

GENERATION



TESTOVALI SME
MSI PS63 Modern

VIDELI SME
Trhlina

HRA MESIACA
Metro Exodus



SÚŤAŽE



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk



Sila povesti

Veľmi ma zaujal spôsob vydania nového Battle Royale šialenstva Apex Legends. Hra bola v jeden deň ohlásená a vydaná. Bez marketingu, bez hypu, bez PR žvástov. A napriek tomu sa nie len že uchytila, ale dnes patrí medzi najväčšie multiplayerové hry na svete.

Preto by som sa napríklad nedivil, keby tento príklad nasledovali aj ďalší. Načo investovať milióny do marketingu, keď si môžete zaplatiť zopár streamerov, aby vašu hru streamovali hneď po vydaní a následne sa spoliehate iba na kvalitu svojej hry, ktorá hovorí sama za seba.

Každopádne, na to, aby ste si toto mohli dovoliť, potrebujete skvelú hru. A takou Apex Legends je. A tak ako som bol odporcom Kinectu, VR a aj Battle Royale, tak som aj pri tomto žánri musel trochu poupraviť moju nechápavú tvár a skonštatoval som, že som konečne našiel tú pravú BR hru vhodnú pre mňa.

Táto hra dominovala februáru, no to neznamená, že na ostatné sa zabudlo. Určite nie. Február nám priniesol skvelé Metro, solídny Far Cry a Crackdown a dlhoočakávaný Anthem. TO ako tieto hry dopadli sa dozviete, keď si prelistujete magazín Generation plný zaujímavých článkov, názorov, recenzií a ďalšieho skvelého obsahu.

Tak, nech sa páči. Listujte, píšite, čo by ste chceli vylepšiť. Dajte nám vedieť, ako sa vám tento magazín páči. Pretože ho pripravujeme pre vás. Aby ste sa vedeli zorientovať vo svete hier a hardvéru.

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.

Motorola G7

CENOVĽ DOSTUPNÉ MODELÝ MOTO G7 PONÚKNU DLHÚ VÝDRŽ,
MNOŽSTVO VYCHYTÁVOK AJ KVALITNÝ FOTOAPARÁT



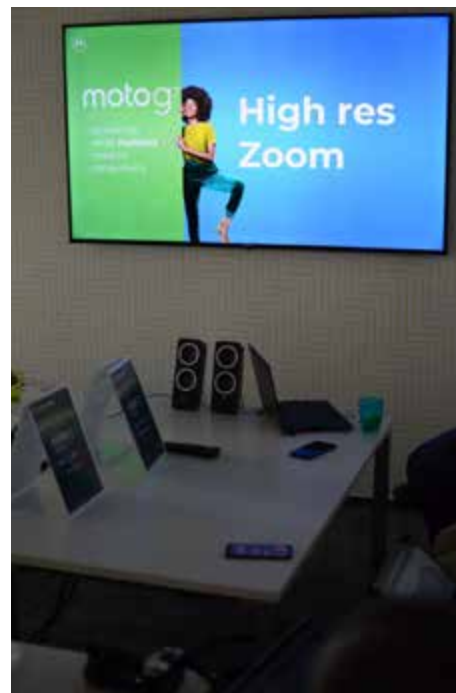
Opäť nadišiel čas, keď Motorola predstavuje prírastky do svojej už bohatej, rokmi overenej a stále oblúbenej série smartfónov Moto G. Nový rad pozostáva zo štvorice zariadení, ktoré spolu zdieľajú meno G7, no každý ponúka niečo iné. Len nedávno sme sa mali možnosť osobne zúčastniť predstavenia dvoch hlavných hráčov, ktorými sú Moto G7 Plus a Moto G7 Power, no v ponuke bude aj hlavný model s menom G7 a takisto G7 Play.

Séria Moto G je u slovenských zákazníkov stále v oblúbe v podstate od príchodu prvých modelov vďaka filozofii, ktorú pri týchto zariadeniach v Motorole aplikujú. Ponúknuť dostatočne výkonné zariadenie, ktoré zvládne ako každodenný zhone, tak

obstojné fotografie a jeho kúpa neurobí diery do rozpočtu bežného zákazníka, to zvládajú viaceré spoločnosti, no Moto vyniká vo viacerých smeroch.

Či už ide o snahu poskytnúť naozaj čistý Android systém, ktorý nebude spomalený už po pár mesiacoch používania, ponuku Moto akcií, ktoré si takmer všetci majitelia okamžite zamilujú, alebo dizajn a kvalitné spracovanie, ktoré by od takto nacenených zariadení čakal málokto, to sú hlavné piliere, ktorými Moto G dobíja slovenské dlane.

Rad Moto G7 prichádza najmä s plánom ponúknuť tie najlepšie fotoaparáty v cene pod 300 eur, čo je v momentálnej



konkurencii naozaj veľké sústo. Pri prvých skúškach s G7 a G7 Plus to však vyzerá na celkom úspešný boj.

Najprv sa pozrieme na to, čo má okrem základu mena celý rad spoločné. Všetky štyri modely prichádzajú s operačným systémom Android 9.0, USB-C portom, plnohodnotným Dual SIM systémom (dve Nano SIM + microSD), procesormi Snapdragon rady 6xx a stále sa môžu popýšiť 3,5 mm konektorom na slúchadlá.

Každý model tiež ponúka miernu odolnosť voči vode vďaka ošetreniu P2i nano pot'ahom, čítačku odtlačkov prstov na zadnej strane a rozšíriteľnosť microSD kartou až do kapacity 512 GB.

V ďalších parametroch sa ale modely odlišujú, každý sa preto hodí na iné použitie či inému typu zákazníka.

Moto G7 Play je najlacnejším modelom a ponúka 5,7-palcový displej s rozlíšením 1512x720 pixelov, váhu 151 gramov, Snapdragon 632, 2 GB





RAM a 64 GB úložného priestoru. Energiu dodáva batéria s kapacitou 3000 mAh, fotky urobíte 13 MP fotoaparátom na zadnej strane a 8 MP na prednej, určeným na selfie.

Moto G7 Power predstavuje skvelé riešenie pre zákazníkov, ktorí sú často na cestách alebo neradi nabíjajú svoj telefón.

Vďaka hlavnému vylepšeniu oproti ostatným modelom, ktorým je batéria s kapacitou 5000 mAh, zvládne tri dni pri bežnom či dva pri náročnejšom fungovaní. Okrem väčšej batérie ponúka oproti G7 Play 3 GB kapacitu RAM a 6,2-palcový displej s rozlíšením 1520x720 pixelov.

Veľkým plusom k veľkej kapacite batérie je aj podpora TurboPower nabíjania s 15W nabíjačkou priamo v balení, ktoré G7 Play, nanešťastie, nepodporuje. Väčšia batéria ale znamená aj mierne vyššiu váhu takmer 200 gramov.

Moto G7 a G7 Plus sú tým najlepším z celej série. G7 aj G7 Plus zvyšujú kapacitu RAM na 4 GB a úložný priestor až na 64 GB. Zmenou prešli aj fotoaparáty, pretože Play a Power na zadnej strane ponúkali iba jednu šošovku, zatiaľ čo G7 poteší dvojicou 12 + 5 MP a G7 Plus dokonca 16

+ 5 MP snímačov. Oba poskytnú optickú stabilizáciu, možnosť nahrávať video v 4K rozlíšení a spomalené zábery 120 FPS pri Full HD a 240 FPS pri polovičnom rozlíšení.

Ešte lepšie je pri týchto modeloch aj TurboPower nabíjanie, keďže v balení sa nachádza 27 W adaptér, vďaka ktorému nabijete smartfón na celý deň používania za pár minút.

A veľký palec hore od nás dostávajú tieto modely aj za stereo reproduktory, vďaka ktorým bude pozeranie videa či počúvanie hudby bez slúchadiel oveľa lepším zážitkom ako pri smartfónoch s jedným reproduktorom hrajúcim zo spodnej hrany.

Na záver pri všetkých modeloch ostávajú už spomínané výhody ako čistý Android, Moto displej a Moto akcie, ku

ktorým okrem dvojitého seknutia na zapnutie LED baterky či pootočená v ruke na spustenie fotoaparátu pribudla aj novinka menom Media Control. Vďaka nej budú môcť používatelia aj pri vypnutej obrazovke podržať tlačidlá hlasitosti nahor alebo nadol a prejsť tak na ďalšiu skladbu.

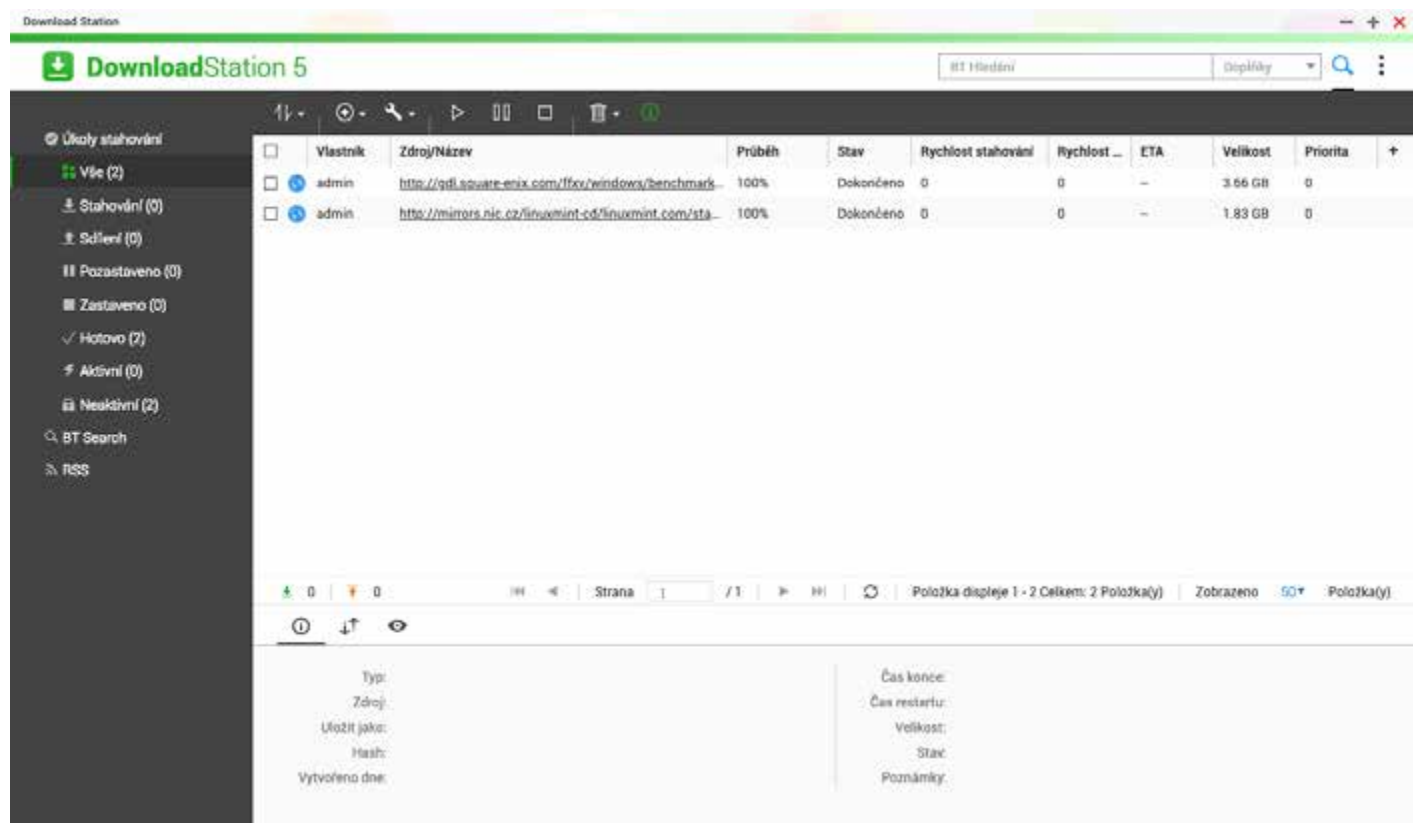
Moto G7 Power je momentálne dostupný v čiernej farbe s cenovkou od 218 eur a v priebehu marca príde aj farebná verzia Ice Violet. Moto G7 Plus sa dá kúpiť u operátora O2 v modrej a červenej farbe za 290 eur. Na modely G7 a G7 Play si ale budeme musieť ešte pár týždňov počkať.

Na recenzii modelu Moto G7 Power už pilne pracujeme a prinesieme vám ju v blízkej budúcnosti.

Daniel Paulini



Aké multimediálne funkcie ponúka operačný systém QNAP QTS?



Určite budete so mnou súhlasiť, že žijeme v dobe streamovacej. Pre filmy a seriály je tu Netflix, hudobnej scéne dominuje Spotify a je len otázkou času kedy namiesto výkonného PC bude stačiť vysokorychlostné internetové pripojenie s malou odozvou pre hranie najnovších titulov. Ak ale patríte ku konzervatívnym používateľom, ktorí preferujú prítomnosť multimediálneho obsahu na disku, môže byť pre vás univerzálnym riešením operačný systém QNAP QTS.

Video Station

Ak sa pozriete na štatistiky toku globálnej internetovej siete zistíte, že právo video je najčastejšie prenášaným obsahom. Nie všetci však disponujeme vysokorychlostným internetovým pripojením, ktoré dokáže v reálnom čase streamovať 4K video obsah. Jediná možnosť ako si film vo vysokej obrazovej kvalite prehrať je jeho stiahnutie (z

oficiálnych zdrojov samozrejme :)). Import filmov do kolekcie Video Station okrem indexácie obstará aj dodatočné metadáta, pričom ako zdroj používa IMDB, jednu z najpopulárnejších a najrozsiahlejších filmových a seriálových databáz.

Prehliadanie obsahu v používateľskom rozhraní s familiárnymi ikonami je tak oveľa rýchlejšie. Jednotlivé diely seriálov je možné na základe vzoru Názov Seriálu.S01E01 prehľadne usporiadať a aplikácia si zároveň pamätá, ktorú časť ste pozerali minule.

Okrem manuálnych kolekcii je možné vytvoriť aj automatizované na základe ratingu, tagu, žánru alebo rozlíšenia. V hornej časti nástrojového panelu sa nachádza vyhladávanie so všetkými dostupnými parametrami a podporou fulltextu. Poslednou ikonou je možné video obsah streamovať cez Apple TV, Chromecast alebo iné zariadenie s

podporou DLNA. Veľkou devízou je podpora transkódovania obsahu do nižšieho rozlíšenia pre optimalizáciu dátového toku a konvertovania do podporovaného formátu vášho multimediálneho zariadenia.

Music Station

Hudobné streamovacie služby ponúkajú vo svojom repertoáre milióny skladieb, no staršie nahrávky kvôli nevysporiadaným autorským právam alebo menší lokálni interpreti si cestu do databáz služieb ako Spotify, Apple Music alebo Deezer stále hľadajú. Ďalšou potenciálnou používateľskou skupinou sú konzervatívni používatelia, ktorí zmienené služby nepoužívajú už len z princípu.

Aplikácia Music Station ponúka prehľadnú správu audioknižnice a zdieľania hudby. Zdrojové audio súbory knižnice je možné pridať z ľubovoľného lokálneho priečinku NAS, pričom súbory sú okamžite



indexované a dostupné ihneď k prehraniu. Pokiaľ sa vo vašej zbierke nachádzajú súbory, ktoré majú chybné vyplnené ID tagy môžete ich opraviť ako jednotlivito tak hromadne, čo je užitočné hlavne pri veľkých kompiláciách. Samozrejmosťou sú funkcie ako vytváranie zoznamov skladieb, úprava prehrávanej fronty, rýchly import jednotlivých súborov a predefinované inteligentné zoznamy skladieb. Aplikácia podporuje nasledujúce audio formáty: MP3, FLAC, OGG, WAV, AIF, AIFF, AU, APE, MKA, WV, RA, DSF, DFF.

Čo však Music Station povyšuje nad klasické desktopové prehrávače? Jednoznačne široké možnosti streamovania hudby do rôznych zariadení rôznymi protokolmi. Je teda jedno či chcete hudbu prehrať cez Chromecast, Apple TV alebo iné DLNA zariadenie, Music Station si s každou menovanou platformou poradí. Čerešničkou na torte je podpora prehrávania cez Bluetooth, no podpora tejto funkcionality závisí od druhu NAS zariadenia.

Používateľov systému macOS poteší, že NAS je taktiež možné používať ako iTunes Server a celú hudobnú knižnicu tak môžete spravovať priamo z desktopovej aplikácie iTunes. Okrem vlastných audio súborov je možné prehrávať rádia vďaka integrácii služby TuneIn. V ponuke sú rádia zo všetkých kontinentov s rôznymi hudobnými štýlmi alebo čisto spravodajské stanice. Medzi ďalšie vychytávky patrí podpora zobrazenia textov piesní alebo nastavenie budíku.

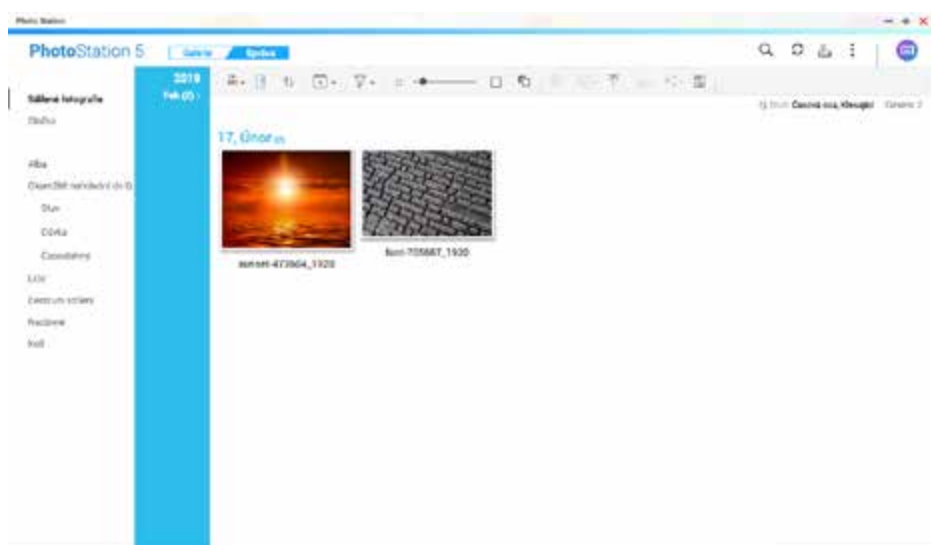
Photo Station

Digitálne spomienky na momenty zo života zaberajú v našich smartfónoch drvivú väčšinu úložného priestoru. Čas od času je preto odporúčané aby ste ich ochránili zálohovaním na iné

zariadenie. NAS-y QNAP okrem toho ponúkajú aj plnohodnotnú správu fotografií pomocou aplikácie Photo Station. Je možné upravovať názov, dodatočné údaje o fotografii alebo ich združovať do jednotlivých albumov.

Aplikácia myslí aj na používateľov, ktorí si z dovolenky priniesu stovky fotografií a nechce sa im jednotlivito priradovať fotografie do správneho albumu. O to sa stará funkcia Smart Album, ktorá fotografie do albumu zaradi na základe dátumu vzniku alebo priradeného tagu. Podporované je aj prehliadenie 360° fotografií a videí priamo v prehliadači.

So spomienkami sa dnes väčšina používateľov chváli aj na sociálnych sieťach a aj na tento aspekt vývojári mysleli pridaním integrácie s Facebookom, no je možné vytvoriť aj HTTP odkaz. Pre funkčnosť tejto možnosti je ale nutné mať verejnú IPv4 adresu a povolený prístup pre zvolený port v URL. Po inštalácii doplnku je taktiež možné označovať ľudí na základe detekcie tváre.



Fotografie sa dajú taktiež prehliadať aj pomocou Apple TV, Chromecastu alebo iného zariadenia s podporou DLNA.

Download Station

Hoc je sťahovanie obsahu z internetu považované za výsadu pirátov, a v dnešnej streamovacej dobe sa to môže zdať až neuveriteľné, stále existujú umelci a združenia, ktoré diela umožňujú zakúpiť a stiahnuť vo forme súborov na harddisk. V prípade systému QTS sa o tieto úlohy postará aplikácia Download Station. Tá okrem sťahovania prostredníctvom HTTP a FTP protokolov spoľahlivo pracuje ako BitTorrent klient. Nechýbajú ani pokročilé nastavenia, pre ktoré porty máte povolenú komunikáciu s trackerom a zvoliť si typ klienta. Najmä druhá menovaná možnosť je užitočná, keďže niektoré trackery nepovoľujú komunikáciu s neznámymi klientskými aplikáciami.

V prípade, že chcete seedovať súbory iba v určitom časovom okne, v nastaveniach sa nachádza časový diagram, v ktorom si ľahko určíte časový rozsah sťahovania a odosielania paketov. Dostupné sú aj doplnky, ktoré umožňujú priamo v aplikácii vyhľadávať obsah na najpopulárnejších trackeroch ako Kickass alebo The Pirate Bay.

Mierne netradičnou funkcionalitou je podpora sťahovania obsahu z RSS feedu. Túto možnosť ocenia používatelia, ktorí nechú svoje čitateľské preferencie zverovať od rúk tretej strany. Stránku je po stiahnutí možné okamžite otvoriť pričom sa v html súbore nachádzajú všetky obrázky takže nebudete ochudobnený o žiaden obsah. CSS štýly síce niekedy nenesedia úplne na 100%, no nadpis od obvyčajného textu ľahko rozoznate.

Adam Lukačovič

3X komiksový seriál



Hallo, dear generation of maniacs! Píšte do listárne Generation (lebo nejak stále nepíšete), aké komiksy ste čítali, aké filmy ste pozerali, ale keď vám v televízore či monitore (dúfajme, že nie v byte) snežilo, stihli sme to urobiť za vás! Tentokrát to bude v 3D, respektíve v 3XD. Najhorúcejšie web-televízne seriály s komiksovou tematikou vás zaručene preberú zo zimného spánku a presuniete sa z otepľovačiek a tridsiatich troch perín do pohodlia gauča. Nezapadnite si však k telke prichystať aj tlačný Generation.

Deadly Class

Píše sa rok 1987, Markus Lopez je mladý Nikaragujčan bez domova, ktorý sa túla po uliciach San Francisca. Nemá rodičov a pátra po ňom polícia. Určite by skončil zle, pokiaľ by ho nezachránila sexi nindža Saya a jej banda grázlov. Marcus má na výber – buď ostane na ulici, alebo prijme štipendium na Kings Dominion High School for the Deadly Arts (alternatívne King's Dominion Atelier of the Deadly Arts), kde sa bude učiť asasínske umenia.

Tak sa ocitne na najbrutálnejšej strednej škole sveta, kde smotánka podsvetia posielajú študovať svoje ratolesti podľa hesla „Vražda je umenie, zabíjanie je remeslo“. Na tejto prestížnej strednej (v roku 1957 tam maturoval aj taký Lee Harvey Oswald), kam by asi Harry Potter nechcel chodiť, si musí Marcus dávať pozor, aby nemal nôž v chrbte (doslova) a aby jediným jedom v káve boli len jedovité sliny prskajúcich

spolužiakov. Marcus navyše ukrýva jedno tajomstvo – nikdy nikoho nezabil.

Komiks Deadly Class, ktorý sa vyznačuje „over the top“ humorom, zaujímavými charaktermi a gradujúcim násilím, publikuje s občasnými prestávkami od roku 2014 spoločnosť Image Comics, tretie najväčšie komiksové vydavateľstvo v USA (v Generation ste si mohli prečítať už dva rozhovory s jeho spoluzakladateľom Erikom Larsenom). K dňu písania tohto článku existuje osem zozbieraných albumov (volumes). Komiks píše Rick Remender, ilustruje Wesley Craig, koloruje Lee Loughridge a leteruje Rus Wooton. Komiks zoženiete

len v pôvodnom jazyku, keďže v našich končinách ho nik doteraz nevydal a myslím, že v roku 2019 ani neplánuje.

Tento úspešný komiksový seriál adaptovala televízia Syfy do podoby hraného seriálu. Pilotná epizóda bola odvysielaná v decembri 2018, pričom oficiálna premiéra bola 16. januára 2019. Prvá séria by mala vychádzať z pôvodného komiksu s osemdesiatkovou „LSD dobrodružnou“ atmosférou a antihrdinskými postavami. Autori aj jeho protagonisti sľubujú, že bude zachovaná kontinuita a seriál príliš nevybočí z kanónu, ako to, nanešťastie, bolo napríklad pri televíznej „zombie telenovele“ Walking Dead na motívy tiež úspešného komiksu od Image.

Doom Patrol

V roku 1963 vydal DC Comics pod názvom „My Greatest Adventure #80“ prvý diel komiksu o tíme „outsiderských, čudáckych a verejnou nenávidených“ superhrdinov, ktorých viedol génius na invalidnom vozíku.

Každý člen patroly prežil strašnú nehodu, ktorá mu dala nadľudské schopnosti, ale jazvami poznamenala jeho tvár aj dušu. Úlohou týchto „netvorov“ je pod vedením supermozgu vyhladávať, vyšetrovať a potláčať najbizarnejšie





svetové fenomény (katastrofy a zločiny). Komiks vďaka rastúcej popularite dostal vlastnú radu a dodnes je známy pod názvom Doom Patrol. Vznikol síce skôr ako nepopierateľne „rovnaký“ X-Men od Marvelu, ale napriek tomu sa nevyhol obvineniam z nečistej konkurencie a plagiátorstva.

Pôvodná séria bola ukončená v roku 1968 číslom 121. Niekoľko rokov napodobeniny i pôvodné postavy (ako napríklad populárny Robotman) hostovali po iných sériách DC a mali vlastné „špeciály“, až kým sa v roku 1987 nespustila druhá séria.

Väčšina pôvodného tímu bola „resurektovaná“ a boli pridané nové postavy, čo nebola žiadna výhra až



dovtedy, kým seriál nezačal písať legendárny Škót Grant Morrison (Batman, The Invisibles, Happy!, JLA). Morrison sériu preorientoval na dospelšie publikum a nastolil temnejšie témy, najmä v story arcu „Crawling from the Wreckage“. V Morrisonovej tóne pokračoval knižný spisovateľ Rachel Pollack už pod dcérskou značkou DC-Vertigo (pre dospelé publikum), no séria napriek tomu skončila v roku 1995. Neskôr opäť dochádzalo k ďalším neúspešným rebootom.

Záujem o Doom Patrol však dokázalo znova nakopnúť ich hostovanie v sérii Teen Titans a patroláci tak dostali v roku 2009 znova vlastnú radu, tentokrát

písanú Keithom Giffenom (vymyslel Loba), pričom po ňom sériu prebral Gerard Way (líder kapely My Chemical Romance). O Wayovi si ešte povieme nižšie. V každom prípade, ľudkovia zo streamovacieho servisu DC Universe povedali, že urobia z komiksu hraný seriál.

Zobrali Morrisonovu starú partiu, pridali do nej Cyborga, nadviazali na koniec príbehu Teen Titans a akýsi spin-off, webseriál Doom Patrol uzrel svetlo sveta v premiére 15. februára 2019 už na spomínanom stream kanály DC Universe.

Môžete sa tešiť na mená ako Matt Bomer alias Negative Man, Brendan





Fraser aka Robotman a Timothy Dalton ako Dr. Niles Caulder / The Chief.

Ak by ste si chceli prečítať Doom Patrol ako komiks, opäť vás musím odkázať na oficiálne originály. Bohužiaľ, ani túto klasiku si v našich luhoch a hájoch nik nevšimol.

Dáždniková akadémia... pardón... The Umbrella Academy

Komiks Gerarda Waya, zakladateľa a frontmana kapely My Chemical Romance, dokazuje, že je nielen talentovaným hudobníkom, ale aj spisovateľom.

V komikse debutoval ako 16-ročný titulom „On Raven's Wings“ a neskôr prechodom z komiksu do koncepčného hudobného albumu „The True Lives of the Fabulous Killjoys“.

V roku 2007 začal písať sériu a pôvodne aj kresliť The Umbrella Academy (ktorú však prekreslil brazílsky karikaturista Gabriel Bá) a v súčasnosti pokračuje na

tituloch ako už spomínaná Doom Patrol a rôzne ďalšie, hlavne pre DC Comics.

Umbrella Academy však píše pre Dark Horse Comics, vydavateľstvo, ktoré komiksovým aj filmovým fanúšikom prinieslo Hellboya, Sin City či zabíjačku upírov Buffy. Ide síce o titul starší, ale práve sfilmovanie prvej knihy s názvom „Apocalypse Suite“ ho nakoplo, aby napísal knihu v poradí tretiu, ktorá sa postupne seriálovo vydáva v súčasnosti. Príbeh prvej knihy spracoval Netflix do podoby 10-dielneho seriálu, ktorý mal premiéru 15. februára.

Je veľmi ťažké hovoriť o deji bez akéhokoli'vek spoileru a jednak preto, že české vydavateľstvo Crew vydalo v roku 2018 už dve knihy (Suita apokalypsy a Dallas). Možno si niekedy v Generation prečítate recenziu aj na ne.

Úvod do historky je však klišovitý ako komiksová predloha samotná. Paroduje komiksových hrdinov tzv. „zlatého a strieborného veku“ a strieľa si z typickej komiksovej dysfunkčnej rodiny (najlepši

príklad je Fantastic 4) a psychologických účinkov tréningu superhrdinov (napr. X-Men). V jeden deň sa spontánne narodí 43 nadaných detí a väčšina z nich zomrie, no sedem si adoptuje profesor Hargreeves, vynálezca a mimozemšťan v jednej osobe. Ako adoptívny otec však zlyhá, pretože namiesto lásky dáva deťom tvrdý tréning a experimentuje na nich. Hlavný obsah knihy prvej a teda aj prvej série sa však odohráva po profesorovej smrti, keď sa jeho „deti“ znova stretnú na pohrebe. Jeden z nich nazrie do budúcnosti a uvidí v nej koniec sveta, čo prinesie jeden zo súrodencov. Tak je profesorov odkaz chciac-nechciac naplnený a vzniká nesúrodý superhrdinský tím plný bizarne vyzerajúcich a mierne vyšinitých postavičiek.

Podobných titulov je mnoho a aj ďaleko kvalitnejších (napr. Black Hammer a staršie), no Way stavil na temný humor, alternatívnu históriu, kde napríklad nezastreli Kennedyho, a dieselpunkové kulisy (najlepším príkladom dieselpunku je Batman).

Séria kníh ako celok je však kúskom láskyplne kritizujúcim klasický vintage comics a stojí za kúpu. Seriál sa oproti originálu síce odohráva v roku 1989 (v komikse je to 1977, teda rok narodenia Waya), ale myslím si, že práve jeho televízne spracovanie dalo ďaleko väčší priestor na rozvinutie pôvodnej idey a hlavne motívov jednotlivých charakterov sú zachytené hlbšie.

Tak čo, dear maniacs? Vybrali ste si aspoň jeden titul a prípadne vás jeho kuknutie inšpiruje aj ku kúpe originálnych komiksových predlôh? Ak nie, tak sa pokojne choďte trebárs... lyžovať, alebo si prečítajte komiksy v Generation.

Laco Orosz





NINTENDO
SWITCH™

KEDYKOL'VEK, KDEKOL'VEK, S KÝMKOL'VEK

Nintendo®

3

www.peg.info

YOSHI'S CRAFTED WORLD

VYSKÚŠAJTE
demo ZDARMA V
Nintendo eShop

KAŽDÝ POTREBUJE TROŠKU
YOSHIHO VO SVOJOM ŽIVOTE!

Dobrodružstvo čaká!
Objavte ručne vyrobený
svet plný tajomstiev.

Vstúpte do zákulisia!
Nájdete Poochy Pups na
spodnej strane úrovni.

Zdieľajte zábavu! Hrajte
sami alebo objavujte spolu
s kamarátom ako duo.

(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)

29. MARCA

CONQUEST
ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

Playstation v roku 2019



Máme rok 2019 a vo svete videohier to znamená nové Call of Duty a ďalšia Fifa. Pod'me sa ale pozrieť, a niečo zaujímavejšie a to, čo nám prinesie Sony v nasledujúcich mesiacoch.

Kde začať? Pre Sony, tak ako aj pre Microsoft to bude zrejme ďalší prelomový rok. Nie je isté, či sa dočkáme nových konzol, no minimálne sa počíta s ich ohlásením, poprípade zverejnením ich špecifikácií a typov.

Únikov a špekulácií je čoraz viac, niektoré uletené, iné zas pre zmenu negatívne, či zastrešujúce (napríklad, že budú len streamovacie zariadenia), no suma sumárom sa nám pomaly ale isto začínajú črtat' reálne základy, aké mašiny budú. Bližšie som sa tomu venoval v samostatnom článku, ktorý si môžete prečítať tu:

Tento rok to pre Japonskú spoločnosť vyzerá veľmi zaujímavo. Už od leta sa očakáva, že buď sa udeje niečo veľké, alebo vôbec nič. Pomohla tomu aj správa, že sa nezúčastní E3 2019 a taktiež zrušenie PSX konferencie v decembri minulého roka. V hernom priemysle ide o dosť závažnú vec. Je možné, že spoločnosť vystriela všetky tromfy? Nemajú nič, čo by nám ponúkli a tento rok jednoducho prejde spôsobom vydávania exkluzív a ďalšie zaujímavosti, oznámenia, či projekty môžeme očakávať až v 2020? Vylúčené to nie je, aj keď o

tom dosť pochybujem. Každá spoločnosť musí akcionárom vykazovať zisky.

To je holý fakt. Jeden celý rok bez oznámenia akýchkoľvek novín jednoducho nepripadá do úvahy, predaje exkluzívnych hier proste stačiť nebudú. E3 2018 dopadla u Sony iba rekapituláciou a oznámením cca 3 projektov. To nebude stačiť a takto dobre rozbehnutá konzola ako je PS4 si nezaslúži pauzu. Isto teda môžeme očakávať vlastnú Sony akciu a to nemyslím PSX v decembri, nakoľko to je veľmi neskoro.

Čo nás teda čaká a neminie? Pod'me sa pozrieť na to, či si pre nás pripravili niečo zaujímavé aspoň, kým sa dozvieme o ich

postupe niečo viac. Môžeme zhodnotiť, že určite sa máme na čo tešiť, aj keď niekoľko otáznikov tu stále bude visieť.

PlayStation 4 sa zapíše do histórie ako jednoznačný víťaz 8. generácie konzol. K januáru 2019 má na konte predaných takmer 92 miliónov kusov, zatiaľ čo Xbox One má okolo 40 miliónov. Nintendo a ich Switch prišli na trh výrazne neskôr, takže priamy boj medzi nimi nebol od začiatku. Znamená to aj napriek ich veľkému úspechu len druhé miesto. Druhé, aj keď majú menšie predaje ako Microsoft, nakoľko ich konzolu zrejme predbehnú. Za ani nie 2 roky sú na 22 miliónoch predaných kusov (Xbox má 40 miliónov za 5 rokov).

Čím to ale je? Odpoveď je jednoduchá. Exkluzívne hry. Viac netreba dodávať, iba ich treba dodávať. Nintendo má svoje, PlayStation svoje. Xbox skoro žiadne, aj keď v oboch článkoch vyššie si prečítate, že to sa zrejme zmení.

Sony, napriek všetkému tento rok môže mať veľmi silný, ak by aj neohlásili okrem termínov niektorých titulov vôbec nič. Samozrejme, to by malo zlý dopad na rok 2020, takže s tým nepočítajme, hovorím to preto, že ich potenciálna ponuka na 2019 je doslova naložená. S čím začať?





Zrejme titulom, ktorý má pevný dátum vydania a jediný je vlastne istý.

Days Gone. Tento titul netreba nejakو zvlášť predstavovať. V konečnom dôsledku, žiaden z tých, ktoré tu budú. Každý, kto sleduje novinky v hernom svete vie, o čom je reč. Hordy besných nepriateľov (nie zombie!) likvidujete jedna radosť. Oficiálne vychádza 26.4.2019 a očakávania sú veľké. Podľa videí zverejnených na posledných dvoch E3 to vyzerá možno na ďalšiu IP /intellectual property/ respektíve novú značku na konzolu. Máme o hre celkom málo informácií, takže kto vie, môže to byť začiatok novej série a kto to ešte nepočul, tak bude obsahovať české titulky. Aj Horizon: Zero Dawn prišiel z ničoho nič a pokračovanie je jednou z najočakávanejších titulov na konzolu od Sony.

Medieval. Kto vlastnil originálnu PSX alebo PS1, tak ten zrejme vlastnil aj túto hru. Už v lete by sme sa mali dočkať úplného remaku pôvodného titulu z roku 1999, keď zlý Zarok zaútočil na kráľovstvo Gallowmere s armádou nemŕtvych. Proti nemu tiahol Sir Daniel Fortsque, udatný hrdina, ktorý, bohužiaľ, zomrel, keď ho trafil úplne prvý šíp v vystrelení v boji. Napriek tomu bol Zarok porazený aby sa schoval a o 100 rokov vrátil, pomocou kúzla oživil znova armádu nemŕtvych kradol duše živým. Popri tom ale nevedome oživí aj Sira Daniela, ktorý je síce kostlivec, chýba mu spodná časť úst a oko, ktoré stratil v boji, no je odhodlaný hrozného Zaroka zastaviť. Čo k tomu viac povedať? Kto má rád trošku morbidný humor, krásne animácie a

vtipné scény, nemal by váhať. Titul bol dobý už pred 20. rokmi, na PS4 bude určite ešte lepší. Koniec koncov, Crash a Spyro vyzerajú a aj sa hrajú úchvatne.

Dead Stranding je hra, od ktorej nevieme, čo očakávať. Mnohí hovoria o simulátore kráčania, iní zas šalejú, kedykoľvek len vidia názov hry v nejakom článku. Hideo Kojima je génius, o tom žiadna reč. Otázka je, či aj teraz trafil do čierneho. Buď to bude jeho epický návrat, alebo odchod do herného dôchodku. Hra vyzerá skvelo, čo si budeme klamať. Príbeh, aspoň z trailerov, môže byť ozaj zaujímavý. Celý problém spočíva v hrateľnosti a prechádzanie hrou samotnou. Nikoho nebude baviť sa prechádzať po veľkej mape a zbierať krabice, či ich potom niekam odniesť. To je samá vata. Žiaľ, viac sme ale nevideli. Môžeme len dúfať a čakať. Mnohí budú čakať na recenziu a priznám, že ja budem jeden z nich. Niektoré z našej redakcie, niektoré nezaujatí sa isto nájde, kto sa do toho pustí a ja sa teším, čo z toho bude a hlavne kedy, pretože či to bude tento rok, to ešte nevieme. Hideo, nesklam nás!

The Last of Us Part II. Už som to párkrát vo svojich článkoch napísal, no to mi nebráni napísať to znova. Len jeden titul predchádzal šialenstvu, ktoré sa spustilo po predstavení tejto hry. Len jeden. Taký dobrý bol. Samozrejme, na dnešné pomery bola prvá časť priveľmi uzavretá, no na svoju dobu tam bolo všetko, ako malo byť. Krásny vizuál, neskutočná hudba a príbeh, ktorý sa ťažko prekonáva. Rád to porovnávam k Horizon: Zero Dawn. Tam tiež len jedna časť dokázala pohnúť masami ľudí, aby čakali na pokračovanie. Možno to nie je legenda ako TLoU, no

nemá od nej ďaleko. Po druhej časti sa ňou môže stať, ja budem len rád. Ale aby som sa vrátil k pointe, Naughty Dog ešte nesklamali. Podľa videí z E3 môžeme pomaly konštatovať, že nesklamú ani teraz. Dúfajme. Každopádne, toto je jedna z veľmi mála hier, kde sa nebojím predobjednať a že som tak aj urobil. Už len dúfať, že vyjde ešte tento rok.

Ghost of Tsushima je úplná novinka, o ktorej sme až do júna 2018 vôbec nevedeli. Gameplay trailer ale vyzeral úchvatne. Bol to pre mnohých šok, že kde sa toto tu vzalo? Čo to je? Ale hlavne – Kedy to bude? Nevieme. Špekuluje sa o tomto roku, no ja dosť pochybujem. Zaradil som to sem práve len kvôli tým špekuláciám. Každý, kto má rád východnú kultúru si príde na svoje. Boje vyzerali parádne, grafika celkovo úžasná a hudba sa vrýva pod kožu. Žeby ďalšie IP?

Toto sú hlavné body, ktoré nás (možno) čakajú v tábore Sony pre tento rok. Určite sa dozvieme niečo o novej konzole, určite sa dočkáme nejakej vlastnej Sony akcie, kde nám predstavia, ako bude firma pokračovať v blízkej dobe a čo plánuje do roku 2020. No hlavne nás čakajú (niektoré) skvelé tituly, ktoré si inde nezahráme a to je jeden z dôvodov, prečo sa oplatí túto konzolu vlastniť. V tomto roku už vyšli, alebo nás čaká mnoho ďalších zaujímavých titulov, ktoré vyjdú aj na PS4:

- 25.1. Resident Evil 2
- 29.1. Kingdom Hearts III
- 15.2. Far Cry: New Dawn
- 15.2. Metro Exodus
- 22.2. Anthem
- 1.3. Dead or Alive 6
- 8.3. Devil May Cry 5
- 15.3 Division 2
- 22.3. Sekiro: Shadow Die Twice
- 23.4. Mortal Kombat 11
- 14.5. Rage 2
- 21.6. Crash Team Racing Nitro-Fueled
- 27.8. Shenmue 3

Posledná vec, ktorá sa môže tento rok stať je, že nám Naughty Dog a Guerilla Games oznámia prácu na nových tituloch. Od Guerilla Games sa očakáva pokračovanie Horizonu a možno Killzone. Naopak, Naughty Dog je momentálne v bode, kedy má ukončený Uncharted. Lost Legacy síce ukázal, že sa dá na tejto značke pracovať aj bez Nathana, no skôr sa tu podsúva otázka, či nám nepredstavia úplne novú značku. Skôr, či neskôr to prísť musí a ak The Last of Us príde tento rok, nevidím inú možnosť, ako začať pracovať aj na niečom novom.

Róbert Gabčík

Dead Space... reštart remaster, či remake?



Hororová séria Dead Space je už nejaký ten rôčik stará. Prvá časť vyšla ešte v roku 2008 a dnes, o 11 rokov neskôr sledujem čoraz väčší záujem o tento titul. Vyzerá to, že nemusí byť taká „mŕtva“, ako sa zdá.

Nemyslím to len preto, že na základe mojej histórie prehliadania mi na rôznych stránkach vyskakujú odkazy na túto hru. Tak, ako sa presúvajú športovci medzi klubmi, tak sa presúvajú aj vývojári.

Nedávno sa tvorca Dead Space presunul a fanúšikovia už rozbiehajú konšpiračné teórie. Ono, každý vie, že pokiaľ značku vlastní istá spoločnosť, ťažko sa jej niekedy znova dočkáme. Snívať ale môžeme. ([článok](#))

Ale prečo je Dead Space taký obľúbený? Je tam hneď niekoľko dôvodov. V prvom rade, parádna grafika, výborná atmosféra a hudba a skvelý príbeh. Celé to funguje ale aj kvôli detailom, ktoré si možno úplne nevšimnete, no sú tam.

Akonáhle si osvojíte herné mechaniky, vtiahne vás t do deja ako málokto súčasná hra (nehovorím, že žiadna, to by bolo rúhanie!). Čo má ale séria DS, čo iné nie?

Nemá HUD

Hud, alebo tiež informácie o vašom zdraví, nábojoch, mapa a podobné veci, ktoré v drvivej väčšine hier nonstop svietia v rohoch obrazovky. Tu niečo také nenájdete. Všetko je interaktívne zaradené priamo do hry samotnej. Legendárny health bar je umiestnený na chrbte, náboje sa zobrazujú len keď mierite a to priamo na zbrani, mapa je iba v menu ale môžete použiť tlačítko, ktoré ukáže smer, kadiaľ ísť priamo v danom priestore.

Pri hraní vás neotravuje nič, celá obrazovka je pred vami a aj preto si lepšie vychutnáte samotný posun. Ja osobne, kde môžem, tam HUD vypnem, či nechám v minimálnej podobe. Človeka to donúti aj viac rozmýšľať, nečumím len na mapu a užíva si hru. Kolega Maroš dokonca o tom napísal samostatný článok ([tu](#))

Scény sú interaktívne

Počas hrania nie ste prerušovaný cut-scénami. Všetko sa deje zabehu, plynule prechádzate po celom sektore, kde sa odohráva dej a loading máte len pri presune „električkou“ do inej časti lode.

Keď sa aj príbeh začne gradovať, ste svedkami udalostí priamo pri kontrole postavy. Pripomína vám to niečo? Áno, tvorcovia sa netaja, že týmto ich inšpiroval práve Half-Life a to aj dôvod, prečo je postava Isaaca celý čas ticho (teda aspoň v prvej časti). Tak, ako aj pri absencii HUD, tak aj toto dopomáha do ešte hlbšieho vnorenia sa priamo do deja samotného.

Nakol'ko ide o horor, toto sú veľmi dôležité veci. Navyše vybudovať atmosféru a udržať ju po celý čas na takej úrovni sa podarí tak zriedka, že sa Dead Space môže zaradiť aj medzi také klenoty, čo sa tohto žánru týka.

Príbeh a nepriatelia

Nemôžem povedať, že Dead Space priniesol príbeh nevídaných rozmerov. Je o záchrannú misiu, plnú zvratov a „nečakaných momentov“. Samo o sebe to nie je žiadne ternó, no aj vďaka vyššie uvedeným témam vás to určite nebude nudiť a bude to jeden z aspektov, vďaka ktorým sa budete púšťať do boja proti necromorphom. A oni samotní tiež stoja za zmienku. Príšer v hrách bolo vždy dost. Sú doslova stovky titulov, kde zabijate nejaké



monštrá. No tu si vývojári dali záležať, aby vás ten boj bavil. Teda hneď po tom ako si utriete gate, keď na vás vyskočí prvý z nich. Sú perfektne spracovaní a aby toho nebolo málo, štúdio vsadilo na mechaniky odstrel'ovania končatín v množstve, aké tu ešte nebolo. Každý typ nepriateľa mal hneď niekoľko bodov, kde sa dal pokrútiť a so zbraňami dokonale vytvorené na túto činnosť. Doslova hneď ako ste sa spamätali z toho, čo pred vás vyskočilo, zahájili ste útok na slabé miesta a užívali si amputácie nôh, rúk, chápadiel, hláv či bodákov. V závislosti na vami zvolenej obtiažnosti máte k dispozícii rôzne množstvo munície, takže si na presnom zásahu musíte dať záležať. Survival prvky, malý RPG systém vylepšovania zbraní, či postavy, to všetko jednoduché, prehľadné a logické. Toto chýba dnes mnohým hrám, čo sa hrajú na horory.

Čo teda bude nasledovať v blízkej budúcnosti? Nakoľko sa EA vyjadrilo, že remake, remaster a podobné „re-hry“ nebude robiť a keďže samotný autor hry nemá právo na pokračovanie v sérii, nebude nasledovať zatiaľ nič. Jediné, čo môžeme je vyvíjať nejaký tlak na

spoločnosť ako takú. Keďže pôvodné štúdio zavreli, neostáva nič iné, len dúfať, že značku niekto odkúpi. Verím tomu, že po tom ako dobrá bola prvá aj druhá časť (trojka nebola zlá, no ani nie extra dobrá), tak sa nájde plno hráčov, ktorí by si Dead Space radi zahrali na novej generácii konzol či grafických kariet. Nakoľko sa ale blížíme ku koncu obdobia, panovania PS4 a sekundovania zo strany Xbox One,



radi si počkáme na ich nástupcov, kde by táto už aj tak veľmi skvelo vyzerajúca hra, vyzerala ešte lepšie. Len by stačila informácia, že na tom pracujú.

Je to smutné, no kvalitných hier, hlavne hororových je naozaj málo. Hlavne v dnešnej dobe. FIFA a Call of Duty vládnu svetu predajov, kde sa nedajú dať poriadne mikrotranzakcie, to je pre EA absolútne nezaujímavé, no hráči stále od nich kupujú tituly, kde nakupujú ďalej a peniaze sa točia a točia a ľudia, čo majú záujem o normálnu hru majú hlavu v smútku. Nedávno ohlasený Alien Blackout sa ukázal ako mobilná hra (na druhej strane, zlá nie je, to by som jej naozaj krivdil a neobsahuje mikrotranzakcie, za čo má obrovské plus), no po dlhšej dobe tu konečne bol dobrý horor, Alien Isolation, ktorý skončil otvorene a dalo sa na ňom pokračovať, vylepšiť a využiť nahypovanú komunitu, aby sa predaje vyšvihli do parádnych čísel, no nie. Hlava v smútku, keď tu zrazu Resident Evil 2 vyšiel v januári a spolu s ním aj nová éra survival hororov. Takto sa to robí. Ono tvorcovia Dead Space aj priznali, že vychádzali pôvodne z hry Resident Evil

4, no modernizovali mnohé mechaniky a samozrejme, pridali svoje. Ak to ale zoberieme v celku, ak by naozaj vytvorili remake pôvodnej trilógie Dead Space a pustili na súčasnú konzoly a PC, vytvorili by si publikum na jej pokračovanie, či odnože. Toto je značka, s ktorou sa dá pracovať, ak to poviem ako akcionár, dá sa na nej ryžovať a nie málo, veď to je v podstate legenda. Rozhodnutie však nie je na mne a ani na nás. Tak ako nám neostáva nič iné ako čakať, či príde pokračovanie Alien, tak neostáva nič iné ako dúfať, že táto séria ešte príde medzi nás, či už len v novom kabáte, alebo jej potomkovia s novými príbehmi a nepriateľmi..

Róbert Gabčík

Majú ešte vôbec exkluzivity zmysel?



Mnohými milované, inými nenávidené, pre niektorých zbytočné. Tituly určené primárne len pre jeden systém sú dlhé roky búrlivá téma, ale je vôbec niečo také potrebné?

