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

Číslo 87 / marec 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50€ / Predplatné: od 3,50€

GENERATION

TESTOVALI SME
MSI PS63 Modern

VIDELI SME
Trhlina

HRA MESIACA
Metro Exodus

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

EDITORIÁL

Sila povesti

Vel'mi 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 d'alší. Načo investovat' milióny do marketingu, ked' si môžete zaplatit' zopár streamerov, aby vašu hru streamovali hned' po vydaní a následne sa spoliehate iba na kvality svojej hry, ktorá hovorí sama za seba.

Každopádne, na to, aby ste si toto mohli dovolit', 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 poupravit' 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, ked' si prelistujete magazín Generation plný zaujímavých článkov, názorov, recenzií a d'alšieho skvelého obsahu.

Tak, nech sa páči. Listujte, píšte, čo by ste chceli vylepšit'. Dajte nám vedieť, ako sa vám tento magazín páči. Pretože ho pripravujeme pre vás. Aby ste sa vedeli zorientovat' 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

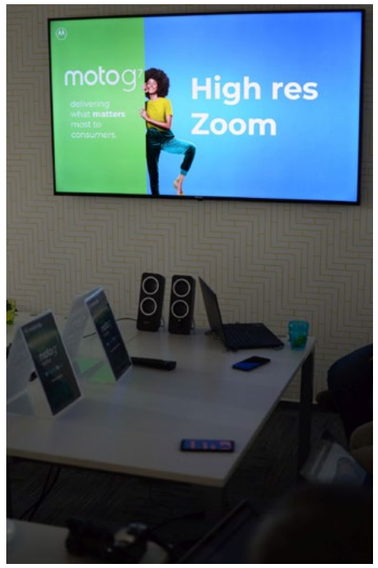
Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

TRENDY
PR

Motorola G7

CENOVO DOSTUPNÉ MODELY MOTO G7 PONÚKNU DLHÚ VÝDRŽ, MNOŽSTVO VYCHYTÁVOK AJ KVALITNÝ FOTOAPARÁT

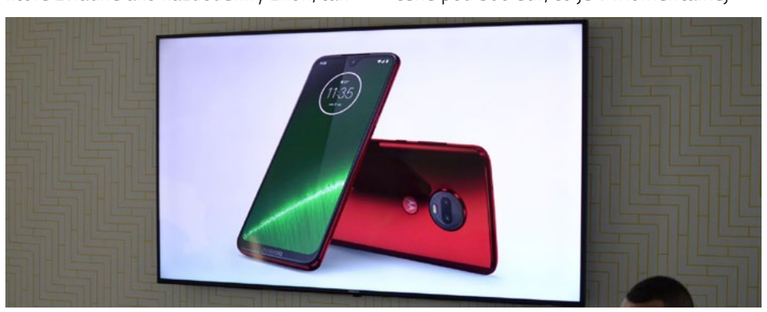


Opäť nadišiel čas, keď Motorola predstavuje prírastky do svojej už bohatej, rokmi overenej a stále obľúbenej série smartfónov Moto G. Nový rad pozostáva zo štvorice zariadení, ktoré spolu zdieľajú meno G7, no každý ponúka niečo iné. Len nedávno sme sa mali možnosť osobne zúčastniť predstavenia dvoch 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 obľube v podstate od príchodu prvých modelov vďaka filozofii, ktorú pri týchto zariadeniach v Motorole aplikujú. Ponúknuť dostatočne výkonné zariadenie, ktoré zvládne ako každodenný zhon, tak obstojné fotografie a jeho kúpa neurobí dieru 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 ovela 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 pootočenia 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.

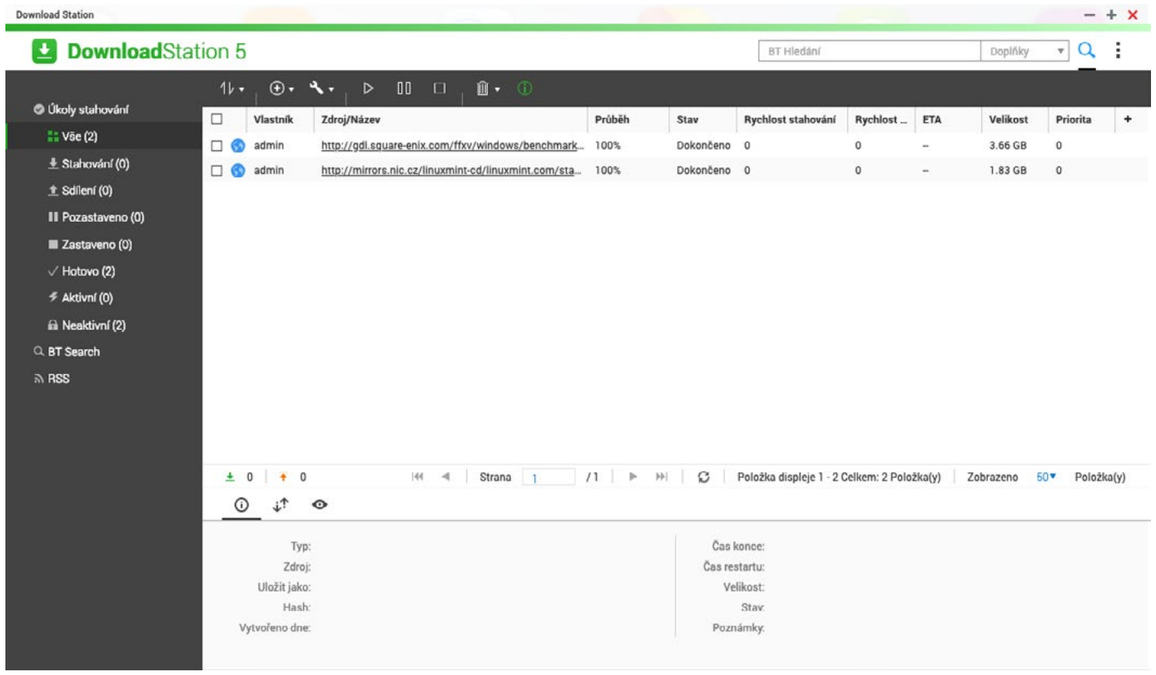
Moto G7 Power je momentálne dostupný v čiernej farbe s cenovkou od 218 eur a v priebehu marca príde aj farebná verzia Ice Violet. Moto G7 Plus sa dá kúpiť u operátora O2 v modrej a červenej farbe za 290 eur. Na modely G7 a G7 Play si ale budeme musieť ešte pár týždňov počkať.

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

Daniel Paulini

TRENDY
TÉMA

Aké multimediálne funkcie ponúka operačný systém QNAP QTS?



Určite budete so mnou súhlasit', 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 stačit' vysokorýchlostné internetové pripojenie s malou odozvou pre hranie najnovších titulov. Ak ale patríte ku konzervatívnym používatel'om, ktorí preferujú prítomnost' multimediálneho obsahu na disku, môže byt' pre vás univerzálnym riešením operačný systém QNAP QTS.

Video Station

Ak sa pozriete na štatistiky toku globálnej internetovek siete zistíte, že právo video je najčastejšie prenášaným obsahom. Nie všetci však disponujeme vysokorýchlostným internetovým pripojením, ktoré dokáže v reálnom čase streamovat' 4K video obsah. Jediná možnost' ako si film vo vysokej obrazovej kvalite prehrat' je jeho stiahnutie (z oficiálnych zdrojov samozrejme :)). Import filmov do kolekcie Video Staion okrem indexácie obstará aj dodatočné metadáta, pričom ako zdroj používa IMDB, jednu z najpopulárnejších a najrozsiahlejších filmových a seriálových databáz.

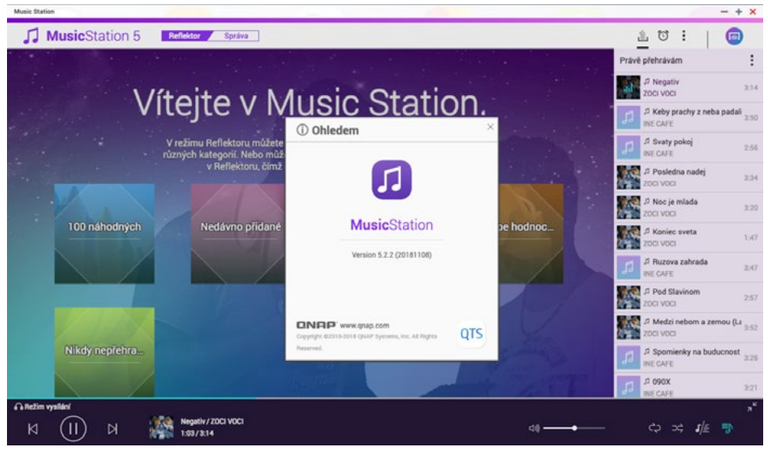
Prehliadanie obsahu v používatel'skom rozhraní s familiárnymi ikonami je tak ovel'a rýchlejšie. Jednotlivé diely seriálov je možné na základe vzoru Názov Seriálu.S01E01 prehl'adne usporiadat' a aplikácia si zároveň pamätá, ktorú časť ste pozerali minule.

Okrem manuálnych kolekcii je možné vytvorit' aj automatizované na základe ratingu, tagu, žánru alebo rozlíšenia. V hornej časti nástrojového panelu sa nachádza vyhl'adávanie so všetkými dostpnými parametrami a podporou fulltextu. Poslednou ikonou je možné video obsah streamovat' cez Apple TV, Chromecast alebo iné zariadenie s podporou DLNA. Vel'kou 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 intepreti si cestu do databáz služieb ako Spotify, Apple Music alebo Deezer stále hl'adajú. Ďalšou potenciálnou používatel'skou skupinou sú konzervatívny používatelia, ktorí zmienené služby nepoužívajú už len z princípu.

Aplikácia Music Sation ponúka prehl'adnú správu audioknižnice a zdiel'ania hudby. Zdrojové audio súbory knižnice je možné pridat' z l'ubovol'ného lokálneho priečinku NAS, pričom súbory sú okamžite



indexované a dostupné ihned' k prehraniu. Pokial' sa vo vašej zbierke nachádzajú súbory, ktoré majú chybne vyplnené ID tagy môžete ich opravit' ako jednotlivo tak hromadne, čo je užitočné hlavne pri vel'kých kompiláciách. Samozrejmost'ou sú funkcie ako vytváranie zoznamov skladieb, úrpava 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? Jednozačne široké možnosti streamovania hudby do rôznych zariadení rôznymi protokolmi. Je teda jedno či chcete hudbu prehrat' cez Chromecast, Apple TV alebo iné DLNA zariadenie, Music Station si s každou menovanou platoformou poradí. Čerešničkou na torte je podpora prehrávania cez Bluetooth, no podpora tejto funkcionality závisí od druhu NAS zariadenia.

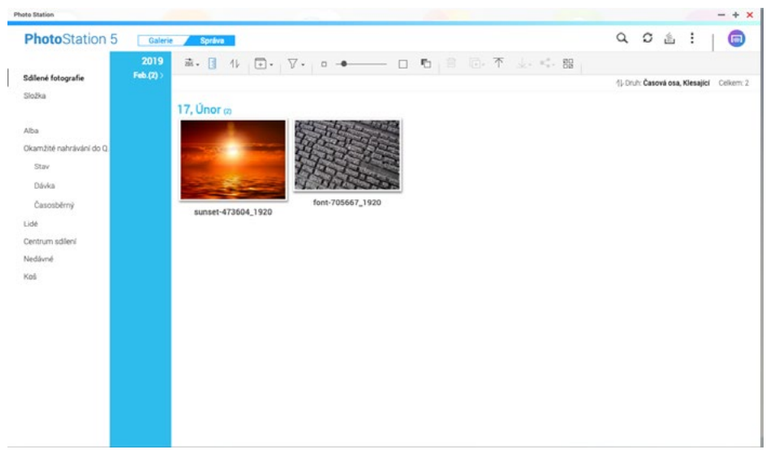
Používatel'ov systému macOS poteší, že NAS je taktiež možné používat' ako iTunes Server a celú hudobnú knižnicu tak môžete spravovat' priamo z desktopovej aplikácie iTunes. Okrem vlastných audio súborov je možné prehrávat' rádia vd'aka integrácií služby Tuneln. V ponuke sú rádia zo všetkých kontinentov s rôznymi hudobnými štýlmi alebo čisto spravodajské stanice. Medzi d'alšie 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 upravovat' názov, dodatočné údaje o fotografii alebo ich zdužovat' do jednotlivých albumov.

Aplikácia myslí aj na používatel'ov, ktorí si z dovolenky prinesú stovky fotografií a nechce sa im jednotlivo priradovat' fotografie do správneho albumu. O to sa stará funkcia Smart Album, ktorá fotografie do albumu zaradí na základe dátumu vzniku alebo priradeného tagu. Podporované je aj prehliadenie 360° fotografií a videí priamo v prehliadači.

So spomienkami sa dnes väčšina používatel'ov chváli aj na sociálnych siet'ach a aj na tento aspekt vývojári mysleli pridaním integrácie s Facebookom, no je možné vytvorit' aj HTTP odkaz. Pre funkčnost' tejto možnosti je ale nutné mat' verejnú IPv4 adresu a povolený prístup pre zvolený port v URL. Po inštalácii doplnku je taktiež možné označovat' l'udí na základe detekcie tváre.



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

Download Station

Hoc je st'ahovanie obsahu z internetu považované za výsadu pirátov, a v dnešnej streamovacej dobe sa to môže zdat' až neuveritel'né, stále existujú umleci a združenia, ktoré diela umožňujú zakúpit' a stiahnut' vo forme súborov na harddisk. V prípade systému QTS sa o tieto úlohy postará aplikácia Download Station. Tá okrem st'ahovania prostredníctvom HTTP a FTP protokolov spol'ahlivo pracuje ako BitTorrent klient. Nechýbajú ani pokročilé nastavenia, pre ktoré porty máte povolenú komunikáciu s trackerom a zvolit' si typ klienta. Najmä druhá menovaná možnost' je užitočná, ked'že niektoré trackery nepovol'ujú komunikáciu s neznámymi klientskými aplikáciami.

V prípade, že chcete seedovat' súbory iba v určitom časovom okne, v nastaveniach sa nachádza časový diagram, v ktorom si l'ahko určíte časový rozsah st'ahovania a odosielania paketov. Dostupné sú aj doplnky, ktoré umožňujú priamo v aplikácií vyhl'adávat' obsah na najpopulárnejších trackeroch ako Kickass alebo The Pirate Bay.

Mierne netradičnou funkcionalitou je podpora st'ahovania obsahu z RSS feedu. Túto možnost' ocenia používatelia, ktorí nechú svoje čitatel'ské preferencie zverovat' od rúk tretej strany. Stránku je po stiahnutí možné okamžite otvorit' pričom sa v html súbore nachádzajú všetky obrázky takže nebudete ochudobnený o žiaden obsah. CSS štýly síce niekedy nesedia úplne na 100%, no nadpis od obyčajného textu l'ahko rozoznáte.

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 ked' vám v televízore či monitore (dúfajme, že nie v byte) snežilo, stihli sme to urobit' 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 otepl'ovačiek a tridsiatich troch perín do pohodlia gauča. Nezabudnite si však k telke prichystat' aj tlačený 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, pokial' by ho nezachránila sexi nindža Saya a jej banda grázlov. Marcus má na výber - bud' ostane na ulici, alebo príjme štipendium na Kings Dominion High School for the Deadly Arts (alternatívne King's Dominion Atelier of the Deadly Arts), kde sa bude učit' asasínske umenia.

Tak sa ocitne na najbrutálnejšej strednej škole sveta, kde smotánka podsvetia posiela študovat' svoje ratolesti podl'a 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 chodit', si musí Marcus dávat' 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 charaketermi a gradujúcim násilím, publikuje s občasnými prestávkami od roku 2014 spoločnost' Image Comics, tretie najväčšie komiksové vydavatel'stvo v USA (v Generation ste si mohli prečítat' už dva rozhovory s jeho spoluzakladatel'om 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, ked'že 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 vychádzat' z pôvodného komiksu s osemdesiatkovou „LSD dobrodružnou" atmosférou a antihrdinskými postavami. Autori aj jeho protagonisti sl'ubujú, že bude zachovaná kontinuita a seriál príliš nevybočí z kanónu, ako to, nanešt'astie, 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 verejnost'ou nenávidených" superhrdinoch, ktorých viedol génius na invalidnom vozíku.

Každý člen patroly prežil strašnú nehodu, ktorá mu dala nadl'udské schopnosti, ale jazvami poznamenala jeho tvár aj dušu. Úlohou týchto „netvorov" je pod vedením supermozgu vyhl'adávat', vyšetrovat' a potláčat' najbizarnejšie svetové fenomény (katastrofy a zločiny). Komiks vd'aka rastúcej popularite dostal vlastnú radu a dodnes je známy pod názvom Doom Patrol. Vznikol síce skôr ako nepopieratel'ne „rovnaký" X-Men od Marvelu, ale napriek tomu sa nevyhol obvineniam z nečistej konkurencie a plagiátorstva.

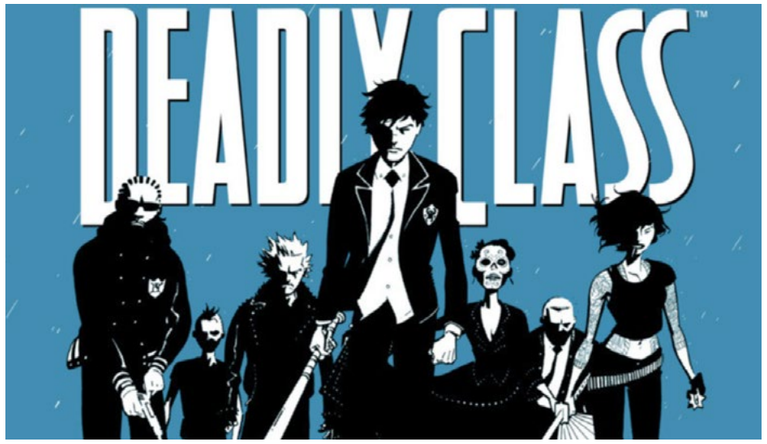
Pôvodná série bola ukončená v roku 1968 číslom 121. Niekol'ko rokov napodobeniny i pôvodné postavy (ako napríklad populárny Robotman) host'ovali po iných sériách DC a mali vlastné „špeciály", až kým sa v roku 1987 nespustila druhá séria.

Väčšina pôvodného tímu bola „resurektovaná" a boli pridané nové postavy, čo nebola žiadna výhra až dovtedy, kým seriál nezačal písat' legendárny Škót Grant Morrison (Batman, The Invisibles, Happy!, JLA). Morrison sériu preorientoval na dospelejšie publikum a nastolil temnejšie témy, najmä v story arcu „Crawling from the Wreckage". V Morrisonovej tónine pokračoval knižný spisovatel' Rachel Pollack už pod dcérskou značkou DC-Vertigo (pre dospelé publikum), no séria napriek tomu skončila v roku 1995. Neskôr opät' dochádzalo k d'alším neúspešným rebootom.

Záujem o Doom Patrol však dokázalo znova nakopnút' ich host'ovanie 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, l'udkovia 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 tešit' 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 akéhokoľvek 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 striela si z typickej komiksovej dysfunkčnej rodiny (najlepší 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 chtiac-nechtiac naplnený a vzniká nesúrodý superhrdinský tím plný bizarne vyzerajúcich a mierne vyšinutých postavičiek.

Podobných titulov je mnoho a aj ďaleko kvalitnejších (napr. Black Hammer a staršie), no Way stavil na temný humor, alternatívnu históriu, kde napríklad nezastrelili 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 idei a hlavne motívy 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
KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK
Nintendo
3
www.pegi.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 úrovní.
Zdieľajte zábavu! Hrajte sami alebo objavujte spolu s kamarátom ako duo.
(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)
29. MARCA
© 2019 Nintendo
CONQUEST
www.nintendo.sk

Playstation v roku 2019

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

Kde začat'? Pre Sony, tak ako aj pre Microsoft to bude zrejme d'alší 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 zastrašujúce (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 prečítat' tu:

Tento rok to pre Japonskú spoločnost' vyzerá vel'mi zaujímavo. Už od leta sa očakáva, že bud' sa udeje niečo vel'ké, alebo vôbec nič. Pomohla tomu aj správa, že sa nezúčastnia E3 2019 a taktiež zrušenie PSX konferencie v decembri minulého roka. V hernom priemysle ide o dost' závažnú vec. Je možné, že spoločnost' vystriel'ala všetky tromfy? Nemajú nič, čo by nám ponúkli a tento rok jednoducho prejde spôsobom vydávania exkluzivít a d'alšie zaujímavosti, oznámenia, či projekty môžeme očakávat' až v 2020? Vylúčené to nie je, aj ked' o tom dost' pochybujem. Každá spoločnost' musí akcionárom vykazovat' zisky.

To je holý fakt. Jeden celý rok bez oznámenia akýchkol'vek noviniek jednoducho nepripadá do úvahy, predaje exkluzívnych hier proste stačit' nebudú. E3 2018 dopadla u Sony iba rekapituláciou a oznámením cca 3 projektov. To nebude stačit' a takto dobre rozbehnutá konzola ako je PS4 si nezaslúži pauzu. Isto teda môžeme očakávat' vlastnú Sony akciu a to nemyslím PSX v decembri, nakol'ko to je vel'mi neskoro.

Čo nás teda čaká a neminie? Pod'me sa pozriet' na to, či si pre nás pripravili niečo zaujímavé aspoň, kým sa dozvieme o ich postupe niečo viac. Môžeme zhodnotit', že určite sa máme na čo tešit', aj ked' niekol'ko otáznikov tu stále bude visiet'.

PlayStation 4 sa zapíše do histórie ako jednoznačný vít'az 8. generácie konzol. K januáru 2019 má na konte predaných takmer 92 miliónov kusov, zatial' 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 vel'kému úspechu len druhé miesto. Druhé, aj ked' majú menšie predaje ako Microsoft, nakol'ko 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? Odpoved' je jednoduchá. Exkluzívne hry. Viac netreba dodávat', iba ich treba dodávat'. Nintendo má svoje, PlayStation svoje. Xbox skoro žiadne, aj ked' v oboch článkoch vyššie si prečítate, že to sa zrejme zmení.

Sony, napriek všetkému tento rok môže mat' vel'mi 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 začat'?

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

Days Gone. Tento titul netreba nejako zvlášt' predstavovat'. V konečnom dôsledku, žiaden z tých, ktoré tu budú. Každý, kto sleduje novinky v hernom svete vie, o čom je reč. Hordy besných nepriatel'ov (nie zombie!) likvidujete jedna radost'. Oficiálne vychádza 26.4.2019 a očakávania sú vel'ké. Podl'a videí zverejnených na posledných dvoch E3 to vyzerá možno na d'alšiu IP /intellectual property/ respektíve novú značku na konzolu. Máme o hre celkom málo informácií, takže kto vie, môže to byt' začiatok novej série a kto to ešte nepočul, tak bude obsahovat' české titulky. Aj Horizon: Zero Dawn prišiel z ničoho nič a pokračovanie je jednou z najočakávanejších titulov na konzolu od Sony.

Medievil. Kto vlastnil originálnu PSX alebo PS1, tak ten zrejme vlastnil aj túto hru. Už v lete by sme sa mali dočkat' úplného remaku pôvodného titulu z roku 1999, ked' zlý Zarok zaútočil na král'ovstvo Gallowmere s armádou nemŕtvych. Proti nemu tiahol Sir Daniel Fortsque, udatný hrdina, ktorý, bohužial' zomrel, ked' ho trafil úplne prvý šíp v vystrelený v boji. Napriek tomu bol Zarok porazený aby sa schoval a o 100 rokov vrátil, pomocou kúzla oživil znova armádu nemŕtvych kradol duše živím. Popri tom ale nevedome oživí aj Sira Daniela, ktorý je síce kostlivec, chýba mu spodná čel'ust' a oko, ktoré stratil v boji, no je odhodlaný hrozného Zaroka zastavit'. Čo k tomu viac povedat'? Kto má rád trošku morbídny humor, krásne animácie a vtipné scény, nemal by váhat'. Titul bol dobý úž 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 očakávat'. Mnohí hovoria o simulátore kráčania, iní zas šalejú, kedykol'vek len vidia názov hry v nejakom článku. Hideo Kojima je génius, o tom žiadna reč. Otázka je, či aj teraz trafil do čierneho. Bud' to bude jeho epický návrat, alebo odchod do herného dôchodku. Hra vyzerá skvelo, čo si budeme klamat'. Príbeh, aspoň z trailerov, môže byt' ozaj zaujímavý. Celý problém spočíva v hratel'nosti a prechádzanie hrou samotnou. Nikoho nebude bavit' sa prechádzat' po vel'kej mape a zbierat' krabice, či ich potom niekam odniest'. To je samá vata. Žial', viac sme ale nevideli. Môžeme len dúfat' a čakat'. Mnohí budú čakat' na recenziu a priznám, že ja budem jeden z nich. Niekto z našej redakcie, niekto 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 napísat' 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' privel'mi uzavretá, no na svoju dobu tam bolo všetko, ako malo byt'. Krásny vizuál, neskutočná hudba a príbeh, ktorý sa t'ažko prekonáva. Rád to porovnávam k Horizon: Zero Dawn. Tam tiež len jedna časť' dokázala pohnút' masami l'udí, aby čakali na pokračovanie. Možno to nie je legenda ako TLoU, no nemá od nej d'aleko. Po druhej časti sa ňou môže stat', ja budem len rád. Ale aby som sa vrátil k pointe, Naughty Dog ešte nesklamali. Podl'a videí z E3 môžeme pomaly konštatovat', že nesklamú ani teraz. Dúfajme. Každopádne, toto je jedna z vel'mi mála hier, kde sa nebojím predobjednat' a že som tak aj urobil. Už len dúfat', 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 dost' 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 d'alšie 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 pokračovat' 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 vlastnit'. V tomto roku už vyšli, alebo nás čaká mnoho d'alších zaujímavých titulov, ktoré vyjdú aj na PS4:

25.1. Resident Evil 2
29.1. Kindom 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 stat' je, že nám Naughty Dog a Guerilla Games oznámia prácu na nových tituloch. Od Guerilla Games sa očakáva pokračovanie Horizonu a možno Killzone. Naopak, Nauhgty Dog je momentálne v bode, kedy má ukončený Uncharted. Lost Legacy síce ukázal, že sa dá na tejto značke pracovat' aj bez Nathana, no skôr sa tu podsúva otázka, či nám nepredstavia úplne novú značku. Skôr, či neskôr to prist' musí a ak The Last of Us príde tento rok, nevidím inú možnost', ako začat' pracovat' 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 máloktorá 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 healt 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, nečumí len na mapu a užíva si hru. Kolega Maroš dokonca o tom napísal samostatný článok (tu)

Scény sú interaktívne

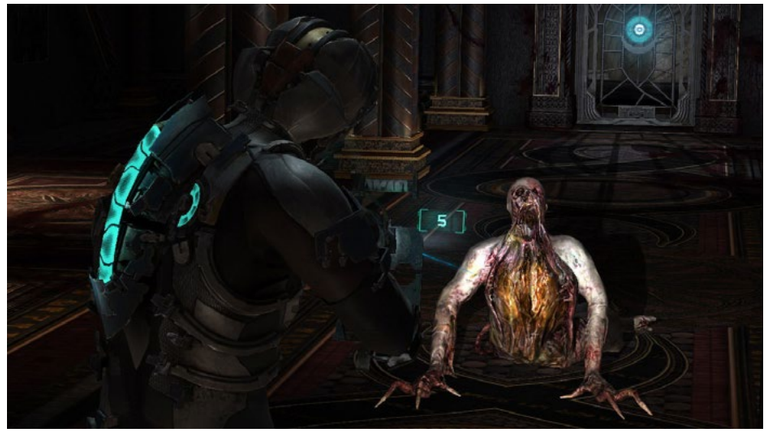
Počas hrania nie ste prerušovaný cut-scénami. Všetko sa deje zabehu, plynule prechádzate po celom sektore, kde sa odohráva dej a loading máte len pri presune „električkou" do inej časti lode.

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.

Nakoľko 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 terno, 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 dosť. Sú doslova stovky titulov, kde zabíjate 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 odstrelťovania končatín v množstve, aké tu ešte nebolo. Každý typ nepriateľa mal hneď niekoľko bodov, kde sa dal pokrájať 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 obťažnosti 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 hrory.

