prepojenia – ukáže napríklad, kam vás premiestni portál, prípadne kde sa nachádza konzola odo dverí, ktoré chcete práve uzavrieť na prechod ďalších jednotiek (či už súperových alebo vašich).

Karty

Oproti stolovej hre boli do kampane okrem príbehov pridané aj karty, ktoré vám pri jednotlivých frakciách môžu pomôcť zvýšiť silu či obranu. Karty sú viazané na frakciu, zloženie vašej jednotky, no tiež na zbrane, ktoré jednotka vlastní. Alebo sa môžete rozhodnúť karty konvertovať, čo u mariňakov zabezpečí dodatočné akčné body na postup a u Zlodejov touto akciou vyvoláte dodatočné jednotky.

Zatiaľ čo u Terminátorov používate karty v priebehu boja, pre Zlodejov sa vďaka kartám delí ťah na dve časti – prvá časť, keď používate karty na zvýšenie šancí

ťah, musela som sledovať pohyb každého jedného mimozemšťana, ktorý sa nachádzal v hre, resp. práve v tom ťahu odnikiaľ vylezol.

Po celý ťah u Terminátorov musíte dobre premýšľať, z ktorej strany ste zostali nekrytí, odkiaľ by mohli na vás zaútočiť, no zároveň, ako sa čo najrýchlejšie dostať k cieľu a splniť všetky misie (objectives) pre danú úroveň.

Mimozemšťania stále pribúdajú, a preto sa potrebujete pohybovať rozvážne a nezaseknúť sa na jednom mieste, ako sa aj mne raz počas hrania podarilo. Na presun a akcie máte k dispozícii „akčné body“, a tých je veru dosť málo. U mariňakov sú to len 4 body na postavu. Musíte si dávať veľký pozor, pretože aj jedno otočenie sa na mieste stojí 1 akčný bod, a ak by ste nebodaj chceli kryť aj chodbu za vami, aktívna obrana počas toho súpera (akcia v hre

nazvaná Overwatch) vám uberie ďalšie 2 body. Veľkou pomôckou je však skutočnosť, že každý Zlodej má k dispozícii na ťah 6 akčných bodov a vy si viete vypočítať, ako blízko sa k vám v tom či onom ťahu dostanú, keďže hracia plocha je rozdelená na políčka.

Pozor si musíte dávať aj na blízkosť nepriateľov, pretože Terminátori sú so svojimi automatickými zbraňami oveľa lepší na diaľku, zatiaľ čo Zlodeji génov majú perfektné útoky zblízka. Ak sa k vám nepriatelia priblížia, je veľmi malá pravdepodobnosť, že to prežijete.

Zlodeji génov

Zlodeji génov (oficiálne Corporator hominis) sú biologickou formou druhu Tyranidov, ktorá bola geneticky navrhnutá na infiltráciu ostatných inteligentných druhov. Tyranidi



vyhrať, alebo ich páliť, aby ste získali jednotky, a druhá, keď sa pohybujete s už vyvolanými jednotkami a útočíte. Bolo zvláštne si na to zvykať, no tutorial vás do hry vtiahne veľmi rýchlo a vysvetlivky sa objavujú po každom t'ahu kola, aby ste sa naučili hru ovládať.

Postup kampaňou odkrýva nové miesta vo vesmírnej lodi, na ktoré sa môžete vydať, no zároveň vám dodáva zdroje na vylepšovanie vybavenia vašej frakcie. Vylepšenia sa týkajú nielen zbraní, ale aj kariet a ich možností, ktoré vám poskytujú.

Kamera

Počas hry si môžete prepínať medzi first-person pohľadom u mariňákov a pohľadom z tretej osoby pre obe frakcie. Ja osobne som veľmi preferovala pohľad z tretej osoby, pretože tento pohľad dodáva aj voľnú kameru, ktorá je často potrebná na obhliadnutie situácie. Prvú osobu som si neužívala a pri Zlodejoch mi ani nešla zapnúť. Predstavte si, ako vidíte z pohľadu prvej osoby, ako sa spoza rohu zjaví mimozemšťan, vyskočí a roztrhá vás. Kamera sa dá nastaviť a mala som ju na voľno, no nepochopila som, prečo si niekedy hra priblížila pohyb alebo útok jednotky. Pravdou je, že to bolo stále v tretej osobe, no na tých pár sekúnd som nemohla kamerou hýbať.

Čo sa týka ďalších animácií, v kampani sa mi veľmi páčili cinematics, ktoré sprevádzali príbeh, no pri samotnom hraní sa stále opakovali 2 až 3 animácie – či už tá, v ktorej vylieza mimozemšťan niekde zo steny, alebo tá, v ktorej frakcie útočia na seba. Po čase som už len čakala, kedy to skončí.

Multiplayer

Ďalším módom hry, ktorú titul ponúka, je multiplayer, alebo, ako je v hre nazvaný, skirmish. Máte na výber založenie svojej vlastnej hry s kamarátmi alebo aj kompetitívny boj proti iným hráčom.

Základom je vytvoriť si vlastné oddiely a neskôr si ich povolávať do boja. Tu v ponuke nájdete aj iných mariňákov, s ktorými sa stretávate už počas kampane, no hrať v samotnej kampani za nich nemôžete. Sú to Dark angels (Temní anjeli), Space wolves (Vesmírne vlci) alebo Ultramarines (Ultramariňáci). Zlodeji génov za nimi nezaostávajú, máte na výber z druhov Purestrain, Behemoth, Leviathan alebo Kraken.

Svoj oddiel si môžete rôzne nakombinovať, vybrať si farby jednotlivých kusov zbroje u mariňákov. Tu možno prírsky t'ahajú za kratší koniec, pretože u

nich tak veľa možností úprav k dispozícii nie je, nakoľko ich „brnenie“ má iba pár kusov a zbrane nepotrebujú. :)

V multiplayeri môžete hrať proti počítaču, no taktiež proti priateľom alebo neznámym. Na výber sú mapy oficiálne, no aj hráčmi vytvorené, pretože hra ponúka aj editor máp, kde si môžete aj vy s kamarátmi mapu vytvoriť.

Editor máp

Posledným doplnkom hry Space Hulk: Tactics je editor máp, ktorý je veľmi prehľadný a mapy sa dajú ľahko vytvárať. Zadávať tam nielen to, ako bude mapa vyzerať, kde budú spawny mimozemšťanov, a kde budú začínať mariňáci, no aj ciele mapy, ako napríklad ochrániť celý svoj tím, ale taktiež určiť, na koľko t'ahov sa mapa bude hrať.

Celkový dojem

Bez ohľadu na to, či som univerzum Warhammer 40k predtým navštívila alebo nie, hra ma bavila a vedela by som si predstaviť hodiny taktizovania v nej, hoci musím uznať, že bez nejakých širších znalostí o Warhammeri som sa po chvíli v hre strácala, pretože príval informácií v príbehu bol ohromujúci.

Hoci ma pohltil veľmi rýchlo a stal sa zo mňa veľký ochranca mojich zverencov, ktorý si prepočítaval každú cestu, vždy si kryl chrbát, a tým postupoval veľmi pomaly, zo začiatku som mala naozaj pomalý štart a hra ma skôr nudila, no nakoniec som sa do toho dokázala dostať.

Laco Orosz



CLINT EASTWOOD

PAŠERÁK

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH IMPERATIVE ENTERTAINMENT IN ASSOCIATION WITH BRON CREATIVE A MALPASO PRODUCTION CLINT EASTWOOD BRADLEY COOPER
"THE MULE" LAURENCE FISHBURNE MICHAEL PEÑA DIANNE Wiest AND ANDY GARCIA MUSIC BY ARTURO SANDOVAL COSTUME DESIGNER DEBORAH WOFFER
EDITED BY JOEL COX A.C.E. PRODUCTION DESIGNER KEVIN ISHIOKA DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY YVES BÉLANGER EXECUTIVE PRODUCERS THE NEW YORK TIMES MAGAZINE APRIL 2018 THE SPANISH CASTLE'S 80-YEAR-OLD WALL BUILT BY SAM DOLNICK PRODUCED BY AARON L. GILBERT
SCREENPLAY BY NICK SCHENK PRODUCED BY TIM MOORE KRISTINA RIVERA JESSICA MEIER DAN FRIEDKIN BRADLEY THOMAS PRODUCED BY CLINT EASTWOOD

INŠPIROVANÉ SKUTOČNÝMI UDALOSŤAMI

NIKTO NEUTEKÁ VEČNE

V CINEMAX OD 10. JANUÁRA

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

CINEMAX

Football Manager 2019

ŽRÚT ČASU NA DRUHÚ

Zatiaľ čo FIFA sa dá považovať za mainstreamovú športovú hru, séria Football Manager je určená najmä zarytým futbalovým fanúšikom, pre ktorých je dlhá analýza štatistík a dumanie nad správnu taktikou tým pravým relaxom. Aké novinky priniesol ročník 2019? Pokračuje séria v trende zlepšujúcej sa prístupnosti pre nových a menej skúsených hráčov?

Výraznou zmenou prešiel systém taktiky a tréningov. Po novom sa taktika sústreďuje na tri fázy: hru s loptou na kopačkách, hru v prechode a bez lopty. Prvá fáza je pre dlhoročných hráčov dôverne známa, keďže tá v minulosti slúžila ako hlavný taktický náčrt útočného postupu.

Prechodová fáza určuje organizáciu útokov, teda to, či zvolíte postupný protiútok alebo zavelíte plnou parou vpred spolu s vašimi krajnými obrancami a posledná fáza určí obranný štýl vášho mužstva.

Je len na vás, či zvolíte aktívne napádanie a vytlačanie hry

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: športová
Výrobca: Sega
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ prepracovaný taktický systém
+ inovovaný prehľad tréningov
+ celková reálnosť herných mechanizmov

- zápasové animácie pôsobia veľmi zastarano
- občasné bugy

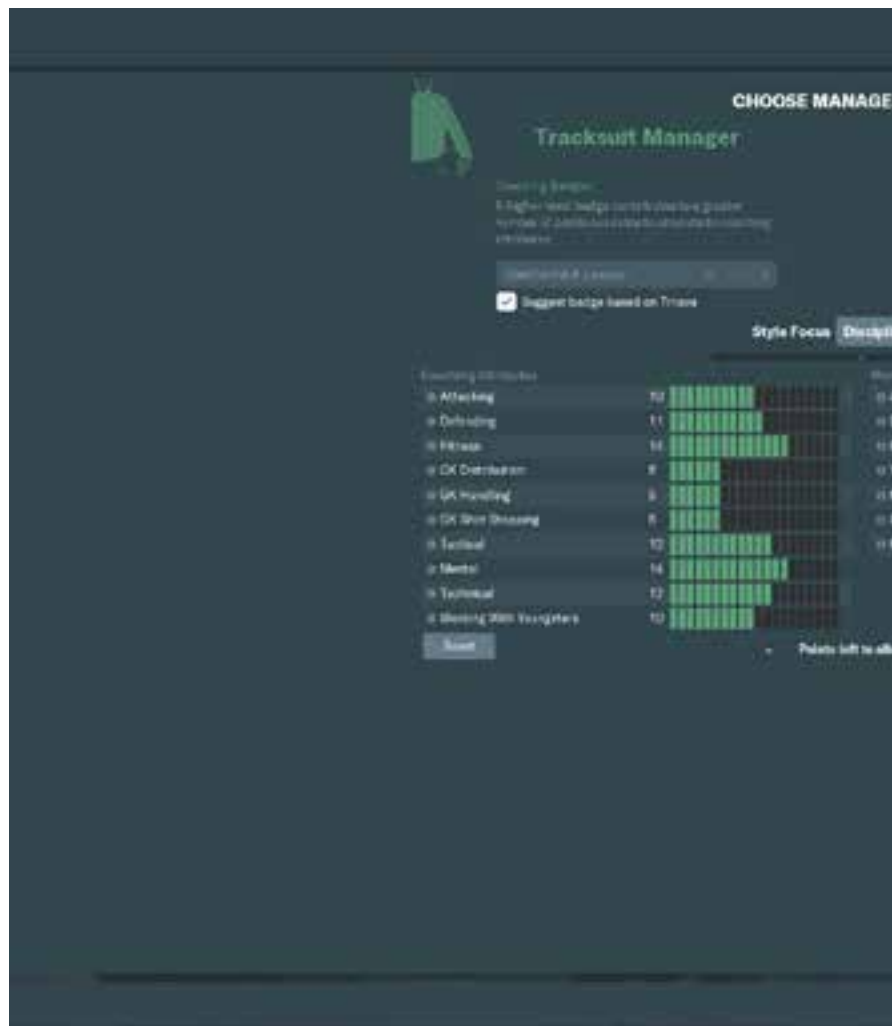
HODNOTENIE:



smerom k stredovému kruhu alebo zvolíte taktiku bránenia priestoru s prehustením priestoru pred veľkým vápnom.

Pred učením tohto zásadného rozhodnutia vám odporúčam dôsledne si

preštudovať schopnosti vášho mužstva. Bolo by dosť nelogické, ak by ste sa pokúšali s kádrom FC Spartak Trnava hrať štýl tiki-taka, keďže typológia hráčov sa hodí skôr na rýchle protiútoky zo zabezpečenej obrany. Veľmi skoro by sa toto chybné rozhodnutie





podrobnejší animovaný pohľad. Dlhodobú snahu vývojárov v zjednodušovaní prístupu série k novým hráčom však určite musíme tiež spomenúť. K tým najzložitejším herným mechanikám patria prestupy, ktoré sú veľmi realistické. V prípade, že sa rozhodnete hrať za klub z našej najvyššej alebo inej menšej európskej súťaže, pripravte sa na dôsledný skauting, keďže peňazí je málo, kluby sú neústupné a agenti doslova nenažraní. Určite sa nebojte prijímať hráčov na skúšky do predsezónnej prípravy. Vďaka tomu sa vám naskytne možnosť získať kvalitného hráča za veľmi dobré peniaze, no najmä si budete môcť vyskúšať, či zapadá do vášho systému.

Zmena používateľského prostredia je evolučná a zjednodušila prístup k niektorým oblastiam. Niektoré sekcie sú však naopak až príliš vnorené, no pri obrovskom počte informácií, s ktorým počas hrania pracujete, je jeden klik navyše tým posledným, čo vás zdrží.

Vysokú mieru stagnácie je vidieť na grafickom spracovaní zápasov, vďaka ktorému si hra síce drží veľmi nízke hardvérové nároky, no celkovému dojmu z nej to veľmi nepomáha. Animácie hráčov sú stále na úrovni hry FIFA 99, každá strata lopty vyzerá ako záznam zo zápasu Oblastných Majstrovstiev skupiny B a sledovať náhodné zhľuky pixelov, pardon fanúšikov na tribúnach, je ako za trest. Nezachraňuje to ani implementovaný systém VAR v určitých súťažiach. Priznám sa, že som v konečnom dôsledku preferoval používanie klasického 2D pohľadu.

V hre sa taktiež nachádza pár bugov, ako nespustenie opakovaného záberu, priveľa predsezónnych zranení aj napriek nižšej intenzite tréningov alebo nadmerný počet vstrelených gólov po centroch. Hlavne posledná chyba je už evergreenom a bolo by načas opraviť ju.

Záver

Football Manager 2019 je opäť povinnou jazdou ako pre každého fanúšika série, tak aj pre fanúšikov futbalu. Ponúka široké taktické možnosti, ktoré vám dávajú možnosť vytvoriť mužstvo so špecifickým herným prejavom. Veľký posun vpred zaznamenal aj tréningový systém, ktorý dokážete adaptovať na vami zvolenú taktiku. Ďalšie overené herné mechanizmy zostali zachované a len dopĺňajú realistický zážitok, pri ktorom nebude problém stráviť stovky hodín. Teraz nám už ostáva len dúfať, že vstup série do nového desaťročia prinesie aj lepšie grafické spracovanie zápasov.

Adam Lukačovič



odrazilo na zlých výsledkoch a jalovom hernom prejave.

Nový taktický systém dáva vášmu mužstvu doslova tvár a odvíja sa od neho aj tréningový proces. Ten sa dokáže automaticky nastaviť s ohľadom na vami vybranú taktiku, no v predsezónnej príprave je až príliš jednotvárný. Jeho úprava je veľmi jednoduchá, graficky prehľadná a celkovo je systém sústredený do menších celkov v porovnaní so všeobecnými oblastami v minulých ročníkoch.

Je tak možné zamerať sa na špecifickú obrannú alebo útočnú činnosť, no nechýba ani možnosť pracovať na konkrétnych aspektoch tímovej súdržnosti.

Tieto novinky sa môžu zdať na prvý pohľad zložitou súčasťou, a preto v úvodnom týždni určite prijmite ponuku asistenta pre oboznámenie sa s novými hernými mechanikami. Tutoriály netrvajú dlho a sú pomerne dobre vysvetlené, no nováčikovia by určite ocenili aj

Shapeshifting Detective

ALEBO INDIANA JONES
A TAROTOVÁ VÝPRAVA

Už veľmi dlho, takmer od druhej polovice 90. rokov, som sa nestretol s hrou založenou na naračnej technike FMV (full motion video). Je to taká naračná technika, ktorá je založená na vopred nahratých videosúboroch, ktoré buď prezentujú dej (či informácie) v cutsčénach, alebo priamo tvoria hernú zložku. V takom prípade môžeme už hovoriť o interaktívnom filme, ktorý má svoje prakorene v kine (napr. československý film z roku 1967: Kinoautomat: Človek a jeho dŕm, ešte tu bol pokus v 80. rokoch: seriál Rozpaky kuchaře Svatopluka, v hlavnej úlohe s Jozefom Dvořákom, ktorý kopíroval princíp pôvodného Kinoautomatu, ale hlasovalo sa pomocou svietenia v domácnostiach - ergo na základe zvýšenej spotreby elektriny - tento spôsob je dodnes považovaný za kontroverzný z hľadiska kontrolovania populácie veľkých sídlisk).

Práve pre nízku kvalitu videa a hardvérové nároky v tých rokoch som sa tomuto žánru priznávať sa, vyhýbať. Buď ste potrebovali konzolu, alebo pomerne high-end počítač (Pentium), vtedy ešte s predraženou CD-romkou. Tieto hry boli, samozrejme, na diskových nosičoch. Hovorím o takých tituloch

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Interaktívny film
Výrobca: D'Avekki Studios Ltd / Wales Interactive
Zapožičal: D'Avekki Studios Ltd / Wales Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

- + pútavý príbeh
- + meniteľný podľa vašej chuti na mystery či klasickejšiu detektívku
- + „znovuhrateľnosť“
- + HD video

- hra je pomerne krátka

HODNOTENIE:



ako Phantasmagoria, Mad Dog McCree, Dragon's Lair alebo Night Trap. Dnes niektoré z týchto, mimochodom už legendárnych klasík, kúpite ako DRM-free na pol'skom GOG-u.

Niektoré sa, samozrejme, dajú (a v niektorých prípadoch aj musia) ešte stále hrať len na emulátoroch. Je ich mnoho. Len samotná Wikipédia uvádza cez stovku titulov radených do

tejto kategórie. Herný priemysel na FMV hry a interaktívne filmy nezanevrel, avšak presunuli sa do kategórie Indie. Áčkových titulov je pomenej (Quantum Break, Detroit: Become Human, The Quiet Man), samozrejme, ak si odmyslíme cca 90% japonskej videohernej produkcie.

Tie indieánske počiny však dodržia tradíciu legendárnych „Laser Games“ - účinkujú v nich bčkoví herci, ich hranie a dej hry je väčšinou „over the top, odohrávajúci sa na bluescreene alebo v lacných kulisách. A to z nich robí kult... Ja som si tú „bčkovitosť“ zamiloval už v sérii Command and Conquer, ktorá, mimochodom, bude remasterovaná. Dúfam, že aj s pôvodnými videami.

Tvorcovia D'Avekki Studios Ltd a Wales Interactive nám, hráčom, prinášajú nový prírastok do žánru interaktívneho filmu práve titulom Shapeshifting Detective. V hre sa vžívate do roly detektíva „Sama“ (narážka na noir-pulp - Sam Spade) s tajomnou minulosťou, ktorý v malom mestečku August vyšetruje vraždu mladej čelistky, takpovediac ľahkých mravov. Zapletie sa do siete intríg a je len na ňom,





tajomstvá podozrivých. Podľa toho sa odvíja aj dej hry a jej niekoľko možných koncov. A niektoré z nich nebudú pre vás uspokojujúce (nie vždy sa vám podarí odhaliť všetky križovatky príbehu a motívy postáv) a iné zas nebudú dobré (zomriete). Už len tento samotný fakt a implementácia výberu náhodného vraha pri každom reštarte hry zabezpečuje jej dlhú „znovuhrateľnosť“.

Ďalším prvkom, ktorý by vás eventuálne mohol zaujať je mystická stránka deja. Hlavní podozriví z rituálnej vraždy sú akísi okultisti - vykladači Tarotu. Tarot vznikol približne v 14. storočí. Je to súbor 78 kariet (Veľkej a Malej arkány), spolu s odvodeným systémom výkladu a postupov, ktoré sa používajú na štúdium ezoteriky, meditáciu alebo veštenie (propaguje to napríklad aj Alejandro Jodorowsky). Tarot je blízkym príbuzným súborov hracích kariet nazývaných tarokové karty, ktoré sa dodnes používajú na hru taroky, ktorú mimo iného obľubovali aj štúrovci (Wikipedia).

Hra, samozrejme, nezachádza až tak do hĺbky, ale cez tarot sú tu vysvetľované niektoré línie deja a privodené jeho rôzne konce. Gameplay vám však dovolí uje sa tejto možnosti úplne vyhnúť. Tak však pridáte o celú „hororovú“ líniu hry. Ďalšou zložkou, ktorá zhuťňuje toto zameranie, je „vysielač“ miestnej rádiostanice, v ktorom si moderátori rozprávajú strašidelné historky. To si však môžete vypočuť aj osobitne. Potešíť vás môžu tiež celkom pekné „neherečky“ v rolách femme fatale, šedých myšiek, obetí a podobne, ako v každej správnej noir detektívke. No a je tu aj ponorý jazzový soundtrack, ktorý perfektne dokreslí uje atmosféru hry a spôsobuje hráčovi ešte väčšiu imerziu. Navyše, je len na vás, akou cestou sa rozhodnete ísť a ako celá hra dopadne, ale verte mi jedinú, jedno zahratie hry Shapeshifting Detective vás neuspokojí, pretože je jednou z vynikajúco prepracovaných zástupkyní FMV interaktívneho filmu a mystery detektívok. A to aj pre hráčov, ktorí práve tento žáner nemusia.

Laco Orosz

komu uverí, aké dôkazy sa mu podarí získať a v konečnom dôsledku aj to, či obviní skutočného vraha a zachráni ďalšie potenciálne obete.

Lenže Shapeshifting Detective nie je len neonoir detektívka. Obsahuje totiž aj nejaké duchárske, či hororové prvky s riadnou porciou okultizmu a mysticismu. Už len tajomstvo, ktorým je zahalená osoba hlavného

protagonistu, tomu nasvedčuje. Má totiž vymazanú pamäť (v tomto môžeme vidieť isté prvky cyberpunku) a istú zvláštnu schopnosť. Dokáže meniť svoju podobu, alebo ak chcete, vteliť sa do človeka, ktorého sa dotkne. To nám v hre dáva viacero možností vyšetrovania, a hlavne intrigovania. V koži iných ľudí a možno aj v koži prípadného vraha odhalíte súvislosti a temné



Loria

WARCRAFT PO S-LOVE-NSKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: RTS stratégia
s minimalistickými
prvkami fantasy RPG
a tower defense

Výrobca: Loria

Zapožičal: Zakúpená
recenzentom

PLUSY A MÍNUSY:

+ fajn Midi
soundtrack
a voice-over, čo
pri „indie“ veciach
nie je ešte
celkom tak bežné

- totálny rip-off
Warcraft 1
a 2 so všetkými
jeho historickými
chybami
a pramálo kladmi,
s nedostatkom
vlastnej invencie
autorov
- malá variabilita
a žiadna
znovuhrateľnosť
- absencia
skutočného
multiplayeru

V roku 1994 sa na franšíze Warhammer a „novej vlne“ RTS (real-time stratégií) zviazla aj dovtedy relatívne neznáma firma Blizzard. Vytvorili produkt, respektíve značku, ktorá má už dnes legendárny status vďaka svojím online nástupcom (Heroest of the Storm a World of Warcraft) pod menom Warcraft. Hra mala prvky nielen top-down RTS, ale aj dungeon crawlerov, ktoré boli ešte viac rozvinuté o rok v druhej časti a v roku 2002 naplno v tretej, ktorá sa vlastne stala základom pre moby, pretože už sa odklášala k trendu hry so špecializovanými hrdinami.

Ako dieťaťu na mi, samozrejme, takáto alternatíva k Dune 2 veľmi učarovala svojim fantastickým svetom, hoci povedzme, že prvý a druhý diel neboli až tak veľmi herne vyladené a často dochádzalo k frustrujúcim momentom – hlavne vďaka „cheatovaniu“ umelej inteligencie – respektíve k reštartom (alebo reloadom) levelov. K jednotke a dvojke som sa preto nejako výraznejšie nevracal, skôr som hral českú lokalizáciu Warcraft 3 a vesmírny Warcraft – Starcraft.

Príbeh a lore Warcraftu sa každým novým prídavkom do série rozširoval a začal vyznievať v duchu satirickej fantasy, čo nebolo na škodu. Satira relatívne odľahčovala nedostatky hier (hlavne ich mechanizmy) a povedzme generickú tému boja dobra a zla (ľudí a orkov). Najviac



ma asi bavil perfektný a jednoduchý editor levelov (od druhej časti), čo zabezpečovalo znovuhrateľnosť relatívne donekonečna. Samozrejme, v tých rokoch pôsobili zázračne aj voice-over a kinematické brífingy, ktoré sa neskôr stali trademarkom Blizzardu.

Dodnes však existuje po svete a aj na Slovensku veľá fanúšikov

prvých dvoch klasických dielov. Evidentne sú to ľudia, ktorí taktiež nielenže mali radi pôvodné dve časti, ale aj spomínaný editor levelov. Relatívne nedávno sa „pozbierali“ do firmičky Loria, ktorá si povedala, že na svete asi existuje veľá fanúšikov pôvodnej diológie a preto sa rozhodli urobiť jej „remake“ či skôr poctu pod rovnakým názvom Loria.

Rozumie, že dnes vznikajú rôzne napodobeniny alebo remastery klasických old school hier a u niektorých skupín hráčov sú mimoriadne populárne, najmä pre pamätníkov a nostalgikov ako ja. To je jedna vec. Druhá vec je kopírovať hru so všetkými mechanizmami a aj „chybami“ (hlavne podvádžajúcou AI), ktoré sú tam dnes, dúfam, zámerne kvôli spomínanému old school pocitu. Samozrejme, toto je moment, ktorý buď spôsobí totálnu imerziu, alebo totálne znechutenie. Ja som bol najskôr na vážkach. Na Loriu ma nalákalo hlavne demo,

HODNOTENIE:





prečo sa tvorcovia tak vehementne držali herných mechanizmov Warcraftu, keď vlastne použili „rasy“ z Heroes of Might and Magic. Postupne aj toto ironické vyznenie príbehu stratilo nejaký šmrnc, absentovali kinematické animácie (jedinou „skutočnou animáciou“ je tu len intro pozostávajúce zo slídu skíc) a brífingy sa obmedzili na dve-tri vety na obrazovke.



Najviac však zamrzela nemožnosť výberu strany boja podobne ako v pôvodných hrách, kampaň za démonov sa totiž sprístupní až po dohraní ľudskej. Potom zamrazil počet levelov, za každú stranu je ich totiž celých osem! Titul sa hrá po vzore rokov 90-tych a Duny, Warcraftu, Starcraftu, čiže je to tzv. klikfest. Za obmedzený počet zlata, neobmedzený počet stromov (som rád, že tvorcovia ponechali len základné dve suroviny plus ešte manu pre jednotky) si musíte relatívne rýchlo vybudovať čo najsilnejšiu základňu a

ktoré by grafikou a obtiažnosťou akoby z oka vypadlo Warcraft 1. Špecializáciou jednotiek a prístupom k jednotkám hrdinským skôr ako z Warcraftu 2. Obtiažnosť bola síce pekelná, ale to nebolo nič, čo sa nedá jej odstupňovaním ešte vyladiť.

Prešiel nejaký čas a hotový produkt sa začal predávať na Steame bez nejakej väčšej kampane. Prvé, čo mi bilo do očí, bol reskin grafiky na štýl „SVGA“ z Warcraft 2. Prvá chyba.

No prvý „dungeon“ level ma nalákal titul si zahrať. Absencia nejakej výuky či „hintov“ by mi tak neprekážala, pretože na ovládanie cez myš a klávesové skratky z Warcraftu sa len tak ľahko nezabúda, ale čo hráči, ktorí sa s touto RTS vetvou Warcraft franšízy nestreli? Skôr mi prekážalo, že levely začali byť úplne generické. Ich podobnosť kompenzoval iba príbeh s celkom slušným

rozbehom a in-game animáciami tiež okukanými z Warcraft 2 aj s určitou dávkou sebakaródie. Aby ste chápali, príbeh vychádza z premisy boja dobra a zla, čiže Poriadku a Chaosu - ľudí a démonov. V tomto momente som nepochopil,





druhýkrát v živote Warcraft 1. Ale na Slovensku je to tak. Teším sa už na remaster originálneho Warcraftu a čo vy?

Verdikt

Slovenské Retro RTS Loria je premárnym potenciálom a časom. Je evidentne jednorazovým produktom, ktorý vznikol len na jeden účel.

Ale aspoň je dnes jasné, že začínajúce herné firmy reálne môžu dostať aj podporu od štátu. Otázkou ostáva kvalita takýchto produktov. „Oldskúlfilikov“ možno naláka, ale myslím, že skôr siahnu po origináli.

Laco Orosz



čo najviac jednotiek. Nejaká špecializácia armády tu nemá zmysel a taktiež ani plánie hrdinov, ktorí sú tu vlastne len na to, aby prežili (aj to nie vždy, lebo ich môžete oživiť) a over the top hláškovanie.

Ešteže vás technologický strom nepustí hneď k všetkým jednotkám a ich vylepšeniam, ergo najmä budovám a konkrétne k obranným vežiam, pretože by sa to zvrhlo na „tower defense“, ako si mnohí isto pamätáte zo série Command & Conquer alebo teda toho Warcraftu.

Toto sa prejavuje najmä v móde skirmish, ktorý je akousi náhradou online multiplayeru, relikť rokov 90-tych. Hráte na sade máp proti rôznemu počtu nepriateľov či spojencov ovládaných AI. Paradoxom je, že už prvý Warcraft obsahoval multiplayer pre dvoch hráčov (cez LAN), pretože Blizzard považoval sieťovú hru už v roku 1994 za progresívnu záležitosť. Autori Lorie mult'ák ešte len sľubujú „do budúcnosti“.

V skirmish misiách Lorie máte zlatých baní viac a tak môžete tower defense taktiku kombinovať s výrobou obrovskej armády, hoci len základných jednotiek. Navyše variácia skirmish módov (napr. dungeon a iných ako vo Warcraft 1 a 2) tu nie je žiadna, autori zas len sľubujú.

Je na mieste povedať, že autori zrejme mali veľké oči a po schválení peňazí z Fondu na podporu umenia (Slovak Arts Council) zrejme „narýchlo“ urobili reskin grafiky a doplnili „full“ voice-over. Na to, aby bola Loria plnohodnotná a konkurencieschopná hra v kategórii „retro remake“, jej chýba veľa obsahu, variability a tým pádom znovuhrateľnosti

(jedine na vyšších obt'ažnostiach?). Navyše je zabugovaná (deň po jej vydaní vyšli dva patche) a podľa mojej mienky mala ešte dlho ostať v early access.

