

GENERATION



PREDSTAVUJEME
ROG Strix SCAR II GL704

VIDELI SME
Glass

HRA MESIACA
Resident Evil 2



SÚŤAŽ



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk



Zmiešané pocity

Nový rok začal tak...divne. Minimálne ten herný. Na jednej strane tu máme oznámenia o tom, že Bungie a Activision sa rozviedli, Blizzard má dosť vlastných problémov, ale na druhej strane vyšli v tomto mesiaci skvelé hry, ktorým kraluje Resident Evil 2.

Každopádne, ak Január, kedy sa všetko len začína rozbiehať priniesol tol'ko „vzrušenia“, tak sa úprimne neviem dočkať toho, čo prinesú nasledujúce mesiace. Kalendár herných vydaní je plný ako vo februári, tak aj v marci a preto je len na vás čo si vyberiete.

My v Gamesite a Generation sa budeme snažiť priniesť najaktuálnejšie informácie a možno pridáme aj niečo navyše. Čo vám však viem prezradiť už teraz je to, sa nám podarilo stlačiť cenu magazínu Generation v prípade, že preferujete jeho tlačенú verziu. Tá je po novom 4,50€ za jedno vydanie (predtým stál 6,50€) a ak sa rozhodnete predplatiť si ho na rok, tak jedno číslo získate za 3,50€. Za ne dostanete hromadu noviniek, recenzií a ďalších článkov, ktoré vás poinformujú a zabavia.

Preto vedzte, že sa nikam nechystáme a dúfame, že ani vy.

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 obsahujú komponenty týchto značiek:

fractal
design

Kingston
TECHNOLOGY

GIGABYTE

 **msi**

logitech 

SAPPHIRE

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Boli sme pri predstavení nového disku od WD ktorý poháňa sama temnota



Spoločnosť Western Digital, ktorá je pre bežných zákazníkov známa hlavne pod značkou WD, sa do vôd flashových dátových úložísk vydala už pred niekoľkými rokmi a nemôžeme sa veľmi čudovať. Bežné pevné disky majú, samozrejme, stále svoje miesto v počítačoch a iných zariadeniach, no stále viac im na krk dýchajú SSD disky zvyšovaním svojich kapacít pri konštantnom znižovaní cien, a to nehovoríme o násobne vyšších prenosových rýchlostiach, ktoré zvládnu urobiť aj z niekoľko-ročného počítača opäť svižné zariadenie.

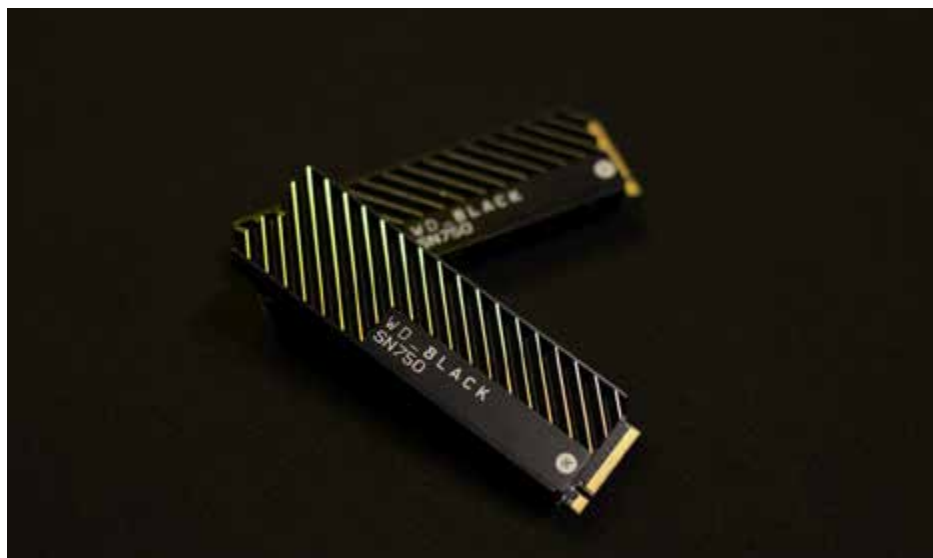
WD si s príchodom prvej generácie svojich WD Black SSD diskov a vylepšeniami zakomponovanými do druhej generácie vyslúžili veľmi pozitívne reakcie ako od hráčov, tak aj od profesionálov, a preto sa nemôžeme čudovať, keď sa s najnovšou, teda tretou generáciou snažia vysoko nastavenú latku opäť prekonať. Čo však ponúknuť navyše, keď už druhá generácia ponúkala NVMe štandard spolu s naozaj rešpektovateľnými prenosovými rýchlosťami a dlhou životnosťou? Vo WD si očividne povedali, že odpoveďou je o niečo vylepšiť každý jeden parameter a pridať pár bonusov. Predstavenie nového radu WD Black diskov sa uskutočnilo v tematicky veľmi vhodných priestoroch

nedávno otvoreného Múzea hier v Prahe, ktoré už navonok ukazuje svoju náklonnosť k hrám a všetkému hernému. Po vstupe sme mali pocit asi ako Charlie v továrni na čokoládu a nostalgia na nás útočila z každého kúta, kam sme pozreli. Ten kontrast medzi arkádami a hernými konzolami starými desiatky rokov a predstavovaním úplnej novinky a toho najlepšieho, čo momentálne pre bežných spotrebiteľov existuje, bol naozaj citel'ný. Vybavenie



priestorov pritom vkusne pasovalo do herne ladenej atmosféry, s ktorou zástupcovia WD odhalili a bližšie predstavili novinku s názvom WD Black SN750 NVMe SSD.

Samozrejme, najprv sme sa dozvedeli pár informácií o tom, aké majú momentálne zákazníci preferencie, čo sa dátových úložísk týka, ako sa spoločnosti WD darí





a aké má plány do budúcnosti. Hlavnou hviezdou a tým najzaujímavejším bodom bolo ale predstavenie samotného disku. Ešte predtým krátka poznámka. Za zmenou názvu a pridaním označenia SN750 je s najväčšou pravdepodobnosťou fakt, že prvá a druhá generácia WD Black M.2 SSD diskov mala to isté meno a pre laika nebolo jednoduché ju rozlíšiť. To by nebol taký veľký problém v prípade podobných parametrov, no prvá generácia mala rýchlosti v reálnom svete okolo 900/600 MB/s pri čítaní a zapisovaní, zatiaľ čo druhá ich vylepšila až na 1800/1800. Teraz je už však celý rad odlišný a potenciálni záujemcovia budú vedieť, že si kupujú to najnovšie a najlepšie, čo má WD v ponuke.

Teraz už k špecifikám a špecifikáciám. Nové disky sú postavené na overenej architektúre 3D TLC NAND FLASH a ako pamäťové moduly, tak aj ovládač vyrába priamo spoločnosť WD. Vďaka tomu sú podľa jej zástupcov schopní promptne reagovať na veľké zmeny v technológiách, ako bola pre pár rokov napríklad úplne nová platforma AMD Ryzen, a vydať firmvérový update, ktorý zabezpečí tú najlepšiu kompatibilitu a stabilné fungovanie. Dostupné kapacity 250 GB, 500 GB, 1 TB a 2 TB určite uspokojia široké spektrum záujemcov od bežných hráčov až po najväčších profesionálov.

Rýchlosťami až do 3470 MB/s pri čítaní a 3000 MB/s pri zapisovaní sa nové Black NVMe SSDčka radia medzi úplnú špičku a čo viac, podľa slov technika klopú na dvere maximálnej priepustnosti, akú PCIe Express Gen. 3 momentálne zvláda. Čiže tak, ako nie je možné kúpiť 2,5 palcové SSD s vyššími rýchlosťami ako 550-600 MB/s práve kvôli limitáciám SATA III konektora, je pri M.2 NVMe stropom hodnota 3500 MB/s. K takýmto hodnotám sa momentálne dokáže priblížiť len hrstka diskov a ešte dôležitejšie je, či ich dokážu dosiahnuť iba krátkodobu/nárazovo s pomocou malej, no rýchlej SLC vyrovnávacej pamäte pri malých súboroch, alebo aj pri stálom toku dát. SN750 podľa WD dokáže svoje vysoké rýchlosti udržať aj dlhodobo, vďaka kombinácii silného hardvéru a šikovného softvéru a v redakcii sa nevieme dočkať, kedy si tento slub overíme a snád aj potvrdíme na vlastné oči.

Samozrejme, keď spomíname rýchlosti 3470/3000 MB/s, bavíme sa o rýchlostiach pri 1TB a 2TB modeloch, keďže nižšie kapacity ponúkajú síce stále rešpektovateľný výkon, no nie úplný top. WD sa okrem vysokých rýchlostí pri bežných diskoch ale spolieha aj na ďalšie aspekty. Prvým je životnosť, ktorú bohato pokrývajú avizovaná výdržou 200/300/600/1200 TBW pri 250/500/1TB/2TB kapacitách.

Druhým aspektom je nízky výdaj tepla a dlhá výdrž pod záťažou bez obmedzovania výkonu. A hoci nám zástupcovia spoločnosti povedali, že bežný disk z rady SN750 toho zvládne viac ako konkurencia aj bez pridaného chladiča, okrem „nahých“ modelov ponúknu aj kúsky s pasívnym chladičom dizajnovaným spoločnosťou EKWB, ktorý okrem dobrého pocitu na duši a dlhodobých výkonov bez „thermal-throttlingu“ vyzerá naozaj luxusne. Modely s chladičmi však budú o čosi drahšie a budú dostupné o niečo neskôr ako základná verzia, preto pokiaľ vaša matičná doska disponuje zabudovaným pasívnym chladičom alebo máte vyhladenú chladič od inej spoločnosti, nemusíte na EKWB verziu čakať. Posledným bonusom, vďaka ktorému sa nové Black SSD určite zapáčia vášnivým hráčom, je softvér, ktorý k nim spoločnosť WD pripravila a vďaka ktorému bude možné jednoducho zapnúť „herný“ mód. Ten na disku na úkor nižšej spotreby nastaví okamžitú pripravenosť a neustále nízku odozvu, vďaka čomu bude schopný vyhladávať a dodávať súbory permanentne bleskovou rýchlosťou. Hráči tak nebudú strácať čas na obrazovke s načítavaním úrovne.

Ako bodku za príjemnou prezentáciu potešil aj pohľad na darček, ktorý obdržal majiteľ a prevádzkovateľ Múzea hier Čeněk Cibien v podobe zarámovaného WD Black SN750, ktorý opätovne pripomenul kontrast medzi staručkým hardvérom a tým, kam sa technológiám podarilo dostať za tak krátku dobu.

Spoločnosti WD ďakujeme za pozvanie a vám, naši čitatelia, prinesieme plnohodnotnú recenziu na WD Black SN750 NVMe M.2 SSD už čoskoro.



Daniel Paulini

ROG Strix SCAR II GL704

HERNÝ NOTEBOOK PRE SKUTOČNÝCH HRÁČOV JE TERAZ EŠTE VÝKONNEJŠÍ
A PRIPRAVENÝ NA BUDÚCNOSŤ



ROG Strix SCAR II GL704 je druhá generácia obľúbeného herného notebooku od ASUSU. Výrobca ho navrhol tak, aby vyhovoval všetkým milovníkom FPS striel'ačiek. Preto v jeho výbave nájdete 144 Hz obrazovku, štýlové podsvietenie, ktoré presahuje aj na prednú hranu a zvyrazňuje tak bojovú vravu, a tiež jasne označené WASD klávesy, aby ste boli vždy okamžite pripravený na akciu.

ROG Strix SCAR II GL704 je teraz ešte výkonnejší, vo verzii s označením GL704GW ponúka bezkonkurenčný grafický výkon vďaka novej grafickej karte RTX 2070. Tá patrí k tomu najvýkonnejšiemu na trhu a využíva aj inovatívne technológie, vďaka ktorým vyzerajú hry opäť o niečo realistickéjšie.

Pozrime sa na jednotlivé komponenty notebooku ROG Strix SCAR II GL704 GW detailnejšie:



17,3-palcový Full HD displej so 144 Hz frekvenciou

ROG Strix SCAR II GL704 má rozmery 400 x 274 x 27 mm. Jeho hmotnosť je 2,9 kg. ASUS dokázal aj do takto kompaktného šasi zakomponovať veľký, 17,3-palcový displej, a to vďaka tenkým rámkom po troch stranách obrazovky so šírkou iba 7 mm.

Notebook tak ponúka veľkú zobrazovaciu plochu so 144 Hz obnovovacou frekvenciou a 3 ms odozvou, čo určite ocenia všetci hráči, ktorí pri hraní okamžite spoznajú rozdiel medzi tradičným 60 Hz monitorom a skutočnou hernou obrazovkou.

Pri hraní FPS hier často rozhodujú o víťazstve alebo



porážke milisekundy a ROG Strix SCAR II GL704 je notebook, ktorý nebude obmedzovať vaše schopnosti.

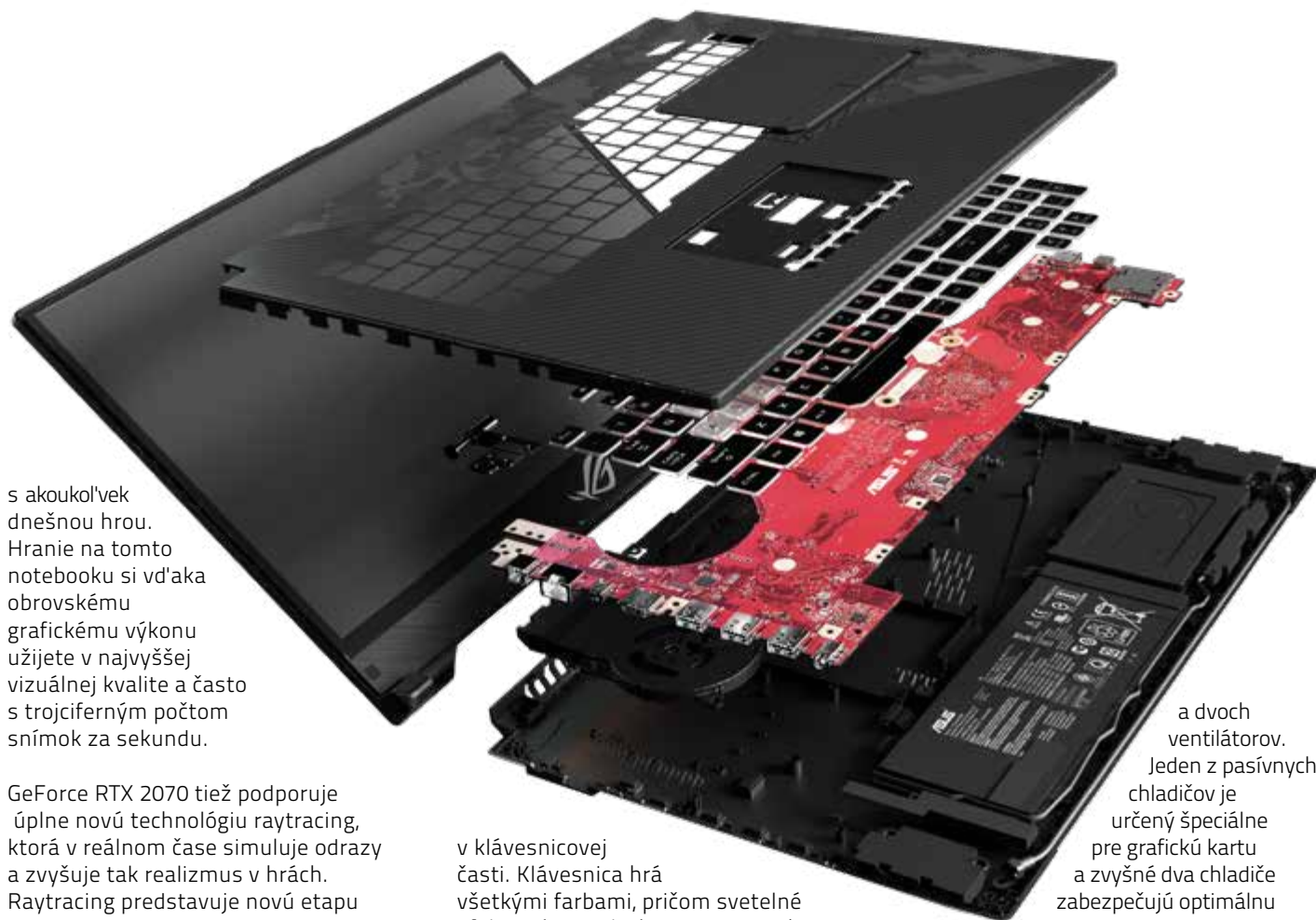
Processor Intel Core i7-8750H, až 32 GB RAM a 512 GB SSD + 1 TB SSHD

6-jadrový procesor Intel Core i7-8750H ponúka bohatý výkon, aby si poradil so streamovaním či záznamom počas hrania. Procesor dopĺňa operačná pamäť s veľkosťou až 32 GB RAM a kombinácia systémového SSD úložiska a SSHD disku, ktorý predstavuje viac ako dostatočný priestor pre vašu hernú knižnicu.

Grafická karta GeForce RTX 2070

Grafická karta je skutočným lákadlom notebooku ROG Strix SCAR II GL704. Patrí medzi najvýkonnejšie na trhu a bez problémov si poradí





s akoukoľvek dnešnou hrou. Hranie na tomto notebooku si vďaka obrovskému grafickému výkonu užijete v najvyššej vizuálnej kvalite a často s trojciferným počtom snímok za sekundu.

GeForce RTX 2070 tiež podporuje úplne novú technológiu raytracing, ktorá v reálnom čase simuluje odrazy a zvyšuje tak realizmus v hrách. Raytracing predstavuje novú etapu počítačových hier, ktorá sa teraz iba začína, takže je praktické, že ROG Strix SCAR II GL704 je už pripravený na budúcnosť.

Detaily, ktoré potešia

ROG Strix SCAR II GL704 má kvalitne spracované šasi z brúseného hliníka s dizajnom s kamuflážou. Veku dominuje podsvietené logo ROG a podsvietenie sa naplno prejavuje

v klávesnicovej časti. Klávesnica hrá všetkými farbami, pričom svetelné efekty sú viditeľné aj na prednej hrane. Hranie to dodáva extra atmosféru. Podsvietenie si môžete upraviť podľa svojich predstáv a prakticky označené klávesy WASD, aby ste boli okamžite pripravený na akciu, sme už spomínali. Klávesnica tiež ponúka multimediálne klávesy.

ROG Strix SCAR II GL704 disponuje pokročilým systémom chladenia, ktorý pozostáva z troch pasívnych chladičov

a dvoch ventilátorov. Jeden z pasívnych chladičov je určený špeciálne pre grafickú kartu a zvyšné dva chladiče zabezpečujú optimálnu teplotu celého systému, a to aj počas dlhých herných maratónov.

Rýchle Wi-Fi, bohaté porty

Vo výbave notebooku nájdete tiež gigabitové Wi-Fi pripojenie, USB-C port, štyri štandardné USB 3.1 porty, ethernet, čítačku SD kariet a 3,5 mm jack. Notebook môžete pripojiť k externému displeju pomocou mini Display Portu 1.2 alebo HDMI 2.0 portu.



Zaujímavosti o filme Venom z komiksového súdka



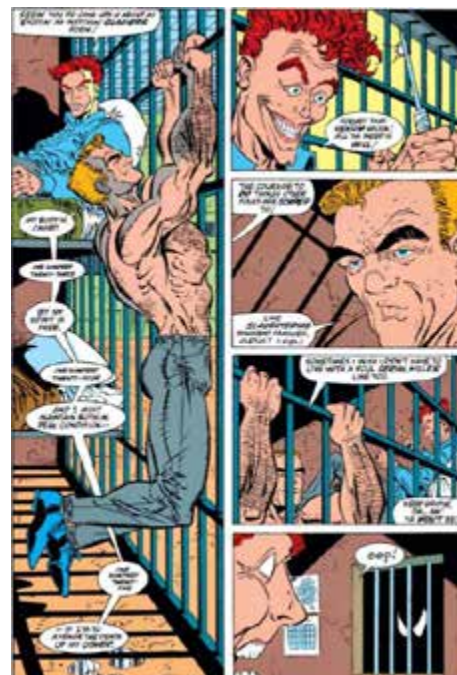
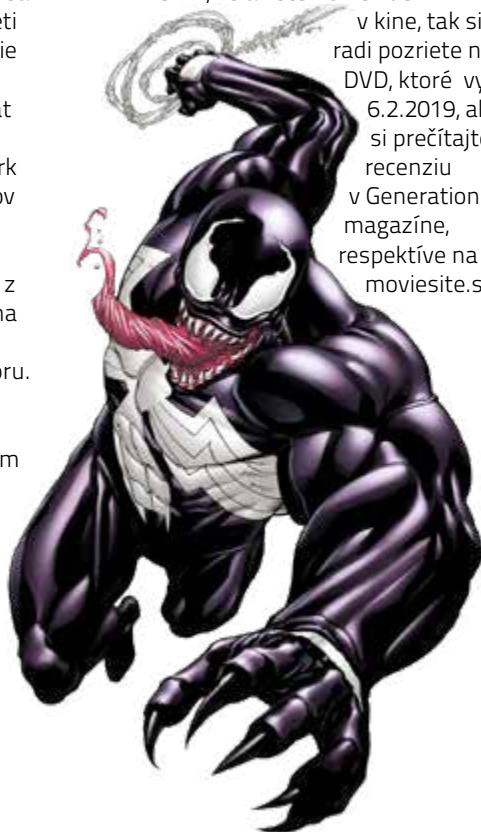
Hallo, dear maniacs! Takto nejak (aj s preklepom) sa prihováral legendárny hudobník, humorista a herec Jaro Filip svojho času čitateľom časopisu Riki. Ale vy práve čítate Generation magazín a nebudeme sa rozprávať o ničom inom ako o „maniačine“ komiksovo-filmovej – konkrétne si trošku povieme o filme **Venom**, ktorý práve vychádza na DVD a Blu-ray.

Srdce nejedného Marvelistu (komiksáka či fanúšika MCU) určite zaplesalo, keď sa na sice nie pavúčej, ale na svetovej sieti ukázali prvé správy, uniknuté fotografie a neskôr aj celkom dobré trailery na ďalší komiksový film **Venom**, tentokrát v hlavnej úlohe s vychyteným Tomom Hardym (Mad Max: Fury Road, The Dark Knight Rises, Taboo). Čo však fanúšikov asi nepotešilo, naopak producentom vrecká namastilo, bol fakt, že **Venom** dostal rating PG-13. Napriek tomu, že z pôvodného zámeru asi museli ubrať na gore, teda grafickom násilí, **Venom** bol dobrým mixom akcie a čierneho humoru.

Taktiež bol splneným snom Todda McFarlana (momentálne produkuje film podľa svojho komiksu, akýsi reboot **Spawn**), ktorý vymyslel postavu, ktorú stvárnil Hardy – Eddieho Brocka a jeho alter ego **Venoma**. Eddie bol večným rivalom Petra Parkera a v pôvodnom komikse sa na neho mimozemský symbiont oddelený

od Parkerovho alter ega **Spider-Mana** proste nalepil a zneužil ho v najt'ažšej chvíli, keď psychicky a kariérne zničený Brock chcel spáchať samovraždu. Keďže **Venom** sa aj vďaka McFarlanovej kresbe a skvelému príbehu rýchlo vyšplhal na top schodík rebríka popularity marvelovských komiksov, jeho tvorca aj napriek odchodu z Marvelu (čím prakticky stratil všetky práva na svoje predchádzajúce postavy a na protest založil Image Comics) veľmi dlho drukoval, aby **Venom** dostal samostatný film. Verím, že ak ste ho nevideli

v kine, tak si ho radi pozriete na DVD, ktoré vyšlo 6.2.2019, alebo si prečítajte recenziu v **Generation** magazíne, respektíve na moviesite.sk.



Film **Venom** je založený hlavne na dvoch komiksových príbehoch – **Lethal Protector** a **Planet of the Symbiotes**. Spisovateľsky za nimi stojí David Michelien, ktorý vystriedal viacerých kresliarov a **Venoma** v týchto príbehoch predstavil asi nejak tak, ako ho poznáme dnes (vrátane hlavného antagonista, symbionta **Riota**, pričom možno ste si vo filme (ne)všimli aj ďalších – **Scream**, **Agony**, **Lasher** a **Phage**). Samozrejme, adaptácia je odlišná v niektorých zásadných bodoch a hlavne v tom, že vo filme nie je **Spider-Man** a nespojí sa s **Venomom** za účelom zničenia „zlých“ symbiontov.

Ak ste ale film nejakým nedopatrením naozaj nevideli, nasledujúce riadky určite nečítajte:

V potitulkovej scéne sa objavil ďalší skvelý herec **Woody Harrelson** ako sériový vrah **Cletus Kasady**. Prečo sa chcem na neho zamerať? Eddie vo filme kvôli rozhovoru navštívi **Kasadyho** v **San Quentine**. **Kasady** počas interview naznačí možné pokračovanie filmu: „When I get out of here, and I will... there's gonna be carnage.“ A my môžeme len



špekulovať, ako sa autori pokračovaní Venoma vysporiadajú s originom postavy menom Carnage, najhoršej inkarnácie Venoma (symbionta), ktorú kedy marvelovský vesmír videl. Carnage bol taktiež podľa IGN označený ako 90. najhorší komiksový zloduch histórie.

Na Kasadym je ale zaujímavý fakt, že okrem toho, že bol prvým nositeľom Carnaga, bol aj masovým vrahom odpýkavajúcim si trest. Tento sociopat a vražedný maniak začal s mordovaním už v detstve. Najprv týral domáce zvieratá a potom zhodil svoju babičku zo schodov. Keď sa ocitol v detskom domove, pokračoval na buloch, až napokon „završil“ svoju kariéru vraždami jedenástich ľudí v New Yorku (ďalších približne dvanásť mu nedokázali).

V pôvodnom komikse z 90. rokov, konkrétne v 344. čísle pôvodnej série The Amazing Spider-Man (ktorá bežala od roku 1963), boli Eddie Brock a Cletus Kasady spoluväzni v base Ryker's Island, kde sa skrátka symbiont rozhodol, že mu lepšie bude s Kasadym a skočil aj na neho („rozmnožil“ sa na neho). Preto som veľmi zvedavý, ako sa s tým tvorcovia popasujú.

Hoci niečo môže byť už naznačené prostredníctvom poznámok Brocka o Kasadym a celou potitulkovou scénou filmu. Ak ste aj vy zvedavý, dohľadajte si to, nechcem vám viac kaziť zážitok z možných pokračovaní filmu. Faktom je, že postava Cletusa Kasadyho vznikla celkom zvlášť. O tom som sa porozprával s Erikom Larsenom (tvorca postavy Savage Dragon, rozhovor s ním nájdete v Generation 83, strany 12-14), ktorý v tých rokoch (bavíme sa o roku

1991) v Marveli po Toddovi McFarlanovi pokračoval vo výrobe Spider-Mana.

Larsen Kasadyho prvýkrát v histórii Marvelu kreslil a takto si na to spomína:

„Vo viacerých prípadoch som sa značne podieľal na výrobe rôznych komiksových postáv (pre Marvel a DC, pozn. redakcie) ako spolutvorca, niektoré dokonca aj úplne sám stvoril. Cletus Kasady však nebol ten prípad. Túto sériu písal David Michelien a požiadal ma ako kresliča, aby som Eddiemu Brockovi vymyslel spoluväzňa. Tak som si „požičal“ Jokera (z DC) a nakreslil som ho bez „mejkapu“ mysliac na to, aký by bol, keby bol „normálny“ človek. Akurát, že som ho kreslil s vedomím, že by mal byť nielen fyzickým protipólom Eddieho Brocka, ale musí mať aj isté charakteristické črty. Už sa presne nepamätám, ale tuším, že ma David poprosil, aby mal červené vlasy. Túto postavu som nakreslil iba raz – v jednom jedinom zošite. Príbeh jeho úteku



a zmeny na Carnaga vrátane kostýmu už kreslil Mark Bagley (toto sa stalo, resp. dialo do čísla 361, pozn. redakcie).'

Treba však poznamenať, že aj bez zbytočnej skromnosti Erika Larsena a tejto „náhody“ by sme Cletusa Kasadyho, ako ho poznáme dnes, asi nepoznali.

Laco Orosz



Battle Angel Alita



Na počiatku 26. storočia si v alternatívnej časovej ére „Sputniku“ (datovanej od jeho štartu v roku 1957) roční „horných desiat'tisíc sybariticusov“ v nebeskom meste Tiphares (v japonskom „znení“ v Saleme, v tomto význame však podľa kabalistickej 6. sefiry). Aj pozlátený trus však smrdí a pod mestom je jedna obrovská skládka (jap. Scrap Iron City), do ktorej sa zväžza všetok odpad, najmä ten elektronický. Žijú tam lovci a zberači, hoci by sa to v prenesenom zmysle dalo nazvať „lúžou“. Okrem kriminálnikov a saprofágov sa na Skládke vyskytne občas aj nejaký ten rojko.

Jedným obzvlášť zarytým idealistom je kyberdoktor Ido Daisuke, vydedenec z mesta plávajúceho na oblohe. „Doc“ ponúka svoje lekárske služby potrebným – tým, ktorí majú nejaké pokazené kyborgské súčiastky na tele. Títo chudáci bez prístupu k rozkošiam nebeského mesta si často dali namontovať kybernetické súčiastky pochybnej kvality a bez záruky v domnení, že s nimi budú mať „ľahší život“ tam dolu. Daisuke sa okrem toho živí aj zberom elektronického odpadu a tak jedného dňa nájde hlavu a ramená starého kyborga. Umelá inteligencia v hlave, resp. v mozgu toho kyborga stále žije, a preto sa doktor rozhodne opraviť ho. Teda ju, keďže svojou tváričkou a vzhľadom pripomína dievča.

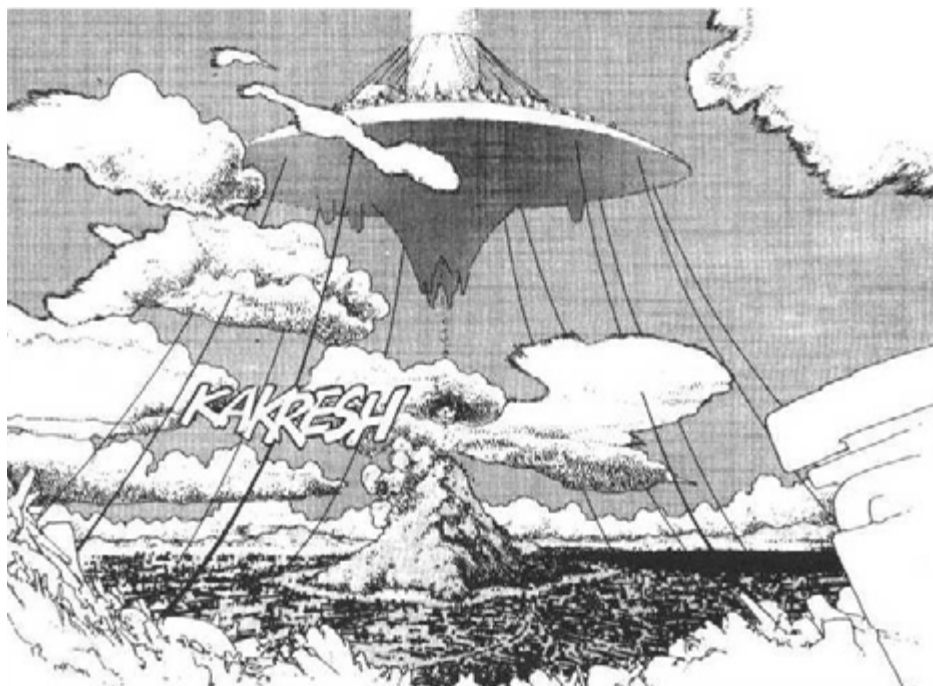


Je to však dievča málovravné, prakticky nemé a plaché. Daisuke ju pomenuje Alita (jap. Gally). Tu treba poznamenať, že je to vlastne taká ponáška na grécku báj o Pygmalionovi a Galatei, preto „Gally“. Ido jej chce dať nový a lepší život. Podobne ako Pygmalión ju učí základom reči, morálky a spoločenskej etikety. Najskôr ju berie ako svoju dcéru, no neskôr sa do nej zamiluje. Všetko sa však skomplikuje faktom, keď Alita zistí, že ocko sa živí lovom kriminálnikov. Vráti sa jej totiž

pamäť a spomenie si, že ovláda dávne bojové umenie „Panzer Kunst“ a kedysi dávno na Marse taktiež lovila zlosynov. Vzápätí na to – už celkom opravená, no stále málovravná – od Daisukeho odíde.

Nebudem prezrádzať veľa, pretože v čase, keď čítate februárový Generation magazín, ste už istotne navštívili kinopremiéru adaptácie tohto manga komiksu, ktorú pripravil James Cameron (Votrelci, Terminátor, Avatar) v réžii Roberta





Rodriguez (Fakulta, Desperado, Sin City). Samozrejme, ide o adaptáciu, ktorá sa bude od pôvodného diela Yukita Kishira mierne líšiť, ale stále môžete siahnuť po originále. Kishiro dielo písal v rozpätí rokov 1991 až 1995 a publikované bolo pod názvom Gunnm (Gun dream) v antológii japonského magazínu Business Jump v deviatich zväzkoch (jap. Tankōbon).

Neskôr bolo preložené do viacerých jazykov (môžete ho zohnať aj v češtine od vydavateľstva Crew v troch zväzkoch) a vydané okrem USA aj napríklad v Brazílii,

Argentíne, Holandsku, Nemecku, Poľsku a inde. Kishiro sa k sérii vrátil po zdravotných problémoch v roku 2000. Prvou zo série spin-offov (napr. Ashen Victor, jap.

Haisha) a pokračovaní bola adaptácia hry na Playstation z roku 1998 s názvom Gunnm: Martian Memory (Ganmu Kasei no Kioku), ale nová séria „Last Order“ ukončila rozšírenie príbehu Ality zväzkom 19 (teda bola

viac ako dvakrát dlhšia oproti originálu). Po jej ukončení

v októbri roku 2014 na ňu nadviazala Battle Angel Alita: Mars Chronicle, ktorá má do dnešného dňa päť zväzkov.

Okrem spomínanej Playstation hry bola v roku 1993 Alita adaptovaná aj do anime s názvom Battle Angel OVA (Original Video Animation). Film zahŕňal iba dva zväzky (Rusty Angel a Tears Sign) pôvodnej manga série a taktiež sa od originálu mierne líši.

Rozhodne odporúčam prečítať si aspoň originálnu sériu v češtine alebo vo vami preferovanom jazyku a pozrieť si animák. Z pôvodného diela na vás dýcha atmosféra klasického japonského cyberpunku z tých rokov 90-tých a budete mať aspoň s čím porovnávať Cameronovu adaptáciu (produkciu s ním konzultoval Yukito Kishiro osobne).

Mňa k mange a anime pritiahli práve americké adaptácie takých klasík ako napríklad All You Need Is Kill (Edge of Tomorrow s Tomom Cruisom) či Ghost in the Shell (rovnomenný film so Scarlett Johanson). Cez tieto a nespočetne iné filmové adaptácie, ktoré sa v mnohých ohľadoch líšili od originálov, som sa dostal späť k anime a potom k manga komiksovým predlohám a zamiloval sa do nich už navždy.

Lebo manga/anime nie sú len Pokémoni a Naruto, nie sú to len „agresívne rozprávky“, ale diela hodné oka čitateľa a diváka rôznej vekovej kategórie. Len si stačí vybrať. Battle Angel Alita na štart môžem len vrelo odporúčať.

Laco Orosz



Vďaka týmto manažérskym hrám sme mohli v 90. rokoch koučovať svoje vlastné mužstvo



Deväťdesiate roky boli ikonické. Nielen kvôli ich búrlivosti, ale aj preto, lebo vychádzali kultové videohry. Eidos položil základy univerza Tomb Raider, hrali sme tituly ako MDK či Legacy of Kain a vznikol napríklad aj kultový Crash Bandicoot. Okrem point and click adventúr sme však mali aj množstvo iných žánrov, ktoré dnes už takmer neexistujú. Patria medzi ne aj manažérske hry, ktoré svoj boom zažívali najmä v „deväťdesiatkach“. Pamätáte si ich ešte?

Ked' Nemci boli majstri!

Nielenže Západné Nemecko 8. júla 1990 vyhralo majstrovstvá sveta vo futbale, najviac sa v tvorbe manažérskych hier v 90. rokoch darilo práve vývojárom z tejto krajiny.

Tvorcom z KRON Simulation Software sa v roku 1990 podarilo vytvoriť svoju prvú hru, Bundesliga Manager, ktorú ste si mohli zahrať na platformách PC, Amiga, Atari ST a Commodore 64.

V dobových recenziách dostával titul iba vlažné hodnotenia a nepatril ku kúskom, ktoré by ste si museli zahrať. Navyše, hra nebola zaujímavá ani po grafickej stránke a mali ste skôr pocit, že ste mali spustený nejaký textový editor. Vývojári sa z chýb poučili a o rok neskôr priniesli

novú verziu s názvom Bundesliga Manager Professional. Grafický kabát už bol pomerne prítlačlivý, hra obsahovala skutočné mená futbalistov a mohli ste si ju užívať naraz až so štyrmi kamarátmi na jednom počítači. Okrem toho ste mohli sledovať aj tie najlepšie momenty zo zápasu a trpnúť, či po finále zdvihnete pohár nad hlavu práve vy.

Dokonca aj v hodnoteniach sa hre darilo oveľa lepšie a stala sa tak úspešnou, že sa dočkala aj variantu s anglickou futbalovou ligou (1992), keďže v pôvodnej verzii ste mohli ovládať iba nemecké kluby.

Čo tak hokej?

Spoločnosť Kron chytila úspech za pačesy a v roku 1993 vydala hokejový manažér. Vo všeobecnosti sa v tom období mnoho hokejových hier nevydávalo, nehovoriac o tom, že úspech v tej dobe slávil najmä futbal. Eishockey Manager, ktorý vtedy vyšiel, dodnes považujem za jeden z najlepších simulátorov manažovania hokejového klubu vôbec.

Mohli ste začať úplne od začiatku s odkrytým štadiónom a postupne si vybudovať tú najlepšiu nemeckú hokejovú arénu vôbec.

Hra obsahovala aj Európsky šampionát klubov či dokonca majstrovstvá sveta, kde ste do národného mužstva mohli ako manažér nominovať tých najlepších hráčov. Teda, samozrejme, ak si oni vybrali vás. Okrem toho ste mohli obchodovať s akciami či stavať si okolo štadiónu reštaurácie a kolkové centrá.

Skvelá nemecká bodka na záver!

Ako poslednú hru Kron vydalo v roku 1994 Football Limited. Mnoho hráčov vrátane mňa tento titul skôr poznalo pod názvom Bundesliga Manager Hattrick. Ak ste si pri hraní Bundesliga Manager



Professional mysleli, že hráte dokonalú verziu manažéra, mýlili ste sa! Posledná verzia bola naozaj klenotom svojej doby. Neuveriteľné kvantum možností (mohli ste hrať LOTO! a vyhrať milióny), ktoré titul obsahoval, obdivujem dodnes. Škoda len, že rovnaký úspech tvorcovia nezopakovali aj pri hokejovom manažéri.

Spoločnosť Software 2000, ktorá tieto nemecké manažérske hry vydávala, to však skúšala naďalej. V roku 1996 vydala kúsok s názvom Bundesliga Manager 97, ten sa však príliš neuchytil. O dva roky neskôr preto už Bundesliga Manager 98 na trh vypustil pod vydavateľom Eidos Interactive.

V roku 2001 ale nakoniec Bundesliga Manager X vydala opäť samostatne. Dokonca sme sa dočkali aj netradičného F1 Manager Professional (1997), kde ste mali na starosti svoju vlastnú stajňu formuly. Hoci šlo o atypickú hru, oproti futbalovým pokusom sa jej darilo pomerne dobre.

Tak trochu iný manažér

V roku 1992 vyšiel Sensible Soccer, ktorý ste si mohli zahrať nielen na PC, ale aj na Amige či Atari ST. Hra sa dočkala niekoľkých verzií a pravidelne vychádzala s rôznymi novinkami. Napríklad verzia s názvom Sensible Soccer International Edition obsahovala aj svetový šampionát a vývojári do nej pridali rozhodcov.

V hre ste mohli ovládať takmer každý klub sveta, ktorý existoval, niektoré boli pomerne šialené. Okrem toho ste svoje mužstvá mohli manažovať, vyberať si formácie či kupovať a predávať hráčov. Vo verzii Sensible World of Soccer z roku 1996 som dokonca hral aj za kluby ako ŠK Slovan Bratislava či VSŽ Košice, pričom družstvá obsahovali aj skutočné mená hráčov.

Hra bola vytvorená v rozťomilej pixel artovej grafike a obtiažnosť bola pomerne vysoká. Hoci išlo skôr o futbalovú simuláciu, manažérska



PLAYER	FROM	TO	FEE
P. PARKINSON	READING	TRANMERE	30K
R. MURRAY	BOURNEMOUTH	BARNET	20K
A. TIGHE	WATFORD	WIGAN	100K
D. KEVAN	STOKE	CREWE	100K
D. EMERSON	HARTLEPOOL	BRENTFORD	30K
G. WHITTINGHAM	PORTSMOUTH	SHEFF WED	800K
T. THOMAS	TRANMERE	WEST HAM	500K
K. WELCH	BRISTOL C	PORT VALE	100K
D. THOMAS	NOTTS C	SUNDERLAND	80K
S. ANTHROBUS	WIMBLEDON	SOUTHAMPTON	200K
P. MCKENZIE	BURNLEY	PORTSMOUTH	70K

zložka bola celkom prepracovaná a dodnes mi utkvela v pamäti.

Aj Angličania majú čo povedať!