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 blížime 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 ohlásený 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 dlhej 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 Rezident 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 modernozovali mnohé mechaniky a samozrejme, pridali svoje. Ak to ale zoberieme v celku, ak by naozaj vytvorili remake pôvodnej trilógie Dead Space a pustili na súčasné 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

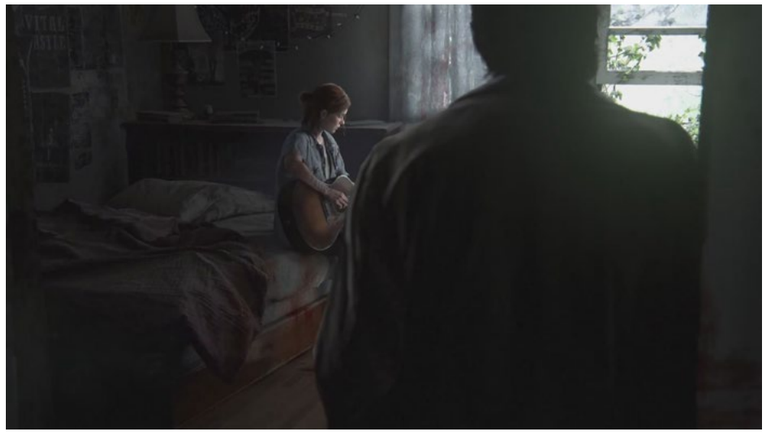
Majú ešte vôbec exkluzivity zmysel?

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 trošku 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 l'udia nie sú obmedzovaní tým, že ak majú jeden, druhý nemôžu mat'. Práve naopak. Oba sú vol'ne dostupné, takže hráč, ak chce, môže hrat' všetko, čo ponúkajú títo dvaja kohúti a môže im byt' jedno, čo majú medzi sebou, k hrám ako takým sa dostanú vždy.

Ako vyvolat' hádku na internete? Začnite s tým, že rozmiešate PC Master Race, do toho nalejete Console Peasant a celé necháte vykysnút'. Akonáhle to krásne naberie na objeme, posypeme exkluzívnymi hrami a vložíme do vopred vyhriatej rúry. Asi o 5 minút' môžeme vytiahnut' a servírovat', pretože nedočkavý dav už drží vidličky a nože v rukách a nevie sa dočkat', aby si každý odrezal svoj kúsok.

Večný problém, ktorý nikdy nezmizne je, že l'udia sa potrebujú hádat'. Preto je na internete tol'ko trollov, 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 spoločnost' ohlási bud' úplnú, alebo časovú exkluzivitku. V závislosti od kvality samotného projektu



to nahnevá tábory, ktoré si musia počkat', či sa nedočkajú vôbec. Urážkami sa nešetrí, 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 zahrat'). Zatial', 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 spájat' a držat' za ruky, má zmysel vytvárat' exkluzívny obsah pre nejakú konzolu alebo PC? Odpoved' znie: áno.

Dôvodov je mnoho, tak sa pod'me pozriet' 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, podl'a všetkého, predbehnú Xbox One a to vzhl'adom na náskok, ktorý mal, je ozaj trošku hanba.

A to píšem ako hrdý majitel' 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 vel'kom investuje na pokračovaniach overených značiek, či budovanie nových. Microsoft si to konečne uvedomil a nakúpil štúdia, trošku neskoro, no lepšie, ako nikdy.

2. Budovanie mena spoločnosti

Niekto sa možno bude hádat', no sú l'udia, ktorí nevidia rozdiel, medzi Xboxom a PlayStation, jednoducho videli nejakú hru a chcú si ju zahrat', 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 neoddelitel'nou súčast'ou PlayStation, tak Mário, Zelda a Pokémoni definovali Nintendo. Lenže to sa mierne zmenilo.

Microsoft z dôvodu, že chcú podporit' predaje Windowsu povol'ujú hranie svojich hier na PC (dost', že ich je málo, tých exkluzivít), takže hráči nemajú dôvod kúpit' si konzolu. Oni nie a nie to pochopit'. Ked' sa povie Mario, každý si predstaví Nintendo, ked' sa povie Kratos, či Nathan, všetci vidia PlayStation, no ked' sa povie Forza, l'udia vidia Microsoft, lebo si to môžu zahrat', kde chcú. Oni sa stále ohrádzajú, že nevidia dôvod, prečo by nejaká hra mala bežat' 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, pokial' sú kvalitné, budujú značku a to nemyslím Sony, či Microsoft ale konkrétne PlayStation či Xbox.

Konzola od Nintenda vždy bude pre všetkých Nintendo, nech ju pomenujú akokol'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. L'udia si 3x rozmyslia, či si kúpia nový Xbox, aj ked' Microsoft nakúpil štúdia, 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 žmýkat' 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 (intelectual property – čo je skratka pre niečo ako nový herný projekt) vel'mi vítané. Vždy trošku s obavami, ako to celé nakoniec bude vyzerat', no osvieži to trh a ak sa podarí, posilni značku, zvýši predaje. Samozrejme, na začiatku sa nečaká, že to prekoná všetky rekordy predaja, no pokial' je titul naozaj kvalitný a zábavný, môže sa z neho stat' nová séria, po ktorej budú davy šaliet' a d'alšie pokračovania môžu tieto rekordy trhat'. 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 behat' po mape až po jeho dokončení, pretože sa od neho nemohli odtrhnút' (to bol aj môj prípad).

Žial', neviem, kol'ko 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 definovat' počiatky PS5, pretože pokračovanie by teoreticky malo vyjst' 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, kúpit' si váš produkt? Ponúknite niečo výnimočné, unikátne, niečo, čo inde nenájdu. To je jednoduchá matematika. Navyše, každé nové IP donúti konkurenciu pracovat' na niečom novom vo svojom tábore.

V konečnom dôsledku, či sa to l'ud'om 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 ukázat' 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 bojovat' o hru roka, ako o bohapustý zisk. Treba len dúfat', že to ostane tak aj nad'alej a že konečne aj Microsoft sa pridá do tejto vojny, aby sa každým rokom posúvali hranice kvalitných hier, nech prídu nové značky. Série, vel'ké či malé, také, ktoré si budeme navzájom závidiet' a hádat' sa kvôli nim. Pretože to je znak toho, že to ozaj vyšlo..

Róbert Gabčík

msi
Discovery CHANNEL
PS63 Modern
4-Sided Thin bezel
1.6kg Ultralight
16 hrs
Productivity up to 16 hrs
NVIDIA 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, ked' poviem, že žáner adventúr mal neuveritel'né kúzlo a pocit pri hraní týchto titulov bol skutočne neopísatel'ný. Adventúry obsahovali mnoho aspektov – mali zaujímavý príbeh a k tomu ste často potrápili svoje mozgové bunky. Dokonca aj z vývojárskeho hl'adiska nebolo až tak komplikované vyrobit' takéto hry. Vývojárov, ktorí robili adventúry, bolo mnoho a jedna spoločnost' v 90. rokoch z davu neuveritel'ne vytŕčala. Bola to Sierra On-line.

Ako sa stat' král'om?

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 sŕdc hráčov. Teraz ma množstvo fanúšikov série istotne znenávidí, no doposial' nechápem, čo všetci na jej prvej verzii videli. Hoci som si k nej časom našiel určitý vzt'ah, nikdy som z nej nebol príliš unesený. King's Quest ste dokázali prejst' za smiešnu polhodinu, ak ste vedeli, čo máte kde použit'. Dialógy mi taktiež neprišli príliš vtipné a ani chytré. V roku 1983 bola navyše grafickým štandardom EGA, voči čomu som mal v 90. rokoch, ked' som tieto hry hrával, vyslovene odpor. Neskôr sa táto séria, našt'astie, dočkala aj VGA remaku, ktorý priniesol naozajstný pokrok v grafike a aj v hratel'nosti.

Podobne ako King's Quest som vnímal aj sériu Leisure Suit Larry. Tá síce prišla pre mňa v rovnako hnusnej EGA grafike, no prinášala nádych niečoho zakázaného, čím boli hlúpy humor a šteklivé momenty. Tu som hre dokázal naozaj odpustit' prvotný vizuál a hratel'nost' (mimochodom, aj Larry sa dočkal VGA remaku). Či to bolo štýlom, akým sa hra prezentovala, alebo dizajnérom Alom Loweom, to povedat' neviem, no odporúčam si ju zahrat' aj dnes. A ak nie túto starú verziu, tak určite nejakú novšiu či dokonca najaktuálnejšie „zmŕtvychvstanie" Larryho z roku 2019. Ak ste však obom videohrám dokázali odpustit' niektoré nedostatky, priniesli naozaj podarený zážitok, pričom VGA verzie boli už na úplne inej úrovni.

Tak Ty chceš byt' 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 povedat', že vyzerala naozaj bravúrne aj napriek tomuto nedostatku. Doposial' nechápem, ako sa chcelo tvorcom s EGA grafickým kabátom tak vyhrat', 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 bojovat', hra totiž obsahovala RPG prvky. Tie boli, samozrejme, vel'mi primitívne, no aj tak ju poriadne ozvláštňovali. Marketingovo vývojári stavili na to, že ide v podstate o tri rôzne videohry v jednom. Na začiatku ste si totiž mohli vybrat', či chcete hrat' za kúzelníka, bojovníka alebo zlodeja. Váš prvotný výber potom ovplyvňoval to, ako ste hrou prechádzali.

Aby to nebolo také jednoduché, v EGA verzii ste museli počas hrania spat' a jest', inak by vaša postava mala problémy. Rozhovory boli rovnako dôležité, pretože to, čo vám niekto povedal, ste si museli často zapisovat' 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 spravit' či povedat'.

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, uchmatnút' 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 darčeku k časopisu.

Chytrí Goblini menia žáner 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 vydavatelia 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 čast'ami, ktoré sa skladali z jednej a viac obrazoviek. Na nich ste vždy museli vyriešit' určitú hádanku, ktorá vás posunula d'alej. Nemusím hovorit', že mnoho hráčov si na niektorých z nich dlhé hodiny lámalo hlavy.

Interaktívna psychoadventúra?

Pamätáte si ešte čudesný 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 vidiet' až dvadsat'pät' 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 byt' 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 ihned' stal obl'úbeným. Povedzme si úprimne, kto by ako malý chlapec alebo tínedžer nechcel byt' policajtom, chytat' zločincov a bránit' zákon? Vylepšené verzie navyše pôsobili neuveritel'ne 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 vynachválit'. Vel'mi podobne na tom bolo aj pokračovanie The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery. Žial', tretia čast' Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned prišla s 3D grafickým kabátom, čo sa mnohým l'ud'om nepáčilo. Preto si hra odniesla iba vel'mi vlažné hodnotenia.

Tu pút' adventúr od Sierra Online končí. Niet sa čomu čudovat', 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 prispôsobili. Dôkazom o tom je aj napríklad Half-Life, ktorý Sierra vydávala, taktická akcia SWAT 3: Close Quarters Battle a mnoho d'alších videohier.

L'ubomír Čelár

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

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 vel'kohubé prehlásenia tvorcov. Netradičné vydanie sa vyplatilo.

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

Hru napríklad v rovnakej chvíli hrali až 2 milióny hráčov, Apex Legends subreddit získal už vyše 540 000 odberatel'ov a akcie Electronic Arts stúpli 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 snažit' 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 vel'ký hit, ktorý sa minimálne teraz javí ako vel'ký ašpirant 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 prijatel'ných pre takú početnú komunitu.

Reggie odchádza do dôchodku

Reggie Fils-Aime, prezident Nintendo of America, po 15 rokoch opúšťa rady Nintenda, aby si užil zaslúžený odpočinok s rodinou a priatel'mi. 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 vášeň, ktorú hráči prejavovali Nintendu. Regginator, titul, ktorý získal za svoj rázny a teatrálny prejav, bol v spoločnosti počas tých najväčších úspechov Nintenda s konzolami Wii a DS, a zároveň i počas tých menej podarených období, ked' Nintendo pohorelo s konzolami GameCube a Wii U. Súčasného prezidenta v apríli nahradí Dough Bowser. Áno, to je jeho skutočné meno. A áno, Mario to už má podl'a 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 spoločnosti Beamdog a Skybound Games. Dôkazom, že aj takéto hry majú na týchto platformách svoje miesto, majú byt' 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 očakávat' už v priebehu tohto roka. Asi najväčšou otázkou ostáva, ako si tvorcovia poradia so zložitým ovládaním.

Denuvo v Metre vydržalo 5 dní

Hráčmi neobľúbená 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 hľadiska 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 otázne, no tento softvér, ktorý preukázatel'ne 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 ked' sa hráči už čoraz hlasnejšie dožadujú zmeny, Disney si, paradoxne, pochval'uje spoluprácu s EA na značke Star Wars.

Je to už šest' rokov, čo Electronic Arts získalo práva na Star Wars. Počas tohto obdobia boli vydané len dve hry podsérie Battlefront, ktoré vel'ký úspech u hráčov nedosiahli a zároveň boli dve hry zrušené – lineárna cinematická 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 vel'mi nechcelo a asi na tom niečo bude. EA CEO Andrew Wilson totiž nie je vel'ký 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 drahej 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 Vel'ká 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 mal'ovať čerta na stenu. Cases sú pre hráčov dostupné pri hraní multiplayeru a taktiež v móde Blackout.

PREVIEW
PS4

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 vd'aka ním v hre vytvorili jedinečné zážitky. Teraz sa štúdio rozhodlo vybrat' ešte o krok d'alej. V chystanom titule Dreams dajú hráčom totiž úplnú vol'nost'.

Nedávno sa nám, rovnako ako tisícom d'alších l'udí, do rúk dostala chystaná PlayStation exkluzivita Dreams prostredníctvom Dreams Creator beta testovania. Zatial' v ňom nebol dostupný plánovaný príbehový mód a podpora PlayStation VR, no vývojári nechali komunite vol'nú 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, ked' sme prvýkrát zazreli to, čo sa dnes volá Dreams, mali l'udia na perách jednu otázku: „O čom táto hra vlastne je?" Ak by sme ju mali popísat' v krátkosti, nejde o hru v pravom zmysle slova. Je to primárne nástroj na tvorenie a zdiel'anie virtuálneho obsahu všetkého druhu. V Dreams sa už nedajú vytvárat' iba vlastné levely, v Dreams môže ktokol'vek vytvorit' čokol'vek, čo si zmyslí.

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

Predtým, než som Dreams vyskúšal, som si nevedel predstavit', ako chcú vývojári toto všetko umožnit' na hernej konzole. Ako som ale postupne prechádzal skvele pripravenými tutoriálmi, začal som si uvedomovat', ako intuitívne a jednoducho sa všetko ovláda. Možno vás zaujíma, ako sa dá v editore orientovat' bez myši. Tá bola nahradená gyroskopom Dualshocku, ktorý ovláda pozíciu chlpatého kurzora na obrazovke. Hoci si to vyžaduje istý čas, po tom, ako si naň zvyknete, budete premýšl'at', prečo ho nevyužíva viac hier.

Na um vám asi príde aj otázka, ako sa dá programovat' bez klávesnice – hry predsa musia obsahovat' tisíce riadkov kódu. Nuž, ani tu Dreams nemá problém a programovacie jazyky nahrádza akousi grafickou reprezentáciou cyklov, podmienok, časovačov a všetkých d'alších potrebných funkcionalít súčiastkami, ktoré sa prepájajú káblikmi do obvodov. Tie vo forme mikročipov vložíte priamo do hernej scény, pripojíte k nim objekty, ktoré majú ovplyvňovat' 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 použitel'né.

Audio editor je vel'mi podobný klasickým softvérom na úpravu hudby a nemali by ste mat' problém vytvorit' v ňom akúkol'vek skladbu. Titul umožňuje pri tvorbe hudby použit' 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 vol'ne pohyboval v priestore a vytváral tak za pár sekúnd lepšie skulptúry, ako som vedel spravit' 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 siet'ou na zdiel'anie vytvoreného obsahu, či už ide o hry, modely, skladby alebo mal'by.

Všetko je zdiel'atel'né, lajkovatel'né, ale čo je najdôležitejšie – remixovatel'né a znovu použitel'né. Vo svojich výtvoroch tak môžete bez problémov použit' čokol'vek od iných tvorcov a zároveň budú automaticky pridaní ako spoluautori. So spolubývajúcim sme napríklad v priebehu pár minút hodili dvoch dinosaurov do krajinky a zapojili im namiesto revu štekanie psa a mňaukanie mačky. Všetko sme jednoducho zobrali od komunity, spojili a niekol'ko 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 tvorit', môžete strávit' hodiny jednoducho listovaním kvantami hier a iných výtvorov, ktoré má na svedomí komunita. Základnou hrou, ktorú dokáže l'ahko vytvorit' v Dreams hocikto, 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, striel'al 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 kompetetívne hry pre viacerých hráčov a všetky d'alšie 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 vyt'ahujú z kabeliek učebnice programovania v C# a púšt'ajú sa do vývoja. Pre takto tvorivých l'udí sa zdá Dreams dokonalým a myslím si, že má potenciál upútat' aj pozornost' l'udí mimo herných kruhov.

Jediná moja otázka, ktorá ešte zostala nezodpovedaná a môže mat' vel'ký vplyv na úspech hry, je to, ako plánuje Media Molecule všetok tento obsah regulovat'. Už počas bety som narazil na niekol'ko vel'mi dobrých výtvorov založených na Star Wars univerze, čo by sa asi spoločnosti Disney vel'mi nepáčilo, najmä ak by v Dreams začali vznikat' lepšie Star Wars tituly, ako vytvorili v EA za posledných 5 rokov. Jediným krokom v tomto smere bolo zatial' zakázanie priameho načítania hudby do Dreams, aby sa zamedzilo výskytu licencovaných skladieb. Taktiež si viem predstavit', že by sa v Dreams mohli po vydaní začat' vyskytovat' výtvory s pornografickou či extrémistickou tematikou, čo by určite na titul nevrhalo dobré svetlo. V každom prípade, to je zatial' hudba budúcnosti a špekulovat' o možných riešeniach je starost'ou vývojárov.

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

Je t'ažké predpovedat', či tento obrovský potenciál nevyjde navnivoč a či ho Sony využije naplno. Odvážnym krokom by určite bolo vydat' Dreams zadarmo pre všetkých majitel'ov konzoly, prípadne všetkých predplatitel'ov PS Plus. Marketing takéhoto produktu je totiž t'ažký 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 pretvorit' tvár značky PlayStation.

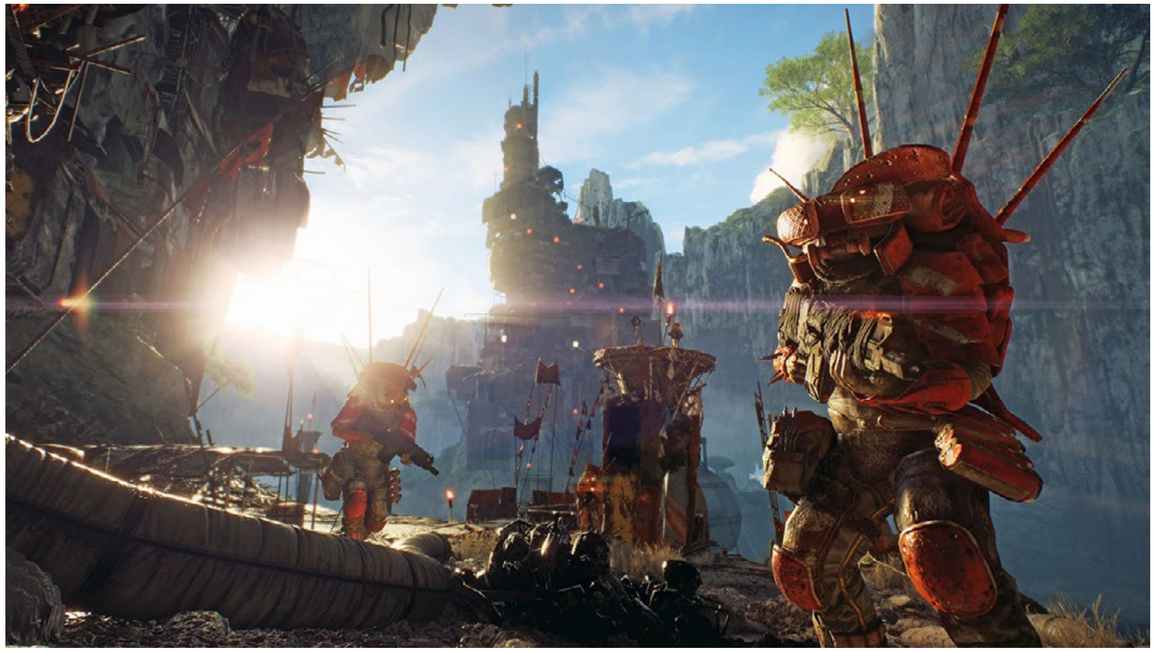
Na záver iba malá bodka. V poslednom čase sa vel'mi hovorí o spätnej kompatibilite PlayStation 5. Myslím si, že Dreams je možné l'ahko označit' za dôkaz, že hry pre PlayStation 4 budú hratel'né aj na PlayStation 5. Media Molecule určite nestrávili sedem rokov na tomto projekte len pre to, aby bolo po 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

RECENZIA
XBOX ONE

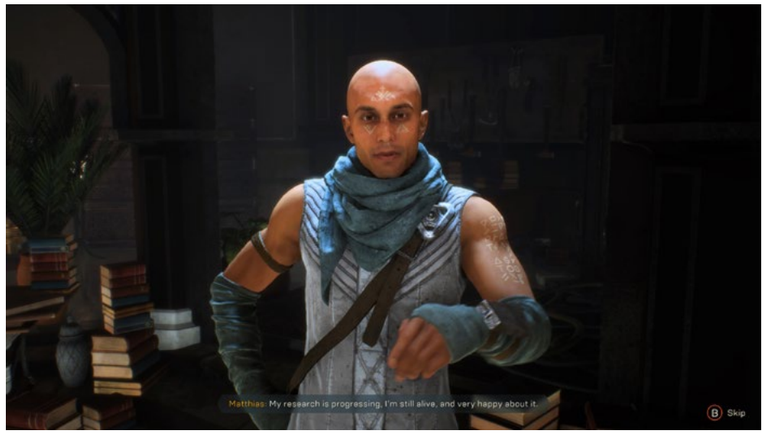
Anthem

KOMPLIKOVANÝ PÔROD V HERNEJ FORME



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

Hned' na začiatku vám poviem, čím Anthem nie je, aby sme to dostali z cesty a nemuseli to omiel'at' dookola. Niekedy mám totiž pocit, že namiesto toho, aby sa hráči venovali hre ako takej, t'ahajú do toho reputáciu Bioware a to, čo si oni predstavujú, že by Anthem od Bioware mal predstavovat'. 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. Ked' to však máme z cesty, pod'me riešit' 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



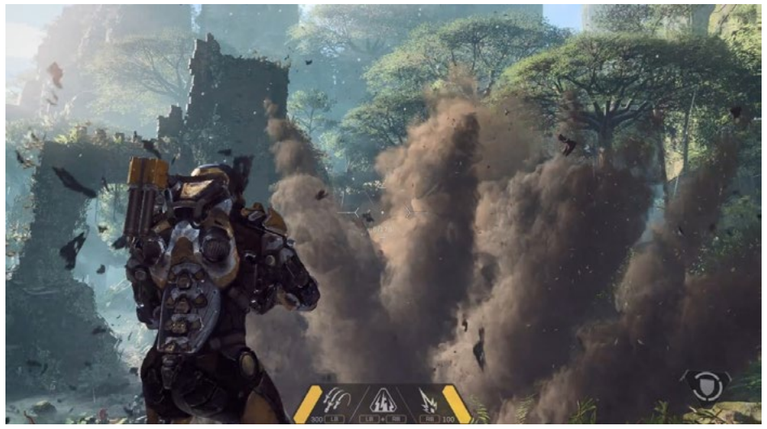
museli obyvatelia vybudovat' tzv. Javeliny, špeciálne „Iron-Man like" obleky, ktoré im umožňujú nebezpečenstvá sveta prežit'. A zároveň sa zahrat' na to, kto nazbiera najlepšie predmety. Vy ste Freelancer, jeden z vlastníkov Javelinov. Sila na objednávku, ktorá splní želanie klienta a zašpiní si ruky, ked' 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 nepozerá ako na hrdinov, ale ako na l'udí, ktorí zlyhali vo svojom poslaní. Ked' sa však objaví príležitost' vykúpit' sa a získat' späť dôveru obyvatel'ov 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 pohl'ad. Neviem prečo, ale v prípade takýchto hier vývojári stále zlyhávajú v tom, aby porozprávali zaujímavý príbeh. Ked'že sa na vývoji podiel'ali tvorcovia Star Wars: The Old Republic, čakal som, že sa to konečne možno podarí, ale nie. Netreba si klamat'. Vzhl'adom na žáner looter-shooter je príbeh obstojný, opät' je však ovel'a 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 rozdelit' 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 fungovat' dobre, nie je to úplne pravda. V otvorenom svete je totiž príbeh často



podávaný počas boja, kde máte čo robit', aby ste ustáli situáciu. Nemáte tol'ko času venovat' dôležitým informáciám a potom máte pocit, že vám niečo uniklo. Vo Fort Tarsis je zas problémom všetko. Napriek tomu, že sa v ňom pohybuje vel'a l'udí, 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 ked' prejdete príbeh, tak nemáte chut' sa tam vracat', čo je vel'ká 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 vytvorit' príbeh v tomto subžánri nie je jednoduché, nemôžem povedat', že by Bioware príbehovo preukázalo svoju povest'. Bohužial'.

Čo však nepreukázali na príbehu, to prekonali v hratel'nosti. Hoci som ohl'adom 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 poskytnút' radost' z bežného pohybu, ale Anthemu sa to podarilo. To sa však vzt'ahuje aj na hratel'nost' ako takú.

Ťažko to opísat' 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 hratel'nosti, na strane druhej sa snaží robit' prakticky všetko preto, aby hráča neunudil komplexnost'ou. Taká zlatá stredná cesta. Porovnávanie s Destiny alebo Division uvidíte často, pretože hry sú si v mnohých prvkoch podobné.

Nebudem chodit' okolo horúcej kaše a poviem rovno, že Anthem má skvelú hratel'nost'. 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 vd'aka svojim živelným útokom dokáže mat' 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

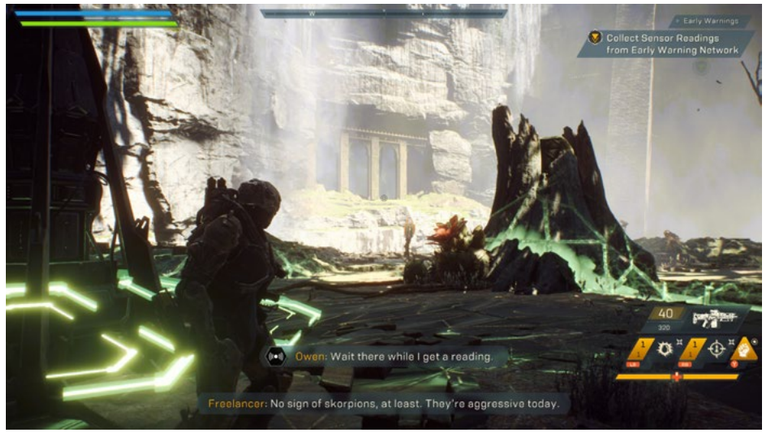
PLUSY A MÍNUSY:

+ 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 pozornost' nepriatel'ov, odráža ich útoky a ničí ich hrubou silou, a Ranger je taký.... „jack of all trades". Tuto musím opät' vytiahnut' Destiny, ktoré má tri herné triedy, no tie ani zd'aleka neposkytujú tol'ko flexibility ako Anthem. Autori si to mohli dovolit', lebo Anthem nemá PvP aspekt a nemuseli tak riešit' balans.

Kl'účom hrania je loot a jeho zbieranie, vylepšovanie postavy, hl'adanie správnych perkov a správnych zbraní. Tu sa hra delí na dve kapitoly. Hranie do levelu 30 a po leveli 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 pokúsim vysvetlit'. 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, kol'ko poškodenia udel'uje. Rast sily je reprezentovaný tzv. Power Levelom, čiže číslom, ktoré vám určuje, aký obsah môžete hrat'.

Lenže ten nárast sily necítite, pretože nijaký nenastáva. Rozdiel je iba v tom, že ked' idete hrat' Raid, ktorý je určený pre level 540 a vy máte iba 510, pravdepodobne vás nepriatelia zabijú na jednu ranu. Ked' 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 využit'/dokázat'/vidiet'.

