

GENERATION



**HRA
MESIACA**
DIRT Rally 2.0

TESTOVALI SME
Creative Stage

VIDELI SME
Green Book

SÚŤAŽ





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk



Je to taký problém?

Ked' vidíme všetky tie polodokončené hry, ktoré sú vydávané, pýtam sa sám seba. Je to taký problém? Vydať kompletnú hru bez veľkého množstva bugov, na dokončenie ktorej budete čakať pol roka? Rozumiem že vývoj hier je komplexný a za oponou je veľká hromada neznámych, ktoré vplývajú na výsledok. Lenže... Hry stoja často 60€. To nie je málo. Na naše pomery určite nie.

Najhoršie na tom však je, že mám pocit, že to všetko bude ešte horšie do budúcnosti. Pretože hry sú čím ďalej tým viac komplexnejšie a to znamená, že sú aj náchylnejšie na takéto problémy. Tvorba obsahu je finančne náročnejšia a vyžaduje si viac vývojárov. Kam však z tohto bludného kruhu von?

Úprimne neviem. Mnoho vydavateľov ukazuje že nie je ochotných čakať do nekonečna a pália si dobrú povest' u hráčov. Lenže konkurencia častokrát ponúka to iste v bledomodrom. Preto potrebujete sprievodcu.

Jedným z nich je aj Generation, ktorý vám každomesačne ukazuje čo si kúpiť a čo nie. A to isté platí aj teraz. Jar bola nabitá hrami, no nie každá je bez chýb a my sme tu na to, aby sme na ne poukázali a aby ste videli, čo sa oplatí zahrat'.

Príjemné čítanie

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 

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Má ešte E3 budúcnosť?

SONY ANI ELECTRONIC ARTS NEBUDÚ NA EXPE V LAS VEGAS TENTO ROK. BLÍŽI SA KONIEC TEJTO ČORAZ POPULÁRNEJŠEJ AKCII?



Nejdem vás nudiť obsiahlou históriou, povedzme si že minulosť expa sa t'ahá až do 90. rokov minulého storočia. Odvtedy rok čo rok naberalo na popularite. Dnes patrí k najznámejším svetovým výstavám herného priemyslu. Niektorí tvrdia, že stráca na záujme verejnosti, no to nie je pravda, čísla hovoria jasne – každým rokom je o akciu väčší dopyt. To ale nebráni spoločnostiam, ktoré tam organizujú konferencie, aby zamútili vody a priliali do pohárov verných fanúšikov pár kvapiek obáv.

Čo sa týka samotného EA, to ani nejdem veľmi komentovať. Prečo aj? Všetci oni predstavujú každý rok tie isté športové hry. E3 2018 absolvovali podľa mňa len kvôli Anthem. Inak je to nuda. Teda z môjho pohľadu. Dojít každý rok tie isté značky dookola a dookola... Nič pre mňa a celkovo odozva na ich konferenciu bola dosť vlažná, takže sa im ani netreba čudovať. Pozrime sa na Sony. Oni najskôr deklarovali (aj keď

nie doslova), že nemajú nič, čo by chceli ukázať, či predstaviť. Všetci vieme, čo pripravujú, videli sme niekoľko ukážok, takže nám neostáva nič iné, len čakať, kým to príde. Dátumy vydania ešte nie sú, čo niekomu môže liezť na nervy.

Každopádne, tento týždeň zaznela informácia, že Sony predstaví PlayStation 5 ešte pred E3 2019. Bum. Tu sa potvrdzujú slová riaditeľa PlayStation, že na E3 nepôjdu aj preto, že v júni je neskoro niečo ukazovať, ak chcú ešte tento rok na tom pracovať, či zarobiť. A úprimne, má pravdu. Predstaviť titul na poslednú chvíľu robí Bethesda a posledné roky to dobrá vizitka teda nie je. Aj reklama trvá potom krátko, respektíve kratšie, akoby mohla. Preto sa japonská spoločnosť rozhodla robiť si vlastné akcie koncom, alebo začiatkom roka.

Môže to byť ale zlom, ktorý zničí E3? Tento rok ešte nie. Microsoft aj Nintendo by mali prísť a taktiež mnohé vývojárske štúdiá.

No čo budúci rok? Popularita tejto akcie dosť záležala aj od svätej trojice (Sony, Microsoft, Nintendo) a keďže jeden z nich vycúval, môže sa stať, že tak urobí budúci rok ďalší z nich a neskôr aj posledný.

Čo bude z E3 potom? No možno to, čo to malo byť pôvodne. Výstava hier. Tu by ale museli štúdiá ozaj zabráť a nakoľko práca na nových tituloch je čoraz náročnejšia, otázne je, či by to vedeli utiahnuť. Počítajme, že exkluzivity si budú predstavovať spoločnosti na svojich konferenciách, tak čo nám ostane? Ubisoft a ich každoročný Far Cry či Assassin's Creed? Alebo EA a ich Fifa či NHL, NBA...

Nech sa na to pozrieme akokoľvek, nevyzerá to ružovo. Pre mňa to je jedna z najlepších akcií roka, preto by ma veľmi mrzelo, ak by toto znamenal ich pomalý koniec, ale nemusel by byť. Záleží nie len od spoločností ako Sony, či Nintendo ale hlavne o fanúšikoch. Pokiaľ neklesne záujem médií a ľudí,



dokáže akcia prežiť aj bez nich. Do veľkej miery bude ale ovplyvnená tým, čo dokáže herná spoločnosť vyprodukovať a kde nám to bude chcieť predstaviť. Ak totiž vlastné konferencie firiem stiahnu všetku pozornosť na seba, bude to zlé.

Hlavne, ak sa Sony ide držať toho, že chce predstavovať novinky skôr. To by mohli využiť vývojári tretích strán, že je tam veľký záujem a reklama začne skôr a potom načo čakať do leta? A na E3 neostane nič. Všetko čo by nám potom ukázali? Trailer, ktorý sme videli inde a potom 100x na YouTube? Možno gameplay? A načo? Organizovať vlastnú akciu stojí dosť peňazí, ktoré môžu ísť v lepšom prípade do vývoja, v horšom do reklamy.

Nechcem vyzeráť ako pesimista, to ani nie som, no smer, ktorým sa Sony a EA vydáva je celkom jednoznačný a obávam sa, že minimálne Japonci sa už na E3 nevrátia. Milo ma prekvapia, ak áno ale položme si otázku: načo? Vedia organizovať vlastné akcie, ktoré sú minimálne tak isto dobré a pozornosti

teda majú dosť aj tam. O zvyšok sa postará komunita a sociálne siete.

Čo nám teda ostáva, je čakať, ako dopadne expo tento rok a taktiež, či z projektu nevycúva niekto ďalší. Tiež bude záležať aj od Sony, či na svojej konferencii bude prezentovať len vlastné hry, alebo poskytne miesto aj pre tretie strany. Pokiaľ nie, ich odchod z E3 nemusí mať taký výrazný dopad, akoby sa na prvý pohľad mohlo zdať.

Uvidíme ale, čo napríklad taký Google. Ten chce už o pár dní predstaviť niečo vlastné v hernom priemysle a tiež má k tomu vlastné podujatie. Ak by čokoľvek, čo predstavia, bolo úspešné, nie je vylúčené, že by mohli Las Vegas navštíviť budúci rok aj oni. Bol by to taký malý repelent a jasný signál, že aj pre takého technologického giganta ako je Google, má elektronické expo svoj význam.

Najbližšie dva roky teda budú smerodajné. Ukáže sa, či E3 neopustia ďalšie spoločnosti, či sa nejaké náhodou nepridajú, či nevymenia taktiež, či si jeho

popularita minimálne udrží svoj štandard. Aby som bol úprimný, ak nerátame E3 2018, tak od roku 2013 do 2017 malo Sony vždy jednu z najlepších konferencií a každým ďalším rokom bol o nich čoraz väčší záujem. Možno len tento rok je taký malý výkrik do tmy a Japonci naozaj nemajú čo ukázať, no ak sa potvrdia najnovšie informácie... Bola by to trošku škoda, pretože E3 bolo pôvodne hlavne pre vývojárov a novinárov. Posledné roky sa čoraz viac otvárala aj verejnosti, takže aj bežní ľudia mali možnosť si toto všetko zažiť na vlastnej koži. Samostatné akcie, ktoré by popripade spoločnosti organizovali samé, by zrejme boli hlavne pre médiá a veľkých odberateľov. Preto si myslím, že by bola nesmierna škoda, ak by toto všetko znamenalo jeho koniec.

Ten priamy kontakt s fanúšikmi je veľmi dôležitý a každý jeden z nich si také niečo vždy váži aj vážiť bude. Na toto by nemali zabúdať, pretože úspech firmy záleží hlavne na komunite, ktorá za ňou stojí – najlepšia reklama je spokojný zákazník.

Róbert Gabčík



Blíži sa koniec konzol ako ich poznáme?

SÚČASNÝ TREND NASVEDČUJE, ŽE SA V HERNOM PRIEMYSLE CHYSTÁ ZMENA. ČI K LEPŠIEMU ALEBO HORŠIEMU, ZMENA JE, ŽIAL, ZREJME NEVYHNUTNÁ. NO TAK SKORO TO ZREJME NEBUDE.



Ach tie služby. Súčasná spoločnosť je nastavená na to, že na všetko stačí nejaký mesačný poplatok, pár eur, ktoré aj tak chýbať nebudú a má dostupné filmy, seriály (bez reklamy), hudbu ba dokonca aj hry. Nejdem vymenovať všetko, čo sa dá za mesačné predplatné využívať, to by bol článok sám o sebe. Dôležité pre nás je, že hry ako také sa už nemusia len kupovať a ak máte dobrý internet, ani len sťahovať do konzoly.

No a potom príde Google a myslí si, že objavil Ameriku. Zas. Nič proti ale zrejme zabudli na to, že ich riešenie tu už nejaký ten piatok je. Možno nie tak komplexný ako majú oni, no neukázali nič, len malé oživenie trhu. Jediné čo sa im podarí bude vyplnenie diery na trhu. Ľudí, čo nemajú na drahý PC, či pár stoviek na konzolu, majú doma starý notebook, jednoduchší mobil ale zas skvelé pripojenie na internet. Aby sa niekto neurazil alebo

nezačal navážať, nemyslím, že to je služba pre sociálne slabších. Teda môže byť, ak dajú dobré ceny, bude to úžasné gesto, ako dopriať zahrať si nové AAA hry aj pre ľudí, ktorí by bežne na také veci nemali peniaze. Druhá skupina sú

práve tí, ktorí vidia investovanie peňazí do techniky zbytočné, majú priority inde, no radi by si občas čosi dobré zahrali.

Tretiu skupinu si predstavujem ako ľudí, čo už majú PC alebo konzolu, no



napríklad často cestujú na miesta, kde bude dobrý internet. Toto je problém, prečo Stadia ani Game Pass či PS now nie je vec, ktorá zničí aktuálny trh. Bude to znieť neuveriteľne, no drvivá väčšina ľudí nemá kvalitný internet. A to nehovorím len o slovenských dedinách. Boli by ste prekvapení, aké hrozné internety majú aj v USA vo veľkých mestách. Rýchly a hlavne neobmedzený internet je najdôležitejším prvkom streamovania hier a taktiež jeho najväčší problém.

Viem, že v našich mestách, teda vo väčšine a už aj na mnohých perifériách je optický internet. Slovensko, aj keď mnohí nebudú súhlasiť je pomerne slušne pokryté a stále sa sieť rozširuje. No potrvá to ešte veľmi dlho, kým bude mať ku kvalitnému internetu prístup väčšina obyvateľstva. Mnohí sú odkázaní na klasické DSL spojenie, čo nestačí ani na Full HD stream, či na ADSL, čo je síce rýchlejšie, no dosť nestále a v mnohých prípadoch, keď vám sľúbili 80Mb/s vo vytiažených hodinách máte niečo málo cez 20Mb/s. Čo síce stačí, no druhá vec je odozva, ping, ktorý je tam dosť tragický v týchto prípadoch.

Súčasnú konzolu dosluhujú, sú na trhu už pomaly šesť rokov a všetci očakávame, pomaly ale isto novú generáciu. Mnohí ju označujú ako poslednú. Klasické konzoly ako ich poznáme vraj po tejto sérii končia. Je hneď niekoľko dôvodov, prečo je to podľa mňa hlúposť, no čo hovorím teraz, nemusí platiť o 6-7 rokov (čo býva takým zaužívaným štandardom životnosti generácie konzoly).

