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

Číslo 85 /január 2019 | www.generation.sk

GENERATION

TESTOVALI SME:
Acer Nitro 5

ROZHOVOR
Arpád Soltész

HRA MESIACA
Super Smash Bros. Ultimate

SÚŤAŽ

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Editoriál

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

Rok 2018 je na svojom konci. Pre Gamesite.sk bol tento rok vel'mi špecifickým. Ak by som mal vystihnút' dianie jedným slovom, asi by to bolo slovo ustálenie. Ako isto vel'mi dobre viete, v júni sme sa stali súčast'ou siete webov Zoznam.sk, čo nám v konečnom dôsledku môže len a len pomôct', no na to, aby sa to mohlo stat', muselo nastat' upokojenie, skontrolovanie munície v zásobníkoch, aby sme sa vedeli pohnút' vpred. A aj ked' sme vždy verní nášmu poslaniu, priniest' vám čerstvé novinky a pohl'ady zo sveta hier, veríme, že so silným partnerom po našom boku to môže byt' ešte lepšie.

Plány už existujú a dumalo sa nad nimi vel'mi dlho. Plánujeme návrat formátov ako Gamesite News, podcastov, či prípadne aj videorecenzií. Taktiež by sme chceli ponúkat' čoraz viac autorských formátov, ako sú tematické články, či komentáre, ktoré ponúkajú náš subjektívny pohl'ad na určité udalosti alebo témy. Budeme radi, ked' budete budúcnost' webu formovat' spolu s nami vašimi pripomienkami a hodnoteniami aby sme vedeli, čo sa vám páči, čo preferujete a kam by sme mali smerovat'. Robíme to totiž pre vás, našich fanúšikov, tak ako vždy.

V mene redakcie by som sa vám chcel pod'akovat' 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 pokračovat' 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 <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

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

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, 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 Magazín 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
Digitálno-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 názorom redakcie.

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

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

Hallo Infinite

Dátum vydania je zjavne ešte dost' d'aleko

Na E3 2018 bol oznámený nový diel série Halo s podtitlom Infinite. Keďže vývojári prezradili, je že hra postavená na novom Slipspace Engine, bolo zrejmé, 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 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 zrejmé, 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 Flighting 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.

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 Fallouty a taktiež obľúbený Fallout: New Vegas, nebude také veľké ako predchádzajúce Fallouty. 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 Obidiar 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 Strage 2: Episode 2 – Rules.

Vyjde na všetky platformy.

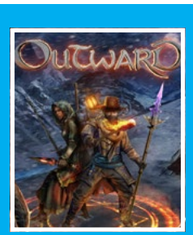
...Pillars of Eternity 2: Deadfire príde na konzoly v budúcom roku.

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.

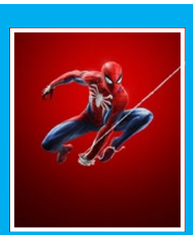
Outward

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



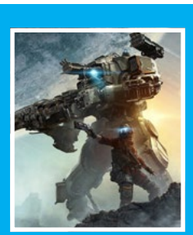
Spiderman

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



Titanfall 3

Štúdio Respawn zatiaľ túto informáciu oficiálne nepotvrdilo, no všetko nasvädčuje tomu, že tretie pokračovanie je na ceste po zverejnení pracovných ponúk pre sériu Titanfall na stánkach 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 zahrať 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 chybne stisnutý kláves 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.

Razer Turret for Xbox One bol navrhnutý tak, aby umožňoval spoľahlivé 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.

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

Tlačidlá a konektory sú účelne umiestené 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 priehľadný 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.

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.

NEWS

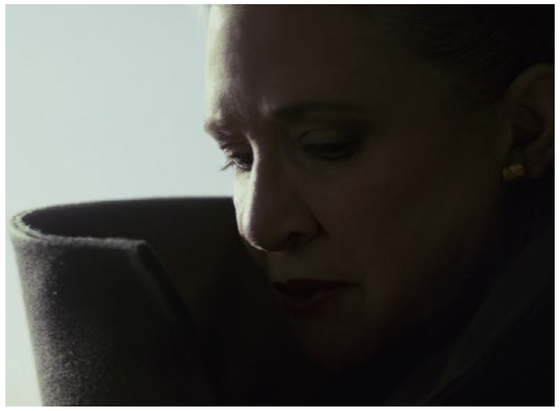
>> VÝBER: Adrián Líška

Hellboy prinesie so sebou peklo

Filmy s ratingom R pribúdajú a za všetko môže Deadpool so svojou hanebnou náturou. Pribúdajú brutálne a krvavé filmy podl'a 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 ked' ide o obrov alebo monštrá. Sekáte im hlavy, kúpete sa v ich krvi, a dokonca pocítite, aké to je vyrezat' nejakému monštru srdce z hrude. Momentálne pracujeme na tom, že Hellboy je vrah a zbraň." Od nového Hellboya môžete očakávat' viac hororových elementov. Zabudnite na fantazíjne 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 očakávat' vážne krvavú verziu Hellboya. Rating R dáva filmu vel'kú slobodu a tvorcovia sa pokúsia o úplne odlišný filmový zážitok než v minulosti. Ak sa bojíte, že film nebude mat' dostatok humoru alebo nezúfajte, myslím si, že vás presvedčí aj nová upútavka, ktorá je plná zábavnej hudby a humoru. Je dost' možné, že sa fanúšikovia dočkajú akéhosi mixu Deadpoola a Strážcov galaxie s krvavými hororovými a brutálnymi momentmi. Nový Hellboy bude mat' celosvetovú premiéru 12. apríla 2019.

Film Monster Hunter sa blíži

Mila Jovovich na svojom Instagrame zdiel'ala príspevok, ktorý naznačil, že film Monster Hunter ukončil svoju produkčnú fázu. Monster Hunter je predovšetkým RPG herná séria, ktorá je medzi hráčmi vel'mi obl'úbená. Zatial' je vel'mi t'ažké odhadnúť, čo môžu fanúšikovia hernej série očakávat' od tejto filmovej adaptácie. Zatial' 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 mat' 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 zobrat', a to je finančný úspech. Na to, či bude Monster Hunter kritikcký alebo komerčný úspech, si budeme musiet' počkat' na druhý kvartál roku 2019.



Hviezdne vojny a ročný skok

V roku 2019 nás čaká deviata epizóda fillmovej série Hviezdne vojny. Konkrétnejšie epizóda deväť má stanovenú slovenskú premiéru na 19. decembra 2019. Prichádzajúca epizóda sa bude odohrávat' 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 zmobilizovat' svoje sily. Jedným z pozitív ročného časového skoku sú určite všetky neprebádané lokácie, a to dáva priestor novým novelám, komiksom a iným materiálom. Podl'a Johna Boyega sa fanúšikovia majú na čo tešit', pretože v deviatej epizóde sa vytasia tie najväčšie zbrane a obe strany použíjú všetko, čo majú k dispozícii, aby zničili druhú stranu. Samozrejme, očakávat' 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 nezadržatel'ne 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 vd'aka Johnsonovi, ktorý sa tejto myšlienky nikdy nevzdal. Tým, že v tomto spinoffe bude chýbat' záporák vzhl'adom 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 tešit' v druhej polke roka 2019.

Náboženský 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 rúškom neznáma. Je známe, že príbeh bude sledovat' Franka Castla ako je na úteku s dievčat'om zatial', čo bojuje s Jogsawom a novým záporákom Johnom Pilgrimom. John Pilgrim je novým prírastkom do filmového univerza Marvelu. Je to krest'an so záhadnou minulost'ou. O tejto postave niesú zverejnené žiadne bližšie detaily, a to zrejme z dôvodu prepojenosti s hlavným príbehom v druhej sezóne. Táto postava znie vel'mi zaujímavo a tým, že prvá sezóna setiálu Punisher sa niesla v duchu brutality a násilia, môžeme niečo podobnbé očakávat' aj v druhej sezóne. Fanúšikovia sa môžu tešit' okrem Jona Bernthala (Frank Castle) aj na návrat postavy Karan Page, ktorú si opät' zahrá Deborah Ann Woll. Druhá sezóna Punishera východza 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 neuveritel'nou animáciou, sa stala ihned' 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 animácie 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, podl'a 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 sérii One-Punch Man by sme sa mali dočkat' 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 d'alším prírastkom na Netflixe bude seriál z dielne DC, Titans, ktorý je založený na komiksoch Teen Titans. V hlavný 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 spoločnost' Warner Bros. v októbri. Bolo však ohlásené, že Titans sa objavia aj mimo Spojených štátov, a to na Netflixe. Prvá séria je hodnotená pozitívne, no podl'a kritikov má určité nedostatky, ako napríklad prílišné spoliehanie sa na brutalitu a pomalé temto. Samozrejme, seriál Titans žne v USA úspech. Už bola oznámená aj druhá séria, kde môžu tvorcovia všetko napravit'. Prvá séria bude dostupná na Netflixe 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 Netflixe Bird Box so Sandrou Bullock, ktorý je nakrútený podl'a knižnej predlohy, mal iný koniec vo filme ako v knihe.
- Režisér M. Night Shyamalan bude mat' na konte obrovský finančný úspech s filmom Glass – film by mal cez otvárací víkend zarobit' 70 miliónov dolárov. Vyvolený, Rozpoltený a teraz Sklenený alebo Glass bude zavŕšením tejto trilógie, ktorej sa dočkáte v kinách už 17. januára 2019.
- Začiatkom roka 2019 by spoločnost' Marvel mala získat' filmová práva pre značky X-Men a Fantastic Four.
- Chystaný reboot hororu Pet Sematary alebo Cintorín domácich zvierat by malo vypustit' nepredstavitel'né zlo už v apríli 2019.
- Producent spinoff filmu Bumblebee Lorenzo di Bonaventura sa vyjadril, že vytvorit' spinoff film s Optimom Primom by bolo problematické. Momentálne sa už pracuje aj na pokračovaní filmu Bumblebee.
- Spoločnost' DC má na konte finančný úspech a filmový hit. Reč je o filme Aquaman, ktorý celosvetevo zarobil 1 miliardu dolárov.
- Film Wesa Andersona The French Dispatch nabral posilu a je ňou herečka Saoirse Ronan.
- Očakavaný film Avengers: Endgame by mal mat' podl'a režiséra Joea Russo skoro 3 hodiny.
- John Wick 3 má svoju riaditel'ku – tzv. High Table a je ňou Angelica Huston. John Wick 3 má stanovenú priemiéru na máj 2019.
- Mysterio, ktorého stvárni Jake Gyllenhaal, sa spojí s p. Parkrom, aby porazili Elementals v pokračovaní Spider-Man Far From Home.
- Komédiálny Seriál Miracle Workers vám predstaví prepracovaného anjela, ktorého stvárni Daniel Redcliffe a vyhoreného Boha v podaní Steva Buscemiho.
- Zombie seriál Z Nation bol po piatich sériách zrušený spoločnost'ou SYFY.
- Prichádza štvrtá séria obl'úbeného anime My Hero Academia, ktorá by mala fanúšikom priniest' spojenie medzi hlavným hrdinom Midoriyom a silným Lemillionom. Štvrtej série sa fanúšikovia dočkajú v októbri 2019.
- Seriál od Netflixu Chilling Adventures of Sabrina bude mat' tretiu aj švrtú sériu, dokopy teda d'alších 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 ovela 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 prispôsobujeme 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 nehľadal, 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 tato 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 prepojiteľnosti?

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 vyťaženosti dát pre spoločnosti, 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. Máloktorá spoločnosť 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 sťahovať 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 prelozit' 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 mam ovela 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 tlačiarní, náhradných dielov, tonerov a papier. Okrem toho potrebovala aj sprístupniť archív, ktorý by bol dostupný pre všetkých zamestnancov sídliacich v niekoľkých budovách a rôznych mestách. Toto sú veci, ktoré dokážeme zoptimalizovať, prepojiť 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 závady 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 trápi a ušiť správne riešenie.

10. V súčasnosti sa v množstve firiem razí "zelený" trend optimalizácie tlačených 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 zráta vám, koľko stromov ste ušetrili práve tým, že ste si nevytlačili stránku, alebo ste použili duplex výtlačok namiesto jednostranného výtlačku. A tu sa opäť vraciame práve k oblasti digitalizácie.

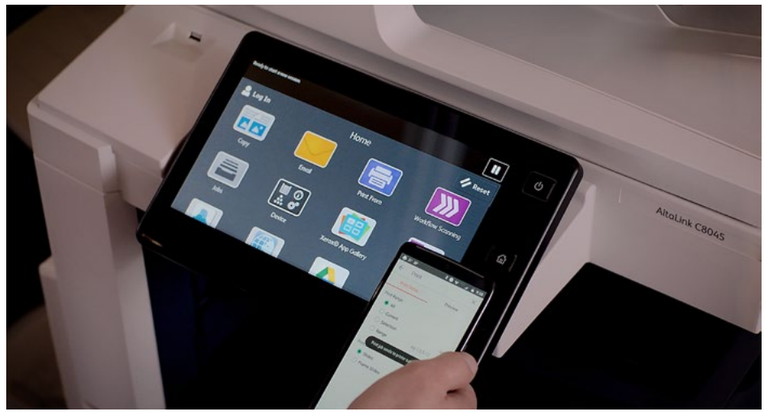
11. Xerox je dnes spájaný nielen s tlačou, ale predovšetkým s rôznymi technologickými riešeniami. Patríš aj ty medzi technologicky zdatných používateľov, ktorí si bez moderných technológií nevedia predstaviť život?

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 ruksaku 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.

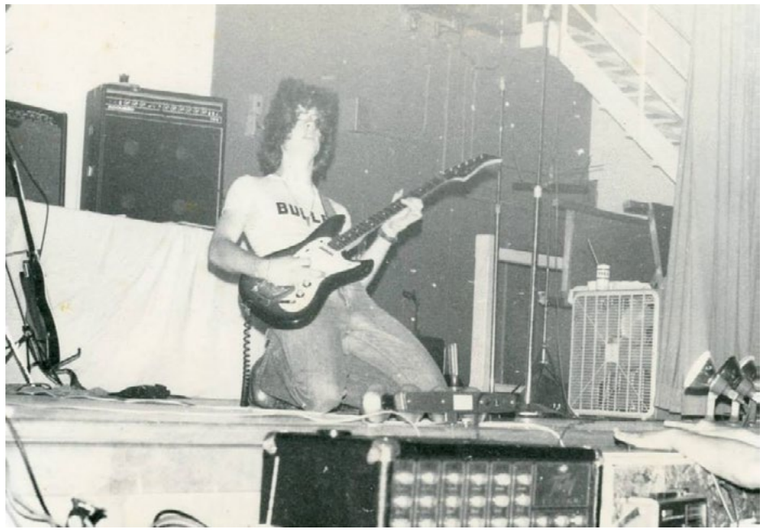
Peter Halmo od Septembra 2017 pôsobil na pozícii obchodného riaditeľa pre Slovenskú republiku. Do tímu Xerox priniesol bohaté skúsenosti z oblasti obchodu, ktoré získal na predchádzajúcich vedúcich pracovných pozíciách. Pôsobil napríklad v IBM vo Veľkej Británii alebo vo firme Lexmark. Od prvého januára 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 stať 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 číslovkou 2 z roku 1999 nadobudli za dekády od svojho vzniku nepochybne kultový status, pričom dodnes sa o nich disktuje 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.

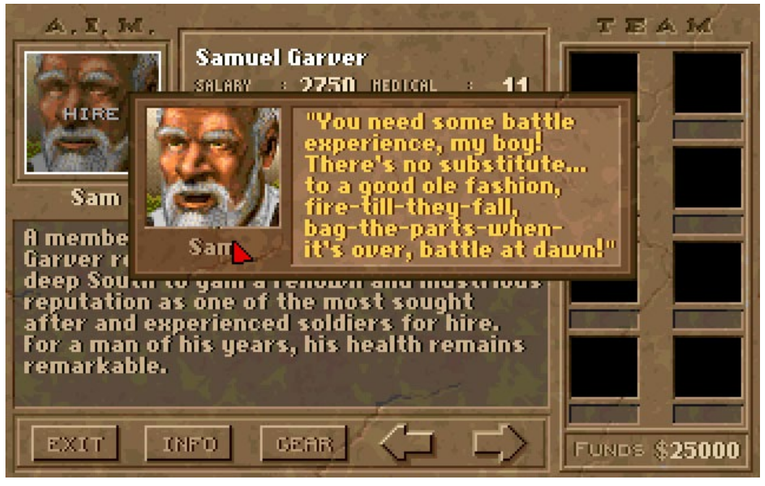
Na hrách s ním okrem iných skvelých tvorcov spolupracovala aj istá Brenda Brathwaite (Wizardry 8), ktorá je hráčom skôr známa ako súčasná žena Johna Romera (Doom). Pri príležitosti vydania novej časti Jagged Alliance s podtitulom Rage! od nemeckých vývojárov sme sa porozprávali s otcom tejto série originálnych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

1. Možete 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 temer 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 ambiciózny projekt. Voľky-nevoľky som musel najať 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 mojim 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 ľudoch 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 trocha 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 hredostali do „konfliktu" (interakcie), čo umožňovalo prejaviť 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 vracať? 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 černoch. 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.

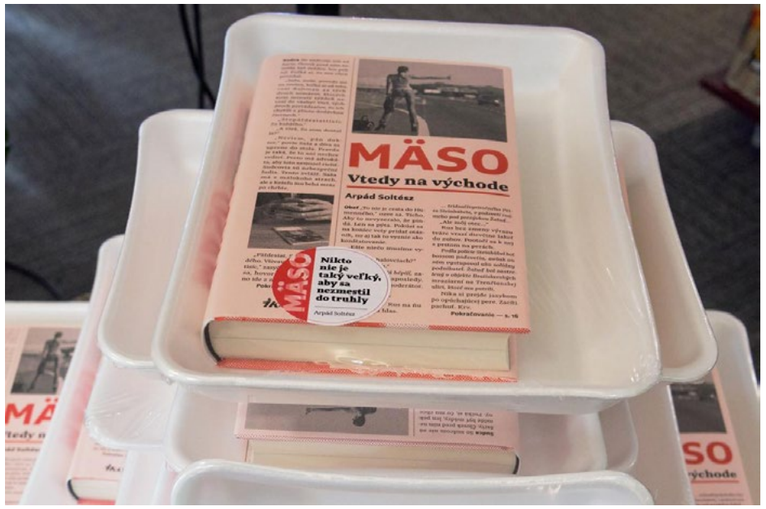
Poradili mi, aby som si pozrel nástenku s ponukami práce. Nič som nenašiel, ale Košický Večer hľadal fotografa. Môj priateľ, vynikajúci košický kameraman Mať o Štelbaský, chcel v tom čase radšej fotiť, tak som mu o tom povedal. Boli sme sa spolu opýtať, no fotografa už mali. Hľadali redaktorov. Sekretárka 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 vybľakuje 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, striel'ali 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 troma promile alkoholu, piatimi jointmi a požiarnou sekerou v hlave. Potom prišla stredná generácia investigatívcov, 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 odkrývaniu 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 dát veci, ktoré sme my ostatní nemali šancu zachytiť a preto sa stal nebezpečným.

5. Nakoniec ťa 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 prevádzačstva cez etnoturistiku až po nútenú prostitúciu.

Sviňu 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 veľhorami", 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 vyhli konfrontácii a prispôsobili sme sa. Myslím, 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 voľ 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 zavesit' remeslo na klinec. Bolo to v období, ked' investigatívna žurnalistika skapínala na nezáujem čitatel'ov a vydavatel'ov. 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 pokazit'. 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 vyrazit' do Prahy, kde som už mal vybavenú prácu v celkom inej oblasti, ked' mi zavolal 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 deväť'desiatych rokoch, ked' boli predchodcovia dnešnej TV JOJ – NAŠA a Global – ešte v Košiciach, sme s Rolom vel'mi intenzívne spolupracovali práve na investigatívnych témach. Vždy sme chceli pracovat' spolu, ale mňa televízia nikdy nelákala. Mali by to robit' l'udia, 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 spät' v JOJ, kde píšem politické komentáre pre náš spravodajský portál Noviny.sk. Zároveň rozbieham s d'alšími kolegami nový nezávislý projekt – Investigatívne centrum Jána Kuciaka. Je to nezisková organizácia, ktorej ciel'om je spájat' domácich aj zahraničných investigatívnych novinárov a odhal'ovat' prepojenie zločinu na politiku a štátne inštitúcie.

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

Transmetropolitan je moja srdcovka, pretože je to vel'mi novinársky príbeh. Hovorí napríklad aj o tom, že byt' novinárom nie je súť'až krásy a je našou povinnost'ou hovorit' l'ud'om veci, ktoré počut' nechcú, ale potrebujú, aj ked' nás za to budú nenávidiet'. 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 bojovat', nedá sa vyhrat'. Je to úžasné dielo, ktoré presahuje hranice žánru a pre študentov žurnalistiky by malo byt' 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 čítat', takže si tvorím poličku dôchodkového zabezpečenia a ked' ma skosí prvý infarkt, aspoň sa nebudem na lôžku nudit'.