V tomto je Anthem na úplne inom leveli. Ked' totiž dosiahnete level 30, začnú vám padat' aj predmety úrovní Masterwork a Legendary, čiže dvojice najvyšších úrovní. Každý predmet tejto kategórie má jedinečný hlavný perk, ktorý kompletne mení štýl vášho hrania a vlastnosti daného predmetu. Tento hlavný perk je statický, čiže ked' vám padne 4x Marksman Rifle Thunderbold 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 nepriatel'om so štítmi a hlavne vám uvol'ní sloty na schopnosti, kde nemusíte investovat' 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, vd'aka ktorému budete mat' k vždy k dispozícii dve.

Presne v tom tkvie sila Anthemu. Naháňanie lootu, po ktorom cítite/vidíte/viete, že ste silnejší. A ked' ste silnejší, môžete zvýšit' obt'ažnost' a prijímat' ešte väčšie výzvy, aby ste získali viac týchto predmetov a hl'adali „god rolls", čiže tie najlepšie predmety s najlepšími perkami, ktoré vám poskytnú najväčšiu silu.

Ked' si skombinujete tento systém perkov a výbavy s faktom, že máte k dispozícii štyri Javeliny a každý z nich má jedenást' slotov na výbavu (dve zbrane, šest' 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 hl'adanie najlepšej výbavy sú presne to, o čom je Anthem.

Systém, samozrejme, nie je dokonalý. Hra má od vydania problém s balansom toho, kol'ko Masterwork/Legendary predmetov vám padne a taktiež aj náhodné perky potrebujú trochu obrúsit', 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 zatial' proste príliš vysoká.

Bohužial', čo v hre zatial' 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. Ked' sa dostanete k spomínanému end-game obsahu, tak zistíte, že z hl'adiska výbavy rastiete, ale z hl'adiska obsahu hráte to isté dookola.

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

po otvorenom svete a zdolávanie World Eventov. To je málo, vel'mi málo. Hra nutne potrebuje viac dizajnovaných misií, ktoré budú zábavné, hoci ich budete hrat' stokrát, pretože jediné, čo zatial' bude držat' hráčov pri hre, je naháňanie lootu. Nie variabilita, ktorú poskytujú misie.

Asi ani nemá význam hovorit' to, že ich náplň za vel'a nestojí. Bud' musíte nejaké miesto obraňovat' alebo niečo zbierat', niečo niekde priniest', prípadne všetko zlikvidovat'. Nepomáha ani to, že variabilita nepriatel'ov nie je práve najlepšia. Hra by potrebovala ešte jednu-dve frakcie, pretože zatial' 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 d'alšími hráčmi, plníte rôzne misie a zúčastňujete sa udalostí. Problémom však je, že hráčov na jednom „serveri" je príliš málo a svet je príliš vel'ký. Takže namiesto toho, aby ste sa zúčastňovali týchto udalostí ako skupina, väčšinou ste tam sám, čo nie je až tak zábavné hlavne na vyšších obt'ažnostiach. 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 jednotvárny. Neberte ma v zlom. Svet Anthemu je nádherný, ale je iba málo miest, ktoré viete na prvý pohl'ad identifikovat', 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 hovorit', pretože hoci day-one patch situáciu zlepšil, stále strávite pri nahrávacích obrazovkách príliš vel'a času. Ničí to nielen integritu príbehu, ale aj vaše nadšenie pri hraní. Pretože hoci získate skvelý Legendary predmet, najprv musíte dokončit' misiu, po ktorej je loading.

Následne idete do Forge, kde je d'alší loading, potom si nastavíte ten predmet a vyjdete z Forge, čo znamená d'alší loading, nastúpite do Javelinu, čo je d'alší loading a zapnete nejakú misiu, čo je d'alší loading. Anthem by zúfal potreboval možnost' 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 „zamrznút" konzolu dvakrát tak, že jediným spôsobom, ako situáciu vyriešit', bol tvrdý reštart. Klasické zamrznutia a vykopnutia z misie a zo serverov som prestal rátat' asi pri desiatom procese znovu zapínania hry.

Nepriatelia majú tendenciu zamrznút' a prestat' reagovat', občas sa vám prihodia pády pod textúru, výkon hry z hl'adiska FPS na konzolách nie je ideálny a PC hráči hlásia niečo podobné na ich platforme. Keby som mal menovat' všetky technické problémy, asi by sme tu boli do zajtra. Poviem len tol'ko, že Anthem je „mess" a mal byt' jednoznačne ešte hodnú chvíl'u 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 opät' ničí radost' z hrania. Takže ak sa rozhodnete pre kúpu teraz, obrňte sa trpezlivost'ou.

Verdikt

Anthem nie je hra, je to prísl'ub do budúcnosti. Hoci ma neuveritel'ným spôsobom vytáča, že si opät' musíme prechádzat' rovnakým procesom opravovania hry a už sme to niekol'kokrát absolvovali (Destiny, Destiny 2, The Division), musím len skonštatovat', že je to tak. Kúpu teraz by som odporučil, iba ak ste obrovským fanúšikom žánru. Pripravte sa však na bolesti, nadávky a sklamania.

Faktom zostáva, že Anthem má skvelú hratel'nost', 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 ovel'a lepšie vd'aka tomu, že väčšina základných mechanizmov je v dobrom stave, no to neospravedlňuje Bioware a EA, že ju vydali takto. Zatial' Anthem ani zd'aleka nie je tam, kde by mohol byt'. Bohužial'.

Dominik Farkaš

RECENZIA
PS4

Ace Combat 7: Skies Unknown

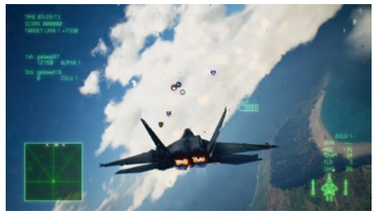
PO DLHEJ DOBE STÍHAČKY!

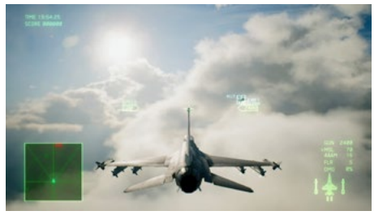
Séria Ace Combat síce u nás nie je práve najpopulárnejšia a vo svojom žánri má malú, respektíve skoro žiadnu konkurenciu, aj tak si stále udržiava úroveň. Po dlhšej odmlke prichádza nový diel, ktorý by mal priniest' mnoho noviniek.

Ace Combat 7 je, ako vždy, zasadený do alternatívnej verzie Zeme, kde nás tentokrát kampaň prevedie pribehom dvoch hlavných protagonistov bojujúcich za to, čo si myslia, že je správne. Prvou postavou je Avril, šikovná mechanička, druhým je zas Trigger, bývalý profesionálny pilot. Obom ale nepraje št'astie a nie vlastným zapríčinením skončia za mrežami, odkial' sa postupne pokúsia ukončit' 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 vykresl'uje 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 misií 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 ciel'ov. Lietadlá ale nie sú jedinou vecou, čo si budete vyberat'.

K všetkým kategóriám budete mat' na výber aj niekol'ko vylepšení, ktoré sa špecializujú hlavne na ovládanie vašich

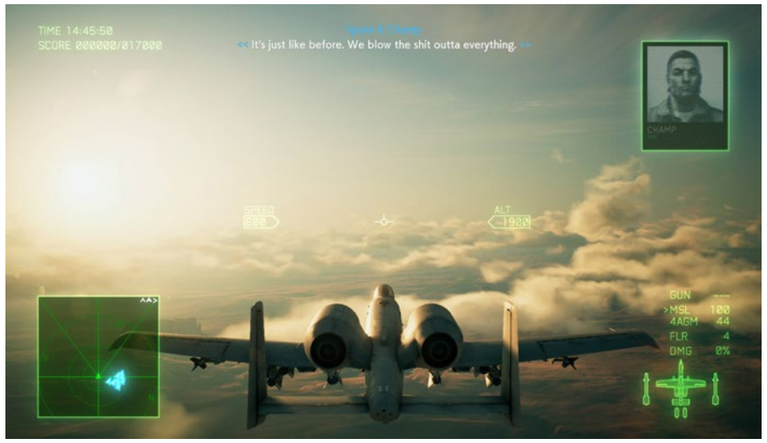




strojov alebo na ich vlastnosti ako brnenie, rýchlost' či obratnost', čím si ešte viac budete vediet' vaše vysnívané stíhačky prispôsobit' podl'a svojich preferencií. Okrem týchto upgradov dokonca viete na jednotlivé lietadlá dokupovat' aj volitel'né špeciálne zbrane, ktoré sú zaujímavým doplnením bežného arzenálu a zvyčajne ponúkajú nevšedné vylepšenia pre konkrétne typy situácií.

To, čím budete disponovat', sa ale, samozrejme, musí odvíjat' aj od misií a aj tu pre vás vývojári pripravili niekol'ko variácií. Misie prichádzajú v rôznych štýloch. Zatial' čo v niektorých sa budete plne venovat' bojom vzduch-vzduch, inde budete mat' zas za úlohu zneškodnit' a oslabit' pozemné ciele. V neposlednom rade na vás čakajú aj kombinácie oboch typov misií.

Tento vzor nasleduje aj multiplayer a jeden z jeho módov sa dokonca volá Battle Royal. Nenechajte sa ale pomýlit' 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 chvályhodnejšie. Postavy naozaj znejú skutočne a vykresl'ujú ich povahy tak, ako by ste si ich predstavovali. Hádam jediná a pomerne prehliadnutel'ná vec, ktorá sa dá Ace Combat 7 vytknút', je graficky priemerné prostredie, no to si pri vysokých rýchlostiach stíhačiek ani vel'mi nevšimnete a je to naozaj zanedbatel'né. Druhým neduhom je mierne nelogický systém označovania nepriatel'ov, ktorý vám nie vždy napomáha k tomu, aby ste striel'ali po tých, ktorých chcete a chvíl'u trvá, kým sa s ním zžijete. Po dlhšej odmlke série ale môžem s čistým svedomím povedat', že ide o kvalitný návrat, ktorý určite poteší všetkých fanúšikoch žánru.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Letecký simulátor	Bandai Namco	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

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

- zameriavanie nepriatel'ov
- pozemné textúry a ich mierka

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
SWITCH

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 otázne, 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 zdiel'a 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 tret'ou 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. Niekto by dokonca možno použil 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 d'alších, pre život potrebných vecí. Vy ste Agent a vašou úlohou je položiť' Terra Novu na kolená bez ohľadu na to, čo to bude stáť'.

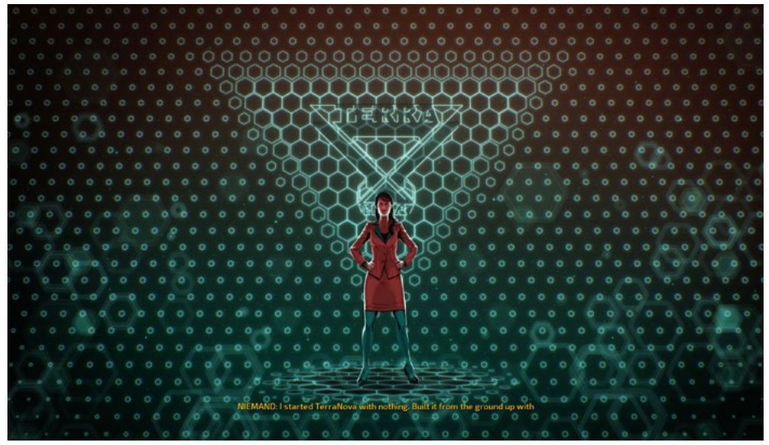
Ste Agent, ale nie hocijaký. Vaša DNA bola upravená a vďaka tomu viete predvádzať' veci, ktoré by bežný človek nedokázal. Môžete skákať' vysoko do výšky, používať' explozívne zbrane a hádzať' ťažké predmety.

Ste taký... disabled Superman. Lietať' 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 preskúmavať' 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, hre 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 ul'ahčujete 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. Niekto 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 zrejmé, 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:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Sumo Digital	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★☆☆

porovnaní s inými titulmi pôsobí zastaralo, no úprimne, pri tom chaose, skákaní, ničení a zabíjaní si neviem predstavit', že by ste mali manuálne zameriavat' všetkých nepriatel'ov. Vzhl'adom na to, že zameranie je vyslovene na váš pohyb a proti vám naraz stoja desiatky nepriatel'ov, 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 dostat' na vrchol veže alebo zdolat' určitú trat' 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 ciel' a idete, pokial' 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 vel'mi zábavná a ak pristúpite na jej pravidlá, tak sa nudit' určite nebudete.

Problémom je však, že po približne sedemnástich hodinách už v meste okrem vyzbierania všetkých orbov nebudete mat' čo robit'. Inu, otvorený dizajn má síce svoje vel'ké prednosti, na druhej strane však množstvom obsahu určite nebude Crackdown 3 vynikat'. Hra vás síce motivuje vytvorit' si viacero postáv (k dispozícii je niekol'ko agentov, pričom každý z nich má špecifické perky, ktoré síce nemenia vel'mi spôsob hrania, no vedia vám poskytnút' drobné bonusy), dôvod na znovuhranie to však nie je.

Sklamaný som ostal aj z audiovizuálu. Ten by neoslnil 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 povedat', že by sa na hru nedalo pozerat', ale faktom zostáva, že človek by v roku 2019 očakával trochu viac. Za soundtrack si však autori zaslúžia vel'kú pochvalu.

Multiplayer funguje! Tým samozrejme nemyslím to, že idem oslavovat' to, že ked' zapnete zápas, tak môžete hru hrat', to nie. Skôr mám na mysli koncept multiplayeru, ktorý mi vyvolával vrásky na čele. Môžem však skonštatovat', že vývojárom sa skvelo podarila jeho implementácia a pri tom zachovali všetky základné prvky Crackdownu.

Síce to znie divne, že multiplayer s autolockom na nepriatel'ov je funkčný a zábavný bez toho, aby z neho bolo cítit' niečo lacné, ale je to tak. Opät' sa odkláňa dôraz na to, či viete mierit' zbraňou, pretože to robí hra prakticky za vás (ked' ste v efektívnej dial'ke) 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 pohybovat' sa čo najefektívnejšie a najzmätočnejšie pre vašich nepriatel'ov, aby ste vyhrali bitku. Správne načasovanie používania útoku z blízka a schopností je tým najväčším kl'účom k víťazstvu v čom sa táto hra úplne odlišuje od konkurenčných multiplayerových hier.

Ked' sa dostanete do zameriavača nepriatel'ov (čo by si všimol aj slepý), tak vašou úlohou je rozhodnút' sa, či budete pal'bu opätovat' a snažit' sa ho udolat', alebo jednoducho utečiete. Vzhl'adom na automatické zameriavanie to nie je jednoduché a väčšinou sa musíte schovat' za budovu, ktorých je požehnane, 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 sklamem. Hra má síce plne zničitel'né prostredie v multiplayeri, no po technickej stránke sa to nepribližuje tej vízii, ktorú sme mali možnost' vidiet' pred vydaním. Takže deštrukcia je funkčná, je základným pilierom hratel'nosti, no ani zd'aleka nie je tak vizuálne pekná, ako sme ju mali možnost' vidiet'. Z hl'adiska hratel'nosti však nemám výhrady. Systém deštrukcie mení štýl hratel'nosti 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.

Bohužial' musím skritizovat' vizuálnu stránku. Pretože, aj ked' ani kampaň nepatrí medzi tie vizuálne najprít'ažlivejšie, 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 vyriešit'.

Kritiku však tento mód schytá aj za množstvo obsahu. V multiplayeri si neodomykáte nič. Máte k dispozícii niekol'ko hratel'ných 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 hl'adiska 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 niekol'ko hodín, pretože vás pri hre nemá čo udržat'. A to je obrovská škoda.

Verdikt

Crackdown 3 je Crackdown. Kto čakal moderné poňatie populárnej série, ten zostane sklamaný. Kto čakal hru v šl'apajach prvého dielu, toho trojka poteší. A kto čakal revolúciu, tomu zostanú oči pre plač. Bohužial', 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 pohnút' d'alej. 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.

RECENZIA
PS4

God Eater 3

SVET SA NA TEBA SPOLIEHA, GOD EATER!

Ked' 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? Dobre som spravil.

Prvé krôčky

Hned' po zapnutí hry ma uvítala parádna upútavka v typickom ázijskom štýle a ja som hned' 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 povedat', že sa máte pripravit' na niekol'ko minút hundrania a kritiky zaujatého frfloša. Práve naopak.

Ako ma prvé minúty uviedli do l'ahkého skepticizmu, tak sa počas hrania moje dojmy neustále zlepšovali a ja som sa k hraniu vracal so stále väčším záujmom a potešením.

Hned' po dychberúcej ukážke vám hra umožní vel'mi detailné vytvorenie postavy. Môžete si vybrat' z vel'kého množstva atribútov - hlas, odtieň vlasov či tvar čel'uste a rôzne doplnky.

Tu sa dá skutočne vyšantit' a neskôr, ked' sa dostanete aj k multiplayeru, bude zaujímavé sledovat', aké všemožné výtvory sa podarili hráčom z celého sveta. Vzhl'ad 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 stávate už ako deti otrokmi korporácie a z vás sa tak nedobrovol'ne stáva God Eater.

Po tom, čo vás vrhnú do stroja na premenu, prídete o svoju l'udskost' a dostávate aj svoj prvý God Arc – transformatívnu zbraň, ktorou budete likvidovat' nepriatel'ov, v miestom žargóne nazývaných Aragami.

Zábavná hratel'nost', 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 zbavit', inak to spravia ony s vami. Hra ponúka hned' niekol'ko smerov, akými môžete svoju postavu vylepšovat'. Základ tvoria štyri elementy a každý z nich predstavuje pre niektoré z monštier slabost'. Okrem toho, počas boja alebo po ňom môžete zbierat' korist' po mape a tá vám pomôže vylepšovat' alebo vyrábat' vybavenie či zbrane, ktorých je niekol'ko druhov. Vaša zbraň sa môže transformovat' aj na strelnú, pri ktorej máte na výber rôzne druhy nábojov. A nesmieme zabudnút' ani na štít, ktorý síce neponúka žiadne špeciálne možnosti, ale zato vel'mi dobre ochráni vašu krehkú telesnú stránku. Rovnako aj ten je možné vylepšovat', alebo kúpit'

nový. Ďalšie vybavenie, ktoré budete mat' k dispozícii, sú takzvané consumables, tie bud' uzdravujú, alebo krátkodobo zlepšujú niektorú vlastnost' hrdinu. Napríklad ked' vás nepriatel' otrávi, vaše zdravie bude nejaký čas klesat' a tento neblahý účinok sa dá negovat' pomocou Detox Pill. Hlboko zapracovaný RPG systém je to, čo vás bude na hre bavit'. Môžete si vyskladat' kombinácie zbraní a vylepšení do setov a tie si môžete zvolit', kedykol'vek sa vám budú hodit'. Počas postupu hrou pribúdajú návody na výrobu nových zbraní či rôzne vybavenie a u obchodníka si môžete doplnit' to, ktoré vám bude chýbat'. Aj ked' hra vyzerá z poh'adu nezainteresovaného diváka ako náhodný zhluk efektov a farieb, je pozoruhodné, do akej miery dokážete ovplyvnit' priebeh boja. Jedinou nevýhodou v oblasti hratel'nosti je fakt, že si nemôžete zvolit' obt'ažnost'. 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 rešpektovat' mechanizmy hry. Preštudovat' si zadanie misie a slabosti vášho nepriatel'a sa stane rutinou pred každým začatým bojom. Rovnako sa naučíte vylepšovat' alebo vyrábat' zbrane a vybavenie za peniaze, ktoré získate ako odmenu za každú prejdenú úroveň.

Najnebezpečnejším netvorom zo všetkých bude stereotyp

Tretia časť série God Eater pokračuje v uzuálnom koncepte a postupnými krôčkami ho privádza k čoraz väčšej prepracovanosti. Žial', hra si prináša z minulých dielov nielen chytl'avú akčnú hratel'nost' či perfektný RPG systém. Najobávanejším kostlivcom, ktorý robí vrásky mnohým tvorcom, je práve monotónnost'. V jadre rovnaký princíp – hra vás vpustí do arény a vy musíte čelit' nepriatel'om – sa stále opakuje. Stereotyp tak bude d'alším prichádzajúcim netvorom, ktorého bude vel'mi t'ažké porazit'. Odbúrat' to dokáže dobre napísaný príbeh, ktorý vám bude príjemným spoločníkom počas celého hrania. God Eater 3 oživuje okrem kvalitného deja aj možnost' kooperácie, ktorá je, žial', dostupná len online. Možnost' spolupráce s ostatnými hráčmi dostanete ako počas celej kampane, tak aj v misiách pre viacerých hráčov Assault Missions. Tie ponúknu spoluprácu až ôsmych hráčov proti NPC nepriatel'ovi. Okrem narastajúcej jednotvárnosti sa hra vyvarovala zásadným chybám a kazit' zážitok môže len občas neposlúchajúca kamera či podchvíl'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 zunujú a nezaškodilo by, keby ich bolo trošička viac.

Verdikt

God Eater je zmesou Anime a Monster Hunter World, aj ked' toto prirovnanie je tak trochu kontraproduktívne, ked'že séria God Eater tu bola o čosi skôr. Hoci na našom trhu nie je až tak vychýrená. Hra je od vzhl'adu až po príbeh prešpikovaná ázijským klišé a gýčovitost'ou. Ťažko jej to vytýkat', bud' vám to ulahodí alebo nie. Žiadna iná možnost' nejestvuje. No pokial' sa vám zapáči a budete mat' po ruke partiu kamarátov, užijete si vel'a zábavy. Dobrý príbeh, do hĺbky prepracovaný RPG systém, pekný art štýl a možnost' kooperácie sú veci, ktoré vás pri God Eater 3 udržia niekol'ko desiatok hodín. Ťažobou celej hry bude v neskoršej fáze narastajúci stereotyp, z ktorého vás môže vytrhnút' 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
+ chytl'avá hratel'nost'
+ prepracovaný RPG systém
+ kooperácia
- stereotyp
- drobné technické nedostatky
- prostredia mohli byt' rozmanitejšie

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
XBOX ONE

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 začat' recenziu hry Kingdom Hearts III. Spojenie Disney a Square Enix prichádza po niekol'kých rokoch s plnohodnotným pokračovaním série, na ktorú sa jej skalní fanúšikovia poriadne tešili. Zatial' čo tento titul poteší srdcia dnes už dospelých l'udí, 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 opät' raz vraciame k starým známym postavám - trojica Sora, káčer Donald a Goofy sa spolu s Riku a král'om Mickeym Mouseom snažia zastavit' zlovestnú organizáciu XIII a Xehanorta a zároveň zachránit' svojich priatel'ov. Sora sa s pomocou Donalda a Goofyho musí naučit' opät' tzv. „Power of Waking", teda silu obnovy stratených sŕdc. Riku a Mickey medzitým pátrajú po Aque v Ríši temnoty. Neskôr sa k ním pripoja aj Kairi a Lea spolu s d'alšími známymi z Kingdom Hearts.

Okrem týchto postáv sa v príbehu objavia 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 d'alší.

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. Pokial' ste v živote nehrali predchádzajúce tituly, odporúčam si ich prejst' alebo si aspoň pozriet' 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 vel'a. Po „filme" sa konečne dostanete d'alej a bližšie ku komplikovanému príbehu. Budem sa zrejme opakovat', ale bez predchádzajúcej skúsenosti s hrami nemáte šancu presne sledovat', 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 prichytit' pri tom, ako prevraciate očami počas príliš infantilných chvíl' a dialógoch. Titul však zachádza aj do temnejších tém a prinesie so sebou aj momenty, ked' vám po tvári bude stekat' nejedna slza. Kingdom Hearts III tak balansuje niekde na hrane detstvom a dospelost'ou.

Titul si však zaslúži nesmiernu pochvalu za hratel'nost', ktorá je neskutočne zábavná. Na začiatku vás čaká krátky tutoriál, ktorý vysvetlí základné taktiky boja. Sora sa postupne učí ovládat' 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 tvorit' zaujímavé kombá alebo používat' tzv. Attraction Flow, čiže špeciálny útok, ktorý vyzerá ako atrakcia v Disneyho zábavnom parku. Okrem klasických útokov so svojím „kl'účom" môže Sora používat' aj mágiu a odomykat' si jej silnejšie varianty. V hre máte k dispozícii aj niekol'ko rozličných keyblades, pričom maximálne môže mat' Sora aktívne tri z nich. Podl'a potreby si ich môžete vymieňat', ked'že niektoré sú viac zamerané na obranu a iné zase na útok. Samotné keyblades si môžete levelovat' a zvyšovat' tak ich silu, prípadne ich transformovat' priamo počas boja a zmenit' tak ich vlastnosti.

Útoky a taktiky treba prispôsobovat' typu nepriatel'a. Súboje s bossmi sú niekedy adrenalínovou záležitost'ou, ked'že nejde o l'ahkú úlohu. Hru som testovala na normálnej obt'ažnosti, ktorá je na začiatok ideálna. Menší nepriatelia

nepredstavujú príliš vel'ký problém, zatial' 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 niekol'kých 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 obl'úbeným pirátom Jackom Sparrowom. Samozrejme, počas hry navštívite nielen svety z diel'ne Disneyho, ale aj originálne svety Kingdom Hearts ako Twilight Town, Dark World, Land of Depature a iné. Každá oblast' je po estetickej stránke úchvatná a ponúka jedinečný zážitok.

Samotný príbeh ponúka niekol'ko 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 lod' s názvom Gummi Ship, vd'aka ktorej sa presúvate medzi jednotlivými svetmi. Tá ponúka možnost' arkádových hier v štýle Space Invaders.

Okrem toho máte k dispozícii aj Gummi Phone, vd'aka ktorému si môžete robit' screenshoty jednotlivých oblastí, ale aj hl'adat' špeciálne značky Mickey Mousea ukryté po svete. Každá oblast' ich obsahuje hned' niekol'ko, no nájst' ich nie je vždy jednoduché. Našt'astie 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 môct' uvarit' aj chutné jedlo v reštaurácii strýka Držgroša pod vedením šéfkuchára Remiho z Ratatouille. Vo svete rozprávky Na vlásku si zase môžete zatancovat' spolu s Rapunzel a Flynnom. V Kingdom Hearts III sa skrátka ani mimo hlavného deja nebudete nudit'. Určite sa oplatí zvýraznit' 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. Vd'aka svojej skvelej hratel'nosti si titul užijete, hoci kvôli komplikovanému príbehu nebudete občas vediet', 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 zábavnost' plný počet bodov, kvôli nejasnému príbehu však musím jednu hviezdičku z hodnotenia odobrat'.

Martina Juhásová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Square Enix	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

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 veľ'ký 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 veľ'mi malé a popravde dávam prednosť hrám, ktoré sú bohaté na príbeh, sú preplnené logickými hádankami alebo sú náročné a nesú žáner 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 veľ'a krát, no nie natoľ'ko, 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 veľ'mi veľ'a krát práve vď'aka zabahneným situáciám. Preto berte na zreteľ', že čítate recenzie od hráča, ktorému je žáner simulátorov novým pojmom.

Pesimistická, šedá a pochmúrna atmosféra

Prvé čo som si v hre všimol bola jej úžasná atmosféra. Vzhľ'adom k tomu, že ide síce o americké vývojárskej štúdio, no s ruskými koreňmi je to v hre cítiť'. Paneláky, les, bahno, močiare a mnoho rôznych lokácii 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 nepriateľ'om 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 ľ'ud'mi, 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 týmto všetkým som však stále hľ'adal cieľ' hry. Po zistený, že cieľ' hry je v podstate odniesť' náklad z bodu A do bodu B nebol som veľ'mi 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 zabrať' 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 máp o sandboxovú hru a tento fakt treba mať' pri začatí hrania tejto hry na zreteľ'. Začal som v akejsi pomyselnej garáži s niekoľ'kými vozidlami s pomedzi ktorých som si mohol vybrať'. Na mape sa nachádza niekoľ'ko lokácí, ktoré sú po nej roztrieštené 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 nepriateľ'ský terén, ktorý bude nutné skôr či neskôr zdolať'. Samozrejme sa na mape nachádzajú aj ďalšie garáže pre vaše nadupané nebojácne 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 cieľ'a. Je pomalé! Netradičné pomalé v rámci žánru, no musím poznamenať', že ak si na tempo zvyknete alebo vám nebodaj 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 zdolám za chvíľ'u. S takýmto prístup 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, jázd a samozrejme blata. Odmenou za vašu trpezlivosť' sú napríklad vizuálne pútavé scenérie, či pocit vít'azstva 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 prispôsobit' auto na trasu, ktorú ste si vybrali. Napríklad si viete so sebou zobrat' predmety na opravenie, ktorými viete opravit' pokazené vozidlá na ktoré počas svojej púti natrafíte. Časom som zistil, že je vel'mi dôležité mat' k dispozícii niekol'ko vozidiel vzhl'adom na rôzne kláty, ktoré je v hre možné prepravovat'. Dlhé kláty sú vel'mi t'ažké preto som potreboval vozidlo, ktoré je ich schopné previest' cez extrémny terén.