Tu by sa ale museli poskytovatelia internetu veľmi posnažiť, aby pokryli veľkú časť krajín a moc sa im do toho nechce. Stojí to veľmi peňazí a zisky nie sú ako očakávali. Dôležité ale je, že na tom pracujú. Pomaly ale isto. Oveľa rýchlejšie rozširujú mobilné siete. To je síce skvelé, no nepomôže to, nakoľko je tam internet obmedzený dátovo. V praxi sa zistilo, že



pri jednej hodine hraní 1080p 60fps sa spotrebovalo takmer 14GB dát. Mobilné internety pre domácnosti majú myslím 300-500GB mesačne limit. Čo je zhruba 20-30 hodín hrania mesačne. Áno, niekomu to môže stačiť, no to by nesmel pozerať videá na youtube, žiadny Netflix či HBO Go a podobne. Takže by si musel vybrať, buď hodina denne hrať, alebo pozrieť jednu časť seriálu. Jednoducho kompromisy v roku 2019 neprijateľné.

Ja osobne som za takéto služby. No to, čo predstavil Google je hudba budúcnosti a nie pre každého. Navyše, poukazovať na výkon 10,7 Teraflops a ukazovať, že je to viac ako PS4 Pro a Xbox One X dokopy je smiešne až trápne.

Obe spoločnosti, či Sony, či Microsoft nám zrejme už tento rok predstavia nové zariadenia, ktoré podľa všetkého budú mať viac výkonu ako Stadia. Okej, Google ich isto zas predbehne ale pointa je tá, že mi to prišlo ako úplne zbytočný argument a trochu trápny. Zodpovedný človek akoby nevedel, čo sa na trhu deje. Vráťim sa ale späť k novinke od

Google. Mne osobne sa viac pozdáva, ak si môžem hru stiahnuť do konzoly a nemusím sa spoliehať na rýchlosť a stabilitu internetu. Uznávam, nie som možno cieľová skupina a podľa ceny sa rozhodnem, či službu budem využívať, nakoľko mám veľkú knižnicu hier na PS4. Skôr sa mi pozdáva riešenie od Xboxu. Ak by dokonca prišlo k tomu, že Game Pass príde na Switch, tak v tom momente sa stávam hrdým majiteľom konzoly od Nintendo s ročným predplatným Game Passu. 3 konzoly za cenu 2. Google by som potom ani neriešil asi. Patrí do skupiny starých hráčov, kde rád hrám offline singleplayer hry s príbehom. Teda väčšinou. Pomer fyzické kópie vs digitálne je asi 80% : 20%. Rád čítam, mám veľa kníh a tiež fyzické kópie, aj keď viem, že lesy mi za to nepodakujú. Tak isto to mám s hrami a viem, že nás je veľa a že nás bude veľa aj za 7 rokov.

Aby som to zhrnul, neverím, že sa blíži koniec konzolového hrania. Svet na to nie je pripravený. Google ukázal, že vie ušetriť peniaze na drahom hardvéri, no nie každému. Rozhodne si neukráj veľkú porciu z konzoly a ani u hardcore pc hráčov, čo považujú ping viac ako 5ms za rúhanie. Mimochodom pri testoch sa na pripojení 15Mb/s ping pohyboval okolo 150ms. A keď si vezmeme, že Sony predalo už skoro 100 miliónov konzol PS4 a ak by predalo obdobné množstvo aj PS5 konzol, boli by hlúpi, aby neurobili PS6. U Microsoftu neviem, tam váham, oni sa ozaj sústreďujú na tie služby, no peniaze na vývoj majú, takže možno niečo vypustia do sveta len preto, aby nemuseli ich Game Pass o pár rokov ponúkať na PlayStation.



Róbert Gabčík

Práca z domova: Ako na malú "domácu" kanceláriu



Z práce z domova majú zamestnávateľa stále strach, pretože sa boja stratiť kontrolu nad zamestnancami. Prieskumy však jasne dokazujú, že sa mýlia. Zamestnanci z domu často pracujú viac a efektívnejšie, než tí v kanceláriách.

Práca z domova je výhodná pre obe strany. Zamestnávateľ nepotrebuje pre svojich zamestnancov zriaďovať a prevádzkovať nákladné kancelárie, nemusí riešiť problémy okolo nedostatku parkovacích miest a zamestnávateľ môže aj ľudí zo vzdialených regiónov. Vďaka všade rýchlemu internetu dnes akákoľvek vzdialenosť nie je prekážkou. Pre zamestnancov predstavuje „Home Office“ vyšší komfort a slobodu, pretože si môžu v prípade potreby urobiť krátku prestávku a vyvenčiť psa, alebo sa popri práci postarať o choré dieťa. Nemusia tráviť denne hodiny v dopravných zápchach a môžu pracovať v prostredí, kde sa cítia komfortne. Odpadá tak zbytočný stres, čo sa zvyčajne pozitívne prejaví na ich výkonnosti. Samozrejme to, ako pracujeme je veľmi individuálne. Nie každý má v sebe tú disciplínu a vie pracovať keď má, no našťastie sa tomu dá pomerne jednoducho pomôcť. Treba si určiť priestor, ktorý sa stane „domácou kanceláriou“ a naučíte sa

ho využívať striktné ako miesto na prácu. Pre začiatok postačí vytvoriť si obyčajný pracovný kút – pracovný stôl, pohodlná stolička, počítač a nevyhnutná technika.

Malý počítač

Zabudnite na veľké desktop počítače – tie sú vhodné pre hráčov, alebo ľudí, ktorí

potrebujú vysoký výkon (napr. grafici a architekti). Pre väčšinu ľudí bude ako počítač vhodnejší menší notebook, ktorý sa dá ľahko prenášať. Dnešné notebooky majú výkon, ktorý prevyšuje potreby bežných používateľov. V ich základnej výbave je napríklad aj webová kamera, ktorá sa dá využiť na virtuálne firemné porady. Videokonferencie sú stále veľmi málo cenený nástroj, ktorý môžete využívať na spoločnú tímovú spoluprácu.

Ak z nejakého dôvodu nechcete notebook, môžete si kúpiť all-in-one (počítač integrovaný priamo do monitoru), alebo mini počítač, ktorý vám na stole zaberie asi toľko miesta ako externý harddisk.

Veľký monitor

Paradoxne aj k mini počítaču je najlepší veľký monitor, resp. obrazovka notebooku a prídavný väčší externý monitor. Asi málokto dokáže pracovať na oboch monitoroch súčasne a každým okom sledovať iný obraz, no na veľkej ploche sa pracuje pohodlnejšie. Keď môžete mať vedľa seba otvorených naraz viac aplikácií, viac dokumentov,



Acer Aspire C24-865: Počítač typu všetko-v-jednom s 24" monitorom s Full HD rozlíšením. Má slušnú výbavu s 1 TB diskom a webovou kamerou.



Logitech K780 a M720: Na jeden USB prijímač Logitech Unifying sa dá naraz pripojiť až 6 zariadení. Môžete si tak vyskladať optimálny set klávesnice a myši, ako napríklad túto kompaktnú multi-device klávesnicu a multi-device myš a pripojiť si ich naraz.

alebo väčšie tabuľky, dramaticky sa zvyšuje vaša produktivita.

Typ a veľkosť monitoru treba voliť v závislosti od povahy vašej práce s počítačom. Na kancelársku prácu nepotrebujete herný displej s rýchlou odozvou. Efektívnejšia je investícia do tzv. biznis monitoru, ktorý nemá tak prepálený obraz a nebude vám pri práci s dokumentmi vypalovať bielu plochu na sieťnicu vášho oka.

Klávesnica a myš

Aj keď má váš notebook svoju vlastnú klávesnicu, zadovážte si k nemu externú klávesnicu a myš. Nejde len o výrazne vyšší komfort pri práci, ale aj o dlhšiu životnosť. Integrovanú klávesnicu používajte len v teréne mimo „kancelárie“, alebo v prípade, že sa rozhodnete pracovať mimo pracovný stôl, napr. na balkóne, z posteľe, či záhrady. Klávesnica by mala byť kompaktná, aby na stole nezaberala veľa miesta a klávesy by mali mať nižší zdvih, podobný ako majú napr. klávesnice notebookov.

Myš musí byť pre vašu ruku komfortná. Snažte si nájsť taký model, ktorý vám najlepšie sadne. Ak máte pri práci s myšou problémy s boľavým zápästím, vyskúšajte trackball alebo vertikálnu myš. Treba si zvyknúť, no naozaj pomáhajú.

Multifunkčné zariadenie

Už roky sa hovorí o „bezpapierovej kancelárii“, no papierovaniu sa stále

nedá vyhnúť. Potrebujete mať aspoň základnú čiernobiely tlačiareň a vhodné je mať aj skener na dokumenty.

Zmluva, či podpísaná objednávka sa síce dajú odfotografovať a poslať mobilom, no nevyzerá to profesionálne. Malá multifunkcia pritom dnes stojí menej ako rodinný obed v reštaurácii.

Farebný atrament môže byť dnes lacnejší ako čiernobiely laser, no ak často netlačíte, efektívnejšie bude pre vás laserové zariadenie. Atrament totiž zvykne pri dlhšej nečinnosti zasychať a upcháva trysky. Skener je aj u ČB multifunkcii farebný.

Rýchle Wi-Fi s pokrytím

Túto sivú krabičku vám obvykle dodá váš operátor pri zavedení internetu, no len základnú verziu. Ak chcete poriadne spojenie celého bytu, či domu, rozhodne zainvestujte trochu do výkonnejšieho routeru, ktorý dokáže pokryť väčšiu plochu silnejším signálom a vyššími rýchlosťami.

Ak potrebujete pokryť väčší priestor, môžete namiesto bežného Wi-Fi routeru použiť inteligentný mesh systém, ktorý pozostáva zvyčajne z 2-3 základní.

Zjednodušene ide o akýsi Wi-Fi roaming, kde základne navzájom medzi sebou komunikujú a správajú sa ako jedna sieť (jeden router).

A nešetríte!

Treba si uvedomiť jednu vec, že to robíte celé pre seba a svoje pohodlie. Na seba naozaj nešetríte, pretože sa to neoplatí. Ak sa vám práca doma nebude robiť pohodlne, budete za počítačom tráviť viac času a v „nepohodlí“ domova. Na druhej strane ak vám pôjde všetko od ruky, ostane vám viac času na vás.

Práca z domova chce veľkú disciplínu a nie je vhodná pre každého, no ak sa raz na to dáte a nájdete si svoj systém, môžete tým získať veľkú slobodu a zároveň možnosť nájsť si prácu snov. Pracovať sa takto dá totiž kdekoľvek, takže si časom môžete „otvoriť“ kanceláriu v kaviarni v nákupnom centre, alebo napríklad aj v parku na lavičke, či s notebookom na pláži.



Canon i-SENSYS MF113w: Malé kompaktné multifunkčné zariadenie pre čiernobiely laserový tlač rýchlosťou 22 stránok A4 za minútu uspokojí aj náročnejších.



D-Link COVR C1203: Tento systém pokryje kvalitným Wi-Fi signálom veľký priestor. Stačí vhodne rozložiť jednotlivé základne a môžete mať pohodlne kvalitnú sieť po celom dome - na poschodí a aj v záhrade.

Logitech v SR predstavil prémiový videokonferenčný systém Rally

MODULÁRNY SYSTÉM JE URČENÝ PRE KAŽDODENNÉ POUŽITIE V KONFERENČNÝCH MIESTNOSTIACH A VEĽKÝCH SCHÔDZOVÝCH PRIESTOROCH



Spoločnosť Logitech prvýkrát v ČR a SR predstavila kompletný prémiový videokonferenčný systém Logitech Rally s modulárnym príslušenstvom. Kamera Rally ponúka Ultra-HD 4K rozlíšenie, modulárne audio komponenty, rozsiahle možnosti riadenia PTZ (otočenie, nakláňanie a zoom) a technológie Logitech RightSense, ktoré automaticky nastavujú parametre snímania účastníkov konferencie, optimalizujú farbu a jas ich tvárí a zvyšujú zrozumiteľnosť hlasu pre uľahčenie a spríjemnenie priebehu video hovorov.

Ľadový systém prináša štúdióvu kvalitu obrazu, výnimočnú čistotu zvukov a automatizované snímanie videokonferencií, ktoré možno plne





prispôbiť zasadacím priestorom. Toto riešenie je preto ideálne pre konferenčnej miestnosti, zasadačky, učebne aj pre veľké konferenčné priestory, kde sa videokonferencie využívajú každý deň.