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

Písat' komiksový scenár bola vel'ká zábava, ale ked'že sám neviem svojimi dvomi l'avými rukami ani čitatel'ne písat', nieto kreslit', zostalo pri tomto jednom pokuse. Je vel'mi t'ažké nájst' niekoho, kto vie kreslit' 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 l'udí a v lkare odo mňa očakávajú, že v apríli im odovzdám hrubý rukopis tretieho románu, čo je termín, ktorý je tiež šitý na profesionálneho spisovatel'a, ktorý sa tým živí.

A netajím, že vel'kou 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 zatial' zhruba 10-tisíc predaných výtlačkov Svine. Ked' niečo napíšem, chcem, aby to l'udia čítali. V tomto je každý autor narcis. Písat' niečo pre úzky okruh l'udí, ktorí sa sotva rátajú na stovky, by bolo asi demotivujúce. Viem si predstavit' ako také hobby, ale asi až po tom infarkte, ked' bude na koníčky čas.

11. So svojimi čitatel'mi, fanúšikmi vel'a komunikuješ cez Facebook, dá sa povedat' teda, že si fanúšik technológií?

Technológie ma fascinujú a zatial' sa s nimi snažím držat' krok. Ako diet'a som čítal hlavne sci-fi a dnes to sci-fi žijem a stále ma to neprestáva fascinovat'. Pomaly neoddelitel'nou súčast'ou každej vedeckej fantastiky osemdesiatych rokov bol videotelefón, akurát nikto ani nesníval o tom, že človek by ho mohol mat' vo vrecku a bola by to jedna z

najmenej zaujímavých a využívaných funkcií miniatúrneho počítača, ktorý mu trebárs pripomenie, že má zdvihnút' zadok a pohnút' sa z domu, lebo má práve tol'ko času, aby stihol naplánované stretnutie a ešte ho tam aj donaviguje tak, aby sa vyhol zápcham a nezmeškal. Moja žena je zúfalá z toho, kol'ko peňazí dokážem vyhádzat' na elektronické hračky, ale nedokážem tomu odolat'.

12. Hráš videohry alebo ich považuješ za stratu času?

Počítač dnes už využívam len na prácu, ale mám doma hernú konzolu a súčast'ou police dôchodkového zabezpečenia sú aj hry, ktoré kupujem, ale nestíham dohrat'. 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 zabudnút' do rána. Myslím, že najbližší výdavok, z ktorého bude tichá domácnost', 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 vel'a vecí dosť realisticky predikovat' (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 nepredvídatel'nosti. Politika je chaotický systém v matematickom zmysle, čiže drobná zmena na vstupe môže spôsobit' dramatické turbulencie a zmeny na výstupe. Ako komentátor dokážem len sledovat' trendy a analyzovat', kam aktuálne smerujú. Tie súčasné smerujú skôr k dystopickej budúcnosti. Ľud'om už tak dávno nebolo naozaj zle, že si začínajú svoje bežné, každodenné, drobné frustrácie mýlit' s existenčnými problémami. Väčšina z nich berie strechu nad hlavou, jedlo, ústredné kúrenie, vodu z vodovodu, elektrinu, zdravotnú starostlivost', osobnú slobodu a internet ako samozrejmost'. Majú pocit, že je to pevne dané a nemenné, že pokojne môžu experimentovat' 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. Obnovit' sa už potom, samozrejme, nedá, minimálne nie pokojnými vol'bami. Ale l'udia nie sú racionálne bytosti a pokial' v nich zvít'azí pocit, že tento systém nechcú, budú sa musiet' na vlastnej skúsenosti naučit', čo je dobré a čo je zlé. Ak sa im nedá vysvetlit', že je dobré byt' súčast'ou ekonomickej, politickej a vojenskej supervel'moci, budú musiet' sami zistit', aké to je byt' uväznený v maličkom, bezvýznamnom a bezmocnom, izolovanom, chudobnom štátiku.

A možno aj to, aké je pokúšat' sa prežit' v krajine spustošenou vojnami, ktoré sú nevyhnutným vyústením 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 vyskúšat', 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 vel'kým otvoreným svetom, ktorý tu je pre vás s jedným účelom - zničit' všetko, čo sa vám len zachce. Inak to nie je ani v Just Cause 4, kde budú hráči Rica Rodrigueza sprevádzat' potulkami po meste Solís v Južnej Amerike.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Avalanche Studios
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Deštrukcia
+ Možnosti transportu
+ Pestrost' mapy

- Hra pôsobí nedokončene
- Príbeh

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Rico tam prišiel potom, čo zistil, že jeho zosnulý otec pracoval s diktátorskou armádou Black Hand, ktorú môžete poznat' z minulého dielu. A kde je lepšie miesto hl'adat' odpovede na jeho otázky ako priamo v domove týchto žoldnierov? Na ich čele stojí Gabriela Morales, ktorá si myslí, že je s Ricom vel'mi podobná a tým pádom vie, že pre Solís ste potenciálnou hrozbu. Navyše zistíte, že vaši nepriatelia majú v rukáve ešte jedno eso - stroj na počasie. Spojíte sa tak s miestnymi rebelmi, ktorí vám pomôžu bojovat' proti režimu nastolenom organizáciou Black Hand. Rebelov potom navigujete na miesta, ktoré majú zabrat', až postupne obsadíte celú mapu. Hra vás do ničoho nenúti, no zabratie d'alšieho územia otvorí nové zbrane a vozidlá. To by bolo asi všetko z príbehu, na ktorý je tentokrát kladený väčší dôraz, no aj tak je v úzadí a nikto vás ho ani nenúti hrat'. Séria Just Cause je predsa len o vol'nosti a sandboxovom modeli.

Možností vo vol'nom svete tu je o čosi viac ako v poslednej časti, no vel'mi sa nelíšia. Niektorým l'ud'om sa dokonca môže zdat', že hrajú Just Cause 3 s novou mapou. Ked' už spomínam mapu, musím autorov vel'mi pochválit'. Nachádza sa tu asi každý bióm, ktorý si viete predstavit' od púšte až po zasnežené kopce. A jej vel'kost' (1024km²) vôbec nevplýva na jej obsah. Nezdá sa mi, že by bolo miestami vzduchoprázdno. Oproti minulým dielom je všade väčšie množstvo áut, l'udí a flóry. Na transport vám autori nechali vol'nú 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 foriem dopravy. Hák navyše dostal aj pár vylepšení. Okrem prit'ahovania dvoch objektov k sebe na ne teraz môžete aj pridávat' balóny alebo trysky. Nemáte tak problém všetko poslat' do vzduchu, v oboch zmysloch, samozrejme.

Ako sa dalo čakat', deštrukcia je tu na vysokej úrovni. Rozbíjat' môžete už aj menšie kamene a to nehovorím o veciach, ktoré sú červenej farby (nielen barely). Michael Bay by bol opät' hrdý.

Väčšina zbraní má aj druhotnú možnost' strel'by, ktorá nahradí absenciu granátov v hre, ked'že častejšie spôsobí väčšiu explóziu ako by ste čakali. Ale to je predsa ciel', nie? Hra vás za to teraz navyše aj odmení. Funguje v nej tzv. level deštrukcie, ktorý stúpa zakaždým, ked' rozbijete nejaké nepriatel'ské 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, ked'že hra vás nenúti íst' za vašu líniu. Za zvyšovanie levelu deštrukcie dostávate k dispozícii viac rebelov, s ktorými môžete íst' do útoku na d'alšie provincie. Tu by som tiež trochu vytkol, že Black Hand neutočí spät' na vami zabraté umenie.

V hre sa nachádza kopec easter eggov ako napríklad zbraň, ktorá mení l'udí na kravy, a podobné veci, ktoré spríjemnenia hranie. Vel'ký dôraz sa kládol na extrémne počasie. V Just Cause 4 sú tri špeciálne typy počasia – búrka, púštna búrka a tornádo.

Prvé dva spomínané extrémy 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 vel'akrát nestretnete. To, že nemôžete na zavolanie vyvolat' 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 l'udí, ktorí premýšl'ajú nad kúpou, odporúčam počkat' na zlacnenie a potom možno bude aj hodná svojej ceny. Hra miestami pôsobí nedokončene 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 sklamem taktiež – na to Just Cause 4 robené nebolo.

Ľubomír Lazor

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 odjakživa 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?

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 tiene

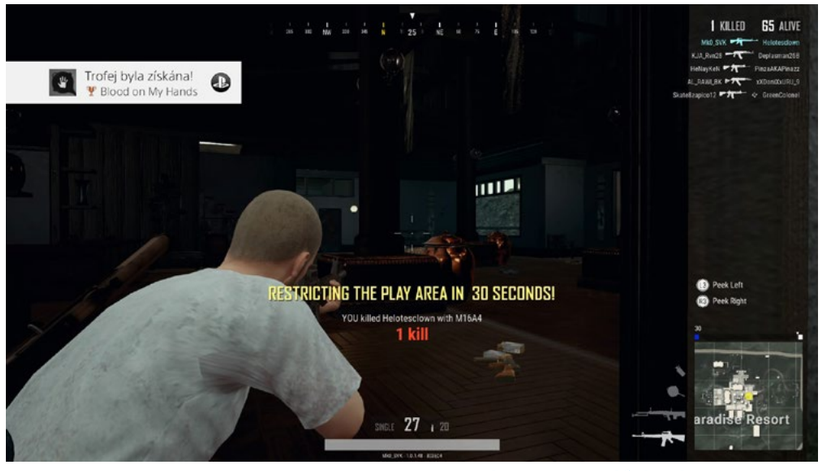
HODNOTENIE:

★★★☆☆

Technická stránka a grafika

Budem veľmi ohľaduplný, keď poviem, že technická stránka veľmi nevyniká. 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 zrejmé 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 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 hratelnosť, ktorá je pre hru typická, týmito aspektmi nie je, našťastie, privelmi ovplyvnená.

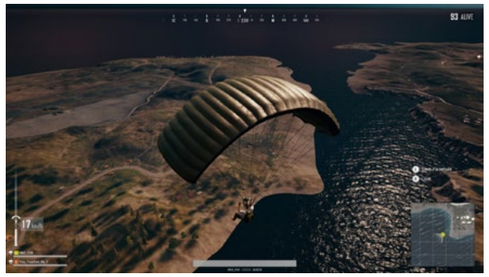


Hratelnosť a ovládanie

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 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 hratelnosťou 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



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 hŕbu 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 mňa z doposiaľ nepochopených dôvodov 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 budúcna nám ostáva len dúfať, že vývojári budú hru naďalej optimalizovať a technická stránka sa posunie dopredu.

Martin Rácz

Diablo III: Eternal Collection

PEKLO OPÄŤ 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

HODNOTENIE:

★★★★☆

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, prízraky 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 nesvätými bytosťami a ešte menej je takých, ktorí veria v šťastný koniec. No predsa existuje niekoľko šialencov, ktorí sú odhodlaní vzoprieť sa pekelnému teroru, pretože veria v jeho porazenie, zrazenie na kolená a okamžité sťatie hlavy, ktorá by pri kotúľaní sa do drvičky ofŕkala svojou krvou všetkých neveriacich, a tým im dala nádej a hmotný dôkaz toho, že aj samotné peklo je silou vôle možné porazit'.

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 na nepoznanie. Sviečka už pomaly dohorieva, no nestráca čas chodením po ďalšiu, 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 prebúdzajúcu sa z ďalšej nočnej mory, resp. nejakého druhu videnia skazy a beznádeje prichádzajúcej spod povrchu zemského.

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

A hľa, tajomný meteor z nebies padol...

Už úvod tretieho Diabla je svojím spôsobom legendárny. Nádherne animovaný, s hutnou atmosférou vytvára zlovestný pocit a do vzduchu prináša štipľavú pachuť 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 hratel'nosť (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 predchádzajúce 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 dochádzat' 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 slah a nie len prostoduché klikanie myšou. Postavu ovládate páčkou (na rozdiel od PC verzie, v ktorej ste len klikali na miesto, kam ste chceli dostat' postavu) a každé jedno seknutie alebo vyslaná mágia tak pôsobí uspokojujúcejšie.

S radost'ou som privítal, že už od začiatku hry si môžete zvolit' náročnost' Normal, Hard alebo Expert. V pôvodnej PC verzii ste mali na začiatku sprístupnenú len náročnost' Normal a hra bola následkom toho až primitívne jednoduchá a vôbec nie zábavná. Takto si môžete okamžite navolit' Expert a zabavit' sa s hrou neporovnatel'ne 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 pochválit' Blizzard za to obrovské množstvo skillov, ktorými Diablo 3 oplýva, a taktiež aj za podarený systém craftingu. Kombinovaním skillov sa dajú vytvorit' vel'mi pekné buildy a vyskladat' 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 ocenit' tie obrovské množstvá možností pri pretváraní vašej postavy do čo najefektívnejšieho zabijaka. Len opät' raz ,bohužial', pripomínam, že vývoj postáv pôsobí až vel'mi 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 štipkou cartoon štýlu sa tvorcom podarilo navrhnút' a vytvorit' úžasne temný svet, kde hnilobu a všadeprítomný prach z rozpadnutých (ne)l'udských 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 l'adom pokryté chladné kamenné steny vel'kého opevnenia, až po sterilne čisté prostredie samotného neba. Všade tu atmosféra svojou t'ažobou doslova praská vo švíkoch.

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

Užívatel'ské 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 vzhl'ad menu a jeho ovládanie absolútne totožné s verziami pre PS4 a XONE.

Výborným zistením je, že hru môžete hrat' bez problémov, aj ked' 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 hned' od prvého zapnutia hry si hned' môžete vybrat' 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 vel'mi neobl'úbil. Uznával som síce jeho kvality, no mal som svoje výhrady ako vel'mi nízka úvodná náročnost', slabý loot a prostá RPG hratel'nost'. Vidiet' ale hru v tejto kolekcii so všetkými updatmi a expanziami, nedá mi nepovedat', 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 vd'aka vyladenejšej hratel'nosti je hru predsa len zábavnejšie hrat'. Navyše dodatočne vydaný obsah a možnosti posúvajú Diablo III na novú úroveň.

K dobru si treba taktiež pripočítat' už tradičnú položku - možnost' hrania na cestách. Predstava, že pri sebe máte tú číročíru temnotu neustále pri sebe, a že sa kedykol'vek môžete vybúrit' 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 počítat' aj v súčasnosti. Suma sumárum, Diablo III je pre Nintendo Switch ako stvorené.

Maroš Goč

Mutant Year Zero: Road to Eden

NAJOPATRNEJŠIA CESTA DO RAJSKEJ ZÁHRADY VO VAŠOM ŽIVOTE

Fanúšikovia hier s t'ahovými bojmi v štýle X-COM majú tento rok poriadne žne. Dočkali sa už niekol'kých 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 t'ahový hybrid v post apokalyptickom titule Mutant Year Zero: Road to Eden.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: stealth akcia s t'ahovými súbojmi a RPG prvkami
Výrobca: The Bearded Ladies
Zapožičal: Evolve PR

PLUSY A MÍNUSY:

+ post apokalyptická atmosféra
+ návykovost'
+ náročnost'

- bugy
- nemastný-neslaný príbeh
- mohlo to byt' ešte lepšie

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nový počin štúdia The Bearded Ladies je založený na severskom stolnom RPG. To vykresl'uje svet ako nehostinné miesto, kde sa l'udstvo 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 l'udí s názvom „Arc" malo k dispozícii dostatok zásob a nebezpečenstvo sa mu vyhýbalo oblúkom.

Po jednej z rutinných úloh, ktorá pôsobí ako tutoriál, sa do sveta plného ghoulov, sektárov a vražedných robotov vydajú hl'adat' miestneho machra na techniku Hammona. Pôvodne obyčajná záchranná misia sa neskôr zmení na pátranie po vlastnom pôvode, no viac prezrádzat' nebudem. Opät' – nič prevratné, skôr klasická zápletka. Jedným dychom musím dodat', že hoci príbeh nie je zlý, hru net'ahá tak, ako by mohol. Jednotlivé čriepky o tom, čo spôsobilo obrovskú katastrofu, si skladáte z poznámok ponachádzaných po svete, no na čosi viac môžete zabudnút'. To je vzhl'adom na to, že post apo titulov je ako šafranu, vel'ká škoda.

Základom hry je real-time pohyb, ktorý sa pri strete s nepriatel'mi prepne do t'ahového boja v štýle série XCOM. Najprv ste na t'ahu vy, potom súper. Mutant Year Zero od začiatku prízvukuje, aby ste sa priamym stretom vyhýbali, pokial' sa dá, a skupiny súperov sa skôr usilovali čistit' stealth štýlom, resp. po jednom nepriatel'ovi. Na to slúžia tiché zbrane a niektoré schopnosti vašich mutantov. Rady hry neberte nadarmo, je totiž dost' t'ažká aj na strednej obt'ažnosti. Priama konfrontácia s nepriatel'om znamená často vel'ké straty a ked'že lekárničiek je poskromne, oplatí sa byt' opatrný. Hratel'nost' je poriadne návyková a pocit, ked' úspešne zlikvidujete skupinu t'ažkých nepriatel'ov, je na nezaplatenie.

Zatial' čo na začiatku máte dvoch mutantov, neskôr sa váš výber rozšíri na pät' postáv, hoci do boja si ich môžete zobrat' iba troch. Či už je to ukecaný chytrák Dux, vážny pragmatik Bormin alebo napol líška, napol žena Farrow s riadnym britským prízvukom, obl'úbite si ich. Žial', 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 rozdelit' medzi mutácie, čiže vlastne skilly. Problémom je, že ich je málo a niektoré postavy navyše zdiel'ajú rovnaké mutácie.

Aj z týchto piatich postáv, ktoré máte k dispozícii, si síce viete vyskladat' skupinku, ktorá sa navzájom dopĺňa, pri takomto nízkom počte charakterov by však človek čakal väčšiu rôznorodost'. Mutácie sú rozdelené do troch kategórií, pričom naraz môžete mat' aktivovanú z každej iba jednu. Do hry to tak pridáva d'alšiu úroveň plánovania, ked'že na rôzne typy nepriatel'ov sú vhodné iné schopnosti a vylepšenia pre zbrane.

Pred každým bojom sa oplatí dôkladne si pozriet' prostredie, kde sa bude odohrávat', a nepriatel'ov, ktorí na vás čakajú, prípadne si odskočit' do archy a zmenit' modifikácie jednotlivých zbraní. Tie totiž poskytujú pasívne bonusy voči rôznym nepriatel'om. V kombinácii s tichými zbraňami a niekedy aj trochou št'astia tak viete jedného súpera zabit' za jeden t'ah, nikto si vás nevšimne a vy tak môžete pokračovat' v nehlučnom zakrádaní sa za d'alšou obet'ou.

Problémom je, že takto sa vlastne odohráva takmer celá hra. Na jednej strane vám ponúka akúsi vol'nost' - v podstate môžete skúmat' celú lokáciu bez toho, aby ste bojovali, alebo si odskočit' do nejakej tej vedl'ajšej.

Na strane druhej sa občas stane, že ked' dôjde k boju, zistíte, že toto asi nedáte. Uvedomíte si, že musíte zlikvidovat' všetkých nepriatel'ov hliadkujúcich pri vraku lietadla vo vedl'ajšej 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 zatial' sú nad vaše sily. Po polovici hry, ked' si už zvyknete na mechanizmy hry a dostanete sa aj k silnejšej výbave, sa aj vd'aka tomu Mutant môže zmenit' na akúsi rutinu. Zároveň som sa nevedel zbavit' pocitu, že mi autori takýmto štýlom ponúkajú pocit akejsi falošnej vol'nosti.

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

Lokácie sú totiž plné ruín, nepriatel'ov, skrytých pokladov a malých príbehov, ktoré vo vás vyvolajú zimomriavky. Graficky sú navyše dost' rôznorodé a hoci sa Mutant Year Zero neodohráva na nejakom vel'kom priestore, stereotyp rozhodne nenastane.

To je dané aj hernou dobou, ktorá prekračuje dvadsat' hodín plus mínus pár d'alších podl'a štýlu vášho hrania a zvolenej obt'ažnosti.

Vel'kú znovuhratel'nost' nečakajte, iba ak by ste si chceli vyskúšat' 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 d'alšom začatím hry.

Počas celého hrania zbierate šrot, časti a „artefakty" z minulosti, ktoré sú pravdepodobne najvtipnejšou čast'ou. Mutanti totiž vedia o svete minulosti iba popletené čriepky a počúvat' ich opis iPodu ako hipsterského testeru ovocia so sekundárnou funkciou prehrávania hudby je úsmevné. Nazbierané zásoby môžete medzi jednotlivými bojmi využit' v arche, kde sa za ne dajú vylepšit' zbrane či dokúpit' 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, majitel' baru, obchodu či dielne so zbraňami prinesú obvykle iba pár viet. Nič viac, nič menej.

Z technickej stránky nemožno Mutantovi vytknút' takmer nič, grafika je vel'mi príjemná, jemne komiksová štylizácia poteší a hudobná stránka temne podkresl'uje nevábnu atmosféru sveta bez budúcnosti. Post'ažovat' sa môžeme iba na bugy, ktorých sa vyskytlo niekol'ko a hádam trikrát spôsobili, že sme museli načítat' staršiu pozíciu.