Nemám teraz na mysli vojnu medzi Epic Games a Valve a ich Steamom. To je trochu iná téma, ktorej sa už venoval náš "šéfko" v nižšie priloženom článku. Ja mám na mysli tie pôvodné exkluzivity, tvorené výhradne pre jednu konzolu, či priamo na PC. Epic aj Valve sú oba PC klienti a ľudia nie sú obmedzovaní tým, že ak majú jeden, druhý nemôžu mať. Práve naopak. Oba sú voľne dostupné, takže hráč, ak chce, môže hrať všetko, čo ponúkajú tieto dvaja kohúti a môže im byť jedno, čo majú medzi sebou, k hram ako takým sa dostanú vždy.

Ako vyvolať hádku na internete? Začnite s tým, že rozmiešate PC Master Race, do toho nalejete Console Peasant a celé necháte vykysnúť. Akonáhle to krásne naberie na objeme, posypeme exkluzívnymi hrami a vložíme do vopred vyhriatej rúry. Asi o 5 minút' môžeme vytiahnuť

a servírovať, pretože nedočkavý dav už drží vidličky a nože v rukách a nevie sa dočkať, aby si každý odrezal svoj kúsok.

Večný problém, ktorý nikdy nezmizne je, že ľudia sa potrebujú hádať. Preto je na internete toľko trollův, vždy sa nájde

niekto, kto sa chytí. First-party tituly patria k základu týchto hádok (ak sa celý čas bavíme o hernom priemysle, politiku, orientácie či pohlavia vynechajme). Zvyčajne to začína tak, že nejaká spoločnosť ohlásí buď úplnú, alebo časovú exkluzivitu. V závislosti od kvality samotného projektu





to nahnevá tábory, ktoré si musia počkať, či sa nedočkajú vôbec. Urážkami sa nešetří, vyt'ahujú sa čísla, prečo sú títo lepší, tamtí horší, ba aj prečo je daná hra už dopredu zlá a upadne do zabudnutia. Tí, čo majú viac rozumu, pochvália (ak projekt stojí za to a dodajú, aká je škoda, že si to sami nemôžu zahrať). Zatiaľ, čo sa hráči hádajú medzi sebou, vývojár si mydlí ruky. Je to totiž skvelá reklama, ako sa dostane ich titul do širšieho povedomia a navyše, všetko zadarmo.

Otázka teda znie, prečo sa takto hry vydávajú a či v dnešnej dobe, kedy sa všetci chcú spájať a držať za ruky, má zmysel vytvárať exkluzívny obsah pre nejakú konzolu alebo PC? Odpoveď znie: áno.

Dôvodov je mnoho, tak sa pod'me pozriem na tie najzakladanejšie.

1. Zvýšenie predaja systému

Tento príklad krásne vidno na Sony a Nintende. Microsoft túto generáciu podcenil čo mohol a to malo za následok, že skončili poslední s predajmi ich súčasnej konzoly. Tí, čo sa ohrádzajú, že Nintendo Switch má predsa menej predaných kusov, tak ich zastavím, pretože Switch prišiel na trh skoro o 3 a pol roka neskôr a predáva sa momentálne rýchlejšie, ako sa predávala PS4. Ešte tento rok, podľa všetkého, predbehnú Xbox One a to vzhľadom na náskok, ktorý mal, je ozať trochu hanba.

A to píšem ako hrdý majiteľ Xbox 360. Jednoducho Sony a Nintendo majú nálož exkluzívnych hier a to od malých, po obrovské, cenami ovešané projekty, pri ktorých vyšli aj špeciálne edície konzol, a tie sa samozrejme predávali ako teplé rožky. Čo to znamená? Že v oboch táboroch sa nad'alej vo veľkom investuje na pokračovaniach overených značiek, či budovanie nových. Microsoft

si to konečne uvedomil a nakúpil štúdiá, trochu neskoro, no lepšie, ako nikdy.

2. Budovanie mena spoločnosti

Niektor možno bude hádať, no sú ľudia, ktorí nevidia rozdiel, medzi Xboxom a PlayStation, jednoducho videli nejakú hru a chcú si ju zahrať, preto siahnu po systéme, ktorý danú hru podporuje. Tak ako Séria Halo, Gears of War či Forza tvorili Xbox, alebo Uncharted, Crash Bandicoot, Killzone a God of War boli neoddeliteľnou súčasťou PlayStation, tak Mario, Zelda a Pokémoni definovali Nintendo. Lenže to sa mierne zmenilo.

Microsoft z dôvodu, že chcú podporiť predaje Windowsu povol'ujú hranie svojich hier na PC (dost', že ich je málo, tých exkluzív), takže hráči nemajú dôvod kúpiť si konzolu. Oni nie a nie to pochopiť. Keď sa povie Mario, každý si predstaví Nintendo, keď sa povie Kratos, či Nathan, všetcividia PlayStation, no keď sa povie Forza, ľudiavidia Microsoft, lebo si to môžu zahrať, kde chcú. Oni sa stále ohrádzajú, že nevidia dôvod, prečo by nejaká hra

mala bežať len na Xboxe. Môj názor je, že to majú jednoducho prikázané, tak to rozprávajú, lebo nikto nie je taký blbý, aby nevidel pravdu. Čísla alarmujúco bijú do očí, exkluzívne hry, pokiaľ sú kvalitné, budujú značku a to nemyslím Sony, či Microsoft ale konkrétne PlayStation či Xbox.

Konzola od Nintendo vždy bude pre všetkých Nintendo, nech ju pomenujú akokoľ'vek. Čím viac máte výborných a výnimočných projektov priamo pre svoju konzolu, tým silnejší sa systém stáva a to nie len teraz, no aj v budúcnosti. Ľudia si 3x rozmyslia, či si kúpia nový Xbox, aj keď Microsoft nakúpil štúdiá, pretože ak majú doma kvalitný počítač a ich exkluzívne tituly pôjdu aj tam, tak... načo?

3. Konkurenčný boj a tvorba nových projektov

Kvalitná hra = dobrý predaj. To chápe skoro každý. Či už ide o overené značky, alebo nové, začínajúce hviezdy. Nedá sa nejaká séria žmýkať donekonečna (teda ak tá séria nie je Zelda). V dobe, kedy je recyklácia na dennom poriadku, nie len





čo sa smetí týka, ale aj hier (niektoré od smetí ozaj nemajú d'aleko), je každé nové IP (intellectual property – čo je skratka pre niečo ako nový herný projekt) veľmi vítané. Vždy trošku s obavami, ako to celé nakoniec bude vyzerat', no osvieži to trh a ak sa podarí, posilní značku, zvýši predaje. Samozrejme, na začiatku sa nečaká, že to prekoná všetky rekordy predaja, no pokiaľ



je titul naozaj kvalitný a zábavný, môže sa z neho stať nová séria, po ktorej budú davu šaliat' a ďalšie pokračovania môžu tieto rekordy trhať. Vid' taký Horizon: Zero Dawn.

Od štúdia, ktoré robil koridorové FPS tu máme nádherný otvorený svet a príbeh tak dobrý a napínavý, že mnohí začali behať po mape až po jeho dokončení, pretože sa od neho nemohli odtrhnúť (to bol aj môj prípad).

Žiaľ, neviem, koľko sa celkovo predalo kusov, no za prvý rok sa predalo takmer 8 miliónov kusov, čo je na novú hru, robenú na jeden systém krásne číslo. Pravdou však je, že dnes by sme sa bavili o úplne inom počte. Možno sa práve rozprávame o titule, ktorý bude definovať počiatky PS5, pretože pokračovanie by teoreticky malo vyjsť už na túto konzolu. V skratke Sony aj Nintendo investujú do toho, aby ich konzoly boli výnimočné. Možno nie po vizuálnej či praktickej stránke (Sony), no obsahovej. Ved' ako inak donútite hráčov, kúpiť si váš produkt? Ponúknite niečo výnimočné, unikátne, niečo, čo inde nenájdú. To je jednoduchá matematika. Navyše,

každé nové IP donúti konkurenciu pracovať na niečom novom vo svojom tábore.

V konečnom dôsledku, či sa to ľuďom páči, alebo nie, práve tieto tituly tvoria a definujú herný priemysel. Nie tá istá FiFa každý rok, či Call of Duty alebo Battlefield. Ctrl+c a ctrl+v. Takto ja vnímam tieto hry. Okej, možno nie úplne, uznávam nejaký malý progres, ale ozaj malý. Preto som vždy prekvapený, že práve tieto projekty sú najviac predávané každý rok. Podporujú spoločnosti, ktoré sa už ani nesnažia ukázať niečo nové a len ryžujú na tom jednoduchom kopírovaní, pridávaní minimálneho množstva noviniek a samozrejme s množstvom mikrotranzakcií. Som rád, že sú stále vývojári, pre ktorých je viac bojovať o hru roka, ako o bohapustý zisk. Treba len dúfať, že to ostane tak aj naďalej a že konečne aj Microsoft sa pridá do tejto vojny, aby sa každým rokom posúvali hranice kvalitných hier, nech prídu nové značky. Série, veľké či malé, také, ktoré si budeme navzájom závidieť a hádať sa kvôli nim. Pretože to je znak toho, že to ozaj vyšlo..

Róbert Gabčík





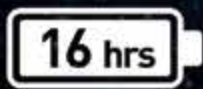
PS63 Modern



4-Sided Thin bezel



1.6kg
Ultralight



Productivity up to 16 hrs



GEFORCE
GTX

ŠTÝLOVÝ, VÝKONNÝ, ALE STÁLE VEĽMI MOBILNÝ NOTEBOOK MSI PS63 JE URČENÝ PRE VŠETKÝCH NÁROČNÝCH UŽÍVATEĽOV. NÁDHERNÝ DESIGN PEVNÉHO CELOKOVOVÉHO NOTEBOOKU KOMBINUJE UHLÍKOVÚ ŠEDÚ S KRÁĽOVSKOU MODROU A ZANECHÁVA JASNÝ ODKAZ ORIGINALITY A VÝNIMOČNOSTI V KAŽDEJ SITUÁCII. TENKÝ RÁMIK VÁM DOVOLÍ SI VYCHUTNAŤ OHROMUJÚCI VIZUÁLNY ZÁŽITOK.

S VÁHOU LEN 1,6 KG A EXTRÉMNOU VÝDRŽOU BATÉRIE, KTORÁ DOSAHUJE AŽ 16 HODÍN, SI MÔŽETE DOPRIAŤ LUXUS CESTOVANIA TAKMER KAMKOĽVEK.

VYMEŇTE PRÁCU ZA ZÁBAVU S NOVÝM NOTEBOOKOM MSI PS63 MODERN!

Adventúry od Sierra mali svoje osobné kúzlo, ktoré v dnešnej dobe naozaj chýba



Asi mi dáte za pravdu, keď poviem, že žánr adventúr mal neuveriteľné kúzlo a pocit pri hraní týchto titulov bol skutočne neopísateľný. Adventúry obsahovali mnoho aspektov – mali zaujímavý príbeh a k tomu ste často potrápili svoje mozgové bunky. Dokonca aj z vývojárskeho hľadiska nebolo až tak komplikované vyrobiť takéto hry. Vývojárov, ktorí robili adventúry, bolo mnoho a jedna spoločnosť v 90. rokoch z davu neuveriteľne vytŕčala. Bola to Sierra On-line.

Ako sa stať kráľom?

V roku 1983 vyšla adventúra King's Quest: Quest for the Crown, ktorá to všetko začala. Teda, pred ňou tu bol kopec iných, obdivuhodných adventúr, no táto bola niečím iná a zapísala sa do srdca hráčov. Teraz ma množstvo fanúšikov série istotne znenávidí, no doposiaľ nechápem, čo všetci na jej prvej verzii videli. Hoci som si k nej časom našiel určitý vzťah, nikdy som z nej nebol príliš unesený. King's Quest ste dokázali prejsť za smiešnu polhodinu, ak ste vedeli, čo máte kde použiť. Dialógy mi taktiež neprišli príliš vtipné a ani chytré. V roku 1983 bola navyše grafickým štandardom EGA, voči čomu som mal v 90. rokoch, keď som tieto hry hrával, vyslovene odpor. Neskôr sa táto séria, našťastie, dočkala

aj VGA remaku, ktorý priniesol naozajstný pokrok v grafike a aj v hrateľnosti.

Podobne ako King's Quest som vnímal aj sériu Leisure Suit Larry. Tá síce prišla pre mňa v rovnako hnusnej EGA grafike, no prinášala nádyh niečoho zakázaného, čím boli hlúpy humor a štekľivé momenty. Tu

som hre dokázal naozaj odpustiť prvotný vizuál a hrateľnosť (mimochodom, aj Larry sa dočkal VGA remaku). Či to bolo štýlom, akým sa hra prezentovala, alebo dizajnérom Alom Loweom, to povedať neviem, no odporúčam si ju zahrať aj dnes. A ak nie túto starú verziu, tak určite nejakú novšiu či dokonca najaktuálnejšiu „zmŕtvychvstanie“ Larryho z roku 2019. Ak ste však obom videohram dokázali odpustiť niektoré nedostatky, priniesli naozaj podarený zážitok, pričom VGA verzie boli už na úplne inej úrovni.

Tak Ty chceš byť hrdinom?

Písal sa rok 1989 a tvorcovia zo Sierra On-Line prišli s titulom Hero's Quest: So You Want To Be A Hero. Áno, aj táto hra bola najskôr v EGA grafika, no tu musím povedať, že vyzerala naozaj bravúrne aj napriek tomuto nedostatku. Doposiaľ nechápem, ako sa chcelo tvorcovi s EGA grafickým kabátom tak vyhrať, no hra naozaj pôsobila ako vrchol toho, čo EGA ponúkala. Navyše bola fakt skvele spracovaná, trápno-vtipná a plná nečakaných momentov.



Okrem nezmyselného klikania ste mohli v Hero's Quest aj bojovať, hra totiž obsahovala RPG prvky. Tie boli, samozrejme, veľmi primitívne, no aj tak ju poriadne ozvlášťovali. Marketingovo vývojári stavili na to, že ide v podstate o tri rôzne videohry v jednom. Na začiatku ste si totiž mohli vybrať, či chcete hrať za kúzelníka, bojovníka alebo zlodēja. Váš prvotný výber potom ovplyvňoval to, ako ste hrou prechádzali.

Aby to nebolo také jednoduché, v EGA verzii ste museli počas hrania spať a jesť, inak by vaša postava mala problémy. Rozhovory boli rovnako dôležité, pretože to, čo vám niekto povedal, ste si museli často zapisovať na papier, aby ste na znenie rozhovoru nezabudli. EGA verzia totiž neobsahovala point and click systém, ale klasický príkazový riadok, kde ste svojej postave zadávali presné inštrukcie, čo má spraviť či povedať.

V roku 1992 sme sa dočkali VGA remaku na PC. Ten už niesol nový názov, pod ktorým túto hru možno pozná viacero hráčov – Quest for Glory: So You Want to Be a Hero. Remake ste si mohli, mimochodom, uchmatnúť aj v časopise SCORE 65 z roku 1999. Príloha na CD okrem Battle Isle 3 obsahovala aj VGA verziu Quest for Glory v ČEŠTINE! Ak ste v tej dobe nerozumeli angličtine, prišli ste k skutočne zaujímavému darčeka k časopisu.

Chytrí Goblii menia žánr adventúr

V roku 1991 vývojári z Coktel Vision (neskôr aj pod hlavičkou Sierra On-Line) vydávajú titul Gobliiins. Hru síce nemá na svedomí priamo Sierra, no vydavatelja zo spomínanej spoločnosti mali skvelý čuch na adventúry a práve táto bola niečím iná ako ostatné. Gobliiins boli totiž zmesou adventúry a puzzle hier. Prechádzali ste v nej určitými časťami, ktoré sa skladali



z jednej a viac obrazoviek. Na nich ste vždy museli vyriešiť určitú hádanku, ktorá vás posunula ďalej. Nemusím hovoriť, že mnoho hráčov si na niektorých z nich dlhé hodiny lámalo hlavu.

Interaktívna psychoadventúra?

Pamätáte si ešte čudsný titul Phantasmagoria? Išlo o adventúru z dielne Sierra Online, ktorá stála vývojárov 4,5 milióna amerických dolárov, z čoho 1,5 milióna dolárov bolo investovaného do štúdia, kde sa celá nakrúcala.

V hre ste mohli vidieť až dvadsaťpäť hercov. Šlo o mix interaktívneho grafického filmu, ktorý na svoju dobu vyvolal celkom rozporuplné reakcie. Napriek tomu sa táto hra stala najpredávanejšou v roku 1995 a navyše vyšla až na siedmich CD.

Kto by nechcel byť policajtom?

Písal sa rok 1987 a svetlo sveta uvidel Police Quest: In Pursuit of the Death Angel. Rovnako ako predošlé, aj tento titul zadefinoval smerovanie celej série

videohier, ktoré prišli neskôr. Police Quest sa ihneď stal obľúbeným. Povedzme si úprimne, kto by ako malý chlapec alebo tínedžer nechcel byť policajtom, chytať zločincov a brániť zákon? Vylepšené verzie navyše pôsobili neuveriteľne zaujímavo. Taký štvrtý diel s podnázvom Open Season zas už takmer pripomínal film.

Mimochodom, táto a aj drvivá väčšina všetkých spomenutých videohier, respektíve ich prvé EGA verzie boli vytvorené v tzv. AGI engine (Adventure Game Interpreter). VGA verzie, ktorých sa dočkali niektoré Sierra adventúry, boli už prerobené v novom SCI Engine (Sierra's Creative Interpreter).

Horor a adventúra idú do kopy!

Vynikajúcou hororovou adventúrou z dielne Sierra Online bola aj séria Gabriel Knight. Tú by ste si dnes istotne pred spaním nezahrali, pretože by vás v noci strašili nočné mory. Prvý diel bol vynikajúci po všetkých stránkach a kritici si ho nevedeli vynachváliť. Veľmi podobne na tom bolo aj pokračovanie The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery. Žiaľ, tretia časť Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned prišla s 3D grafickým kabátom, čo sa mnohým ľuďom nepáčilo. Preto si hra odniesla iba veľmi vlažné hodnotenia.

Tu púť adventúr od Sierra Online končí. Niet sa čomu čudovať, pretože sa písal rok 1999. Videoherný svet zažíval „boom“ real-time stratégií, pretekárskych simulátorov či FPS a na adventúry akosi neostal čas. A to vedeli aj v Sierra Online a svetu sa prispôbili. Dôkazom o tom je aj napríklad Half-Life, ktorý Sierra vydávala, taktická akcia SWAT 3: Close Quarters Battle a mnoho ďalších videohier.

L'ubomír Čelár

Fenomén Apex Legends – nový kráľ battle royale?



Žiadne ohlasovanie hry pár rokov dopredu, žiadna masívna marketingová kampaň stojaca takmer tol'ko, ako vývoj samotnej hry, žiadne veľ'kohubé prehlásenia tvorcov. Netradičné vydanie sa vyplátilo.

Free-to-play battle royale od Respawn Entertainment bol jednoducho v jeden deň ohlásený a bez veľ'kej pompéznosti okamžite aj vydaný. Výsledok? 25 miliónov hráčov len za prvý týždeň existencie. A to rozhodne nie je jediný zaujímavý ukazovateľ.

Hru napríklad v rovnakej chvíli hrali až 2 milióny hráčov, Apex Legends subreddit získal už vyše 540 000 odberateľ'ov a akcie Electronic Arts stúpili po vydaní hry o takmer 5 %. Pozoruhodné je aj porovnanie s azda najväčším konkurentom Fortnite. To je tu, samozrejme, už od polovice roka 2017, no o čísla, ktoré Apex Legends už dosiahol, sa musel Fortnite svojho času snažiť omnoho dlhšie. Apex dosiahol 2 milióny súčasných hráčov po týždni,

Fortnite až po 4 mesiacoch. Apex získal 25 miliónov hráčov v priebehu prvého týždňa, Fortnite pritom za 6 týždňov získalo „len“ 20 miliónov hráčov. Aj z týchto údajov je jednoznačné, že Electronic Arts a Respawn Entertainment majú v rukách skutočne veľ'ký hit, ktorý sa minimálne teraz javí ako veľ'ký aspirant na titul kráľa žánru

battle royale. Na ňom, mimochodom, už pár rokov sedí spomínaný Fortnite od Epic Games. Ak sa chcú tvorcovia vyšplhať na ten najvyšší piedestál, musia počúvať komunitu, pravidelne pridávať nový zaujímavý obsah a udržiavať hladinu mikrotransakcií neustále na user-friendly hodnotách prijateľ'ných pre takú početnú komunitu.



Reggie odchádza do dôchodku



Reggie Fils-Aime, prezident Nintendo of America, po 15 rokoch opúšťa rady Nintendo, aby si užil zaslúžený odpočinok s rodinou a priateľmi. Vraví, že Game Over to preňho ešte neznamená.

Šokujúce správy Reggie ohlásil so stoickým pokojom. Ďakoval fanúšikom za podporu, za skúsenosti, ktoré v práci získal a vďaka, ktorú hráči prejavovali Nintendo. Regginator, titul, ktorý získal za svoj rázny a teatrálny prejav, bol v spoločnosti počas tých najväčších úspechov Nintendo s konzolami Wii a DS, a zároveň i počas tých menej podarených období, keď Nintendo pohorelo s konzolami GameCube a Wii U. Súčasného prezidenta v apríli nahradí Doug Bowser. Áno, to je jeho skutočné meno. A áno, Mario to už má podľa všetkého spočítané!

CRPG klasiky na konzolách



Jedny z najlepších RPG všetkých čias, ktoré boli donedávna možné hrať len na PC, prídu na Xbox One, PlayStation 4 a Nintendo Switch. Vylepšené edície legendárnych hier Baldur's Gate, Baldur's Gate: Siege of Dragonspear, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Icewind Dale a Neverwinter Nights vyjdú vôbec po prvýkrát na konzolách, a to pod záštitou spoločností Beamdog a Skybound Games. Dôkazom, že aj takéto hry majú na týchto platformách svoje miesto, majú byť aj úspechy už vydaných hier ako Divinity: Original Sin, Pillars of Eternity, Wasteland 2, či Torment: Tides of Numenera. Presný dátum vydania nebol určený, hry máme však očakávať už v priebehu tohto roka. Asi najväčšou otázkou ostáva, ako si tvorcovia poradia so zložitým ovládaním.

Denuvo v Metre vydržalo 5 dní



Hráčmi neoblíbená ochrana implementovaná v Metro Exodus vydržala nápor pirátskych skupín len pár dní, no osvedčila sa počas kritického obdobia.

Kritickým obdobím sa myslia prvé tri dni, ktoré sú pre tvorcov z hl'adiska predaja tie najdôležitejšie a v tom zmysle sa Denuvo určite vyplatilo. Či sa 4A Games rozhodnú danú ochranu z hry odstrániť z dôvodu jej prelomenia, to je momentálne otáznne, no tento softvér, ktorý preukázateľne znižuje výkon niektorých hier, je v Metro Exodus už teraz úplne zbytočný. Gamesite sa ohradzuje voči nelegálnemu získavaniu hier a ostro proti takzvanému pirátstvu aj vystupuje. Pirátstvo nepoškodzuje len vývojárov a hry, ale má taktiež negatívny vplyv aj na hráčov a celý herný priemysel.

Disney chváli EA za Star Wars



Aj keď sa hráči už čoraz hlasnejšie dožadujú zmeny, Disney si, paradoxne, pochvaluje spoluprácu s EA na značke Star Wars.

Je to už šesť rokov, čo Electronic Arts získalo práva na Star Wars. Počas tohto obdobia boli vydané len dve hry podsérie Battlefront, ktoré veľký úspech u hráčov nedosiahli a zároveň boli dve hry zrušené – lineárna cinemacká akcia Ragtag od Visceral a open-world akcia Orca od EA Vancouver. Pre porovnanie, LucasArts stihol za rovnako dlhé obdobie vydať až 19 hier, medzi ktorými nájdete skvosty ako KotOR, KotOR II alebo Republic Commando.

EA pôsobí, ako keby sa jej do Star Wars hier veľmi nechcelo a asi na tom niečo bude. EA CEO Andrew Wilson totiž nie je veľký fanúšik získanej licencie Star Wars už od začiatku. Nie je už naozaj najvyšší čas na zmenu?

Loot boxy súčasťou CoD: Black Ops 4



Ak existuje nenávidenejší trend v súčasnom hernom priemysle než mikrotransakcie, sú nimi loot boxy. Z Call of Duty: Black Ops 4 sa stáva práčka na peniaze.

A to doslova. Call of Duty: Black Ops 4 ako hra stojí 60 eur a jej season pass kúpite za 40 eur. Aby to nebolo málo, v tejto, dohromady 100 eur drahejšej hre, nájdete aj mikrotransakcie, no a po novom sú tu prítomné už aj spomínané loot boxy. Nájdete ich pod menom Cases a sú súčasťou updatu Operation Grand Heist (Operácia Veľká lúpež – aké príznačné pomenovanie). Nateraz slúžia len na získavanie kozmetických vecí pre zbrane a postavy, no pri Activisione si nemôžeme byť istí, čím nás budúcnosť prekvapí. Na druhej strane zasa netreba malovať čerta na stenu. Cases sú pre hráčov dostupné pri hraní multiplayeru a taktiež v móde Blackout.

Dreams

NAJAMBICIÓZNEJŠIA PLAYSTATION EXKLUZIVITA, KTORÁ MÁ POTENCIÁL ZMENIŤ TVÁR ZNAČKY



Štúdio Media Molecule už vo svojej prvej hre Little Big Planet dalo hráčom do rúk všetky nástroje potrebné na tvorbu vlastných levelov. Mnoho kreatívnych duší to plne využilo, pričom vďaka nim v hre vytvorili jedinečné zážitky. Teraz sa štúdio rozhodlo vybrať ešte o krok ďalej. V chystanom titule Dreams dajú hráčom totiž úplnú voľnosť.

Nedávno sa nám, rovnako ako tisícom ďalších ľudí, do rúk dostala chystaná PlayStation exkluzivita Dreams prostredníctvom Dreams Creator beta testovania. Zatiaľ v ňom nebol dostupný plánovaný príbehový mód a podpora PlayStation VR, no vývojári nechali komunitu voľnú ruku pri hraní sa so všetkými dostupnými nástrojmi. My sme sa do tohto víru kreativity vrhli hlavou napred, aby sme vám zodpovedali všetky otázky obklopujúce túto tajomnú hru pre PS4, ktorá zároveň nie je tak úplne hrou.

Od roku 2013, keď sme prvýkrát zazreli to, čo sa dnes volá Dreams, mali ľudia na perách jednu otázku: „O čom táto hra

vlastne je?“ Ak by sme ju mali popísať v krátkosti, nejde o hru v pravom zmysle slova. Je to primárne nástroj na tvorenie a zdieľanie virtuálneho obsahu všetkého druhu. V Dreams sa už nedajú vytvárať iba vlastné levely, v Dreams môže ktokoľvek vytvoriť čokoľvek, čo si zmyslí.

Ide vlastne o herný engine podobný Unity či Unreal Engine, obohatený o nástroje na jednoduchú tvorbu 3D modelov a hudby, maľovanie, animovanie, skriptovanie a všetky ďalšie veci, ktoré sú potrebné na tvorbu hier v jednom ucelenom editore.

Predtým, než som Dreams vyskúšal, som si nevedel predstaviť, ako chcú vývojári toto všetko umožniť na hernej konzole. Ako som ale postupne prechádzal skvele pripravenými tutoriálmi, začal som si uvedomovať, ako intuitívne a jednoducho sa všetko ovláda. Možno vás zaujíma, ako sa dá v editore orientovať bez myši. Tá bola nahradená gyroskopom DualShocku, ktorý ovláda pozíciu chlpateho kurzora na obrazovke. Hoci si to vyžaduje istý

čas, po tom, ako si naň zvyknete, budete premýšľať, prečo ho nevyužíva viac hier.

Na um vám asi príde aj otázka, ako sa dá programovať bez klávesnice – hry predsa musia obsahovať tisíce riadkov kódu. Nuž, ani tu Dreams nemá problém a programovacie jazyky nahrádza akousi grafickou reprezentáciou cyklov, podmienok, časovačov a všetkých ďalších potrebných funkcionálnych súčiastkami, ktoré sa prepájajú káblíkmi do obvodov. Tie vo forme mikročipov vložíte priamo do hernej scény, pripojíte k nim objekty, ktoré majú ovplyvňovať a máte vybavené. Ako skúsenému programátorovi mi z tohto systému spadla sánka. Videl som už zopár pokusov o vytvorenie takéhoto grafického systému na programovanie, no všetko to boli iba hračkárske projekty. V Dreams je grafické skriptovanie nielen premyslené do detailov, no najmä reálne použiteľné.

Audio editor je veľmi podobný klasickým softvérom na úpravu hudby a nemali by ste mať problém vytvoriť v ňom akúkoľvek



skladbu. Titul umožňuje pri tvorbe hudby použiť vlastné efekty nahrané mikrofónom alebo obrovskú knižnicu zvukových efektov a nástrojov. Vytvárat 3D modely je zasa možné skladaním prefabrikovaných tvarov či vol'ným modelovaním. To ma zaujalo hlavne v kombinácii s kamerou a PS Move ovládačom, ktorým som voľne pohyboval v priestore a vytváral tak za pár sekúnd lepšie skulptúry, ako som vedel spraviť v tradičnom editore na počítači za celý semester princípov počítačovej grafiky.

Aj najlepší editor by však bol nanič, ak by ste sa na svoje výtvory mohli pozerat' len vy. Dreams je preto okrem nástroja na tvorenie aj sociálnou sieťou na zdieľanie vytvoreného obsahu, či už ide o hry, modely, skladby alebo maľby.

Všetko je zdieľateľné, lajkovateľné, ale čo je najdôležitejšie – remixovateľné a znovu použiteľné. Vo svojich výtvoroch tak môžete bez problémov použiť čokoľvek od iných tvorcov a zároveň budú automaticky pridaní ako spoluautori. So spolupývajúcim sme napríklad v priebehu pár minút hodili dvoch dinosaurov do krajinky a zapojili im namiesto revu štekacieho psa a mňaukanie mačky. Všetko sme jednoducho zobrali od komunity, spojili a niekde po minút sme sa s dinosaurami naháňali a bavili na absurdnosti nášho výtvoru.

To všetko za rovnaký čas, ako by sme v Unity ešte len importovali modely.

Ak by ste však aj v Dreams nechceli nič tvoriť, môžete stráviť hodiny jednoducho listovaním kvantami hier a iných výtvorov, ktoré má na svedomí komunita. Základnou hrou, ktorú dokáže ľahko vytvoriť v Dreams hoci kto, je 3D plošinovka. Tam sa však možnosti ani zd'aleka nekončia. Už počas beta testovania, ktoré trvalo iba pár týždňov, vytvorila komunita zážitky, v ktorých som lietal vesmírom, jazdil na Hot Rode, strieľal zombíkov, hral ako T-Rex, hrášok, Big Ben, Bayblade či R2-D2 zo Star Wars.

Videl som strašidelné horory, rozsiahle RPG, vizuálne romány, kooperatívne i kompetitívne hry pre viacerých hráčov a všetky ďalšie možné i nemožné žánre. Dávno som sa pri hre nebavil tak, ako pri výtvoroch bláznivejších a surrealistickejších ako v najhlbších zákutiach itch.io.

Pri tvorení v Dreams som si spomenul na prednášku, ktorú som videl minulý rok. Študenti VŠVU v nej ukazovali ich hry a interaktívne zážitky, ktoré pripravovali ako školské zadania a záverečné práce. Spomínali, ako študentky výtvarného umenia vytváhujú z kabeliek učebnice programovania v C# a púšťajú sa do vývoja. Pre takto tvorivých ľudí sa zdá Dreams dokonalým a myslím si, že má potenciál upútať aj pozornosť ľudí mimo herných kruhov.

Jediná moja otázka, ktorá ešte zostala nezodpovedaná a môže mať veľký vplyv na úspech hry, je to, ako plánuje Media Molecule všetok tento obsah regulovať. Už počas bety som narazil na niekoľko veľmi dobrých výtvorov založených na Star Wars univerze, čo by sa asi spoločnosti Disney veľmi nepáčilo, najmä ak by v Dreams začali vznikať lepšie Star Wars tituly, ako vytvorili v EA za posledných 5 rokov. Jediným krokom

v tomto smere bolo zatiaľ zakázanie priameho načítania hudby do Dreams, aby sa zamedzilo výskytu licencovaných skladieb. Taktiež si viem predstaviť, že by sa v Dreams mohli po vydaní začať vyskytovať výtvory s pornografickou či extrémistickou tematikou, čo by určite na titul nevrhalo dobré svetlo. V každom prípade, to je zatiaľ hudba budúcnosti a špekulovať o možných riešeniach je starosťou vývojárov.

Po skúške bety môžem s istotou povedať, že ide o nepochybne najambicióznejší kus softvéru, ktorý dorazí na platformu PlayStation. Ponúka niečo pre každého, či už chcete tvoriť 2D a 3D umenie, hudbu, zvukové efekty, animované filmy, dizajnovat' hry alebo sa jednoducho hrať a prezerat' si výtvory komunity.

Je ťažké predpovedať, či tento obrovský potenciál nevyjde navivoč a či ho Sony využije naplno. Odvážnym krokom by určite bolo vydať Dreams zadarmo pre všetkých majiteľov konzoly, prípadne všetkých predplatiteľov PS Plus. Marketing takéhoto produktu je totiž ťažký a bojím sa, že bežného hráča nezaujme, čo by bola škoda. Ak by sa však Dreams dostal do rúk desiatkam miliónov vlastníkov konzoly, mohlo by to úplne pretvoriť tvár značky PlayStation.

Na záver iba malá bodka. V poslednom čase sa veľmi hovorí o spätnej kompatibilite PlayStation 5. Myslím si, že Dreams je možné ľahko označiť za dôkaz, že hry pre PlayStation 4 budú hrateľné aj na PlayStation 5. Media Molecule určite nestrávil sedem rokov na tomto projekte len pre to, aby bolo po roku všetko opustené po vydaní PS5. A ešte jedna vec. Už teraz som presvedčený, že ak sa nič nepokazí, Dreams bude po plánovanom pridaní VR podpory najlepším titulom pre Playstation VR (a možno virtuálnu realitu vôbec).

Peter Pavlík



Anthem

KOMPLIKOVANÝ PÔROD V HERNEJ FORME



Anthem je hra, ktorá ma vyslovene nahnevala. Je to totiž titul, ktorý opakuje presne to, čo sme už niekoľkokrát v tzv. „looter-shooter“ subžánri videli a je smutné, že si tým musíme prechádzať dookola. Mám totiž pocit, že by sa stačilo opýtať. Alebo viete čo? Ani pýtať sa nemusíte. Každý fanúšik žánru vám vie povedať, v čom musí byť takáto hra silná a čo si nemôže dovoliť urobiť. Ak to vývojári neberú do úvahy, dostaneme sa do rovnakej fázy, v akej bolo Destiny počas prvého roka a taktiež aj The Division, keď hru namiesto pridávania nového obsahu „dávate dokopy“. Pretože odhliadnuc od vecí, ktoré robí Anthem skvele, je zrejmé, že by mu prospelo ešte niekoľko mesiacov vývoja. Aby som ale nedramatizoval, pod'me sa pozrieť na to, čím Anthem je.

Hneď na začiatku vám poviem, čím Anthem nie je, aby sme to dostali z cesty a nemuseli to omieľať dookola. Niekedy mám totiž pocit, že namiesto toho, aby sa hráči venovali hre ako takej, ťahajú do toho reputáciu Bioware a to, čo si oni

predstavujú, že by Anthem od Bioware mal predstavovať. Nie, nie je to tak. Anthem nie je klasickou RPG od Bioware, nie je epickou space operou. Je to hra, ktorá sa skončením príbehu prakticky začína. Toto berte ako rozumné upozornenie. Keď to však máme z cesty, pod'me riešiť to, čo v Antheme

je a čím hra je. Anthem rozpráva príbeh sveta Bastion, krajiny, ktorú jej tvorcovia (Shapers) opustili ešte pred jej dokončením. Krajina, ktorá sa preto javí, ako keby hrnčiar nechal neopracovaný kúsok hliny len tak. V tomto nebezpečnom svete plnom záhad, zvláštnych artefaktov a nebezpečenstva



museli obyvatelia vybudovať tzv. Javeliny, špeciálne „Iron-Man like“ obleky, ktoré im umožňujú nebezpečenstvám sveta prežiť. A zároveň sa zahrať na to, kto nazbiera najlepšie predmety. Vy ste Freelancer, jeden z vlastníkov Javelinov. Sila na objednávku, ktorá splní želanie klienta a zašpiní si ruky, keď niekto iný nechce.

Lenže reputácia Freelancerov nie je taká, ako bola kedysi. Kvôli zničeniu mesta Freemark armádou Dominion na čele s ich lídrom, ktorý si hovorí The Monitor, sa na nich už nepozera ako na hrdinov, ale ako na ľudí, ktorí zlyhali vo svojom poslaní. Keď sa však objaví príležitosť vykúpiť sa a získať späť dôveru obyvateľov Fort Tarsis (herný hub), tak Freelancer po nej skočí. Konkrétne skočí do svojho Javelinu a vyberie sa v ústrety dobrodružstvu.

Vyberie sa smerom k štandardnému a ničím výnimočnému príbehu, teda aspoň na prvý pohľad. Nevieť prečo, ale v prípade takýchto hier vývojári stále zlyhávajú v tom, aby porozprávali zaujímavý príbeh. Keďže sa na vývoji podieľali tvorcovia Star Wars: The Old Republic, čakal som, že sa to konečne možno podarí, ale nie. Netreba si klamať. Vzhľadom na žánre looter-shooter je príbeh obstojný, opäť je však oveľa zaujímavejší „lore“ sveta, jeho zákutia a tajomstvá ako to, čo je vám prezentované.

Problémy sú dva. Jedným je spomínaný hub Fort Tarsis. Vývojári sa totiž rozhodli hru rozdeliť na dve časti – to, čo sa deje vonku a to, čo sa deje v hube. V ňom totiž prežívate vlastný príbeh, robíte vlastné rozhodnutia bez vplyvu na príbeh a venujete sa svojej postave.

V otvorenom svete ste zas so spoluhráčmi, či už v misiách alebo len tak v otvorenom svete. Hoci som myslel, že to bude fungovať dobre, nie je to úplne pravda. V otvorenom svete je totiž príbeh často



podávaný počas boja, kde máte čo robiť, aby ste ustáli situáciu. Nemáte totiž koľko času venovať dôležitým informáciám a potom máte pocit, že vám niečo uniklo. Vo Fort Tarsis je zas problémom všetko. Napriek tomu, že sa v ňom pohybuje veľa ľudí, máte pocit, akoby ste kráčali cintorínom. Úprimne, neviem prečo. Či je to tlmenou hudbou a audiom alebo niečím iným. Proste sa cítite čudne.

Postavy sú relatívne zaujímavé a rozhovory s nimi tiež, ale faktom zostáva, že keď prejdete príbeh, tak nemáte chuť sa tam vracieť, čo je veľká škoda. Ako som navyše spomínal, vol'by v rozhovoroch, ktoré vám vývojári dávajú, sú skôr naoko. Nemajú žiaden vplyv na nič okrem toho, čo vaša postava povie.

Výsledkom toho je nekonzistentný príbeh, ktorý síce dáva zmysel – má jasný začiatok, stred a koniec, zaujímavé postavy a zaujímavý zvrat – ale neposkytne nič naviac. Práve naopak, dizajn hry vám kladie prekážky v tom, aby ste si príbeh užili. A hoci na jednej strane rozumiem, že vytvoriť príbeh v tomto subžánri nie je jednoduché, nemôžem

povedať, že by Bioware príbehovo preukázalo svoju povosť. Bohužiaľ!

Čo však nepreukázali na príbehu, to prekonal v hrateľnosti. Hoci som ohľadom hry videl mnoho kritických názorov, na jednom sa zhodnú asi všetci. Lietanie, vznášanie a pohyb po bojisku je prakticky bezchybný. Len málo hier vám dokáže poskytnúť radosť z bežného pohybu, ale Anthemu sa to podarilo. To sa však vzťahuje aj na hrateľnosť ako takú.

Ťažko to opísať slovami, ale ak by na jednej strane barikády bolo Destiny a na druhej Warframe, tak Anthem je niekde v strede. Na jednej strane poskytuje skvelú hĺbku hrateľnosti, na strane druhej sa snaží robiť prakticky všetko preto, aby hráča neunudil komplexnosťou. Taká zlatá stredná cesta. Porovnanie s Destiny alebo Division uvidíte často, pretože hry sú si v mnohých prvkoch podobné.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a poviem rovno, že Anthem má skvelú hrateľnosť. Tieto prvky pozostávajú z viacerých pilierov. Jedným z nich sú Javeliny, ktoré sú štyri a každý z nich je jedinečný. Každý má iné prednosti, iné výhody a nevýhody. Storm je Javelin z porcelánu, ktorý však vďaka svojmu živelnému útoku dokáže mať pod kontrolou celé bojisko. Interceptor je rýchly, mrštný Javelin, ktorého najväčšou silou je jeho pohyb.



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
looter-shooter hra	Bioware	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ variabilita a flexibilita pri budovaní Javelinov	- bugy
+ skvelý vizuál	- nahrávacie obrazovky
+ na pomery žánru solídny príbeh	- malá variabilita obsahu

HODNOTENIE:





Colossus je tank postavou, ktorá na seba strháva pozornosť nepriateľov, odráža ich útoky a ničí ich hrubou silou, a Ranger je taký.... „jack of all trades“. Tuto musím opäť vytiahnuť Destiny, ktoré má tri herné triedy, no tie ani zďaleka neposkytujú toľko flexibility ako Anthem. Autori si to mohli dovoliť, lebo Anthem nemá PvP aspekt a nemuseli tak riešiť balans.

Kľúčom hrania je loot a jeho zbieranie, vylepšovanie postavy, hľadanie správnych perkov a správnych zbraní. Tu sa hra delí na dve kapitoly. Hranie do levelu 30 a po levelu 30. Prvá kapitola sa nesie v znamení levelovania, plnenia misií a prechádzania príbehu. Klasický obsah, ktorý od hry takéhoto žánru očakávate. Pravá zábava sa však začína až po dosiahnutí levelu 30.

Anthem má totiž okrem horizontálneho rastu sily aj vertikálny. Je to možno zmätočné a preto sa to pokúsím vysvetliť. Ak v Destiny 2 získate počas hrania exotickú zbraň, je prakticky jedno, na ktorom leveli ju získate. Zbraň sa správa úplne rovnako a rozdiel je teda len v tom, koľko poškodenia udelí uje. Rast sily je reprezentovaný tzv. Power Levelom, čiže číslom, ktoré vám určuje, aký obsah môžete hrať.

Lenže ten nárast sily necítite, pretože nijaký nenastáva. Rozdiel je iba v tom, že keď idete hrať Raid, ktorý je určený pre level 540 a vy máte iba 510, pravdepodobne vás nepriatelia zabijú na jednu ranu. Keď však dosiahnete level 550, neznamená to, že zrazu prejdete celý Raid sám. Aby som to uzavrel, číselne vám síce sila narastá, no je iba málo spôsobov, ako to viete využiť / dokázať / vidieť.

V tomto je Anthem na úplne inom leveli. Keď totiž dosiahnete level 30, začnú vám padať aj predmety úrovni Masterwork a Legendary, čiže dvojice najvyšších úrovni. Každý predmet tejto kategórie má jedinečný hlavný perk, ktorý kompletne mení štýl vášho hrania a vlastnosti daného predmetu. Tento hlavný perk je statický, čiže keď vám



padne 4x Marksman Rifle Thunderbolt of Yvenia, vždy k nej dostanete perk, že pri vystrelení máte 33% šancu na aplikovanie elektrického poškodenia. Čo síce neznie skvele, ale poskytne vám niečo na boj proti nepriateľom so štítlami a hlavne vám uvoľní sloty na schopnosti, kde nemusíte investovať do elektrických schopností. To však nie je všetko.

Okrem toho vám každý padnutý predmet vygeneruje štyri náhodné perky, tzv. Inscriptions. A nebavíme sa o veciach ako +5% zdravia a podobne, ale napríklad o ohnivom orbe, ktorý vám okrem statického perku poskytne náhodný, vďaka ktorému budete mať k dispozícii dve.

Presne v tom tkvie sila Anthemu. Naháňanie lootu, po ktorom cítite/vidíte/viete, že ste silnejší. A keď ste silnejší, môžete zvýšiť obtiažnosť a prijímať ešte väčšie výzvy, aby ste získali viac týchto predmetov a hľadáli „god rolls“, čiže tie najlepšie predmety s najlepšimi perkami, ktoré vám poskytnú najväčšiu silu.

Keď si skombinujete tento systém perkov a výbavy s faktom, že máte k dispozícii štyri Javeliny a každý z nich má jedenásť slotov na výbavu (dve zbrane, šesť komponentov, tri schopnosti), tak zistíte, že máte k dispozícii prakticky neobmedzené

možnosti rastu moci. To je vlastne to, na čom v takejto hre záleží. Flexibilita výbavy, rast moci a hľadanie najlepšej výbavy sú presne to, o čom je Anthem.

Systém, samozrejme, nie je dokonalý. Hra má od vydania problém s balansom toho, koľko Masterwork/Legendary predmetov vám padne a taktiež aj náhodné perky potrebujú trochu obrušiť, no základ tam je. To isté platí o craftingu. Ten síce v hre je a je dobrým spôsobom získavania tej najlepšej výbavy aj v endgame, ale cena za craftovanie jednej zbrane je zatiaľ proste príliš vysoká.

Bohužiaľ, čo v hre zatiaľ nie je, je obsah. Áno, kampaň je relatívne dlhá (10 až 15 hodín), ale má niektoré otravné misie, ktoré tam sú len preto, aby zbrzdili váš postup príbehom. Keď sa dostanete k spomínanému end-game obsahu, tak zistíte, že z hľadiska výbavy rastiete, ale z hľadiska obsahu hráte to isté dookola.

A hoci bolo jasné, že hra nebude mať milión variabilných misií, to, čo vyprodukovali Bioware z hľadiska kvantity, skrátka nestačí. Tri Stronghold misie, pričom jedna z nich je vlastne len záverečnou misiou z kampane, legendárne kontrakty, ktoré vás pošlú do otvoreného sveta, kde plníte náhodné úlohy, a Freeplay, čiže putovanie



po otvorení sveta a zdolávanie World Eventov. To je málo, veľmi málo. Hra nutne potrebuje viac dizajnovaných misií, ktoré budú zábavné, hoci ich budete hrať stokrát, pretože jediné, čo zatiaľ bude držať hráčov pri hre, je naháňanie lootu. Nie variabilita, ktorú poskytujú misie.

Asi ani nemá význam hovoriť to, že ich náplň za veľa nestojí. Bud' musíte nejaké miesto obháňovať alebo niečo zbierať, niečo niekde priniesť, prípadne všetko zlikvidovať. Nepomáha ani to, že variabilita nepriateľov nie je práve najlepšia. Hra by potrebovala ešte jednu-dve frakcie, pretože zatiaľ bojujete proti Dominion, Scars a Outlaws, pričom tí sa mnohými jednotkami zlievajú dokopy.

Freeplay trpí vlastnými problémami. Myšlienkou je to, že lietate po otvorenom svete s ďalšími hráčmi, plníte rôzne misie a zúčastňujete sa udalostí. Problémom však je, že hráčov na jednom „serveri“ je príliš málo a svet je príliš veľký. Takže namiesto toho, aby ste sa zúčastňovali týchto udalostí ako skupina, väčšinou ste tam sám, čo nie je až tak zábavné hlavne na vyšších ťažnostiach. V tomto dokonale platí moto Anthem, ktoré je použité viackrát v kampani: „Strong alone, stronger together“.

Ako som už spomínal, svet je obrovský. Ponúka rôzne zákutia, tajné chodbičky či podvodné priechody. Je však asi až príliš jednotvárný. Neberte ma v zlom. Svet Anthemu je nádherný, ale je iba málo miest, ktoré viete na prvý pohľad identifikovať, pretože všetko sa zlieva do jedného zeleného celku s vodopádmi. Okrem niektorých misií nenavštívite miesta, z ktorých by vám padla sánka. Čo je škoda, pretože presne to som od hry čakal.

Nečakal som však takú hromadu technických problémov. Oh Lord. O loadingoch asi ani nemá cenu hovoriť,

pretože hoci day-one patch situáciu zlepšil, stále strávite pri nahrávacích obrazovkách príliš veľa času. Ničí to nielen integritu príbehu, ale aj vaše nadšenie pri hraní. Pretože hoci získate skvelý Legendary predmet, najprv musíte dokončiť misiu, po ktorej je loading.

Následne idete do Forge, kde je ďalší loading, potom si nastavíte ten predmet a vyjdete z Forge, čo znamená ďalší loading, nastúpite do Javelinu, čo je ďalší loading a zapnete nejakú misiu, čo je ďalší loading. Anthem by zúfal potreboval možnosť zmeny výbavy počas hrania. Ak nie v každej misii, tak aspoň počas Freeplay.

Tam sa to však samozrejme, nekončí. Anthem je jedinou hrou, ktorej sa podarilo „zamrznúť“ konzolu dvakrát tak, že jediným spôsobom, ako situáciu vyriešiť, bol tvrdý reštart. Klasické zamrznutia a vykopnutia z misie a zo serverov som prestal rátať asi pri desiatom procese znovu zapínania hry.

Nepriatelia majú tendenciu zamrznúť a prestať reagovať, občas sa vám prihodí

pády pod textúru, výkon hry z hľadiska FPS na konzolách nie je ideálny a PC hráči hlásia niečo podobné na ich platforme. Keby som mal menovať všetky technické problémy, asi by sme tu boli do zajtra. Poviem len toľko, že Anthem je „mess“ a mal byť jednoznačne ešte hodnú chvíľu vo vývoji. Nie je to síce nič katastrofálne a nehratel'né v štýle Early Access, ale tento boj s technickým stavom hry je vyslovene otravný, pretože to opäť ničí radosť z hrania. Takže ak sa rozhodnete pre kúpu teraz, obrňte sa trpezlivosťou.

Verdikt

Anthem nie je hra, je to prísl'ub do budúcnosti. Hoci ma neuveriteľným spôsobom vytáča, že si opäť musíme prechádzať rovnakým procesom opravovania hry a už sme to niekoľkokrát absolvovali (Destiny, Destiny 2, The Division), musím len skonštatovať, že je to tak. Kúpu teraz by som odporučil, iba ak ste obrovským fanúšikom žánru. Pripravte sa však na bolesti, nadávky a sklamanie.