„Zažili sme veľký úspech s cenovo dostupnými USB konferenčnými kamerami, ktoré sa už osvedčili v tradičných konferenčných miestnostiach a zasadacích priestoroch. Chýbal nám však prémiový produkt pre väčšie priestory pre náročnejších zákazníkov,“ povedal Radek Hadraba, manager Logitech SME a Video Collaboration pre Českú republiku a Slovensko. „S portfóliom produktov Rally teraz zákazníci získajú prvotriedny modulárny systém, ktorý nastavuje novú latku pre AV riešenia s USB pripojením a to za zlomok ceny iných špičkových systémov.“

Každá časť systému Rally sa pýši špičkovým priemyselným prevedením vhodným do každého profesionálneho prostredia. Výrobky Rally nielenže umožnia každému prezentovať sa počas videokonferencie v najlepšom svetle, ale súčasne aj každá časť systému vyzerá

úžasne sama o sebe. Profesionálna kamera PTZ je ústredným bodom systému s matnou čiernou povrchovou úpravou a bridlicovo šedými kovovými prvkami. Vďaka vysokej kvalite materiálov a spracovaniu, úhladne zrovnanej kabeláži a elegantnému priemyselnému dizajnu sú produkty Rally vhodným doplnkom všetkých architektonických priestorov aj ich luxusného vybavenia. Dokonale sa hodia do každého priestoru.

Kamera Rally s Ultra HD obrazovým senzorom sa vyznačuje perfektne ostrým obrazom, mimoriadnymi farbami a výnimočnou optickou vernosťou pri rozlíšení až 4K. Modulárne riešenie je ideálne pre konferenčné priestory prakticky ľubovoľného tvaru a veľkosti. S inteligentnou funkciou PTZ (náklon - otočenie - priblíženie) 4K obrazový senzor kamery Rally zachytí všetky osoby v miestnosti aj v kvalitnom detaile.

Kamery Rally sú navyše vybavené integrovanou sadou technológií Logitech RightSense, ktoré umožňujú optimalizovať nastavenie a vyváženie obrazu, a to aj pri nedostatku svetla či pri protisvetle.

Funkcia RightSight dokáže bezchybne rozoznať všetkých účastníkov bez ohľadu na ich vzdialenosť od objektívu. Funkcia RightLight vie rozlíšiť tvár od pozadia miestnosti a vytvoriť tak prirodzene vyzerajúce odtiene pleti. Funkcia RightSound potom dokáže vytvárať čistý zvuk potlačením hluku na pozadí, automatickým vyvážením dynamického hlasu a zameraním sa na aktuálneho rečníka. Výsledkom je kvalitnejší priebeh rokovaní úplne bez nutnosti vášho zásahu.

Na rozdiel od bežných videokonferenčných systémov má Logitech Rally oddelené reproduktory a mikrofóny. Pri umiestnení reproduktorov blízko displeja je zvuk lepšie prepojený s obrazom a hlasy vzdialených účastníkov prichádzajú z prednej časti miestnosti, ako to ľudia intuitívne očakávajú. Reproduktory v čele miestnosti majú bohatší zvuk ako bežné stolné reproduktory. Samostatné mikrofóny zas zaisťujú vynikajúci zvuk a účinnejšie potlačenie hluku a ozveny.

Dobre premyslený káblový manažment umožňuje jednoduchú inštaláciu v ľubovoľnom prostredí. Vďaka obrazovému rozbočovaču a stolovému rozbočovaču sú všetky káble, prvky Rally, aj počítač potrebný pre rokovania elegantne skryté.

Oba rozbočovače sú pripojené pomocou jediného kábla CAT6, ale samy ponúka celý rad konektorov, vďaka ktorým môžete umiestniť počítač ihneď pri obrazovke ale aj pri stole. Vstup HDMI na stolnom rozbočovači odstraňuje nutnosť používať drahé redukcie káblov a umožňuje všetko prepojiť behom okamihu.

Logitech Rally je kompatibilný takmer so všetkými videokonferenčnými službami, napríklad BlueJeans, Google Hangouts Meet, Microsoft Skype for Business, Microsoft Teams, Zoom atď.



zdroj: Logitech

Paradox ohlasuje Vampire: TM – Bloodlines 2



Legendárne RPG Vampire: The Masquerade - Bloodlines zasadené do sveta World of Darkness svojho času zaznamenalo obrovský úspech medzi hráčmi i kritikmi. Teraz znova vstáva z rakvy, aby sa napila čerstvej krvi.

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 vyvíja štúdio Hardsuit Labs, známe predovšetkým svojou free-to-play online FPS Blacklight: Retribution, ktoré sa aj napriek tomu, že ide o ich prvé RPG, snaží priniesť pokračovanie skutočne hodné mena Bloodlines. Hra má obsahovať príbeh plný volieb, rýchly melee súbojový systém a postavy s ich vlastnými temnými motívmi.

Ako hráči sa budeme snažiť prežiť vo svete v koži upírov, poľovať na ľudskú korisť a klúčkovať medzi zložitými vzťahmi postáv v temných uličkách mesta Seattle. Klany, bojujúce frakcie upírov, prepracované politické pozadie jednotlivých druhov, to všetko budeme musieť zvládnuť ustrážiť, aby sa naše rozhodnutia neobrátili proti

nám samotným. Vývojári sa podľa informácií rozhodli ostať verní silnému odkazu nielen pôvodnej hry, ale aj pravidlám doskového RPG rovnakého mena, nakoľko RPG hrateľnosť bude vychádzať priamo z 5. edície pravidiel Vampire: The Masquerade. Temný Seattle, nepochybne rozhodnutia, udržiavanie balansu medzi ľudskosťou a totálnym

upírom šialenstvom a dizajn hry pod taktovkou Briana Mitsodu a Chrisa Avellona. To všetko naznačuje, že Hardsuit Labs ide tvrdo za splnením snov všetkých fanúšikov pôvodnej hry.

Hra vyjde v prvom štvrtroku 2020 na PC (Epic, Steam, Paradox Store, GOG), PlayStation 4 a Xbox One.



Exkluzivita PS3 na PC



Interaktívne filmy alebo, ak chcete, adventúry od štúdia Quantic Dream, menovite Heavy Rain, Beyond: Two Souls a Detroit: Become Human, vyjdú tento rok na PC.

Spoločnosť Epic si zaistila ročnú exkluzivitu týchto exkluzív konzoly PlayStation 3 na svojom store, no po jej vypršaní sa hry objavujú aj na iných distribučných platformách. Quantic Dream v januári ohlásilo koniec vyvíjania exkluzív pre Sony a začiatok multiplatformového vývoja. Heavy Rain, Beyond: Two Souls a Detroit: Become Human vyšli na konzole Sony postupne v rokoch 2010, 2013, respektíve 2018, počas ktorých sa dočkali uznania nielen od kritikov, ale i hráčov. Tí uvítali predovšetkým dospelé a prepracované príbehy zamerané na psychológiu postáv a ich neľahký zápas o vlastné miesto na tomto svete.

Project I.G.I. po tretíkrát



Séria náročných striel'ačiek Project I.G.I. sa budúci rok rozrastie o tretiu časť so zatiaľ neoficiálnym názvom I.G.I. - Origins.

Pôvodné štúdio Innerloop Studios na ňom prirodzene nepracuje, nakoľko bolo zatvorené krátko po vydaní druhého dielu, a tak hru vyvíjajú tvorcovia z Toadman Interactive. To je známe vypomáhaním na rôznych projektoch ako Dead Island 2 alebo Killing Floor. Prvý diel z roku 2000 slávou (i kvalitami) síce zaostal d'aleko za takým Half-Life, no hra si predsa len vybudovala svoju základňu fanúšikov a dnes už dokonca patrí medzi kultové záležitosti. Druhá časť s podtitulom Covert Strike vyšla o tri roky neskôr. Hráči sa opäť dočkali ťažkej hry, v ktorej každý nesprávny pohyb mohol znamenať okamžitú smrť.

Sniper Elite dostane remaster



Tak trochu prekvapujúco a nečakane bol ohlásený remaster celkom podarenej akčnej hry Sniper Elite V2 od Rebellion Developments.

Prekvapujúco a nečakane preto, lebo samotný titul nikdy nepatril medzi najobľúbenejšie hry, u ktorých by si hráči doslova žiadali vylepšenú verziu. Vracia sa teda príbeh o sniperovi, ktorého misiou je ochrániť nacistickú raketovú technológiu V2 pred Červenou armádou. Tento remaster by mal priniesť 4K rozlíšenie a nebude chýbať ani podpora HDR. S vylepšeným vizuálom prídu v Sniper Elite V2 Remastered aj všetky vydané DLC a úplne nové prvky ako photo mód alebo dokonca i nové hrateľné postavy. Sniper Elite V2 Remastered vyjde tento rok na PC, PlayStation 4, Xbox One a Nintendo Switch.

Google a jeho projekt Stadia



Google sa rozhodol rozšíriť konzervatívne vody herného priemyslu vlastnou platformou s názvom Stadia.

Nejde o konzolu, ani o žiadne zariadenie. Všetko, čo k nej potrebujete, je pripojenie na internet a ovládač. Google Stadia je totiž streamovacia služba. Google pri predstavení služby nepriniesol žiadne konkrétne detaily ako cenu, spôsob nákupu hier alebo či pôjde čisto len o predplatnú službu. Nateraz vieme, že sa tvorcovia snažia dosiahnuť rozlíšenie 4K a 60 fps pri rýchlosti internetu 30 Mbps. Ako na Stadia reagujú hráči? Nie je problém stretnúť hráčov so skeptickými postojmi, odmietajúc takúto budúcnosť z viacerých dôvodov, ako je strata kontroly nad hrou alebo možná nestálosť serverov. Existujú ale aj hráči, ktorí práve v tom vidia spôsob posunu hier vpred.

Exkluzívny obsah ako budúcnosť



Šéf talianskej pobočky Sony Marco Saletta vyhlásil, že exkluzívny obsah pre ich konzoly je budúcnosťou hrania.

Exkluzivity sú hybnou silou konzol, či už ide o Nintendo, Microsoft alebo práve Sony. Každá spoločnosť si buduje nielen svoje herné značky, ale i vývojárov, ktorí majú za úlohu prinášať nové diely obľúbených sérií na každé nové zariadenie. Je to konzervatívny štýl tohto priemyslu už odnepamäti a podľa Marca by to tak malo byť aj naďalej. Podľa neho Sony boduje práve v tomto sektore, a preto toto zameranie nemajú dôvod meniť. Skôr by sa spoločnosť mala na zameranie ešte viac a neľadiť na to, či ide o singleplayerovú hru ako God of War alebo multiplayerové záležitosti typu Fortnite. Saletta hovorí, že dôležité je prinášať pre hráčov rôznorodý obsah.

Dirt Rally 2.0

KONEČNE PORIADNE RELY!



Dirt Rally je späť a s ním jeden z najlepších pretekárskych simulátorov, k akým sa v dnešnej dobe môžete dostať. Nezajazdíte si síce na slávnych okruhoch, no zato si naplno užijete blato, špinu, dážď, sneh a ľad!

Od roku 2016, keď vyšla prvá verzia Dirt Rally, ktorá fanúšikov tohto športu okúzliла svojím prevedením, prešla už nejaká doba a bolo na čase rely scénu posunúť opäť o krok ďalej. Majstri tohto športu z Codemasters nám teda na tento rok pripravili novú rely nádielku a máte sa veru na čo tešiť.

Hoci už aj pôvodný titul Dirt Rally bol výborne vyzeračím simulátorom, jeho vek už začínalo byť cítiť a jednoznačne to chcelo osvieženie a modernizáciu. Dirt 2.0 sa nenechal ničím zahanbiť a latku opäť nasadzuje o niečo vyššie a presne tak, ako by ste to od neho aj čakali. Hra vás od prvého momentu očarí moderným prevedením, a to hlavne čo sa týka grafiky, ktorá je na presne takej úrovni, akú by sme v roku 2019 čakali. Konečne sme sa dočkali podpory HDR a rozdiel je naozaj

cítiť. Lesy, polia, pohoria, jednoducho všetko okolo vás vyzerá fantasticky a celé to skvele dopĺňa dynamické osvetlenie. Nemusím hádam ani hovoriť, že rovnako sú na tom aj výborne prepracované modely áut, či už ide o staré rely veterány alebo o moderné super špeciály.

Grafika síce, samozrejme, v titule ako Dirt nie je prioritou, je ale fajn súperiť v prostrediach, ktoré výborne dopĺňajú celú atmosféru pretekania mimo tratí. Prioritou tu je ale riadenie a ovládanie. Dirt Rally 2.0 nie je žiadna arkádovka – ide o bezpochyby jeden z najprepracovanejších simulátorov. V tomto aspekte bolo možné vytknúť minimum už pôvodnému dielu a tak sa nemôžeme čudovať, že o nič horšie na tom nie je ani pokračovanie, práve naopak. Rely je o jazdení na hrane možností trate, auta a vodiča samého a presne taký pocit budete mať aj z tejto hry. Tá sa s vami totiž maznať nebude. Dovolí vám z auta a povrchu vytiahnuť maximum, no iba ak ich dokážete zvládnuť, čo bude po celý čas vašim hlavným cieľom. Ide o

centimetrové vyháňanie sa prekážkam vo vysokých rýchlostiach, rezanie zákrut na hranici možností a riskovanie, ktoré v prípade, že sa vám podarí, vám dopraje ten pravý rely pocit z pravej jazdy.