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

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 trpezlivost'. Mrzí jedine úplné nevyužitie potenciálu hratel'nosti a sveta, v ktorom sa odohráva, to však nezabráni tomu, aby ste sa pri titule bavili. Vyskúšajte, neobanujete.

Pavol Hirka

Jagged Alliance: Rage !

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: ťahová stratégia
Výrobca: Cliffhanger Productions
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ niektoré inovatívne herné prvky
+ audio (voiceover/ hudba) navodzuje nostalgickú atmosféru
+ pokus o scenár s nadsázkou a štylizáciu 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 kosť
- rehash Jagged Alliance: Online

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Mládenec prichádza k vŕbe, smutne sa zrkadliacej v polozamrznutom močiari. Prišiel jej zase niečo šepkať ako obvykle každú noc: „Moja milá vŕba, už som tu zas. Poď, poriadne sa k tebe pritisnem. Ty moja vŕbenka milená, zase som ti prišiel všetko povedať. Viem, aká si múdra a všetko si pamätáš. Pred nejakými dvadsiatimi rôčkami si mi múdro poradila, že nejaká neznáma hra Jagged Alliance 2 od Síroteku je krása, 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 hrám 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 parádnu a nadčasovú záležitosť Jagged Alliance 2. Ale dosť bolo srandy. Teraz sa končí rok 2018, herná žurnalistika už nie ja tak divoká a bulvárna a máme tu sequel Jagged Alliance s podtitulom Rage ! od súčasného vlastníka licencie. Ale búrlivá vŕba by zrejme pomohla aj mne.

Priznám sa, pre mňa ako pre fanúšika pôvodnej série 4x stratégií s prvkami RPG Jagged Alliance (ďalej len JA) bolo veľmi ťažké zachovať si chladnú hlavu, keď bolo sčista-jasna oznámené ďalšie 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 gameplaye 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 svojho času išlo o veľmi 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 histórii tejto hry, počkajte si na môj rozhovor s jej otcom, legendárnym vývojárom lanom Curriem (robil aj Wizardry). Dôležitým faktom však je, že Sir-Tech predal licenciu a tak

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 štúdia 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 vylámal 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 mať arské porekadlo hovorí: „Dvakrát tej istej rieke poslednýkrát neokúpeš." Či?

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

O JA: Rage ! autori tvrdia, že „tento spin-off JA prináša nový pohľad na turn-based stratégie 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 Deidranny z JA2). Veľmi 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,

boli akísi vojaci / mutanti (podobnost' s FC5 čisto náhodná). Pre hráča z toho prakticky plynie, že hru začína s dvomi žoldniermi, ktorých si vyberie zo šiestich (JA 2 vanilla mala približne 67 hratel'ných postáv a vd'aka modingu ešte ovel'a viac, zas porovnávam). Postupne však ešte dostanete možnost' pribrat' d'alších dvoch z celkovo siedmich. Pozor, zmena. Pribrat', lebo robia zadarmo, nie za žold ako kedysi.

Samozrejme, ked'že „ide-nejde" o pokračovanie JA2, žoldnieri zostarli a netrápia ich len starecké demencie a choroby, ale aj alkoholizmus, depresie a podobne. Neviem, 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 ked' sa na to pravoverný fanúšik pozrie iným pohl'adom, ako nadsázka je to fajn, hoci kvôli tomu dochádza k rôznym lapsusom a nelogickostiam v deji a v špecializácii postáv.

V tropickej klíme sú tieto neduhy ešte ovel'a 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 fet'ákov s bohatými skúsenost'ami, lenže pravda je, že si už nik nepamätá, že drog bolo vel'a aj v JA2, no skôr si myslím, že tu znova vychádzajú z Far Cry série). Túto zúrivost' si po nabití adrenalínu akýmkol'vek spôsobom (bojom, drogami, zranením) vybíjajú prostredníctvom pasívnych či aktívnych schopností v boji. Rage prvok môžeme a nemusíme brat' ako jediný vývoj a teda rpg element postáv v hre. Zabudnite na komplexnost' postáv či akýkol'vek 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 nabiehat' tupí nepriatelia sami podl'a 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 (opät' odkaz na originál), čo vám môžu pomôct' v boji, sú v podstate len živé štíty a inteligenciu tiež od pánbožkodevelopera nedostali. To ale neznamená, že sa v boji občas nezapotíte a môžete aj umriet'. Chvalabohu za pôvodný save/load systém.

Boj a celkový pohyb na mape levelu sa deje prostredníctvom presúvania sa po štvorčekovom gride mapy jednotlivej úrovne. Akčné body konzumujú všetky akcie (útok zbraňou, útok bez zbrane, plíženie, beh, zal'ahnutie a podobne), ktoré chcete vykonat'. Drahé sú podl'a toho, ako chcete alebo musíte taktizovat' v danej situácii a nepriatel'skej presile či na mape vyčistenej od nepriatel'ov. Ani niečo také, ako je vol'ný pohyb po vel'kej mape ostrova, nečakajte, pretože tu proste nie je. Presúvate sa pešo len po pavučine chodníčkov medzi fixnými levelmi.

Po ceste musíte oddychovat' (čiže kempovat') kvôli tropickej klíme, exotickým vírusom či starobe a náchylnosti žoldnierov na maródovanie. Zatial' čo kempujete, na mapke vás môže dohnat' narkoarmáda a vtedy sa vel'ká mapa prepne do sektoru. Ako spomínaný kamoš a fanúšik pôvodnej série so mnou správne postrehol, „sektory prepadu" sú generické (pozor, nie náhodne generované) a teda opakujúce sa. Ked' nepriatel'om vybijete základňu, tak už proste 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 splnit', ale level ako taký sa prejst' 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 použit' dynamický inventár. A hoci predmety po zabití všetkých nepriatel'ov sa zbierajú celkom pohodlne a rýchlo, inventár samotný je malý a musíte si sakra vyberat', čo si zoberiete a čo nie. Zbrane sa aj tak kazia, brnenia obnosia a zničia (dovtedy ste ale nepriestrelný ako tank), pričom upgradovat' a opravit' sa síce dajú, ale len vel'mi zriedkavo, ked' nájdete „súčiastky" (to by som bral zase ako istú homage JA2, kde ste v určitom bode mali tol'ko peňazí a nájdených zbraní, že ste ich proste po pokazení vyhadzovali). Inventár vám teda ponúka rôzne funkcie na zrýchlené hranie a výmenu predmetov, ale invenciou v skutočnosti nie je. Autori ho obkukali z PUBG.

Takisto tu absentuje nejaký bližší vzt'ah hráča k postavám, pretože už sa nemusíte bát', že zomrú tak l'ahko ako kedysi (a ak aj zomrú, tak ich môžete instantne oživit') a sú naozaj v podstate nesympatickými verziami svojich o dvadsat' rokov mladších originálov (to je ale naozaj uhol pohl'adu pravoverného fanúšika). „One liney" ale majú stále dobré a autori sa fakt snažili napodobnit' „oldskúl" atmosféru aspoň týmto.

Ked'že ide o indie titul a Cliffhanger Productions sa zrazu ospravedlňujú 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 očouší udrie najmä indie audiovizuál. Čo sa týka grafiky, mne sa taká nahrublá komiksová páči v cinematických animáciách, nie už tak v hre, kde je to v podstate to isté, čo bolo v JA: Online. Musím ale povedat', 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 vydavatel' THQ Nordic, respektíve jeho „dcéra" HandyGames vlastní 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 hratel'ným (nie však pre hardcore fanúšika pôvodnej série),

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

Istým spestrením tu mal byt' aj co-op multiplayer pre dvoch hráčov. Preto som aj túto recenziu koncipoval ako taký co-op. A možno by aj reálne spestrením bol, keby nebol podobný tomu z Far Cry 5. Druhý hráč sa len pripojí a vo vlastnej hre nikde nepokročí. Viem si však predstavit', že ak autori dodajú dodatočný obsah a editor misií, tak sa zamyslím nad druhým hraním. Tieto dodatky by ale mali dat', samozrejme, zadarmo a nezabúdat' 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 pustit' značku.

Laco Orosz

WWE 2K19

YES! YES! YES!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Šport
Výrobca: Yuke's, Visual Concepts
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

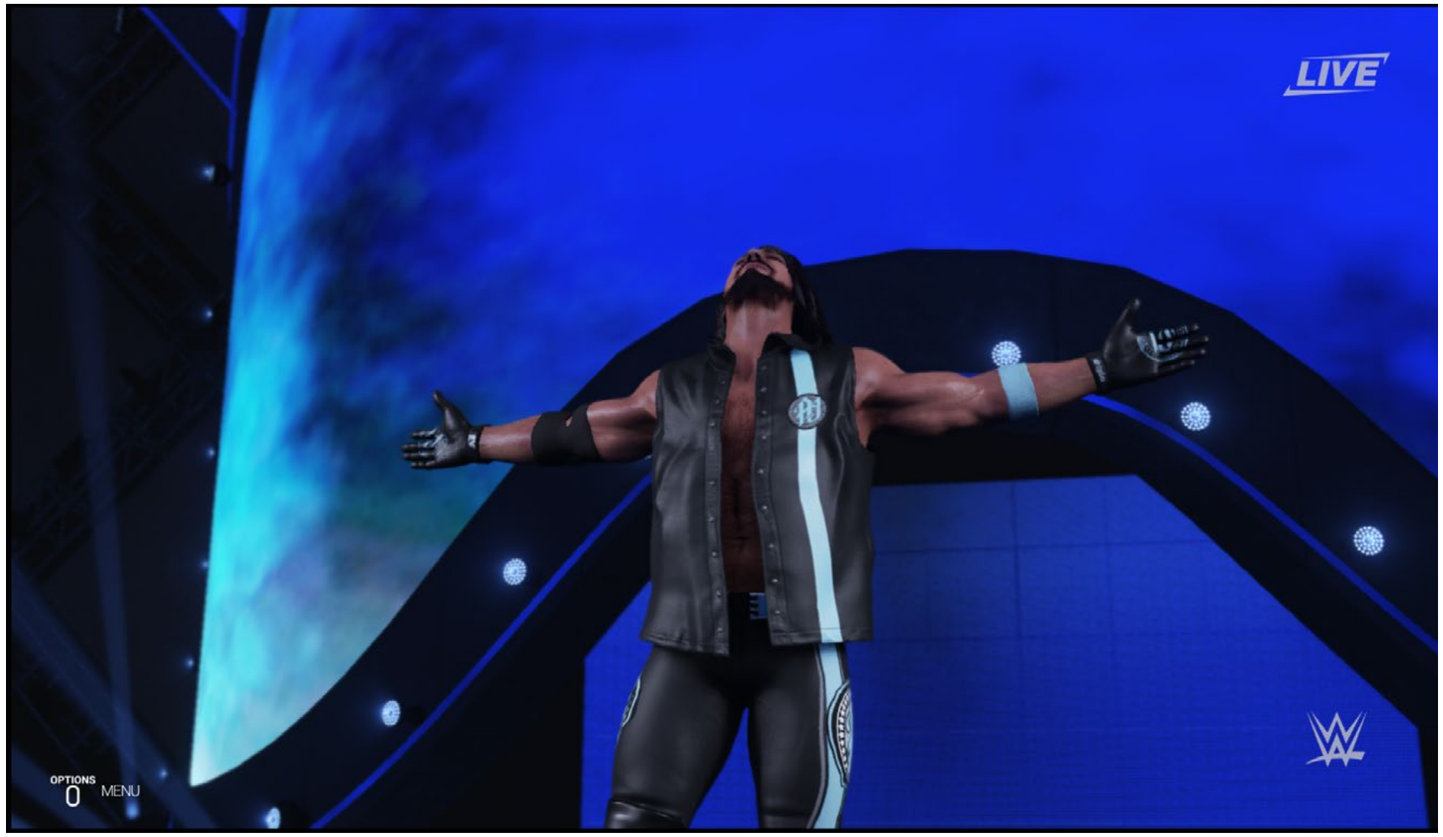
+ Showcase mód
+ MyCareer príbeh
+ Obrovské možnosti v rámci vytvárania
+ Veľký počet zápasníkov

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

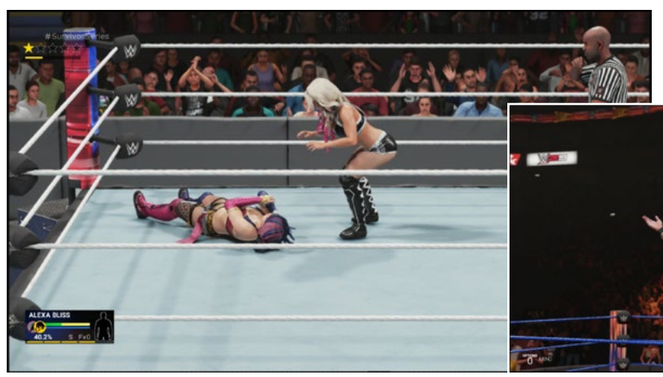
HODNOTENIE:

★★★☆☆

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 veľmi veľký kus cesty. Poďme 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 veľa 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 zahrať 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 zvratov. Do veľkej miery by mali hráčove rozhodnutia ovplyvniť príbeh šokujúcimi momentami. Hráč sa môže tešiť na 200 scén, ktoré budú rozvíjať vášho „MyPlayer" 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 sľuby 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 klišé v rámci hier s témou zápasenia. Na druhej strane by som to nazval nutným klišé, ktoré láka hráčov rok čo rok. Napriek tomu, že tematicky ide o niekoľkonásobné recyklovanie tohto nápadu, tento mód ešte hráčov neomrzel. Po tom, čo som zbežne prezrel ohlasy na prechádzajúce diely a rôzne porovnania, tak som sa dozvedel informáciu, že tento rok bol MyCarrer 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 senzáciou a jeho osobnosť resp. gimmick preslávila YES! YES! YES skandovanie. To nehovorím o tom, že je skvelý technický zápasník, na ktorého je radosť pozerať 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 autentickosť, a tým spravila WWE reklamu nezávislej scéne.

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

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 plnil. Napríklad urobit' rôzne špecifické chvaty a údery, či dokonca vykonat' 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 porazit' vašich vyzývatel'ov, no váš život sa počas všetkých zápasov neobnoví.

Každá takáto šnúra zápasov má iné podmienky a inú obt'ažnost', tým pádom aj iné odmeny. Je to určite skvelé okorenenie hry, ktoré ma len tak neomrzelo a dodnes si zvyknem zahrat' mód „Towers'. Samozrejme, že to nie je niečo prelomové, no je to d'alší prvok, ktorý dokáže hráča zabavit' na dlho. Niektorých možno poteší aj možnost' online hrania s vaším zápasníkom. Online hranie som skúšal len zbežne, no hned' ma odradili lagy.

Tento herný titul má aj svoje negatíva a niektoré sú doslova iritujúce. V prvom rade by som chcel vypichnút' zastaraný herný engine, ktorý by už zúfalo potreboval svoju aktualizáciu. Je to vidiet' 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 natiahnu do nerealistickej dĺžky. Neviem, či sa tieto nedostatky dajú nazvat' „bugom' alebo „glitchom', no vyzerá to vážne otrasne. Ďalším zlým prvkom je aj dabovanie postáv, ktoré vyznieva nútene a navyše, komentovanie zápasov je občas nezosúladené s tým, čo sa deje v ringu.

Čo sa týka samotnej hratel'nosti, a to podotýkam, že hratel'nost' by mala byt' gro v tejto hre, má dost' vel'ké nedostatky, ktoré dokážu hráča potrápit', ba dokonca iritovat'. Niekedy vaša postava jednoducho neposlúcha. Tým myslím, že samotné ovládanie je miestami zle zosynchronizované s vašou postavou. Preto sa môže stat', 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 ked' sa postava začne zasekávat' v barikádach alebo pri stoloch a iných predmetoch, začne to byt' iritujúce. Niekedy so mal fakt chut' hru vypnút'. Ja chápem snahu autorov spraviť hratel'nost' zábavnú a inovatívnu. No po pravde, sú podl'a 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 ciel' niekoho porazit' pomocou „submission' chmatu a táto mechanika vám prekáža, hratel'nost' vás začne frustrovat', čo sa stalo aj v mojom prípade. Naopak, napríklad skvelým prvkom v rámci ovládania je tzv. „comeback' mechanika. Umožní hráčovi použit' 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 hratel'nost'. 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 znepríjemňovali samotné hranie, a tým pádom určite nejde o hru zápasnícku hru, ktorá by sa dokázala vyrovnat' niektorým predchodcom.

Adrian Líška

AXIS COMMUNICATIONS

Inovácie pre
múdrejší a
bezpečnejší
svet.

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:

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 vlne sa nesie celá hra. Hratelnosť a jej mechaniky sú totižto ako príbeh tiež veľmi jednoduché.

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 hratelnosť
- hra nemá potrebnú hĺbku
- ovládanie

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Luigi's Mansion je nová hra. Pôvodná verzia pre Nintendo GameCube vyšla ešte v roku 2001, keď sa dočkala vrelého 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 neodškriepiteľná. Dnes máme rok 2018 a remaster hry na Nintendo 3DS, ktorý síce obohacuje pôvodný zážitok o pekný 3D efekt, no zároveň špatí, nie veľmi vychytaným 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 hratelnosti je Luigiho hra až priveľmi primitívna. Máte vysávač nazvaný Poltergust 3000, ktorým chytáte duchov, máte svoj Game Boy Horror (vtipná narážka na Game Boy Color), ktorým zistujete 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 dospinujete, 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 nevzdajú 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 zvierať 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, miesič 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 trocha ľadu, ducha dievčaťa 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 niekoľko informácií, no tie nie sú nejako zvlášť zaujímavé a po pár chvíľach do galérie vlastne aj prestanete chodiť. Škoda, že týmto neodhaľujete 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 šikovnosti 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 veľmi rozvíjať. 3DS verzia síce prináša kooperáciu

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

Na hre 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 ustrachaným 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.

Grafka hry je na tom síce horšie, no stále lepšie ako sedemnásť rokov stará GameCube verzia. 3DS verzia stráca na antialliasingu okrajov, čiže pôsobí ovľa zubatejšie, no na druhej strane ponúka lepšie nasvietenie, 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 rozmaže, 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 šípkami, 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 vyžmýkať až do poslednej kvapky. Nakoniec sa však z Dancing All Night vykľ'ula solídna rytmická hra vzdávajúca hold vynikajúcim soundtrackom Shojiho Megura, ktorá zároveň uveriteľne nadviazala na pôvodný titul vlastným príbehom vo forme vizuálneho románu.