Môžeme len špekulovať, či bola firma Loria tak sebavedomá alebo ju tlačili termíny a produkt vydala v takejto mierne povedané „nedotiahnutej“ podobe. Dalšími paradoxmi sú absencia lokalizácie (hra je len v anglickom jazyku, hoci je financovaná cez slovenský fond), chýbajúce titulky v intre, ale hlavne to, že bol použitý akýsi „pa-lore“, mix Warhammeru, Warcraftu a Heroes of Might and Magic namiesto toho, aby Slováci načreli do nášho bohatého folklóru či histórie, podobne ako to urobila v roku 1997 česká firma Phoenix Arts pri remaku Warcraftu s názvom Husita.

Škoda, takto je to len Kocúrkovo alias LOLRIA, ktorému youtuberi hovoria



PODĽA BESTSELLERU JOZEFA KARIKU

DAVID
HARTL

MÁRIA
BARTALOS

MATEJ
MARUŠIN

TOMÁŠ
MAŠTALÍR

T R H L I N A

TV JOJ & DNA PRODUCTION UVEDÁJA

MATEJ MARUŠIN, MÁRIA BARTALOS, TOMÁŠ MAŠTALÍR, DAVID HARTL „TRHLINA“

EDITOVÝ VÝTVARNÍK JAKUB STRAKA VIDEOTEKA MARIETTA MICHAELA KICKOVÁ ARCHITEKT RODRIGO CARES STYL MAREK KRÁLOVSKÝ
ZVUK MILOŠ HANZELÝ REŽIA JURAJ DOBRAKOV SCENÁR TOMÁŠ BOMBIK KAMERA MARTIN RAU VÝKONNÝ PRODUCENT NATALIA RAU GUZIKIEWICZOVÁ
PRODUCENTI SLÁVKA ADAMIKOVÁ, RASŤO ŠESTÁK, PETER BEBJAK REŽIA PETER BEBJAK

TV JOJ

ADOPČOVANÉ
18+

V CINEMAX OD 24. JANUÁRA 2019

of

WIKIPI
DNA PRODUCTION

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

CINEMAX

Super Smash Bros. Ultimate

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE JE NEPOCHYBNE TOU NAJLEPŠOU HROU PRE TOTO HERNÉ ZARIADENIE, KTORÁ VÁM VYDRŽÍ VĎAKA TOMU ABSURDNE MOHUTNÉMU OBSAHU AŽ DO KONCA VAŠICH ŽIVOTOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: párty hra, bojovka
Výrobca: Bandai Namco
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + ohromné množstvo obsahu
- + fantastická hrateľnosť
- + tony sekretov a odomykateľných položiek
- + pekná grafika a krásna hudba
- príbehový mód mohol byť príbehovejší

HODNOTENIE:



Super Smash Bros. Ultimate je taká iná bojovka.

Namiesto extrémneho násillia si tu protivníci navzájom tleskajú, namiesto rôznych fatalít sa tu len jednoducho usilujete odstrelit' toho druhého mimo arény a namiesto klasických mechanizmov bojoviek Super Smash Bros. pôsobí ako párty hra, pri ktorej sa len schuti smežete. Hra pre malých i veľkých, hardcore hráčov i príležitostných gejmerov, jednoduchá na hranie, no zložitá na úplné zvládnutie. Nič vám nebráni, aby ste si vzali toho prvého bojovníka a užili si zápas rovnako tak dobre, ako keď si profesionálny Smash hráč vyberie svoju najobľúbenejšiu postavu, s ktorou trénoval hodiny, a ukáže všetkým, kto je v aréne pánom.

Super Smash Bros. Ultimate je skutočný monument. Veľkosťou socha Budhu v provincii S'-čchuan, objemnosťou palivová nádrž Titanicu, trvácnosťou výlet Transsibírskou magistrálou naprieč Ruskom. Hra je tak obrovská, až som si musel sadnúť na zadok a na chvíľu počkať, kým sa mi neprestane

točiť v hlave. Počas roka vyšlo mnoho úžasných hier, no tomu, čo si Nintendo nachystalo na jeho samotný koniec, tomu sa skutočne hovorí zlatý klinec programu.

Vyššie 70 rôznych bojovníkov zo sérií ako Final Fantasy, Metal Gear Solid, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Earthbound, Metroid, Star Fox, Pokémon, Fire Emblem alebo



Street Fighter, vyše 100 rozličných úrovní tematicky vychádzajúcich z hier, odkiaľ pochádzajú samotné postavy, vyše 28 hodín hudby známych herných melódii v nových podobách. Toto je Super Smash Bros. Ultimate v základných číslach. Ručím vám, že ste ešte nikdy nehrali hru s tak veľkým počtom bojovníkov a arén, s toľkými hernými módmí, s tak prepracovaným príbehovým režimom a s tak úchvatnými možnosťami v hrateľnosti. Super Smash Bros. Ultimate je naozaj ultimátnou bojovkou a vo svojom žánri vlastne úplne dokonalým titulom.

Ešte predtým, než nasadneme na tú hromadu informácií, pre neznalých pripomeniem, o čom Super Smash Bros. vlastne je. V tejto sérii sa usilujete súperov dostať mimo arén tak, aby sa do nej už nemohli len tak vrátiť. Základný princíp je ten, že čím viac do súpera mlátite, tým skôr a



d'alej ho dokážete odstrelit' až do takého bodu, že odletí až niekam na Pluto. Hodnota sa udáva v percentách, pričom čím viac úderov dávate alebo získavate, tým sa pri príslušnej postave na obrazovke zobrazujú spomínané percentá stúpajúce s každým novým úderom. Čím viac percent, tým väčšia šanca, že budete vy alebo váš súper odkopnutí nadobro.

Každá z postáv má niekol'ko základných úderov, pričom kombinácie tlačidiel sa od postavy k postave nelíšia. Líši sa len to, čo danou kombináciou vykonáte. To vytvára úžasne jednoduchý a okamžite hrateľný systém, ktorý ukrýva aj napriek zdanlivej primitívnosti veľmi premyslenú a prepracovanú bojovku. To umožňuje, že dokážete hrať s každou postavou okamžite – kombinácie tlačidiel sú predsa jasné, no až poriadny tréning z vás urobí majstra v používaní konkrétnych schopností daných

bojovníkov. Každý z nich má navyše svoj vlastný špeciálny úder nazvaný Smash, ktorý môžete použiť v momente, keď sa vám v boji doplní určitý ukazovateľ. Často sú tie úderu sprevádzané efektnými animáciami, ktoré je radosť si vychutnávať.

Tak ako základný princíp, ani bojové arény nie sú úplným štandardom v bojovkovom žánri. Obsahujú mnoho zničiteľného prostredia, sú vrstevnaté a majú niekol'ko (často) zničiteľných podlaží. Veľ'akrát vás ohrozuje samotné prostredie okolo arény ako rýchlo prúdica rieka, vyliavajúca sa láva alebo silný vietor. Niekedy aj samotná plocha, na ktorej stojíte, akoby bojovala proti vám. Často sa totiž bojuje na krídlach lietadiel alebo vesmírnych lodí, ktoré nestoja, ale efektne sa pohybujú v priestore. Pamätáte na úvod prvej Bayonetty, ktorý zachytáva boj proti anjelom na povrchu padajúcich hodinových veží? Presne



takáto aréna tu je! Môže sa vám stať, že sa zrazu aréna obráti hore nohami alebo že sa zmení ovládanie tak, že stlačením dol'ava pôjdete doprava a naopak.

Arény sú krásne a mnohé z nich sú umeleckým dielom skrývajúcim mnoho zábavy. Jedna z nich obsahuje obrovskú príšeru v pozadí, ktorý celú skalú, na ktorej sa súboj odohráva, nahne na jednu stranu. Ďalšia sa zase odohráva počas pretekov raketových vznášadiel, a keď si tu nedáte pozor, môže vás nejaké zraziť k zemi. V aréne Shadow Moses vám napríklad môže do hry vstúpiť Gekko z Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots. Iné arény zase evokujú prastaré konzoly. Poviem vám, že bojovať na obrazovkách Game & Watch alebo Game Boy je vskutku zážitok.

V hlavnom menu na vás čaká päť nadupaných módov – Smash, Games & More, Vault, Online a Spirits. Vzhľadom na to, že každý z nich je svojím spôsobom samostatnou hrou, si ich rozoberieme pekne postupne dopodrobna. Iste, ak máte prsty dolámané z predchádzajúcich hier Brawl alebo Melee, je možné, že sa pri čítaní niektorých viet budete cítiť ako doma, lenže toto je pointa Ultimate – byť ultimátny. Priniesť ultimátne množstvo obsahu z predchádzajúcich dielov a spojiť ho s novým vytvárajúc tak ultimátnu Super Smash Bros. hru. Sľubujem vám, že vás hra nesklame. A taktiež sľubujem, že už nepoužijem slovo ultimátny. Teda až teraz.



Smash

Základný kameň série, ktorý dal vzniknúť tomuto celému divadlu. Ak si zapnete Smash, budete môcť hrať štyri módy, ktorými sú Smash, Squad Strike, Tourney a Special Smash.

Prvý menovaný sú bitky, ktorých sa môže zúčastniť až osem postáv, v druhom spojte sily s



inými bojovníkmi v súbojoch 3v3 alebo 5v5, Tourney už napovedá, že ide o turnaj, do ktorého môžete nasekať až 32 bojovníkov, a posledný menovaný poníma Smash tak trochu svojším (a veľmi zábavným) spôsobom.

Napríklad tak, že necháte bojovníkov narásť na dvojnásobnú veľkosť a pripnete im na chrbát tryskové motory. Ak chcete, môžete celú hru zrýchliť jedenaplnásobne. Prakticky každý mód si môžete nastaviť a upraviť tak, ako máte práve chuť. Je to až neuveriteľné, koľko možností ako hrať táto hra ponúka.

Máte pocit, že sú už pre vás boje vzrušujúce asi ako nedel'ný rozhovor s babičkou o tom, ako bolo za socializmu lepšie? Zvýšte si level súperov a trápate sa v náročných súbojoch.

Máte pocit, že by to po tých hodinách klasických mlátičiek bolo treba niečím trochu okoreniť? Zvoľte si možnosť automatického a spontánneho menenia máp uprostred hry, umožnite, aby vám do nej zasahovalo počasie alebo buďte drsní a nastavte si faktor odstrelu na najvyššiu

úroveň, keď aj pri tom najjemnejšom údere poletíte ako Sputnik do vesmíru. Nastavení sú tu tony, predstavivosti sa medze nekladú. Ultimátna zábava. Ups, prepáčte.

Nastavení a možností je tu toľko, že mi je ich až trápne vymenovať, pretože potom by tento text nepôsobil ako recenzia ale skôr ako nejaký manuál k hre. Nastavenie časového limitu, zaujímavého zmenšenia obrazovky s bombami padajúcimi z vrchu tesne pred koncom súboja či výber až z 82 rôznych vecí, ktoré sa vám môžu objaviť počas hrania a pomôcť vám (ak ich teda použijete vy, ha ha). Vytvárať a ukladať si môžete vlastné rulesety, ktoré vám umožnia naskočiť do víru obl'úbeného štýlu bojov bez nutnosti všetko nastavovať stále dookola.

Games & More

V tejto časti hry si môžete zahrať klasický mód, naučiť sa čo najdokonalejšie ovládať bojové štýly vašich najobl'úbenejších postáv v tréningovom móde, v Mob Smash si zahráte Smash, no opäť v netradičnom poňatí, a taktiež si tu môžete vytvoriť



úplne vlastného bojovníka v štýle Mii postavičiek. Zároveň je toto miesto, kde môžete využívať amiibo postavičky. Tie sa uploadnú do hry a zúčastňujú sa vašich súbojov a učia sa nové techniky.

Ak máte po ruke nejaké amiibo, skúste ho vyskúšať, keďže hoci nemusí byť práve bojovník, môžete za neho dostať nejakú odmenu. Osobne doma vlastným len Midnu z The Legend of Zelda: Twilight Princess. Tá sa v priebehu stotiny objavila v hre ako prvotriedny podporný bojovník (Figure Player) najvyšších kvalít. Tomu hovorím zvrat.

Klasický mód je zaujímavý v tom, že vám postaví do cesty hneď niekoľko vopred vybraných súbojov, pričom na konci vašej cesty vás čaká boss. Jeho ale nemáte za úlohu odpáliť z arény, ale v ako v starom dobrom old school štýle mu musíte vziať všetku životnú energiu.

Tu si môžete nastaviť úroveň obtiažnosti, pričom platí, že čím je vyššia, tým lepšie odmeny. Odmenami sa tu myslia rôzne doplnkové prvky, ktorými môžete vybaviť vami





vytvorených Mii bojovníkov, herná mena či dokonca hudobné skladby.

O tréningovom móde je asi zbytočné niečo konkrétnejšie hovoriť, keďže to je presne to, čo má byť. Ste v aréne a bojujete, kým sa vám t'ahy postáv nedostanú do rúk čo možno najdokonalejšie. Tu si, samozrejme, môžete nastaviť správanie oponenta a nacvičovať si rôzne situácie. To o Mob Smash si môžeme povedať niečo viac. Môžete tu nájsť mód Century Smash, kde sa môžete stretnúť až so 100 súpermi z radu Mii postavičiek, ktoré k vám prichádzajú postupne, pričom naraz proti vám stojí päť.

Ak jednu odpálite preč, okamžite priskočí ďalšia, až kým sa všetky neminú. Ďalej sú tu aj All-Star Smash a Cruel Smash, ktoré proti vám pošlú normálne Smash postavy, len bez limitu, čiže hráte dovtedy, kým vás neporazia. Cruel Smash je z tohto zoznamu tým najviac najt'ažším módom. Ste pripravení na nekonečnú rezbu?

Vault

Vault je jediné miesto v hre, kde nemusíte nikomu vyraziť zuby. Tu sa premení váš Switch na prehrávač hudby a domáce kino. V prvom rade si tu môžete počúvať dostupnú hudbu z celej hry, pričom dokonca si môžete

šikovným stlačením L a R vypnúť obrazovku a počúvať hudbu takto pekne nerušene. Nebojte sa, vypnutím obrazovky sa vám nestane, že Switch sa prepne do spiacieho módu.

Všetko je navrhnuté tak, aby ste mali skutočne pocit ako pri reálnom prehrávaní hudby. Taktiež si tu môžete vytvárať vlastné playlisty. Nintendo uvádza, že v hre je niekoľko desiatok hodín hudby. Potvrdiť to neviem, no množstvo skladieb je uchvacujúce.

Vo Vaulte si môžete prezerat' uložené replaje vašich zápasov a dokonca si súboje môžete okoreniť rôznym nastavením uhla kamier. Chcete, aby váš súboj vyzeral ako z akčného filmu? Môžete! Prial by som si, aby sa tu nachádzal aj editor videa podobný tomu v prvých hrách série Driver, kde ste si mohli z hrania spraviť skutočnú filmovú scénu. Robiť strihy a podobne. Možno to aj tvorcovia zamýšľali, no nebolo to technicky možné, neviem.

Čo ale s replaymi môžete urobiť je, využiť ich ako nástroj pre vyrábanie fotografií. Herní fotografi tu budú nadšení, nakoľko tu nájdú tony filtrov, tony možností ako spraviť z vášho záberu vzrušujúcu snímku. Koniec koncov, fotografický mód môžete využiť aj priamo v bojoch. Stačí pauza, stlačenie toho

správneho tlačidla v menu a rozprestrie sa vám nová úroveň hrania ako piknikový obrus na čerstvo pokosenom trávniku.

Ďalej si tu môžete skontrolovať štatistiky, ktoré idú do absolútnych detailov ako aj zvyšok hry. Celkovo 73 položiek, ktoré môžete sledovať - najvyššie skóre, najhranejšia postava, získané peniaze, najpoužívanejší bojový Spirit, najhranejšia aréna a desiatky ďalších ostatných.

Hra v logu Milestones zachytáva všetko podstatné, čo ste kedy v hre spravili od jej prvého zapnutia. Môžete dokonca sledovať, ktoré údery s ktorým konkrétnym bojovníkom ste najviac robili. Priemerný hráč to asi nebude vôbec potrebovať, no je to tu a je to skvelé!

Achievementy sa tu nazývajú Challengy a je ich tu dohromady 124. Po splnení určitej podmienky získate odmeny v podobe bodov, peňazí, podporných vecí alebo aj samotných bojovníkov. Kamkoľvek v Super Smash Bros.

Ultimate pridáte, všade nájdete niečo, čo vám môže niečo odomknúť a jednoducho vás posunúť o niečo ďalej. Je tu aj in-game obchod, kde si za získané peniaze kupujete snacky pre levelovanie vašich podporných Spiritov, outfity pre Mii bojovníkov alebo aj hudobné skladby.



Online

Esencia toho, čím je táto séria tak obľúbená, sú súboje proti hráčom z celého sveta. Ide vlastne o Smash hrateľ'nosť v online podobe. Ak máte chuť na rýchlovku, zvolíte si Quickplay a zahráte si rýchlu hru sám alebo v kooperácii. Hra vykonáva matchmaking na základe špecifických pravidiel, ktoré si môžete nastaviť. Následne bude hľadať protivníkov s pravidlami podobnými, ako máte vy. V konkrétnych nastaveniach si môžete nastaviť, či preferujete tímovú hru alebo 1v1, hru na čas, na výdrž a podobne, aké dlhé chcete, aby zápasy boli, alebo aj typ úrovne, či už má nastavené prírodné hazardy alebo je typu Battlefield, prípadne typu Omega.

Mód Battle Arena vám umožní nastaviť si online arénu s rôznymi pravidlami. Aréna môže byť určená len pre začiatníkov alebo len pre tých najšikovnejších hráčov. Nastavíte si napríklad formát hrania ako 1v1 či tímový boj, maximálny počet hráčov, či budete využívať podporných spirítov alebo či umožníte používať hlasový chat, ktorý sa dá opäť využiť len cez mobil prostredníctvom oficiálnej aplikácie od Nintendo. Medzi nastaveniami, ktorých je, samozrejme, viac, je možnosť zaheslovania arény. Rovnako tak si prirodzene môžu vytvárať arény aj ostatní hráči. Tie si môžete vyhľadať podľa rôznorodých kritérií a následne sa pripojiť.

Online hra funguje bez problémov. Občas sa síce objaví nejaké to trhnutie alebo občas na hru možno čakáte dlhšie, než chcete, no to sú veci, s ktorými sa pri takomto hraní jednoducho musí rátať. Na identifikáciu vašej postavy v online

svete slúžia upravitel'né štítky. Ak hráča porazíte, získate jeho štítok ako trofej. Ak sa ale chcete len trochu pobaviť bez toho, aby ste pohli čo i len končekom malíčka, môžete si zvoliť mód Spectate a sledovať zápasy ostatných hráčov.

Spirits

Nakoniec sa dostávame k tej asi najvýznamnejšej novinke v sérii. Príbehový mód World of Light, v ktorom si odomknete veľkú časť herných postáv, je prekvapujúco dlhým (môžete v ňom stráviť aj niekoľko desiatok hodín) a prepracovaným módom s hĺbkou atakujúcou žáner RPG. Aj mód Spirits dokazuje, že na hrateľ'nosť Super Smash Bros. sa dá aplikovať prakticky čokoľvek. Mojou jedinou výhradou voči je, že vzhľadom na to, že ide o príbehový mód, respektíve že sa hra snaží tak pôsobiť, je tu toho príbehu až trestuhodne málo. Ja som ten posledný, čo by orodoval za nejaké cutscény, no sem-tam by

rozhovor alebo scéna posúvajúca príbeh do vyššej úrovne tomuto módu určite prospel. Na začiatku si môžete vychutnať bombastickú CGI animáciu, po ktorej čakáte veľké veci, no nič také čo i len z jedného percenta sa už do konca neobjaví.

Príbehovo, teda aspoň jeho námetom, je tento mód jednoduchý, no to na štýl hry stačí. Zlá bytosť Galeem uväznila vo svojich temných pazúroch desiatky herných postavičiek, aby tak ovládla celý svet. Jedna menom Kirby ale unikla jeho diabolskému plánu a práve na ňom teraz leží tá t'archa v podobe oslobodenia všetkých uväznených bojovníkov.

Mnohé, bohužiaľ, stratili svoju fyzickú formu a pretvorili sa na entity zvané Spirity, ktoré využívajú Galeemovi zlí poskoci ako podpornú silu v boji proti Kirbymu. Ak ich ale tento tučný ružový odvážlivec porazí, získa ich na svoju stranu a tak bude môcť využívať ich prednosti on a taktiež bojovníci, ktorých spolu oslobodia.

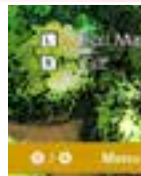
Čo sa hrateľ'nosti týka, vlastne ani nemám námietky. Na začiatku môže World of Light pripadať trochu jednotvárne, keďže iba idete rovno a kosíte nepriateľov





ako v nejakej lineárnej boss-rush hre, no nebude to dlho trvať a mapa začne sprístupňovať svoje tajomstvá. Budete môcť využívať rôznorodé cesty, odomykať predtým neprístupné lokality tým, že získate toho správneho Spirita (napríklad získanie doktora Halla Emmericha vám umožní otvoriť bránu do vedeckého komplexu, teda on konkrétne ju otvorí) alebo dokonca do niektorých budov či prostredí priamo vstupovať a riešiť tam menšie priestorové hlavolamy.

Aby toho nebolo málo, sem-tam natrafíte na špeciálne miesta, na ktorých môžete vykonávať rozličné aktivity. Tréning v Dojo napríklad umožní vašim Spiritom získať určité výhody, čo sa týka atribútov ako sila alebo rýchlosť, zatiaľ čo sa im ale zhoršia vnemy v iných – napríklad zrazu začnete nižšie skákať. V Explore vyšlete skúmať štyri Spirity na určité časové rozmedzie (reálne dve hodiny), po ktorého uplynutí sa vám ukáže, čo všetko za ten čas našli. Čím vyšší level budú mať, tým lepší loot. To ale znamená, že tým pádom nebudete môcť využívať tie najlepšie Spirity celé dve hodiny. Obrovitánska herná mapa sveta je týmito bonusovými úrovňami doslova



posiata. Predsa len ešte niečo skritizujem. Aj keď je mapa sveta obrovská, vizuálne sa mi nepáči až tak veľmi. Je to len dvojrozmerná placka snažiaca sa pôsobiť 3D, no oproti krásnym 3D modelom postáv vyzerá ako z nejakej lacnej knižky a už vôbec neladí s celkovým art štýlom hry. Rozhodnutiu vytvoriť mapu v tomto zvláštnom štýle pridel'mi nerozumiem.

Ako vlastne spomínané Spirity fungujú? Sú to nefyzické bytosti určitého typu, dokážu levelovať a vo všeobecnosti dokážu poskytovať aj dodatočnú bonusovú schopnosť.

Spájajú sa priamo s hratel'nými postavami a prepožičiavajú im svoje vlastnosti. Čiže to, koľko má bojovník energie, výdrž alebo či má vyššiu odolnosť voči ohňu alebo na druhej strane nejakú negatívnu vlastnosť, to všetko záleží od toho, čo daný Spirit ponúka. Typy Spiritov sú štyri – Attack, Grab, Shield a

Neutral, pričom tu platí bojový trojuholník známy napríklad zo série Fire Emblem.

Spirity typu Attack sú účinné voči typu Grab, no zároveň ťahajú za kratší koniec voči Shield. Grab má zase výhodu oproti Shield, no zaostáva za Attack a Shield zasa jednoduchšie porazí Attack než Grab. To znamená, že ak hráte proti typu, proti ktorému máte výhodu, percentuálna pravdepodobnosť vyhodenia z arény mu stúpa rýchlejšie než v prípade, ak by ste hrali voči rovnakému typu, nedajbože proti takému, ktorý má výhodu proti vašemu. Na typ Neutral neplatí žiadna z vyššie menovaných taktík. Na začiatku súboja jasne vidíte, proti ktorému typu čelíte, čiže si svojho bojovníka môžete vybaviť správnymi Spiritmi. Doteraz sme ale hovorili len o primárnych Spiritoch. Tie obsahujú sloty, kde sa vkladajú zasa podporné Spirity. Len pre istotu, ak by to ešte pre vás nebolo dostatočne komplikované.



Podporné poskytujú ďalšie bonusové schopnosti, ktoré by ste inak nemohli používať. Tie sú podľa užitočnosti označené kockami určujúcimi, aký primárny Spirit ich môže použiť. Ak má totiž



primárny Spirit dva sloty a podporný tri kocky, jednoducho ich k sebe nepriradíte. K tomu primárnemu Spiritu môžete priradiť maximálne dvoch podporných označených jednou kockou alebo jedného označeného dvoma kockami. Podporné vám pomáhajú pri rôznych príležitostiach.

Niektoré umožnia chodiť po lepkavej podlahe bez toho, aby ste sa prilepovali, iné znížia utržené zranenia útokmi na blízko, iné dokonca ovplyvňujú celé arény a zabráňujú určitým efektom ako ich otáčaniu, a niektoré vám do ruky vložia na začiatku súboja zbraň. Celkovo je v hre vyše tisíc Spiritov a keď si k nim dáte dohromady to množstvo bojovníkov, čakajú na vás doslova nekonečné možnosti kombinovania.

A stále nie sme na konci. Aby tých RPG prvkov nebolo málo, k dispozícii máte nie nejakú rozsiahlu, no za to veľmi funkčný strom schopností. Za boje dostávate okrem iného aj tzv. skill spheres, ktorými si odomykáte skillly. Tie platia všeobecne nezávisiac od toho, akého bojovníka práve používate, čiže ak hráte za Star Foxa a máte odomknutú schopnosť dávať väčšiu škodu štítom, budete ju môcť využívať aj vtedy, ak si ho zrazu vymeníte za Solidu Snakea. Tieto odomykateľné schopnosti si môžete ľubovoľne aktivovať alebo deaktivovať a využívať ich presne tak, ako sa vám to v konkrétnej situácii najviac hodí.

Nedá sa mi nerozpovedať o Spirit Board. Nachádzajú sa tu zlý Galeomom posadení bojovníci, ktorých keď porazíte, získate ich podporné Spirit. Postupne sa vám odomykajú ďalší a ďalší, pričom musíte mať vždy oči na stopkách, pretože súboj proti nim je vždy dostupný

len na určitý čas a potom zmiznú. Čím náročnejší zápas, tým využiteľnejší Spirit. Spirity môžete aj vyvolávať a to tak, že obetujete konkrétne získané Spirity v mene zrodu úplne nového. Bojovať proti posadnutým bojovníkom a získavať Spirity sa tu dá skutočne rozlične.

Táto úžasne veľká porcia obsahu s tonami možností, nastavení a pôsobností na jednom malom kartridži je zároveň aj prehliadka pôsobivých vizuálnych efektov, krásne vykreslených bojových arén a špičkovej hudby spĺňajúcej tie najvyššie orchestrálne kritériá.

Levely z predchádzajúcich dielov dostali nový náter, nové levely už v modernej grafike prichádzajú okamžite a určite je na čo sa pozerieť, hoci graficky nejde vyložené o nejakú mimoriadne nádhernú hru. Hudobne je to fantastická prechádzka nostalgiou nabitých známych hitoviek z rôznych herných sérií ponúknuť v

nových aranžmánoch. Neexistuje, že tu nájdete zlú skladbu, neexistuje, že tu nájdete takú, ktorá sa vám nebude páčiť. Krásne melódie, legendárne popevky, ktoré si pri hraní aj radi zahmkáte.

A to som ešte nespomínal, ako hra dokáže spontánne prekvapovať náhodnými súbojmi. Nespočetne veľakrát sa vám stane, že dokončíte nejaký boj, zamierite do menu a hra vám na celú obrazovku zobrazí nápis, že vás práve vyzvala na súboj nejaká postava, ktorú ešte nemáte odomknutú, a okamžite ho aj spustí. Ak ho porazíte, je vaša, ak nie, tak je navždy preč. Ale nie, žartujem. Buď vás vyzve niekedy nabudúce znova, alebo zamierite do Games & More, kde nájdete položku Challenger's Approach a tam ho nájdete, respektíve iných, ktorých ste na prvý pokus nezvládli. Osobne milujem, keď ma hry dokážu takto nápadito prekvapovať sami od seba.

Ako vidíte, Super Smash Bros. Ultimate je doslova nabitá obsahom. Táto recenzia ale vystihuje možno len tak z polovice to, čo zažijete s hrou, ak sa do nej naozaj pustíte. Nintendo Switch dokázalo, že i na tak relatívne malej časovej ploche (približne dva roky) a s relatívne nízkym výkonom (oproti PS4 a XONE) sa dajú vytvoriť hry, ktoré sa v priebehu noci stanú legendárnymi kúskami pre fanúšikov žánrov.

Len za to krátke obdobie sme dostali The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, Xenoblade Chronicles 2 a Octopath Traveller. Teraz k nim pribudol aj Super Smash Bros. Ultimate.

Maroš Goč





HyperX® FURY RGB SSD

Oslnivý RGB štýl s ohromujúcou rýchlosťou.



S dynamickými RGB efektmi



Synchronizácia RGB zariadení¹



Až 10x rýchlejší než klasický pevný disk²



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.



* Trojročná záruka s bezplatnou technickou podporou.

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 príslušných vlastníkov.

Viac informácií na www.hyperxgaming.com a www.kingston.com

HYPERX®

Lego DC Super-Villains

NOVÁ LEGO HRA, KTORÁ SA SNAŽÍ ZAPÁČIŤ STARŠÍM? ALEBO LEN ĎALŠIA HRA PRE MLADŠIE GENERÁCIE?

Legó hry tu boli odnepamäti, a vždy v kombinácii so zaujímavou značkou priniesli nových potenciálnych fanúšikov. Tentokrát je hlavným ťahákom DC universe, ale z tej druhej strany. Akonáhle je v hrách možnosť hrať aj za nepriateľov, budí to veľkú pozornosť. Pri tejto hre to nie je inak. Stojí tá pozornosť ale za to? Príbeh je postavený na skupinke superhrdinov z dimenzie Zem-3, ktorí sa nazývajú Justice Syndicate, a „veľmi“ nenápadne sa podobajú na Justice League. Tú pošlú do inej dimenzie a pred ostatnými sa tvária ako noví spasitelia. Ich zámienky sú však iné.