Vývojári zo spoločnosti Intelek sídliacej v Anglicku 1. septembra 1992 prišli so svojim vlastným manažérskym titulom. Rovnako ako v Bundesliga Manager, aj tu ste sa mohli zhostiť svojho klubu a doviest' ho k vytúženej trofeji, iba s tým rozdielom, že tentoraz sme sa ocitli v Spojenom kráľovstve. Oproti BM mi však táto hra prišla trochu menej prehľadná a za nemeckým výtvorom trochu zaostávala. N

a druhej stran, tam, kde Nemci skončili, Angličania pokračovali. Hra dostávala každý rok novú verziu a s vylepšeniami vychádzala až do roku 2011. Už taká verzia Championship Manager 96/97 bola o veľký kus pred Bundesliga Managerom a vyzerala naozaj zaujímavo. Pre Championship Manager predstavoval vo svojej dobe konkurenciu iba Premier Manager. Aj ten prežil 90. roky a jeho posledná verzia vyšla v roku 2012 na PC a PlayStation 4.

V kombinácii to ide lepšie!

Veľmi netradičným spojením bola dnes už zabudnutá séria Player Manager.

Prvá verzia vyšla v roku 1990 a vyzerala naozaj príšerne. Kombinovala v sebe futbalového manažéra a simuláciu. Dobrej verzii sa séria dočkala až v roku 1998, keď na PC a PlayStation vyšiel Player Manager 98/99. Tu ste už plne manažovali svoje mužstvo, mohli ste si vytvoriť seba ako manažéra alebo hráča a zároveň sa nominovať do zostavy (pomerne zvláštne, nemyslíte?). Išlo však len o priemernú manažérsku hru, na ktorú si dnes spomenie už len málokto.

Tejto hre rozumieme aj my...

Čo by som to bol za milovníka manažérskych hier, keby som nespomenul český klenot Czech Soccer Manager 99, ktorý vyšiel v roku 1999? Hra obsahovala českú ligu a bola celá v češtine. Takže ak ste nehrali tieto hry preto, lebo ste nevedeli po anglicky, toto bola tá správna voľba.

Posledná verzia Czech Soccer Manager vyšla v roku 2014, no neustále do nej vychádzajú aktualizácie zostáv a líg a môžete si ju zahrať aj teraz. Hoci som vždy mal pocit, že simulácia je akási umelá, jednoduchá a príliš sa drží pri zemi, séria mala stále bavia. Táto česká hra bola navyše vždy zadarmo.

A čo nám ostalo doposiaľ?

Takmer nič! Manažérske hry pomaly, ale isto miznú. Z pôvodných sérií dnes nevychádza už žiadna, samozrejme, s výnimkou Czech Soccer Manager. Jediné tituly, čo momentálne za niečo stoja, sú Football Manager a Eastside Hockey Manager od spoločnosti Sports Interactive. Ak si však chcete zahrať naozaj dobrý manažérsky kúsok, budete sa musieť vrátiť viac do minulosti.

Lubomír Čelár



Čo nám prinesie nová generácia konzol?



Súčasná zariadenia sú na trhu od konca roka 2013, čo znamená, že čas ich kralovania sa kráti. No kedy prídu nové zatiaľ známe nie je. V tomto článku vynechám Nintendo. Ich geniálny Switch sa do tejto vojny zapojil neskoro a okrem toho je to veľmi špecifický stroj, na ktorý (žiaľ!) nie je zas tak veľký počet AAA titulov, takže nie je určený pre také masy (aj keď predaja hovoria niečo iné a dúfam, že si to štúdiá uvedomia).

Každý, kto sleduje dianie v tomto video hernom svete, vie, že skôr či neskôr prídu noví nástupcovia PS4 a Xbox One. Takže kým sa pustíme do noviniek, zrekapitulujme si, čo nám priniesli tieto konzoly a pozrieme ešte malý kúsok späť.

Kde sa jeden popáli, druhý to skúsi tiež

Čo má PS4 a Xbox One oproti PS3 a Xbox 360? Ako prvé by sme mohli povedať, že nová a lepšia architektúra hardvéru, vďaka ktorej sa už oveľa viac podobajú PC, takže pre vývojárov je omnoho jednoduchšie

tvoriť hry na všetky zariadenia. Minulá generácia totiž bola dosť špecifická, hlavne čo sa PS3 týka. Jej procesor bol tak komplexný, že prvé roky bolo pre štúdiá ozaj peklo spraviť nejaký titul na túto mašinku. K tomu prirátajte vysokú štartovaciu cenovku (20 GB 499€ a 80 GB 599€) a pochopíte, prečo sa predalo

viac kusov Xbox 360 ako PS3. Ono sa to samozrejme neskôr výrazne dorovnalo, hlavne kvôli obrovskému nástupu exkluzívnych titulov, no aj tak to znamenalo stratu pre Sony. Zvlášť keď tvrdili, že výrobná cena PS3 je väčšia ako predajná cena. K tomu vyjadrenia typu: „Ľudia by si mali nájsť ešte jednu robotu, aby si našu



konzolu mohli dovoliť a nech sa páči, zmena vedenia bola nielen nevyhnutná ale aj uskutočnená. Čo sa však stalo v roku 2013? Na E3 Sony rozvalovalo Microsoft. Nepreháňam! Kto by chcel, môže si o tom prečítať podrobne tu:

XBOX ONE alebo kde urobil Microsoft chybu?

No hlavným bodom je, že v Microsofte úplne akoby naschvál prehliadali, čo hráči chcú. Ďalej požadovali neustále pripojenie na internet (čo vzhľadom na rozšírené flashovanie X360 sa dalo pochopiť), no k tomu pridali znemožnenie požičiavania hier alebo následného predaja. Započítajte menší výkon ako má PS (1,31 Tflops vs. 1,84 Tflops) a aby toho nebolo málo, celé 3 GB RAM boli vyhradené na systém, pretože ako All in One zariadenie to proste potrebovalo. Zabudol som na niečo?

Áno, nový Kinect bol na začiatku pevnou súčasťou balenia, takže sa cena vyšplhala o 100€ vyššie ako u PS4. A dopadlo to ako aj v Sony predtým. Padali hlavy.

Čo nám priniesla súčasná 8. Generácia?

Mal by som povedať, že Full HD hranie to však nie je pravda. Aspoň nie pri Xbox One. Aj keď nám obe konzoly priniesli 8-jadrové procesory a 8GB RAM (GDDR5 PS4 a DDR3 Xbox One), ich výkon už v dobe keď vyšli nebol nič svetoborný. Aj keď všetci boli nadšení, pretože nové mašiny boli zhruba 7-10x výkonnejšie ako PS3 a Xbox 360, na poriadne hranie vo Full HD to stačilo len s odretými ušami, 60 FPS sme takmer nikdy nevideli a 4K možno len na Xbox One, keď ste na ňom pustili Blu-ray film v tomto rozlíšení. Jednoducho žiadna hitparáda. Vývojári ale ukázali, že ich to nezastaví a servírovali nám jeden titul krajší ako druhý. Obzvlášť musím pochváliť dvorné štúdio Sony, pretože tie žmýkali z PS4 všetko čo



sa dalo a ich exkluzívne tituly typu God of War, Horizon Zero Dawn či Uncharted závidia konzolistom aj PC hráči. Xbox na druhej strane dostal Forzu alebo Gears of War. Žiaľ, tie sa dajú zahrat' aj na PC, takže ich nemôžem nazvať úplne exkluzívnymi titulmi, nakoľko na PC vyzerali oveľa lepšie a kto mohol, zahrál si to radšej tam.

Nemôžeme ale prehliadnuť online služby. Xbox sa snaží dohnať službami to, čo pokazil na začiatku. A celkom im to ide. Xbox Live je podľa hráčov všeobecne lepší ako Plusko od Sony a navyše odkedy služba Game Pass podporuje stiahnutie hry do konzoly, stala sa jednou z najväčších novinek tejto generácie, ba pravdepodobne aj budúcnosti. Okrem toho sa pomaly ale isto čoraz viac nakupujú digitálne verzie hier. Čo je pre PC hráčov už takmer samozrejmosťou sa stáva samozrejmosťou aj pre konzoly. Ja osobne mám radšej svoje hry na poličke, no vlastním aj niekoľko titulov zakúpených v PS store a musím povedať, že je fajn,

keď nemusím vstať a ísť vymeniť disk, no tomu pocitu keď si človek reálne hru chytí sa to nevyrovná, teda aspoň podľa mňa nie.

Dá sa povedať, že 8. generácia priniesla mikrotransakcie do hier. Nie je to úplne pravda, pretože tie boli aj v 7., no v takom množstve ako je to teraz to predtým nebolo a pochybujem, že o tom niekto v roku 2010 vôbec sníval. Nepovažujem to za dobrý prínos, no je tu a určite sa tomu nevyhneme ani v budúcnosti.

Poslednou vecou, ktorú nám konzoly predviedli, bol výkonnostný update. Po prvýkrát v histórii sa stalo, že sme dostali medzikonzolu. Nebola to nová generácia, no zároveň ani tá predtým. Jednoducho prišla PS4.5 a Xbox One and half (PS4 Pro a Xbox One X). V porovnaní s klasickou verziou sme dostali omnoho viac hrubého výkonu (4.2 Tflops PS4 Pro a 6 Tflops Xbox One X). Čo to znamená? 4K hranie!? No... nie úplne. Aj keď nová PlayStation bola 2,3x silnejšia ako klasická verzia a Xbox dokonca 4,6x silnejší, na 4K 60 FPS to nestačí. Mnohé hry fungujú len cez upscaling – čo znamená že obraz nie je pravé 4k ale menšie rozlíšenie dopočítané do tohto rozlíšenia, že a miestami to je dosť vidieť. Na natívne 4K hranie je to stále málo. Je to ale krok správnym smerom a kto má 4K TV, ten rozdiel rozhodne vidí.

Pre tých, čo by chceli spomenúť spätnú kompatibilitu, tak nie. Nie je to novinka ani funkcia ktorú priniesla táto generácia, je to skôr psia povinnosť, ktorú by mala mať každá konzola (SONY!).

Na čo sa (ne)môžeme tešiť?

Dostávame sa k pointe článku. Chvil'ku to trvalo, no bez znalosti



Microsoft Xbox One vs. Sony PlayStation 4 Spec comparison			
	Xbox 360	Xbox One	PlayStation 4
CPU Cores/Threads	3/6	8/8	8/8
CPU Frequency	3.2GHz	1.6GHz (est)	1.6GHz (est)
CPU µArch	IBM PowerPC	AMD Jaguar	AMD Jaguar
Shared L2 Cache	1MB	2 x 2MB	2 x 2MB
GPU Cores		768	1152
Peak Shader Throughput	0.24 TFLOPS	1.23 TFLOPS	1.84 TFLOPS
Embedded Memory	10MB eDRAM	32MB eSRAM	-
Embedded Memory Bandwidth	32GB/s	102GB/s	-
System Memory	512MB 1400MHz GDDR3	8GB 2133MHz DDR3	8GB 5500MHz GDDR5
System Memory Bus	128-bits	256-bits	256-bits
System Memory Bandwidth	22.4 GB/s	68.3 GB/s	176.0 GB/s
Manufacturing Process		28nm	28nm

minulosti by predpovede nemali žiadnu výpovednú hodnotu. Takže sa pod'me pozriete na to, čo už vieme:

Nič. Oficiálne nič. Máme tu úniky, máme tu predpovede, vyjadrenia zo zákulisí či názory odborníkov. Tak si to pod'me zosumarizovať a možno skúsiť aj logicky čosi predpovedať.

Konečne poriadny výkon?

Najskôr sa pozrime, aké vnútornosti by mali konzoly mať. Šepká sa o použití AMD zen procesorov a čoraz viac sa hovorí o menšom navýšovaní RAMky. Momentálne máme 8-12 GB. Oproti 512 MB v minulej generácii je to obrovský skok. Teraz ale taký nečakajte. Hovorí sa, že hry toľko aj tak nevyužijú, namiesto toho sa pridá VIDEO RAM alebo tiež VRAM. Nejdem vás nudiť technickými vysvetleniami, povedzme si jednoducho, že to je niečo ako pamäť grafickej karty. Je efektívnejšie, keď si grafická karta načíta do tejto pamäte veci s ktorými pracuje, ako keď to posieľa do klasickej RAMky, kde je všetko ostatné. Takže by sme mohli očakávať asi 12 GB RAM (ktorý typ neviem povedať) a 6-10 GB VRAM. Dokopy teda „len“ cca 18-20 GB operačnej pamäte, čo oproti súčasným nie je žiadne terno, no je oveľa lepšie využiteľná.

O samotnom GPU sa hovorí veľa a zakaždým inak. Najviac sa objavuje

informácia, že sa nepoužije Vega architektúra ale rovno Navi (next gen 7nm).

Na rovinu. Odborníci sa zhodli, že na natívne 4K 60 FPS hranie je treba minimálne 8 Tflops. Počítajme teda, že sa obe spoločnosti poučili a keď už Xbox One X má teraz 6 Tflops, tak nové konzoly nepôjdu na doraz ale budú myslieť aj do budúcnosti, aby sme sa vyhlí medzigeneračnému updatu.

Nevedno, či vývoj PS4 Pro a Xbox X nebol príliš nákladný, takže ťažko povedať,

či podobné medzigeneračné konzoly môžeme čakať aj v 9. generácii, to uvidíme. Pokiaľ ale zoberieme zdravý rozum a pridáme pár kvapiek nádeje, dostaneme, že nové mašiny by mohli mať hrubý výkon 10-12 Tflops. To by nielen dávalo zmysel, no zároveň by tam bol priestor pre vývojárov aj do budúcnosti. A my chceme budúcnosť.

Pretože celý ten nezmysel s Tflops začali používať práve oni, chlapci a dievčatá od Sony a Microsoftu. Samozrejme, nemal by sa výkon konzoly počítať iba podľa toho, koľko má Tflops, na to je tam priveľa ďalších premenných, no pre zjednodušenie predstavy sa to hodí.

Hovorí sa, že iba konzolisti sa tým oháňajú, že to je nová jednotka merania výkonu. Doteraz nikto nevedel, čo to presne znamená, ale keď príde odborník a povie, ok, tu je 4K 60 FPS a na to potrebuješ 8 Tflops, tak zrazu máme mernú jednotku a už sa spoločnosti nemôžu vyhovárať na to prečo nám nedali toľko keď nám sľubujú 4K. Už nám nemôžu zalepiť oči zaujímavým číslom, pretože my už vieme čo chceme.

Otázne je aj nasadenie HDMI 2.1. Prvé televízory sú už na ceste tento rok. Pre tých čo nevedia, na trhu už sú dva typy, toto bude tretí.

Prvý: HDMI 1.4, ktorý má pôvodná PS4 a Xbox One dokáže preniesť:

- 1080p (FHD) 60 Hz
- 2160p (UHD) 30 Hz
- 1080p (3D) 120 Hz

Druhý: HDMI 2.0 - ten sa nachádza už na väčšine nových televízorov, treba pozrieť





manuál, zároveň ho majú obe konzoly, tak ako PS4 Pro, tak aj Xbox One X:

- 1080p (FHD) 120 Hz
- 2160p (UHD) 60 Hz
- Ďalšia zaujímavá funkcia: 32 audio kanálov

No a potom tu máme novinku, HDMI 2.1:

- 1080p (HFD) ??? Hz
- 2160p (UHD) 120 Hz
- 4320p (8K) 60 Hz
- Ďalšie funkcie: Game mode (variabilné obnovovanie), Dynamické HDR (scéna-po-scéne) a aj eARC (rozšírené klasické ARC – posielanie zvuku späť do domáceho kina bez potreby prepojenia ďalším káblom)

Služby

Pod'me ale d'alej. Sony isto bude chcieť dohnať Microsoft, čo sa služieb týka. Pomaly ale isto sa to vyrovnáva, skúšajú tiež streamovanie hier cez PlayStation Now a tiež už povolili stiahnuť tituly do konzoly. Microsoft vraj dokonca bude mať konzolu bez mechaniky, ktorá by mohla byť primárne určená na tento typ hrania.

Uvidíme, ako na to zareaguje Sony. Niektorí vývojári povedali, že toto bude posledná generácia konzol kedy uvidíme poriadny hardvér. Potom má prísť streamovanie. Pochybujem. Drvivá väčšina ľudí je odkázaná na úplne mizerné pripojenie a to sa za tých pár rokov nezmení. S čím ale môžeme počítať je čoraz väčší tlak na online služby. Či už nákup digitálnych hier, ich prenájom, až po mesačné predplatné.

Sociálne prepojenia budú ešte väčšie a ešte jednoduchšie. Bude sa klásť väčší dôraz na prepojenie so sociálnymi sieťami, pozývanie priateľov do hier ktoré nevlastnia sa môže stať štandardom. Mobilné aplikácie k hrám sú tu už aj túto

generáciu, no je možné, že v tej ďalšej túto funkciu bude využívať čoraz viac titulov aj z dôvodu lepšieho zážitku, teda pokiaľ vývojári budú vedieť čo robia. Počítajme ale určite s podporou streamovacích služieb, tak ako je to aj teraz, Netflix a Spotify asi netreba nikomu predstavovať.

Exkluzívne hry

Po obrovskom úspechu Sony s exkluzivitami môžeme 100% počítať s tým, že sa s nimi bude pokračovať a konečne nielen v ich tábore. Microsoft za minulý rok rozumne mŕňal a nakúpil až 7 nových štúdií. Ono je to aj tým, že konečne počúval svoju komunitu. Najskôr napravil škody s konzolou, kedy napríklad Kinect najskôr odstránil z balenia a potom úplne zrušil, previedol viac výkonu do hier, zrušil online check atd'.

A teraz im dá vlastné hry. Že už bolo načas. Celkom im to trvalo, keď medzitým každý jeden exkluzívny titul od Sony zožal obrovský úspech a mal za následok zvýšenie predaja samotnej konzoly. A to ani nemuseli robiť špeciálne edície. Aj keď ich vlastne robili a predávali sa extrémne rýchlo, nemuseli to robiť, grafy hovorili za všetko.

Ich štúdiá to proste vedia. Kto z nás nepozná The Last of Us? Pokračovanie je jednou z najočakávanejších hier súčasnosti a pritom tomu predchádzala jediná hra. Žiadna séria titulov, len jedna jediná hra. Aj keď od Naughty Dog sa vždy očakáva len to najlepšie. Horizon Zero Dawn tak isto.

Prvý RPG titul v otvorenom svete pre štúdio Guerrilla Games a sánka spadla nielen kritikom ale aj hráčom PC (áno, stále sa nájdu aj hráči PC ktorí uznávajú kvalitu exkluzívnej hry pre konzolu). Som veľmi zvedavý s čím teda team Xbox príde a naozaj sa teším, pretože

konkurencia je dobrá vec, pomáha posúvať dopredu celý priemysel.

Konzoly a ovládače

Posledná kategória, kam by som sa chcel pozrieť, sú samotné konzoly. Nie ich dizajn, to neuhádne nikto (obrázkom na internete neverte, nikdy sa netrafili, ani zd'aleka). Skôr typy konzol. Áno, typy. Len u Microsoftu sa počíta vraj až s tromi. Klasická verzia ako ju poznáme, potom bez mechaniky a nakoniec na streamovanie hier.

Ešte pred piatimi rokmi by som tento názor vysmial. Dnes to považujem za reálne. Zvlášť po fiasku s Xbox One, kedy Sony do dnešného dňa predalo takmer 92 miliónov kusov PS4 oproti ani nie 40 Xbox One. To nepotrebuje komentár.

Ale s čím príde Sony? Nikto nevie. Určite tu bude klasická konzola a neskôr Slim. Túto tradíciu neporušia. No či budú mať aj stream zariadenie, to ťažko povedať, i keď by to bolo logické. Pochybujem, že prídu s konzolou bez mechaniky.

Na druhej strane, patentovali si nedávno niečo, čo vyzeralo ako nový handheld, tak že by konečne konkurencia aj pre Nintendo? Uvidíme. Ja by som to privítal. Vitu som mal rád, napriek všetkým jej chybám a ak sa poučia, môžu priniesť ozaj poriadneho vyzývateľa.

Čo sa týka samotných ovládačov, tak tie tiež neminie zmena. Je síce pravda, že napríklad Sony svoj ovládač výrazne zmenilo po troch generáciách, no ten čo je teraz bude určite neaktuálny. Ved' ten touchpad... Kol'ko vývojárov ho reálne použilo? Alebo kol'ko hier? 12? Inak slúži asi len na vyvolanie mapy alebo rýchleho menu či pauzy, pretože sa stláča lepšie ako tlačidlo „Options“. Kolovali chýry, že vraj namiesto toho dostane dotykový displej.

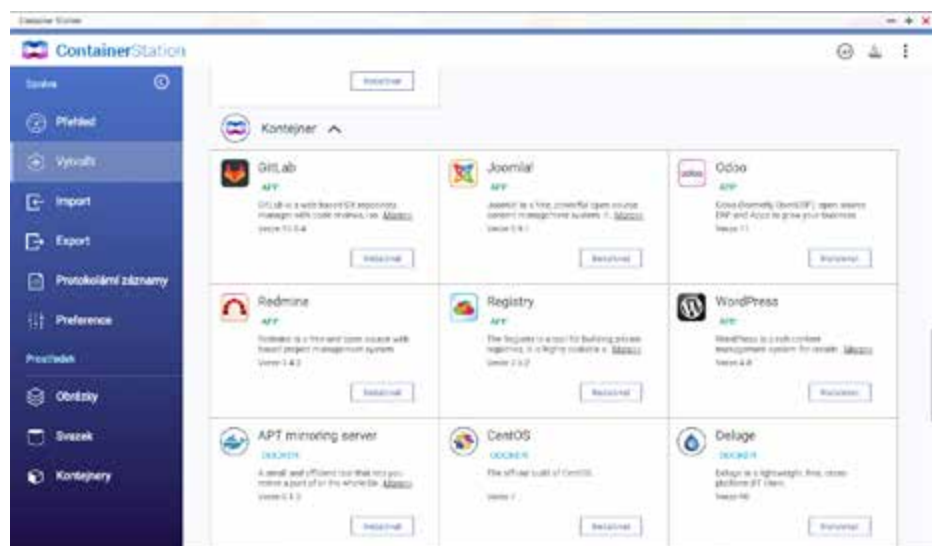
Ok, ja som za, pokiaľ, po prvé, nebude príliš jasný a nebude rušiť, a po druhé, ovládač dostane konečne poriadnu batériu. To sa týka aj Xbox ovládača. Tam sa síce dá málo čo vylepšiť, možno len to hlúpe hlasné klikanie tlačidiel LB a RB a potom ešte prísť s integrovanou batériou a nie zaostalým systémom tužkových batérií.

Či aj oni prídu s nejakou dotykovou plochou ťažko predpovedať, musíme sa nechať prekvapiť. Z každého tábora sú úniky na iných miestach, takže si môžeme len domyslieť a dúfať v to najlepšie.

Róbert Gabčík

Aké funkcie ponúka operačný systém QNAP QTS?

PLNOHODNOTNÝ SYSTÉM VO WEBOVOM ROZHRAŇÍ



Operačné systémy v sieťových zariadeniach sa neustále vyvíjajú a už dnes dokážu poskytnúť plnohodnotné multimediálne alebo pracovné využitie. Akú funkcionalitu ponúka systém QTS, ktorý poháňa NAS-y od spoločnosti Q-NAP?

Jednou z najdôležitejších vlastností moderného softvéru je bezpochyby používateľské prostredie. V prípade systému QTS je zvládnuté veľmi dobre, technicky menej zdatného používateľa nevystraší a zároveň uspokojí potreby toho náročnejšieho, ktorý sa v sieťových protokoloch a konfiguráciách cíti ako ryba vo vode. Prostredie kombinuje to najlepšie zo sveta mobilných a desktopových operačných systémov.

Veľké prehľadné ikony na domovskej obrazovke sa dajú usporiadať aj do priečinkov, zatiaľ čo vrchná lišta ponúka prehľad o nedávnych systémových udalostiach, zoznam otvorených aplikácií, vyhľadávanie, bočné menu s prehľadom všetkých nainštalovaných aplikácií a ikonu pre zobrazenie monitora systémovej aktivity.

Ten okrem zat'áženia jednotlivých komponentov zobrazí aj zoznam prihlásených používateľov, novinky o

aktualizáciách a prehľad plánovaných serverových procesov.

Aplikácie sa spúšťajú v samostatných oknách, ktoré je možné ľubovoľne premiestniť v rámci stránky alebo vykonať ďalšie štandardné operácie ako minimalizáciu, maximalizáciu a zatvorenie. Webové prostredie tak používateľa

nijak neobmedzuje a nezabraňuje ani plnohodnotnému multitaskingu. Veľmi užitočné je aj rýchle vyhľadávanie naprieč možnosťami ako systémových, tak aj dodatočných aplikácií stiahnutých z obchodu. Jedinou škodou je, že vyhľadávanie nie je plne fulltextové a už pri malom preklepe neponúkne najpravdepodobnejšiu vyhľadávanú možnosť.

Chod operačného systému na testovanom NAS-e TS-251B bol plynulý aj napriek na prvý pohľad málo výkonnému procesoru Intel Celeron, ktorý disponuje iba dvomi fyzickými jadrami. Pochváliť musím aj vývojárov webového rozhrania, ktoré je taktiež veľmi svižné a nezat'ážuje operačnú pamäť prehliadača ani pri veľkom množstve otvorených okien. Responzivita webového rozhrania je dobre zvládnutá iba do minimálneho rozlíšenia 1024x768px a pokiaľ budete chcieť NAS plnohodnotne spravovať cez smartfón alebo tablet, odporúčam použiť aplikácie, o ktorých ste si mohli na našom webe už prečítať ([tu](#)).

Systémové aplikácie poskytujú správu základných operácií so súborami a nastavenie zdieľania. QTS podporuje





všetky najpoužívanejšie protokoly ako NFS, SMB (CIFS), APFS, WebDAV a mnohé ďalšie. Nastavenie jednotlivých zdieľaných priečinkov prebieha v aplikácii File Station a celý priebeh je veľmi jednoduchý. Je nutné však dať si pozor, aby ste konkrétnemu používateľovi dobre nastavili práva. Správa celých diskových oddielov sa nachádza v aplikácii Úložisko a snímky. V závislosti od vybraného typu súborového systému je možné vytvárať nové logické diskové oddiely, meniť ich kapacitu alebo nastaviť ich šifrovanie.

Funkcionalitu systému je možné rozšíriť doplnkovými aplikáciami v AppCenter. Veľmi užitočnou je Connect to Cloud Drive, ktorá vám umožňuje spravovať cloudové úložisko priamo vo File Station. V AppCenter sa nachádzajú aj redakčné systémy ako Wordpress alebo Joomla, komunikačné servery a CRM systémy. Ide o plnohodnotné webové aplikácie, ktoré bežia na vami zvolenom porte. Treba však vziať do úvahy fakt, že NAS nie je plnohodnotný webový server, ktorý zvládne veľké množstvo simultánnych pripojení, a tak sú tieto služby vhodné na interné použitie v domácnostiach, resp. firmách.

HybridDesk Station

HTPC boli v minulosti povinným príslušenstvom každého sieťového disku, aby bolo možné uložiť multimediálny

obsah na niečom „zobraziť“. V dobe Raspberry Pi a iných malých lacných počítačových dosiek sa počiatočné náklady znižujú, no ak vlastníte NAS od QNAP s HDMI výstupom, môžete si túto položku z nákupného zoznamu odstrániť.

Po prvotnom nastavení aplikácie HybridDesk Station vo webovom rozhraní máte k dispozícii plnohodnotné prostredie multimediálneho centra so sadou základných aplikácií ako Google Chrome, YouTube, Spotify, Video Station alebo nestarnúcu hernú klasiku hnutia slobodného softvéru, SuperTux.

Používateľské prostredie je v prípade väčšiny aplikácií prispôbené klávesniciam, no odporúčam zakúpiť si bezdrôtovú klávesnicu aj s integrovaným touchpadom na plnohodnotné využitie všetkých aplikácií.

Virtualizácia a kontajnerizácia

Ak sa zaujímate o trendy v segmente serverov, tak viete, že práve tieto dve odvetvia sú aktuálne v kurze a zároveň sú dôvodom, prečo väčšinu serverov sveta poháňajú distribúcie GNU/Linux. V prípade QTS je virtualizácia založená na open-source riešení QEMU. Vďaka nej je možné v rámci systému virtualizovať Windows, GNU/Linux, Android alebo Unix systémy. Jednotlivé virtuálne stroje je možné prevádzkovať priamo v okne prehliadača alebo prostredníctvom HDMI výstupu (ak to daný operačný

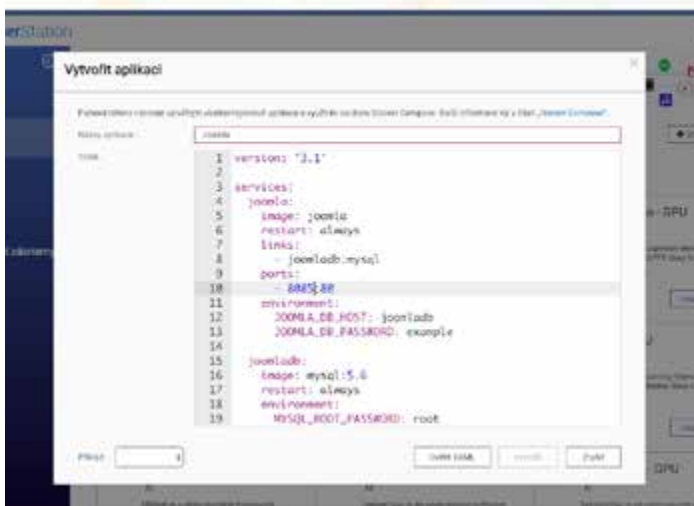
systém podporuje). Ako testovací operačný systém som použil Linux Mint 19.1 s grafickým prostredím Cinnamon. Beh bol pri nenáročných operáciách celkom svižný, no pri náročnejších úlohách sa procesor Intel Celeron už mierne zapotil. Pozitívne však je, že systém QTS prioritizuje procesy mimo virtualizovaných počítačov. Jednotlivé virtuálne počítače je možné zálohovať pomocou plánovaných snapshotov.

Kontajnerizácia je spravovaná v aplikácii Container Station, ktorá by sa dala označiť za veľmi prehladné grafické prostredie na správu Docker kontajnerov. Umožňuje nainštalovať pripravené aplikácie ako Wordpress alebo Gitlab a je taktiež možné vytvoriť aplikáciu na základe vášho vlastného konfiguračného súboru docker-compose.yml.

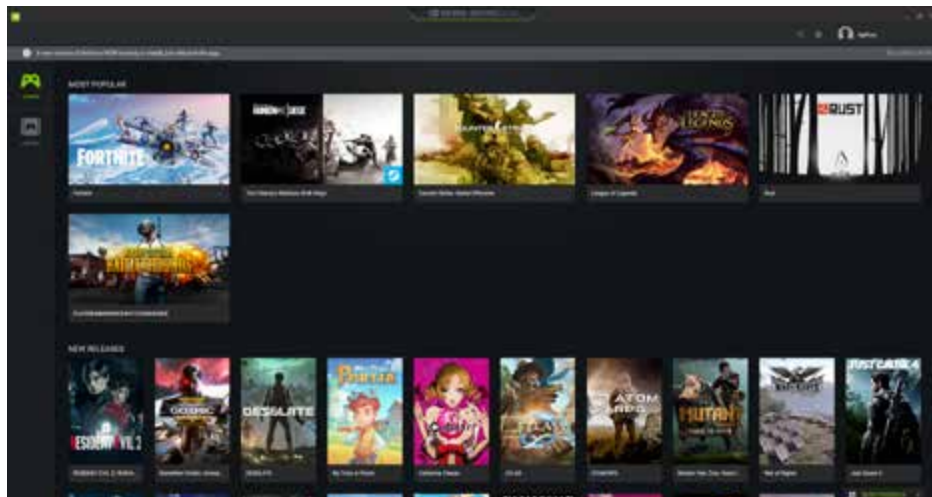
Inštalácia Wordpressu bola otázkou desiatok sekúnd a jej následný beh bol bezproblémový. Práve pri zariadeniach s menej výkonnými komponentami sa ukazuje, že PHP v najnovších verziách je stále relevantným programovacím jazykom. V nastaveniach nechýbajú možnosti na úpravu siete a pridanie ďalších repozitárov s docker obrazmi.

Celkovo som bol počas viac ako mesačného používania so systémom QTS spokojný. Systém uspokojí požiadavky ako technicky menej zdatných, tak aj náročnejších používateľov. Pochváliť musím optimalizáciu aj pre NAS-y s nižším výkonom, ktoré zvládajú náročnejší multitasking alebo virtualizáciu a zároveň nespomaľujú core operácie systému. Našincov nepoteší absencia slovenskej lokalizácie a terminologicky nepresná česká lokalizácia. V konečnom dôsledku je tak efektívnejšie používať predvolenú anglickú lokalizáciu systému.

Funkcie systému QTS boli testované na NAS-e QNAP TS-251B.



Vyskúšali sme si službu NVIDIA GeForce NOW!



Čím ďalej, tým viac sa vo svete videohier hovorí o tom, že budúcnosťou sú streamovacie služby. Na hranie najnovších videohier vám bude stačiť bežný kancelársky počítač, ktorý bude napojený na internet. Vy si len spustíte program, pripojíte si svoj obľúbený účet a hráte hry bez toho, aby ste sa starali aký hardvér máte. Znie to veľmi príťažlivo, čo povieť? Do redakcie sa nám dostal prístup práve k takejto jednej streamovacej službe s názvom Nvidia GeForce Now. Spíňa táto služba sl'uby múdrych analytikov a videoherných prorokov?

Pripravte si svoju knižnicu!

Pred tým ako som sa k nej dostal som, osobne, túto službu takmer vôbec nepoznal. Samozrejme, že som o nej počul a vedel som že existuje, ale aké má pravidlá a čo všetko prinesie som sa dočítal až tesne pred zaregistrovaním sa. Inštalácia služby je veľmi jednoduchá. Zaregistrujete sa a stiahnete si program do svojho počítača.

Program po spustení sa ihneď napojí na vzdialený počítač. Vy však nič zložiť neriešite a služba na pozadí všetko vybavuje za vás. Avšak aj Nvidia GeForce Now potrebuje nejaký základný hardvér. Na spustenie budete potrebovať aspoň dvojjadrový procesor s 2.0 GHz taktom, 4 GB operačnej pamäte a grafickú kartu Intel HD 2000 a viac; Nvidia GeForce 600 a viac; alebo AMD Radeon HD 3000 a viac. Na príjemné hranie musíte mať však aj dobré internetové pripojenie. Pre hranie

pri 720p a 60 FPS aspoň 15 Mbps a pri 1080p a 60 FPS aspoň 25 Mbps. Stroje, na ktorých streamovania hier bežia, majú podľa dostupných informácií na fóre Reddit, procesory Xeon E5-2697 a dvojicu grafických kariet Nvidia Tesla P40.

Grafické používateľské rozhranie je celkom jednoduché a príjemné. Hoci ešte v ňom treba vyladiť niektoré chybičky krásy, veľmi sa mi páčilo. Ved' – v jednoduchosti je krása.

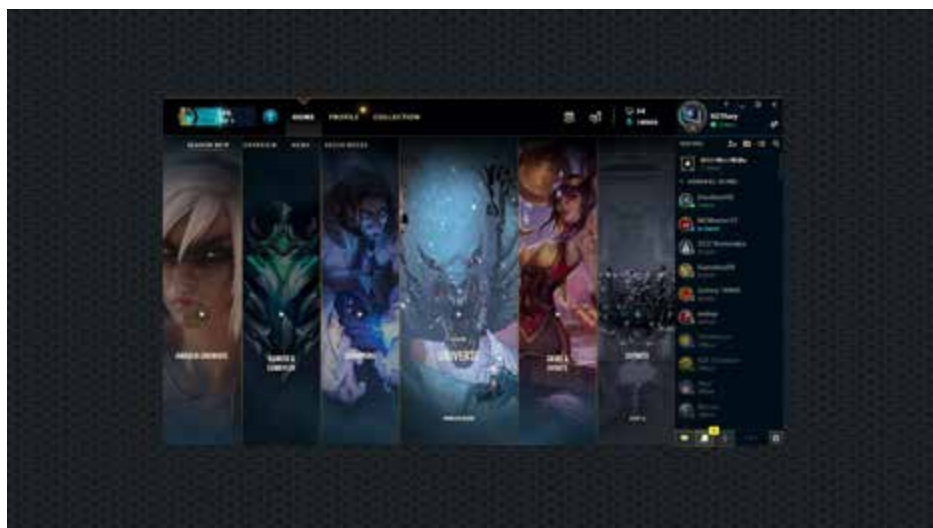
Cena by mohla byť aj menšia...

Po spustení programu vás čaká vizuál, ktorý sa príliš nelíši od služieb ako Steam, uPlay a podobne. Na výber máte cez 400 videohier. Avšak pozor! Hoc je na

výber kvantum videohier, budete ich musieť tak či tak vlastniť. Teda, ak si budete chcieť zahrať napríklad tretieho zakláňača, musíte ho na niektorej z kompatibilných služieb vlastniť.

O tomto fakte som sa však dočítal len predtým, ako som si GeForce Now nainštaloval. Pôvodne som si myslel, že v cene služby budú aj niektoré „platené“ videohry. Samozrejme, že v knižnici nájdete aj kopec Free-to-play hier ako League of Legends, Fortnite a podobne. Ak ste teda milovníkom týchto hier, nemusíte do hier vraziť ani cent. Tu však nastáva otázka, či sa v prípade hrania len F2P hier vôbec služba oplatí. Cena je už sama o sebe, pre našinca, pomerne vysoká – 25 amerických dolárov na mesiac. K tomu si pripočítajte ešte aj cenu za základný notebook, počítač, alebo Nvidia Shield a videohry navyše. Ročne vás tak služba bude stáť základných 300 USD.

Za štyri roky hrania na tejto platforme si budete môcť dovoliť kúpiť 1 200 dolárový počítač, čo v podstate zodpovedá cene hardvéru za danú dobu. Ak chcete ísť neustále s dobou, tento počítač by ste síce o štyri roky už upgradovali, no cena by už nebola opätovne 1200 USD. Ale len zlomok ceny (nová grafika, nový procesor, viac RAM atď.). Služba vám tak ušetrí staranie sa o hardvér, jeho kupovanie a inštaláciu. Vždy potom viete, že hráte na aktuálne dobrom stroji. A to môže mnohým hráčom vyhovovať.



Inštalácia hier je blesková!

Po pripojení sa do Nvidia GeForce Now! si vyberiete videohru a spustíte ju. Program vás potom vyzve na prihlásenie sa do služby. Napríklad Steam. Stiahnutie hry zaberie skutočne len zlomok toho, koľko by to zabralo pri klasickej inštalácii na PC (hoci to záleží aj od toho z akého programu hru sťahujete). Inštalácia takého League of Legends zaberala približne 5 minút.

Pre ozrejmienie, službu som skúšal cez káblové pripojenie s rýchlosťou sťahovania 500 Mbps. Teda ďaleko za hranicou minimálnych požiadaviek.

Na prvé vyskúšanie som si vybral hru League of Legends, keďže v nej je odozva viac ako len dôležitá. Už na začiatku som si však všimol problém s kurzorom, ktorý mal niekolo mikro-sekundové spomalenie. Bežný hráč, ktorý žiadnu videohru predtým nehral, by si to možno ani nevšimol, no ja som si to všimol okamžite. Kurzor ako keby plával na virtuálnej ploche služby. Nejde však o nič hrozné a časom sa dá na to zvyknúť.

Počas spustenia hry táto chybička krásy úplne zmizla a problém som už vôbec nepocítil. No čo ma nepotešilo bolo, že počas hrania hry som sa pokúsil vytvoriť screenshot obrazovky cez externý program, a v tom momente mi hra zamrzla. Urobila to neskôr aj ďalšia hra, takže som bol z tohto problému trochu rozhorčený. League of Legends som hral na najvyšších detailoch a ani raz som nepocítil problém, že by hra sekala, alebo lagovala. Samozrejme, ide o nenáročnú hru, ktorú zvládne takmer každý dnešný počítač.

Druhá hra, ktorú som v službe vyskúšal, bola MMORPG World of Warcraft. Tu



som skúsil ultra nastavenie v hlavnom meste najnovšieho datadisku. Dosahoval som však maximálne FPS okolo 40 a aj to len vtedy, keď som bol vo vnútri budov. Na druhú stranu som však hral v 4K rozlíšení, takže až tak veľký problém to nie je. Odporúčané nastavenia mi hra dala na úroveň 7, kde som dosahoval priemerne už okolo 45 FPS. No majitelia tejto hry mi dajú za pravdu, že optimalizácia nie je práve najlepšia.

Do tretice som si vyskúšal dvojicu hier Far Cry: Primal a Far Cry 5 (obe pri 1080p). Pri Far Cry Primal som grafické nastavenia nastavil do najvyšších možných detailov a aktivoval som ultra textúry.

Hra potom v benchmarku dosahovala priemerne 48 FPS (minimálne: 33 FPS; maximálne: 58 FPS). „Mladší braček z Far Cry rodiny“ bol na tom o čosi lepšie. Priemerne FPS pri najvyšších detailoch dosahovalo 72 FPS (minimálne: 48 FPS; maximálne: 107 FPS). Počas testovania FPS sa mi v hre objavili sem-tam nejaké nevysvetliteľné padnutia FPS (viď obrázok). A nakoniec mi hra bez udania

dôvodu spadla. Veru, majú čo ešte tvorcovia tohto programu opravovať!