Píla mi však zaplatila slušné peniaze a preto sa oplatí potrápit' s týmto nákladom a jeho prevozom. To nechcite aby som začala písat' aké je t'ažké naložit' t'ažké kláty na vaše vozidlo. Vyžaduje si to vážne trpezlivého hráča. Najlepšie sa však „zabavíte", ked' vám vozidlo uviazne uprostred rieky, či močiara. Aby toho nebolo mnoho krát sa mi stalo, že mi došla nafta a vozidlá, ktorými si viete doručit' naftu boli na druhom konci mapy. Nákladné vozidlá mi dokonca spadli z mosta aj som prevrátil niekol'ko krát džíp (v tomto momente som vypínal PC tak rýchlo ako to len išlo).

Ovládanie vozidiel je pre nových hráčov prijatel'né a netrvalo dlho kým som si zvykol na mechaniku jazdenia, opravovania, t'ahania, hákovania atd'.. Ak sa cítite na to, môžete spojku zarad'ovat' aj manuálne, no toto odporúčam len „hardcore" hráčom simulátorov, ktorý sa v tom vyžívajú, mňa osobne to neskutočne iritovalo. Inštrukcie v hre sú vel'mi prijatel'né a jasné, vôbec nie sú vel'mi komplikované. Z počiatku sa herný titul Spintires: MudRunner môže javit' ako hráčsky neatraktívny a to hlavne ovládaním, no nie je tomu tak. Ako sa hovorí treba sa v tom len ot'ukat'. Vel'mi dôležitým faktorom je zváženie hrania bud' klávesnica/myš alebo ovládač. Vzhl'adom 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 platit' 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 vychutnat' hrania s volantom hra oficiálne podporuje pre PC nasledovný hardware: Logitech G920 + Driving Force Shifter, Logitech G29 + Driving Force Shifte, Thrustmaster T300, Logitech G27 Steering Wheel, Logitech G Saitek Farming Sim. Osobne som túto hru neskúšal s volantom a spojkou, no myslím si, že zážitok z hry môže byt' 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 povenovat' je kamera. Určite je ju možné označit' za vel'mi zvláštnu. Z počiatku som si myslel, že čo to pre boha dorobili s tou kamerou ved' toto je šialené, točenie hore dole, nezvyknutý na prepínanie medzi prvým a tretím pohl'adom 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 možne. Časom som zistil, že to má svoje opodstatnenie, pretože pri takom extrémnom teréne je potrebné, aby kamera nebola zamknutá na pohl'ad z tretej osoby. Tým sa viete vyslobodit' zo zapeklitých a zabahnený situácií. Ked' som prepol na pohl'ad z prvej osoby, čo ma prenieslo doslova za volant, kamera neposlúchala tak akoby mala. Niekedy som sa ocitol v situáciách, kde kamera zaberala priestor bud' vel'mi vl'avo alebo vel'mi 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 ciel' a realistické prevedenie bahna, jazdných vlastností a dokonca aj zvukov. Má pomalé tempo, ktoré si však postupom času získa vaše srdce a tak vás donúti zdolávat' extrémne terény s radost'ou.

Naučenie sa ovládania vám síce zaberie určitý čas, no akonáhle si zvyknete, jazda na dostupných strojoch je vašou odmenou. Prítomnost' 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 zdat', že hra nemá zvládnuté ani ovládanie. Všetko je to len o zvyku. Ak dáte hernému titulu Spintires: MudRunner šancu zistíte, že hra dokáže byt' zábavná a dokonca skrýva v sebe jedinečnost'.

Adrián Líška

RECENZIA
PS4

Far Cry New Dawn

NASTAL NOVÝ ÚSVIT!

Ak ste niekedy hrali predchádzajúci diel série Far Cry s číslovkou 5, isto mi dáte za pravdu, že príbeh si zaslúžil pokračovanie. Vzhl'adom na to, že sa vývojári snažia trafiť do aktuálnej chuti hráčov a na konci päť ky 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 ľudom opäť vybudovať civilizáciu. Práve tak sa dostanete do zapadákova menom Hope County a budete sa tam usilovať nastoliť poriadok. Okrem toho, že sa ľudia snažia svet obnoviť, nájdu sa 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 Negana 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 päť ky to hrá do kariet a prinesie ďalšie rozšírenie príbehu. Samozrejme, hrať predchádzajúci diel nie je prerekvizita, no prídete 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 ukazuje 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 vystrieľate pokojne aj celý zásobník a aj tak vám dám 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 náramne 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 do 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 mestečko. 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 kľúč od bunkra. Ide o príjemné spestrenie pomerne akčnej hry.

New Dawn som hral na PlayStation 4 a musím sa priznať, že ovládanie FPS na gamepade je pre mňa peklom. 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 preklínal 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. Neviem, či to robí kombinácia postapokalyptického sveta a fialovej farby, no naozaj som sa nevedel vynadívať. Dokonca aj na PlayStation 4 som občas len preskúmaval 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 vypľaovačky od Die Antwoord a scenéria post-apo sveta je tak vyladená do najmenších detailov. Jedinou chybičkou krásy, ktorú som si všimol, je neskoré vykreslovanie 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!

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná FPS	Ubisoft Montreal	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

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 ťahová 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'nost'ou 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, obyčajné búrky či tornáda, občas ale dôjde aj na víchricu a verte, tam už končí zábava.

Ten pocit, ked' prosperujúce mesto zasiahne tzv. paralyzujúca snehová búrka a ukrojí mu polovicu populácie, spustoší vylepšenia a zabije štvrtinu armády, je niečo, čo neprajem zažit' ani najväčšiemu nepriatel'ovi. Teda okrem

Montezumu, pretože je to podrazácka špina, ktorá si nezaslúži zl'utovanie.

Väčší pozor si budete musiet' dat' 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 zatopit' a ak nemáte v zálohe nejakého toho robotníka, máte problém.

V mestách pri rieke môže voda zaplavit' vylepšenia typu farma či bane, prípadne aj mesto samotné a jeho štvrte, čo znamená niekol'ko stratených t'ahov pri ich oprave. Dá sa tomu do istej miery zabránit' vybudovaním vodnej priehrady, aj to však chvíl'u trvá.

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

Neslávny návrat

S týmto všetkým súvisí aj d'alšia podstatná novinka, ktorá zasahuje až neskoršie časti hry. Počas hry si tentokrát musíte dávat' pozor aj na klimatické zmeny. Zatial' čo doteraz ste mohli chrlit' elektrárne potrebujúce uhlie či ropu jedna radost', v Gathering Storm využívanie týchto nerastných surovín spôsobuje neželané zmeny klímy. Čaká vás globálne otepl'ovanie, topenie l'adovcov a s tým spojené zvyšovanie hladiny oceánov. To si tak pokojne mierite za vít'azstvom, ked' vám tu zrazu zaplaví vedeckú mestskú štvrť, ktorú ste si postavili pri oceáne kvôli bonusu z blízkosti Vel'kej korálovej bariéry. Ani sa nestihnete spamätat' a postavit' protipovodňovú bariéru a na druhej strane kontinentu vám oceán zaplaví políčko 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 ot'ukáte, zistíte, že v konečnom dôsledku nehrajú až tak vel'kú rolu. Áno, dokážu poriadne „zatopit'" (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:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Firaxis	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátne nové civilizácie
+ Vylepšená neskorá časť hry
+ Stále skvelá hratel'nost'
- diplomacia je stále polotovarom
- bugy
- nedomyslené veci
- Cena

HODNOTENIE: ★★★☆☆

nijako extra nepotrestá a v konečnom dôsledku to nemôžu urobit' ani súperi.

Tu sa dostávame k d'alšiemu problému. Vývojári ohlasovali vel'ký návrat Svetového kongresu, s ktorým spojili príchod novej meny, tzv. diplomatic favors. Diplomatické láskavosti (toto znie naozaj čudne) získavate prostredníctvom typu vlády, bonusov niektorých civilizácií či obchodovania s ostatnými hráčmi. Využit' ich môžete pri hlasovaní Svetového kongresu, ktorý zasadá vždy po istom čase. Sl'uby autorov, že pôjde o jeho vylepšenú verziu z pät'ky, 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 zaoberat' najvyššia svetová diplomatická inštancia? Najväčším sklamaním je to, že to, o čom budete rozhodovat', náhodne generuje hra, nie ako v pät'ke, kde ste si v prípade vašej silnej pozície mohli vynútit' konkrétne hlasovanie aj vy. Inak sa láskavosti oplatí šetrit' na hlasovania, ked' budete môct' získat' dva diplomatické body. Po zisku desiatich totiž vyhráte diplomaticky. Je to však beh na dlhú trat' a tento typ vít'azstva je pravdepodobne najmenej zábavný a zaujímavý.

Fantastické nové civilizácie

Vel'kú pochvalu si ale zaslúžia všetky nové civilizácie, ktoré disponujú unikátnymi bonusmi a ak ste fanúšikom Civilization, určite odporúčam všetky si vyskúšat'. 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 nakopnút'. Mali je zas výborná púštna civilizácia zameraná na obchodovanie a zarábanie peňazí. Líderka Fenície Dido zas dokáže presúvat' štatút hlavného mesta a Kanad'ania sa môžu tešit' z bonusov v chladnejších častiach Zeme. Našincov možno poteší aj možnost' hrat' za Mad'arsko, ktorého lídrom je Matej Korvín a disponuje schopnost'ami zameranými na ovládanie jednotiek mestských štátov. Dovolím si dokonca povedat', že tieto civilizácie by patrili medzi najlepšie aj v základnej hre.

Firaxis, samozrejme, prispôsobili novým mechanizmom aj tie staré. Poteší napríklad úprava Spojených štátov, ktorých diplomatický bonus z nich konečne robí zaujímavú vol'bu. Gathering Storm prináša aj nový systém využívania surovín. Ak totiž postavíte baňu t'ažiacu železo, nemôžete produkovat' jednotky, ako je napríklad Swordsman, ihned' a len tak. Najskôr musíte počkat', kým vyt'ažíte dostatok železa. Jedna baňa prináša väčšinou dve jednotky železa, pričom na vyprodukovanie šermiara potrebujete dvadsat' kusov železa. To isté platí aj pre ostatné zdroje, ako sú kone, uhlie, hliník, ropa či urán. Vd'aka tejto zmene sa napríklad na začiatku hry oplatí produkovat' aj kopijníkov. Okrem toho musíte uvažovat' taktickejšie. Využijete v neskorších častiach ropu na elektráreň, alebo radšej vylepšíte tanky a počkáte, kým budete môct' v elektrárňach využívat' urán?

Nevyvážené novinky

Novinkou sú aj rockové kapely, ktoré si môžete kupovat' za vieru podobne ako apoštolov, misionárov či inkvizítorov. Následne s nimi vyrazíte do ostatných civilizácií, kde môžete v špecifických mestských štvrtiach, vylepšeniach a divoch sveta odohrat' koncert, ktorý vám prinesie dávku turizmu v danej krajine. Po mimoriadne úspešnom koncerte ich môžete občas aj povýšit' a niektoré bonusy naozaj stoja za to. Koncertom tak môžete súperovi napríklad zobrat' 50 bodov lojality v najbližšom meste, prípadne rovno prekonvertovat' jeho mesto na vaše náboženstvo. Kapely prinášajú d'alšiu dávku zábavy, môžete si ich totiž pomenovat' podl'a vlastného gusta. Aztékovia boli veru poriadne prekvapení, ked' im diplomatické vít'azstvo na poslednú chvíl'u 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 vít'azstvu, už spomínané bonusy sú príliš „overpowered". V jednom z najbližších patchov očakávam, že vývojári ich trochu upravia, pozdvihnuté obočie nad tým, či to vôbec niekto testoval, však už zostáva. Nehovoriac o tom, že aj v tomto prípade hrá obrovskú rolu náhoda, ked'že 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 pätnást' 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 ked' poruší sl'ub, 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 vývojárom patrí pochvala.

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

A hoci dostanete isté grievances, musíte počkat', kým sa skončí vaše priatel'stvo s danou civilizáciou, a až vtedy môžete niečo podniknút'. Problémom je aj to, že konkurenčné civilizácie ponúkajú za vaše veci, pokial' nejde o artefakty a podobne vzácne kúsky, vel'mi málo, a svoje veci neskutočne nadhodnocujú. O nejakom férovom obchode nemôže byt' 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 bud' neobjavili barbari, čo je problém, lebo mnoho bonusov pre výskumy technológií je naviazaných priamo na nich, alebo ich bolo tol'ko, 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 vel'a.

Verdikt

Suma sumárum, druhý datadisk pre Civilization VI po roku osviežuje návykovú hratel'nost'. Skvelé nové civilizácie, ktoré ponúkajú unikátne zamerania, a zaujímavý nový obsah vás poriadne zabavia a zamestnajú na d'alšie desiatky hodín. Postupne však zistíte, že sa zo všetkých nápadov dalo vytrieskat' 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

RECENZIA
PC

Metro Exodus

METRO EXODUS JE AKO ŠŤASTLIVÝ VÝLET DO LACNÉHO KYJEVSKÉHO BORDELU: UKRAJINCI NÁM SĽUBOVALI 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, unikátnost' 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 ovel'a viac než len... metro. Glukhovského bestseller opisuje morbídnu a násilnú renesanciu l'udstva, znovuzrodenie civilizácie, ktoré je však v podstate len návratom do primitívnej éry, navyše plným opakovania starých chýb. Zatial' čo Metro 2033 a Metro: Last Light odhalili, že potreba človeka stát' nad ostatnými je živá aj v mŕtvolnom metre, kde sa vlády ujali znovuoživené frakcie nacistov a komunistov, Exodus ide ešte d'alej.

Počas jedného herného roka hráča prevedie nielen rozdielnymi časť ami postapokalyptického Ruska, ale najmä kultúrami, ktoré vznikli – alebo sa len po stovkách či tisíckach rokov vrátili – po dopade bômb. Sektárske náboženstvo, kanibalizmus či otrokárstvo; kamkol'vek sa ako Art'om v novom Metre pohnete, čaká vás samostatná, vel'mi smutná a presvedčivo vykreslená kapitola l'udskej „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 ked' dostaneme druhú šancu na život, jednoducho to kapitálne po*erieme.

Každú časť hry, ktorá je štylizovaná nielen do rozdielnych lokácií, ale aj do rôznych ročných období, spája s tou predošlou a nasledujúcou prevažne lineárny príbeh. 23-ročný Art'om, teraz už skúsený a vážený člen elitnej jednotky Spart'anov, je ako hlavný prieskumník bojovej skupiny vysielaný 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 striktne 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 musiet' znížit' svoje nároky z „ultra" na „vyššie".

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

V niektorých momentoch sa síce Exodus nevyhne poklesom snímkovania, no aspoň v mojom prípade (i7, GTX 1070, Ultra detaily, 2560×1440p) 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 ked'že si vybavujem skutočne len jeden takýto incident, nepovažujem to za vážnejšiu chybu.

V aktuálnom stave ide o solídnu prácu štúdia 4A Games a aj ked' 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, zápletka 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, žial', stále nemý Art'om), ktorý pred rokmi opustil svoju domovskú stanicu metra, odvrátil hrozbu Temných a nakoniec prežil – a všetkých zachránil – len vd'aka im.

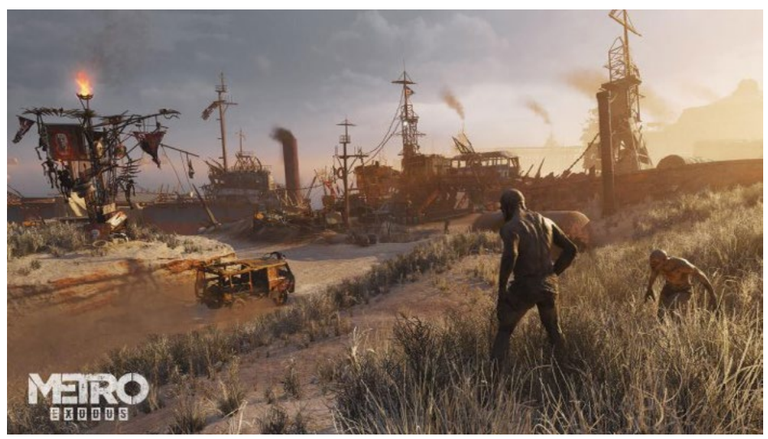
Vd'aka hrdinskému správaniu v predošlých hrách však teraz máte u svojich spolubojovníkov už vytvorenú určitú reputáciu.

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 odpozorovat', 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, sekundovat' pri súbojoch. A nielen to.

Anna, a hlavné postavy celkovo, teraz zohrávajú ovel'a 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, túžby 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 vzácnych momentoch pokoja dostanete nielen nový bríf ing od Millera, ale súčasne môžete pozorovat', čo sa vo vašej „rodine" plnej ostriel'aných 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 striel'anie banditov – objasňujú totiž emocionálnu a naratívnu časť diela, dodávajú mu



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	4A Games	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Možnost' „stealth" postupu pri väčšine misií
+ Obstojná česká lokalizácia
+ Dĺžka hry
- Epic Games Store
- Chcelo by to pestrejšiu paletu nepriatel'ov

HODNOTENIE: ★★★★★

l'udskost' a vierohodnost'. Bolo skvelé vidiet', že Metro odrazu nie je len temné a brutálne, ale vie byt' aj nežné, priatel'ské či dojímavé. Subjektívne musím povedat', že vd'aka tomu som si interakciu s postavami vážil ovel'a viac a rovnako ma to aj viac motivovalo v snahe íst' d'alej. Metro je síce môže byt' striel'ačkou s prvkami „stealth", ale bez príbehu, ku ktorému neodmyslitel'ne patria aj dialógy, by nešlo ani o spolovice taký dobrý titul.

Aj ked' si za tým, čo som napísal vyššie, stojím, nebudeme si klamat' – Metro síce potrebuje ústa aj ruky, no stojí na dvoch nohách, a tými sú atmosféra a bojový systém. Jedno aj druhé, našt'astie, funguje perfektne. Variabilita lokácií dodáva hre sviežost' a živost': 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 bethesd'áckeho Rageu.

Lokácie sú pomerne vel'ké a každá vám pri starostlivom skúmaní zaberie hodiny hrania. Prostrediu sú, prirodzene, prispôsobení aj nepriatelia, ktorých by však v hre mohlo byt' viacero druhov. Podobne ako pri 2033-ke a Last Light, aj tu však platí, že vašimi najväčšími nepriatel'mi sú iní l'udia. Prestrelky

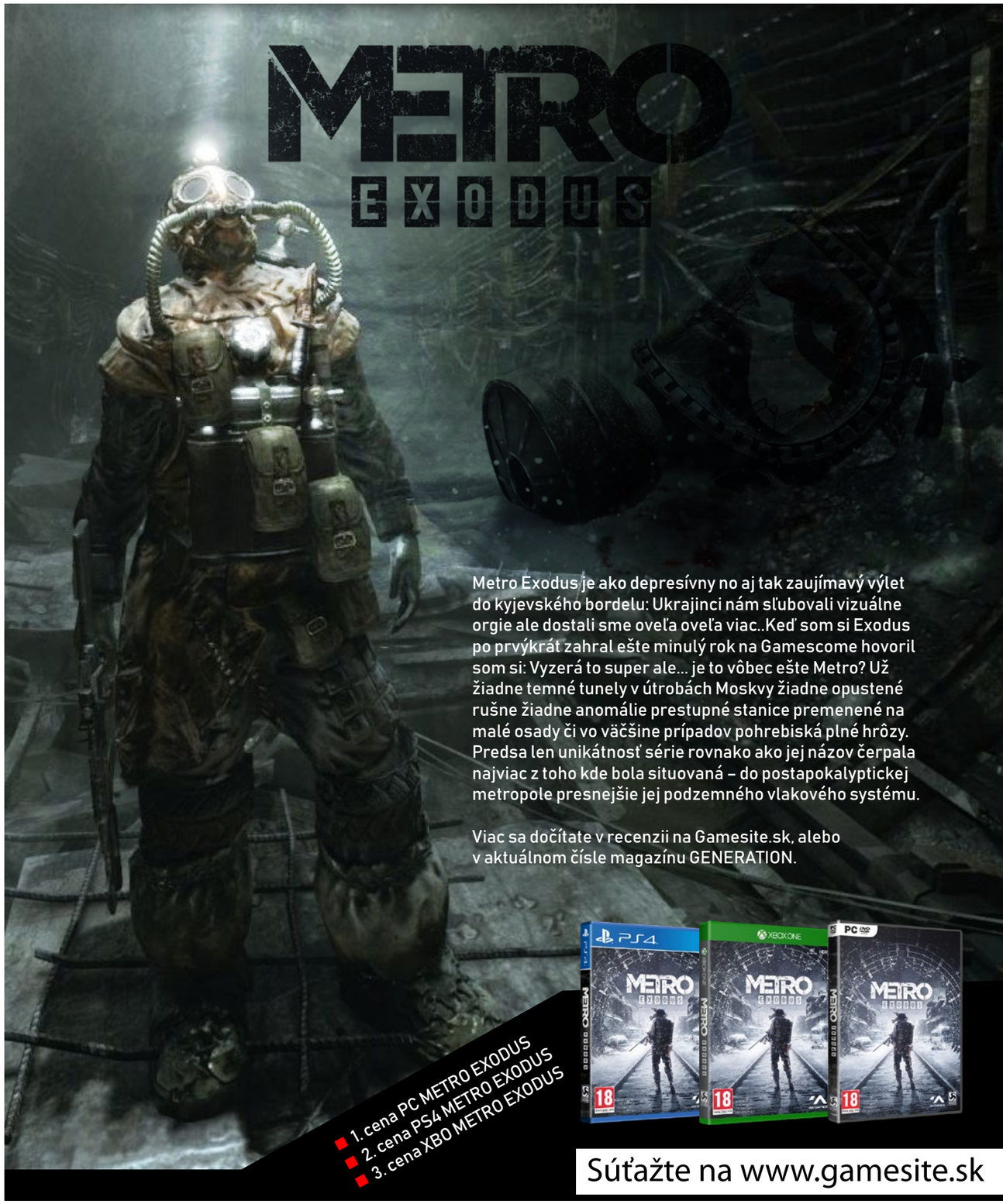
v úzkych klaustrofobických tuneloch nahradilo zabíjanie pod širym nebom. Obloha sa dynamický mení ako pri dennom cykle, tak aj pri počasí. Svoje plné uplatnenie na rozl'ahlých pláňach konečne nachádza snajperka, no autori dodržali sl'ub týkajúci sa vášho zbrojného arzenálu. Ten je nielenže pestrý, ale každá zbraň je naozaj plne upravitel'ná, čo ovplyvňuje jej štatistiky. Komponenty nachádzate, ako inak, pri preskúmavaní 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 mat' pri sebe len tri druhy zbraní (a jedným musí vždy byt' vaša staronová pneumatická puška na guličky), no pri návšteve Aurory môžete svoj arzenál prestriedat' podl'a l'ubovôle. Kraftovanie na vzácnych opravárenských stoloch sa obmedzuje na tvorbu munície či upravovanie kvérov, nie však na výrobu jednotlivých komponentov, ktoré skrátka musíte nájst'.

Nakol'ko šrot a chemikálie, z ktorých kombináciou vytvárate lekárničky, 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 ked' som nemal práve plné vrecká nábojov, nebol som (až na zopár výnimiek) odsúdený len na

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



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 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.

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

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

hádzanie nožov. Aj úroveň nepriatel'skej inteligencie je decentná a na makro úrovni funguje na jednoduchom princípe: v noci vyliezajú beštie, cez deň banditi. Vd'aka návratu „stealth" mechaník sa, aspoň vo väčšine l'udských prípadov, viete priamej konfrontácii vyhnút'.

Zorientovat' sa v tmavých prostrediach vám pomôžu gadžety ako nočné videnie, kompas či indikátor vašej viditel'nosti. 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 vyskočit' votrelec. Inteligencia nepriatel'ov je decentná a ak ste pevne rozhodnutí absolvovat' celú hru v utajení, budete to mat' t'ažké. Hodená plechovka nie vždy zaručí, že váš oponent sa presunie tam, kde by ste ho chceli mat', a nájazady na nepriatel'ské mini základne sú všetky jednoduchšie ako alternatíva v podobe tmy a tichého zabíjania. Je však fajn, že takúto možnost' máte. Je teda len na vás, či z Art'oma spravíte stelesnenú smrt', ducha, alebo Ramba, ktorý sa do nebezpečenstva vrhne po hlave. Pokial' ide o môj postreh, cez šest'násobnú optiku snajperky sa mi na každého pozeralo najlepšie.

Hororové prvky, známe z prvej aj druhej hry, nechýbajú ani tentoraz. Prechádzka nočnou púšt'ou 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 spravit' výnimku. Ak to mám povedat' l'udovo, hra je hororová „tak akurát", ak ste teda citlivejší na rôzne l'akačky, nemusíte sa prílišit' obávat' infarktových stavov. Niežeby som ich ale zopár nezažil...

Aj ked' som sa počas necelého týždňa, ktorý som mal na hranie Metra vyhradený, skutočne snažil hru prejst' až do konca, nepodarilo sa mi to. Na FPS (striel'ačku z pohl'adu 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. Ked' už nič iné, aspoň sa kruh uzavrel, aj ked' 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 vzt'ah a ak by mal ktokol'vek z nich skončit' zle, naozaj by ma to mrzelo.

Obsahová časť dĺžkou hry netrpí, ako však už vývojári v minulosti avizovali, budete sa musiet' zaobíst' bez vedl'ajších úloh. Prostredia sú síce pomerne vel'ké bez ohl'adu na to, či sa práve nachádzate pri Volge, v madmaxovskom Kaspiku plnom ropných vrtov a naftobarónov či zalesnenej tajge, no vždy budete mat' len jeden jediný ciel' – dostat' sa d'alej.

V hre síce sú prítomné aj vedl'ajšie aktivity v podobe pomáhania druhým, no ide o drobné, viac-menej symbolické aktivity, ktoré sa síce príležitostne premietnu v diaológoch, ale ak majú nejaký dopad na hru, tak jedine na konci – možno v takej podobe ako v predošlých 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 hl'adanie výbavy či komponentov, ktoré na pracovných stoloch roztrúsených po mape premeníte na muníciu, filtre do plynovej masky alebo lekárničky. Občasné denníky vám poskytnú jemný náhl'ad do drsného života obyčajných l'udí či povojnových pirátov a inej zberby, no nejde o nič pamätné ani obzvlášt' emocionálne. Čo sa po naratívnej a príbehovej stránke oplatí vidiet', to vám hra naservíruje sama svojou lineárnost'ou a naskriptovanými scénami. Nič iné som však nečakal a aj ked' by sa dalo polemizovat' nad tým, čo by v novom Metre ešte mohlo byt', je to zbytočné. Hra je skvelá v takom stave, v akom je. To, čo sme sa naučili milovat' pri Metre 2033 a Metre: Last Light, je prítomné aj tu – plus mnohé veci navyše. Trúfam si tvrdit', že to každému fanúšikovi série bude výsostne stačit'.

Veci, ktoré sú na hre zlé, nedostačujúce alebo by mali byt' 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 hl'adiska majitel'ov 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 ukazovatel' 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 kritizovat'.

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

Verdikt

Je t'ažké určit', či je Metro Exodus najlepšou hrou série, ale jednoznačne ide o výborný postapokalyptický titul. Je iné ako predošlé diely, ovel'a 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, našt'astie, bez nudných vatových vsuviek v podobe obsadzovania táborov a základní či odhal'ovania mapy. Ide o lineárny, no hlboký zážitok a prirodzený evolučný krok v kapitole úžasných príbehov osadníkov moskovského metra. Všetky palce hore.

Mário Lorenc

Smart in Office

xerox
Autorizovaný partner

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**
Konzultáciu či demo si môžete dohodnúť na ***svk.sales@xerox.com***

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

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 obohatit' portfólio pre high-endové zostavy.

Cooler Master V Gold

Zdroje tohto radu sú ponúkané v štyroch výkonnostných variantoch s účinnost'ou 80 PLUS Gold. Svojou koncepciou nadväzujú na predchodcu radu V a d'alej zvýrazňujú úsilie značky navrhovat' bezpečné, spol'ahlivé a účinné zdroje pre novú generáciu hráčov, overclockerov, modderov a skrátka každého užívatel'a túžiaceho po tom najlepšom vo svojej zostave.