ZÁKLADNÉ INFO:

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

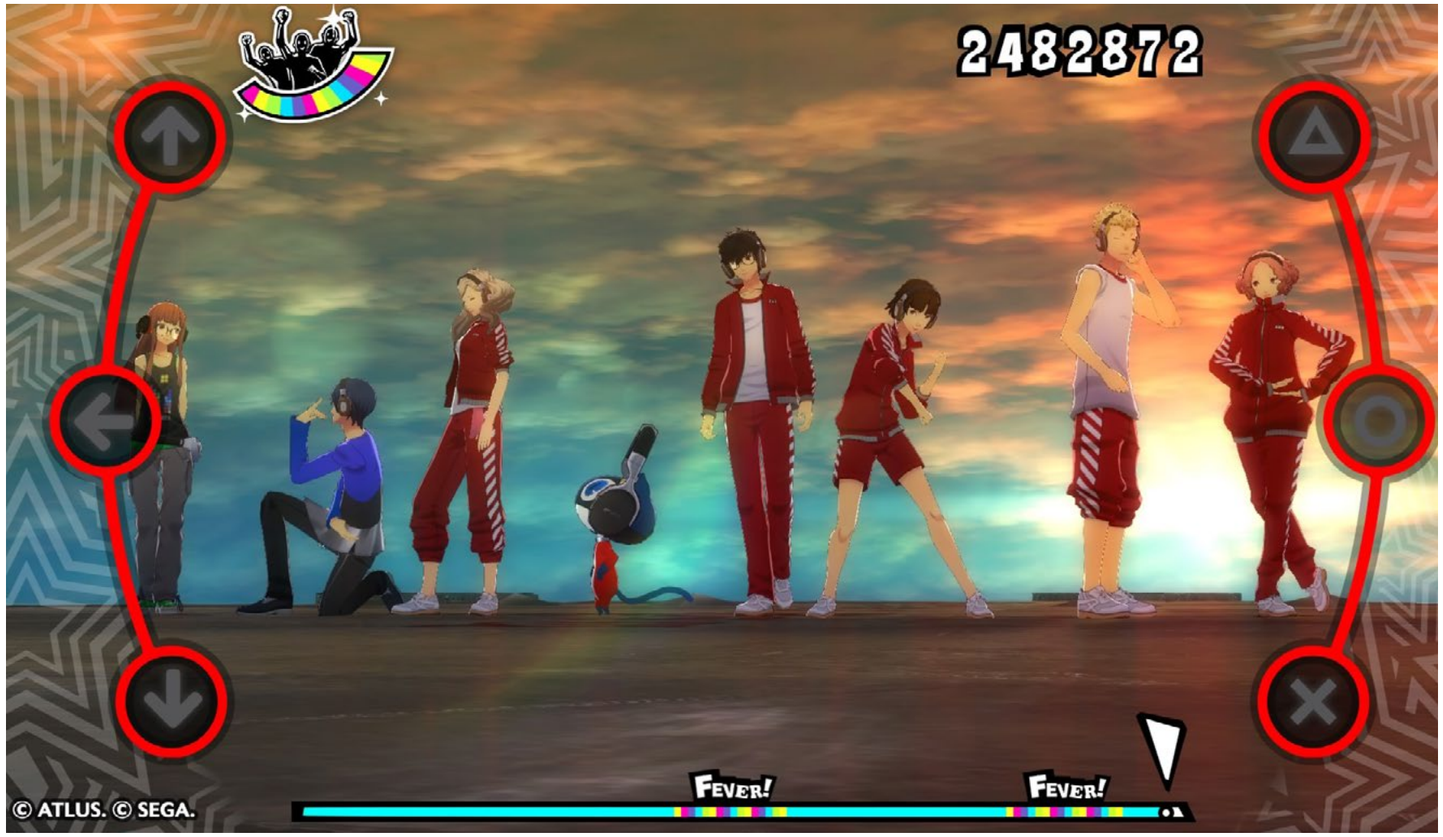
PLUSY A MÍNUSY:

+ Chytľavá hrateľnosť
+ Široké možnosti prispôsobenia náročnosti

- Plytké dialógy postáv
- Skupinových tancov mohlo byť viac

HODNOTENIE:

★★★★☆



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 obťažnostiach ponúka aj tak dostatočnú výzvu i pre najostriel'anejších veteránov žánru. Ak by sa vám aj najvyššia obťažnosť zdala ako malina, hra obsahuje aj široký škálu modifikátorov, ktoré môžu váš zážitok sťažiť či zjednodušiť úpravou jej mechanizmov. Každý si tak vie zážitok prispôsobiť 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 vyberať 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 všímať, 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 doplňané 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 videoklipoch 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 nevkusu. 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 akýmisi krátkymi rozhovormi postáv, ktoré sa postupne odomykajú plnením zadaných úloh spolu s kozmetickými predmetmi. Zápletka je založená na tom, že protagonisti tretieho a piateho dielu sú v spánku privolaní, aby spolu súťažili v tanci, na čo po prebudení zabudnú. Obzvlášť v Dancing in Moonlight je iba ťažko uveriteľné, že by sa postavy z dosť vážneho tretieho dielu bez výhrad odviazali na parkete. Celkovo ma táto zložka sklamala, keďže takmer všetky dialógy sa mi zdali akési neprirodzené, silené a aj snahy o vtip u mňa na úrodnú pôdu nepadli. Hoci je pre fanúšikov skvelé vidieť

postavy z dnes už dvanásťročného 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 nerozprává o ničom inom ako o proteínoch a trénovaní, Morgana z päťky sa zasa stále snaží balíť 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 sťahovateľných 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 pálka, 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 zahrať.

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 úrovní
+ 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 ľudstvu. Oddiely vesmírnych mariňákov, ktorí sú známi pod menom Terminátori, prehľadávajú túto na prvý pohľad opustenú loď, musia sa plaziť a predierať úzkymi priestormi, aby zneškodnili hrozbu, ktorá sa na ľudstvo 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 strávit' 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 ťah, musela som sledovať pohyb každého jedného mimozemšťana, ktorý sa nachádzal v hre, resp. práve v tom ťahu odniekiaľ vyliezol.

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 mariňákov 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 ťahu 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 ovel'a lepší na diľku, 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 Corporaptor hominis) sú biologickou formou druhu Tyranidov, ktorá bola geneticky navrhnutá na infiltráciu ostatných inteligentných druhov. Tyranidi

sú nomádmi vesmíru, riadení kolektívnym vedomím nazývaným „Hive mind", vševediacou 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 tým, že sa im mimozemšťania dostanú do zorného poľa. Najlepšie ciele sú také, ktoré vás nevidia, čiže stačí útočiť zboku alebo zozadu, no ani streľba 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 ťahu súpera a niekedy odhaľuje 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 mariňákov 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

vyhrat', alebo ich pálite, aby ste získali jednotky, a druhá, ked' sa pohybujete s už vyvolanými jednotkami a útočíte. Bolo zvláštne si na to zvykat', no tutoriál vás do hry vtiahne vel'mi rýchlo a vysvetlivky sa objavujú po každom t'ahu kola, aby ste sa naučili hru ovládat'.

Postup kampaňou odkrýva nové miesta vo vesmírnej lodi, na ktoré sa môžete vydat', 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 prepínat' medzi first-person pohl'adom u mariňákov a pohl'adom z tretej osoby pre obe frakcie. Ja osobne som vel'mi preferovala pohl'ad z tretej osoby, pretože tento pohl'ad dodáva aj vol'nú kameru, ktorá je často potrebná na obhliadnutie situácie. Prvú osobu som si neužívala a pri Zlodejoch mi ani nešla zapnút'. Predstavte si, ako vidíte z pohl'adu prvej osoby, ako sa spoza rohu zjaví mimozemšt'an, vyskočí a roztrhá vás. Kamera sa dá nastavit' a mala som ju na vol'no, 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 hýbat'.

Čo sa týka d'alších animácií, v kampani sa mi vel'mi páčili cinematics, ktoré sprevádzali príbehy, no pri samotnom hraní sa stále opakovali 2 až 3 animácie – či už tá, v ktorej vylieza mimozemšt'an 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, skrimish. Máte na výber založenie svojej vlastnej hry s kamarátmi alebo aj kompetitívny boj proti iným hráčom.

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

Svoj oddiel si môžete rôzne nakombinovat', vybrat' si farby jednotlivých kusov zbroje u mariňákov. Tu možno príšerky t'ahajú za kratší koniec, pretože u nich tak vel'a možností úprav k dispozícii nie je, nakol'ko ich „brnenie" má iba pár kúskov a zbrane nepotrebujú. :)

V multiplayeri môžete hrat' proti počítaču, no taktiež proti priatel'om 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 vytvorit'.

Editor máp

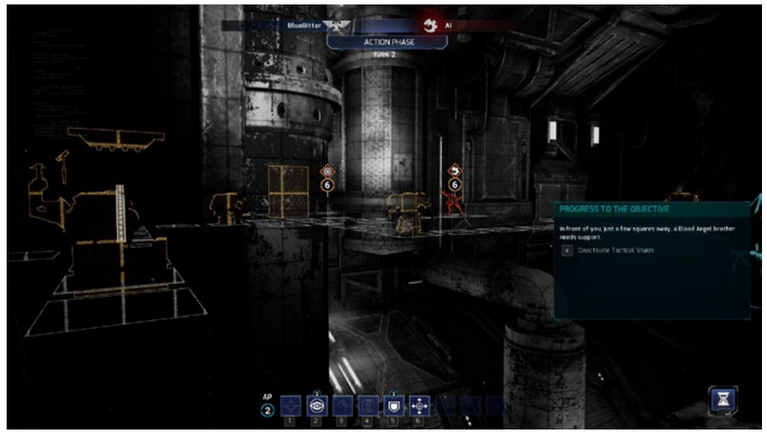
Posledným doplnkom hry Space Hulk: Tactics je editor máp, ktorý je vel'mi prehl'adný a mapy sa dajú l'ahko vytvárat'. Zadávate tam nielen to, ako bude mapa vyzerat', kde budú spawny mimozemšt'anov, a kde budú začínat' mariňáci, no aj ciele mapy, ako napríklad ochránit' celý svoj tím, ale taktiež určit', na kol'ko t'ahov sa mapa bude hrat'.

Celkový dojem

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

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

Laco Orosz



Football Manager 2019

ŽRÚT ČASU NA DRUHÚ

Zatial' 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 správnou taktikou tým pravým relaxom. Aké novinky priniesol ročník 2019? Pokračuje séria v trende zlepšujúcej sa prístupnosti pre nových a menej skúsených hráčov?

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ prepracovaný taktický systém
+ inovovaný prehl'ad tréningov
+ celková reálnosť herných mechanizmov

- zápasové animácie pôsobia vel'mi zastarano
- občasné bugy

HODNOTENIE:

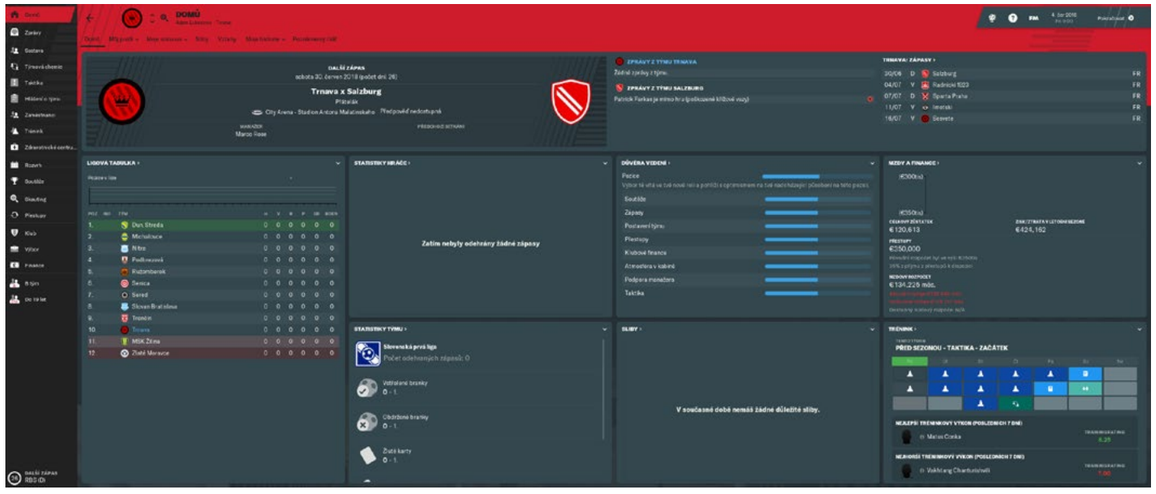
★★★★☆

Výraznou zmenou prešiel systém taktiky a tréningov. Po novom sa taktika sústredí na tri fázy: hru s loptou na kopačkách, hru v prechode a bez lopty. Prvá fáza je pre dlhoročných hráčov dôverne známa, ked'že 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 vytláčanie hry smerom k stredovému kruhu alebo zvolíte taktiku bránenia priestoru s prehust'ovaním priestoru pred vel'kým vápnom.

Pred učinením tohto zásadného rozhodnutia vám odporúčam dôsledne si preštudovať schopnosti vášho mužstva. Bolo by dost' nelogické, ak by ste sa pokúšali s kádrom FC Spartak Trnava hrať štýl tiki-taka, ked'že typológia hráčov sa hodí skôr na rýchle protiútoky zo zabezpečenej obrany. Vel'mi skoro by sa toto chybné rozhodnutie 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 jednotvárny. Jeho úprava je vel'mi jednoduchá, graficky prehľadná a celkovo je systém sústredený do menších celkov v porovnaní so všeobecnými oblasťami 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

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 vel'mi realistické. V prípade, že sa rozhodnete hrať za klub z našej najvyššej alebo inej menšej európskej súťaže, pripravte sa na dôsledný skauting, ked'že 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 vel'mi 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 vel'mi nízke hardvérové nároky, no celkovému dojmu z nej to vel'mi 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 zhluky 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, privel'a predsezónnych zranení aj napriek nižšej intenzite tréningov alebo nadmerný počet vstrelených gólov po centroch. Hlavne posledná chyba je už evergreenom a bolo by načase 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. Vel'ký 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 strávit' stovky hodín. Teraz nám už ostáva len dúfať, že vstup série do nového desať'ročia prinesie aj lepšie grafické spracovanie zápasov.

Adam Lukačovič

Shapeshifting Detective

ALEBO INDIANA JONES A TAROTOVÁ VÝPRAVA

Už vel'mi 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 bud' prezentujú dej (či informácie) v cutscénach, alebo priamo tvoria hernú zložku. V takom prípade môžeme už hovorit' o interaktívnom filme, ktorý má svoje prakorene v kine (napr. československý film z roku 1967: Kinoautomat: Člověk a jeho dům, 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 hl'adiska kontrolovania populácie vel'kých sídlisk).

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 menitel'ný podl'a vašej chuti na mystery či klasickejšiu detektívku
+ „znovuhratel'nost'"
+ HD video

- hra je pomerne krátka

HODNOTENIE:

★★★★★

Práve pre nízku kvalitu videa a hardvérové nároky v tých rokoch som sa tomuto žánru, priznám sa, vyhýbal. Bud' 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 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 hrat' 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 dodržujú tradíciu legendárnych „Laser Games"- účinkujú v nich béčkoví 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 „béčkovitost'" 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 minulost'ou, ktorý v malom mestečku August vyšetruje vraždu mladej čelistky, takpovediac l'ahkých mravov. Zapletie sa do siete intríg a je len na ňom, komu uverí, aké dôkazy sa mu podarí získat' a v konečnom dôsledku aj to, či obviní skutočného vraha a zachráni d'alšie potenciálne obete.

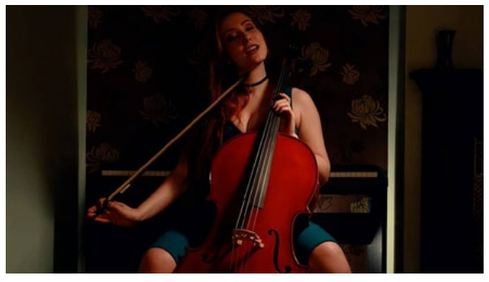
Lenže Shapeshifting Detective nie je len neonoir detektívkou. Obsahuje totiž aj nejaké duchárske, či hororové prvky s riadnou porciou okultizmu a mysticizmu. Už len tajomstvo, ktorým je zahalená osoba hlavného protagonistu, tomu nasvedčuje. Má totiž vymazanú pamät' (v tomto môžeme vidiet' isté prvky cyberpunku) a istú zvláštnu schopnost'. Dokáže menit' svoju podobu, alebo ak chcete, vtelit' sa do človeka, ktorého sa dotkne. To nám v hre dáva viacero možností vyšetrovania, a hlavne intrigovania. V koži iných l'udí a možno aj v koži prípadného vraha odhal'ujete súvislosti a temné

tajomstvá podozrivých. Podl'a toho sa odvíja aj dej hry a jej niekol'ko možných koncov. A niektoré z nich nebudú pre vás uspokojujúce (nie vždy sa vám podarí odhalit' 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 „znovuhratel'nost'".

Ďalším prvkom, ktorý by vás eventuálne mohol zaujat' 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 (Vel'kej 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 obl'ubovali aj štúrovci (Wikipedia).

Hra, samozrejme, nezachádza až tak do hĺbky, ale cez tarot sú tu vysvetl'ované niektoré línie deja a privodené jeho rôzne konce. Gameplay vám však dovol'uje sa tejto možnosti úplne vyhnút'. Tak však prídete o celú „hororovú" líniu hry. Ďalšou zložkou, ktorá zhutňuje toto zameranie, je „vysielanie" miestnej rádiostanice, v ktorom si moderátori rozprávajú strašidelné historky. To si však môžete vypočut' aj osobitne. Potešit' 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 ponurý jazzový soundtrack, ktorý perfektne dokresl'uje atmosféru hry a spôsobuje hráčovi ešte väčšiu imerziu. Navyše, je len na vás, akou cestou sa rozhodnete íst' a ako celá hra dopadne, ale verte mi jediné, jedno zahratie hry Shapeshifting Detective vás neuspokojí, pretože je jednou z vynikajúco prepracovaných zástupkýň FMV interaktívneho filmu a mystery detektívok. A to aj pre hráčov, ktorí práve tento žáner nemusia.

Laco Orosz



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 znovuhratel'nost'
- absencia skutočného multiplayeru

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

V roku 1994 sa na franšíze Warhammer a „novej vlne" RTS (real-time stratégií) zviezla aj dovtedy relatívne neznáma firma Blizzard. Vytvorili produkt, respektíve značku, ktorá má už dnes legendárny status vd'aka svojim 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 odkláňala k trendu hry so špecializovanými hrdinami.

Ako diet'at'u mi, samozrejme, takáto alternatíva k Dune 2 vel'mi učarovala svojim fantazijným svetom, hoci povedzme, že prvý a druhý diel neboli až tak vel'mi herne vyladené a často dochádzalo k frustrujúcim momentom - hlavne vd'aka „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 vyznievat' v duchu satirickej fantasy, čo nebolo na škodu. Satira relatívne odl'ahčovala nedostatky hier (hlavne ich mechanizmy) a povedzme generickú tému boja dobra a zla (l'udí a orkov). Najviac ma asi bavil perfektný a jednoduchý editor levelov (od druhej časti), čo zabezpečovalo znovuhratel'nost' 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 vel'a fanúšikov prvých dvoch klasických dielov. Evidentne sú to l'udia, 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 vel'a fanúšikov pôvodnej dilógie a preto sa rozhodli urobit' 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 kopírovat' hru so všetkými mechanizmami a aj „chybami" (hlavne podvádzajúcou AI), ktoré sú tam dnes, dúfam, zámerne kvôli spomínanému old school pocitu. Samozrejme, toto je moment, ktorý bud' spôsobí totálnu imerziu, alebo totálne znechutenie. Ja som bol najskôr na vážkach. Na Loriu ma nalákalo hlavne demo, ktoré by grafikou a obt'ažnost'ou akoby z oka vypadlo Warcraft 1. Špecializáciou jednotiek a prístupu k jednotkám hrdinským skôr ako z Warcraftu 2. Obt'ažnost' bola síce pekelná, ale to nebolo nič, čo sa nedá jej odstupňovaním ešte vyladit'.

Prešiel nejaký čas a hotový produkt sa začal predávat' 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 zahrat'. Absencia nejakej výuky či „hintov" by mi tak neprekážala, pretože na ovládanie cez myš a klávesové skratky z Warcraftu sa len tak l'ahko nezabúda, ale čo hráči, ktorí sa s touto RTS vetvou Warcraft franšízy nestretli? Skôr mi prekážalo, že levely začali byt' úplne generické. Ich podobnost' kompenzoval iba príbeh s celkom slušným rozbehom a in-game animáciami tiež okukanými z Warcraf 2 aj s určitou dávkou sebaparódie. Aby ste chápali, príbeh vychádza z premisy boja dobra a zla, čiže Poriadku a Chaosu - l'udí a démonov. V tomto momente som nepochopil,

prečo sa tvorcovia tak vehementne držali herných mechanizmov Warcraftu, ked' 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 slidu skíc) a brífingy sa obmedzili na dve-tri vety na obrazovke.

Najviac však zamrzela nemožnost' výberu strany boja podobne ako v pôvodných hrách, kampaň za démonov sa totiž sprístupní až po dohraní l'udskej. 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 vybudovat' čo najsilnejšiu základňu a

čo najviac jednotiek. Nejaká špecializácia armády tu nemá zmysel a taktiež ani piplanie 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, relikt 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 multiák 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 obťažnostiach?). 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. Ďalšími 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 druhýkrát v živote Wacraft 1. Ale na Slovensku je to tak. Teším sa už na remaster originálneho Warcraftu a čo vy?

Verdikt

Slovenské Retro RTS Loria je premárným 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

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 hratel'nost'
+ tony secretov a odomykatel'ných položiek
+ pekná grafika a krásna hudba

- príbehový mód mohol byt' príbehovejší

HODNOTENIE:

★★★★★

Super Smash Bros. Ultimate je taká iná bojovka. Namiesto extrémneho násilia si tu protivníci navzájom tlieskajú, 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 smejete. Hra pre malých i vel'kých, 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 ked' 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. Vel'kost'ou socha Budhu v provincii S'-čchuan, objemnost'ou palivová nádrž Titanicu, trvácnost'ou výlet Transsibírskou magistrálou naprieč Ruskom. Hra je tak obrovská, až som si musel sadnút' na zadok a na chvíl'u počkat', kým sa mi neprestane točit' 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.

Vyše 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, odkial' pochádzajú samotné postavy, vyše 28 hodín hudby známych herných melódií v nových podobách. Toto je Super Smash Bros. Ultimate v základných číslach. Ručím vám, že ste ešte nikdy nehrali hru s tak vel'kým počtom bojovníkov a arén, s tol'kými hernými módmi, s tak prepracovaným príbehovým režimom a s tak úchvatnými možnost'ami v hratel'nosti. 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 dostat' mimo arén tak, aby sa do nej už nemohli len tak vrátit'. 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 hratel'ný systém, ktorý ukrýva aj napriek zdanlivej primitívnosti vel'mi premyslenú a prepracovanú bojovku. To umožňuje, že dokážete hrat' 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 použit' v momente, ked' sa vám v boji doplní určitý ukazovatel'. Často sú tie údery sprevádzané efektnými animáciami, ktoré je radost' si vychutnávat'.