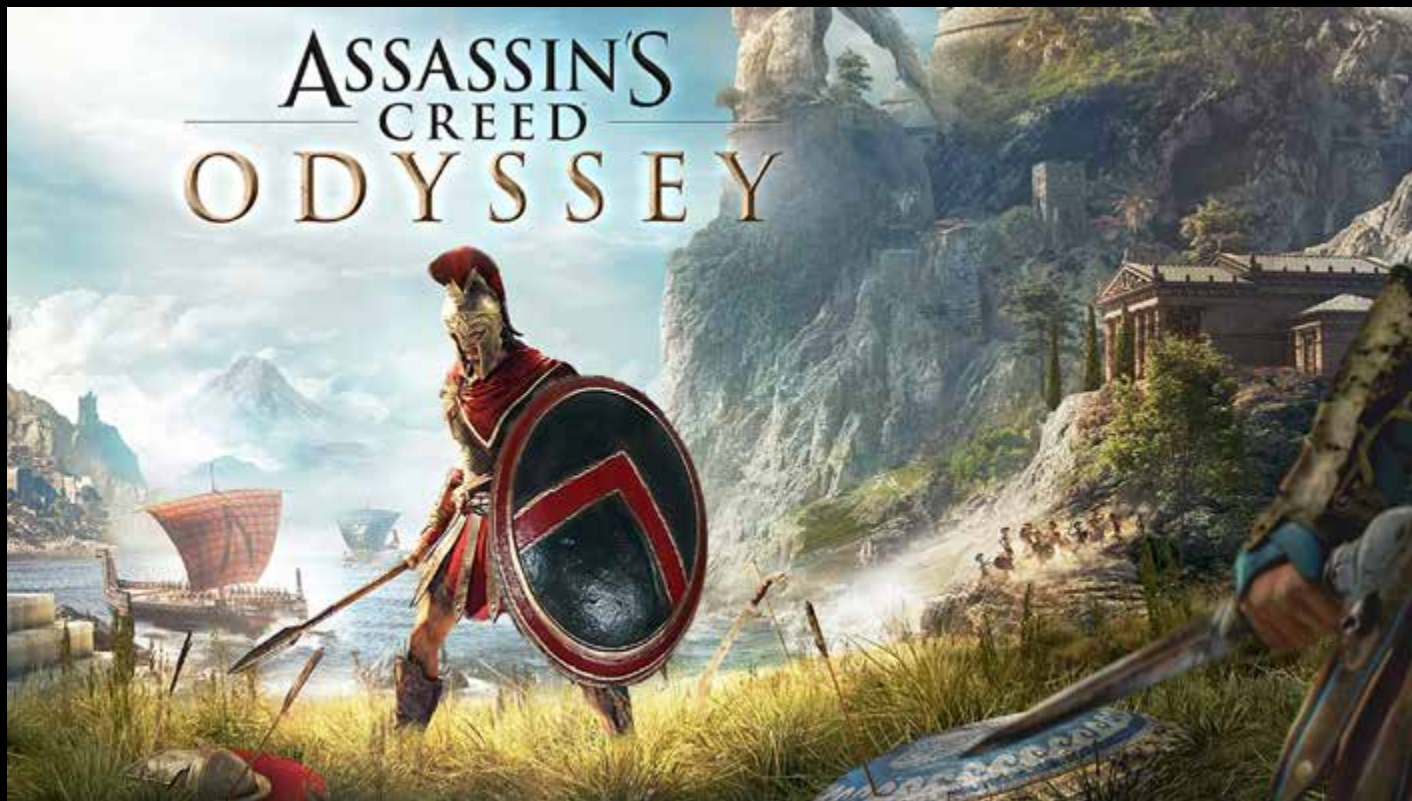
Oplatí sa to?

Ako som už vyššie spomínal, cena služby v našom regióne nie je práve najmenšia. Navyše, ak chcete hrať hry musíte ich tak či onak vlastniť. K tomu budete potrebovať poriadne pripojenie. Hranie na Wi-Fi je odporúčané iba na 5GHz. Ak by ste si chceli svoj pracovný notebook zobrať na dovolenky, či pracovné cesty, mohli by ste v mnohých ubytovacích zariadeniach naraziť na takýto limit. Ten by potom celé hranie v podstate znemožnil. No na druhú stranu, ak by ste takéto hranie využívali najmä v domácnosti, ide o pomerne dobrú službu, ktorá problém s večným kupovaním hardvéru vyrieši. Osobne sa asi najviac stotožňujem s myšlienkou, že by som bol majiteľom TV konzoly Nvidia Shield a túto službu potom aktívne využíval. V podstate by mi nahradila stolný počítač a konzolu zároveň. Teda, ak by som nechcel hrať exkluzivity konzol od SONY a Microsoftu.

Lubomír Čelár



AC: Odyssey: autori nad'alej výdatne podporujú hru



Assassin's Creed Odyssey dostane v januári nové questy a množstvo vylepšení. Ubisoft nám prostredníctvom Assassin's Creed Odyssey ukazuje, ako si predstavuje live service hru, ak tá hra nie je zameraná na multiplayer. Robí to prostredníctvom nových questov a in-game podujatí, ktoré motivujú hráčov, aby sa k hre vrátili a január nebude iný. Assassin's Creed Odyssey dostane v tomto mesiaci druhú epizódu prvého DLC balíčka Legacy of the First Blade s názvom Shadow Heritage. K balíčku majú prístup iba hráči, ktorí si kúpili Season Pass.

Všetci, aj tí, ktorí si nezakúpili Season Pass, dostanú nové questy zo série The Lost Tales of Greece, konkrétne to budú questy The Daughters of Lalaia a A Poet's Legacy. Oba questy budú dostupné po dokončení piatej kapitoly príbehu a prvý z nich vyžaduje minimálne úroveň 13 a druhý minimálne úroveň 34. Hráči sa taktiež dočkajú nového epického nepriateľa v podobe Kýklopa Argesa. Ďalšími prídavkami sú predmety

na vizuálnu úpravu vašich hlavných hrdinov a taktiež aj vylepšenia niektorých systémov hry. Žoldnieri dostanú nové stupne a do hry bude pridaný nový vendor v podobe Hephaistos's Workshop.

Posledným vylepšením je možnosť úpravy škálovania úrovne nepriateľov. Ak si chcete sťažiť putovanie, môžete si

škálovanie úrovne zapnúť na možnosť Heavy, čo znamená, že všetci nepriatelia budú vždy na rovnakej úrovni, ako ste vy. Ak zvolíte možnosť Normal, všetko ostane po starom. Ak zvolíte možnosť Light, úroveň nepriateľov sa upraví tak, aby boli vždy dve úrovne pod vami a Very Light možnosť zníži úroveň nepriateľov o štyri úrovne.



Prichádza Diablo 4?



Podľa informácií na stránke Blizzardu štúdio zhŕňa niekoľko vývojárov na rôzne pozície, aby pracovali na neoznámenej Diablo hre.

Vzhľadom na to, že Immortal je už ohlásený, ide pravdepodobne práve o štvrtý diel Diabla. „Tím hľadá dizajnéra herného obsahu, aby nám pomohol vytvoriť oblasti, questy, postavy a dialógy pre náš nový projekt. Kandidát by mal mať dobré znalosti z dizajnovania questov a aj základných herných mechaník a taktiež aj znalosti série Diablo a aj ďalších Blizzard hier.“

Okrem pozície dizajnéra herného obsahu sú taktiež otvorené aj pozície softvérového inžiniera, producenta a ďalších 19 volných otvorených pozícií.

The Division 2 PvP



Jedným z najväčších prínosov v The Division bola Dark Zone. Miesto, kde sa nachádzal najlepší loot, no na druhej strane to bolo miesto plné zrady, kde sa mohla situácia zo sekundy na sekundu zvrtnúť vo váš neprospech.

Pre tých, ktorí The Division nehrali, Dark Zone bol PvP segment hry, kde ste sa pohybovali po mape, ničili ciele, no na tej istej mape sa nachádzali aj iní hráči a tí k vám mohli pristupovať podľa toho, ako chceli. Mohli vás nechať tak, alebo vás zabiť a zobrať vám všetok loot.

Pre neskúsených to bolo miesto, kde nechceli byť, pretože boli konštantne cieľom pre koordinované skupiny. To sa ale už stávať nebude.

Days Gone



Spoločnosť Sony Interactive Entertainment dnes oznámila odštartovanie predobjednávok pre svoj exkluzívny titul Days Gone.

Ten nadväzuje na svojich predchodcov a dostane lokalizáciu v podobe českých titulkov. Akčná adventúra pre jedného hráča opisuje príbeh hlavného hrdinu menom Deacon St. John. Post-apokalyptický svet je inšpirovaný americkým mestom Oregon a práve tu sa Deacon snaží po strate blízkych nájsť zmysel života. Zaujímavosťou je, že mesto Oregon je aj miestom, kde sídli štúdio Bend, ktoré má na svedomí čerstvú novinku pre PlayStation. Days Gone vychádza už 26. apríla 2019.

For Honor nový obsah



Začína sa Year of the Harbinger. Ubisoft prostredníctvom cinematic traileru uviedol novú hrateľnú postavu, bývalého člena Order of the Holy Balaur, Vortigera.

Jeho príchod znamená začiatok tretieho roka fungovania For Honor, ktorý je nazvaný Year of the Harbinger. Ten okrem ďalších nových hrdinov pridá aj nové mapy, nové sezónne udalosti a taktiež prepracuje niektoré herné mechaniky. Vortigera sa dočkajú všetci hráči hry, no tí, ktorí si kúpia Year 3 Pass za 30 eur, budú mať k nemu a taktiež aj k ostatným hrateľným postavám prístup o týždeň skôr, a okrem toho dostanete Elite oblečenie, 30 dňový Champion status a 5 Scavenger krabíc. Ostatní si budú musieť našetriť 15 000 Steel (herná mena) na jeho odomknutie.

Špeciálna edícia Dark Souls



Dark Souls dostane špeciálnu verziu, v ktorej nájdete všetky tri diely. Vydanie tejto verzie nazvanej Dark Souls Trilogy je naplánované na 1. marca. Vzhľadom na to, že toto je pravdepodobne posledné vydanie Souls hry na dlhý čas, štúdio sa rozhodlo vydanie tejto kolekcie trochu okoreniť. Z tejto zberateľskej edície bude existovať iba 2000 kusov a jej suma je nastavená na 499,99 eur. Okrem všetkých troch dielov hry bude balenie obsahovať 34 cm vysokú postavu Elite Knight at Bonfire. Okrem toho dostanete šesť diskov, na ktorých sú soundtracky zo všetkých Souls hier, 460 stranový Dark Souls Trilogy Compendium a špeciálne balenie. Táto špeciálna edícia však nebude dostupná pri vydaní Dark Souls Trilogy, ale až v máji. Ak ste teda veľkým fanúšikom, tak si paradoxne počkáte dlhšie.

Division 2 kampaň



Vývojári podľa všetkého nezabudli ani na tých, ktorí radi prejdú namiesto multiplayeru kampaň a hru následne odložia.

Kampaň v The Division 2 bude totiž patriť k tým dlhším. Podľa tvorcov vám kampaň zaberie viac ako 40 hodín a navyše hra prejde počas kampane plynulo do end-game obsahu. Tu je veľký rozdiel oproti iným hrám (Destiny), kde po dohraní kampane musíte grindovať na to, aby ste sa k end-game obsahu mohli dostať. Otázkou tak zostáva už len to, čo autori myslia tým prejením kampane. Či do nej zahrnú len hlavné misie, alebo aj vedľajšie a prípadne k tomu aj zberateľské predmety, ktorých sú v Ubisoft hrách stovky.

Hearthstone - Rastakhan's Rumble

TROLLSKÁ NADVLÁDA SA ZAČÍNA



Čo nám priniesol výlet do Gurubashi arény v najnovšej expanzii kartovej hry Hearthstone? To sa dozvieme v nasledujúcej recenzii.

Posledný prírastok do rodiny Hearthstone v roku 2018 nás zaviedol do sveta trollů, aby sme okúsili, ako chutia piesky arény počas Rastakhan's Rumble – legendárneho súboja tých najlepších bojovníkov. Ako už vyplýva z názvu, celá expanzia sa krúti

okolo mytológie trollů a zameriava sa na ich uctievané božské bytosti zvané Loa, ktoré sme mali šancu viac spoznať v novej expanzii pre World of Warcraft.

Zbierku kariet obohatilo 135 nových prírastkov, z čoho 23 je legendárnych kariet. Pri otváraní 56 balíčkov som však uvidela iba tri z nich, takže sa potvrdil klasický nevýhodný drop rate v hrách Blizzardu. Našťastie sa moja zbierka legendárov

rozrástla ešte o jeden kus, ktorý prichádza svoju s veľkým predobjednaným balíčkom.

Skupinu hrdinov v Hearthstone tentokrát rozšíril samotný kráľ zandalarských trollů Rastakhan, ktorý si v hre vyskúša pozíciu shamana.

Dočkali sme sa aj nového typu kariet s názvom „Overkill“. Karty s týmto označením spustia svoje špeciálne schopnosti až po tom, ako dáte nepriateľskému minionovi väčší damage než je jeho život.

Ak teda vašim „pešiakom“ s útokom 7 zabijete niekoho so životom na hodnote 2, overkill vlastnosť sa stáva aktívnou.

Postupne sa dostávame k použiteľným herným balíčkom. Do hry, samozrejme, pribudli karty, ktoré hneď po získaní radšej premeníte na prach, no zopár veľmi schopných novínok ovládlo PVP zápasy. Kartou, ktorú budete milovať, pokiaľ ju vlastníte, a nenávidieť, pokiaľ proti nej hráte, je jednoznačne Zul'jin. Tento legendárny trollsý hrdina ovládol Ranked Play a všade, kam sa pozriete, nájdete práve hunterov. Zul'jin nahradí pri





použití vášho hrdinu a opäť zahrá všetky spelly, ktoré ste použili počas celej hry.

Počas recenzie som si vyskúšala Beast Huntera, Surrender Priesta a Odd Paladina. Z daných zostáv je stále neuveriteľne silným práve Odd Paladin, ktorý síce dostal nerf, ale ani to mu príliš na jeho win rate neubralo.

Medzi často odporúčané decky patrí ešte Deathrattle Hunter. Samozrejme, internet je plný skvelých návodov, no pokiaľ nepatríte k stálym hráčom Hearthstone, mnohé z nich sa vám budú ťažko skladať.

Rastakhan's Rumble ponúka okrem nových kariet aj samostatnú single-player adventúru, kde sa zhostíte postavu trola s menom Rikkar a usilujete sa stať sa šampiónom už spomínanej legendárnej arény. Čaká vás desať súperov, ktorých budete musieť poraziť s pomocou mocných oltárov patriacich Loa. Každý oltár dodáva špecifický mechanizmus, pozor však, nie stále je prítomný v hre. Nepriateľský bojovník môže oltár „zničiť“ a tomu trvá tri kolá, kým sa znovu



aktivuje. Rovnako tak môžete obráť protivníka o výhodu oltára vy sami.

Adventúra je vo vyšších leveloch pomerne náročná a dostať sa na jej koniec dá zabráť. Mechanizmus oltárov prináša nepredvídateľné situácie a povedzme si úprimne, niekedy až príliš nefér. Aj tomuto problému sa však Blizzard bude venovať v najbližších patchoch. Po skvelom single-player prídavku v Boomsday Project ale táto adventúra nepôsobí príliš originálne, hoci je zábavná.

Musím ešte spomenúť originalitu tvorcov jednotlivých kariet v hre, ich vizuálnu stránku, ale predovšetkým veľmi vtipné popisy kariet, ktoré nájdete vo svojej zbierke. Pokiaľ viete dobre po anglicky, odporúčam sa pri nich pozastaviť, rozkliknúť si ich a prečítať si niekedy veľmi humorné popisy.

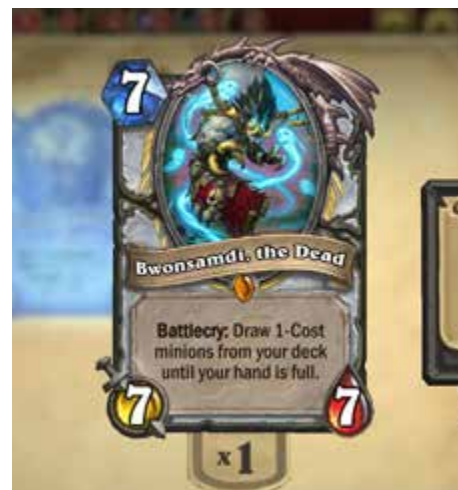
Mínusy expanzie sa viac či menej opakujú ako v prípade predchádzajúceho prírastku do Hearthstone. Drop rate z kupovaných drahých balíčkov kariet je naozaj katastrofálny a pokiaľ ste čisto free-to-

play hráč, tak si nové legendárky pomaly ani neužijete. Vláda „jednej“ triedy a zopár deckov vám už bude po čase poriadne liezť na nervy, takže mínus dostáva Blizzard aj za zlý balans v rámci Play módu.

Celkové hodnotenie

Záverečný prírastok z roku 2018 potešil, ale i zabrnkal na nervy hráčov Hearthstone. Hoci je hra zábavná a prináša zaujímavé karty do Play módu, vyžaduje si veľa času, prípadne financií, aby ste sa udržali na top priečkach. Našťastie je tu adventúra, ktorá poteší a zabaví hráčov do sýtosti.

Martina Juhásová



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
kartová hra	Blizzard	Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ mechanizmus Overkill	- slabý drop rate kariet z balíčkov a ich cena
+ grafická a textová stránka kariet	- nevyvážené karty pre jednotlivé triedy
+ zábavná adventúra	

HODNOTENIE:



Farming Simulator 19

PRÍKLADNÉ STARANIE SA O HOSPODÁRSTVO



V zimnom počasí sa na hráčov vyrútilo ďalšie pokračovanie obľúbenej série Farming Simulator. V tomto období sú už polia buď zamrznuté, alebo pokryté bielou pokrývkou a je evidentné, že farmári sa musia venovať príprave na ďalšie obdobie zberu svojich plodín. Nám, hráčom, však nič nebráni starať sa o svoj statok aj cez zimné mesiace práve s novou hrou. Fanúšikovia na Farming Simulator 19 čakali ako farmári na plody práce a v recenzii si priblížime, či hra splnila očakávania.

V prvom rade by som chcel uviesť, že so sériou Farming Simulator som sa už stretol, no nie do takej miery, aby ma „chytla“ a strávil by som pri nej nespočetné množstvo hodín. Patríam do skupiny ľudí, ktorá si zahrá niektorú hru z tejto série len tak pre relax a presne takto som hral aj tento diel. Farming Simulator 19 nie je nudný alebo vyslovene nezvládnutý, jeho premisa a námet ma len jednoducho neoslovili ani tentokrát. Napriek tomu sa budem snažiť vypichnúť ako to horšie, tak aj to najlepšie, čo ponúka.

Hej farmár! Pozri na ten veľký svet

Je iba na hráčovi, akým farmárom chce byť. Farming Simulator 19 vás pohltí veľkým a nádherným svetom vidieka, kde sa budete starať o svoju úrodu alebo

hospodárske zvieratá. Nebodaj vás zaujíma lesníctvo? Ani tu vás nečaká sklamanie, lebo vývojári nezabudli ani na tento aspekt. Svet, v ktorom som sa pohyboval, bol vážne obrovský nielen veľkosťou, ale aj prvkami, ktoré ponúka. Tu však musím podotknúť jednu vec. Som hráč, ktorý veľmi neoblubuje takéto gigantické svety či nespočetné možnosti v hrách všeobecne. Hra mi ponúkla až príliš veľa obsahu. Ak vám takýto štýl hrania vyhovuje, tak smelo do toho a užite si tento nádherný svet.

Vývojári sa v podstate viac zamerali na kvantitu ako kvalitu, no ak ste fanúšikom celej série a bavil vás každý jeden diel,

toto nebude pre vás absolútne žiadny problém. Na výber máte mnoho vozidiel, farmárskych činností, strojov, plodín, zvierat a, samozrejme, zažijete aj vtipné momenty, a to najmä s fyzikou titulu. Ak ste typom hráča, ktorý je zameraný na detaily, tak v tomto prípade môžeme hovoriť o kvalite. Nielen grafické detaily sú vážne tým, čo hre dodáva pomyselnú dušu.

Nie je realizmus ako realizmus

Realizmus v hre je určite prítomný. Na to, aby ste si kúpili čo i len obyčajné zvieratko, musíte splniť určité kroky, ktoré sú potrebné aj v skutočnom svete. Vzhľadom na to, že ide o simulátor, je logické, že by sa mal zakladať na realnosti. Farming Simulator 19 tento aspekt zvláda na výbornú. Samozrejme, nejde len o realizmus napríklad v mechanizme nakupovania.

Je tu aj grafický aspekt, ktorý ponúka vážne nádherný a hlavne uveriteľný zážitok z každej jednej činnosti či prostredia. Je však evidentné, že vývojári sa v rámci vizuálnej stránky zamerali viac na stroje než na prostredie, v ktorom sa hráč pohybuje.

Ak patríte k priaznivcom mašín, ktoré sa vo Farming Simulator 19 nachádzajú, tak si určite pridáte





na svoje, pretože tvorcovia sa s ich detailmi pohrali a výsledok je vážne skvelý. Na druhej strane, prostredie a príroda je na tom o niečo horšie, čo je evidentné už z počiatku hry.

Zaujímavou však je fyzika titulu. Nevieť, do akej miery vývojári schválne ponechali niektoré fyzikálne zákony náhodu, no zrejme sa nezamýšľali nad faktom, že s traktorom viete prejsť cez menší hangár alebo nad tým, že hra vám dovolí mať smiešne veľký počet vlečiek. Celkom vtipným bugom je aj kôň, ktorý je schopný cúvaním vyjsť na útes.

Aj šoférovanie strojov pôsobí zvlášť. V momente, keď sa rozbehnete napríklad s nákladným autom, nechcete sa ocitnete v scenári ako z filmu Rýchlo a zbesilo.

Nákladné auto sa veľmi ľahko prevráti či dostane do šmyku a vám nezostáva nič iné, než sa zasmiať buď nad fyzikou hry, alebo nad rôznymi prevratmi, ktoré dokážete spraviť.

Som tu sám, iba farmár a svet

Po niekoľkých hodinách hrania som však zistil jednu vec. Hra síce obsahuje úlohy typu pomoc susedovi alebo vyzdvihnutie materiálu, no svet mi z

hl'adiska postáv prišiel vážne osamelý a nedotiahnutý. Samozrejme, Farming Simulator 19 nemá byť ako realistické GTA, kde aj okoloidúci reagujú na vaše správanie. Hráči sú určite skôr zvedaví na pestovanie, chov, kultivovanie pôdy a všeobecne staranie sa o svoju farmu než na reakcie vašich pomocníkov, susedov či predajcov. Niečo ako vtipný obchodník by však podľa mňa hre určite neuškodil.

K novým hráčom titul nie je veľmi prívetivý v rámci návodov. Tým, že ide o simulátor, sú ciele veľmi jednoduché – starajte sa o svoju farmu a zarábajte peniaze. Ak chce nový hráč robiť niečo špecifické, ako je napríklad chov kráv, na internete si musí pozrieť, čo všetko potrebuje splniť, aby mohol začať.

Kúpiť si kravu nie je také jednoduché, čo z hl'adiska reálnosti simulátora dáva zmysel, no môže sa stať, že podobné situácie vás budú skôr otravovať než baviť. Aj jednoduché veci sú v tejto hre komplikované. Toto je presne to, čo som si ako relatívne nový hráč uvedomil a viac ma to od hry odrádzalo než prit'ahovalo.

Zakončíte deň s jazdou na koni

Dočkali sme sa aj jazdy na koni, ktorá je na moje prekvapenie urobená

dobré. Áno, je tu aj pár bugov, ktoré z nej robili skôr komédiu ako pohodovú jazdu cez mapu, no na to, že ide o nový mechanizmus, je to zvládnuté celkom kvalitne. Ovládanie koňa mi určite sadlo viac ako šoférovanie rôznych mašín, čo považujem za veľké mínus vzhľadom na to, že tvorcovia venovali vizuálnym efektom a realnosti strojov veľa energie.

Farming Simulator 19 beží na novom engine. Graficky je veľmi pútavý a realistický, hoci mieru zlepšenia oproti minulým dielom posúdiť neviem. Mínusom je určite framerate, ktorý často mrzne. Ako som spomínal aj vyššie, textúry plodín či stromov pôsobia umelo, čo hre nepridáva na atraktivite.

V konečnom dôsledku si myslím, že fanúšikovia tejto hernej série si prídu na svoje aj v novom pokračovaní a určite ich potešia mechanizmy, ktoré ponúka. Napriek tomu, že mne Farming Simulator 19 nesadol ani žánrovo a ani z pohľadu vlastností hry, fanúšikovia sa dočkali kvalitného spracovania, ktoré dáva najavo, že ide o „hardcore“ simulátor. Obsahuje realistické prvky, nádherné mašiny, rozľahlé polia, krásnu grafiku s malými technickými nedostatkami a, samozrejme, vysnenú jazdu na koni či na obrovskom traktore. Ak patríte do skupiny hráčov, ktorí viac vyhl'adávajú napríklad príbehové tituly, tak je dosť možné, že vás Farming Simulator 19 nebude baviť, no šancu by som tomu určite dal.

Adrian Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
simulátor	Giants Software	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Možnosti	- Veľký, no
+ Reálnosť úkonov	prázdny svet
+ Úžasný vizuál mašín	- Stereotyp
+ Jazda na koni	- Noví hráči sa môžu v hre stratiť

HODNOTENIE:



Let's Go, Eevee!

NOVÁ KONZOLA, TO JE NOVÝ ZAČIATOK PRE POKÉMONOV



Switch ponúka veľké možnosti, o čom nás presvedčila najnovšia Zelda hra. Nádeje na Pokémon hru tak boli veľké. Megalomanské očakávania sa však nenaplnili, žiadna veľká revolúcia série sa nekoná. Namiesto toho sme sa dočkali akéhosi remaku prvých hier, ktorý je prepletený prvkami z mobilného titulu Pokémon GO! Myslí toto Nintendo vážne? Ide o plnohodnotný vstup na novú generáciu Nintendo konzoly pre Pokémon fanúšikov, alebo je to iba rýchly ťah na peňaženky hráčov mobilnej hry?

Klasika plná noviniek

Hoci sa o Pokémon: Let's Go hovorilo ako o remaku Pokémon Yellow, jednej z prvých Pokémon hier, ide skôr o kúsok inšpirovaný týmto starým titulom, respektíve o novú interpretáciu starej hry s nejednou novinkou.

Tým najväčším rozdielom, ktorý využíva možnosti Switchu, je grafické spracovanie. Je to vec, ktorá zaujme každého hráča Pokémonov už na prvý pohľad. O to viac, keď ste hrali aj pôvodný Yellow. Oproti gulášu pixelov z minulého storočia je vizuál Pokémon: Let's Go pastvou pre oči.

Bez zaváhania ide o najkrajšie spracovanie sveta vreckových príšer, aké sme tu doteraz mali. Všetky scény sú plné nových detailov. Kedysi nudné oblasti ako izby domov či obchody predtým pôsobili prázdne, teraz

stojí každý kút za preskúmanie. Niečo podobné bolo pri najnovších hrách na 3DS, no tu sa to posúva ešte o úroveň vyššie. Vývojári viac využívajú kameru a jej rôzne uhly, 3D modely sú detailnejšie a hra obsahuje aj niekoľko cutscén, ktoré do nej vnášajú hry nový život.

V boji je na obrazovke vidieť oboch trénerov a Pokémonov.

Samotné útoky sú animované rôzne, niekedy Pokémoni poskočia, pohnú sa, inokedy ide iba o farebné efekty.

Oproti pôvodnému Yellow tu je aj zopár rozdielov v mechanizmoch. Hneď na začiatku to je možnosť zvoliť si pohlavie a výzor hlavného hrdinu a neskôr si môžete upravovať oblečenie nielen svojej postavy, ale aj Pokémona, Eevee či Pikachua.

Príbeh taktiež prešiel úpravami. Vaším rivalom už nie je Garry Oak, nahradila ho úplne nová postava a vzťah medzi rivalom a vami je oveľa kamarátskejší, než aký bol v minulosti. Občas si dáte priateľský zápas, inokedy vám pomôže s úlohou a dá rady pre ďalší postup.





Hrdinovia z pôvodných hier neostali zabudnutí a zohrávajú tu svoju rolu.

Vítanou novinkou je možnosť mať mimo Pokéballu okrem Eevee alebo Pikachu ešte jedného Pokémona. Po hernom svete tak za vami môže skákať Venusaur, pobeťovať Ninetales, alebo si zajazdíť na Onyxovi, Gyradosovi či zalietate na Charizardovi. Pozitívnu zmenou takisto je, že v hre už neexistuje hráčov PC. Namiesto toho dovol'uje zmeniť si partiu Pokémonov kdekoľvek bez obmedzení, čo je oproti minulým titulom rozhodne krok vpred.

Vplyv mobilnej hry je nezastaviteľný

Najkontroverznejšou je integrácia populárnej mobilnej hry Pokémon GO. Boj, respektíve chytenie divokých Pokémonov prešli prvýkrát v sérii zmenou na vzor toho, ako to funguje v Pokémon GO. Našťastie sa tak stalo iba v prípade súbojov s Pokémonmi v prírode, tie s trénermi ostali nezmenené.

V pôvodných hrách na vás v oblastiach s trávou čakajú náhodné stretnutia s



Pokémonmi., ktoré fungujú ako každý boj v hre a pokiaľ chcete, môžete Pokémona aj chytiť. Tieto stretnutia predstavovali podstatnú časť dobrodružstva posledné desiatky rokov.

Tu to je úplne inak. Bitka s divokými potvarami bola odstránená a pri stretnutí s Pokémonmi idete hneď na chytenie. Čím lepšie loptu hodíte, tým väčšia je šanca na úspech a svoju úlohu tu zohrávajú aj senzory pohybu, ktoré má každý ovládač pre Switch. Spolu s touto zmenou boli odstránené náhodné súboje. Po novom je vidieť Pokémonov voľne pobeťovať v prírode.

Tieto dve zmeny podstatne menia dynamiku väčšiny hry. Odstránenie náhodných stretnutí mení pohľad na väčšinu oblastí, ktorými si v titule prejdete. Jaskyne, ktoré kedysi spôsobovali utrpenie desiatkami súbojov so Zubatmi, vás už nebudú strašiť, pretože Pokémonom sa môžete jednoducho vyhnúť. Dobrodružstvo v novej oblasti môže namiesto hodín trvať zopár minút, lebo všetky zbytočné súboje je možné vynechať. Samozrejme, Pokémoni sa

občas hýbu chaoticky, no je to stále menej otravné, než keď vás každých pár sekúnd preruší sekvencia s náhodným súbojom.

Preč so zbytočnými súbojmi, vychutnajte si dobrodružstvo!

Popravde, boje a chytenie Pokémonov, hoci je to jedna z hlavných vecí v Pokémon hrách, boli zároveň najnudnejšie. Stovky súbojov sa po pár hodinách menili iba na to, že automaticky používate útok, ktorý divokú príšerku zneškodní čo najskôr. A ak to je taká, ktorú nemáte, možno ju aj chytiť. Nešlo tak o nejaký záživný mechanizmus, pri ktorom treba taktizovať, ale o automatické stláčanie gombíkov. A to isté je aj po novom, no o čosi svižnejšie a zaujímavejšie.

Výhodou nového systému je, že vaši Pokémoni pri obyčajnom postupe svetom nezoslbnú. Bežne sa mohlo stať, že na divokých Pokémonoch vaša vlastná partia stratila zdravie a vyčerjala tie najsilnejšie útoky. Tu nič také nehrozí a Pokémoni v tíme sú vždy pripravení na boj. Namiesto liečivých predmetov ale budete viac míňať Pokébally hlavne pre to, že body skúseností dostanete iba po chytení Pokémona.

Tu integrácia Pokémon GO nekončí. Hra obsahuje Pokémon Candies a iné predmety známe z mobilnej hry. Candies môžete použiť na posilnenie Pokémonov



ZÁKLADNÉ INFO:

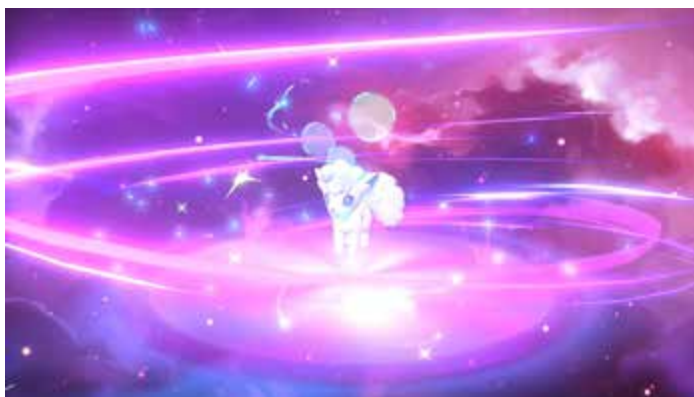
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Game Freak	Gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený 3D vizuál	- osekaná online podpora
+ nové herné mechanizmy	
+ Pokémoni sa voľne pohybujú v prírode	

HODNOTENIE:





a tak aj zo slabších obl'úbených monštier môžete urobiť bojovníkov, ktorí ľahko zdolajú najväčšie výzvy. Populárna oblasť Pokémon Safari bolo nahradená Pokémon GO parkom. Jeho hlavná úloha spočíva v tom, že z Pokémon GO si môžete preniesť Pokémonov do Pokémon Let's GO. Dokopy si je možné preniesť až 1000 Pokémonov, ktorých následne môžete chytiť alebo sa s nimi iba hrať. Chcete mať v parku kútik, kde pobežuje 50 Pikachuov? Teraz máte možnosť. Ak však nehrajete na mobile Pokémon GO, táto časť hry vám nič neprinesie.

Byť najlepším z najlepších nie je výzva

Náročnosť nikdy nebola v Pokémon hrách výrazná a tradícia sa nezmenila. Titul začnete s Pikachuom alebo Eevee a hoci ich nemôžete evolvovať, sú to prehnane silní pomocníci, ktorí sa môžu naučiť špeciálne útoky a ľahko tak zneškodniť každého protivníka. I keď sa ich rozhodnete nepoužívať, nikdy nie je postup príliš náročný.

Občas bude človek nútený používať liečivé predmety alebo sa vrátiť do najbližšieho Pokécetra, to však skôr kvôli počtu súbojov než náročnosti. Ak ale máte radi výzvu, ponúknem vám ju noví Coach a Master tréneri. Coach tréneri sú nové NPC, ktoré majú väčšinou Pokémonov s vyššou úrovňou oproti ostatným NPC v danej oblasti a ich Pokémi sú posilnené cez Pokémon Candies. Master trénerov stretnete po porazení Elite Four. Pre každého Pokémona v hre existuje jeden Master tréner a bude používať práve daného

Pokémona na vysokej úrovni. Bojovať proti nemu musíte s rovnakou príserkou.

Nečakaným prekvapením je pridanie kooperatívneho režimu. Nejde o nič rozsiahle, no je to zábavný prírastok do mechanizmov hry.

Druhý hráč vám môže pomáhať pri chytaní, kde obaja hádzate Pokéball, alebo pri súbojoch. V tomto režime sa všetky zmenia na 2v1, čo ešte viac uľahčuje postup hrou. Ide ale o jednoduchý a zábavný spôsob, ako ju otvoriť viac než jednému hráčovi. Popri všetkom tomto je najväčším sklamaním online podpora.

Po rozsiahlych systémoch, ktoré mali hry poslednej generácie Pokémonov na 3DS handheldoch, to, čo máme v Pokémon Let's GO, pôsobí až príliš jednoducho. Po spojení s iným hráčom si môžete vymeniť Pokémonov alebo bojovať. Výmena je vo svojej najzákladnejšej forme, vy aj druhý hráč si zvolíte jedného Pokémona a potvrdíte výmenu.

Súboje majú tiež iba dva režimy, Single a Double Battle. Predošlé hry pritom dovoľovali náhodné menenie Pokémonov, posielanie správ, friendlisty a mnoho iných novinek. Je tak škoda, že táto časť Pokémon Let's GO dostala najmenej

priestoru, čo sa týka inovácií a v podstate sa vrátila takmer na úplný začiatok.

Zhrnutie

Pokémon Let's GO zabal'uje klasiku Pokémon Yellow do moderného vizuálu s novými hernými mechanizmami. Pokémoni sú prvýkrát viditeľní v divočine a v spojení s modernejším grafickým spracovaním pôsobia svet Pokémonov živšie než kedykoľvek predtým. Všetky zmeny mali rovnaký cieľ, a to priniesť nám svižnú a jednoduchú hru. Hráči týmito zmenami neboli o nič ukrátení, skôr naopak, ide o jedno z najzábavnejších Pokémon dobrodružstiev, aké tu zatiaľ bolo.

Nintendo s Let's GO začalo novú sériu Pokémon hier, ktoré zabavia nielen nováčikov, ale aj veteránov, ktorí majú za sebou niekoľko titulov tejto nekonečnej série. Všetky inovácie prispeli k lepšiemu zážitku, žiadna z nich však nie je tak výrazná, ako by sme čakali pri prechode na novú generáciu konzol.

Ak teda čakáte väčšiu revolúciu v Pokémon hrách, treba dúfať, že nás Nintendo prekvapí neskôr tento rok s novým titulom z hlavnej série Pokémonov.

Peter Bagoňa





WORLD'S 1ST TACTICAL MONITOR



AD27QD



aorusCZSK



aorus_czsk



aorus_czsk

GIGABYTE™

Ashen

TAKMER DARK SOULS



Iba máloktovej indie hre sa podarí okamžite po prvom traileri zaujať tak, že sa zaradí medzi najočakávanejšie tituly u niektorých hráčov. Niečo takéto v každom prípade spôsobí väčší tlak na vývojárov, ktorí už nie sú len tak ticho v kúte, ale ocitnú sa na popredných stránkach herných webov. Zrazu sú tu vysoké očakávania a pohľad tisíckov hráčov, a to najmä v prípade, že ste nové vývojárske štúdio. V takejto situácii sa ocitlo štúdio Aurora 44 s hrou Ashen.

Tá okamžite po svojom ohlásení prilákala veľkú pozornosť hlavne vďaka unikátnemu vizuálnemu štýlu, hoci úprimne sme nevedeli, čo od nej očakávať. Stálo teda to čakanie za to? A čo je vlastne Ashen?

V jednoduchosti, Ashen je RPG hra z pohľadu tretej osoby, ktorej najdôležitejším prvkom hratelnosti je manažovanie staminy, čo znamená konštantné porovnávanie so sériou Dark Souls – a vlastne právom. Asi najväčším

problémom Ashen je to, že sa nevie až tak dobre odlíšiť od svojej konkurencie, čo sa základných herných mechanizmov týka. Ak ste však fanúšikovia takýchto hier, tak aspoň viete, do čoho idete.

Tajomný svet nápadne pripomína tajomné zákutia konkurenčnej série a všetko funguje tak, akoby ste hrali low-budget verziu Dark Souls. Premety majú síce iné názvy, no svet a jednotlivé mechanizmy fungujú rovnako. Budete teda bojovať, odskakovať a manažovať svoje zdroje len preto, aby ste zachránili svet.

Hoci Ashen nepatrí medzi príbehové tituly, ak sa vám podarí ponoriť do herného sveta, nájdete celkom pekný príbeh o tom, ako musíte priniesť svetlo zomierajúceho sveta, aby ste ho zachránili. V ceste vám však stoja stvorenia temnoty, ktoré vašu cestu určite neulahčia, práve naopak. A, samozrejme, nechýbajú ani bossovia. Prakticky by som tu mohol sedieť a vysvetľovať vám,

ako veci fungujú, no mám pocit, že vám stačí napísať slovné spojenie klon Dark Souls a to povie viac ako tisíce riadkov.

Inšpirovať sa, samozrejme, nie je hriechom, hoci v tejto hre je inšpirácia často na hranici toho, čo by sa už mohlo nazvať kopírovaním. Aj pri týchto klonoch však existujú tie podarené a tie menej podarené, a Ashen patrí k tým skvelým.

Od toho, ako skvelo je spracované ovládanie, že je promptné a hrá vo váš prospech (pozdravujem The Surge), až po súboje s nepriateľmi, ktoré sú férové, pretože nepriateľské útoky sa viete naučiť a následne sa im efektívne vyhýbať (taktiež pozdravujem The Surge). To všetko završuje solídna implementácia kamery, ktorá vám nebude spôsobovať vyrážky na čele a chuť rozbiť ovládač (do tretice pozdravujem The Surge). V snahe vytvoriť čo najlepšiu hru sa síce vývojári rozhodli nevložiť žiadne výrazne inovácie, no odmenou za to je titul, ktorý je vyplánovaný

do posledného detailu. Taký, ktorý je veľmi ťažký, no zároveň nie je neférový a nefrustruje. Pokiaľ teda nepatríte k tým menej trpezlivým hráčom, ako som ja.

Asi najväčším rozdielom medzi dvoma spomínanými hrami je to, že Ashen používa zaujímavý art štýl. Na jednej strane to môžete vidieť ako spôsob na zakrytie nízkeho budgetu, no na strane druhej práve to vdychuje hre jedinečnosť a odlišuje ju od konkurencie. Hlavná postava napríklad nemá črty tváre, čo dáva pocit, že hráte za avatara, ktorým ste vlastne vy – niečo ako hlavné postavy v FPS tituloch, ktoré nerozprávajú a vy neviete, ako vyzerajú. Zároveň však otvorený svet v Ashen vďaka tomu vyzerá nádherne bez toho, aby vyzeral príliš komplexne. Ak by ste mali použiť vetu „v jednoduchosti je krása“, tak toto je presne hra, na ktorú sa to hodí.

Otvorený svet navyše poskytuje obrovské množstvo obsahu. Samozrejme, niťou, čo drží všetko pokope, je hlavný quest s jasným poslaním, počas ktorého budete stretávať obrovských bossov, zaujímavé postavy, otvorený dizajn sveta ale poskytuje množstvo skrytých vecí, tajných dungeonov a nepovinných úloh, ktoré zabavia na dlhú dobu, hoci mnohé z nich spadajú do kategórie otravných questov typu „prines toto, nazbieraj niečo“, ktorým sa rád vyhýbam. Temné jaskyne, masívne vyzerajúce mestá, lesy, to všetko navštívite počas svojho putovania, ktoré určite nepatrí medzi najjednoduchšie. A ak by ste náhodou mali pocit, že vám to ide príliš ľahko, tak po dohraní hlavného príbehu sa odomkne bonusový mód Children of Sissna, ktorý vám pod nohy položí ďalšie kláty v podobe menšieho množstva zdravia a staminy.