Rad V Gold bol navrhnutý tak, aby zaplnil medzeru medzi klasickými a high-end užívatel'mi. Kvalitné japonské kondenzátory ponúkajú spol'ahlivost' nielen v najvýkonnejších zdrojoch, ale sú dostupné aj v prípade nižších modelov a užívatelia tak už nemusia rozlišovat' kvalitu podl'a výkonu vo wattoch.

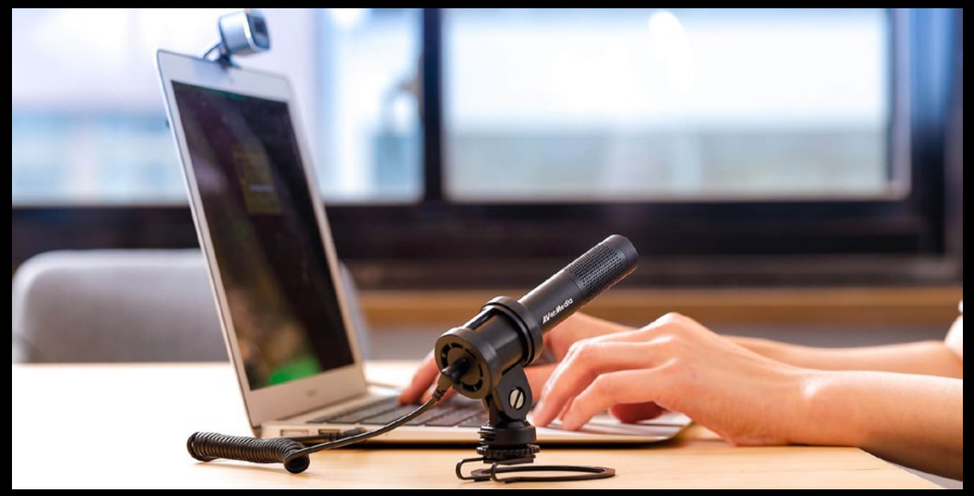
Počítačové zdroje nového radu V Gold budú dostupné v Európe u lokálnych predajcov od marca 2019 za odporúčané koncové ceny: V550 Gold - 99,99 eur, V650 Gold - 109,99 eur, V750 Gold - 119,99 eur a V850 Gold - 129,99 eur.

Cooler Master V Platinum

Zdroje V Platinum sú k dispozícii v troch výkonových variantoch spĺňajúcich certifikáciu 80 PLUS Platinum. Boli vyrobené pre vel'mi náročné využitie, ako je hranie počítačových hier na ultra nastaveniach s maximálne pretaktovaným systémom, t'ažba kryptomeny cez niekol'ko zapojených grafických kariet alebo zdiel'anie obsahu v 4K rozlíšení s vlastným vodným chladením. Tieto nové počítačové zdroje sa vyznačujú vysokou bezpečnost'ou, spol'ahlivost'ou a účinnost'ou.

Rad V Platinum bol navrhnutý tak, aby spĺňal vysoké nároky novej generácie high-end počítačových systémov. S kvalitnými japonskými kondenzátormi a priemernou účinnost'ou 92% prichádza kvalita, spol'ahlivost' a stabilita pre zostavy budúcnosti a je jedno, či využíva jednu alebo štyri grafické karty. S 10-ročnou zárukou navyše poskytne 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



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. Vel'mi l'ahký dizajn s hmotnost'ou 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 (3pólový) a 3,5 mm adaptér pre súčasné zapojenie mikrofónu, nahrávacieho zariadenia a slúchadiel pre kontrolu.

Všestrannost' a možnost' využit' ho kdekol'vek sú kl'účové vlastnosti mikrofónu Live Streamer MIC 133. Umožňuje nahrávanie na cestách vd'aka pripojeniu pomocou dodávaného držiaka k fotoaparátu 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 vykresl'ovanie, úpravu videa a pracovnú záťaž. Radeon, postavený na vylepšenej architektúre druhej generácie AMD "Vega", poskytuje 2x pamäť, 2.1x pamät'ovú 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 získat' hry na PC, ako je napríklad Resident Evil 2, Devil May Cry 5 alebo Tom Clancy '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.

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Marek Pročka*

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 vytunit' 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. *„Hl'adáme stále nové prostriedky, ako vytvárat' 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 vybrat' 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 siet'ového materiálu. Majú vel'mi kvalitný zvuk s hlbokými basmi a zaoblený zvukový profil, takže si s nimi môžete pripadat' ako v najmodernejšej kinosále. Tieto nové slúchadlá sú navyše vybavené technológiou Logitech G LIGHTSYNC - dynamickým nastavitel'ným osvetlením, ktoré je možné synchronizovat' s akýmkol'vek obsahom, vrátane hier, videí a hudby.

Technológia LIGHTSYNC umožňuje zladit' farebné svetelné efekty všetkých kompatibilných periférií, napríklad klávesníc, myší 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 pripojit' k počítačom, konzolám, aj mobilným zariadeniam a majú batériu s 12-hodinovom výdržou, vylepšený 6 mm mikrofón a zvýšený dosah bezdrôtového pripojenia. Hráči si môžu prispôsobit' herné prostredie pomocou nastavení v aplikácii Logitech G HUB, ktorá umožňuje vytvárat' vlastné zvukové profily, svetelné efekty alebo prirad'ovat' funkcie programovatel'ným klávesom.

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

Pre hráčov, ktorých baví žáner Battle Royale, dodáva Logitech G nové slúchadlá G432 a G332. Tieto slúchadlá zvyšujú šance hráčov na vít'azstvo vd'aka 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 sl'ubujúci 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 použitel'ná 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 vol'bou pre tých, ktorí si chcú zaobstarat' svoje prvé hráčske slúchadlá.

Cena a dostupnost'

Rodina hráčskych headsetov Logitech by mala byt' 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 uložit' 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 vel'ké parkovacie domy. Tu je možné pre každé auto nastavit' aj rôzne špeciálne poverenia s ohl'adom na deň v týždni, konkrétny denný čas, alebo prepojit' kameru s platobným terminálom. Systémy sú od februára dostupné aj na našom trhu.

Videokonferencie na dotyk

Nový dotykový displej Logitech Tap je súčast'ou ucelených riešení pre hlavné platformy podporujúce spoluprácu na dial'ku 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 d'alším vybavením konferenčných miestností, napríklad interaktívnymi tabul'ami, osvetlením, roletami a pod. Ovládací panel má 10,1' dotykový displej a umožňuje pohodlné ovládanie jediným dotykom. L'ahko sa inštaluje a jeho prevádzka nezat'ažuje IT oddelenia. Výrazne zjednodušuje ovládanie komunikácie, kalendárových funkcií alebo zdiel'anie obsahu. Na našom trhu by mal byt' dostupný od polovice mája.

D-Link - Širokopásmové pripojenie pre každého

"Sme presvedčení, že vd'aka kapacite 5G a najnovším verziäm LTE sa hybridné zariadenia kombinujúce mobilné technológie a pevné širokopásmové linky posúvajú nad rámec obyčajného zabezpečenia pripojenia odolného proti výpadkom. Ponúkajú nové možnosti pre flexibilné využitie dostupnej šírky pásma mobilného i pevného širokopásmového pripojenia, a tým aj nové možnosti pre poskytovatel'ov konektivity a ich zákazníkov, aby mohli získat' rýchle a spol'ahlivé pripojenie aj v miestach, kde nie je dostatočne hustá siet' kvalitných pevných liniek, " povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe.

A neostalo len pri slovách. D-Link na vel'trhu MWC19 v Barcelone predstavila svoj prvý 5G produkt. Jedná sa o 5G NR komunikačnú bránu DWR-2010, spolu s d'alšími špičkovými LTE siet'ovými 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, predvádzala spoločnost' D-Link ako súčast' svojho konceptu ako zlepšit' 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. Neuveritel'ná rýchlost' 5G umožňuje DWR-2010 plne využit' 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 pracovat' 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 rozšírit' ponuku pripojenie a poskytovat' rýchle širokopásmové služby aj vo vzdialených lokalitách. Jej jednoduchá inštalácia, automatický upgrade firmware (FOTA) a správa na dial'ku (TR-069) pomáhajú zabezpečit' 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 dosahovat' rýchlosti st'ahovania v rádoch Gb/s. Viac info o novinkách nájdete na adrese https://eu.dlink.com/cz/cs

RECENZIA
HARDWARE

TP-Link Archer VR300

SILNÝ VYSOKORÝCHLOSTNÝ ROUTER A MODEM

Router je určite neodmyslitel'nou súčast'ou väčšiny domácností a potrebuje ho každý, kto chce mat' pripojenie k internetu. Teda, aby som bol konkrétny, daný router musí mat' vstavaný modem. Známy fakt je, že málokto si ho dokáže doma správne nastavit', a preto je potrebné si bud' naštudovat', ako sa to robí, alebo v prípade úplného začiatočníka vyhl'adat' človeka, ktorý to dokáže. V dnešnej dobe už existujú aj routre, ktoré stačí len zapojit' a nastavit' 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 nájst' napájací kábel, používatel'skú príručku, stručný manuál k obsluhe, 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 pohl'ad pôsobit' 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 niekol'ko vstupov. Samozrejme, môžeme tam vidiet' 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

Hned' ako som router zapojil a nastavil všetko potrebné, teda nič okrem zopár vecí, ktoré je vždy potrebné vykonat', 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

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

Ak neviete, aký je medzi nimi rozdiel, 5 GHz bezdrôtová siet' ponúka omnoho vyššiu maximálnu priepustnost', 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 siet'ami, pretože väčšina zariadení pracuje (pri Bluetooth aj pri routeroch) na frekvencii 2,4 GHz.

Čím menej šumu na danej frekvencii vzniká, tým je siet' rýchlejšia a stabilnejšia. Taktiež podporuje viac pásiem (kanálov). Výbornou vlastnost'ou je tiež to, že modernejšie 5 GHz routre si dokážu pomocou technológie TPC (Transmitting Power Control) automaticky regulovat' 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 siet'ach a čiastočne aj na vaše zdravie.

Bohužial', takéto vysoké frekvencie majú jednu zásadnú nevýhodu, a tou je dosah siete. Ten sa síce líši len v pár metroch, ale spomenút' ho tu musím. Signál s vyššou frekvenciou kmitá rýchlejšie, čo znamená, že nedokáže prejst' 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 odpoved', a tou je, že vy môžete pokojne nechat' zapnuté obe siete, takže si môžete vybrat', na ktorú sa pripojíte.

Archer VR300 taktiež využíva technológiu dvojpásmovej siete, takže sa jeho celková rýchlost' akoby delí na dve časti. Jedna, 300 Mbps časť, slúži na bežné prehliadanie webu, pozeranie videí a d'alšie siet'ovo nenáročné veci a druhá, 867 Mbps časť, má údajne slúžit' na hranie hier, streamovanie videí, herného obsahu a na náročné používanie.

Nemôžem si ale dovolit' nespomenút', že rýchlost' siete nemôže byt' vyššia, ako vám váš poskytovatel' internetového pripojenia zadal.

Záverečné hodnotenie

Tento router ma prekvapil všetkými možnost'ami, ktoré ponúka, pretože sa tu dá nastavit' 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 rýchlost' v poriadku a stabilita siete bola výborná. Nedá sa mu takmer nič vytknút', teda až na ten pomerne lacný dizajn. To sa ale dá prehliadnut' 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:

+ rýchlost'	- iba jedna kontrolka
+ možnosti	- vel'kost'
+ jednoduché nastavenie	- obyčajný dizajn

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI Clutch GM50

BOJOVNÍK V STREDNEJ TRIEDE

Spoločnosť MSI nám na testovanie zapožičala jednu zo svojich noviniek v oblasti počítačových periférií, ktorou je herná myš s označením Clutch GM50. Má za úlohu obstáť 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 vel'mi neohúri, vedel by som si v ňom predstavit' aspoň peknú samolepku s logom výrobcu, ale to je iba detail.

Dizajn a konštrukcia

Po dizajnovej stránke sa myš podl'a 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 l'ubovol'ne menit' charakteristiku podsvietenia.

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

Vel'mi oceňujem pogumovaný USB kábel, ktorý je skladný a l'ahko ohybný. Som rád, že výrobca nepodl'ahol módnej vlne opletených káblov, ktorých pridaná hodnota spočíva v drahšom vzhl'ade, no pri reálnom používaní sú skôr na t'archu. Čo sa týka samotného uchopenia, myš je ergonomicky navrhnutá

pre pravákov, verziu pre l'avákov výrobca v ponuke nemá. Ide skôr o kompaktnú myš, a tak bude zrejme najviac sedieť v menšej až stredne vel'kej ruke. Osobne som zvyknutý na „claw" uchopenie a s dlaňou vo vel'kosti približne 19 cm mi vel'kost'ou vyhovovala.

Myš ponúka celkovo šesť tlačidiel. Okrem štandardných troch sú na l'avom 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 vel'mi predstavovat', pretože ich používa mnoho výrobcov herných myší. Vyznačujú sa dlhou životnost'ou a svojou charakteristikou sú ideálne pre hranie RTS a MOBA hier, pri ktorých je potrebné rýchle a presné klikanie. Hlavnou prednost'ou 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 spol'ahnút'.

Softvér a nastavenie

MSI k myši dodáva aj softvér MSI Gaming Centre, ktorý je potrebné stiahnut' zo stránok výrobcu a nainštalovat'. Po otvorení programu a výbere pripojeného zariadenia môžete spravovat' tri prednastavené profily, premapovat' tlačidlá, menit' nastavenie senzora či podsvietenie myši. Je dobré spomenút', že nastavenie podsvietenia ponúka naozaj bohaté možnosti a taktiež si všetky podsvietené prvky môžete nastavit' 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 synchronizovat'. Hoci nie som fanúšikom rozsiahlych možností nastavenia, softvér od MSI musím pochválit', je vel'mi intuitívny a pracuje príkladne rýchlo.

Hodnotenie a záver

MSI Clutch GM50 je produkt, na ktorom sa negatíva hl'adajú t'ažko. Za cenu na úrovni približne 50 eur ponúka kvalitnú výbavu, pekný dizajn a efektné podsvietenie, ktoré si navyše dokážete synchronizovat' 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 hl'adáte kvalitnú hernú myš, prípadne chcete doladit' svoj setup produktom od MSI, verím, že budete s touto myšou spokojní.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
MSI	49€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- iba pre pravákov
+ kvalita konštrukcie	- chudobnejší obsah balenia
+ mäkký a ohybný kábel	
+ rýchlost' a presnost' snímania	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo Thinkpad X1 Extreme

KEĎ MÁ SKVELÝ NOTEBOOK JEDNO VEĽKÉ "ALE"

Pre našich stálych čitatel'ov, rovnako ako l'udí rozhl'adených na poli počítačov a notebookov, nebude žiadnym prekvapením, že produkty z rady Lenovo Thinkpad sú u nás v Gamesite dlhodobo obl'úbené. Pre profesionálov alebo náročných používatel'ov 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 niekol'kými zaujímavými zmenami. Samozrejme, po jeho príchode sme nestrácali ani chvíl'u a pustili sa do poriadneho testovania, ktorého výsledky si môžete prečítat' v riadkoch nižšie.

Thinkpad notebooky už dávno nie sú iba hrubé a t'ažké 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 používatel'ov (mobilnost' a výdrž) postupne prišli aj naozaj l'ahké a prenosné kúsky. Modelová rada X1 patrí medzi úplnú špičku, čo sa pomeru odolnosti, nízkej váhy a výkonu týka, s produktmi z rady X1 Carbon, zaujímavými pre l'udí 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 nezamenitel'ný. Niektoré spoločnosti sa predháňajú v ponúkaní čo najžiarivejších 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 obyčajne vyzerajúcej kartónovej krabici, v ktorej sa ukrýval d'alší, už viac dizajnovo ladený obal. Okrem notebooku sme v balení obdržali nabíjačku a ThinkPad Ethernet Extension kábel, ktorý bude potrebný pre všetkých potenciálnych majitel'ov 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 vel'mi jednoducho implementovatel'ný a pri pohl'ade na tento kúsok mierne bijú do očí nevyužité pásy 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 obl'ubou v hrách, grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti Max-Q. Úložný priestor nie je síce kapacitou vel'mi 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 t'ažko. Po stránke konektivity ponúka notebook takmer všetko, čo je v dnešnom uponáhl'anom svete potrebné. O bezdrôtovú komunikáciu sa stará Intel Dual Band Wireless-AC 9560, čo znamená dvojpásmovú Wi-Fi 802.11ac a Bluetooth 5.0. Káblov ku X1 Extreme pripojíte hojné množstvo, teda okrem už spomínanej absencie plnohodnotného LAN portu, ktorý musí riešit' 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 tabul'kami 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. Nakol'ko 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 obl'úbenom 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:	Cena s DPH:
Lenovo	2 500€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★☆☆

dobre. Na záver, komu by náhodou výkon grafickej karty GTX 1050 Ti Max-Q nestačil, bude môct' využit' aj spomínanú dvojicu Thunderbolt 3 portov a pripojit' 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 oddelit'. Naskytne sa pohl'ad na vcelku vel'kú batériu s kapacitou 80 Wh a vel'kú matičnú dosku. Na nej sa nachádzajú l'ahko prístupné DRAM porty, z ktorých je jeden osadený 8 GB pamät'ovým modulom, Wi-Fi karta a dva M.2 sloty. Je príjemné vediet', že ked' už sa do X1 Extreme nezmestil normálny 2,5" disk, je možné jeho kapacitu stále rozšírit' druhým M.2 SSDčkom.

Výdrž batérie, reproduktory a obrazovka

Vd'aka použitiu obrazovky s rozlíšením 1080p, ktorá nevyžaduje tol'ko energie ako 2K či 4K panely, je vcelku jednoduché pri bežnom používaní (polovičný jas, zapnutá Wi-Fi a pozeranie 1080p videa) vydržat' dlhšie ako deväť a pol hodiny. Pod maximálnou zát'ažou s plným jasom a navyše aj zat'ažením reproduktorov X1 Extreme stále zvládol takmer dve hodiny, čo síce neohúri, no poteší mobilnejších l'udí. Reproduktory na druhú stranu vel'mi neočaria. Samozrejme, zvuky sprostredkovat' dokážu, no ako to už pri tenkých notebookoch býva, chýba im trochu hĺbka a vo vyšších úrovniach hlasitosti dochádza k miernemu skresl'ovaniu. Panel obrazovky je na tom ale naozaj dobre. Hoci ide "iba" o 1080p panel, dokáže vcelku

vierohodne sprostredkovat' farby vd'aka použitiu IPS LCD technológie. Poteší aj matný povrch, ktorý nebude odrážat' 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.

Vel'ké "ALE"

Lenovu sa na tomto notebooku po hardvérovej a softvérovej stránke nedá vyčítat' vel'a vecí. Ku klávesnici by sa určite hodila aj numerická časť, reproduktory by mohli mat' mierne plnší zvuk a obrazovka by mohla byt' jasnejšia. Najväčší problém však nastáva, ked' zadáte meno tohto notebooku do vyhl'adávania v slovenských obchodoch. Ak máte menší rozhl'ad v trhu s notebookmi, môžeme si zahrat' malú hru. Kol'ko by ste boli ochotní zaplatit' 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 (navyše 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 byt' zvyknutý na akúsi "vysokohorskú prirážku", ktorú majitelia radi zaplatia za naozaj kvalitné prevedenie a možno aj tú prestíž vlastnenia ThinkPadu. Zaplatit' 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. Krátke hl'adanie 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 l'ahkého tela, vyváženého hardvéru a vždy prítomných ThinkPad vychytávok je nadmieru dobrý. S takou cenou, s akou je na Slovenskom trhu ponúkaný, ho ale nemôžeme odporúčat'. Ak by cena za tento model klesla pod 1700 až 1500 eur, mohol by byt' výhodnejšou kúpou. Pokial' však naozaj potrebujete dedikovanú grafickú kartu a značku ThinkPad, treba sa skôr obzerat' po iných modeloch ako P51/P52, disponujúcich grafickými kartami NVIDIA QUADRO, alebo si ho jednoducho objednat' zo zahraničia.

Daniel Paulini

RECENZIA
HARDWARE

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 vel'a možností nastavenia, farbu si nezmeníte. To je ale vzhl'adom 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 hmotnost'ou 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 l'ahko 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 stláčanie 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 menit' režimy podsvietenia, či zablokovať „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 spol'ahlivo, avšak v prípade tejto klávesnice ponúka len zmenu režimov a intenzity podsvietenia. Tých je naozaj vel'a a vyberie si každý.

Ak by ste ale hl'adali nahrávanie makier, tie klávesnica neponúka. Osobne mi to neprekáža, keď'že 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'. Vzhl'adom na svoju cenu ponúka vel'mi solídny dizajn. Preto ak hl'adáte jednoduchú mechanickú klávesnicu a nepotrpíte si na rozsiahle možnosti nastavenia, verím že budete s týmto modelom spokojní.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	89€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

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 d'alšie funkcie ponúka? Bude výkon grafickej karty RTX pre notebooky dostatočný na plynulý beh Ray tracing titulov?

Obsah balenia

Už pri prvom pohl'ade na vel'kost' škatule bude každému jasné, že sa v nej nachádza poriadny kus elektroniky. Bohužial', jeho grandiózност' nepodčiarkuje obsah balenia, v ktorom sa nachádza iba napájací adaptér s výkonom 230W. Pri stanovenej cene notebooku som očakával aspoň základnú hráčsku myš, no výrobca sa spolieha, že dané príslušenstvo už vlastníte alebo si kúpite vlastné.

Dizajn a spracovanie

Po uchopení notebooku ma príjemne prekvapila hmotnost' 2,9 kilogramu, ktorá je na 17,3" notebook vel'mi dobrá. Vel'kú 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 menit'. Jeho kovová konštrukcia je odolná, displej sa aj vzhl'adom na jeho vel'kost' 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, ked'že počas písania vám kamera sníma ruky a zároveň vás zaznamenáva z výrazne ostrého uhla.

Povrch základne dotvára okrem textúry aj kamufláž, ktorá na prvý pohl'ad síce pripomína nános prachu alebo odtlačky prstov, našt'astie 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 vel'mi dobrej úrovni a základňa sa výrazne neohýba ani pri uchopení jednou rukou.

Displej

IPS panely u hráčov nepatria medzi najobl'úbenejšie 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 jasu je prispôsobená na používanie v interiéri, no pri vel'kosti 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 kĺžu skvele a chválim 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, ked'že je ovel'a spol'ahlivejší 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 povedat' aj o stabilite jednotlivých kláves. Samozrejme, haptická odozva sa nedá porovnávat' s mechanickou klávesnicou, no každé stlačenie je zaznamenané bezchybne a odozva je tiež dobrá. Vzhl'adom na vel'kost' základne sú rozostupy medzi klávesmi dostatočné a preklepom sa budete úspešne vyhýbat'.

Hráčov určite poteší, že klávesnica podporuje technológiu N-Rollover a dokáže tak zaznamenat' 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 l'avej 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. Pravá 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.Podl'a 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, našt'astie, využívajú všetky jadrá procesoru na 100% len vel'mi zriedkavo a procesor tak nie je príčinou poklesu výkonu. Chladenie dá pri plnom výkone o sebe vediet', nepôsobí ale až tak rušivým dojmom vd'aka 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 rýchlost'ami príliš neohúril. Dôvodom je použite QLC pamät'ových čipov, ktoré sú lacné, no až príliš sa tento faktor odráža na celkovej kvalite. Tým nemyslím len rýchlosti zápisu, ale aj životnost' a dobu prístupu. Chápal by som použitie disku s QLC pri lacnejších notebookoch, kde sa šetrenie počíta na centy, no osadit' 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 dosiahnut' plynulý framerate. Bohužial', pri ostatných tituloch optimalizácia nebola na dobrej úrovni a výsledky boli pod úrovňou desktopovej RTX 2060. Tento nedostatok ale v dohl'adnej dobe odstránia aktualizácie ovládačov.

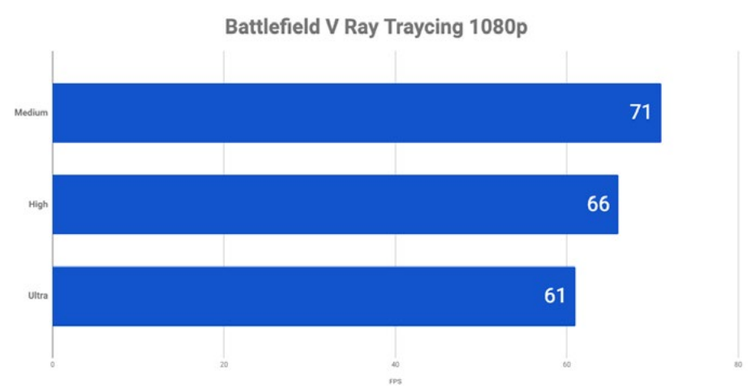
Výdrž

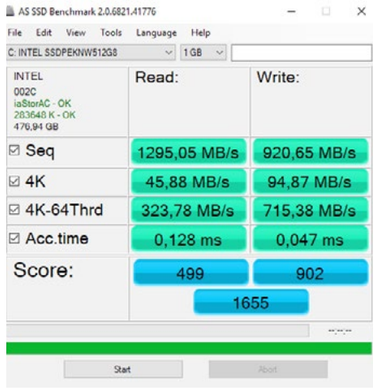
Vzhl'adom na vel'kost' zariadenia a predovšetkým kapacitu batérie (66Wh) som očakával, že ASUS ROG Strix SCAR II by mohol byt' herným notebookom, ktorý poskytne solídnu výdrž. Opak je ale pravdou. Ani pri šetriacom

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Asus	2 409€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výkon	- Podpriemerná výdrž
+ Účinné chladenie s adekvátnou hlučnost'ou	- Umiestnenie webkamery
+ Kvalita spracovania	- Použitý NVMe SSD disk Intel 660P

HODNOTENIE: ★★★★☆





režime sa cez hranicu 3 hodín a 30 minút nedostanete a počas plného zat'aženia notebook budete môct' používat' 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 prehl'adu aktuálneho zat'aženia komponentov ponúka možnost' úpravy podsvietenia, výkonnostného profilu a optimalizáciu operačnej pamäte.

Je z nej možné nainštalovat' aj d'alší doplnkový softvér na priorizáciu paketov aplikácií alebo úpravu zvukového profilu. Na stiahnutie týchto aplikácií z Armoury Crate je nutné si vytvorit' konto ASUS. Jeho vytvorenie môže pripadat' zbytočné, ked'že niektoré aplikácie sú iba odkazmi do obchodu Windows.

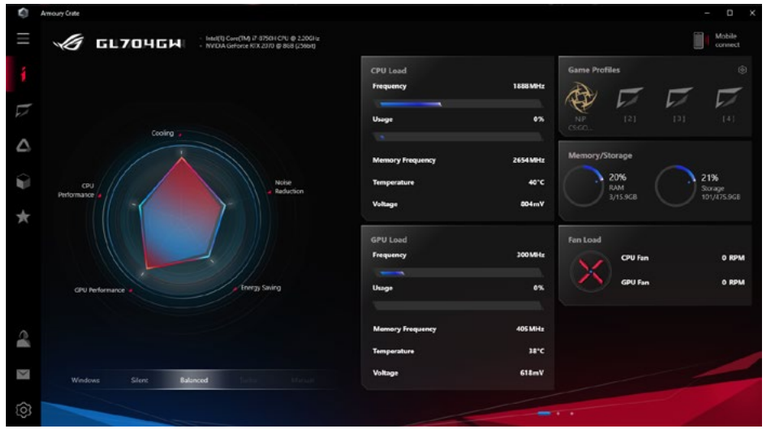
V konečnom dôsledku som bol s kvalitou aplikácií spokojný. Ich používatel'ské prostredie je prehl'adné, stabilita na skvelej úrovni a systémové zat'aženie minimálne.

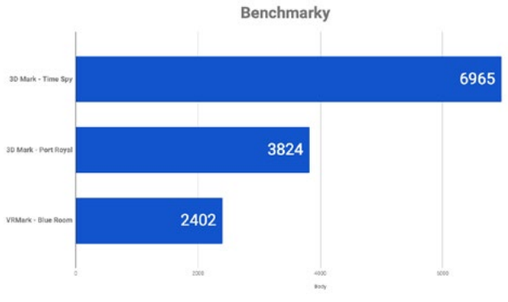
Záver

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 pamät'ovými čipmi, nízkou rýchlost'ou zápisu a čítania, zníženou životnost'ou a dobou odozvy.