Faktom zostáva, že Anthem má skvelú hrateľnosť, obrovskú flexibilitu pri budovaní Javelinov a skvelý pocit z nárastu moci.

Zároveň však disponuje iba priemerným príbehom, opakujúcimi sa misiami a malým množstvom obsahu. Všetko to navyše zaklincovali technické problémy.

Pevne verím, že o pol roka alebo rok na tom bude hra oveľa lepšie vďaka tomu, že väčšina základných mechanizmov je v dobrom stave, no to neospravedľuje Bioware a EA, že ju vydali takto. Zatiaľ Anthem ani zďaleka nie je tam, kde by mohol byť. Bohužiaľ.

Dominik Farkaš



Ace Combat 7: Skies Unknown

PO DLHEJ DOBE STÍHAČKY!



Séria Ace Combat síce u nás nie je práve najpopulárnejšia a vo svojom žánri má malú, respektíve skoro žiadnu konkurenciu, aj tak si stále udržiava úroveň. Po dlhšej odmlke prichádza nový diel, ktorý by mal priniesť mnoho novínok.

Ace Combat 7 je, ako vždy, zasadený do alternatívnej verzie Zeme, kde nás tentokrát kampaň prevedie príbehom dvoch hlavných protagonistov bojujúcich za to, čo si myslia, že je správne. Prvou postavou je Avril, šikovná mechanika, druhým je zas Trigger, bývalý profesionálny pilot. Obom ale nepraje šťastie a nie vlastným zapríčinením skončia za mrežami, odkiaľ sa postupne pokúsia ukončiť konflikt medzi dvoma kontinentmi.

Novinkou v tejto vojne sa stávajú drony, ktoré hrajú v konflikte a celkovo v hre dôležitú rolu. Aj napriek tomu, že ide viac-menej o letecký simulátor, Ace Combat 7 pomerne zaujímavým a lákavým

spôsobom vykresľuje príbehy postáv a priebeh celej vojny štýlom, ktorý vás vtiahne do deja nielen počas cut-scén a brífingov, no aj počas samotných rozhovor pilotov počas misí a boja. Ako v každej správnej hre zo série, k dispozícii máte aj nemalý arzenál lietadiel od stíhačiek na

vzdušné prestrelky až po bombardéry na ničenie pozemných cieľov. Lietadlá ale nie sú jedinou vecou, čo si budete vyberať.

K všetkým kategóriám budete mať na výber aj niekoľko vylepšení, ktoré sa špecializujú hlavne na ovládanie vašich





strojov alebo na ich vlastnosti ako brnenie, rýchlosť či obratnosť, čím si ešte viac budete vedieť vaše vysnívané stíhačky prispôbiť podľa svojich preferencií. Okrem týchto upgradov dokonca viete na jednotlivé lietadlá dokupovať aj voliteľné špeciálne zbrane, ktoré sú zaujímavým doplnením bežného arzenálu a zvyčajne ponúkajú nevšedné vylepšenia pre konkrétne typy situácií.

To, čím budete disponovať, sa ale, samozrejme, musí odvíjať aj od misí a aj tu pre vás vývojári pripravili niekoľko variácií. Misie prichádzajú v rôznych štýloch. Zatiaľ čo v niektorých sa budete plne venovať bojom vzduch-vzduch, inde budete mať zas za úlohu zneškodniť a oslabiť pozemné ciele. V neposlednom rade na vás čakajú aj kombinácie oboch typov misí.

Tento vzor nasleduje aj multiplayer a jeden z jeho módov sa dokonca volá Battle Royal. Nenechajte sa ale pomýliť jeho názvom, v skutočnosti ide o klasický a jednoduchý zápas ôsmich hráčov, kde každý pilot bojuje za seba.



Verdikt

Celú atmosféru dopĺňa aj naozaj výborne spracovaný dabing a soundtrack, čo je pri leteckom simulátore o to chválhodnejšie. Postavy naozaj znejú skutočne a vykresľujú ich povahy tak, ako by ste si ich predstavovali. Hľadám jediná a pomerne prehliadnuteľná vec,

ktorá sa dá Ace Combat 7 vytknúť, je graficky priemerné prostredie, no to si pri vysokých rýchlostiach stíhačiek ani veľmi nevšimnete a je to naozaj zanedbateľné. Druhým neduhom je mierne nelogický systém označovania nepriateľov, ktorý vám nie vždy napomáha k tomu, aby ste strieľali po tých, ktorých chcete a chvíľu trvá, kým sa s ním zžijete. Po dlhšej odmlke série ale môžem s čistým svedomím povedať, že ide o kvalitný návrat, ktorý určite poteší všetkých fanúšikov žánru.

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Letecký simulátor Výrobca: Bandai Namco Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne prostredie oblacov
+ dabing a soundtrack
+ scenár a postavy
+ arzenál

- zameriavanie nepriateľov
- pozemné textúry a ich mierka

HODNOTENIE:

★★★★☆

Crackdown 3

MESTO VYROBENÉ Z ORBOV



Microsoft exkluzivita Crackdown 3 sa zapíše do dejín ako jedna z hier, ktoré boli v pravom vývojárskom pekle. Dočkali sme sa jej päť rokov po jej ohlásení a je otáznne, ako dlho bola vo vývoji ešte predtým, ako bola oznámená. Po vystriedaní niekoľkých štúdií, mnohých odkladoch a vtipoch, ktoré sa na jej adresu za ten čas zozberali, je však konečne tu – a ide o dve hry v jednej.

Prečo? Na hre totiž skutočne pracovali dve štúdiá, konkrétne Sumo Digital na kampani a Elbow Rocket na multiplayeri (ak som to nepoplietol). Výsledkom toho je, že Crackdown 3 síce zdieľa základ, ktorý je prakticky totožný, no každý mód pracuje trochu inak a preto sa im budeme venovať ešte samostatnejšie, ako to pri bežných recenziách býva.

Crackdown 3 je Crackdown. To je asi veta, ktorú by som povedal, keby som chcel vysvetliť, ako sa hrá.

Od tejto série totiž majú fanúšikovia tri špecifické požiadavky. Prvou je „Go

Boom’, druhou je absolútna sloboda a tretou sú orby. Ak vám to nejde dokopy, nebojte sa, uvediem to na pravú mieru. Všetko to však spôsobuje to, že hra je dosť špecifická a nepodobá sa na mnoho konkurenčných open world sérií. Niektorí by dokonca možno použili aj slovo zastaraná,

ale keď vám vysvetlím, čo je vo svete Crackdown košér a čo nie, tak pochopíte.

Kampaň sa odohráva v meste New Providence. Ide o korporátne mesto, ktoré vybudovala spoločnosť Terra Nova kvôli neskutočnému bohatstvu a nerastným



zdrojom. Znenazdajky však spôsobí Blackout, čo znamená, že na celom svete okrem New Providence nastane pád elektriny, internetu a hromady ďalších, pre život potrebných vecí. Vy ste Agent a vašou úlohou je položiť Terra Novu na kolená bez ohľadu na to, čo to bude stáť.

Ste Agent, ale nie hocijaký. Vaša DNA bola upravená a vďaka tomu viete predvídať veci, ktoré by bežný človek nedokázal. Môžete skákať vysoko do výšky, používať explozívne zbrane a hádzať ťažké predmety.

Ste taký... disabled Superman. Lietat' totiž neviete a chýbajú vám aj laserové oči. Po príchode do mesta a po nečakanom útoku na vašu základňu však musíte získať všetky schopnosti naspäť.

Tu prichádzajú na rad orby. Tie sú neoddeliteľnou súčasťou série a kvôli nim prakticky zmeníte spôsob, ako pristupujete k hraniu tohto open world titulu. Crackdown 3 má totiž päť základných štatistík. Agilita, zbrane, explózie, sila a šoférske schopnosti. Okrem agility si všetky zlepšujete buď nájdením skrytých orbov, alebo tým, že vykonávate akcie, ktoré s daným atribútom súvisia.

Zastrelíte nepriateľa? Získate modré orby. Odpálite ho raketometom? Získate žlté. Vyfackáte ho k smrti? Tak červené. Následne si tieto schopnosti levelujete a získavate tak ich vylepšenú verziu alebo nejaký bonus navyše.

Samostatnou kapitolou sú zelené orby. Tie totiž získavate tým, že ich nájdete na mape. Ak ste sa tešili, že to budete mať z krku rýchlo, tak vedzte, že ich je 750 a niektoré sú na takých miestach, že nebudete vedieť, ako sa tam dostať. Nezúfajte však, so zlepšujúcimi sa schopnosťami sa dostanete aj na miesta,



kde ste predtým nevedeli. Zároveň však musíte preskúmať prostredie, čo priamo nadväzuje na ďalší dôležitý pilier hry.

Sloboda. Vo všetkom, vždy a všade. Ako som spomínal, cieľom hry je zničiť korporáciu Terra Nova. Tá má organizačnú štruktúru zloženú z technickej, ochrannej a vývojovej divízie. Každú reprezentuje niekoľko veliteľov, ktorých musíte zlikvidovať, aby ste sa dostali k záverečnému bossovi. Alebo viete čo? Nemusíte, hra je to vlastne jedno. Ak si myslíte, že na to máte, pokojne môžete ísť po úvodnom intre zabiť hlavného bossa a všetko to ukončiť za niekoľko minút. Crackdown 3 však funguje na princípe odstraňovania prekážok. To znamená, že vy si vlastne likvidáciou menších bossov uľahčujete cestu k tomu hlavnému. Odstraňujete prekážky, ktoré by tam na vás čakali a zároveň si popritom zlepšujete vaše schopnosti. Čiže na jednej strane existuje ideálna cesta postupu, no na strane druhej vás do nej nikto netlačí. Pokojne si robte, čo chcete. Navyše, nie je to ani tak, že po aktivácii misie ju musíte dokončiť. Všetky

sa totiž odohrávajú priamo v otvorenom svete, takže ak náhodou zistíte, že na to ešte nemáte, tak jednoducho zoskočíte preč a misia sa deaktivuje. Je to veľmi zaujímavý prístup k dizajnu, ktorý pri takejto „mestskej akčnej hre“ nie je celkom častý, no podstatné je, že funguje. Akurát si toho musí byť človek vedomý.

Schéma týchto veliteľov následne funguje jednoducho. Každý z nich má na starosti určitý aspekt mesta. Niektoré je veliteľom strážnikov, ďalší zase má na starosti dopravu v meste. Sabotovaním jednotlivých prvkov mesta oslabujete jeho vplyv, následne ho vylákate a oslabeného ho môžete zničiť. Prípadne ako som písal vyššie, môžete ho zničiť rovno, ale musíte rátať s tým, že to bude niekoľkonásobne ťažšie.

Asi je zjavné, že s holými rukami celú korporáciu nepoložíte. Nebojte sa, k dispozícii máte skvelý arzenál strelných, výbušných a ďalších zábavných zbraní, pričom vždy pri sebe môžete nosiť tri kúsky. Špecifikom Crackdown 3, na ktoré si budete zvykať asi najdlhšie, je to, že nie je zameraný na presnosť, ale na pohyb. Z toho dôvodu má hra implementovaný autolock systém a vy si vlastne len vyberáte, na ktorú končatinu chcete zamieriť. Ak ste hrali napríklad ReCore, tak viete, o čom hovorím. Tento systém síce v



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčná adventúra	Výrobca: Sumo Digital	Zapožičal: Microsoft
----------------------------------	---------------------------------	--------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ unikátny dizajn otvoreného sveta	- relatívne málo obsahu v kampani
+ zábavné piliere hrateľnosti	- veľmi málo obsahu v multiplayeri
+ originálny multiplayer	

HODNOTENIE:





porovnaní s inými titulmi pôsobí zastaralo, no úprimne, pri tom chaose, skákaní, ničení a zabíjaní si neviem predstaviť, že by ste mali manuálne zameriavať všetkých nepriateľov. Vzhľadom na to, že zameranie je vyslovene na váš pohyb a proti vám naraz stoja desiatky nepriateľov, je tento systém elegantným riešením.

Okrem ničenia, zabíjania a skákania vás čakajú aj preteky tamojších áut na čas a taktiež aj platformové pasáže, kde sa musíte dostať na vrchol veže alebo zdolať určitú trať za čo najrýchlejší čas.

Všimol som si však, že Crackdown 3 som hral úplne inak ako ostatné open world tituly. V bežných hrách s otvoreným svetom si pustíte mapu, zvolíte cieľ a idete, pokiaľ tam neprídete a splníte to, čo máte. Pri Crackdown 3 som však spravil okruh okolo celého mesta, kde som poničil všetky ciele, vyzbieral čo najviac orbov, a to bez toho, aby ma trápili nejaké značky a questy na mapách. Sloboda v hre je skutočne veľmi zábavná a ak pristúpite na jej pravidlá, tak sa nudiť určite nebudete.

Problémom je však, že po približne sedemnástich hodinách už v meste okrem vyzbierania všetkých orbov nebudete mať čo robiť. Inu, otvorený dizajn má síce svoje veľké prednosti, na druhej strane však množstvom obsahu určite nebude Crackdown 3 vynikať. Hra vás síce motivuje vytvoriť si viacero postáv (k dispozícii je niekoľko agentov, pričom každý z nich má špecifické perky, ktoré síce nemenia veľmi spôsob hrania, no vedú vám poskytnúť drobné bonusy), dôvod na znovuhranie to však nie je.

Sklamaný som ostal aj z audiovizuálu. Ten by neoslňal ani v roku 2015, tobôž nie v roku 2019. Hoci ma mrzí, že hra si prešla takým problematickým vývojom, to nie je dôvod na to, aby po technickej

stránke vyzerala takto. Počas tmy sa síce neóny rozžiaria a poskytnú pastvu pre oči, vo všeobecnosti je to ale mix slabého a dobrého, pričom prevažuje to slabé. Tým samozrejme nechcem povedať, že by sa na hru nedalo pozerieť, ale faktom zostáva, že človek by v roku 2019 očakával trochu viac. Za soundtrack si však autori zaslúžia veľkú pochvalu.

Multiplayer funguje! Tým samozrejme nemyslím to, že idem oslavovať to, že keď zapnete zápas, tak môžete hru hrať, to nie. Skôr mám na mysli koncept multiplayeru, ktorý mi vyvolával vrásky na čele. Môžem však skonštatovať, že vývojom sa skvelo podarila jeho implementácia a pri tom zachovali všetky základné prvky Crackdownu.

Síce to znie divne, že multiplayer s autolockom na nepriateľov je funkčný a zábavný bez toho, aby z neho bolo cítiť niečo lacné, ale je to tak. Opäť sa odkláňa dôraz na to, či viete mieriť zbraňou, pretože to robí hra prakticky za vás (keď ste v efektívnej diaľke) a namiesto toho sa kladie dôraz na tri prvky. Pohyb, prerušenie kontaktu a deštrukcia.

Každá postava má k dispozícii trojitý skok, dva úhyby a útok z blízka. A vašou úlohou je pohybovať sa čo najefektívnejšie a najzmätočnejšie pre vašich nepriateľov, aby ste vyhrali bitku. Správne načasovanie používania útoku z blízka a schopnosť je tým najväčším klúčom k víťazstvu v čom sa táto hra úplne odlišuje od konkurenčných multiplayerových hier.

Keď sa dostanete do zameriavača nepriateľov (čo by si všimol aj slepý), tak vašou úlohou je rozhodnúť sa, či budete paľbu opätovať a snažiť sa ho udolať, alebo jednoducho utečiete. Vzhľadom na automatické zameriavanie to nie je jednoduché a väčšinou sa musíte schovať

za budovu, ktorých je požehnané, no aj v tomto prípade ide o originálny prístup k súbojom, ktorý je zábavný, taktický a prepracovaný. Posledným dielom skladačky je deštrukcia. A tu mnohých sklame. Hra má síce plne ničiteľné prostredie v multiplayeri, no po technickej stránke sa to nepribližuje tej vízii, ktorú sme mali možnosť vidieť pred vydaním. Takže deštrukcia je funkčná, je základným pilierom hrateľnosti, no ani zďaleka nie je tak vizuálne pekná, ako sme ju mali možnosť vidieť. Z hľadiska hrateľnosti však nemám výhrady. Systém deštrukcie mení štýl hrateľnosti tak, že máte pocit, že často hráte hru na mačku a myš a v kombinácii s vysokým TTK spôsobuje, že toto je ultimátna hra skillu.

Bohužiaľ musím skritizovať vizuálnu stránku. Pretože, aj keď ani kampaň nepatrí medzi tie vizuálne najpríťažlivejšie, tak multiplayer (v hra sa nazýva Wrecking Zone) je na tom ešte horšie. V prvý deň hrania nebolo ani pripojenie ktovieako dobré, no to bolo skôr z dôvodu recenzentského testovania, ktorého sa zúčastnilo málo hráčov a tento problém by sa s vydaním hry mal vyriešiť.

Kritiku však tento mód schytá aj za množstvo obsahu. V multiplayeri si neodomykáte nič. Máte k dispozícii niekoľko hrateľných postáv, ktoré sa od seba neodlišujú nijako, päť klasických zbraní a štyri výbušné a dvojicu príslušenstva a tam to končí. Žiadne XP body, žiadne levelovanie, proste nič. A ani z hľadiska módov to nie je žiadne terno.

K dispozícii je variant Kill Confirmed nazvaný Agent Hunter a variant Domination nazvaný Territories. A 3 mapy. Výsledkom toho je fakt, že multiplayer síce je originálny a zábavný, no zábava pri ňom nevydrží viac, ako niekoľko hodín, pretože vás pri hre nemá čo udržať. A to je obrovská škoda.

Verdikt

Crackdown 3 je Crackdown. Kto čakal moderné poňatie populárnej série, ten zostane sklamaný. Kto čakal hru v šíapach prvého dielu, toho trojka poteší. A kto čakal revolúciu, tomu zostanú oči pre plač. Bohužiaľ, aj napriek skvelým základným aspektom a fungujúcemu otvorenému hernému dizajnu má hra hromadu problémov a úprimne si myslím, že Microsoft je šťastný, že ju konečne dokončil, aby sa mohol pohnúť ďalej. Hra, ktorá nikoho neurazí, ale zároveň ani nikoho neohúri. Iba verných fanúšikov série.

Dominik Farkaš

Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

LEGION

Lenovo™

VÝKON, KTORÝ VÁS VTIAHNE DO HRY

LEGION Y740

Prichádza so skvelými funkciami najmodernejšej generácie grafických kariet NVIDIA® GeForce® RTX. To všetko je optimálne chladené vďaka dvojkanálovému systému chladenia.



Revolučný
grafický
výkon



 Windows 10

Hrajte hry na vyššej úrovni.

God Eater 3

SVET SA NA TEBA SPOLIEHA, GOD EATER!



Keď mi napísal náš šéfredaktor Dominik s ponukou na recenziu God Eater 3, sprvoti ma zmohol odmietavý prístup. Akási, pre mňa neznáma, bojová hra mi príliš nevoňala. Potom som si len tak zo zvedavosti pozrel video ukážky a vravím si – prečo nie? Dám tomu šancu. A viete čo? Dobré som spravil.

Prvé krôčky

Hneď po zapnutí hry ma uvítala parádna upútavka v typickom ázijskom štýle a ja som hneď vedel, kol'ká bije a s čím tu mám do činenia. Priznám sa bez mučenia už na začiatku, že tento žáner nie je mojou šálkou kávy.

Ale tým v žiadnom prípade nechcem povedať, že sa máte pripraviť na niekol'ko minút hundrania a kritiky zaujatého frflóša. Práve naopak.

Ako ma prvé minúty uviedli do ľahkého skepticizmu, tak sa počas hrania moje dojmy neustále zlepšovali a

ja som sa k hraniu vracal so stále väčším záujmom a potešením.

Hneď po dychberúcej ukážke vám hra umožní veľmi detailné vytvorenie postavy. Môžete si vybrať z veľkého množstva atribútov – hlas, odtieň vlasov či tvar čel'uste a rôzne doplnky.

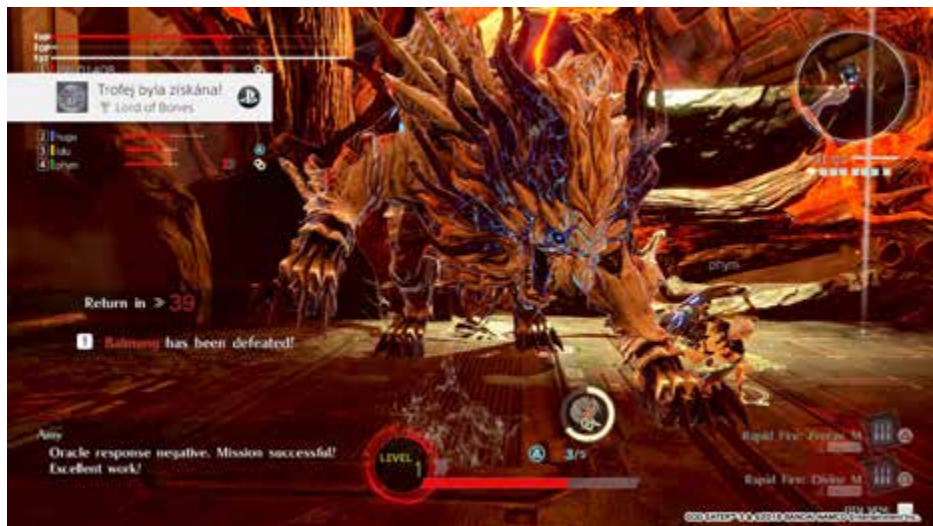
Tu sa dá skutočne vyšantit' a neskôr, keď sa dostanete aj k multiplayeru, bude zaujímavé sledovať, aké všemožné výtvary sa podarili hráčom z celého sveta. Vzhľad postavy je niečo, čo robí vášho hrdinu unikátnym.

Hra vás vrhne do deja, v ktorom ste hlavným protagonistom práve vy. Spolu s najlepším kamarátom Hugom sa stávajú už ako deti otrokmi korporácie a z vás sa tak nedobrovoľne stáva God Eater.

Po tom, čo vás vrhnú do stroja na premenu, pridete o svoju ľudskosť a dostávate aj svoj prvý God Arc – transformatívnu zbraň, ktorou budete likvidovať nepriateľov, v miestom žargóne nazývaných Aragami.

Zábavná hrateľnosť, ktorej panuje prepracovaný RPG systém

God Eater 3 je hrou, pri ktorej si oddýchnete, užijete si pekný vizuál a dáte zabrat' svojmu ovládaču v snahe vykúzlit' čo najatraktívnejšiu sériu útokov. Po spustení misie sa ocitnete v akejsi aréne s príšerami od výmyslu sveta, ktorých sa musíte zbaviť, inak to spraví ony s vami. Hra ponúka hneď niekoľko smerov, akými môžete svoju postavu vylepšovať. Základ tvoria štyri elementy a každý z nich predstavuje pre niektoré z monštier slabosť. Okrem toho, počas boja alebo po ňom môžete zbierať koristi' po mape a tá vám pomôže vylepšovať alebo vyrábať vybavenie či zbrane, ktorých je niekoľko druhov. Vaša zbraň sa môže transformovať aj na strelnú, pri ktorej máte na výber rôzne druhy nábojov. A nesmieme zabudnúť ani na štít, ktorý síce neponúka žiadne špeciálne možnosti, ale zato veľmi dobre ochráni vašu krehkú telesnú stránku. Rovnako aj ten je možné vylepšovať, alebo kúpiť



nový. Ďalšie vybavenie, ktoré budete mať k dispozícii, sú takzvané consumables, tie buď uzdravujú, alebo krátkodobo zlepšujú niektorú vlastnosť hrdinu. Napríklad keď vás nepriateľ otrávi, vaše zdravie bude nejaký čas klesať a tento neblahý účinok sa dá negovať pomocou Detox Pill. Hlboko zapracovaný RPG systém je to, čo vás bude na hre baviť. Môžete si vyskladať kombinácie zbraní a vylepšení do setov a tie si môžete zvoliť, kedykoľvek sa vám budú hodiť. Počas postupu hrou pribúdajú nápady na výrobu nových zbraní či rôzne vybavenie a u obchodníka si môžete doplniť to, ktoré vám bude chýbať. Aj keď hra vyzerá z pohľadu nezainteresovaného diváka ako náhodný zhuk efektov a farieb, je pozoruhodné, do akej miery dokážete ovplyvniť priebeh boja. Jedinou nevýhodou v oblasti hratelnosti je fakt, že si nemôžete zvoliť obtiažnosť. Hra ako

taká sa nesie skôr v duchu oddychovej zábavy, hoci ako ňou postupne plávate, monštrá sa stávajú húževnatejšie. V neskoršej fáze už bude pre vás viac-menej nevyhnutné rešpektovať mechanizmy hry. Preštudovať si zadanie misie a slabosti vášho nepriateľa sa stane rutinou pred každým začatým bojom. Rovnako sa naučíte vylepšovať alebo vyrábať zbrane a vybavenie za peniaze, ktoré získate ako odmenu za každú prejdenu úroveň.

Najnebezpečnejším netvorom zo všetkých bude stereotyp

Tretia časť série God Eater pokračuje v užitnom koncepte a postupnými krôčkami ho privádza k čoraz väčšej prepracovanosti. Žiaľ, hra si prináša z minulých dielov

nielen

chytľavú akčnú hratelnosť či perfektný RPG systém. Najobávanejším kostlivcom, ktorý robí vrasky mnohým tvorcom, je práve monotónnosť. V jadre rovnaký princíp – hra vás vpustí do arény a vy musíte čeliť nepriateľom – sa stále opakuje. Stereotyp tak bude ďalším prichádzajúcim netvorom, ktorého bude veľa ťažké poraziť. Odbúrať to dokáže dobre napísaný príbeh, ktorý vám bude príjemným spoločníkom počas celého hrania. God Eater 3 oživuje okrem kvalitného deja aj možnosť kooperácie, ktorá je, žiaľ, dostupná len online. Možnosť spolupráce s ostatnými hráčmi dostanete ako počas celej kampane, tak aj v misiách pre viacerých hráčov Assault Missions. Tie ponúknu spoluprácu až ôsmym hráčom proti NPC nepriateľovi. Okrem narastajúcej jednotvárnosti sa hra vyvarovala zásadným chybám a kaziť zážitok môže len občas neposlúchajúca kamera či podchvil'ou padajúci framerate. Stereotypu, ktorý hru zabíja, nepomáhajú ani opakujúce sa hlášky spoluhráčov pri boji. Prostredia, v ktorých sa všetko odohráva, sú síce navrhnuté nápadito, ale tiež sa postupne zunuju a nezaškodilo by, keby ich bolo trošička viac.

Verdikt

God Eater je zmesou Anime a Monster Hunter World, aj keď toto prirovnanie je tak trochu kontraproduktívne, keďže séria God Eater tu bola o čosi skôr. Hoci na našom trhu nie je až tak vychýrená. Hra je od vzhľadu až po príbeh prešpikovaná ázijským klišé a gýčovitosťou. Ťažko jej to vytýkať, keď vám to ulahodí alebo nie. Žiadna iná možnosť nejestvuje. No pokiaľ sa vám zapáči a budete mať po ruke partiu kamarátov, užijete si veľa zábavy. Dobrý príbeh, do hĺbky prepracovaný RPG systém, pekný art štýl a možnosť kooperácie sú veci, ktoré vás pri God Eater 3 udržia niekoľko desiatok hodín. Ťažobou celej hry bude v neskoršej fáze narastajúci stereotyp, z ktorého vás môže vytrhnúť práve hra pre viacerých hráčov. Hru hyzdia aj mierne technické nedostatky v podobe padajúceho snímkovania a kde-tu neposlúchajúcej kamery.

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Bandai Namco	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ art štýl	- stereotyp
+ chytľavá hratelnosť	- drobné technické nedostatky
+ prepracovaný RPG systém	- prostredia mohli byť rozmanitejšie
+ kooperácia	

HODNOTENIE:

★★★★☆



Kingdom Hearts III

PONORTE SA DO LABYRINTU PRÍBEHOV



Fanúšikovia Kingdom Hearts sa konečne dočkali vytúženého pokračovania tejto jedinečnej série. Stálo čakanie za to? To sa dozviete na nasledujúcich riadkoch.

Unikátna, ale zároveň príliš komplikovaná. Asi týmito slovami sa oplatí začať recenziu hry Kingdom Hearts III. Spojenie Disney a Square Enix prichádza po niekoľkých rokoch s plnohodnotným pokračovaním série, na ktorú sa jej skalní fanúšikovia poriadne tešili. Zatiaľ čo tento titul poteší srdcia dnes už dospelých ľudí, ktorí s Kingdom Hearts vyrastali, noví hráči si z neho odnesú prevažne pozitívne, hoci aj trochu zmiešané pocity.

Ale pod' me pekne postupne. Príbehovo sa opäť raz vraciame k starým známym postavám - trojica Sora, káčer Donald a Goofy sa spolu s Riku a kráľom Mickeym Mouseom snažia zastaviť zlovestnú organizáciu XIII a Xehanorta a zároveň zachrániť svojich priateľov. Sora sa s pomocou Donalda a Goofyho musí naučiť opäť tzv. „Power of Waking“, teda silu

obnovy stratených srdiec. Riku a Mickey medzitým pátrajú po Aque v Ríši temnoty. Neskôr sa k nim pripoja aj Kairi a Lea spolu s ďalšími známymi z Kingdom Hearts.

Okrem týchto postáv sa v príbehu objavajú aj všetky známe osobnosti Disneyho sveta ako Maleficent, Hercules, Megara, Hádes, Jack Sparrow, Rapunzel, Elsa a Anna z rozprávky Frozen, Woody a Buzz Lightyear, Sully a Mike Wazowski a mnohí ďalší.

Hra vás do príbehu hodí takmer priamo a bez poriadneho vysvetlenia predchádzajúcich udalostí. Pri spustení síce máte k dispozícii mini film, pre neznalca celej mytológie Kingdom Hearts to ale bude len malá ukážka detailov, ktoré vám nič nepovedia. Pokiaľ ste v živote nehrali predchádzajúce tituly, odporúčam si ich prejsť alebo si aspoň pozrieť jeden z mnohých video súhrnov, ktoré ako-tak priblížia predchádzajúce udalosti.

Začiatku hrania sa dočkáte až takmer po hodine, pretože najskôr vás zaplavia

cutscény, ktorých je na úvod príliš veľa. Po „filme“ sa konečne dostanete ďalej a bližšie ku komplikovanému príbehu. Budem sa zrejme opakovať, ale bez predchádzajúcej skúsenosti s hrami nemáte šancu presne sledovať, kto je kto, ktorá postava je alternatívnou verziou inej postavy a o čo sa vlastne všetci snažia. Nakoniec vás z toho len rozbolí hlava.

Tón hry je zdanlivo detský a občas sa môžete prichytiť pri tom, ako prevraciate očami počas príliš infantilných chvíľ a dialógov. Titul však zachádza aj do temnejších tém a prinesie so sebou aj momenty, keď vám po tvári bude stekať nejedna slza. Kingdom Hearts III tak balansuje niekde na hrane detstvom a dospelosťou.

Titul si však zaslúži nesmiernu pochvalu za hrateľnosť, ktorá je neskutočne zábavná. Na začiatku vás čaká krátky tutoriál, ktorý vysvetlí základné taktiky boja. Sora sa postupne učí ovládať nové a nové schopnosti, pričom v boji

mu pomáhajú aj jeho verní spoločníci Goofy a Donald, no príležitostne aj iné postavy – maximálne však iba dvaja navyše. Spoločne môžete tvoriť zaujímavé kombá alebo používať tzv. Attraction Flow, čiže špeciálny útok, ktorý vyzerá ako atrakcia v Disneyho zábavnom parku. Okrem klasických útokov so svojím „kl'účom“ môže Sora používať aj mágiu a odomykať si jej silnejšie varianty. V hre máte k dispozícii aj niekoľko rozličných keyblades, pričom maximálne môže mať Sora aktívne tri z nich. Podľa potreby si ich môžete vymieňať, keďže niektoré sú viac zamerané na obranu a iné zase na útok. Samotné keyblades si môžete levelovať a zvyšovať tak ich silu, prípadne ich transformovať priamo počas boja a zmeniť tak ich vlastnosti.

Útoky a taktiky treba prispôbovať typu nepriateľa. Súboje s bossmi sú niekedy adrenalínovou záležitosťou, keďže nejde o ľahkú úlohu. Hru som testovala na normálnej obtiažnosti, ktorá je na začiatok ideálna. Menší nepriatelia



nepredstavujú príliš veľký problém, zatiaľ čo bossovia sú dostatočnou výzvou. Ďalší pozitívny bod si Kingdom Hearts III odnáša za vizuálnu stránku a dizajn jednotlivých svetov, do ktorých sa pozrieme. Hra sa začína na Olympe, kde navštívime Herkula, a pokračuje v niekoľkých Disney svetoch, ktorých je síce menej ako v predchádzajúcich hrách, na druhej strane sú však skvele prepracované.

Čaká na vás svet rozprávok Na vlásku, Big Hero 6, Frozen, Monster Inc., Hercules, Winnie the Pooh a tiež sa pozrieme do Karibiku za obľúbeným pirátom Jackom Sparrowom. Samozrejme, počas hry navštívite nielen svety z dielne Disneyho, ale aj originálne svety Kingdom Hearts ako Twilight Town, Dark World, Land of Departure a iné. Každá oblasť je po estetickej stránke úchvatná a ponúka jedinečný zážitok.

Samotný príbeh ponúka niekoľko desiatok hodín zábavy, ak by vám to ale nestačilo, Kingdom Hearts III si pripravil nespočetné množstvo mini hier, pri ktorých zaručene zabijete nejakú tú hodinku navyše. Jednou z nich je vaša vesmírna loď s názvom Gummi Ship, vďaka ktorej sa presúvate medzi jednotlivými svetmi. Tá ponúka možnosť arkádových hier v štýle Space Invaders.

Okrem toho máte k dispozícii aj Gummi Phone, vďaka ktorému si môžete robiť screenshoty jednotlivých oblastí, ale aj hľadať špeciálne značky Mickey Mousea ukryté po svete. Každá oblasť ich obsahuje hneď niekoľko, no najst' ich nie je vždy jednoduché. Našťastie vás na ne upozornia vaši priatelia Goofy a Donald.

Gummi Phone ponúka aj menšie klasické hry v štýle handheldu Game&Watch z 80. rokov minulého storočia. Okrem toho si budete môcť uvariť aj chutné jedlo v

reštaurácii strýka Držgroša pod vedením šéfkuchára Remiho z Ratatouille. Vo svete rozprávky Na vlásku si zase môžete zatancovať spolu s Rapunzel a Flynnom. V Kingdom Hearts III sa skrátka ani mimo hlavného deja nebudete nudieť. Určite sa oplatí zvýrazniť aj hudobnú stránku celej hry, ktorá skutočne stojí za to a patrične dotvorí atmosféru jednotlivých svetov.

Celkové hodnotenie

Tretí prírastok do rodiny Kingdom Hearts poteší srdcia starých hráčov, zároveň ale zabaví aj tých nových. Vďaka svojej skvelej hrateľnosti si titul užijete, hoci kvôli komplikovanému príbehu nebudete občas vedieť, čo sa v ňom deje. Skvelé prostredie a známe postavičky z nových a starých Disney rozprávok spôsobia, že si titul vy a vaše deti, ak nejaké máte, zamilujete. Kingdom Hearts III je čistá nefalšovaná zábava, pri ktorej sa nasmejete a sem-tam si možno aj poplačete. Stanete sa priamymi účastníkmi života rozprávkových postáv a občas zažijete celý filmový príbeh na vlastnej koži (napríklad pri rozprávkach Frozen alebo Tangled). Hra by si zaslúžila za svoju zábavnosť plný počet bodov, kvôli nejasnému príbehu však musím jednu hviezdičku z hodnotenia odobrať.

Martina Juhásová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavná hrateľnosť	- komplikovaný príbeh
+ prepracované svety	- pomalý štart do hry
+ vhodné aj pre deti aj dospelých	

HODNOTENIE:



Spintires: MudRunner

ZABAHNENÁ ZÁBAVA SO SILNÝMI MAŠINAMI A S PESIMISTICKOU ATMOSFÉROU Á LA S.T.A.L.K.E.R.



Dostali sme možnosť pozrieť sa pod podvozok ultimátnej hry, ktorá dáva dôraz na ovládanie poriadnych strojov a dokonca som bol v bahne až po uši. Reč je o hernom titule Spintires: MudRunner. Ide o ultimátnu verziu nezávislej hre Spintires, ktorá sa dá označiť za veľký hit medzi automobilovými hernými simulátormi. Konkrétne sa mi do rúk dostala verzia Spintires: MudRunner - American Wilds Edition, ktorá obsahuje rozšírenia American Wilds, The Ridge a The Valley. Pod podvozok som sa pozrel len základnej hre. MudRunner nie je však len ďalšia hra, ktorá dostala nálepku simulátor, pretože zážitok, ktorý má hráč možnosť zažiť v hre je netradičný. Netradičný z dôvodu, že hráč sa ocitne nie na ceste ale tzv. "off-road" povrchu a nespočetne krát skončí v bahne. Vývojárskej štúdio Saber Interactive prisľúbilo hráčom, že zažijú ultimátny "off-road" zážitok!

Moje skúsenosti s hernými simulátormi všeobecne sú veľmi malé a popravde dávam prednosť hrám, ktoré sú bohaté

na príbeh, sú preplnené logickými hádankami alebo sú náročné a nesú žánru RPG, ako napríklad herná séria Dark Souls. To znamená, že moje skúsenosti s pretekárskymi simulátormi ako je napríklad séria Gran Turismo, Dirt, F1 alebo Assetto Corsa sú prakticky mizivé a to isté platí aj

pre simulátory vozidiel ako je Euro Truck Simulator. Hernej série Gran Turismo som sa dotkol veľa krát, no nie natoľko, aby som ju vedel reálne zhodnotiť. Po pozretí traileru na herný titul Spintires: MudRunner sa však niečo vo mne zlomilo a povedalo som si, že túto hru musím



otestovať aj napriek mojim chabým skúsenostiam s podobnými hrami. Dal som si za úlohu, že bahno ma jednoducho nezdolá, no opak bol pravdou a túto hru som vypínal veľmi veľa krát práve vďaka zabahneným situáciám. Preto berte na zreteľ, že čítate recenziu od hráča, ktorému je žáner simulátorov novým pojmom.

Pesimistická, šedá a pochmúrna atmosféra

Prvé čo som si v hre všimol bola jej úžasná atmosféra. Vzhľadom k tomu, že ide síce o americké vývojárske štúdio, no s ruskými koreňmi je to v hre cítiť. Paneláky, les, bahno, močiare a mnoho rôznych lokácií z hry doslova kričí: 'Pozerám sa na hru STALKER!' V skutočnosti tá pesimistická atmosféra v skutku pripomína hernú sériu STALKER, no s tým rozdielom, že tu je vaším hlavným nepriateľom terén a vaše schopnosti zvládnuť tento náročný terén. Aby ste mali predstavu, tak niekedy trvá aj 5 minút kým sa pohnete o 5 metrov dopredu cez zabahnený kopec.

Jednoducho v hre sa nestretnete s anomáliami, monštrami, mutantmi, či ľudmi, ktorí sa vás snažia zabiť. Vaša smrť je v tomto prípade terén a čo je na tom najhoršie, vaše vyslobodenie z kaši je niekedy aj na druhej strane mapy a tým je druhé vozidlo, ktorým si vytiahnete vozidlo v kaši. Pesimistická atmosféra je na každom kroku, či už sa pozriete na paneláky alebo mosty, ktoré ani neviem čo držalo dokopy. V takomto prostredí musíte využívať všetko čo máte k dispozícii autá, nákladné autá a rôzne špeciálne náčinie. Medzi týmito všetkým som však stále hľadal cieľ hry. Po zistení, že cieľ hry je v podstate odniesť náklad z bodu A do bodu B nebol som veľmi nadšený a určite to neznie zaujímavo, skôr naopak. Nie je to však jediný cieľ, ktorý v hre môžete nájsť. Môžete napríklad ťahať drevo, či



robiť údržbu vášho vozidla. Ja osobne som našiel v hre aj ďalší cieľ a tým je osobná satisfakcia prekonania náročného terénu, ktorý mi niekedy dal zabráť a to poriadne.

Sandbox v extrémnych podmienkach

Pre lepšiu predstavu hlavne pre nových hráčov v rámci tohto žánru priblížim akým spôsobom hra začína respektíve čo máte k dispozícii úplne na začiatku. Jednoznačne ide v rámci map o sandboxovú hru a tento fakt treba mať pri začatí hrania tejto hry na zreteľ. Začal som v akejsi pomyselnéj garáži s niekoľkými vozidlami s pomedzi ktorých som si mohol vybrať. Na mape sa nachádza niekoľko lokácií, ktoré sú po nej roztriedené a čakajú len na to kým ich objavíte v extrémnych podmienkach, ktoré som opisoval vyššie. Dovolím si tvrdiť, že najdôležitejšie lokácie sú tzv. 'Watchtowers', ktoré vám odhalia mapu a tým pádom aj nepriateľský terén, ktorý bude nutné skôr či neskôr zdolať. Samozrejme sa na mape nachádzajú aj ďalšie garáže pre vaše nadupané nebojácné mašiny. Tým menej pútavým

alebo viac pútavým, záleží od toho či vám tento aspekt sadne je rytmus hry. Myslím tým tempo ktorým sa dostane do vášho vytúženého cieľa. Je pomalé! Netradične pomalé v rámci žánru, no musím poznamenať, že ak si na tempo zvyknete alebo vám nebudajú herne sadne, tak už neostáva nič iné len si užiť extrémnu jazdu cez bahno naplno.

Akým spôsobom pristupovať k mape je len a len na vás. Myslím si, že ak by som vás naviedol na určitú púť, hra môže stratiť to také svoje pesimisticky mysteriózne čaro v rámci skúmania neznámeho. Chcete najskôr skúmať len do toho, ste hráč ktorý musí mať v hre cieľ, nech sa páči pokorte najskôr úlohy, ktoré vám hra ponúka. Tak či onak neprídete v podstate o nič. Odporúčam však nehrnúť sa do hry s tým, že ju zdoľmá za chvíľu. S takýmto prístupom vás hra začne iritovať. Pre mňa osobne bola hra určitým odreagovaním sa od každodennej činnosti, kde som si sadol do kresla nasadiť slúchadlá a užíval si pesimistické krásy prírody, mašín, jazdu a samozrejme blata. Odmenou za vašu trpezlivosť sú napríklad vizuálne pútavé scenérie, či pocit víťazstva nad terénom.

V blate až po uši

Dôležitým miestom ako skoro pri každej hre je vaša základňa, v tomto prípade



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor vozidla	Saber Interactive	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra	- Kamera
+ Uspokojivé jazdy na vozidlách	- Málo typov úloh
+ Reálnosť terénu	- Frustrácia z vyslobodzovania vozidiel
+ Ovládanie (ovládač)	

HODNOTENIE:





garáž, kde si viete prispôbiť auto na trasu, ktorú ste si vybrali. Napríklad si viete so sebou zobrať predmety na opravu, ktorými viete opraviť pokazené vozidlá na ktoré počas svojej púti natrafíte. Časom som zistil, že je veľmi dôležité mať k dispozícii niekoľko vozidiel vzhľadom na rôzne kláty, ktoré je v hre možné prepravovať. Dlhé kláty sú veľmi ťažké preto som potreboval vozidlo, ktoré je ich schopné previesť cez extrémny terén.

Píla mi však zaplatila slušné peniaze a preto sa oplatí potrapiť s týmto nákladom a jeho prevozom. To nechcete aby som začala písať aké je ťažké naložiť ťažké kláty na vaše vozidlo. Vyžaduje si to vážne trpezlivého hráča. Najlepšie sa však „zabavíte“, keď vám vozidlo uviazne uprostred rieky, či močiara. Aby toho nebolo mnoho krát sa mi stalo, že mi došla nafta a vozidlá, ktorými si viete doručiť naftu boli na druhom konci mapy. Nákladné vozidlá mi dokonca spadli z mosta aj som prevrátil niekoľko krát džíp (v tomto momente som vypísal PC tak rýchlo ako to len išlo).

Ovládanie vozidiel je pre nových hráčov prijateľné a netrvalo dlho kým som si zvykol na mechaniku jazdenia, opravovania, ťahania, hákovania atď.. Ak sa čítate na to, môžete spojku zaradovať aj manuálne, no toto odporúčam len „hardcore“ hráčom simulátorov, ktorý sa v tom vyžívajú, mňa osobne to neskutočne iritovalo. Inštrukcie v hre sú veľmi prijateľné a jasné, vôbec nie sú veľmi komplikované. Z počiatku sa herný titul Spintires: MudRunner môže javiť ako hráčsky neatraktívny a to hlavne ovládaním, no nie je tomu tak. Ako sa hovorí treba sa v tom len otučať. Veľmi dôležitým faktorom je zvažovanie hrania buď klávesnicou/myšou alebo ovládačom. Vzhľadom k tomu, že ja som novým hráčom v rámci simulátorov, zvolil som si ovládač, ktorý mi oproti klávesnici a myši sadol viac a bol pre mňa viac intuitívny.

Samozrejme toto nemusí platiť na vás a ak vám viac vyhovuje klávesnica a myš tak smelo do toho. Len si dajte pozor aby vám nevhodne zvolený hardware na hranie nepokazil zážitok z hry.

Ak by si niekto chcel vychutnať hrania s volantom hra oficiálne podporuje pre PC nasledovný hardware: Logitech G920 + Driving Force Shifter, Logitech G29 + Driving Force Shifter, Thrustmaster T300, Logitech G Saitek Farming Sim. Osobne som túto hru neskúšal s volantom a spojkou, no myslím si, že zážitok z hry môže byť s týmto hardwarom intenzívny a ešte viac umocnený, než hranie s ovládačom alebo myšou a klávesnicou.

Z blata do kaluže

Bodu ktorému by som sa chcel ešte pomenovať je kamera. Určite je ju možné označiť za veľmi zvláštnu. Z počiatku som si myslel, že čo to pre boha dorobili s tou kamerou veď toto je šialené, točenie hore dole, nezvyknutý na prepínanie medzi prvým a tretím pohľadom tomu

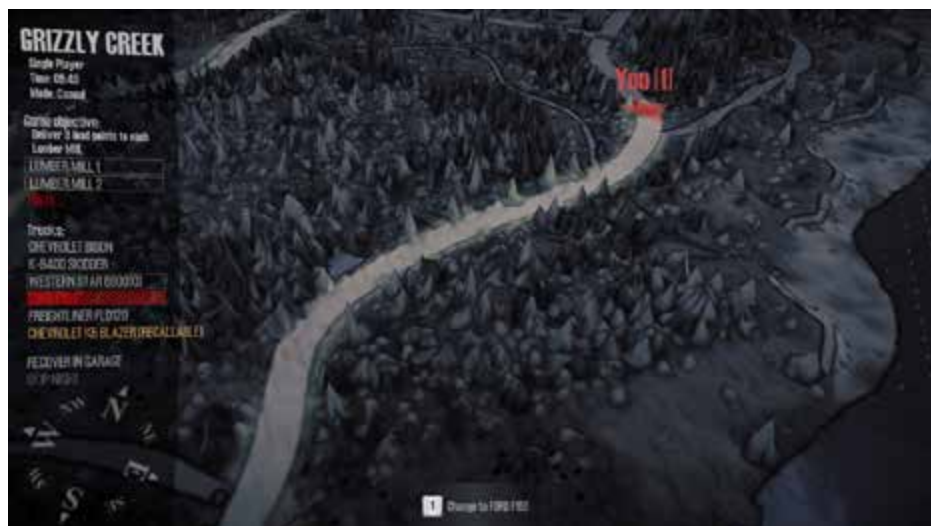
určite nepridalo na kráse. Bol som z toho frustrovaný, pretože kamera sa niekedy točila tak ako som nechcel čo spôsobilo poškodenie vozidiel. Jednoducho zábery na vozidlo boli všade možné. Časom som zistil, že to má svoje opodstatnenie, pretože pri takom extrémnom teréne je potrebné, aby kamera nebola zamknutá na pohľad z tretej osoby. Tým sa viete vyslobodiť zo zašklitých a zabahnených situácií. Keď som prepol na pohľad z prvej osoby, čo ma prenieslo doslova za volant, kamera neposlúchala tak akoby mala. Niekedy som sa ocitol v situáciách, kde kamera zaberala priestor buď veľmi vľavo alebo veľmi vpravo, záležalo od situácie v ktorej som sa ocitol.

Naše hodnotenie

Herný titul Spintires: MudRunner je presne tým, čím sa prezentuje. Extrémny, zabahnený, coolový, neštandardný, pesimistický, vizuálne pôsobivý simulátor jazdenia v bahne, ktorý sa na nič nehrá. Má jednoduchý cieľ a realistické prevedenie bahna, jazdných vlastností a dokonca aj zvukov. Má pomalé tempo, ktoré si však postupom času získava vaše srdce a tak vás donúti zdolať extrémne terény s radosťou.

Naučenie sa ovládania vám síce zaberie určitý čas, no akonáhle si zvyknete, jazda na dostupných strojoch je vašou odmenou. Prítomnosť ruského vplyvu je evidentný na vizuále a atmosfére, ktorá robí toto ultimátne spracovanie jedinečnou hrou. Hra má aj svoje nedostatky ako je napríklad kamera. Dokonca sa môže z počiatku zdať, že hra nemá zvládnuté ani ovládanie. Všetko je to len o zvyku. Ak dáte hernému titulu Spintires: MudRunner šancu zistíte, že hra dokáže byť zábavná a dokonca skrýva v sebe jedinečnosť.

Adrián Líška





HyperX® FURY RGB SSD

Oslnivý RGB štýl s ohromujúcou rýchlosťou.



S dynamickými RGB efektmi



Synchronizácia RGB zariadení¹



Až 10x rýchlejší než klasický pevný disk²



Agresívny štýl podtrhuje osobitosť

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

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



* Trojročná záruka s bezplatnou technickou podporou.

HyperX je divízia spoločnosti Kingston.

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

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

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

HYPERX®

Far Cry New Dawn

NASTAL NOVÝ ÚSVIT!