Počas svojho putovania navyše vidíte vplyv svojich činov na svet, pretože vo vašom „domacom“ prostredí, ktoré sa



nazýva Vagrant's Rest, sa začne objavovať čoraz viac NPC postáv, budujú si lepšie obydliá a celá táto dedina sa rozrastá. Tu si zároveň môžete craftovať nové predmety, vylepšovať výbavu alebo oddychovať pri kameni, kde si vylepšujete postavu.

Špecifickým prvkom pre Ashen však je implementácia co-op režimu. Ten sa síce nachádza aj v sérii Dark Souls prostredníctvom Invasion systému, no tu je riešenie oveľa obyčajnejšie a viac zamerané na pomoc hráčovi ako na sťaženie jeho života. K dispozícii máte totiž NPC postavu, ktorá vám počas putovania pomáha pri boji s nepriateľmi. Vie tým pádom odlákať pozornosť jednotlivých nepriateľov a zároveň tak uľahčiť niektoré situácie. Zároveň však túto NPC postavu môže nahradiť iný živý hráč, ktorý môže byť nápomocnejší.

Samozrejme, v hre takéhoto rázu sa nevyhnete frustrácii. Prvé strety s bossmi a s novými typmi nepriateľov budú často rezultovať vo vašu smrť, no ako som spomínal, hra vás núti učiť sa, spoznávať nepriateľov a prispôbovať sa ich štýlu

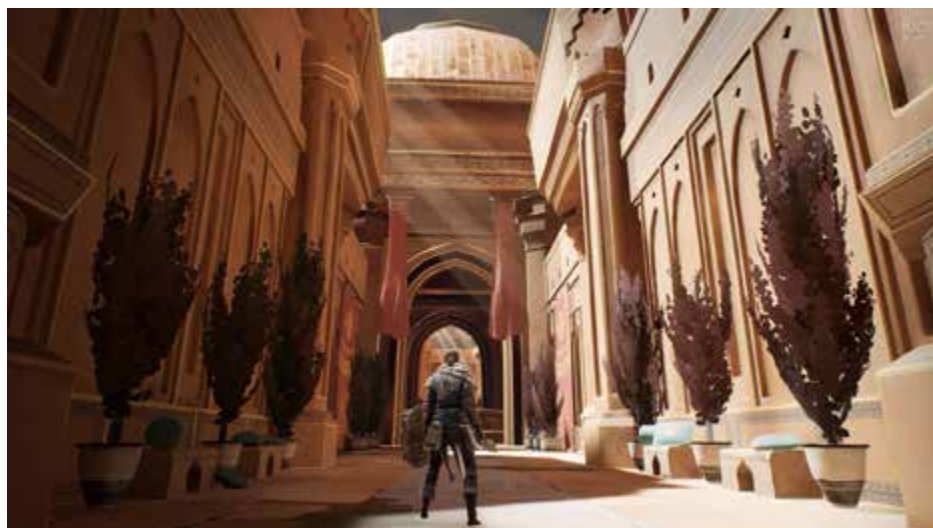
boja. To, že pri tom stratíte hromadu Scoria (to je herná mena, ktorá je variantom duší z Dark Souls) a že budete musieť prechádzať tými istými prostrediami dookola, je nutnou súčasťou, ktorá síce občas naštvie, ale ak už sa autori inšpirovali sériou Dark Souls, tak so všetkým.

V Ashen sa sem-tam vyskytnú aj bugy. Postava sa mi raz prepadla pod hernú mapu a aj pathfinding nepriateľov a vašej priateľskej NPC postavy majú občas problém dostať sa tam, kam potrebujete, aby šli. Počas osemnástich hodín som v každom prípade zažil mnoho skvelých momentov, pretože nič vám nedodá toľko adrenalínu ako zdolanie obrovského bossa, ktorému ste sa venovali poslednú hodinu a ktorý vám spôsobil niekoľko úmrtí. To dokážu len takéto hry.

Verdikt

Ashen nie je originálna hra, ani zd'aleka, ale ani sa za to nehanbí. Je to Dark Souls like titul, ktorý vám poskytne presne to, čo od neho čakáte. Férovú, náročnú a krásnu hru, pri ktorej zažijete všetky možné emócie. Zopár pridaných vecí, skvelý vizuálny štýl a taktické aj malé zakopnutia, a to všetko vo familiárnom balíčku. Pre fanúšikov žánru must have hra.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Aurora44	Annapurna

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny otvorený svet	- občasné bugy
+ vzhľadom na cenu veľké množstvo obsahu	- občasná frustrácia
+ pekný audiovizuál	

HODNOTENIE:



Resident Evil 2

MŔTVI SA VRACAJÚ UKÁZAŤ NÁM, ČO JE TO STRACH



Po dvadsiatich rokoch znova ožíva Resident Evil 2, jeden z najvplyvnejších survival horror titulov.

Keď si spomínam na to, ako som prvýkrát hral Resident Evil 2, vybavajú sa mi dve veci – nekonečné pohľady na otvárajúce sa dvere a hororová atmosféra, ktorá vo mne vždy vedela vyvolať strach. Po toľkých rokoch je super zapnúť si novú verziu klasiky s tým, že z týchto dvoch spomienok v hre ostala iba jedna.

Vitajte v Raccoon City

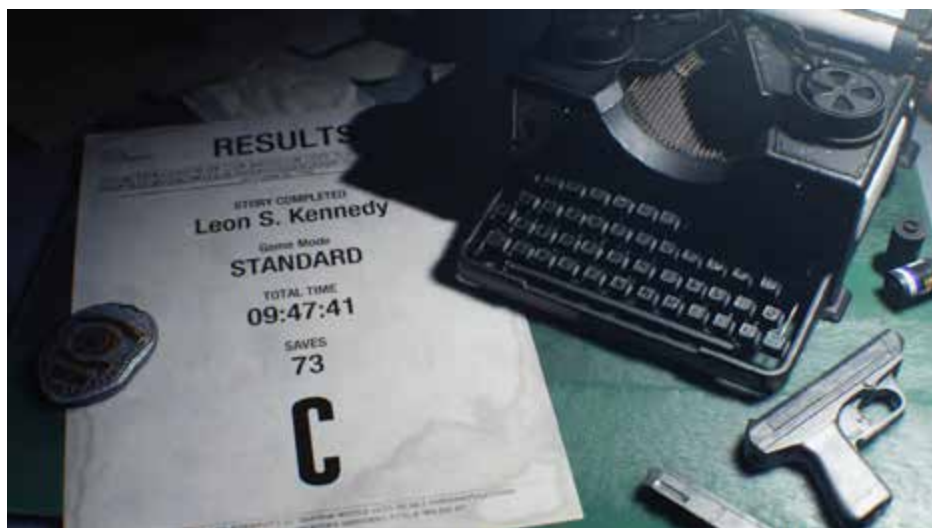
Predstavte si, že vás čaká prvý deň v práci. Idete si po ceste a ako býva zvykom, v dôležitý deň nemôže nič ísť podľa plánu. Zastavíte sa natankovať a možno niečo zahryznúť. Problém je len ten, že zahryznúť si chce aj každý, koho stretnete. Do vás. A začína sa pekló.

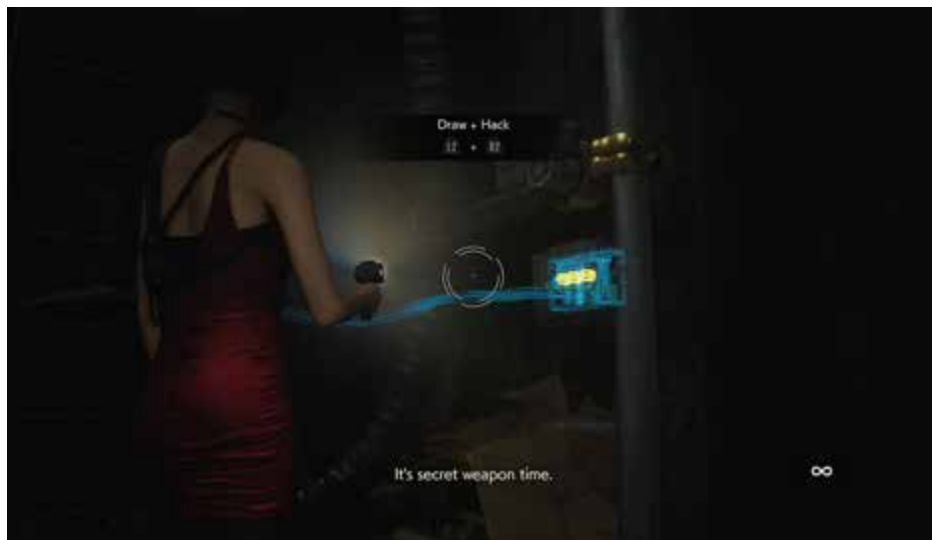
Jednoducho povedané, Leon, jeden z našich hlavných hrdinov, to má blbé. Jeho prvý deň v role policajta Raccoon City

nemohol začať horšie. Hra vám dovolí zvoliť si za hernú postavu aj Claire, ktorá má síce inú motiváciu pre návštevu mesta, skončí ale v rovnako zlej situácii.

Príbeh aj po dvoch desaťročiach obstál dobre. Miestami bol pre potreby remakeu

osekaný, napríklad v prípade Leona a jeho minulosti, no nie je to nič, čo by pri hraní spôsobovalo veteránom nepríjemnosti. Cieľ majú Leon a Claire totožný – prežiť pohromu a pochopiť, čo sa stalo. Napriek možnosti zvoliť si postavu netreba očakávať úplne odlišný dej.





Claire aj Leon vám ponúkajú viac-menej rovnaké dobrodružstvo, no s dostatkom malých variácií, aby ste sa nenudili a boli motivovaní zahrať si po skončení hry aj za druhú postavu. Nech budete hrať za kohokoľvek, vaše kroky pôjdu rovnakým smerom. Budete sa musieť prebiť cez policajnú stanicu plnú mŕtvol, ktoré nevedia ostat' ležať a celý čas budete premýšľať

nad tým, čo sa mohlo stať, že je všetko v Raccoon City tak nanič. A čím bližšie sa dostanete k pravde o machináciách Umbrella Corporation a o tom, čo sa stalo, tým väčšie potvory vám pôjdu po krku. Cestu vám skrížia rozliční nepriatelia, v rukách nebudete mať rovnaké zbrane a aj NPC, s ktorými prídete do kontaktu ako Leon alebo Claire, nebudú rovnaké.

utekať, pocit beznádeje neupadne. Hladné náreky nemŕtvych, vŕzgajúca podlaha pod vašimi nohami, dramatické melódie soundtracku či iba jednoduché ticho, vždy je v hre aktívne niečo, čo sa vám snaží nahnať zimomriavky. To sa pekne dopĺňa s faktom, že hoci sú priestory policajnej stanice veľké, neustále vo vás hra vyvoláva pocit klaustrofóbie a cítite sa ako vo väzení. Každý kúsok priestoru je využitý a má svoj účel.

Dnes je na výčape strach

Hlavným lákadlom hry je silná atmosféra, zovretie napätia, strachu a beznádeje, ktoré vás chytí po úvodných scénach a nepustí až do záverečných titulkov. Od prvej chvíle, keď po vás skočí pochodujúca mŕtvolu, sa začína jeden veľký kolotoč emócií. Resident Evil 2 k navodeniu hororu ale nepotrebuje jumpscare. Hoci párkrát na vás niekto či niečo vyskočí spoza rohu a dvihne vám to poriadne tlak, nie je to hlavný dôvod, prečo sa báť. Často tou najväčšou hrozbou nie sú nepriatelia, ktorí vám budú chcieť odhryznúť kúsok tela, no tí, ktorých uvidíte z diaľky. Budete ich počuť, ako k vám pomaly kráčajú a vy budete vedieť, že v rukách nemáte žiadnu zbraň, ktorá ich dokáže zastaviť.

Hneď v úvode hry sa ocitnete na policajnej stanici a len ťažko tam nájdete okrem vás niekoho živého. Dlhé tmavé chodby sú plné nepriateľov a či sa ich rozhodnete zneškodniť, alebo budete iba

Keďže ide o survival horor, vašou úlohou je prežiť a máte na to aj patričné nástroje. Zbraní je v hre niekoľko a v boji vám budú pomáhať aj rôzne liečivé rastliny a predmety.

Munície je na pohľad málo, a tak je často efektívnejšie pred smrťou utekať, než sa jej postaviť s pištoľou v ruke. Nie vždy to je možné a niekedy je lepšie odstaviť príšery, ako ich mať neustále v päťach.

Postup v Resident Evil 2 sprevádzajú okrem boja aj rôzne hlavolamy. Občas ide iba o nájdenie kľúčových premetov, často sa budete musieť nad riešením problému zamyslieť a pri niektorých prekážkach nie je zbytočné mať po ruke zápisník. Súčasťou starého dizajnu hry je aj nutnosť vrátiť sa na už navštívené miesta, čo nemusí byť pre každého zábavné. Našťastie, hra vie vždy taketo

ZÁKLADNÉ INFO:

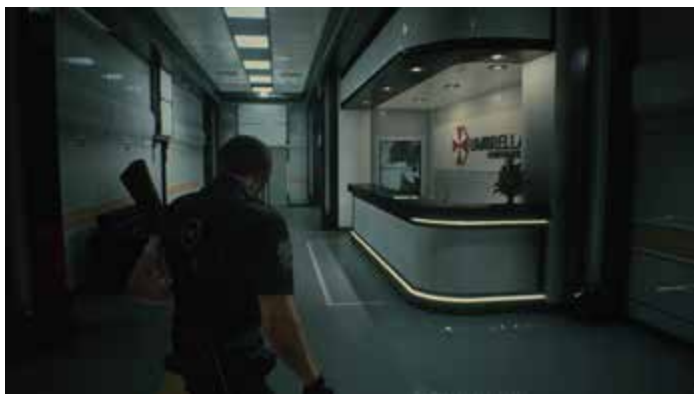
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
survival horror	Capcom	gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný vizuál	- nutnosť vrátiť
+ hororová atmosféra	sa na rovnaké
+ znovuhrateľnosť	miesto viackrát

HODNOTENIE:





situácie oživiť. Síce neviem, či v prípade Resident Evil je oživiť to správne slovo.

Toto všetko sme tu mali už v roku 1998. Hrôzu Resident Evil 2 posúva na novú úroveň moderné spracovanie hry. Keďže bol titul prerobený v novom engine, všetky technické problémy sú preč.

Takmer žiadne loading screeny, veľkým plusom sú plynulý prechod hernými oblastami a dynamická kamera, ktoré nahradili statické herné scény minulého storočia.

Najvýraznejšou zmenou je grafické spracovanie, ktoré je kvalitou na úrovni súčasných hier. Zombie v Raccoon City nikdy nevyzerali tak dobre. Nielen v cutscénach môžete vidieť detaily ich rozpadajúcich sa tiel a keď sa do vás zahryznú, je sa naozaj na čo pozerieť. Herné prostredia sú tiež prerobené od základov, a tak si môžete plne vychutnať rozmanité priestory, do ktorých vás príbeh zavedie.

Ako rýchlo budete v hre postupovať, závisí od vašej odvahy, šikovnosti a náročnosti, ktorú si zvolíte. Hra ponúka pri štarte tri režimy. Assisted má slabších nepriateľov, aim assist a časť vášho zdravia sa obnoví automaticky. Hardcore je plný silných nepriateľov, možnosť ukladať si hru

je obmedzená a aj munície nie je v hre nadbytok. Standard je zlatá stredná cesta, bez výhod Assisted režimu, no nepriatelia nie sú až takí odolní ako v Hardcore.

Mne trvalo prvé prejdenie hry podľa počítadla herného času niečo pod desať hodín, v tom nie sú zarátané smrti a snaha rozlúštiť hádanky. Titulkami zážitok Resident Evil 2 nekončí. Skutočný ending totiž uvidíte až po druhom zdolaní hry. Po prvom prejdení sa vám otvorí scenár 2 pre Claire alebo Leona, podľa toho, za koho ste hrali prvýkrát.

Pri druhom hraní sú isté veci v hre odlišné, to je ale prekvapenie pre tých, ktorí sa dostanú tak ďaleko. Hra tak dáva dôvod prejsť hru dvakrát za každú postavu a vždy bude zážitok trochu iný. Popri hraní sa vám budú odomykať concept art a možnosť pozrieť si detailné 3D modely použité v hre. To je malá novinka, ktorá pridáva na zážitku z opätovného hrania.

Zhrnutie

Stručne povedané, Resident Evil 2 je kúsok, ktorý by nemal chýbať v zbierke žiadnemu fanúškovi hororových hier. Vývojári z Capcomu dokázali na starých základoch oživiť hru, ktorá hrdobstojí aj proti súčasným



velikánom žánru. Nemuseli kvôli tomu do hry pridať žiaden extra obsah a umelo natáhať hratelnosť alebo špekulovať s mikrotransakciami.

Stačilo iba priniest nový vizuál a upraviť zopár oblastí, dialógov a iných maličkostí v hre. Resident Evil 2 je napriek všetkým zmenám stále tá istá hra, ktorú si môžeme pamätať z PlayStation 1. Akurát je krajšia, hrá sa lepšie než zastaraný originál a viac postraší.

Peter Bagoňa



ROMAN LUKNÁR

MIROSLAV KROBOT

MARIÁN MITAŠ

ELA LEHOTSKÁ

OSTRÝM NOŽOM

KAŽDÁ GENERÁCIA MÁ SVOJU OBEŤ

V CINEMAX OD 21. 2. 2019

hrajú Roman Luknár, Ela Lehotská, Miroslav Krobot, Marián Mitaš, Jana Olhová, Táňa Radeva, Dávid Harš
hudba Michal Novinskí / titulná skladba Jana Kirschner / zvuk Tobias Potočný / kostýmy Martina Čerňáková
masky Michala Frimmerová / architekt Michal Lošonský / strih Pavel Hrdlička / kamera Denisa Buranová
výkonná producentka Simona Hrušová / scenár Jakub Medvecký, Teodor Kuhn
koproducenti Pavla Janoušková Kubečková, Tomáš Hrubý
producent Jakub Viktorín / réžia Teodor Kuhn

WWW.OSTRYMNOZOM.SK

NUT

NUT

rtv:

sf

sf

statistický

statistický

home media

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

CINEMAX

ASUS ROG novinky z CES 2019

ASUS Republic of Gamers (ROG) predstavil na veľtrhu CES 2019 najnovšie portfólio herných notebookov. Medzi novinky patrí ROG Zephyrus S GX701, ROG G703, ROG Zephyrus S GX531, ROG Strix SCAR II a ROG Strix Hero II.

Notebook ROG G703 poháňajú procesory 8. generácie Intel Core, k dispozícii je aj konfigurácia s pretaktovaným procesorom Intel Core i9-8950HK s frekvenciou až do 4,8 GHz.

Notebook využíva tradičný 17-palcový formát s výkonnejším chladením a tenším šasi. ROG G703 je vybavený IPS displejom so 144 Hz obnovovacou frekvenciou, 3 ms odozvou a technológiou NVIDIA G-SYNC. G703 je tiež vybavený úložiskom HyperDrive Extreme, ktoré kombinuje tri NVMe PCI Express (PCIe) SSD úložiska pre dosiahnutie rýchlostí čítania až do 8700 MB/s, čo je najvyššia rýchlosť v segmente notebookov.

Zephyrus S GX531 ponúka pozoruhodne kompaktné telo s hrúbkou iba necelých 15 mm a obsahuje 15,6-palcový displej s ultratenkými rámkami. Vo výbave má procesor Intel Core i7-8750H, prémiový displej so 144Hz obnovovacou frekvenciou a všetky základné funkcie značky ROG. Tie sú zabudované do tenšej konštrukcie, ktorá však nemá vo výbave niektoré extra funkcie nového kompaktného 17-palcového modelu ROG Zephyrus S GX701. Menší Zephyrus S je preto určený hráčom, ktorí preferujú prenosnosť nad všetko ostatné.

Notebooky ROG Strix sú dostupné so šesťjadrovým procesorom Intel Core i7-8750H a až 32 GB RAM. Kombinujú rýchle SSD úložisko s 1 TB pevným diskom, čo predstavuje dostatok priestoru pre herné knižnice.

ROG Strix SCAR II je navrhnutý pre hranie FPS titulov. K dispozícii je v 15,6

a 17,3-palcovej veľkosti s displejom so 144 Hz obnovovacou frekvenciou a 3 ms odozvou. Nechýbajú ani podsvietené klávesy WASD. Grafická karta NVIDIA GeForce RTX 2060 dáva notebooku dostatok výkonu, aby ste si užili oblúbené striel'ačky pri viac ako 100 snímkach za sekundu. Pre náročnejších hráčov je k dispozícii aj výkonnejšia konfigurácia s grafickou kartou GeForce RTX 2070.

ROG Strix Hero II je optimalizovaný na hranie MOBA hier a jeho dizajn je menej agresívny v porovnaní so SCAR II. Hero II nemá zvýraznené klávesy WASD, priesvitné klávesy zvýrazňujú riadok QWER row.

Hero je dostupný iba v konfigurácii s grafickou kartou GeForce RTX 2060, ktorá ponúka viac ako dostatok výkonu na hranie MOBA titulov a ďalších oblúbených hier.



WD Black SN750 NVMe



Nové disky budú dostupné v kapacitách od 250 GB do 2 TB vo formáte M.2, a to v dvoch verziách, pre PC a pre herné stroje stavané na mieru.

Pre tento segment bude v ponuke verzia s integrovaným chladičom, ktorý bol vytvorený v spolupráci so spoločnosťou EKWB, popredným výrobcom technológií pre chladenie počítačov, ktorý napomôže udržiavať stabilnú rýchlosť a teplotu.

Takto vylepšený disk umožní hráčom a počítačovým nadšencom získať hmatateľný náskok a posunúť výkon PC pri intenzívnom hraní na novú úroveň. WD Black SN750 NVMe budú dostupné na jar 2019. Doporučená cena pre trh v USA začína na 79 USD až po 499 USD v závislosti od typu a kapacity disku.

AMD Radeon VII



Spoločnosť AMD na CES 2019 predstavila Radeon 7 - prvú 7 nm grafickú kartu na svete, postavenú na druhej generácii Vega architektúry.

V obchodoch ju uvidíme už 7. februára a bude stáť 699\$, čo je rovnaká cena, za akú sa oficiálne predáva konkurenčná RTX 2080. Čo však môžeme od Radeon 7 očakávať? 3840 stream procesorov s taktom 1,8 GHz a 16 GB HBM2 pamäte na 4096-bit pamäťovom rozhraní s priepustnosťou až 1 TB/s. Radeon 7 má byť oproti Vege 64 výkonnejší o 35% v Battlefield V, o 25% vo Fortnite a o 42% v Strange Brigade.

Spoločnosť sa taktiež pochválila, že ku GPU Radeon 7 pribalí aj trojicu hier zdarma - Resident Evil 2, Devil May Cry 5 a The Division 2.

Creative SXFI AIR



Technológia Super X-Fi reprodukuje zvuk systému viacerých reproduktorov do zvuku slúchadiel a súčasne ho prispôbuje na mieru prostredníctvom skenovania hlavy a uší poslucháča, čím sa audio zážitok stáva ešte skutočnejším.

Super X-Fi získala minulý rok prestížne ocenenie od AVS Fóra Best of CES 2018.

Najnovším prírastkom do produktového portfólia je séria slúchadiel Creative SXFI AIR, ktoré ako prvé na svete obsahujú Super X-Fi UltraDSP čip.

SXFI AIR je možné pripojiť cez Bluetooth a USB k viacerým platformám, od mobilných zariadení až po PC, Mac, Nintendo Switch či PS4. Používatelia si môžu

prispôbiť svoj hudobný profil prostredníctvom mobilnej aplikácie a nahrat' si ho do SXFI AIR. Pri pripojení prostredníctvom rozhrania USB, SXFI AIR poskytuje zvuk s nízkou latenciou 7.1, čo je ideálne pre filmy a hry, najmä pre PC a Mac.

SXFI AIR funguje aj ako samostatný prehrávač hudby cez kartu microSD pre formáty MP3, WMA, WAV a FLAC. SXFI AIR je navyše vybavený dotykovým ovládaním. Slúchadlá SXFI AIR sú vyrobené z priehľadnej sieťoviny a vďaka pamäťovej pene sa prispôbia tvaru vašej hlavy. SXFI AIR sú tiež vybavené prispôbitelnými krúžkami s RGB podsvietením.

SXFI AIR je k dispozícii v predpredaji za 159,99€ na stránke Creative.com.



Novinky D-Link z CES 2019

Spoločnosť D-Link vo Vegas vystavovala novinky vo svojom sortimente zariadení pre bezdrôtové siete a chytré domácnosti. Najviac zaujala nová generácia chytrých mesh Wi-Fi routerov, niekoľko nových kamier mydlink, ktoré spolupracujú s virtuálnymi asistentmi Amazon Alexa a Google Asistent, a tiež vylepšená aplikácia mydlink.

Produktový rad D-Link Exo obsahuje chytré Wi-Fi routery s ochranou od spoločnosti McAfee a podporou mesh sietí. Ponúka užitočné nadštandardné funkcie, ktoré ho stavajú nad ostatné sieťové zariadenia pre domácnosť. Tento rad využíva technológiu D-Link Wi-Fi Mesh, ktorá umožňuje kombinovať kompatibilné routery a extenzory v sieti a vytvárať tak siete, ktoré spĺňajú aktuálne požiadavky sieťovej prevádzky v domácnostiach a kanceláriách. Technológia D-Link Wi-Fi Mesh vytvára jednotnú sieť v

celej domácnosti alebo kancelárii tak, aby ste pri prechádzaní medzi rôznymi miestami boli vždy automaticky pripojení ku zdroju najsilnejšieho signálu.

Routery radu Exo tiež zabezpečia kompletnú ochranu prenášaných dát pre každé zariadenie pripojené k sieti. Platforma McAfee Secure Home automaticky chráni všetky zariadenia pripojené k sieti a identifikuje a blokuje aktuálne hrozby vďaka technológii McAfee Global Threat Intelligence. Rozsiahle funkcie pre rodičovskú kontrolu zaisťujú bezpečnosť detí, aby si o ne rodičia nemuseli robiť starosti. McAfee LiveSafe poskytuje ochranu dokonca aj vtedy, keď sú používatelia mimo domova.

V prvej polovici roka 2019 budú dostupné modely D-Link Exo DIR-3060 AC3000 Smart Mesh Wi-Fi router, DIR-2660 AC2600 Smart Mesh Wi-Fi router a DIR-1960 AC1900 Smart Mesh Wi-Fi router.



Do rodiny najlepších produktov v kategórii dohľadových kamier boli pridané aj nová vonkajšia Wi-Fi Full HD kamera D-Link DCS-8600LH a Wi-Fi pohyblivá HD kamera DCS-8515LH. Obe kamery boli navrhnuté tak, aby spĺňali požiadavky modernej chytrej domácnosti, vrátane inovatívnych funkcií hlasového ovládania a kompatibility s virtuálnymi pomocníkmi Amazon Alexa a Google Asistent.

Počas veľtrhu CES 2019 spoločnosť D-Link predvádzala aj novú vylepšenú bránu 5G NR (New Radio), ktorá získala ocenenie CES 2019 Innovation Awards Honouree, a najnovšiu Wi-Fi HD kameru s vstavanou chytrou domácou centrálou na pripojenie Zigbee senzorov a inteligentných zásuviek.

Ceny a dostupnosť nových produktov na našom trhu budú upresnené ako je zvykom neskôr v priebehu roka.

D-Link

EXO
The Future is Here.
Better Wi-Fi is no longer enough.

D-Link Exo routers connect you to a brave new world of voice-based smart home control, Wi-Fi Mesh technology, and powerful home network protection.

McAfee
Wi-Fi Mesh
Dual-Core Processor
Voice Control
Safe Update

AC1300 AC1750 AC1900 / AC2000 AC2600 AC3000



10 ocenení GOOD DESIGN



Spoločnosť Logitech oznámila, že získala 10 ocenení GOOD DESIGN Awards za rok 2018. Je to už ôsmy rok po sebe, čo produkty Logitech a jej štyroch značiek získali toto ocenenie.

Vít'aznými produktmi za rok 2018 sú: klávesnica CRAFT Advanced Keyboard, pero pre iPad Crayon, trackball MX ERGO, konferenčná kamera Rally, hráčske RGB reproduktory G560 LIGHTSYNC PC Gaming Speaker, hráčska myš Logitech G PRO Wireless Gaming Mouse, headset Logitech G PRO Headset, reproduktory Ultimate Ears BLAST + Ultimate Ears MEGABLAST, reproduktory Ultimate Ears BOOM 3 + Ultimate Ears MEGABOOM 3 a športové slúchadlá Jaybird Tarah Pro. Ocenenia už viac ako sedem desaťročí udeľuje Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design v spolupráci s Európskym centrom pre architektúru, umenie, dizajn a urbanistické štúdie.

Kamera pre rizikové oblasti



Axis Communications predstavuje novú IP kameru AXIS F101-A XFP1367 pre fixné inštalácie, ktorá je certifikovaná na ochranu pred explóziou v prostrediach označených Triedou I, I/II/III, Divízia 1 a Zóna 1, a takisto vyhovuje smerniciam ATEX a IECEx.

Kamera bola navrhnutá tak, aby pomohla monitorovať bezpečnosť v prostredí, kde môže dôjsť k vznieteniu plynov. Špeciálny i-CS objektív umožňuje nastaviť pole záberu na diaľku a kamera sa potom automaticky zaostrí. Obrázok kamery je optimalizovaný pre forenzné účely i vo veľmi nepriaznivých svetelných podmienkach. Technológia Lightfinder umožňuje získať kvalitné farebné zábery aj v takmer úplnej tme a funkcia WDR – Forensic Capture znižuje šum a zosilňuje obrazovú informáciu do najväčších detailov aj tam, kde sú v scéne výrazné kontrastné rozdiely medzi svetlými a tmavými miestami.

Logitech G partnerom LEC 2019



Oficiálnym partnerom jarných a letných turnajov LEC 2019 (League of Legends European Championship) a dodávateľom herného vybavenia sa stala spoločnosť Logitech G, dlhodobý podporovateľ e-športovej komunity LoL a sponzor niekoľkých tímov.

Značka Logitech G je známa všetkým hráčom, pretože ponúka špičkové klávesnice, myši, podložky, slúchadlá, alebo ovládače pre simulátory. Tieto produkty sa pýšia moderným dizajnom a pokročilými technológiami. Boli vytvorené vďaka veľkému nadšeniu pre hranie hier

a preto sa prirodzene hodia na herné pódium LEC, ktoré bude Logitech G v sezóne 2019 zasobovať svojimi klávesnicami, myšami a podložkami.

Zároveň však Lokesports oznámil, že spolupracuje s Logitech G na úplne novom rade produktov s oficiálnou značkou LEC, ktoré budú uvedené na trh počas roka 2019.

Spoločnosť Logitech G tiež predstaví úplne nový segment vysielania – formát Play by Play. Ten umožní fanúšikom priblížiť si kľúčové momenty súbojov LEC a vidieť zblízka presné pohyby profesionálov.

A aby toho nebolo málo, ďalšie oznámenie pre všetkých. Ak ste niekedy snívali o tom, že si zahráte na rovnakých miestach ako najlepšie tímy v Európe, máte jedinečnú príležitosť zažiť! Logitech G počas roka vyhlási súťaž, v ktorých môžu fanúšikovia získať šancu zahrať si hru priamo na pódiu na jednom z finále LEC organizovaných po celej Európe (ďalšie informácie o hosťovských mestách budú upresnené).

Trust GXT 144 REXX Vertical Gaming Mouse

TRÉNUJTE BEZBOLESTNE



Spoločnosť Trust je známa vo svete elektroniky ako výrobca digitálneho príslušenstva, ktorý sa usiluje ponúknuť používateľom istú pridanú hodnotu v podobe vyššej kvality či funkcií ich produktov pri zachovaní priaznivej ceny. Tentokrát značka predstavila svoju novinku v segmente herných myší, ktorou je model GXT 144 REXX.

Ide o vertikálne orientovanú myš, ktorej cieľom je umožniť hráčom tráviť pri počítači dlhé hodiny bez rizika zdravotných komplikácií spojených s používaním myší, ako sú syndróm karpálneho tunela či rôzne bolesti zápästia, úponov predlaktia a iných. Nejde o prvý produkt značky v oblasti vertikálnych myší, nedávno sme už testovali bezdrôtový kúsok Trust Verto

určený prevažne na kancelársku prácu. Jeho recenziu nájdete na tomto odkaze.

Uvedenie GXT 144 REXX na trh sprevádza aj pomerne rozsiahla reklamná kampaň, v ktorej výrobca nešetrí superlatívami a účinkujú v nej profesionálni hráči League of Legends z tímu Unicorns of Love. Myš je už dostupná aj na našom trhu a tak sa dnes pozrieme, čo za cenu tesne pod hranicou 40 eur ponúka.

Balenie

Trust GXT 144 REXX sa predáva vo vkusnej sivo-červenej škatuli, v ktorej sa okrem blistra s myšou nachádza iba leták s odkazom na stiahnutie manuálu, vyhlásenie o zhode CE a nálepka s logom hernej divízie GXT. Keďže ide o hernú myš,

zamrzí absencia náhradných klzákov, čo je ale v tejto cenovej kategórii štandard.

Dizajn a ergonómia

Po vybalení myš zaujme svojím tvarom, ktorý je určený výhradne pre pravákov, verziu pre ľavákov totiž výrobca neponúka. Celá myš je akoby natočená doprava pod približne 60° uhlom, pričom v spodnej časti je vytvarovaná aj opora pre prstenník a malíček. Určená je teda na držanie celou dlaňou ruky (tzv. „palm grip“), pričom viac bude vyhovovať ľuďom s väčšími rukami. S tým súvisí moja najväčšia výhrada, ku ktorej sa ale dostaneme neskôr.

Samotné držanie myši je kapitolou samo o sebe. Keďže má netradičný tvar, musel som si na ňu chvíľu zvykať. Napriek



prvotným rozpačitým dojmom mi to trvalo pomerne krátko a po pár dňoch sa mi už používala dobre. Z hľadiska ergónómie jej teda nemám veľmi čo vyčítať. Koncept je špecifický, ale drží sa pohodlne, nikde som taktiež nenarazil na ostré hrany alebo iné prvky, ktoré by ma obtžovali. Dizajn je skôr konzervatívny, celá myš je vyhotovená v čiernej farbe, výrobca však nezabudol na nastaviteľné RGB podsvietenie, ktoré pripomína, že má herné zameranie. Za dizajn teda palec hore.

Konštrukcia a technika

Trust GXT 144 REXX ponúka celkovo šesť tlačidiel - okrem štandardných troch sú na ľavom boku aj tlačidlá na navigáciu vpred/vzad a tlačidlo na zmenu DPI. K prevedeniu sekundárnych tlačidiel nemám výhrady, niektoré sú síce trochu mäkkšie, ale svoj účel plnia. Rolovacie koliesko pracuje ticho a hladko, čo mi vyhovuje. Čo sa týka hlavných tlačidiel, nepodarilo sa mi zistiť, aké mikrosplínače výrobca použil, pocitovo mi však pripomínali Omron. Klikanie je teda jemnejšie a pomerne tiché, čo je ideálne na hranie RTS a MOBA hier. Tu je teda cítiť, že výrobca myš ladil v spolupráci s hráčmi týchto žánrov.

V súvislosti s hlavnými tlačidlami sa však dostávame k mojej najväčšej výhrade. Ako už bolo spomenuté, myš bude asi viac vyhovovať hráčom s väčšími rukami a tým, ktorí ju držia celou rukou. Celý problém spočíva v tom, že spínače hlavných tlačidiel sú umiestnené až pri konci myši a plocha tlačidiel, kde poskytujú ideálnu odozvu, je taktiež pomerne malá. Osobne mám dlaň veľkú asi 19 centimetrov a myš som zvyknutý držať „claw“ úchopom. Prsty mám teda na myši mierne prikrčené a tlačidlá som stláčal mimo miest, kde

sú umiestnené spínače. Niežby myš vynechávala, ale klikanie tak bolo pre mňa trochu tuhšie a neprirodzené. Tento neduh môže byť dosť subjektívny, pri nákupe ale zvážte, aká je vaša veľkosť rúk a aký spôsob držania preferujete.

Inak pôsobí celkové vyhotovenie kvalitným dojmom. Povrch je z protišmykového „soft-touch“ materiálu a konštrukcia ani pri silnejšom stlačení nevŕzga. Lícovanie plastov je taktiež na slušnej úrovni a celkový dojem teda dáva tušiť, že nejde o kúsok za pár eur. Pripojenie je s pomocou USB konektora a k myši vedie opletený 1,8-metrový kábel. Ten je, bohužiaľ, trochu tuhší, než by bolo vhodné a je potrebné si ho uložiť tak, aby vám pri hraní nezavadzal. Na spodnej strane myši sa nachádza optický senzor s rozlíšením 10 000 dpi, u ktorého sa výrobca chváli, že zvládne pretáženie až 20G. Neexistuje dôvod tomu neveriť, myš sa mi hraní nepodarilo rozhodit' ani naozaj prudkými pohybmi. Zaujímalo by ma však, o aký senzor ide, keďže sa mi to nikde nepodarilo nájsť.

Myš som testoval v kombinácii s podložkou Steelseries Qck+ v populárnej FPS Counter-Strike: Global Offensive a zástupcom RTS žánru bol Starcraft 2. V oboch prípadoch by som jej fungovanie zhodnotil ako bezproblémové a primerané svojej triede. Celkovo jej RTS žáner vyhovoval viac, pri hraní FPS hier už občasné nepresnosti v snímaní povrchu cítite viac, ale v tejto cenovej kategórii nejde o nič nezvyčajné a v prípade konkurencie na tom budete podobne.

Softvér a nastavenie

K myši sa dodáva ovládací softvér, ktorý umožňuje rozsiahle nastavenie jej

ovládania. Okrem základných nastavení citlivosti a scrollovania si tak môžete meniť aj rýchlosť odozvy (tzv. polling rate), funkcie jednotlivých tlačidiel, prednastavené hodnoty DPI (ktoré si potom prepínate tlačidlom na myši), nahrávať makrá a taktiež nastaviť režimy a farby RGB podsvietenia. Tu je dobré spomenúť, že na myši potom svietia všetky podsvietené prvky (rolovacie koliesko, navigačné tlačidlá a logo) rovnakou farbou, nie je teda možné nastaviť si ich jednotlivo. Taktiež je možné uložiť si alebo importovať celé profily nastavenia. Hoci ja sám nemám potrebu niečo inštalovať, samotný softvér hodnotím pozitívne. Je prehľadný, intuitívny a pracuje rýchlo.

Záver

Zhodnotiť objektívne Trust GXT 144 REXX nie je jednoduché. Na jednej strane je to cenový segment do 40 eur, kde sa nachádza množstvo slušných myši prevažne od lacnejších výrobcov ako je Trust, A4tech, Cooler Master, prípadne HP, ASUS či nižšie modely Logitech. Na druhej strane ide o unikátny koncept, ktorý vám v tejto cene nikto iný neponúkne. Ak by sme sa na vec pozerali z pohľadu techniky, myš je primeraná svojej triede.

Celkom určite nejde o profesionálny herný kúsok, tie začínajú o približne 20 eur vyššie, ale funguje dobre a menej náročnému používateľovi určite postačí. Otázkou teda je ergonomický dizajn a prípadný pozitívny dopad na vaše zdravie. Toto, žiaľ, nedokážem úplne zhodnotiť, keďže pracou s myšou netrávim príliš veľa času a problémy tohto typu, našťastie, nepocítim.

Musím však uznať, že držanie myši má niečo do seba a pri bežnom prehliadaní internetu som do ruky častejšie chytil práve túto myš. Jej cieľovou skupinou tak nemusia byť len náruživí hráči hier, ale aj ľudia, ktorí pri PC trávajú dlhé hodiny či už rysovaním, 3D grafikou alebo inými činnosťami, ktoré vyžadujú presnú prácu s myšou.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Trust	Cena s DPH: 40€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita konštrukcie	- tuhší kábel
+ ergonomický tvar a úchop	- nie je vhodná pre menšie ruky
+ jednoduchý softvér na nastavenie myši	alebo „claw grip“
HODNOTENIE:	★★★★☆

Genesis Xenon 750 a Carbon 500

IDEÁLNE DUO MYŠKY A PODLOŽKY



Spoločnosť Genesis je známa, predovšetkým, cenovo dostupným herným príslušenstvom. Tentokrát sme sa rozhodli podrobiť redakčnému testu jednu z vlajkových lodí tejto spoločnosti v podobe myši Xenon 750. Keďže k dobrej myši patrí aj podložka, rozhodli sme sa aj pre recenziu podložky Carbon 500. Ako oba tieto produkty obstáli si môžete prečítať v nasledujúcich riadkoch.

Myš prichádza v malej škatuli so štandardnou grafikou výrobcu zhodnou s ostatnými produktmi. V jej útrobach nájdeme okrem samotnej myši aj samolepky s logom výrobcu, náhradné pojazdy a rovnako aj náhradné vymeniteľné bočné plasty.

Na prvý pohľad vyzerá Xenon 750 ako obyčajná celočierna plastová myš. Po prvom pripojení sa rozsvieti jej dúhové srdce a začne hýriť všetkými farbami. Rozmery 124 x 73 x 43 mm zapadá do štandardu. Váha tela je len 92 gramov.

Rozloženie tlačidiel je úplne štandardné. Ako sme už povedali, myš prichádza s vymeniteľnými bočnými plastmi.