Vy, ako hlavní nepriatelia, sa tak budete snažiť Syndicate zastaviť. K dispozícii máte „iba“ okolo 80 zloduchov z univerza DC. No okrem nich ste tu aj vy, nováčik. Na začiatku sa javíte ako dôležitý, no v konečnom dôsledku nemáte



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: TT Games
Zapožičal: Warner Bros. IE

PLUSY A MÍNUSY:

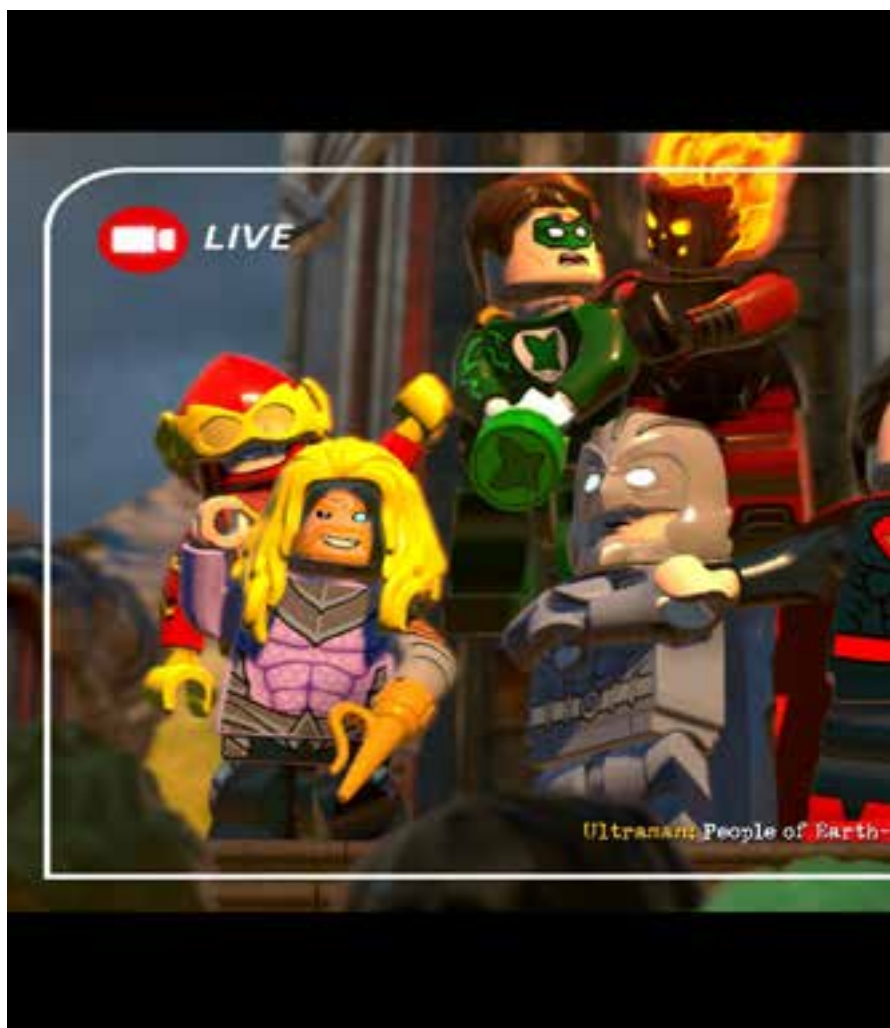
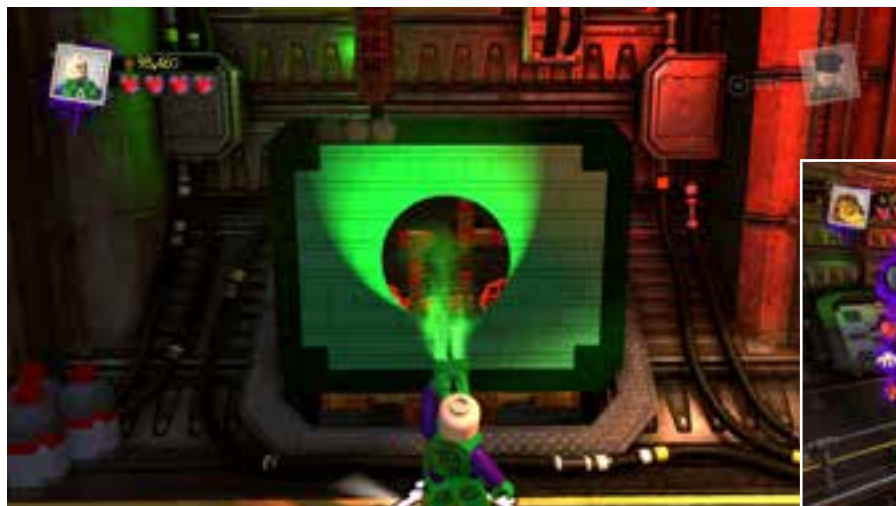
- + hra sa nesnaží byť inou, a tak viete do čoho idete
- + množstvo postáv
- hra sa nesnaží byť niečím novým
- cena

HODNOTENIE:



žiadnu úlohu. Svoj charakter si môžete upraviť presne podľa predstáv, aj keď na začiatku s trochu obmedzenými možnosťami, no postupne sa vám ich bude otvárať viac a viac.

Môžete tak vyzerat' ako najväčší zloduch všetkých čias, no aj tak to nikoho trápiť nebude. Počas celej hry totiž neprehovoríte,



a na jednotlivých úrovniach budete hrať za svoj charakter len pri bitkách, keďže hra vás bude nútiť premieňať sa každú chvíľu. To však neznamená, že do postavy by ste nemali vložiť čas, keďže možnosť na úpravu je naozaj veľká a počas príbehu budú pribúdať aj super schopnosti.

Jednotlivých úrovní je asi 15, a nepovedal by som, že by boli extrémne ťažké. Prostredia sú rozmanité, hra pôsobí veľmi oddychovo, a počul som, že ani získanie všetkých achievementov/trofejí nie je zložité. Stačí len všetko zbierať. To sa vám podarí už iba



Ironsides (Darkseid), no chvíľami začujete aj Kevina Conroya (Batman) alebo Michaela Rosenbauma (Flash). Otvorený svet je niečo, čo vás pri tejto hre udrží asi najdlhšie. Metropolis, Gotham, väzenie Belle Reve, Smallville... Máte absolútnu voľnosť pohybu a hra pôsobí sčasti ako také GTA pre deti, aj keď dnes už vidíme aj 10-ročných, ako sa hrajú GTA V.

Pripravených pre vás je veľa bočných úloh, ktoré majú niekedy aj prepojenie medzi sebou. Okrem tých sú tu aj preteky a, samozrejme, voľný pohyb samotný. Vybrať si pritom môžete akéhokoľvek zloducha/hrdinu, ktorého ste otvorili, a môžete si ich prepínať takmer iba lusknutím prsta.

Takže to zhrniem. Ak ste už niekedy hrali Lego hru, tak viete, čo môžete očakávať. Hra sa nesnaží byť ničím priebojnou a stavia na istote. Ak vás teda Lego hry nebavili doteraz, tak nebude ani táto.

Ak však chcete niečo, čo môžete hrať spolu s mladšími súrodencami (keďže hra podporuje split-screen), tak táto hra môže byť pre vás tou pravou. TT Games urobili výborne využitie licencie pre DC so všetkými DC hrdinami/zloduchmi. Aj keď trochu nevyužili to, že hráte za zloducha, pretože v konečnom dôsledku robíte skôr dobrotu.

Verdikt

Lego DC Super-Villains je hrou, ktorá sa snaží byť presne takou, aká navonok vyzerá. Hra je jasne cielená na mladšie vekové kategórie a je Lego hrou, ako každá iná. To je zároveň dôvod, prečo si myslím, že toľko, koľko za túto hru momentálne pýtajú, je veľa a mnohých ľudí to odradí. Medzi najlepšie veci patrí otvorený svet a počet hrateľných postáv..

Lubomír Lazor



tak, že budete ničiť všetko, čo vám príde do cesty. Nič náročné, no po čase vás to začne trochu nudiť. To je ale už problém všetkých lego hier, nielen tohto titulu. Puzzle v leveloch sú taktiež veľmi ľahké a mnohokrát ľahšie, než vyzerajú.

Hra tak veľmi nápadne pôsobí ako určená pre mladšie vekové kategórie, čomu okrem toho,

že je to Lego, naznačuje aj hodnotenie E(everyone). To si všimnete aj na dialógoch, ktoré sú, mimochodom, veľmi kvalitné a zastúpenie dabérov je veľmi bohaté. Nadávky sú nahradené skôr trápnyimi frázami, ktoré mohli byť radšej vynechané, no nehádam sa. Ak už spomínam dabing, tak za spomenutie stoja Mark Hamill (Joker), Michael

NBA 2K Playgrounds 2

DOKÁŽE ZÁBAVNÝ A TAK TROCHU NEREALISTICKÝ BASKETBAL OBSTÁŤ V KONKURENCII ŠPORTOVÝCH KONZOLOVÝCH HIER? DOZVIETE SA TO V NASLEDUJÚCICH RIADKOCH.

Poznáte ten super pocit, keď ste si len tak išli zahádzať s kamarátmi na kôš alebo si dali priateľský basketbalový zápas na hodine telesnej v škole? Malo to síce ďaleko od toho skutočného športu, ale na druhej strane to bola ohromná zábava. No a presne taká je hra NBA 2K Playgrounds 2.

Tento nevlastný brat „dospelého“ basketbalu uzrel svetlo sveta pred pár týždňami a mala som tú česť pozrieť sa mu na zúbky v jeho Xbox One podobe. V prvom rade sa musím priznať, že nepatrím k milovníkom športových hier. O to lepšie vypovedá v prospech tohto titulu fakt, že som si jeho recenzovanie patrične užívala.

NBA Playgrounds 2 ponúka hráčom tak trochu iný pohľad na basketbal a pokračuje vo svojom štýle, ktorý si nastavil v jednotke. Pravidlá tohto športu tu neplatia tak, ako ich poznáme. V princípe totiž počas väčšiny módov hráte zápasy dvaja proti dvom, takže zabudnite na celé mužstvá a prudké striedania

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: športová hra

Výrobca: Saber

Interactive

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná

+ hrateľnosť

+ grafické spracovanie

- mikrotransakcie

- nelevelovanie hráčov

HODNOTENIE:



hráčov. Hra vám po príchode naservíruje hneď niekoľko módov, takže si je z čoho vybrať. Dopredu upozorňujem, že NBA Playgrounds 2 je v prvom rade párty hra. Viac zábavy si pri tomto titule užijete v spoločnosti svojich kamarátov, no dokážete si čo-to odohrať aj sám. Na singleplayer hranie je najideálnejší mód „NBA season“, kde so svojim tímom bojujete v lige a postupne sa prepracováate

na vrchol rebríčka. Pokiaľ si chcete okrem normálnych zápasov zahrať niečo osamote, je tu k dispozícii trojbodová súťaž v hádzaní na kôš, kde si je vaším súperom počítač alebo to môžete skúsiť online.

Čo sa týka zvyšných módov Playgrounds Championships a Exhibition Game, aj tie si teoreticky viete zahrať proti AI či hráčom vo svete, no najväčšiu zábavu si určite užijete v lokálnom multiplayeri, kde každý ovláda jednu postavu. Takto sa vám budú najľahšie tvoriť skvelé kombá.

Gameplay NBA 2K Playgrounds 2 prináša so sebou zábavný, no nerealistický pohľad na basketbal. Okrem klasického driblovania a prihrávok môžete súperov faulovať, vyrážať loptu, ale aj robiť neuveriteľné kombo útoky stlačením tých správnych tlačidiel.

Chvilku však potrvá, kým sa ich naučíte tvoriť. Strieľanie na kôš si vyžaduje dobré reflexy, keďže treba trafiť presný moment, keď je percentuálna úspešnosť hodu najvyššia. Hra poskytuje aj špeciálne krátkodobé bonusy ako napríklad zrýchlený





najlepšie sa mu hádzu koše za dva body. Levelovaním sa schopnosti hráčov nezlepšujú, získavajú iba nové animácie pre špeciálne akcie počas hrania. Dostávame sa pomaly k najväčšiemu negatívu celej hry, ktorým je získavanie nových hráčov. Na to, aby ste si postupne zaplnili svoj zoznam hráčov v tímoch, musíte otvárať „loot boxy“.

No a tie sa dajú kupovať za hernú menu, ktorú získate levelovaním, alebo si ju môžete nakúpiť za reálne peniaze – takže opäť prichádzame k mikrotransakciám. Výber je, samozrejme, na hráčovi. Môže hodiny grindovať hernú menu alebo si pomôcť nákupom za peniaze.

Okrem nových hráčov si môžete otvárať aj tzv. Swag balíčky (hrozný názov). Tie obsahujú oblečenie pre hráčov, ktorým si môžete prispôbiť ich vzhľad počas hrania. Balíčky sú pomerne drahé a kupujú sa za goldy. Vizuálne vylepšenia nie sú príliš oku lahodiace, takže by som odporučila vôbec do tejto vychytávky neinvestovať.

Prejdem ešte k vizuálnej a hudobnej stránke. Grafika je zábavná a pekne spracovaná, svojimi kulisami vás určite zaujmú jednotlivé ihriská. Hudba je repetitívna, ale zase sa hodí k štýlu hry. Každý z vašich zápasov bude komentovaný, takže všetky prešlapy či skvelé momenty si užijete aj s patričnými poznámkami.

Verdikt

NBA 2K Playgrounds 2 je hra, ktorú si najlepšie užijete na konzole s ovládačom v ruke a v spoločnosti svojich priateľov. Zažijete tak zábavnejšiu formu basketbalu, ktorá nič nerieši a prináša nefalšované potešenie z hry. Nevýhodou sú mikrotransakcie, kvôli ktorým si na začiatku budete musieť vystačiť so skupinou zopár nie príliš dobrých hráčov.

Martina Juhásová



pohyb pre hráčov alebo zmrazenie koša, takže ho súper nebudú vedieť zasiahnuť. Presné okolnosti spustenia týchto bonusov mi boli záhadou počas celej recenzie, sú však vítaným sprestrením hry.

A za koho vlastne budete hrať v NBA Playgrounds 2? Hra ponúka všetky známe tímy a osobnosti basketbalového sveta

vrátaní tých v dôchodku. Nájdete v nej aj LeBrona Jamesa, Kevina Garnetta, Shaquilla O'Neala, Michaela Jordana, Kobeho Bryanta a mnohých ďalších. Každý z hráčov má svoje špecifické parametre a predpoklady, vďaka ktorým je vhodný na určitý typ útoku.

Napríklad Garnett je vhodný vďaka svojej výške na blokovanie a



Asus TUF FX705G

17 palcov v tenkom tele a s dostatočným výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 1350€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkonný procesor
- + dobrá grafická karta
- + účinné chladenie
- + skvelá klávesnica s podsvietením
- + naozaj rýchle úložisko
- horšie riešený touchpad
- nepotrebný softvér

ŠPECIFIKÁCIE:

Operačný systém:

Windows 10 Home

Procesor:

Intel Core i7-8750H (6C/12T, 9M Cache, base 2.2 GHz, turbo 4.1 GHz)

Pamäť:

16 GB DDR4-2666 MHz, max 32GB

Úložisko:

256 GB NVMe SSD + 1TB SSHD

Optická mechanika:

nie

Displej:

17,3" FullHD IPS Anti-glare

Grafická karta:

NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB

Podsvietená klávesnica:

Áno

Numerická klávesnica:

Áno

Web kamera:

Áno

Bezdrôtová komunikácia:

Dual band 802.11ac Wi-Fi + Bluetooth 4.0

USB:

2x USB 3.1 Gen 1, 1x USB 2.0

Ďalšie konektory:

HDMI 2.0, kombo audio jack

Čítačka pamäťových kariet:

Nie

LAN:

Áno

Batéria:

Li-ion 64Wh

HODNOTENIE:



Nie je to tak dávno, čo sme mali možnosť pozrieť sa na celkom nový rad notebookov od spoločnosti Asus, predávajúci sa pod značkou TUF Gaming. S modelom FX504GE, ktorý ponúka schopný procesor a grafickú kartu postačujúcu na bežné hranie s dostatočne rýchlym a veľkým úložným priestorom v kompaktnom tele, sme boli až na zopár nedostatkov veľmi spokojný.

Preto nie je veľkým prekvapením, že v Asuse dospeli k rozhodnutiu ponúknuť niečo podobné aj so 17,3-palcovou obrazovkou a s pár menšími vylepšeniami. Je aj 17-palcová verzia takým zaujímavým produktom a zapracovali v Asuse na odstránení tých zopár chybičiek krásy, ktoré nám mierne prekážali pri jej menšom bratovi? To sa, samozrejme, dočítate v recenzii nižšie.



Prvou dobrou správou je, že s narastajúcou uhlopriečkou sa príliš nezvýšila aj cena. 15-palcový model s podobnými komponentmi ako nami testovaný 17-palcový kúsok je len o 50 až 100 eur lacnejší, a FX705 sa tým stále bezpečne radí do kategórie dostupných herných notebookov. Samozrejme, nie pre každého je cenovka okolo 1350 eur „dostupnou“. K nám sa dostal





model s tými najvýkonnejšími a najlepšimi komponentmi, ak pominie obrazovku s obnovovacou frekvenciou 144 Hz.

Koho by zaujímal notebook s väčšou uhlopriečkou, ale nepotrebuje až tak výkonnú grafickú kartu, bude môcť siahnuť aj po modeloch s GTX 1050 Ti alebo 1050, ktoré sa už približujú k cene 1000 eur.

Osvedčený dizajn s očividnými náznakmi herného segmentu

Kombinácia čiernej a červenej s ostro rezanými uhlami. Kto by to bol čakal? Samozrejme, niektorí hráči si zakladajú na fakte, že podľa ich vybavenia, oblečenia a doplnkov je možné okamžite ich identifikovať aj vo veľkom dave ľudí. Asus sa pri dizajnovaní tohto modelového radu vybral bezpečnou cestou a ponúkol celkom podarený kompromis.

Na notebooku preto nájdete červené doplnky ako logo na vrchnej strane, či načerveno svietiacu klávesnicu spolu s agresívne pôsobiacimi výrezmi na veku notebooku, no pri troche snahy by tento kúsok nespôsobil žiadne prekvapenie ani na serióznejšom firemnom mítingu.

Radšej by som však uvítal použitie čiernej v spojení so žltou, ako je to pri TUF komponentoch a produktoch už zvyklosťou, no červená je definitívne obľúbenejšia a Asus sa tieto notebooky určite snaží predávať vo väčších množstvách.

Takmer rovnaké rozmery s väčšou obrazovkou

Čo sa Asusu pri tomto kúsku naozaj podarilo, je zakomponovanie 17,3-palcového displeja s veľmi malým dopadom na celkové rozmery zariadenia. Pri 15-palcovom modeli bol totiž po stranách obrazovky dosť hrubý rámik, ktorý Asus pri FX705G takmer úplne odstránil. Takže hoci uhlopriečka vzrástla o takmer dva palce, šírka a výška tela sa zväčšili len o pár milimetrov. Samozrejme, nejaký nárast vznikol aj po stránke váhy, keďže z pôvodných 2,2 kg stúpla na 2,6 kg, no za týmto stojí nielen väčšie telo, ale aj zvýšená kapacita batérie z 48 Wh na 64 Wh. Hráči si teda budú môcť zahrať obľúbené hry, niečo pozrieť a pobrowsovať o čosi dlhšie, hoci to stále nie je dostatok energie na celý deň. Samotné telo notebooku je napriek väčším rozmerom s takmer zachovanou hrúbkou naozaj pevné a napriek celoplastovému prevedeniu a povrch s efektom brúseného kovu pôsobí stále dobrým dojmom. Nečistôt či odtlačkov prstov sa na jeho povrchu báť netreba. Klávesnica je veľmi príjemná na používanie a riešenie chladenia, vďaka ktorému sú horúce miesta úplne mimo používaných častí, znamenalo hodiny a hodiny, ako pri hraní, tak písaní, bez problémov. Nanešťastie, rovnako ako pri modeli FX504G, je touchpad miernym sklamaním. Dotyková časť nie je nijako oddelená od časti s pravým a ľavým klikom, čo by až tak neprekážalo, keby bol touchpad konzistentný pri sile potrebnej na registrovanie stlačenia. A ako bonus vydáva touchpad pri položení prstov



stále mierne iritujúci dutý zvuk. Ako som ale zhodnotil už pri FX504G, ide o herný notebook ktorý bude 99% času s externou myšou a kvalita klávesnice bohato vynahradzuje nedostatky touchpadu.

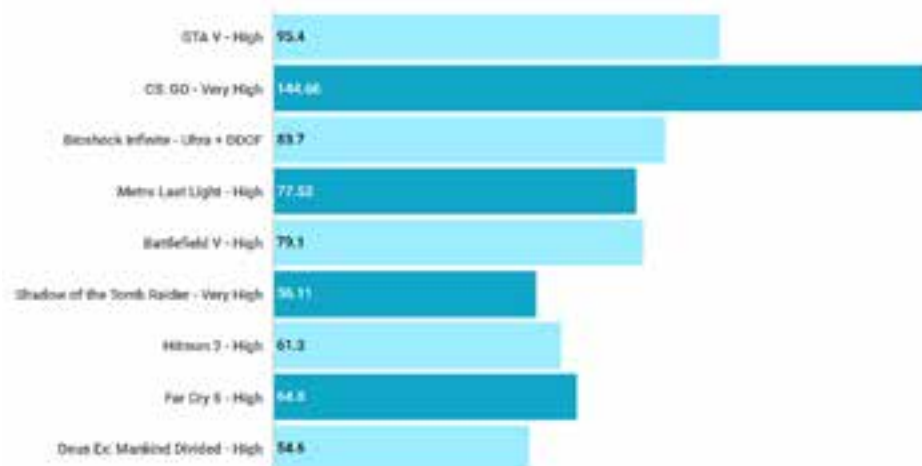
Výkon v hrách, ale aj pri produktivite

Modely FX705G začínajú pri cene 900 eur a nejaké drobné a momentálne na slovenskom trhu už aj za túto cenu dostane zákazník procesor i7-8750H. Pri najnižších modeloch treba rátať s absenciou SSD disku, menšou kapacitou RAM a grafickými kartami GTX 1050 alebo 1050 Ti. Nami testovaný model v cene 1350 eur ponúka spomínaný procesor Intel Core i7-8750H, 16GB RAM a GTX 1060 spolu s 256 GB NVMe SSD značky Western Digital a 1TB HDD. Tento procesor postačí nielen hráčom, ale zvládne bez problémov aj náročnejšie úlohy ako renderovanie videa, či prácu s grafikou. Grafická karta Nvidia GeForce GTX 1060 je opäť veľmi dobrá voľba v kombinácii s FullHD displejom, ktorá zvládne aj tie najnovšie hry, minimálne v medium nastaveniach. A ani veľmi neľutujem, že tento model nedisponuje obrazovkou s obnovovacou frekvenciou 144 Hz, keďže GTX 1060 zvláda také FPS len v starších, alebo naozaj nenáročných tituloch.

Postačujúca, no stále priemerná výdrž a konektivita

Interná batéria v FX705G podstúpila vylepšovaciu kúru, a tak už neponúka kapacitu iba 48 Wh, ale jej výdrž stúpla na 64 Wh. Stále nič prelomové, hlavne pri

Testované hry 1080p (merané v FPS, viac je lepšie)



výkonnom hardvéri a väčšom displeji, ale na bežné fungovanie a nejaké hry mimo napájania zo siete to vystačí. Pri testovaní zvládol tento model fungovať takmer štyri hodiny pri bežnom používaní a prehrávaní FullHD videa zo stránky Youtube. Čo mierne zamrzí je, že vylepšenia sa na rozdiel od batérie nedočkali konektory. Dva USB 3.1 a jeden USB 2.0 konektor, HDMI, 3.5 mm kombo audio a plnohodnotný ethernet port je všetko čo FX705G ponúka. Hoci do väčšieho tela by sa určite zmestil minimálne ďalší USB port, najlepšie USB-C, a určite by bola vítaná aj čítačka SD kariet. O bezdrôtovú komunikáciu sa stará osvedčená Intel WLAN karta ponúkajúca dual-band pokrytie a Bluetooth 4.1. Opäť, funkčné vybavenie, no nič svetoborné. Na záver je potešiteľný fakt, že FX705G ponúka podobné možnosti

svojpomocného vylepšenia kapacity RAM a úložného priestoru, nakoľko vnútro notebooku je celkom ľahko prístupné.

S pár chybičkami krásy, no aj s pridanou hodnotou

Je celkom zaujímavé písať o tomto notebooku tak skoro po testovaní jeho menšieho príbuzného. Väčšina silných stránok aj nedostatkov sú prítomné u oboch a zažíval som tak akýsi permanentný stav déjà vu. Podobne ako pri FX504G sa aj pri FX705G prejavila priemerná výdrž batérie, rovnako ako menej kvalitné riešenie touchpadu. Hluk vetrania tiež nie je pre slabé povahy, najmä pri "Overboost" móde, vtedy je na bokoch zariadenia počuť hluk o sile až 53 dB a vpredu okolo 35 dB. No nemožno mu odoprieť jeho

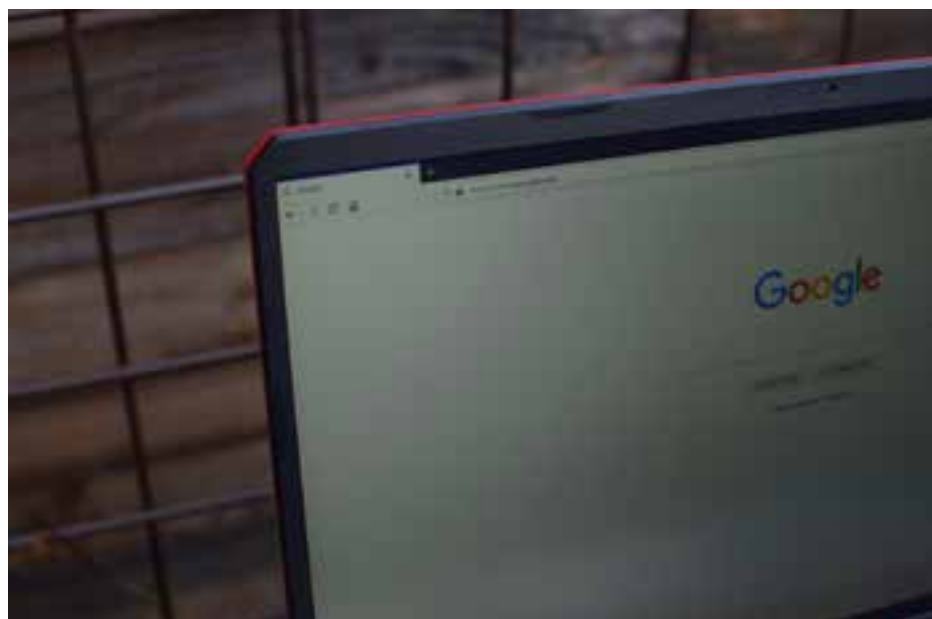


funkčnosť, vďaka ktorej si procesor pod záťažou udržal menej ako 90 stupňov. A ako som už spomínal, chladenie je riešené tak, že najhorúcejšie časti sa nachádzajú mimo obvyklých miest, kde mávajú hráči položené ruky. Nakoniec, no definitívne nie v poslednom rade, je skvelé vidieť, že aj 17-palcové notebooky určené primárne pre hráčov, nemusia byť obrovské s veľkým rámkom okolo obrazovky, ale existujú aj riešenia, ktoré vyzerajú veľmi dobre a nemajú o toľko väčšie rozmery ako 15-palcové kusky.

Zhrnutie

Asus notebookom TUF FX705G ponúka ešte o niečo väčšiu pridanú hodnotu ako pri modeli FX504G. Stále výkonné komponenty, pár kompromisov po stránke hluku, či menej kvalitného touchpadu a naozaj veľká obrazovka v stále dostatočne mobilnom tele poteší všetkých záujemcov, ktorý nechce stolový počítač, no ktorým 15-palcové notebooky nestačia. V prevedení s procesorom i7, grafickou kartou GTX 1060 a 16GB RAM bude Asus TUF FX705G slúžiť určite pekných pár rokov.

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®

Acer Nitro 5

Stroj pre nenáročného hráča

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer

Dostupná cena: 1175€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena/výkon
- + klávesnica
- + konštrukcia
- + konektorová výbava
- nižší maximálny jas
- možnosť pre upgrade
- teplota procesora pri zátäži

ŠPECIFIKÁCIE:

Konfigurácia:

NH.Q3LEC.003

Farba: čierna, červená

Konštrukcia: kov a plast

Displej: FullHD IPS

Procesor: Intel

Core i7-8750H

Grafická karta: NVIDIA

GTX 1050Ti 4 GB

RAM: 2 x 8 GB DDR4

Úložisko: 256 GB

SSD + 1 TB HDD

OS: Windows 10

Home 64-bit

Batéria: 4 článková, 3320

mAh, 135 W nabíjačka

Rozmery základne:

390 x 266 x 26,8 mm

Váha: 2,7 kg

Cieľom každého herného nadšenca je užiť si svoj herný zážitok v čo najväčšom rozlíšení, pri čo najlepšom možnom snímkovaní. Rozpočet sa niekedy postaví do cesty a neostáva nič iné, než nájsť akýsi kompromis medzi výkonom a cenou. Model Nitro 5 je jednou z možností. Acer pokrýva trh modelom Nitro 5 v rozmedzí od 700 do asi 1350 eur. Vonkajšia schránka je rovnaká, no vnútorné komponenty sa vylepšujú s narastajúcou cenou. Pod'ťe sa s nami pozrieť, ako obstál model so 6 jadrovým procesorom a grafickou kartou strednej triedy.

Obsah balenia, prvý dojem

Po vybalení z krabice, ktorá obsahuje len nabíjačku a manuály, zostanete možno trochu prekvapení neagresívnym, skôr elegantnejším dizajnom.

Okrem červeného pásika, ktorý je na rozhraní základne a veka displeja, je telo PC celé čierne. Keďže nejde o vlnkovú loď medzi

notebookmi, je jasné, že plast bude dominantným materiálom, čo sa aj potvrdilo. Aj napriek tomu si Acer dal kvalitatívne záležať na tom, aby pánty displeja pôsobili pevne a kvalitne. Rovnako aj základňa je pevne zaskrutkovaná dokopy, a preto nepozorovať žiadne škrípanie plastov alebo iné konštrukčné neduhy. Aj po odklopení displeja vnútro pokračuje v nenápadnom dizajne

a okrem lemovaného touchpadu je všetko celé čierne, teda aspoň dokým nezapnete Nitro 5 a klávesnica sa nerozsvieti načerveno.

Konektorová výbava je dostačujúca, tvoria ju 3 USB porty (1 x USB typ-C, 1 x USB 3.0 a 2 x USB 2.0), HDMI port, RJ-45 Ethernet port, čítačka SD kariet, konektor nabíjačky, 3,5 mm headphone jack a zámok Kensington.



HODNOTENIE:





Herný výkon, softvér, výdrž

Acer nám zapožičal konfiguráciu NH.Q3LEC.003, ktorá obsahuje 16 GB operačnej pamäte, 6-jadrový procesor Intel i7-8750H a grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB. Zvolené komponenty sú ideálom pre stredné detaily vo FullHD rozlíšení. Ak si priplatíte ďalších 200 eur, môžete sa dostať na maximálnu výbavu s GTX 1060. Celková cena všetkých konfigurácií sa pohybuje v rozmedzí od 700 do 1350 eur.

Operačný systém Windows 10 prichádza s predinštalovaným softvérom výrobcu, ktorý žiaľ tvorí aj malé množstvo bloátvéru, a ten pravdepodobne okamžite odinštalujete. Na druhej strane, nájdeme v ňom aj užitočné aplikácie ako napríklad NitroSense, pomocou ktorej je možné regulovať otáčky ventilátora a meniť napájací plán (šetrič energie, maximálny výkon, vyvážený režim).

Pre testovanie výkonu tohto stroja sme zvolili zdravý mix syntetických a herných testov. Z prvej kategórie sme vybrali 3DMark Firestrike a Cinebench R15. K herným testom sme zaradili paletu nových aj postarších hier.

Nebudem klamať, procesor počas testovania dosahoval vysokú teplotu, no stále si udržiaval takt okolo 3.9 GHz na všetkých 6 jadrách. Grafická karta sa držala na 60 stupňovej teplote s občasným skokom mierne nad 70 stupňov. Ventilátor sa častokrát roztočil tak rýchlo, že ho bolo znateľne počuť. Pri pohľade na graf výsledkov herných testov je jasné, že tento notebook nie je určený

pre maximálne detaily. Pri stredných detailoch sa vo väčšine hier dostanete nad magickú 60 snímkovú hranicu.

Pre bežné použitie je notebook naozaj skvelým spoločníkom. Na pracovnej ploche ste od spustenia asi o 20 sekúnd a aj aplikácie sa načítavajú prakticky bleskovo. Prezeranie webových stránok je svižné aj pri niekoľkých spustených kartách.