Ak ste niekedy hrali predchádzajúci diel série Far Cry s číslkou 5, isto mi dáte za pravdu, že príbeh si zaslúžil pokračovanie. Vzhľadom na to, že sa vývojári snažia trafiť do aktuálnej chuti hráčov a na konci päťky sa to bombami len tak hemžilo, najnovší diel preto zasadili do zničeného postapokalyptického sveta.

Hope County sa trochu zmenila

Ako ste si mohli prečítať už vyššie, zmenil sa celý svet. Na Ameriku totiž padli bomby a takmer všetko, čo sa dalo, zničili. Ľudia však prežili a snažia sa civilizáciu vybudovať od začiatku. Nebudeme si klamať, celý Far Cry 5 nám otec Joseph vlastne hovoril pravdu a my sme ho mali za neuveriteľného blázna! Svet sa pomaly, ale isto začína zviechať, ľudia si stavajú nové osady. Vy so svojimi spoločníkmi jazdíte po zničených Spojených štátoch a pomáhate ľuďom opäť vybudovať civilizáciu. Práve tak sa dostanete do zapadákov menom Hope County a budete sa tam

usilovať nastoliť poriadok. Okrem toho, že sa ľudia snažia svet obnoviť, nájdete aj skupiny, ktoré všetko ničia, kradnú a neberú na nikoho ohľad.

Hope County má proste smolu. Pred pádom bômb to boli sektári na čele s Josephom, teraz tento malebný kraj terorizujú dvojčatá Lou a Mickey. Tie stoja na čele Zbojníkov a sú pomerne nebezpečným protivníkom. Nielenže sú nevychované, ale vraždia každého, kto nebude plniť ich rozkazy. Svojim správaním mi hneď na začiatku pripomenuli Neganu zo seriálu The Walking Dead.

Takto nejak uvádza New Dawn hráčov do deja. Pre mňa bol začiatok akýsi nemastný-neslaný, no dávam to za vinu faktu, že hra išla do produkcie s menším rozpočtom ako niektoré iné „väčšie“ diely. Ak ste predtým hrali Far Cry 5, máte pocit, že ide skôr o pokračovanie príbehu. Čo, samozrejme, nie je na škodu, ba naopak. Hráčom a fanúšikom

päťky to hrá do kariet a prinesie ďalšie rozšírenie príbehu. Samozrejme, hrať predchádzajúci diel nie je prerekvizita, no pridáte o kopu vedomostí o samotnom svete. Preto pred hraním New Dawn určite odporúčam vyskúšať piaty diel.

Hra má niečo z Far Cry 5 a niečo z Primal

Vo Far Cry Primal ste si mohli stavať svoju dedinku, vylepšovať ju a dostávať sa tak k novým schopnostiam či príbehom. To v piatom pokračovaní zmizlo a trochu mi to chýbalo. Na druhej strane ste vo Far Cry 5 mali rozšírenejší strom schopností a trochu inak ste premýšľali nad tým, kam dané body investovať.

V New Dawn je strom schopností o čosi chudobnejší a v podstate sa to celé podobá na Primal. Niektoré schopnosti viete vylepšiť, iné zas nie. Musíte si však dať pozor na to, čo si zo začiatku vyberiete, pretože niektoré schopnosti budete k hraniu potrebovať.

Zvieratá sú tak zmutované, že vydržia nemožné...

Zbrane sú tentokrát rozdelené na niekoľko úrovní. Zo začiatku, samozrejme, budete môcť používať iba tie najslabšie. Keď si časom budovu so zbraňovým špecialistom vylepšíte, dostanete možnosť vyrábať lepšie a silnejšie kúsky. Poškodenie, ktoré zbrane robia, sa vám počas strelby ukazujú na danom nepriateľovi. Vyváženosť poškodenia je zhruba rovnaká ako v predchádzajúcich dieloch s výnimkou vrhača ozubených kotúčov. Ten je naozaj šialený a ak dobre zamierite, dokážete na jednu ranu zabiť aj troch nepriateľov.

Problém však nastáva v prípade, ak vás napadnú zvieratá. Tie majú z nejakých nepochopiteľných dôvodov nereálnu výdrž. Do takého medveďa či vlka zo začiatku vystrielite pokojne aj celý zásobník a aj tak vám dajú zo dve-tri rany labou pred tým, ako otrčí kopytá (v tomto prípade skôr spomínané laby). Myslím si, že tvorcovia z Ubisoftu mohli zvieratá vybalansovať súcejšie. Mimochodom, zvieratá sú zmutované a vyzerajú trochu inak, ako sme zvyknutí, no do hry sa nám hodia. Samozrejme, nejde o žiadne šialené mutácie, skôr o albinizmus či rôzne bežnejšie formy. Či je to reálne alebo nie, to posúdiť neviem, no znie to dôveryhodnejšie ako niektoré šialenosti z hier ako Fallout.

Hlavnou menou v novom svete už nie sú peniaze, ale rôzny šrot, vďaka ktorému viete vyrábať zbrane alebo vylepšovať svoje malé mestiečko. Dôležitou surovinou je lieh, ktorý dostanete za obsadenie stanovísk. Tie môžete následne vydrancovať. Do takéhoto stanoviska sa následne vrátia nepriatelia so silnejšími posilami, ak ho však obsadíte opäť, odmena bude väčšia.

Veľmi ma potešilo, že tvorcovia nechali miesta, kde musíte vyriešiť nejakú



hádanku a dostanete za to náležitú odmenu. Budete sa musieť napríklad dostať do budovy a vypnúť elektriku, prípadne nájsť rosomáka, ktorý zožral kl'úč od bunkra. Ide o príjemné sporenie pomerne akčnej hry.

New Dawn som hral na PlayStation 4 a musím sa priznať, že ovládanie FPS na gamepade je pre mňa peklo. Hra disponuje „samo-zameriavaním“, no pri niektorých vedľajších misiách je vám na nič. Napríklad počas toho, ako som mal presvedčiť Nanu o tom, že som naozaj schopným bojovníkom, som musel v časovom limite strieľať na pohybujúce sa helmy alebo do lietajúcich balónov. A verte či nie, bolo to peklo! Ak by som túto úlohu robil na PC s pomocou myšky a klávesnice, stačilo by mi pár minút. Tu som sa hneval za konzolou na gauči a preklímal tých, ktorí to vymysleli. Mám sa ešte čo učiť!

Grafika je nádherná dokonca aj na PlayStation 4

Po grafickej stránke je Far Cry New Dawn nádherný. Nevie, či to robí

kombinácia postapokalyptického sveta a fialovej farby, no naozaj som sa nevedel vynadívať. Dokonca aj na PlayStation 4 som občas len preskúmal okolie a kochal sa západmi slnka.

To všetko si navyše môžete zaznamenávať vo fotografickom režime, ktorý určite poteší každého hráča. Aj hudobná stránka sa tvorcom podarila. Zbojníci si vo svojich autách na „plné gule“ púšťajú vypalovačky od Die Antwoord a scenéria post-apo sveta je tak vyladená do najmenších detailov. Jedinou chybičkou krásy, ktorú som si všimol, je neskoré vykresľovanie niektorých vecí.

Verdikt

Far Cry New Dawn je veľmi dobrým mixom medzi Far Cry 5 a Far Cry Primal. V podstate si tvorcovia z oboch hier zobrali to najlepšie a skĺbili to jedného celku.

Jediným problémom je slabší a nie príliš zaujímavý nástup príbehu, čo môže zo začiatku nabudiť dojem, že hráme skôr DLC. To všetko však dokážem titulu odpustiť, lebo rozširuje môj najobľúbenejší diel a prináša nový príbeh. Ak ste teda mali radi päťku, New Dawn nevynechajte!

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná FPS	Ubisoft Montreal	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavá zmenená mapa	- chaotický úvod do príbehu a slabší dej
+ zaujímavé lokácie	- zvieratá vydržia neuveriteľne veľa
+ výborne zvládnutá plynulosť hry	

HODNOTENIE:

★★★★★

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm

CIVILIZATION VI: GATHERING STORM JE DATADISK PLNÝ KATASTROF A SKVELÝCH NÁRODOV



Predstavte si svet, v ktorom sú najodvážnejšími bojovníkmi Francúzi, najlepšími diplomatmi Mongoli, ako prví do vesmíru leteli Maori a svojou kultúrou to všetko ovládli Aztékovia. Nereálne? Nuž, možno, ale v Civilization VI je to taká bežná hra. Legendárna

t'ahová stratégia prišla pred tromi rokmi so šiestym dielom a najnovšie sa pýši datadiskom Gathering Storm, ktorému sme sa v recenzii pozreli na zúbky.

Nebojte sa, je to len slovná hračka. Gathering Storm nie je zlý prídavok – iba

je plný prírodných katastrof, starostlivosti o matku prírodu, nových unikátnych civilizácií, divov sveta, jednotiek a malých či väčších vylepšení, pričom stále vás pohltí návykovou hratel'nosťou a syndrómom „ešte jeden t'ah a idem spať“. Je tam však ale niekol'ko ale... K tomu všetkému sa, samozrejme, dostaneme.

Búrky, tornáda či vybuchujúce sopky

Zmenou, o ktorej sa diskutovalo najviac, sú už spomínané prírodné katastrofy a celkový vplyv počasia. Po vašom území sa z času na čas preženú nejaké tie púštne búrky, občas ale dôjde aj na víchricu a verte, tam už končí zábava.

Ten pocit, keď prosperujúce mesto zasiahne tzv. paralyzujúca snehová búrka a ukrojí mu polovicu populácie, spustoší vylepšenia a zabije štvrtinu armády, je niečo, čo neprajem zažiť ani najväčšiemu nepriateľovi. Teda okrem





Montezumu, pretože je to podrazácka špina, ktorá si nezaslúži zľutovanie.

Väčší pozor si budete musieť dať pri vyberaní lokality na založenie mesta. Sopky a rieky totiž už nie sú iba na okrasu, respektíve poskytovanie pasívnych bonusov. Počas jednotlivých hier vám dokážu poriadne zatopiť a ak nemáte v zálohe nejakého toho robotníka, máte problém.

V mestách pri rieke môže voda zaplaviť vylepšenia typu farma či bane, prípadne aj mesto samotné a jeho štvrte, čo znamená niekoľko stratených ťahov pri ich oprave. Dá sa tomu do istej miery zabrániť vybudovaním vodnej priehrady, aj to však chvíľu trvá.

Ešte väčšie problémy spôsobujú sopky, ktorých erupcie dokážu, podobne ako spomínané veterné živly, okrem materiálnych škôd zabiť aj časť vašej populácie a vojenské jednotky. Všetko zlé je ale na niečo dobré – spustošená pôda dostáva bonusy a oplatí sa na nej čosi postaviť. Vývojári umožnili nastaviť si aj intenzitu týchto katastrof, v konečnom dôsledku však ide o náhodu a niekoľkokrát sa mi stalo, že som mal šťastie a mojím najväčším problémom boli občasné povodne.



Neslávny návrat

S týmto všetkým súvisí aj ďalšia podstatná novinka, ktorá zasahuje až neskoršie časti hry. Počas hry si tentokrát musíte dávať pozor aj na klimatické zmeny. Zatiaľ čo doteraz ste mohli chliť elektrárne potrebujuce uhlie či ropu jedna radosť, v Gathering Storm využívanie týchto nerastných surovín spôsobuje neželané zmeny klímy. Čaká vás globálne otepľovanie, topenie ľadovcov a s tým spojené zvyšovanie hladiny oceánov. To si tak pokojne mierite za víťazstvom, keď

vám tu zrazu zaplaví vedeckú mestskú štvrť, ktorú ste si postavili pri oceáne kvôli bonusu z blízkosti Veľkej korálovej bariéry. Ani sa nestihnute spamätať a postaviť protipovodňovú bariéru a na druhej strane kontinentu vám oceán zaplaví polícko s divom sveta, ktorý nenávratne zmizne pod vodou. A tak sa Pavol naučil, že mu za to asi tie bonusy až tak nestoja.

Doterajšie slová boli väčšinou pozitívne, dole v hodnotení však svieti trojka. Pýtate sa prečo? Nuž, hoci na papieri znejú zmeny skvele a pri hraní sú zaujímavé, po tom, čo sa otúkate, zistíte, že v konečnom dôsledku nehrajú až tak veľkú rolu. Áno, dokážu poriadne „zatopiť“ (doslova, haha), ale čakali sme trochu viac. Ak totiž celú hru ste tým, kto najviac devastuje prírodu len za cenu toho, aby vyhral, vy, hra vás



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Táhová stratégia Výrobca: Firaxis Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátne nové civilizácie
+ Vylepšená neskorá časť hry
+ Stále skvelá hrateľnosť
- diplomacia je stále polotovarom
- bugy
- nedomyšlené veci
- Cena

HODNOTENIE:

★★★★☆



nijako extra nepotrestá a v konečnom dôsledku to nemôžu urobiť ani súper.

Tu sa dostávame k ďalšiemu problému. Vývojári ohlasovali veľký návrat Svetového kongresu, s ktorým spojili príchod novej meny, tzv. diplomatic favors. Diplomatiecké láskavosti (toto znie naozaj čudne) získavate prostredníctvom typu vlády, bonusov niektorých civilizácií či obchodovania s ostatnými hráčmi. Využiť ich môžete pri hlasovaní Svetového kongresu, ktorý zasadá vždy po istom čase. Sl'uby autorov, že pôjde o jeho vylepšenú verziu z päťky, však nie sú úplne presné. Väčšinou sa totiž hlasuje iba o malichernostiach typu „tento typ luxusného zdroja neposkytne žiaden bonus“ a sem-tam sa vyskytne nejaký ten stav núdze.

Naozaj? Toto sú veci, ktorými sa má zaoberať najvyššia svetová diplomatická inštitúcia? Najväčším sklamaním je to, že to, o čom budete rozhodovať, náhodne generuje hra, nie ako v päťke, kde ste si v prípade vašej silnej pozície mohli vynútiť konkrétne hlasovanie aj vy. Inak sa láskavosti oplatí šetriť na hlasovania, keď budete môcť získať dva diplomatické body. Po zisku desiatich totiž vyhráte diplomaticky. Je to však beh na dlhú trať a tento typ víťazstva je pravdepodobne najmenej zábavný a zaujímavý.

Fantastické nové civilizácie

Veľkú pochvalu si ale zaslúžia všetky nové civilizácie, ktoré disponujú unikátnymi bonusmi a ak ste fanúšikom Civilization, určite odporúčam všetky si vyskúšať. Mojim favoritom sa stala dvojica Mali a Maori, nasledovaná Feníciou a Kanadou. Najšpecifickejšou civilizáciou sú práve Maori, ktorí začínajú s jedným osadníkom a bojovníkom uprostred oceána a pred tým, než si založia prvé mesto, dostávajú výrazne bonusy, čím sa skúsený hráč vie poriadne nakopnúť. Mali je zas

výborná púštna civilizácia zameraná na obchodovanie a zarábanie peňazí. Líderka Fenícia Dido zas dokáže presúvať štatút hlavného mesta a Kanadania sa môžu tešiť z bonusov v chladnejších častiach Zeme. Našincov možno poteší aj možnosť hrať za Maďarsko, ktorého lídrom je Matej Korvín a disponuje schopnosťami zameranými na ovládanie jednotiek mestských štátov. Dovolím si dokonca povedať, že tieto civilizácie by patrili medzi najlepšie aj v základnej hre.

Firaxis, samozrejme, prispôbili novým mechanizmom aj tie staré. Poteší napríklad úprava Spojených štátov, ktorých diplomatický bonus z nich konečne robí zaujímavú voľbu. Gathering Storm prináša aj nový systém využívania surovín. Ak totiž postavíte baňu ťažiacu železo, nemôžete produkovať jednotky, ako je napríklad Swordsman, ihneď a len tak. Najskôr musíte počkať, kým vytiažite dostatok železa. Jedna baňa prináša väčšinou dve jednotky železa, pričom na vyprodukovanie šermiara potrebujete dvadsať kusov železa. To isté platí aj pre ostatné zdroje, ako sú kone, uhlie, hliník, ropa či urán. Vďaka tejto zmene sa napríklad na začiatku hry oplatí produkovať aj kopijníkov. Okrem toho musíte uvažovať taktickejšie. Využijete v neskorších častiach ropu na elektrárne,



alebo radšej vylepšíte tanky a počkáte, kým budete môcť v elektrárňach využívať urán?

Nevyvážené novinky

Novinkou sú aj rockové kapely, ktoré si môžete kupovať za vieru podobne ako apoštolov, misionárov či inkvizítorov. Následne s nimi vyrazíte do ostatných civilizácií, kde môžete v špecifických mestských štvrtiach, vylepšeníach a divoch sveta odohrať koncert, ktorý vám prinesie dávku turizmu v danej krajine. Po mimoriadne úspešnom koncerte ich môžete občas aj povýšiť a niektoré bonusy naozaj stoja za to. Koncertom tak môžete súperovi napríklad zobrať 50 bodov lojality v najbližšom meste, prípadne rovno prekonvertovať jeho mesto na vaše náboženstvo. Kapely prinášajú d'alšiu dávku zábavy, môžete si ich totiž pomenovať podľa vlastného gusta. Aztékovia boli veru poriadne prekvapení, keď im diplomatické víťazstvo na poslednú chvíľu uchmatol Teddy Roosevelt s pomocou jeho trojice kapiel zo Seattlu – Pearl Jam, Soundgarden a Nirvana.

Aj napriek tomu, že je to zábava a posúva vás to bližšie ku kultúrnemu víťazstvu, už spomínané bonusy sú príliš „overpowered“. V jednom z najbližších patchov očakávam, že vývojári ich trochu upravia, pozdvihnúť obočie nad tým, či to vôbec niekto testoval, však už zostáva. Nehovoriac o tom, že aj v tomto prípade hrá obrovskú rolu náhoda, keďže jednotlivé bonusy po povýšení sa vždy rôznia a to isté platí aj o tom, že niektoré vaše kapely sa po dvoch koncertoch poberú do dôchodku a iné vydržia aj pätnásť vystúpení.

Pozmenená diplomacia

Prepracovania sa dočkal aj tzv. warmorgering, ktorý slúžil ako poistka proti civilizáciám, ktorým išlo iba o



deštruizmus. Nahradil ho systém tzv. grievances. Ide o body, ktoré získavate, ak sa nejaký váš konkurent dopustí niečoho nekalého – napríklad keď poruší sľub, zaútočí na mestský štát, do ktorého ste investovali, alebo bez udania dôvodu na niekoho zaútočí a obsadí mu mesto. Grievances body vám zabezpečia, že ak budete v prípade odvety trochu horlivejší

a zaberiete
o dve-tri
mestá

naviac, nebude to problém. Za toto vývojom patrí pochvala.

Žiaľ, diplomacia je stále akýmsi polotovárom. Uvediem príklad. Mestský štát, ktorý je akýmsi vašimi vazalom, je napadnutý inou civilizáciou, s ktorou ste v aliancii.

A hoci dostanete isté grievances, musíte počkať, kým sa skončí vaše priateľstvo s danou civilizáciou, a až vtedy môžete niečo podniknúť. Problémom je aj to, že konkurenčné civilizácie ponúkajú za vaše veci, pokiaľ nejde o artefakty a podobne vzácne kúsky, veľa málo, a svoje veci neskutočne nadhodnocujú. O nejakom férovom obchode nemôže byť často ani reč.

Nepotešia ani bugy, ktorých sa vyskytlo po vydaní viac, ako to bolo v prípade minulého datadisku. V polovici prípadov sa mi napríklad na začiatku buď neobjavili barbari, čo je problém, lebo mnoho bonusov pre výskumy technológií je naviazaných priamo na nich, alebo ich bolo toľko, že som väčšinu svojej produkcie venoval iba boju proti nim. Za mínus považujem aj cenu, ktorá sa vyšplhala až na 40 eur. To je v dnešnej dobe na takýto prídavok príliš veľa.

Verdikt

Suma sumárum, druhý datadisk pre Civilization VI po roku osviežuje návykovú hrateľnosť. Skvelé nové civilizácie, ktoré ponúkajú unikátne zamerania, a zaujímavý nový obsah vás poriadne zabavia a zamestnajú na ďalšie desiatky hodín. Postupne však zistíte, že sa zo všetkých nápadov dalo vytrieskať viac a autori doteraz nevyriešili niektoré problémy, ktoré trápili už pôvodnú hru pri vydaní. V jadre je to ale stále tá istá fantastická Civka – a to je dobré.

Pavol Hirka



Metro Exodus

METRO EXODUS JE AKO ŠŤASTLIVÝ VÝLET DO LACNÉHO KYJEVSKÉHO BORDELU: UKRAJINCI NÁM SL'UBOVALI VIZUÁLNE ORGIE, ALE DOSTALI SME OVEĽA, OVEĽA VIAC...



Ked' som si Exodus po prvýkrát zahral ešte minulý rok na Gamescome, hovoril som si: Vyzerá to super, ale... je to vôbec ešte Metro? Už žiadne temné tunely v útrobách Moskvy, žiadne opustené rušne, žiadne anomálie, prestupné stanice premenené na malé osady či, vo väčšine prípadov, pohrebiská plné hrôzy. Predsa len, unikátnosť série, rovnako ako jej názov, čerpala najviac z toho, kde bola situovaná – do postapokalyptickej metropole, presnejšie, jej podzemného vlakového systému.

Teraz si však spätne uvedomujem, že Metro predstavuje oveľa viac než len... metro. Glukhovského bestseller opisuje morbidnú a násilnú renesanciu ľudstva, znovuzrodenie civilizácie, ktoré je však v podstate len návratom do primitívnej éry, navyše plným opakovania starých chýb. Zatiaľ čo Metro 2033 a Metro: Last Light odhalili, že potreba človeka stáť nad ostatnými je živá

aj v mŕtvom metre, kde sa vlády ujali znovuoživené frakcie nacistov a komunistov, Exodus ide ešte ďalej.

Počas jedného herného roka hráča prevedie nielen rozdielnymi časťami postapokalyptického Ruska, ale najmä kultúrami, ktoré vznikli – alebo sa len po stovkách či tisícok rokoch vrátili – po dopade bômb. Sektárske náboženstvo, kanibalizmus či otrokárstvo; kamkoľvek sa ako Art'om v novom Metre pohnete, čaká vás samostatná, veľmi smutná a presvedčivo vykreslená kapitola ľudskej „knihy prežitia“.

A tá je plná hrôzy, na ktorú sa často nechytajú ani hororové črevá moskovského podzemia plné mŕtvol, príšer a obrovských pavúkov.

Svojím spôsobom je teda Exodus takpovediac väčším Metrom než predošlé diely. Ukazuje totiž plný

rozsah smutnej pravdy, toho, že aj keď dostaneme druhú šancu na život, jednoducho to kapitálne po*erie.

Každú časť hry, ktorá je štylizovaná nielen do rozdielných lokácií, ale aj do rôznych ročných období, spája s tou predošlou a nasledujúcou prevažne lineárny príbeh. 23-ročný Art'om, teraz už skúsený a vážny člen elitnej jednotky Spart'anov, je ako hlavný prieskumník bojovej skupiny vyslaný do neprebádaných častí jadrovou prestrelkou znetvoreného Ruska. Hra sa síce začína v metre, no to tvorí len zlomok z tejto sandboxovej vizuálnej hostiny. Ak je totiž niečo, čo na mňa spravilo dojem už po prvých desiatkach minút, bola to skvelá atmosféra povojnovej matičky Rusi zabalená do luxusnej grafiky. Vizuálne je Metro Exodus nádhernou ódou na deštrukciu a rozklad, na ktorú navyše nepotrebujete striktné high-endové karty. Aj v štandardnom rozlíšení Full

HD a vyšších grafických detailoch je hra pôsobivá, no je pravdou, že mnoho hráčov si s tým, čo má doma, zrejme nevystačí. Už od ohlásenia hardvérových nárokov bolo jasné, že bez silného „železa“ sa tentoraz do Ruska nepozriete, no potešujúce je aspoň to, že pre väčšinu fanúšikov sú nároky deklarované vývojármi reálne, ak nie mierne optimistické.

S desiatkovou radou kariet (v mojom prípade GTX 1070) je Metro graficky perfektne stravitel'né, a to pri ultra detailoch a rozlíšení 2,5K. Ak si však potrpíte na úplne plynulý zážitok (60 fps), budete musieť znížiť svoje nároky z „ultra“ na „vyššie“.

Prípadne, ak vlastníte monitor podporujúci maximálne Full HD, pôjdete cestou síce nižšieho rozlíšenia, no odmenou vám bude veľká voľnosť pri zvyšovaní ostatných nastavení. Tak či onak, moje obavy, podporené nie príliš dobrými skúsenosťami s technickou stránkou predošlých dielov série, boli neopodstatnené. Tentoraz sa kyjevské štúdio 4A Games naozaj hecilo a dodalo hráčom produkt s minimom chýb a vo veľmi dobrej kondícii.

V niektorých momentoch sa síce Exodus nevyhne poklesom snímkovania, no aspoň v mojom prípade (i7, GTX 1070, Ultra detaily, 2560x1440p) nešlo o nič drastické. Je to, koniec koncov, hra s otvoreným svetom a priestor existuje aj na dodatočné patche, ktoré ešte zvýšia výkon hry. V jednom momente som postrehol aj pomalšie načítavanie tieňovania, no keďže si vybavujem skutočne len jeden takýto incident, nepovažujem to za vážnejšiu chybu.

V aktuálnom stave ide o solídnu prácu štúdia 4A Games a aj keď hra neponúka niektoré z dnes už štandardných



nastavení (AA, FullScreen/režim v okne), ich aktuálna zostava na čele s podporou HDR mi prišla postačujúca. Je však možné, že skutočným entuziastom, ktorí majú radi kontrolu nad každým grafickým aspektom hry, príde terajšia ponuka trochu... spart'anská.

Ak ste čítali knižnú predlohu, v tomto prípade Metro 2035, zápletku hry pre vás nebude prekvapením. Exodus si však ide vlastnou cestou a kniha je pre neho len inšpiráciou, nie daným smerom.

V každom prípade ste ten samý (a, žiaľ, stále nemý Art'om), ktorý pred rokmi opustil svoju domovskú stanicu metra, odvrátil hrozbu Temných a nakoniec prežil – a všetkých zachránil – len vďaka im.

Vďaka hrdinskému správaniu v predošlých hrách však teraz máte u svojich spoluobojovníkov už vytvorenú určitú reputáciu.

Nielenže si vás vážia, ale zjavne vás považujú aj za najlepšieho člena jednotky. Rovnako ako vo všetkom

ostatnom, aj v takýchto drobných detailoch, ktoré musíte odpozorovať, nastal posun. Snajperka Anna a dcéra plukovníka Millera, lídra Spart'anov, je vašou manželkou a neraz vám bude, podobne ako aj vaši bratia v zbroji, sekundovať pri súbojoch. A nielen to.

Anna, a hlavné postavy celkovo, teraz zohrávajú oveľa väčšiu rolu než v predošlých hrách. Už to nie sú len NPC-čka s menami, ale každý z nich má svoj mini-príbeh, svoju motiváciu, vlastný charakter, túžbu a ciele. Jednotlivé pasáže hry sú vždy oddelené cestovaním vlakom, presnejšie parnou lokomotívou Aurora, ktorá slúži nielen ako naskriptovaný prostriedok dopravy, ale aj ako vaša „in game“ mobilná základňa.

Vo vzácných momentoch pokoja dostanete nielen nový brífing od Millera, ale súčasne môžete pozorovať, čo sa vo vašej „rodine“ plne ostrieľaných rangerov mení. Koniec koncov, hra sa odvíja naprieč jedným herným rokom, bolo by teda nezmyslom, ak by na palube lokomotívy zostalo po celý čas všetko po starom.

Dialógy s vašimi bratmi či manželkou tvoria rovnako podstatnú časť hry ako následné zabíjanie mutantov či strieľanie banditov – objasňujú totiž emocionálnu a naratívnu časť diela, dodávajú mu



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	4A Games	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Možnosť „stealth“ postupu pri väčšine misií	- Epic Games Store
+ Obstočná česká lokalizácia	- Chcelo by to pestrejšiu paletu nepriateľov
+ Dĺžka hry	

HODNOTENIE:



l'udskosť a vierohodnosť. Bolo skvelé vidieť, že Metro odrazu nie je len temné a brutálne, ale vie byť aj nežné, priateľské či dojímavé. Subjektívne musím povedať, že vďaka tomu som si interakciu s postavami vážil oveľa viac a rovnako ma to aj viac motivovalo v snahe ísť ďalej. Metro je síce môže byť strieľačkou s prvkami „stealth“, ale bez príbehu, ku ktorému neodmysliteľne patria aj dialógy, by nešlo ani o spolovice taký dobrý titul.

Aj keď si za tým, čo som napísal vyššie, stojím, nebudeme si klamať – Metro síce potrebuje ústa aj ruky, no stojí na dvoch nohách, a tými sú atmosféra a bojový systém. Jedno aj druhé, našťastie, funguje perfektne. Variabilita lokácií dodáva hre sviežosť a živosť: predsa len, dve hry situované v podzemí, kde je každý tunel na jedno kopyto, stačili.

V Exoduse, naopak, nenájdete dve rovnaké časti hry. Po tom, čo opustíte Moskvu, vás privítajú bažiny rieky Volga, neskôr, naopak, púštne prostredie vyschnutého Kaspického mora, ktoré akoby bolo vystrihnuté z Mad Maxa či Bethesda's Rageu.

Lokácie sú pomerne veľké a každá vám pri starostlivom skúmaní zaberie hodiny hrania. Prostrediu sú, prirodzene, prispôsobení aj nepriatelia, ktorých by však v hre mohlo byť viacero druhov. Podobne ako pri 2033-ke a Last Light, aj tu však platí, že vašimi najväčšími nepriateľmi sú iní ľudia. Prestrelky



v úzkych klaustrofobických tuneloch nahradilo zabíjanie pod šírým nebom. Obloha sa dynamicky mení ako pri dennom cykle, tak aj pri počasí. Svoje plné uplatnenie na rozľahlých pláňach konečne nachádza snajperka, no autori dodržali sľub týkajúci sa vášho zbrojného arzenálu. Ten je nielenže pestrý, ale každá zbraň je naozaj plne upravená, čo ovplyvňuje jej štatistiky. Komponenty nachádzate, ako inak, pri preskúmaní jednotlivých máp, pričom tie skutočne vzácne – hlavne také, ktoré vám vylepšia brnenie či prilbu – nájdete len na špecifických miestach, zásadne tvrdo strážených.

Pri hraní ma trochu iritovalo, že môžem mať pri sebe len tri druhy zbraní (a jedným musí vždy byť vaša staronová

pneumatická puška na guľičky), no pri návšteve Aurory môžete svoj arzenál prestriedať podľa ľubovôle. Kraľovanie na vzácných opravárenských stoloch sa obmedzuje na tvorbu munície či upravovanie kvérov, nie však na výrobu jednotlivých komponentov, ktoré skrátka musíte nájsť.

Nakoľko šrot a chemikálie, z ktorých kombináciou vytvárate liekárničky, náboje, granáty a v podstate všetko, nie je v postapokalyptickom Rusku nedostatkovým tovarom, nemal som s muníciou zväčša problém. Na klasickej obtiažnosti bol zážitok, aspoň pre mňa, vyvážený a aj keď som nemal práve plné vrecká nábojov, nebol som (až na zopár výnimiek) odsúdený len na



METRO EXODUS

Metro Exodus je ako depresívny no aj tak zaujímavý výlet do kyjevského bordelu: Ukrajinci nám sľubovali vizuálne orgie ale dostali sme oveľa oveľa viac.. Keď som si Exodus po prvýkrát zahral ešte minulý rok na Gamescome hovoril som si: Vyzerá to super ale... je to vôbec ešte Metro? Už žiadne temné tunely v útrobach Moskvy žiadne opustené rušne žiadne anomálie prestupné stanice premenené na malé osady či vo väčšine prípadov pohrebiská plné hrôzy. Predsa len unikátnosť série rovnako ako jej názov čerpala najviac z toho kde bola situovaná – do postapokalyptickej metropole presnejšie jej podzemného vlakového systému.

Viac sa dočítate v recenzii na Gamesite.sk, alebo v aktuálnom čísle magazínu GENERATION.



- 1. cena PC METRO EXODUS
- 2. cena PS4 METRO EXODUS
- 3. cena XBO METRO EXODUS

Súťažte na www.gamesite.sk



hádzanie nožov. Aj úroveň nepriateľskej inteligencie je decentná a na makro úrovni funguje na jednoduchom princípe: v noci vyliezajú beštie, cez deň banditi. Vďaka návratu „stealth“ mechaník sa, aspoň vo väčšine ľudských prípadov, viete priamej konfrontácii vyhnúť.

Zorientovať sa v tmavých prostrediach vám pomôžu gadžety ako nočné videnie, kompas či indikátor vašej viditeľnosti. Jedným z cennejších prírastkov do vašej zbierky je napríklad senzor pohybu, ktorého pípanie v temných chodbách vo mne navodzovalo dojem, akoby mal z najbližšej ventilačnej šachty vyskočiť votrelec. Inteligencia nepriateľov je decentná a ak ste pevne rozhodnutí absolvovať celú hru v utajení, budete to mať ťažké. Hodená plechovka nie vždy zaručí, že váš oponent sa presunie tam, kde by ste ho chceli mať, a nájazdy na nepriateľské mini základne sú všetky jednoduchšie ako alternatíva v podobe tmy a tichého zabíjania. Je však fajn, že takúto možnosť máte. Je teda len na vás, či z Art'oma spravíte stelesnenú smrť, ducha, alebo Ramba, ktorý sa do nebezpečenstva vrhne po hlave. Pokiaľ ide o môj postreh, cez šesťnásobnú optiku najlepšie sa mi na každého pozeralo najlepšie.

Hororové prvky, známe z prvej aj druhej hry, nechýbajú ani tentoraz. Prechádzka nočnou púšťou je poväčšine panoramatická, no úplne iný dojem som mal napríklad v bažinách, kde na mňa z močiarov vyskakovali zmutované raky, alebo opustenom armádnom komunikačnom centre plnom pavučín a, ako už asi tušíte, ich tvorcov. Nepatrím medzi hráčov, ktorí si hororový žáner užívajú, ba naopak, ak môžem, tak sa mu rád vyhnem, no pri Metre som plne ochotný spraviť výnimku. Ak to mám povedať ľudovo,

hra je hororová „tak akurát“, ak ste teda citlivejší na rôzne l'akačky, nemusíte sa príliš obávať infarktových stavov. Niežeby som ich ale zopár nezažil...

Aj keď som sa počas necelého týždňa, ktorý som mal na hranie Metra vyhradený, skutočne snažil hru prejsť až do konca, nepodarilo sa mi to. Na FPS (striel'ačku z pohľadu prvej osoby) je Exodus naozaj rozsiahly a plný miest hodných preskúmania. Paradoxne som v hre po zhruba 25 hodinách dostal presne na miesto, ktoré som z hry videl ako úplne prvé pred necelým rokom na Gamescome. Keď už nič iné, aspoň sa kruh uzavrel, aj keď neexistuje, že by som na hru zanevrel a nedotiahol ju do konca. Na to ma až príliš zaujíma, ako Art'om a jeho banda statočných dopadne. K členom tejto súdržnej rodiny som si naozaj vytvoril citový vzťah a ak by mal ktokoli z nich skončiť zle, naozaj by ma to mrzelo.

Obsahová časť dĺžkou hry netrpí, ako však už vývojári v minulosti avizovali, budete sa musieť zaobísť bez vedľajších úloh. Prostredia sú síce pomerne veľké bez ohľadu na to, či sa práve nachádzate pri Volge, v madmaxovskom Kaspiku plnom ropných vrtov a naftobarónov či zalesnenej tajge, no vždy budete mať len jeden jediný cieľ – dostať sa ďalej.

V hre síce sú prítomné aj vedľajšie aktivity v podobe pomáhanie druhým, no ide o drobné, viac-menej symbolické aktivity, ktoré sa síce príležitostne premietnu v dialógoch, ale ak majú nejaký dopad na hru, tak jedine na konci – možno v takej podobe ako v predošliach dvoch dieloch, kde karmický systém určoval, či ste dostali „dobrý“ alebo „zlý“ koniec. Kanonický bol však vždy len jeden. Stručne povedané, okrem lineárneho príbehu sa činnosti v hre obmedzujú zväčša na zabíjanie banditov a hľadanie výbavy či komponentov, ktoré na

pracovných stoloch roztrúsených po mape premeníte na muníciu, filtre do plynovej masky alebo lekárníčky. Občasné denníky vám poskytnú jemný náhľad do drsného života obyčajných ľudí či povojnových pirátov a inej zberby, no nejde o nič pamätné ani obzvlášť emocionálne. Čo sa po naratívnej a príbehovej stránke oplatí vidieť, to vám hra naservíruje sama svojou lineárnosťou a naskriptovanými scénami. Nič iné som však nečakal a aj keď by sa dalo polemizovať nad tým, čo by v novom Metre ešte mohlo byť, je to zbytočné. Hra je skvelá v takom stave, v akom je. To, čo sme sa naučili milovať pri Metre 2033 a Metre: Last Light, je prítomné aj tu – plus mnohé veci navyše. Trúfam si tvrdiť, že to každému fanúšikovi série bude výsostne stačiť.

Veci, ktoré sú na hre zlé, nedostačujúce alebo by mali byť lepšie, by som spočítal na prstoch jednej ruky. Pri vymenúvaní by som však určite začal exkluzivitou platformy Epic Games Store, ktorá je síce z biznis hľadiska majiteľov značky možno výhodná, no pre samotných hráčov už menej. EGS nielenže trpí technickými nedostatkami, ale ide o službu, ktorá je stále v plienkach. Žiadny zabudovaný ukazovateľ fps, takmer nulové sociálne funkcie, žiadne achievementy... skrátka nič. Metro je na tejto platforme odrezané od sveta a práve Epic Games Store je najväčším mínusom tejto inak výbornej hry. Ťažko však Exodus za niečo takéto kritizovať.

Nie je to, koniec koncov, vina vývojárov a bolo by nespravodlivé hádzať tento nedostatok do jedného vreca s ostatnými, ktoré sú – v porovnaní s kvalitami hry – v podstate zanedbateľné. A niečo mi hovorí, že človek, ktorý sa musí pozerieť, ako jeho dobre odvedenú prácu sprazia ekonomické rozhodnutia manažérov, je viac našťavaný než samotný koncový zákazník.

Verdikt

Je ťažké určiť, či je Metro Exodus najlepšou hrou série, ale jednoznačne ide o výborný postapokalyptický titul. Je iné ako predošlé diely, ovela masívnejšie a menej samotárske, no súčasne ide o razantný odklon od atmosféry svojich predchodcov. Dojmovo sa však už hra viac približuje k titulom ako Far Cry, Rage či Mad Max, našťastie, bez nudných vatových vsuviek v podobe obsadzovania táborov a základní či odhaľovania mapy. Ide o lineárny, no hlboký zážitok a prirodzený evolučný krok v kapitole úžasných príbehov osadníkov moskovského metra. Všetky palce hore.

Mário Lorenc

Staňte sa kráľom inteligentnej kancelárie

- Tlačové riešenia na mieru aj pre vašu kanceláriu
- Malá či veľká firma - **pomôžeme** s administratívou **aj vám**
- Bystré tlačové riešenie od Xeroxu vám **ušetrí až 20%** na **priamych a nepriamych nákladoch**

Viac na www.inteligentnakancelaria.sk, FB [smartinoffice.sk](https://www.facebook.com/smartinoffice.sk)
Konzultáciu či demo si môžete dohodnúť na svk.sales@xerox.com

Nové zdroje radu V od Cooler Master

Po piatich rokoch od uvedenia originálneho radu V, a prvého a jediného s certifikáciou 80 PLUS Platinum, sa Cooler Master rozhodol obohatiť portfólio pre high-endové zostavy.

Cooler Master V Gold

Zdroje tohto radu sú ponúkané v štyroch výkonnostných variantoch s účinnosťou 80 PLUS Gold. Svojou koncepciou nadväzujú na predchodcu radu V a ďalej zvyrazňujú úsilie značky navrhovať bezpečné, spoľahlivé a účinné zdroje pre novú generáciu hráčov, overclockerov, modderov a skrátka každého užívateľa túžiaceho po tom najlepšom vo svojej zostave.

Rad V Gold bol navrhnutý tak, aby zaplnil medzeru medzi klasickými a high-end užívateľmi. Kvalitné japonské kondenzátory ponúkajú spoľahlivosť

nielen v najvýkonnejších zdrojoch, ale sú dostupné aj v prípade nižších modelov a užívatelia tak už nemusia rozlišovať kvalitu podľa výkonu vo wattoch.

Počítačové zdroje nového radu V Gold budú dostupné v Európe u lokálnych predajcov od marca 2019 za odporúčané koncové ceny: V550 Gold - 99,99 eur, V650 Gold - 109,99 eur, V750 Gold - 119,99 eur a V850 Gold - 129,99 eur.

Cooler Master V Platinum

Zdroje V Platinum sú k dispozícii v troch výkonových variantoch spĺňajúcich certifikáciu 80 PLUS Platinum. Boli vyrobené pre veľmi náročné využitie, ako je hranie počítačových hier na ultra nastaveniach s maximálne pretaktovaným systémom, ťažba kryptomeny cez niekoľko zapojených

grafických kariet alebo zdieľanie obsahu v 4K rozlíšení s vlastným vodným chladením. Tieto nové počítačové zdroje sa vyznačujú vysokou bezpečnosťou, spoľahlivosťou a účinnosťou.

Rad V Platinum bol navrhnutý tak, aby spĺňal vysoké nároky novej generácie high-end počítačových systémov. S kvalitnými japonskými kondenzátormi a priemernou účinnosťou 92% prichádza kvalita, spoľahlivosť a stabilita pre zostavy budúcnosti a je jedno, či využíva jednu alebo štyri grafické karty. S 10-ročnou zárukou navyše poskytnú potrebnú istotu dlhej životnosti. Počítačové zdroje nového radu V Platinum budú dostupné v Európe u lokálnych predajcov od marca 2019 za odporúčané koncové ceny: V850 Platinum - 199,99 eur, V1000 Platinum - 259,99 eur a V1300 Platinum - 299,99 eur.



AVerMedia Live Streamer MIC 133



(3pólový) a 3,5 mm adaptér pre súčasné zapojenie mikrofónu, nahrávacieho zariadenia a slúchadiel pre kontrolu.

Všestrannosť a možnosť využiť ho kdekoľvek sú kľúčové vlastnosti mikrofónu Live Streamer MIC 133. Umožňuje nahrávanie na cestách vďaka pripojeniu pomocou dodávaného držiaka k fotoaparátu

Mikrofón nadväzuje na úspešnú prvú generáciu USB mikrofónu AM310 z roku 2016 a ponúka vysokú kvalitu zvuku s potrebnou mobilitou pre streamerov, YouTuberov a video blogerov.

Live Streamer MIC 133 je jednosmerný mikrofón s 3,5 mm jack konektorom, kompatibilný s digitálnymi zrkadlovkami,

inteligentnými telefónmi a počítačmi. Veľmi ľahký dizajn s hmotnosťou iba 30 g umocňuje jeho mobilitu najmä pri častom cestovaní a práci v exteriéri. Balenie obsahuje bohaté príslušenstvo vrátane držiaku na mikrofón, pevného kovového stojanu, filtra mikrofónu (windscreen), puzdra, tiež 3,5 mm jack-jack kábel

alebo selfie tyči. Kovový stojan predurčuje mikrofón na umiestnenie na stôl a prácu v interiéri.

AVerMedia Live Streamer MIC 133 je k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 2050 Kč s DPH v Českej republike a 79,20 eur s DPH na Slovensku.

MSI Radeon VII



MSI oficiálne uvádza AMD Radeon VII, prvú 7nm grafickú kartu na svete. Nový Radeon VII je navrhnutý tak, aby poskytoval výnimočný výkon a úžasné zážitky pre najnovšie tituly AAA, esport a VR, ktoré vyžadujú aplikácie pre 3D vykresľovanie, úpravu videa a pracovnú záťaž.

Radeon, postavený na vylepšenej architektúre druhej generácie AMD "Vega", poskytuje 2x pamäť, 2.1x pamäťovú šírku pamäti, až o 29% vyšší výkon v oblasti hier a priemerne o 36% vyšší výkon v porovnaní s aplikáciami na vytváranie obsahu k aktuálnej grafickej karte AMD Radeon RX Vega 64. Radeon VII ponúka hráčom

bezproblémové HDR hranie v rozlíšení 1080p, extrémnym 1440p a 4K, umožňuje aplikácie novej generácie na foto a vizuálnu tvorbu na ostrých, živých 8K monitoroch.

S AMD akciou 'Raise the Game Fully Loaded' môžete získať hry na PC, ako je napríklad Resident Evil 2, Devil May Cry 5 alebo Tom Clancy's The Division 2, a to ku každému nákupu grafických kariet AMD Radeon VII alebo PC s grafikou Radeon VII, rovnako tak ako s nákupom ostatných kariet AMD alebo PC.



Logitech G prináša nový rad headsetov

Logitech G, značka spoločnosti Logitech a popredný inovátor herných technológií a produktov, predstavila nový rad herných headsetov, ktorý prináša to najlepšie z oboru akustiky a ktorého zvuk vás dokonale vtiahne do hry.

„Chcete si vytuniť svoju hernú výbavu alebo ulietate na hrách Battle Royale? Ponúkame vám skvelý zvuk, atraktívny dizajn a pohodlie, ktoré určite oceníte,“ vyhlásil Ujesh Desai, viceprezident a generálny manažér Logitech Gaming. „Hľadáme stále nové prostriedky, ako vytvárať úžasné herné zážitky a jedným z nich sú práve tieto nové headsety.“

Logitech G má najširší sortiment herných slúchadiel pre profesionálnych, hardcore, aj príležitostných hráčov. Nový rad headsetov bol navrhnutý tak, aby si hráči mohli vybrať ideálny model, ktorý najlepšie vyhovuje ich hernému štýlu a peňaženke. Pre hráčov, ktorí sa radi chvália svojou hernou

„battlestation“ ponúkajú bezdrôtové herné slúchadlá Logitech G935 7.1 LIGHTSYNC okrem vynikajúceho zvuku aj RGB podsvietenie. Je to prvý headset z rodiny, ktorý obsahuje jedinečné 50 mm akustické meniče Pro-G vyrobené z hybridného sieťového materiálu. Majú veľmi kvalitný zvuk s hlbokými basmi a zaoblený zvukový profil, takže si s nimi môžete pripadať ako v najmodernejšej kinosále. Tieto nové slúchadlá sú navyše vybavené technológiou Logitech G LIGHTSYNC – dynamickým nastavením osvetlenia, ktoré je možné synchronizovať s akýmkoľvek obsahom, vrátane hier, videí a hudby.

Technológia LIGHTSYNC umožňuje zladit' farebné svetelné efekty všetkých kompatibilných periférií, napríklad klávesníc, myši a headsetov. Nové slúchadlá tiež podporujú DTS Headphone: X 2.0, úžasnú technológiu priestorového zvuku, ktorá verne simuluje 3D prostredie hry. Slúchadlá Logitech G935 sa dajú

pripojiť k počítačom, konzolám, aj mobilným zariadeniam a majú batériu s 12-hodinovou výdržou, vylepšený 6 mm mikrofón a zvýšený dosah bezdrôtového pripojenia. Hráči si môžu prispôbiť herné prostredie pomocou nastavení v aplikácii Logitech G HUB, ktorá umožňuje vytvárať vlastné zvukové profily, svetelné efekty alebo priradiť funkcie programovateľným klávesom.

Rad slúchadiel pre herné zostavy dopĺňa ich káblová verzia Logitech G635 7.1 LIGHTSYNC.

Pre hráčov, ktorých baví žánr Battle Royale, dodáva Logitech G nové slúchadlá G432 a G332. Tieto slúchadlá zvyšujú šance hráčov na víťazstvo vďaka presnej lokalizácii zvuku a špičkovému komfortu za cenu, ktorá ich finančne nezruinuje.

Hráčske slúchadlá G432 s 7.1-kanálovým priestorovým zvukom majú 50 mm akustické meniče sľubujúci mimoriadny zvukový zážitok. V kombinácii s technológiou priestorového zvuku DTS Headphone: X 2.0 ponúkajú zvuk, ktorý vás ponorí do herného sveta. Výbavu dopĺňajú otočné koženkové náušníky a mikrofón s funkciou flip-to-mute na utlmenie zvuku. Tieto slúchadlá sú univerzálne použiteľné pre mnoho rôznych zariadení.

Nový rad slúchadiel Logitech G zakončujú stereofónne herné slúchadlá s mikrofónom Logitech G332. Ponúkajú rovnaký komfort a kvalitu ako ostatné produkty v tomto rade a sú skvelou voľbou pre tých, ktorí si chcú zaobstarat' svoje prvé hráčske slúchadlá.

Cena a dostupnosť

Rodina hráčskych headsetov Logitech by mala byť k dispozícii od februára 2019 na LogitechG.com a u maloobchodných predajcov po celom svete za nižšie uvedené odporúčané maloobchodné ceny.

Bezdrôtový headset Logitech G935 = 189 €
Káblový headset G635 7.1 = 149 €
Logitech G432 7.1 = 79,99 €
Stereofónny headset G332 = 59,99 €

Viac info na adrese www.logitechg.com



Kamery, čo otvárajú závoru



Axis prináša na náš trh dva nové prístupové systémy pre vozidlá založené na video analytickej aplikácii AXIS License Platete, ktorá je integrovaná priamo v kamere, bez potreby externých serverov.

Menší systém je určený na automatizáciu pre malé až stredné parkoviská, kde sa často nemení zoznam vozidiel. Do kamery sa dá uložiť až 1000 poznávacích značiek a sama im otvorí závoru (príp. pri zistení neautorizovaného prístupu upozorní operátora), nasníma fotografiu s časovým údajom pre potreby evidencie pri vjazde a výjazde a atď. Väčší systém je určený pre nasadenie napr. na platené parkoviská, alebo pre veľké parkovacie domy. Tu je možné pre každé auto nastaviť aj rôzne špeciálne poverenia s ohľadom na deň v týždni, konkrétny denný čas, alebo prepojiť kameru s platobným terminálom. Systémy sú od februára dostupné aj na našom trhu.