Tie, ktoré sú po vybalení nasadené, sú určené pre lepší úchop v pravej ruke, ale

tie náhradné sú skôr pre ambidextrous rozloženie. Xenon 750 proste padne skvele do ruky a veľmi rýchlo presedláte zo svojho myšieho predchodcu na nového. A ani dlhé používanie nespôsobuje diskomfort. Jadro myši tvorí optický senzor PMW

3330. Nejde vôbec o náhodný výber, tento senzor je vynoveným následníkom PMW3320, ktorý bol bežne používaný v myšiach strednej triedy. Úprimne, bol som celkom prekvapený jeho presnosťou. Rovnako aj výška snímania





je veľmi nízka, a tak pri presúvaní myši nebudete robiť priveľa nechcených pohybov. Rozsah DPI je medzi 100 až 10 200 DPI pričom v softvéri je možné vybrať rozsah s rozstupom 100 DPI.

Celé telo je ošetrené protišmykovou úpravou, s ktorou všetku masťotu môžete jednoducho zotrieť.

Na žiadnej hernej myši nesmie chýbať DPI prepínač ani bočné programovateľné tlačidlá. Xenon 750 ich ponúka hore pod kolieskom a na bočnej strane.

Z hl'adiska podsvietenia je osvetlené koliesko myši a na oboch stranách tela sa nachádza jeden farebný LED pásik. Je veľmi

vhodné, ak myš obsahuje softvér, hlavne z hl'adiska prispôsobenia si parametrov ako DPI profil k svojej spokojnosti. Genesis vytvoril softvér aj pre tento model, tentokrát je z jeho vlastných dielní.

V aplikácii sa jednoducho orientuje, a to hlavne vďaka jej jednoduchosti. Softvér ponúka premapovanie všetkých tlačidiel, zmenu DPI profilov, zmenu farebnej schémy podsvietenia a polling rate. Dokonca

Genesis pridal aj úpravu parametrov senzitivity z hl'adiska Windowsu.

Taktiež je možné si v aplikácii jednoducho vytvárať makrá.

Všetky nastavenia sa dajú uložiť do profilov.

Myš sme testovali spolu s podložkou Carbon 500. Tá prichádza v jednoduchej tube. Pri rozmeroch 900 x 450 x 2,5 mm pokryje celý stôl, teda aj klávesnicu. Dizajn je ladený do čiernej-červenej grafiky. Podložka Carbon 500 je po bokoch zošitá s gumeným protišmykovým podkladom, čo pri dlhodobom používaní zamedzí strapkaniu podložky a ošupovaniu vrchnej vrstvy.

Vrchná vrstva je navyše hydrofóbná, teda ak na podložku vylejete vodu, je možné ju jednoducho utrieť, pretože sa nevsiakne do látky. Táto vrstva výrazne zjednodušuje aj čistenie od potu.

Celkovo má podložka skvelý snímací povrch porovnateľný so Steelseries QCK, ktorú používam. Pri použití s myšou Xenon 750 som nezaznamenal žiadne problémy alebo nepresnosti v snímaní.

Lukáš Bátora



ZÁKLADNÉ INFO (MYŠ):

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/výkon - nič
+ softvér
+ konštrukcia

HODNOTENIE:



ZÁKLADNÉ INFO (PODLOŽKA):

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 15€

PLUSY A MÍNUSY:

+ materiál - nič
+ obštie
+ cena

HODNOTENIE:



Lamax Solitaire1

VEĽA MUZIKY ZA MÁLO PEŇAZÍ



Musím sa priznať, že donedávna bola pre mňa značka Lamax celkom neznámou, no bezdrôtové slúchadlá Dots1, ktoré som recenzoval, ma príjemne prekvapili. Preto som rád, že sa mi do rúk dostal ďalší produkt tejto značky. Tentokrát ide o bezdrôtový reproduktor s označením Solitaire1, ktorý sa v prvom rade vyznačuje veľmi priaznivou cenou. Nebude to ale mať vplyv na kvalitu? Všetko podstatné sa dočítate ďalej.

Balenie

Reproduktor sa dodáva v pevnej zeleno-bielej papierovej škatuľke, ktorej obsah tvorí samotný reproduktor,

prepojovací USB kábel, ktorý slúži na dobíjanie, prepojovací 3,5mm jack kábel, dvojica samolepiek a rôzna technická dokumentácia. Na škatuli nájdete grafické vyobrazenie reproduktora a prehľad najdôležitejších funkcií a parametrov.

Dizajn, prevedenie

Po dizajновой stránke ide o pomerne malé, po stránke farebnej zas o čierne zariadenie. Pozornosť na seba púta tyrkysovými prvkami v podobe lemovania tlačidiel a prednej kovovej membrány reproduktorov, v strede ktorej je umiestnený text s menom výrobcu.

Čo sa týka prevedenia, reproduktor je spracovaný na kvalitnej úrovni.

Ako prvé vás prekvapí hliníkové telo, čo je v danej cenovej kategórii obrovský bonus, dobrý dojem vo mne zanechal aj detail, že na tele Solitaire1 nenájdete ani jednu skrutku. Rozmery reproduktora sú 200×65×60mm a hmotnosť úctyhodných 715g.

Myslím, že vzhľadom na vyššie spomenuté fakty sa Solitaire1 nestraší v domácnosti, kancelárii či v prírode.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacie prvky sú umiestnené v hornej časti reproduktora. Konkrétne ide o kruh, ktorý je rozdelený do štyroch tlačidiel. Tie plnia základné funkcie ako zvyšovanie či znižovanie hlasitosti, tlačidlo napájania a play/pause, ale aj sekundárne ako napríklad prepnutie skladby dopredu/dozadu či zvýšenie/zníženie hlasitosti podržaním tlačidla. Tlačidlo play zase poslúži na zdvihnutie/zloženie hovoru.





Reproduktor vďaka zabudovanému mikrofónu využijete aj pri telefonovaní ako handsfree. Súčasťou zostavy je aj malá dióda, ktorá vás upozorňuje na zapnutie zariadenia, párovanie mobilného telefónu s reproduktorom či dobíjanie. Všetky informácie nájdete v priloženej používateľskej príručke, ktorá je naozaj prehľadná.

Prvky konektivity sú situované v zadnej časti Solitaire1. Nájdete tu microUSB port slúžiaci na dobíjanie reproduktora a 3,5mm jack, s pomocou ktorého k reproduktoru pripojíte čokoľvek, z čoho ide zvuk a má daný výstup. Je škoda, že sa tu nenašiel aj slot pre USB kľúč, prípadne microSD kartu – to by bol Solitaire1 dokonalý.

Ten však dokáže s vaším zariadením komunikovať aj bezdrôtovo prostredníctvom technológie Bluetooth vo verzii 4.2 a s dosahom do 15 metrov.

Dojmy z používania

Začnem trošku od konca, no čo sa zvuku a nejakých jeho parametrov týka, Solitaire 1 obsahuje dvojicu 45mm meničov s výkonom 2x10W a s frekvenčným rozsahom 75Hz - 18kHz, čo bohato postačuje na ozvučenie strednej až väčšej miestnosti. V tele reproduktora je navyše ukrytý pasívny žiarič, ktorý tlmí vzduchové vibrácie zachytené vnútri a von ich vysieľa v podobe basov. Zvuk je dostatočne hlasný, reproduktor vďaka svojej hmotnosti a aj dvom podlhovastým nožičkám nerezonuje alebo netancuje po stole.

Vďaka všetkým týmto aspektom ponúka Solitaire1 naozaj kvalitný, vyvážený a čistý zvuk aj pri maximálnej hlasitosti. Povedal by som, že vo svojej cenovej kategórii je zvukový prejav nad moje očakávania. Ovládanie reproduktora je jednoduché, veď má len štyri tlačidlá a ak si nebudete vedieť dať rady, v príručke sa dočítate

o všetkom. Vďaka kombinovanému bezdrôtovému/drôtovému vstupu k nemu pripojíte asi naozaj čokoľvek, z čoho ide zvuk, pričom kvalita zvuku pri Bluetooth prehrávaní nejak neutrpí. Svoju hudbu budete môcť vďaka zabudovanej 6000mAh Li-Ion počúvať až 12 hodín, pričom plné dobíjanie trvá len 3 hodiny. Aby ste batériu zbytočne nevybíjali, reproduktor sa po 10 minútach nečinnosti automaticky vypne.

Záverečné hodnotenie

Na záver toho nie je veľa, čo by som dodal. Lamax Solitaire1 je naozaj podarený reproduktor, ktorému nemožno vyčítať takmer nič. Vďaka neutrálnemu dizajnu je výborným spoločníkom pri každej príležitosti, či už ide o počúvanie doma, v práci či v prírode.

Kovová konštrukcia zvládne aj nešetnejšie zachádzanie, samozrejme, ak nepôjde o hádzanie o zem. Zvuk je na veľmi dobrej úrovni, je príjemne vyvážený, čistý a s dostatočnými basmi, pričom vám umožní ozvučiť miestnosti bežnej veľkosti, ale aj pomerne väčšie priestory. Vďaka 6000mAh zabudovanej batérii ho nebudete musieť dobíjať každú chvíľu, plné dobíjanie navyše trvá len približne 3 hodiny. Maličkým negatívom je možno absencia slotu pre USB kľúč, prípadne microSD karty, ale vzhľadom na cenu, za ktorú sa dá kúpiť, sa kvôli tomu na Solitaire1 vôbec nehnevám.

Miroslav Konkol'



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lamax	58€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ hliníkové telo	
+ vyvážený zvuk	
+ bezdrôtové prehrávanie	

HODNOTENIE:

★★★★★

Genesis THOR 200 RGB

HYBRIDNÁ MECHANICKÁ KLÁVESNICA ZA BAGATEL'



Spoločnosti ako Genesis sa snažia prinášať prémiové herné periférie za dostupnejšie ceny. Kedysi by bola mechanická klávesnica vecou luxusu, no dnes dokážeme nájsť takúto klávesnicu aj za cenu okolo 40€. Novinka Thor 200 RGB obsahuje nie len to, ale mnoho vecí navyše. Pod'me sa na ňu spoločne pozriť.

Klávesnica Thor 200 prichádza v čiernej kartónovej škatuli s tradičnou grafikou výrobcu. Vo vnútri balenia, okrem samotnej klávesnice, nájdeme len manuál.

Na prvý pohľad je klávesnica celočierna, no pri pripojení sa hneď premení na dúhu. Konštrukcia je celoplastová, no nejedná sa o obyčajný plast, ale o kvalitný, tvrdý. Klávesnica sa

vplyvom sily len veľmi jemne prehýba. Rozmery tela sú 448 x 155 x 42mm.

Samozrejme najdôležitejšou časťou mechanickej klávesnice sú jej spínače. Tentokrát výrobca osadil hybridné. Genesis nijako nešpecifikuje v čom tá hybridnosť spočíva, no pocit z písania by som opísal ako niečo medzi spínačmi MX Red a membránovou klávesnicou. Genesis uvádza silu stisku až 60 gramov, čo sa mi, úprimne, vôbec nechce veriť. Klávesy pôsobia rozhodne ľahšie. Začiatok dráhy spínača veľmi pripomína mechanický spínač, zatiaľ čo dostisk je skôr membránový. Úprimne sa na rýchlopísanie dá vcelku jednoducho zvyknúť, vďaka správnej rozmiestneniu jednotlivých kláves. Z hľadiska rozloženia ide o CZ/SK layout s jednoriadkovým



enterom, a dlhým ľavým a pravým Shiftom. Na zadnej strane sú vyvedené 2 USB 2.0 porty a Jack pre slúchadlá a mikrofón. Prítomnosť multimediálnych skratiek poteší, aj keď len s pomocou FN tlačidla.

Pre klávesnicu výrobca nevytvoril žiadne ovládače, takže jediné možné ovládanie je pomocou prednastavených skratiek. Podsvietenie možno meniť pomocou skratky FN + (1-9). Taktiež možno podsvietenie regulovať, pomocou FN + (PgDown/PgUp). Ak si budete chcieť vytvárať makrá, budete na to musieť použiť nejakú externú aplikáciu.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Thor 200 RGB je presne to, čo by ste od budget mechanickej klávesnice očakávali. Poskytne pocitovo príjemné spínače, ktoré sú akousi kombináciou mechanických a membránových. Žiaden hráč nikdy neopovrhne RGB podsvietením, ktoré nájdeme aj na tomto modeli klávesnice. Celkovo nie je žiaden dôvod, okrem absencie softvéru, pre ktorý nemožno klávesnicu odporučiť.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Genesis

Cena s DPH:
40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + spínače
- + podsvietenie
- + multimediálne skratky
- bez softvéru

HODNOTENIE:



Trust GXT 560 Nomad Gamepad

ŠIKOVNÝ OVLÁDAČ OD TRUST



Nebudem vám klamať - prvá vec, ktorá mi pri pohľade na Trust Nomad GXT 560 napadla, bola to, že vyzerá ako brat ovládača na Xbox. Ich podoba je zjavná, majú totiž rovnaký tvar, ovládanie aj rozostavenie tlačidiel. Ako nadšená používateľka Dualshock ovládačov, ktorá nemá veľké skúsenosti s Xbox ani Trust ovládačmi, som bola zvedavá najmä na jeho pomer funkčnosti a dizajnu. Inak povedané na to, či je skonštruovaný nielen tak, aby bol pekný, ale aj pohodlný a trvácny.

Dizajn

Nomad sa vyrába v čiernej farbe so zvýraznenými bokmi ovládača, ktorých materiál je navrhnutý tak, aby sa v rukách nešmýkal. Detaily ako základne

joystickov a pásik okolo pogumovanej časti sú v šedej farbe a dotvárajú elegantný vzhľad bez zbytočne rušivých farebných prvkov. Po zapojení do počítača si určite všimnete podsvietenie okolo centrálneho tlačidla s logom Trust v modrej farbe, ktoré indikuje spôsob zapojenia.

Výkon a používanie

Pri ňom ešte ostanem, pretože používať ovládač k počítaču môžete s pomocou dvoch módov, jednoduchším D-inputom a X-inputom, ktorý je charakteristický pre Xbox ovládače a pri ktorom využijete viac funkcií Nomadu. Keď stlačíte stredné Trust tlačidlo, do niekoľkých sekúnd sa spustí Steam klient, čo na hernom ovládači vnímam ako pomerne dobre využiteľnú záležitosť. Rozostavenie tlačidiel je logické vzhľadom na ich používanie a ich stlačenie sa pri hraní prejaví hneď a rýchlo.

Pohodlnosť a odolnosť

Pre niekoho, kto je zvyknutý na Dualshock ovládače, sa môže Nomad zdať príliš malý a jeho ovládacie prvky môžu pôsobiť chaoticky. Uznávam však, že pre bežných fanúšikov Xbox ovládania toto zrejme neplatí a môže ísť o moje subjektívne



pocity. Ako veľmi odolne Nomad pôsobí? Na 8 bodov z 10. Strhnuté body sú za vyhotovenie pohyblivých tlačidiel na vrchnej strane pri kábli, LT a RT, ktoré sa príliš hýbu do strán a nepôsobia veľmi pevne. LB a RB nad nimi majú zase trochu iný problém.

Sú síce pevné a dobre sa stláčajú, ale zároveň dosť hlasno klikajú. Pri hraní zvuk možno nebudete tak veľmi vnímať, vaša spoločnosť v miestnosti však pravdepodobne áno (závisí to, samozrejme, od úrovne hudby, resp. zvukov). Aj napriek tomu však tlačidlá a ich materiály pôsobia dosť solídne a ovládač vyzerá, že je dobre nachystaný na časté používanie. K nemu sa hodí aj jeho hmotnosť 270g, vďaka ktorej vám nebude oťažievajúť v rukách.

Hodnotenie

Vyzerá Nomad od Trust ako Xbox ovládač? Áno, vyzerá. Je to ale jeho nevýhoda? Myslím si, že ani zďaleka nie. Ide o ovládač s pekným dizajnom a množstvom ovládacích prvkov, ktorých odozva a vyhotovenie je solídne. Okrem toho je až na niekoľko detailov Nomad vyrobený pomerne trvácne a zároveň esteticky. V porovnaní s inými ovládačmi je jeho výhodou určite aj nižšia cena a hmotnosť.

Zuzana Panáková

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapojenie:	Cena s DPH:
Trust	30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Elegantné prevedenie	- Niektoré tlačidlá nie sú pevné
+ Prijemné a odolné materiály	- Hlučnejšie klikanie 2 tlačidiel

HODNOTENIE:



Transcend ESD220C 240GB SSD

RÝCHLY PRÍSTUP K DÁTAM VO VRECKU



synchronizácia priečinkov, no táto funkcia je dostupná iba na operačnom systéme Windows. Zálohu dát je možné spustiť priamo v aplikácii alebo stlačením tlačidla na disku vedľa USB Typ-C konektora.

Druhá aplikácia, ktorou je Transcend SSD Scope, vám ukáže, v akom stave sa nachádza disk, umožní kompletne vymazať všetky dáta, skenovať, či sa na ňom nenechávajú poškodené dáta, alebo klonovať operačný systém na disk. Za kvalitu oboch aplikácií musím výrobcu pochváliť. Nestretol som sa so žiadnym pádom a všetky operácie pracovali spoľahlivo. Aplikácie sú dostupné na webovej stránke výrobcu.

Záver

Disk Transcend ESD220C je ideálnou voľbou pre používateľov, ktorí chcú mať svoje dáta pri sebe v kompaktnom formáte a zároveň požadujú okamžitý prístup k nim. Deklarované prenosové rýchlosti výrobcom odpovedajú skutočnosti a užitočné sú aj ponúkané doplnkové aplikácie Transcend Elite a Transcend SSD Scope. O absolútne hodnotenie disk oberá len plastová konštrukcia.

Adam Lukačovič



Spolu so znižujúcou sa cenou 3D NAND pamätí sa znižujú aj ceny externých SSD diskov. Zatiaľ čo v minulosti boli cenovo dostupné iba pre profesionálne použitie, dnes sú v rozumnej kapacite k dispozícii už za približne 55 eur. Do tejto kategórie sa radí aj recenzovaný Transcend ESD220C.

Disk je dodávaný v malej papierovej škatuli, v ktorej sa okrem samotného zariadenia nachádza sada manuálov a dátový USB kábel s koncovkami Typ-A a Typ-C. Prvá menovaná je určená na pripojenie k

PC, zatiaľ čo druhá sa pripája priamo k disku. USB Typ-C zároveň umožňuje jednoduché pripojenie pre majiteľov nových MacBookov alebo smartfónov, ktoré týmto portom disponujú.

USB zbernica disku podporuje štandard 3.1 Gen 1, ktorý umožňuje prenos dát pri maximálnej prenosovej rýchlosti 5Gbps (625MB/s). Tá je však v prípade disku Transcend ESD220C nižšia a v praxi sa dočkáte deklarovaných hodnôt výrobcu, ktoré sú 410MB/s pri sekvenčnom čítaní a 400MB/s pri sekvenčnom zápise.

Disk sa počas stress testu mierne zapotil a jeho teplota dosiahla 58 stupňov Celzia, čo je o 12 stupňov menej ako jeho maximálna prevádzková teplota. Nejde o nebezpečne vysokú hodnotu, no myslím si, že ak by Transcend použil namiesto plastu ako hlavný materiál kov, odvod tepla by bol na lepšej úrovni. Pomohlo by to aj odolnosti konštrukcie, ktorá nie je zlá a prehýba sa až pri silnejšom úchope, ale kov toho znesie viac a predovšetkým dáva zariadeniu punc kvality.

Jednoduchšiu správu dát ponúka nástroj Transcend Elite, ktorý ponúka jednoduché šifrovanie s pomocou algoritmu AES-256 a následné dešifrovanie dát. K dispozícii je aj

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Transcend	55€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný doplnkový softvér	- plastová konštrukcia
+ jednoduchá záloha stlačením tlačidla	

HODNOTENIE:



Súťaž vyhraj router

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie



GENERATION

Pre každý odpovedaný otázku sa kuzar@generacion.sk najneskôr do 30.2.2019 kedy bude táto akcia ukončená. Pre každý správny odpoveď, ktorý nájdete na stránke, bude
ktorý je jedinečný a ktorý sa používa na účely.
1. Získate nové číslo na 8 000 55 1000, ktoré môžete byť ako náhradu
2. Pri prístupoch je možnosť si vybrať možnosť, ak sa 3.000.
Nahradíte si v budúcnosti vybrať ako možnosť?

TRUST GXT 590 BOSI

UNIVERZÁL K PC AJ MOBILU



Spoločnosť Trust nedávno priniesla na trh s hernými perifériami svoj bezdrôtový gamepad, GXT 590 BOSI. Ten je určený pre PC s Windows, ale aj pre zariadenia s operačným systémom Android. V dnešnej recenzii sa pozrieme na to, čo za cenu približne 35 eur ponúka.

Balenie

Balenie je pomerne jednoduché. V sivo-červenej krabici, typickej pre herné produkty GXT, sa okrem samotného gamepadu nachádza iba leták, samolepka, micro-USB kábel a USB nano prijímač. Ten, žiaľ, nie je možné umiestniť priamo na telo gamepadu, a tak ho budete musieť prenášať samostatne.

Dizajn a ergonómia

Z pohľadu dizajnu nemám veľa o čom písať. Celé telo gamepadu je vyhotovené

v čiernej farbe, čo je z môjho pohľadu trochu škoda. Výrobca mohol vzhľad osviežiť nejakým dekorom či aspoň farebným označením tlačidiel, čo by zároveň zlepšilo ich čitateľnosť.

Pochváliť však musím ergonomický tvar gamepadu, drží sa pohodlne, rozloženie kláves pripomína ovládač od Xbox, a tak sú všetky tlačidlá presne tam, kde by ste ich hľadali. Osobne by som možno uvítal ešte o trochu väčšie telo, ale keďže tento produkt budú používať aj deti, výrobca zvolil kompromis.

Konštrukcia a technika

Konštrukcia gamepadu pôsobí kvalitným dojmom, celý povrch je mierne zdrsnený, takže sa vám v rukách nebude šmýkať. Lícovanie plastov je perfektné a taktiež nikde nič nevŕzga. Rozloženie ovládacích prvkov prakticky kopíruje

ovládač od Xboxu a po pripojení k PC ho tak Windows aj rozpozná. K prevedeniu tlačidiel a joystickov nemám výhrady, všetky poskytujú dobrú spätnú väzbu a pôsobia trvácne.

Uprostred gamepadu sa nachádza plastová výklopná konzola, do ktorej je možné uchytiť smartfón, a to až do veľkosti 6,8 palca. K tej už by som výhrady mal. Pri otáčaní síce kĺb pôsobí kvalitne, ale sú v ňom vôle a po uchytaní smartfónu sa tak celá zostava trochu trasie.

Vzhľadom na váhu a rozmery dnešných smartfónov, tak výrobca mohol konzolu vystužiť aspoň nejakými kovovými prvkami. Gamepad ponúka zabudovanú batériu o kapacite 650mAh, ktorú je možné dobíjať pomocou priloženého micro-USB kábla. Tá by vám potom mala vystačiť na približne 30 hodín hrania, čo je viac než slušná hodnota.



Pripojenie a nastavenie

Ako už bolo spomenuté v úvode recenzie, gamepad je možné pripojiť pomocou Bluetooth 4.0 k PC alebo zariadeniu s OS Android. Pripojenie je v oboch prípadoch veľmi jednoduché, stačí na pár sekúnd podržať príslušné tlačidlá a zariadenie sa spáruje s prijímačom, alebo sa vám zobrazí ako dostupné v telefóne.

Odpadá tak potreba inštalovania ovládačov alebo ďalšieho softvéru, čo hodnotím pozitívne. Počas testovania som tak nenarazil na žiadne problémy, gamepad sa vždy spoľahlivo a rýchlo

pripojil. V prípade pripojenia k PC sú možné rozhrania X-input aj Direct Input.

Pri pripojení pomocou novšieho X-Input potom ovládač ponúka aj vibračnú odozvu. Tá je však nastavená napevno a jej charakteristiku nie je možné žiadnym spôsobom meniť. Pri pripojení ovládača k smartfónu je pomocou neho možné ovládať aj samotné prostredie telefónu.

Nie je to však nijak pohodlné, a tak túto možnosť zrejme budete používať len zriedka. Gamepad, bohužiaľ, neponúka možnosť pripojenia k telefónom či tabletom od Apple, preto ak hľadáte

ovládač k iOS, budete sa musieť poobzerať po inej alternatíve.

U mobilných hier taktiež pozor na podporu ovládania pomocou gamepadu. Nie všetky hry v Google Play toto umožňujú, preto je vhodné si dopredu pozrieť ako bude vaša obľúbená hra s ovládačom fungovať.

To však nezáleží od výrobcu, ale od vývojárov danej hry. Na internete je na to viacero stránok, a tak by nemal byť problém si nájsť potrebné informácie.

Hodnotenie a záver

Trust GXT 590 je zaujímavý produkt, ktorý v sebe spája ovládač k PC aj na mobilnú zábavu. Azda jedinou skutočnou nevýhodou môže byť absencia podpory pre iOS.

Tá je však zrejme daňou za zachovanie priaznivej ceny a pokiaľ patríte k používateľom Androidu, nemusí vás to trápiť.

Miroslav Marušin



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita konštrukcie	- konštrukcia konzoly na telefón
+ reakcie a spätná väzba tlačidiel	- nevýrazné (čierne) popisky tlačidiel
+ ergonomický tvar a úchop	

HODNOTENIE:



GIGABYTE M.2 PCIe 512 GB SSD

PEVNÝM KROKOM DO NEPREPÁDANÝCH KONČÍN



V prípade spoločnosti spoločnosti Gigabyte sme si už mohli zvyknúť, že od nej môžeme očakávať zaujímavé počítačové produkty z rozličných segmentov. Od samotných komponentov ako matičné dosky, skrinky, zdroje či grafické karty cez periférie ako herné klávesnice, myši alebo kreslá až po kompletne počítače typu mini-pc a výkonné notebooky. Tentokrát ale prichádza s produktom, ktorý zatiaľ hráčom pod svojou značkou neponúkala a vykračuje tak na cestu viacerých známych spoločností, ktoré sú schopné hráčom ponúknuť všetko potrebné pod jednou strechou. Novinka z dielne Gigabytu nenesie nijako zvučne znejúce meno, na papieri však ponúka veľký úložný priestor so slušnými rýchlosťami za prívetivú cenu.

Disk si vyslúžil meno GIGABYTE M.2 PCIe 512 GB SSD a keďže ide (aspoň nateraz) o jediný rad M.2 SSD diskov, ktoré spoločnosť ponúka, nie je takto

jednoduchému menu čo vyčítať. Keď sa portfólio úložných zariadení od Gigabyte rozrastie, fanúšikovia ale môžu očakávať aj špecifické názvy. Okrem tohto radu po novom ponúka spoločnosť aj SSD disky bežného 2,5" formátu, ktoré sú s počítačom prepojené (a limitované) štandardným SATA III konektorom.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal nie je v praxi ničím výnimočný, pokiaľ teda nepočítame jeho vnútro. Balenie je ladené do čiernej a šedej farby s futuristickým dizajnom, ktorý evokuje vesmírne cestovanie. Vnútri sa nachádza samotný disk uložený v plastovom držiaku, spolu so základnou brožúrkou obsahujúcou informácie o záruke a jednoduchý návod na inštaláciu. Disk samotný nedisponuje žiadnymi bonusovými funkciami či vybavením, ako je kovový chladič či efektný dizajn, no chladiče sú potrebné skôr na

výkonnejších kúskoch a po stránke dizajnu sa M.2 disky veľmi jednoducho ukryjú na doske. Množstvo matičných dosiek taktiež ponúka svoj vlastný systém pasívneho chladenia M.2 diskov a ich skrývanie, takže nejde o žiaden veľký problém.

Komponenty diskov a avizované parametre

Gigabyte M.2 SSD sú ponúkané v troch rozličných kapacitách s rovnakým vyhotovením M.2 2280, pričom si ubúajú aj o niečo odlišné rýchlosti. Najmenší s kapacitou 128 GB ponúkne sekvenčné čítanie a zapisovanie na hodnotách 1100/500 MB/s a náhodné IOPS pri čítaní a zapisovaní 90K/100K. Zlatá stredná cesta v podaní 256 GB modelu by mala zvládnuť až 1200/800 MB/s a 80K/150K pri čítaní/zapisovaní. A nakoniec je tu nami testovaný model s kapacitou 512 GB, ktorý avizuje rýchlosti úctyhodných



1550/850 MB/s a 120K/160K IOPS pri čítaní a zapisovaní v uvedenom poradí. Tieto rýchlosti nie sú ničím prevratným, keďže NVMe disky zvládnu aj dvojnásobky, ale Gigabyte sa v tomto prípade nesnaží udržať krok s hypervýkonnými produktmi konkurenčných firiem, ale ponúka kúsok s priaznivým pomerom cena a výkon. Rýchlosti Gigabyte M.2 SSDčiek sú limitované najmä podporovaným rozhraním, keďže tie naozaj výkonné kúsky podporujú PCI-Express 3.0 x4, zatiaľ čo Gigabyte funguje „len“ na PCI-Express 3.0 x2. Použité pamäťové čipy sú postavené na TLC architektúre, ktorá zase raz ukazuje snahu okresať cenu na úkor naozaj astronomických rýchlostí. Tieto vlastnosti sa ale snažia v Gigabyte vyvážiť zakomponovaním viacerých šikovných vychytávkov či prístupom. Prvou dobrou správou je použitie technológie HMB, teda Host Memory Buffer, ktorá

v skratke znamená, že SSD disk má na podporovaných operačných systémoch (momentálne iba Windows 10) priamy prístup k RAM a nemusí si tak krátkodobé dáta ukladať priamo na sebe. Gigabyte tiež k diskom ponúka limitovanú záruku po dobu troch rokov alebo do 100 TBW (zapísania 100 terabajtov dát). Komu by však nestačili takéto čísla, toho poteší, že po náročnom testovaní Gigabyte garantuje životnosť diskov až 1,5 milióna hodín medzi zlyhaniami. Samozrejmosťou je takisto podpora funkcionality RAID a TRIM.

Testovanie

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



Zhrnutie

Gigabyte so svojou ponukou očividne neplánoval namátiť veľá vody medzi naozaj zapálenými hráčmi či profesionálmi. Určite však svojimi vlastnosťami zaujme nejedného bežnejšieho používateľa, ktorý hľadá nielen kapacitu, ale aj vyššie ako štandardné SSD rýchlosti, a to za príjemnú cenu.

Ešte pred rokom by bolo takmer nemožné predstaviť si čo i len 2,5 palcový SATA SSD disk s kapacitou nad 500 gigabajtov a cenovkou pod 100 eur.

Gigabyte s týmto kúskom ale šikovne balansuje na hrane medzi extrémnym výkonom, funkcionalitou a dostupnou cenou a od nás si po testovaní vyslúžil vrelé odporúčanie.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obстоjné rýchlosti	- uvítali by sme
+ pomer cena/ rýchlosť /kapacita	čierne PCB
+ jednoduché TLC	namiesto modrého
namiesto QLC	

HODNOTENIE:

★★★★★

TP-Link Deco M9 Plus

STABILNÉ POKRYTIE VŽDY A VŠADE



Bývate vo väčšom dome alebo vo viacpodlažnom byte? Je pre vás prioritou stabilné pripojenie k internetu bez akýchkoľvek výpadkov aj pri presúvaní sa po vašom obydľí? Nemáte radi komplikované zariadenia, ktoré treba na správne fungovanie najprv hodiny nastavovať? Pokiaľ ste odpovedali aspoň na dve z týchto otázok áno, má pre vás TP-Link veľmi zaujímavý produkt, ktorého predchodcu sme vám predstavili už viac ako pred rokom, no teraz prichádza s radom vylepšení a ešte väčším výkonom.

Množstvo domácností si vystačí s jedným routerom, ktorý sa stará ako o káblovú, tak aj bezdrôtovú komunikáciu všetkých zariadení ako sú počítače, notebooky a mobily. Pokiaľ ale bývate vo väčšom dome alebo mezonetovom byte, môžete veľmi rýchlo naraziť na problémy so silou a stabilitou bezdrôtového signálu. Odpoveďou na takéto problémy môže

byť použitie viacerých routerov, no pri tradičných kúskoch môžete čeliť riziku, že pri prechádzaní z miest, kde má pokrytie jeden router, do oblasti pôsobenia druhého nastane výpadok pripojenia. Nehovoriac o situáciách, keď sa zariadenie nachádza dlhodobo priamo na prelome pokrytia dvoch routerov. V dôsledku toho môže dochádzať k pomalému načítavaniu stránok či videí, zrušenému st'ahovaniu a iným nepríjemnostiam. Pri väčších obydliach je navyše nutné myslieť aj na väčší počet zariadení, ktoré už vďaka dnešnej dobe a trendu smart zariadení nemusia byť úmerné iba osobám v danom priestore žijúcim.

Na odstránenie týchto problémov preto spoločnosť TP-Link ponúka systém tzv. „mesh“ routerov, ktoré spolu perfektne spolupracujú a vďaka svojej jednoduchej rozširiteľnosti a kompatibilitě sú schopné pokryť aj tie najväčšie plochy. Táto

technológia nie je ničím novým pod slnkom, no doposiaľ bola dostupná len v profesionálnom segmente a nasadzovaná najmä na miestach ako veľké haly, letiská či firemné priestory. Preto je veľmi príjemné vidieť, že niečo, na čo sa profesionáli spoliehajú už roky, je konečne dostupné aj pre bežných smrteľníkov. O to viac, že TP-Link sľubuje naozaj jednoduché ovládanie pri zachovaní dostatočne bohatých možností aj pre náročnejších používateľov.

Obal a jeho obsah

Z vonku pôsobí škatuľa ukrývajúca Deco M9 Plus moderne, no základy a veľké zmeny oproti bežnému štýlu balenia nielen TP-Link produktov sú v samotnom vnútri. Pod vonkajším potlačeným obalom sa ukrýva obal pozostávajúci z dvoch polovíc, v ktorom sa nachádzajú dva Deco M9 routery a pod nimi veľmi slušivo zabalené napájacie adaptéry, LAN kábel a zmes



brožúr a návodov. Z celého balenia a dizajnu ako zariadení, tak ich napájania mám veľmi silné pocity pripomínajúce jednu spoločnosť s jablkami. Čo je, samozrejme, v tomto prípade myslené ako kompliment, keďže pekný a moderný dizajn nikdy nie je zlý.

Prvé dojmy a spracovanie

V TP-Link stavili na dizajn pripomínajúci z veľkej časti detektory dymu, hoci doň primiešali svoj vlastný štýl. Celkovo pôsobia zariadenia naozaj neutrálne a pritom moderne, takže by sa hodili ako do staršieho domu z dôb socializmu, tak aj do ultramoderných obydľí plných skla a betónu. Po vytiahnutí routerov zo škatule poteší nielen ich dizajn, ale aj kompaktná veľkosť, hoci oproti predošlému modelu Deco M5 sú o čosi väčšie. Povrch routerov je v kombinácii matného a lesklého plastu, no keďže všetok plast je biely, nie je nutné mať strach z odtlačkov prstov, prachu či iných domácich nečistôt. Na routeroch sa nachádzajú dva ethernet porty, jeden USB 2.0 port, napájanie a jeden LED indikátor v strede kužeľa, ktorý dokáže indikovať všetky možné stavy samotného zariadenia.

Hardvér

Každý z routerov Deco M9 Plus ponúka celkom zaujímavé parametre. Hlavnou hviezdou večera je, samozrejme, tri-band 802.11ac WiFi systém, ktorý sa skladá z jedného 2,4 GHz kanálu a dvoch 5,0 GHz, z ktorých jeden primárne funguje pre „data backhaul“. Špecifické rýchlosti avizované výrobcom sú 400 Mbps, 5 GHz-1: 867 Mbps, 5 GHz-2: 867 Mbps. Okrem WiFi disponuje Deco aj bezdrôtovými štandardmi Bluetooth 4.2 a ZigBee HA1.2. O výkon samotného zariadenia sa stará štvorjadrový procesor v spolupráci s 512MB RAM a 4GB MMC úložného priestoru. Každý z ethernet portov ponúka gigabit pripojenie a na zariadení sa nachádza aj USB 2.0 port, ktorý bude možné využiť na pripojenie tlačiarne či iných múdрых zariadení.

Inštalácia a používanie

Kto si zvykol na komplikované nastavovanie routerov cez webové rozhranie z počítača, ktorý musí byť pripojený cez kábel, určite



rád započuje, že TP-Link tento systém pri Deco riešení úplne opustil a stavil na jednoduchú mobilnú aplikáciu stiahnutelnú z Apple Store alebo Google Play. Po spustení aplikácie, prihlásení sa na WiFi routeru a vytvorení TP-Link účtu je nastavenie až smiešne jednoduché. Prvý pripojený a nastavený Deco M9 router sa stáva primárnym zariadením a každý ďalší jeden pripojený Deco router je možné pomenovať a „umiestniť“ do špecifickej izby. Po základnom preklikaní pár obrazovkami je následne možné upravovať a nastavovať pre sieť aj oveľa špecifickejšie veci a funkcie, ako je napríklad zapnutie antivírovej ochrany, anti-malware a karantény pre už nejakým vírusom nakazené zariadenia prihlasované do siete, VLAN a Port Forwarding či rodičovská ochrana. V tej sa dá nastaviť špecifické správanie na každé pripojené zariadenie, či už ide o obmedzenie hodín, kedy bude na zariadení fungovať internet, dostupné webové stránky alebo aj možnosť vypnúť prístup na internet jedným ťuknutím. Deco tiež spolupracuje so Smart zariadeniami. Mal som možnosť vyskúšať si ho s inteligentnými žiarovkami Phillips Hue a zaujímavosťou menom Nest Protect, teda zariadením, ktoré dokáže detekovať dym a oxid uhoľnatý. Spárovanie s WiFi a následné používanie bolo absolútne bezproblémové a malo by byť pri všetkých zariadeniach podporujúcich štandard ZigBee. Podpora štandardu Z-Wave zatiaľ neexistuje, no je možné, že TP-Link v budúcnosti prinesie dongle, vďaka ktorému by túto funkcionálnosť Deco M9 získal. Na skontrolovanie všetkých kompatibilných zariadení môžete navštíviť tento [odkaz](#).

Testovanie

V mnou testovanom balení sa nachádzali dva routery, ktoré som strategicky

rozmiestnil po mojom obydľí, aby pokrývali čo najviac plochy, a následne som sa pustil do testovania. Pri stáť priamo pri hlavnom routeri sa mi podarilo namerať rýchlosť prenosu až 534 Mbps (66,8 MB/s), vo vzdialenosti 10 metrov od oboch routerov bez žiadnych prekážok klesla rýchlosť na 489 Mbps (61,1 MB/s) a vo vzdialenosti 20 metrov plus vonkajšia stena bola rýchlosť 258 Mbps (32,3 MB/s). Čísla nie sú ničím prevratné, no silnou stránkou systému Deco je fakt, že tieto rýchlosti a stabilita by nemali byť problémom ani pri viacerých zariadeniach.

Zhrnutie

Veľká domácnosť už nemusí znamenať nutnosť tolerovať výpadky internetu pri prechádzaní z jedného pokrytia do druhého alebo platiť naozaj veľké peniaze za profesionálne riešenie.

TP-Link Deco M9 síce nie je pri cene takmer 300 eur za dva routery úplne najlacnejším riešením, no jeho škálovateľnosť, jednoduchosť používania a stabilita sa určite zapáči nejednému potenciálnemu kupcovi rovnako ako aj jeho moderný a pritom nenápadný dizajn.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	290€

PLUSY A MÍNUSY:

+ stabilita pokrytia	- cena
+ obstojné rýchlosti	- žiadne extrémne rýchlosti
+ jednoduchá obsluha	
+ moderný dizajn	

HODNOTENIE:



Transcend UHS-II SD 700S 32GB

RÝCHLE DÁTA ZA NÍZKU CENU



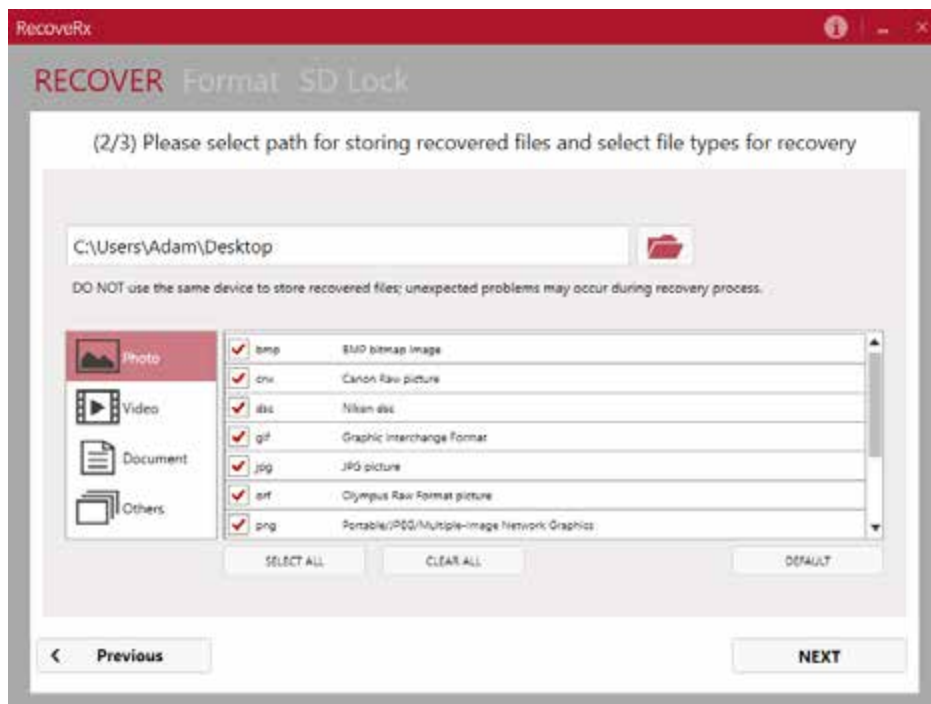
Do redakcie sa nám dostala naozaj zaujímavá pamäťová karta, ktorá si dala za úlohu jednoznačne tromfnúť konkurenciu cenou. Transcend UHS-II SD 700S je dostupná za približne 30 eur, no parametrami sa vyrovnáva dvojnásobne drahším modelom konkurencie. Ide iba o marketingový ťah výrobcu alebo o skutočne kvalitné príslušenstvo pre každého tvorcu multimediálneho obsahu?