Oproti pôvodným dielom sa zlepšil a prehĺbil pocit z rozdielu v jazdení na rôznych povrchoch. Hlboké blato vás síce bude ovel'a viac brzdiť, no pomocou výkonného auta vám dovolí vyberať zákruty štýlom ako žiadny iný povrch nie, zatiaľ čo na asfalte sa miestami môžete cítiť ako majstri pretekárskych okruhov, aby ste o pár metrov ďalej mohli v plnej rýchlosti vletieť do blata, prachu a dať vášmu autu ten pravý zablatený „tuning“. Autá vám nič nedarujú a aj najmenšia chyba v ovládaní vás bude stáť cenné sekundy a penalizácie.

O vozidlo sa musíte starať viac ako kedykoľvek predtým, no opäť vám v tom bude pomáhať aj tím mechanikov, ktorých budete musieť počas kariéry manažovať a vylepšovať. Ak by bola hra na vás príliš ťažká, no máte radi rely, vývojári ponúkajú



niekoľko možností zjednodušenia. Na výber máte širokú ponuku šoférskych asistencií, no ak si chcete zachovať originálny relý pocit a nechcete sa až tak obávať o časy, môžete zjednodušiť schopnosti umelej inteligencie protivníkov.

K hraníu máte na výber klasickú kampaň a šampionáty nabité obrovským množstvom eventov a jednotlivých pretekov, ktoré vám pripraví relý nádielku na kopy hodín. Ak ale budete mať chuť na zmenu, Dirt 2.0 taktiež opäť ponúka aj Rallycross šampionáty pre milovníkov krátkych a intenzívnych offroad pretekov. Nechýba, samozrejme, ani klasický multiplayer, ktorý sa takmer vôbec nezmenil, čo ale nie je zlá vec, pretože na ňom nebolo potrebné meniť naozaj nič. Hoci Dirt nie je známy práve svojou rozmanitosťou, na čom v princípe nie je nič zlé, určite by neuškodilo viac herných módov a typov pretekov. Ak by to ale malo byť na úkor kvality relý aspektu, je dobré, že sa vývojári zamerali radšej na jednu vec a spravili ju v podstate dokonale. Denne a každý víkend na vás ale čakajú výzvy, ktoré vás posadia do vopred určených áut a špeciálne navrhnutých tratí. Tie skutočne otestujú vaše schopnosti rýchlo sa prispôbiť novým vozidlám, ich vlastnostiam a hlavne neznámych tratiach. Ak sa vám to ale podarí, čakajú na vás rovnako špeciálne odmeny a porovnanie, ako ste si viedli so

zvyškom sveta. Zvuk je jedným z ďalších elementov, ktoré síce nie sú pre pretekársku hru dominantné, no nič sa nevyrovná pocitu zo zvládnutia 360-stupňovej zákruty v šmyku za nádherného vrčania 8-valcového a 300-koňového WRX špeciálu. Ani v tomto v Codemasters nezaspali na vavrínoch a dodali presne to, čo od zvuku týchto ohromných áut čakáte. Či už idete v staručkom veteránovi alebo modernom relý vozidle, cítite sa, ako by ste sedeli v naozajstnom aute. Ak si navyše zvolíte pohľad spoza volantu a máte k dispozícii slušný headset, ktorý podporuje priestorový zvuk, pripravte sa na menší audio orgazmus vrčiacich valcov motorov v niekoľko tisícových otáčkach.

Jedná z mála vecí, ktoré sa dajú hre vytknúť, je asi mierny stereotyp a uzamknutie hrateľnosti do jednotlivých šampionátov. Z hľadiska relý je to síce logické a vývojári to pravdepodobne pri tvorbe aj tak brali, no v momente, keď začnete nejaký šampionát, ho musíte aj dokončiť a to s rovnakým autom. V princípe vás tak hra na pomerne dlhý čas naviaže k jednému vozidlu na sériu niekoľkých desiatok pretekov, ktorých skompletizovanie vám bude trvať pomerne dlhý čas. Je to síce logické, no niekedy to uberá na zábave, keď by ste si chceli už konečne dopriať nové auto. To je ešte viac frustrujúcejšie

hlavne na začiatku, keď jazdíte s naozaj starými a nie až tak záživnými veteránmi, ktoré vám nedovolia robiť vaše obľúbené triky a jazdiť tak, ako by ste chceli.

Ako som už spomenul vyššie, o autá sa tentokrát budete musieť naozaj starať a pozerieť na ich stav a možnosti niekoľko pretekov dopredu. Ak ste práve skončili preteky, ktoré boli pomerne ľahké a krátke, no dost' ste počas nich opotrebovali auto, je dost' možné, že budete mať v tých nasledujúcich, ktoré môžu mať niekoľkonásobne dlhšie trate, problém a servis je možný napríklad až po druhej z nich. Dĺžka, povrch, počasie, súčiastky a mnoho iného je len pár z aspektov, ktoré budete musieť pri začínaní šampionátu zvážiť, čo dodáva celému relý pocitu ešte väčšiu dávku reality, keď je vaše auto zároveň aj vaše živobytie.

Verdikt

Dirt 2.0 po rokoch opäť posúva hranicu pretekárskych simulátorov o niečo vyššie. Skvele prevedené audiovizuálne prvky dopĺňajú simuláciu naozajstných relý áut a pretekov presne tak, ako by ste mohli dúfať. Hre je možné vytknúť hľadám iba malú rozmanitosť módov, čo ale ani tak nie je mínus – skôr by to jednoducho bol pekný bonus. Predsa len ide o relý hru a tú aj štúdio Codemasters doručilo bez jediného možného argumentu. Ak máte radi relý, Dirt 2.0 je pre vás nutnosť, no buďte pripravený na skutočnú výzvu.

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Simulátor	Codemasters	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ ovládanie	- pomerne ťažké pre bežného hráča
+ fyzika	
+ skutočný pocit relý simulácie	
+ poškodenie áut	

HODNOTENIE:



Jump Force

NAJVÄČŠÍ HRDINOVI MANGA SVETOV, SPOJTE SA!



Weekly Jump Magazine, najväčší manga časopis v Japonsku, oslavuje svoje 50. výročie. Pri tejto príležitosti sme sa dočkali vydania Jump Force, ktoré do série crossover bojových hier prináša niekolkó vylepšení. Dokáže hra obstáť v porovnaní s inými súčasnými titulmi v žánri alebo ide o jednoduchý fan service?

Privítajte tých najväčších hrdinov a zloduchov

Jump Force nie je prvá hra v sérii. V 2015 sme tu mali J-Stars Victory VS+ a predtým aj d'alšie, no pre Jump Force bežala hádam najväčšia marketingová kampaň v histórii týchto titulov.

Niet sa čomu čudovať, keďže magazín oslavuje svoje okrúhle výročie a počet fanúšikov, či už priamo mangy alebo anime adaptácií, iba rastie. Bojové hry celkovo nabrali druhý dych a v posledných rokoch vychádza jeden úspešný titul za druhým. Preto nemôže byť človek prekvapený, keď sa aj Bandai Namco,

spoločnosť stojaca za vydaním Jump Force, rozhodla zvest' na súčasnóm trende.

Hlavným lákadlom hry je zoskupenie predstaviteľov tých najznámejších akčných máng, teda toho, čo sa v Jump Magazine číta najviac. Ak ste niekedy chceli vidieť súboj Naruto vs Vegeta, zaujíma vás, ako by si Zoro z One Piece poradil s Kenshinom, Sanji s Diom alebo Luffy s Friezom, dozviete sa to práve tu. Každá postava má svoje ikonické schopnosti, ktoré fanúšikovia predlôh spoznajú a v tomto smere je na čo sa pozerat' – ak tu nájdete vašu obľúbenú postavu. Tu sa totiž dostávame k prvému problému tejto sľubne vyzerajúcej bojovky.

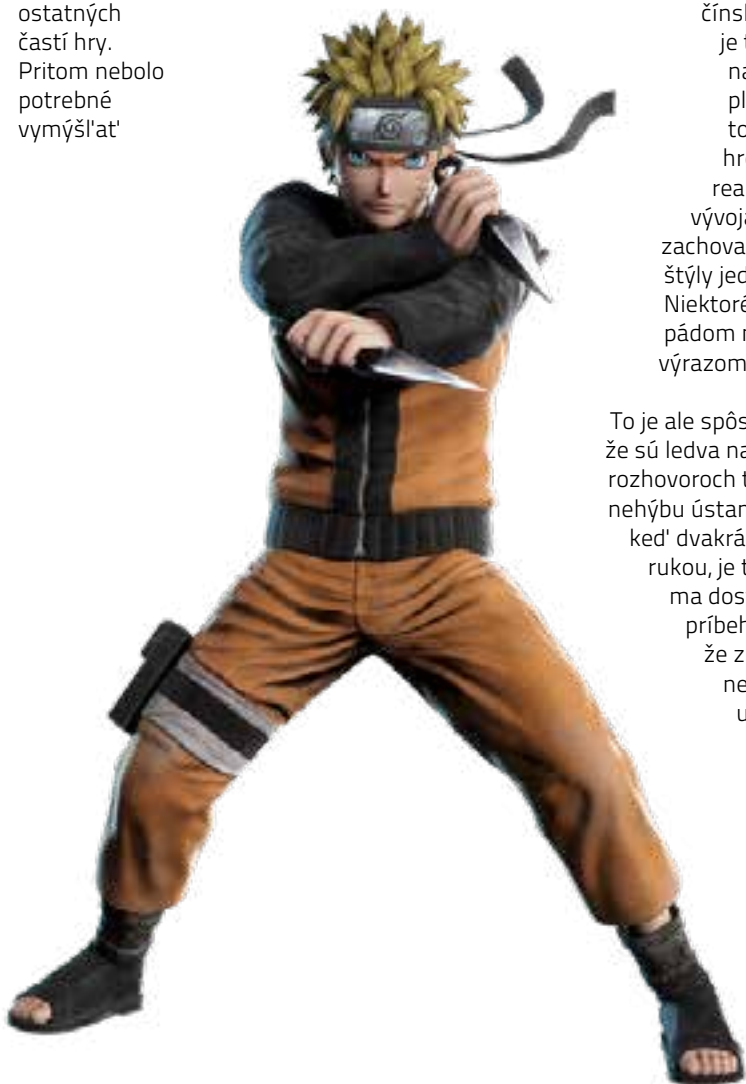
Jump Force momentálne obsahuje 40 hrateľných bojovníkov, ktorí zastupujú šesťnásť rôznych diel. Už z tohto je jasné, že sa tu nezmestila každá obľúbená postava. Keďže je to hra postavená hlavne na možnosti bojovať za známe charaktery, je dosť hlúpe, keď tu nenájdete svojho obľúbencu. Musím povedať, že som nebol úplne spokojný s vybranými postavami

pre žiadnu zo sérií. Taký Naruto má v hre Naruta, Sasukeho, Kakashiho, Gaaru a Kaguyu. Niežeby boli Gaara a Kaguya zlé postavy, ale tento výber vyzerá trochu zvlášť hlavne pre fanúšikov Naruta. Kaguya síce bola jedna z hlavných záporáčiek, no iné postavy si u fanúšikov získali oveľa väčšiu obľubu. Zároveň tu chýba Sakura, ktorá dopĺňa Naruta a Sasukeho ako základné trio, ktoré je pre mangu ikonické. Rovnako to je aj pri ostatných zastúpených sériách, kde sú síce tie najhlavnejšie postavy, ale chcelo by to viac. Taký Jojo's Bizarre Adventure tu má iba predstaviteľov Jotara a Dia, pričom zaujímavých postáv sú v predlohe tucty. V tejto dobe rastúci fenomén v žánri šónen, My Hero Academia, uchvátil celý svet fanúšikov mangy a anime, no v Jump Force sa objavil iba hlavný hrdina Midoriya. Celkovo to pôsobí, akoby sa niekto vo vedení vývoja rozhodol, že do hry dajú iba minimum, aby sa hráči mali na čo pozerat'. No pri oslavách výročia magazínu, ktorých je vydanie Jump Force súčasťou, by som čakal väčšie prekvapenie.

Realita škodí zdraviu

Hoci ide o hru založenú na japonských komiksoch, Bandai Namco sa v spolupráci s vývojármi zo Spike Chunsoft rozhodli pokúsiť o realistickejšie vykreslenie grafiky. V súbojoch to funguje dobre. 3D aréna nie je príliš detailná, no je prítomných dost' rekvizít, aby urobili každé bojisko zaujímavým. Samotný súboj medzi postavami je doplnený o prehnané efekty a tak má každý úder svoju váhu. Je preto potešujúce, keď sa vám podarí trafiť nabitý úder alebo špeciálnu schopnosť.