Od herného notebooku môžeme tiaľko očakávať celodennú výdrž. Acer nadelil tohto modelu batériu s kapacitou 3320 mAh. Úplné vybitie s vypnutou WiFi a minimálnym jasom displeja sa dostavilo po 11 hodinách a 37 minútach. Na nabíjanie výrobca pribalil 135W nabíjačku.

Displej, webkamera

Nitro 5 je vybavený 15,6" FullHD IPS LED panelom. Okolo displeja sú veľmi výrazne hrubé rámčeky. Panel má stabilné pozorovacie uhly bez výraznejšieho skreslenia a maximálny jas je dostačujúci na použitie v interiéri. Displej je trochu tmavý aj pri maximálnom jase pri používaní na dennom svetle. Nad displejom sa nachádza HD webkamera, ktorej kvalita je plne dostačujúca na video hovory.

Klávesnica a touchpad, možnosti upgrade

Klávesnica je jednou z veľkých pozitív tohto notebooku. Klávesy majú istý stisk, v strede dráhy solídnu hmatovú odozvu, sú prijateľne tiché a majú tú správnu vzdialenosť medzi jednotlivými klávesmi.

Taktiež je plusom aj rovnomerné červené podsvietenie s vysokým maximálnym jasom. Nitro 5 sa počas hrania výrazne zahrieva, no klávesnica je skvele odizolovaná a vôbec nespoznáte, že procesor beží na 80 a viac stupňov.

Touchpad je umiestnený naľavo od stredu šasi, no zanecháva dostatok miesta pre opieranie rúk. Presne ten touchpad je zároveň aj veľkým mínusom. Ešteže je notebook primárne určený pre hranie hier a budete mať externú myš, pretože pravé a ľavé tlačidlo je potrebné stlačiť veľmi silno, aby sa zaregistroval stisk, a keďže snímacia časť je aj na týchto dvoch tlačidlách, tak sa častokrát presuniete kurzorom úplne mimo cieľa v snahe stlačiť tlačidlo. Samozrejmosťou je aj prítomnosť všetkých gést, ako napr. scrollovanie stránok dokumentu.

Na spodnej strane sú umiestnené dve pomocné dvierka a každé z nich je zaistené jednou skrutkou. Pod jedným z nich nájdeme sloty RAM, ktoré je možné navýšiť. V našej konfigurácii sú oba zaplnené, a v prípade upgrade je možné ich vymeniť až za 2 x 16 GB moduly. Pod druhými dvierkami sídli pevný disk s kapacitou 1 TB, ktorý taktiež možno vymeniť. Ak sa rozhodnete rozobrať a vybrať všetkých 17 skrutiek, dostanete sa do útrob zariadenia, kde je vymeniteľný len 256 GB NVMe M.2 SSD disk.

Reproduktory

Pri hlasitosti do 70% majú reproduktory pekný zvukový výstup s primeraným množstvom basov a vyváženými stredmi a výškami. Zvuk je plný detailov a nezlieva sa. Pri maximálnej hlasitosti možno pozorovať rušenie a skreslenie. Celkovo dokážu reproduktory ozvučiť stredne veľkú izbu bez problémov.

Záverečné hodnotenie

Acer Nitro 5 je, na danú cenu, dobrým herným strojom. Poskytne výkon pre hranie nových titulov na stredných detailoch, no ani produktívna práca mu nerobí problém. Jednoducho ho môžete vďaka nízkej váhe a nie príliš veľkému rozmerom prenášať na rôzne LAN párty. Solídna klávesnica a konštrukcia podporujú tento model. Z nevýhod by som vypíchal nepríjemný touchpad, displej, ktorý by mohol mať ešte vyšší jas a vysokú teplotu procesora pri záťažach.

Lukáš Batora

Asus TUF Gaming K5

Dnes si predstavíme hernú klávesnicu z nového radu TUF, ktorá zaujme RGB prvkami, kvalitným spracovaním a softvérom ROG Armoury II

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Cena: zatiaľ nestanovená

PLUSY A MÍNUSY:

- + technické parametre
- + Aura Sync a RGB podsvietenie
- + špičkové spracovanie
- + skvelá aplikácia Asus ROG Armoury
- + slušná ergonómia
- menší počet tlačidiel
- stále „len“ membránová klávesnica

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 460 ×

218 × 40 mm

Hmotnosť: 1050 g

Typ pripojenia: USB port

Typ klávesnice:

membránová



Asus predstavil na tohtoročnom Computexe nový herný set TUF Gaming, ktorý sa skladá z klávesnice K5, myši M5 a headsetu H5. My sme mali možnosť otestovať klávesnicu K5 s RGB podsvietením, ktorá spolupracuje so softvérom ROG Armoury II. Má však vedľa dnešnej konkurencie však vôbec šancu obstáť??

Balenie

Klávesnica je zabalená v klasickej kartónovej krabici. Balenie ničím neprekvapilo a obsahovalo len tie najzákladnejšie veci ako používateľský manuál. Už podľa tohto môžeme predpokladať, že rad TUF Gaming bude lacnejším a dostupnejším súrodencom špičkového radu ROG.



Dizajn a ergonómia

Klávesnica je štandardne vyrobená z plastu, je veľmi robustná, pevná a neskruca sa ani pri vyššom tlaku. Vďaka integrovanej opierke na dlane má šírku až 218 mm, dĺžku 460 mm a výšku 40 mm.

Vďaka svojej hmotnosti 1050 g klávesnica rozhodne nepatrí k najľahším modelom, čo je v tomto prípade výhodou voči stabilite. Klávesy sú dostatočne veľké a dobre rozmiestnené, vďaka čomu je klávesnica vhodná aj na písanie veľkého množstva textu a je ergonomicky vhodne riešená.

Nad klasickými klávesmi nájdeme štyri multimediálne tlačidlá, vedľa ktorých sa nachádza podsvietené logo TUF. Dokonca aj dno klávesnice je štýlovo tvarované s veľkým logom TUF uprostred. Klávesnica má šesť

HODNOTENIE:





gumových nožičiek, ktoré zabraňujú kĺzaniu po povrchu, je vďaka nim veľmi stabilná a na stole sedí doslova ako prilepená. Demontáž je jednoduchá, stačí iba odskrutkovať šesť skrutiek, vďaka čomu je čistenie veľmi rýchle a jednoduché.

Ako už bolo spomenuté, klávesnica má výšku 40 mm, no zadnú časť je možné ešte zdvihnúť pomocou nožičiek o ďalších približne 10 mm. Keďže ide o membránovú klávesnicu, dostávame sa k jej najdôležitejšej časti, a to sú membránové spínače.

Asus používa názov Mech-Brane a tvrdí, že pri používaní zanechávajú rovnaký pocit ako u mechanických spínačov. To je čiastočne aj pravda. Odpor klávesov je spoiatku veľký, dokonca väčší ako pri mechanických klávesniciach, ale po prekonaní pár milimetrov sa úplne stratí a doklepnutie klávesu už má klasický gumový

feeling. Z toho vyplýva aj hlučnosť, ktorá je charakteristická skôr pre mechanické klávesnice ako pre membránové.

Klávesnica TUF Gaming K5 je schopná rozoznať až 24 stlačení klávesov naraz a výrobca garantuje odolnosť voči rozliatiu až 60 ml kvapaliny. Pre istotu sme to ale neskúšali.

Používateľské dojmy

Aplikácia ROG Armoury II je na ovládanie jednoduchá, intuitívna a takisto pekne graficky spracovaná. Je možné nastaviť všetko, čo používateľ skutočne potrebuje aj nepotrebuje. Rozhranie je dostatočne rýchle a klávesnica okamžite prijíma príkazy, ktoré aplikácii zadáte.

Obsahuje štyri hlavné ponuky – keyboard, macro, sync a stats. Prvá ponúka možnosť nastavenia profilov.



Ponuka Macro umožňuje nahrávanie makier, sync slúži na synchronizáciu RGB s ďalšími komponentmi od Asus, a Stats monitoruje stlačené klávesy. Klávesnica TUF Gaming K5 má RGB podsvietenie rozdelené do piatich zón, ktoré sa môžu rôzne nastavovať.

Záverečné hodnotenie

TUF Gaming K5 je veľmi dobrá a určite jedna z najlepších membránových klávesníc, ktoré sú na trhu. Keďže cena ešte nie je známa, tak je pre nás ťažké zhodnotiť ju v porovnaní s mechanickými hernými klávesnicami.

Každopádne disponuje všetkými atribútmi, aby na trhu uspela. Je vyrobená veľmi kvalitne, odolná voči obliatiu, disponuje pekným a modifikovateľným RGB nastavením prostredníctvom skvelej aplikácie ROG Armoury II, disponuje integrovanými opierkami dlaní a mnohými ďalšími pozitívami. Už stačí iba počkať na oznámenie jej ceny.

Viliam Valent



Kingston HyperX Fury RGB

Ked' si potrebujete "posvietit" na svoje dáta

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kingston
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie
+ dobrý dizajn
+ podpora viacerých programov na ovládanie RGB

- vyššia cena
- iba priemerné rýchlosti

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacita: 480 GB
Formát: 2,5"
Rozhranie: SATA II
Architektúra
NAND: 3D TLC
Podsvietenie: Áno, RGB
Ovládanie podsvietenia:
Cez pripojený RGB LED-Micro USB kábel
Rýchlosť čítania:
Až do 550 MB/s
Rýchlosť zápisu:
Až do 480 MB/s
Maximálna spotreba: 1,2 W
Typická spotreba: 0,6 W
Stand-by spotreba: 0,2 W
Ovládač: Marvell 88SS1074



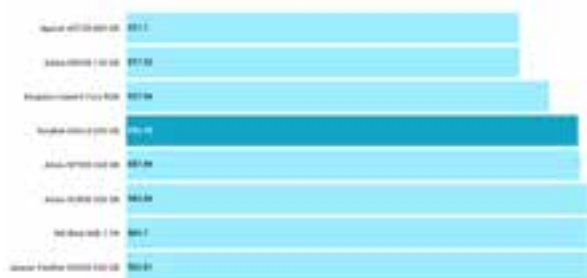
Trend podsvietených počítačov sa najmä u hráčov teší veľkej obľube. Postupne sa z obyčajných LED pásov ukrytých v skrinkách presúva cez osvetlené grafické karty, ventilátory či RAM moduly aj na menej tradičné komponenty. Niektorým ľuďom farebné svetielka síce nič nehovoria, no prečo sa sťažovať na možnosť upraviť si počítač podľa svojich predstáv, najmä keď už väčšina komponentov určitú formu podsvietenia ponúka za porovnateľnú cenu ako kúsky bez LED diód.

Redakciou nám už prešlo obrovské množstvo produktov s podsvietením a nemyslím tým teraz len notebooky, klávesnice a myši. Pri komponentoch alebo výrobkoch, ktoré sú určené pre naozaj veľkých fanúšikov počítačov či hrania, je už LED alebo ešte lepšie RGB LED akosi očakávané. Preto sme už mali možnosť testovať vodné chladenie s dúhovým podsvietením a „nekonečným“ zrkadlom, grafické karty s RGB LED diódami zabudovanými do ventilátorov či aktívny chladič na

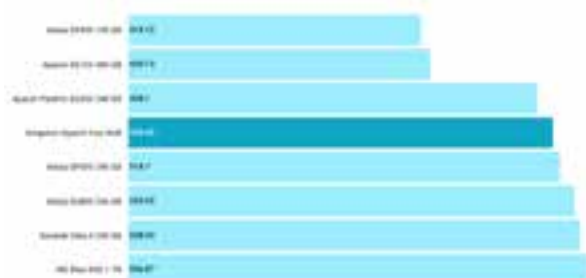
M.2 SSD s malým ventilátorom a opäť raz programovateľným RGB podsvietením. Kúsok, ktorý sa k nám dostal tentokrát, však vo svojej kategórii získava prvenstvo, keďže ide o prvý tradičný SSD disk s RGB podsvietením, na ktorý sme mali možnosť pozrieť sa zblízka a otestovať.

Kingston sa svojím diskom HyperX Fury RGB pokúša osloviť hráčov alebo fanúšikov, ktorí nielenže milujú farebné svetielka a prispôsobiteľnosť, ale radi

ATTO Disk Bench. Read (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



ATTO Disk Bench. Write (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



HODNOTENIE:



AS SSD Benchmark Read (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



AS SSD Benchmark Write (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



vystavujú všetky komponenty vo svojom počítači na oči celému svetu.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie samotné ničím veľmi nezaujme, ale zase ani neurazí. Krabíčka menších rozmerov v kombinácii bielej a červenej farby ponúka celkom moderný dizajn s vyobrazením produktu na prednej strane a hlavnými funkciami ako podpora viacerých programov na ovládanie RGB podsvietenia či použitie 3D NAND architektúry. Na zadnej strane je trochu viac informácií a ukážka faktu, že disk dokáže svietiť aj inými farbami ako len červenou na prednej strane. Vnútri balenia sa už ukrýva to dôležité. Samotný disk, ktorý v nami testovanej verzii ponúka 480 GB kapacitu, pár brožúrok a taktiež kábel Micro USB - RGB na pripojenie k podporovaným matičným doskám.

Po stránke spracovania pôsobí HyperX Fury RGB naozaj kvalitne, za čo vďaka najmä kovovému prevedeniu a na SSD celkom vysokej váhe 170 gramov (pre porovnanie, bežné 2.5" SSD disky vážia okolo 50 gramov). Keby išlo o bežný produkt, táto váha by mohla byť negatívom, no keďže bude tento disk s najväčšou pravdepodobnosťou tróniť v nadupanom hernom stroji a nie v notebookoch, nie je za ňu prečo strhávať body. Musím ešte podotknúť, že spomínaný USB-RGB kábel je naozaj potrebný pre akúkoľvek reguláciu podsvietenia alebo jeho plné vypnutie. Bez jeho zapojenia a kompatibilného softvéru bude disk permanentne podsvietený červenou farbou.

Komponenty disku a avizované parametre

Hlavnou úlohou SSD diskov však nie je iba dobre vyzerieť, ale skôr výkon, kvalita a cena za GB úložného

priestoru. Tu, nanešťastie, naráža HyperX Fury RGB na pár problémov. Prvým sú samotné limitácie SATA pripojenia a tým pádom rýchlosti prenosu dát, ktoré sa síce prehupnú cez číslu 500 pri sekvenčnom zapisovaní a 550 pri čítaní, ale NVMe diskom konkurovať nedokážu.

Ďalším je použitie 3D NAND architektúry, ktorá môže mať dopad na životnosť disku (hoci Kingston udáva výdrž 240 terabajtov a ponúka trojročnú záruku) a rýchlosti zápisu väčších súborov po naplnení rýchlej vyrovnávacej pamäte. Posledným problémom pri rozhodovaní sa nad kúpou tohto disku pred iným porovnateľne výkonným či dokonca rýchlejšim, len nepodsvieteným, je jeho vyššia cena. Ceny SSD diskov totiž v poslednom roku naozaj klesli a za obvyčajné SSDčko s kapacitou 480GB teraz zaplatíte okolo 60 až 70 eur, zatiaľ čo tento kúsok nezoženiete lacnejšie ako 100 až 120 eur. Samozrejme, pre niekoho, kto premýšľa nielen nad výkonom, ale aj dizajnom, sa priplatiť za podsvietenie môže oplatiť.

Testovanie

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

Zhrnutie

Kingston s diskom HyperX Fury RGB neprináša nič prelomové na poli rýchlostí, kapacity a ani trvácnosti. No po stránke dizajnu ide o naozaj veľmi zaujímavú možnosť, ako si ešte viac prispôbiť svoj vysnívaný počítač podľa vlastných predstáv. Áno, za túto možnosť si záujemcovia priplatia a množstvo „normálnych“ ľudí radšej investuje tieto peniaze do vyššej kapacity alebo rýchlostí a oželejú peknú svetielku. Je ale pekné mať takúto možnosť a treba uznať, že do niektorých konfigurácií a skriniek sa takýto disk definitívne hodí.

Daniel Paulini



HP Pavilion 15 (cs0015nc)

Rozumný kompromis

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP

Dostupná cena: 760€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + dobrá výdrž
- + podsvietená klávesnica
- + odolná konštrukcia
- + nízka hlučnosť
- + efektívne chladenie
- + rýchly NVMe SSD disk

- absentujúci magnet pre zaistenie veka
- nedoliehajúci napájací konektor
- vysoké teploty NVMe SSD disku

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: strieborná
Rozmery: 361,6 x 245,6 x 17,9 mm
Hmotnosť: 1,85kg
Procesor: Intel Core i5-8250U (4x1,6GHz, Turbo Boost 3,0GHz, Hyper-Threading)
Grafická karta: NVIDIA GeForce MX130 2GB GDDR5
Operačná pamäť: 6GB DDR4 (1x2GB, 1x4GB) bez možnosti rozšírenia
Interný disk: 256GB NVMe SSD (PCIe 3.0 x4)
Displej: 15,6" IPS FullHD (1920x1080px)
Konektivita: 2xUSB 3.1, USB 3.1 Typ-C s podporou DisplayPort 1.2, HDMI 1.4, čítačka SD kariet, gigabit Ethernet, kombinovaný audio vstup/výstup, Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac
Batéria: 41Wh
Reprodukory: stereo Bang & Olufsen

HODNOTENIE:



Notebook so štvorjadrovým procesorom, dedikovanou grafickou kartou a rýchlym SSD diskom za necelých 760 eur. Pred 4 rokmi by tento výrok znel utopicky, no píše sa rok 2018 a nás všetkých môže tešiť, že sa tento technologický sen stal realitou. Zástupcom tejto skupiny produktov je aj HP Pavilion 15.

Balenie

Tenká krabica už na prvý pohľad naznačuje, že mnoho príslušenstva sa v nej nenachádza a po otvorení nájdete iba napájací adaptér so sieťovým káblom a sadu povinných manuálov. Pri notebookoch v tejto cenovej kategórii sa však žiadne dodatočné príslušenstvo neočakáva.

Dizajn a dielenské spracovanie

Zatiaľ čo v minulosti boli kovové materiály výsadou prémiových

notebookov, dnes sa dostávajú aj do spotrebiteľskej sféry. Výnimkou nie je ani HP Pavilion 15, ktorého vrchná stena základne a veko displeja pokrýva kov.

Vďaka nemu je pevnosť tela veľmi dobrá, základňa sa prehýba len minimálne a flexibilita veka je v únosnej miere. Hoci som sa pokúšal vyvinúť vyšší tlak, konštrukcia nevydala ani jeden zvuk a za jej spracovanie dávam palec hore. Veko displeja je možné otvoriť aj jednou rukou, no kvôli chýbajúcim magnetom v zatvorenom stave nedrží dobre na svojom mieste.

Po dizajnovej stránke ide o atraktívne zariadenie, za čo vďaka odtieňom striebornej. Čierna farba je elegantná, no v prípade notebookov sa stala všednou a nevýraznou. Esteticky pôsobí aj perforovaná vrchná časť základne, pod ktorou sa ukrývajú reproduktory Bang &

Olufsen. Jedinú výtku smerujem k nedostatočne opracovaným hranám, ktoré počas dlhého písania pocítite.

Svojimi rozmermi 361,6 x 245,6 x 17,9 mm sa radí k tenším notebookom a nebudete mať problém umiestniť ho aj do menšej tašky. Váhou 1,85kg ide skôr o priemer, no musíme vziať do úvahy použitie kovových materiálov.

Displej

15,6-palcový IPS panel ponúka FullHD rozlíšenie, ktoré je v tomto segmente štandardom. Pozorovacie uhly displeja sú skvelé a k deformácii farieb dochádza až pri vysokých neprirodzených uhloch.

Svoju úlohu si veľmi dobre plní antireflexná vrstva, ktorá umožňuje prácu aj v exteriéri, no pri priamom slnečnom svite by som ocenil vyššiu úroveň intenzity



jasu. Nad displejom sa nachádza HP Wide Vision webkamera, ktorá podporuje rozpoznávanie tváre a odomkanie systému s pomocou Windows Hello.

Kvalita obrazu je nadpriemerná, no stále nedosahuje kvalít predných kamier v smartfónoch. V prostredí s horším osvetlením navyše nastupuje na scénu výrazný šum, ale rýchlosť prihlasovania tento faktor vďaka infračervenému senzoru nevplyvňuje.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica s numerickým blokom má nízky zdvih, no haptická odozva je dostatočná a máte istotu, že úder bol úspešne zaznamenaný. Polepy jednotlivých kláves sú málo kontrastné, no situáciu skvelo zachraňuje biele podsvietenie. To je iba jednoúrovňové, no intenzita je veľmi dobre nastavená. V noci netráhajú oči a počas dňa veľmi dobre zvyrazňuje jednotlivé klávesy.

Touchpad je vyhotovený ako celistvý clickpad a je možné ho stlačiť aj vo vrchnej časti. Gestá interpretuje spoľahlivo, no občas hapruje detekcia položených dlaní. Prsty veľmi dobre kľžu po povrchu a ak neplánujete na notebooku hrať hry, nemáte dôvod kupovať myš.

Konektivita a reproduktory

Aj napriek tenkému telu je portová výbava kompletná. V bočných hranách sa nachádza dvojica USB 3.1 konektorov, USB 3.1 Typ-C s podporou DisplayPort 1.2, kombinovaný audio vstup/výstup, gigabitový Ethernet, čítačka SD kariet a HDMI 1.4. Pre pripojenie k 4K



monitoru pri obnovovacej frekvencii 60Hz tak môžete použiť iba USB 3.1 Typ-C port. V pravej hrane sa nachádza napájací konektor, ktorý nedolieha dobre a nepôsobí kvalitným dojmom.

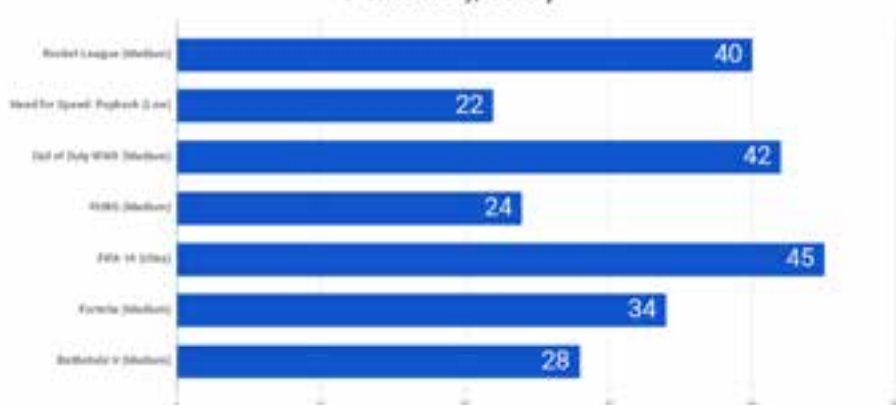
Bezdrôtová konektivita ponúka klasickú kombináciu Bluetooth 4.2 a Wi-Fi s podporou štandardov b/g/n/ac. Obidve bezdrôtové pripojenia pracovali počas testu korektne a aj úroveň signálu bola na dobrej úrovni.

Dvojica reproduktorov Bang & Olufsen okrem marketingovej stránky veľmi dobre spĺňa aj tú funkčnú. Z dôvodu absencie subwooferu sú basy v úzadí, no stredy a výšky sú do 50% úrovne hlasitosti kvalitatívne nadpriemerné. Reprodukory by dokázali s prehľadom

ozvučiť aj stredne väčšiu miestnosť, no pri vyššej hlasitosti ide kvalita do úzadia a pri maximálnej hlasitosti je dokonca počuť miernu rezonanciu.



Herné testy, 1080p



Výkon

Hnacím motorom notebooku je štvorjadrový procesor Intel Core i5-8250U so základným taktom 1,6GHz a Turbo Boost frekvenciou 3,4GHz. Ako býva zvykom, Turbo Boost frekvencia je dostupná maximálne pár sekúnd po vyžiadaní plného výkonu a procesor ju následne z dôvodu ochrany proti prehriatiu postupne znižuje.

Aj napriek tomu je výkon procesoru dostatočný na náročnejšiu prácu, no pokiaľ hľadáte výkon na úrovni pracovnej stanice, séria HP Z bude pre vás lepšou voľbou.

Pre príležitostné hranie je k dispozícii dedikovaná grafická karta NVIDIA GeForce MX130 s 2GB GDDR5 pamäťou. Jej výkon je naozaj dostačujúci iba pre príležitostných hráčov, ktorí akceptujú nutnosť zníženia úrovne detailov a pri náročnejších tituloch aj rozlíšenia.

Pochváliť musím nízku hlučnosť chladenia. Počas prehliadania webu alebo prehrávania videa nie je vôbec počuť. Samozrejme, ak spustíte hru a vytiažete grafickú kartu alebo procesor, ventilátor dá o sebe vedieť, v každom prípade úroveň hlučnosti je aj v tomto stave na nízkej úrovni.

Chladenie je zároveň dostatočne účinné, keďže procesor ani raz neprekročil hranicu 84 stupňov Celzia a grafické jadro 75 stupňov Celzia.

Operačná pamäť má veľkosť 6GB a NVMe SSD disk má kapacitu 256GB. O jeho výrobu sa postaral SK Hynix a so systémom komunikuje prostredníctvom PCIe 3.0 x4 zbernice. Vidieť to aj na

výsledkoch testu zápisu a čítania, no najviac z toho benefituje rýchle prebúdzanie operačného systému zo spánku. Disk sa však výrazne zahrieva a dlhodobo vysoká prevádzková teplota znižuje jeho životnosť.

Výdrž

Batéria s kapacitou 41Wh podľa výrobcu ponúka 9,5 hodín sledovania videa. Realita je mierne horšia, no výsledky sú stále na veľmi dobrej úrovni. Počas sledovania videa pri 50%

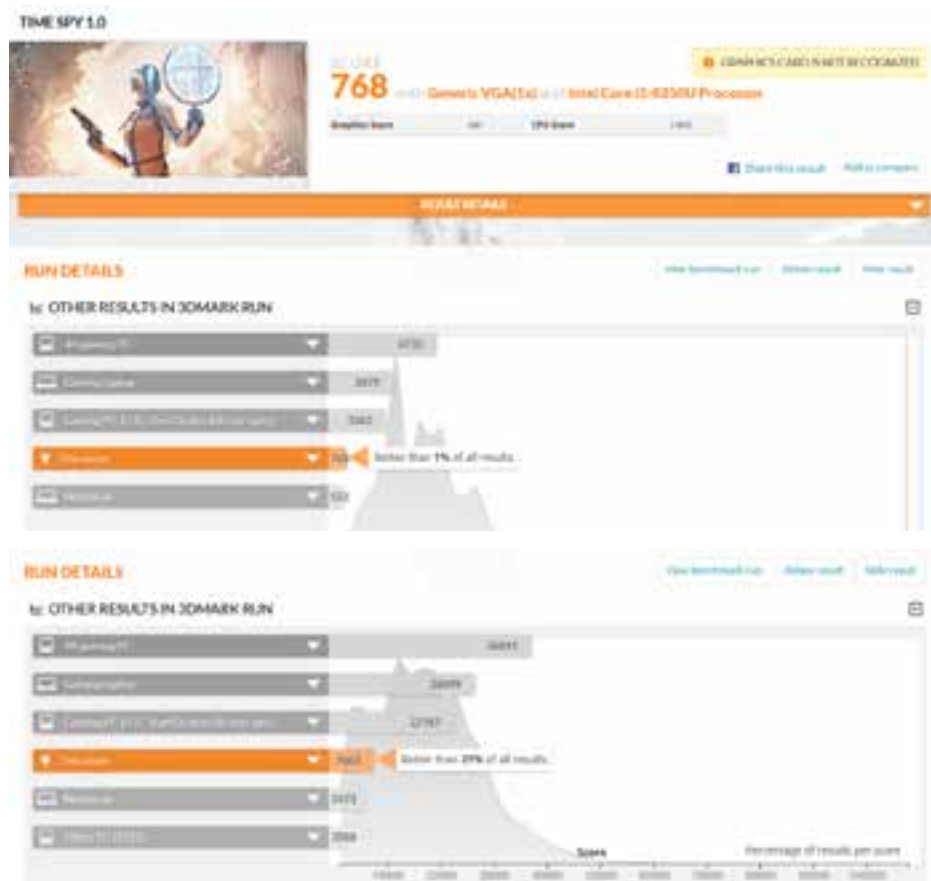
jase sa notebook ku kritickej hranici kapacity batérie dostal po 7 hodinách a 30 minútach. Pri prehliadaní webu, editácii dokumentov a počúvaní hudby cez Spotify batéria dokázala notebook napájať počas 9 hodín. Posledný test, ktorý spočíval v hraní titulu FIFA 19, sa skončil s výsledkom 2 hodiny a 40 minút.

Záver

HP Pavilion 15 je jasnou voľbou pre používateľov, ktorí požadujú dostatočný výkon v kompaktnom tele. Tento „rozumný kompromis“ je navyše dostupný za necelých 760 eur. Poteší aj príležitostných hráčov vďaka dedikovanej grafickej karte GeForce MX130.

Disponuje odolnou konštrukciou, rýchlym SSD diskom a kvalitným IPS displejom s FullHD rozlíšením. Veľmi dobre obstál aj touchpad a podsvietená klávesnica. Nesklamala ani výdrž, ktorá sa od deklarovanej líši, no stále ide o nadpriemernú hodnotu. Bohužiaľ, vysoké teploty SSD disku a malé chyby v konštrukcii ho oberajú o absolútne hodnotenie.

Adam Lukačovič



Súťaž s magazínom **GENERATION**

Logitech G513 CARBON je ideálny prostriedok pre všetkých gejmerov, ktorí sú odhodlaní v hernom svete predvádzať nevídané výkony. Pohotová odozva hernej klávesnice a jej pevne stavané tlačidlá vašim prstom poskytnú neomylnú trakciu, takže dostanete každého nepriateľa. Minimálne rozmery tejto hernej klávesnice zaručene nijak neobmedzujú manévry myšou. Mechanické klávesy je radosť používať ako pri hraní, tak pri písaní a vďaka spoľahlivému mechanizmu sa môžete stavať, že vám vydržia neskutočne dlho.

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Bezdrôtová herná myš Logitech G305 gaming mouse nadchne každého amatérskeho i profesionálneho používateľa či hráča, pretože podporuje technológie Lightspeed a Powerplay, ktoré umožnia naozaj pohodlné a príjemné hranie. Je to jeden z najnovších produktov v hernej sfére Logitech. Prináša špičkový optický snímač od spoločnosti HERO a veľmi pohodlné ovládanie. Myš je napájaná jednou AA batériou a v bezdrôtovom režime vydrží až 250 hodín hrania.

1. cena Logitech G513 Carbon keyboard
2. cena Logitech G305 wireless gaming mouse
3. cena Logitech G305 wireless gaming mouse

Na otázky odpovedajte emailom na sutaz@gen-magazin.sk. Na každý email napíšte kód, ktorý nájdete na písotvom obale, ktorý je jedinečný a nesie sa používať viacnásobne.

1. Či sa máte prihlásiť na magazín Generation
2. Chcete byť ste pravidelným súťažníkom exkluzívne pre majiteľov tlačenej verzie magazínu?
3. Písať aj si budete magazín Generation pravidelne, alebo to bude iba iba kvôli súťaži?

SteelSeries Arctis 5 Headset (2019)

Herné slúchadlá od známeho výrobcu vo svojej najnovšej edícii

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SteelSeries

Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné náušníky
- + čistý zvuk
- + výborný mikrofón
- + možnosti nastavenia

- slabšie basy
- lacnejšie vyhotovenie čelenky

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: uzavreté slúchadlá

Určenie: herné slúchadlá

Meniče: 40mm Neodym

Frekvenčný rozsah:

20Hz-20kHz

Impedancia: 32 Ohm

Mikrofón: áno,
dvojsmerný

Pripojenie:

USB/3.5mm jack

Softvér: áno,

SteelSeries Engine 3



Spoločnosť SteelSeries je hráčom veľmi známa svojimi kvalitnými produktmi a my sme mali možnosť pozrieť sa na najnovšiu verziu obľúbených herných slúchadiel.