Tak ako základný princíp, ani bojové arény nie sú úplným štandardom v bojovkovom žánri. Obsahujú mnoho zničitel'ného prostredia, sú vrstevnaté a majú niekol'ko (často) zničitel'ných podlaží. Vel'akrát vás ohrozuje samotné prostredie okolo arény ako rýchlo prúdiaca rieka, vylievajúca 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 stat', 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 skalu, na ktorej sa súboj odohráva, nahne na jednu stranu. Ďalšia sa zase odohráva počas pretekov raketových vznášadiel, a ked' si tu nedáte pozor, môže vás nejaké zrazit' k zemi. V aréne Shadow Moses vám napríklad môže do hry vstúpit' Gekko z Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots. Iné arény zasa evokujú prastaré konzoly. Poviem vám, že bojovat' 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 svojim 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 cítit' ako doma, lenže toto je pointa Ultimate – byt' ultimátny. Priniest' ultimátne množstvo obsahu z predchádzajúcich dielov a spojit' 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 vzniknút' tomuto celému divadlu. Ak si zapnete Smash, budete môct' hrat' štyri módy, ktorými sú Smash, Squad Strike, Tourney a Special Smash.

Prvý menovaný sú bitky, ktorých sa môže zúčastnit' až osem postáv, v druhom spojíte sily s

inými bojovníkmi v súbojoch 3v3 alebo 5v5, Tourney už napovedá, že ide o turnaj, do ktorého môžete nasekat' až 32 bojovníkov, a posledný menovaný poníma Smash tak trocha svojským (a vel'mi zábavným) spôsobom.

Napríklad tak, že necháte bojovníkov narást' na dvojnásobnú vel'kost' a pripnete im na chrbát tryskové motory. Ak chcete, môžete celú hru zrýchlit' jedenapolnásobne. Prakticky každý mód si môžete nastavit' a upravit' tak, ako máte práve chut'. Je to až neuveritel'né, kol'ko možností ako hrat' 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 trápte sa v náročných súbojoch.

Máte pocit, že by to po tých hodinách klasických mlátičiek bolo treba niečím trocha okorenit'? Zvol'te si možnost' automatického a spontánneho menenia máp uprostred hry, umožnite, aby vám do nej zasahovalo počasie alebo buď'te drsňáci a nastavte si faktor odstrelu na najvyššiu úroveň, ked' 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 tol'ko, že mi je ich až trápne vymenovat', 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 objavit' počas hrania a pomôct' vám (ak ich teda použijete vy, ha ha). Vytvárat' a ukladat' si môžete vlastné rulesety, ktoré vám umožnia naskočit' do víru obl'úbeného štýlu bojov bez nutnosti všetko nastavovat' stále dookola.

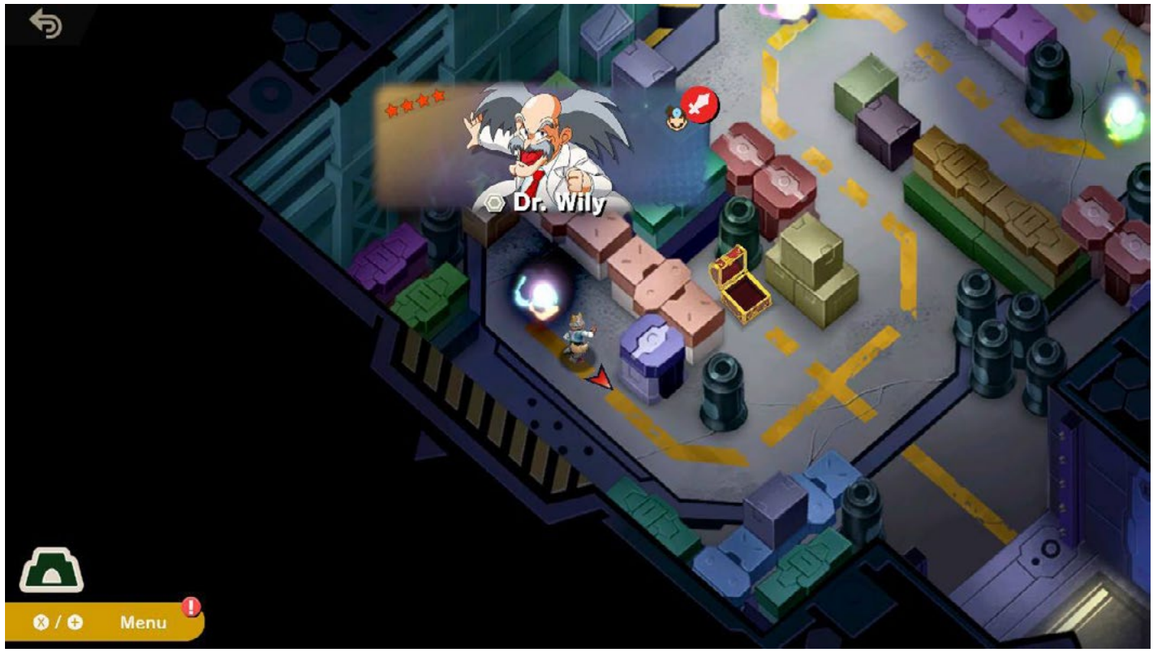
Games & More

V tejto časti hry si môžete zahrat' klasický mód, naučit' sa čo najdokonalejšie ovládat' bojové štýly vašich najobl'úbenejších postáv v tréningovom móde, v Mob Smash si zahráte Smash, no opät' v netradičnom poňatí, a taktiež si tu môžete vytvorit' úplne vlastného bojovníka v štýle Mii postavičiek. Zároveň je toto miesto, kde môžete využívat' 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 vyskúšat', ked'že hoci nemusí byt' práve bojovník, môžete za neho dostat' nejakú odmenu. Osobne doma vlastním 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 hned' niekol'ko vopred vybraných súbojov, pričom na konci vašej cesty vás čaká boss. Jeho ale nemáte za úlohu odpálit' z arény, ale v ako v starom dobrom old school štýle mu musíte vziat' všetku životnú energiu.

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



vytvorených Mii bojovníkov, herná mena či dokonca hudobné skladby.

O tréningovom móde je asi zbytočné niečo konkrétnejšie hovorit', ked'že to je presne to, čo má byt'. Ste v aréne a bojujete, kým sa vám t'ahy postáv nedostanú do rúk čo možno najdokonalejšie. Tu si, samozrejme, môžete nastavit' správanie oponenta a nacvičovat' si rôzne situácie. To o Mob Smash si môžeme povedat' niečo viac. Môžete tu nájst' mód Century Smash, kde sa môžete stretnút' 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 d'alšia, 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 vyrazit' zuby. Tu sa premení váš Switch na prehrávač hudby a domáce kino. V prvom rade si tu môžete počúvat' dostupnú hudbu z celej hry, pričom dokonca si môžete šikovným stlačením L a R vypnút' obrazovku a počúvat' hudbu takto pekne nerušene. Nebojte sa, vypnutím obrazovky sa vám nestane, že Switch sa prepne do spiaceho módu.

Všetko je navrhnuté tak, aby ste mali skutočne pocit ako pri reálnom prehrávači hudby. Taktiež si tu môžete vytvárat' vlastné playlisty. Nintendo uvádza, že v hre je niekol'ko desiatok hodín hudby. Potvrdit' to neviem, no množstvo skladieb je uchvacujúce.

Vo Vaulte si môžete prezerat' uložené replaye vašich zápasov a dokonca si súboje môžete okorenit' 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 spravit' skutočnú filmovú scénu. Robit' strihy a podobne. Možno to aj tvorcovia zamýšl'ali, no nebolo to technicky možné, neviem.

Čo ale s replaymi môžete urobit' je, využit' ich ako nástroj pre vyrábanie fotografií. Herní fotografi tu budú nadšení, nakol'ko tu nájdu tony filtrov, tony možností ako spravit' z vášho záberu vzrušujúcu snímku. Koniec koncov, fotografický mód môžete využit' 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 skontrolovat' štatistiky, ktoré idú do absolútnych detailov ako aj zvyšok hry. Celkovo 73 položiek, ktoré môžete sledovat' - najvyššie skóre, najhranejšia postava, získané peniaze, najpoužívanejší bojový Spirit, najhranejšia aréna a desiatky d'alších ostatných.

Hra v logu Milestones zachytáva všetko podstatné, čo ste kedy v hre spravili od jej prvého zapnutia. Môžete dokonca sledovat', ktoré údery s ktorým konkrétnym bojovníkom ste najviac robili. Priemerný hráč to asi nebude vôbec potrebovat', 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. Kamkol'vek v Super Smash Bros.

Ultimate prídete, všade nájdete niečo, čo vám môže niečo odomknút' a jednoducho vás posunút' o niečo d'alej. 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 hrateľnosť 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 začiatočníkov alebo len pre tých najšikovnejších hráčov. Nastavíte si napríklad formát hrania ako 1v1 či tímový boj, maximálny počet hráčov, či budete využívať podporných spiritov alebo či umožníte používať hlasový chat, ktorý sa dá opäť využiť len cez mobil prostredníctvom oficiálnej aplikácie od Nintenda. 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 upravitеľné 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 hratеľnosť 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 ťarcha 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 hratеľnosti týka, vlastne ani nemám námietky. Na začiatku môže World of Light pripadať trocha 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.

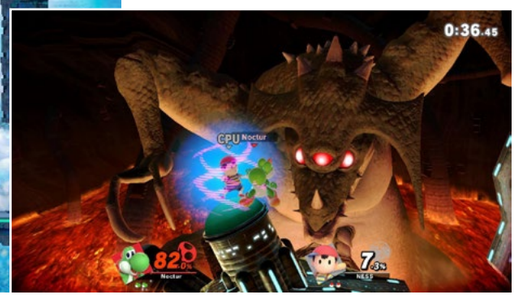
Aby toho nebolo málo, sem-tam natrafíte na špeciálne miesta, na ktorých môžete vykonávať rozličné aktivity. Tréning v Dojo napríklad umožní vašim Spiritom získať určité výhody, čo sa týka atribútov ako sila alebo rýchlosť, zatiaľ čo sa im ale zhoršia vnemy v iných - napríklad zrazu začnete nižšie skákať. 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 privel'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 hratеľnými 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 Grap, 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 priradit' maximálne dvoch podporných označených jednou kockou alebo jedného označeného dvoma kockami. Podporné vám pomáhajú pri rôznych príležitostiach.

Niektoré umožnia chodit' po lepkavej podlahe bez toho, aby ste sa prilepovali, iné znížia utŕžené zranenia útokmi na blízko, iné dokonca ovplyvňujú celé arény a zabraňujú určitým efektom ako ich otáčaniu, a niektoré vám do ruky vložia na začiatku súboja zbraň. Celkovo je v hre vyše tisíc Spiritov a ked' 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 nejako rozsiahly, no za to vel'mi funkčný strom schopností. Za boje dostávate okrem iného aj tzv. skill spheres, ktorými si odomykáte skilly. Tie platia všeobecne nezáležiac od toho, akého bojovníka práve používate, čiže ak hráte za Star Foxa a máte odomknutú schopnost' dávat' väčšiu škodu štítom, budete ju môct' využívat' aj vtedy, ak si ho zrazu vymeníte za Solida Snakea. Tieto odomykatel'né schopnosti si môžete l'ubovol'ne aktivovat' alebo deaktivovat' a využívat' ich presne tak, ako sa vám to v konkrétnej situácii najviac hodí.

Nedá sa mi nerozpovedat' o Spirit Board. Nachádzajú sa tu zlým Galeemom posadnutí bojovníci, ktorých ked' porazíte, získate ich podporné Spirity. Postupne sa vám odomykajú d'alší a d'alší, pričom musíte mat' vždy oči na stopkách, pretože súboj proti nim je vždy dostupný len na určitý čas a potom zmiznú. Čím náročnejší zápas, tým využitel'nejší Spirit. Spirity môžete aj vyvolávat' a to tak, že obetujete konkrétne získané Spirity v mene zrodu úplne nového. Bojovat' proti posadnutým bojovníkom a získavat' Spirity sa tu dá skutočne rozlične.

Táto úžasne vel'ká 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 splňajúcej 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 pozerat', hoci graficky nejde vyložene o nejako mimoriadne nádhernú hru. Hudobne je to fantastická prechádzka nostalgiou nabitých známych hitoviek z rôznych herných sérií ponúknutých v nových aranžmánoch. Neexistuje, že tu nájdete zlú skladbu, neexistuje, že tu nájdete takú, ktorá sa vám nebude páčit'. Krásne melódie, legendárne popevky, ktoré si pri hraní aj radi zahmkáte.

A to som ešte nespomínal, ako hra dokáže spontánne prekvapovat' náhodnými súbojmi. Nespočetne vel'akrát 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. Bud' 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, ked' ma hry dokážu takto nápadito prekvapovat' sami od seba.

Ako vidíte, Super Smash Bros. Ultimate je doslova nabité 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 vytvorit' 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

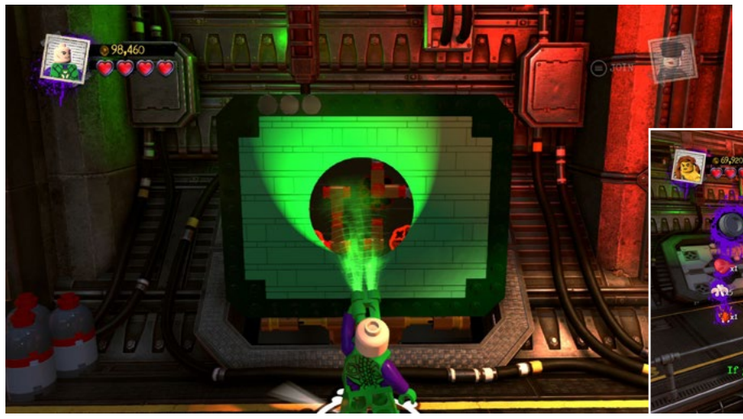
Lego DC Super-Villains

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

Lego 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 veľa pozornosti. 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.

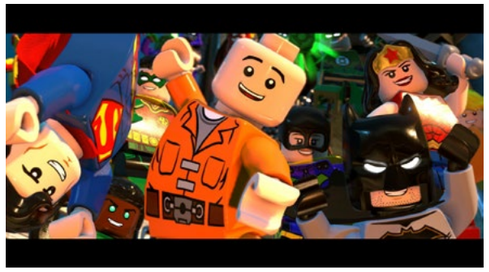
Vy, ako hlavní nepriatelia, sa tak budete snažiť Syndicate zastaviť. K dispozícii máte „iba" okolo 80 zloduchov z univerza DC. No okrem nich ste tu aj vy, nováčik. Na začiatku sa javíte ako dôležitý, no v konečnom dôsledku nemáte žiadnu úlohu. Svoj charakter si môžete upraviť presne podľa predstáv, aj keď na začiatku s trochu obmedzenými možnosťami, no postupne sa vám ich bude otvárať viac a viac.

Môžete tak vyzerať 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 možností na úpravu je naozaj veľa 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 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 dablérov je veľmi bohaté. Nadávky sú nahradené skôr trápnymi frázami, ktoré mohli byť radšej vynechané, no nehádam sa. Ak už spomínam dabing, tak za spomenutie stoja Mark Hamill (Joker), Michael Ironside (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, Gothan, 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..

Ľubomír Lazor

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:

★★★☆☆

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.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: športová hra
Výrobca: Saber Interactive
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná hrateľnosť
+ grafické spracovanie

- mikrotransakcie
- nelevelovanie hráčov

HODNOTENIE:

★★★★☆

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 hráčov. Hra vám po príchode naservíruje hneď niekoľko módov, takže si je z čoho vyberať. 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 prepracovávate 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 vašim 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.

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

najlepšie sa mu hádžu 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 prispôsobiť 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 prešľapy 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

Asus TUF FX705G

17 palcov v tenkom tele a s dostatočným výkonom

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

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:

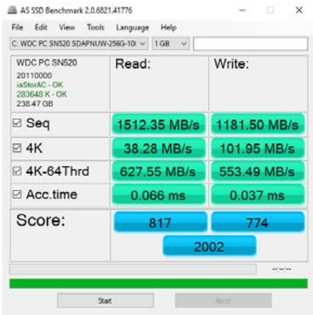
Operační systém: Windows 10 Home
Procesor: Intel Core i7-8750H (6C/12T, 9M Cache, base 2.2 GHz, turbo 4.1 GHz)
Pamäť: 16 GB DDR4-2666 MHz, max 32GB
Úložisko: 256 GB NVMe SSD + 1TB SSHD
Optická mechanika: nie
Displej: 17,3" FullHD IPS Anti-glare
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
Podsvietená klávesnica: Áno
Numerická klávesnica: Áno
Web kamera: Áno
Bezdrátová 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 najlepšími komponentmi, ak pominieme 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

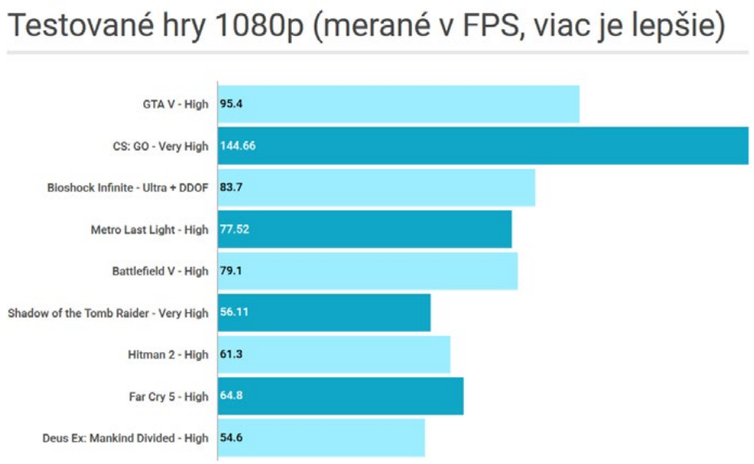
Čo sa Asusu pri tomto kúsku naozaj podarilo, je zakomponovanie 17,3-palcového displeja s veľmi malým dopadom na celkové rozmery zariadenia. Pri 15-palcovom modeli bol totiž po stranách obrazovky dosť hrubý rámik, ktorý Asus pri FX705G takmer úplne odstránil. Takže hoci uhlopriečka vzrástla o takmer dva 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 aj napriek celoplastovému prevedeniu a povrch s efektom brúseného kovu pôsobí stále dobrým dojmom. Nečistôť 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 kombinácií s FullHD displejom, ktorá zvládne aj tie najnovšie hry, minimálne v medium nastaveniach. A ani veľmi nelutujem, 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



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

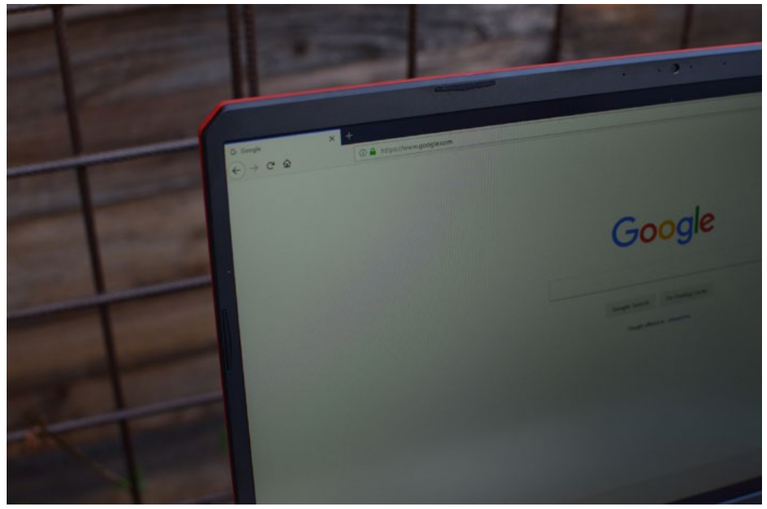
Je celkom zaujímavé písať o tomto notebooku tak skoro po testovaní jeho menšieho príbuzného. Väčšina silných stránok aj nedostatkov sú prítomné u oboch a zažíval som tak akýsi permanentný stav déjà vu. Podobne ako pri FX504G sa aj pri FX705G prejavila priemerná výdrž batérie, rovnako ako menej kvalitné 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 odopriť 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 rámikom okolo obrazovky, ale existujú aj riešenia, ktoré vyzerajú veľmi dobre a nemajú o toľko väčšie rozmery ako 15-palcové kúsky.

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 nechcú 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 záťaži

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

HODNOTENIE:

Ciel'om 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 pokryl 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'te 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. Keď'že nejde o vlajkovú lod' 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.

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 bloatvéru, 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 60stupňovej 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 ťažko očakávať celodennú výdrž. Acer nadelil tomto 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 keď'že snímacia časť je aj na týchto dvoch tlačidlách, tak sa častokrát presuniete kurzorom úplne mimo cieľa v snahe stlačiť tlačidlo. Samozrejmosťou je aj prítomnosť všelijakých 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 veľkým rozmerom prenášať na rôzne LAN párty. Solídna klávesnica a konštrukcia podporujú tento model. Z nevýhod by som vypichol nepríjemný touchpad, displej, ktorý by mohol mať ešte vyšší jas a vysokú teplotu procesora pri záťaži.