Realistická grafika ale zlyháva mimo bojového pol'a, ktoré predstavuje veľkú časť hry v režime pre jedného hráča. Vždy, keď nebojujete proti nepriateľom, sa budete pohybovať po základni Jump Force alebo pozerat' na cutscény. Základňa je rozdelená na zopár častí, ktoré predstavujú oblasti z Naruta, One Piece a Dragon Ball. Nepôsobia však nijak veľkolepo - zopár modelov, aby fanúšik spoznal, o čo ide, a nič viac. Zvyšok základne je doplnený o generické budovy, kde vám NPC predajú herné predmety a to je všetko. Navyše ani tých NPC, ktoré by po základni pobežovali, nie je veľa, často nie sú ani zo zastúpených manga sérií a otvorená časť sveta tak dýcha prázdnotou a nevyužitým potenciálom, ako je to aj v prípade ostatných častí hry. Pritom nebolo potrebné vymýšľať



extrémne veci, stačilo iba pridať viac vecí, ktoré by pripomenuli jednotlivé manga svety, doplniť to o viac NPC z týchto svetov a hneď by mal človek dôvod po základni pobežovať a nie iba sa cez mapu teleportovať tam, kde je pokračovanie príbehu.

Chyby grafiky ale najviac vidno na samotných postavách. Vo veľkých cutscénach a pri súbojoch to nie je také zlé, ale inak to je, jednoducho povedané, bieda. Modely vyzerajú ako zlé falošné akčné figúrky, ktoré za pár eur kúpite v čínskych obchodoch a je to v podstate iba nafarbený lesklý plast. Namiesto toho, aby bol dizajn hrdinov upravený pre realistické podoanie, vývojári sa snažili zachovať aj individuálne štýly jednotlivých sérií. Niektoré postavy tým pádom nahŕňajú svojim výrazom strach.

To je ale spôsobené aj tým, že sú ledva naanimované, pri rozhovoroch takmer vôbec nehýbu ústami, nežmurkajú a keď dvakrát za minútu pohnú rukou, je to priveľa. Najviac ma dostalo, keď počas príbehu kričali hrdinovia, že zloduch uteká a nesmieme ho nechať ujsť. Ale ľudia zodpovední za túto časť hry sa ani nenamáhalí naanimovať beh. Zloduch sa otočil ako veľké poleno a



trhane odkráčal zo scény. To som mal chuť hru vypnúť.

Súboje plné iskier a výbuchov

Našťastie, nie všetko je na Jump Force zlé. Samotné súboje sú dobré nielen po grafickej stránke, ale zabavia aj samotným hraním. Vyskúšať môžete boje proti AI alebo online v ranked režime, alebo iba tak pre zábavu. Ide skôr o oddychovú hru a ovládanie je jednoduché. Každá postava má rovnaké základné útoky, možnosť uhnúť sa, brániť, prenasledovať nepriateľa a používať špeciálne ability.

Máme tu 40 postáv, z ktorých niektoré na boj používajú meč, iné sa bijú z blízka alebo používajú iné nástroje. Napriek tomu, že ovládanie každej postavy je viac-menej rovnaké, sú medzi štýlmi boja malé rozdiely, ktoré ale dokážu odlíšiť každú postavu od zvyšku bojovníkov.

Niektoré sú lepšie na boj z blízka, iné si od nepriateľa udržiavajú odstup. Pri každom súboji máte ako hráč k dispozícii tri postavy. Hoci priamo ovládáte vždy iba jednu, ostatné môžu byť použité na podporné útoky alebo si aktívneho bojovníka môžete vymeniť. Napriek jednoduchému základu tak pôsobia súboje svižne a rozliční hrdinovia pobavia.

Pri hraní režimu pre jedného hráča si vytvoríte svojho vlastného bojovníka. Okrem prvej úpravy vzhľadu si hraním odomknete možnosti meniť oblečenie za rôzne kúsky zo zastúpených manga svetov a taktiež môžete meniť ability, ktoré váš bojovník používa.

Z dobrovoľných misií môžete získať aj menšie vylepšenia a tým pridať útokom dodatočný efekt, ktorý pomôže pri honbe za víťazstvom. A popritom



všetkom zvyšujete úroveň svojich postáv, čím ich robíte silnejšími. To je taký malý RPG prvok, ktorý ozvlášťňuje obyčajné jednoliate bitky.

Horšie ale je, že na vylepšenie týchto schopností budete musieť farmiť. Takisto pre získanie niektorých unikátnych kúskov oblečenia budete musieť opakovať súboje niekoľkokrát.

To samo o sebe nie je také zlé, predsa len sú neustále súboje to, na čom je tento žáner založený. Príbehový režim

je ale aj bez toho nesmierne roztáhaný a nudný. Pre postup v ňom musíte plniť hlavné príbehové misie, ktoré sa skladajú zo súbojov a nekonečných cutscén.

Príbeh nie je ničím výnimočný, jednotlivé zvraty sa dajú ľahko predvídať a v podstate ide o také priemerné anime bl'aboty. Celé to však zabíja prezentácia deja. Väčšina cutscén nie je dabovaná a ak je, niektoré postavy napriek tomu nerozprávajú. Popri trhaní, respektíve takmer nulovej animácii ostáva iba čítať textové bubliny

alebo cutscény preskakovať. Tým si zrýchlite prejdienie režimu aj viac ako o polovicu. Vedel by som si tento príbeh predstaviť ako anime seriál, ktorý by možno aj pobavil, no v Jump Force to pri takomto podaní nefunguje.

Zhrnutie

Jump Force nie je zlá hra, no v takmer každej jej oblasti vidieť premrhaný potenciál. Pritom by nebolo treba veľa, aby to bola naozaj dobrá hra.

Namiesto toho, aby sa autori posnažili, experimentovali a priniesli niečo veľkolepé, čo sa nestratí v súčasnej ponuke bojoviek, to vyzerá skôr na nutné minimum, aby dosiahli svoj zabehnutý priemer. Máme tu takú istú hru, akú prinášajú už mnoho rokov, iba s modernejšou grafikou, no ani tá sa úplne nepodarila. Ako oddychová hra to je fajn, no človek na ňu rýchlo zabudne a prejde k zaujímavejšiemu titulom.

Takto závisí hlavne od vás, či si v hre nájdete vašich obľúbených hrdinov. Ak vám stačí to, čo v hre je, môžete sa pripraviť na niekoľko hodín zábavných bitiek, prípadne hru online. Ak tu ale nie je žiadna postava, ktorá vás zaujme, alebo ste čakali komplexnejší systém bojov či zaujímavý príbeh, lepšie urobíte, ak sa obzriete po nejakej inej bojovej hre, ktorých za posledné roky vyšlo viac než dost.

Peter Bagoňa



ZÁKLADNÉ INFO:

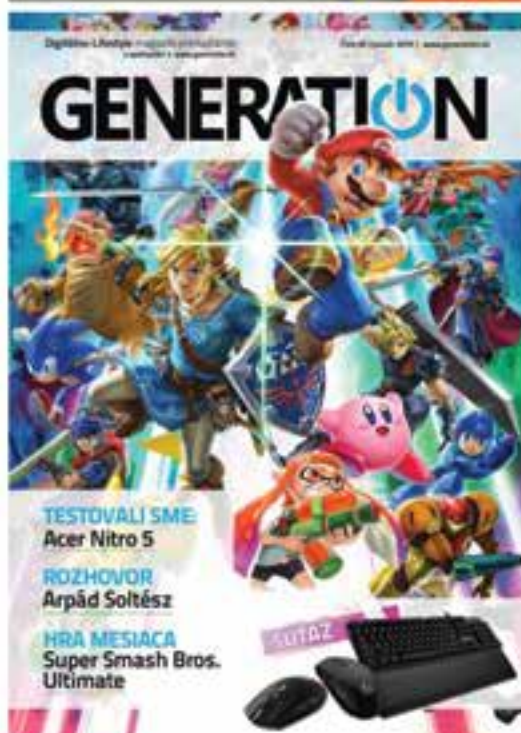
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D bojovka	Spike Chunsoft	Gamesite.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ postavy z najpopulárnejších manga sérií	- grafické spracovanie mimo súbojov
+ jednoduché a zábavné súboje	- nezábavné podanie príbehu
	- prázdny „herný svet“

HODNOTENIE:

★★★★☆



GENERATION

DIGITÁLNO-LIFESTYLE MAGAZÍN PRE KAŽDÉHO

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



V E-SHOPE SI MÔŽETE ZAKÚPIŤ:
TLAČENÚ VERZIU MAGAZÍNU

REKLAMNÉ PREDMETY:
MÓDNE DOPLNKY
TRIČKA
POHÁRE
PERÁ
A INÉ

už od
3,50€



POVEDZ **ÁNO**
A PODPOR NÁŠ PROJEKT

GENERATION
SHOP

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

Rainswept

MELANCHOLICKÁ INDIE DETEKTÍVKA NA JEDNO POPOLUDNIE



Je nedeľa a poobede, vonku výdatne prší a fúka nepríjemný vietor, všade panuje ponurá, no zároveň veľmi pokojná atmosféra, ktorú by dokonale doplnila iba hra s rovnakým tónom. Práve na takéto dni je tu adventúra Rainswept.

Detektív v dlhom hnedom plášti s cigaretou v ruke a neupraveným vzhľadom prichádza do malého mestečka vyšetrovať pomerne záhadnú vraždu a samovraždu. Nie, nepopisujem začiatok prípadu poručíka Columba, ale Michaela Stonea, hlavnú postavu indie titulu Rainswept,

Hra z dielne štúdia Frostwolf Interactive vás pohltí svojou ťažkou melancholickou atmosférou hneď od prvých minút. Počas riešenia tohto prípadu zaujmeme rolu Michaela, skúseného detektíva, ktorý bol do Pinewoodu vyslaný (nielen) kvôli vyšetreniu prípadu. Hoci sa všetko od začiatku zdá pomerne jasné a miestna polícia má chuť prípad ihneď uzavrieť, Michaelovi na celej situácii niečo neseďí a spolu s pinewoodskou policajtkou

Bluntovou sa ponára do vyšetrovania. Musí sa však vysporiadať aj so svojou osobnou traumou a aj vďaka prípadu zistiť, ako ďalej žiť svoj život.

Rainswept nie je žiadnou akčnou hrou. Ide o pomalú a pokojnú adventúru, ktorá je

založená na dialógoch a príbehu. Dôvod, prečo som si ju počas recenzie zamilovala, je už spomínaná atmosféra. Indie titul prichádza s pomerne ťažkými témami medziľudských vzťahov, mentálneho zdravia a osobnej tragédie, čo ho odlišuje od súčasných mainstreamových hier





a ponúka skvelý priestor na riešenie aj vašich osobných starostí.

Každá postava v mestečku, ktorú spovedáte, má svoj vlastný príbeh, najviac sa však titul zameriava na samotný vzťah obetí Chrisa a Diane.

Ponúka nám sekvencie, počas ktorých zaujmete priamo Chrisovu pozíciu a prežijete tak dôležité momenty jeho osobného života s Diane. Zároveň sa však ako Michael snažíte vysporiadať so svojimi mentálnymi problémami a veľkou traumou.

Príbeh Rainswept vás na začiatku vtiahne do seba a len tak nepustí. Jeho koniec, hoci emotívny, trochu zaostáva, a to hlavne čo sa týka samotného vyriešenia prípadu. Pomerne nelogické rozuzlenie vraždy a samovraždy má mierne zaskočilo, stále to však neuberá na skvelom zážitku z titulu.

Čo sa týka gameplay stránky, nie je príliš čo opisovať. Okrem pohybu postáv a klikania na predmety ovládáte maximálne výber dialógov. K dispozícii



máte denník, kde si Michael zapisuje všetky dôležité fakty z prípadu a aktuálne úlohy. Mapa mestečka je síce pekne spracovaná, chýba jej však kurzor, ktorý by označoval aktuálnu pozíciu postavy.

Dialógy v hre ovplyvňujú istým spôsobom aj samotný príbeh. Niekedy dostanete výber z viacerých možností, ktoré sú svojim tónom úplne odlišné a formujú postavy navôkol.

Hoci som hru prešla iba raz, achievementy na Steame naznačujú, že Rainswept má viac verzií konca, ide však len o príbeh vedľajších postáv a nie hlavnú dejovú linku. Celkový čas, ktorý s Rainswept strávite, neprekročí 5 hodín, tie však určite budú stát' za to. A na konci vám možno, tak ako mne, vypadne nejaká tá slza z oka.