Balenie

Slúchadlá SteelSeries Arctis 5 prišli zabalené v kompaktnej a pre spoločnosť typickej šedo-oranžovej krabici. V balení nájdeme aj používateľský manuál a príslušenstvo, ktorým je 3,5 mm jack konektor a USB kábel s prepínačom režimov.

Dizajn a ergonómia

Dizajn slúchadiel je jednoduchý a nepôsobí žiadnym futuristickým dojmom, čo ale vôbec nie je na škodu. Slúchadlá sú pevné, pomerne ťažké a chvíľu trvá, kým si používateľ na ich váhu zvykne. Trochu zamrzí, že čelenka vôbec nie je z mäkkého penového materiálu - nachádza sa na nej len pás na suchý zips, ktorý slúži na nastavenie polohy náušníkov.

Prišlo mi to ako veľmi lacno pôsobiace riešenie a v tejto cenovej kategórii by som čakal určite niečo lepšie. Na druhej strane, náušníky sú z kvalitného

materiálu, ktorý má podobné vlastnosti ako pamäťová pena a dobre kopíruje tvar ušných lalokov.

Takisto poteší minimálna reprodukcia hluku z okolia. Na ľavom náušníku sa nachádza koliesko na ovládanie hlasitosti, tlačidlo na zapnutie a vypnutie mikrofónu a mikrofón samotný, ktorý sa veľmi efektne a prakticky dá zasunúť do samotného náušníka.

Slúchadlá majú podsvietenie RGB, čo je dnes síce v móde, ale na nich to nemá pre hráča žiadny praktický význam. Keď sú nasadené na hlavu, tak to, samozrejme, nie je viditeľné.

Zvuk a používateľské dojmy

Zvuk je výborný, zamrzela ma ale nemožnosť úplnej inštalácie softvéru. Ten sa totiž neustále dožadoval dodatočnej inštalácie, ktorá prebiehala stále dookola. Zrejme išlo o nejaký bug serverov, bohužiaľ, vyriešiť sa mi to nepodarilo.

Napriek tomu ale zvukový prejav hodnotím ako veľmi dobrý. Zvuk je krištáľovo čistý. Výšky a stredy sú jednoducho výborné, basy už sú ale na tom horšie a prišli mi ako nedostatočné.



Skúšal som to ladiť s pomocou rôznych nastavení a ekvalizéru, zlepšiť sa mi to ale nepodarilo.

Veľmi zaujímavé je koliesko, kde je možné voliť si režimy „Game“ alebo „Chat“. Funguje to pomerne dobre, zvuk sa vhodným spôsobom upraví na jednotlivé režimy. V hrách pôsobí priestorovejšie a neznie to zle, je to o preferencii používateľa, čo mu bude viac vyhovovať. Mikrofón je skvelý, zvuk je čistý a jasný a šum je v podstate zanedbateľný. Je zrejme, že hanbu týmto slúchadlám neurobí, práve naopak. Je vybavený červenou ledkou, takže vždy zaznamenáte, či je zapnutý alebo nie.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá ponúkajú kvalitné vyhotovenie a dobrú reprodukciu zvuku. Majú ale aj svoje nedostatky ako slabšie basy a niektoré lacnejšie konštrukčné prvky. Na druhej strane poteší krištáľovo špičkový zvuk, vynikajúci mikrofón a kvalitné náušníky. SteelSeries Arctis 5 Headset je určený pre herných nadšencov, ktorí nemajú problém za slúchadlá si zaplatiť, keďže cenová relácia 110 eur určite nie je určená pre bežného používateľa.

Viliam Valent

HODNOTENIE:



ADATA XPG SX6000 Pro

Solídny základ

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer ceny a výkonu
- + 5-ročná záruka
- + možnosť osadenia aj do notebooku
- + nízke teploty

- rýchlosť náhodného čítania 4kB blokov

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 22 x 80 x 2,15mm
Formát: M.2 2280
Hmotnosť: 8g
Kapacita: 256GB/512GB/1TB
Typ NAND: 2. generácia 3D TLC
Rozhranie: PCIe 3.0 x4
Radič: Realtek RTS5763DL
Prevádzková teplota: 0°C – 70°C
Stredná doba poruchovosti (MTBF): 2 000 000 hodín
SLC Cache: Áno



SSD disky značky XPG od spoločnosti ADATA sa aj v našich testoch osvedčili ako spoľahlivé zariadenia so skvelým pomerom ceny a výkonu. V aktuálnej recenzii sa pozrieme bližšie na najlacnejší disk výrobcu s podporou PCIe 3.0 x4 rozhrania – ADATA XPG SX6000 Pro.

V malej čiernej krabicike sa okrem disku nachádza aj pasívny chladič vyrobený z hliníku. Chladič je naozaj tenký a jeho hlavný účel je už na prvý pohľad skôr estetický. Podčiarkuje to aj fakt, že na jeho spodnej strane sa nenachádza tepelná podložka.

Disk je vďaka kompaktným rozmerom a prítomnosti pamäťových modulov iba na jednej strane vhodný aj pre osadenie do notebooku. Modely z radu SX6000 Pro sú okrem testovaného 256GB variantu dostupné

taktiež v kapacitách 512 GB a 1 TB. Tie poskytujú mierne vyššiu rýchlosť sekvenčného zápisu a vyšší počet IOPS (Input/Output operácie za sekundu).

Výrobca sa rozhodol použiť radič Realtek RTS5763DL, pričom ide o prvý NVMe disk ADATA používajúci tento typ. Disk využíva pripojenie pomocou štyroch liniek zbernice PCIe 3.0, podporuje štandard NVMe 1.3, šifrovanie AES-256 a disponuje aj SLC vyrovnávacou pamäťou.

Tá svoju úlohu pri zapisovaní stredne veľkých súborov spĺňa na výbornú, no pri väčších súboroch, ktoré ju zaplnia, treba počítať so značným poklesom rýchlosti zápisu, keďže dáta sa zapisujú priamo do TLC modulov.

Ďalšie výsledky len dokazujú, že model SX6000 Pro sa právom neženie do vyššej spoločnosti a zameriava sa predovšetkým na používateľov s obmedzenými finančnými prostriedkami.

Achillovou pätou bolo počas testovania najmä náhodné čítanie 4kB blokov. Vzhľadom na cenu som bol ale s výsledkami spokojný a v ďalších testoch boli či už sekvenčné alebo náhodné I/O operácie rýchlejšie ako pri SATA III diskoch.

Veľmi pozitívne hodnotím teploty disku, ktoré sa pri použití dodávaného

Seq	Read [MB/s]	Write [MB/s]
1GB	2045.1	1221.3
1GB QD16	764.6	848.2
1GB QD32	384.7	360.3
4KB	49.52	104.3



pasívneho chladiča ani pri dlhšom intenzívnom používaní nedostali nad 55 stupňov Celzia. Ak vaša základná doska disponuje väčším pasívnym chladičom s tepelnou podložkou, môžete dosiahnuť ešte lepšie teploty.

Záver

ADATA XPG SX6000 Pro ponúka skvelý pomer ceny a výkonu a pri bežnom používaní alebo hraní vás jednoznačne nesklame. Tenký dizajn zároveň umožňuje inštaláciu aj v stiesnených priestoroch notebookov a nízke teploty zaručujú dlhú životnosť, ktorú ADATA garantuje na 5 rokov. Škoda len nižšej rýchlosti náhodného čítania 4kB blokov. Aj napriek tejto chybičke krásy kúpu jednoznačne odporúčam. Za cenu M.2 SATA disku získate oveľa viac.

Adam Lukačovič

HODNOTENIE:



	Read	Write
Seq	1770.84 MB/s	740.27 MB/s
4K	18.38 MB/s	100.48 MB/s
4K-64Thrd	373.02 MB/s	470.91 MB/s
Acc.time	0.204 ms	0.187 ms
Score	588	648

Asus ROG Delta RGB Gaming Headset

Slúchadlá zo špičkového ROG radu pre maximálny herný zážitok

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkové spracovanie a použité materiály
- + výborné výšky a stredy
- + výborný mikrofón
- + možnosti nastavenia a aplikácia ROG Armoury II
- slabšie basy
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: uzavreté slúchadlá

Určenie: herné slúchadlá

Meniče: 50 mm neodym

Frekvenčný rozsah:

20 Hz – 40 kHz

Impedancia: 32 Ohm

Mikrofón: áno,

jednosmerný

Pripojenie: USB-C/

USB 2.0

Softvér: ROG Armoury II

Hmotnosť: 387 g



Tentoraz ide o ďalší špičkový herný produkt z dielne spoločnosti Asus série ROG, ktorý si ubuje nekompromisný zvuk, špičkovú výbavu a maximálny komfort pri používaní. Cena však nepatrí k tým najnižším. Splnia tak slúchadlá ROG Delta maximálne nároky a očakávania?

Balenie

Balenie môžeme zhodnotiť jedným slovom – špičkové. Krabica zodpovedá štandardu ROG. Slúchadlá sú uložené v peknom pogumovanom plastovom obale, pod ktorým sa nachádza

čierna krabička s mikrofónom, užívateľským manuálom a dvoma náhradnými náušníkmi. Slúchadlá sú vybavené USB-C konektorom, obsahujú ale aj redukciu na klasický USB 2.0 konektor, takže s konektivitou by nikto nemal mať žiadny problém. Pozlátené koncovky konektorov sú v tomto prípade úplnou samozrejmosťou.

Dizajn a ergonómia

Dizajn a kvalita vyhotovenia slúchadiel zodpovedá značke ROG, jednoducho bez diskusie. Slúchadlá pôsobia veľmi kvalitne, náušníky aj čelenka sú potiahnuté čiernou kožou a vnútro tvorí pamäťová pena, ktorá skvelo kopíruje tvar uší. Nastavovacie elementy a kĺby pôsobia pevným a kvalitným dojmom a fungujú bez problémov. Povrchová úprava ani lícovanie rovnako nevykazujú žiadne nedostatky. Pri manipulácii s pohyblivými časťami slúchadiel nie je ani náznak vrzgania a ani po dlhodobom



HODNOTENIE:





používaní ma na hlave vôbec netlačili, v podstate som ich ani nevnímal. Ergonómia je jednoducho špičková.

Na ľavom náušníku sa nachádza vypínač RGB podsvietenia náušníkov, ovládač hlasitosti a zapája sa doň aj mikrofón. RGB podsvietenie je opäť veľmi pekné, ale podľa môjho názoru je to na slúchadlách úplne zbytočný prvok, pretože keď ich máte na ušiach, tak to, logicky, nevidíte.

Zvuk a používateľské dojmy

Asus sa chváli, že slúchadlá sú vybavené špičkovým ESS 9218 quad DAC prevodníkom s vysokým rozlíšením, ktorý by mal zabezpečovať dokonalý zvuk. Môžem to čiastočne potvrdiť, zvuk je na vysokej úrovni. Výšky a stredy sú jedny z najlepších, aké som mal možnosť v herných slúchadlách zažiť. Troška ma sklamali basy, ktoré som čakal výraznejšie a aj napriek dlhému laborovaniu s nastavením sa mi to nepodarilo zlepšiť. Basy skrátka pôsobili trochu plechovým dojmom. Nemôžem



si pomôcť, ale moje 8-ročné Creative X-fi herné slúchadlá „basujú“ podstatne lepšie, čo považujem v tejto cenovej relácii za sklamanie. Jednoznačne ale musím pochváliť špičkové odhlučnenie. Ak máte slúchadlá na ušiach aj na vyšších hlasitostiach, nie je ich do okolia vôbec počuť. To isté platí aj opačne, po nasadení na uši sa ponoríte do herného sveta a úplne prestanete vnímať svoje okolie.

Neoddeliteľnou súčasťou slúchadiel je aj softvér ROG Armoury II. Pomocou neho je možné nastavovať RGB efekty, prípadne nastaviť synchronizáciu s ďalšími zariadeniami. Nastavení režimov zvuku je veľmi veľa, je potrebné pri tom stráviť viac času a všetko vyladiť podľa vlastných predstáv. Osobne som okamžite vypol efekt priestorového zvuku Virtual Surround, ktorý na mňa pôsobil príliš umelo, ale to je o osobných preferenciách.

Odpojiteľnému mikrofónu nemám čo vytknúť, je výborný, čo je však dnes v tejto cenovej relácii už štandardom.

Záverečné hodnotenie

Čo povedať na záver? So slúchadlami som bol spokojný, sú vyrobené zo špičkových materiálov, ich ergonómia je takmer dokonalá a možnosti nastavenia sú veľmi rozsiahle. Zvuk je tiež výborný, až na tie nešťastné basy, ktoré sú jednoducho slabé, a to je pre mňa veľkým sklamaním. Pokiaľ ste ale fanúšikom značky Asus a špeciálne ROG série, myslím, že asi nemáte nad čím premýšľať. Podľa môjho názoru je však možné za cenu 200 eur kúpiť lepší produkt, prípadne niečo ušetriť a dostať za menšie peniaze porovnateľnú kvalitu zvuku.

Viliam Valent



Lamax Dots1

Štuple pre každú príležitosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn,
prevedenie
 - + ergonómia
 - + nabíjacia
stanica
 - + možnosť
telefonovania
 - + obsah balenia
- príliš
dominantné
basy
 - krátky
prepojovací
USB kábel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 16×21×25mm
Hmotnosť: 4,3g
(jedno slúchadlo)
Batéria slúchadlo:
100mAh Li-Po
**Batéria nabíjacia
stanica:** 520mAh Li-Po
Bezdrôtové pripojenie:
Bluetooth 4,2,
A2DP, AVRCP
Doba prehrávania:
až 6 hodín mono, až
3 hodiny stereo
**Doba nabíjania
slúchadiel:** 2 hodiny

Určite to všetci poznáte.
Cestujete niekde vlakom, autobusom, idete von, chcete si zašportovať alebo len tak ležíte doma v posteli a chystáte si do uší pustiť vašu obľúbenú muziku. V tom ale nastane problém s káblom, ktorý sa jednoducho sám zauzlí, aj keby ste ho položili na stôl. Káblkové slúchadlá sa pomaly stávajú prežitkom a čoraz viac im konkurujú bezdrôtové. Je síce pravda, že najväčším problémom je kapacita batérie, no Lamax sa snaží prostredníctvom štupľových slúchadiel toto negatívum eliminovať celkom zaujímavým spôsobom.

Balenie

Slúchadlá Lamax Dots1 sa dodávajú v pevnej zelenej papierovej škatuľke, ktorej obsah tvoria samotné slúchadlá s trojicou štupľov rôznej veľkosti, praktické puzdro, ktoré zároveň slúži ako nabíjacia stanica, prepojovací USB kábel k nej, trojica samolepiek, technická

dokumentácia a šesť špeciálnych tzv. háčikov, ktoré slúžia na lepšiu fixáciu predovšetkým na šport.

Dizajn, prevedenie

Spoločnosť Lamax označuje slúchadlá Dots1 za najkompaktnejšie slúchadlá, aké kedy vyrobila. To potvrdiť

neviem, musím ale povedať, že sa jej naozaj vydarili.

Po dizajnovnej stránke ide o malé, nenápadne štupľové slúchadlá, ktorých čierne prevedenie naruša biele logo výrobcu lemované zeleným podsvieteným kruhom. Čo sa týka prevedenia, slúchadlá sú plastové a spracovanie vyzerá byť



HODNOTENIE:





na kvalitnej úrovni. Ich rozmery sú približne 16×21×25mm a hmotnosť je 4,3g pre každé slúchadlo, takže v ušiach ich takmer ani neucítite. Privítal by som, keby boli menej „tučné“, no tento rozmer je zrejme daňou za použitú technologickú výbavu.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládanie slúchadiel je jednoduché. Každé má na svojom boku multifunkčné tlačidlo, pričom ľavé slúchadlo plní tzv. master funkciu, čiže je šéfom. Dots1 sa dajú zapnúť viacerými spôsobmi, pričom pre každý z nich je potrebné prvé spárovanie s mobilom alebo zvoleným zariadením.

Prvým z nich je stlačenie tlačidiel na oboch slúchadlách po dobu približne štyroch sekúnd, keď sa zapnú a automaticky medzi sebou prepoja. Druhým spôsobom je zapnutie len jedného slúchadla, a to rovnako stlačením tlačidla po dobu štyroch sekúnd. Tretím spôsobom je automatické zapnutie slúchadiel po vybratí z nabíjacej stanice, po ktorom sa automaticky pripoja napríklad k vášmu telefónu.

Vypínanie slúchadiel je podobné ako zapínanie – stlačením tlačidla po dobu asi štyroch sekúnd, pričom na vypnutie vás upozorní krátky tón zo slúchadiel.

V prípade, že by ste vypli prehrávanie v mobile a zabudli slúchadlá vypnúť, tie sa automaticky vypnú po desiatich minútach nečinnosti. Slúchadlá komunikujú s vaším zariadením

prostredníctvom bezdrôtovej technológie Bluetooth vo verzii 4.2 s dosahom približne desať metrov. Keďže Dots1 majú v sebe zabudovaný mikrofón, môžete ich využiť dokonca aj na telefonovanie ako handsfree.

Dojmy z používania

Bezdrôtových slúchadiel je na trhu mnoho, či už lacnejších alebo drahších. Každé z nich ale trápí, resp. limituje rovnaký problém, ktorým je výdrž a kapacita batérie.

Dots1 obsahujú 100mAh Li-Po batérie, ktoré uživia slúchadlá až na šesť hodín v mono režime (použitie len jedného slúchadla), prípadne tri hodiny stereo režimu (použitie oboch slúchadiel). Povedzme si úprimne, veľa to nie je. Čo ale v prípade, že sa vám vybijú niekde na ceste, prípadne bez možnosti prístupu k zdroju energie?

Lamax myslel aj na to, preto k slúchadlám pribalil v podstate cestovné puzdro, ktoré zároveň slúži ako nabíjacia stanica. V jej tele je totiž ukrytá batéria s kapacitou 520mAh, ktorá postačí až na päť plných dobítí slúchadiel, pričom jedno ich plné dobítie trvá približne dve hodiny.

O tom, že sa slúchadlá nabíjajú, vás upozorní do modra blikajúci LED krúžok na štupľoch, pričom po jeho zhasnutí by mali byť nabité. Trošku ma však sklamalo oznámenie o blížiacom sa vybití batérie, na ktoré vás upozorní ženský hlas. Pokiaľ máte ale vyššie

nastavenú hlasitosť, toto upozornenie nie je takmer ani počuť. Je to však len detail. Samotné používanie slúchadiel je jednoduché. Zapínanie sme si rozobrali v predošlej kapitole, ich ovládanie nie je o nič zložitejšie. Jedným stlačením tlačidla prehrávanú skladbu zapauzujete, v prípade, že vám niekto telefonuje, zdvihnete hovor, dvoma stlačeniami prepnete na nasledujúcu pesničku.

Čo sa týka zvuku a nejakých parametrov, frekvenčný rozsah slúchadiel je 20Hz – 20kHz, citlivosť je ≥ 70dB. Dots1 hrajú na svoje rozmery dostatočne nahlas a prekvapivo dobre, čistého zvuku sa dočkáme aj pri maximálnej hlasitosti. Výrobca tvrdí, že bohatý zvuk v celom frekvenčnom pásme vám naservíruje dunivé basy, stabilné stredy a jasné výšky.

S tým sa dá súhlasiť, musím však dodať, že aj napriek tomu, že som vyznávačom a fanúšikom basov, v prípade týchto slúchadiel mi tie dunivé basy občas prekážali, pretože oproti ostatným zvukovým zložkám dominujú.

Musím však pochváliť pohodlie, ktoré slúchadlá poskytujú či už pri počúvaní vonku, doma, ale aj pri športe. Pri počúvaní vás nebude rušiť okolitý zvuk, slúchadlá nebudú tlačiť alebo obťažovať, pri športe ich bez problémov aj v prípade chladného počasia schováte pod čiapku a v ušiach držia výborne.

Záverečné hodnotenie

Lamax Dots1 sú naozaj vydarené slúchadlá, ktorým nemožno takmer nič vyčítať. Vďaka neutrálnemu dizajnu sú výborným spoločníkom pri každej príležitosti, či ide o počúvanie doma, v práci, na ulici alebo pri športe.

Veľmi dobrá konštrukcia a tvar slúchadiel zaistia, aby vám v ušiach sedeli dokonale, akousi poistkou sú tzv. háčiky, ktoré nájdete v balení.

Zvuk by som zaradil k tomu lepšiemu, mne prekážali trochu dunivejšie basy, no každému vyhovuje niečo iné, preto to ani nepovažujem za nejakú nevýhodu. Prekážal mi ale veľmi krátky prepojavací USB kábel k nabíjacej stanici, ktorú inak považujem za čerešničku na torte týchto bezdrôtových slúchadiel.

Miroslav Konkol'

ADATA XPG Spectrix D41 3200 MHz 16GB Kit

Rýchle RAM pre Intel aj AMD, navyše s efektným výzorom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 155€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + integrované RGB LED
- + jednoduché taktovanie
- mierne vyššia cena za 3200 MHz model

ŠPECIFIKÁCIE:

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



Výkonný procesor a nadupaná grafická karta, to sú základné kamene spokojných hráčov. Aj d'alšie komponenty sú ale v počítači dôležité a bez správneho výberu sa môžu potenciálne hodiny hrania zmeniť na problémy so stabilitou či celkovým výkonom. Mat' v počítači dostatočnú kapacitu RAM je naozaj dôležité a množstvo hráčov to aj vie, no pri niektorých systémoch môže do hry vstúpiť okrem kapacity aj takt RAM modulov a ich odozva. Adata priniesla pokračovanie série XPG Spectrix a okrem rýchlosti ponúka aj pekný výzor, ktorý sa hodí do väčšiny herných počítačov.

Moduly XPG Spectrix D40, ktoré som mal možnosť otestovať a aj dlhodobo používať v testovacom počítači, som si veľmi pochvaloval, no teraz je tu ich nástupca s menom XPG Spectrix D41. XPG je hernou podznačkou spoločnosti ADATA a je to viditeľné aj na fakte, že modely D41 RAM iba začínajú na taktach 2666 MHz a končia až na úctyhodnej hodnote 4133

MHz. Tentokrát sa nám v redakcii zastavili dva „kit-y“ po 16 GB RAM s taktom 3200 MHz a časovaním CAS 16. Obe balenia, čo znamená 4 RAM moduly o celkovej kapacite 32 GB, si budete môcť prezrieť na fotkách ako mimo balenia, tak vnútri počítača, no z dôvodu, že bežný hráč viac ako 16 GB RAM zatiaľ nevyužije, som testoval iba

dva moduly v dual-channel režime a aj cena na konci recenzie bude iba za jedno balenie 2x8GB modulov.

Obal a jeho obsah

Produkty z radu XPG sa stále držia rovnakých smerníc, ktorými sú čierny obal s prvkami v červenej farbe. Inak to nie je ani tu a predná



HODNOTENIE:





strana krabičky je stále odklápatel'ná, vďaka čomu si potenciálny zákazník môže prezrieť dizajn RAMiek zblízka bez nutnosti vyberať ich z balenia. Na obale sa nachádza drvivá väčšina najdôležitejších informácií ako takt, kapacita či podpora množstva programov na ovládanie RGB podsvietenia, ale tie by mal mať, samozrejme, kupujúci už naštudované.

Prvé dojmy a spracovanie

RAM moduly Spectrix D41 ponúkajú chladič z anodizovaného hliníka s plastovým rozptyľovačom svetla. O podsvietenie sa stará päťica RGB LED diód, vďaka čomu je možné s RAMkami vykúzliti naozaj zaujímavú svetelnú šou presne podľa svojich predstáv. RAMky pôsobia celkom kvalitným dojmom a po stránke dizajnu ponúkajú vcelku vyrovnaný pomer agresívnosti a nenápadnej okázalosti, aby dokázali uspokojiť ako striedejšie chute, tak aj náročnejších zákazníkov. Nami testované modely disponovali chladičom v červenej farbe, no ADATA ponúka aj verziu v čierno/striebornom prevedení, hoci tá vyzerá byť na slovenskom trhu ťažšie dostupná a aj o čosi drahšia.

Inštalácia a ovládanie

Inštalácia RAM na matičnú dosku je veľmi jednoduchá záležitosť, stačí vedieť, ktorým smerom má byť modul otočený a pri aplikovaní jemného tlaku ho zatlačiť do uloženia až po zapadnutie zámkov. Na kúskoch od ADATA je naozaj skvelá plná



podpora nielen bežných Intel procesorov, ale aj platformy X299, na ktorej môžu fungovať aj v režime quad-channel. A fanúšikov červeného tímu poteší plná kompatibilita s radom procesorov AMD Ryzen, ktoré najviac vyťažia z vyšších taktov a nižších hodnôt časovania.

Čoho som sa inak ešte v počiatkoch RGB RAMiek obával, bola schopnosť a možnosť ovládať samotné podsvietenie. Od dôb modelu D40 už ale ubehol nejaký čas a RAMky od ADATA sú kompatibilné nielen so softvérom Aura Sync používaným s Asus doskami či programom XPG RGB Sync. Teraz je kompatibilita garantovaná aj s aplikáciami RGB Fusion od Gigabyte, Mystic Light od MSI alebo RGB LED od ASRock-u. Pri nastavovaní módu sa dá stráviť naozaj veľa času a ak by sa úplnou náhodou podsvietenie zákazníkovi nepáčilo alebo sa do skrinky nehodilo, dá sa jednoducho úplne vypnúť.

Výkon a testovanie

Samozrejme, RAMky nemôžu len pekne vyzeráť, ale musia aj zvládať všetko potenciálne pracovné nasadenie.



Od spustenia viac ako dvoch okien v prehliadači Google Chrome cez hranie hier až po programy profesionálov a nástroje na produktivitu. RAMky boli teda poriadne otestované a výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie.

Zhrnutie

Po stránke výkonu nie sú Adata XPG Spectrix D41 tou úplne najlepšou voľbou. Nesklamú a s podporou XMP 2.0 na Intel platforme toho dokážu celkom dosť, no pokiaľ hľadáte naozaj výkonné RAMky, existujú aj lepšie možnosti. Na jednotku má ADATA zvládnuté podsvietenie a kompatibilitu s rôznymi systémami, čo poteší hlavne záujemcov, ktorí chcú niečo, čo bude jednoducho dobre vyzeráť a fungovať. Jediná vec, ktorú môžem týmto modulom vyčítať a prečo si aj nevyslúžili plné hodnotenie, je prehnane veľký skok medzi cenou za modely s 3000 MHz a 3200 MHz. Bežný hráč totiž určite radšej siahne po stále rýchlych 3000 MHz moduloch za cca 110 eur ako po 3200 MHz začínajúcich na sume 150 eur za 16 GB.

Daniel Paulini



Asus ROG Gladius II Origin herná myš

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus

Dostupná cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + technické parametre
- + Aura Sync a RGB podsvietenie
- + Špičkové spracovanie
- + Skvelá aplikácia Asus ROG Armoury
- + Výborná ergonómia

- Vyššia cena
- Menší počet tlačidiel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 126 ×

67 × 45 mm

Hmotnosť: 110 g

Typ pripojenia: USB port

Senzor: Optický, 12 000

dpi, akcelerácia až 50 G

DPI: až 12000

Počet tlačidiel: 6



Asus ROG Gladius II patrí jednoznačne podľa označenia Republic of Gamers medzi špičkové herné príslušenstvo. Zodpovedá tomu aj použitý senzor, prvotriedne spracovanie, efektné RGB podsvietenie s podporou Aura Sync a v neposlednom rade aj cena.

Balenie

Už pri pohľade na balenie je jasné, že nejde o žiadny "lowcost". Myš je zabalená v štýlovej ROG krabici a aj príslušenstvo zodpovedá vysokej kvalite. V krabici nájdeme opletený USB kábel, štandardný pogumovaný USB kábel, jeden náhradný spínač Omron, pekné vrecko na prenos príslušenstva a nálepku s logom ROG.

Dizajn a ergonómia

Rada ROG, čiže Republic of Gamers, vyniká osobitým dizajnom, ktorý zaujme na prvý pohľad. Zaujímavým prvkom je odpojitelný USB kábel, ktorý môže evokovať, že myš funguje aj v bezdrôtovom režime, čo, samozrejme, nie je pravda. Pri pripájaní káblov zaujmú aj pozlátene koncovky, ktoré hneď vzbudzujú pozitívny dojem. RGB prvky sú decentné, myš je podsvietená odspodu, podsvietené

je aj logo a stredové koliesko. K spracovaniu myši nemám absolútne žiadne výhrady, materiály sú veľmi kvalitné, všetko perfektne lícuje, plasty nemajú žiadne ostré hrany, ktoré by pri používaní prekážali.

Naozaj precízna práca. Zaujme aj možnosť jednoduchým spôsobom myš rozobrať a vymeniť opotrebované spínače. Ergonómia je takisto príkladná, myš sa mi držala perfektne a nemal som ani po dlhšom používaní žiadny problém s bolesťou ruky, tak ako to niekedy býva pri iných myšiach. Tlačidlá kladú primeraný odpor a Gladius II disponuje celkovo šiestimi tlačidlami.

Používateľské dojmy

Myš sa pripája k PC štandardne cez USB port. Po zapojení sa automaticky nainštaluje, ostáva už len stiahnuť aplikáciu Asus ROG Armoury a nastaviť si ju podľa svojich predstáv a požiadaviek. Aplikácia je po grafickej stránke spracovaná veľmi efektne a je intuitívna. Inštalácia bola rýchla a bezproblémová, fungovala aj synchronizácia RGB s inými zariadeniami. Možnosti nastavenia sú pomerne rozsiahle. Je možné konfigurovať funkcie tlačidiel a makrá alebo aktualizovať



firmware zariadenia. Ako bonus sa zaznamenávajú dokonca štatistiky ako je pohyb myši alebo počet kliknutí a akcií za minútu, stačí túto funkciu aktivovať pomocou tlačidla Record. Bohužiaľ, funguje to len do vypnutia aplikácie, potom sa údaje vynulujú. A čo praktické využitie pri hrách? Myš funguje bezchybne, je ako stvorená na rýchle FPS akcie, ale bez problémov funguje aj v RPG hrách, kde by som však ocenil väčší počet tlačidiel.

Záverečné hodnotenie

Gladius II prekonal moje očakávania. Je to špičková herná myš, ktorá je naozaj bez kompromisov. Spracovanie, dizajn odozva a ergonómia sú rádovo úplne inde v porovnaní s bežnými hernými myšami. Veľmi hráčov ocení možnosť synchronizácie s inými ROG alebo Aura Sync produktmi.

Skvele funguje aj konfigurácia tlačidiel a možnosť nastavenia makier. Jediným mínusom môže byť vyššia cena, ktorá sa pohybuje okolo 90 EUR, ale v tomto prípade je plne ospravedliteľná a adekvátna.

Viliam Valent

HODNOTENIE:



Trust GXT 333 Goiya

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust

Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahká konštrukcia
- + pohodlné nosenie
- + estetické náušníky a detaily
- + čistý plnohodnotný zvuk
- veľmi nenápadné označenie L/R

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40 mm

Frekvencia: 20

Hz - 20 kHz

Senzitivita: 99dB

Dĺžka kábla: 1+1 m

Váha: 255 g



Už na prvý pohľad je jasné, že výrobca v prípade týchto slúchadiel stavil na ľahkosť. Prejavuje sa to najmä v dizajne – konkrétne v tom, ako je navrhnutá konštrukcia a okolie náušníkov. Úprimne, doteraz som ešte nevidela slúchadlá, ktoré by mali okolo chráničov ešte niečo ako kruh, ktorý obopína uši. Vo väčšine prípadov sedia meniče na tele slúchadiel priamo obkolesené náušníkmi. V tomto prípade je medzi mäkkou časťou a reproduktormi voľný priestor, čo je skvelý nápad slúžiaci na vetranie uší. Samotné meniče nemajú bežnú sieťkovanú štruktúru, ale peknú mriežkovanú koženkovú aplikáciu,

ktorá sa ani po dlhšom nosení neodtláča na uši – mám to otestované. Čelenka nie je ani napriek svojej šírke veľmi ťažká a jej vrchná obruba je príjemným estetickým detailom.