Lukáš Bátora

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

HODNOTENIE:

★★★★★

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 neskrúca 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 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 spočiatku 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 Asusu, 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:

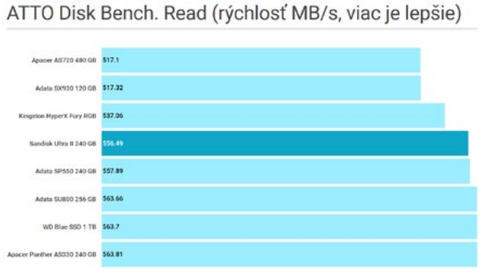
Kapacita: 480 GB
Formát: 2,5"
Rozhranie: SATA II
Architektúra NAND: 3D TLC
Podsvietenie: Áno, RGB
Ovládanie podsvietenia: Cez pripojený RGB LED-Micro USB kábel
Rýchlost' čítania: Až do 550 MB/s
Rýchlost' zápisu: Až do 480 MB/s
Maximálna spotreba: 1,2 W
Typická spotreba: 0,6 W
Stand-by spotreba: 0,2 W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

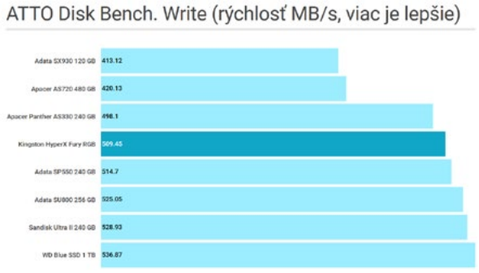
HODNOTENIE:

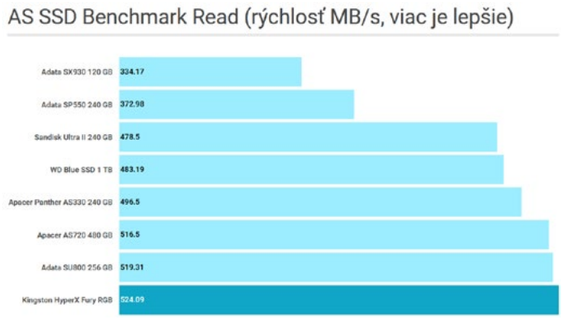
Trend podsvietených počítačov sa najmä u hráčov teší vel'kej obl'ube. Postupne sa z obyčajných LED pásikov ukrytých v skrinkách presúva cez osvetlené grafické karty, ventilátory či RAM moduly aj na menej tradičné komponenty. Niektorým l'ud'om farebné svetielka síce nič nehovoria, no prečo sa sťažovať 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.

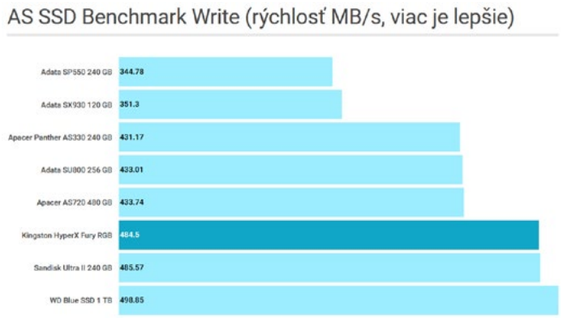
Redakciou nám už prešlo obrovské množstvo produktov s podsvietením a nemyslím tým teraz len notebooky, klávesnice a myši. Pri komponentoch alebo výrobkoch, ktoré sú určené pre naozaj veľkých fanúšikov počítačov či hrania, je už LED alebo ešte lepšie RGB LED akosi očakávané. Preto sme už mali možnosť 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 oslovit' hráčov alebo fanúšikov, ktorí nielenže milujú farebné svetielka a prispôsobiteľnosť, ale radi vystavujú všetky komponenty vo svojom počítači na oči celému svetu.









Obal, prvé dojmy a spracovanie

Balenie samotné ničím veľmi nezaujme, ale zase ani neurazí. Krabička 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 vďačí 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 vyzerať, 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 číslovku 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 rýchlejším, len nepodsvieteným, je jeho vyššia cena. Ceny SSD diskov totiž v poslednom roku naozaj klesli a za obyčajné 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 prispôsobiť 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 pekné svetielka. 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.GHz, 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
Reproduktory: 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 vďačí 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 výčitku 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 odomykanie 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 nevoplyvňuje.

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 neťahá oči a počas dňa veľmi dobre zvýrazňuje jednotlivé klávesy.

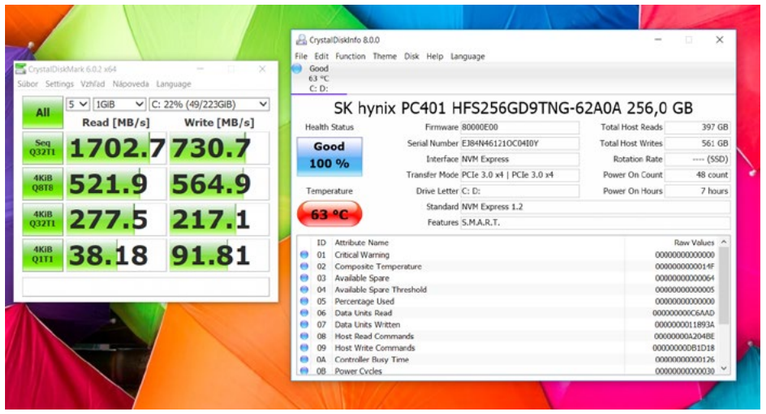
Touchpad je vyhotovený ako celistvý clickpad a je možné ho stlačiť aj vo vrchnej časti. Gestá interpretuje spoľahlivo, no občas hapruje detekcia položených dlaní. Prsty veľmi dobre kĺžu po povrchu a ak neplánujete na notebooku hrať hry, nemáte dôvod kupovať myš.

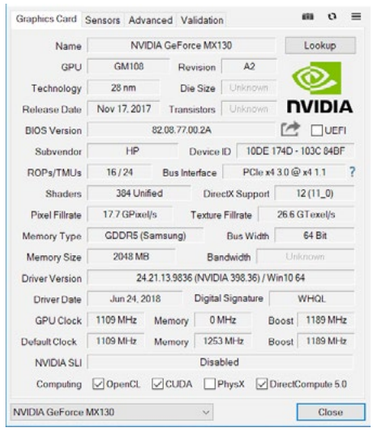
Konektivita a reproduktory

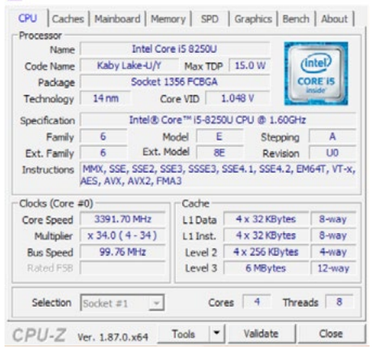
Aj napriek tenkému telu je portová výbava kompletná. V bočných hranách sa nachádza dvojica USB 3.1 konektorov, USB 3.1 Typ-C s podporou DisplayPort 1.2, kombinovaný audio vstup/výstup, gigabitový Ethernet, čítačka SD kariet a HDMI 1.4. Pre pripojenie k 4K monitoru pri obnovovacej frekvencii 60Hz tak môžete použiť iba USB 3.1 Typ-C port. V pravej hrane sa nachádza napájací konektor, ktorý nedolieha dobre a nepôsobí kvalitným dojmom.

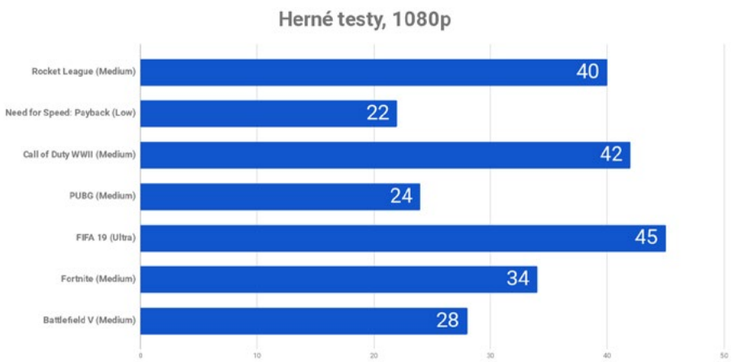
Bezdrôtová konektivita ponúka klasickú kombináciu Bluetooth 4.2 a Wi-Fi s podporou štandardov b/g/n/ac. Obidve bezdrôtové pripojenia pracovali počas testu korektne a aj úroveň signálu bola na dobrej úrovni.

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. Reproduktory 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.









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 pokial' hl'adáte výkon na úrovni pracovnej stanice, séria HP Z bude pre vás lepšou vol'bou.

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

Pochválit' musím nízku hlučnosť chladenia. Počas prehliadania webu alebo prehrávania videa nie je vôbec počut'. Samozrejme, ak spustíte hru a vyt'ažíte grafickú kartu alebo procesor, ventilátor dá o sebe vediet', 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 pamät' má vel'kosť 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. Vidiet' 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

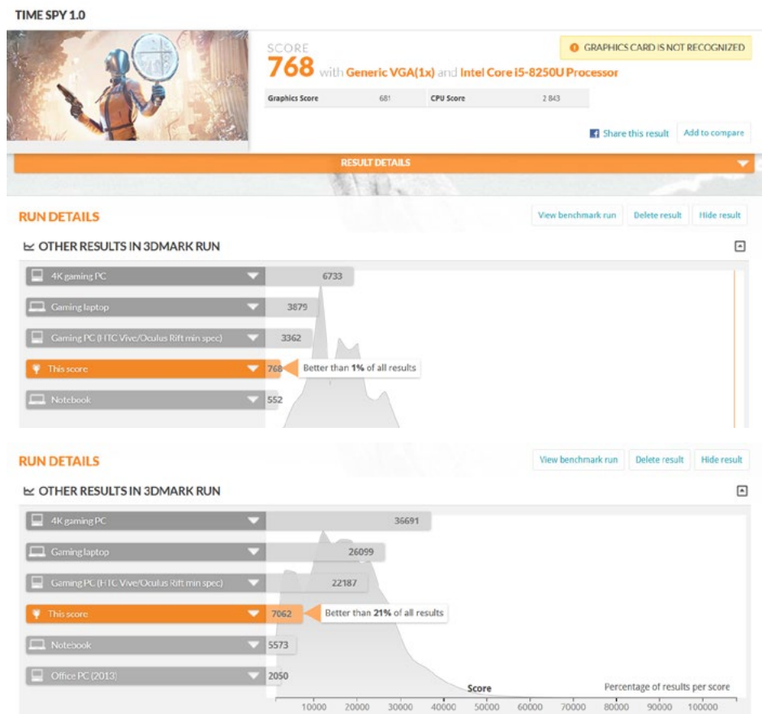
Batéria s kapacitou 41Wh podl'a výrobcu ponúka 9,5 hodín sledovania videa. Realita je mierne horšia, no výsledky sú stále na vel'mi dobrej úrovni. Počas sledovania videa pri 50% jase sa notebook ku kritickej hranici kapacity batérie dostal po 7 hodinách a 30 minútach. Pri prehliadaní webu, editácii dokumentov 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 vol'bou pre používatel'ov, ktorí požadujú dostatočný výkon v kompaktnom tele. Tento „rozumný kompromis" je navyše dostupný za necelých 760 eur. Poteší aj príležitostných hráčov vd'aka dedikovanej grafickej karte GeForce MX130.

Disponuje odolnou konštrukciou, rýchlym SSD diskom a kvalitným IPS displejom s FullHD rozlíšením. Vel'mi 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 manévre myšou. Mechanické klávesy je radosť používať ako pri hraní, tak pri písaní a vďaka spoľahlivému mechanizmu sa môžete staviť, že vám vydržia neskutočne dlho.

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

logitech G

Na otázky odpovedzte mailom na [redacted]. Na konci emailu napíšte kód, ktorý nájdete na papierovom obale, ktorý je jedinečný a môže sa použiť viackrát.

1. Čo sa vám páčil/nepáčil na magazíne Generation
2. Chceli by ste pravidelnejšie súťaže exkluzívne pre majiteľov tlačenej verzie magazínu?
3. Plánujete si kupovať magazín Generation pravidelne, alebo ho bude len 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

HODNOTENIE:

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 hlave, 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 zrejmé, 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

ADATA XPG SX6000 Pro

Solídny základ

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

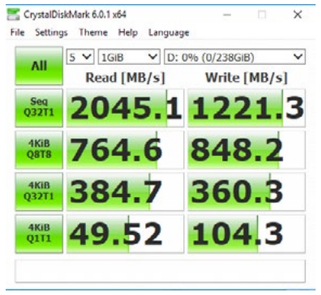
+ pomer ceny a výkonu
+ 5-ročná záruka
+ možnosť osadenia aj do notebooku
+ nízke teploty

- 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 teplot: 0°C – 70°C
Stredná doba poruchovosti (MTBF): 2 000 000 hodín
SLC Cache: Áno

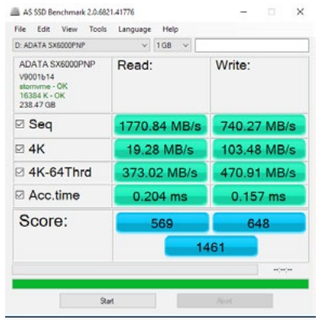
HODNOTENIE:



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 krabičke 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 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 pasívneho chladiču 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 ovľa viac.

Adam Lukačovič

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

HODNOTENIE:

★★★★☆

Tentoraz ide o d'alší špičkový herný produkt z dielne spoločnosti Asus série ROG, ktorý sl'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 zhodnotit' jedným slovom – špičkové. Krabica zodpovedá štandardu ROG. Slúchadlá sú uložené v peknom pogumovanom plastovom obale, pod ktorým sa nachádza čierna krabička s mikrofónom, užívatel'ským 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 mat' žiadny problém. Pozlátené koncovky konektorov sú v tomto prípade úplnou samozrejmost'ou.

Dizajn a ergonómia

Dizajn a kvalita vyhotovenia slúchadiel zodpovedá značke ROG, jednoducho bez diskusie. Slúchadlá pôsobia vel'mi kvalitne, náušníky aj čelenka sú potiahnuté čiernou kožou a vnútro tvorí pamät'ová 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 čast'ami slúchadiel nie je ani náznak vŕzgania a ani po dlhodobom

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

Na l'avom náušníku sa nachádza vypínač RGB podsvietenia náušníkov, ovládač hlasitosti a zapája sa doň aj mikrofón. RGB podsvietenie je opät' vel'mi pekné, ale podl'a môjho názoru je to na slúchadlách úplne zbytočný prvok, pretože ked' ich máte na ušiach, tak to, logicky, nevidíte.

Zvuk a používatel'ské dojmy

Asus sa chváli, že slúchadlá sú vybavené špičkovým ESS 9218 quad DAC prevodníkom s vysokým rozlíšením, ktorý by mal zabezpečovat' dokonalý zvuk. Môžem to čiastočne potvrdit', zvuk je na vysokej úrovni. Výšky a stredy sú jedny z najlepších, aké som mal možnost' v herných slúchadlách zažit'. Troška ma sklamali basy, ktoré som čakal výraznejšie a aj napriek dlhému laborovaniu s nastavením sa mi to nepodarilo zlepšit'. Basy skrátka pôsobili trochu plechovým dojmom. Nemôžem si pomôct', ale moje 8-ročné Creative X-fi herné slúchadlá „basujú" podstatne lepšie, čo považujem v tejto cenovej relácii za sklamanie. Jednoznačne ale musím pochválit' špičkové odhlučnenie. Ak máte slúchadlá na ušiach aj na vyšších hlasitostiach, nie je ich do okolia vôbec počut'. To isté platí aj opačne, po nasadení na uši sa ponoríte do herného sveta a úplne prestanete vnímat' svoje okolie.

Neoddelitel'nou súčast'ou slúchadiel je aj softvér ROG Armoury II. Pomocou neho je možné nastavovat' RGB efekty, prípadne nastavit' synchronizáciu s d'alšími zariadeniami. Nastavení režimov zvuku je vel'mi vel'a, je potrebné pri tom strávit' viac času a všetko vyladit' podl'a vlastných predstáv. Osobne som okamžite vypol efekt priestorového zvuku Virtual Surround, ktorý na mňa pôsobil príliš umelo, ale to je o osobných preferenciách. Odpojitel'nému mikrofónu nemám čo vytknút', je výborný, čo je však dnes v tejto cenovej relácii už štandardom.

Záverečné hodnotenie

Čo povedat' na záver? So slúchadlami som bol spokojný, sú vyrobené zo špičkových materiálov, ich ergonómia je takmer dokonalá a možnosti nastavenia sú vel'mi rozsiahle. Zvuk je tiež výborný, až na tie nešt'astné basy, ktoré sú jednoducho slabé, a to je pre mňa vel'kým sklamaním. Pokial' ste ale fanúšikom značky Asus a špeciálne ROG série, myslím, že asi nemáte nad čím premýšl'at'. Podl'a môjho názoru je však možné za cenu 200 eur kúpit' lepší produkt, prípadne niečo ušetrit' a dostat' za menšie peniaze porovnatel'nú 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

HODNOTENIE:

★★★★★

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. Káblové 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 šestica 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 dizajnovej stránke ide o malé, nenápadne štupľové slúchadlá, ktorých čierne prevedenie narúša biele logo výrobcu lemované zeleným podsvieteným kruhom. Čo sa týka prevedenia, slúchadlá sú plastové a spracovanie vyzerá byť 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 prvotné 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 trápi, 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 dobití slúchadiel, pričom jedno ich plné dobitie 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 prepojovací USB kábel k nabíjacej stanici, ktorú inak považujem za čerešničku na torte týchto bezdrôtových slúchadiel.

Miroslav Konkoľ

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

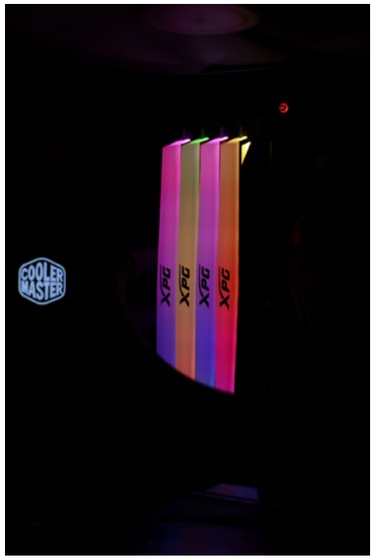
HODNOTENIE:

Výkonný procesor a nadupaná grafická karta, to sú základné kamene spokojných hráčov. Aj ďalšie komponenty sú ale v počítači dôležité a bez správneho výberu sa môžu potenciálne hodiny hrania zmeniť na problémy so stabilitou či celkovým výkonom. Mať 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 pochvaľoval, 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 taktoch 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



strana krabičky je stále odklápateľná, 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 pätica RGB LED diód, vďaka čomu je možné s RAMkami vykúzliť 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 striedmejšie 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 módov sa dá strávić 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 vyzerať, 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 vyzerať 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

HODNOTENIE:

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 odpojiteľný USB kábel, ktorý môže evokovať, že myš funguje aj v bezdrôtovom režime, čo, samozrejme, nie je pravda. Pri pripájaní káblov zaujmú aj pozlátené 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 auktualizovať 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. Veľa 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 ospravedlnitelná a adekvátna.

Viliam Valent

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

HODNOTENIE:

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 pekný mriežkovanú koženkovú aplikáciu, ktorá sa ani po dlhšom nosení neodtlačí 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 neobvyklo estetické otvorené náušníky, je bez šumov a skreslení a pri počúvaní hudby aj hraní rozoznáte 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

Lenovo Legion Y730

Herný notebook s nevyužitým potenciálom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- Chýbajúca numerická klávesnica
- Vzhl'adom na ostatné komponenty a cenu slabá grafická karta
- Celková nevyváženost' 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 vel'mi výkonný procesor. Na druhej strane sa tu ale nájde pár nepríjemných kompromisov ako slabšia grafická karta GeForce GTX 1050Ti a pamäte RAM, ktoré sú nepochopitel'ne zapojené len v jednokanálovom móde. Ako to bude všetko fungovat' ako celok?

Balenie

Notebook prišiel zabalený v obyčajnej škatuli, v ktorej sa nenachádzalo žiadne špeciálne príslušenstvo okrem nabíjačky. Od herného stroja v tejto cenovej kategórii by som očakával nejakú zaujímavost' s pridanou hodnotu, predsa len ide o prémiové zariadenie, čomu balenie tomu nezodpovedá.

HW Parametre

Hlavnou kontroverziou notebooku sú nevyvážené hardvérové parametre. Na jednej strane je tu vel'mi výkonný procesor ôsmej generácie Intel Coffee Lake Core i7 8750H so 6 jadrami a 12 vláknami, 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 vel'mi 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 jednokanálovom móde. Išlo o pamät' Samsung s frekvenciou 2666MHz s nepríliš dobrým časovaním CL-19-19-19-43-2T.

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

A pod'me teraz asi k najväčšej kontroverzii, ku grafickej karte, ktorou je na dnešnú dobu už slabšia Nvidia GeForce GTX 1050Ti so 4 GB GDDR5 pamäte. Po dlhšom hraní dosahovala frekvencie 1657MHz pre jadro a 3504MHz (7008MHz efektívne) pre pamäte, čo sú slušné hodnoty. Ako bude zvládat' hry, to si ukážeme v d'alšej časti tejto recenzie, ale už je možné tušit', 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 vernost' farieb displeja. Nebudem kritizovat' malú vel'kost' obrazovky, ktorá bola pre mňa absolútne nedostatočná, lebo existuje aj 17-palcový variant, ktorý je na hranie podl'a môjho názoru už použitel'nejší. Kto hl'adá kompaktnost', 15-palcový displej je práve pre neho.