Začnem tým, čo zaujíma najviac používateľov, a to prenosovými rýchlosťami. Výrobca deklaruje maximálnu rýchlosť čítania 285MB/s a zápisu 180MB/s. Výsledok v benchmarku CrystalDiskMark jeho slová potvrdil.

Samozrejme, náhodné čítanie a zápis 4kB súborov ukázal, že na uchovávanie menších súborov pamäťová karta vhodná nie je a na tieto účely skôr odporúčam externé SSD disky. ([tu](#))

Musím vás taktiež upozorniť, že na využitie plného potenciálu MLC NAND pamäťových čipov v pamäťovej karte je nutné vlastniť čítačku s podporou štandardu UHS II.

Notebooky bežne takouto čítačkou nedisponujú a preto vás môže nepríjemne prekvapiť, že pri čítaní



obsahu dosiahnete maximálnu hodnotu 90MB/s. Keď už sme pri štandardoch, pamäťová karta taktiež spĺňa parametre UHS Video Speed 90 (V90) a je možné na ňu zaznamenávať 4K Ultra HD video v najvyššej kvalite.

To je možné aj pri náročných externých podmienkach, keďže kartu je možné prevádzkovať v teplotnom rozptyle -25 až +85 stupňov Celzia, v metrovej hĺbke pod vodou po dobu 30 minút, poradí si aj s výbojmi statickej elektrickej energie a neuškodí jej ani röntgenové žiarenie počas kontroly batožiny na letisku.

Výrobca myslel aj na prípad, že z pamäťovej karty omylom odstránite súbor, s ktorým ste mali iné úmysly. Práve pre tieto prípady je dostupná doplnková aplikácia Transcend RecoveRx, ktorá okrem záchrany dát umožňuje pamäťovú kartu formátovať alebo uzamknúť jej obsah heslom.

Posledná menovaná funkcia je, bohužiaľ, dostupná iba vtedy, ak na pripojenie karty s PC používate čítačku Transcend RDF8. Zostávajúce funkcie pracujú so všetkými

čítačkami spol'ahľivo. Ak by som mal nástroju niečo vytknúť, určite musím spomenúť chaotický odhad zostávajúceho času pri obnovovaní odstránených dát.

Záver

Transcend UHS-II SD 700S vyniká skvelým pomerom ceny a výkonu. Za necelých 30 eur v prípade testovaného 32GB variantu získate rýchle úložisko pre váš multimediálny obsah. Oceníte aj zvýšenú odolnosť pre plnohodnotnú prácu v teréne a nesklame vás ani doplnková aplikácia Transcend RecoveRx.

Adam Lukačovič

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Transcend Cena s DPH: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvýšená odolnosť - nič
+ cena
+ doplnkový softvér

HODNOTENIE:



PRICHÁDZAJÚ V MIERI



WARRNER BROS. PICTURES PRESENTS
AN ASSOCIATION WITH LEGO SYSTEM A/S & RIDGEBACK/LORD MILLER/VERTIGO ENTERTAINMENT PRODUCTION "THE LEGO MOVIE 2: THE SECOND PART" CHRIS PRATT ALIZABETH BANKS JOE FANT
WILL ARNETT STEPHEN REATZ CHARLIE DAY ALISON BRIE RICK O'FARRELL MAYA RUDDEN "THE TRISHA GUN" JESSICA KEN LERMAN "THE MARY KATHERINE" "THE CLARE HUNTER" AND
"THE PAULINA KARE HANSEN" JILL VOLPERT KEITH MALONE MATTHEW ASHTON CHRIS TACKAY ZAHEN NAJBAJIAN RYAN HILLERSON DONALD ALLESTRA CHRISTOPHER TOYS
BY PHIL LORD & CHRISTOPHER MILLER AND MATTHEW FOGEL "BY PHIL LORD & CHRISTOPHER MILLER" BY DAN LUI PHIL LORD CHRISTOPHER MILLER WOO LEE JIMMY GOTTEN "BY BARRY MITCHELL"



V CINEMAX OD 7. FEBRUÁRA

UVIDÍTE AJ V 3D



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

CINEMAX

Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro

RAY TRACING TITULY, KDE STE?



Po modeloch RTX 2080 Ti, 2080 a 2070, ktoré sú určené predovšetkým pre entuziastov a náročnejších hráčov, sa uvedenia na CES 2019 dočkal aj zástupca strednej triedy RTX 2060. Aký výkon ponúka a je adekvátny zvýšenej cene oproti predchádzajúcej generácii?

Ak nesledujete aktuálne dianie v oblasti technológií a neviete, aké novinky so sebou priniesol rad kariet RTX, odporúčam prečítať si stručné zhrnutie v recenzii Gigabyte AORUS RTX 2080 Extreme (<https://gamesite.zoznam.sk/hw/recenzie/33328-gigabyte-aorus-geforce-rtx-2080-xtreme-8-gb-recenzia>).

Obsah balenia

Pamätáte si dobu, keď sa v baleniach grafických kariet nachádzalo more príslušenstva? Redukcie pre neštandardné

obrazové výstupy, redukcie pre napájacie zdroje alebo CD s ovládačmi. Tieto časy sú, našťastie, úspešne za nami a jediným archaickým prvkom, ktorý sa v balení Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro nachádza, je CD s ovládačmi. Nechýba jednoduchý manuál s popisom inštalácie do PCIe, no je škoda, že absentuje dizajnová nálepka s logom výrobcu.

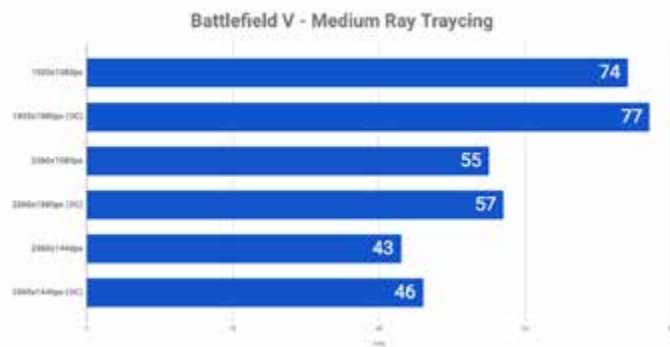
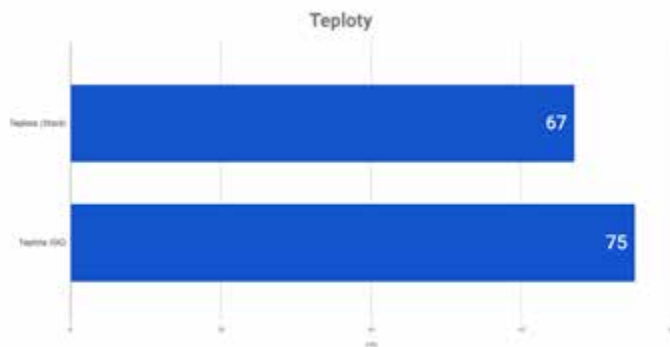
Spracovanie a špecifikácie

Prvú vec, ktorú si každý používateľ na novej grafickej karte všimne je, bezpochyby, chladič. S novou generáciou grafických kariet Gigabyte priniesol aj nový dizajn chladiča Windforce 3X. Ten sa vyznačuje rozličným smerom otáčania lopatiek ventilátorov. Kým sa bočné ventilátory točia v protismere hodinových ručičiek, stredný sa točí v ich smere, a tým sa zefektívňuje prúdenie vzduchu naprieč

veľkým pasívnym chladičom. Ani jeden ventilátor nedisponuje podsvietením, a tak jediný element s týmto doplnkom je logo výrobcu na bočnej hrane.

Pokiaľ patríte medzi milovníkov RGB podsvietenia, odporúčam, aby ste si vybrali model z produktového radu Gigabyte AORUS. Je však škoda, že okrem spomínaného loga výrobcu sa vedľa neho nezmestil aj indikátor nečinnosti ventilátorov.

V zadnej hrane sa nachádzajú obrazové výstupy, menovite trojica DisplayPort 1.4 konektorov a jeden HDMI 2.0b port. Mrzí ma jedine absencia USB Typ-C konektoru. Zadnú stenu pokrýva čierny kovový plát s logom výrobcu, ktorý je dnes už štandardom. Pre napájanie sa v bočnej hrane nachádza 8-pinový PCIe konektor a odporúčaný výkon zdroja je



500W. Najmä majitelia poskladaných PC priamo z výroby by si mali pred kúpou zistiť výkon zdroja, keďže mnoho výrobcov nemyslí na budúcnosť a zostavy osadzuje nekvalitnými OEM zdrojmi s nízkym výkonom a malou účinnosťou. Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro je dodávaná, ako už z názvu vyplýva, pretaktovaná z referenčného boost taktu jadra 1680MHz na 1830MHz a poskytne tak vyšší výkon aj používateľom, pre ktorých je taktovanie neznámou.

Softvér

Výrobca dodáva dve aplikácie pre správu grafickej karty. Prvou je aplikácia RGB Fusion, ktorá spravuje intenzitu a farbu RGB podsvietenia nielen grafickej karty, ale aj ďalších podporovaných komponentov, ako základná doska, RAM moduly alebo chladič procesoru. K dispozícii je široká paleta svetelných efektov, ktoré uspokojia každého milovníka podsvietených komponentov.

Druhá aplikácia, AORUS Engine, už má pod patronátom náročnejšie konfigurácie ako je farba LED pásika. Poskytuje ucelený prehľad o aktuálnych frekvenciách, teplote a intenzite otáčok ventilátorov formou grafov. Disponuje aj funkciami ako automatické skenovanie možností pretaktovania, na základe softvérového algoritmu a postupného zvyšovania

napätia zistiť stabilné taktý jadra a pamäte. Samozrejme, skúsení harcovníci nedajú dopustiť na manuálne zisťovanie limitov karty, no pre začiatočníkov je to ideálny štart. Len sa netreba zľaknúť, že karta pri skenovaní viackrát prepne otáčky ventilátorov na maximum a celý úkon trvá približne 15 minút. Jednotlivé nastavenia je následne možné uložiť do vlastných profilov. Veľmi sa mi páčilo prepojenie RGB Fusion a AORUS Engine a v konečnom dôsledku som prvú menovanú aplikáciu vďaka integrácii používal iba sporadicky.

Výkon

Grafická karta bola testovaná v redakčnej zostave, ktorej základom je procesor Intel Core i5 8400 osadený v základnej doske Gigabyte AORUS H370 Gaming 3 WiFi, doplnený o 16GB DDR4 3000MHz RAM. Výkon bol overený ako v syntetických benchmarkoch, tak aktuálnych tituloch. Testy prebiehali aj v pretaktovanom stave, konkrétne sa mi podarilo dosiahnuť zvýšenie taktu jadra o 120MHz a pamäť o 200MHz, pri zachovaní maximálnej teploty 75 stupňov Celzia. Hry boli spustené v rozlíšeníach 1920x1080px, 2560x1080px a 2560x1440px a výsledné hodnoty FPS boli zaznamenané vstavanými benchmark nástrojmi alebo pomocou FRAPS. Ako si isto všimnete, Ray Tracing bol testovaný iba v Battlefield V, keďže ide o jedinú dostupnú hru s podporou tejto technológie.

Záver

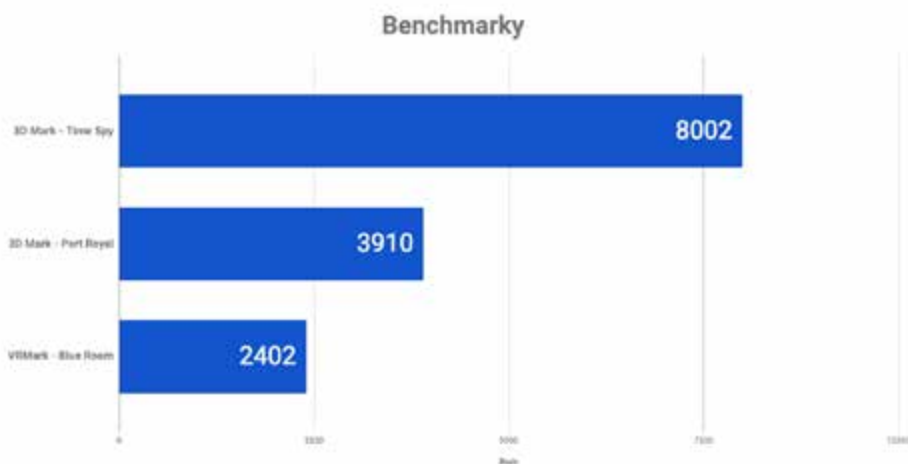
Hodnotenie nových grafických kariet RTX je veľmi ťažká úloha. Áno, oproti predchádzajúcej generácii sme sa dočkali nárastu výkonu, no s ním prišlo aj zvýšenie ceny, ktorú Nvidia skrýva za podporu Ray Tracingu.

Ten je však aktuálne podporovaný iba v jednom titule (Battlefield V) a hráčom sa tak do rúk dostáva produkt so sľubnou budúcnosťou, no pomerne smutnou realitou.

Ak si však odmyslím tieto okolnosti a pozriem sa na Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro ako celkový produkt, bol som s výkonom, chladením a kvalitou dodaného softvéru nadmieru spokojný.

S odporúčaním kúpy je to opäť ťažšie. Ak nie ste spokojní s výkonom vašej stávajúcej grafickej karty nemáte o čom rozmýšľať, no v prípade, že z nej dokážete ešte vyťažiť akceptovateľný výkon, jednoznačne by som počkal, či už na výsledky testov v ďalších tituloch s podporou Ray Tracingu, alebo skutočnú odpoveď AMD na súčasnú dominanciu Nvidie.

Adam Lukačovič



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 420€

PLUSY A MÍNUSY:

- + nárast výkonu
- + účinné chladenie
- + nízka hlučnosť
- + možnosti taktovania
- nedostatok titulov s podporou Ray Tracingu
- absencia USB-Typ C portu

HODNOTENIE:



Audictus Endorphine

PERFEKTNÉ SLÚCHADLÁ NA ŠPORTOVANIE



Každý chce mať čo najlepšiu zážitok z počúvania hudby. Existuje množstvo typov slúchadiel a značiek, takže výber nie je jednoduchý. Najdôležitejšími faktormi, ktoré ovplyvňujú výber tých správnych slúchadiel sú jednoznačne kvalita zvuku, dizajn a ich určenie. Kým človek sediaci pri počítači ocení klasické veľké slúchadlá, športovci preferujú slúchadlá do uší, pri najlepšom aj bezdrôtové. Lenže bezdrôtové slúchadlá s dobrým zvukom a za prijateľnú cenu je ťažké zohnať. V dnešnej recenzii vám zhodnotíme excelentné slúchadlá za úžasnú cenu od menej známej a, povedal by som, aj trochu podcenenej firmy Audictus.

Balenie

Balenie tohto produktu je jedným slovom normálne a ničím ma neprekvapilo. Išlo



o peknú malú škatuľku, v ktorej boli prekvapivo slúchadlá, krátky manuál, kábel na nabíjanie a sada náhradných štipľov v troch rôznych veľkostiach. Na balení bol názov produktu, logo spoločnosti, krátky popis produktu a jeho obrázok.

Dizajn a spracovanie

Slúchadlá Audictus Endorphine na mňa svojim moderným dizajnom a spracovaním pôsobia skvele. Spoločnosť ponúka tri farebné varianty slúchadiel: čierne-zelené, čierne-červené a čierne. Takmer celé slúchadlá sú pogumované a príjemné na dotyk.

Zaujal ma kompaktné vymyslený ovládací panel, ktorý je pomerne blízko k pravému slúchadlu. Možno ním slúchadlá zapnúť, upraviť hlasitosť, nabíjať a má v sebe i mikrofón. Pri výrobe produktu bol použitý hlavne plast a guma.

Používanie

Spoločnosť Audictus vykonala pri tomto produkte skvelú prácu. Keď som si nasadil slúchadlá, prekvapilo ma, ako mi sedeli v ušiach, mohol som sa akokoľvek hýbať

a kývať hlavou a stále držali perfektne. Keď som ich prvýkrát zapol a pripojil ich k telefónu prostredníctvom bluetoothu, ostal som milo prekvapený. Čo sa týka zvuku, ten bol aj pri vyšších hlasitostiach počúvateľný. Takmer dokonalá harmónia hlbok, stredov a výšok spojená s perfektnou izoláciou zvuku vo mne vyvolala príjemný pocit. Jediné, čo by som vytkol, je asi iba nie úplne dokonalá čistota zvuku. Nebolo to ale nič také výrazné a nepríjemné.

Výdrž slúchadiel Endorphine je približne päť hodín, čo je celkom obstojný čas na také kompaktné zariadenie, pričom doba nabíjania je okolo dvoch hodín. Bluetooth pri plnom nabití dosahuje približne 10m.

Vyzdvihnúť musím aj fakt, že sú vodovzdorné a disponujú stupňom ochrany IPX4. Tento produkt taktiež disponuje funkciou Multipoint Pairing, čo znamená, že si k slúchadlám môžete pripojiť aj viacero zariadení.

Záverečné hodnotenie

Audictus Endorphine sú podľa mňa výborné bezdrôtové slúchadlá vhodné na akýkoľvek druh športu a aj počúvanie hudby vo voľnom čase. Svojím spracovaním, dizajnom a kvalitou sú schopné konkurovať aj oveľa drahším modelom. Skvelá farba, jednoduchosť používania, vodovzdornosť, dosah, výdrž batérie a mnoho ďalších funkcií, ktoré slúchadlá majú, z nich robia konkurenta väčším firmám. Na cene začínajúcej okolo 23€ si môžete dopriať skvelé slúchadlá, ktoré bohato postačia na akokoľvek používanie.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Audictus	23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ kvalita zvuku	

HODNOTENIE:



MSI P65 Creator notebook

NADUPANÝ HERNÝ A MULTIMEDIÁLNY STROJ SO ŠTÝLOVÝM DIZAJNOM



Po nedávnom teste nového herného notebooku Lenovo Y730 tu dnes máme konkurenciu od MSI, ktorá ale zasahuje cenovo o stupienok vyššie. Ide o model MSI P65 Creator v najvyššej možnej konfigurácii. Ponúka vyváženejšiu kombináciu hardvéru s podstatne silnejšou grafickou kartou, na druhej strane ale chýba klávesnica s RGB podsvietením, 2TB harddisk a G-sync displej. Navyše, ako už bolo spomenuté, stojí podstatne viac. MSI model neprezentuje ako čisto herný stroj, ale ako kombináciu herného, multimediálneho a na produktivitu zameraného nástroja.

Balenie

Notebook prišiel zabalený štýlovým spôsobom vo veľmi peknej drevenej krabici (v skutočnosti je to imitácia dreva) s mosadznými pántami a magnetickým otváraním. Po otvorení škafule v nej nájdete zabalený notebook, nabíjačku, návod a pekné semišové puzdro, v ktorom je možné stroj prenášať. V balení sa dokonca nachádza aj voucher s predĺžením záruky

o ďalší jeden rok, čo rozhodne poteší. Takto si predstavujeme zabalený high-end produkt a dodávané príslušenstvo.

HW Parametre

Notebook ponúka hardvérovú výbavu takmer bez kompromisov. Procesor je veľmi silné šesťjadro Intel Core i7 8750H, ktoré pracuje na frekvencii 2,2 až 4,1 GHz (boost pre jedno jadro). Dosahované frekvencie boli v priemere okolo 3 GHz, niekedy to ale pri vyt'ažení všetkých jadier bolo len 2,8 GHz. V tomto notebooku oproti Lenovo trochu stráca, čo má na svedomí horšie chladenie, ktoré je síce nepomerne tichšie (na tak výkonný stroj možno až nečakane), daňou sú za to však horšie teploty a nižšie dlhodobé dosahované frekvencie procesora. Na druhej strane ale nemáte pocit, že sedíte vo vzlietajúcom prúdovom lietadle.

Pamäte RAM sú pre nás opäť úplne nepochopiteľne len jednonábové, a to 1x16GB DDR4, pričom notebook by mal mať podľa výrobcu dva sloty RAM. Taktiež ide o

pamäť Samsung s frekvenciou 2666MHz s veľmi konzervatívnym časovaním CL-19-19-19-43-2T. Úložný priestor je riešený jedným 512GB SSD diskom, klasický pevný disk v tomto prípade chýba.

Grafická karta je asi najväčším lákadlom, pre ktoré si budete chcieť tento notebook kúpiť. Ide o nVidia GeForce GTX 1070 Q-Max, ktorá je vybavená 8GB GDDR5 pamäťou. Grafické jadro disponuje až 2048 CUDA cores (oproti 768 v 1050Ti) a dosahuje frekvencie 1100 až 1379MHz. Po dlhšom teste sa frekvencia ustálila na 1126MHz pri teplote 75 stupňov, predpokladáme, že karta narážala na svoj TDP limit, keďže teploty boli na slušnej úrovni. Pamäte dosahovali štandardne 4000MHz (8000MHz efektívne). Napriek relatívne nízkym frekvenciám dosahoval v hrách notebook veľmi slušné výsledky, k tomu sa ale ešte dostaneme.

MSI P65 je vybavený 15,6-palcovým IPS displejom s Full HD rozlíšením 1920x1080. Obnovovacia frekvencia je opäť 144Hz, tentokrát ale displej nie je vybavený



technológiou G-Sync. Celkovo je displej na špičkovej úrovni. Pochváliť musíme farby a pozorovacie uhly, ktoré sú výborné. Je pravdou, že kombinácia 15,6-palcového displeja a výkonnej grafickej karty nie je úplne ideálna, skôr by sme privítali 17-palcový variant. Ďalšou možnosťou je potom pripojenie až troch externých monitorov.

Klávesnica je štandardná. Neobsahuje žiadne RGB efektné podsvietenie, podsvietená je ale bielym LED svetlom s možnosťou viacúrovňovej regulácie jasú. Aj v tomto prípade chýba numerická časť, čo je pri 15,6-palcovom notebooku trochu nepochopiteľné a rozhodne je to mínus. Poteší veľký a presný touchpad s čítačkou otlakov prstov.

Čo sa zvukovej stránky týka, tá je pomerne dobrá. Kvalita Lenovo Y730 nedosahuje, to je jednoducho o stupienok vyššie, sklamaný ale človek nebude. Nadchlo nás však chladenie, ktoré bolo aj počas testovania náročných hier a aplikácií tiché a nerušilo. Za chladiaci systém dávame palec hore, MSI sa podarilo nájsť správne vyváženú kombináciu

nízkeho hluku a dobrého chladiaceho výkonu. Predsa len nejde o čisto herný nástroj, kde je výkonu obetované všetko.

Konektivita zahŕňa poslednú generáciu USB-C konektora s podporou štandardu Thunderbolt 3.0, ktorý podporuje aj 4K zapojenie monitora. Ďalej sú tu 2x USB 3.1, poteší aj prítomnosť HDMI a Mini Display Portu.

Notebook je vybavený silnou 82 Wh štvorčlánkovou batériou, čomu zodpovedá priemerná výdrž. Pri surfovaní a prehrávaní hudby na pozadí bola niečo vyše sedem hodín, pričom MSI udáva osem, takže je to v poriadku. Vzhľadom k vysokému výkonu je pre nás výdrž príjemným prekvapením. Batéria nie je štandardne vymeniteľná, treba rozobrať šasi, čím pridáte o záruku.

Dizajn a ergonómia

Dizajn sa MSI podaril. Notebook pôsobí štíhlym a sviežim dojmom, jeho hmotnosť je len 1,8 kilogramu. Displej má minimálne rámy a vyzerá to dobre, hoci to nie je úplne

praktické, keďže si ho pri zatváraní a otváraní ľahko ochytáte. Bohužiaľ, čo sa spracovania týka, je možné vidieť nedostatky, ktoré by sme rozhodne neočakávali pri tak prémiovom zariadení. Lícovanie nie je stopercentné, vidieť to napríklad na osadení displeja, kde si určite všimnete nerovnomerne veľké škáry. Ďalším problémom sú nie práve najpevnejšie pôsobiace pánty, kde opäť vidieť nedostatky v spracovaní. Rozloženie kláves je štandardné, majú dobrú odozvu a písanie je bezproblémové.

Testy výkonu

Aj v tomto prípade je notebook vybavený špičkovým procesorom Intel Core i7 8750H. V opakovanom teste Cinebench R15 dosahuje v multicore 947 bodov, single core výkon je 169 bodov. Multicore test sme opakovali kvôli tomu, že pri prvom teste sa procesor nestihne poriadne zahriať a dosahuje oveľa vyššie hodnoty ako štandardne. V Aida 64 CPU Queen benchmarku dosiahol procesor až 65258 bodov, čo je opäť výkon na úrovni HEDT procesora i7 7800X a rovnaký ako v prípade notebooku od Lenova. V teste Prime 95 sa priemerná teplota po pol hodine testu pohybovala až okolo 95 stupňov, čo je veľmi vysoká hodnota, ktorá sa opakovala aj pri hrách. Nedostali sme sa ale do situácie,





keď by procesor začal spomaľovať, teda „throttlovať“ kvôli vysokej teplote. Frekvencia procesora sa v plnej zátäži všetkých šiestich jadier pohybovala okolo 2,8 GHz, v hrách to bolo okolo 3,1-3,2 GHz.

Výkon pamäťového systému je opäť skoro tragický. Read a write test dosahoval v benchmarku len okolo 20GB/s, čo sú veľmi slabé hodnoty.

Grafické testy sme opäť vykonávali v troch hrách. Prvou bol titul reprezentujúci DirectX 11, a to Deus Ex: Mankind Divided, ktorý zároveň patrí k tým najnáročnejším pod týmito starším API. Na maximálnych možných detailoch bol výkon dostatočný, grafická karta dosiahla priemerne 51,5 FPS, minimálne FPS boli 40,7 a maximálne 65,1. Sú to hodnoty, ktoré sú viac ako dvojnásobné v porovnaní s GeForce GTX 1050Ti, ktorá je použitá v Lenovo Y730 a nižších konfiguráciách modelu P65. Nižšie detaily teda nemalo cenu testovať.

Druhá hra, ktorú sme testovali, bola postavená na API Vulkan. Išlo o populárny FPS Doom. Priemerný dosahovaný výkon

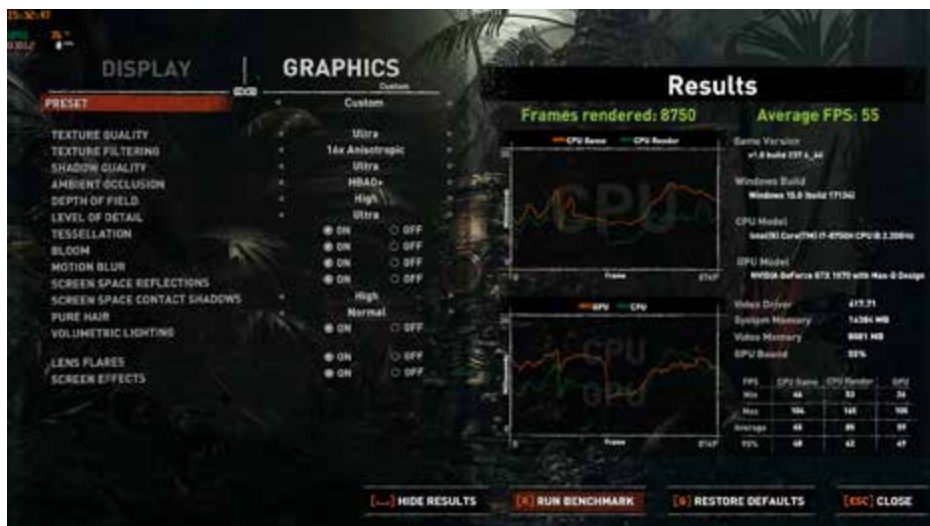
bol okolo 120-140 FPS, s minimálnymi FPS okolo 70 pri najakčnejších scénach. Teda opäť výborný výsledok.

Poslednou hrou bol Shadow of Tomb Raider, ktorý reprezentoval DirectX 12. Hra ponúka výborný vizuálny a herný zážitok a najnovšie technológie. Na maximálnom nastavení (bez AA) sme dosiahli veľmi pekných priemerných 55 FPS. Minimálne FPS boli 46 a maximálne 104, čo znamená bezproblémové hranie.

Teplota grafickej karty v zátäži dosahovala len okolo 75 stupňov, je teda jasné, že grafická karta skôr dosahovala na svoj TDP limit ako na teplotný limit. Notebook nás v herných a syntetických testoch až na výkon pamäťového systému RAM nesklamal. V rozlíšení 1080p (Full HD) si bez problémov zahráte najnovšie hry v najvyšších nastaveniach a bez kompromisov.

Záverečné hodnotenie

Po výkonnostnej stránke sme nemali takmer žiadne výhrady, až na systém jednokanáľového zapojenia RAM, čo je dnes akýmsi zvláštnym trendom.



Notebook ponúka výkonné duo procesora a grafickej karty, ktorá postačuje aj na hranie najnáročnejších tituloch v najvyšších nastaveniach, skvelý displej a výbornú konektivitu.

Chladenie je tiché a zároveň výkonné, ponúka skvele vyvážený pomer nízkeho hluku a dostatočného chladiaceho výkonu. Poteší aj prémiové balenie a rok záruky navyše. Výhrady máme k horšiemu spracovaniu šasi. Lícovanie nie je dobré a pochybnosti budia aj pánky displeja. V tejto cenovej relácii by sme to rozhodne neočakávali.

Celkovo ale notebook hodnotíme pozitívne, za cenu približne 2300 eur s DPH dostanete skvelý herný, multimediálny a pracovný nástroj, ktorý budete radi používať.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapozíčať:
MSI

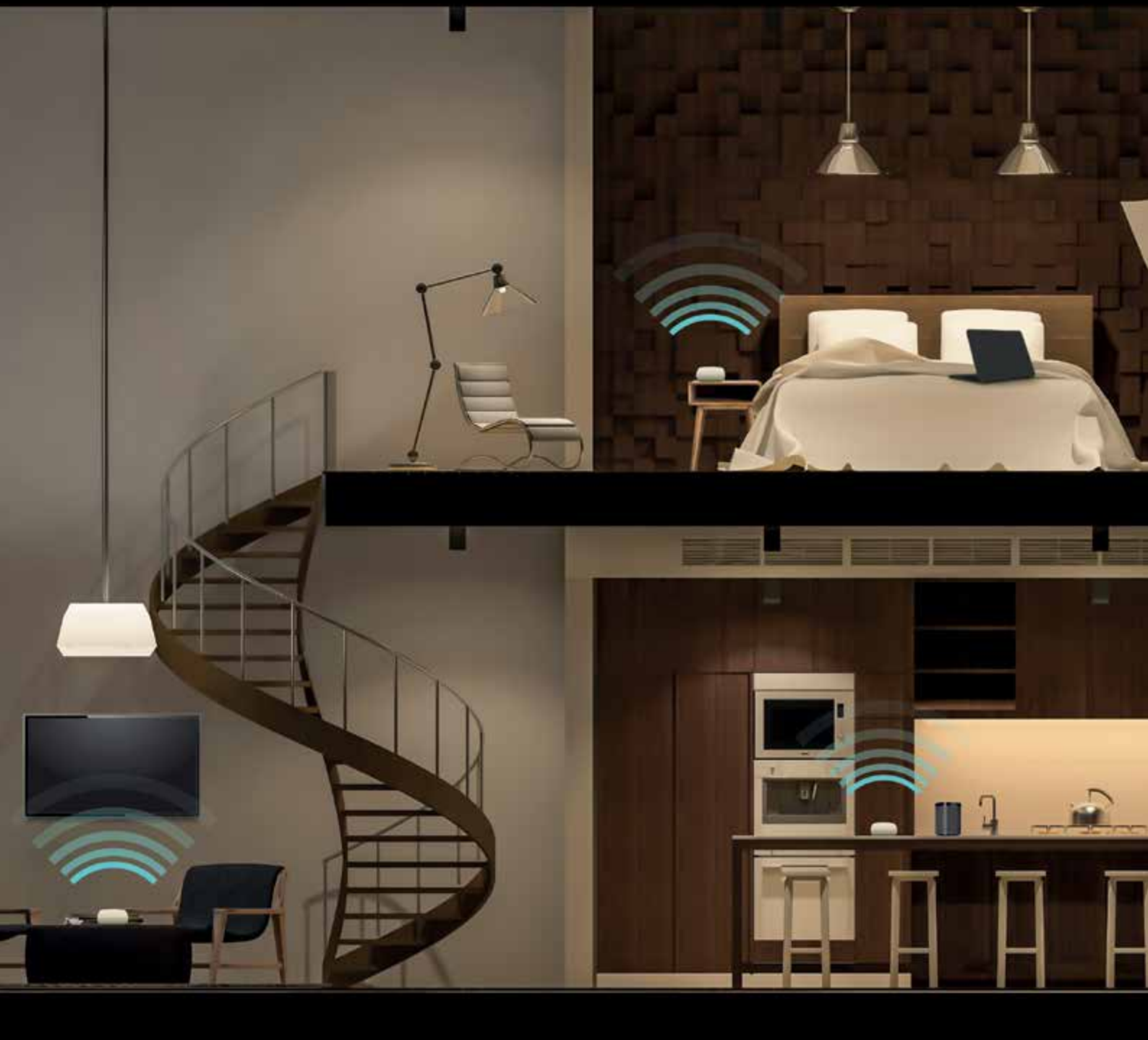
Cena s DPH:
2300€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vyvážená konfigurácia
- + Tiché a účinné chladenie
- + Vysoká výdrž batérie
- Horšie spracovanie
- Chýbajúca numerická klávesnica
- Vyššia cena

HODNOTENIE:





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®

Roccat Renga Boost Headset

HERNÉ SLÚCHADLÁ OD ZNÁMEHO VÝROBCU S PRIJATEL'NOU CENOU A SLUŠNÝM ZVUKOM



Roccat je známa nemecká spoločnosť, ktorá sa na počítačovom trhu venuje najmä hernému príslušenstvu, ako sú myši, klávesnice a slúchadlá a dnes si v recenzii predstavíme herný headset Roccat Renga Boost.

Balenie

Balenie nemá veľmi cenu rozsiahlejšie komentovať. Slúchadlá prišli v obyčajnej čiernej škatuli zabalené jednoduchým spôsobom, na ktorý môžeme použiť výstižný výraz - spart'anský. V balení nebolo žiadne príslušenstvo, nachádzal sa tam len používateľ'ský manuál a 3,5 mm PS4 prepojovací kábel.

Dizajn a ergonómia

Slúchadlá dizajnom príliš neohúria. Celé sú vyhotovené v čiernej farbe a nečakajte žiadne prémiové materiály. Čelenka je vyrobená z jednoduchého



plastu, čo je celkom škoda. Riešenie je veľmi lacné a ani ergonomicke to nie je úplne najlepšie, pretože po pár hodinách na hlave jednoducho tlačili. Náušníky sú na tom kvalitatívne o niečo lepšie. Sú potiahnuté koženkou a z vonkajšej strany sú otvorené, čiže tam funguje akási forma ventilácie, ktorou sa chváli aj výrobca. Osadené sú na otočných kĺboch, takže najst' si správnu polohu nie je problém.

Ergonomicke sú už riešené horšie, keďže sú dosť plytké a majú veľké otvory na uši. Mne sa z uší celkom šmýkali a nedržali úplne pevne. Ovládanie hlasitosti je vyvedené mimo slúchadiel, nájdete ho na klasickom a lacno pôsobiacom ovládači, ktorý je umiestnený na kábli. Hlasitosť sa ovláda kolieskom (potenciometrom). Bohužiaľ, na pozlátý 3,5 mm konektor môžeme v tomto prípade zabudnúť. Mikrofón je otáčateľný a nastavovateľný jednoduchým ohýbaním elementu, na ktorom je upevnený. Nie je však možné odpojiť ho, keďže je na slúchadlách umiestnený napevno.

Zvuk a používateľ'ské dojmy

Našťastie to, čo slúchadlá strácajú v ergonómii, dohánajú kvalitou zvuku, ktorý je veľmi dobrý. Prekvapila ma aj basová zložka, je totiž pomerne kvalitná a basy sú celkom



výrazné. Keďže ide o slúchadlá, ktoré sa pripájajú pomocou 3,5 mm jack konektora, dôležitý je aj kvalitný zvukový čip na základnej doske. Výrobca v tomto prípade nedodáva žiadny softvér, vystačiť si musíte so štandardným ekvalizérom z Windowsu.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Roccat na mňa urobili dobrý dojem. Hoci ergonomicke príliš nezabodovali, nedá sa povedať, že sú vyrobené nekvalitne, práve naopak. Nie sú síce použité žiadne pogumované plasty a ďalšie prémiové materiály, slúchadlá ale pôsobia pevným a kvalitným dojmom a aj líčovanie jednotlivých dielov je v poriadku. Reprodukcia zvuku je na vysokej úrovni, poteší jeho celková čistota a príjemné basy, ktoré sú na slušnej úrovni. Mikrofón ponúka štandardnú kvalitu zvuku, neohúria, ale ani nesklame. Za cenu necelých 50 eur ide o veľmi dobre zvládnutý produkt, ktorý môžem rozhodne odporučiť.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Roccat	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemné basy	- horšia ergonómia
+ čistý a kvalitný zvuk	- použité lacnejšie materiály
+ slúchadlá pôsobia pevným dojmom	

HODNOTENIE:





HyperX® FURY RGB SSD

Oslnivý RGB štýl s ohromujúcou rýchlosťou.



S dynamickými RGB efektmi



Synchronizácia RGB zariadení¹



Až 10x rýchlejší než klasický pevný disk²



Agresívny štýl podtrhuje osobitosť

1. Osvetlenie je možné prispôsobiť pomocou softvéru pre riadenie RGB na základnej doske.

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



* Trojročná záruka s bezplatnou technickou podporou.

HyperX je divízia spoločnosti Kingston.

© 2018 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP

Všetky práva vyhradené. Všetky značky registrované označenia sú majetkom príslušných vlastníkov.

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



Fractal Design Define S2 Tempered Glass Edition

MALE VYLEPŠENIA S VEĽKÝMI ROZMERMI



Švédsko. Krajina sobov, fjordov, nábytku Ikea, či áut značky Volvo. Pre hráčov a milovníkov funkčného, okázalého, a pritom nie prehnaného dizajnu je ale Švédsko domovom značky Fractal Design, v ktorej ponuke sa nájdú komponenty od zdrojov, cez chladenie až po počítačové skrinky. Nie je to tak dávno, čo do obchodov prišla nová generácia série Define, udávajúca trend na poli veľkých skriniek ponúkajúcich nielen rozmerný priestor, ale aj všetky možné vychytávky, ktoré dokážu fajnšmekrom a počítačovým nadšencom zjednodušiť a spríjemniť život. Skrinku s označením Define R6 sme naozaj poriadne otestovali a veľmi rýchlo nám prirástla k srdcu. Boli sme si však vedomí, že nemusí byť to pravé orechové pre používateľov bažiacich po zákazkovom vodnom chladení, pozostávajúceho zo separátnych radiátorov, rezervárov a púmp. Preto je tu ale Fractal Design Define S2, dizajnovaná na podobných princípoch ako model R6, no s vodným chladením na mysli.

Fractal Design Define S2 je vyrábaná, podobne ako Define R6, vo viacerých prevedeniach, ktoré sa týkajú hlavne farebných kombinácií. V ponuke je momentálne čisto čierna verzia, čierna s bielymi prvkami, primárne biela s čiernymi doplnkami, a tiež v tmavosivom prevedení nazývanom Gunmetal Grey. Všetky modely ponúkajú bočnú stenu z temperovaného skla a na rozdiel od modelu R6 už teraz nie je v ponuke úplne uzatvorené prevedenie bez priehľadnej bočnice. To je ale úplne pochopiteľné, nakoľko zákazkové vodné chladenie si väčšinou do počítača inštalujú ľudia nielen kvôli zníženiu teplôt procesora a grafickej karty, či kariet, ale aj preto, že dokáže vyzerať naozaj dobre a treba sa ním teda chváliť.

Obal a jeho obsah

Skrinka (respektíve pri tomto modeli sa skôr hodí označenie skriňa) dorazila

už v tradičnej kartónovej krabici, na ktorej povrchu sa nachádza jednoduché zobrazenie celej skrinky a jej možností upravenia podľa svojich predstáv. Vnútri je samotná skrinka, chránená z čelných strán tvrdým polystyrénom. Tentokrát sa v balení nenachádzala väčšia pena na strane, kde je nainštalovaná bočnica z tvrdeného skla, takže treba mať prekrížené prsty a priat si zodpovednú kuriérsku službu, ktorej zamestnanci vo voľnom čase nejazdia rally, či nemajú obľubu v americkom futbale, ale dávajú na zásielky náležitý pozor.

Prvé dojmy a spracovanie

Define S2 je rovnako masívna skrinka ako sme už mali možnosť zistiť pri modeli R6. Najväčšie zmeny sa týkajú hlavne vnútorného rozloženia, takže fanúšikovia by si mohli na prvý pohľad R6 a S2 jednoducho zameniť. Po vybalení z obalov sa však pomaličky ukazujú malé



rozdiely, vďaka ktorým by znaleč odlíšiť S2ku aj bez pozerania cez priehľadný bok. Define S2 sa stále radí medzi skrinky pre ľudí, ktorí majú doma dostatok miesta, a ktorí sa nesnažia natesnať čo najviac vecí do malých priestorov. Čo sa týka kvality a materiálov, je okamžite jasné, že ide o kvalitný produkt. Všetky povrchy a diely spolu presne sedia a líčujú.