Pohodlnosť

Okrem vetracích priestorov okolo uší, ktoré sú podľa výrobcu navrhnuté na dosiahnutie komfortu pri niekoľkohodinovom hraní, majú slúchadlá Goiya naozaj funkčnú a zároveň ľahkú konštrukciu. Tieto slúchadlá nemajú problém ani s príliš labilnou čelenkou, ani s nepohodlnosťou. Je to jeden z mála headsetov, ktoré som po cca hodine používania nemusela skladať z hlavy pre to, že ma tlačia a zvierajú. Je to nezvyk, že sa vnútro reproduktorov dotýka ucha a na začiatok si budete musieť nájsť správne umiestnenie, ale o niekoľko minút si zvyknete. Mám malú výčitku k dizajnu – písmená L a R na označenie strán sú veľmi malé a nenápadne umiestnené, a preto sa zle hľadajú.



Zvuk

Hudba a zvuky sa v širokých slúchadlách krásne rozliehajú a zároveň sa neozývajú smerom von do miestnosti, takže sa napriek otvorenému dizajnu správajú ako uzavreté. Po niekoľkých hodinách a dňoch testovania som sa vyslovene pristihla pri tom, že si púšťam svoje obľúbené pesničky preto, aby som si v nich vychutnala všetky zvuky a tóny. Nemám im z hľadiska zvuku vôbec čo vytknúť, práve naopak, potešil ma ich čistý zvuk bez akéhokoľvek šumu alebo filtra.

Hodnotenie

Slúchadlá GTX 333 Goiya majú niekoľko malých nedostatkov, nie však väčšie problémy. Sú navrhnuté tak, aby z hľadiska dizajnu aj pohodlia spĺňali dôležité kritéria pre hráčov a naozaj sa tak správajú. Zvuk, ktorý z nich vychádza cez neobvykle estetické otvorené náušníky, je bez šumov a skreslení a pri počúvaní hudby aj hraní rozoznate všetky detaily. Hlavnou výhodou headsetu Goiya je jeho pohodlnosť – vďaka ľahšej konštrukcii, mäkkej čelenke a vetracím otvorom okolo uší ich nemusíte skladať z hlavy ani po niekoľkých hodinách používania.

Zuzana Tarajová

HODNOTENIE:



Lenovo Legion Y730

Herný notebook s nevyužitým potenciálom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo

Cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skvelé spracovanie a celohliníkové šasi
- + Veľmi výkonný CPU
- + Výborný 1080p IPS displej so 144Hz a G-Sync

- Chýbajúca numerická klávesnica
- Vzhľadom na ostatné komponenty a cenu slabá grafická karta
- Celková nevyváženosť HW konfigurácie a nevyužitý potenciál

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7-8750H 2,2 - 4,1GHz (3,5GHz priemer)
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB DDR5
Pamäť: 16 GB DDR4 2666MHz CL19-19-19-43-2T
Úložný priestor: 256 GB PCIe NVMe SSD +2 TB HDD 7200 RPM
Zvuk: Zvuk s technológiou Dolby Atmos
Displej: 15,6" displej s rozlíšením FHD (1920x1080) a technológiou IPS 144 Hz G-SYNC
Klávesnica: Podsvietená s individuálnym RGB podsvietením klávesov so svetelnými efektmi Corsair iCUE
WLAN: 2 x 2 WiFi 802.11 ac

HODNOTENIE:



Dnes si predstavíme herný notebook Lenovo Legion Y730, ktorý ponúka kvalitné celohliníkové spracovanie, výborný IPS displej s obnovovacou frekvenciou 144Hz a G-Sync technológiou a veľmi výkonný procesor. Na druhej strane sa tu ale nájde pár neprijemných kompromisov ako slabšia grafická karta GeForce GTX 1050Ti a pamäte RAM, ktoré sú nepochopiteľne zapojené len

v jednokanálovom móde. Ako to bude všetko fungovať ako celok?

Balenie

Notebook prišiel zabalený v obvyčajnej škatuli, v ktorej sa nenachádzalo žiadne špeciálne príslušenstvo okrem nabíjačky. Od herného stroja v tejto cenovej kategórii by som očakával nejakú zaujímavosť s pridanou hodnotou,

predsa len ide o prémiové zariadenie, čomu balenie tomu nezodpovedá.

HW Parametre

Hlavnou kontroverziou notebooku sú nevyvážené hardvérové parametre. Na jednej strane je tu veľmi výkonný procesor ôsmej generácie Intel Coffee Lake Core i7 8750H so 6 jadrami a 12 vlákнами, ktorý síce má základnú uvádzanú frekvenciu 2,2GHz a maximálnu turbo frekvenciu 4,1GHz, väčšinou ale v zát'aži viacerých jadier pracoval na frekvencii 3,5GHz, čo je veľmi dobrá hodnota.

Čo sa týka RAM, narážame tu na prvý nedostatok. Notebook je vybavený 16GB DDR4, ktorá napriek udávanému parametru výrobcom 8+8 GB, teda dvojkanálového





zapojenia, bola zapojená len ako 1x16 GB v jednonábovom móde. Išlo o pamäť Samsung s frekvenciou 2666MHz s nepříliš dobrým časovaním CL-19-19-19-43-2T.

Úložný priestor je riešený jedným veľmi rýchlym 256GB NVMe SSD diskom a druhým štandardným 1TB HDD so 7200 otáčkami.

A podľa mňa teraz asi k najväčšej kontroverzii, ku grafickej karte, ktorou je na dnešnú dobu už slabšia Nvidia GeForce GTX 1050Ti so 4 GB GDDR5 pamäťou. Po dlhšom hraní dosahovala frekvencie 1657MHz pre jadro a 3504MHz (7008MHz efektívne) pre pamäť, čo sú slušné hodnoty. Ako bude zvládať hry, to si ukážeme v ďalšej časti tejto recenzie, ale už je možné tušiť, že to zrejme nebude úplne ono.

Aby som len nekritizoval, notebook je vybavený 15,6-palcovým IPS displejom s Full HD rozlíšením, obnovovacou frekvenciou až 144Hz a adaptívnou synchronizáciou obrazu G-Sync. Pozorovacie uhly sú skvelé, na výbornej úrovni je takisto aj vernosť farieb displeja. Nebudem

kritizovať malú veľkosť obrazovky, ktorá bola pre mňa absolútne nedostatočná, lebo existuje aj 17-palcový variant, ktorý je na hranie podľa môjho názoru už použiteľnejší. Kto hľadá kompaktnosť, 15-palcový displej je práve pre neho.

Trochu kontroverzná je aj klávesnica. Disponuje síce veľmi efektívnym RGB podsvietením Corsair iCUE, ktoré sa dá rôznym spôsobom konfigurovať (až 6 variantov s makro tlačidlami) a vyzereá to fakt dobre, horšie je už rozloženie kláves.

Je totiž atypická a nepísalo sa mi vôd'aka tomu na klávesnici najlepšie. Chýba aj numerická časť, ale je to predsa len v prvom rade herný nástroj, takže sa to dá s prížmúreným okom ospravedlniť. Poteší aj antighost úprava kláves.

Osobitnou kapitolou je aj zvuk, ktorý je na notebook skvelý. Obsahuje systém viacerých reproduktorov a technológiu Dolby Atmos, pričom poteší najmä dva basové reproduktory odspodu. Samozrejme, zvuk

sa nevyrovná klasickým reproduktorom, ale na notebook je to slušný výsledok.

Chladenie bolo na môj vkus hlučné, miestami pripomínalo štartujúce prúdové lietadlo, ale teploty držalo na veľmi dobrých hodnotách – viac uvidíte v testoch. Je to jednoducho daň za vysoký výkon a kompaktnú veľkosť zariadenia. Za mínus to teda nepovažujem.

Konektivita je na vysokej úrovni, notebook je vybavený zo zadnej strany 1-krát Mini DP 1.4 portom, 1-krát HDMI 2.0 portom, 2-krát USB 3.1, 1-krát RJ-45 sieťovým portom a slotom pre zámok Kensington. Z ľavej strany je to 1-krát USB Thunderbolt 3 Typ C a 3,5 mm Audio Jack konektor. Z pravej strany je to potom jeden USB 3.1 port a Novo Hole port.

Batéria je trojčlánková 57 Wh a priemerná výdrž pri surfovaní bola niečo vyše 4 hodín, pričom pri hraní to bolo niečo okolo 1,5 hodiny. Vysoká výdrž ale nie je prioritou tohto zariadenia, takže tieto hodnoty sú úplne v poriadku.





Dizajn a ergonómia

Dizajn je síce subjektívna záležitosť, podľa mňa ale v tomto prípade Lenovo zabodovalo naplno. Notebook je štýlový a spracovaný veľmi precízne. Šasi je celohliníkové, celková hmotnosť je len 2,2 kg a hrúbka 20 mm. Čo sa klávesnice týka, ergonómia je skôr otázka zvyku, keďže rozdelenie kláves je trochu iné, než na aké som zvyknutý. Veľmi pekne je však spracované RGB podsvietenie. Poteší aj veľký a presný touchpad, ktorý ale hráči zrejme nebudú moc využívať. Pekne vyzerá aj takmer bezrámkový displej, na druhú stranu je to pomerne nepraktické, keďže sa pri otváraní a zatváraní ľahko ochytá.

Testy výkonu

Ako už bolo spomenuté, notebook je vybavený veľmi výkonným procesorom Intel Core i7 8750H, ktorý je na pomery notebookov viac ako dostatočný, pričom v tejto konfigurácii by som ho

nazval až predimenzovaným. V teste Cinebench R15 dosahuje v multicore výkone 1106 bodov, single core výkon je 169 bodov, čo sú pre mobilný svet tejto kategórie veľmi slušné hodnoty.

V benchmarku Aida 64 CPU Queen dosiahol procesor až 65249 bodov, čo je výkon na úrovni HEDT procesora i7 7800X. V teste Prime 95 sa priemerná teplota po pol hodine testu pohybovala okolo 80 stupňov, čo je veľmi dobrá hodnota. K výkonu procesora teda nemám vôbec žiadne výhrady, je viac ako dostatočný a rozhodne nie je brzdou.

Sklamaním je výkon pamäteového systému. Neviem z akého dôvodu, ale výrobca použil len jeden 16GB pamäťový modul, čo, pochopiteľne, degraduje výkon. Je to možné vidieť aj na benchmarkoch pamäteového systému v aplikácii Aida64. Hodnoty čítania a zápisu pamäte sú totiž polovičné oproti tomu, aké by mohli byť. Myslím si však, že to príliš používateľ a brzdiť

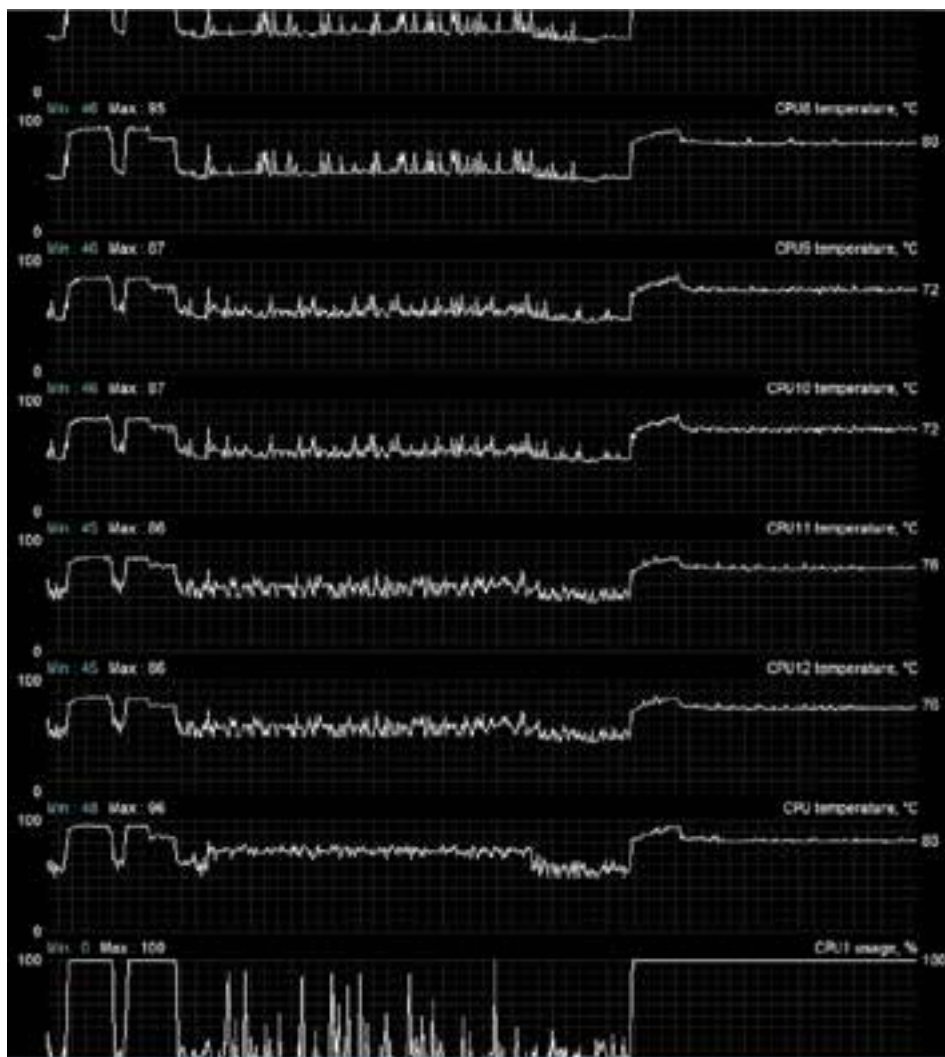


nebude, keďže hlavným problémom je v tomto prípade grafika. V prípade silnejšej karty by to ale určite bolo merateľné.

Podme k testom grafického výkonu, teda k tomu, čo hráča najviac zaujíma. Použitie slabšej grafickej karty GeForce GTX 1050Ti už dáva tušiť, že bude podpriemerný. Tento notebook by si jednoznačne zaslúžil kartu na úrovni aspoň GeForce GTX 1060, ideálne model GTX 1070. Vyskúšal som tri hry, prvou bola FPS Doom, ktorá disponuje kvalitnou grafikou a je aj dobre optimalizovaná. Zároveň slúži na reprezentovanie API Vulkan. Priemerný dosahovaný výkon bol okolo 80-90 FPS na najvyšších nastaveniach a vďaka G-Sync technológii bola hra maximálne plynulá a zážitok výborný. Dobré si teda zahráte aj Wolfenstein II: The New Colossus, ktorý tiež využíva API Vulkan.

Druhou hrou bol Deus Ex reprezentujúci DirectX 11 a patriaci k tým najnáročnejším. Testovanie prebehlo v stavanom benchmarku. Na najvyšších nastaveniach s vypnutým vyhladzovaním hrán (Anti-aliasing) bola priemerná snímková





frekvencia len 23,9 FPS, maximálna 30,7 FPS a najnižšia len 18,4 FPS, čiže nehratel'né. Druhé najvyššie nastavenie Very High na tom nebolo ovel'a lepšie, priemer bol 28,1 FPS, minimum 22,3 FPS a maximum 35,7 FPS. Bohužiaľ, pri takto nízkych hodnotách FPS už nepomôže ani G-Sync. Hra dosahovala hratel'né FPS na LOW nastavení a to zrejme vidieť na notebooku, ktorý sa pýši titulom herný, nechcete.

Posledným testovaným titulom bol Shadow of Tomb Raider, ktorý reprezentuje DirectX 12 a ponúka skvelý vizuálny a herný zážitok. Na test bol použitý opäť vstavaný benchmark. Na najvyšších nastaveniach (bez AA) boli priemerné hodnoty FPS len 28, minimálne 22 a maximálne 72. 95% percentil bol 23 FPS. Detaily o stupeň nižšie, teda High nastavenie, poskytli o niečo lepšie hodnoty. Priemerné FPS bolo 35, minimálne 29, maximálne 61 a 95% percentil 29. Pri nastavení medium to nebolo ovel'a lepšie ako pri high – priemerné FPS bolo 37, minimálne 30, maximálne 63 a 95% percentil

31, čiže hratel'né len s odretými ušami. Opäť teda hra, ktorá by bola uspokojivo hratel'ná len na minimálnych nastaveniach. Vizuálna kvalita je v tomto prípade taktiež mizerná a rozhodne to nie je to, čo od herného notebooku v tejto cenovej kategórii

očakávame. Poteší aspoň teplota grafickej karty v zát'aži, ktorá dosahovala len okolo 70-75 stupňov, samozrejme, v závislosti od hry. Vidieť, že chladenie má rozhodne rezervu aj na podstatne výkonnejší čip.

Z testov vyplýva, že grafická karta je najväčšou slabinou tohto zariadenia a výrazne degraduje jeho výkon. Nové náročné hry si zahráte s prijateľnými FPS len na nízkych detailoch, čo nie je veľmi dobrá vizitka a ani perspektíva do budúcnosti a je to pre mňa v tejto cenovej relácii sklamanie. Konkurencia jednoducho ponúka viac. Áno, niečo zachráni G-Sync, ale pri tak nízkych hodnotách FPS už nepomôže ani ten.

Záverečné hodnotenie

Čo povedať na záver? Hodnotenie tohto herného notebooku je zložitá. Ak by som ho mal zhodnotiť jedným slovom, tak by som povedal, že je nevyvážený. Na jednej strane stojí skvelé spracovanie, chladenie, displej a precízna celohliníková konštrukcia, na druhej strane je slabá grafická karta a jednonábové zapojenie RAM. V tejto cenovej relácii môžete mať od 1400 eur notebooky vybavené GTX 1060 6GB, čiže grafickou kartou s takmer dvojnásobným výkonom, a takmer zhodnou zvyšnou konfiguráciou. S ešte výkonnejšou GTX 1070 8GB sa dá kúpiť notebook už od 1700 eur. Preto Lenovo Y730, ktoré začína na cenovej hladine 1500 eur, je veľmi ťažké odporučiť. Herný výkon je, bohužiaľ, sklamaním a nezachránia to ani ostatné nadpriemerné parametre a skvelý G-Sync displej. Je to škoda a v tomto prípade ide o jednoznačne nevyužitý potenciál, ktorý tento notebook má.

Viliam Valent



MSI X470 GAMING PLUS

Mainstreamová základná doska pre Ryzen

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Czech and Slovak
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ BIOS
+ I/O konektivita
+ Možnosti pretaktovania
+ Cena/výkon

- Menší počet fáz ako je uvedené
- Bez podpory SLI
- M.2 sloty bez chladiča

ŠPECIFIKÁCIE:

Model: X470 GAMING PLUS
Čipová sada: X470
Farba: čierna/červená
Socket: AM4
Počet RAM slotov: 4x DDR4
Počet SATA portov: 6x SATA III
Počet M.2 portov: 2
Počet konektorov pre ventilátory: 6
PCIe konektory: 3x PCIe x16 (dva Gen. 3, jeden Gen. 2), 3x PCIe x1



Procesory AMD Ryzen 2. generácie sú na našom trhu už nejaký ten piatok. V minulosti sme priniesli recenziu na základnú dosku s čipsetom B450, pričom tentokrát prinášame test X470 Gaming Plus od spoločnosti MSI. Základné dosky s čipsetom X470 ponúkajú najviac funkcionality oproti ostatným čipovým sadám, a to hlavne v portovej konektivitě a možnosti pripojenia viacerých grafických kariet. Ako dopadol zástupca strednej triedy X470 Gaming Plus sa dočítate v tejto recenzii.

Obsah balenia, prvý dojem, rozloženie

Základná doska Gaming Plus prichádza v čiernom balení s červenou industriálnou grafikou



vpredú. Zadná strana balenia nás informuje o kľúčových vlastnostiach produktu. Vnútri balenia nám výrobca nadelil 2 SATA porty (jeden priamy a jeden lomený), manuál, CD s ovládačmi, štítky pre SATA káble, odznak MSI a, samozrejme,

samotnú základnú dosku. Manuál je, ako už u MSI býva zvykom, veľmi detailne spracovaný s množstvom inštruktážnych obrázkov a ak by ste sa náhodou aj tak stratili, pri každom inštaláčnom postupe je QR kód, ktorý vás presmeruje na video.



HODNOTENIE:



Ako už napovedá samotné modelové označenie, ide o základnú dosku smerovanú predovšetkým hráčom a tomu zodpovedá aj dizajn. Červené PCIe/RAM sloty a farebné pruhy spolu dotvárajú akýsi

pocit agresívneho dizajnu. Z hl'adiska podsvietenia tu nájdeme len jeden RGB pásek osvetľujúci zadnú časť dosky. Celkom veľkým prekvapením je pre mňa umiestnenie 8 + 4 EPS konektora, ktorý poskytuje dodatočné napätie pre procesor. Úprimne, je to celkom zbytočné, 99 percent používateľov nikdy nenarazí na limity 8 pinu. Ak by náhodou aj narazili, je väčšia šanca, že budú mať skôr problém s uchladením VRM než s nedostatkom príkonu pre procesor.

Ak sme pri napájaní procesora, to údajne zabezpečuje 11-fázové napájanie v rozložení 8 CPU fáz + 2 SOC/iGPU fázy + 1 DDR fáza. Reálne ale voltage controller použitý na tejto doske umožňuje maximálne 4 + 2 fázy pre SOC a CPU a absencia doublera naznačuje, že ide o 4 fázy s dvojicou induktorov a štvoricou MOSFET-ov.

Na druhej strane je celková kvalita použitých komponentov na dobrej úrovni a chladič pre VRM je taktiež dostatočný. Počas nášho testu bol len trochu teplý.

O pripojenie prídavných kariet sa stará 6 PCIe slotov, z toho 3x PCIe x16 (2x gen 3, 1x gen 2) a 3x PCIe x1. Na prípadné zapojenie viacerých grafických kariet ponúka doska 3x Crossfire certifikáciu, no žiadnu SLi certifikáciu.

S pomocou šiestich SATA portov je možné pripojiť vaše disky k počítaču. Jeden zo SATA portov sa stane neaktívnym v prípade, ak využijete spodný M.2 konektor. Naopak, vrchný konektor podporuje aj pripojenie PCIe SSD diskov. Prijemným gestom by bol aj chladič pre tieto disky.

Na doske je umiestnených 6 štvorpinových konektorov pre ventilátory. Je ich naozaj dostatok a sú aj vhodne rozmiestnené. X470 Gaming Plus ponúka 2xUSB2.0 a 2x USB 3.1 Gen1 konektory pre predný panel a navyše aj sériový port.

Z nadštandardnej výbavy tu nájdeme LED debug systém upozorňujúci na komponent, ktorý robí problémy pri spustení, hoci POST displej by potešil viac. Neobvykle sa tu nachádza aj CLEAR CMOS tlačidlo, žiaľ, bez tlačidla spustenia a reštartu priamo na doske.

Zadný I/O panel je na konektivitu dosť bohatý. Nájdeme v ňom 8 USB konektorov (2x USB 2.0, 2x USB 3.1 Gen1 a 2x USB 3.1 Gen2), DVI-D a HDMI (funkčné len s APU),



PS/2 konektor, Gbit LAN konektor a audio konektory spolu s optickým výstupom.

BIOS a jeho prostredie

Štandardne MSI zvolilo aj pre X470 Gaming Plus Click BIOS 5. Častým dôvodom návštevy BIOS-u je pretaktovanie, čo zvláda táto doska na jednotku. Pre účely testovania nám MSI zapožičalo aj procesor AMD Ryzen 7 2700X.

Pretaktoval som ho jednoducho na 4.2GHz pri 1.4250V a rovnako aj pamäte som pretaktoval na 3200MHz s použitím XMP profilu. Doska nemala žiaden problém udržiavať uložené hodnoty napätia alebo taktu.

Chladič VRM bol v maximálnej záťažii trochu teplý a jeho teploty sa len zriedka dostali za 60°C. Samozrejmou je aj správa profilov ventilátorov s pomocou kriviek a sledovanie teploty jednotlivých komponentov. Všetky nastavenia je

možné ukladať do taktovacích profilov a ľubovoľne ich načítavať. Jedinou väčšou výhradou je naozaj dlhý čas, kým prebehne POST, je to niekedy aj päť sekúnd a dosť to spomalí uje boot.

Záverčné hodnotenie

Aj napriek klamlivému marketingu s počtom VRM fáz je X470 Gaming Plus od MSI naozaj dobrou doskou za svojou cenu. Ponúka všetky funkcie, ktoré by mohol hráč požadovať s prihliadnutím na overclocking.

Rovnako je bohatý aj zadný I/O panel a MSI na ničom nešetrilo. Pretaktovanie na tejto základnej doske nebude problémom, a to ani dosiahnuť hranicu 4.2GHz pri 2700X, ktorú zvláda väčšina kusov. Aj napriek absencii SLi a chladiča M.2 slotov sa treba pozrieť na cenovku 140 eur, ktorá tejto doske patrí.

Lukáš Batora



Sound BlasterX H6

Headset pre každú príležitosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Cena: 80€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + ergonómia
- + možnosti pripojenia
- + funkcia monitor
- + kvalita zvuku
- + 7.1 priestorový zvuk
- krátky microUSB kábel

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: približne

350g (s mikrofónom)

Meniče: 50mm

neodymiové

Frekvenčný rozsah

meničov: 20Hz ~ 20kHz

Mikrofón: odnímateľný,

kondenzátorový

Frekvenčný rozsah

mikrofóna: 50Hz ~ 15kHz

Citlivosť mikrofóna:

-42dB

Impedancia

mikrofóna: < 2,2kΩ



Najkrajšie sviatky roka sú za nami, niektorí ostali sklamaní, iní mali zase dôvod na radosť. Zastávam názor, že keby som dostal pod stromček headset Sound BlasterX H6 od Creative, patril by som do druhej skupiny, pretože tento výrobca je jednoducho špička. Čo mi tak učarovalo na spomínanom headsetu a kvôli čomu sa ho oplatí zakúpiť? Čítajte ďalej.

Balenie

Balenie je také, ako pre sériu Sound BlasterX je typické, ladené do čiernej a červenej farby. Taktiež s peknou

grafikou a množstvom technických údajov, ktorými sa Creative snaží nalákať kupujúcich. Vnútri balenia sa nachádzajú samotné slúchadlá, jeden a pol metrový 3,5mm jack prepojovací kábel, dvojmetrový microUSB prepojovací kábel a odnímateľný mikrofón, taktiež na 3,5mm jack, všetko pekne a dôkladne zabalené.

Dizajn, prevedenie

Dizajn Sound BlasterX H6 je typický, aký býva práve u herných slúchadiel. Veľké mušle, veľké náušníky, masívny hlavový most. To všetko v čisto čiernej farbe, výnimku

akurát tvorí kovová výstuž hlavového mosta. Creative však pri dizajne nezašiel do extrémností, ale stavil na jednoduchosť a musím uznať, že sa mu to vydarilo. Nie nadarmo sa hovorí, že v jednoduchosti je krása. Konštrukcia mušlí je plastová, s logom výrobcu na oboch mušliach, náušníky sú látkové, vyplnené príjemnou pamäťovou penou, avšak na vnútornej strane, teda v mieste, kde máte uši, je koženka. Kombináciou látky a koženky je potiahnutý aj hlavový most, jeho vnútorná časť je látková a vonkajšia časť hlavového mostu je potiahnutá jemnou koženkou. Jeho vnútro je



HODNOTENIE:



vystužené plastovo-kovovým rámom. Pekným detailom a zároveň pomockou je označenie slúchadiel písmenami L a R, ktoré sa nachádzajú vnútri mušlí.

Mušle sú zabudované takmer na pevno, ich jediný pohyb je pár stupňov dopredu alebo dozadu. Konštrukcia headsetu je pevná, spracovanie je na veľmi dobrej úrovni, nikde nič nevŕzga, nepuká, rovnako veľmi dobre držia na ušiach.

Ovládacie prvky, konektivita

Všetky ovládacie prvky a prvky konektivity sú umiestnené na ľavej mušli, ktorá je nimi doslova prešpikovaná.

Začnem ovládacími prvkami, ak máte headset na hlave, postupne smerom zozadu dopredu sú umiestnené tlačidlá s označením monitor, koliesko pre reguláciu hlasitosti, tlačidlo pre vypnutie/zapnutie mikrofónu a tlačidlo ekvalizéra. Medzi nimi sú umiestnené porty pre pripojenie 3,5mm jack kábla, microUSB kábla a mikrofónu.

Použitie slúchadiel je rôznorodé, preto aj možnosti pripojenia sú rôznorodé. Či už k počítaču cez microUSB alebo cez 3,5mm jack, k hernej konzole, prípadne k hocičomu, čo má minimálne 3,5mm jack. Avšak pri tomto druhu prepojenia treba rátať s tým, že pridáte o všetky ďalšie funkcie v rámci softvéru, ako je podsvietenie či nastavenie ekvalizéra.

Technické okienko

Srdcom headsetu sú 50mm FullSpectrum neodýmiové meniče, ktoré okrem iného ponúkajú 7.1 priestorový zvuk. Frekvenčný rozsah meničov je 20Hz ~ 20kHz, u odnímateľného kondenzátorového

mikrofónu je to 50Hz ~ 15kHz, s citlivosťou -42dB a impedanciou < 2,2kΩ.

Sound BlasterX H6 ponúkne aj niekoľko šikovných vychytávok. Prvou z nich je aktivácia funkcie monitor, pomocou tlačidla na ľavej mušli, vďaka ktorej budete počuť svoje okolie bez toho, aby ste museli dávať headset dole z hlavy a naopak. Je to naozaj veľmi užitočné, hlavne vtedy, ak chcete s niekým komunikovať bez toho, aby ste po sebe kričali.

Ďalšou zaujímavou funkciou, skôr softvérovou, je aktivácia tzv. scout režimu, vďaka ktorému by ste mali kroky súperov počuť skôr, ako budú počuť oni vás.

Softvér

K herným perifériám neodmysliteľne patrí aj herný softvér. Pre headset je pripravený Sound Blaster Connect 2, ktorého prostredie je ladené do čiernych odtieňov. Prostredie softvéru je sympatické, prehľadné a obsahuje všetky najpodstatnejšie nastavenia.

Na ľavej strane sa nachádza panel, v ktorom je umiestnené podnastavenie pre dashboard. V preklade, teda pre „prístrojovú dosku“, zvuk, hlas, podsvietenie, možnosť prihlásenie do profilu v rámci softvéru a ďalšie obecné nastavenia.

Ponuka „dashboard“ obsahuje prehľad všetkých zvolených nastavení a samozrejme rýchly prístup k nim, ďalej knižnicu s predvolenými zvukovými nastaveniami pre rôzne typy hier, pre sledovanie filmov či počúvanie hudby.

V nastaveniach zvuku máte na výber z niektorého z predvolených nastavení



ekvalizéra, prípadne si zvuk, basy a výšky môžete na frekvenčnej krivke prispôbiť podľa vašich predstáv. Ďalej sa tu nachádza možnosť nastavenia úrovne priestorového zvuku a „crystalizéra“. Do tretice tu nájdete už spomínaný scout režim, ktorý vám miernou zmenou zvuku umožní o niečo skôr počuť kroky nepriateľov a získate tak pred nimi výhodu.

Ďalšou kategóriou sú nastavenia hlasu, v ktorých nájdete to najpodstatnejšie prispôbenie mikrofónu v podobe redukcie hluku, eliminácie ozveny a funkcie smart volume.