Videokonferencie na dotyk



Nový dotykový displej Logitech Tap je súčasťou ucelených riešení pre hlavné platformy podporujúce spoluprácu na diaľku ako sú Google Hangouts Meet Hardware, Microsoft Teams Rooms alebo Zoom Rooms.

Rovnako ako ostatné konferenčné zariadenia spoločnosti Logitech je aj panel Tap vytvorený na základe otvorených štandardov, čo umožňuje širšiu integráciu s ďalším vybavením konferenčných miestností, napríklad interaktívnymi tabuľami, osvetlením, roletami a pod. Ovládací panel má 10,1" dotykový displej a umožňuje pohodlné ovládanie jediným dotykcom. Lahko sa inštaluje a jeho prevádzka nezaťažuje IT oddelenia. Výrazne zjednodušuje ovládanie komunikácie, kalendárových funkcií alebo zdieľanie obsahu. Na našom trhu by mal byť dostupný od polovice mája.

D-Link - Širokopásmové pripojenie pre každého



flexibilné využitie dostupnej šírky pásma mobilného i pevného širokopásmového pripojenia, a tým aj nové možnosti pre poskytovateľov konektivity a ich zákazníkov, aby mohli získať rýchle a spoľahlivé pripojenie aj v miestach, kde nie je dostatočne hustá sieť kvalitných pevných liniek," povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe.

A neostalo len pri slovách. D-Link na veľtrhu MWC19 v Barcelone predstavila svoj prvý 5G produkt. Jedná sa o 5G NR komunikačnú bránu DWR-2010, spolu s ďalšími špičkovými LTE sieťovými zariadeniami - hybridným VDSL2 / G.fast LTE routerom DWR-981 a Cat. 20 LTE zariadením pre prístup k internetu DWR-976. Tieto routery, ktoré využívajú najnovšie štandardy mobilného a Wi-Fi pripojenia, predviedla spoločnosť D-Link ako súčasť svojho konceptu ako zlepšiť poskytovanie vnútornej i vonkajšej konektivity pomocou kombinácie bezdrôtových technológií.

5G NR komunikačná brána D-Link DWR-2010 je jednou z prvých svojho druhu na

trhu. Neuveriteľná rýchlosť 5G umožňuje DWR-2010 plne využiť dostupnú šírku pásma Wi-Fi AC/AX pre bezdrôtový prístup k internetu prostredníctvom mobilného pripojenia. Brána obsahuje vstavaný 5G NR (New Radio) NSA modul a môže pracovať v pásmach sub-6 GHz alebo mmWave v konfiguráciách 200 MHz (2x 100 MHz) alebo 800 MHz (8x 100 MHz).

Táto 5G brána umožňuje operátorom rozšíriť ponuku pripojenia a poskytovať rýchle širokopásmové služby aj vo vzdialených lokalitách. Jej jednoduchá inštalácia, automatický upgrade firmware (FOTA) a správa na diaľku (TR-069) pomáhajú zabezpečiť optimálne služby zákazníkom.

D-Link tiež propaguje svoje zariadenie na prístup k internetu (IAD) DWR-976, jedno z prvých zariadení na trhu, ktoré plne podporuje Cat. 20 LTE umožňujúci dosahovať rýchlosti sťahovania v rádoch Gb/s. Viac info o novinkách nájdete na adrese <https://eu.dlink.com/cz/cs>

"Sme presvedčení, že vďaka kapacite 5G a najnovším verziám LTE sa hybridné zariadenia kombinujúce mobilné technológie a pevné širokopásmové linky posúvajú nad rámec obvyčajného zabezpečenia pripojenia odolného proti výpadkom. Ponúkajú nové možnosti pre

TP-Link Archer VR300

SILNÝ VYSOKORÝCHLOSTNÝ ROUTER A MODEM



Router je určite neodmysliteľnou súčasťou väčšiny domácností a potrebuje ho každý, kto chce mať pripojenie k internetu. Teda, aby som bol konkrétny, daný router musí mať vstavaný modem. Známy fakt je, že málokto si ho dokáže doma správne nastaviť, a preto je potrebné si buď naštudovať, ako sa to robí, alebo v prípade úplného začiatčníka vyhladať človeka, ktorý to dokáže. V dnešnej dobe už existujú aj routre, ktoré stačí len zapojiť a nastaviť na nich heslo. Medzi takéto routre patrí aj výkonný router od TP-Linku, Archer VR300.

Balenie

Obsah balenia je celkom bohatý. Okrem samotného routra môžeme v krabici nájsť napájací kábel, používateľskú príručku, stručný manuál k obsluhu,

splitter a pár káblov – jeden je tzv. LAN a druhý je DSL. Celkovo na mňa krabica zapôsobila pekne. Spredu pekné logo značky a obrázok produktu a na bokoch, ako zvyčajne u všetkých produktov, stručný popis a špecifikácie.

Dizajn a spracovanie

Archer VR300 by mohol na prvý pohľad pôsobiť ako kus herného príslušenstva, avšak po bližšom prezretí som nadobudol pocit, že držím obyčajný, plastový čierny kancelársky modem so štyrmi anténami, ktorý nevzbudzuje o nič lepší dojem ako obyčajné lacné routre.

Dvojica antén sa nachádza na zadnej časti zariadenia, ostatné dve sú po jeho bokoch. Navrchu je pekné logo na

matnom a drsnom povrchu. Na zadnej časti produktu sa okrem antén nachádza niekoľko vstupov. Samozrejme, môžeme tam vidieť vstup na napájací kábel, jeden vstup na DSL a 4 LAN vstupy označené číslami od 1 po 4. Taktiež tam je tlačidlo na vypnutie a zapnutie routra, dierka na reset a tlačidlo WPS. Toto všetko by som označil ako klasickú výbavu všetkých modemov, takže nič prekvapivé.

Používanie

Hneď ako som router zapojil a nastavil všetko potrebné, teda nič okrem zopár vecí, ktoré je vždy potrebné vykonať, ak chceme, aby nám operátor spustil internet, ma zaujímal dosah sietí. Sietí preto, že Archer VR300 je 2,4 GHz + 5 GHz router, čo znamená, že vytvára



hneď dve siete. Jednu obyčajnú (2,4 GHz) a jednu s frekvenciou 5 GHz.

Ak nevíete, aký je medzi nimi rozdiel, 5 GHz bezdrôtová sieť ponúka omnoho vyššiu maximálnu priepustnosť, ktorá je 3,47 Gbps oproti 2,4 GHz štandardu. Ten má teoretické maximum na úrovni 600 Mbps. Ďalšou z výhod je, že je menej náchylná na interferencie s inými sieťami, pretože väčšina zariadení pracuje (pri Bluetooth aj pri routeroch) na frekvencii 2,4 GHz.

Čím menej šumu na danej frekvencii vzniká, tým je sieť rýchlejšia a stabilnejšia. Taktiež podporuje viac pásiem (kanálov). Výbornou vlastnosťou je tiež to, že modernejšie 5 GHz routery si dokážu pomocou technológie TPC (Transmitting Power Control) automaticky regulovať energiu vysielaného signálu. Jednoducho povedané, Wi-Fi router vysiela signál len s takou energiou, akú potrebuje

na 100-percentný prenos s vaším počítačom, čo predchádza zbytočnému žiareniu na okolité zariadenia. To neskôr vplýva na znižovanie šumu na iných sieťach a čiastočne aj na vaše zdravie.

Bohužiaľ, takéto vysoké frekvencie majú jednu zásadnú nevýhodu, a tou je dosah siete. Ten sa síce líši len v pár metroch, ale spomenúť ho tu musím. Signál s vyššou frekvenciou kmitá rýchlejšie, čo znamená, že nedokáže prejsť cez prekážky rovnako dlhú cestu ako nižšie frekvencie. Na kratšie vzdialenosti je ale 5 GHz signál omnoho rýchlejší a stabilnejší. Na túto nevýhodu má ale TP-Link jednoduchú odpoveď, a tou je, že vy môžete pokojne nechať zapnuté obe siete, takže si môžete vybrať, na ktorú sa pripojíte.

Archer VR300 taktiež využíva technológiu dvoj pásmovej siete, takže sa jeho celková rýchlosť akoby delí na dve časti.

Jedna, 300 Mbps časť, slúži na bežné prehliadanie webu, pozeranie videí a ďalšie sieťovo nenáročné veci a druhá, 867 Mbps časť, má údajne slúžiť na hranie hier, streamovanie videí, herného obsahu a na náročné používanie.

Nemôžem si ale dovoliť nespomenúť, že rýchlosť siete nemôže byť vyššia, ako vám váš poskytovateľ internetového pripojenia zadá.

Záverečné hodnotenie

Tento router ma prekvapil všetkými možnosťami, ktoré ponúka, pretože sa tu dá nastaviť naozaj obrovské množstvo nastavení, od rodičovskej kontroly, cez host'ovské siete až po širokú škálu špeciálnych nastavení a vlastnú mobilnú aplikáciu, Tether.

Jeho nastavenie bolo jednoduché, prenosová rýchlosť v poriadku a stabilita siete bola výborná. Nedá sa mu takmer nič vytknúť, teda až na ten pomerne lacný dizajn. To sa ale dá prehliadnuť a potom vám už nič nezabráni v užívaní si vysokorýchlostného 5 GHz routeru. Ešte by stála za zmienku aj cena, ktorá pri výbere značne určuje, či je pre vás toto zariadenie vhodné. Tá totiž začína na približne 57 eurách, čo je za takýto hi-tech kúsok primeraná, ba až trochu vysoká cena.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	57€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchlosť	- iba jedna kontrolka
+ možnosti	- veľkosť
+ jednoduché nastavenie	- obyčajný dizajn

HODNOTENIE:



MSI Clutch GM50

BOJOVNÍK V STREDNEJ TRIEDE



Spoločnosť MSI nám na testovanie zapožičala jednu zo svojich novinek v oblasti počítačových periférií, ktorou je herná myš s označením Clutch GM50. Má za úlohu obstať v náročnej konkurencii v cenovom segmente okolo 50 eur, v ktorom sa nachádza mnoho vydarených modelov. Výrobca ju teda vybavil kvalitným optickým senzorom a spínačmi Omron, ktoré zaručujú príjemný chod a dlhú životnosť.

Balenie

Po otvorení bielo-červenej škatule nájdete okrem blistra s myšou iba papierový manuál. Balenie veľmi neohúri, vedel by som si v ňom predstaviť aspoň peknú samolepku s logom výrobcu, ale to je iba detail.

Dizajn a konštrukcia

Po dizajnovej stránke sa myš podľa mňa podarila. Celý povrch je vyhotovený z čierneho plastu, pričom po stranách sa nachádzajú textúrované plochy pre lepšie uchopenie. Na zadnej strane myši je okrem podsvieteného loga draka aj integrovaný priesvitný pruh v tvare písmena U, na ktorom je možné ľubovoľne meniť charakteristiku podsvietenia.

Rovnako po stránke konštrukcie nemôžem myške nič vyčítať. Všetky prvky spolu pekne lícuju a myš nevydáva ani pri silnejšom stlačení žiadne pazvuky.

Veľmi oceňujem pogumovaný USB kábel, ktorý je skladný a ľahko ohybný. Som rád, že výrobca nepodľahol módnym vlnám opletených káblov, ktorých pridaná hodnota spočíva v drahšom vzhľade, no pri reálnom používaní sú skôr na ťarchu. Čo sa týka samotného uchopenia, myš je ergonomicky navrhnutá





pre pravákov, verziu pre ľavákov výrobca v ponuke nemá. Ide skôr o kompaktnú myš, a tak bude zrejme najviac sedieť v menšej až stredne veľkej ruke. Osobne som zvyknutý na „claw“ uchopenie a s dlaňou vo veľkosti približne 19 cm mi veľkosťou vyhovovala.

Myš ponúka celkovo šesť tlačidiel. Okrem štandardných troch sú na ľavom boku aj tlačidlá pre navigáciu vpred a vzad a na vrchu sa nachádza tlačidlo na zmenu DPI v piatich predvolených hodnotách. Ako už bolo spomenuté v úvode recenzie, pre hlavné tlačidlá použilo MSI spínače Omron.

Tie zrejme vo svete počítačových myší netreba veľmi predstavovať, pretože ich používa mnoho výrobcov herných myší. Vyznačujú sa dlhou životnosťou a svojou charakteristikou sú ideálne pre hranie RTS a MOBA hier, pri ktorých je potrebné rýchle a presné klikanie. Hlavnou prednosťou myši by mal byť herný optický senzor PixArt PMW 3330. Ide o strednú triedu s rozlíšením 400 až 7200 dpi. Ten si poradí

aj s naozaj prudkými pohybmi myšou a pri hraní sa tak na neho môžete spoliehať.

Softvér a nastavenie

MSI k myši dodáva aj softvér MSI Gaming Centre, ktorý je potrebné stiahnuť zo stránok výrobcu a nainštalovať. Po otvorení programu a výbere pripojeného zariadenia môžete spravovať tri prednastavené profily, premapovať tlačidlá, meniť nastavenie senzora či podsvietenie myši. Je dobré spomenúť, že nastavenie podsvietenia ponúka naozaj bohaté možnosti a taktiež si všetky podsvietené prvky môžete nastaviť osobitne. Podsvietenie je kompatibilné s RGB systémom MSI Mystic Light, a preto, ak máte v počítači iné komponenty, ktoré tento systém podporujú, môžete s nimi myš synchronizovať. Hoci nie som fanúšikom rozsiahlych možností nastavenia, softvér od MSI musím pochváliť, je veľmi intuitívny a pracuje príkladne rýchlo.

Hodnotenie a záver

MSI Clutch GM50 je produkt, na ktorom sa negatíva hľadajú ťažko. Za cenu na úrovni približne 50 eur ponúka kvalitnú výbavu, pekný dizajn a efektné podsvietenie, ktoré si navyše dokážete synchronizovať s inými perifériami, či komponentami od MSI. Ako som už spomínal, v tejto cenovej hladine je konkurencia silná, avšak rozdiely medzi jednotlivými myšami sú prakticky na úrovni osobných preferencií. Preto ak hľadáte kvalitnú hernú myš, prípadne chcete doladiť svoj setup produktom od MSI, verím, že budete s touto myšou spokojní.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
MSI

Cena s DPH:
49€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + kvalita konštrukcie
- + mäkký a ohybný kábel
- + rýchlosť a presnosť snímania
- iba pre pravákov
- chudobnejší obsah balenia

HODNOTENIE:



Lenovo Thinkpad X1 Extreme

KEĎ MÁ SKVELÝ NOTEBOOK JEDNO VEĽKÉ "ALE"



Pre našich stálych čitateľov, rovnako ako ľuďí rozhladených na poli počítačov a notebookov, nebude žiadnym prekvapením, že produkty z rady Lenovo Thinkpad sú u nás v Gamesite dlhodobo obľúbené. Pre profesionálov alebo náročných používateľov je kvalita Thinkpad produktov, spojená s nenápadným, no zaujímavým dizajnom a stále lepším výkonom, určite hodná mierne vyššej ceny, oproti rovnako silným produktom konkurenčných značiek. Kvality modelovej rady Thinkpad X1 predstavuje aj model menom X1 Extreme, ktorý ku nám zavítal na recenzovanie a ktorý oproti bežnejším Thinkpadom prichádza s niekoľkými zaujímavými zmenami. Samozrejme, po jeho príchode sme nestrácali ani chvíľu a pustili sa do

poriadneho testovania, ktorého výsledky si môžete prečítať v riadkoch nižšie.

Thinkpad notebooky už dávno nie sú iba hrubé a ťažké kusy kovu a plastu, ktoré vyzerajú, že prežijú aj tretiu svetovú vojnu. Samozrejme, tie sú doteraz v ponuke pod stálym označením modelovej rady písmenkom T, no s neustálym vylepšovaním hardvéru a zvyšovaním podmienok používateľov (mobilnosť a výdrž) postupne prišli aj naozaj ľahké a prenosné kusy. Modelová rada X1 patrí medzi úplnú špičku, čo sa pomeru odolnosti, nízkej váhy a výkonu týka, s produktmi z rady X1 Carbon, zaujímavými pre ľuďov bažiacich po čo najnižšej váhe, a radou X1 Extreme, ponúkajúcou mierne vyšší výkon a dedikované grafické karty na úkor mierne vyššej váhy.

Dizajn stále na jednotku

Dizajn Thinkpad zariadení je v praxi nezameniteľný. Niektoré spoločnosti sa predhávajú v ponúkaní čo najzlarivejších farieb, najlesklejších povrchov a RGB svetielok, no Lenovo uprednostňuje matný čierny povrch so stále vkusne umiestneným Thinkpad logom v pravom hornom rohu veka a pravom spodnom rohu šasi. Zabudovanie červenej LED diódy do bodky na písmene "i" v logu je stále očakávané a jeho jemné poblikávanie pri uspaní notebooku či svietenie pri zapnutí vždy ulahodí. X1 Extreme k nám dorazil vo väčšej a obvyčajne vyzerajúcej kartónovej krabici, v ktorej sa ukrýval ďalší, už viac dizajnovy ladený obal. Okrem notebooku sme v balení obdržali nabíjačku a ThinkPad Ethernet Extension



kábel, ktorý bude potrebný pre všetkých potenciálnych majiteľov túžiacich po káblovom pripojení na internet.

Obstojný hardvér s bonusom

Verzia X1 Extreme zaslaná na testovanie sa pýši špecifickým označením 20MF000RMC a ukrýva v sebe vyrovnaný hardvér, ktorý ale neohúri žiadneho ultranadšenca. Displej s uhlopriečkou 15,6 palcov ponúka stále rozšírené 1080p rozlíšenie a klávesnica je rovnako kvalitná ako na ThinkPadoch predošlých rokov. Je na nej len jeden nedostatok – absencia číselnej časti. Pri 15,6 palcových notebookoch je NUMPAD veľmi jednoducho implementovateľný a pri pohľade na tento kúsok mierne bijú do očí nevyužitú pásu po bokoch tlačidiel. O výkon sa stará procesor Intel Core i5-8300H v spojení s 8 GB RAM a menším bonusom, ktorý možno zaujme kancelárskych

pracovníkov s obľubou v hrách, grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti Max-Q. Úložný priestor nie je síce kapacitou veľmi výnimočný, 256 GB v dnešnej dobe poslúži naozaj skôr len na kancelársku prácu, no poteší aspoň fakt, že ide o naozaj rýchle NVMe SSD, čo znamená 1480 MB/s pri sekvenčnom zapisovaní a 1587 MB/s pri čítaní. Plus, X1 Extreme disponuje tenkým telom, do ktorého by sa prídavný 2,5" disk zmestil len ťažko. Po stránke konektivity ponúka notebook takmer všetko, čo je v dnešnom uponáhľanom svete potrebné. O bezdrôtovú komunikáciu sa stará Intel Dual Band Wireless-AC 9560, čo znamená dvojpásmovú Wi-Fi 802.11ac a Bluetooth 5.0. Káblom ku X1 Extreme pripojíte hojné množstvo, teda okrem už spomínanej absencie plnohodnotného LAN portu, ktorý musí riešiť dongle. Na pravej strane notebooku sa ukrýva smartcard čítačka, čítačka plnohodnotných



SD kariet, dva USB 3.0 porty a štrbina na zabezpečenie Kensington zámkom. Na pravej sa nachádza port pre nabíjačku, dva Thunderbolt 3 porty, plnohodnotný HDMI port, USB-C a kombo audio jack.

Kancelária, profi aj zábava

Vyrátané komponenty nie sú síce úplnou špičkou, no postačia nielen na bežnú prácu s tabuľkami a inými kancelárskymi úlohami. Procesor i5-8300H je síce "iba" štvorjadrový, no ponúka osem logických vlákien, takže v spojení s výkonom grafickej karty si hravo poradí aj so strihaním videa či prácou s fotkami. Nakoľko sme v Gamesite všetci prevažne herne zameraní, boli samozrejme otestované aj hry. V 1080p a vysokých nastaveniach poteší Extreme číslami 57,9 FPS v GTA V, 48,7 FPS v Shadow of the Tomb Raider či 163,2 v stále obľúbenom titule Bioshock Infinite. Počas testovania sa teploty procesoru nevyšplhali vyššie ako na 92 °C, teploty grafickej karty nedosiahli viac ako 82 °C, hoci pri procesore došlo ku zníženiu Boost taktov z 3,5 GHz na 2,4 GHz. Notebook má určite väčší potenciál, no v Lenove sa očividne rozhodli pre tichší beh ventilátorov ako hon za čo najvyšším dlhodobým výkonom. Nárazové požiadavky však notebook zvláda stále viac ako



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Lenovo

Cena s DPH:
2 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| + kvalitné prevedenie | - chýbajúca numerická časť klávesnice |
| + dobre vyvážený hardvér | - premrštená cena |
| + postačujúce možnosti vylepšenia | |

HODNOTENIE:



dobré. Na záver, komu by náhodou výkon grafickej karty GTX 1050 Ti Max-Q nestačil, bude môcť využiť aj spomínanú dvojicu Thunderbolt 3 portov a pripojiť k notebooku externú grafickú kartu, čo je vždy plus.

Možnosti vylepšenia

Tak ako i iné ThinkPad zariadenia, aj X1 Extreme ponúka naozaj jednoduchý prístup do svojho vnútra a po odskrutkovaní pár skrutiek na spodnej strane sa dá celá dolná časť bezpečne oddeliť. Naskytné sa pohľad na vcelku veľkú batériu s kapacitou 80 Wh a veľkú matičnú dosku. Na nej sa nachádzajú ľahko prístupné DRAM porty, z ktorých je jeden osadený 8 GB pamäťovým modulom, Wi-Fi karta a dva M.2 sloty. Je príjemné vedieť, že keď už sa do X1 Extreme nezmestil normálny 2,5" disk, je možné jeho kapacitu stále rozšíriť druhým M.2 SSDčkom.

Výdrž batérie, reproduktory a obrazovka

Vďaka použitiu obrazovky s rozlíšením 1080p, ktorá nevyžaduje toľko energie ako 2K či 4K panely, je vcelku jednoduché pri bežnom používaní (polovičný jas, zapnutá Wi-Fi a pozeranie 1080p videa) vydržať dlhšie ako deväť a pol hodiny. Pod maximálnou záťažou s plným jasom a navyše aj zatážením reproduktorov X1 Extreme stále zvládol takmer dve hodiny, čo síce neohúri, no poteší mobilnejších ľudí. Reproduktory na druhú stranu veľmi neočaria. Samozrejme, zvuky sprostredkovať dokážu, no ako to už pri tenkých notebookoch býva, chyba im trochu hĺbka a vo vyšších úrovniach hlasitosti dochádza k miernemu skresľovaniu. Panel obrazovky je na tom ale naozaj dobre. Hoci ide "iba" o 1080p panel, dokáže vcelku



vierohodne sprostredkovať farby vďaka použitiu IPS LCD technológie. Poteší aj matný povrch, ktorý nebude odrážať všetky zdroje svetla či už pri používaní vonku alebo vnútri. Pozorovacie uhly sú, ako aj pri iných IPS displejoch, skvelé a 88 %-né pokrytie sRGB farebného spektra je minimálne dostatočné.

Veľké "ALE"

Lenovo sa na tomto notebooku po hardvérovej a softvérovej stránke nedá vyčítať veľa vecí. Ku klávesnici by sa určite hodila aj numerická časť, reproduktory by mohli mať mierne plnší zvuk a obrazovka by mohla byť jasnejšia. Najväčší problém však nastáva, keď zadáte meno tohto notebooku do vyhľadávania v slovenských obchodoch. Ak máte menší rozhľad v trhu s notebookmi, môžeme si zahrať malú hru. Kolko by ste boli ochotní zaplatiť za

notebook s takou konfiguráciou hardvéru, ako má X1 Extreme? Pre rekapituláciu, 15,6 palcový 1080p displej, i5-8300H, 8 GB RAM, 256 GB SSD a GTX 1050 Ti (navyššie Max-Q). 1000 eur? 1500? Čo tak 2000? Stále nie. V slovenských obchodoch je tento špecifický model dostupný za cenu začínajúcu na 2500 eurách. Hm. Pri ThinkPadoch treba byť zvyknutý na akúsi "vysokohorskú prirážku", ktorú majitelia radi zaplatia za naozaj kvalitné prevedenie a možno aj tú prestíž vlastnenia ThinkPadu. Zaplatiť ale viac ako 2500 eur za hardvér, ktorý sa v menej kvalitných telách predáva od 900 eur, pripadá aj mne mierne prehnané. Osobne si nie som istý, prečo je v prípade tohto modelu celý slovenský a český trh akoby vytrhnutý z reality. Krátko hľadanie cez Google nájde vyšší model s i7-8750H, 16 GB RAM, 512 GB SSD a GTX 1050 Ti na stránkach ako Amazon.com za 1800 dolárov. To je v prepočte menej ako 1600 eur a aj keby som následne platil 20 % clo, bude výsledná cena stále okolo 1900 eur za lepšiu konfiguráciu.

Zhrnutie

Lenovo Thinkpad X1 Extreme nie je zlý notebook. Po stránke robustného a pritom ľahkého tela, vyváženého hardvéru a vždy prítomných ThinkPad vychytávok je nadmieru dobrý. S takou cenou, s akou je na Slovenskom trhu ponúkaný, ho ale nemôžeme odporučiť. Ak by cena za tento model klesla pod 1700 až 1500 eur, mohol by byť výhodnejšou kúpou. Pokiaľ však naozaj potrebujete dedikovanú grafickú kartu a značku ThinkPad, treba sa skôr obzerať po iných modeloch ako P51/P52, disponujúcich grafickými kartami NVIDIA QUADRO, alebo si ho jednoducho objednať zo zahraničia.

Daniel Paulini



Súťaž

o headset HYPER X Gears of WAR

Na dizajne tohto headsetu spolupracoval
a The Coalition ako štúdio hry Gears of War.
poznáme

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Headset prešiel testovaním a schválením spoločnosťou Microsoft a má rozšírenú kompatibilitu s operačným systémom Windows. Pripája sa pomocou konektoru jack 35 mm (štvorpólového) a dvojmetrového predlžovacieho káblu na pripojenie k PC a vyznačuje sa zvukom štúdiovej kvality ktorý vám umožní presnejšie počuť súperov z väčšej diaľky čo je ideálne pre FPS a hry v otvorenom prostredí. Ovládanie zvuku umožňuje ľahko upravovať hlasitosť a vypnúť mikrofón priamo na kábli. Pre čo najvyšší komfort má headset HyperX CloudX Revolver Gears of War kožený hlavový mostík a mušle vyrobené z vysoko-kvalitnej pamäťovej peny za ktoré HyperX získal už mnoho ocenení a vďaka ktorým budete môcť hrať celé hodiny.

Headset prešiel testovaním a schválením spoločnosťou Microsoft a má rozšírenú kompatibilitu s operačným systémom Windows. Pripája sa pomocou konektoru jack 35 mm (štvorpólového) a dvojmetrového predlžovacieho káblu na pripojenie k PC a vyznačuje sa zvukom štúdiovej kvality ktorý vám umožní presnejšie počuť súperov z väčšej diaľky čo je ideálne pre FPS a hry v otvorenom prostredí. Ovládanie zvuku umožňuje ľahko upravovať hlasitosť a vypnúť mikrofón priamo na kábli. Pre čo najvyšší komfort má headset HyperX CloudX Revolver Gears of War kožený hlavový mostík a mušle vyrobené z vysoko-kvalitnej pamäťovej peny za ktoré HyperX získal už mnoho ocenení a vďaka ktorým budete môcť hrať celé hodiny.

Rám z pevnej ocele zaisťuje headsetu dlhodobú odolnosť a oddeliteľný mikrofón s funkciou potlačenia okolitého hluku prináša čistejšiu hlasovú komunikáciu a nižšiu hladinu zvukov z okolia pre lepší pocit pri chatovaní počas hry. Headset je certifikovaný spoločnosťami TeamSpeak a Discord a je kompatibilný s aplikáciami Skype Ventrilo Mumble a RaidCall.

HYPER[®]
X

Na otázky odpovedzte emailom na contest@hyperx.com najneskôr do 31.3.2019 kedy bude táto akcia ukončená. Na konci emailu napíšte kód, ktorý nájdete na plastovom obale, ktorý je jedinečný a nedá sa opísať vanklíkmi.
1. Pri ktorej hre/programoch používate headset? Prečo? Aké platformy používate?
2. Na akej platforme sa hrajete? PC, PS4, Xbox One, iné? Aké hry používate? Prečo?

MSI GK60 Vigor

V JEDNODUCHOSTI JE KRÁSA



Spoločnosť MSI predstavila na minuloročnom Computex-e nové herné klávesnice, GK60 a GK80 Vigor. Nám sa do rúk dostal mainstreamový model s označením GK60, ktorý ponúka kvalitné spracovanie, či mechanické spínače Cherry MX Red. V dnešnej recenzii sa teda pozrieme, čo za cenu približne 90 eur ponúka.

Balenie

Klávesnica na test dorazila v jednoduchej bielo-červenej krabici, na ktorej výrobca vyzdvihuje hlavné prednosti klávesnice. V krabici potom, okrem samotnej klávesnice, nájdete ešte užívateľský manuál, nástroj na výmenu klávesov a vymeniteľné klávesy W,S ,A ,D. Na klávesnici sú totiž miesto nich osadené klávesy s kovovým

povrchom, ktoré majú za úlohu poskytnúť lepšiu spätnú väzbu pri hraní hier. Či je tomu tak, to asi neviem posúdiť, v každom prípade ale klávesy vyzerajú efektne a používajú sa dobre. Balenie klávesnice je teda pomerne jednoduché, no nájdete v ňom všetko potrebné.

Dizajn a konštrukcia

Začnime teda dizajnom. Po vybalení klávesnice a zapojení do USB portu mi ako prvé napadlo: „Tak toto sa naozaj podarilo.“ Výrobca sa na obale chváli použitím rámu z kartáčovaného hliníku, avšak jedná sa skôr o kryt klávesnice. Nič to ale nemení na fakte, že klávesnica s ním vyzerá výborne. Z hliníkového krytu vystupujú spínače kláves, z ktorých každý je osadený vlastnou LED diódou.

To zabezpečuje perfektne rovnomerné podsvietenie klávesnice. Tu trochu zamrzí absencia RGB diód, podsvietenie kláves je tak červené a hoci ponúka nespočetne veľa možností nastavenia, farbu si nezmeníte. To je ale vzhľadom na cenu v poriadku. Na pomery mechanických klávesníc sa predsa len jedná o lacnejšiu klávesnicu a RGB podsvietenie si výrobca ponechal pre drahší model, GK80 Vigor. Nad numerickým blokom sa ešte nachádza logo draka, typické pre produkty od MSI. Základňa klávesnice je vyhotovená z plastu, do ktorej je skrutkami uchytený spomínaný kryt s klávesmi. Ako celok teda klávesnica pôsobí naozaj robustne a spolu s protišmykovými nožičkami a hmotnosťou viac ako 1 kilogram, sa jedná o solídny kus hardvéru. K počítaču ju pripojíte pomocou pogumovaného kábla



s USB 2.0 konektorom. Ten je vcelku ohybný a preto sa dá ľahko upratať tak, aby vám na stole nezavadzal.

Ako už bolo spomenuté v úvode recenzie, výrobca osadil klávesnicu spínačmi Cherry MX Red. Tie ponúkajú životnosť viac ako 50 miliónov stlačení, lineárny chod a váhu pre stlačenie približne 45 gramov. Čo sa týka spínačov, tu sú preferencie čisto subjektívna záležitosť a každý si musí vybrať sám. Osobne používam klávesnicu

so spínačmi Kailh Brown, ale Cherry MX Red sa mi páčia viac. Ak vás zaujímajú rozdiely medzi typmi mechanických spínačov, odporúčam si pozrieť videá na youtube, kde je to celkom pekne znázornené. Klávesnica sa, ako to už pri mechanikách chodí, dodáva výhradne s US layoutom. Rozloženie je štandardné, všetko je tam kde má byť, akurát zo začiatku mi liezlo na nervy malé tlačidlo „enter“. Keďže na jeho stlačenie používam pravý malíček, takmer vždy som spravil preklep.

Na to sa ale dá zvyknúť a po čase sa to zlepšilo. Pomocou funkčných kláves na klávesnici si okrem ovládania multimédií taktiež môžete meniť režimy podsvietenia, či zablokovat „Windows“ klávesu pre nechcené stlačenie počas hrania.

Softvér a nastavenie

MSI ku klávesnici dodáva softvér MSI Gaming Centre, ktorý je potrebné si stiahnuť zo stránok výrobcu. Ten funguje rýchlo a spoľahlivo, avšak v prípade tejto klávesnice ponúka len zmenu režimov a intenzity podsvietenia. Tých je naozaj veľa a vyberie si každý.

Ak by ste ale hľadali nahrávanie makri, tie klávesnica neponúka. Osobne mi to neprekáža, keďže makrá vôbec nepoužívam a skôr ocením jednoduchosť klávesnice, ak je ale pre vás táto funkcia dôležitá, prípadný nákup zvážte.

Hodnotenie a záver

MSI GK60 Vigor je vydarený produkt, ktorému až na pár drobností niet čo vytknúť. Vzhľadom na svoju cenu ponúka veľmi solídny dizajn. Preto ak hľadáte jednoduchú mechanickú klávesnicu a nepotrpíte si na rozsiahle možnosti nastavenia, verím že budete s týmto modelom spokojní.

Miroslav Marušin



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
MSI

Cena s DPH:
89€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita konštrukcie
- + mechanické spínače Cherry MX
- + dizajn
- + kvalita podsvietenia
- absencia RGB podsvietenia
- menšie tlačidlo Enter

HODNOTENIE:



ASUS ROG Strix SCAR II (GL704GW)

RAY TRACING NA CESTÁCH



CES 2019 priniesol mnoho nových zariadení a jedným z nich je aj ASUS ROG Strix SCAR II, ktorý prináša procesor Intel Core 8. generácie a grafickú kartu Nvidia GeForce RTX. Aké ďalšie funkcie ponúka? Bude výkon grafickej karty RTX pre notebooky dostatočný na plynulý beh Ray tracing titulov?

Obsah balenia

Už pri prvom pohľade na veľkosť škatule bude každému jasné, že sa v nej nachádza poriadny kus elektroniky. Bohužiaľ, jeho grandióznosť nepodčiarkuje obsah balenia, v ktorom sa nachádza iba napájací adaptér s výkonom 230W. Pri stanovenej cene notebooku som očakával

aspoň základnú hráčku myš, no výrobca sa spolieha, že dané príslušenstvo už vlastníte alebo si kúpite vlastné.

Dizajn a spracovanie

Po uchopení notebooku ma príjemne prekvapila hmotnosť 2,9 kilogramu, ktorá je na 17,3" notebook veľmi dobrá. Veľkú zásluhu na tom majú majoritné plastové materiály, ktoré okrem veka pokrývajú celý povrch notebooku. Textúru veka dopĺňa podsvietené logo ROG, ktorého farbu a efekt je možné meniť. Jeho kovová konštrukcia je odolná, displej sa aj vzhľadom na jeho veľkosť výrazne neohýba a zároveň ani pri vyššie vyvinutom tlaku zo zadnej strany sa

obraz nedeformoval. Kvôli úzkemu rámu displeja sa miesto pre webkameru našlo až v spodnej časti. Toto umiestnenie nie je najlepšie, keďže počas písania vám kamera sníma ruky a zároveň vás zaznamenáva z výrazne ostrého uhla.

Povrch základne dotvára okrem textúry aj kamufláž, ktorá na prvý pohľad síce pripomína nános prachu alebo odtlačky prstov, našťastie vás tento dizajnový prvok vyvedie z miery iba raz. Nad klávesnicou sa nachádzajú tri multimediálne tlačidlá, tlačidlo na spustenie aplikácie Armoury Crate a úplne vpravo aj vypínacie tlačidlo. Kvalita spracovania je na veľmi dobrej úrovni a základňa sa výrazne neohýba ani pri uchopení jednou rukou.

Displej

IPS panely u hráčov nepatria medzi najobľúbenejšie kvôli vysokej odozve. To neplatí o paneli v notebooku ASUS ROG Strix SCAR II, ktorý okrem Full HD rozlíšenia (1920x1080px) ponúka aj 3ms odozvu a obnovovaciu frekvenciu 144Hz. Podanie farieb je vynikajúce, pozorovacie uhly široké a k deformácii farieb dochádza iba pri vysokom pozorovacom uhle. Intenzita jas je prispôsobená na používanie v interiéri, no pri veľkosti notebooku a napájacieho adaptéra sa neočakáva jeho časté používanie v exteriéri.

Klávesnica a touchpad

Touchpad nie je vyhotovený ako celistvý clickpad a disponuje dvomi dedikovanými tlačidlami. Prsty po povrchu kľžu skvele a chválím aj podporu multi-dotykových gest. Touchpad sa pri písaní automaticky deaktivuje a nehrozia tak nechcené pohyby s kurzorom. Som rád, že ASUS zvolil tento spôsob, keďže je oveľa spoľahlivejší ako detekcia položených dlaní. Kvalitu touchpadu oceňujem aj z dôvodu, že práve tento komponent býva pri väčšine hráčskych notebookov zaradený do kategórie „Šetrenie nákladov“.

Zdvih klávesnice je priam ideálny a to isté môžem povedať aj o stabilite jednotlivých kláves. Samozrejme, haptická odozva sa nedá porovnávať s mechanickou klávesnicou, no každé stlačenie je zaznamenané bezchybne a odozva je tiež dobrá. Vzhľadom na veľkosť základne sú rozostupy medzi klávesmi dostatočné a preklepom sa budete úspešne vyhýbať.

Hráčov určite poteší, že klávesnica podporuje technológiu N-Rollover a dokáže tak zaznamenať stlačenie viacerých klávesov zároveň. RGB podsvietenie klávesnice je rozdelené do štyroch zón a jeho správu má pod patronátom aplikácia Armoury Crate.

Konektivita

Porty sú umiestnené v bočných hranách, pričom väčšina sa nachádza na ľavej strane. Konkrétne sú to RJ-45 (gigabit Ethernet), mini DisplayPort 1.4, HDMI 2.0, trojica USB 3.1 portov a kombinovaný audio vstup a výstup. Ak vlastníte headset s 3,5mm konektorom pre slúchadlá a mikrofón, bez kúpy splitteru sa nezaobídete. Prává strana obsahuje čítačku SD kariet, USB 3.1 Typ-A a Typ-C konektor. Je škoda, že druhý menovaný konektor nepodporuje rozhranie Thunderbolt 3, čím by v budúcnosti vyriešil problém výkonu grafickej karty pripojením externej.



Výkon

Vlajkovou lod'ou použitých komponentov je grafická karta Nvidia RTX 2070, ktorú dopĺňa 6-jadrový procesor Intel Core i7 8750H s podporou Hyper-Threadingu, základným taktom 2,20GHz a maximálnou Turbo frekvenciou 4,10GHz, a 16GB DDR4 pamäte s taktom 2666MHz. Podľa špecifikácií tak zariadenie disponuje obrovskou porciou výkonu, no pri notebookoch tento faktor závisí aj od účinnosti chladenia. Práve nedostatočné chladenie býva brzdou potenciálneho výkonu procesora a grafickej karty.

Test prebiehal pomocou aplikácie Aida64 Extreme a úplnému zat'aženiu bol podrobený procesor ako samostatne, tak s plne zat'aženou grafickou kartou. V prvom prípade si úspešne držal vysoký takt 3,7GHz, ktorý sa však v prípade plne zat'aženej grafickej karty výrazne znížil na úroveň 1,9GHz, pričom teplota karty sa vyšplhala na 86 stupňov Celzia.

Hry, našťastie, využívajú všetky jadrá procesoru na 100% len veľmi zriedkavo a procesor tak nie je príčinou poklesu výkonu. Chladenie dá pri plnom výkone o sebe vedieť, nepôsobí ale až tak rušivým dojmom vďaka nízkej frekvenčnej krivke vydávaného zvuku. Pre plnohodnotný zvukový zážitok však odporúčam kúpu headsetu.

Testu výkonu bol podrobený aj 512GB NVMe SSD disk Intel 660p, ktorý rýchlosťami príliš neohúril. Dôvodom je použitie QLC pamäťových čipov, ktoré sú lacné, no až príliš sa tento faktor odráža

na celkovej kvalite. Tým nemyslím len rýchlosti zápisu, ale aj životnosť a dobu prístupu. Chápal by som použitie disku s QLC pri lacnejších notebookoch, kde sa šetrenie počíta na centy, no osadiť ho do notebooku za vyše 2400 eur je fatálne zlyhanie vývojového tímu.

Okrem syntetických benchmarkov bol grafický výkon testovaný v aktuálnych tituloch a taktiež jedinej dostupnej hre s Ray tracingom, ktorou je Battlefield V. Ten ukázal, že pri dobrej optimalizácii hry je možné aj v notebooku pri Full HD rozlíšení dosiahnuť plynulý framerate. Bohužiaľ, pri ostatných tituloch optimalizácia nebola na dobrej úrovni a výsledky boli pod úrovňou desktopovej RTX 2060. Tento nedostatok ale v dohľadnej dobe odstránia aktualizácie ovládačov.

Výdrž

Vzhľadom na veľkosť zariadenia a predovšetkým kapacitu batérie (66Wh) som očakával, že ASUS ROG Strix SCAR II by mohol byť herným notebookom, ktorý poskytne solídnu výdrž. Opak je ale pravdou. Ani pri šetriacom

ZÁKLADNÉ INFO:

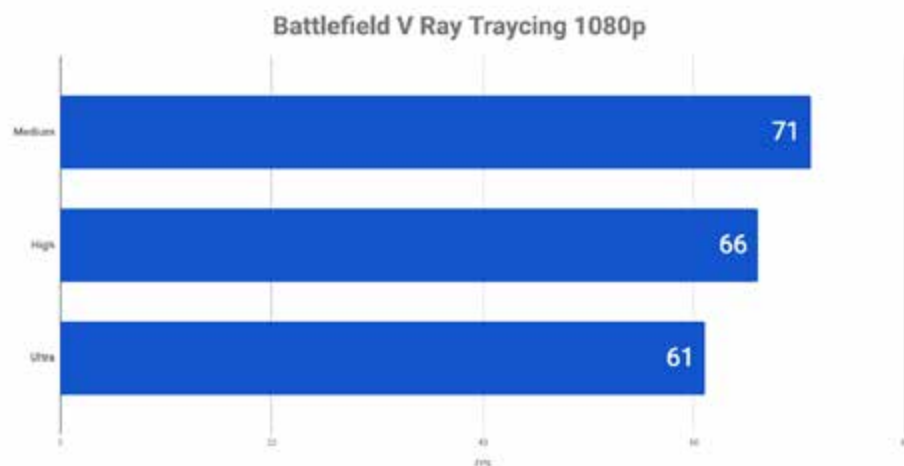
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 409€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon	- Podpriemerná výdrž
+ Účinné chladenie s adekvátnou hlučnosťou	- Umiestnenie webkamery
+ Kvalita spracovania	- Použitý NVMe SSD disk Intel 660P

HODNOTENIE:





režime sa cez hranicu 3 hodín a 30 minút nedostanete a počas plného zaťaženia notebook budete môcť používať len niečo vyše hodiny. V tomto prípade neobstojí ani argument, že ide o daň za výkonné komponenty.

Operačný systém

V dodanom operačnom systéme Windows 10 Home sa okrem nástrojov od výrobcu nachádza aj evergreen na poli najzbytočnejších predinštalovaných aplikácií, McAfee LiveSafe.

Ak by iba bežal na pozadí, kým ho úspešne odinštalujete, nemal by som k jeho prítomnosti žiadnu výhradu, no ak sa počas používania notebooku štyrikrát v priebehu hodiny zobrazí „užitočná“ notifikácia, niečo nie je v poriadku.

Centralizovanou aplikáciou pre správu notebooku a jeho funkcií je Armoury Crate. Okrem prehľadu aktuálneho zaťaženia komponentov ponúka možnosť úpravy podsvietenia, výkonnostného profilu a optimalizáciu operačnej pamäte.

Je z nej možné nainštalovať aj ďalší doplnkový softvér na prioritizáciu paketov aplikácií alebo úpravu zvukového profilu. Na stiahnutie týchto aplikácií z Armoury Crate je nutné si vytvoriť

konto ASUS. Jeho vytvorenie môže pripadať zbytočné, keďže niektoré aplikácie sú iba odkazmi do obchodu Windows.

V konečnom dôsledku som bol s kvalitou aplikácií spokojný. Ich používateľské prostredie je prehľadné, stabilita na skvelej úrovni a systémové zaťaženie minimálne.

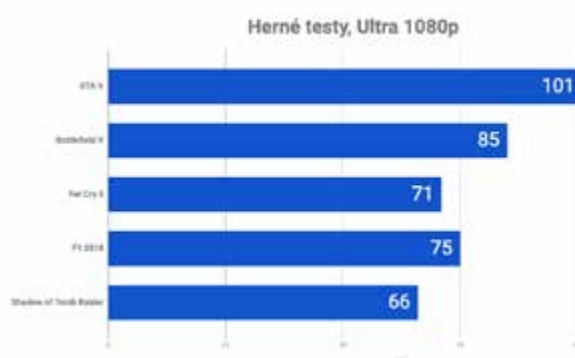
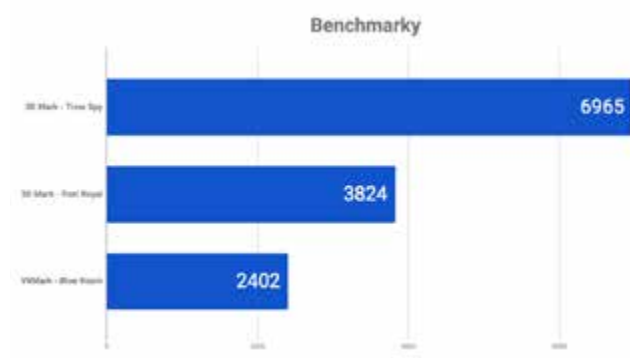
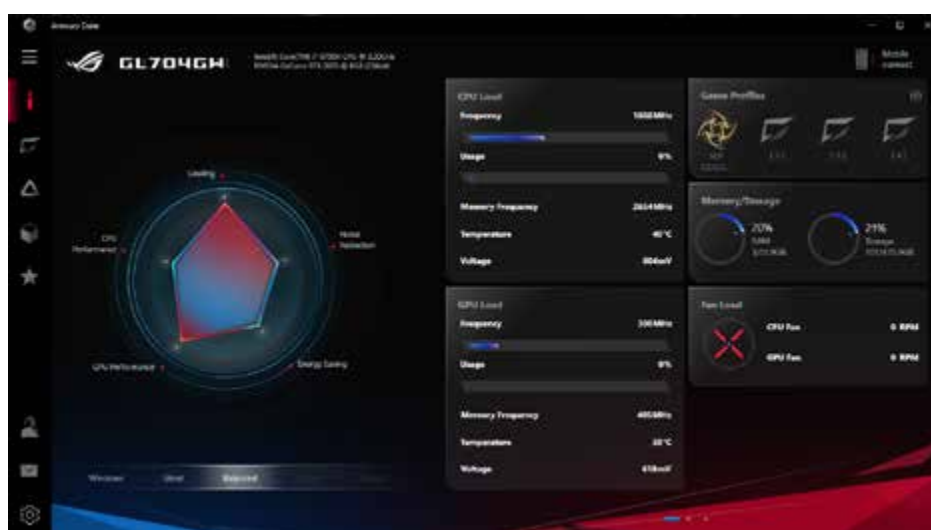
Záver

ASUS ROG Strix SCAR II ponúka prémiový výkon za prémiovú cenu. Tá sa vo väčšine prípadov pozitívne premietla

do kvality jednotlivých komponentov a spracovania, no nájdu sa aj oblasti, ktoré výrobca podcenil. Achillovou pätou je použitie NVMe SSD disku Intel 660P s QLC pamäťovými čipmi, nízkou rýchlosťou zápisu a čítania, zníženou životnosťou a dobou odozvy.

Výdrž je vzhľadom na kapacitu batérie veľmi malá a nepochopiteľne pôsobí aj absencia rozhrania Thunderbolt 3. Naopak, pochvalu si zaslúži za perfektné spracovanú klávesnicu s touchpadom, kvalitný displej a účinné chladenie.

Adam Lukačovič



Trust PAXO

BEZDRÔTOVÉ SLÚCHADLÁ NA CESTY



Keďže trh so smartfónmi postihol novodobý trend odoberania slúchadlového jacku, azda najlepším riešením miesto všemocnej redukcie by boli Bluetooth slúchadlá. Do tohto trhu vstupuje novinka spoločnosti Trust s produktom Paxo, ktorý ponúka aj aktívne potlačenie hluku. Pod'me sa na tento pár slúchadiel spoločne pozrieť.

Slúchadlá prichádzajú v jednoduchom čiernom balení, ktoré zdieľa farebný dizajn spolu s ostatnými produktami značky. Vnútri nájdeme okrem slúchadiel aj AUX kábel, microUSB kábel a povinnú literatúru o bezpečnosti a manipulácii s produktom.

Slúchadlá sú zvonku celé čierne. Konštrukciu tvorí prevažne plast,

výnimkou sú iba mäkké ergonomické časti z akejsi PU kože. Vonkajšie plasty sú jemne pogumované. Celková váha Paxo je len 188 gramov.

Na ľavej mušli nájdeme ovládanie hlasitosti a zapnutia, ktoré zároveň slúžia aj na reguláciu hlasitosti hovoru počas jeho prebiehu, notifikačnú diódu, headphone jack a konektor na nabíjanie.

Na pravej mušli sa nachádza len tlačidlo na spustenie aktívneho potlačenia hluku spolu s jeho notifikačnou diódou.

Prvé pripojenie a taktiež aj spárovanie pomocou technológie Bluetooth je rýchle. Slúchadlá sú po nasadení na hlavu naozaj pohodlné a flexibilné, sedia ako uliate, zároveň však netlačia.

Rozmedzie hlavového mosta je dostatočné aj pre veľké hlavy.

O ozvučenie sa stará dvojica 40mm meničov. Z hľadiska zvukového prejavu majú slúchadlá príjemné množstvo basov s jemne potlačenými výškami a vyváženými stredmi.