Trochu kontroverzná je aj klávesnica. Disponuje síce vel'mi efektným RGB podsvietením Corsair iCUE, ktoré sa dá rôznym spôsobom konfigurovat' (až 6 variantov s makro tlačidlami) a vyzerá to fakt dobre, horšie je už rozloženie kláves.

Je totiž atypické a nepísalo sa mi vd'aka tomu na klávesnici najlepšie. Chýba aj numerická část', ale je to predsa len v prvom rade herný nástroj, takže sa to dá s prižmúreným okom ospravedlnit'. Poteší aj antighost úprava kláves.

Osobitnou kapitolou je aj zvuk, ktorý je na notebook skvelý. Obsahuje systém viacerých reproduktorov a technológiu Dolby Atmos, pričom potešia 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 vel'mi dobrých hodnotách – viac uvidíte v testoch. Je to jednoducho daň za vysoký výkon a kompaktnú vel'kost' 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 siet'ovým portom a slotom pre zámok Kensington. Z l'avej 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 záležitost', podl'a mňa ale v tomto prípade Lenovo zabodovalo naplno. Notebook je štýlový a spracovaný vel'mi precízne. Šasi je celohliníkové, celková hmotnost' je len 2,2 kg a hrúbka 20 mm. Čo sa klávesnice týka, ergonómia je skôr otázka zvyku, keď'že rozdelenie kláves je trochu iné, než na aké som zvyknutý. Vel'mi pekne je však spracované RGB podsvietenie. Poteší aj vel'ký a presný touchpad, ktorý ale hráči zrejme nebudú moc využívat'. Pekne vyzerá aj takmer bezrámikový displej, na druhú stranu je to pomerne nepraktické, ked'že sa pri otváraní a zatváraní l'ahko ochytá.

Testy výkonu

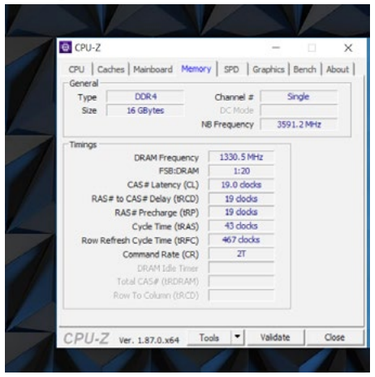
Ako už bolo spomenuté, notebook je vybavený vel'mi výkonným procesorom Intel Core i7 8750H, ktorý je na pomery notebookov viac ako dostatočný, pričom v tejto konfigurácii by som ho nazval až predimenzovaným. V teste Cinebench R15 dosahuje v multicore výkone 1106 bodov, single core výkon je 169 bodov, čo sú pre mobilný svet tejto kategórie vel'mi slušné hodnoty.

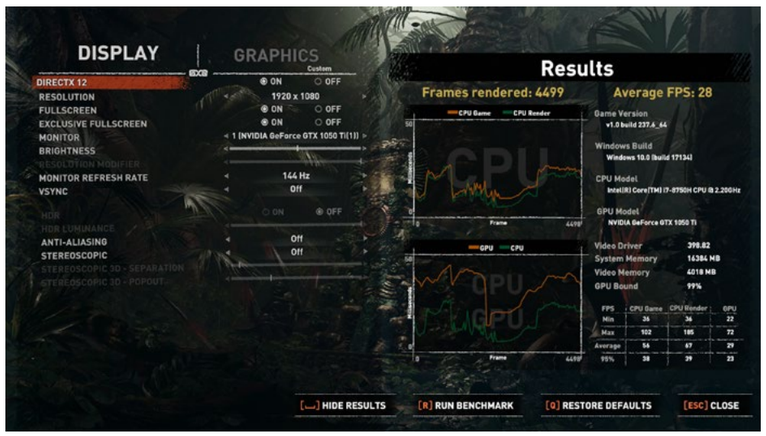
V benchmarku Aida 64 CPU Queen dosiahol procesor až 65249 bodov, čo je výkon na úrovni HEDT procesora i7 7800X. V teste Prime 95 sa priemerná teplota po pol hodine testu pohybovala okolo 80 stupňov, čo je vel'mi dobrá hodnota. K výkonu procesora teda nemám vôbec žiadne výhrady, je viac ako dostatočný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

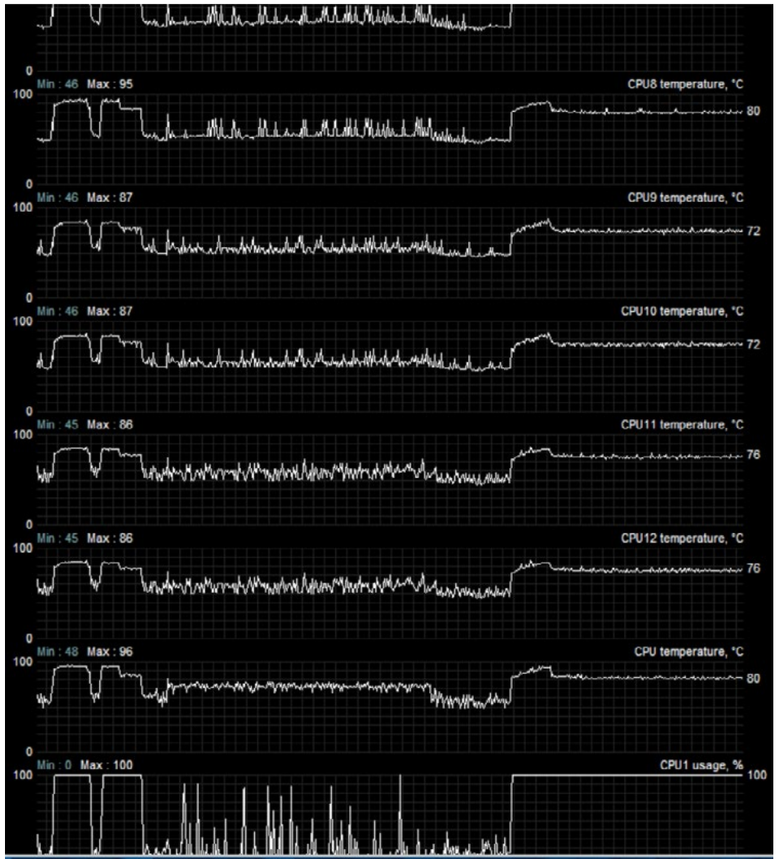
Sklamaním je výkon pamät'ového systému. Neviem z akého dôvodu, ale výrobca použil len jeden 16GB pamät'ový modul, čo, pochopitel'ne, degraduje výkon. Je to možné vidiet' aj na benchmarkoch pamät'ového systému v aplikácii Aida64. Hodnoty čítania a zápisu pamäte sú totiž polovičné oproti tomu, aké by mohli byt'. Myslím si však, že to príliš používatel'a brzdit' nebude, ked'že hlavným problémom je v tomto prípade grafika. V prípade silnejšej karty by to ale určite bolo meratel'né.

Pod'me k testom grafického výkonu, teda k tomu, čo hráča najviac zaujíma. Použitie slabšej grafickej karty GeForce GTX 1050Ti už dáva tušit', 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 repezentovanie API Vulkan. Priemerný dosahovaný výkon bol okolo 80-90 FPS na najvyšších nastaveniach a vd'aka G-Sync technológii bola hra maximálne plynulá a zážitok výborný. Dobre si teda zahráte aj Wolfenstein II: The New Collosus, 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. Bohužial', pri takto nízkych hodnotách FPS už nepomôže ani G-Sync. Hra dosahovala hratel'né FPS na LOW nastavení a to zrejme vidiet' na notebooku, ktorý sa pýši titulom herný, nechcete.







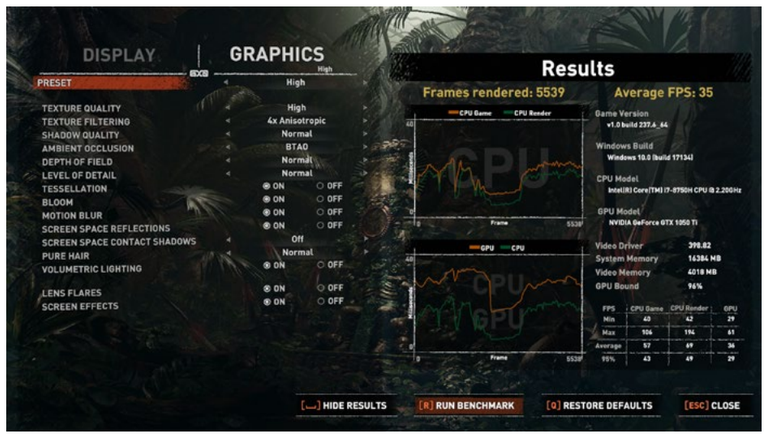
Posledným testovaným titulom bol Shadow of Tomb Raider, ktorý reprezentuje DirectX 12 a ponúka skvelý vizuálny a herný zážitok. Na test bol použitý opät' vstavaný benchmark. Na najvyšších nastaveniach (bez AA) boli priemerné hodnoty FPS len 28, minimálne 22 a maximálne 72. 95% percentil bol 23 FPS. Detaily 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. Opät' 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. Vidiet', 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 prijatel'nými FPS len na nízkych detailoch, čo nie je vel'mi 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 povedat' na záver? Hodnotenie tohto herného notebooku je zložité. Ak by som ho mal zhodnotit' 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 jednokanálové zapojenie RAM. V tejto cenovej relácii môžete mat' 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 kúpit' notebook už od 1700 eur. Preto Lenovo Y730, ktoré začína na cenovej hladine 1500 eur, je vel'mi t'ažké odporučit'. Herný výkon je, bohužial', 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

HODNOTENIE:

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 konektivite 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 vpredu. Zadná strana balenia nás informuje o kl'účových 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, vel'mi detailne spracovaný s množstvom inštruktážnych obrázkov a ak by ste sa náhodou aj tak stratili, pri každom inštalačnom postupe je QR kód, ktorý vás presmeruje na video.

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 pásik osvetl'ujúci zadnú časť dosky. Celkom vel'kým prekvapením je pre mňa umiestnenie 8+4 EPS konektora, ktorý poskytuje dodatočné napätie pre procesor. Úprimne, je to celkom zbytočné, 99 percent používatel'ov nikdy nenarazí na limity 8 pinu. Ak by náhodou aj narazili, je väčšia šanca, že nudú 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. Príjemným 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 záťaži trocha teplý a jeho teploty sa len zriedka dostali za 60°C. Samozrejmosťou 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 spomaľuje boot.

Záverečné hodnotenie

Aj napriek klamlivému marketingu s počtom VRM fáz je X470 Gaming Plus od MSI naozaj dobrou doskou za svojou cenu. Ponúkne 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 Bátora

Sound BlasterX H6

Headset pre každú príležitosť

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

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 neodýmiové
Frekvenčný rozsah meničov: 20Hz ~ 20kHz
Mikrofón: odnímateľný, kondenzátorový
Frekvenčný rozsah mikrofónu: 50Hz ~ 15kHz
Citlivosť mikrofónu: -42dB
Impedancioa mikrofónu: < 2,2kΩ

HODNOTENIE:

★★★★★

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 Creativu, 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 čierno-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 vystužené plastovo-kovovým rámom. Pekným detailom a zároveň pomôckou 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 prídete 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 neodmyslitelne 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 podnastavenia 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 ním, 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 prispôsobiť 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.

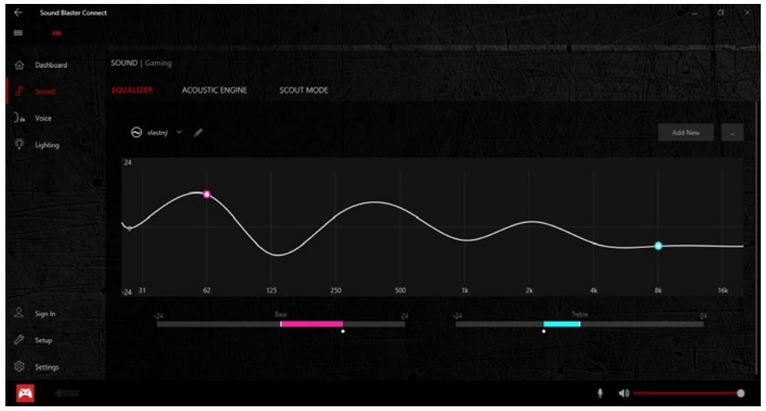
Ďalšou kategóriou sú nastavenia hlasu, v ktorých nájdete to najpodstatnejšie prispôsobenie mikrofónu v podobe redukcie hluku, eliminácie ozveny a funkcie smart volume.

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 úrovní 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 miasť, 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 troma pípnutiami. Jedno dlhé pípnutie znamená, že ste ekvalizér vypli.

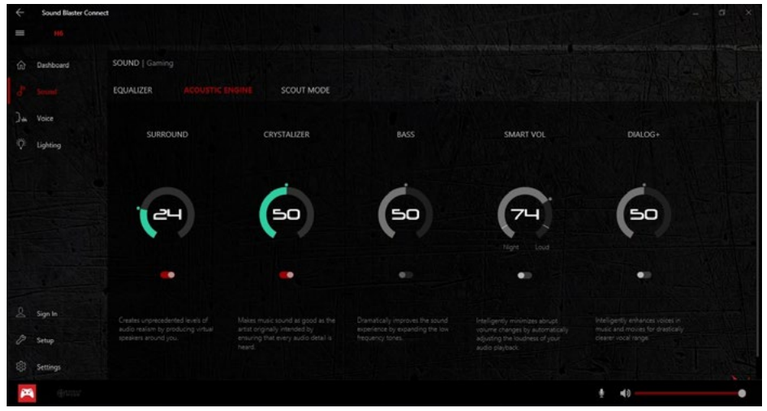
Čo sa týka kvality zvuku, ten je na veľmi dobrej úrovni, celkovo je vyrovnaný, s veľmi dobrými basmi, výškami aj stredmi. Poteší prítomnosť priestorového zvuku 7.1, ktorý využijete a vychutnáte si nielen pri hraní hier, ale aj pri sledovaní filmov či počúvaní hudby a dostanete sa tak priamo do deja.

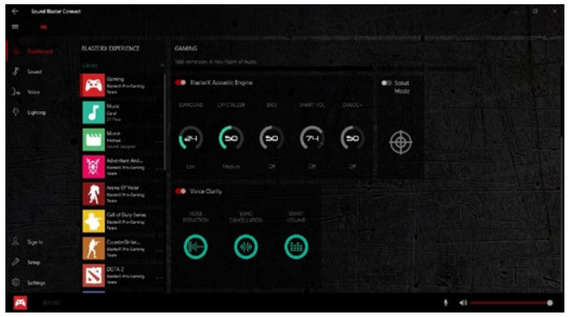
Záverečné hodnotenie

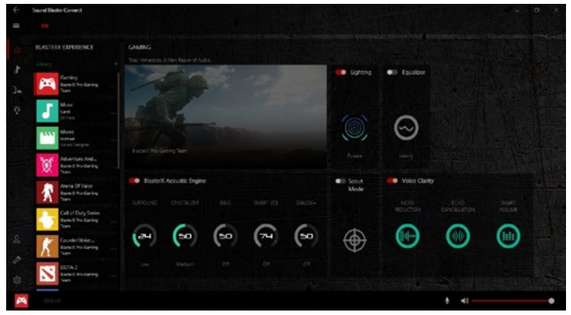
Doposiaľ som sa so zlým produktom od Creativeu nestretol. Tento trend pokračuje aj po zrecenzovaní headsetu Sound BlasterX H6, ktorý Vám za prijateľnú cenu poskytne veľa muziky, a to doslova. Samozrejme, priestorový zvuk 7.1 sa nevyrovná drahým a špičkovým slúchadlám, no v herných slúchadlách svoj účel 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. Dosť 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 vrieskať, 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 ergonómii 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 Konkoľ







MORE SCREEN, LESS WEIGHT

Swift 5

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

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

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

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

intel CORE i7 8th Gen

Lamax MusiCan 1

Obstojný reprák za prijatel'nú 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

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nie je to tak dávno, čo odštartoval obrovský trend tínedžerov a detí, ktorým sú bluetooth reproduktory. Samozrejme, nevravím, že takéto zariadenia sú len pre mládež, využitel'né sú totiž takmer všade a pre každého. Nie je nutné sa s nimi prechádzat' 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 zákazníkovi padne do očí reproduktor, pod ktorým sa schováva micro USB - USB kábel a obojstranný 3,5mm jack. Nájdeme tam aj používatel'skú príručku, šnúrku na zavesenie produktu, rýchly návod na obsluhu, varovanie, v ktorom sa píše, že reproduktor nemôžeme nabíjat' 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 prídu aj v iných farbách, napríklad v čisto čiernom prevedení, ako je to v prípade tohto reproduktoru. Ja mám však tú modro-čiernu a aj napriek tomu, že nie som fanúšikom tejto kombinácie, musím povedat', 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 zatial' celkom pekný.

Dojmy z používania

Reproduktor disponuje aj IPX4 vodeodolnost'ou, režimami FM rádio a Handsfree. Ako som už spomenul, je na ňom hned' niekol'ko tlačidiel, pričom každé ma 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 prijat' hovor, odpojit' bluetooth zariadenie alebo vytočit' posledné volané číslo a tlačidlami na hlasitost' je možné presúvat' 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, ked' už je produkt nabitý. Za vel'ké plus považujem možnost' používat' 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 podl'a 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 možnost' priestorového zvuku. Ak si ale myslíte, že stačí reproduktor proste položit', tak jedinou možnost'ou je ho postavit', pretože pri pokuse o položenie zariadenia ležmo situáciu skomplikuje jeho extrémna gul'atost', ktorá dokáže výrazne zhoršit' zážitok z počúvania. V momente, ked' sa otočí basovým reproduktorom k vám, sa zvuk stáva nekvalitným, ba až nepočúvatel'ným.

Čo sa týka kvality zvuku samotného, musím povedat', 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 najlepší

zážitok z počúvania, by som zvolil niečo, kde nie sú basy jedným z najhlavnejších prvkov - skôr by som stavil na tie výšky. Povedat', že by bol zvuk zlý, ale nemôžem.

Záverečné hodnotenie

Bluetooth reproduktory sú v súčasnosti naozaj populárne a ak chcete takúto „hračku" kúpit' svojmu známemu a nechcete za ňu vyhodit' prehnané množstvo peňazí, určite by ste mali nad kúpou Lamax Musican1 naozaj popremýšl'at'. 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 porozmýšl'am nad všetkými funkciami zariadenia, ktorých je, mimochodom, viac ako u niektorých prémiových produktov iných značiek, tak je Lamax MusiCan1 vzhl'adom na svoju cenu, ktorá je približne 45 eur, jedným z favoritov, ktorý môže pokojne konkurovat' 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
+ pohodlnost'

- len 1 farba podsvietenia
- hmotnost'
- 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

HODNOTENIE:

Väčšina hráčov si pod pojmom herná klávesnica predstaví nejakú podsvietenú, dizajnovo peknú klávesnicu s niekol'ko programovatel'nými tlačidlami. Sú ale aj klávesnice, pri ktorých to ich výrobcovia zobrali z opačného smeru a snažili sa vytvorit' čo najkompaktnejší počin. Je faktom, že väčšina hráčov hrajúcich na počítačoch preferuje tie väčšie (normálne), ale sú l'udia, ktorí radšej zainvestujú do kompaktnejších produktov. Väčšinou ide o hráčov s nedostatkom priestoru. Pre takých l'udí je tu aj napríklad spoločnost' Modecom. Tá sa môže pýšit' už viacerými takýmito produktmi, na ktoré boli doposial' 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 dodat'.

Po otvorení krabice s klávesnicou sa mi naskytol pohl'ad na klávesnicu zabalenú v akomsi ochrannom obale, pod ktorou som našiel používatel'skú príručku a USB kábel slúžiaci na zapojenie produktu do počítača.

Dizajn a spracovanie

Jednoduchý dizajn a vel'mi tenké, kovové spracovanie. To by som zhrnul do vel'mi stručného opisu.

Ak by som sa na ňu mal pozriet' trochu bližšie, spozoroval by som nízky profil kláves, vkusné logo zobrazené nad šípkami a pri pohl'ade z boku by som si všimol, že medzi klávesmi a samotným telom klávesnice sa nachádza naozaj vel'ký mechanizmus na stláčanie, ktorý okrem iného obsahuje aj podsvietenie. Ku všetkému nie vel'mi pozitívne prispieva fakt, že vyhotovenie je z kovu, čo sa odzrkadl'uje na jej váhe, ktorá je vyššia ako hmotnost' niektorých vel'kých klávesníc. Ale predsa len, klávesnicu máte položenú na stole, takže to nevadí, no nie?

Trochu ma zamrzel fakt, že Modecom Volcano Blade ponúka len jednu farbu podsvietenia, a to červenú. Čo sa týka sily podsvietenia, tá je podl'a mňa slabá a pri hraní cez deň je problém si ju vôbec všimnút'.