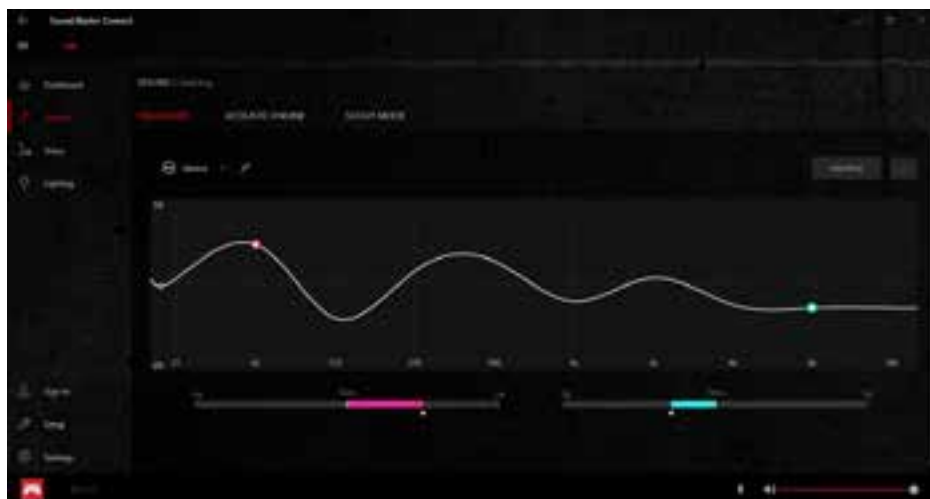
Poslednou zaujímavou kategóriou je nastavenie podsvietenia. To funguje v štyroch režimoch, Solo, pulzovanie, music reactive a cycle, prípadne si môžete vytvoriť vlastný profil. V rámci nastavení podsvietenia si môžete upravovať parametre ako farba či rýchlosť.

Ostali ešte akési obecné nastavenia, v ktorých nájdete napríklad zvukový výstup headsetu, buď stereo, 5.1 alebo 7.1, nastavenie úrovni zvuku slúchadiel, mikrofónu a podobne.

Dojmy z používania

V tejto časti musím len stručne a jednoducho poznamenať, že používanie headsetu Sound BlasterX H6 bolo naozaj príjemné a bezproblémové. V nastaveniach nájdete všetko potrebné, prostredie softvéru je intuitívne. Rozmiestnenie tlačidiel a portov na ľavej mušli môže zo začiatku trochu miestať, ale dá sa na





neho rýchlo zvyknúť a ich možnosti si zamilujete. V recenzii som ešte nespomenul tlačidlo EQ, pomocou ktorého si jedným kliknutím zmeníte profil ekvalizéra. Funguje to však len pri prepojení cez microUSB kábel, spolu s nainštalovaným softvérom Sound Blaster Connect 2.

Celkovo získate prístup k piatim prednastaveným možnostiam, pričom k nasledujúcej sa dostanete stlačením spomínaného tlačidla EQ. Vo východiskovom stave je ekvalizér vypnutý, nasleduje herný režim, filmový režim, hudobný režim a vypnutie ekvalizéra.

Aby ste sa vedeli zorientovať, ktorý režim máte zapnutý, zvolenie herného režimu je sprevádzané jedným pípnutím, filmového režimu dvoma a hudobného režimu tromi pípnutiami. Jedno dlhé pípnutie znamená, že ste ekvalizér vyppli.

Čo sa týka kvality zvuku, ten je na veľmi dobrej úrovni, celkovo je vyrovnaný, s veľmi dobrými basmi, výškami aj stredmi. Poteší prítomnosť priestorového zvuku 7.1, ktorý využijete a vychutnáte si nielen pri hraní hier, ale aj pri sledovaní filmov či počúvaní hudby a dostanete sa tak priamo do deja.

Záverečné hodnotenie

Doposiaľ som sa so zlým produktom od Creativeu nestretol. Tento trend pokračuje aj po zrecenzovaní headsetu Sound BlasterX H6, ktorý Vám za prijateľnú cenu poskytne veľa muziky, a to doslova. Samozrejme, priestorový zvuk 7.1 sa nevyrovná drahým a špičkovým slúchadlám, no v herných slúchadlách svoj účel splní a vyslovene nesklame ani pri sledovaní filmov či počúvaní hudby. Pre tie, ale aj pre rôzne

druhy hier si môžete vybrať niektoré z prednastavení ekvalizéra, prípadne si ho môžete nastaviť podľa vašich predstáv. Dost' častým fenoménom pri herných perifériách je podsvietenie, ktoré nechýba ani tu. V tomto prípade podľa mňa ale stráca zmysel, pretože keď headset máte na ušiach, ani neviete, že vám tam niečo svieti.

Čo ale zmysel má a považujem to za veľkú výhodu, je tlačidlo monitor, ktoré stlmí zvuky hry a zosilní zvuk z vášho okolia, vďaka čomu môžete komunikovať s niekým po blízku bez toho, aby ste museli po sebe vieskať, dávať dole headset z hlavy alebo stišovať zvuk. Praktická je aj možnosť odpojiť mikrofón a prepojovacie káble, presnejšie microUSB a klasický 3,5mm jack, vďaka čomu sa možnosť použitia headsetu výrazne zvyšuje. Sound BlasterX H6 skvele sadne na hlavu a vďaka výbornému prevedeniu a ergonomii netlačí ani pri dlhšom používaní. Pre mňa je jedinou nevýhodou alebo maličkým negatívom krátky microUSB kábel v prípade, že chcem headset pripojiť k PS4-ke, inak k ničomu nemám výhrady a odporúčam ho všetkými desiatimi.

Miroslav Konkol'



acer

#MakeYourMark



MORE SCREEN, LESS WEIGHT

Swift 5

Procesor Intel® Core™ i7¹ ôsmej generácie

Windows 10 Home

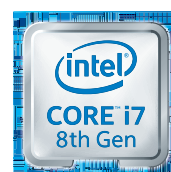
Kovové prevedenie s hmotnosťou pod 1 kg

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 zakúpíte u autorizovaných predajcov spoločnosti Acer **v cenách od 1 169 €**.
Více informací 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.

Lamax MusiCan 1

Obstojný reprák za prijateľnú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Dostupná cena: 45€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyhotovenie
+ funkcie
+ cena

- basy
- nepriestorový
zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

Doba hrania: do 12 hodín

Čas nabíjania: 2-3 hodiny

Pracovná vzdialenosť:
do 10m

Funkcie: Audio vstup
3,5mm jack, Micro SD,
Bluetooth 2.1+EDR, USB,
FM Rádio, Handsfree

Rozmery: 70x68x197mm

Hmotnosť: 328g

Kapacita batérie:
1200mAh

Podporované formáty
z karty SD: MP3, WMA



Nie je to tak dávno, čo odštartoval obrovský trend tinedžerov a detí, ktorým sú bluetooth reproduktory. Samozrejme, nevravím, že takéto zariadenia sú len pre mládež, využiteľné sú totiž takmer všade a pre každého. Nie je nutné sa s nimi prechádzať po meste, skôr nájdu uplatnenie na miestach, kde mobilný reproduktor nestačí a bežné reproduktory k počítačom či notebookom nie sú k dispozícii. V popredí sú už dlhšie značky Lamax a JBL. My sa v tejto recenzii pozrieme na bezdrôtový reproduktor prvej z nich s názvom MusiCan1.

Balenie

Reproduktor mi prišiel v peknej modro-bielej krabici, na ktorej stranách je znázornené logo a názov spoločnosti, nejaké rýchle špecifikácie a samotný produkt. Po otvorení škatule zákazníčkovi padne

do očí reproduktor, pod ktorým sa schováva micro USB - USB kábel a obojstranný 3,5mm jack. Nájde tam aj používateľskú príručku, šnúрку na zavesenie produktu, rýchly návod na obsluhu, varovanie, v ktorom sa píše, že reproduktor nemôžeme nabíjať nabíjačkou s napätím vyšším ako 5V a tri nálepky s logom firmy.

Dizajn a spracovanie

Väčšina bezdrôtových reproduktorov a iných produktov od Lamaxu prichádza v čierno-modrej kombinácii, niekedy však príde aj v iných farbách, napríklad v čisto čiernom prevedení, ako je to v prípade tohto reproduktora. Ja mám však



HODNOTENIE:





tú modro-čiernu a aj napriek tomu, že nie som fanúšikom tejto kombinácie, musím povedať, že je celkom pekná.

Reproduktor je valcovitého tvaru a disponuje aj úchytkou na jednej z jeho bočných strán. Samotný MusiCan1 má na sebe dve modré pogumované plochy, z ktorých jedna obsahuje tlačidlá na zapnutie, prepínanie režimov, pozastavenie a, samozrejme, tlačidlá na upravovanie hlasitosti. Druhá strana má pod ohybnou gumenou krytkou ukrytý slot na micro SD kartu, USB 2.0, 3,5mm jack a micro USB. Okrem toho tvoria zvyšok reproduktora mriežky z tvrdého plastu s logom firmy, pod ktorými sú umiestnené reproduktory. Celkový dojem je zatiaľ celkom pekný.

Dojmy z používania

Reproduktor disponuje aj IPX4 vodeodolnosťou, režimami FM rádio a Handsfree. Ako som už spomenul, je na ňom hneď niekoľko tlačidiel, pričom každé má svoje špecifické funkcie. Tlačidlo na prepínanie režimov napríklad prepína režimy medzi FM rádiom, Handsfree, Audio a Bluetooth, pričom ak ho podržíte približne štyri sekundy, uzamknete všetky tlačidlá, aby nedochádzalo k nechcenému stláčaniu. Tlačidlom na pozastavenie/prehrávanie môžeme taktiež prijať hovor, odpojiť bluetooth zariadenie alebo vytočiť posledné volané číslo a tlačidlami na hlasitosť je možné presúvať pesničky. Čo sa týka LED indikácie, modrá kontrolka pri micro USB porte signalizuje, že prístroj je v prevádzke, červená svieti pri nabíjaní a zelená vtedy, keď už je produkt nabitý. Za veľké plus považujem možnosť používať MusiCan1 ako powerbanku. Ak by niekoho zaujímala výdrž batérie a doba nabíjania, tak priemerný hrací čas na normálnej hlasitosti je 10 až 12 hodín a nabíjanie trvá približne 2,5 hodiny.

Zvuk

Zvuk z Lamax MusiCan1 je podľa mňa celkom v pohode. Ničím extra nevyniká, za najväčšie sklamanie ale určite považujem rozloženie reproduktorov v zariadení. Na jednej strane sú totiž stereo reproduktory a na druhej strane je len reproduktor na basy, takže tu nie je možnosť priestorového zvuku. Ak si ale myslíte, že stačí reproduktor proste položiť, tak jedinou možnosťou je ho postaviť, pretože pri pokuse o polozenie zariadenia ležmo situáciu skomplikuje jeho extrémna gul'atost', ktorá dokáže výrazne zhoršiť zážitok z počúvania. V momente, keď sa otočí basovým reproduktorom k vám, sa zvuk stáva nekvalitným, ba až nepočúvateľným.

Čo sa týka kvality zvuku samotného, musím povedať, že prevládajú stredy a pri vyšších hlasitostiach aj výšky. Sklamaním sú hĺbky a basy, ktoré sú pri počúvaní hudby rovnako dôležité. Ako žáner, ktorý by som vybral pre čo najlepšiu



zážitok z počúvania, by som zvolil niečo, kde nie sú basy jedným z najhlavnejších prvkov - skôr by som stavil na tie výšky. Povedať, že by bol zvuk zlý, ale nemôžem.

Záverečné hodnotenie

Bluetooth reproduktory sú v súčasnosti naozaj populárne a ak chcete takúto „hračku“ kúpiť svojmu známemu a nechcete za ňu vyhodit' prehnane množstvo peňazí, určite by ste mali nad kúpou Lamax MusiCan1 naozaj popremýšľať. Zvuk síce nie je perfektný a ako celok má pár múch, ale aj tak ide o pomerne kvalitný produkt, ktorého kvalita vás pri pomyslení nad cenou prekvapí. Ak porozmýšľam nad všetkými funkciami zariadenia, ktorých je, mimochodom, viac ako u niektorých prémiových produktov iných značiek, tak je Lamax MusiCan1 vzhľadom na svoju cenu, ktorá je približne 45 eur, jedným z favoritov, ktorý môže pokojne konkurovať aj drahším produktom.

Matúš Kuril'ak



Modecom Volcano Blade

Priemerná klávesnica určená pre hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Modecom
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + materiál
- + pohodlnosť
- len 1 farba podsvietenia
- hmotnosť
- bez numerickej klávesnice
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesnice:

mechanická

Počet kláves: 87

Lokalizácia: US

Spínače: KAILH SLIM

BLUE/RED/BROWN

Podpora anti-

ghostingu*: áno

Podsvietenie: červené

Dĺžka kábla: 150cm

Určená pre: hráčov

Typ: drôtová



Väčšina hráčov si pod pojmom herná klávesnica predstaví nejakú podsvietenú, dizajnovú peknú klávesnicu s niekoľko programovateľnými tlačidlami. Sú ale aj klávesnice, pri ktorých to ich výrobcovia zobrali z opačného smeru a snažili sa vytvoriť čo najkompaktnejší počín. Je faktom, že väčšina hráčov hrajúcich na počítačoch preferuje tie väčšie (normálne), ale sú ľudia, ktorí radšej zainvestujú do kompaktnejších produktov. Väčšinou ide o hráčov s nedostatkom priestoru. Pre takých ľudí je tu aj napríklad spoločnosť Modecom. Tá sa môže pýšiť už viacerými takýmito produktmi, na ktoré boli doposiaľ hlavne dobré ohlasy. Stane sa tak aj u modelu Modecom Volcano Blade, o ktorom bude dnešná recenzia?

Balenie

Obsah balenia tvorí obyčajná kartónová krabica s logom firmy a obrázkom modelu. Nemám k tomu, čo viac dodať.

ochrannom obale, pod ktorou som našiel používateľskú príručku a USB kábel slúžiaci na zapojenie produktu do počítača.

Dizajn a spracovanie

Jednoduchý dizajn a veľmi tenké, kovové spracovanie. To by som zhrnul do veľmi stručného opisu.

Ak by som sa na ňu mal pozrieť trochu bližšie, spozoroval by som nízky profil kláves, vkusné logo zobrazené nad šípkami a pri pohľade z boku by som si všimol, že

medzi klávesmi a samotným telom klávesnice sa nachádza naozaj veľký mechanizmus na stláčanie, ktorý okrem iného obsahuje aj podsvietenie. Ku všetkému nie veľmi pozitívne prispieva fakt, že vyhotovenie je z kovu, čo sa odzrkadľuje na jej váhe, ktorá je vyššia ako hmotnosť niektorých veľkých klávesníc. Ale predsa len, klávesnicu máte položenú na stole, takže to nevadí, no nie?

Trochu ma zamrzelo fakt, že Modecom Volcano Blade ponúka len jednu farbu podsvietenia, a



HODNOTENIE:



Po otvorení krabice s klávesnicou sa mi naskytný pohľad na klávesnicu zabalenú v akomsi



to červenú. Čo sa týka sily podsvietenia, tá je podľa mňa slabá a pri hraní cez deň je problém si ju vôbec všimnúť.

Používanie

Čo sa týka používania, klávesnica Modecom Volcano Blade nie je tak zlá. Ak sa veľmi pozorne započúvate ku zvuku stláčania kláves, môžete si povšimnúť zvláštny, kovový zvuk.

To ale nie je nič, na čo by sa nedalo zvyknúť. Stláčanie je na pocit pomerne príjemné, avšak ocenil by som, ak by bol pohyb kláves trochu hladší. Po prvom zapojení som sa podľa manuálu skúšal pohrať s nastaveniami podsvietenia

klávesnice. Je síce pekné, že Modecom do tohto produktu vložil naozaj veľa možností pohybu podsvietenia, cez obyčajné svietenie, dýchanie, až po pohyby v tvare kruhu a rozsvietenie a následné rozplynutie svetla po všetkých klávesoch okolo stlačenej klávesy, čo vyzerá skvele.

Jediným problémom však je, že Modecom do tejto klávesnice vbudoval iba jednu farbu podsvietenia. Tá, ku všetkému nie je práve najjasnejšia a cez deň ju nie je až tak dobre vidieť.

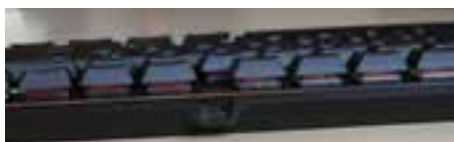
Veľkým mínusom všetkých kompaktných klávesníc je skutočnosť, že poväčšine nemajú numerickú klávesnicu. Preto by som klávesnicu neodporúčal ľuďom, ktorí veľa píšú. Jednoducho nie je kancelárska, ale herná. Pri hraní hier mi jej používanie vôbec nevadilo a bolo vcelku pohodlné. Klávesnica sa napája cez USB - micro USB port, takže si ju môžete kedykoľvek odpojiť a presunúť na iné miesto, a to s takmer dokonalým komfortom. Problém je jedine v tom, že je ťažká.

Záverečné hodnotenie

Nikdy som nebol fanúšikom malých klávesníc bez numerickej klávesnice. K počítaču by som preto radšej volil klasickú klávesnicu. Konkrétne na tomto modeli by som chcel pochváliť kvalitné kovové vyhotovenie, dizajn a vysokoodolný mechanizmus stláčania kľávi. Pozornosť by som venoval taktiež aj množstvu nastavení podsvietenia na úkor počtu farieb. Ale aj cez všetky tieto skutočnosti som zistil, že pri hraní hier bola veľmi pohodlná a jej malá konštrukcia mi veľmi uľahčila pohyb prstov po klávesnici. Pri cene, ktorá začína niekde na 62 eurách, vám domov príde produkt, ktorý disponuje vysokou kvalitou a má pár múch, ktoré sú za určitých okolností akceptovateľné.

*ghosting vzniká, keď klávesnica nedokáže spracovať stlačenie viacerých kláves, čo je pri hrách pomerne časté a anti-ghosting tomuto problému predchádza

Matúš Kuril'ak



QNAP TS-251B

Všestranný NAS

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: QNAP

Cena: 310€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchá inštalácia
- + rozšíriteľnosť
- + možnosti v operačnom systéme QTS
- + rýchlosti prenosu dát
- + dobrá spotreba
- + nízka hlučnosť
- chýbajúca slovenská lokalizácia systému QTS a nedostatočná česká lokalizácia

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: Biela

Hmotnosť (bez diskov): 1.53kg

Rozmery: 168 x 105 x 226 mm

Procesor: Intel Celeron J3355 (2x2.0 GHz, Burst frekvencia 2.5 GHz)

Grafický akcelerátor: Intel HD Graphics 500

Operačná pamäť: 2GB (TS-251B-2G) alebo

4GB (TS-251B-4G), max. kapacita 8GB, jeden

vol'ný slot SO-DIMM DDR3 max. 1866MHz

Interná pamäť: 4GB eMMC

Pozície pre HDD: 2x3,5" SATA III (6Gbps)

Kompatibilita s diskami: 3,5" SATA III HDD, 2,5" SATA III HDD, 2,5" SATA III SSD

Konektivita: 2xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, Ethernet 1Gb, HDMI 1.4, 2x audio vstup, audio výstup, PCIe 2.0 x2 slot

HODNOTENIE:



Keďže cloudové úložiská postupne naberali na sile, výrobcovia NAS zariadení odštartovali transformáciu ich produktov z obyčajných úložísk na všestranné zariadenia, ktorých funkcionality je tvorená predovšetkým rôznorodými aplikáciami a pokročilými multimediálnymi funkciami. Ako dopadol v našom teste zástupca tohto druhu QNAP TS-251B?

Balenie

V balení sa okrem obligátnych manuálov nachádza napájací adaptér s výkonom 65W, sieťový kábel a súprava skrutiek. Výrobca ráta s tým, že NAS bude umiestnený v tesnej blízkosti smerovača, prípadne iného sieťového zariadenia, a tomu prispôbil aj dĺžku sieťového káblu. V balení chýbajú iba redukcie pre inštaláciu 2,5" SATA

diskov, ktoré si budete musieť dokúpiť. Za výrazné negatívum to ale nepovažujem, keďže drvivá väčšina potenciálnych používateľov použije klasické 3,5" pevné disky.

Dizajn a dielenské spracovanie

Už pri prvom pohľade na dizajn zariadenia musím QNAP pochváliť. Vďaka zaoblenému telu sa NAS hodí rovnako do štýlovej obývacíj izby ako aj do modernej kancelárie a jednoznačne vám ani na viditeľnom mieste neurobí hanbu. Mierne obavy som mal z plastového vyhotovenia, no opak bol pravdou. Jednotlivé plastové segmenty držia na svojom mieste a aj napriek vyššej váhe zariadenia (s diskami) som sa pri

manipulácií nestretol s vŕzganím alebo inými nepríjemnými zvukmi.

Predná stena okrem stavových LED diód, USB 3.0 konektoru, vypínacieho tlačidla a tlačidla pre rýchlu synchronizáciu dát s USB zariadením obsahuje aj kryt dvoch 3,5" pozícií pre pevné disky. Tento kryt je uchytý pomocou magnetov.

Inštalácia diskov je vďaka bezschrutkovému mechanizmu s použitím čiernych plastových rámkov otázkou dvoch až troch minút a neprekvapí ani menej skúseného používateľa. Počas nášho testovania sme použili dva disky WD Red s kapacitou 4TB, ktoré sú určené priamo pre NAS zariadenia.

Všetky dostupné konektory sa nachádzajú v zadnej stene. Konkrétne dva audio vstupy, audio



výstup, HDMI 1.4, trojica USB 2.0, USB 3.0 konektor, gigabitový Ethernet, slot pre zámok a napájací konektor. Okrem týchto portov sa v zadnej časti nachádza aj ventilátor a reproduktor, ktorý slúži primárne na hlasové notifikácie systému QTS o reštartovaní alebo iných zmenách. Tieto hlásenia mi osobne prišli vrcholne otravné a hneď pri prvej príležitosti som ich vypol, no pre menej skúsených používateľov môžu byť užitočné.

V útrobach zariadenia sa okrem voľného slotu pre rozšírenie operačnej pamäte nachádza aj jeden voľný slot PCIe 2.0 x2. Ten umožňuje inštaláciu 10Gb sieťovej karty alebo adaptéru pri pripojení M.2 SSD diskov. Ideálnym príslušenstvom je rozširovacia karta QNAP QM2 (https://shop.qnap.com/?route=product/product&product_id=216&language=en), ktorá kombinuje dve zmienené funkcie v jednom balíku. Pre plnohodnotné využitie 10Gb konektivity je vyrovnávacia pamäť v podobe SSD disku nevyhnutná. Ďalšie dostupné doplnkové príslušenstvo môžete nájsť na stránkach výrobcu (<https://www.qnap.com/en/product/ts-251b/specs/package>).

Operačný systém

Po osadení pevných diskov a zapnutí zariadenia sa dostávame k jeho prvej konfigurácii. K tej výrobca odporúča použiť portál start.qnap.com alebo aplikáciu QNAP Qfinder, no pokiaľ má váš smerovač povolené DHCP, stačí zistiť, ktorú IP adresu zariadeniu pridelil, tú zadať do okna v prehliadači a môžete začať s konfiguráciou siete, dátumu a úložiska. Po prvom prihlásení vás privíta domovská obrazovka, ktorá je spracovaná prehľadne a pripomína používateľské prostredie tabletov s operačným systémom Android.

Okrem skratiek k jednotlivým aplikáciám sa v ľavom dolnom rohu nachádza aj ikona služby Qboost, ktorá sleduje vyťaženie operačnej pamäte alebo upozorňuje na väčšie množstvo nepotrebných súborov a iné odporúčané kroky pre lepšiu údržbu.

Celkovo som bol so stabilitou a ponúkanými možnosťami systému spokojný, čo sa však nedá povedať o lokalizácii. Tá slovenská chýba úplne a česká nie je kompletná. Niektoré



texty sú preložené nezmyselne, doslovne (Snapshot – Snímek) a niektoré nie sú, pre istotu, preložené vôbec.

Hlavnou silou systému QTS sú ale jeho pokročilé možnosti správy a rozšíriteľnosť vďaka aplikáciám z obchodu. Operačnému systému QTS sa budeme venovať v samostatnom článku už čoskoro.

Výkon a spotreba

O výkon zariadenia sa stará dvojjadrový procesor Intel Celeron J3355 so základným taktom 2,0GHz, ktorý sa môže vyšplhať na 2,5GHz, spolu s integrovaným grafickým akceleračným Intel HD 500 Graphics.

Operačný systém sa nachádza na integrovanom eMMC úložisku s kapacitou 4GB. Operačná pamäť, môže mať kapacitu 2GB alebo 4GB a je možné ju rozšíriť o ďalší SO-DIMM DDR3 modul.

Obyčajne sa u zariadení NAS s dvomi pozíciami pre disky za mierku výkonu považuje rýchlosť zápisu, resp. čítania disku, no v prípade QNAP TS-251B nastupuje





na scénu real-time transkódovanie videa a možnosť virtualizácie.

Pri meraní rýchlosti zápisu a čítania ma najviac zaujímalo, či NAS naplno využije gigabitové pripojenie. Výsledné rýchlosti v grafe len dokazujú, že táto úloha preň bola hračkou. Podčiarkuje to aj veľmi nízke vyt'áženie procesoru, ktoré ani raz neprekročilo hranicu 20%. So zapnutým šifrovaním sa procesor už mierne zapotil, no vďaka zabudovanej inštrukčnej sade AES-NI sa to zásadne neprejavilo na rýchlosti prenosu dát.

Pri možnostiach virtualizácie sa ukazujú výkonnostné limity procesoru Intel. Každopádne pre spustenie nenáročných CRM alebo dochádzkových systémov, ktoré nemajú žiadne bežiacie procesy na pozadí, je NAS vhodný.

Čo sa týka real-time transkódovania videa, s celkovým výsledkom som bol spokojný. Systém zvládol transkódovať 4K video do 720p, no pre bezproblémové sledovanie obsahu odporúčam nainštalovať nástroj QVHelper, ktorý umožňuje sledovať transkódované video priamo vo VLC prehrávači.

Samozrejme je možné sledovať obsah aj priamo v prehliadači s použitím aplikácie VideoStation, ale nedá sa vylúčiť, že niektoré videá sa nebudú dať spustiť (napr. H.265.). O ďalších multimediálnych funkciách systému QTS sa dočítate už čoskoro na našom webe a v magazíne Generation.

NAS je zariadenie, ktoré beží 24 hodín, 7 dní v týždni a tým pádom je dôležitá aj úroveň spotreby. Tá závisí od použitých komponentov priamo výrobcom, ale aj od výberu pevných diskov.

V kombinácii s dvomi pevnými diskami, WD Red s kapacitou 4TB, si NAS počas zápisu spojeného so šifrovaním dát, keď ako disky tak procesor pracujú na plný výkon, vyžiadala 18,5W. Pokiaľ boli vyt'ážené iba disky, merač ukazoval hodnotu 15,5W a ak disky nevykazovali žiadnu aktivitu, spotreba bola na úrovni 8W. Pre domácnosti je smerodajný najmä posledný údaj, keďže práve v tomto stave sa zariadenie bude nachádzať väčšinu času.

Báť sa nemusíte ani hlučnosti, ktorá je veľmi nízka a o tom, že NAS

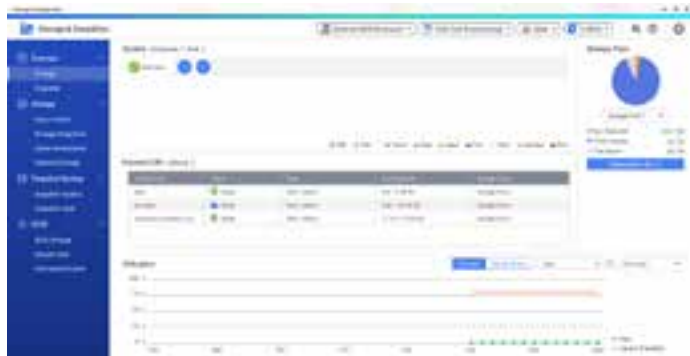
pracuje budete vedieť iba ak máte zvukovody precíznejšie ako príslušníci policajného oddielu K-9. To platí ako pre ventilátor, ktorého úroveň otáčok nepresiahne 1250 ot./min., tak pre pevné disky. Aj napriek bezskrútkovému inštaláčnemu mechanizmu je odhlučnenie na skvelej úrovni.

Záver

QNAP TS-251B sa nebojím označiť, za jeden z najlepších NAS zariadení s dvomi pozíciami pre 3,5' disky. Ponúka dostatočný výkon a rozšíriteľnosť po softvérovej rovnako ako po hardvérovej stránke.

Nesklame ani bohatou ponukou multimediálnych funkcií pre použitie v obývacích izbách a vďaka podpore virtualizácie sa nestratí ani v menších kanceláriách. Veľmi dobre hodnotím aj rýchlosť prenosu dát, dobrú úroveň spotreby a nízku hlučnosť. Škoda horšej lokalizácie, no v kontraste so spomínanými pozitívami ide doslova o bagatel'.

Adam Lukačovič



OD TVORCOV TABOO A PEAKY BLINDERS

DRŽITEĽ OSCARA®
MATTHEW
McCONAUGHEY

DRŽITEĽKA OSCARA®
ANNE
HATHAWAY

SERENITY

TICHO PRED BÚRKOU

NA TOMTO OSTROVE NIKTO NEZOMIERA...
...POKIAĽ NEPORUŠÍ PRAVIDLÁ

AVIRON PICTURES AND GLOBAL ROAD ENTERTAINMENT PRESENT IN ASSOCIATION WITH STARLINGS ENTERTAINMENT A NEBULASTAR AND SHOEBOX FILMS PRODUCTION A FILM BY STEVEN KNIGHT MATTHEW McCONAUGHEY ANNE HATHAWAY "SERENITY"
JASON CLARKE DIANE LANE DJIMON HOUNSOU JEREMY STRONG MUSIC BY BENJAMIN WALLFISCH COSTUME DESIGNER DANNY GLICKER EDITOR LAURA JENNINGS PRODUCTION DESIGNER ANDREW McALPINE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JESS HALL BSC EXECUTIVE PRODUCERS ANDREAS HABERMAYER STUART FORD DEBORAH ZIPSER
KARINE MARTIN DAVID LIPMAN JEFFREY STENTZ CARSTEN H W LORENZ PAUL WEBSTER DAVID DINERSTEIN JASON RESNICK WILLIAM SADLER PRODUCED BY STEVEN KNIGHT GREG SHAPIRO GUY HEELEY WRITTEN AND DIRECTED BY STEVEN KNIGHT



#SecretsWillSurface

SerenityFilm.com

Find Us @SerenityFilm



GLOBALROAD

INGENIOUS



AVIRON

PROROM

BONTONFILM

V KINÁCH OD 31. 1. 2019



FOR MEN

PSYCHOLOGIA

MAU

televízia

FEMINITY

Zoznam.sk

WEBMAGAZIN

SITA

WebNoviny

FILMKULT

Dermacol

AQUACITY

HOTEL PLEJSY

EUFORIA

Jala

ZÁKLADNÉ INFO:

Nový Zéland / USA, 2018, 128 min

Režie: Christian Rivers
 Předloha: Philip Reeve (kniha)
 Scénář: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson
 Kamera: Simon Raby
 Hudba: Junkie XL
 Hrají: Hera Hilmar, Hugo Weaving, Jihae, Robert Sheehan, Stephen Lang, Leila George, Frankie Adams, Caren Pistorius, Andrew Lees, Colin Salmon, Ronan Raftery, Joel Tobeck, Patrick Malahide, Nathaniel Lees, Yoson An, Rege-Jean Page, Mark Mitchinson, Mark Hadlow, Lefur Sigurdarson
 Producenti: Peter Jackson, Fran Walsh, Zane Weiner, Deborah Forte, Amanda Walker
 Scénografie: Dan Hennah
 Kostýmy: Bob Buck, Kate Hawley

PLUSY A MÍNUSY:

+ výprava
 + místy atmosféra

- scénář
 - digitální triky
 - ořezaná předloha

HODNOTENIE:



Smrtelné stroje

PŘES PUSTINU VSTRČÍ POMSTĚ

Knižní dobrodružná série pro mladistvé s názvem Kroniky hladových měst se těší především v zahraničí slušné popularitě. Před lety pak vyšla tahle série i u nás a nyní do kin vstupuje její filmová adaptace, na kterou z pozice producenta a scénáristy dohlížel Peter Jackson, který projekt začal připravovat už v roce 2009. Od této novinky se tedy čekaly velké věci. Dokázal ovšem film v režii debutanta Christiana Riverse zaujmout?