Pri použití režimu aktívneho potlačenia hluku si všimnete, že niečo nie je v poriadku – v slúchadlách totiž niečo nepríjemne praská. Pri zapnutom režime vytvárajú akýsi nepríjemný pocit silného podtlaku a potlačenie hluku je len veľmi mierne.

Rovnako aj počas počúvania v tme je modrá notifikačná dióda extrémne silná a otravuje.

Paxo disponuje aj možnosťou pripojiť slúchadlá pomocou jacku, čo určite ocení mnoho používateľov.

Trust deklaruje výdrž dvadsaťdva hodín bez režimu potlačenia okolitého hluku.

Celkovo bolo testovanie slúchadiel Paxo vďaka dobrému zvukovému prejavu skvelé. Funkcie ako aktívne potlačenie hluku, za ktoré si prevažne priplácate, nás ale sklamali hlavne z dôvodu, že Trust berie túto funkciu ako jeden z hlavných t'ahákov.

Z hľadiska zvuku môžeme slúchadlá vrelo odporučiť, no ďalšie vlastnosti, ktoré dvíhajú cenu, značne podkopávajú všetky snahy presadiť tento produkt.

Lukáš Batora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonómia	- pomer cena a výkon
+ zvukový prejav	- zlá implementácia potlačenia okolitého hluku
	- silná LED dióda

HODNOTENIE:



MSI PS63 Modern

SKVELÝ NÁSTROJ PRE PROFESIONÁLOV (NIELEN) NA CESTÁCH



Ako najlepšie osláviť päťdesiate výročie pristátia na Mesiaci, keď sa topánky astronautov po prvýkrát dotkli iného vesmírneho telesa, ako našej starej dobrej Zeme? Podľa spoločnosti MSI v spolupráci s Discovery kanálom je správnou voľbou vydanie radu notebookov určených pre kreatívnych ľudí a profesionálov, ktoré im poskytnú dostatočný výkon a výdrž batérie, aby mohli odhaľovať tajomstvá vesmíru, či zlepšovať veci okolo seba. Spoločnosť MSI tieto notebooky zaradila do svojho Prestige radu, ktorý už predtým ponúkal vcelku zaujímavé riešenia, pokiaľ by ste hľadali tenké a ľahké notebooky, no PS63 Modern má v rukáve viacero trikov, ktorými sa bude snažiť učarovať mnohým záujemcom.

Plným menom MSI PS63 Modern, je notebook držiaci sa takmer všetkých dobrých trendov, ktoré sa za posledný rok v segmente mobilných zariadení objavili.

To znamená použitie kvalitných materiálov, tenké rámy okolo kvalitného displeja, veľkú výdrž batérie a aj to niečo navyše. Niečo, čo odliši modelový rad, či špecifické zariadenie od radu ďalších, ponúkajúcich rovnaký hardvér, len s iným logom, či značkou na tele.

Nie pre hráčov

Prvá vec, ktorú si pri tomto notebooku treba ujasniť je, že nejde o produkt zameraný na hráčov, hoci konfigurácie

niektorých vyšších modelov by postačili aj na poriadnu zábavu, mimo produktivity. PS63 Modern svojím dizajnom zapadne skôr do laboratórií, kancelárií či pod ruky niekoho pracujúceho na strihaní videa, či úprave fotiek.

Kovové telo v tmavošedej farbe nekríči do sveta príslušnosť k akejkoľvek hernej frakcii, ale ani to nepotrebuje. Svojím nenápadným, no moderným dizajnom s tenkými detailmi v tmavomodrej, dokáže PS63 zaujať bez potreby RGB svetielok, a pritom ide stále o povestnú šedú myšku, ktorá sa ľahko stratí v dave. Poteší tiež váha, ktorá sa, hoci ide o notebook s 15.6 palcovým



displejom a kovovým telom, pohybuje aj s nabíjačkou v okolí 1,6 kilogramu.

Po stránke výkonu sú na výber dve hlavné cesty. Prvá konfigurácia so štvorjadrovým procesorom Intel Core i7-8565U, 8GB DDR4 RAM a 512 GB NVMe SSD diskom sa môže vďaka absencii dedikovanej grafickej karty zdať nezaujímavá. Druhá možnosť ponúka rovnaký základ, ale pridáva aj grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 1050 Max-Q so 4GB GDDR5 pamäťou. Ale ako som už spomenul, PS63 Modern nie je určená priamo pre hráčov a nakoľko k nám na otestovanie zavítal lacnejší z modelov bez 1050-ky, pustil som sa do odhalovania všetkých pre a proti najnovšej generácie Whiskey Lake procesorov od Intelu.

Lahký, a pritom odolný, veľký, a pritom kompaktný

Tento notebook je akoby plný protikladov. No myslím to len v tom pozitívnom smere.

Ako som už v krátkosti spomínal na začiatku článku, PS63 sa môže pochváliť celokovovým telom, ktoré mu dodáva odolnosť a prémiový pocit v rukách. Použitie kovu sa prejavilo ako menším prehýbaním displeja, tak aj pri držaní za jeden z rohov, ktoré zvyknú používať mnohí majitelia notebookov. Jediný nedostatok týkajúci sa ohybnosti, ktorý by sa dal zariadeniu vyčítať, je mierne vyššia miera pohybu pri zatlačení na časť s klávesnicou, no týmto neduhom trpia aj oveľa drahšie kusy a pri bežnom používaní to nebolo až také badateľné.

Ďalší skvelý trend, ktorý by si podľa mňa mali osvojiť všetci výrobcovia notebookov a monitorov sú tenké rámy okolo displeja. Pri PS63 sú bočné okraje naozaj tenké a aj horný bol zmenšený natoľko, aby sa doň ešte zmestila webkamera s rozlíšením 720P a nemusela byť umiestnená na spodok displeja, aby snímala nosné diery používateľov.



Spodná časť displeja síce nie je najužšia, no po chvíľke používania som si uvedomil, že pokiaľ by bola, blokoval by som si prstami pár najspodnejších riadkov.

Pre mňa osobne bol však najväčším plusom na tomto notebooku touchpad, ktorý je širší, vyšší a lepší ako čokoľvek, čo som mal doteraz možnosť používať na Windows zariadeniach. So skleneným povrchom a veľkosťou, ktorá sa doteraz spájala skôr s produktami od spoločnosti s jabĺčkom v logu, bolo fungovanie na touchpade natoľko dobré, až som zabudol, že k notebookom si väčšinou pripájam externú myš.

Nanešťastie, rovnaké chválospevy nemôžem povedať na klávesnicu. Nie je jej síce čo vytknúť po stránke pocitu pri používaní a písaní, nakoľko ide o jedno z lepších chicletových riešení, no použitý štýl písma ma, neviem prečo, iritoval počas celého používania. Áno, ide o malý, a možno aj subjektívny nedostatok, ktorý nemusí trápiť iných ľudí a v prospech klávesnice hovorí aj dobré riešenie podsvietenia bielou farbou, no používateľa, ktorí často hľadajú na svoje prsty by si mali radšej dopredu prezrieť fotky tejto klávesnice a uistiť sa, že im nebude prekážať.



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Cena s DPH: 1 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý a veľký touchpad
- + dlhá výdrž batérie
- + kvalitné celokovové telo chladenie
- nižší jas monitora
- absencia čítačky veľkých SD kariet
- žiaden Thunderbolt 3

HODNOTENIE:





Život bez nálepky NVIDIA GeForce GTX

Je možné, že viacero čitateľov prestalo venovať tejto recenzii svoj čas akonáhle zistili, že ide o model bez dedikovanej grafickej karty. Žiadne testy hier, žiadne potenciálne hranie na ich strane, nudný život. Ak však stále čítate, rád by som upriamil vašu pozornosť na dve hlavné výhody života s integrovanou grafikou. Po prvé, dedikované grafické čipy konzumujú o dosť viac energie ako ich integrovaní bratia. Preto nielen tie najvýkonnejšie notebooky, ale aj tie s menej výkonnými grafikami nezvládnu často prežiť dlhšie ako pár hodín bez nutnosti pripojiť sa do siete. Druhým problémom je, že s dedikovanou grafickou kartou a jej spotrebou elektrickej energie stúpa aj výdaj tepla. Preto herné notebooky, najmä tie tenké a ľahké, trpia malým neduhom často označovaným aj veľmi profesionálnym názvom „chladenie hlučné ako štartujúci tryskáč“. S procesorom Intel Core i7-8565U si síce majitelia tohto kúska nezahrajú nič náročnejšie

ako hry z pred pár rokov, no dostanú za to zariadenie, ktoré zvládne na batérii (s kapacitou 5280 mAh) vydržať viac ako desať hodín, a ktoré nie je 99% času absolútne počuť, hoci má aktívne chladenie. Spomínaný procesor je tiež zaujímavý po stránke výkonu, pretože hoci ide o rad s písmenkom U na konci mena, čo značí na energiu nenáročný model, ponúka štvoricu fyzických jadier spolu s hyperthreadingom. Výkonom jedného jadra síce o pár percent zaostáva za rozšíreným procesorom Core i5-8300H, no veľku zaujímavosť ho prekoná pri úlohách zatťažujúcich všetkých osem logických vlákien.

MSI pri tomto kúsku avizuje až šesťnásťhodinovú výdrž bez nutnosti nabíjať a, samozrejme, v určitých podmienkach by toto číslo bolo dosiahnuteľné, no pri mojom testovaní (50% jas obrazovky, zapnutá Wi-Fi a prehrávanie 1080P videa striedané browsovaním internetu) zvládol PS63 Modern stále rešpektu hodných dvanásť a pol hodiny. A fakt, že aj pri

syntetickom zatťažení procesoru spolu s integrovanou grafikou nepresiahli hodnoty teplôt viac ako 66 stupňov svedčí ako o dobrom výbere procesora, tak dostatočnom riešení jeho chladenia.

Húsenková dráha skvelých riešení a malých sklamaní

Čo sú tie najhlavnejšie faktory, ktoré rozhodujú pri výbere zariadenia pre profesionálov? Váha, výdrž a kvalita sa medzi ne určite radia, no tie som už v spojení s PS63 Modern spomenul. Kto pracuje s videom alebo fotkami bude určite chcieť kvalitný displej. Kapacita a rýchlosť úložného priestoru môže tiež závažiť. A samozrejmosťou sú dobré možnosti pripojiteľnosti. PS63 Modern v týchto troch kategóriách na jednu stranu prekvapí a poteší, no nájde sa tu aj pár nedostatkov. Ako prvý si vezmem pod drobnohľad monitor. Ten poteší naozaj skvelým a verným zobrazením farieb, čo sa MSI podarilo vďaka použitiu IPS panela a kalibrácii pri výrobe, vďaka čomu je displej PS63 Modern schopný pokryť až 100% RGB





spektra. Pre ľudí, ktorí sú často na cestách je skvelé aj matné prevedenie povrchu, od ktorého sa nebudú odrážať všetky okolité objekty, či ľudia. Na druhú stranu, asi aj vďaka matnému prevedeniu nie je displej natoľko žiarivý ani pri maximálnom jase, čo sa môže prejaviť horším zážitkom pri používaní na priamom slnku.

Úložný priestor PS63 Modern vyzerá na prvý pohľad tiež skvelo. Už v základnom modeli sa nachádza 512 GB NVMe SSD od spoločnosti WD, a to špecifický model SN520 schopný v reálnom svete rýchlostí viac ako 1400 MB/s pri čítaní a 800 MB/s pri zápise. Kde zase prichádza „ale“ je fakt, že po zapnutí notebooku je tento disk rozdelený do dvoch hlavných častí (partícií) s veľkosťami 286 GB pre C disk a 174 GB na disk D. SSD disky však nefungujú ako hardisky, rozdeľovanie na partície pri nich nemá akýkoľvek logický dôvod a neponúka žiadne výhody. Po rýchlejšej kontrole so zástupcami spoločnosti MSI som však dostal potvrdenie, že takto má byť disk rozdelený, a že je tak pripravený na operačný systém, Adobe programy a ďalšie programy z takzvaného MSI Creator Software Pack a druhú časť má používateľ k dispozícii na dáta. Osobne nad týmto riešením stále mierne krútim hlavou, avšak každý skúsenejší majiteľ bude vedieť, ako tieto partície spojiť a nejde o žiaden veľký problém, ktorý by mal dopad na celkový výkon zariadenia.

V neposlednom rade som sa pozrel na možnosti konektivity, teda dostupných portov a schopnosti notebooku komunikovať aj bezdrôtovo. V prvom rade poteší trojica plnohodnotných USB 3.1 Type-A portov a jeden USB-C. O výstup video signálu sa postará HDMI schopné zobrazit až 4K @30FPS na externom monitore a prítomný je, samozrejme, aj Combo Audio Jack. Čo mierne zamrzí, najmä s prihliadnutím na fakt, že ide o zariadenie určené pre profesionálov, je zabudovaná čítačka len pre micro SD karty, a tým pádom nemožnosť stiahnuť dáta priamo z veľkých SD kariet bez použitia

donglov. A taktiež by som naozaj uvítal, keby USB-C port podporoval aj Thunderbolt 3. Práve takýto notebook by definitívne benefitoval z možnosti využívať jeho dlhú výdrž na cestách, následne prísť domov a pripojiť k nemu externú grafickú kartu. Bohužiaľ, Thunderboltu 3 sa asi dočkáme až v nasledujúcich generáciách.

Softvér a bonusový softvér

Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vďaka ktorým sa dajú nastaviť alebo prispôsobiť podľa vlastných predstáv. MSI nie je s radom PS63 Modern výnimkou a vcelku (ne)prekvapivo sa softvér na ovládanie nastavení volá MSI Creator Center. Teda, dajú sa v ňom nastavovať prvky ako úroveň výkonu, zvuk, vypínanie webkamery, či Windows tlačidlá, ale ide hlavne o centrum programov určených pre produktivitu a vytváranie obsahu. K tomuto radu notebookov (podobne ako k ďalším vybraným produktom od spoločnosti MSI, ktoré majú Intel procesory ôsmej a deviatej generácie) totiž ako darček dostane každý zákazník Creator Software Pack. Ten pozostáva z programov v celkovej hodnote takmer 350 eur. Strihanie videa bude jednoduché vďaka licencií MAGIX

Movie Edit Pro Plus 2018, či MAGIX Fastcut, hudbu a zvuky upravíte v SamplitudeMusic Studio 2017 a fotky v Corel PaintShop Pro X9. V balíčku sú ešte ďalšie programy, ktoré sa dajú využiť pri bežnej správe počítača a súborov, alebo napríklad pri streamovaní hier. Samotný Creator Center je veľmi dobre riešený, vďaka svojej prehľadnosti sa v ňom nestratí ani laik a mať pod palcom všetky potenciálne životne dôležité programy nie je nikdy zlé.

Zhrnutie

MSI PS63 Modern je vcelku zaujímavým zariadením. Možno svojimi parametrami neosloví každého, najmä pokiaľ premýšľate hlavne nad hraním. No v rukách tej správnej osoby môže byť naozaj skvelou zbraňou pri vytváraní obsahu, či profesionálnych úlohách. Mierne zamrzí len pár nedostatkov, ako čítačka len na microSD karty a absencia Thunderbolt 3 portu, ktoré by z už zaujímavého produktu spravili kúsok, ktorý by sme z celého srdca odporúčali. No vďaka dobrému displeju, skvelej výdrži batérie a fenomenálnemu touchpadu je stále hodný zváženia.

Daniel Paulini



BML dCam3

CENOVĽO DOSTUPNÁ KAMERA S KOMPAKTNÝMI ROZMERMÍ



Autokamera je zaujímavý nástroj, ktorý môže ul'ahčiť život v rôznych kolíznych alebo konfliktných situáciách. Zábery z nej totiž môžu poslúžiť ako dôkazový materiál v prípade dopravnej nehody a takisto môže pomôcť aj v prípade vandalizmu. V neposlednom rade ale môžete získať aj pekné zábery z ciest. Dnes si predstavíme kameru dCam3 od spoločnosti BML.

Balenie

Autokamera prišla v kompaktnej krabici, v ktorej sme okrem samotného zariadenia našli mini USB kábel, nabíjačku do auta a používateľský manuál.

Dizajn a ergonómia

Telo kamery je vyrobené z čierneho matného plastu, pričom zariadenie má oblé tvary a jednoduchý dizajn. Na zadnej strane sa nachádza malý 1,5-palcový displej a tlačidlá na ovládanie. Kamera obsahuje pohybový senzor a G senzor, zapne sa teda automaticky pri detekcii vonkajšieho pohybu alebo pri pohnutí auta z miesta.

Na ľavej strane kamery sa nachádza slot na microSD kartu, na pravej strane potom mini USB port. Zo spodnej strany



je zabudovaný mikrofón a tlačidlo reset. Prísavný držiak je pomerne pevný a má dostatočné možnosti nastavenia. Zariadenie celkovo pôsobí robustným a kvalitným dojmom aj napriek svojej kompaktnej veľkosti.

Používateľské dojmy

Kamera umožňuje nahrávať obraz v rozlíšení maximálne 1920x1080, ale len interpolovane, čo znamená, že väčšie rozlíšenie je dopočítané z nižšieho. A z toho plynie, že tu bude zrejme problém s kvalitou obrazu.

Formát záznamu je AVI a rozlíšenie samotných fotografií potom maximálne 12 MP. Uhol záberu je 120 stupňov. Bohužiaľ, musíme konštatovať, že záznam videa nie je príliš kvalitný a obraz je aj za jasného slnečného počasia zrnitý a príliš komprimovaný.

Za zlého svetla už nie je ovela horší. Na základnom nastavení kamera robí zábery v rozlíšení 720p vo veľmi zlej kvalite, čitateľné dokonca neboli ani ŠPZ a značky popri ceste. Je preto potrebné pohrať sa s nastavením, čím sa to trochu zlepšilo, ale na nejaké pekné zábery z ciest, z ktorých by ste si urobili domáce video, to nie je. Ani poznávacie značky áut neboli čitateľné na viac ako pár metrov. Ešte doplníme, že kamera

podporuje microSD karty do veľkosti iba 32GB, čo je na dnešnú dobu dosť málo.

Samozrejmosťou je podpora neustáleho nahrávania videa, tzv. loop recordingu. Mikrofón tiež neprekvapil, kvalita nahrávaného zvuku je slabá.

Záverečné hodnotenie

Autokamera od spoločnosti BML nás príliš nenadchla. Na dnešnú dobu ponúka podpriemernú kvalitu videa, ktorá je použiteľná len v núdzových situáciách.

Za cenu od 60 eur nejde o najlepšiu kúpu a preto ju nemôžeme príliš odporučiť. Navyše, keďže ŠPZ značky áut a značky okolo ciest sú čitateľné len na pár metrov, kamera v podstate ani neplní to, na čo je primárne určená.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
BML

Cena s DPH:
60€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------------|----------------|
| + kompaktné rozmery | - zlá kvalita |
| + automatická detekcia pohybu | obrazu a zvuku |
| | - vyššia cena |

HODNOTENIE:



NOMINANT NA OSCARA

VIGGO MORTENSEN

DRŽITEL OSCARA

MAHERSHALA ALI

INŠPIROVANÉ SKUTOČNÝM PRIATELSTVOM



GOLDEN GLOBES
VÍTAZ

NAJLEPŠÍ FILM

V KATEGÓRII
MUZIKÁL A KOMÉDIA



GOLDEN GLOBES
VÍTAZ

NAJLEPŠÍ SCENÁR



GOLDEN GLOBES
VÍTAZ

**NAJLEPŠÍ HEREC
VO VEDLAJŠEJ ÚLOHE**
MAHERSHALA ALI



GREEN BOOK

PARTICIPANT MEDIA / DREAMWORKS PICTURES present a CHARLES B. WESSLER / INNISFREE PICTURES production in association with CINETIC MEDIA a PETER FARRELLY film

VIGGO MORTENSEN MAHERSHALA ALI "GREEN BOOK" LINDA CARDELLINI Casting by RICK MONTGOMERY CSA Costume Designer BETSY HEIMANN Music by KRIS BOWERS Music Supervisors TOM WOLFE MANISH RAVAL
Edited by PATRICK J. DON VITO Production Designer TIM GALVIN Director of Photography SEAN PORTER Executive Producers JEFF SKOLL JONATHAN KING OCTAVIA SPENCER KWAME L. PARKER JOHN SLOSS STEVEN FARNETH
Produced by JIM BURKE CHARLES B. WESSLER BRIAN CURRIE PETER FARRELLY NICK VALLELONGA Written by NICK VALLELONGA & BRIAN CURRIE & PETER FARRELLY Directed by PETER FARRELLY

Participant
media

DREAMWORKS
PICTURES

© 2018 STORYTELLER DISTRIBUTION CO., LLC. All Rights Reserved.

continental
film

V CINEMAX OD 7. MARCA

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

CINEMAX

CyberPower UT2200E

ZLATÁ STREDNÁ CESTA PRE BEZPEČNÉ FUNGOVANIE



So spoločnosťou CyberPower a ich produktmi zo segmentu UPS už máme v Gamesite nejaké skúsenosti a recenziou posledného s označením UT2200E nadväzujeme na pozitívnu sériu testov. CyberPower UT2200E na základe svojich avizovaných parametrov a ceny sľubuje, že poskytne dostatočnú ochranu nielen tým najjednoduchším zariadeniam a pritom nebankrotuje potenciálneho majiteľa.

Model CyberPower UT2200E by bolo pri zbežnom pohľade jednoduché prehliadnuť, keďže takmer vo všetkých smeroch ide o zlatú strednú cestu. Pri bližšom skontrolovaní sa však v ňom objavuje stále viac zaujímavých aspektov. Tak ako pri recenzovaní predošlých UPS systémov, aj teraz odporúčam prečítať pár slov pred samotnou recenziou, ktoré vysvetľujú

základy tohto segmentu produktov. UPS systémy (uninterruptible power supply, po slovensky neprerušiteľné zdroje napájania) sú vo väčšine prípadov z hlavnej časti batérie s rozličnými možnosťami, no stále tým istým cieľom – chrániť zariadenia do nich pripojené a poskytnúť ich používateľom čas korektne ich vypnúť či ďalej využívať pri strate elektrického napätia zo siete.

UPSky sa bežne delia do troch hlavných kategórií – off-line, in-line a on-line. Prvá a najlacnejšia možnosť ponúka len tú základnú ochranu proti prepätiu a výpadku prúdu a nehodí sa na nič zložitejšie, ako je napríklad osvetlenie. Modely používajúce in-line riešenie sú asi najrozšírenejšie, s cenou nachádzajúcou sa v zlatom strede a ponúkajúce už aj ochranu voči

podpätiu a ďalším nástrahám elektrickej siete. Zvládajú obslúžiť aj počítače či inú modernejšiu techniku a do tejto kategórie patrí aj model UT2200E. Poslednou a najdrahšou možnosťou, ktorá je určená hlavne pre citlivé prístroje a naozaj drahé vedecké zariadenia či tie s firemným zameraním, je on-line systém, kde je prijímaný prúd neustále pod dohľadom, upravovaný do tej najlepšej možnej formy a prepnutie medzi prúdom zo zásuvky a batériami je virtuálne okamžité.

Obal a jeho obsah

UT2200E je dodávaný v bežne vyzerajúcej škatuli, ktorá ale, ako to je už pri UPS zariadeniach bežné, na svoje rozmery prekvapuje vyššou váhou. Na obale sa nachádzajú takmer všetky informácie



o zariadení a aj jednoduchý manuál zobrazujúci hlavné ovládacie prvky. Vnútri sa v polystyrénových nárazníkoch nachádza samotné UPS. Kto by očakával príslušenstvo či nejaký bonus navyše, bude jeho absenciou možno sklamaný, no UT2200E sa cenou a dizajnom radí medzi základné, no stále schopné kúsky. Stále by som však uvítal aspoň USB kábel na prepojenie s počítačom.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajnom UT2200E tiež neplánuje oslňovať, keďže vzhľad zariadenia mohol byť vytvorený pred týždňom, ale rovnako aj pred desiatimi rokmi. Ide o jednoduchý čierny kváder z matného plastu, o ktorý nikto nezakopne pohľadom dvakrát. To je ale vcelku výhoda, keďže sa UT2200E vďaka svojim menším rozmerom neskryje iba v špeciálnej miestnosti mimo zrakov bežných ľudí, ale pokojne aj v bežnej obývačke, resp. izbe. Plasty na UT2200E nevzzerajú nijako prehnané

kvalitne či prémiovo, no pri takomto zariadení nie je vzhľad či odolnosť voči pádom to najdôležitejšie. Okrem tlačidla na zapnutie/vypnutie a jednoduchého indikátora stavu nabitia batérie na prednej strane nečakajte na zariadení žiadne displeje či iné vychytávky. UT2200E je naozaj jednoduché zariadenie, na ktoré môžete zabudnúť okamžite po inštalácii a pripojení do siete a pripomenie sa vám až v momente, keď už pôjde do tuhého.

Parametre a funkcionality

To zaujímavé ukrýva UT2200E vnútri. Batérie s kapacitou 1320W a 2200VA slúbuju obslúžiť 200W sústavného prúdu na viac ako polhodinu, čo postačí aj tým náročnejším používateľom. Na zadnej strane zariadenia sa nachádza štvorica IEC320 C13/C14 zásuviek, z ktorých všetky ponúkajú ako ochranu proti prepätiu / podpätiu, tak aj napájanie pri úplnom výpadku. To je celkom príjemné, keďže niektoré UPS riešenia majú aktívne napájanie len polovicu zásuviek. Okrem toho sú na zadnej strane zariadenia aj dva konektory na ochranu RJ45 (LAN IN a LAN OUT), USB port na prepojenie s počítačom a tlačidlo Reset. Tento model UPS disponuje Line-Interactive topológiou, ktorá síce nie je tým najprofesionálnejším riešením, ale postačí drvivej väčšine zariadení okrem tých najcitlivejších.

Softvér a testovanie

CyberPower si zakladá nielen na výkone a spoľahlivosti svojich zariadení, no pridáva k nim aj jednoduchosť používania vďaka svojmu softvéru. Aj tento lacný model UPS je prekvapujúco možné pripojiť k počítaču a manažovať ho priamo z pohodlia kresla rovnako ako modely, ktoré sme testovali

už dávnejšie. Možnosť kontrolovať jeho prevádzku, varovania o problémoch s elektrickou sieťou či vytváranie priehľadných štatistík sú stále prítomné a stále rovnako jednoduché. Model UT2200E bol otestovaný rovnako ako predošlé modely od tejto spoločnosti, čo znamenalo pripojenie počítača, dvoch monitorov, reproduktorov a pár počítačových periférií. Po manuálnom odstavení od prúdu zvládla UPSka napájať zariadenia s celkovým odberom cca 250 Wattov takmer 30 minút, čo znamená, že výkonom mierne predstihne avizované parametre.

Zhrnutie

CyberPower UT2200E je typ produktu, ktorý za prívetivú cenu odvedie poctivú prácu a na nič sa nehrá. Tento model stále ponúka tie najväčšie výhody UPS systémov, ako sú postačujúca ochrana proti kolísavému napätiu a dostatočná kapacita batérie, ktorá vystačí nielen na paniku a snahu čo najrýchlejšie povypínať zariadenia pri výpadku elektriny. Hoci ide o jeden z najlacnejších modelov od spoločnosti CyberPower, prekvapujúco stále ponúka rozšírenú funkcionality ako pripojiteľnosť k počítaču.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
CyberPower

Cena s DPH:
130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stále prítomný schopný softvér
- + stabilná funkcionality
- + automatická regulácia napätia
- absencia USB kábla

HODNOTENIE:



Gigabyte AORUS AD27QD

VYDARENÝ VSTUP NA NOVÝ TRH



Kto sa pohybuje vo svete počítačového hardvéru a periférií, si už určite všimol, že takmer každá spoločnosť sa pri ponúkaní svojich produktov nesnaží dodať to nekompromisne najlepšie, no často do hry vstupujú kompromisy. Aby neboli komponenty či periférie také drahé, často neponúkajú ten najlepší výkon alebo rozšírenú funkcionalitu. Pokiaľ sú výkonné aj lacné, nebývajú vždy najkvalitnejšie. A ani tie najdrahšie produkty v sebe mnohokrát nemajú všetky dostupné vychytávky alebo technológie. Preto bolo veľmi zaujímavé čítanie parametrov a najmä avizovanej ceny monitora, ktorým sa spoločnosť Gigabyte rozhodla vstúpiť do nového, zatiaľ pre ňu neprebádaného

trhu. V redakcii však nie sme žiadni neveriaci Tomášovia, hlavne keď sme dostali možnosť pozrieť sa na monitor s označením Aorus AD27QD osobne a poriadne si ho otestovať.

Spoločnosť Gigabyte aj s herne zameranou značkou Aorus toho mala aj doteraz v ponuke naozaj dosť. Od matičných dosiek cez grafické karty a notebooky až po herné kreslá a iné periférie. Teraz však očividne zaradili vyšší prevodový stupeň a do ich portfólia postupne pribudli ďalšie vnútorné komponenty ako zdroje, SSD disky či pamäte RAM, celé skrinky a napokon aj nový monitor, ku ktorému čoskoro pribudnú ďalšie modely. Prvotina s

už spomínaným označením AD27QD na to však nejde nijako pomaly a ukazuje hneď veľmi silné parametre.

Obal a jeho obsah

Monitory sú so svojou veľkou obrazovkou jedným z najkrehkejších zariadení, a preto je nutné ich pri prenášaní z obchodu alebo priamo z výroby dostatočne chrániť. Preto vcelku poteší, že krabica, ktorá ku mne dorazila, bola na 27 palcový monitor vcelku masívna a po otvorení ukázala naozaj robustný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol bezpečne uložený celý monitor a jeho súčasti. Okrem monitora, na ktorom je už pripevnená hlavná časť stojanu, sa v balení nachádza zbierka



káblov (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI a dva napájacie káble, jeden s anglickou zástrčkou a jeden s európskou) a spodná časť stojanu. Ďalej sa v krabici nachádzajú ešte brožúrky a plastový dielec, vďaka ktorému je možné zabrániť nakláňaniu monitora. Inštalácia do funkčného stavu, čo znamená pripevnenie spodnej časti stojanu, si na rozdiel od niektorých konkurenčných modelov vyžaduje skrutkovač (nezáleží, či krížový alebo plochý), no nemyslím si, že by práve táto skutočnosť mala byť pre niekoho problémom. Hoci, pre všetky prípady by som možno uvítal, keby sa v balení jeden lacný skrutkovač nachádzal.

Základná funkcionálna a konektivita

Správny monitor nemôže len dobre vyzeráť, musí ponúkať aj tú správnu ergonómiu. Minimum, ktoré niektoré lacné kusy stále nespĺňajú, je aspoň možnosť nastaviť výšku monitora. Aorus



AD27QD, našťastie, ponúka všetko. Výšková nastaviteľnosť? Samozrejme, 13 cm hore či dole. Natáčanie do strán? 20 stupňov doprava aj doľava. Možnosť otočiť displej o 90 stupňov a používať ho vertikálne? Jasné. A možnosť nakloniť si monitor? 5 stupňov k sebe a 21 stupňov od seba. Palec hore za veľmi dobre zvládnuté možnosti prispôbenia. Po stránke pripojiteľnosti na spodnej strane ponúka AD27QD 3,5 mm jack na slúchadlá, druhý jack na mikrofón, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, dvojicu USB 3.0 na pripojenie periférií či schopné nabíjať zariadenia a na záver aj štrbinu pre zabezpečenie Kensington zámkom. Po pripojení monitora USB káblom k počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér či uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre ľudí, ktorí často striedajú počítače, alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť.

Parametre a funkcionálna

Teraz ale už k tomu najdôležitejšiemu – prečo už len papierovo vyzerá byť tento monitor taký zaujímavý a prečo som na počiatku recenzie spomínal časté

kompromisy zo strany výrobcov. V jednom slede vyrátam všetky najzaujímavejšie technológie a parametre, ktoré model AD27QD ponúka – 27" IPS panel s QHD rozlíšením (2560x1440 pixelov), plnohodnotnou 10 BIT farebnosťou, 95 % pokrytím farebného spektra DCI-P3, obnovovacou frekvenciou 144 Hz, 1 ms odozvou, VESA HDR 400 certifikátom a ako bonus aj podporou AMD FreeSync. Vcelku dlhý výpočet, však? Sami o sebe nie sú tieto parametre možno tak zaujímavé. No modelov so spojením všetkých je na celom svete len zopár. Čo to všetko však znamená pre potenciálneho zákazníka? 27 palcový displej je momentálne stále skvelou voľbou a nie je ani príliš malý, ani svojimi rozmermi nezaberie celý stôl. Použitá technológia zobrazovania menom IPS a 10 BIT farebnosť znamená skvelé podanie farieb, čiže na tomto monitore by nemal byť problém nielen hrať, ale potenciálne by na ňom mohli pracovať aj profesionáli pri strihaní videa či upravovaní fotiek. QHD, 1440p, 2K či laickejšie rozlíšenie 2560x1440 pixelov je skvelým kompromisom medzi, na hardvér nenáročnými, 1080p panelmi a krásami menom 4K. Na poriadne hranie v 4K rozlíšení je stále nutné míňať viac ako 1000 eur na tie najvýkonnejšie grafické karty, zatiaľ čo 2K už zvládnu aj karty vyššej strednej triedy od NVIDIA či RX 580/590 od AMD. Čo sa ešte výkonu týka, tento monitor ponúka obnovovaciu frekvenciu až 144 Hz (teoreticky aj viac pri



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ IPS panel	- HDR by mohlo byť o čosi lepšie
+ 1 ms odozva a 144 obnovovaciu frekvenciu	
+ HDR 400	

HODNOTENIE:





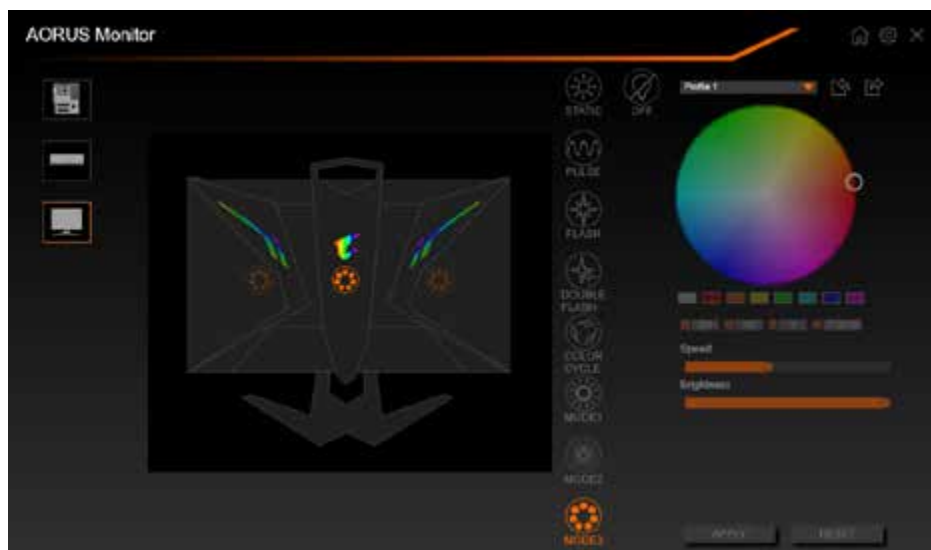
pretaktovaní panelu), čo uvítajú milovníci rýchlych a akčnejších hier s výkonným hardvérom. A pokiaľ by ste aj v počítači nemali 1080Ti/2080Ti, netreba zúfať, vždy je možné rýchle hry hrať v 1080p a následne si vychutnávať pomalšie atmosférické tituly v rozlíšení 1440p. Hráčov tiež zaujme 1 ms odozva, čo je pri IPS paneloch stále vcelku raritné. Po stránke zobrazovania existujú tri hlavné technológie – TN, VA a IPS, pričom z prvej menom TN (Twisted Nematic) sa dajú najjednoduchšie vydolať vysoké rýchlosti odozvy a obnovovania, no sklame farbami a úzkymi pozorovacími uhlami. VA (Vertical Alignment) je kompromisom medzi TN a IPS technológiou, ktorý stále za vcelku nízke ceny ponúka vyššie rýchlosti odozvy a obnovovacie frekvencie a zlepšuje podanie farieb aj pozorovacie uhly. Na záver, monitory s panelom vyrobeným technológiou IPS (In Plane Switching) doteraz ponúkali tie najkvalitnejšie farby, no zaostávali po stránke obnovovaciej frekvencie a odozvy. AD27QD teda vystupuje z rady bežných herných monitorov, ktoré v drivej väčšine prípadov ponúkajú TN panely, alebo sa môžu „pochváliť“ VA displejom. To, že Aorus AD27QD disponuje kvalitným IPS panelom, znamená ešte jeden bonus pod menom HDR. HDR, skratka pre High Dynamic Range trochu komplikovanejšie znamená, že panel svojimi parametrami spĺňa minimálne požiadavky jas, kontrastu a schopnosti stlmiť pixely a ukázať čiernu farbu. V jednoduchosti to znamená naozaj žiarivé farby, tmavú čiernu a vcelku veľký krok dopredu oproti bežným displejom. Aorus na tento panel obdržal certifikáciu VESA HDR 400, ktorá je síce ešte len vstupnou bránou do sveta HDR (ďalšie certifikáty sú HDR 500, 600, 1000 a HDR

400 TrueBlack + 500 TrueBlack), no ako som už spomenul, je to krok správnym smerom na ceste za lepšími zážitkami z kvalitného zobrazovania. Na záver musím spomenúť, že G-Sync funkcionality je podporovaná len po prepojení DisplayPort káblom a tiež, že HDR nemôže byť spustené spolu s G-Syncom či FreeSyncom, čo však nie je nič strašné.

"Iba" AMD FreeSync

Ked' som sa dozvedel, že budeme v redakcii testovať tento monitor a prvýkrát som započul jeho parametre, myslel som si, že funkcionality AMD FreeSync spomeniem len tak medzi rečou ako malý bonus, ktorý je fajn správou pre majiteľov kariet od spoločnosti AMD, no nie je ničím svetoborným. Malé vysvetlenie pre čitateľov, ktorí by náhodou nevedeli, čo stojí za názvom FreeSync. Ide o softvérové riešenie a snahu zabrániť takzvanému screen tearing, teda trhaniu obrazu v

hrách. Grafické karty totiž spracovávajú obrazy s rozdielnou rýchlosťou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnať obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byť pri rýchlej zmene pohľadu napríklad zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v spodnej. Dvaja hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD a NVIDIA, sa k tomuto problému postavili mierne odlišne a AMD prinieslo čisto softvérové riešenie, vďaka ktorému dokázal monitor komunikovať s grafickou kartou a zobraziť snímky, až keď si bol úplne istý, že ukáže jeden neroztrhnutý obraz. Na druhej strane, NVIDIA vymyslela systém G-Sync, ktorý pozostával nielen zo softvérového riešenia, ale aj špecializovaného procesora, ktorý mohli výrobcovia umiestniť do svojich monitorov. A kvôli tomu si museli hráči, snažiaci sa predísť screen tearing, dlhé roky vyberať monitor podľa značky grafickej karty, nakoľko grafické karty od NVIDIA neboli kompatibilné s FreeSyncom a AMDčko zase s G-Syncom. Počítačovým nadšencom však mohli konečne zaplesat' srdcia, pretože NVIDIA začiatkom roka prekvapivo ohlásila, že G-Sync funkcionality na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitorami disponujúcimi FreeSyncom. Prečo iba vybranými? Hlavné preto, že nie je monitor s FreeSyncom ako monitor s FreeSyncom. Menej kvalitné kusy jednoducho spoluprácu s G-Syncom nevládajú a môže dochádzať k ešte horšiemu zobrazovaniu ako bez G-FreeSyncu. Viacero monitorov však NVIDIA oficiálne „certifikovala“, takže G-Sync sa na nich po pripojení k počítaču zapne automaticky a do budúcnosti určite budú pribúdať ďalšie. Prečo sa ale toľko rozpisujem o G-Syncu pri tomto monitore? Je snáď medzi certifikovanými? Nie. Teda. Zatiaľ nie, nakoľko sa na nej podľa zástupcu spoločnosti Gigabyte





ešte len pracuje. Avšak keď ku mne AD27QD dorazil a pripojil som ho k počítaču, div sa svete, G-Sync okamžite a bez akýchkoľvek problémov naskočil a počas celého času, ktorý som na ňom strávil, v hrách fungoval na 100 %. Hoci osobne nechápem, prečo sa v NVIDIA rozhodli odomknúť kompatibilitu s G-Sync kariet s FreeSync monitormi práve teraz, som im, podobne ako množstvo ďalších hráčov, vďačný. A som veľmi rád, že hranie na monitore Aorus AD27QD som si mohol užít o to viac, že som na ňom nevidel žiadne roztrhané obrazy.

Vychytávky a softvér

Opísal som teda základné parametre, ktorých kombinácia je naozaj slušná, opísal som aj G-Sync/FreeSync bonus, ktorý z tohto monitora robí zaujímavý kúsok aj pre majiteľov NVIDIA kariet. Pokiaľ by vám to však stále nestačilo, rozhodli sa v Gigabyte ponúknuť všemožné vychytávky, ktoré hráčom dokážu uľahčiť život, alebo ho urobia o čosi zaujímavejším. Ako prvé a možno najmenej dôležité spomeniem, že Aorus AD27QD, podobne ako asi všetky nové „high-end“ produkty zamerané na hráčov ponúka RGB podsvietenie, a to na zadnej strane v tvare AORUS orla. Jeho ovládanie je jednoduché cez program RGB Fusion, ktorým sa dajú ovládať aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Logo vyzerá fajn a pokiaľ plánujete brať monitor na LAN párty, určite zaujme, no osobne som na ňom nevidel veľa pridanej hodnoty, nakoľko pri mojom rozložení je monitor priamo pri stene a nie je zozadu viditeľný. Teraz už ale to dobré. Bonusová funkcionálna pozostáva z viacerých, aj priamo do monitora zabudovaných, programov a funkcií. OSD, teda On-Screen-Display, v ktorom je možné nastaviť všetko správanie a vzhľad monitora, nie je napríklad možné ovládať len malým tlačidlom na spodnej strane, no vlastnosti sa dajú meniť aj za pomoci klávesnice a myši. Priamo na

hráčov zamerané funkcie AIM Stabiliser, Dashboard, GameAssist, Black Equalizer, ANC a PIP/PBP vyzerajú na prvý pohľad veľmi zaujímavo. AIM Stabiliser by mal podľa slov Gigabytu pomôcť s potlačením efektu rozmazania pri rýchlych pohyboch, ako napríklad pri mierení a strielaní v akčných hrách, čo by malo pomôcť k lepšiemu výkonu. Musím ale priznať, že osobne som si túto funkcionálnu pri hraní nijako nevšimol. Rovnako menšie problémy poskytoval Dashboard, ktorý by mal byť schopný zobrazovať informácie o počítači, ako sú teplota procesora a grafiky či ich vytťaženie, ktorému sa nechcelo pracovať, ako by mal. Čo fungovalo lepšie, bol GameAssist, možnosť zobraziť na monitore nezávisle od hry či programu časomieru, stopky, zameriavač či linky na správne zarovnanie viacerých displejov vedľa seba. Zaujímavý bol aj Black Equalizer, teda funkcia vyrovnávania čiernej, vďaka ktorej bol monitor schopný potlačiť čiernu bez zasiahnutia do svetlých častí obrazu a odkryť tak protivníkov skrývajúcich sa v tieňoch. ANC, teda aktívne potlačanie hluku, funguje po pripojení slúchadiel do monitora, ktorý dokáže vďaka dvojici zabudovaných smerových mikrofónov potlačiť okolité hluky a dokonca ich zvládne filtrovať z hráčovej reči, pokiaľ práve rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči lepšie

počúvať vaše slová. Na záver disponuje monitor aj funkcionálnou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vďaka čomu môžete jednoducho hrať hru a popritom pozerieť napríklad video sprievodcu alebo obľúbený seriál priamo na jednom monitore. Čo sa AIM Stabiliser a Dashboardu týka, pevne verím, že s novým firmvérom sa Gigabytu podarí sprevádzkovať celú funkcionálnu, hoci beriem tieto možnosti len ako bonus a nie integrálnu súčasť produktu.

Zhrnutie

Chcete monitor s 2K rozlíšením? Máte stovky na výber. Chcete, aby mal aj rýchlu odozvu a obnovovaciu frekvenciu? Stále desiatky možností. Pridať do podmienok FreeSync, respektíve už aj G-Sync? Výber sa mierne zužuje. Certifikácia HDR? Ostáva už len pár kúskov. Farby a pozorovacie uhly, aké spomedzi LCD panelov dokáže sprostredkovať len IPS panel? Monitory sa už dajú spočítať len na prstoch jednej ruky. A napokon, cena pod 600 eur? Kto by to bol povedal, ostal len Aorus AD27QD. Tento monitor ponúka naozaj skvelé parametre, pridanú funkcionálnu, sadne si aj s G-Syncom a, našťastie, neodradí cenou, vďaka čomu si od nás zaslúži plné odporúčanie.

Daniel Paulini



LOGITECH G560

OVEL'A VIAC, AKO LEN PEKNÉ SVETIELKA



Nielen ku tomu pravému hernému zážitku patrí okrem kvalitného obrazu aj kvalitný zvuk. Či už ide o akčné striel'ačky, atmosferické skákačky, alebo zbesilé preteky, zvuk dokáže zážitok z hrania a pocit úplného ponorenia do fantastických svetov posunúť na novú úroveň. Spoločnosť Logitech vie, a dlhoročne aj dokazuje, že pre správne zážitky treba nielen vidieť čo sa deje na obrazovke, ale treba hráčom umožniť bez problémov herné postavy, či svety ovládať a vnímať. Preto bolo vcelku prekvapením, že hoci má táto značka vo svojom portfóliu radu obľúbených herných periférií ako klávesníc a myší, po stránke zvuku dlhé roky ponúkala iba bežnejšie reproduktory

určené najmä pre "obyčajných smrteľníkov" a neprinášajúce hráčom žiaden bonus okrem zvuku.

To sa s príchodom 2.1 reproduktorov s označením G560 definitívne zmenilo. Samozrejme, nič proti overenej modelovej rade Zxxx reproduktorov, no ako som už spomenul, tie zapadnú do každej domácnosti a pre hráčov neponúkajú mimo kvality zvuku žiadnu pridanú hodnotu.

S novinkou menom G560 sa v spoločnosti Logitech rozhodli ponúknuť hráčom dunivé basy, čisté výšky a okrem viacerých šikovných technológií uľahčujúcich život aj ešte vyššie možnosti užít si hry.

Obal a jeho obsah

Logitech G560 nie sú žiadne prt'avé reproduktoričky za pár eur. Respektíve, samotné reproduktory starajúce sa o výšky a stredné tóny potešia kompaktnosťou, no subwoofer je z o čosi robustnejšej sorty. Preto je aj balenie vcelku rozmerne a najmä na prvý dojem aj ťažšie. Na modernom obale upúta grafika zobrazujúca hlavný t'ahák tohoto produktu, ktorým je aktívne podsvietenie, no o ňom sa rozpíšem až d'alej. Mimo pár hlavných informácií na vonkajšom kartóne sa po d'alších informáciách treba pozrieť už dovnútra. Osobne sa mi veľmi páči, že Logitech zakomponoval informácie o komponentoch



nachádzajúcich sa v balení a jednoduchý grafický návod na prvé zapojenie a možnosti reproduktorov priamo na obal, hoci z vonku nie je nič viditeľné. Po otvorení kartónovej krabice sa už svetlo sveta uzrie hlavná hviezda, veľký subwoofer a dva menšie reproduktory, bezpečne uložené ako tetris, s kartónovým polstrovaním tam, kde je potrebné. Nie je to síce tak bezpečné, ako polystyrén, alebo mäkkšia pena, takže treba myslieť, že ak by vám pri prenášaní z obchodu, alebo kuriérskou službou, padla krabica zlým smerom, mohlo by dôjsť k poškodeniu subwooferu.

Prvé dojmy a spracovanie

Po vytiahnutí z balenia ma vítajú už spomínané reproduktory. Ako subwoofer, tak aj reproduktory potešia matným čiernym povrchom, na ktorý sa len ťažko zachytávajú nečistoty, no pri dlhšom používaní je možné vidieť na nich, tak ako na všetkom čiernom, prach. Subwoofer funguje ako hlavné centrum, do ktorého treba pripojiť dva satelitné reproduktory. Následne je možné

pripojiť G560 s počítačom a to buď len USB káblom, alebo aj 3.5 MM AUX káblom. AUX kábel však nanešťastie nie je k tomuto produktu pribalený, takže na to treba pri potenciálnej kúpe myslieť. Každopádne, zvuk je možné do reproduktorov pumpovať aj iba cez MicroUSB-USB kábel a ten je dôležitý aj pre následné ovládanie, či nastavovanie špecifických maličkostí na reproduktoroch. Na všetkých súčiastiach poteší moderný dizajn (samozrejme ako sa to len dá, nakoľko subwoofer je len čierna kocka) so vcelku vkusným a pritom nenápadne umiestnením známeho "G" loga, na ktoré môžu byť zvyknutí majitelia herných produktov značky Logitech.