Výdrž je vzhl'adom na kapacitu batérie vel'mi malá a nepochopitel'ne pôsobí aj absencia rozhrania Thunderbolt 3. Naopak, pochvalu si zaslúži za perfektne spracovanú klávesnicu s touchpadom, kvalitný displej a účinné chladenie.

Adam Lukačovič





RECENZIA HARDWARE

Trust PAXO

BEZDRÔTOVÉ SLÚCHADLÁ NA CESTY

Ked'že 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 pozriet'.

Slúchadlá prichádzajú v jednoduchom čiernom balení, ktoré zdiel'a 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 l'avej 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 vel'ké hlavy.

O ozvučenie sa stará dvojica 40mm meničov. Z hl'adiska 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 vel'mi mierne.

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

Paxo disponuje aj možnost'ou pripojit' slúchadlá pomocou jacku, čo určite ocení mnoho používatel'ov.

Trust deklaruje výdrž dvadsat'dva hodín bez režimu potlačenia okolitého hluku.

Celkovo bolo testovanie slúchadiel Paxo vd'aka 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 hl'adiska zvuku môžeme slúchadlá vrelo odporučit', no d'alšie vlastnosti, ktoré dvíhajú cenu, značne podkopávajú všetky snahy presadit' tento produkt.

Lukáš Bátora

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: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI PS63 Modern

SKVELÝ NÁSTROJ PRE PROFESIONÁLOV (NIELEN) NA CESTÁCH

Ako najlepšie oslávit' päť'desiate výročie pristátia na Mesiaci, ked' sa topánky astronautov po prvýkrát dotkli iného vesmírneho telesa, ako našej starej dobrej Zeme? Podl'a spoločnosti MSI v spolupráci s Discovery kanálom je správnou vol'bou vydanie radu notebookov určených pre kreatívnych l'udí a profesionálov, ktoré im poskytnú dostatočný výkon a výdrž batérie, aby mohli odhal'ovať tajomstvá vesmíru, či zlepšovať veci okolo seba. Spoločnosť MSI tieto notebooky zaradila do svojho Prestige radu, ktorý už predtým ponúkal vcelku zaujímavé riešenia, pokial' by ste hl'adali tenké a l'ahké 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 rámiky okolo kvalitného displeja, vel'kú výdrž batérie a aj to niečo navyše. Niečo, čo odlíši modelový rad, či špecifické zariadenie od radu d'alších, ponúkajúcich rovnaký hardvér, len s iným logom, či značkou na tele.

Nie pre hráčov

Prvá vec, ktorú si pri tomto notebooku treba ujasnit' 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 nekričí do sveta príslušnost' k akejkol'vek hernej frakcii, ale ani to nepotrebuje. Svojím nenápadným, no moderným dizajnom s tenučkými detailmi v tmavomodrej, dokáže PS63 zaujat' bez potreby RGB svetielok, a pritom ide stále o povestnú šedú myšku, ktorá sa l'ahko 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 vd'aka absencii dedikovanej grafickej karty zdať nezaujímavá. Druhá možnost' ponúka rovnaký základ, ale pridáva aj grafickú kartu NVIDIA GeForce GTX 1050 Max-Q so 4GB GDDR5 pamät'ou. Ale ako som už spomenul, PS63 Modern nie je určená priamo pre hráčov a nakol'ko k nám na otestovanie zavítal lacnejší z modelov bez 1050-ky, pustil som sa do odhal'ovania všetkých pre a proti najnovšej generácie Whiskey Lake procesorov od Intelu.

Ľahký, a pritom odolný, vel'ký, 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 pochválit' celokovovým telom, ktoré mu dodáva odolnost' 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 ovel'a drahšie kúsky a pri bežnom používaní to nebolo až také badatel'né.

Ďalší skvelý trend, ktorý by si podl'a mňa mali osvojiť' všetci výrobcovia notebookov a monitorov sú tenké rámiky okolo displeja. Pri PS63 sú bočné okraje naozaj tenučké a aj horný bol zmenšený natol'ko, aby sa doňho ešte zmestila webkamera s rozlíšením 720P a nemusela byť' umiestnená na spodok displeja, aby snímala nosné dierky používatel'ov.

Spodná časť' displeja síce nie je najužšia, no po chvíl'ke používania som si uvedomil, že pokial' 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 čokol'vek, čo som mal doteraz možnost' používať' na Windows zariadeniach. So sklenenýmpovrchom a vel'kost'ou, ktorá sa doteraz spájala skôr s produktami od spoločnosti s jabĺčkom v logu, bolo fungovanie na touchpade natol'ko 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, nakol'ko 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 l'udí a v prospech klávesnice hovorí aj dobré riešenie podsvietenia bielou farbou, no používatelia, ktorí často hl'adia na svoje prsty by si mali radšej dopredu prezrieť' fotky tejto klávesnice a uistiť' sa, že im nebude prekážať'.

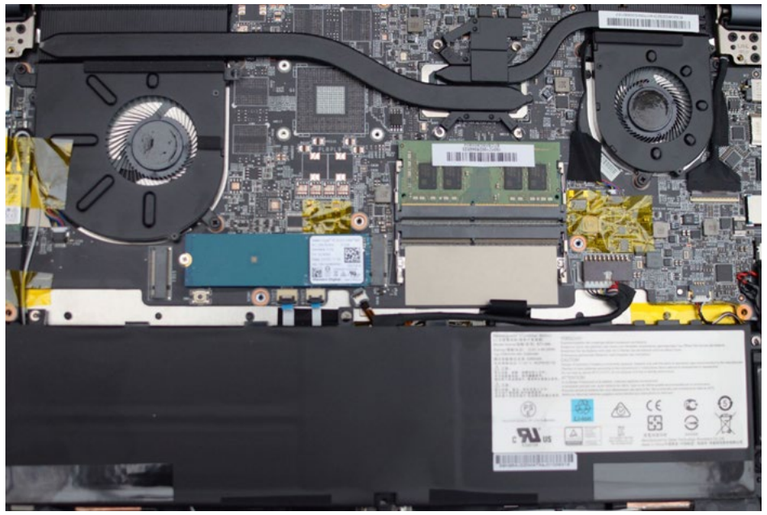
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	1 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý a vel'ký touchpad	- nižší jas monitora
+ dlhá výdrž batérie	- absencia čítačky vel'kých SD kariet
+ kvalitné celokovové telo chladenie	- žiaden Thunderbolt 3

HODNOTENIE: ★★★★☆



Život bez nálepky NVIDIA GeForce GTX

Je možné, že viacero čitatel'ov prestalo venovat' 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 pozornost' na dve hlavné výhody života s integrovanou grafikou. Po prvé, dedikované grafické čipy konzumujú o dost' viac energie ako ich integrovaní bratia. Preto nielen tie najvýkonnejšie notebooky, ale aj tie s menej výkonnými grafikami nezvládnu často prežit' dlhšie ako pár hodín bez nutnosti pripojit' 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 l'ahké, trpia malým neduhom často označovaným aj vel'mi profesionálnym názvom „chladenie hlučné ako štartujúci tryskáč". S procesorom Intel Core i7-8565U si síce majitelia tohto kúsku nezahrajú nič náročnejšie ako hry z pred pár rokov, no dostanú za to zariadenie, ktoré zvládne na batérii (s kapacitou 5280 mAh) vydržat' viac ako desat' hodín, a ktoré nie je 99% času absolútne počut', 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 nenáročné modely, ponúka štvoricu fyzických jadier spolu s hyperthreadingom. Výkonom jedného jadra síce o pár percent zaostáva za rozšíreným procesorom Core i5-8300H, no vcelku zaujímavo ho prekoná pri úlohách zat'ažujúcich všetkých osem logických vlákien.

MSI pri tomto kúsku avizuje až šestnást'hodinovú výdrž bez nutnosti nabíjat' a, samozrejme, v určitých podmienkach by toto číslo bolo dosiahnutel'né, no pri mojom testovaní (50% jas obrazovky, zapnutá Wi-Fi a prehrávanie 1080P videa striedané browsovaním internetu) zvládol PS63 Modern stále rešpektu hodných dvanást' a pol hodiny. A fakt, že aj pri syntetickom zat'ažení 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 chciet' kvalitný displej. Kapacita a rýchlost' úložného priestoru môže tiež zavážit'. A samozrejmost'ou sú dobré možnosti pripojitel'nosti. PS63 Modern v týchto troch kategóriách na jednu stranu prekvapí a poteší, no nájde sa tu aj pár nedostatkov. Ako prvý si vezmem pod drobnohl'ad monitor. Ten poteší naozaj skvelým a verným zobrazením farieb, čo sa MSI podarilo vd'aka použitiu IPS panela a kalibrácii pri výrobe, vd'aka čomu je displej PS63 Modern schopný pokryt' až 100% RGB spektra. Pre l'udí, ktorí sú často na cestách je skvelé aj matné prevedenie povrchu, od ktorého sa nebudú odrážat' všetky okolité objekty, či l'udia. Na druhú stranu, asi aj vd'aka matnému prevedeniu nie je displej natol'ko žiarivý ani pri maximálnom jase, čo sa môže prejavit' horším zážitkom pri používaní na priamom slnku.

Úložný priestor PS63 Modern vyzerá na prvý pohl'ad tiež skvelo. Už v základnom modeli sa nachádza 512 GB NVMe SSD od spoločnosti WD, a to špecificky 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 vel'kost'ami 286 GB pre C disk a 174 GB na disk D. SSD disky však nefungujú ako hardisky, rozdel'ovanie na partície pri nich nemá akýkol'vek logický dôvod a neponúka žiadne výhody. Po rýchlej kontrole so zástupcami spoločnosti MSI som však dostal potvrdenie, že takto má byt' disk rozdelený, a že je tak pripravený na operačný systém, Adobe programy a d'alšie programy z takzvaného MSI Creator Software Pack a druhú časť má používatel' k dispozícii na dáta. Osobne nad týmto riešením stále mierne krútim hlavou, avšak každý skúsenejší majitel' bude vediet', ako tieto partície spojit' a nejde o žiaden vel'ký problém, ktorý by mal dopad na celkový výkon zariadenia.

V neposlednom rade som sa pozrel na možnosti konektivity, teda dostupných portov a schopnosti notebooku komunikovat' 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 nemožnost' stiahnut' dáta priamo z vel'kých 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 využívat' jeho dlhú výdrž na cestách, následne prist' domov a pripojit' k nemu externú grafickú kartu. Bohužial', Thunderboltu 3 sa asi dočkáme až v nasledujúcich generáciách.

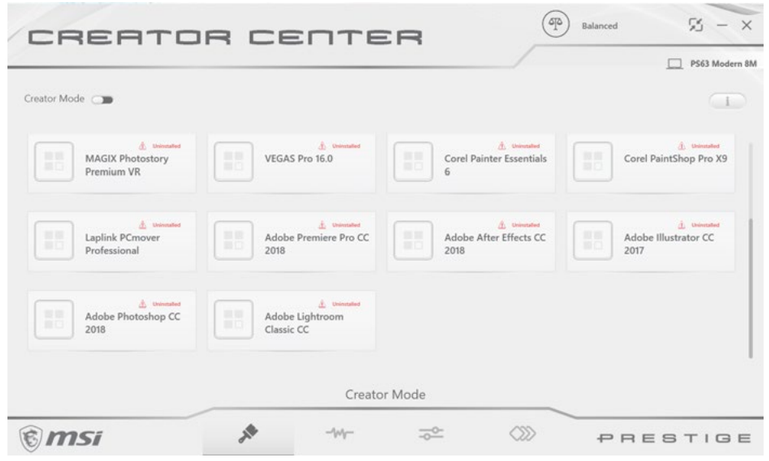
Softvér a bonusový softvér

Počítače a notebooky od rôznych výrobcov často ponúkajú programy, vd'aka ktorým sa dajú nastavit' alebo prispôsobit' podl'a 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 nastavovat' prvky ako úrovne výkonu, zvuk, vypínanie webkamery, či Windows tlačidla, ale ide hlavne o centrum programov určených pre produktivitu a vytváranie obsahu. K tomuto radu notebookov (podobne ako k d'alším 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 vd'aka licencii 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 d'alšie programy, ktoré sa dajú využit' pri bežnej správe počítača a súborov, alebo napríklad pri streamovaní hier. Samotný Creator Center je vel'mi dobre riešený, vd'aka svojej prehl'adnosti sa v ňom nestratí ani laik a mat' 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 pokial' premýšl'ate hlavne nad hraním. No v rukách tej správnej osoby môže byt' 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 vd'aka dobrému displeju, skvelej výdrži batérie a fenomenálnemu touchpadu je stále hodný zváženia.

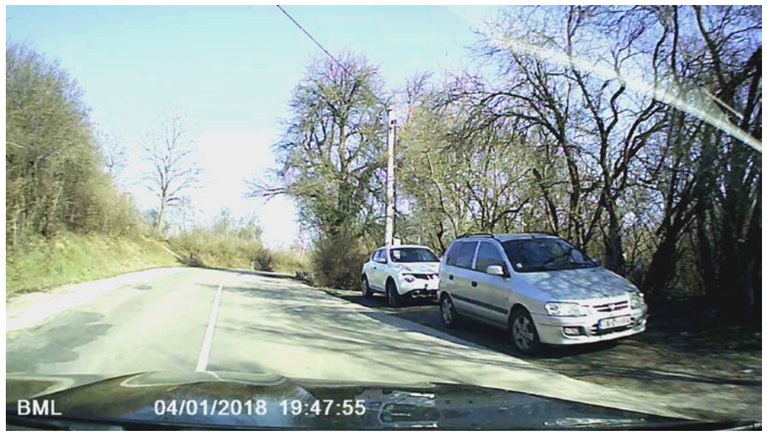
Daniel Paulini



RECENZIA
HARDWARE

BML dCam3

CENOVO DOSTUPNÁ KAMERA S KOMPAKTNÝMI ROZMERMI



Autokamera je zaujímavý nástroj, ktorý môže ul'ahčit' život v rôznych kolíznych alebo konfliktných situáciách. Zábery z nej totiž môžu poslúžit' ako dôkazový materiál v prípade dopravnej nehody a takisto môže pomôct' aj v prípade vandalizmu. V neposlednom rade ale môžete získat' 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 používatel'ský 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 l'avej 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 vel'kosti.

Používatel'ské dojmy

Kamera umožňuje nahrávat' 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. Bohužial', musíme konštatovat', 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 ovel'a horší. Na základnom nastavení kamera robí zábery v rozlíšení 720p vo vel'mi zlej kvalite, čitatel'né dokonca neboli ani ŠPZ a značky popri ceste. Je preto potrebné pohrat' sa s nastavením, čím sa to trochu zlepší, ale na nejaké pekné zábery z ciest, z ktorých by ste si urobili domáce video, to nie je. Ani poznávacie značky áut neboli čitatel'né na viac ako pár metrov. Ešte doplníme, že kamera podporuje microSD karty do vel'kosti iba 32GB, čo je na dnešnú dobu dost' málo.

Samozrejmost'ou 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 použitel'ná len v núdzových situáciách.

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

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
BML	60€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktné rozmery	- zlá kvalita obrazu a zvuku
+ automatická detekcia pohybu	- vyššia cena

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

NOMINANT NA OSCARA®
VIGGO MORTENSEN
DRŽITEĽ OSCARA®
MAHERSHALA ALI
INŠPIROVANÉ SKUTOČNÝM PRIATEĽSTVOM
GOLDEN GLOBES VÍŤAZ
NAJLEPŠÍ FILM V KATEGÓRII MUZIKÁL A KOMÉDIA
GOLDEN GLOBES VÍŤAZ
NAJLEPŠÍ SCENÁR
GOLDEN GLOBES VÍŤAZ
NAJLEPŠÍ HEREC VO VEDĽAJŠEJ 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

RECENZIA
HARDWARE

CyberPower UT2200E

ZLATÁ STREDNÁ CESTA PRE BEZPEČNÉ FUNGOVANIE

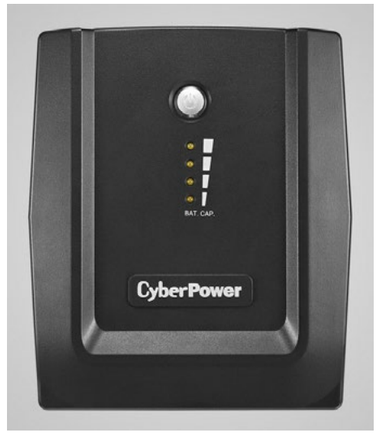
So spoločnost'ou CyberPower a ich produktmi zo segmentu UPS už máme v Gamesite nejaké skúsenosti a recenziou posledného s označením UT2200E nadväzujeme na pozitívnu sériu testov. CyberPower UT2200E na základe svojich avizovaných parametrov a ceny sl'ubuje, že poskytne dostatočnú ochranu nielen tým najjednoduchším zariadeniam a pritom nezbankrotuje potenciálneho majitel'a.

Model CyberPower UT2200E by bolo pri zbežnom pohl'ade jednoduché prehliadnut', ked'že 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 prečítat' pár slov pred samotnou recenziou, ktoré vysvetl'ujú základy tohto segmentu produktov. UPS systémy (uninterruptible power supply, po slovensky neprerušitel'né zdroje napájania) sú vo väčšine prípadov z hlavnej časti batérie s rozličnými možnost'ami, no stále tým istým ciel'om – chránit' zariadenia do nich pripojené a poskytnút' ich používatel'om čas korektne ich vypnút' či d'alej využívat' pri strate elektrického napätia zo siete.

UPSky sa bežne delia do troch hlavných kategórií – off-line, in-line a on-line. Prvá a najlacnejšia možnost' 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 d'alším nástrahám elektrickej siete. Zvládajú obslúžit' aj počítače či inú modernejšiu techniku a do tejto kategórie patrí aj model UT2200E. Poslednou a najdrahšou možnost'ou, 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 dohl'adom, 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 oslňovat', ked'že vzhl'ad zariadenia mohol byt' vytvorený pred týždňom, ale rovnako aj pred desiatimi rokmi. Ide o jednoduchý čierny kváder z matného plastu, o ktorý nikto nezakopne pohl'adom dvakrát. To je ale vcelku výhoda, ked'že sa UT2200E vd'aka svojim menším rozmerom neskryje iba v špeciálnej miestnosti mimo zrakov bežných l'udí, ale pokojne aj v bežnej obývačke, resp. izbe. Plasty na UT2200E nevyzerajú nijako prehnane kvalitne či prémiovo, no pri takomto zariadení nie je vzhl'ad či odolnost' 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 zabudnút' okamžite po inštalácii a pripojení do siete a pripomenie sa vám až v momente, ked' už pôjde do tuhého.

Parametre a funkcionalita

To zaujímavé ukrýva UT2200E vnútri. Batérie s kapacitou 1320W a 2200VA sl'ubujú obslúžit' 200W sústavného prúdu na viac ako polhodinu, čo postačí aj tým náročnejším používatel'om. 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, ked'že niektoré UPS riešenia majú aktívne napájanú 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 spol'ahlivosti svojich zariadení, no pridáva k ním aj jednoduchost' používania vd'aka svojmu softvéru. Aj tento lacný model UPS je prekvapujúco možné pripojit' k počítaču a manažovat' ho priamo z pohodlia kresla rovnako ako modely, ktoré sme testovali už dávnejšie. Možnost' kontrolovat' jeho prevádzku, varovania o problémoch s elektrickou siet'ou či vytváranie priehl'adných 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 napájat' 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 výhodu UPS systémov, ako sú postačujúca ochrana proti kolísavému napätiu a dostatočná kapacita batérie, ktorá vystačí nielen na paniku a snahu čo najrýchlejšie povypínat' zariadenia pri výpadku elektriny. Hoci ide o jeden z najlacnejších modelov od spoločnosti CyberPower, prekvapujúco stále ponúka rozšírenú funkcionalitu ako pripojitel'nost' k počítaču.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
CyberPower	130€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 funkcionalita a konektivita

Správny monitor nemôže len dobre vyzerať, musí ponúkať aj tú správnu ergonómiu. Minimum, ktoré niektoré lacné kúsky 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 prispôsobenia.

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 funkcionalita

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 NVIDIE 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:

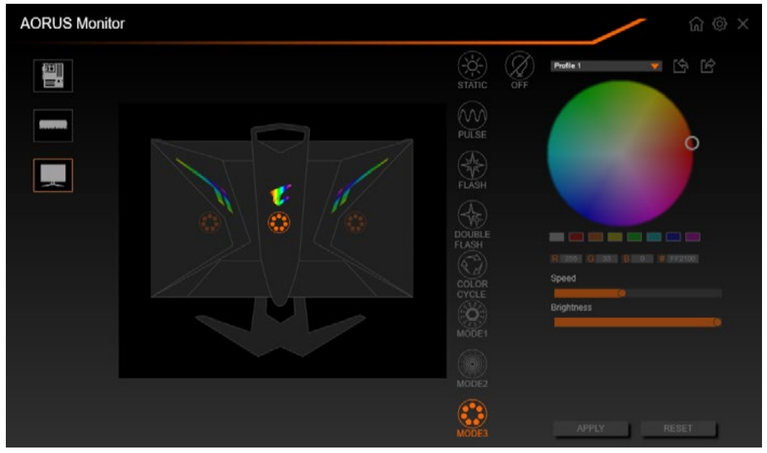
+ IPS panel	- HDR by mohlo byť o čosi lepšie
+ 1 ms odozva a 144 obnovovacia frekvencia	
+ HDR 400	

HODNOTENIE: ★★★★★

pretaktovaní panelu), čo uvítajú milovníci rýchlych a akčnejších hier s výkonným hardvérom. A pokial' by ste aj v počítači nemali 1080Ti/2080Ti, netreba zúfat', vždy je možné rýchle hry hrat' v 1080p a následne si vychutnávat' 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 vydolovat' vysoké rýchlosti odozvy a obnovovania, no sklame farbami a úzkymi pozorovacími uhlami. VA (Vertical Alignement) 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 obnovovacej frekvencie a odozvy. AD27QD teda vystupuje z rady bežných herných monitorov, ktoré v drvivej väčšine prípadov ponúkajú TN panely, alebo sa môžu „pochválit'" 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 jasu, kontrastu a schopnosti stlmit' pixely a ukázat' čiernu farbu. V jednoduchosti to znamená naozaj žiarivé farby, tmavú čiernu a vcelku vel'ký krok dopredu oproti bežným displejom. Aorus na tento panel obdržal certifikáciu VESA HDR 400, ktorá je síce ešte len vstupnou bránou do sveta HDR (d'alšie 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 zobrazenia. Na záver musím spomenút', že G-Sync funkcionalita je podporovaná len po prepojení DisplayPort káblom a tiež, že HDR nemôže byt' spustené spolu s G-Syncom či FreeSyncom, čo však nie je nič strašné.

"Iba" AMD FreeSync

Ked' som sa dozvedel, že budeme v redakcii testovat' tento monitor a prvýkrát som započul jeho parametre, myslel som si, že funkcionalitu AMD FreeSync spomeniem len tak medzi rečou ako malý bonus, ktorý je fajn správou pre majitel'ov kariet od spoločnosti AMD, no nie je ničím svetoborným. Malé vysvetlenie pre čitatel'ov, ktorí by náhodou nevedeli, čo stojí za názvom FreeSync. Ide o softvérové riešenie a snahu zabránit' takzvanému screen tearingu, teda trhaniu obrazu v hrách. Grafické karty totiž spracovávajú obrazy s rozdielnou rýchlost'ou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnat' obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byt' pri rýchlej zmene pohl'adu 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, vd'aka ktorému dokázal monitor komunikovat' s grafickou kartou a zobrazit' snímky, až ked' 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 umiestnit' do svojich monitorov. A kvôli tomu si museli hráči, snažiaci sa predíst' screen tearingu, dlhé roky vyberat' monitor podl'a značky grafickej karty, nakol'ko grafické karty od NVIDIE 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 funkcionalita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. Prečo iba vybranými? Hlavne preto, že nie je monitor s FreeSyncom ako monitor s FreeSyncom. Menej kvalitné kúsky jednoducho spoluprácu s G-Syncom nezvládajú a môže dochádzat' 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 pribúdat' d'alšie. Prečo sa ale tol'ko rozpisujem o G-Syncu pri tomto monitore? Je snád' medzi certifikovanými? Nie. Teda. Zatial' nie, nakol'ko sa na nej podl'a zástupcu spoločnosti Gigabyte



ešte len pracuje. Avšak ked' ku mne AD27QD dorazil a pripojil som ho k počítaču, div sa svete, G-Sync okamžite a bez akýchkol'vek problémov naskočil a počas celého času, ktorý som na ňom strávil, v hrách fungoval na 100 %. Hoci osobne nechápem, prečo sa v NVIDIA rozhodli odomknút' kompatibilnost' G-Sync kariet s FreeSync monitormi práve teraz, som im, podobne ako množstvo d'alších hráčov, vd'ačný. A som vel'mi rád, že hranie na monitore Aorus AD27QD som si mohol užit' 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 majitel'ov NVIDIA kariet. Pokial' by vám to však stále nestačilo, rozhodli sa v Gigabyte ponúknut' všemožné vychytávky, ktoré hráčom dokážu ul'ahčit' 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 ovládat' aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Logo vyzerá fajn a pokial' plánujete brat' monitor na LAN párty, určite zaujme, no osobne som na ňom nevidel vel'a pridanej hodnoty, nakol'ko pri mojom rozložení je monitor priamo pri stene a nie je zozadu viditel'ný. Teraz už ale to dobré. Bonusová funkcionalita pozostáva z viacerých, aj priamo do monitora zabudovaných, programov a funkcii. OSD, teda On-Screen-Display, v ktorom je možné nastavit' všetko správanie a vzhl'ad monitora, nie je napríklad možné ovládat' len malým tlačidlom na spodnej strane, no vlastnosti sa dajú menit' aj za pomoci klávesnice a myši. Priamo na hráčov zamerané funkcie AIM Stabiliser, Dashboard, GameAssist, Black Equalizer, ANC a PIP/PBP vyzerajú na prvý pohl'ad vel'mi zaujímavo. AIM Stabiliser by mal podl'a slov Gigabytu pomôct' s potlačením efektu rozmazania pri rýchlych pohyboch, ako napríklad pri mierení a striel'aní v akčných hrách, čo by malo pomôct' k lepším výkonom. Musím ale priznat', že osobne som si túto funkcionalitu pri hraní nijako nevšimol. Rovnako menšie problémy poskytoval Dashboard, ktorý by mal byt' schopný zobrazit' informácie o počítači, ako sú teplota procesora a grafiky či ich vyt'aženie, ktorému sa nechcelo pracovat', ako by mal. Čo fungovalo lepšie, bol GameAssist, možnost' zobrazit' na monitore nezávisle od hry či programu časomieru, stopky, zameriavač či linky na správne zarovnanie viacerých displejov vedl'a seba. Zaujímavý bol aj Black Equalizer, teda funkcia vyrovnávania čiernej, vd'aka ktorej bol monitor schopný potlačit' čiernu bez zasiahnutia do svetlých častí obrazu a odkryt' tak protivníkov skrývajúcich sa v tieňoch. ANC, teda aktívne potláčanie hluku, funguje po pripojení slúchadiel do monitora, ktorý dokáže vd'aka dvojici zabudovaných smerových mikrofónov potlačit' okolité hluky a dokonca ich zvládne filtrovat' z hráčovej reči, pokial' práve rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči lepšie počut' vaše slová. Na záver disponuje monitor aj funkcionalitou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vd'aka čomu môžete jednoducho hrat' hru a popritom pozerat' napríklad video sprievodcu alebo obl'úbený seriál priamo na jednom monitore. Čo sa Aim Stabiliser a Dashboardu týka, pevne verím, že s novým firmvérom sa Gigabytu podarí sprevádzkovat' celú funkcionalitu, hoci beriem tieto možnosti len ako bonus a nie integrálnu súčast' produktu.

Zhrnutie

Chcete monitor s 2K rozlíšením? Máte stovky na výber. Chcete, aby mal aj rýchlu odozvu a obnovovaciu frekvenciu? Stále desiatky možností. Pridat' 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 sprostredkovat' len IPS panel? Monitory sa už dajú spočítat' 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 funkcionalitu, sadne si aj s G-Syncom a, našt'astie, neodradí cenou, vd'aka čomu si od nás zaslúži plné odporúčanie.