Hester (Hera Hilmar) přemýšlí jen o pomstě. Poté, co jí londýnský archeolog Valentine (Hugo Weaving) zabil matku a pokusil se zabít i ji, dlouho snila o dni, kdy se mu pomstí. Když však dostane příležitost, je zastavena a vydává se na útěk s nadějí, že dostane druhou šanci. Divák této novinky sleduje její příběh, který skýtá dobrodružství postapokalyptickým

světem, ve kterém silnější města požírají ty malé a člověk musí být stále na pozoru.

Předloha je poměrně zajímavým kouskem, u kterého jsem tak trochu litoval toho, že jsem se k němu nedostal trochu dříve. Jelikož je primárně cílená na mladší publikum, je trochu

obtížnější se do ní dostat v době, kdy už člověk trochu řeší jednotlivé prvky fiktivního světa a ta nedůvěra vůči němu je přeci jenom trochu vyšší.

Proto jsem byl poměrně zvědav, jak se s tímhle aspektem knihy její filmová adaptace popere, neboť filmový divák





nebude v kině čekat zhruba čtvrtinu díla, než se naladí na rovinu filmu. Naštěstí (a v některých momentech naneštěstí) se tvůrci s producentem a scenáristou Peterem Jacksonem v čele rozhodli děj předlohy trochu zjednodušit,



postavy trochu osekát a předat divákům jakousi předžvýkanou verzi.

To by samo o sobě nebylo vyloženě špatné, ono to totiž pro neznalé předlohy docela funguje. Zvláště, když film ignoruje celé kusy příběhu, které by v takto podaném příběhu působily nepatřičně, a díky tomu mění samotné postavy k nepoznání. Výsledkem je relativně snadno uchopitelný akčně dobrodružný blockbuster, který rozhodně nemá nouzi o velkolepé scény a dostatek akčních sekvencí. Škoda jen v tomhle případě, že digitální triky místo zvládají vykouzlit opravdu působivé záběry, jindy ovšem zavání až průměrnou televizní produkcí. Člověk tak má pocit, že se šetřilo, kde to šlo, aby bylo co nejvíce peněz na samotnou akci.

Jenže to je právě problém. Když totiž nahlédnete pod slupku té blockbusterové podívané, u které masy chtějí chroupat popcorn, nezbyde vám toho moc navíc. Samotný nosný příběh filmu je totiž možná až příliš jednoznačný, přímočarý a povrchní, že je tak trochu problém se v něm nějakým způsobem angažovat nebo hrdinům fandit. Film Smrtné stroje navíc prezentuje svůj příběh skrze postavy, jejichž vnitřní rozvoj je téměř nulový (nad rámec uměle vytvořených momentů v druhé půli filmu), a tak je docela problém v tom, že i když film

relativně rychle odsýpá a ty dvě hodiny a něco v kině utečou jak voda, den po projekci budete matně pátrat, o čem to vlastně bylo.

I když se totiž jedná o relativně sympatický a nenáročný počín pro celou rodinu, mám takový pocit, že plány na adaptaci celé knižní série Kroniky hladových měst jsou ta tam. Smrtné stroje jsou totiž fajn jako jednohubka, co si dáte takhle večer, když chcete u něčeho vypnout, další památný svět, do kterého se budete rádi vracet, se ovšem Jacksonovi a spol. vytvořit nepodařilo.

Filmovou adaptaci knižní série Philipa Reevea s názvem Smrtné stroje najdete v nabídce českých a slovenských kin od 6. prosince díky společnosti CinemArt. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„Na oko epická, velkolepá a dostatečně akční dobrodružná podívaná, avšak v jádru chybí silnější příběh a komplexnější postavy. Na jedno podívání fajn, další budoucí sáhodlouhou ságu tu ovšem nehledejte.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 108 min

Réžia: Shane Black
 Scenár: Fred Dekker, Shane Black
 Kamera: Larry Fong
 Hudba: Henry Jackman
 Hrajú: Boyd Holbrook, Trevante Rhodes,
 Jacob Tremblay, Keegan-Michael Key,
 Olivia Munn, Thomas Jane, Alfie Allen,
 Sterling K. Brown, Augusto Aguilara,
 Jake Busey, Yvonne Strahovski,
 Niall Matter, Lochlyn Munro, Patrick
 Sabongui, Paul Lazenby, Andrew
 Jenkins, Harrison MacDonald

PLUSY A MÍNUSY:

+ má to len 108 minút ...

- ... ale i tie sa zdajú ako 3 hodiny utrpenia

HODNOTENIE:

Predátor: Evolúcia

DOVTEDY SA CHODÍ DO LESA, KÝM VÁS PREDÁTOR NEROZPÁRA

Predátor: Evolúcia alebo ako potopiť 30 rokov budovanú vesmírnu ságu o druhom najznámejšom xenomorphovi v 108 minútach. Keby bol vesmír človek sledujúci najnovší zárez do predátorského univerza, hlboko by zaplakal a vyronil nejakú novú čiernu dieru. Rok 2017, Ridley Scott kolosálne sfušoval ságu o Votrelcovi tragicky vtipným Covenantom (ten oplýva nechcene groteskne vtipnými scénami, ako sú pošmyknutia sa na krvi, odstrelenie lode brokovnicou, flauta či záverečné poletovanie a mišmaš s účesom). Rok 2018, Shane Black, ktorý v prvom Predátorovi stihol pred smrťou zo seba vypotiť vtip o veľkej vagíne, sa chopil réžie po Nimródovi Antalovi. A opäť zo seba vyprodukoval namiesto filmu slušne povedané vtip o veľkej vagíne. Ha! Teraz aspoň fanúšikovia ocenia jeho Predátorov (2010). Ono teraz mu vlastne budem krivdiť, lebo Shane

od Kiss Kiss Bang Bang (2005) nenatočil dobrý film a i úvodné trailery vyzerali slabšie ako reklama na prací prášok. Takže vlastne očakávať niečo od filmu, ktorý sa od začiatku prezentoval ako bečková sr...anda, bolo krajne naivné. Nádej zomiera posledná, v tomto prípade to však neplatí, a tak som schladil vaše očakávania rovno v úvode, a zároveň ušporil vzácny čas, ktorý môžete namiesto sledovania tohto filmu stráviť rozumnejšie. Napríklad dvojhodinovým pozeraním do krbu na horiaci oheň alebo na mŕtvu mumifikovanú muchu na okne.

Predátor: Evolúcia (v duchu som si ho premenoval na Polúcia) je filmový exkrement vesmírnych rozmerov.

Shane Black nezvláda réžiu, pod jeho rukami sa i primitívna nadväznosť scén drobí ako lepoporelo pod masívnymi





bicepsami Arnolda Schwarzeneggera. Strihač mal očividne epileptický záchvat Jacka Rozparovača trpiaceho nadôvažok i Parkinsonom a dokopy celuloid lepilo slepé dievča z Bangladéša.

V Predátorovi nefungujú ani elementárne zaužívané filmové pravidlá a postupy, čo v kontraste s až gýčovými klišé z osemdesiatych rokov vytvára prapodivný úkaz céčkového filmu v hollywoodskej áčkovej produkcii za skoro 100 miliónov dolárov.

Scenár, ktorý má tiež na svedomí Shane Black, šuští papierom a obsahuje tonu textu a dialógov, pre dej podstatných asi ako návod na použitie na rolke toaletného papiera. Postavy nonstop melú pantom a v tej šialenej záplave zbytočných dialógov sa vytrácajú i občas podarené vtipné hlášky. Ono stačí, že film je sám o sebe nepodareným vtipom a skôr komédiou ako sci-fi hororom.

Postavy i dej sú preexponované ad absurdum, hlavný hrdina je mariňák, ktorý zabil niekol'ko desiatok ľudí a jeho partia šialencov, s ktorými utiekol pri prevoze do väznice. Všetci majú istý druh postihnutia

(jeden trpí napríklad Tourettovým syndrómom). Vlastne budete radi, že si ich Predátor dáva postupne na večeru.

Takúto zostavu by oblafoľ a premohol snáď i obyčajný sliz z inej planéty s dvoma mozgovými bunkami, niečo ešte nový druh Predátora, ktorý cestuje po rôznych planétach a šľachtí sa pomocou DNA najlepších z celého druhu. Jeho najväčším protivníkom je vlastne malý chlapec, ktorý je zároveň autista a samozrejme aj génus lúskajúci šifrovaný jazyk Predátorov na počkanie.

Na to, že je Predátor pôvodne pokračovanie drsného akčného sci-fi s nádychom hororu, neobsahuje ani štipku napätia či atmosféry. Hneď v úvode totiž tasí Shane tromfy a tak sledujeme, ako sa naháňajú dvaja Predátori v lodiah a havarujú na našej planéte. Hlavná dejová premisa je totiž, že sa jeden z nich (nevedno prečo) rozhodol priniesť nám na Zem zbraň proti tomu druhému, ktorý nás chce zase vyzabíjať.

To je zároveň i šokujúcou pointou, pri ktorej odhalení som takmer vyprskol smiechom, lebo (SPOILER ALERT) zbraň vyzerá to ako niečo z Dráčka pre diet'a do 6 rokov a neviem si predstaviť, ako by nám to pomohlo proti armáde high-tech master race Predátorov.

Nový Predátor funguje iba v okamihoch, kedy sa trochu venuje vysvetľovaniu predátorskej rasy a jej technológií, ale i tie dve zmysluplné minúty dokáže následne totálne zabiť príchodom dvoch mimozemských psov, ktorých niekto digitálne tvoril v skicári a pôsobia, akoby do filmu preskočili z Mužov v



čiernom. Predátor: Evolúcia namiesto filmu skôr pôsobí ako splnený mokrý sen nadšeného geeka Shanea Blakea, ktorý však namiesto na Youtube omylom pristál v kinách a narobil v sérii šarapatu.

Nakol'ko film bol i totálne komerčné fiasko, nanešťastie sa pokračovania, ktorý by mohlo sérii napraviť reputáciu, asi tak skoro nedočkáme.

„Votrelca a Predátor každý osve (na otrasný Alien vs. Predator (2010) a jeho pokračovanie radšej rýchlo zabudnime) patria do mojej top 10 sci-fi filmov a sérii. Pri recenzii na Votrelca Covenanta som bol pomerne zhovievavý a nevaroval dostatočne, a rovnakú chybu už neurobím. Nového Predátora pozerajte iba na vlastné riziko, že si znechutíte celú sériu a začne vám i bėčková séria Aliens vs. Predátor pripadať ako majstrovské dielo Stanleyho Kubricka. Bez srandy si myslím, že prvé Sharknado malo lepšie produkčné kvality ako Predátor: Evolúcia. Vo filme nefungujú dialógy, dej, scenár, postavy sú nesympatickí psychopati, Predátor je tiež tupý truhlík a Evolúcia je pomyselný kliniec do rakvy d'alšej legendárnej série po tom, ako si Ridley Scott sám sebe zabil Votrelca.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británia / USA, 2018, 121 min

Réžia: David Mackenzie
 Scenár: David Mackenzie
 Kamera: Barry Ackroyd
 Hudba: Grey Dogs
 Hrajú: Chris Pine, Aaron Taylor-Johnson, Billy Howle, Florence Pugh, Tony Curran, Stephen Dillane, Sam Spruell, Callan Mulvey, Matt Stokoe, Duncan Lacroix, Alastair Mackenzie, Steven Cree, Jamie Sives, Lorne MacFadyen, Stephen McMillan, Ron Donachie, Jonny Phillips, Jamie Michie, Robin Laing, Kevin Mains, Duncan Airlie James, James Cosmo...

PLUSY A MÍNUSY:

+ kamera
 + réžia
 + súboje a bitky
 + dobové reálie

- nevýraznosť
 postáv
 - slabá hudba

HODNOTENIE:



Outlaw King

S ROZUMOM V HRSTI SA DÁ SA DOKÁZAŤ AJ NAOKO NEMOŽNÉ

Naozaj sa musím usmievať nad častým názorom niektorých divákov z môjho okolia, že Outlaw King je vlastne akoby pokračovaním megaúspešného Statočného srdca (1995). Je veľa dôvodov, prečo to tak nie je, avšak za všetky stačí uviesť len jeden. Kráľ Eduard I. v Statočnom srdci melodramaticky zomiera súčasne s Williamom Wallaceom, v tomto filme si však veselo vykračuje, akoby sa nič nestalo, pričom nad kúskami tela zmieneného buriča proti anglickej korune tu ľudia ronia slzy. Takže o nejakom pokračovaní Statočného srdca nemôže byť ani reči.

Na peniazoch sa nešetrilo

Film si vzal pod patronát uznávaný britský scenárista a režisér David Mackenzie, ktorého škótske priezvisko naznačuje, že má k téme blízko. Podarilo

sa mu zlákať herca Chrisa Pinea, s ktorým mal už skúsenosti z predchádzajúceho projektu (western Za každú cenu, 2016).

Aj napriek tomu, že sa už od začiatku s filmom ako budúcim kinohitom nerátalo (na rozdiel od zmieneného Statočného srdca), bohatý rozpočet tu je určite badať. Na výprave, bojových scénach a technickej stránke sa nešetrilo, čo poteší oko

nejedného fanúšika kvalitných historických veľkofilmov. Len škoda, že sa po prvom premietaní divákovi na Medzinárodnom filmovom festivale v Toronte rozhodol režisér niektoré scény vystrihnúť a skrátiť tak stopáž o približne 20 minút. Vraj išlo o časť, v ktorej vystupoval Wallace a tiež o jednu bojovú scénu. Možno sa bál, že taká dlhá stopáž by mohla diváka odradiť. Je to vec názoru, ja ho však nezdieľam.





Vierohodnosti a vernosť histórii

Je veľmi sympatické, že sa režisér snažil držať reálnej histórie a priniesol tak pomerne reálny obraz škótskych dejín. Samozrejme, nie všetko sa v tomto smere podarilo, no vcelku sa dá o filme povedať, že má aj edukatívny charakter a v tých zásadných udalostiach zo škótskej histórie na začiatku 14. storočia ho divák môže brať za bernú mincu.

Určite vo väčšej miere, ako tomu bolo v projekte s Melom Gibsonom. Príbeh sa začína tesne po poprave Williama Wallacea (známy škótsky rebel proti anglickej korune) v Škótsku, ktoré je práve, obrazne povedané, na kolenách po prehranom povstaní proti anglickému kráľovi Eduardovi I. (Stephen Dillane). Netrvá však dlho a do čela novej rebélie sa postaví jeden z kandidátov na škótsky trón – Robert Bruce (Chris Pine). Neráta však s už tradičnými spormi škótskej šľachty, ktoré celú situáciu výrazne komplikujú, preto sa mu nedarí zostaviť armádu, ktorá by bola schopná postaviť sa Angličanom v otvorenom boji. To ho ale od jeho sna o slobodu neodradí a s rozumom a odvahou nakoniec vyvráža do boja proti presile...

Jednými milovaný, druhými zatracovaný - Chris Pine

V súvislosti s obsadením sa často ozývajú hlasy nespokojné s výberom



hercov, najmä čo sa týka hlavnej postavy – Chris Pine mnohým nevonía. Je pravda, že i ja som mal zo začiatku pár výhrad (vždy som ho mal za takého t'ut'ka), no dejová linka je koncipovaná tak, že som si na jeho stvárnenie postavy veľmi rýchlo zvykol. Do istej miery je to dané tým, že tu nebol veľký priestor na rozbor charakteru jednotlivých postáv. V tomto smere sa nikde nešlo do hĺbky a tak úplne stačil štandardný herecký výkon, ktorý aj herci podali. Väčšina pozornosti sa sústredila iba na udalosti späť s povstaním a jednotlivé bojové scény. Samozrejme, na druhú stranu je to i dôvod, prečo mi nič výraznejšie a pamätnejšie neudrelo do očí. Skrátka, môžeme sa baviť iba o obyčajnom a oko potešujúcom konzume, výraznosť a vývoj postáv vo filme veľmi chýbali.

Špina a brutalita – to je skrátka stredovek

Nevýraznosť hlavných postáv však našťastie neuberá filmu na atmosfére. Celkovo musím pochváliť zvládnutie dobových reálií – všade samá špina, blato, otrhaní a zbadačení poddaní, všeobecná drsnosť a krutosť, veľa násilných scén a v neposlednom rade tiež vynikajúce technické prevedenie súbojov. Tie si vychutná ne jeden fanúšik žánru. Jediné, čo by som v tomto smere vytkol, je hudba. Priam si to pýtalo niečo majestátnejšie, niečo, čo by sa zahniezdilo v hlave a dlhý čas tam aj ostalo. Podobne, ako tomu bolo v zmienenom Statočnom srdci.

Príjemný historický popcorn

Na záver možno konštatovať, že Outlaw King síce na jednej strane spĺňa kritériá historického žánru pre náročnejšieho diváka, no na strane druhej neprináša nič také, čo by dokázalo zostať v pamäti dlhší čas. Vo veľkej miere to má na svedomí nevýraznosť hlavných postáv a slabá hudobná stránka, ktorá nedokázala jednotlivé scény hudobne „skrásliť“, čo sa samozrejme potom prejavilo na ich horšom emotívnom vyznení. No našťastie pocit na pohľad príjemného a pohodového konzumu zostáva zachovaný, a to najmä vďaka výbornej kamere, dobovým reáliám a technickému prevedeniu jednotlivých bojových scén. Nie je to síce na čisté štyri hviezdy, ale tú poslednú rád pridám za historicky verný prístup.

„Outlaw King spĺňa všetky kritériá pohodového konzumu s historickým žánrom. Divák tu má možnosť pokochať sa na pekných záberoch na všeobecnú špinu, drsnotu stredoveku a po technickej stránke vynikajúco zvládnuté súboje. Náročnejším divákom však možno bude chýbať hlbší ponor do jednotlivých postáv, no i výraznejšia hudba, ktorá by dokázala podtrhnúť dramatickú stránku príbehu. Za pozretie to však rozhodne stojí.“

Richard Zona

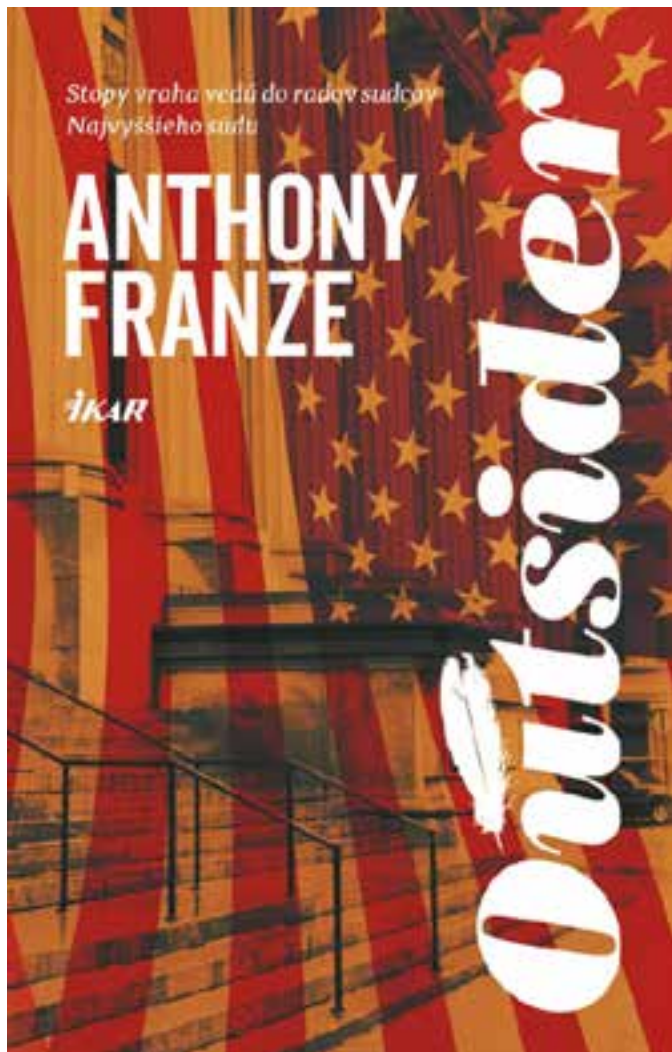
ZÁKLADNÉ INFO:
 Anthony Franze
Outsider

 Rok vydania: 2018
 Žáner: Dobrodružstvo, thriller
PLUSY A MÍNUSY:
 + pútavo napísaný
 dej

+ napínavosť deja

 + zaujímavé
 prepojenie
 jednotlivých
 prípadov súdu
 pri vraždách

*"Grayson
 ako poslíček
 na Najvyššom súde
 sa dostane
 až na post
 asistenta sudcu.
 Ale čo je za tým?"*

HODNOTENIE:

Outsider

SÉRIOVÝ VRAH NA NAJVYŠŠOM SÚDE

Anthony Franze pracuje ako právnik v prominentnej právnickej kancelárii vo Washingtone a je spoluautorom právneho pojednania. Publikoval aj články vo vedeckých časopisoch. Pôsobil na Najvyššom súde USA a získal národné uznanie za „vynikajúceho advokáta“. Anthony je členom predstavenstva a viceprezidentom International Thriller Writers, poprednej asociácie spisovateľov trilerov.

Outsider je právnický triler napínavý až do poslednej strany. Pozitívom knihy sú kapitoly, ktoré nie sú rozsiahle, približne dve až tri strany. Dej je tým dynamickejší a číta sa omnoho plynulejšie a rýchlejšie. Príbeh nie je zahľtený právnickými výrazmi a aj jednotlivé právnické zvyky sú vysvetlené, čo znamená, že knihu

si môže prečítať aj čitateľ, ktorý sa nepohybuje v právnických kruhoch.

Hlavnou postavou príbehu je Grayson Hernandez, chudobný chalan z pochybnej washingtonskej štvrte s láskou ku knihám a s veľkými snami. Vykreslený je ako hrdina, ktorý zachraňuje ľudí v nebezpečných situáciách bojovými t'ahmi, ktoré sa naučil pri boxe s otcom. Na záchranu iných mnohokrát stavia svoj vlastný život. Pracoval na pozícii poslíčka na Najvyššom súde. Veril, tak ako jeho mama, že jedného dňa by sa mohol stať sudcom. Povýšili ho až pri záchrane života najvyššieho sudcu, ktorého napadli v podzemných garážach. Vtedy sa mu život zmenil od základov. Dostal prácu asistenta najvyššieho sudcu Douglasa, nový byt a luxusné auto. Názov

knihy vyjadruje postavenie Graya medzi kolegami i v rámci samotnej spoločnosti.

„Človek si môže nahovárať, že je mu to jedno. Jedno, že nie je súčasťou skupiny. Že medzi nich nepatrí. No bez ohľadu na vek, bez ohľadu na to, kto si alebo odkiaľ si, bolí to.“ (s. 41) Asistenti sudcu ho medzi seba neprijali. Až na krásnu a inteligentnú asistentku Lauren Hartovú, ktorej pozornosť si užíva.

Dej sa prelína aj s prípadom agentky Milsteinovej, ktorá vyšetruje vraždy sériového vraha napojené na Najvyšší súd a súvisia s Dupontským podzemím. Okrem toho však nemá poňatia, čo majú spoločné vraždy, ktoré sa stali vždy piateho v mesiaci.

„Piateho júla niekto podpálil Franklinovo divadlo v Silver Spring v Marylande nedaleko Washingtonu. Tucet ľudí zahynulo v plameňoch, v dyme, alebo ich udupali. Piateho augusta niekto v Dupontskom podzemí zabil advokátku a jej dcéru i matku. Piateho októbra nejaký muž zaútočil na predsedu Najvyššieho súdu. Tie zločiny však nespájali iba dátumy.“ (s. 45)

Grayson rozpráva časť príbehu, v ktorom nás informuje o jeho pozícii na Najvyššom súde, o pracovných vzťahoch a o tom, čo sa odohráva vo vnútri Najvyššieho súdu. Z pohľadu agentky Milsteinovej sa dozvedáme o dôkazoch a postupe pri vyšetrovaní prípadu vražd. Príbeh má prekvapujúci vývoj s akčným záverom a je plný tajomstiev, ktoré sa nám postupne odкрývajú. Na prvý pohľad sa zdá byť prípad a samotný dej komplikovaný, avšak podaný je jednoducho i pútavo zároveň s nie rozsiahlymi opismi.

Kniha je nositeľom veľkého posolstva. Teda aspoň mňa zaujalo posolstvo o sile priateľstva a rodiny. Stačí si uvedomiť, že peniaze nie sú všetko, a aj keď sa cítime vo svete opustení, nikdy nie sme sami, pokiaľ máme rodinu, ktorá stojí za nami pri pádoch aj vzostupoch.

„A nabudúce si, dúfam, zapamätáš, že nevšímať si sprosté reči možno vyzerať ako reakcia zrelého človeka, že sa nad to všetko povzniesieš, ale jediné, čo ľudia na tomto svete chápajú, je moc. Moc prejavuješ silou. A silu prvýkrát použiješ vtedy, keď ťa niekto znevažuje, nie až o dva mesiace neskôr.“ (s. 191)

Monika Siekelová

ZÁKLADNÉ INFO:
 Christi Caldwellová
 Škandalózna hra

 Rok vydania: 2018
 Žáner: romantika
PLUSY A MÍNUSY:

- + vtipnosť situácií
- + vykreslenie pováh postáv

"Je možnosť prepojiť rozdielne životy dvoch ľudí, ktorí sa navzájom odpudzujú?"

HODNOTENIE:

Škandalózna hra

LÁSKA ALEBO ČEŤ

Spisovateľka Christi Caldwellová žije v Connecticute, kde píše, naháňa svojho syna plného energie a stará sa o svoje dvojčičky-princezné. Podľa USA Today patrí Christi medzi najpredávanejšie autorky. Na písanie historických romancí ju lákali Julie Garwoodová a Judith McNaughtová.

Autorka je toho názoru, že aj tí najdokonalejší hrdinovia a hrdinky majú svoje chyby, rada ich však trochu potrápi a napokon im dopraje šťastný koniec.

Škandalózna hra je druhou knihou z počtu štyri v sérii Sinful Brides (Hriešne nevesty) a volným pokračovaním knihy Nebezpečná stávka. Z tejto knižnej série od autorky Christi

Caldwellovej sú v slovenskom jazyku vydané zatiaľ len tieto dve knihy.

„Odkedy začala vnímať svet okolo seba a analyzovať ho, brala ho ako čierno biely a presne vedela, kde je jej miesto. Nejestvovalo pre ňu nič medzi tým, nijaká sivá. A preto hľadala dokonalosť v nedokonalom svete.“ (s. 231)

Škandalózna hra je pútavý príbeh pre dámy, ktoré majú rady romantiku a vášeň. Autorka nás prostredníctvom neho preniesie do sveta grófov, lordov, vojvodov,... Do obdobia, kedy česť zohrávala veľkú úlohu, tak ako v tomto príbehu.

Hlavnými postavami sú lady Penelope Tidemorová, romantická duša, ktorá aj po škandalóznej povesti svojej rodiny túži

po láske a slušnom ženíchovi, a vikomt Ryker Black, vlastník známej herne, ktorého vychovávala drsná ulica.

Penelope bola na prahu dospelosti uvedená do spoločnosti – prvý krok nato, aby si našla láskavého a čestného manžela. Naivne si myslela, že po škandáloch, ktorých sa dopustila jej rodina, ju verejnosť prijme. Protesty svojej matky a staršieho brata si nevšímala. Žiadne z ich napomenutí neposlúchla. „Počas svojho života sa zaplietla do mnohých problémov, od pavúkov v guvernankinom šatníku cez vypárané stehy na matkiných šatách až po skrývanie sa vo vojvodkyninej záhrade. Toto však bolo zo všetkého najhoršie.“ (s. 67)

Ryker žije vo svete nebezpečenstva a zhýralosti so svojimi „bratmi“ a nijakým spôsobom sa ho nechce vzdáť. „Prebúdzat' v ľuďoch hrôzu bol zjavne najjednoduchší spôsob, ako si ich držať od tela a nepripúšťať si nejaké pocity.“ (s. 143) Pohŕda a vyhýba sa ľuďom z vyššej vrstvy. Po udelení titulu ho však sestra poprosí, aby sa ukázal na jej báľe. Tam sa prvýkrát počas kuriózne situácie stretáva s Penelope.

Prinútení okolnosťami si Penelope a Ryker musia nájsť k sebe cestu. Aj keď nič ťažšie ako spojenie dvoch úplne odlišných ľudí neexistuje.

Zaujímavosťou knihy je aj denník, ktorý si Penny píše od raného veku. Jeho časti sú uvedené na začiatku každej kapitoly. Časti denníka zvyrazňujú rozdiely medzi Penelopiným minulým a súčasným životom. Prekvapil ma aj záver príbehu, ktorý bol síce jasný od samého začiatku, no pritom bol podaný zaujímavo. Medzi pozitíva by som zaradila aj vykreslenie pováh postáv. Páčilo sa mi, ako si hlavná hrdinka po celý čas príbehu zachovala svoju bojovnosť, ostrovtip a ostrý jazyk. Príbeh je výnimočný aj svojím vtipným zobrazením niektorých situácií.

„Najdrahší Fezzimore,

neexistuje pre mňa väčšia radosť ako čítanie. Vďaka knihám sa môžem sústrediť aj na niečo iné a nevšimnúť si, ako sa moje sestry večne hašteria.

Penny, 12 rokov“ (s. 209)

Monika Siekelová





G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4
A PLAYSTATION®3



Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory otáčok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.



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

gaming.logitech.com/G29

KALO MEDVEDIS #1

Ten deň som asistoval pri odbere dieťaťa do detského domova dvom pracovníčkam Sociálnej kurately...





PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

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



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.

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

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

PODĽA BESTSELLERU JOZEFA KARIKU

DAVID
HARTL

MÁRIA
BARTALOS

MATEJ
MARUŠIN

TOMÁŠ
MAŠTALÍR

T R H L I N A

TV JOJ & DNA PRODUCTION UVEDÁJA

MATEJ MARUŠIN, MÁRIA BARTALOS, TOMÁŠ MAŠTALÍR, DAVID HARTL „TRHLINA“

EDITÝMOVÝ VÝTVÁRNIK JAKUB STRAKA VIDEOTEKA MARIETTA MICHAELA KICKOVÁ ARCHITEKT RODRIGO CARES STYL MAREK KRÁLOVSKÝ
ZVUK MILOŠ HANZELÝ REŽIA JURAJ DOBRAKOV SCENÁR TOMÁŠ BOMBIK KAMERA MARTIN RAU VÝKONNÝ PRODUCENT NATALIA RAU GUZIKIEWICZOVÁ
PRODUCENTI SLÁVKA ADAMIKOVÁ, RASŤO ŠESTÁK, PETER BEBJAK REŽIA PETER BEBJAK

TV JOJ

ADOPČOVANÉ
18+

V CINEMAX OD 24. JANUÁRA 2019

of

WIKIPI
DNA PRODUCTION

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

CINEMAX