Parametre, technológie a zvuk

Reproduktory nemôžu len dobre vyzerieť, no ich najdôležitejším aspektom je skvelý zvuk. Kto by čakal, že nakoľko ide o "herné" reproduktory a zvukom preto neohúria by sa definitívne mýlil. Už frekvenčný rozsahom od 40Hz do 18KHz dáva tušiť, že nepôjde o žiadne šušťavé repráky bez

výšok, či basov, no Logitech pridáva vcelku zaujímavé čísla ako priemerný výkon 120W so schopnosťou nárazovo zvládnuť až 240W, impedanciu menej ako 10K ohm a citlivosť 84dB@1m/1w. Pokiaľ vám tieto čísla veľa nehovoria môžem vám v skratke povedať, že Logitech G560 hrajú nadmieru kvalitne, hlasno a nesklamú ani mierne náročnejších audiofilov. Samozrejme, nejde o žiadne štúdiové riešenie a určité limitácie s priestorovým zvukom vznikajú aj kvôli 2.1 systému (dva satelitné reproduktory pre stredy a výšky + subwoofer). Ale pokiaľ nepotrebujete do domáceho kina naozaj ultra-realistické priestorové ozvučenie a hľadáte reproduktory ktoré budú tróniť skôr na stole s počítačom ako v kinosále, je stereo zvuk z G560 viac ako postačujúci. Ku zvuku ešte musím poznamenať, že môžem byť vd'ačný, že bývam v dome a nie na vyššom poschodí v paneláku, nakoľko by som sa inak neodvážil plne odskúšať subwoofer. Ten to totiž 'odpaľuje' svoje dunivé basy zo spodnej strany, takže akýkoľvek sused bývajúci pod majiteľom G560 by asi veľmi rýchlo stratil nervy. Ovládanie hlasitosti mimo Logitech softvéru, alebo pri pripojení len AUX káblom je možné dvojicou tlačidiel na pravom reproduktore. Na ňom sa tiež nachádza tlačidlo na vypnutie celej súpravy, 3.5mm Jack na pripojenie slúchadiel, programovateľné "G" tlačidlo a takisto tlačidlo na bezdrôtové párovanie s inými zariadeniami. Pretože tieto reproduktory ponúkajú vcelku veľké plus, ktorým je zakomponovanie Bluetooth



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Logitech

Cena s DPH:
230€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný zvuk
- + silné basy
- + moderný dizajn
- + kompaktné satelitné reproduktory
- uvítali by sme samostatný ovládač

HODNOTENIE:





pripojenia verzie 4.1. To znamená možnosť pripojiť súčasne až 4 rôzne zariadenia a bez väčších problémov prepínať medzi nimi. Vďaka tomu si G560 potenciálne nájde svoje miesto nielen na stoloch zapálených hráčov, ale bude výhodne zaobstarat' si ju aj do obývačky ku televízoru, či pre potreby zábavy pri posedeniach na záhradke za domom.

Možnosti RGB podsvietenia

Teraz ale už k hlavnej hviezde tohoto produktu. Zvuk ponúkajú reproduktory naozaj solídny, bonus v podaní Bluetooth pripojenia je skvelá vec, rovnako ako jednoduchá obsluha ako manuálne, tak cez softvér po pripojení s počítačom. Čím Logitech G560 medzi inými produktami naozaj vyniká, je zakomponovanie RGB svetiel do oboch malých reproduktorov. Umiestnené 10 až 15 centimetrov od steny zvládnu spraviť z obyčajného počúvania úplnú diskotéku.

V základnom nastavení, to znamená bez USB prepojenia s počítačom a Logitech softvérom reaguje podsvietenie na zvukové signály, takže bez hudby len striedajú farby dúhy, pri kl'udnejšej hudbe začínú intenzitou kopírovať hlasitosť, no pri hlasnejšej hudbe so silnými basovými zvukmi je diskotéka na svete. Toto však zatiaľ znie len ako pekný, no ničím nezaujímavý trik. To najlepšie sa deje po spárovaní s počítačom a možnosťami ukrývajúcimi sa v Logitech Gaming programe. Chcete vizuálne predĺžiť váš monitor, alebo televízor? G560 to bez problémov zvládne. Podľa toho, čo sa nachádza vo vami vybranom kvadrante monitora dokážu reproduktory imitovať farebnú schému a navodiť tak dojem, ktorý

vás ovel'a viac vtiahne do deja. Nakol'ko ide o na hráčov zamerané reproduktory, čo tak možnosti v obl'úbených tituloch? Aj tu ponúka Logitech veľ'mi zaujímavé vychytávky. Pri hraní hier podporujúcich Lightsync, sú reproduktory napríklad schopné reflektovať čo sa deje priamo v hre. To znamená že pokiaľ vás napríklad niekto zastrelí pri hraní Battlefield 1, reproduktory na okamih zčervenajú. Radi hrávate GTA V? Pri naháňkách s policajtnými reproduktory preblikávajú medzi červenou a modrou farbou, rovnako ako policajné autá. Titulov a možností je ešte viac, z momentálneho zoznamu spomeniem napríklad Overwatch, Diablo III, Far Cry

5, LoL, PUBG a rada ďalších, s tým, že do budúcnosti budú určite pribúdať aj ďalšie.

Softvér

A keď som už spomínal toľko softvér, za ten musím dať Logitechu jedno veľké plus. Kto už vlastní herné Logitech periférie ako myš, klávesnicu, či slúchadlá, bude vedieť o čom hovorím. Program Logitech Gaming Software je prehľadný, jednoduchý na používanie a dá sa v ňom nastaviť takmer všetko od výmyslu sveta.

A čo je najlepšie? S kompatibilnými zariadeniami funguje na princípe plug&play, takže nastavovať a ovládať môžete všetko takmer okamžite po pripojení ku počítaču. Vďaka tomu som si na reproduktorech v priebehu pár momentov nastavil zvukový profil presne podľa mojich preferencií, vyskúšal som si, čo všetko zvládne programovateľné G tlačidlo a kochal sa možnosťami svetiel.

Zhrnutie

Logitech G560 sa cenou radí medzi drahšie 2.1 riešenia a je pravda, že existujú aj lacnejšie 5.1 produkty ako od konkurencie, tak priamo Logitechu. Logitech však v G560 ponúka nadmieru kvalitný zvuk, skvelý softvér a bonusy ako Bluetooth konektivitu a aktívne/programovateľné podsvietenie. Pokiaľ chcete svoju domácnosť, alebo herný priestor oživiť, pridať mu trochu šmrnc a zaujmú vás možnosti lepšieho vtiahnutia do hry, či konzumovaného obsahu, potom je cenovka 230 eur viac ako stráviteľná.

Daniel Paulini



Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

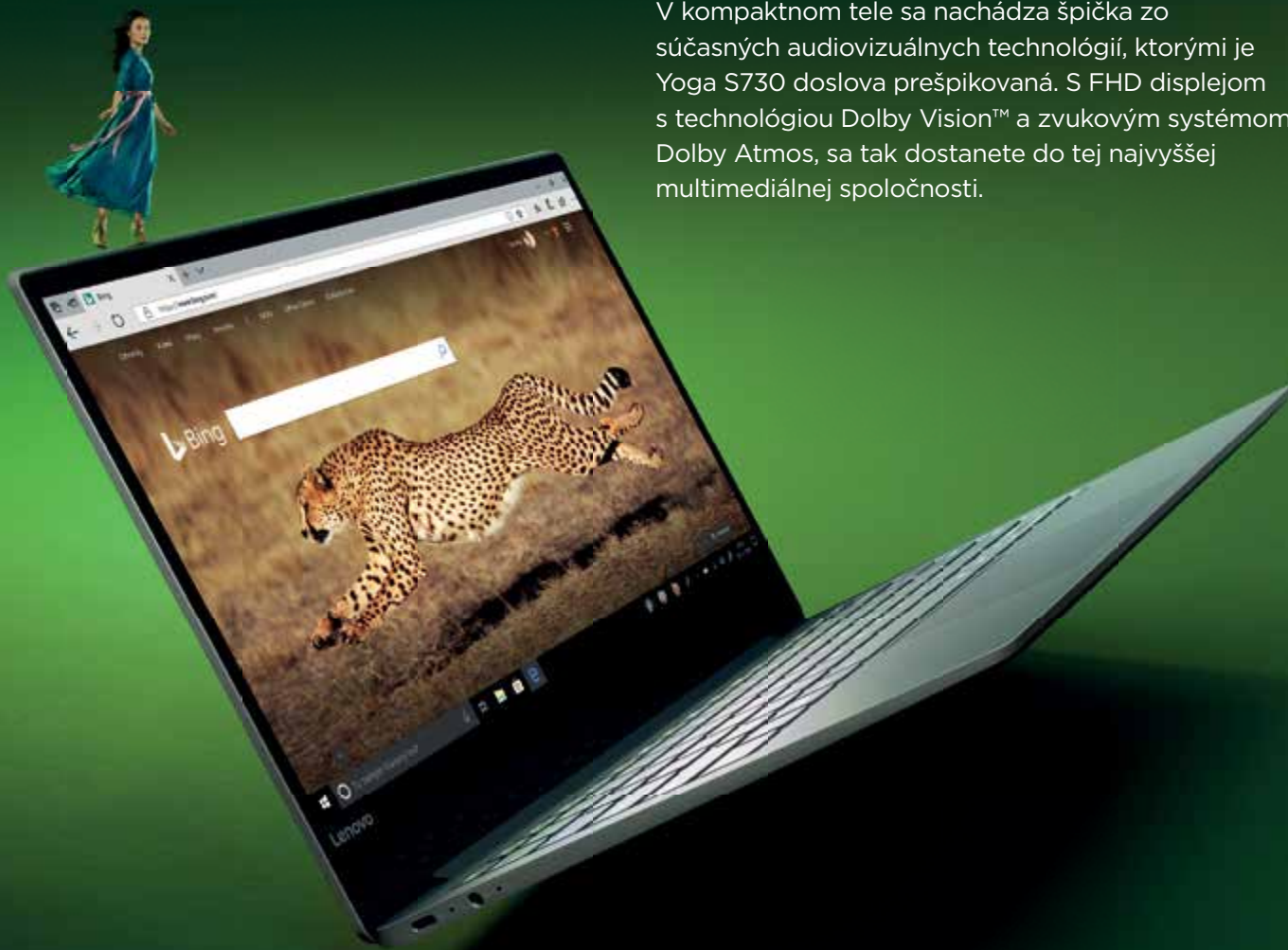
YOGA

NAJTENŠIA YOGA V HISTÓRII

Lenovo Yoga S730

S procesorom Intel® Core™ i7.

Elegantné hliníkové telo a hrúbka len 11,9 mm sú hlavnými znakmi tohto štýlového notebooku. V kompaktnom tele sa nachádza špička zo súčasných audiovizuálnych technológií, ktorými je Yoga S730 doslova prešpikovaná. S FHD displejom s technológiou Dolby Vision™ a zvukovým systémom Dolby Atmos, sa tak dostanete do tej najvyššej multimediálnej spoločnosti.



Očakávajte od nového počítača viac.

 Windows 10

Lenovo™

Creative Stage Air

ZA MÁLO PEŇAZÍ VEĽA MUZYKY



Spoločnosť Creative uviedla na trh dvojicu bezdrôtových soundbarov s názvom Stage. My sa v tejto recenzii pozrieme na menší z nich s prívlastkom Air. Ten za príjemnú cenu ponúka okrem Bluetooth pripojenia aj vstavanú batériu a pomôže tak vylepšiť ozvučenie vášho monitora, či poslúži ako prenosný zdroj hudby.

Balenie

Samotné balenie je strohé a ponúkne len to najnutnejšie. Okrem soundbaru sa v ňom ešte nachádza príručka, AUX kábel a nabíjací micro-USB kábel.

V balení sa však nenachádza nabíjací adaptér, soundbar teda budete nabíjať pomocou priloženého USB kábla, prípadne môžete použiť nabíjačku k vášmu mobilu. Výrobca odporúča použiť 2A nabíjačku, ale fungovať by mala aj slabšia.

K priloženým káblom si neodpustím trochu kritiky, nakoľko tie majú dĺžku približne 50 cm. Je pochopiteľné, že sa Creative snažil pracovať s najnižšími výrobnými nákladmi, keďže sa ale jedná

o soundbar určený primárne k počítaču, dlhšie káble by určite prišli vhod.

Dizajn a konštrukcia

Celé telo soundbaru je vyhotovené z plastu, ktorý je v lesklom klavírovom prevedení a dodáva mu elegantný vzhľad. Príjemným prekvapením s ohľadom na nízku cenu je konštrukcia soundbaru, tá je mimoriadne tuhá a pôsobí naozaj kvalitným dojmom.

Všetky plasty spolu perfektne líčujú a telo s hmotnosťou 910 g zo seba nevydá žiaden pazvuk. Otázkou je kvôli lesklému povrchu iba prípadná náchylnosť na škrabance, pri bežnom používaní by to ale nemal byť problém. Na spodnej strane sú umiestnené dve gumové nožičky, ktoré udržia soundbar na stole bez pohybu. Škoda, že nie sú trochu vyššie. Výrobca propaguje soundbar umiestnený pod iMac-om, avšak na väčšine bežných monitorov sú podstavce výrazne





hrubšie, a soundbar tak budete mať namiesto nožičiek položený na podstavci.

Na prednej strane sú pod jemnou mriežkou s logom Creative ukryté dva širokopásmové reproduktory a medzi nimi je umiestnený jeden nízkofrekvenčný menič. Hovoriť v tomto prípade o subwooferi nie je asi celkom na mieste, keďže frekvenčný rozsah soundbaru je 80 Hz ~ 20 kHz. Na pravej strane sa nachádzajú štyri ovládacie tlačidlá.

Tie pôsobia taktiež solídne a v závislosti od zvoleného režimu slúžia na vypnutie/zapnutie soundbaru, ovládanie hlasitosti a navigáciu pri prehrávaní hudby. Na zadnej strane sa nachádza USB 2.0 port pre pripojenie kľúča s hudbou do veľkosti 32 GB, 3,5 mm AUX port a micro-USB port na nabíjanie vstavanej batérie s kapacitou 2200 mAh.

Soundbar môže pomocou USB 2.0 portu taktiež nabíjať pripojené zariadenie, ale výstupný prúd je maximálne 200 mA, preto túto možnosť asi príliš nevyužijete. Nevýhodou je absencia ukazovateľa stavu batérie. Tá by pri plnom nabití mala poskytnúť až šesť hodín prehrávania (pri strednej hlasitosti). Soundbar vám ale potom iba ohlási jej nízky stav a vypne sa.

Dojmy z používania a zvuk

Soundbar poskytuje dva základné režimy prehrávania, ktorými sú AUX a Bluetooth. Tie je možné meniť krátkym stlačením tlačidla pre zapnutie/vypnutie. Po pripojení USB kľúča sa potom automaticky aktivuje tretí režim, ktorým

je prehrávanie z média. Najčastejším spôsobom však zrejme bude prehrávanie pomocou Bluetooth. Párovanie je veľmi jednoduché, pri prvom zapnutí sa spustí párovací režim, potom už v telefóne alebo v počítači stačí vybrať Creative Stage Air a párovanie sa dokončí. Pri ďalšom spustení sa už spojenie nadviaže automaticky.

Tu sa dostávame k najpodstatnejšej vlastnosti, a tou je zvuk. Musím povedať, že som bol pred testom celkom skeptický. Predsa len som od Bluetooth soundbaru za 40 dolárov (oficiálna cena) neočakával naozaj nič. Keď som si však vypočul zopár trackov, nestačil som sa diviť, čo dokázal Creative za takú nízku cenu vyrobiť.

Dokonca som si otvoril stránky e-shopov, aby som sa pozrel, či som len ja nezaspal dobu a či sú takéto produkty už dnes bežné. Tu som narazil na zaujímavú vec. Rovnaký soundbar, iba v inom farebnom vyhotovení, ponúka aj spoločnosť Trust. Je teda celkom možné, že obidve firmy odoberajú tento produkt od iného OEM výrobcu.

Napriek tomu ale po zvukovej stránke tento soundbar nezostal nič dlhý svojmu menu a zaslúži si pochvalu. Samozrejme, nejedná sa o žiadne hi-fi, ale to by si ani nikto nečakal. Zvuk je však až prekvapivo dobrý, nechýbajú nízke frekvencie a približne do 90 % hlasitosti nedochádza ani k žiadnemu skresleniu.

Maximálna hlasitosť je taktiež slušná, reproduktor ponúka výkon 2x5 W a hoci vám okná neroztrasie, na bežné počúvanie hudby pri práci na PC alebo



v kuchyni bohato postačí. Tu je ešte dobré poznamenať, že ovládanie hlasitosti nie je v žiadnom režime previazané s hlasitosťou na vašom zariadení (ani pri systéme iOS).

Hlasitosť je tak potrebné regulovať samostatne na soundbare aj na mobile/počítači. Pri prehrávaní hudby je menšou nevýhodou šírka alebo skôr úzkosť scény. Na zvuku je poznateľné, že vychádza z jedného reproduktora a nie je to teda plnohodnotné stereo.

To je ale pri šírke soundbaru 41 cm pochopiteľný jav. Za zvukový prejav teda jednoznačne palec nahor, porovnateľné zariadenie v tejto cene budete na trhu hľadať ťažko.

Naše hodnotenie

Creative Stage Air je naozaj zaujímavý produkt. Pri cene, za ktorú ho Creative ponúka, asi ani nemá zmysel na ňom hľadať negatíva. Preto ak vám nestačia vstavané reproduktory vo vašom monitore, ale zároveň si chcete udržať čistý vzhľad vášho stola, bude takýto decentný soundbar skvelou voľbou.

Naviac si ho môžete kedykoľvek zobrať so sebou a využiť ho ako prenosný Bluetooth reproduktor. V čase písania recenzie ešte soundbar neponúkal žiadny slovenský obchod, ostáva teda iba veriť, že sa cenu podarí udržať na rozumnej hodnote aj po začiatku predaja.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
40€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| + dizajn | - hlasitosť nie |
| + kvalitná konštrukcia | je previazaná so |
| + zvuk | zdrojom zvuku |
| + rýchlosť pripojenia Bluetooth | - krátke káble v balení |

HODNOTENIE:



Lamax X10.1

ŠIKOVNÁ OUTDOOROVÁ KAMERA



Od outdoorových kamier asi každý očakáva, že sú kompaktné, odolné, jednoduché a zároveň čo najkvalitnejšie a najľahšie. Ide ale aj o značku, model a cenu, ktorá sa pri lepších parametroch šplhá do poriadnych výšin. Či už chceme takúto kameru na potápanie, lyžovanie alebo iné športy, potrebujeme k nej aj ochranný obal, ktorý je často súčasťou balenia. Výber vhodnej kamery je ale mnohokrát zložitý, a to hlavne vtedy, ak človek nerozumie niektorým parametrom. My sa v tejto recenzii pozrieme na produkt značky Lamax s modelovým označením X10.1, ktorý by mohol byť vhodným kandidátom pri výbere outdoorovej kamery.

Balenie

Balenie zariadenia ma celkom prekvapilo. Šlo o škatuľu, po ktorej stranách sa nachádzal veľmi stručný popis a logo

výrobcu obohatené o obrázok kamery. Prijemne ma ale potešilo vnútro krabice. Našiel som tam totiž obrovské množstvo náhradných dielov na ochranný kryt kamery, používateľskú príručku a pár ďalších papierov. Nakoniec som našiel kameru s jedným hotovým ochranným obalom ukrytú v látkovom ochrannom puzdre a malú ovládaciu jednotku vo forme hodínok. Bohatá výbava na mňa spravila skvelý dojem.

Spracovanie a dizajn

Dizajn kamery asi ničím neprekvapí, no ani neurazí. Kamera vyzerá podobne ako populárne GoPro, možno trochu krajšie. Celý povrch tvorený plastom sivej farby je obohatený o dvojpalcový LCD displej, tlačidlo na prepínanie medzi módmí, tlačidlo na nahrávanie/fotenie, tlačidlá na prepínanie obrázkov, slot na SD kartu,

microUSB port a microHDMI. Kvalitným spracovaním a moderným dizajnom okrem kamery disponuje aj jej ochranný obal, ktorý je z úplne priehľadného plastu a jeho pevné vyhotovenie vás ubezpečí o bezpečnosti kamery.

Používanie

Po nafotení pár záberov a nakrútení niekoľkých 4K videí som sa presvedčil o kvalite Lamax X10.1. Zatiaľ čo 12MP fotky v rýchlosti pohybu sú rozmazané, snímky nehybného terénu sú takmer dokonalé a detailné.

Videá sú výborné, pôsobia plynule a hoci som mal trochu obavy z 30FPS, vôbec to nebolo cítelné ani počas rýchlej jazdy autom. Pochváliť musím aj extrémne širokouhlý objektív. Skúsil som aj spomalený záber, ktorý asi 10-sekundové



video natiahal na približne minútu a štyridsať sekúnd. Taktiež ma zaujímal aj timelapse, ktorý si môžete nastaviť podľa zrýchlenia nakrúteného záberu. Privítal som aj možnosť vypnutia nahrávania zvuku. Výdrž, ktorá predstavovala približne jeden a pol hodiny, tiež nezamrzela.

Ihneď som si zamiloval aj ovládacie zariadenie v tvare hodiniek, ktoré disponuje tromi tlačidlami slúžiacimi na nahrávanie videí, fotenie obrázkov a otvorenie galérie. Rovnako máte možnosť svoje zariadenie ovládať aj pomocou mobilnej aplikácie LAMAX Cam, ktorá ponúka vo všeobecnosti rovnaké nastavenia a funkcie, aké ponúka aj zariadenie. To funguje na princípe, že si stlačením tlačidla dokáže

vytvoriť vlastnú Wi-Fi sieť (samozrejme, bez internetového pripojenia), na ktorú sa so svojím mobilným telefónom pripojíte cez aplikáciu a spárujete sa s kamerou.

Testy

Samozrejme, keďže ide o kameru, asi každého zaujímajú nejaké tie zábery, ktoré vám pomôžu vytvoriť si názor na produkt, o ktorom tu toľko píšem. Preto som nakrútil niekol'ko videí a urobil pár fotografií.

Záverečné hodnotenie

Trh outdoorových kamier sa rozrastá veľmi pomaly a ťažko, pretože mu jasne vládne značka GoPro. Netvrdím,



že tieto kamery sú zlé, no vďaka tomu, že sa stali najpredávanejšími a najznámejšími, si zákazníci myslia, že sú najlepšie. Preto radšej zainvestujú do týchto modelov, čo má negatívny vplyv na predaje iných kamier.

Niekedy je ale práve lacnejšie a menej známe zariadenie lepším riešením ako vlajkové modely známych značiek. Model X10.1 by som zhrnul ako obrovský úspech značky Lamax aj z cenového hľadiska. Cena totiž začína na 192 eurách, čo je z hľadiska pomeru ceny a výkonu skvelé. Fotenie, široká škála rôznych funkcií a nakrúcanie videí ma mielo prekvapili.

Matúš Kuril'ak

Specifications	
LCD	2"
Waterproof	Up to 40 m
View angle	Wide angle at 170°
Video resolution	4K - 3840x2160 at 30 fps 2,7K - 2704x1520 at 30 fps 1440p - 1920x1440 at 60 fps 1080p - 1920x1080 at 120 fps 720p - 1280x720 at 240 fps
Video format	MP4, H.264, H.265
Photo format	JPG
Photo resolution	12 Mpx, 8 Mpx, 5 Mpx
Memory card	Micro SDXC up to 64 GB Micro SDHC up to 32 GB
Connectivity	WiFi, micro USB 2.0, HDMI
Battery capacity	2 x 1050 mAh
Battery life	Full HD video / about 2 x 90 minutes
Camera dimensions	60 x 44 x 33 mm
Weight	73 g



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
LAMAX

Cena s DPH:
192€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita
+ dizajn
+ cena

- nič

HODNOTENIE:



WD Black SN750 1TB NVMe m.2 SSD

POHÁŇANÝ SAMOTNOU TEMNOTOU #LEVELUPYOURSSD



Už je to nejaký ten čas od kedy prišli prvé SSD disky od spoločnosti WD. Doteraz však v ponuke tejto obrovskej spoločnosti nebolo bežne dostupné riešenie s naozaj vysokými rýchlosťami čítania a zápisu, ktoré by mohlo konkurovať tej najvyššej špičke, ktorú hráčom ponúkala len jedna, či dve značky. S príchodom modelu Black SN750 však spoločnosť WD si ubuže, že pomery na trhu s SSD-čkami už nikdy nebudú také, aké boli doteraz. Pri oficiálnom predstavení radu diskov SN750 sme boli osobne a avizované parametre nás definitívne nenechali chladnými. Preto bolo veľmi dobré, že z predstavovania sme odchádzali vybavený 1TB modelom, pri ktorom sme sa nevedeli dočkať, ako mu dáme pri testovaní zabrat'.

WD Black M.2 SSD-čka už ponúkli dve predchádzajúce generácie, no prvá nebola nijako ohurujúca a druhá sklamlala hlavne tých najnáročnejších používateľov, ktorí sa stále museli spoliehať na disky od Samsungu alebo Intelu. Menším problémom tiež bolo, že

obe doterajšie generácie neboli nijako viditeľne odlišné menom, no predávali sa stále pod názvom WD Black, a to aj súčasne, hoci obe verzie ponúkali odlišné rýchlosti. Tentokrát už ale vieme, že disky s písmenkami SN750 budú to najlepšie, čo momentálne WD ponúka a možno aj preto svoju marketingovú kampaň okolo hashtagu #LEVELUPYOURSSD.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

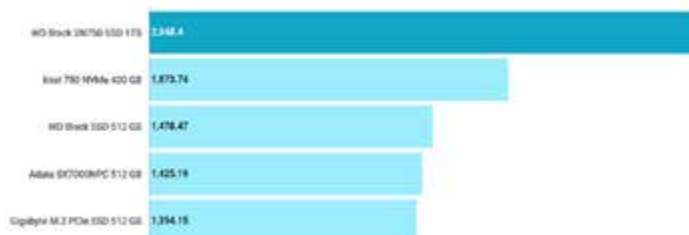
Balenie WD Black SN750 prešlo oproti predošlým rokom drastickou premenou. Po farebnej stránke ostala zachovaná prevažne čierna farba, no dizajn obalu, v ktorej zákazníci tento disk dostanú stavia oveľa viac na efekt, a pritom jednoduchý dizajn. Pri predošlých WD Black SSD-čkách bol dizajn skôr jednoduchý, bez nejakej efektu. Čiernu krabíčku v matnej farbe zdobí obrázok disku a čierne písmená, ktoré sú čitateľné len vďaka tomu, že sú z lesklého materiálu. Tie najdôležitejšie informácie o rýchlostiach a kapacite sú v bielom prevedení, čo kvitujeme, nakoľko

dizajn niekedy preváži nad účelom. Nami testovaný model ponúka 1TB kapacitu a základné prevedenie, no v blízkej budúcnosti budú dostupné aj modely s pasívnym chladičom dizajnovaným spoločnosťou EKWB, ktorá je u nadšencov veľmi rešpektovaná na poli zákazníkového chladenia procesorov a grafických kariet.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohto disku je, tak ako u predošlých modelov M.2 2280, čo znamená, že by mal pasovať do drvice väčšiny zariadení a na takmer všetky matičné dosky. Po stránke dostupných kapacít ponúkne WD 250 GB, 500 GB, 1 TB a po novom aj 2 TB kúsky, ktoré sa však, ako je to bežné aj pri iných výrobcoch, budú odlišovať v rýchlostiach a životnosti. Rozhranie PCIe 3.0 x4 NVMe a architektúra 3D TLC NAND FLASH je rovnaká pri všetkých kapacitách, no odlišnosti sa nájdú v rýchlej vyrovnávacej kapacite s architektúrou SLC, ktorej kapacitu nám však zástupcovia

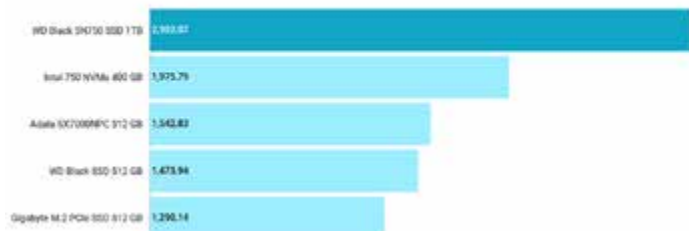
Anvil's Storage Utilities Read (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



Anvil's Storage Utilities Write (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



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



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



WD nechceli prezradiť. Poteší však správa, že spoločnosť WD pri SN750 diskoch použila ovládač vyvinutý priamo nimi a nepoužíva už produkty iných spoločností, ako napríklad Marvell.

Samozrejme, ovládače značky Marvell nie sú vôbec zlé, no pokiaľ má firma možnosť nadizajnovat' si vlastný produkt a ovládať parametre každého jedného komponentu, budú výsledky lepšie, ako keby prispôbovala pamäte ovládačom od iného výrobcu. Pri 1 TB verzii udáva WD rýchlosť čítania až 3470 MB/s a zápisu až 3000 MB/s, životnosť minimálne 600 TBW (zapísaných terabajtov) a 1.75 milióna

hodín MTTF (priemerný čas do zlyhania). Pre zaujímavosť, pri 250 GB modeli sú tieto čísla 3100 MB/s, 1600 MB/s a 200 TBW, 500 GB verzia zvládne až 3470 MB/s, 2600 MB/s a 300 TBW a napokon 2 TB model mierne znižuje rýchlosti oproti 1 TB kapacite na 3400 MB/s, 2900 MB/s, no zvyšuje TBW až na hodnotu 1200.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Počas celého testovania aj bežného používania bola

zaznamenávaná teplota disku, a tú si tiež môžete prezrieť v priloženom grafe. Syntetické testy boli opakované desaťkrát a výsledok je ich priemer.

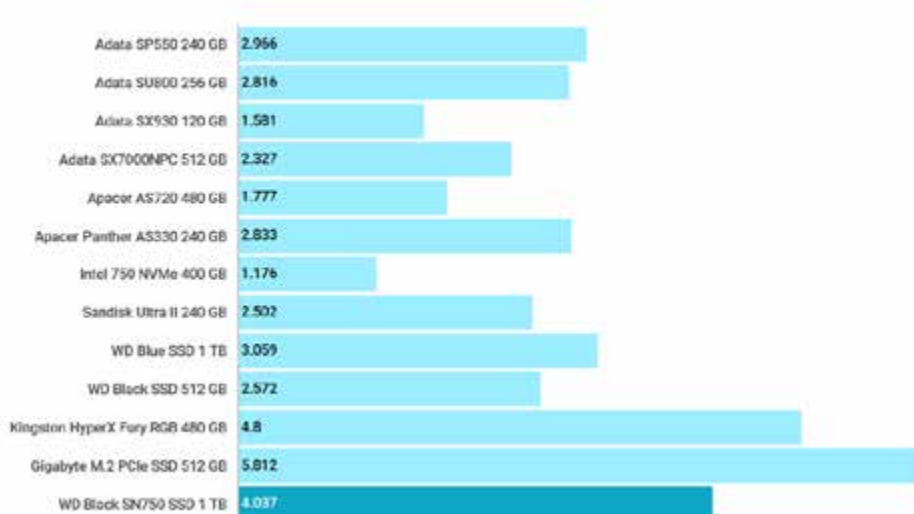
(Ne)dôležitosť veľkosti vyrovnávacej pamäte

O schopnostiach disku nevypovedajú iba syntetické testy, hoci aj v nich obstál WD Black SN750 viac ako obstojne. Čo je hlavne pri lacnejších, či menej kvalitných diskoch problémové, je „bezproblémové“ splnenie avizovaných rýchlostí.

Avšak len pri nárazovom využití. Kto už niekedy presúval väčšie súbory z jedného disku na druhý, určite zažil pocit radosti, keď videl, že úloha bude ukončená o napríklad 20 minút, no po nejakom čase začala rýchlosť prenosu klesať a čas do skončenia stúpať.

Vinnou je v tomto prípade jedna z hlavných súčastí všetkých diskov ako HDD, tak aj SSD, menom vyrovnávacia pamäť. Pri HDD-čkach je zvykom udávať veľkosť vyrovnávacej pamäte, ktorá sa bežne pohybuje od 32 do 128 MB. Pri SSD-čkach, ktoré nie sú celé postavené na rýchlejšie, no drahšej SLC architektúre, však málokto výrobcu prezradí, aká veľká

Počet GB za 1 Euro (vyššie číslo je lepšie)



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
WD	245€

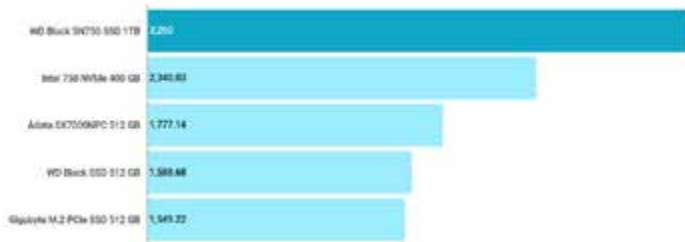
PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchlosti úplnej špičky	- krajší model s chladičom bude drahší
+ dobrá cena za výkon a kapacitu	
+ päťročná záruka	

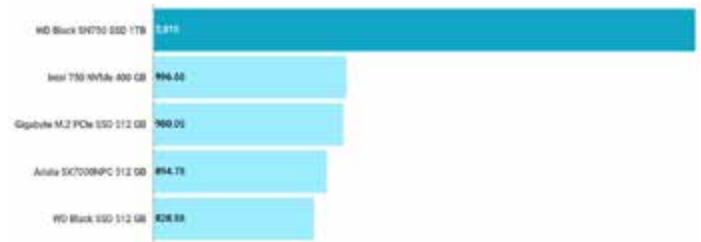
HODNOTENIE:



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



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



je dostupná vyrovnávacia pamäť. A hoci som sa odpoved' na túto otázku snažil vypáčiť' zo zástupcu spoločnosti WD pri predstavovaní tohto disku, presné čísla som nedostal. No vysvetlenie, ktoré mi bolo poskytnuté, aspoň trochu potešilo.

Vel'kost' SLC cache totiž podľa slov technika z WD nie je pri SSD diskoch tak úplne kritickým faktorom, na rozdiel od softvérového riešenia a schopnosti pri zapisovaní presúvať tieto dáta z vyrovnávacej pamäte na pomalšiu časť disku. Pri diskusii mi bolo odporúčané vyskúšať si potenciálne spomalenie disku pri zapisovaní veľkých súborov, a preto som neváhal a presne toto si na vlastné oči vyskúšal.

Za pomoci požičaného disku Intel 750 s konektorom U.2, ktorého rýchlosť čítania je stále rešpektovateľná, hoci ide o nie úplne nový produkt, som sa pustil do prenášania skomprimovaných súborov vo veľkosti 5, 10 a 20 GB. A div sa svete, WD Black SN750 si s nimi poradil bez viditeľných zmien rýchlosti zápisu, ktoré sa od počiatku do konca držali na hodnotách okolo 2100 MB/s. Čiže klobúk dole, tento disk by po stránke rýchlostí nemal sklamať ani najnáročnejších používateľov, ktorí sa ho budú snažiť zahliť napríklad hraním hier pri streamovaní a súbežnom ukladaní videa, či dlhodobým náročným zapisovaním, alebo čítaním pri iných scenáriách.

Softvér

WD k týmto diskom ponúka ešte jeden menší bonus v podaní softvéru menom Western Digital SSD Dashboard. Ide o program, ktorého veľkosť pri sťahovaní ma vcelku prekvapila číslom 212

megabajtov, no ponúka celkom široké spektrum funkcionality. WD k rade SN750 diskov ponúka akúsi verziu herného módu, kedy je SSD neustále pripravené zapisovať či čítať dáta, a pri nečinnosti sa neukladá do nízkoenergetického režimu. V Dashboard-e je tiež možné pozrieť si históriu využitia zariadenia, aktualizovať firmvér, skontrolovať životnosť disku, S.M.A.R.T diagnostiku, či jednoducho celý disk vymazať. Pravdou síce je, že výhodu herného režimu som si pri bežnom používaní vôbec nevšimol, no možnosti kontroly a správy disku sú z mojej strany stále vítané.

Zhrnutie

Disky radu WD Black prišli do obchodov ako vyššia stredná trieda, ktorá

ponúkala postačujúci výkon za mierne vyššie ceny ako niektoré konkurenčné riešenia. Novinky s menom SN750 sa však zaradili výkonom medzi úplnú špičku, ktorej rýchlosti limitujú už nie tak komponenty a architektúra samotného disku, ale schopnosti PCIe x4 rozhrania.

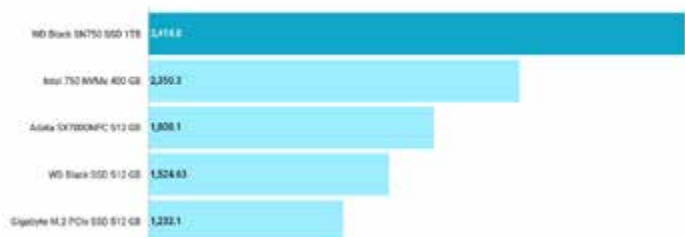
Cenou, výkonom a životnosťou sítě WD neporáza doterajšieho šampióna menom Samsung 970 EVO, ale je mu sakramentsky blízko, pokiaľ sa mu priamo nerovná.

A mať možnosť výberu bez nutnosti spoliehať sa na ponuku jednej spoločnosti je pre hráčov aj profesionálov vždy skvelou správou.

Daniel Paulini



CrystalDiskMark Read (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



CrystalDiskMark Write (rýchlosť MB/s, viac je lepšie)



Súťaž

BOHEMIAN RHAPSODY

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Film *Bohemian Rhapsody* od režiséra Bryana Singera žne samé úspechy už od svojho uvedenia v kinách. So svojou vyše 370 tisícovou! návštevnosťou patrí medzi najúspešnejšie a najnavštevovanejšie filmy v histórii slovenskej kinematografie, a zároveň v rámci tržieb dosiahol na Slovensku historické maximum!

S tržbou vyše 2,3 mil. €, ktorá stále rastie, pokoril tak filmy ako *Titanic*, *Avatar*, *Leví kráľ*, *Mimoni*, *Doba ľadová*, *Harry Potter*, *Pán Prsteňov*, *Star Wars*, ale aj slovenské *Všetko alebo nič*, *Únos*, či *Čiaru*. Na základe 5 nominácií na Cenu akadémie, tento film môže ešte poriadne zamiešať karty a odniesť si z 91. ročníka aj pár sošiek zlatého rytiera Oscara. Aby toho „zlata“ nebolo málo, 76. ročník Zlatých glóbusov ovládol práve film *Bohemian Rhapsody*, ktorý bodoval v kategóriách „Najlepší film – dráma“ a „Najlepší mužský herecký

výkon vo filme – dráma“ pre charizmatického Rami Maleka. Americký herec s egyptským pôvodom fenomenálne zvládol svoju rolu a hlavne nezabudnuteľnú záverečnú scénu z vystúpenia Live Aid.

Kompletnú nezostrihanú rekonštrukciu vystúpenia LIVE AID budú ako špeciálny bonus obsahovať všetky disky, t.j. DVD, Blu-ray, 4K UltraHD a Digibook. Zvukový zážitok v DOLBY ATMOS bude obsahovať výhradne 4K UltraHD disk, v predaji už od 6.3.2019.

1. cena UHD BD *Bohemian Rhapsody*
(obsahuje aj klasické BD)

2. cena UHD BD *Bohemian Rhapsody*
(obsahuje aj klasické BD)

3. cena DVD *Bohemian Rhapsody*



 BONTONFILM

Nas obľúbky odpovedzte emailom na [súťaž@bontonfilm.sk](mailto:sutaz@bontonfilm.sk) najneskôr do 31.3.2019 kedy budú súťaží ukončené. Na každý email náleža kód, ktorý nájdete na platovom obale. Kód je jedinečný a neďá sa používať viackrát.
1. Na film *Bohemian Rhapsody* máte mať v obľúbenosti z mailových čísel recenzia, v ktorom bude sa nachádzať?
2. Aké hodnotenie a ako recenzia a film očakáva?

MSI RTX 2080 GAMING X TRIO

GRAFICKÝ PROCESOR S REAL-TIME RAY TRACINGOM



V auguste minulého roka bola predstavená trojica nových grafických kariet od spoločnosti Nvidia – RTX 2070, RTX 2080 a RTX 2080Ti. Doteraz sme boli zvyknutí na predponu GTX, ktorú nahradila RTX. Prečo? Všetky tri spomínané grafické karty boli prvými, ktoré obsahovali podporu ray tracingu, čo je technika osvetľovania pre fotorealizmus. V niektorých odvetviach je ray tracing štandardom, no kvôli vysokej výpočtovej náročnosti sa do herného priemyslu dostáva až teraz. My sme si pripravili recenziu na RTX 2080, ktorá nielenže obsahuje nové RT jadrá, ale aj vyšší výkon oproti svojmu predchodcovi.

Obsah balenia

Grafická karta MSI RTX 2080 Gaming X TRIO do redakcie dorazila v retail balení. V jeho útroboch sme našli adaptér

6-pin na 8-pin, podporný pliešok pre kartu, manuály a kartu samotnú.

RTX 2080 v plnej kráse

Už pri vyberaní karty z balenia je rozhodne postrehnuteľná jej váha, ktorá jemne prevyšuje 1500 gramov. Jej hlavnú časť tvorí obrovský chladič Tri-Frozr s tromi ventilátormi TORX 3.0, pribalený podporný plech teda rozhodne padne vhod.

Aby sa karta priveľmi neprehýbala, tak na vrchnej strane má štýlový backplate. Ten tu nie je iba kvôli vizuálu, obsahuje totiž aj vodivé plochy na odvod tepla z grafického jadra.

Z hľadiska rozmerov karta meria 327 x 140 x 55,6 mm a nám sa ledva zmestila do testovacieho počítača. Naozaj je potrebné odmerať si dostatok miesta v

skrinke, pretože karta je mohutná ako do váhy, tak aj celkových rozmerov.

Fanúšikovia RGB podsvietenia budú jasat', pretože nájdú kúsok svojho raja aj na tejto grafickej karte. Jej bočná strana disponuje RGB podsvietením, ktoré možno upravovať v softvéri.

Z hľadiska konektivity máme k dispozícii trikrát DisplayPort v. 1.4, jeden HDMI v. 2.0b a jeden USB typ C konektor. O napájanie sa stará dvojica 8-pinových PCIe konektorov a MSI odporúča výkon zdroja aspoň 650W. MSI deklaruje spotrebu 260W.

Jadro karty je založené na 12nm FinFet architektúre a obsahuje 2944 CUDA jadier so základným taktom 1515MHz, ktorý môže dosiahnuť boost frekvenciu až 1860MHz. 8GB grafickej pamäte GDDR6 beží na referenčnom takte 14Gbps.

Nesmieme zabudnúť ani na 46 RT a 368 Tenzor jadier. Okrem ray tracingu karta obsahuje dnes už štandardnú podporu DX12 API, OpenGL v. 4.5 a Vulkan v. 1.1.

Softvér

V softvéri MSI Afterburner dokážeme vytiahnuť z karty jej maximum pretaktovaním, rovnako môžeme používať túto utilitu aj ako monitorovací nástroj. V druhej utilite MSI Mystic Light je možné pohrať sa s osvetlením a prispôbiť si ho k svojmu obrazu. Keďže je karta dizajnovane neutrálna, tak s ľubovoľným podsvietením vyzerá dobre. Pre udržiavanie aktuálneho firmvéru MSI ponúka svoju aplikáciu MSI Live Update 6.

Testovanie

Grafickú kartu sme testovali na nasledujúcej zostave:

CPU: AMD Ryzen R7 1700X @4.0GHz

Chladienie: Noctua U9B SE2

GPU: MSI NVIDIA RTX 2080 GAMING X TRIO

8GB GDDR6

MOBO: Gigabyte AORUS AX370 Gaming 5

RAM: 2x8GB Corsair Vengeance LPX @2866MHz CL16

PSU: NZXT HALE 82 V2 700W

CASE: Zalman Z9 Neo

OS: Windows 10 PRO + všetky aktualizácie, Nvidia ovládač 416.94

SSD: ADATA SU 800 256GB

Z hľadiska testovacej metodológie sme nechali kartu v továrenském nastavení bez pretaktovania. Pamätiam sme zapli XMP profil pre takt 2866MHz. Chladič

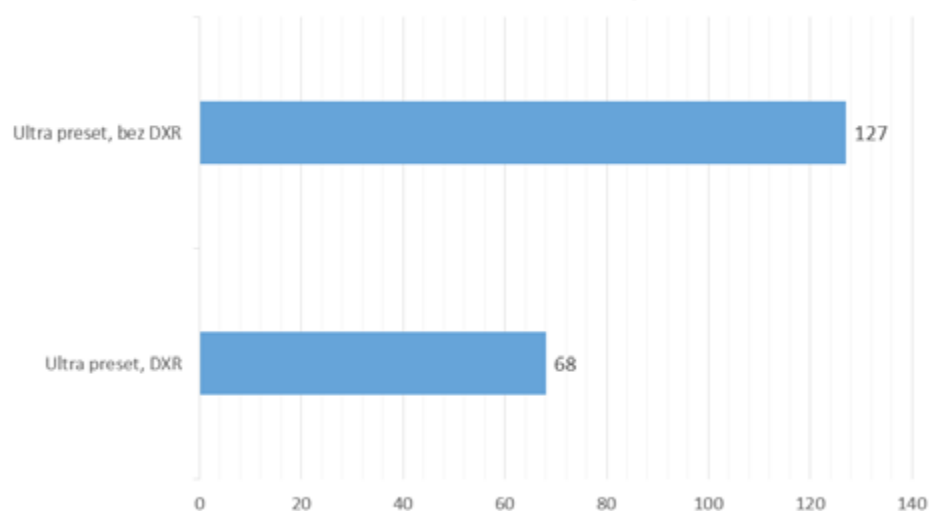
na procesor aj na grafickú kartu mal štandardnú automatickú krivku ventilátora. Naše výsledky sme zhromaždili buď cez program FRAPS (DX11 aplikácie), alebo cez MSI Afterburner (DX12 aplikácie). Naše testy sú zmesou tých reálnych, ale aj syntetických, pričom výsledky sme následne spracovali do grafov. V čase písania recenzie bol Battlefield V jedinou hrou podporujúcou RT.

Záverečné hodnotenie

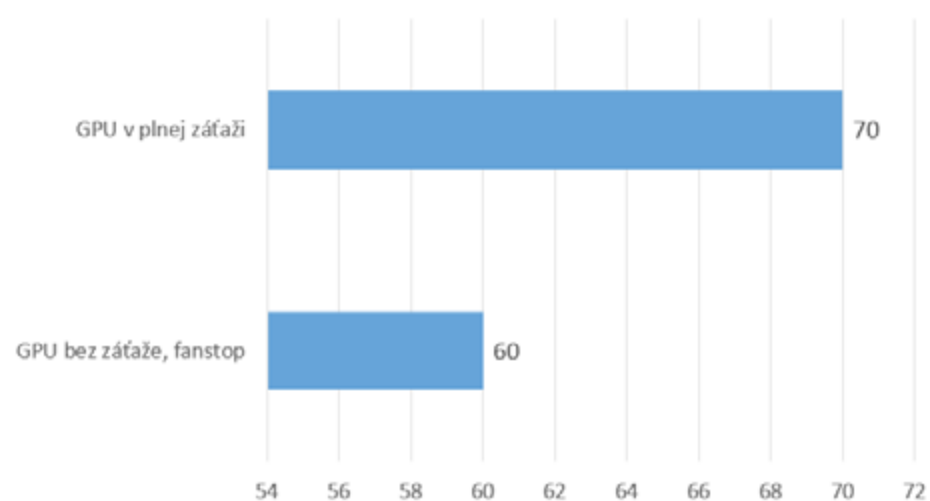
Nvidia s novými kartami síce priniesla vyšší výkon a novú technológiu, no rozhodla sa upraviť aj jej cenové portfólio. Z hľadiska MSRP je táto generácia najdrahšou. Už pri vydaní okrem Battlefield V neexistovali žiadne hry, na ktorých by bolo možné otestovať túto technológiu. Celkovo je implementácia jadra 2080 u MSI skvelá. Chladienie je výborné a rozložené je po celej dĺžke karty. Rovnako je potešujúce, že karta počas nečinnosti nezapne ventilátory a beží plne pasívne. Počas hrania taktiež ledva počuť, že sa ventilátory vôbec točia. Je veľmi zložité odporučiť alebo neodporučiť túto sériu kariet, no ak uvažujete o jej kúpe, tak pravdepodobne viete prečo.

Lukáš Batora

MSI RTX 2080 GAMING X TRIO, Battlefield V, 1080p, driver 416.94



MSI RTX 2080 GAMING X TRIO, teploty, T_{izbová} = 25C



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

MSI Czech and Slovak

Cena s DPH:

900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon

+ chladienie

+ softvér od MSI

- cena

HODNOTENIE:



Motorola Moto G7 Power

POWER, ABY SA NUTNOSŤ NABÍJAŤ MOBIL KAŽDÝ DEŇ STALA MINULOSŤOU



Radu smartfónov Moto G asi netreba priveľmi predstavovať. Na Slovensku ide o jedny z najpredávanejších mobilných zariadení, čo je jednoducho vysvetliteľné snahou spoločnosti Motorola ponúkať obstojný výkon a pridanú funkcionálnu za veľmi prívetivú cenu. Len nedávno prišla už siedma generácia Moto G zariadení a to rovno v štyroch verziách, zameraných na rôzne náročných zákazníkov. Ku nám sa ako prvý dostal model Moto G7 Power, zameraný na rozlietaných ľudí s averziou voči nízkym stavom batérie a jeho recenziu si môžete prečítať na nasledujúcich riadkoch.

S menom Moto G7 Power môže tento smartfón na prvý pohľad navodzovať dojem, že ide o ultravýkonný kúsok so silným procesorom určený pre hráčov a náročných, no nie je to presne tak. Slovíčko "Power", teda sila, v mene

tohoto modelu sa odvoláva na kapacitu batérie a jeho výdrž. Trendom posledných rokov na poli smartfónov bolo totiž ponúkanie stále ľahších, výkonnejších a väčších smartfónov, ktorým akosi zabudli súčasne rásť aj batérie.

Preto aj tie najväčšie vlajkové lode často neprežijú celý deň v rukách náročnejších používateľov bez dobíjania počas používania. Je síce skvelé mať mobil

s najvýkonnejším Snapdragon, alebo Exynos procesorom, ktorý spustí každú hru a nespomalí sa ani pri desiatkach otvorených aplikácií, no nutnosť nosiť so sebou batériu, alebo myslieť často na dobíjanie sa môže veľakrát ľuďom priečiť.

Aj preto prišiel spomínaný G7 Power, ktorý hodlá poskytnúť na prvom mieste dlhú výdrž a výkon s funkcionalitou až za ňou.



Obal a jeho obsah

Typická krabička v zelenej farbe menších rozmerov so známym Motorola logom ukrýva nielen samotný smartfón, ale aj všetky doplnky ako USB-C - USB kábel, 18W rýchlo nabíjačku, mäkký plastový obal, nástroj na vybratie SIM držiaku a dve brožúrky. Pribalený obal poteší, rovnako ako rýchlo nabíjačka schopná vydávať až 12V pri 1.5A, alebo 5V pri 3A, no skvelou správou je hlavne USB-C konektor, ktorý na Moto G zariadenia pribudol s predošlou generáciou.