Daniel Paulini

RECENZIA
HARDWARE

LOGITECH G560

OVEĽA VIAC, AKO LEN PEKNÉ SVETIELKA

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

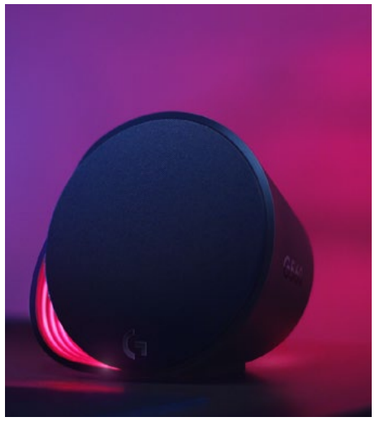
Nielen ku tomu pravému hernému zážitku patrí okrem kvalitného obrazu aj kvalitný zvuk. Či už ide o akčné striel'ačky, atmosferické skákačky, alebo zbesilé preteky, zvuk dokáže zážitok z hrania a pocit úplného ponorenia do fantastických svetov posunút' na novú úroveň. Spoločnost' Logitech vie, a dlhoročne aj dokazuje, že pre správne zážitky treba nielen vidiet' čo sa deje na obrazovke, ale treba hráčom umožnit' bez problémov herné postavy, či svety ovládat' a vnímat'. Preto bolo vcelku prekvapením, že hoci má táto značka vo svojom portfóliu radu obl'úbených herných periférií ako klávesníc a myší, po stránke zvuku dlhé roky ponúkala iba bežnejšie reproduktory určené najmä pre "obyčajných smrtel'níkov" a neprinášajúce hráčom žiaden bonus okrem zvuku.

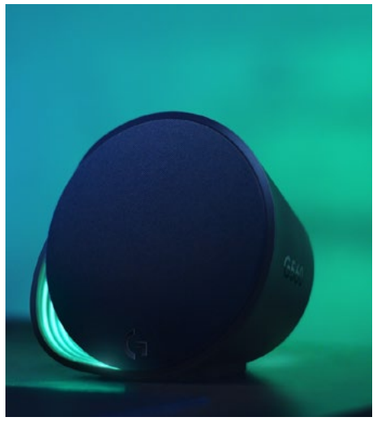
To sa s príchodom 2.1 reproduktorov s označením G560 definitívne zmenilo. Samozrejme, nič proti overenej modelovej rade Zxxx reproduktorov, no ako som už spomenul, tie zapadnú do každej domácnosti a pre hráčov neponúkajú mimo kvality zvuku žiadnu pridanú hodnotu.

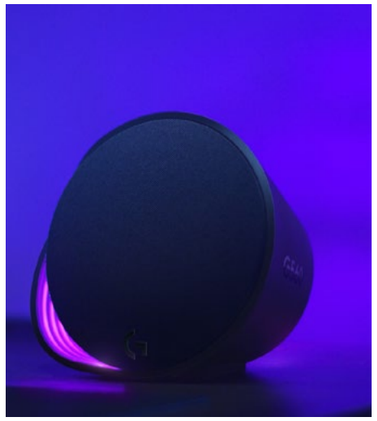
S novinkou menom G560 sa v spoločnosti Logitech rozhodli ponúknut' hráčom dunivé basy, čisté výšky a okrem viacerých šikovných technológií ul'ahčujúcich život aj ešte vyššie možnosti užit' si hry.

Obal a jeho obsah

Logitech G560 nie sú žiadne prt'avé reproduktoríky za pár eur. Respektíve, samotné reproduktory starajúce sa o výšky a stredné tóny potešia kompaktnost'ou, no subwoofer je z o čosi robustnejšej sorty. Preto je aj balenie vcelku rozmerné a najmä na prvý dojem aj t'ažšie. 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 pozriet' už dovnútra. Osobne sa mi vel'mi 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 viditel'né. Po otvorení kartónovej krabice sa už svetlo sveta uzrie hlavná hviezda, vel'ký 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 mäkšia pena, takže treba mysliet', že ak by vám pri prenášaní z obchodu, alebo kuriérskou službou, padla krabica zlým smerom, mohlo by dôjst' 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 t'ažko zachytávajú nečistoty, no pri dlhšom používaní je možné vidiet' na nich, tak ako na všetkom čiernom, prach. Subwoofer funguje ako hlavné centrum, do ktorého treba pripojit' dva satelitné reproduktory. Následne je možné pripojit' G560 s počítačom a to bud' len USB káblom, alebo aj 3.5 MM AUX káblom. AUX kábel však nanešt'astie nie je k tomuto produktu pribalený, takže na to treba pri potenciálnej kúpe mysliet'. Každopádne, zvuk je možné do reproduktorov pumpovat' aj iba cez MicroUSB-USB kábel a ten je dôležitý aj pre následné ovládanie, či nastavovanie špecifických maličkostí na reproduktoroch. Na všetkých súčastiach poteší moderný dizajn (samozrejme ako sa to len dá, nakol'ko subwoofer je len čierna kocka) so vcelku vkusným a pritom nenápadne umiestnením známeho "G" loga, na ktoré môžu byt' zvyknutý majitelia herných produktov značky Logitech.

Parametre, technológie a zvuk

Reproduktory nemôžu len dobre vyzerat', no ich najdôležitejším aspektom je skvelý zvuk. Kto by čakal, že nakol'ko ide o "herné" reproduktory a zvukom preto neohúria by sa definitívne mýlil. Už frekvenčný rozsahom od 40Hz do 18KHz dáva tušit', že nepôjde o žiadne šuštavé repráky bez výšok, či basov, no Logitech pridáva vcelku zaujímavé čísla ako priemerný výkon 120W so schopnost'ou nárazovo zvládnut' až 240W, impedanciu menej ako 10K ohm a citlivost' 84dB@1m/1w. Pokial' vám tieto čísla vel'a nehovoria môžem vám v skratke povedat', 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 pokial' nepotrebujete do domáceho kina naozaj ultra-realistické priestorové ozvučenie a hl'adáte reproduktory ktoré budú trónit' skôr na stole s počítačom ako v kinosále, je stereo zvuk z G560 viac ako postačujúci. Ku zvuku ešte musím poznamenat', že môžem byt' vd'ačný, že bývam v dome a nie na vyššom poschodí v paneláku, nakol'ko by som sa inak neodvážil plne odskúšat' subwoofer. Ten to totiž "odpal'uje" svoje dunivé basy zo spodnej strany, takže akýkol'vek sused bývajúci pod majitel'om G560 by asi vel'mi 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, programovatel'né "G" tlačidlo a takisto tlačidlo na bezdrôtové párovanie s inými zariadeniami. Pretože tieto reproduktori ponúkajú vcelku vel'ké plus, ktorým je zakomponovanie Bluetooth

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	230€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

pripojenia verzie 4.1. To znamená možnost' pripojit' súčasne až 4 rôzne zariadenia a bez väčších problémov prepínat' medzi nimi. Vd'aka 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 spravit' 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 začnú intenzitou kopírovat' hlasitost', no pri hlasnejšej hudbe so silnými basovými zvukmi je diskotéka na svete. Toto však zatial' znie len ako pekný, no ničím nezaujímavý trik. To najlepšie sa deje po spárovaní s počítačom a možnost'ami ukrývajúcimi sa v Logitech Gaming programe. Chcete vizuálne predĺžit' váš monitor, alebo televízor? G560 to bez problémov zvládne. Podl'a toho, čo sa nachádza vo vami vybranom kvadrante monitora dokážu reproduktory imitovat' farebnú schému a navodit' 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 vel'mi zaujímavé vychytávky. Pri hraní hier podporujúcich Lightsync, sú reproduktory napríklad schopné reflektovat' čo sa deje priamo v hre. To znamená že pokial' vás napríklad niekto zastrelí pri hraní Battlefield 1, reproduktory na okamih zčervenajú. Radi hrávate GTA V? Pri naháňačkách s policajtmi 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 d'alších, s tým, že do budúcnosti budú určite pribúdat' aj d'alšie.

Softvér

A ked' som už spomínal tol'ko softvér, za ten musím dat' Logitechu jedno vel'ké plus. Kto už vlastní herné Logitech periférie ako myš, klávesnicu, či slúchadlá, bude vediet' o čom hovorím. Program Logitech Gaming Software je prehl'adný, jednoduchý na používanie a dá sa v ňom nastavit' takmer všetko od výmyslu sveta.

A čo je najlepšie? S kompatibilnými zariadeniami funguje na princípe plug&play, takže nastavovat' a ovládat' môžete všetko takmer okamžite po pripojení ku počítaču. Vd'aka tomu som si na reproduktoroch v priebehu pár momentov nastavil zvukový profil presne podl'a mojich preferencií, vyskúšal som si, čo všetko zvládne programovatel'né G tlačidlo a kochal sa možnost'ami 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/programovatel'né podsvietenie. Pokial' chcete svoju domácnost', alebo herný priestor oživit', pridat' mu trochu šmrnc a zaujímajú vás možnosti lepšieho vtiahnutia do hry, či konzumovaného obsahu, potom je cenovka 230 eur viac ako strávitel'ná.

Daniel Paulini

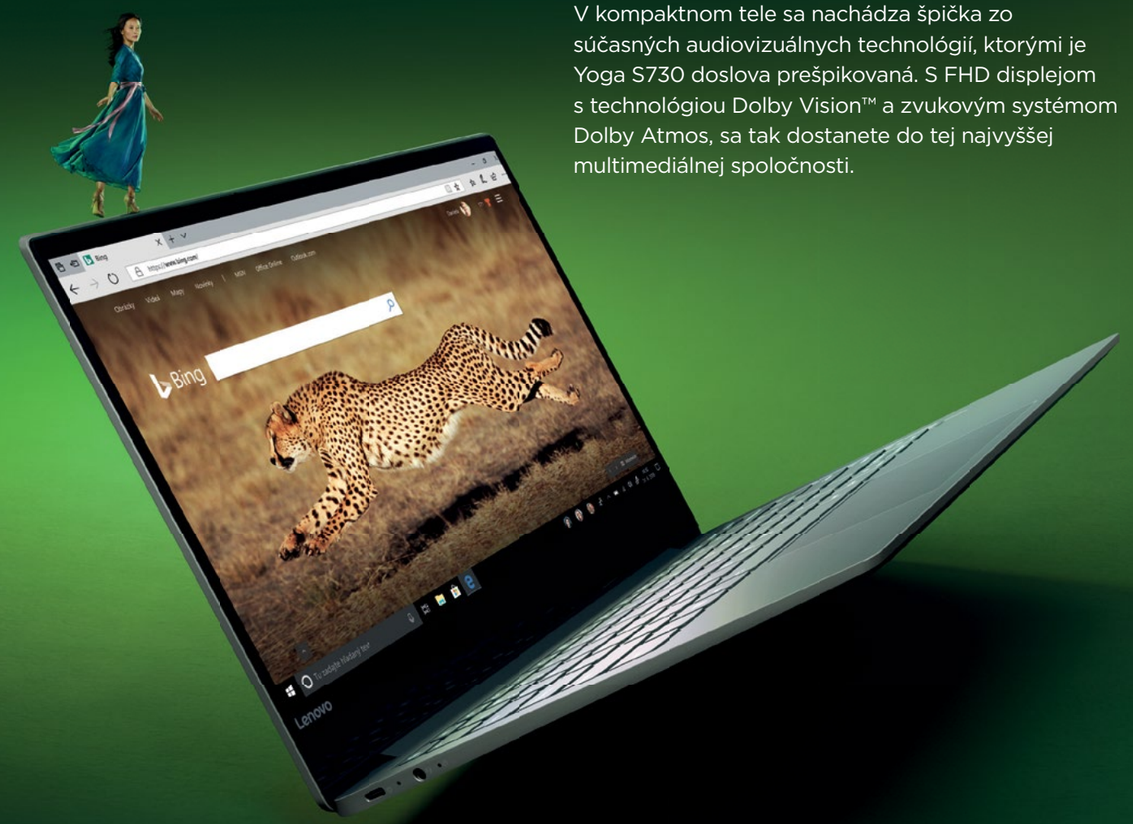
Spoločnosť Lenovo® odporúča systém Windows.

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

RECENZIA
HARDWARE

Creative Stage Air

ZA MÁLO PEŇAZÍ VEĽA MUZIKY

Spoločnost' 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 nabíjat' pomocou priloženého USB kábla, prípadne môžete použit' nabíjačku k vášmu mobilu. Výrobca odporúča použit' 2A nabíjačku, ale fungovat' by mala aj slabšia.

K priloženým káblom si neodpustím trochu kritiky, nakol'ko tie majú dĺžku približne 50 cm. Je pochopitel'né, že sa Creative snažil pracovat' s najnižšími výrobnými nákladmi, keď že 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 vzhl'ad. Príjemným prekvapením s ohl'adom na nízku cenu je konštrukcia soundbaru, tá je mimoriadne tuhá a pôsobí naozaj kvalitným dojmom. Všetky plasty spolu perfektne lícujú a telo s hmotnost'ou 910 g zo seba nevydá žiaden pazvuk. Otázkou je kvôli lesklému povrchu iba prípadná náchylnost' na škrabance, pri bežnom používaní by to ale nemal byt' 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 mat' 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. Hovorit' v tomto prípade o subwooferi nie je asi celkom na mieste, keď že 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 kl'úča s hudbou do vel'kosti 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 nabíjat' pripojené zariadenie, ale výstupný prúd je maximálne 200 mA , preto túto možnost' asi príliš nevyužijete. Nevýhodou je absencia ukazovatel'a stavu batérie. Tá by pri plnom nabití mala poskytnút' až šest' 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 menit' krátkym stlačením tlačidla pre zapnutie/vypnutie. Po pripojení USB kl'úča sa potom automaticky aktivuje tretí režim, ktorým je prehrávanie z média. Najčastejším spôsobom však zrejme bude prehrávanie pomocou Bluetooth. Párovanie je vel'mi jednoduché, pri prvom zapnutí sa spustí párovací režim, potom už v telefóne alebo v počítači stačí vybrat' Creative Stage Air a párovanie sa dokončí. Pri d'alšom spustení sa už spojenie nadviaže automaticky.

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

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 spoločnost' 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 dlžný 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 hlasitost' 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 poznamenat', že ovládanie hlasitosti nie je v žiadnom režime previazané s hlasitost'ou na vašom zariadení (ani pri systéme iOS).

Hlasitost' je tak potrebné regulovat' samostatne na soundbare aj na mobile/počítači. Pri prehrávaní hudby je menšou nevýhodou šírka alebo skôr úzkost' scény. Na zvuku je poznat', že vychádza z jedného reproduktora a nie je to teda plnohodnotné stereo.

To je ale pri šírke soundbaru 41 cm pochopitel'ný jav. Za zvukový prejav teda jednoznačne palec nahor, porovnatel'né zariadenie v tejto cene budete na trhu hl'adat' t'ažko.

Naše hodnotenie

Creative Stage Air je naozaj zaujímavý produkt. Pri cene, za ktorú ho Creative ponúka, asi ani nemá zmysel na ňom hl'adat' negatíva. Preto ak vám nestačia vstavané reproduktory vo vašom monitore, ale zároveň si chcete udržat' čistý vzhl'ad vášho stola, bude takýto decentný soundbar skvelou vol'bou.

Naviac si ho môžete kedykol'vek zobrat' so sebou a využit' ho ako prenosný Bluetooth reproduktor. V čase písania recenzie ešte soundbar neponúkal žiadny slovenský obchod, ostáva teda iba verit', že sa cenu podarí udržat' na rozumnej hodnote aj po začiatku predaja.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Creative	40€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ dizajn	- hlasitost' nie je previazaná so zdrojom zvuku
+ kvalita konštrukcie	- krátke káble v balení
+ zvuk	
+ rýchlost' pripojenia Bluetooth	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Lamax X10.1

ŠIKOVNÁ OUTDOOROVÁ KAMERA

Od outdoorových kamier asi každý očakáva, že sú kompaktné, odolné, jednoduché a zároveň čo najkvalitnejšie a najl'ahšie. 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 súčast'ou 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 byt' vhodným kandidátom pri výbere outdoorovej kamery.

Balenie

Balenie zariadenia ma celkom prekvapilo. Šlo o škatul'u, po ktorej stranách sa nachádzal vel'mi stručný popis a logo výrobcu obohatené o obrázok kamery. Príjemne ma ale potešilo vnútro krabice. Našiel som tam totiž obrovské množstvo náhradných dielov na ochranný kryt kamery, používatel'skú príručku a pár d'alších papierov. Nakoniec som našiel kameru s jedným hotovým ochranným obalom ukrytú v látkovom ochrannom puzdre a malú ovládaciu jednotku vo forme hodiniek. 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 módmi, 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 priehl'adného plastu a jeho pevné vyhotovenie vás ubezpečí o bezpečnosti kamery.

Používanie

Po nafotení pár záberov a nakrútení niekol'kých 4K videí som sa presvedčil o kvalite Lamax X10.1. Zatial' čo 12MP fotky v rýchlom pohybe 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 citel'né ani počas rýchlej jazdy autom. Pochválit' musím aj extrémne širokouhlý objektív. Skúsil som aj spomalený záber, ktorý asi 10-sekundové video natiahol na približne minútu a štyridsat' sekúnd. Taktiež ma zaujímal aj timelapse, ktorý si môžete nastavit' podl'a zrýchlenia nakrúteného záberu. Privítal som aj možnost' vypnutia nahrávania zvuku. Výdrž, ktorá predstavovala približne jeden a pol hodiny, tiež nezamrzela.

Ihned' som si zamiloval aj ovládacie zariadenie v tvare hodiniek, ktoré disponuje tromi tlačidlami slúžiacimi na nahrávanie videí, fotenie obrázkov a otvorenie galérie. Rovnako máte možnost' svoje zariadenie ovládat' 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 vytvorit' vlastnú Wi-Fi siet' (samozrejme, bez internetového pripojenia), na ktorú sa so svojím mobilným telefónom pripojíte cez aplikáciu a spárujete sa s kamerou.

Testy

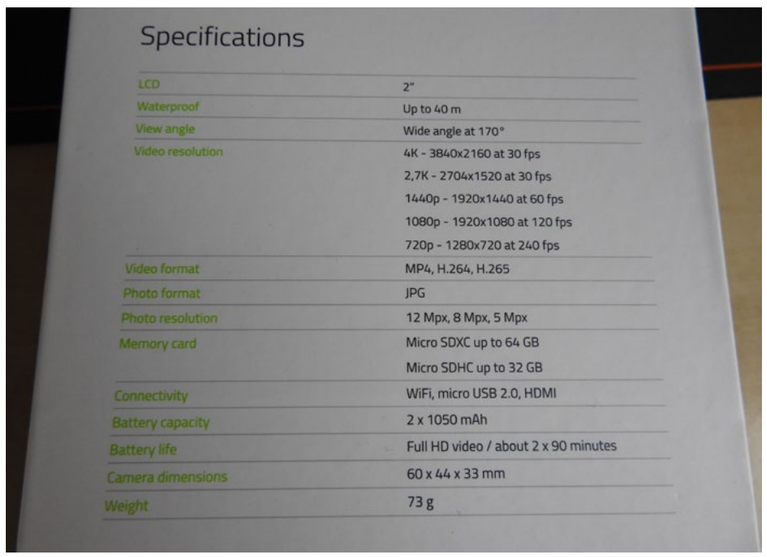
Samozrejme, ked'že ide o kameru, asi každého zaujímajú nejaké tie zábery, ktoré vám pomôžu vytvorit' si názor na produkt, o ktorom tu tol'ko píšem. Preto som nakrútil niekol'ko videí a urobil pár fotografií.

Záverečné hodnotenie

Trh outdoorových kamier sa rozrastá vel'mi pomaly a t'ažko, pretože mu jasne vládne značka GoPro. Netvrdím, že tieto kamery sú zlé, no vd'aka 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 rišením ako vlajkové modely známych značiek. Model X10.1 by som zhrnul ako obrovský úspech značky Lamax aj z cenového hl'adiska. Cena totiž začína na 192 eurách, čo je z hl'adiska pomeru ceny a výkonu skvelé. Fotenie, široká škála rôznych funkcií a nakrúcanie videí ma milo prekvapili.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
LAMAX	192€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita	- nič
+ dizajn	
+ cena	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 sľubuje, 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 zabrať.

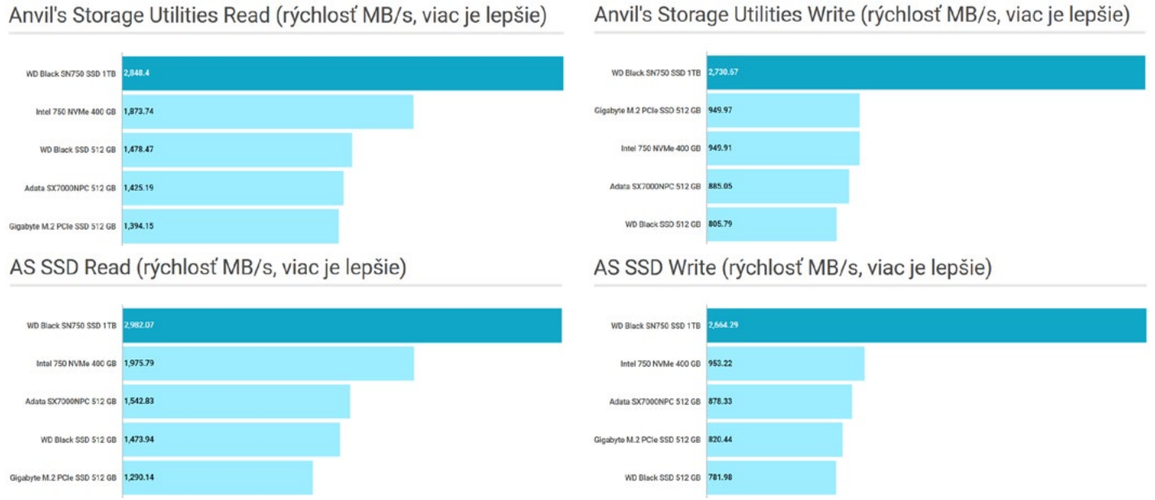
WD Black M.2 SSD-čka už ponúkli dve predchádzajúce generácie, no prvá nebola nijako ohurujúca a druhá sklamala hlavne tých najnáročnejších používateľov, ktorí sa stále museli spoliehať na disky od Samsungu alebo Intelu. Menším problémom tiež bolo, že obe doterajšie generácie neboli nijako viditeľne odlíšené 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 ovel'a viac na efektný, a pritom jednoduchý dizajn. Pri predošlých WD Black SSD-čkach bol dizajn skôr jednoduchý, bez nejakej efektnosti. Čiernu krabičku 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 prevráži nad účelom. Nami testovaný model ponúkal 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 zákazkového 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 drvivej 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 nájdu v rýchlej vyrovnávacej kapacite s architektúrou SLC, ktorej kapacitu nám však zástupcovia

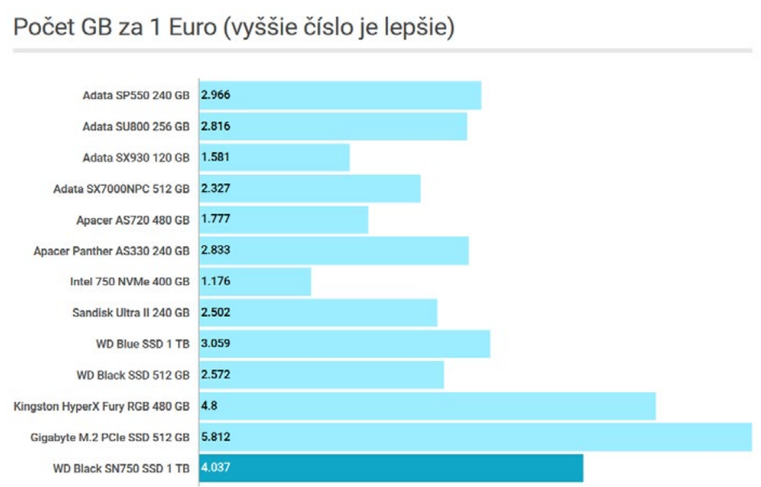


WD nechceli prezradiť. Poteší však správa, že spoločnosť WD pri SN750 diskoch použila ovládač vyvinutý priamo nimi a nepoužíva už produkty iných spoločností, ako napríklad Marvell.

Samozrejme, ovládače značky Marvell nie sú vôbec zlé, no pokiaľ má firma možnosť nadizajnovať si vlastný produkt a ovládať parametre každého jedného komponentu, budú výsledky lepšie, ako keby prispôsobovala 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, 2900MB/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 desať krát 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.

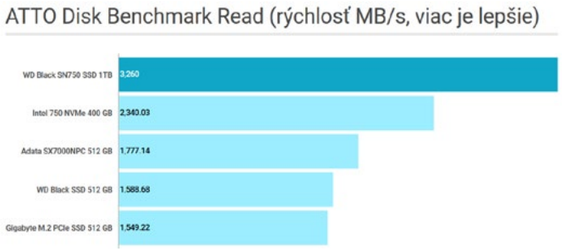
Vinnou je v tomto prípade jedna z hlavných súčastí všetkých diskov ako HDD, tak aj SSD, menom vyrovnávacia pamäť. Pri HDD-čkach je zvykom udávať veľkosť vyrovnávacej pamäte, ktorá sa bežne pohybuje od 32 do 128 MB. Pri SSD-čkach, ktoré nie sú celé postavené na rýchlej, no drahšej SLC architektúre, však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

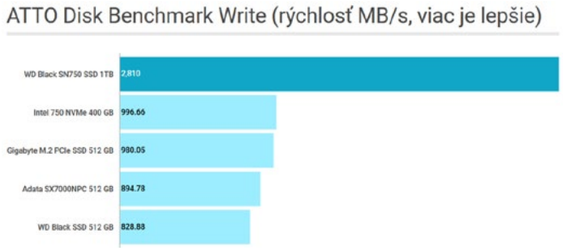
ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
WD	245€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★





je dostupná vyrovnávacia pamäť. A hoci som sa odpoved' na túto otázku snažil vypáčit' 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 podl'a slov technika z WD nie je pri SSD diskoch tak úplne kritickým faktorom, na rozdiel od softvérového riešenia a schopnosti pri zapisovaní presúvat' tieto dáta z vyrovnávacej pamäte na pomalšiu časť disku. Pri diskusii mi bolo odporúčané vyskúšat' si potenciálne spomalenie disku pri zapisovaní vel'kých 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 rešpektovatel'ná, hoci ide o nie úplne nový produkt, som sa pustil do prenášania skomprimovaných súborov vo vel'kosti 5, 10 a 20 GB. A div sa svete, WD Black SN750 si s nimi poradil bez viditel'ných 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 sklamat' ani najnáročnejších používatel'ov, ktorí sa ho budú snažit' zahltit' napríklad hraním hier pri streamovaní a súbežnom ukladaní videa, či dlhodobým náročným zapisovaním, alebo čítaním pri iných scenériách.

Softvér

WD k týmto diskom ponúka ešte jeden menší bonus v podaní softvéru menom Western Digital SSD Dashboard. Ide o program, ktorého vel'kost' pri st'ahovaní 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 zapisovat' či čítat' dáta, a pri nečinnosti sa neukladá do nízkoenergetického režimu. V Dashboard-e je tiež možné pozriet' si históriu využitia zariadenia, aktualizovat' firmvér, skontrolovat' životnost' disku, S.M.A.R.T diagnostiku, či jednoducho celý disk vymazat'. 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.

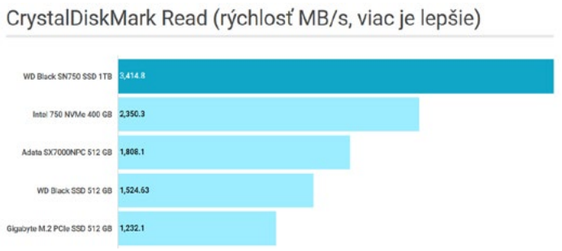
Zhrnutie

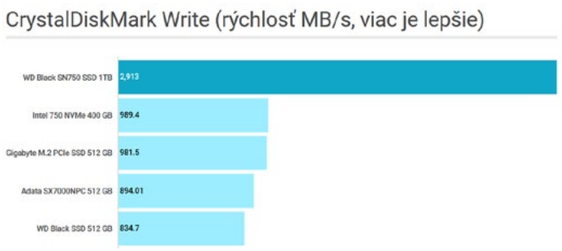
Disky radu WD Black prišli do obchodov ako vyššia stredná trieda, ktorá ponúkala postačujúci výkon za mierne vyššie ceny ako niektoré konkurenčné riešenia. Novinky s menom SN750 sa však zaradili výkonom medzi úplnú špičku, ktorej rýchlosti limitujú už nie tak komponenty a architektúra samotného disku, ale schopnosti PCIe x4 rozhrania.

Cenou, výkonom a životnost'ou síce WD neporáža doterajšieho šampióna menom Samsung 970 EVO, ale je mu sakramentsky blízko, pokial' sa mu priamo nerovná.