Grafické spracovanie je pomerne jednoduché. Z vizuálu nepadnete na zadok, postavy majú len základné tvary, chýbajú im ústa a ich výrazy sú nemenné. Animácie pohybu tiež nepatria medzi skvosty herného priemyslu. Občas však aj Rainswept prekvapí krásnymi

scenériami prírody, ktoré naozaj stoja za to. Hudba zohráva naozaj veľkú a dôležitú rolu. Je skutočne výnimočná a skvele dopĺňa atmosféru celého titulu.

Dokáže vykresliť jednotlivé emócie, čo je pri takejto nemej hre veľmi podstatné. Hlavné postavy vám totiž pri hraní nepovedia ani slovo a musíte sa spoliehať iba na titulky, pričom aj tie sú iba v angličtine.

Česká alebo slovenská lokalizácia absentuje. Počas recenzie ma soundtrack tak oslovil, že som si po dohraní kúpila celý album. Ten obsahuje prevažne ambientné skladby vynikajúce na meditáciu a relax.

Celkové hodnotenie

Rainswept je krásnou melancholickou hrou, ktorá sa venuje dôležitým a vážnym témam duševného zdravia a medziľudských vzťahov. Ponúka skvelý zážitok a bohatý príbeh, hoci s mierne nelogickým koncom. Kladie dôraz predovšetkým na dialógy a od hráča požaduje veľkú pozornosť. Znalosť pokročilej angličtiny je pri prechádzaní Rainswept nutnosťou. Bez porozumenia textov síce hru prejdete, ale neposkytne vám to ten pravý zážitok.

Martina Juhásová



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
adventúra	Frostwolf Int.	Frostwolf Int.

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra	- chýbajúca česká/slovenská lokalizácia
+ skvelá hudba	- mierne nelogické zakončenie prípadu
+ dobrý príbeh	
+ riešenie ťažkých emocionálnych tém	

HODNOTENIE:

★★★★★

Kingdom Come Deliverance - Band of Bastards DLC

KEĎ V KRAJI MUSIA ROBIŤ PORIADKY ŽOLDNIERI



DLC pre Kingdom Come: Deliverance máme už niekoľko. Tie prvé dve boli určite zaujímavé, až takú revolúciu však do hry nepriniesli. To najnovšie, ktorého sme sa dočkali prednedávnom, sa nazýva Band of Bastards. Podarí sa bande žoldnierov konečne priniesť poriadny sťahovateľný prídavok?

Viete, kto je to Kuno?

Po všetkých udalostiach, ktoré sa stali, nemá Racek Kobyła príliš mnoho ľudí na to, aby v jeho kraji udržiavali poriadok. Chtiac či nechtiac tak musí siahnúť po žoldnieroch, pričom jeho voľbou je družina Kuna. Ten je mu z minulosti dlžný naozaj veľa, keďže Racek ho zachránil pred šibenicou. A či chce alebo nie, Kuno sa musí o poriadok starať bez nároku na akúkoľvek odmenu. Váš, ako Jindru, však Racek poverí oveľa dôležitejšou úlohou. Musíte dohliadnuť na to, aby sa spomínaná partička hrdlorezov krotila a robila presne to, na čo ju Racek najal. A že to veru nebude jednoduché!

Naučte sa bojovať!

Nahnevala ma však hneď prvá úloha, kde sa dostanete do Kunovho tábora. Aby ste sa osvedčili, musíte všetkým dokázať, že sa viete poriadne biť, a už prvý súboj je neskutočne zložitý! Ak ste hrali pôvodný

titul a DLC podobne ako ja, čiže ste sa zakrádali v tieni a nepriateľov otravovali v spánku, tak budete mať veľký problém. Prvý protivník vás dokáže skoliť dvomi za sebou idúcimi ranami ako malinu. Preto som sa vybral späť na tréningové pole a dve hodiny som sa učil lepšie narábať



Nahliadť sa v jeho tábore, budeš jezdiť s jeho družinou na hličky a dáš pozor, aby príliš nezhliedli.



Počas svojho putovania svetom a pri strážení kraja budete spoznávať najmä nové postavy v družine. Tie sú napísané a zahrnané naozaj výborne. Ani jedna z nich nie je otravná (tak ako to bolo napríklad pri predchádzajúcom DLC) a hru si tak z pohľadu príbehu užijete. Príbeh a filmové scény sú tiež o niečo lepšie a vyrovňávajú sa tým z pôvodnej verzie. Do hry pribudlo aj niekoľko vedľajších úloh a pár nových lokalít. Tie sú takým milým prídavkom, hneď však zistíte, že ide o vedľajšiu úlohu, keďže sú oveľa prostejšie ako hlavné.

DLC je dlhé približne dve až tri hodiny (ak nerátam dve hodiny navyše, kde som sa šermoval a trénoval na to, aby som dokázal poraziť prvú postavu), čo mi prišlo príliš málo za predajnú cenu hry. Mimochodom, ostatné súboje sú naozaj jednoduché. S výnimkou toho posledného, ktorý vždy skončil úplne inak a dohral som ho asi na štvrtý pokus.

Hoci sa na to pekne pozerá...

Po zvukovej či grafickej stránke sa toho až tak veľa nezmenilo. Dabing je opäť skvelý a pekné je aj grafické spracovanie. Autori by však mohli niečo spraviť s optimalizáciou, pretože aj po roku je hra neskutočne náročná na hardvér a je to veru peklo. Pri poslednom súboji v



hre, kde bolo naozaj väčšie množstvo nepriateľov a spolubojovníkov, bol titul miestami až nehrateľný.

Toto DLC ma však presvedčilo o tom, že sa tvorcovia učia na vlastných chybách. Ruku na srdce, predchádzajúce rozšírenia neboli príliš dobré. V tomto poslednom som mal pocit, že konečne hrám skvelé DLC s dobrým príbehom, kvôli spomínaným nedostatkom som si však hru zatiaľ neužil tak, ako som si užíval pôvodnú hru. Uvidíme, čo prinesie prídavok A Woman's Lot. Pevne verím, že bude stáť za to.

Verdikt

Keď bola hra predstavovaná, mal som pocit, že ju budem môcť hrať z viacerých uhlov. Žiaľ, vstupná úloha do tohto DLC je súboj s pomerne silným súperom a ak ste doposiaľ Kingdom Come: Deliverance nehrali ako bojovník, budete si musieť súboje natrénovať. Ani to vám navyše nezaručí, že sa cez prvú úlohu dostanete ľahko. Ak však túto až príliš veľkú nedokonalosť prekonáte, nové DLC Band of Bastards prináša omnoho zaujímavejšie úlohy ako predchádzajúce prídavky.

Hoci herná doba je zhruba rovnaká a možno aj kratšia. Či sa DLC oplatí zakúpiť za uvádzaciu sumu, to už nechám na vás.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Warhorse Studios	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý príbeh	- prvý súboj
+ viac filmových scén ako v poslednom DLC	- aj po roku je hra neoptimalizovaná
+ nové postavy	- krátka herná doba

HODNOTENIE:



Devil May Cry 5

DANTE A NERO SÚ SPÄŤ!



Aj keď nie ste fanúšikom žánru hack and slash, sériu Devil May Cry vám určite nie je potrebné nejak extra predstavovať. Dante a jeho Rebellion majú už za sebou nejeden rok a hordy mŕtvych démonov, no tento rok sú späť v plnej paráde!

Capcomu a ich hrám sa v poslednej dobe pomerne darí, o čom svedčí aj úspech Resident Evil či pokračovania Monster Hunter. Devil May Cry je ale séria, ktorá ma za sebou roky úspechu a jej fanúšikovia majú na tvorcov Danteho nemalé nároky.

O to viac, že ide o jeden z najlepších kúskov v hack and slash žánri, ktorého hry musia spĺňať dosť konkrétne požiadavky, aby boli úspešné. Ak nám ale história série má niečo naznačiť, tak je to fakt, že v Capcome vedia, čo robia. Ako je na tom teda nový DMC?

Jedna z vecí, ktoré ocení každý hráč, je možnosť pozrieť si krátky animovaný film, ktorý vám zrekapituluje príbeh série od jej začiatku až po bod, keď vás hra vrhne

rovno do príbehu. To vás hneď vnesie do atmosféry a sekane hordy démonov sa môže začať. Koniec koncov, hráte DMC a to je hlavný dôvod, prečo ste hru zapli. Hor sa vymazať nekonečné zástupy pekelných monštier a urobiť to v čo najlepšom štýle.

Hrateľnostne sa nový DMC od svojich predchodcov príliš nevzdal'uje. V leveloch na vás budú čakať rôznorodé a meniace sa typy démonov, ktorí len čakajú na vaše pohľadanie Rebellionom alebo Red Queen.

Ako vždy sa však kladie dôraz na to, aké pri tom používate útoky, pohyby a kombá. Ak ste skúseným hráčom série, nečaká na vás veľa prekvapení, no na tom nie je nič zlé. Všetko, čo budete zažívať, je totiž skvele spracované a zábavné.

Nejaké novinky sa tu ale predsa len vyskytnú. Hoci niekolk'o hrateľ'ných postáv v DMC nie je ničím novým, dočkali sme sa nových postáv a možností hrať za tie staré a známe. Hru začínate ako Nero, ktorý po novom používa

namiesto svojej démonickej ruky takzvaný Devil Breaker. To je vlastne protetická robotická ruka, v ktorej sa skrýva mnoho možností a variácií, ktoré budete môcť obmieňať a kombinovať.

Či už ide o strieľanie laserov, prit'ahovanie alebo vybuchovanie nepriateľ'ov, možností je niekolk'o a každý si nájde to svoje. V Nerovom arzenáli sa, samozrejme, nachádzajú aj kúsky ako klasický Red Queen a Blue Rose, ktoré sa tiež dočkali nových útokov a variácií.

DMC by ale nebolo DMC bez Danteho a v momente, keď si za neho budete môcť konečne zahrať, sa vám otvoria nové obzory. Hra bola skvelá aj dovtedy, no Dante robí Devil May Cry 5 hrou, akou má byť. K jeho častiam navyše neodmysliteľ'ne patria aj niektoré z najvypeckovanejších soundtrackov, ktoré bojom dodajú ten správny šmrnc.

Tret'ou a poslednou hrateľ'nou postavou je „V“, pri nej však veci začínajú byť trošku

mätúce a neprirodzené. V jednoznačne nie je zlá postava a nie je ani zle nadizajnovaná, no v porovnaní s Danterom a Nerom podstatne zaostáva. Postava V si zakladá na boji z dial'ky a ovládaní troch rozdielnych démonov, ktorí bojujú namiesto vás, čo ako koncept znie naozaj skvele. Problémom je ale jeho prevedenie, ktoré proste nedodáva dostatočný pocit nadšenia a dynamiky, aký by ste od postáv v DMC hre očakávali, keďže vlastne priamo neútočíte na nepriateľov. Často sa tak dostanete do situácie, že niektoré z vašich démonických zvierat zabili a vám neostáva nič iné ako sa stiahnuť a počkať, kým ich viete použiť znova. Sami toho totiž veľa nezmôžete, čo neraz vedie k frustrujúcim momentom.

Ak ste skalným fanúšikom DMC alebo aspoň iných hack and slash hier, ovládanie pre vás nebude až takým problémom. Aj skúsenému hráčovi však chvíľu potrvá, kým sa na pomerne komplikované ovládanie aklimatizuje, čo bude oveľa väčší problém pre niekoho, kto hrá Devil May Cry 5 ako prvú hru. Nepomáha tomu ani fakt, že každá z postáv na útoky používa a prioritizuje iný set tlačidiel, čo ešte viac komplikuje zvykanie si na každú z nich, a to nehovorím o tom, že postupom hry sa učíte nové útoky a stále pribúdajú ďalšie kombinácie.

Postavy majú veľa kvalitne a unikátne spracované osobnosti, ktoré vás budú baviť po celé dianie titulu, čo je vzhľadom na typ hry, ktorá si zakladá na hrateľnosti, skvelým bonusom. Neraz sa budete smiať na plné hrdlo, no príde aj na seriózne či emočné pasáže, pri ktorých budete na ich koniec čakať so zatajeným dychom.

Ak to spojíte so skvele spracovanými fotorealistickými modelmi postáv, miestami sa ocitnete vo výborne spracovaných mini filmových úryvkoch,



ktoré vás mihnutím oka prenesú do hry. Zaujímavým mechanizmom je aj štýl, akým je vyrozprávaný príbeh. Určité sekcie uvidíte z pohľadu jednej z postáv, len aby ste rovnakú sekciu hrali neskôr za ďalšiu a videli to z jej perspektívy.

Hneď na začiatku si určite všimnete, ako skvele Devil May Cry 5 vyzerá. Od vyššie spomenutých realisticky renderovaných postáv a animácií cez dizajn nepriateľov a pohybov až po prostredie a levely samotné, nikdy nebudete mať pocit, že by tomu niečo chýbalo. Ak k tomu pridáte skvelú plynulosť a frame rate, dostanete DMC, od ktorého skoro nemôžete chcieť viac.