Používanie

Čo sa týka používania, klávesnica Modecom Volcano Blade nie je tak zlá. Ak sa vel'mi pozorne započúvate ku zvuku stláčania kláves, môžete si povšimnút' zvláštny, kovový zvuk.

To ale nie je nič, na čo by sa nedalo zvyknút'. Stláčanie je na pocit pomerne príjemné, avšak ocenil by som, ak by bol pohyb kláves trochu hladší. Po prvom zapojení som sa podl'a manuálu skúšal pohrat' s nastaveniami podsvietenia klávesnice. Je síce pekné, že Modecom do tohto produktu vložil naozaj vel'a 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 vidiet'.

Vel'kým mínusom všetkých kompaktných klávesníc je skutočnost', že poväčšine nemajú numerickú klávesnicu. Preto by som klávesnicu neodporúčal l'ud'om, ktorí vel'a píšu. 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 kedykol'vek odpojit' a presunút' na iné miesto, a to s takmer dokonalým komfortom. Problém je jedine v tom, že je t'ažká.

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 pochválit' kvalitné kovové vyhotovenie, dizajn a vysokoodolný mechanizmus stláčania Kailh. Pozornost' 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 vel'mi pohodlná a jej malá konštrukcia mi vel'mi ul'ahčila 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 akceptovatel'né.

*ghosting vzniká, ked' klávesnica nedokáže spracovat' 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 voľný slot SO-DIMM DDR3 max. 1866MHz
Interná pamäť: 4GB eMMC
Pozície pre HDD: 2x3,5" SATA III (6Gbps)
Kompatiblita 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 funkcionalita 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 smerovaču, prípadne iného sieťového zariadenia, a tomu prispôsobil 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 obývacej 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 uchytený pomocou magnetov.

Inštalácia diskov je vďaka bezskrutkovému mechanizmu s použitím čiernych plastových rámikov 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 útrobách 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 pripojenie 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 prvotnej konfigurácií. 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 (Snapshop – Snímek) a niektoré nie sú, pre istotu, preložené vôbec.

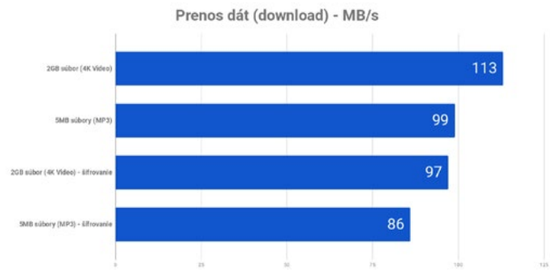
Hlavnou silou systému QTS sú ale jeho pokročilé možnosti správy a rozšíriteľnosť vďaka aplikáciám z obchodu. Operačnému systému QTS sa budeme venovať v samostatnom článku už čoskoro.

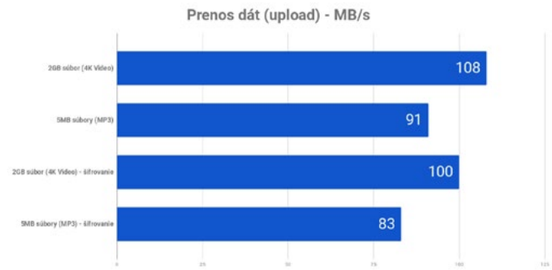
Výkon a spotreba

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 akcelerátom 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 DD3 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 vyťaženie 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 bežiace 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 kombinácií 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, vyžiadal 18,5W. Pokiaľ boli vyťažené 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.

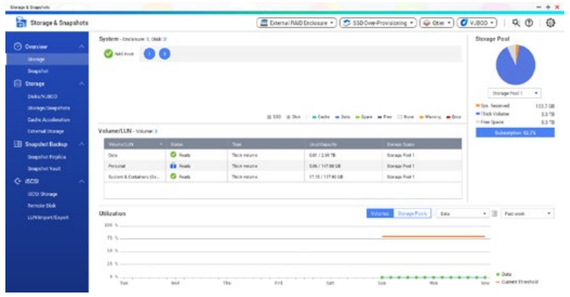
Báť sa nemusíte ani hlučnosti, ktorá je veľmi nízka a o tom, že NAS pracuje budete vedieť iba ak máte zvukovody precíznejšie ako príslušníci policajného oddielu K-9. To platí ako pre ventilátor, ktorého úroveň otáčok nepresiahne 1250 ot./min., tak pre pevné disky. Aj napriek bezskrutkovému inštalačnému mechanizmu je odhlučnenie na skvelej úrovni.

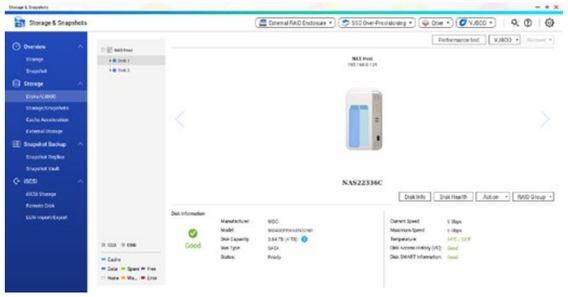
Záver

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 bagateľ.

Adam Lukačovič





MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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, Leifur 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 VSTŘÍC POMSTĚ

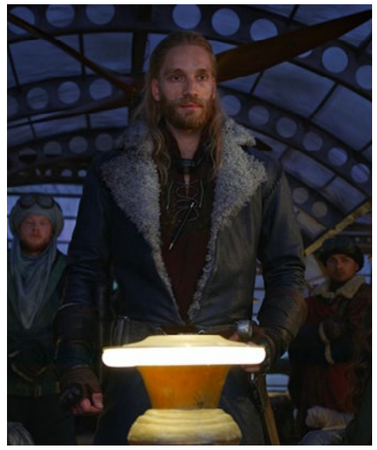
Knižní dobrodružná série pro mladistvé s názvem Kroniky hladových měst se těší především v zahraničí slušné popularitě. Před lety pak vyšla tahle série i u nás a nyní do kin vstupuje její filmová adaptace, na kterou z pozice producenta a scénáristy dohlížel Peter Jackson, který projekt začal připravovat 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 osekat 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 místy 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.

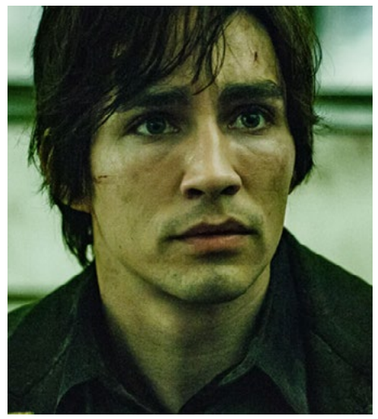
Jenže to je právě problém. Když totiž nahlédnete pod slupku té blockbusterové podívané, u které masy chtějí chroupat popcorn, nezbyde vám toho moc navíc. Samotný nosný příběh filmu je totiž možná až příliš jednoznačný, přímočarý a povrchní, že je tak trochu problém se v něm nějakým způsobem angažovat nebo hrdinům fandit. Film Smrtelné 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 počin pro celou rodinu, mám takový pocit, že plány na adaptaci celé knižní série Kroniky hladových měst jsou ta tam. Smrtelné 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 Smrtelné 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



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 108 min

Režia: 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 Aguilera, 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:

★☆☆☆☆

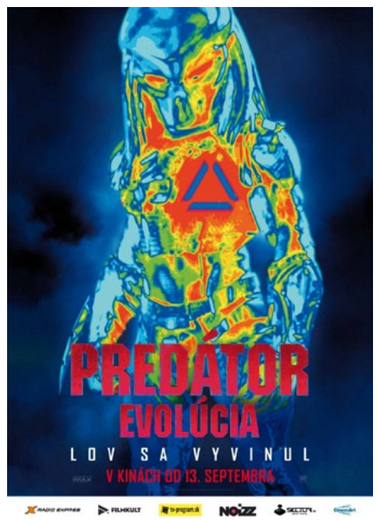
Predátor: Evolúcia

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 béčková 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 leporelo 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 pántom 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 niekoľko 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 oblafol a premohol snáď i obyčajný sliz z inej planéty s dvoma mozgovými bunkami, nieto 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 génius 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 lodiach 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 Dráčika pre dieťa 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.

Nakoľko film bol i totálne komerčné fiasko, nanešťastie sa pokračovania, ktorý by mohlo sérii napraviť reputáciu, asi tak skoro nedočkáme.

„Votrelec 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 béčková 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 klinec do rakvy ďalšej legendárnej série po tom, ako si Ridley Scott sám sebe zabil Votrelca."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 poniektorých 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 divákom 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 slobode neodradí a s rozumom a odvahou nakoniec vyráža 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 nevonia. Je pravda, že i ja som mal zo začiatku pár výhrad (vždy som ho mal za takého ťuťka), 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 späté 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 zbedačení poddaní, všeobecná drsnosť a krutosť, veľa násilných scén a v neposlednom rade tiež vynikajúce technické prevedenie súbojov. Tie si vychutná nejeden 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 „skrášliť", 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

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

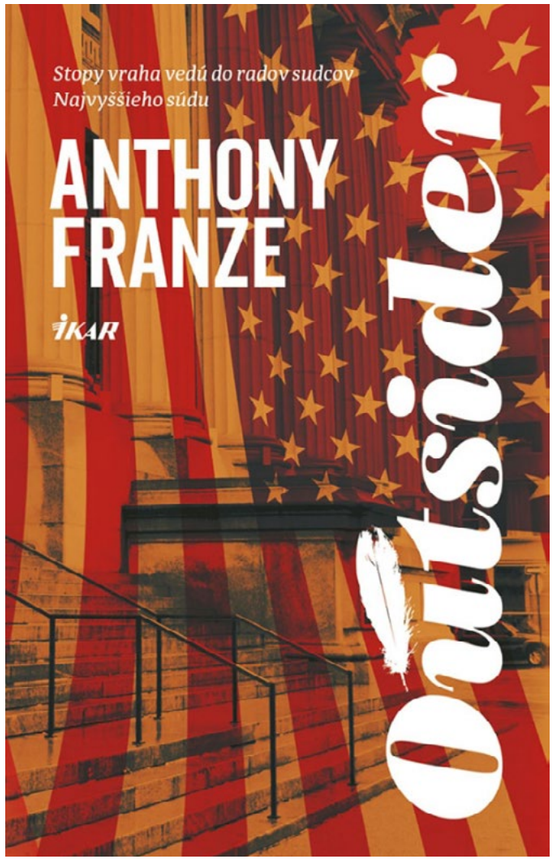
Anthony Franze
Outsider

Rok vydania: 2018
Žáner: Dobrodružstvo, thrillery

PLUSY A MÍNUSY:

+ pútavo napísaný dej
+ napínavost' 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 spisovatel'ov 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 zahltený právnickými výrazmi a aj jednotlivé právnické zvyky sú vysvetlené, čo znamená, že knihu si môže prečítat' aj čitatel', ktorý sa nepohybuje v právnických kruhoch.

Hlavnou postavou príbehu je Grayson Hernandez, chudobný chalan z pochybnej washingtonskej štvrte s láskou ku knihám a s vel'kými snami. Vykreslený je ako hrdina, ktorý zachraňuje l'udí 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 stat' 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 nahovárat', že je mu to jedno. Jedno, že nie je súčast'ou skupiny. Že medzi nich nepatrí. No bez ohl'adu na vek, bez ohl'adu na to, kto si alebo odkial' si, bolí to." (s. 41) Asistenti sudcu ho medzi seba neprijali. Až na krásnu a inteligentnú asistentku Lauren Hartovú, ktorej pozornost' 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 ned'aleko Washingtonu. Tucet l'udí 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 vzt'ahoch a o tom, čo sa odohráva vo vnútri Najvyššieho súdu. Z pohl'adu agentky Milsteinovej sa dozvedáme o dôkazoch a postupe pri vyšetrovaní prípadu vrážd. Príbeh má prekvapujúci vývoj s akčným záverom a je plný tajomstiev, ktoré sa nám postupne odkrývajú. Na prvý pohl'ad sa zdá byt' prípad a samotný dej komplikovaný, avšak podaný je jednoducho i pútavo zároveň s nie rozsiahlymi opismi.

Kniha je nositel'om vel'kého posolstva. Teda aspoň mňa zaujalo posolstvo o sile priatel'stva a rodiny. Stačí si uvedomit', že peniaze nie sú všetko, a aj ked' sa cítime vo svete opustení, nikdy nie sme sami, pokial' máme rodinu, ktorá stojí za nami pri pádoch aj vzostupoch.

„A nabudúce si, dúfam, zapamätáš, že nevšímat' si sprosté reči možno vyzerá ako reakcia zrelého človeka, že sa nad to všetko povznesieš, ale jediné, čo l'udia na tomto svete chápu, je moc. Moc prejavuješ silou. A silu prvýkrát použiješ vtedy, ked' t'a niekto znevažuje, nie až o dva mesiace neskôr." (s. 191)

Monika Siekelová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Christi Caldwellová
Škandalózna hra

Rok vydania: 2018
Žáner: romantika

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipnost' situácií
+ vykreslenie pováh postáv

"Je možnost' prepojit' rozdielne životy dvoch l'udí, ktorí sa navzájom odpudzujú?"

HODNOTENIE:

★★★★★

Škandalózna hra

LÁSKA ALEBO ČESŤ

Spisovatel'ka Christi Caldwellová žije v Connecticute, kde píše, naháňa svojho syna plného energie a stará sa o svoje dvojičky-princezné. Podl'a USA Today patrí Christi medzi najpredávanejšie autorky. Na písanie historických romancí ju zlákali Julie Garwoodová a Judith McNaugthová.

Autorka je toho názoru, že aj tí najdokonalejší hrdinovia a hrdinky majú svoje chyby, rada ich však trochu potrápi a napokon im dopraje št'astný koniec.

Škandalózna hra je druhou knihou z počtu štyri v sérii Sinful Brides (Hriešne nevesty) a vol'ným pokračovaním knihy Nebezpečná stávka. Z tejto knižnej série od autorky Christi Caldwellovej sú v slovenskom jazyku vydané zatial' len tieto dve knihy.

„Odkedy začala vnímat' svet okolo seba a analyzovat' ho, brala ho ako čierno biely a presne vedela, kde je jej miesto. Nejestvovalo pre ňu nič medzi tým, nijaká sivá. A preto hl'adala dokonalost' v nedokonalom svete." (s. 231)

Škandalózna hra je pútavý príbeh pre dámy, ktoré majú rady romantiku a vášeň. Autorka nás prostredníctvom neho prenesie do sveta grófov, lordov, vojvodov,... Do obdobia, kedy čest' zohrávala vel'kú 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 verejnost' 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 guvernantkinom 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 vzdat'. *„Prebúdzat' v l'ud'och hrôzu bol zjavne najjednoduchší spôsob, ako si ich držat' od tela a nepripúšt'at' si nejaké pocity." (s. 143)* Pohŕda a vyhýba sa l'ud'om z vyššej vrstvy. Po udelení titulu ho však sestra poprosí, aby sa ukázal na jej bále. Tam sa prvýkrát počas kurióznej situácie stretáva s Penelope.

Prinútení okolnost'ami si Penelope a Ryker musia nájst' k sebe cestu. Aj ked' nič t'ažšie ako spojenie dvoch úplne odlišných l'udí neexistuje.

Zaujímavost'ou knihy je aj denník, ktorý si Penny píše od raného veku. Jeho časti sú uvedené na začiatku každej kapitoly. Časti denníka zvýrazňujú 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 bojovnost', ostrovtip a ostrý jazyk. Príbeh je výnimočný aj svojím vtipným zobrazením niektorých situácií.

„Najdrahší Fezzimore,

neexistuje pre mňa väčšia radost' ako čítanie. Vd'aka knihám sa môžem sústredit' aj na niečo iné a nevšímat' si, ako sa moje sestry večne hašteria.

Penny, 12 rokov" (s. 209)

Monika Siekelová

JANUÁR 2019

FINISHER #5

MARTIN LAŠKOBY

logitech

G29 DRIVING FORCE™

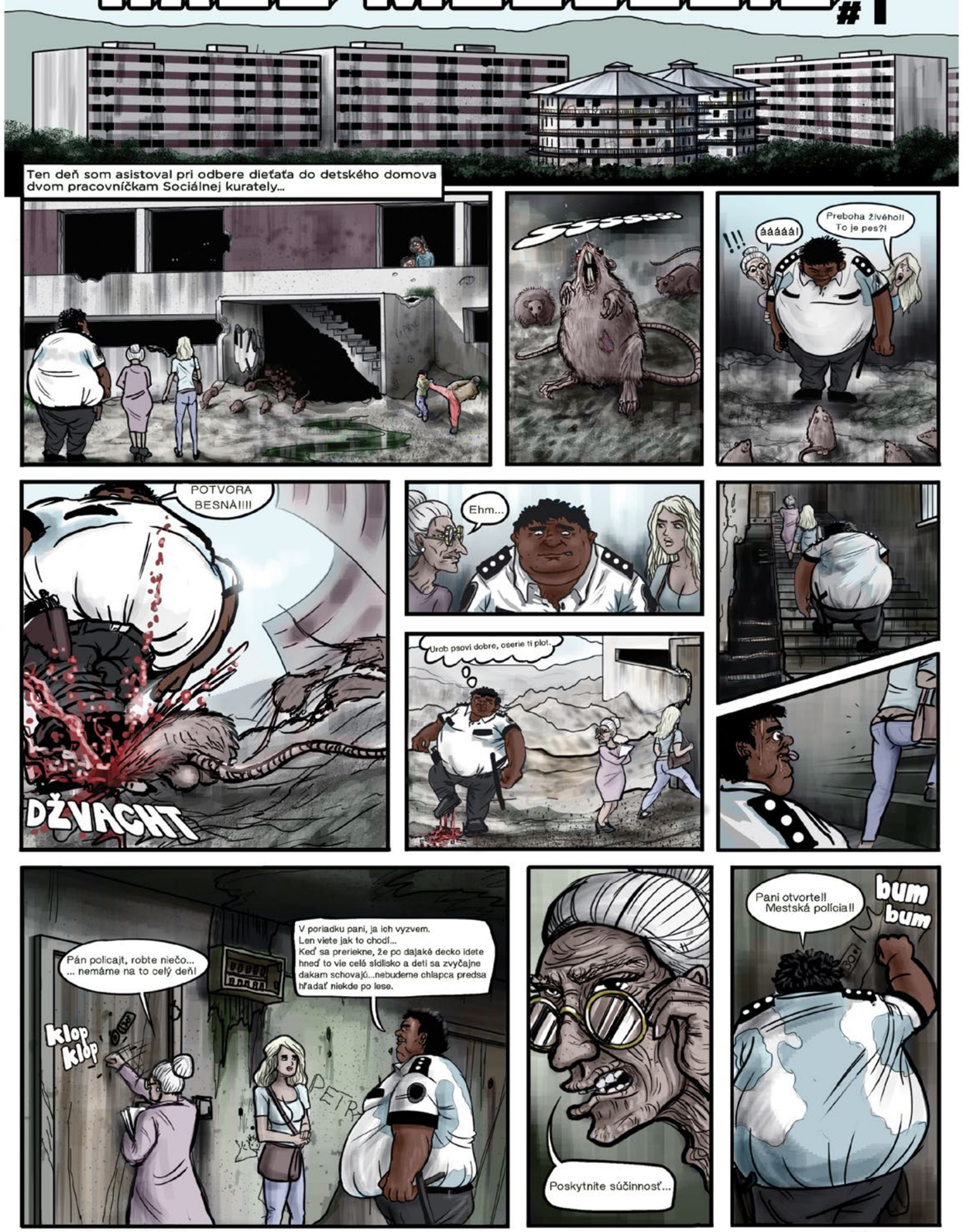
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

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



Príbeh: Dezider Drotár

ART: Bulba?

logitech™

G560

PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

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

G502 HERO

SENZOR HERO 16K

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

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

PODĽA BESTSELLERU **JOZEFA KARIKU**

DAVID **HARTL** | MÁRIA **BARTALOS** | MATEJ **MARUŠIN** | TOMÁŠ **MAŠTALÍR**

T R H L I N A

TV JOJ A DNA PRODUCTION UVÁDZAJÚ:
MATEJ MARUŠIN, MÁRIA BARTALOS, TOMÁŠ MAŠTALÍR, DAVID HARTL „TRHLINA"
KOSTÝMOVÝ VÝTVARNÍK: JAKUB STRAKA UMELECKÁ MASKÉRKA: MICHAELA KICKOVÁ ARCHITEKT: RODRIGO CARES STRIH: MAREK KRÁĽOVSKÝ
ZVUK: MILOŠ HANZÉLY HUDBA: JURAJ DOBRAKOV SCENÁR: TOMÁŠ BOMBÍK KAMERA: MARTIN RAU VÝKONNÝ PRODUCENT: NATÁLIA RAU GUZIKIEWICZOVÁ
PRODUCENTI: SLÁVKA ADAMÍKOVÁ, RASTO ŠESTÁK, PETER BEBJAK RÉŽIA: PETER BEBJAK

TV JOJ continental film DNAProduction

V CINEMAX OD 24. JANUÁRA 2019

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

CINEMAX