A mat' možnosti výberu bez nutnosti spoliehat' sa na ponuku jednej spoločnosti je pre hráčov aj profesionálov vždy skvelou správou.

Daniel Paulini





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! návštevnosť'ou 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, Levíkrál', Mimoni, Doba l'adová, Harry Potter, Pán Prsteňov, Star Wars, ale aj slovenské Všetko alebo nič, Únos, či Čiaru. Na základe 5 nominácii na Cenu akadémie, tento film môže ešte poriadne zamiešat' karty a odniest' 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 – dráme" pre charizmatického Rami Maleka. Americký herec s egyptským pôvodom fenomenálne zvládol svoju rolu a hlavne nezabudnutel'nú záverečnú scénu z vystúpenia Live Aid.

Kompletnú nezostrihanú rekonštrukciu vystúpenia LIVE AID budú ako špeciálny bonus obsahovat' všetky disky, t.j. DVD, Blu-ray, 4K UltraHD a Digibook. Zvukový zážitok v DOLBY ATMOS bude obsahovat' 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

Na otázky odpovedz emailom na [illegible] najneskôr do 31. 3. 2019 (vrátane). Bude zúčastnená. Na konci emailu napíš kód, ktorý nájdeš na plánovaní, obale, ktorý je priložený a nedá sa použiť viackrát.

1. Na film Bohemian Rhapsody [illegible]
Dňa sa [illegible]?
2. Ako [illegible] v hlavnej [illegible]?

BONTONFILM

RECENZIA
HARDWARE

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 osvetl'ovania 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 útrobách 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 postrehnutel'ná 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 privel'mi 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 hl'adiska rozmerov karta meria 327 x 140 x 55,6 mm a nám sa ledva zmestila do testovacieho počítača. Naozaj je potrebné odmerat' si dostatok miesta v skrinke, pretože karta je mohutná ako do váhy, tak aj celkových rozmerov.

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

Z hl'adiska 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 12mm FinFet architektúre a obsahuje 2944 CUDA jadier so základným taktom 1515MHz, ktorý môže dosiahnut' boost frekvenciu až 1860MHz. 8GB grafickej pamäte GDDR6 beží na referenčnom takte 14Gbps.

Nesmieme zabudnút' 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 vytiahnut' z karty jej maximum pretaktovaním, rovnako môžeme používat' túto utilitu aj ako monitorovací nástroj. V druhej utilite MSI Mystic Light je možné pohrat' sa s osvetlením a prispôsobit' si ho k svojmu obrazu. Ked'že je karta dizajnovo neutrálna, tak s l'ubovol'ným podsvietením vyzerá dobre. Pre udržiavanie aktuálneho firmvéru MSI ponúka svoju aplikáciu MSI Live Update 6.

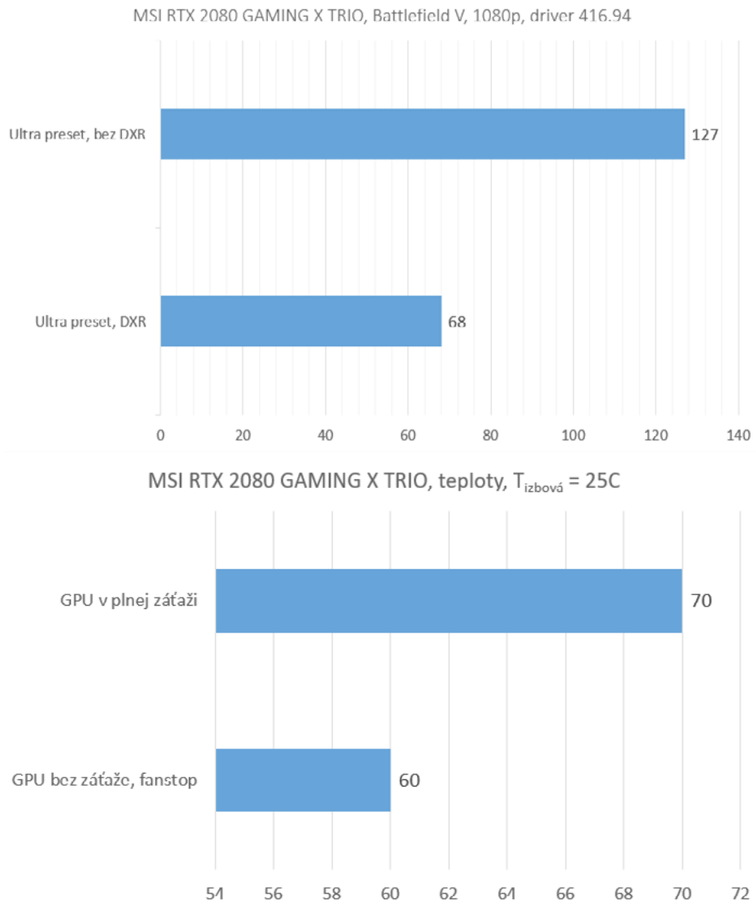
Testovanie

Grafickú kartu sme testovali na nasledujúcej zostave:

CPU: AMD Ryzen R7 1700X @4.0GHz
Chladenie: 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 hl'adiska testovacej metodológie sme nechali kartu v továrenskom 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 zhromažd'ovali bud' 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 upravit' aj jej cenové portfólio. Z hl'adiska MSRP je táto generácia najdrahšou. Už pri vydaní okrem Battlefield V neexistovali žiadne hry, na ktorých by bolo možné otestovat' túto technológiu. Celkovo je implementácia jadra 2080 u MSI skvelá. Chladenie 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 počut', že sa ventilátory vôbec točia. Je vel'mi zložité odporučit' alebo neodporučit' túto sériu kariet, no ak uvažujete o jej kúpe, tak pravdepodobne viete prečo.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
MSI Czech and Slovak	900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon	- cena
+ chladenie	
+ softvér od MSI	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Motorola Moto G7 Power

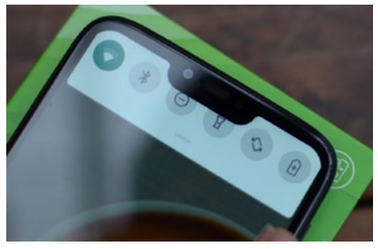
POWER, ABY SA NUTNOSŤ NABÍJAŤ MOBIL KAŽDÝ DEŇ STALA MINULOSŤOU

Radu smartfónov Moto G asi netreba privel'mi predstavovat'. Na Slovensku ide o jedny z najpredávanejších mobilných zariadení, čo je jednoducho vysvetlitel'né snahou spoločnosti Motorola ponúkat' obstojný výkon a pridanú funkcionalitu za vel'mi 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 l'udí s averziou voči nízkym stavom batérie a jeho recenziu si môžete prečítat' na nasledujúcich riadkoch.

S menom Moto G7 Power môže tento smartfón na prvý pohl'ad navodzovat' 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 l'ahších, výkonnejších a väčších smartfónov, ktorým akosi zabudli súčasne rást' aj batérie.

Preto aj tie najväčšie vlajkové lode často neprežijú celý deň v rukách náročnejších používatel'ov bez dobíjania počas používania. Je síce skvelé mat' mobil s najvýkonnejším Snapdragon, alebo Exynos procesorom, ktorý spustí každú hru a nespomalí sa ani pri desiatkach otvorených aplikácií, no nutnost' nosit' so sebou batériu, alebo mysliet' často na dobíjanie sa môže vel'a l'ud'om priečit'.

Aj preto prišiel spomínaný G7 Power, ktorý hodlá poskytnút' 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 vydávat' až 12V pri 1.5A, alebo 5V pri 3A, no skvelou spravou 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 kompromismy, ktorý ale sadne takmer každému používatel'ovi. Smartfón bez obalu je vd'aka použitiu skla na zadnej strane mierne šmyklavejší, no vd'aka jeho pribaleniu do balenia nebude riziko vypadnutia z ruky nijakým strašiakom. Na zariadení poteší aj stála prítomnost' 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 byt' používatelia G5 a G6 modelov zvyknutý. Vd'aka 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 vyhovovat' všetkým. Áno, predná strana s displejom je teraz pocitovo o čosi väčšia, no tí čo nemajú výrezy v láske a používatelia zvyknutý na šikovné ovládanie hardvérovým tlačidlom budú smutný.

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 pripomenút' jeho tendenciu magicky prit'ahovat' odtlačky prstov. A hoci je na zadne strane sklo a nie kov, G7 nanešt'astie neponúka možnost' bezdrôtového nabíjania. 6.2 palcový IPS LCD displej s výrezom má rozlíšenie 1570x 720 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 l'ahší 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, vd'aka ktorej by mala G7ka prežit' až 60 hodín bez nabíjania.

Túto výdrž môžem osobne potvrdit', nakol'ko pri používaní G7 Power ako sekundárneho smartfónu na fotenie, počúvanie hudby a browsovanie po internete som ho musel nabit' až po viac ako piatich dňoch. Ked' som naňho presedlal úplne a využíval ho aj na pozeranie videa a moje zvyčajné zabíjanie času menom mobilné hry, sa objavila nutnost' 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 možnost'ou rozšírit' 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 nakol'ko ide o Motorola zariadenie, potenciálny zákazníci môžu stále očakávat' 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 obl'úbené 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, Zmenšit' potiahnutím prstom, Stlmit' zvonenie po zdvihnutí, Editor snímok obrazovky, Nerušit' po otočení, no každý, kto s týmito funkciami prišiel do styku na dlhšie ako pár minút si ich vel'mi rýchlo osvojil a môžu mu na inom zariadení vcelku chýbat'.

Múdra je na G7 Power aj obrazovka, ktorá pri pohnutí, alebo nadvihnutí smartfónu ukáže dôležité informácie ako čas a upozornenia a ktorej šikovnost' som si tiež po chvílke používania obl'ubil.

Fotoaparát

Na zadnej strane sa pri tomto modely 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. Opät' raz nejde o fotoaparát pre náročných, no bežné fotky krajinky, l'udí, či momentov v odbrom svetle zvládne dostatočne dobre. Pri slabšom osvetlení už nastupuje mierna zrnitost', 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 nahrávat' video až v rozlíšení 4K. Novinkou je možnost' výstupu fotografií do RAW formátu, automatickej spúšte pri detekovaní úsmevu a tiež podpora Google Lens funkcionality, čo ocenia l'udia, ktorí sa radi hrajú s fotografovaním, alebo často hl'adajú informácie. Na prednej strane je pre selfie závislákov 8 MP aparát s clonou f/2.2, ktorý síce nedisponuje samostatným bleskom, no dokáže nasvietit' tvár samotným displejom, aby aj selfíčka v tmavých priestoroch vyzerali použitel'ne.

Zhrnutie

Lenovo drží svoje hlavné Moto G modely v naozaj zaujímavej cenovej relácií. Okolo 200 eur je trh so smartfónmi naozaj krutý a preto treba prichádzat' s niečím, čo presvedčí potenciálnych zákazníkov o tom, že práve tento model je tá správna vol'ba. Motorola svojich zákazníkov našt'astie očividne pozná a fakt, že hl'adajú smartfón za zlomok ceny vlajkových lodí neznamená, že nebudú náročný na jeho výkon a funkcionalitu.

G7 Power je ukážkou, ako sa dá spravit' obstojný smartfón, ktorému v praxi za jeho cenu nie je čo vytknút' a ktorý ponúkne aj to niečo navyše, čím možno presvedčí váhajúcich záujemcov.

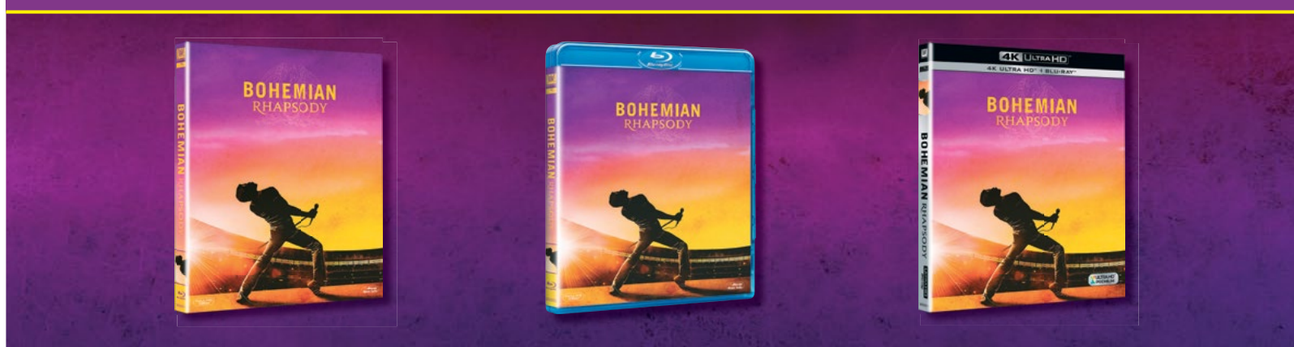
Daniel Paulini

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



NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Adrián Líška*

Zlaté maliny 2019: „Vychutnal" si ich aj Donald Trump

Už tradične deň pred udel'ovaním Oscarov získavajú najhoršie filmy a herecké výkony za posledný rok zlaté maliny. Zlaté maliny majú dlhú tradíciu. Prvé Zlaté maliny boli rozdané v roku 1981, ked' 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 diskutovat' o tom, či si zaslúžia svoje ocenenia. Každopádne, Maliny sú rozdané a je evidentné, že ich udel'ovanie bolo zamerané aj proti Donaldovi Trumpovi, ktorý si svoje sladké maliny vychutnal hned' niekol'kokrát. 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 schytal originálne anti-ocenenie za najhoršie duo na plátne – „Donald Trump a jeho nekonečná malichernost'". 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 podl'a Zlatých malín, Holmes & Watson. Ide o komediálne spracovanie Sherlocka Holmesa 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 vedl'ajšiu 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 Spasitel'ská cena, a to za snímok Can You Ever Forgive Me?. Ešte väčšou zvláštnost'ou je, že sa bude uchádzat' 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 pozriet', 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 vedl'ajše úlohe - John C Reilly, Holmes & Watson
Najhoršia herečka vo vedl'ajšej úlohe - Kellyanne Conway, Fahrenheit 11/9
Najhoršie duo na plátne - Donald Trump a jeho nekonečná malichernost', Death of a Nation, Fahrenheit 11/9
Najhorší prológ, remake, najhoršia vykrádačka alebo pokračovanie - Holmes & Watson
Najhorší scenár - Fifty Shades Freed
Spasitel'ská cena - Melissa McCarthy, Can You Ever Forgive Me?
Cena Barryho L. Bumsteada - Billionaire Boys Club

Tiché miesto po druhýkrát

Minuloročné hororové prekvapenie 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 l'udia museli prispôsobit' životu bez vydania akýchkol'vek hlasných zvukov. Inak by ohavné monštrá upriamili svoju pozornost' na l'udí. 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 opät' chopí John Krasinski a do hlavných úloh by sa mali vrátit' aj herci z prvého dielu. Oficiálne potvrdená je len Emily Blunt, ktorá si zopakuje úlohu matky Evelyn Abott. Jej dve deti, ktorých úloh sa chopili Millicent Simmonds a Noah Jupe zatial' 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.

Monštruózny súboj Godzilla vs. Kong mal byt' v kinách dostupný až v máji 2020. Do cesty mu však prišlo d'alšie pokračovanie filmovej série Rýchlo a zbesilo 9. Preto sa spoločnost' Warner Bros. rozhodla, že epický boj medzi monštrami posunie o dva mesiace, teda na 13. marec 2020. Spoločnosti Warner Bros. a Legendary ukovali monštruózny crossover, no taký, ktorý nie je založený na DC komiksoch. Štúdiá vytvárajú svet monštier, ktorý nazývajú MonsterVerse a už niekol'ko rokov sa čakalo na to, kým sa legendárne monštrá stretnú aj na striebornom plátne. Toto je výborná správa vzhl'adom na to, že legendárne monštrá uvidíme v kinách o dva mesiace skôr! Netreba však zabúdat' na tohtoročný monštruózny 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. Boylova 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 d'alšieho 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 niekol'kých 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 Silvester Stallone zahrá legendárneho Johna Ramba. Silvester je ohl'adom tohto projektu vel'mi aktívny napríklad aj na Instagrame, kam neustále pridáva fotky. Odhalil, že príbeh bude sledovat' Johna Ramba, ako sa snaží zachránit' Gabriellu, ktorá pracuje na vyslobodení Rambovej farmy z pazúrov Mexického kartelu. Ved' čo môže byt' brutálnejšie, než stretnutie Ramba a mexického kartelu, a tak sa Rambo opät' ocitne na ceste násilia. Príbeh je celkom priamočiary, no môžeme očakávat', že vo filme sa objavia symptómy post traumatického stresu, úlohu zohrá aj vek Johna Ramba a alkohol. Toto všetko mu bude st'ažovat' jeho záchrannú misiu! Starého Johna Ramba by sme mali vidiet' na filmovom plátne ešte tento rok!

RECENZIA
FILM

Favoritka

KEĎ SVETOM VLÁDNU AMBÍCIE A INTRIGY

Yorgos Lanthimos je vel'mi 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, netrpezlivo 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, vyčačkanú 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 spestrení 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 králičkami. Táto symbióza medzi dvoma ženami sa však naruší, keď medzi nich vstúpi mladučká a ambiciózna Abigail (Emma Stone). A tak zatiaľ čo Abigail vďaka kráľovninej 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 päste, 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 rigorózność sa cení. Na druhú stranu som však pri výprave ten dojem nemal. Áno, ide o okázalú kostýmovú nádheru zvýraznenú peknou „zaobľujúcou" 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 obyčajnejšie 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 obyčajne 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 spoľahol. 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 tol'ko 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 vyčnievajú 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
+ réžia
+ herci
+ dialógy
- menej bizarné ako obyčajne

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

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 spisovatel' Jozef Karika. Peter Bebjak nie je žiadny začiatočník a na konte má filmy ako Čiara, Čistič či Zlo.

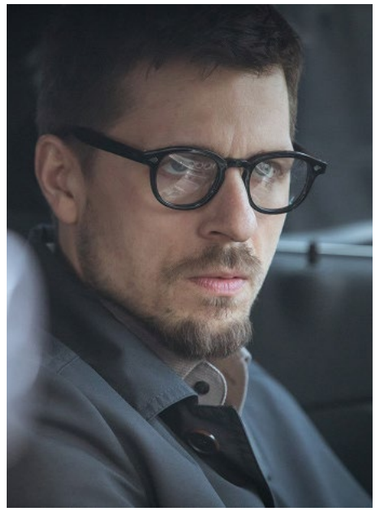
Len záhada nestačí

Záhadné trilery 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 knižnej 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 vel'kú 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 nezabudnutel'ná sekvencia v stane. Nič podobné tvorcovia Trhliny divákovi neponúknu a to je zásadný problém hlavne pre udržanie pozornosti diváka.

Príbeh už nemôže byt' 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) zist'uje, že Fisher nebol sám, kto zmizol v pohorí Tribeč, a tak pomocou svojho blogu na internete zostaví partiu. Igor s priatel'kou Miou (Mária Havranová), Andrejom (Dávid Hartl) a Dávidom (Tomáš Maštalír) sa vydajú všetko prešetrit' a to, čo nájdu, sa vymyká l'udskému chápaniu.

Záhadné spracovanie príbehu

Príbeh by sa dal rozdelit' na štyri časti. V prvej časti sa Igor dozvie o záhade, ked' v psychiatrickej liečebni nájde dokumenty a nahrávky Fishera. Táto časť sa snaží navodit' napínavú a záhadnú atmosféru, no nefunguje to. Scény z psychiatrickej liečebne majú vystrašit' 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 bát'. 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 zakončit' v záhadnom duchu, pôsobila taktiež skôr humorne.

Trhliny, všade samé trhliny

Ďalším kameňom úrazu sú herecké výkony. Dali by sa popísat' niekol'kými slovami a pasujú skoro na všetkých hercov. Sú nevýrazné, neuveritel'né, 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 Maštalír bol ešte v rámci svojej úlohy celkom uveritel'ný, no ja si nemôžem pomôct', jeho výraz tváre na mňa pôsobí, ako keby bol omámený. Neviem, čo sa stalo pri natáčaní filmu, no herecké výkony sú všeobecne vážne chabé a miestami som mal pocit, že herci ani nevedia, čo majú hrat'.

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 remeselne, 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 klišé za druhým. K tomu dostanete ako dezert otrasné herecké výkony a nezaujímavú hlavnú postavu.

„Film Trhlina má v sebe tol'ko trhlín, že sa v ňom ťažko hl'adá 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: ★☆☆☆☆

RECENZIA
FILM

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 ked' 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 dost' 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 vel'kej časti podarilo úspešne ustáť.

Rekord a ošial'

V každom prípade u l'udí vznikol o film vel'ký 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 žit' vo filmovom svete.

Záležitost' sa dokonca dostala do takého štádia, že Netflix musel vydať varovanie, aby sa l'udia po filme neopičili, pretože sa môžu zranit'. 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.

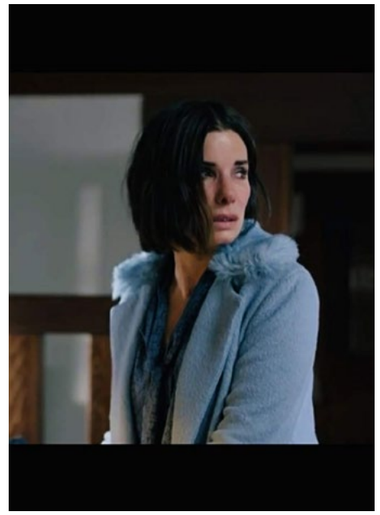
Otvor oči a zomrieš

Základná kostra dejovej linky je pomerne jednoduchá, aj ked' treba uznať, že má v sebe pomerne vel'ký mysteriózny náboj, hlavne zo začiatku. Ocitnete sa tu vo svete, v ktorom tajomná sila zničí svetovú populáciu a kde na každom kroku na človeka číha smrt'.

Jedna vec je istá – ked' 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 det'mi utiect' a vydať sa na plavbu po rieke, ktorá ju môže zaviest' na možno posledné miesto na Zemi, ktoré ešte dokáže poskytnúť bezpečný úkryt. Aby ale prežili, musia všetci túto dvojdňovú 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 naučit' 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 vel'mi 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 nešt'astníkov uväznená v stiesnených pomeroch a vonku na nich číha neviditel'né zlo. Z tohto pohl'adu mi to pripomenulo výbornú Darabontovu Hmlu (2007).

Mystérium a dusno v Bird Boxe jednotlivé postavy uväznené v dome obklopujú už hned' 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 obl'úbite. Niektoré vlastnosti postáv totiž idú do extrému, čo sa prejavuje hlavne u postavy, ktorú stvárnil John Malkovich.

Nečakaným spestrením bola romantická dejová linka, ktorá bola akoby takým svetielkom a ul'ahčením 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 zvedavost' po celý čas. Divák si skrátka zaslúžil aspoň nejaké odpovede, no dostane toho len vel'mi 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 dost' 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 navodit' poriadnu dávku dusna a mysterióznej atmosféry. Zároveň tu namiešala aj niečo málo romantiky, čo možno brať za príjemné spestrenie. Na druhú stranu filmu trocha podráža nohy slabší mysteriózny základ a otázky, na ktoré nedostane divák žiadnu odpoved'. Celkovo som ale vel'mi 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 vel'kú 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 trocha 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
+ réžia
+ herci
+ romantika ako spestrenie
- absencia bubáka
- otázky bez odpovedí

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

Alita: Bojový Anjel

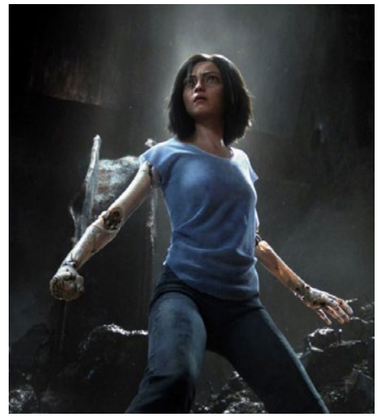
DO JAPONSKEJ ROZPRÁVKY SO STRÝČKOM MARCINOM

Bol raz jeden japonský strýco Kishiro Yukito z Tokia a už ako šarvanec pozeral kreslenky- anime, najmä sa teda vyžival v mechwarioroch. Ešte ako tínedžer začal kreslit' 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 vel'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 pustit' réžiu, ked' si „v najlepšom odskočil" k Avatarovi 2. Nie, on tam posadí Rodrigueza, „zmäknutého krvavého král'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 Ganmu (alt. Gunnm), (eng. gun dream). Zastupuje vel'mi populárny cyberpunkový žáner mangy a odohráva sa vo vzdialenej budúcnosti, v 26. storočí. Hovorí o cyborgovi – cyborgini či skôr cyborginke, ktorá zdanlivo stratila pamät' 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 tato, 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 vel'mi vel'a (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 niekol'ko 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 extrémy vedomia a emócii, napríklad od úplnej naivity až po osvietenost', od najoddanejšej lásky až po extrémnu nenávist' a všetko medzi tým, čo tvorí dej. A samozrejme súboje na život a na smrt'. Takže nudit' sa nemôžete. Ak má byt' takáto látka predpoklad úspešnej adaptácie, tak je to len dobre. Lenže to by film nesmel robit' 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 vzt'ahy okrem „romantickej" lásky neriešia siahodlhým vykresl'ovaním postáv v nejakých komplikovaných situáciách. Postavy sú jasne a plocho definované a ked' už treba, aby „reč nestála", trhajú sa na kusy (väčšinou) mimo záberu. Ved' trinást'roční Amíci (RATING 13+) sa nestriel'ajú na školách, zakrývajú si oči a predstavujú si „kóšer" 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 charakterov 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. Tol'ko tém tam osciluje na povrchu, tol'ko 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'ažlivý film a ukazuje, ako pokročil technologický vývoj počítačovej grafiky (a netreba sa bát' 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 zobrat' 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 prečítat' po česky a to hned' v troch zväzkoch zachytávajúcich dej filmu od vydavatel'stva Crew. Alebo si pozriet' anime adaptáciu z roku 1993.



„Alita: Bojový anjel je adaptáciou legendárnej, dodnes vydávanej manga série s hardcore znakmi cyberpunk žánru, prispôsobenej – 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'ažlivý blockbuster
+ Family friendly zábava
- Charaktery postáv sú výrazne sploštené oproti japonskému originálu

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

Jack stavia dom

FAMÓZNY MATT DILLON A VŔŠIACA 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 protipólne 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 zatial' v nedohl'adne) 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, opät' udrel a dobyl tento filmový festival i zvyšok sveta svojou drastickou novinkou. Minimálne tým, že sa o filme hovorí a že opät' donútil l'udí odchádzať z kina. Kritici vám povedia, že ide o samoúčelne násilný film, výplod režisérovej samol'úbosti 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 nezabíjajú 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. Žial', 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 nadlho vryje do pamäti a presne o to podl'a 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 hádžeme 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 ďalšiu 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 vyžívajúci sa v najtemnejšej stoke ľudskej spoločnosti a duše. Zároveň Trier dodržiava logické zákonitosti reálneho sveta a nerobí film samoúčelným panoptikom jednotlivých scén. Jackovi vraždy prechádzajú práve preto, že im chýba motív, takých vrahov je i v skutočnosti najťažšie vypátrať. Mení miesta vrážd, dáva si pozor alebo mu pomôže dážď, keď svoju mŕtvolu šmirgľuje asfaltom priviazanú lanom o auto v plnej rýchlosti. Mŕtvoly 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 neospravedlňuje, 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 autentickejší 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 pľaci 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 samoľúbosti. 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 nezmysleným 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 Čiernou labuťou, ale aby sa o jeho filme hovorilo a šokoval natoľko, 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: ★★★★★

FINISHER #7 1/2

MARTIN LAŠKODY

FINISHER #7 2/2

MARTIN LAŠKODY

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 tlačenú 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 vol'né stiahnutie na hlavnej stránke magazínu na adrese

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavatel'om.

GENERATION

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

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

Webadmin / Richard Lonšťák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkoľ, Lukáš Plaček, Adam Lukačovič, Richard Mako, Ján Hamlík, Františka Gibalová, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Ladislav Orosz, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Robert Litvanyi, Miroslav Marušin

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN
TS 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 vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavatel'a.

Iné zdroje nie sú sú služby prevádzkované vydavatel'om.

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 vydavatel'a alebo názorom redakcie. Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. 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

logitech

G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory otáčok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlostná manuálna rýchlostná páka Driving Force Shifter (predávaná samostatne) © 2015 Logitech. Logitech, logo Logitech a ďalšie značky Logitech sú majetkom spoločnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc.

gaming.logitech.com/G29

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.