K tomu všetkému, samozrejme, patrí aj legendárny soundtrack, ktorý nezaostáva ani v tomto pokračovaní. Vypeckovaná hudba každej z postáv počas jednotlivých sekvencií a bitiek vám bude hrať v hlave ešte dlho po tom, čo sa boj skončí a navnadí vás na ďalší.

Ani technickej stránke nemáme čo vytknúť. Celá hra bežala od začiatku do

konca bezchybne. Žiadne bugy, padnutia a ani iné neduhy som počas niečo okolo tridsiatich hodín kampane nespozoroval.

Čaká tak na vás ničím nerušená zábavná sekačka, akú sme tu už dlhší čas nemali.

Verdikt

Ak máte radi akčné hry ako Metal Gear Rising, Ninja Gaiden, Bayonetta alebo ste proste hardcore fanúšik série Devil May Cry, toto pokračovanie by jednoznačne nemalo uniknúť vašej pozornosti.

Skvele spracovaná technická stránka, postavy, príbeh a všetko okolo neho vás vtiahnu do ničím nerušenej jazdy za zmasakrovaním démonov tak prirodzene, že sa toho nebudete vedieť nabažiť. Jediná kritika sa dá hádam vysloviť iba na adresu novej hrateľnej postavy, ktorá v podstate ani nie je zlá, len mierne zaostáva za dynamickými a akčnými sekvenciami Nera a hlavne Danteho.

Keď vás ale nepresvedčilo ani toto všetko, opýtajte sa sami seba, v akej inej hre môžete za badass demon huntera, ako je Dante, držať v rukách motorku a mlátiť s ňou démonov, a dostanete odpoveď na otázku, či si Devil May Cry 5 máte zahrať.

Richard Mako



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hack and Slash	Capcom	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ postavy a animácie	- útočné
+ nová postava	mechanizmy V
+ hrateľnosť	
a vizuálna stránka	
+ celkové spracovanie	
+ príbeh	

HODNOTENIE:



The Lego Movie 2 Videogame

CESTA ZA DOBRE UKRYTOU KOCKOU



Len krátko po filme The Lego Movie 2 uzerla svetlo sveta aj jeho videoherná sestra – The Lego Movie 2 Videogame. V nej sa opäť stretávame so starými známymi, no aj novými nepriateľmi... či priateľmi?

V hlavnej úlohe opäť stretávame Emmeta, ktorý svojím optimizmom a zručnosťami v stavbe pred piatimi rokmi zachránil mesto Bricksburg. Pre novú hrozbu, mimozemšťanov z Lego Duplo, bol Bricksburg zničený a obyvatelia sa uchýlili do novovzniknutého osídlenia s názvom Apocalypseburg. Jedného dňa sa však všetko mení. Prilietla nezničiteľná mimozemská loď a jej veliteľ General Mayhem unáša najlepších bojovníkov, aby sa zúčastnili veľkej párty. Párty, ktorú Emmet videl vo svojich snoch ako „Ourmageddon“ (v jeho podaní niečo podobné ako Armageddon).

Zatiaľ čo vo filme sledujeme, ako skupinka unesených bojovníkov spolu nadšene pokračuje až na párty a Emmet sa ich

snaží zachrániť, v hre sa pomaličky „prehryzávame“ planétami a na každej z nich priberáme do partie jedného zo svojich priateľov, ktorí sa vďaka nám preberajú z omámenia spôsobeného mimozemšťanmi.

Postavy si môžete počas hry ľubovoľne meniť. Je to priam až nutné, pretože

určité charaktery sa odmietnu rozprávať s Lucy, keď práve v tej chvíli potrebujú Batmana, hoci je im jedno, ak sa naňho premeníte pred ich očami.

Nejde ani tak o to, čo jednotlivé postavy dokážu (každá vie používať všetky veci, ktoré máte k dispozícii), no skôr o





ich zmysel v rámci príbehu. Takýchto interakcií je však len veľmi máličko a väčšinou môžete behať po svete ako svoj obľúbený charakter – či už je to Emmet, chlapík prezlečený za vodný melón alebo čarodejník v trenkách, pretože stratil nohavice. S každou postavou taktiež získate jej jednotlivé kúsky, takže si môžete nakombinovať aj vlastnú (z každého rožku... teda Lega trošku).

Oproti prvej Lego Movie hre je systém hrania odlišný. Už tu nenachádzame obyčajných Builderov (stavbárov) a Master Builderov (majstrov stavbárov). Každá postavička, za ktorú hráte, má k dispozícii všetky odomknuté návody na stavby, vozidlá alebo užitočné predmety ako jetpack, skenovanie okuliare či vystrel'ovací hák. Budovy si však môžete postaviť len v jednom celkom rozsiahlom svete. Čím viac budov budete mať v tomto svete umiestnených, tým viac postavičiek sa tam bude prechádzať.

Na to, aby ste mohli stavať, potrebujete kocky, ktoré získavate rozbíjaním vecí navôkol. Nemusíte sa báť, pri každom mieste, kde máte niečo postaviť, nájdete predmety správnej farby, takže o kocky núdza nebude. Navyše to, čo ste postavili, môžete väčšinou aj zase rozbiť a tým recyklovať. Po pár

hodinách hrania som pri jednej farbe dosiahla aj strop, ktorým je 999 kociek.

Napĺňanie hernej zbierky vecí je veľmi ľahké, no zároveň dosť založené na šťastí. Zbierate totiž kapsule naplnené rozličnými vecami, ktoré sú však generované náhodne, takže po čase sa čoraz častejšie stáva, že dostanete to, čo už máte. Po svete získavate rôznymi spôsobmi päť typov kapsúl:

Základné:

- zelené – dávajú predmety alebo nálepky
- fialové – dávajú postavy
- modré – dávajú budovy alebo vozidlá

Špeciálne:

- červené (super kapsule) – dávajú tzv. „super“ predmety, ktoré napríklad zmenia vašej postave videnie
- červené úlomky – padajú častejšie ako celé červené kapsule a potrebujete ich desať na zloženie celej kapsuly
- zlaté – špeciálne kapsuly, v ktorých sa ukrývajú vždy tri veci, jedna z každej základnej kapsuly (zelená/fialová/modrá)

zlaté úlomky – v debničkách sú, paradoxne, vzácnejšie ako zlaté

kapsule, no ak už máte nejakú z vecí, ktorá padla pri otvorení základných kapsúl, dostanete namiesto nich zlatý úlomok (takže čím viac vecí máte odomknutých, tým je väčšia vaša šanca na úlomok), potrebujete ich päť na poskladanie zlatej kapsuly

Získať ich môžete bojom s nepriateľmi, otváraním debničiek po svete, ktoré hrajú a svietia, takže ak ich aj hneď nevidíte, môžete ich počuť, a plnením úloh. Navyše ešte existuje špeciálny spôsob, ako si odniesť z planéty veľa zlatých kapsúl. Tým je hranie naháňačky s ružovými srdiečkami, ktoré pred vami začnú utekať v momente, keď sa priblížite. Smutné je, že keď vidíte, ako sa nejaké srdiečko formuje, stačí sa k nemu postaviť, veľmi rýchlo stlačiť klávesu na chytenie a kapsula je zaručená.

Ak ste zvyknutí, že hlavnú pasáž prejdete bez čí i len dotknutia sa vedľajších úloh, v tejto hre narazíte na stenu hneď v prvom svete. Vývojári prechádzanie do jednotlivých svetov – dúhový portál – naviazali na počet tzv. Master pieces (špeciálnych modrých kociek). Tie získavate za plnenie questov (aj tých vedľajších), no taktiež ich nájdete voľne po svete, často dobre ukryté. Občas môžete celé minúty behať, hľadať tú poslednú a po čase to vzdať, vyspať sa na to a začať s čerstvou hlavou na ďalší deň. :)

Čo sa týka nepriateľov, v celej hre som narazila iba na hŕstku iných ako Lego Duplo mimozemšťanov a ani tí nestáli za nejakú väčšiu rolu v recenzii. Každý typ Duplo mimozemšťana mal svoj mechanizmus, ktorým sa dal poraziť, no počas boja sa ešte môžete dostať do špeciálneho quicktime eventu, kde v rýchlom slede stlačíte tlačidlá podľa toho, ako sa objavujú na obrazovke, a porazíte tak hŕstku nepriateľov postavením veľkého robota či reproduktorov.

Trochu zamrzelo fakt, že som narazila len na troch veľkých Duplo bossov, ktorí mali



iný a komplexnejší mechanizmus súboja. Pomocou pozorovania bolo potrebné pochopiť, čo treba spraviť a potom aj rýchlo konať. Boj s nimi bol rozdelený na fázy a medzi každou ste mali okno, kde ste rozbíjali ich jadro. K nemu sa dostávalo dost' komplikovane cez rôzne dobre načasované skoky či hrazdy, no aj keď ste to nespravili na prvýkrát, hra vás nijako nepenalizovala a nemuseli ste prejsť celou fázou pred odznova.

Ovládanie bolo veľmi príjemné, intuitívne a z veľkej časti aj popísané, ak by ste náhodou počas hrania zabudli. Pri stavbe ste vždy mali popisy ako otočiť budovu, pri fotoaparáte zase boli popísané tlačidlá na filter, otočenie kamery na odfotenie seba a podobne. Za mínus považujem kameru upriamujúcu sa na vašu postavu. Keď som sa totiž náhodou príliš priblížila k stene, kamera občas nepochopiteľne zamierila kolmo hore nad postavu.

Dostala som sa aj k multiplayeru a jediné, čo sme si z toho z kamoškou odniesli, je, že vlastne ide o dva singleplayer módy na rozdelenej obrazovke. Nepotrebuje



jeden druhého, každý si môže ísť svojou cestou, zobrať svoj vlastný quest a plniť ho nezávisle od toho druhého. Občas síce pomohlo, keď sme boli na opačnej strane mapy a práve tam bolo potrebné niečo vykonať a vrátiť sa k zadávateľovi úlohy.

Jedna postava totiž zobrala quest, druhá ho splnila a prvá zase získala

odmenu, ktorá sa zarátala do spoločného konta. Tým pádom sa skrátil aj čas potrebný na dokončenie úloh a sveta.

Po čase chaotického behania a splnenia jedného sveta na 100% sme sa zhodli, že už aj stačilo, pretože spolupráca tam nehrala takú rolu ako napríklad v Lego Star Wars, kde ste museli v multiplayeri robiť veci ako napríklad naraz stláčať páky.

Záverečné hodnotenie

The Lego Movie 2 Videogame je oddychovka, ktorú by som odporučila hlavne mladšiemu publiku, prípadne vám, ak máte mladšieho súrodenca, ktorý sa chce hrať s vami, alebo ak milujete Lego tituly. Hra je nenásilná a ani tie boje s mimozemšťanmi nie sú také strašné, že by spôsobili nočné mory – hádam len ten detský smiech, ktorý vydávajú Lego Duplo príšerky, je trochu desivý. Pre ľudí trofejníchtivých (aka achievement hunterov) odporúčam pevné nervy a prajem veľa zábavy. Odhadovaný čas čistého hrania príbehu je hodina a 47 minút, no je to len malý úsek toho, koľko času strávite vo všetkých svetoch či už kochaním sa úžasným prostredím alebo hľadaním všetkých skrytých bonusov.

Veronika Jankovičová



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	TT Games	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne farebné svetý celý z Lega	- opakujúce sa úkony
+ hra pre mladšie generácie, oddychová záležitosť pre dospelých	- nestabilná kamera
	- nudné súboje (ak nerátame trochu veľkých bossov)

HODNOTENIE:

★★★★☆

TABACON

- 3. - 5. 5. 2019 -

TABAČKA KULTURFABRIK



TABAČKA KULTURFABRIK



UNIPO



svet
modelov.sk



ARTFORUM



artis
omnis
vydavatelstvo



The Division 2

DVE HRY V JEDNOM BALÍČKU



Ubisoft sa učí. Fanúšikovia Destiny si možno budú pamätať, kam to Bungie dotiahlo ku koncu „života“ Destiny a ako všetko zahodilo pri vydaní dvojky. Všetky vylepšenia, všetky úpravy, prostre všetko. Fanúšikovia The Division sa obávajú toho istého – že namiesto toho, aby vývojári pracovali s tým, čo mali na konci života Division 1 (v tomto prípade patch 1.8), budú pracovať s... problematickou verziou hry pri vydaní. Môžem však všetkých upokojiť. The Division 2 je pokračovanie, ako má byť. Človek by povedal, že možno až príliš bezpečné pokračovanie.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a rovno poviem, že príbeh The Division 2 je slabý, ba až veľmi zlý. Vôbec by nemal byť dôvodom, prečo túto hru hrať, pretože ak ste si ju kúpili kvôli nemu, tak to pravdepodobne budete ľutovať. Asi si toho je vedomé aj štúdio, ktoré nám príbeh vyspoilerovalo prakticky pred vydaním hry tým, že nám prezradilo, čo sa stane po prejdení hlavnej kampane.