Prázdna skrinka nie je sama o sebe najľahšou, čo len vypovedá o robustnosti a dbaní na dlhú životnosť. Váhu pridáva stále obľúbený odhlučňovací materiál, ktorý je použitý na všetkých väčších paneloch, samozrejme, okrem sklenenej bočnice. V skrinke je tiež veľmi dobre vyriešená možnosť filtrácie prachu, od naozaj dlhého filtra na spodnej strane, cez bočné filtre prednej časti, a takzvaný ModuVent



systém na vrhu, kde môžu majitelia fungovať s prikrýtim počítačom, ale aj odokrytim filtrom pre lepšie chladenie.

Vizuál a materiál

Fractal Design je značka, ktorá sa na poli skriniek vždy držala striedamejšieho dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je len malé percento v inej farbe ako čiernej, či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra. Čo ale Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, o to viac vynahrádza na poli vnútorného rozloženia, kvalitného prevedenia a modulárnosti. Kovové šasi je, na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie, pevné aj bez nainštalovaných bočníc a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. Ako na kove, tak na plastových súčiastiach, čo je naozaj príjemným prekvapením. Neraz sa mi stalo, že pri práci na počítačoch som vďaka skrinkám (aj od naozaj renomovaných značiek) nemohol pokračovať, kým som neurobil krátku návštevu v lekárnici a nezaplátal si porezané prsty leukoplastom. R6ka ponúka okrem kvalitnej stavby aj nadmieru dobrú ochranu proti prachu. Predné čelo, celá vrchná časť aj spodok sú osadené jednoducho prístupnými filtermi, ktoré sa raz za čas oplatí vyčistiť. Odmenou za túto starostlivosť bude pri správnom osadení ventilátorov, samozrejme, oveľa chladnejšie fungujúci počítač s dlhšou životnosťou.

Rozvrhnutie

Konečne prichádza na rad to, čím sa S2ka odlišuje od svojho brata menom Define R6. Vnútorné rozloženie S2ky ponúka krytý tunel, v ktorom sa ukryje zdroj aj nesprátné káble. Pravá strana skrinky, ktorá pri modeli

R6 ponúka modulárny kryt diskov a 5.25 šachty, je v prípade Define S2 prázdna a pripravená na jeden, či dva rezervoáre vodného chladenia. Odstránením systému na uchytenie diskov, použitom pri modeli R6, sa pozície na 3.5 palcové HDD presťahovali na zadnú stranu skrinky. Do S2ky sa stále zmestia 3 plnohodnotné HDD a ponúka taktiež 2 pozície na 2.5 palcové SSD na zadnej strane aj možnosť umiestniť ich na tunel zakrývajúci zdroj. Tento tunel tiež nie je jednoliaty, ale v prednej časti sa z neho dá odstrániť kryt, vďaka čomu Define S2 ponúka podporu až 360 mm radiátorov v prednej časti. Inak Define S2 ponúka všetky rovnaké vymoženosti ako v minulosti testovaná R6ka. Prítomná je stále možnosť napájania a ovládania ventilátorov cez zabudovaný ovládač, a to o počte až 6 ventilátorov s 3-pin konektorom a 3 PWM ventilátory. Takisto je skrinka predpripravená na vertikálne uchytenie





grafickej karty, alebo iného PCIe zariadenia, no pre jej využitie je potrebné dokúpiť si súčiastku Fractal Design Flex VRC-25. Možnosti manažmentu, vedenia a ukrývania káblov, aby skrinka vyzerala rovnako dobre zozadu ako spredu, má Fractal Design stále v malíčku. A poteší aj pribalovaný predlžovací kábel na SATA napájanie diskov, vďaka čomu je možné napájať všetky 3 disky jedným káblom s presným rozstupom. V čom sa S2ka od R6ky nanešťaťastie odlišuje, je absencia otvárateľných predných dvierok, ktorých nastaviťelné pánty a prístup ku 5.25 šachte robili z Define R6ky zaujímavú skrinku aj pre majiteľov DVD, či Blu-Ray mechaník a iných špecializovaných ovládačov, alebo panelov. Dobrým krokom je zakomponovanie USB-C konektoru do predného panelu, ktorý okrem tohoto najnovšieho univerzálneho konektora ponúka ešte dva páry USB 3.0 a USB 2.0 portov, rovnako ako konektory

pre slúchadlá a mikrofón. Malou zmenou si na záver prešiel aj LED indikátor pri tlačidle zapnutia, ktorý už nie je príliš oslepujúci, no stále dokáže sprostredkovať základné informácie o stave počítača.

Možnosti chladenia

Fractal Design Define S2 v možnostiach chladenia naozaj vyniká. Nielen vďaka svojmu vnútornému rozloženiu, pripravenému na tie najlepšie komponenty vodného chladenia, ale, vďaka svojím väčším rozmerom, aj po stránke kompatibility s radiátormi. Do prednej časti sa zmestia až 280mm, alebo vďaka odnímateľnej časti tunela ukrývajúceho zdroj, aj 360mm radiátory. Vďaka prihladnutiu na vodné chladenie nebude problém nainštalovať širšie radiátory aj v push-pull konfigurácii. Hore je možné umiestniť radiátory od veľkostí 120/140



mm až po naozaj veľké kusy o celkovej dĺžke 420 mm. A pokiaľ by vám tieto všetky možnosti stále nestačili, radiátor umiestnite aj dole a to až do rozmerov 240/280mm.

Zhrnutie

Define S2 je skrinka, po ktorej fanúšikovia spoločnosti Fractal Design, uvažujúci nad vodným chladením presne podľa svojich predstáv, mohli doteraz iba snívajť. Alebo nie? Akokoľvek som sa totiž snažil nájsť veľké rozdiely, alebo niečo, čo by Define S2 dokázala oproti svojej dvojčičke, s mierne odlišným vnútorným rozvrhnutím a menom Define R6, neprišlo mi na um nič markantné.

Je zaujímavé, že najväčším konkurentom S2ky je podľa môjho názoru práve R6ka, a kebyže je možné kúpiť túto skrinku za menej peňazí, určite by si zaslúžila plných 5 hviezdíček. No Define R6, ponúkajúca rovnako kvalitné šasi s upravitel'ným vnútorným rozložením, je možné kúpiť o 10 až 20 eur lacnejšie. To však samozrejme neznamená, že Define S2 nie je veľmi dobre riešený a kvalitný produkt. Nemôžem ho ale odporúčať plným srdcom na úkor R6ky.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ striedmy, no stále zaujímavý dizajn	- absencia 5.25 šachty
+ zabudovaný ovládač ventilátorov	- neotvárateľné predné čelo
+ kvalitné prevedenie	- mierne vyššia cena

HODNOTENIE:





GENERATION

DIGITÁLNO-LIFESTYLE MAGAZÍN PRE KAŽDÉHO

- ROZHOVORY
- ČLÁNKY
- NOVINKY
- RECENZIE: HIER, HARDVÉRU, FILMOV, KNÍH



V E-SHOPE SI MÔŽETE ZAKÚPIŤ:
TLAČENŤ VERZIU MAGAZÍNU

REKLAMNÉ PREDMETY:
MÓDNE DOPLNKY
TRIČKA
POHÁRE
PERÁ
A INÉ

už od
3,50€



POVEDZ **ÁNO**
A PODPOR NÁŠ PROJEKT

GENERATION
SHOP

[HTTPS://SHOP.GENERATION.SK/](https://shop.generation.sk/)

HP Envy X360 13

VÝNIMKA POTVRDZUJÚCA PRAVIDLO S PÁR MALÝMI "ALE"



Kto si ešte pamätá dobu desaťpalcových "netbookov" disponujúcich Intel Atom procesormi? Alebo síce výkonných, no niekol'ko kíl vážiacich monštier, ktoré na batérii vydržali menej ako hodinu?

Možnosti mať so sebou naozaj kompaktný a ľahký notebook s dostatočnou výdržou batérie, ktorý ponúkne väčší výkon ako len na bežné browsovanie po internete alebo písanie v textových editoroch a neurobí bežným ľuďom priepastnú dieru do rozpočtu, sa v posledných rokoch stále zlepšujú. Za jedným z najväčších posunov posledného roku a pol je možné vidieť spoločnosť AMD s ich mobilnými Ryzen procesormi disponujúcimi integrovaným Vega grafickým čipom, ktorý takmer konkuruje základným dedikovaným grafikám. Aj preto som sa veľmi potešil, keď k nám do redakcie dorazil vcelku nový počín od spoločnosti HP ponúkajúci veľmi zaujímavý kompromis na poli mobility, ceny a výkonu nazvaný Envy X360 13.

HP Envy X360 13 predstavuje konvertibilný notebook s celokovovým telom, ktorý bol v našom prípade vybavený procesorom

a grafickým jadrom od spoločnosti AMD, no ponúka aj verzie s overenými Intel procesormi. Osobne som za posledné roky pri otázke či prosbe na odporúčanie notebooku alebo počítača vždy spomínal dilemu menom „Trojuholník“. Prečo trojuholník s veľkým T? Pretože v dnešnom svete sú dostupné výkonné, lacné aj kvalitné zariadenia. V drivej väčšine prípadov si ale potenciálny zákazník môže vybrať len dve z týchto troch možností.

Pokiaľ bude zariadenie výkonné a lacné, bude často nekvalitné. Pokiaľ sa rozhodne pre kvalitu a nižšiu cenu, nebude výkonné. A samozrejme, do tretice všetko dobré, ak je zariadenie kvalitné a výkonné, nebude lacné. HP Envy X360 13 sa ale nielen na prvý pohľad zdá výnimkou potvrdzujúcou toto pravidlo. S celokovovým konvertibilným telom, dotykovou obrazovkou, váhou pod 1,3 kg a výkonným procesorom v spojení s rýchlym úložiskom a postačujúcou kapacitou RAM by ste určite nečakali cenovku so sumou okolo 850 eur, všakže? Dizajnom, parametrami a cenou teda Envy X360 zaujme okamžite. Na prvé dojmy ale v Gamesite nedávame, a preto som sa pustil do bližšieho skúmania, či sa mi nepodarí odhaliť aspoň nejaké ALE.

Obal a jeho obsah

Od samotného balenia toho netreba veľa očakávať. Obyčajná kartónová krabica čiernej farby a kompaktnějších rozmerov plní svoj účel chránenia pri skladovaní či prvotnom prenášaní notebooku z obchodu domov, ale to najzaujímavejšie je, samozrejme, vnútri. Po otvorení sa mi naskytl pohľad na moderne vyzerajúci notebook, ktorý by som len na základe dizajnu ohodnotil na oveľa vyššiu sumu ako 1000 eur. V balení sa ešte nachádza jednoduchý návod na prvotné zapnutie a nastavenie a takisto napájací adaptér. Ten ale nie je až tak potrebný vďaka múdreho prístupu dizajnérov z HPčka, hoci k tejto bonusovej funkcionalite sa bližšie dostanem až neskôr.

Prvé dojmy a spracovanie

Po odbalení ochranného plastového puzdra držím v ruke naozaj ľahké a kompaktné zariadenie, ktoré, inak sa to asi povedať nedá, priam srší kvalitou. Celokovové šasi má naozaj čosi do seba a na príjemných pocitoch pridáva po odklopení veka aj obrazovka s tenkými rámčekom a dobré



rozloženie klávesnice, ktorá sa t'ahá od jedného okraja notebooku po druhý. Keďže ide o konvertibilné zariadenie s dotykovou obrazovkou, potešia robustne vyzerajúce kovové pánty a po stránke dizajnu nie je Envy takmer čo vyčítať. Na matný povrch zariadenia sa odtlačky prstov chytajú len zriedka, lesklé vlisované logo HP, tvorené štvoricou strieborných čiar, je stále rovnako moderné a pri bližšom pohľade zaujme aj zadná časť, ktorá ponúka výzor damaškovej ocele.

Šasi, obrazovka a klávesnica

Envy X360 13 ponúka 13,3-palcový displej dostupný v rozdielnych rozlíšeníach, no nami testovaný kúsok disponoval IPS panelom s rozlíšením FullHD (1920x1080 pixelov), ktoré ponúka 178-stupňové pozorovacie uhly a ochranné tvrdené sklo Corning Gorilla Glass. Vďaka tenkým rámkom po bokoch displeja je notebook naozaj kompaktný, hoci

vd'aka reproduktorm prest'ahovaným nad klávesnicu sa môže zdať mierne širším. Na vrchnej strane umiestnené reproduktory, ladené spoločnosťou Bang & Olufsen, majú ale veľkú výhodu oproti tradične, na spodnej časti umiestneným kúskom. Kto bude totiž Envy X360 13 používať väčšinu času v bežnom notebookovom móde a nie v režime stanu alebo tabletu, si užije naozaj čistý zvuk, ktorý sa začína skresľovať až pri tých najvyšších úrovniach hlasitosti. Samozrejme, v takom malom tele nie je možné umiestniť subwoofer, čiže milovníci dunivých basov budú mierne sklamaní, ale na bežné fungovanie, video hovory a pozeranie filmov použité audio riešenie bohato postačí. Poteší tiež tradičné umiestnenie 720P webkamery nad displejom a nie dole pri klávesnici, čo je trik, ku ktorému sa uchýľujú mnohí výrobcovia za honom po naozaj tenkých rámkoch a vďaka ktorému vám náprotivok pri videohovoroch uvidí všetky nosné dutiny. Nakoniec, no určite nie v poslednom rade

musím spomenúť klávesnicu a touchpad. Klávesnica je podobná, akú HP použilo už v predchádzajúcich modeloch Envy a Spectre notebookoch a na takom tenkom zariadení jej nemám absolútne čo vytknúť. Vždy sa snažím recenziu notebooku písať priamo na ňom a hoci som toto pravidlo bol nútený v minulosti už párkrát porušiť, pri Envy nič také nehrozilo.

Klávesy majú slušný zdvih, príjemnú taktilnú odozvu a ponúkajú aj stále obľúbenejšie biele podsvietenie. Pri používaní notebooku v režime stan alebo tablet je tiež skvelé, že touchpad a klávesnica sa automaticky vypnú a nemusel som sa báť, že by som pri náhodnom držaní omylom začal písať celú zbierku Shakespeara. Touchpad na zariadení neohúri veľkostí, no je z jednoliateho kusu skla a pri jeho používaní som nemal pocit, že by sa prehnane knísal alebo zaznamenával nechcené dotyky. Samozrejme, nie je to žiadne letisko ako na Mac zariadeniach, ale pri svojich rozmeroch na bežné fungovanie plne postačí.

Konektivita

Tenké zariadenia to majú po stránke konektorov a portov vždy ťažké. Envy X360 13 ale ponúka takmer dokonalý kompromis medzi bežnou funkcionalitou a závanom budúcnosti. Na ľavom boku sa okrem tlačidla



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
HP

Cena s DPH:
850€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| + kovové šasi | - žiaden model |
| + kvalitné prevedenie | s 16 GB RAM |
| + moderný dizajn | - 256 GB SSD môže |
| + skvelá cena | byť limitujúcim |
| + skvelá klávesnica | faktorm |

HODNOTENIE:





on/off nachádzajú jeden plnohodnotný USB 3.0 port, kombo audio jack a čítačka na micro SD karty, zatiaľ čo pravá strana ponúka konektor napájacieho adaptéru, druhý USB 3.0 port, USB-C a tlačidlá na ovládanie hlasitosti. Po stránke konektorov zabolia dve veci, ktoré by z tohto zariadenia urobili úplnú hviezdou pre množstvo rozlietanych ľudí, a to čítačka iba microSD (nie plnohodnotných SD kariet) a takisto absencia podpory Thunderbolt 3 na USB-C porte. Samozrejme, čítanie veľkých SD kariet sa dá vyriešiť aj USB donglom a Thunderbolt 3 by určite zvýšil cenu samotného notebooku, no viem si predstaviť, že s výkonným procesorom, ktorý sa v tomto zariadení nachádza, by bolo skvelé môcť pripojiť doma externú grafickú kartu a využiť jeho plný potenciál. O bezdrôtovú konektivitu sa stará Intel karta ponúkajúca Bluetooth 4.2 a Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, čo sú všetky štandardy, ktoré by mohol bežný používateľ potrebovať, hoci pomaly prichádzajú aj zariadenia s BT 5.0 a Wi-Fi 6. Zase raz ale ide o malé vylepšenie, ktoré by len zvýšilo cenu zariadenia.

Komponenty a výkon

Ako som už okrajovo spomenul na začiatku článku, model, ktorý sme obdržali na testovanie, prišiel vybavený procesorom a integrovaným grafickým čipom od spoločnosti AMD. Špecificky ide o procesor AMD Ryzen 2700U ponúkajúci štyri fyzické jadrá a osem logických v spojení s Vega 10 Graphics. Výkon jedného jadra je takmer rovnaký ako pri mobilných procesoroch Intel i5, no vďaka ôsmim logickým jadrom je tento procesor vcelku monštrum na produktivitu. Nehovoriac o tom, že Vega Graphics násobne prevyšuje výkon integrovaných Intel HD Graphics riešení. Nehovoriac, že si na tomto notebooku zahráte najnovšie AAA tituly na najvyšších detailoch pri 60 FPS, no ako

základný ukazovateľ postačí fakt, že stále náročnú a obľúbenú hru menom GTA V som si na tomto ultratenkom zariadení zahral v rozlíšení 1080P pri nízkych detailoch so stabilným FPS nad hodnotou 30. A to všetko bez prílišnej hlasitosti vetrania a teplotách nepresahujúcich 80 stupňov. Hoci treba priznať, že pri zaťažení syntetickými testami sa maximálna teplota vyšplhala miestami až na 90 stupňov Celzia, čo ale pri mobilných procesoroch nie je také nevídané. Procesor a grafický čip ale nie sú všetko, sekundujú im aj dodatočné komponenty ako RAM a úložný priestor. V prípade tohto modelu ide o 8 GB DDR4 RAM a 256 GB NVMe M.2 SSD. Na bežné cestovné potreby sú tieto parametre postačujúce, no potešila by dostupnosť modelov s Ryzen procesormi a 512 GB úložiskom v tandeme s 16 GB RAM. Samozrejme, nedalo mi nepozrieť sa tomuto notebooku aj „pod kapotu“, aby som zistil možnosti vylepšenia a celkové rozloženie komponentov. Na (ne)šťastie, z výsledkov som mal zmiešané pocity. Úložný priestor a Wi-Fi karta sú totiž jediné dve veci, ktoré sú na tomto zariadení jednoducho vymeniteľné a HP sa vydalo cestou iných spoločností, ktoré RAM moduly spájajú priamo na matičnú dosku zariadenia. Áno, chápem, že pri snahe ponúknuť tenký a ľahký notebook je treba robiť aj takéto kompromisy, ale 16 GB RAM by sa v takomto notebooku určite uživilo a verím, že by sa našlo množstvo ľudí, ktorí by boli ochotní si za vyššiu kapacitu priplatiť. Žiaden taký model som ale nanešťastie, na celom šírnom internete nenašiel, a tak som ostal s pocitom, že 8 GB RAM je na dnešnú dobu už vcelku „meh“ a o rok či dva to môže byť na náročnejšiu prácu alebo viac ako tri otvorené okná v prehliadači Google Chrome primálo. Nehovoriac o potrebách integrovanej grafickej karty, ktorá si z RAMky pod záťažou potrebuje niečo ukrojiť tiež.

Batéria a výdrž

Na záver musím určite spomenúť aj batériu a jej výdrž. Envy X360 13 disponuje batériou s kapacitou 53 Wh, ktorá by podľa výrobcu mala zvládnuť až jedenásť hodín, no reálne používanie ukázalo vcelku odlišné výsledky.

Pri testovaní programom PCMark 8 sa notebook dostal na kritické hodnoty za menej ako štyri hodiny a pri bežnom používaní (zapnutá Wi-Fi, polovičný jas obrazovky a prehrávanie 1080P videa v programe VLC Media Player) sa vyšťavil za niečo viac ako šesť a štvrt hodiny. Na dlhé cesty tento notebook teda nie je, ale kratšie cesty vlakom či lietadlom by mal zvládnuť bez väčších problémov.

Zhrnutie

HP Envy X360 13 zaujme parametrami, dizajnom aj cenou. Ide o takmer perfektný notebook na cesty, ktorý, nanešťastie, trpí pár neduhmi brániacimi udeliť mu plné skóre. Spojenie krásneho dizajnu a kovového šasi, prekvapivo nízkej ceny, výkonného procesora a viac ako len bežnej integrovanej grafickej karty je naozaj skvelé. Tento notebook poteší ľudí, ktorí sú často na cestách, hľadajú naozaj prenosné zariadenie s väčším ako bežným výkonom a možno si aj radi niečo zahrajú.

Avšak chybičky krásy ako absencia Thunderbolt konektora a čítačky plnohodnotných SD kariet, nedostupnosť modelu s 16 GB RAM a nemožnosť túto kapacitu navýšiť či menej ako úžasná výdrž batérie znamená, že plnému skóre sa Envy X360 13 naozaj priblížil, no nedosiahol ho. Pokiaľ vám však tieto „neduhy“ neprekážajú, môžeme tento model stále vrelo odporúčať.

Daniel Paulini



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

Genesis Helium 400BT

VŠESTRANNÝ SPOLOČNÍK



Vianoce sú za nami a ak ste si pod stromček želali nové reproduktory k počítaču, alebo si chcete len urobiť radosť a zároveň neplánujete utrátiť veľa peňazí, takmer zadarmo môžete mať zostavu Helium 400BT od poľského výrobcu Genesis, kde písmenká BT značia, že ide o reproduktory s podporou bezdrôtového prehrávania prostredníctvom Bluetooth.

Balenie

Reproduktory sa, podobne ako ostatné produkty od tohto poľského výrobcu, predávajú v čierno-červenej papierovej škatuli, na ktorej nájdete množstvo technických parametrov, použitých technológií a obrázkov.

Vnútri balenia sa okrem dvojice reproduktorov nachádza stručný návod na inštaláciu, prepojovacie audio

káble k počítaču či inému zariadeniu a audio kábel slúžiaci na prepojenie reproduktorov medzi sebou.

Dizajn, prevedenie

Dizajn Helium 400BT od Genesisu je, povedal by som, klasický reproduktorový s prímiesou vlastných prvkov. Tá spočíva predovšetkým vo farebnej úprave membrány, ktorá je červená. Inak sú reproduktory matne čierne.

Telo reproduktorov je zhotovené z dreva a predná časť, kde sú umiestnené membrány, je plastová. Membrány však nie sú chránené žiadnou sieťkou či mriežkou, preto je potrebné zvýšiť opatrnosť, aby ste ich nepoškodili. Rozmery reproduktora sú 145 x 255 x 210 mm a hmotnosť zostavy je 4,15 kg.

Ovládanie, konektivita

Všetky ovládacie prvky a prvky konektivity sú umiestnené na pravom reproduktore. Pri pohľade spredu sa na pravej hrane nachádza panel s trojicou otočných ovládačov a jedno malé tlačidlo, pri ktorom je umiestnená maličká LED dióda.

Trojica otočných ovládačov slúži na reguláciu hlasitosti, výšok a basov, malé tlačidlo má na starosti párovanie reproduktorov napr. s mobilným telefónom prostredníctvom technológie Bluetooth. Spomínané tlačidlo zároveň slúži na prepínanie vstupov medzi AUX a Bluetooth vstupom. V zadnej časti reproduktora sa nachádza basreflexový otvor, konektory pre pripojenie reproduktorov k počítaču a ich vzájomné prepojenie a tlačidlo pre vypnutie/zapnutie systému.



Dojmy z používania

Helium 400BT od Genesisu sú reproduktory typu 2.0, chýba im teda subwoofer. O zvukový prejav sa stará celkový výkon RMS na úrovni 40 W, frekvenčným rozsahom 20 Hz ~ 20 kHz a impedanciou 4 Ω + 8 Ω.

Pripojenie je naozaj všestranné, reproduktory môžete používať takmer k hocičomu, čo má 3,5 mm jack alebo Bluetooth, vďaka čomu získavate pri počúvaní hudby nezávislosť, prípadne môžete takýmto spôsobom aj telefonovať. Prepínanie medzi oboma vstupmi je jednoduché pomocou malého tlačidla, pričom o tom, aký vstup máte zvolený, ste hlasovo upovedomení. Navyše, pri Bluetooth vstupe svieti malá dióda na modro, pri AUX vstupe na červeno.

Čo sa kvality zvuku týka, veľkú úlohu zohráva výstup, resp. zariadenie, z ktorého zvuk vychádza. Subjektívne, najlepší zvuk ponúkol počítačový výstup,

oproti bezdrôtovému prehrávaniu bol hutnejší, kompaktnejší. Musím povedať, že zvuk Helium 400BT ako taký ma príjemne prekvapil.

Samozrejme, je cítiť, resp. počuť, že zostave chýba subwoofer a výraznejšia prítomnosť basov, no myslím si, že aj napriek tomu sa s tým dokáže obstojne popasovať, výsledkom čoho je na svoje pomery rozumne vyvážený zvuk. Pokiaľ chcete zo zvuku vyžmýkať maximum, budete musieť výšky a basy nastaviť na najvyššiu úroveň a ideálne sa vyhrať ešte s ekvalizérom v počítači či mobile. Zvuk aj v tomto prípade ostáva jasný, bez rezonancie.

Pozitívne hodnotím umiestnenie ovládačov na bok pravého reproduktora, vďaka čomu k nim získate jednoduchý a rýchly prístup. Trošku mi však chýba označenie, ktorý z reproduktorov

je pravý a ktorý ľavý, no napoviem vám, že ten s ovládačmi je pravý.

Záverečné hodnotenie

Na záver by som dodal asi len to, že reproduktory Helium 400BT od spoločnosti Genesis ma vďaka pomeru ceny a výkonu veľmi príjemne prekvapili, Bluetooth prehrávanie je už len čerešničkou na torte. Vďaka nemu pripojíte k zostave takmer čokoľvek, reproduktory navyše využijete pri telefonovaní. Kvalita zvuku je vzhľadom na okolnosti viac než slušná, dizajnové a materiálové prevedenie je tiež na dobrej úrovni. Za seba musím vyzdvihnúť ovládanie na boku pravého reproduktora, vďaka čomu získate k nemu pohodlný a rýchly prístup.

Celkové hodnotenie sa odvíja od cenovej kategórie, do ktorej tieto reproduktory spadajú. Samozrejme, na trhu nájdete množstvo daleko kvalitnejších zostáv, no pri cenovke od 24 eur nemám asi týmto reproduktorom čo vytknúť, veď sú skoro zadarmo. Nevie, či ide o nejakú chybu, keďže vo väčšine obchodov stoja od 45 eur, no v čase písania recenzie ponúkajú dva obchody tieto reproduktory za 24 eur, takže to odporúčam využiť.

Miroslav Konkol'



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	24€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ drevené telo reproduktorov	
+ vyvážený zvuk	
+ cena	

HODNOTENIE:

★★★★★

Audictus Winner

SKLAMANIE ALEBO ĎALŠÍ SKVELÝ PRODUKT OD SPOLOČNOSTI AUDICTUS?



Doba káblových slúchadiel už pomaly ustupuje a nastáva éra bezdrôtových zariadení. To už väčšina z nás dávno vie, a preto nie je žiadnou novinkou, že veľá firmam sa pokúša o výrobu tých najlepších a cenovo najdostupnejších slúchadiel. Okrem veľkých korporácií, ktorým sa to celkom darí, existujú aj menšie alebo menej známe firmy, o ktorých nie je toľko počuť. Niekedy sú ale na tom kvalitou svojich produktov lepšie ako veľké spoločnosti. Platí toto aj pri firme Audictus s jej slúchadlami s modelovým označením Winner, o ktorých bude dnešná recenzia?

Balenie

Slúchadlá prišli v peknom modernom balení. Na prednej strane sa zákazníkovi naskytne pohľad na obrázok slúchadiel s logom spoločnosti, na bočných stranách sú stručné špecifikácie a popis výrobku, rovnako ako aj na zadnej strane. Vo vnútri škatule boli hneď slúchadlá v tvrdom plastovom obale, pod ktorým bola používateľská príručka a látkový vak na slúchadlá, v ktorom bol micro USB kábel na nabíjanie a 3,5mm jack.

Dizajn a spracovanie

Slúchadlá majú bežný moderný dizajn, ktorý ničím neprekvapí. Spoločnosť Audictus použila čiernu farbu s bielymi pásikmi. Na

oboch stranách slúchadiel, ktoré sú z veľkej časti podobné, môžeme vidieť logo firmy a z vnútornej strany označenie, na ktoré ucho patrí. Spracovanie slúchadiel Winner odpovedá ich cene. Nič veľmi kvalitné.

Obyčajný ABS plast, hliník (najmä vnútro produktu) a PU koža, ktorá pokrýva vankúšiky na oboch častiach slúchadiel. Koža je na dotyk zvláštna, povedal by som, že až nepríjemná, čo zariadeniu uberá na komforte.

Používanie

Pri zapnutí slúchadiel a následnom nasadení na hlavu, pri ktorom som nasadení nejakú prekusuť tú nepríjemnú kožu, som ich pripojil k môjmu telefónu prostredníctvom bluetoothu, čo sa mi podarilo veľmi rýchlo. Potom som pustil hudbu. Vtedy mi došlo, kde tieto slúchadlá robia chybu, ktorá by ma osobne od kúpy odradila.

Kde sú basy? Nehovoriac o čistote zvuku, ktorá je naozaj výborná, mi tam úplne chýbajú basy, dokonca aj pri vyšších hlasitostiach ich je len ťažko počuť. To dokáže absolútne pokaziť tú skvelú optimalizáciu stredov a výšok, ktorá by v kombinácii so silnejšími basmi dokázala navodiť perfektný zvukový zážitok.



Záverečné hodnotenie

Celkovo bolo používanie týchto slúchadiel, nehľadiac na absenciu basov, obstojné. Priemerné spracovanie, pekný dizajn a výborná cena pohybujúca sa okolo 25€ spravila z tohto produktu niečo, čo je konkurencie schopné, teda bolo by, ak by tam boli basy.

Som presvedčený, že každý, kto má slúchadlá alebo si chce nejaké kúpiť, dbá na čo najlepšiu harmóniu zvukového rozhrania. To znamená, že správne slúchadlá by mali mať vyhladené výšky, presné stredy, silné hĺbky a dychberúce (ale nie prehnane) basy. Bohužiaľ, Audictus pri tomto produkte na basy asi trochu zabudol.

Na internetovej stránke produktu je pri jeho stručnom popise citát, ktorý znie: „Find your own way, make mistakes and come back stronger!“ To v preklade znamená: „Nájdite si vlastnú cestu, spravte chyby a vráťte sa silnejší.“ Audictus si už našiel vlastný smer, urobil chybu a teraz ostáva, aby sa vrátil s lepším produktom.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Audictus	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ čistota zvuku	- absencia basov
+ jednoduchosť ovládania	- spracovanie

HODNOTENIE:



BRYAN
CRANSTON
PERNÍKOVÝ TATKO

NICOLE
KIDMAN

KEVIN
HART
JUMANJI:
VITAJTE V DŽUNGLI

NEDOTKNUTELNÍ

PRÍBEH, KTORÝ STOJÍ ZA TO VYROZPRÁVAŤ ODZNOVA



STX
films

BASED ON THE MOTION
PICTURE "INTOUCHABLES" BY ÉRIC TOLEDANO AND OLIVIER NAKACHE
SCREENPLAY BY JON HARTMERE DIRECTED BY NEIL BURGER

BONTONFILM

[THIS FILM IS NOT YET RATED]

V KINÁCH OD 14. FEBRUÁRA 2019

AJ TY MÔŽEŠ MAŤ „FILIPA“ A ROZUMIEŤ MU LEPŠIE AKO DELL
VŠETKO O SVETE VOZICKÁROV NÁJDEŠ NA VOZICKAR.INFO A MEDZERY.SK

VOZICKAR  INFO

KINO SÁLA

Jedine

FOR MEN

PSYCHOLÓGIA

televízia

GENERATION

topky.sk

hashtag.sk

LIKE
MORE

WEBMAGAZÍN

SITA

WebNoviny

DermaCol

HOTEL
PLEJSY

EUFORIA

JaJa

Zaneprázdnené štúdio Ghibli



Svetoznáme štúdio Ghibli oživa a s ním aj legendárny Hayao Miyazaki. Štúdio konkrétne ožije ďalším celovečerným kresleným filmom. To však nie je všetko. Syn Hayao Miyazakiho tiež pracuje na vlastnom projekte.

Pre tých, ktorí nepoznajú tohto legendárneho režiséra či štúdio Ghibli, ide o japonské štúdio založené v roku 1985.

Toto štúdio vyprodukovalo kultové japonské kreslené filmy, ktoré sú známe po celom svete vďaka kvalitnému príbehu a prepracovanej animácii. Najznámejšie kreslené filmy z tohto štúdia sú Cesta do fantázie, Naušika z Veterného údolia, Môj sused Totoro, Princezná Mononoke, Zámok v oblakoch či Doručovacia služba čarodějnice Kiki.

Hayao Miyazaki však v roku 2013 oznámil, že už sa nebude venovať celovečerným kresleným filmom. Nevydržalo to však dlho a v roku 2016 oznámil, že pracuje na projekte

pod názvom „How Do You Live?“. Tento celovečerný film by mal oficiálne vyjsť v roku 2020.

V jeho šľapajach pokračuje aj syn a to určite nie je ľahká úloha, pretože musí dokázať, že je minimálne taký dobrý, ako jeho otec. Gorō Miyazaki si zvolil veľmi ťažkú cestu.

Napriek tomu, že do tohto biznisu vstúpil neskôr, už má svoje meno v súvislosti s kreslenými filmami: „Tales from Earthsea“ a „From Up On Poppy Hill“. Od svojho otca má odlišný štýl kreslenia. Kreslený film Tales from Earthsea utŕžil zmiešané reakcie, no Miyazaki mladší si napravil reputáciu filmom From Up On Poppy Hill. Úspech tohto filmu mu dal štart a možno aj sebavedomie, ktoré potreboval.

Prichádza však prekvapenie. „How Do You Live?“ nie je jediným novým filmom, na ktorom Miyazaki starší pracuje. Teda aspoň to naznačoval tweet od Vincenta Maravala, v ktorom sa spomínali

nové produkcie nesúvisiace s „How Do You Live?“. Bohužiaľ, tweet neponúkol žiadne špecifické informácie a je dosť možné, že Maraval iba dával do povedomia otca a syna, ktorí spolupracujú na spomínanom kreslenom filme. Je veľmi nepravdepodobné, že by Hayao Miyazaki pracoval na dvoch projektoch zároveň, no je známy tým, že sa nerád nudí, takže nemôžeme vylúčiť ani túto možnosť.

Tak či onak, fanúšikovia štúdia Ghibli, alebo všeobecne nadšenci kreslených filmov, sa majú na čo tešiť, pretože nový projekt pod názvom „How Do You Live?“ vyzerá už teraz veľmi solídne a je prirodzené, že časom sa dozvieme viac a viac informácií.

Netreba však zabudnúť ani na jeho syna, ktorý tiež pracuje na vlastnom projekte a ak sa Miyazaki starší rozhodne opäť odísť do dôchodku, určite bude jeho syn skvelou alternatívou pre štúdio Ghibli.

Ch. Bale sa už nebude meniť



Christian priznal, že už by mal skončiť s drastickými výkyvmi váhy kvôli úlohám. Christian Bale sa stal známym aj vďaka radikálnym premenám kvôli postavám, ktoré stvárňoval na plátne.

Ved' kto by mohol zabudnúť na jeho výraznú zmenu výzoru vo filme Mechanik alebo nabratie svalovej hmoty kvôli úlohe Batmana. Jeho metóda premien je vážne extrémna, no zrejme už aj sám herec dosahuje svoje limity a priznal, že s tým musí prestať, pretože už ide o jeho zdravie. Sám povedal: „Moja smrteľnosť mi hľadá do očí.“ Bale však veľmi rýchlo stratil hmotnosť, ktorú nabral kvôli filmu Vice, a to vďaka ďalšej úlohe. Tentokrát ide o postavu Ken Milesa vo filme Ford v. Ferrari. Pri tejto role sa predpokladá, že Christian Bale už nebude musieť drasticky premieňať svoju postavu.

N. Cage v Lovecraftovej novele



Nicolas Cage si zahrá hlavnú úlohu v známej novele od H. P. Lovecrafta s názvom „Color Out of Space“.

Režisérského kresla sa chopí Richard Stanley, ktorý natočil v roku 1990 kultový sci-fi horor Zbraň a objavil sa aj ako herec v ďalšom kultovom filme z roku 1995, a to 12 opíc. Cage sa opäť spojí s producentmi zo spoločnosti SpectreVision, ktorí produkovali aj minuloročný triumfálny film Mandy. Od Color Out of Space sa očakáva psychologická, hororová a vizuálne pútavá jazda. Richard Stanley nesedel na režisérskom stoličke od roku 1996 a jeho posledným filmom bol Ostrov Dr. Moreau. Určite bude zaujímavé sledovať, ako sa popasuje s novelou od kultového spisovateľa hororu, H. P. Lovecrafta. Oficiálny dátum vydania filmu zatiaľ nie je známy.

Simpsonovci sa predlžujú



Nejedného fanúšika potešia najnovšie informácie týkajúce sa hádam najobľúbenejšieho seriálu, Simpsonovci.

Momentálne tvorcovia prerokúvajú zmluvu, ktorej predmetom je pokračovanie ďalších sezón, konkrétne sezóny 31 a 32 na FOX. Momentálne sa seriál nachádza v strede sezóny 30, ktorá mala byť poslednou, no zrejme to tak nebude. Pochopiteľne, Fox nechce prísť o taký úspešný seriál, akým sú Simpsonovci aj napriek tomu, že Disney by mal odkúpiť 20th Century Fox TV štúdio, ktoré obľúbený seriál produkuje. Na základe dohody, ktorá sa prerokúva, by sa mali Simpsonovci udržať na kanáli Fox do jari 2021. Majte však na pamäti, že toto nie je finálna dohoda a môže sa stať, že dohoda padne a 30. sezóna bude pre Simpsonovcov naozaj poslednou.

Nový film o Batmanovi



Ďalší sólo film z dielne DC a Warner Bros., v ktorom bude vystupovať Batman, sa už nevolá „The Batman“. Matt Reeves, ktorý napísal scenár a bude režírovať aj film, pomenuje nový film o Batmanovi úplne inak.

Odhaduje sa, že nakrúcanie filmu by sa malo začať niekedy v Novembri 2019, a teda nový názov by sme sa mali dozvedieť v spomínanom období. Ben Affleck bol pôvodne režisérom a scenáristom tohto projektu, no nakoniec to prenechal Reevesovi. Technicky by mal Ben Affleck stále stvárniť Batmana, no zatiaľ neexistujú žiadne oficiálne vyhlásenia, ktoré by to potvrdzovali. Momentálne znie názov pre nového Batmana jednoducho „Untitled Batman Project“. Aký si zvolí Reeves názov filmu bude zaujímavé sledovať, pretože prezývka The Dark Knight je už použitá.

Sklenený

NAD'LUDIA SÚ MEDZI NAMI



Tretie pokračovanie a zároveň vyvrcholenie trilógie s úplne inak pojatým konceptom superhrdinov je tu pod názvom **Sklenený**. Režisérskeho kresla a scenára sa opäť ujal majster dejových zvrátov M. Night Shyamalan. Shyamalan na chvíľu (skoro 10 rokov) stratil svoju predošlú formu, no v roku 2015 sa do nej vrátil filmom *Na návšteve* a v roku 2016 mali diváci možnosť vidieť napínavé druhé pokračovanie z tejto trilógie s názvom *Rozpoltený*. Prvým dielom bol prelomový film z roku 2000 pod názvom *Vyvolený*. 19 rokov čakania na vyvrcholenie sa práve skončilo a otázkou zostáva, či sa toto čakanie oplatilo. Odpoveď nájdete v recenzii.

V prvom rade je potrebné podotknúť pár faktov, ktoré by ste mali zvážiť pred pozretím filmu. *Sklenený* je vyvrcholenie trilógie a teda ide o záverečný diel.

Je známe, že M. Night Shyamalan si dáva záležať na scenári a je evidentné, že v tomto prípade si dal záležať na scenári celej trilógie. Aby ste si film užili naplno, odporúčam vám pozrieť si predošlé dva diely: *Vyvolený* z roku 2000 a *Rozpoltený* z roku 2016.

Odporúčam vám to z dôvodu odkazov na tieto prvé dva diely, ktorých je v tretom pokračovaní pomerne dost'. Ďalšia vec je, že toto nie je klasický film so superhrdinami.

Shyamalan nakrútil veľmi odlišný film od zvyšku konkurencie a myslím si, že *Sklenený* sa nesie skôr v duchu filmu *Vyvolený* a určite zdieľa aj jeho ťaživú a mysterióznu atmosféru. Majte teda na pamäti, že zážitok z filmu sa určite nebude niesť v duchu nekončiacej CGI akcie, ktorej ja osobne veľmi nefandím.

Drsný strážca, krehký génius a 24 iných osobností

Príbeh tretieho dielu *Sklenený* začína tam, kde skončil druhý diel *Rozpoltený*. Protagonista druhého pokračovania, rozpoltený Kevin Wendel Crumb (James McAvoy) podľahol jeho dominantnejším osobnostiam, ktoré vytvorili skupinu pod názvom „The Horde“.

Táto skupina uznáva identitu pod názvom *Beštia* („The Beast“). Vyvolený David Dunn (Bruce Willis) v tejto časti vlastný malú bezpečnostnú spoločnosť a tajne bojuje so zločinom vo Philadelphii pod prezývkou „The Overseer“. Pomáha mu v tom jeho syn Joseph (Spencer Treat Clark). Spoločne sa Davidovi a Josephovi podarí lokalizovať skupinu „The Horde“, ktorá uniesla ďalšie obete pre *Beštiu*. Avšak ich boj je prerušený políciou a tej sa na základe



poradenstva doktorky Ellie Staple (Sarah Paulson) podarí oboch zajať. Doktorka Ellie Staple je psychologička a lieči ľudí, ktorí si myslia, že sú superhrdinovia. Kevin („The Horde“) a David („The Overseer“) sa ocitnú v blázinci pre kriminálnikov, kde sa nachádza aj Elijah Price (Samuel L. Jackson) alebo „Mr. Glass“. Ten tu už od prvého dielu pyká za svoje zločiny. Doktorka Ellie Staple sa bude snažiť vyliečiť tieto výnimočné osobnosti, no Mr. Glass (alebo Sklenený) zamýšľa niečo iné.