Prvé dojmy a spracovanie

Tak ako aj pri predchádzajúcich kúskoch stavili v Motorole na menej nápadný dizajn s kompromisom, ktorý ale sadne takmer každému používateľovi. Smartfón bez obalu je vďaka použitiu skla na zadnej strane mierne šmykľavejší, no vďaka jeho pribaleniu do balenia nebude riziko vypadnutia z ruky nijakým strašiacom. Na zariadení poteší aj stále prítomnosť 3.5mm Jack konektora, ktorého absencia by bola skôr prekvapením, no v dnešnom bláznivom svete človek nikdy nevie.

Najväčšou zmenou po stránke dizajnu a samotného tela však prešla predná strana, z ktorej zmizlo hardvérové tlačidlo, na ktoré mohli byť používatelia G5 a G6 modelov zvyknutí. Vďaka umiestneniu čítačky odtlačkov prstov na zadnú stranu a zakomponovaniu výrezu do hornej časti obrazovky tak ponúka G7 Power displej s uhlopriečkou 6.2 palca, no nemusí tak vyhovovať všetkým. Áno, predná strana s displejom je teraz pocitovo o čosi väčšia, no tí čo nemajú výrezy v láske a používatelia zvyknutí na šikovníkové ovládanie hardvérovým tlačidlom budú smutní.



Telo, komponenty a výkon

G7 Power síce neponúka kovové telo, no plast má stále viacero výhod, najmä pri pádoch, či nešetrnejšom zachádzaní. Na vyššiu úroveň po stránke dizajnu tento kúsok tiež posúva použitie skla Corning Gorilla ako na prednej, tak na zadnej strane, hoci treba pripomenúť jeho tendenciu magicky prit'ahovať odtlačky prstov. A hoci je na zadnej strane sklo a nie kov, G7 nanešťastie neponúka možnosť bezdrôtového nabíjania. 6.2 palcový IPS LCD displej s výrezom má rozlíšenie 1570x720 pixelov, ktoré v Motorole nazývajú HD+. Zase raz, nejde o žiadne terno, no postačí nielen na bežné používanie, ale aj na príležitostné hranie, či filmy. Výkon G7ky je v skratke obstojný, osemjadrový procesor Qualcomm Snapdragon 632 postavený na 14nm architektúre v spojení s grafickým čipom Adreno 506 a 4 GB RAM zvládne aj

ľahší multi-tasking, či menej náročné hry, no neočakávajte od neho žiadne priepastné výkony. Hlavnou hviezdou je však spojenie tohoto hardvéru s Li-Po batériou o kapacite 5000 mAh, vďaka ktorej by mala G7ka prežiť až 60 hodín bez nabíjania.

Túto výdrž môžeme osobne potvrdiť, nakoľko pri používaní G7 Power ako sekundárneho smartfónu na fotenie, počúvanie hudby a browsovanie po internete som ho musel nabiť až po viac ako piatich dňoch. Keď som naňho presedlal úplne a využíval ho aj na pozieranie videa a moje zvyčajné zabíjanie času menom mobilné hry, sa objavila nutnosť nabíjania tiež vcelku neskoro, až po dva a pol dňoch. Inak ponúka G7 Power takmer všetko potrebné pre dnešný, na technológie zameraný svet. Podpora NFC, 64 GB úložného priestoru s možnosťou rozšíriť ho až 512 GB microSD kartou



Softvér a vychytávky

Operačným systémom na G7 Power je Android 9.0 Pie, v čom Motorola mierne predbieha viacero spoločností, ktoré svoje cenovo dostupné kúsky ponúka stále s predošlou verziou 8.0 Oreo. A nakoľko ide o Motorola zariadenie, potenciálni zákazníci môžu stále očakávať nadmieru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Motorola	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dlhá výdrž batérie	- nič
+ 4 GB RAM	
+ Čítačka odtlačkov prstov	
+ moto akcie	

HODNOTENIE:





čistý systém bez nepotrebných aplikácií. Jedinou výnimkou je už overené a obľúbené zakomponovanie Moto akcií. Celý zoznam akcií môže vyzerat' dlhý - Odomknutie nadvihnutím, Ovládanie médií, Snímka obrazovky tromi prstami, Navigácia jedným tlačidlom, Rýchla snímka, Rýchly prístup k baterke, Zmenšiť' potiahnutím prstom, Stlmiť' zvonenie po zdvihnutí, Editor snímok obrazovky, Nerušiť' po otočení, no každý, kto s týmito funkciami prišiel do styku na dlhšie ako pár minút si ich veľmi rýchlo osvojil a môžu mu na inom zariadení vcelku chýbať.

Múdra je na G7 Power aj obrazovka, ktorá pri pohnutí, alebo nadvihnutí smartfónu ukáže dôležité informácie ako čas a upozornenia a ktorej šikovnosť' som si tiež po chvíľke používania obľúbil.

Fotoaparát

Na zadnej strane sa pri tomto modeli nachádza 12 MP objektív s clonou f/2.0, a šikovnou funkciou PDAF pomáhajúcou s rýchlym zaostrením pri pohybujúcich sa objektoch, či meniacich sa scénach. Opäť raz nejde o fotoaparát pre náročných, no bežné fotky krajinky, ľudí, či momentov v odbrom svetle zvládne dostatočne dobre. Pri slabšom osvetlení už nastupuje mierna zrnitosť, ale s tým treba pri lacnejších riešeniach jednoducho počítat'.

Poteší stále zakomponovanie režimov ako panoráma, HDR, či detekcia tváre a fotoaparát je po novom schopný nahrávať video až v rozlíšení 4K. Novinkou je možnosť' výstupu fotografií do RAW formátu, automatickej spúšte

pri detekovaní úsmevu a tiež podpora Google Lens funkcionality, čo ocenia ľudia, ktorí sa radi hrajú s fotografovaním, alebo často hľadájú informácie. Na prednej strane je pre selfie závislákovi 8 MP aparát s clonou f/2.2, ktorý síce nedisponuje samostatným bleskom, no dokáže nasvietiť' tvár samotným displejom, aby aj selfička v tmavých priestoroch vyzerali použiteľne.

Zhrnutie

Lenovo drží svoje hlavné Moto G modely v naozaj zaujímavej cenovej relácii. Okolo 200 eur je trh so smartfónmi

naozaj krutý a preto treba prichádzať s niečím, čo presvedčí potenciálnych zákazníkov o tom, že práve tento model je tá správna voľba. Motorola svojich zákazníkov našťastie očividne pozná a fakt, že hľadájú smartfón za zlomok ceny vlajkových lodí neznamena, že nebudú náročný na jeho výkon a funkcionality.

G7 Power je ukážkou, ako sa dá spraviť' obstojný smartfón, ktorému v praxi za jeho cenu nie je čo vytknúť' a ktorý ponúkne aj to niečo navyše, čím možno presvedčí váhajúcich záujemcov.

Daniel Paulini



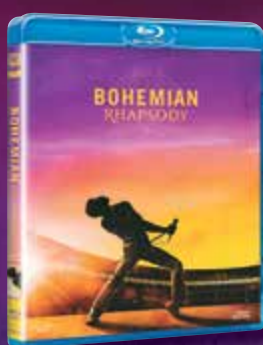
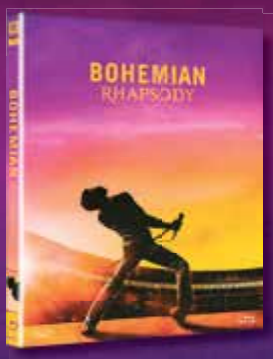
NAJVÄČŠÍ KASOVÝ TRHÁK V HISTÓRII SLOVENSKA
V PREDAJI OD 6. 3. 2019!

BOHEMIAN RHAPSODY



BONUSY

- KOMPLETNÁ NEZOSTRIHANÁ REKONŠTRUKCIA VYSTÚPENIA NA LIVE AID
- Rami Malek: Premena na Freddieho • Podoba a zvuk kapely Queen
- Filmová rekonštrukcia koncertu Live Aid



Zlaté maliny 2019: „Vychutnal“ si ich aj Donald Trump



Už tradične deň pred udeľovaním Oscarov získavajú najhoršie filmy a herecké výkony za posledný rok zlaté maliny. Zlaté maliny majú dlhú tradíciu. Prvé Zlaté maliny boli rozdane v roku 1981, keď si ich po prvýkrát prevzali tie najhoršie filmy roka. Tento rok sa konal 39. ročník Zlatých malín. Tieto ocenenia už schytali filmy ako *Catwoman* (2004), *Batman vs Superman: Úsvit spravodlivosti* (2016), *Rocky IV* (1985), *Wild Wild West* (1999), *Päťdesiat odtieňov sivej* (2015), *Moje bláznivé dvojča* (2011) a dokonca aj *Transformers: Zánik* (2014).

Tak ako pri najlepších filmoch roka, aj pri najhorších filmoch roka sa dá diskutovať o tom, či si zaslúžia svoje ocenenia. Každopádne, Maliny sú rozdane a je evidentné, že ich udeľovanie bolo zamerané aj proti Donaldovi Trumpovi, ktorý si svoje sladké maliny vychutnal hneď niekoľkokrát. Prvýkrát za najhoršieho herca v dokumentárnom filme *Fahrenheit 11/9*. Druhýkrát za najhoršieho herca, tiež v dokumentárnom filme, a to *Death of a Nation*. Tretíkrát Donald Trump schytil originálne anti-ocenenie za najhoršie

duo na plátne – „Donald Trump a jeho nekonečná malichernosť“. Toto ocenenie získal za oba spomenuté filmy *Fahrenheit 11/9* aj *Death of a Nation*.

Samozrejme, stredobodom pozornosti nebol len Donald Trump, ale aj vážne nevydarený film, teda aspoň podľa Zlatých malín, *Holmes & Watson*. Ide o komediálne spracovanie Sherlocka Holmes a Doktora Watsona. Tento film získal Zlatú malinu za najhorší film. Jeho režisér Etan Cohen získal ocenenie za najhoršiu réžiu. Film si odniesol ocenenia aj za najhoršiu vedľajšiu postavu (John C Reilly) a najhorší remake. Tento film získal 4 ocenenia Zlatej maliny. Ocenenie získala aj Melissa McCarthy za najhoršiu herečku vo filme *The Happytime Murders*. Toto ocenenie je zvláštne, pretože herečka získala aj Malinu v kategórii *Spasiteľská cena*, a to za snímok *Can You Ever Forgive Me?*. Ešte väčšou zvláštnosťou je, že sa bude uchádzať aj o tohtoročné ocenenie Akadémie za najlepšiu herečku tiež vo filme *Can You Ever Forgive Me?*. Ak by sa jej to podarilo zaradila by sa medzi elitných hercov ako Alan Menken,

Brian Helgeland a Sandra Bullock, ktorí už majú na konte aj Zlatú malinu a aj Oscara. Nižšie si môžete pozrieť, kto získal Zlatú malinu a v akej kategórii.

Najhorší film – *Holmes & Watson*

Najhorší režisér – Etan Cohen,
Holmes & Watson

Najhorší herec – Donald Trump,
Death of a Nation, *Fahrenheit 11/9*

Najhoršia herečka – Melissa McCarthy,
The Happytime Murders, *Life of the Party*

Najhorší herec vo vedľajšej úlohe
– John C Reilly, *Holmes & Watson*

Najhoršia herečka vo vedľajšej úlohe
– Kellyanne Conway, *Fahrenheit 11/9*

Najhoršie duo na plátne – Donald Trump
a jeho nekonečná malichernosť,
Death of a Nation, *Fahrenheit 11/9*

**Najhorší prológ, remake, najhoršia
vykrádačka alebo pokračovanie**
– *Holmes & Watson*

Najhorší scenár – *Fifty Shades Freed*
Spasiteľská cena – Melissa McCarthy,
Can You Ever Forgive Me?

Cena Barryho L. Bumsteada
– *Billionaire Boys Club*

Tiché miesto po druhýkrát



Minuloročné hororové prevkapanie s názvom Tiché miesto dostane druhé pokračovanie.

Tiché miesto je originálny horor zasadený do sveta, v ktorom žijú monštrá citlivé na zvuk a preto sa ľudia museli prispôbiť životu bez vydania akýchkoľvek hlasných zvukov. Inak by ohavné monštrá upriamili svoju pozornosť na ľudí. Film mal vynikajúci komerčný úspech a zarobil celosvetovo niečo vyše 340 miliónov dolárov a jeho rozpočet bol iba 17 miliónov dolárov. V druhom pokračovaní sa úlohy režiséra a scenáristu opäť chopí John Krasinski a do hlavných úloh by sa mali vrátiť aj herci z prvého dielu. Oficiálne potvrdená je len Emily Blunt, ktorá si zopakuje úlohu matky Evelyn Abbott. Jej dve deti, ktorých úloh sa chopili Millicent Simmonds a Noah Jupe zatiaľ nie sú oficiálne potvrdené, no už s nimi prebiehajú vyjednávania.

Súboj Godzilla vs. Kong sa presúva



Film s ikonickými monštrami bol posunutý o dva mesiace.

Monštruózný súboj Godzilla vs. Kong mal byť v kinách dostupný až v máji 2020. Do cesty mu však prišlo ďalšie pokračovanie filmovej série Rýchlo a zbesilo 9. Preto sa spoločnosť Warner Bros. rozhodla, že epický boj medzi monštrami posunie o dva mesiace, teda na 13. marec 2020. Spoločnosti Warner Bros. a Legendary ukovali monštruózný crossover, no taký, ktorý nie je založený na DC komiksoch. Štúdiá vytvárajú svet monštier, ktorý nazývajú MonsterVerse a už niekoľko rokov sa čakalo na to, kým sa legendárne monštrá stretnú aj na striebornom plátne. Toto je výborná správa vzhľadom na to, že legendárne monštrá uvidíme v kinách o dva mesiace skôr! Netreba však zabúdať na tohtoročný monštruózný film s názvom Godzilla: King of the Monsters, ktorý má slovenskú premiéru stanovenú na 30. marca 2019.

25. Bond bude prepísaný



Scenár pre chystané 25. pokračovanie Bonda bude opäť prepísaný scenáristom filmu Bourneovo ultimátum.

Konkrétne scenár prepíše Scott Z. Burns, a to aj finálne vystúpenia Daniela Craiga v úlohe Jamesa Bonda. Aj napriek tomu, že sme svedkami posledného vystúpenia Daniela Craiga ako agenta 007 je film sprevádzaný samými problémami. Pôvodným režisérom bol Danny Boyle, ale tohto postu sa vzdal minulý rok pre nezhody, ktoré sa týkali hlavného záporáka. Boyleova vízia bola nakoniec zmietnutá zo stola a nahradila ju vízia Johna Hodgeha, čo znamená, že bol potrebný nový scenár a bol najatý aj nový režisér Cary Joji Fukunaga. No nepomohli ani tieto zmeny a nakoniec 25. Bond zažíva éru ďalšieho masívneho prepísania scenáru, ktorého sa zhostí Scott Z. Burns. Čo z tohto všetkého nakoniec vznikne, zistíme. No je otázne, či v apríli 2020.

Záchranná misia Ramba



Po niekoľkých rokoch od toho, ako John Rambo hanebne zapadol prachom vo fáze vývoja, sa konečne dočkáme piateho pokračovania s názvom Rambo V: Last Blood. Ide o posledný diel, kde si Sylvester Stallone zahrá legendárneho Johna Ramba. Sylvester je ohľadom tohto projektu veľmi aktívny napríklad aj na Instagrame, kam neustále pridáva fotky. Odhalil, že príbeh bude sledovať Johna Ramba, ako sa snaží zachrániť Gabriellu, ktorá pracuje na vyslobodení Rambovej farmy z pazúrov Mexického kartelu. Ved' čo môže byť brutálnejšie, než stretnutie Ramba a mexického kartelu, a tak sa Rambo opäť ocitne na ceste násilia. Príbeh je celkom priamočiary, no môžeme očakávať, že vo filme sa objavia symptómy post traumatického stresu, úlohu zohrá aj vek Johna Ramba a alkohol. Toto všetko mu bude sťažovať jeho záchrannú misiu! Starého Johna Ramba by sme mali vidieť na filmovom plátne ešte tento rok!

Favoritka

KEĎ SVETOM VLÁDNU AMBÍCIE A INTRIGY



Yorgos Lanthimos je veľmi zvláštny režisér, no aj napriek tomu si ma jeho filmy vždy získajú. A tak nečudo, že už od celosvetovej premiéry, ktorá bola 30. augusta 2018 na Benátskom filmovom festivale, netrepežlivo čakám na ďalší prírastok tohto autora. A musím priznať, že som milo prekvapený. Favoritka síce nie je tak bizarná, ako tomu bolo povedzme pri Zabití posvätného jeleňa (2017), má však potenciál nadchnúť diváka v iných smeroch – hlavne svojím okom. Ide totiž o opulentnú, vyčakanú filmovú zábavu, pričom sa ale nezabudlo ani na obsahovú stránku. Tá zase núti diváka aj trošku porozmýšľať. Rozhodne teda nejde iba o nádheru pre nádheru, ale o film, ktorý v sebe skrýva aj racionálne jadro a peknú pointu.

Plastický obraz historickej doby

Aj keď je Favoritka sčasti iná ako predchádzajúce Lanthimosove filmy, pretože je umiestnená do historického a nie súčasného alebo dystopického prostredia (napr. film Homár z roku 2015), určité črty režisérovej tvorby si predsa len uchováva – obraz úmyselne karikatúrne pretvorenej ľudskej spoločnosti, ktorú definuje ustavičný zápas o moc. Hlavná os príbehu je zaujímavá a núka mnoho spetrení v rovine napínavých intríg a vývoja vzťahu medzi dvoma ženami. Sme na začiatku 18. storočia, kedy Veľkej Británii vládne posledný panovník z rodu Stuartovcov – kráľovná Anna (Olivia Colman). Je veľmi plachá, podceňovaná, trpí bolestivou dnou, pričom nie je ani bohvieako vzdelaná. Má však šťastie, že pri nej stojí jej veľká životná opora – lady Sarah (Rachel Weisz). Ich vzťah dokonca po určitom čase prerastá až do akéhosi

milostného spolunažívania. Sarah sa tak prakticky stáva najvyššou inštanciou v kráľovstve, zatiaľ čo sa kráľovná namiesto vládnutia radšej hrá so svojimi kráľičkami. Táto symbióza medzi dvoma ženami sa však naruší, keď medzi nich vstúpi mladučka a ambiciózna Abigail (Emma Stone). A tak zatiaľ čo Abigail vďaka kráľovnine pozornosti začína rýchlo stúpať na spoločenskom rebríčku, Sarah zažíva strmý pád smerom nadol. Nemieni sa však vzdať tak ľahko...

Jedna manipuluje druhú

Asi prvé slovné spojenie, ktoré ma v súvislosti s filmom napadne, je ľudská schopnosť manipulácie. Tá sa tu krásne ukazuje v jednotlivých vzťahoch medzi tromi ženami. Zo začiatku vidíme, ako účelovo manipuluje Sarah s Annou, len aby si posilnila vplyv a moc na kráľovskom



dvore. Neskôr, keď vstupuje do hry Abigail, tak sa táto hra dostáva na úplne inú úroveň, pretože tá manipuluje rovno s obomi. A išlo jej to tak dobre, že miestami som až zatínal päsť, no... Minimálne by si zaslúžila mokrým vechťom po papuli. Film tak krásne poukazuje na fakt, akú veľkú moc majú vhodne zvolené slová, ktoré sú vypovedané v pravý čas a na správnom mieste. Všetky tri herečky svoje postavy zahrali bravúrne, no z tohto pohľadu predsa len dominuje Emma Stone, ktorej pokrivený charakter dokázal vzbudiť aj najviac emócií.

Opulentná zábava pre potechu oka aj ducha

Je celkom sympatické, že v rámci spolupráce na výrobe filmu bola prizvaná aj historička Hannah Greig, ktorej šikovné prstíky možno nájsť aj napríklad vo filme Vojvodkyňa (2008). Takáto snaha o rigoróznosť sa cení. Na druhú stranu som

však pri výprave ten dojem nemal. Áno, ide o okázalú kostýmovú nádheru zvýraznenú peknou „zaobl'ujúcou“ kamerou, čo nadchne nejedného diváka a tiež treba uznať, že sa do prostredia všeobecnej korupcie, intríg a manipulácie niečo takéto veľmi hodilo, no kostýmy jednoducho nezodpovedali realite. Samozrejme, bol v tom aj režisérov úmysel, takže nevyčítam, len konštatujem. A nebolo to ani podstatné, dôležitejšie je, že to na pohľad pôsobilo priam úžasne. A veruže sa tu bolo na čom pokochať.

Menej bizáru, no pekná pointa

Dialógy medzi postavami sa mi tentoraz zdali obvyčajnejšie a nie tak iskrivo čiernohumorné, ako sme mali možnosť vidieť napríklad v Homárovi (2015). Aj napriek tomu však svoju kvalitu majú, hlavne po obsahovej stránke. Čo vetička, to obvyčajne nejaká hlbšia myšlienka. Myslím, že to môžeme pripočítať na vrub pomerne neznámej scenáristickej dvojice

Deborah Davis - Tony McNamara, na ktorú sa v tomto smere Yorgos Lanthimos úplne spol'ahol. A čo k tomu dodať na záver? Isté je, že aj keď je Yorgos Lanthimos veľmi zvláštny režisér, aj napriek tomu si ma jeho filmy vždy získajú. Favoritka nie je žiadna výnimka. Chýbala síce obvyklá bizarnosť a čiernohumorné iskrenie, no na druhú stranu divák dostane fantasticky výpravne zvládnutú, smutno-veselú drámu so smiešne, ba priam až karikatúrne pokrivenými charaktermi jednotlivých postáv. No tie ani najmenej nebránia pomerne slušnému obrazu svojej doby, kde sa kopí jedna intriga za druhou.

„Favoritka je jeden z filmov, kde je cítiť ženskú dominanciu. Je to film v prvom rade o ženách, aj keď nielen pre ženy. Napriek tomu, že tu nie je toľko bizarnosti, ako je u tohto režiséra zvykom, príjemne vás prekvapí plastickým obrazom historickej doby (počiatok 18. st.) a výbornou atmosférou, v ktorej na prvých priečkach vyčníevajú pekná výprava a kamera. Ucho diváka zase potešia na prvý pohľad možno smiešne, no rozumné dialógy.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Yorgos Lanthimos

Rok vydania: 2018
Žáner: Dráma / Komédia / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------|-----------------|
| + atmosféra | - menej bizarné |
| + réžia | ako obvyčajne |
| + herci | |
| + dialógy | |

HODNOTENIE:



Trhlina

VIAC TRHLÍN NEŽ LEN JEDNA



Peter Bebjak, momentálne jeden z najznámejších slovenských režisérov, si tentokrát zobral na paškál tajomný a mysteriózny námet miznutia l'udí v pohorí Tribeč. Ako predlohu použil knihu, ktorej autorom je známy slovenský spisovateľ Jozef Karika. Peter Bebjak nie je žiadny začiatovník a na konte má filmy ako Čiara, Čistič či Zlo.

Len záhada nestačí

Záhadne trillery mám vážne v obl'ube, no Trhlina je podl'a môjho názoru dost' nezvládnutá. Peter Bebjak len recykluje stokrát videné, stokrát počuté a celý úspech filmu sa v podstate nesie na vlne popularity nižšej predlohy. Ak ste videli filmy Záhada Blair Witch, Sinister alebo Willow Creek, tak vás Trhlina určite ničím nenadchne, skôr naopak. Filmové spracovanie slovenskej

záhady na Tribeči si totiž berie až príliš veľkú inšpiráciu z niektorých sekvencií spomenutých filmov. Dočkáte sa blúdenia v lese a lá Blair Witch a Willow Creek či vyšetrovania záhady ako z filmu Sinister. Dokonca si myslím, že ešte aj film Willow Creek z roku 2013 s (ne)zobrazeným Yetim bol zaujímavejším filmom, pretože v ňom bola aspoň originalita a nezabudnuteľná sekvencia v stane. Nič podobné tvorcovia Trhliny divákovi neponúknu a to je zásadný problém hlavne pre udržanie pozornosti diváka.

Príbeh už nemôže byť väčšie klišé, čo by až tak nevadilo, keby bol spracovaný originálne a premyslene. Hlavná postava je Igor, ktorý nájde v starej psychiatrickej liečebni záznamy alebo výpovede Waltera Fishera. Ten raz zmizol v pohorí Tribeč a vrátil sa s popáleninami a zraneniami. Igor (Matej Marušin) zistí uje, že Fisher nebol sám,

kto zmizol v pohorí Tribeč, a tak pomocou svojho blogu na internete zostaví partiu. Igor s priateľkou Miou (Mária Havranová), Andrejom (Dávid Hartl) a Dávidom (Tomáš Mašťalír) sa vydajú všetko prešetriť a to, čo nájdu, sa vymyká ľudskému chápaniu.

Záhadne spracovanie príbehu

Príbeh by sa dal rozdeliť na štyri časti. V prvej časti sa Igor dozvie o záhade, keď v psychiatrickej liečebni nájde dokumenty a nahrávky Fishera. Táto časť sa snaží navodiť napínavú a záhadnú atmosféru, no nefunguje to. Scény z psychiatrickej liečebne majú vystrašiť diváka, ja som však celú prvú časť filmu prezíval. Navyše, pokusy o l'akačky v tejto časti boli nanajvýš smiešne a remeselne nezvládnuté. Druhá časť filmu sa nesie v duchu konšpirácií, dohadovania sa, hádania sa, blúdenia po lese a áno, sú tam nejaké svetielka, ktorých



by ste sa mali báť. Celkom vydarená scéna bola s chlapčekom, ktorý sa ocitol v lese z ničoho nič. Tretia časť filmu alebo tzv. vyvrcholenie bol totálne nezvládnutý chaos svetielok a utekania a posledná scéna, ktorá mala film zakončiť v záhadnom duchu, pôsobila taktiež skôr humorne.

Trhliny, všade samé trhliny

Ďalším kameňom úrazu sú herecké výkony. Dali by sa popísať niekoľkými slovami a pasujú skoro na všetkých hercov. Sú nevýrazné, neuveriteľné, neprirodzené a miestami úsmevné. Postavy sú nesympatické a nenašiel som si k nim ako divák cestu. Tým pádom mi bolo jedno, čo sa s nimi vo filme stane. Navyše má film absolútne nezaujímavého a nesympatického hlavného hrdinu v podaní Mateja Marušína. Tomáš Maštálir bol ešte v rámci svojej úlohy celkom

uveriteľný, no ja si nemôžem pomôcť, jeho výraz tváre na mňa pôsobí, ako keby bol omámený. Nevie, čo sa stalo pri natáčaní filmu, no herecké výkony sú všeobecne vážne chabé a miestami som mal pocit, že herci ani nevedia, čo majú hrať.

Hudba bol tak nevýrazná, že som si ju pri projekcii ani nevšimol. Jediné, čo si pamätám, sú nejaké zvukové efekty pri scénach so svetielkami, ktoré boli mimochodom celkom podarené, teda až na poslednú scénu.

Film Trhlina vo mne zanechal dojem, že slovenská kinematografia má pred sebou ešte obrovský kus cesty. V konečnom dôsledku ide o remeselné, príbehovo a aj herecky nezvládnutý film, ktorý vykráda sekvencie z iných žánrovo podobných filmov. Trhlina ako celok pôsobí ako na kolene zbúchaný



chaos spoliehajúci sa na úspech knižnej predlohy. Tvorcovia neponúkajú divákovi nič zaujímavé, nič nové a servírujú mu jedno filmové kliše za druhým. K tomu dostanete ako dezert otrasné herecké výkony a nezaujímavú hlavnú postavu.

„Film Trhlina má v sebe toľko trhlín, že sa v ňom ťažko hľadá vôbec niečo pozitívne.“

Adrian Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Peter Bebjak

Rok vydania: 2019
Žáner: Thriller / Mysteriózní

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý námet

- scenár
- réžia
- herecké výkony
- kamera
- Bez originality

HODNOTENIE:



Bird Box

SVET, V KTOROM SA NEMÔŽETE POZERAŤ, NIE JE ŽIADNA PRECHÁDZKA RUŽOVOU ZÁHRADOU



Bird Box bol pomerne dlho v mojom hl'adáčiku záujmu, aj keď musím priznať, že som mal k tomuto filmu rezervovaný postoj. Najmä preto, že si projekt pod svoje krídla vzala režisérka Susanne Bier. Popravde, nevedel som dosť dobre odhadnúť, ako si s týmto žánrom a námetom poradí. Predsa len, skúsenosti má predovšetkým z romantických drám. Ale horor a sci-fi žáner? Rozhodne išlo o výzvu, avšak treba uznať, že sa jej ju z veľkej časti podarilo úspešne ustáť.

Rekord a ošial'

V každom prípade u l'udí vznikol o film veľký záujem. Dokonca po jeho uvedení vznikla Bird Box challenge, v ktorej si nadšenci zaväzovali oči a snažili sa dostať z jedného miesta na druhé, prípadne tak robili celkom bežné veci. Skrátka skúšali si, aké by to bolo žiť vo filmovom svete.

Záležitosť sa dokonca dostala do takého štádia, že Netflix musel vydať varovanie, aby sa l'udia po filme neopičili, pretože sa môžu zraniť. Film videlo na Netflixe za prvý týždeň viac ako 45 miliónov l'udí, čo z neho urobilo rekordne najsledovanejší film tohto streamovacieho gigantu do roku 2018.

Otvor oči a zomrieš

Základná kostra dejovej linky je pomerne jednoduchá, aj keď treba uznať, že má v sebe pomerne veľký mysteriózny náboj, hlavne zo začiatku. Ocítate sa tu vo svete, v ktorom tajomná sila zničí svetovú populáciu a kde na každom kroku na človeka číha smrť.

Jedna vec je istá – keď otvoríte oči a pozriete sa na svet, tak zomriete. Z neznámych dôvodov s otvorenými očami dokážu prežiť iba blázni a poloblázni. Aj

v tomto neutešenom svete však Malorie (Sandra Bullock) dokáže nájsť svoju osudovú lásku a nádej na nový začiatok. O toto všetko však akoby lusknutím prsta príde. Musí aj so svojimi dvomi malými deťmi utiecť a vydať sa na plavbu po rieke, ktorá ju môže zaviesť na možno posledné miesto na Zemi, ktoré ešte dokáže poskytnúť bezpečný úkryt. Aby ale prežili, musia všetci túto dvojďňovú cestu podniknúť so zaviazanými očami. Je to vôbec možné?

Drina, ktorá prináša ovocie

Práca na pl'aci určite nebola žiaden med. Sandra Bullock napríklad v jednom rozhovore uviedla, že mala pri natáčaní zakrytý výhl'ad páskou na oči až okolo 50 % dní točenia. Rovnako sa musela naučiť veslovať. No aj napriek tomu bol jej výkon vo filme



vynikajúci, dokonca by som povedal, že za posledné roky jeden z jej najlepších. Ani ostatní herci však nezaostávali, z nich najviac vynikli Sarah Paulson a John Malkovich – výrazné charaktery, ktoré som im veľmi rýchlo uveril.

Ked' všade číha tajomné zlo

Čo sa týka dejovej linky, nejde síce o nič zložité a svetoborné, no na druhú stranu mám rád námet, kde je nejaká skupinka nešťastníkov uväznená v stiesnených pomeroch a vonku na nich číha neviditeľné zlo. Z tohto pohľadu mi to pripomenulo výbornú Darabontovu Hmlu (2007).

Mystérium a dusno v Bird Boxe jednotlivé postavy uväznené v dome obklopujú už hneď od začiatku, pričom všadeprítomný strach pekne kryštalizuje ich charaktery. Postupne si divák o každom urobí názor, čo sa prejaví aj po pocitovej stránke – zlých nenávidíte, dobrých si rýchlo obľúbite. Niektoré vlastnosti postáv totiž

idú do extrémů, čo sa prejavuje hlavne u postavy, ktorú stvárnil John Malkovich.

Nečakaným spestrením bola romantická dejová linka, ktorá bola akoby takým svetielkom a uľahčením vo všeobecnej stiesnenosti a neistote prežitia postáv.

A kde je bubák?

Škoda, že mysteriózny základ nebol trochu viac rozvedený. Chýbali mi tu odpovede na otázky, ktoré dráždili moju zvedavosť po celý čas. Divák si skrátka zaslúžil aspoň nejaké odpovede, no dostane toho len veľmi málo.

Čo alebo kto bolo to tajomné zlo? Na akom princípe vraždilo? Prečo iba blázni prežili s otvorenými očami? Rovnako mi chýbala väčšia hĺbka na konci filmu, finále mi prišlo dosť odbité a banálne. Chcelo to niečo, čo by diváka dostalo svojou pointou alebo nejakým nečakaným zvratom. No môžeme len snívať a predstavovať si.



Príjemné prekvapenie

Na záver možno povedať, že režisérka prekvapila, ukázala, že jej nie je žiaden žáner cudzí a že vo filme dokáže navodiť poriadnu dávku dusna a mysterióznej atmosféry. Zároveň tu namiešala aj niečo málo romantiky, čo možno brať za príjemné spestrenie. Na druhú stranu filmu trochu podrážda nohy slabší mysteriózny základ a otázky, na ktoré nedostane divák žiadnu odpoveď. Celkovo som ale veľmi spokojný, Bird Box má potenciál zaujať široké divácke spektrum, pretože aj napriek tomu, že má nálepku horor, si na svoje príde aj ženské osadenstvo. Skrátka, vo filme je cítiť „ženskú ruku“, a to je len dobre.

„Bird Box so sebou prináša veľkú dávku dusnej atmosféry, podobnej tej, ako sme mohli vidieť vo filme Hmla (2007). Zároveň tu režisérka dokázala dejovú linku obohatiť o rozmer romantiky, čo je rozhodne v tomto žánri príjemným spestrením. Na druhú stranu filmu trochu podrážajú nohy absencia bubáka a otázky dráždiace zvedavosť diváka, na ktoré však nedostane žiadne odpovede.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Susanne Bier

Rok vydania: 2018
Žáner: Dráma / Sci-Fi / Thriller / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| + atmosféra | - absencia bubáka |
| + réžia | - otázky bez odpovedí |
| + herci | |
| + romantika ako spestrenie | |

HODNOTENIE:



Alita: Bojový Anjel

DO JAPONSKEJ ROZPRÁVKY SO STRÝČKOM MARCINOM



Bol raz jeden japonský strýco Kishiro Yukito z Tokia a už ako šarvanec pozeral kreslenky- anime, najmä sa teda vyžíval v mechwarioroch. Ešte ako tínedžer začal kresliť mangu a stvoril cyborgskú vraždiacu bábiku dl'a gréckej báje o Pygmaliónovi, sochárovi, čo svojou láskou oživil svoje dokonalé dielo – sochu Galatei (jap. Alita- Gally). Potom prišiel nejaký James Cameron-ovie a povedal si: „No tak, točil som Terminátora a vôbec, samé kasové trháky, japonské sci-fi dám so zavretými očami...“ Asi veľ'a čítal komiksy a aj nipponskú mangu, pretože si v roku 2000 „požičal“ spomínaný motív G-Allity do hraného seriálu s Jessicou Albou nazvaného Dark Angel. Skoro dve dekády mu trvalo, kým urobil scenár, prípravy a dostal práva na skutočnú mangu s Alitou. Dokonca ich vyfúkol Guillermovi del Torro (Hellboy, Faunov labyrint, Podoba vody). A sakra, Cameron mu aspoň

mal pustiť rēžiu, keď si „v najlepšom odskočil“ k Avatarovi 2. Nie, on tam posadí Rodrigueza, „zmäknutého krvavého kráľ'a, toho od Tarantina“ a natočia z toho Spy Kids. Ale pekne po poriadku.

Alita: Battle Angel je adaptáciou japonskej cyberpunkovej mangy Yukita Kishira z roku 1990, v origináli nazvanej Gunmu (alt. Gunnm), (eng. gun dream). Zastupuje veľ'mi populárny cyberpunkový žáner mangy a odohráva sa vo vzdialenej budúcnosti, v 26. storočí. Hovorí o cyborgovi – cyborgini či skôr cyborginke, ktorá zdanlivo stratila pamäť a akýsi dobrý robo-doktor ju našiel na skládke, čo slúži ako smetisko pre nebeské mesto Salem. Po resuscitácii si kyberslečna spomenie, že vôbec nie je slečna (má vyše 300 rokov) a vôbec nie je z cukru, ako ju modeluje jej nový tато, ale ovláda bojové umenie vyvinuté špeciálne pre vraždiace stroje – „Panzer





Kunst". Zist'uje, že jej adoptívny rodič Daisuke vôbec nie je milý „doktor zo skládky", a tak sa dá na drog...prepáčte, šport a lov zlosynov, ktorých je v post-apo chudobnom Americku veľmi veľa (áno, dej sa neodohráva v Japonsku, ale v USA). Medzitým vedie triedny boj kapitalistami, zamiluje sa do „bravčiara" (človeka), ujme sa šteniatka a tak... To je tak v kocke dej mangy/anime/filmu bez spoilerov.

Typický, ničím výnimočný, ba skôr štandardný až klišovitý príbeh hocakej generickej cyberpunk- nielen mangy. Áno, lenže ak mangu a jej anime adaptácie poznáte, isto viete, že pri nich nikdy nie je nuda. Postavy sú definované a odlíšené nielen graficky, ale aj prostredníctvom hlbokého charakteru, ktorý sa rozvíja väčšinou strašne dlho (aj niekoľko tisíc strán mangy a rokov vydávania) a prejaví sa v interakcii (konfrontácii) s inými (s takisto kvalitne nadizajnovanými) postavami. Nejde ani tak o dej, pretože je to skutočne klišé, ide o tie extrémne vedomia a emócie, napríklad od úplnej naivity až po osvietenosť, od najodddanejšej lásky až po extrémnu nenávisť a všetko medzi tým, čo tvorí dej. A samozrejme súboje na život a na smrť. Takže nudiť sa nemôžete. Ak

má byť takáto látka predpoklad úspešnej adaptácie, tak je to len dobre. Lenže to by film nesmel robiť oný (nie ED)WOOD (aj ten by to natočil lepšie s takým rozpočtom), ale Hollywood. A komerční režiséri, dokonca dvaja. Samozrejme, západnému publiku stačí, že je to vlastne nonstop akcia, kde sa nejaké vzťahy okrem „romantickej" lásky neriešia siahodhlým vykresľovaním postáv v nejakých komplikovaných situáciách. Postavy sú jasne a plocho definované a keď už treba, aby „reč nestála", trhajú sa na kusy (väčšinou) mimo záberu. Ved' trinásťroční Amíci (RATING 13+) sa nestrieliť aj na školách, zakryjú si oči a predstavujú si „kôšer" zásahy – rany bez čriev a červenej a lá Xena, princezná bojovníčka. Taký Guillermo by sa s tým nepáral – napínavé momenty by boli skutočne mrazivo hororové, krv by bola červená a slzy slané, dialógy vykreslených charaktarov hlboké. Možno v inom živote – v 26. storočí, ale nie v tejto neinteraktívnej videohre s drahou licenciou franšízy. „Okamžitého Oscara tomu filmu!", ako som čítal kdesi na webe. Toľko tém tam osciluje na povrchu, toľko aktuálnych a hlavne v 21. storočí (umelá inteligencia, absolútna chudoba vs. absolútne bohatstvo, láska človeka k



človeku a k človeku-stroju, protetika... Och, no čo už). Avšak ako správny blockbuster, Alita: Bojový anjel je vizuálne prít'azlivý film a ukazuje, ako pokročil technologický vývoj počítačovej grafiky (a netreba sa báť ani 3D verzie – polarizačné okuliare robia zázraky) a je skutočne vizuálnou jazdou v skoro v tempe Bessonovho Valeriána. V kine skrátka nezaspíte a môžete na film zobrať manželku a aj det'uchy. Nechýbajú tu ani osvedčené herecké hviezdy ako Christoph Waltz (Daisuke), Jennifer Connelly, Rosa Salazar (Alita) a štekne si aj Edward Norton. V slovenskom znení exceluje najmä Peter Marcin, ktorý dodáva filmu atmosféru skutočnej rodinnej zábavy. Koniec koncov „necenzurovanú" Alitu si môžete prečítať po česky a to hneď v troch zväzkoch zachytávajúcich dej filmu od vydavateľstva Crew. Alebo si pozriete anime adaptáciu z roku 1993.

„Alita: Bojový anjel je adaptáciou legendárnej, dodnes vydávanej manga série s hardcore znakmi cyberpunk žánru, prispôbenej – zjemnenej pre publikum západného sveta. Ako správny blockbuster je to vizuálne dokonalé dielo. Žiadnu hĺbku originálu a nejaké väčšie emócie v tomto filme však nehl'adajte, je to skrátka intenzívne vypnutie mozgu pre celú rodinu."

Laco Orosz



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Robert Rodriguez

Rok vydania: 2019
Žáner: akčný / sci-fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálne prít'azlivý blockbuster
- + Family friendly zábava
- Charaktery postáv sú výrazne sploštené oproti japonskému originálu

HODNOTENIE:



Jack stavia dom

FAMÓZNY MATT DILLON A VRŠIACA SA HROMADA MŔTVOL



Do kín prišiel nový film dánskeho psychopata a mimochodom i režiséra Larsa Vona Triera! Snád' ani nemá zmysel pokračovať v písaní recenzie, lebo v tomto prípade existujú iba dva protipólné názory. Bud' ho milujete, pretože tento človek má odvahu točiť filmy ako nikto iný, napríklad sociálnokritický muzikál s Bjork, trilógiu, ktorá má kulisy nakreslené kriedou na zemi (*Dogville*, 2003, *Manderlay*, 2005, tretí diel zatiaľ v nedohľadne) alebo práve najnovší *Jack stavia dom*, pri ktorého premiére sa diváci v Cannes hromadne dvíhali a takmer dáviac znechutením utekali z kina. Alebo ho presne pre toto neznášate, lebo nastavuje zrkadlo zvrátenej dobe a prefabrikovaným neinovatívnym filmom robeným len kvôli zisku a vypočítavému uznaniu. Ja mu to však už od jeho režisérskych počiatkov, kedy ešte nebol masovo známy, žeriem i s navijakom.

Lars von Trier, ktorý sa pred siedmimi rokmi v Cannes vyjadril, že Hitlerovi celkom rozumie a dostal zákaz vstupu, opäť udrel a dobyl tento filmový festival i zvyšok sveta svojou drastickou novinkou. Minimálne tým, že sa o filme hovorí a že opäť donútil ľudí odchádzať z kina. Kritici vám povedia, že ide o samoúčelne násilný film, výplod režisérovej samolúbosti a v podstate nudnú, prehnane brutálnu mozaiku Trierovej egocentrickej duše. A možno i majú pravdu. Ale možno majú pravdu i tí, ktorí Trierov nový film chápu ako geniálnu sled' všemožných kultúrnych a pseudofilozofických odkazov a dokonalú kritickú alegóriu na súčasnú presýtenosť samoúčelným násilím, ktorou nastavuje dnešnému umeleckému a filmovému svetu hodnotovo pokrivené zrkadlo. Trier sa nám vysmieva tým, že natočil dačo také brutálne, že nerešpektuje ani pravidlá, ktoré mimo underground brutálnych hororov

(ale tých vidí 5,5 človeka v pivnici z VHSky v Horných Vesteniciach) inak klasické horory dodržiavajú. Napríklad to, že vo filme sa nezabývajú deti. Lars Von Trier sa v provokácii vyžíva a práve táto kapitola, jedna z piatich, ktoré tvoria rozprávačskú štruktúru filmu, je najdesivejšou a až karikatúrne groteskne šokujúcou.

!Spoiler! Jack si dohodne rande s mamičkou dvoch detí a v opustenom lese ich učí pol'ovať. Ako tušíte, všetko sa to šialene zvrhne. Žiaľ, práve tu boli niektoré scény oproti verzii, čo bežala v Cannes (snád' sa jej dočkáme na Bluray), cenzurované, ale i tak ide o šialený masaker, ktorý sa každému nadiľho vryje do pamäti a presne o to podľa mňa Trierovi išlo.

Ako som už písal, kostru filmu tvorí päť kapitol o piatich nič netušiacich obetiach.

//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Jack (Matt Dillon) sa postupne s každou ďalšou vraždou stáva odvážnejším a zároveň sa čoraz hlbšie dostáva do pekla. Svoj príbeh rozpráva starorímskemu básnikovi Vergíliovi, ktorý ho sprevádza na jeho ceste v pomyselnom očistci k bránam pekelným. Toto rozprávanie mierne odľahčuje inak beštiálne vystavaný príbeh vyživajúci sa v najtemnejšej stoke ľudskej spoločnosti a duše. Zároveň Trier dodržiava logické zákonitosti reálneho sveta a nerobí film samoučelným panoptikom jednotlivých scén. Jackovi vraždy prechádzajú práve preto, že im chýba motív, takých vrahov je i v skutočnosti najťažšie vypátrať. Mení miesta vražd, dáva si pozor alebo mu pomôže dažď, keď svoju mŕtvolu šmirgľuje asfaltom priviazanú lanom o auto v plnej rýchlosti. Mŕtvolu skladuje v opustenej budove, ktorú má bezpečne uzavretú a tak ďalej. Ako veľký fanúšik kriminálok takéto premyslené detaily oceňujem. Jack opisuje dopodrobna svoje pohnútky, myšlienkové pochody i traumy z detstva, ktoré ho dohnali k zabíjaniu. Zároveň si týmto svoje konanie neospravedľňuje, ale berie ho ako súčasť svojho života a zabíjanie je preňho dačo ako koníček. Podobne ako stavbu domu, ktorý nonstop búra a stavia nanovo v snahe o dokonalosť. Drevo samozrejme nie je jediná vec, ktorú používa na tvorivú činnosť – vypreparované mŕtvoly sú tiež vhodný „matroš“ pre domáceho kutila z ranku Přemka Podlahy.

Lars von Trier v intenciách manifestu Dogmy 95, ktorý sám založil, natáča celý film na ručnú kameru, ktorá je ale fantasticky ostrá, perspektívne presne rámcovaná a prináša autentickjší zážitok. Každý obraz má svoj zmysel, umelecké zafarbenie a cítiť z neho remeselného génia režiséra, i keď si už o obsahu myslíte, čo chcete. Matta Dillona ako Jacka dotlačil (Trier je že vraj šialený pako i na pláči a vyžaduje od hercov dokonalé výkony) k jeho najvýraznejšiemu hereckému



výkonu v kariére a okamžite by som ho nominoval na Oscara. Scéna, kde klope na dvere a hrá miestneho policajta, aby presvedčil ženu, nech ho pustí do bytu, je fantastická a neskutočne autentická. Je to herectvo v najčistejšej forme, kde si uvedomujete, že to Dillon hrá a zároveň jeho postava hrá iný charakter priamo vo filme – klasický mindfuck a geniálna jednoduchosť Triera. Herecký kruh sa uzaviera. Trier si samozrejme uvedomuje, že je génius a že si veľa ľudí myslí, že je egocentrický blázon. Diváka naschvál provokuje vstupmi, kde hlavný hrdina hovorí o ikonách, ktoré vytvárajú umenie a pustí do toho záber Hitlera (pre ktorého bol perzekvovaný), či keď pri rozprave o zmysle umenia pustí zábery zo svojich filmov ako čistú provokáciu a odpoveď na obvinenia zo samolúbosti. Jack stavia dom je pre filmových intelektuálov rovnakou povinnosťou, ako je Spielbergov Ready Player One pre herných nerdov. A komu za tie skoro tri hodiny masakru nedošlo, že sa s ním Trier hrá v podobenstvách, dáva mu to finálnou scénou polopate najavo.

„V prvom rade, ak sa rozhodnete predsa len vidieť nového Triera, treba si uvedomiť, že i ak ste odchovaní na hororoch, Jack stavia dom je explicitne násilný, brutálny a duševné zdravie poškodzujúci film a rating od 18 rokov tam nie je pre srandu. Mozaika masového vraha pretkaná pseudofilozofickými odkazmi, ktorá funguje ale i samostatne ako dokonalá kritika súčasnej spoločnosti presýtenej nezmyselným násilím. Trier doháňa film ad absurdum vďaka found footage kamere a živočíšnemu herectvu Matta Dillona. Režisérovi ako vždy nešlo o to, aby uspokojil bežného mainstream diváka či fejkových intelektuálnych

recenzentov rozplývajúcich sa nad Ciernou labuťou, ale aby sa o jeho filme hovorilo a šokoval natol'ko, že na neho nezabudnete. A presne to sa mu podarilo, a ak vás aj unudí k smrti, do smrti na niektoré výjavy nezabudnete. Či to je dobré alebo zlé, nechám na vás, presne ako to Trier necháva na šokovanom divákovi.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Lars von Trier

Rok vydania: 2018
Žáner: Dráma / Thriller / Komédia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Matt Dillon
- + réžia
- + búranie filmových princípov
- nesadne každému

HODNOTENIE:



KALO MEDVEDIS #3

Do pol hodinky dorazila štátna kriminálka a uzavrel to tam kvôli vyšetrovaniu. Ja som fajčil na chodbe a rozmýšľal. Chlapec predsa nebol problémový. Až na tú marihuanu, čo som mu predvčerom zobral, keď sa ju s kamarátmi pokúšal fajčiť pred komunitným centrom...



AMAZONSKÁ OŽUNGĽA

TERAZ,
HIRO, SPUSTI
PASCU!

TZUUM

TY SI
ZABUDOL
NAŠE TAJNÉ
ZNAMENIE?

SPUSTI
TO!!!

NAŠE TAJNÉ
ZNAMENIE BOLO
ZAHŮKAŤ AKO
SOVA!

KIKKOKKK



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 Bátor, 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
MSI PS63 Modern

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 opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 1338-709X



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

Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

LEGION

Lenovo™

VÝKON, KTORÝ VÁS VTIAHNE DO HRY

LEGION Y740

Prichádza so skvelými funkciami najmodernejšej generácie grafických kariet NVIDIA® GeForce® RTX. To všetko je optimálne chladené vďaka dvojkanálovému systému chladenia.



Revolučný
grafický
výkon



 Windows 10

Hrajte hry na vyššej úrovni.