Veľkým pozitívom filmu je dynamika. Určite nečakajte nadupané akčné tempo, keďže film by sa dal rozdeliť podľa tempa na určité časti. V prvej časti divák dostane ochutnávku vyvrcholenia. V druhej časti sa dočkáte nepríjemnej atmosféry psychiatrickej liečebne a dalo by sa povedať, že je Sarah Paulson v úlohe doktorky Ellie Staple veľmi iritujúco presvedčivá. Všetko však vyústi do záverečnej časti, ktorú neváham označiť za úplný vrchol Shyamalanovej režisérскеj kariéry. Popravde ma záverečná časť odpálila svojou nepredvídateľnosťou a samozrejme aj finálnym súbojom.

Reálni nadľudia

Hviezdne herecké obsadenie filmu snád ani netreba komentovať, no určite to nie sú len zvučné mená na papieri. Bruce Willis podáva neskutočne uveriteľný výkon zostarnutého hrdinu a zároveň otca, ktorý začne pochybovať o svojich superschopnostiach. Je evidentné, že mu

táto úloha sedí a ako bolo dokázané prvým dielom Vyvolený, aj teraz je jeho herecký výkon trefou do čierneho. Prezradím len toľko, že sa tu nachádza scéna, ktorá definuje, čo to znamená byť hrdina, a navyše s úžasnou hudbou! Taktiež James McAvoy si si film užíva naplno.

Na jeho scény a na jeho rôzne osobnosti bola radosť pozerat'. Z jeho výkonu bola divákovi naservírovaná široká škála všetkého možného. Zábava, strach, infantilnosť, múdrosť, dojatie, sympatia, súcit... Nezabudnem na jeho výraz v scéne, kde sa snažil prevrátiť. No a Samuel L. Jackson je kapitola sama o sebe. Jeho scény a výroky, a to hlavne ku koncu, by sa dali označiť za manuál pre filmových zloduchov. Teatrálnosť jeho činov niekedy fakt nemala hraníc.

Verte svojim schopnostiam

Čo ma na tomto filme vážne udivuje je jeho myšlienka, ktorá by sa dala pretaviť do každodenného života každého človeka. Je ňou viera vo vlastné schopnosti a boj s vlastnými myšlienkovými pochodmi. Presne týmito prechádzajú aj hlavné postavy, ktoré sú uvedené do pozície pochybností a vnútorného boja s realitou.

Ak vás Sklenený zaujme hneď zo začiatku, jeho dráma, mystická aura a napätie vás nepustia až do konca filmu, a to nehovorím o úžasnom vyvrcholení. V rámci žánru je vizuál filmu skôr poskromnejší. Bitky sú nakrútené realisticky a teda neočakávajte

žiadne prehnaté manévry ako prelet cez 14 budov a podobne. Prekvapila ma úžasná hudba v podaní Westa Dylana Thordsona, ktorý zložil hudbu aj pre film Rozpoltený. V konečnom dôsledku M. Night Shyamalan zakončil svoju trilógiu vo veľkom štýle!

Na mňa film zapôsobil do takej miery, že ho považujem už teraz za obrovskú klasiku. To nehovorím o predchádzajúcich dieloch Vyvolený a Rozpoltený. Na film som sa veľmi tešil a nečakal som, že ma M. Night Shyamalan prekvapí až do takejto miery. Ak si myslíte, že vás nič neprekvapí, tak dajte Sklenenému šancu, lebo Shyamalan je späť a tentokrát opäť v špičkovej forme.

„Úžasná a dychberúca zakončenie zvláštnej trilógie o superhrdinoch. M. Night Shyamalan je opäť vo forme a je to evidentné práve na filme Sklenený. Tento film má v sebe niečo špeciálne, čo sa len tak v novodobých filmoch nevidí.“

Adrian Líška

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
M. Night Shyamalan

Rok vydania: 2019
Žáner: Thriller / Dráma / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Scenár a réžia
- + Myšlienka
- + Herecké výkony
- + Záverečné vyvrcholenie
- nič

HODNOTENIE:



Zložka 64

HŘÍCHY MINULOSTI NEZAZDÍŠ



Severské kriminálky jsou v posledních letech hodně v trendu. A to ať již se jedná o ty knižní, nebo jejich filmové protiváhy. Knižní série Oddělení Q Jussi Adler-Olsena pak patří k těm u nás vůbec nejpopulárnějším. Její filmové adaptace se již dočkaly tří úspěšných pokračování, na které se nyní v kinech bude pokoušet navázat čtvrtý díl, který detektivy z oddělení odložených a nevyřešených případů postaví proti dekadě trvající konspiraci na pozadí případu několika zavražděných jedinců, zazděných v bytu v Kodani.

Filmové případy detektiva Carla Mørcka (Nikolaj Lie Kaas) si zvládly vytvořit relativně zvukné jméno v okruhu zaujatých severskými krimi a rozhodně patří k tomu lepšímu, co se na poli nejen evropského kriminálního filmu dá sehnat. Filmová série, která začala v roce 2013 adaptací

prvního dílu série s názvem Žena v kleci navíc zraje s každým dílem a tak očekávání od filmu Složka 64 rozhodně nebyla malá. Ba co více, zklamání se ale v kinech na vás

rozhodně nechystá. Právě naopak. Tvůrci si totiž tentokráte trochu více vyhráli s předlohou filmu a značnou část příběhu přepracovali do takové míry, že jeho podoba





i pro čtenáře bude dostatečně zajímavá a nápaditá. I přes několik výrazných změn (a absenci důležité politické roviny celého příběhu) se však daří víceméně napodobit celou tísnivou atmosféru dramatického případu, který vrací před kameru hříchy minulosti nejen zúčastněných aktérů, ale také celého Dánska a dánského systému. I když tak film nenechává některé motivy vyzníť díky absenci většího prostoru pro pachatele a zúčastněné, i tak se daří několika kličkami replikovat onu aktuálnost tématu i v relativně zjednodušené podobě.

Tenhle snímek ale hlavně těží z faktu, že se jedná už o několikátý díl, díky čemuž se především Nikolaj Lie Kaas (detektiv Carl Mørck) a Fares Fares (vyšetřovatel oddělení Q Assad) zvládli plně sžít se svými rolemi a dodat tak téhle vyšetřovací dvojici dostatek osobitosti, že by se Složka 64 dala minimálně v úvodu až splést s nějakou novou severskou variací na buddy cop černou komedii.

To se samozřejmě prolomí v momentě, kdy se vyšetřovatelé vydají na stopu hlavnímu případu tohoto dílu, přesto

jsou dialogy postav hlavním vývozním artiklem téhle série a ani čtvrtý díl na tom nehodlá nic měnit. Naopak, Carl je snad ještě větší morous než dříve. Příběhové navíc díky značným změnám jeho postava nemá tolik prostoru pro polidštění, spíše pak dává režisér Christoffer Boe vyniknout jeho nekonvenčnímu a mnohdy hraničnímu přístupu k vyšetřování.

Řemeslně se pak jedná o prvotřídní severský export, který dává vzpomenout místy i na dřívější dobové kriminálky, v některých pasážích jakoby film připomínal třeba Zodiaca od Davida Finchera. Skvělá kamera Jacoba Møllera v mnoha momentech exceluje a dodává filmu ten správný nelidský a i přes měřítko a důsledky samotného případu, vlastně docela komorní nádech.

A to bylo jedno z největších překvapení v kině, neboť prvotní propagační materiály tohoto filmu značily spíše televizní vizualitu než cokoliv jiného. Naštěstí se tenhle neduh týká jen trailerů, samotný snímek jako celek nejenom že působí jako asi doposud nejlepší díl



této série, dokonce bych se nebál tuhle kapitolu označit za jednu z nejlepších filmových krimi za poslední roky.

To co se totiž na vás v kině chystá je jednoznačně prvotřídní žánrová práce, která se nebojí jít za hranici dobrého vkusu a korektnosti a servíruje osobitou dvojici vyšetřovatelů v jejich nejosobnějším případě. Pokud vám žánr krimi alespoň trochu něco říká, případně jste vyčkávali až doted' s nahlédnutím do příběhů tohoto oddělení, je nejvyšší čas dát Carlovi a spol šanci. V záplavě dramát a experimentů je totiž Složka 64 krásným důkazem toho, že když děláte práci svědomitě a se zápletem, může i z relativně tradiční detektivky vzejít jeden z nejlepších filmařských zážitků roku.

Filmovou adaptaci čtvrtého dílu knižní série Jussi Adler-Olsena s názvem Složka 64 najdete v nabídce českých kin od 24. ledna díky společnosti Aerofilms. V nabídce slovenských kin pod názvem Zložka 64 již o týden dříve, tedy od 17. ledna díky distribuci společnosti Continental.

„Precizně odvedená práce v žánru, která bezezbytku těží ze skvělého obsazení a mrazivě aktuální předlohy, kterou přetváří v jednu z nejlepších filmových kriminálek za poslední roky.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Christoffer Boe

Rok vydania: 2018
Žáner: Krimi / Mysteriózní / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + Atmosféra
- + Postavy
- + Příběh
- Občasné drobné přehmaty
- Zjednodušení oproti předloze

HODNOTENIE:



Polar

DRSNÝ SPÔSOB ODCHODU DO DÔCHODKU



Pre mužov je najnebezpečnejší prvý rok na dôchodku. Kúpia si koženú bundu a rýchlu motorku. Svoju „starú“ vymenia za „mladú“. Cítia sa ako páni sveta. To, čo ich však zabije, nakoniec nebude infarkt... Teda aspoň nie vo filme či komikse. Alebo lepšie povedané – v komiksovom filme.

Priznajte sa, kto z vás nevidel nejaký komiksový film? A nehovorme znova o frančízach „big two“, teda najväčších komiksových vydavateľstiev Marvel a DC. Zaiste sú aj takí „filmoholici“, čo možno komiksovky nejakým neoblubujú a preto ich ani nevyhladávať, no nechtiac už taký film videli. Hovoria vám niečo tituly ako *Road to Perdition* (2002), *A History of Violence* (2005) či *Atomic Blonde* (2017)? Ak nie, tak *Sin City* určite. Všetky z menovaných sú zástupcami noir alebo lepšie povedané neo-noir žánru a všetky sú podľa komiksov. Všetky

teda môžeme prirovnať k najnovšej produkcii Netflixu, k filmu *Polar*.

V prvom rade je to typický neo-noir film. Teda film, ktorý je poctou klasickým, zväčša kriminálnym drámam – tematikou (motívy antihrdinu, nespoločenského človeka žijúceho „na hrane“, pomsty, paranoje, odcudzenia...) a takisto spôsobom narácie (špecifický uhol kamery, špecifický strih, pôsobenie svetla a tieňa, farebné filtre...).

Duncan Vizla (Mads Mikkelsen), najnebezpečnejší zabijak na svete prezývaný Black Kaiser, sa rozhodol odísť do dôchodku. Utiadne sa do zapadákov do mestečka Triple Oak v Montane, kde sú len dve ročné obdobia – zima a zima – ale hlavne je tam pokoj. Kúpi si psa, zakúka sa do mladej susedky, plachej Camille (Vanessa Hudgens), ktorá trpí nešpecifikovanou traumou. Ale nezomrie

na infarkt pri sexe s ňou (a ani s nijakou inou), ale skoro na politiku šéfa svojej zabijackej firmy Damocles pána Bluta. Mr. Blut (Matt Lucas) chce ušetriť na vyplácaní dôchodkového fondu a tak postupne posieľa elitný tím mladých zabijakov na tých „starých“ (čo si ako prvý vyžerie Johnny Knoxville). No lenže Vizla, ten nie je žiadna milá vyžla... A tak sa začína krvavý chodníček.

Takého niečoho tu už máme habadej. Najpopulárnejší je už asi menovaný *Sin City*, *John Wick* či menej známa komiksovka *Red* (Vo výslužbe a extrémne nebezpeční). *Polar* je akousi syntézou týchto populárnych sérií. Komiksová predloha, ktorú vydalo vydavateľstvo Dark Horse po mimoriadnom úspechu rovnomenného webkomiksu Victora Santosa, je štylizovaná do čiernobielo-oranžova – podobne ako *Sin City*. Lenže



zatiaľ čo bolo mesto hriechu doslova prepisom svojej komiksovej predlohy – hlavne obrazovo (čiernobiela + 1 farba, max. 2) – a vy sa tak tešíte na ďalšiu čiernobielu noirovku, Polar ňou určite nie je. Netflixáci si povedali, že bude asi najlepšie natočiť to normálne s množstvom pestrofarebných až dúhových kostýmov v ošumelejšom prostredí. To, čo na obrazovej adaptácii pôvodného diela zobrali, vynahrádili na remaku príbehu a ostentatívne fraškovitejšej štylizácii postáv a postavičiek (niektorí herci doslova „prehrávajú“).

V niektorých scénach som mal dojem, že pozerám Suicide Squad. Farebné filtre, rýchle strihy a roztrasenú kameru tam predsa len nájdete – hlavne počas Duncanových flashbackov. Možno sa mi aj páči, ako (internetové) televízie v



poslednom čase adaptujú komiksové predlohy. Sú to učesanejšie, no zároveň tak rozšírené a expandujúce vesmíry, že až (ako príklad si môžeme zobrať seriál Happy! od Syfy), čo môže byť niekedy na škodu a niekedy nie.

Navyše, ak by ste sa báli, že tam bude málo krvi, tak s deťmi tento film určite nepozerajte, lebo inak by som nespomínal Johna Wicka. Film Polar je explicitnejší ako jeho komiksová predloha Polar: Came From the Cold (a dajme tomu ďalšie dve knihy), kde sú násilie a sex zobrazované ako „high art“ alebo „high nonsense“, ako ja zvyknem moderným (vysokoškolským, rozumie sofistikovaným) komiksom hovoriť.

V „telke“ je to proste zobrazené explicitne a na svoje si prídu hlavne obdivovatelia /l'ky Madsa (a jeho zadku). Určite potešia aj neokukanejší herci, no možno aj tí známejší „štekľúni“ ako už spomínaný Knoxville (Jackass) či Richard Dreyfuss (Čel'uste, Blízke stretnutia tretieho druhu).

Škoda je, že sa možno scenárista aj napriek konzultácii autora predlohy nedržal thrillerovejšieho tónu „studenej vojny“ a preklopil film do modernejšieho vyznenia. Evidentne v mladosti pozeral Leona či Nikitu, čím vlastne nastavil totálne klišé a lá John Wick a jeho klony. Taktiež je možné vytknúť, že tu absentuje akási hĺbka charakterov, tak dobre zachytená napríklad v tematicky podobnom Sin City, ktoré bolo pre Santosa a jeho komiks nespornou studnicou inšpirácií. Treba povedať, že Frank Miller, autor komiksu Sin City, sa veľa inšpiroval aj v japonskej mange či v kinematografii, ktorá je známa hĺbkou emócií a charakterov. Preto je až pol'utovaniahodné, že režisér aj scenárista veľa naozaj ikonických



scén imitujú (napríklad z Oldboya a spomínaného Johna Wicka či Sin City), ale charaktery ostávajú plytké a plné klišé (napríklad ženská hrdinka v ohrození, femme fatale...). Toto laxné písanie nepotiahol ani bipolárny Mads.

V každom prípade spoločnosť Constantin Film (produkuje remake filmu Nedotknuteľní /Intouchables/, ktorého mediálnym partnerom je aj Generation magazin) predlohu a obsadeniu hlavnej roly Mikkelsenom natoľko verila, že film vyprodukovala bez prečítania scenára. Ja ho môžem odporučiť ako „guilty pleasure“ televízne béčko. Hoc sa nijako nevymýka priemernej produkcii Netflixu, Mads sa film určite snaží t'ahať, v niektorých momentoch si to aj riadne užíva a komiksy sú proste komiksy – či už papierové, alebo filmové (v dobrom slova zmysle, bez plytkosti všeobecného povedomia o nich).

„V celku podarená „televízna“ adaptácia neo-noir webkomiksu Polar od Victora Santosa v réžii Jonasa Åkerlunda, metalistu, čo točil klipy pre Roxette, v hlavnej úlohe s multitalentovaným Madsom Mikkelsenom.“

Laco Orosz

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jonas Åkerlund

Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Krimí / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| + klišé, klišé, klišé | - štylizácia a explicita filmu isto presvedčia |
| + Mads Mikkelsen | l'udí, že komiks je |
| + pritiahne k prečítaniu predlohy | „poklesnutý žáner“ |
| | - klišé, klišé, klišé |

HODNOTENIE:



Halloween

NIKDY NEMEŇ TO, ČO FUNGUJE!



Laurie Strode: "Veríte v bubákov?"

Martin: "Verím v Michaela Myersa, šíaleného masového vraha, ale v bubáka? Nie."

Laurie Strode: "Dobre, ale mali by ste začať."

Mohol by jeden človek pred vyše 40 rokmi stvoriť dva z troch najkultovejších hororov všetkých čias? Odpoveď znie áno, ale musel by sa volať Janko Tesár (pre neangličtinárov samozrejme myslím Johna Carpentera), hudbu by mu musel komponovať fenomenálny Talian Ennio Morricone (The Thing) – alebo by to musel byť režisér, scenárista i hudobník v jednej multitalentovanej osobe ako práve pri filme Halloween. Inak do tej svätej trojky hororu počítam ešte Votrelca, ale to je úplne iný príbeh so smutnejším koncom. Chvil'ka napätia (podobne, ako keď sa z krovia pomaly vynára Michael Myers v

maske), ale nový Halloween sa našťastie podaril! Režisér David Gordon Green mal toľko chochmesu a zdravého rozumu (pozdravujem Ridleyho Scotta a Shanea Blacka, ktorí pochovali Votrelca i Predátora svojím.. ehm, inovatívnym prístupom k značke) a natočil v podstate temný, krvavý a moderný remake staručkého originálu, pričom zachoval aj ústrednú melódiu fantasticky stupňujúcu napätie.

Halloween (2019) je rafinované pokračovanie a zároveň cnostný remake neprekonateľného originálu o maskovanom vraždiacom psychopatovi z Haddonfieldu. Je natočený s citom a rešpektom k originálu s dokonale presným traumatizujúcim napätím a bez generickej nedbanlivosti moderných "slasher" vyvražďovačiek. Ohromný dôraz na nadýchanú a nezameniteľnú atmosféru pôvodného snímku je citel'ný a podčiarkuje

ju perfektne vyobrazená Myersova osobitá zvrátenosť. Michael je sť'a poslom diabla a jeho neúprosné mlčanlivé vraždenie spojené s nesmrteľnosťou vytvára dojem stelesnenia samotnej podstaty zla. Film ignoruje predošlé diely, udalosti sa odohrávajú po 40 rokoch od jedinečnej prvotiny. Laurie Strodeová je agorafobičkou, ktorá sa nevie zmieriť so svojou desivou minulosťou. Paranoja a psychické prepojenie s jej beštiálnym bratom jej nedovoľujú viesť normálny život so svojou rodinou a tak žije v neustálom vypätí a strese. Pri prevoze väzenského autobusu do nového ústavu dôjde k havárii a Michael je rázom na slobode, odhodlaný nájsť svoju sestru a naplniť jej krvavý osud. Neodkladná konfrontácia sa blíži.

David Green Gordon poctivo a účelne vybudoval svoj horor na fungujúcej predlohe. Komorné kulisy vkusne pripravil,



aby v nich vyšperkoval a napínavo natočil množstvo surových scén (!SPOILER! vražda na osvetlenom zadnom dvore, havária autobusu, Vicky/Dave/Michael, záver v zabezpečenom dome a hlavne záchod na benzínovej pumpe !SPOILER!).

Príbeh sa postupne vyhrocuje a v správnom momente zatlačí na pílu. Tempo je ideálne, zlúčené s dynamikou perfektne pracujúcej kamery Michaela Simmondsa. Nostalgikov určite poteší prevrátená variácia jednej slávnej scény z pôvodného veľ'diela.

Výberu hercov a ich hereckým výkonom v podstate nie je čo vytknúť. Celé to stojí na Jamie Lee Curtis, ktorá si jednu zo svojich životných rolí náležite a očividne užila. Kvalitne jej sekundujú predstaviteľ'ky dcéry (Judy Greer) a vnučky (Andi Matichak). Mierne sklamal

afektovaný doktor Sartain v podaní Haluka Bilginera. Jednoznačne najviac bodov dávam za mrazivý soundtrack, ktorý neskutočne pridáva na zimomriavkach z každého desivého okamihu.

John Carpenter pečatí fakt, že je majstrom hrôzy a svoj hudobný námet posúva štruktúrou a nápadom o jeden celý level vyššie. Avšak tentokrát mu vo veľ'kej miere pomohol syn Cody s chvejúcim elektronickým podmazom. Ten ma núti zaradiť soundtrack medzi elitu spomedzi nahrávok, čo som za poslednú dobu počul.

Vlajkový trademark žánru "slasher" vyvražď'ovačiek konečne (na rozdiel od verzií Roba Zombieho) dostal ukážkovú poctu s paralyzujúcou pointou v závere. Ostatní, čo po projekcii mávnete rukou, proste nerozumiete, akú poctu vzdáva režisér originálu. Ja si to čoskoro pozriem



s nadšením znova. Je to ostré ako britva, od veľ'kého fanúšika a pre veľ'kých fanúšikov.

P.S. - **!SPOILER!** Myersov "footage" bez strihu, z domu do domu a okolo postiel'ky s dieť'at'om ponúka neskutočne skl'účujúci zážitok s desivým vyvrcholením, ktorý nemá obdobu. **!SPOILER!**

„Pred 40 rokmi stvoril kultový hororový režisér John Carpenter nesmrtel'nú legendu, ktorá dokonale funguje dodnes a vyvoláva i v súčasnom divákovi, duševne vyprahnutom všadeprítomným násilím, videohrami a sociálnymi sieť'ami, husiu kožu po tele. Oldschool prístup niekedy nie je na škodu a platí zlaté pravidlo hororu, že najviac sa bojíme zla, ktoré nepoznáme a nedá sa poraziť'. Michael Myers je stále nel'útostný stroj na vraždenie, ktorý ide po krku svojej sestre a musí prísť k finálnej konfrontácii. Nový Halloween sa kvalitami približuje prvým dvom Carpenterovým filmom a necháva za sebou krvavú stopu za zvyškom série.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
David Gordon Green

Rok vydania: 2018
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + hudba
- + temná atmosféra
- + oldschool prístup
- málo originálne
- dlhý a nudný úvod

HODNOTENIE:



A Discovery of Witches

ČARODEJNÍCI, UPÍRI A DÉMONI V JEDNOM HRNCI. POĎME TO SPOLU OCHUTNAŤ



Démoni, čarodejníci a upíri – vražedná kombinácia, a to najmä medzi mladšou generáciou. A keď sa k tomu pridá veľká porcia romantiky, tak si vieme len ťažko predstaviť väčšie lákadlo na „cituchtivé“ dievčenské duše. Skrátka, seriál A Discovery of Witches je ukázkovým prototypom romantického ťahúňa pre mladšie ročníky.

Skúsení seriáloví režiséri

Réžie sa ujali dve dámy (Alice Troughton, Sarah Walker) a jeden pán (Juan Carlos Medina). Táto trojica má skúsenosti predovšetkým z režirovania seriálových záležitostí, ved' seriály ako Merlin (2008), Doctor Who (2011) alebo Origin (2018) hádam netreba predstavovať. Som rád, že táto trojica svoje skúsenosti z predchádzajúcich seriálov využila aj v prípade A Discovery of Witches,

čo sa na seriáli odrazilo najmä po technickej stránke. Je len máločo, čo by som v tomto smere vytkol.

Keď sa história bije s fantastikou

Seriál vychádza z knižnej trilógie americkej autorky Deborah Harkness. Trilógia zožala veľký úspech, čoho dôkazom je, že bola preložená do 36 jazykov. Rovnako dostala pozitívne ohlasy literárnych kritikov, ktorí nešetřili chválou.

Ich najdôležitejším postrehom bolo, že ide o inteligentné prepojenie histórie s fantastikou. Čo sa týka samotného príbehu, mnohí ho porovnávajú s inými populárnymi fantasy sériami, najmä s Twilightom a s Harrym Potterom, ja sa však k podobným porovnaniam vyhnem. Seriál má jednoduchú premisu týkajúcu sa jednej

tajomnej knihy, ktorá dáva majiteľovi neobmedzenú čarodejnícku moc. Dejová linka je obohatená o tri magické rasy, ktoré sa medzi sebou nenávidia a zvädzajú odveký boj – čarodejníci, upíri a démoni. Mladá historička Diana Bishopová (Teresa Palmer) patrí k čarodejníckej rase, aj keď sa tomu navonok bráni.

Raz v jednej oxfordskej knižnici objaví zmienený tajomný rukopis, čo ju vtiahne do víru nebezpečných udalostí. Netrvá dlho a cestu jej skríži genetik Matthew Clairmont (Matthew Goode), ktorý je len tak mimochodom upírom a chce knihu pre seba. Postupne sa medzi nimi vyvinie vzťah, čo so sebou prinesie ďalšie problémy. Takáto láska je totižto zakázaná a netolerovaná. Spolu sa tak vydávajú na nebezpečnú cestu plnú nástrah v neprajnom svete a postupne odhalujú, aký hrozivo krehký



mier medzi upírmi, čarodejníkmi a démonmi existuje. Ako dlho vydrží?

Kolísavé tempo a nevyvážená dynamika

Ako už bolo naznačené, na rozdiel od technickej stránky tá obsahová už svoje slabiny má. Prvé tri diely sú v podstate len o nezáživnom spoznávaní postáv. V ďalších častiach už našťastie prituhuje, k slovu sa dostáva rodinné tajomstvo, ktoré začína byť t'ahúňom celej série. Nešlo o nič extra, ale kvapku zvedavosti to vzbudilo aj vo mne. Ako sa blížila posledná časť, tak sa začalo pritvrdzovať, aj čo sa akčnejších prvkov týka. To našťastie úspešne zahnilo moju spánkovú letargiu. Len škoda, že seriál v tomto duchu nebol trochu vyvázenejší.

Čarodejníci, upíri a démoni. Dokážu žiť jeden vedľa druhého?

Pozitívne je, že seriál sa celkom úspešne dokázal vyhrať s jednotlivými rasami a charaktermi. Či už ako celok, alebo v rámci jednotlivých postavičiek. Zo začiatku som nevedel, čo si o jednotlivých skupinách myslieť a ktorej strane fandit', no v



priebehu času sa veci v tomto smere začali pekne kryštalizovať a ku koncu už nič nebolo také ako na začiatku. Tí, čo sa zo začiatku zdali byť zlí, boli na konci dobrí a opačne. Nedá sa síce povedať, že by to platilo univerzálne, no pár prekvapujúcich príkladov by sa našlo. Jedinou väčšou nevýhodou bolo, že mi jednotlivé situácie okolo postáv, hlavne ku koncu, prišli až príliš multikultúrne idylické, a to bola podľa mňa škoda. Čítil som, ako veľmi autori v tomto smere tlačia na pílu, čo bolo dosť kontraproduktívne vzhľadom na peknú ústrednú myšlienku.

Posledné diely so sebou priniesli celkom zaujímavý zvrat a môj obľúbený sci-fi prvok, a to rozhodlo o tom, že tomuto seriálu dám ešte šancu a pozriem si aj druhú sériu, ktorá by mala prísť v priebehu tohto roka. Z projektu mám síce pocit, že ide o niečo skôr iba pre mladšie ročníky a nežnejšie pohlavie, no niektoré aspekty (ako sú napríklad zrada, láska, pomsta, odhaľovanie pravdy o sebe a rodine či cestovanie v čase) si užijú aj ostatní diváci.

„Seriálu sa nedajú uprieť sympatickí herci a zaujímavý



námet, atraktívny hlavne pre mladšie ročníky a dievčatá. Avšak dejová linka sa často uberať smerom, ktorý staršie ročníky príliš nenadchne – až príliš multikultúrne idylické a obsahovo nevyvážené. Záver prvej série však našťastie mnohé v tomto smere vylepšuje a prináša so sebou nový, pre mnohých zaujímavý sci-fi prvok (nenapíšem aký, pozrite si seriál). Z tohto pohľadu tak našťastie posledný diel mnohé zachraňuje a pomerne slušne láka na pokračovanie.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Alice Troughton

Rok vydania: 2018
Žáner: Dráma / Fantasy / Romantický

PLUSY A MÍNUSY:

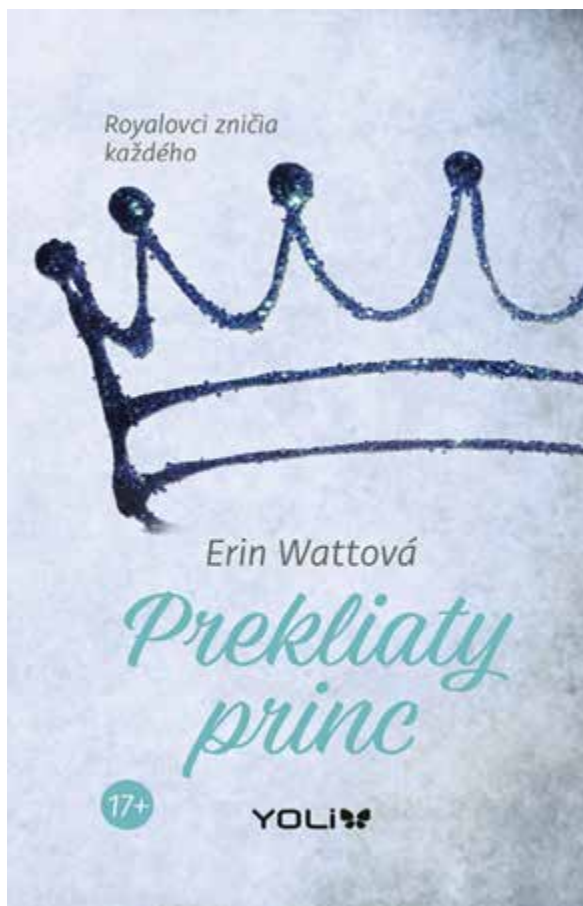
- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| + kamera | - kolísavosť tempa |
| + réžia | - mnoho |
| + herci | nezáživných scén |
| + prepojenie histórie a fantasy | - násilná „multikult“ predstava |

HODNOTENIE:



Prekliaty princ

ROYALOVCI ZNIČIA VŠETKÝCH, OKREM ČITATELIEK



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

Prvý diel som v predchádzajúcej recenzii vychválila. Príbehová línia druhej knihy začína tam, kde končí prvá kniha. Ella uteká z royalovského sídla len so svojím skromným majetkom a peniazmi, ktoré jej dal Callum ako odmenu za pobyt. Zúfalému Reedovi a ani jeho bratovi Eastonovi sa nedarí Ellu nájsť. Požiadajú teda otca, aby ju našiel. Keď sa Ella vráti, Reed je presvedčený, že všetko

jej vysvetlí, no Ella už nemá záujem vypočúť si ho. Podarí sa Reedovi – ničiteľovi získať Ellinu lásku a oplatiť sa vám, čitateľkám, brat' do rúk túto knihu? Jednoznačne áno.

Aj napriek opakovaniu klišé popoluškovskej témy, mladé čitateľky a romantičky každého veku, ktoré obľubujú lásky zo školského prostredia, určite prepadnú kúzlu tejto spisovateľky. Dej je rovnako dynamický ako v Papierovej princeznej. Ani ja som sa nedokázala odtrhnúť od tejto knihy len tak. Jednoduchý a priamy štýl rozhovorov medzi hrdinami a vedľajšími postavami magnetizoval moje oči. Prekliaty princ obsahuje krátke kapitoly, tentoraz písané z pohľadu oboch hlavných aktérov – Elly aj Reeda. Tento moderný štýl písania vtiahne čitateľov do dramatického deja.

Páči sa mi tento spôsob písania, lebo sa viem lepšie vcítiť do „kože“ postáv a byť voči ich jednaniu viac empatická.

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

Prekliaty princ spĺňa drvivú väčšinu očakávaní, ktoré čitateľky takýchto príbehov majú. Ved' čo viac si priať, ako sa pri knihe nenudiť ani na jednej, jedinej stránke? Možno ostatným čitateľkám takejto literatúry príde moje hodnotenie knihy príliš benevolentné. Ja milujem knihy, ktoré sú

písané tak, že sa od nich neviem odtrhnúť, či už je to triler, biografická alebo romantická kniha plná zrady a lásky. Rada prežívam každý príbeh ako na vlastnej koži a Erin Wattová patrí medzi spisovateľky, ktoré takýmto štýlom pripútajú čitateľov k stoličke, gauču alebo inému pohodlnému miestu.

Rôzne čitateľky majú aj rôzne požiadavky na to, čo všetko má obsahovať dobrá romantická kniha a jej hrdinovia. Charaktery hlavných hrdinov sa menia, resp. vyvíjajú aj tu, v pokračovaní príbehu. Bohaté decká neustále dávajú pociťovať iným študentom, že peniaze znamenajú moc, no Ella sa tým nenechá zastrašovať a otvorene vyhlási vojnu školskej šikane.

Reed síce nepatrí medzi mojich obľúbených romantických hrdinov, ale takisto na sebe pracuje. Vďaka autorkinmu zámeru písať druhý diel z pohľadu oboch hlavných postáv som sa vedela viac dostať do hlavy aj Reedovi a chápať jeho konanie. Páči sa mi takýto štýl kníh, lebo prostredníctvom druhého hrdinu vnímam ten istý príbeh z iného uhla pohľadu, a to dodáva čítaniu nový rozmer a zážitky.

Táto oddychová romantika pobaví a zaujme čitateľky rôznej vekovej kategórie, začínajúc tou 17+. Wattová sa asi vyžíva v prekvapivých zvratoch a koniec Prekliateho princa sa takisto zvrtné nečakaným smerom. Poistka, aby ste si určite prečítali aj tretí diel.:

*Život modernej popolušky
nie je jednoduchý.
V rodine Royalovcov sa
veru nebudete nudit'.*

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Erin Wattová:
Prekliaty princ

Rok vydania: 2018
Žáner: young adult, new adult

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + charakter hlavnej hrdinky
- + erotika
- gramatické chyby v preklade

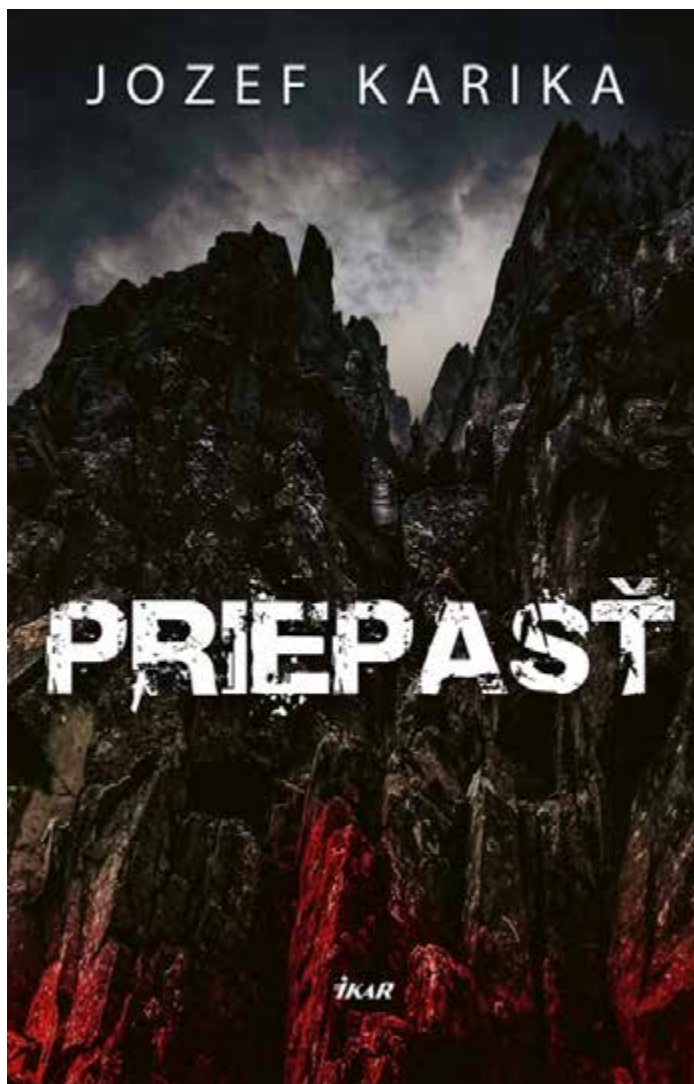
HODNOTENIE:





Priepasť

HLAVNE SA NEPOZERAJ DOLU



Čo sa skrýva za tajomnou smrťou mnohých turistov v bezpečne vyzerajúcej doline? Sú to len nešťastné náhody alebo v tatranských horách prebývajú nebezpečné tajomné sily? Dozviete sa v knihe Priepasť.

Ak sa aspoň trochu orientujete v slovenskej súčasnej literárnej tvorbe, určite vám meno Jozefa Kariku neuniklo. Jeho predchádzajúce dielo Trhlina sa stalo bestsellerom a momentálne sa dostáva do kín a na televízne obrazovky aj jeho filmové spracovanie. Túto jeseň sa k nám dostala jeho novinka Priepasť, ktorá je znova založená na napätých situáciách, strachu a prepletaní paralelných svetov.

Príbeh je rozprávaním mladého muža Adama Markusa, ktorý už dlhé roky zápasí s panickým strachom z výšok, zapríčinením tragickou smrťou jeho otca.

Pracuje v Tatrách z bezpečnej pozície v informačnom centre, ticho závidiac horským záchranárom ako je napríklad jeho najlepši priateľ Miro.

Jedného dňa po relatívne jednoduchom výstupe objavia v skalách telo mladého muža. Adama jeho smrť zaujme a chce sa dozvedieť viac. Dozvie sa o neslávnej povesti tatranskej doliny, v ktorej za zvláštnych udalostí umierajú ľudia.

Miro mu neverí a rozhodne sa dokázať mu, že legendy sú nepravdivé. Obaja sa preto vydajú na chýrne miesto, ktoré v sebe ukrýva viac, než si dokázali predstaviť.

Kniha má v sebe to, čo od Kariku jeho fanúšikovia chcú. Miesto, kde niečo nie je s kostolným poriadkom, zvedavého muža, ktorý nepočúva dobre mienené rady a strach, halucinácie i temnotu. Avšak celý príbeh je vymyslený zvláštnym spôsobom, ktorý funguje ako jednoduché prispôbovanie si nápadov, ktoré pôsobia až príliš neuveriteľne a neprepracovane. Vo mne to vzbudzovalo dojem, ako keď sa vás o niečom snaží

presvedčiť milovník konšpiračných teórií. Viete, že to čo hovorí je priťahnuté za vlasy, no použije argumenty, ktoré sa vám aj tak neoplatí vyvracať, pretože ho o opaku nepresvedčíte. Tak to vzdáte a knihu dočítate.

Čo sa deja Priepasti týka, je podobný s ostatnými Karikovými dielami, len námet a prostredie je pozmenené. To čo mi na knihe prekážalo najviac, je výber slov a celkový hlas hlavného hrdinu, ktorého vyjadrovanie je veľmi špecifické a pre mňa zvlášť rušivé. Nemyslím si, že postava Adama by v reálnom rozhovore používala toľko obrazných pomenovaní a výrazov, ktoré pôsobia veľmi umelo a zbytočne.

Taktiež kniha nedokázala vzbudiť ten pocit strachu, pre ktorý po nej mnohí ľudia pravdepodobne siahnu. Áno, najmä na začiatku je pár znepokojujúcich momentov, avšak postupne sa vytratia a vy máte v rukách skôr knihu o prežití v Tatrách.

Pre koho je teda kniha určená?

Ak ste fanúšikom štýlu, akým Jozef Karika komponuje svoje diela, kniha sa vám páčiť bude. Avšak, ak je to prvá kniha, ktorú od neho chcete čítať, odporúčam radšej niečo z jeho staršej, viac napínavej tvorby.

Ďalší mysteriózny román z pera Jozefa Kariku, ktorý v sebe spája mysterióznosť, strach a nebezpečenstvo. Prekonajte svoj strach z výšok a čítajte v noci len na vlastnú zodpovednosť.

Katarína Laurošková

ZÁKLADNÉ INFO:

Jozef Karika:
Priepasť

Rok vydania: 2018
Žáner: beletria, psychologický thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavé prostredie
- + využitie slovenských legiend
- recyklovanie témy
- rušivý hlavný hrdina
- nedostatočné budovanie deja

HODNOTENIE:



KALO MEDVEDIS #2



ĎAKUJEME VŠETKÝM ZA PODPORU! MOTIVUJE NÁS TO SKVALITŇOVAŤ NAŠU PRÁCU.

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho tlačенú verziu. Takže ak vás nebaví čítať časopis len na PC, telefóne, alebo tablete neváhajte a objednajte si svoj fyzický výtlačok alebo predplatné na adrese

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

Aktuálne vydanie v elektronickej podobe, rovnako ako aj archív starších čísiel pre vás je k dispozícii na voľné stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hírka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Batora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol, Lukáš Plaček, Adam Lukačovič, Richard Mako, Ján Hamlik, Františka Gibalová, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová, Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Ladislav Orosz, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Robert Litvanyi, Miroslav Marušin

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

ROG Strix SCAR II GL704GW

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 služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo čiastočne bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť popisovaných 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



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

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



SENZOR HERO 16K

G502 HERO

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám.

Prispôbte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.



G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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



WORLD'S 1ST TACTICAL MONITOR



AD27QD



aorusCZSK



aorus_czsk



aorus_czsk

GIGABYTE™