V skratke, šesť mesiacov po udalostiach v New Yorku dostane váš agent Division signál z Washingtonu. Po príchode nájde všetko v ruinách a namiesto poriadku vládne chaos samozvaných vodcov. To je potrebné upratať a popritom zabezpečiť, aby sa vírus, ktorý dostal ľudstvo tam, kde je, nešíril ďalej. Nič viac, nič menej. Samozrejme, vaša postava všetko vyrieši, všetkých zachráni, aby sa na konci aktivoval end-game obsah príchodom frakcie Black Tusk. Ale o tom až o chvíľu.

Príbeh The Division mal aj v prvom diele dve zložky – ten priamy príbeh rozprávaný cutscénami a dialógmi v misiách a „storytelling“ prostredia, ktorý bol v jednotke excelentný. Pod to spadajú ECHO nahrávky, audiolog a ďalšie predmety, ktoré približujú svet a obyvateľov počas katastrofy. Lenže hlavný príbeh je slabý a slúži iba hrateľnosti. To je v poriadku, pokiaľ viete, do čoho idete. Preto vám to aj hovorím. Máte pocit, že postavy existujú iba na to, aby vám dávali questy.

Nie sú ničím zaujímavé a špeciálne, nemajú zaujímavé príbehové pozadie a ani ich misie nie sú špeciálne.

Druhá zložka rozprávania je na tom oveľa lepšie, pretože bez toho, aby človek tie postavy z audiologov stretol, buduje si k nim vzťah a je voči nim empatický kvôli komplikovanej situácii, v ktorej sa ocitli. No nie je to dostatočné na to, aby to príbeh vytiahol aspoň na solídnu úroveň. Na rozdiel od vlastných univerz ako napríklad Anthem alebo spomínané Destiny, The Division nemá ani zaujímavú históriu sveta a s príbehom sa nedajú robiť zaujímavé veci vzhľadom na to, že ide o hru, ktorá je založená na reálnom svete.

Autorom sa však podarilo využiť dejisko hry. Z Washingtonu vyžmýkali všetko do poslednej nitky. Počas prechádzania hlavných misií si pripadáte ako turista počas prehliadky mesta. Vývojári totiž umne využili prostredie a natriekali do neho čo najviac pamätihodností



a zaujímavých prostredí, ktoré sa nachádzajú aj v reálnom Washingtone, akurát tu sú prepracované pre potreby hry. Odhladiť od toho, že základňa je v Bielom dome, tak navštívite napríklad Lincolnov memoriál, budovu Kapitolu, Rooseveltov ostrov, Americké historické múzeum či Hotel Grand Washington. Sám som síce vo Washington nebol, no počul som od viacerých ľudí, ktorí ho už navštívili, že mesto je do hry zapracované vierohodne a s neuveriteľným zmyslom pre detail.

To však neznamená nič, pokiaľ je hra nudná a zlá. Našťastie, The Division 2 nudný nie je. Hoci... Ak si prečítate nadpis, určite ste sa opýtali, čo mám na mysli tými dvoma hrami v jednom balíčku. A toto je presne to, čo tým myslím. Hratel'nosť. Konkrétne tú, ktorú zažívate pred Levelom 30 a potom. Tak si pod'me vysvetliť, čo tým myslím.

Ako každá looter-shooter hra, aj The Division 2 má dve fázy. Prvá fáza je dostať sa na Level 30, prežiť príbeh, splniť hlavné a vedľajšie misie a

popritom si schuti zastrieľat'. Lenže problémom je to, že prvá fáza hry stojí na vratkých nohách. Ako som už spomínal, príbeh za veľa nestojí. Horšie však je, že celé to navyše smrdí klasickým Ubisoft open worldom, kde odomkytáte bezpečné úkryty, túlate sa po mape, plníte vedľajšie misie, ktoré sú viac-menej na jedno kopyto, a investujete

svoje body do perkov, ktoré nemajú extra vplyv a navyše ich aj tak budete mať na konci hry odomknuté všetky, pretože dať hráčovi spraviť dôležité rozhodnutia je niečo, čo nechceme...

K tomu si prirátajte zbrane, ktoré majú od ideálu ďaleko, schopnosti, ktoré sú na dlhých cooldownoch a niekedy si pripadáte, že namiesto zachraňovania sveta robíte tú najnudnejšiu „busy work“ na svete. Prestrelky sa menia na šachové partie, kde čakáte, kedy konečne budete môcť aktivovať drona na liečenie, pretože všetky „lekárničky“ vám došli, zatiaľ čo vás nepriatelia obkľúčujú zo všetkých strán. Apropos, umelá inteligencia nepriateľov. Asi som nezažil v hre AI, ktorá by bola tak skvelá a tak dementná zároveň. Nepriatelia vás vedia obkľúčiť, snažia sa vás obísť z boku, aktívne používajú svoje schopnosti, využívajú svoju početnú výhodu a celkovo pôsobia veľmi kompetentne. Teda do momentu, pokiaľ bud' nevyjdú z krytu alebo nesmerujú k nejakému. Vtedy sa im v hlavne prepne vypínač a z inteligentných protivníkov máte proti



sebe zrazu polodementné partizánske oddiely, ktoré vás nevedia trafiť na pol metra a chaoticky utekajú z miesta na miesto. Ale seriózne. Skúste nepriateľa trafiť v momente, keď sa presúva z krytu do krytu. Zrazu sa zastaví a nevie, čo má robiť – či sa má vrátiť k starému krytu alebo pokračovať k novému. Takže tam stojí ako tupelo a čaká, pokiaľ do neho vysypete celý zásobník.

Najhoršie však na tom je to, že vy ako hráč nemáte šajnu, ako sa nepriatelia „vyspia“, čo budí frustráciu. Nepriateľskí vojaci sú totiž schopní vyprodukovať neuveriteľné množstvo poškodenia v krátkom čase, čo vás naštve hlavne v otvorenom svete, kde sa musíte



respawnovať v najbližšom bezpečnom úkryte, ktorý môže byť niekoľko stoviek metrov ďaleko. Takže to uzavrieme tak, že umelú inteligenciu onálepkujeme ako frustrujúco nekonzistentnú.

Ale späť ku kampani. Jedinou jej záchranou je, že ju môžete hrať v kooperácii, čo vám vrelo odporúčam. Misie očividne nie sú dizajnované na hranie pre jedného hráča, a to hlavne v úvodných fázach hry.

Vyhnete sa tak zlomeným ovládačom a frustrácii, čo vám pomôže, aby ste sa dostali k tej „lepšej“ časti obsahu. Drobným problémom je akurát to, že na rozdiel od hlavných misií, kde funguje matchmaking, pri hraní vedľajších misií to tak nefunguje a buď budete musieť počas putovania naraziť na dobrovoľníka, alebo aktivovať „volanie o pomoc“, ktoré vyšle notifikáciu hráčom na rovnakom serveri. V praxi to však znamená, že vám takmer nikdy nikto na pomoc nepríde.

Takže postupne prechádzate misiami, plníte projekty pre jednotlivé osady, levelujete sa, získavate novú výbavu, snažíte sa čím skôr dostať na level 30 a dúfate, že tam sa veci zlepšia. A nejakým zázrakom sa to aj stane.

Je až neuveriteľné, o koľko zábavnejší je endgame oproti základnej kampani. Prostredie je síce totožné, misie sú takmer rovnaké, no aj napriek tomu máte pocit, že niečo je iné. A tým niečím iným je vaša výbava.

V momente, keď ste okolo levelu 25+, vám totiž začnú padat' zlaté (high-end) predmety. Tie prichádzajú so špeciálnymi perkami, ktoré vám uľahčujú život na bojisku. Vďaka nim ste nielenže schopnejší v boji, ale môžete si trúfnuť na prechádzanie misií samostatne a

nepotrebuje k tomu skupinu (hoci stále vám odporúčam prechádzať hru s troma ďalšími agentmi). Až vtedy zistíte, koľko možností pri úprave vašej postavy máte. Každá postava má totiž dve zbrane, osem slotov na výbavu, pričom väčšina slotov má ešte priestor na mody, a taktiež aj dvojicu schopností a aj tie majú priestor na mody.

Keď preto začnete byť obsýpaný zlatými zbraňami, predmetmi a modmi, budete mať skvelý pocit, pretože každý nový predmet citel'ne zlepšuje vašu postavu a dovoľí vám robiť niečo, čo ste predtým nemohli. A to nie je všetko! Po dosiahnutí levelu 30 dostanete prístup k špecializáciám.

V hre sú zatiaľ tri a sú reprezentované skvelou snajperkou, kušou s vybuchujúcimi nábojmi a granátometom. Každá špecializácia taktiež prichádza s vlastným stromom schopností a tie sú tak rôznorodé, že budete musieť uvažovať nad tým, ktorému sa chcete venovať. Tu leží pravá zábava v The Division 2 – získavanie lepšej výbavy,

ktorá vám dá vlastnosti, ktoré ste predtým nemali. Práve vďaka nim môžete následne prechádzať ťažší a ťažší obsah, získavať lepšiu a lepšiu výbavu a skladať si ideálne zbrane.

Keď vám navyše ideálne zbrane nepadnú, viete si vďaka rekalkulačnej stanici preniesť užitočné perky na iný kus výbavy vo vašom inventári, čo zjednodušuje hľadanie „god tier“ výbavy a dáva vám dôvod putovať po svete a hľadať materiály potrebné na craftovanie alebo rekalkuláciu.

Ako som už spomínal, po prejdení kampane, ktorú nezdoláte skôr ako po dosiahnutí levelu 30 (posledná misia je zamknutá až do získania posledného levelu), sa spustí udalosť, keď do Washingtonu príde frakcia Black Tusk. Pre vás to znamená nové typy nepriateľov na zabíjanie, nový loot na získavanie, prístup k tzv. World Tiers (úrovne obťažnosti sveta) a hlavne upravené verzie už existujúcich misií.

Do nich totiž vtrhli práve jednotky Black Tusk, takže budete síce prechádzať rovnakými prostrediami, ale čeliť budete úplne iným nepriateľom, čo, samozrejme, mení aj prístup k boju. K dispozícii budete mať navyše aj pôvodné verzie týchto misií, čo zvyšuje znovuhrateľnosť.

To však zďaleka nie je všetko. Repete si zopakovali Dark Zones, ktoré pracovne nazývam divokým západom hry. Anarchia je pravdepodobne slovo, ktoré by ich vystihovalo. Vo Washingtone sú dokonca tri. Každá má špecifických nepriateľov a preto každá z nich stojí za návštevu.

Práve v Dark Zones vidieť najväčší pokrok dvojky oproti jednotke, ktorým je balans. Dark Zone v jednotke bola takmer nehrateľná. Kombinácia „burst





healingu', skupín, ktoré neustále gankovali a výbavy, ktorá veľmi rýchlo prešla do šialeného módu (hlavne kvôli dôrazu na sety), spôsobila, že buď ste spôsobovali utrpenie ostatným, alebo niekto spôsoboval utrpenie vám.

V The Division 2 je však všetka výbava štandardizovaná. Perky a schopnosti, ktoré spôsobovali problémy, boli z hry odstránené a hoci sa stále nevyhnete otravným gankom, celkovo je Dark Zone oveľa lepším zážitkom. Stále prináša stres a v jednom kuse sa budete pozerat' na to, aby vás niekto od chrbta nezastrelil, ale to je čaro Dark Zone.

Mechanizmy sú však oveľa férovejšie a oveľa transparentnejšie. To isté vlastne platí aj pre PvP segment. Ten bol v jednotke pridaný až v pokročilých štádiách života hry a trpel presne kvôli zlému balansu. Tu je však všetko štandardizované a hoci Conflict toho veľa neponúka (dvojicu módov a zopár máp), stále je skvelé ho mať v hre pre prípad potreby.

The Division 2 však trpí syndrómom pokračovania, teda faktom, že odhliadnuc od lepšieho balansu a niektorých noviniek sa hádam až príliš podobá predchodcovi. Nevieť však ako to spracovať. Na jednej

strane je to pre fanúšikov jednotky skvelé, pretože vedľa, čo dostanú, no na druhej strane mám pocit, že minimálne v niektorých oblastiach by si hra zaslúžila mierny pokrok. Hlavne z hľadiska dizajnu misií, ktorý sa veľmi rýchlo zmení na trojicu „zabi niekoho“, „aktivuj niečo“ alebo „obráň toto územie“. Ak ste hrali jednotku, budete ako doma, možno však až príliš doma.

Áno, získavať novú výbavu je skvelý pocit, zvyšovať gear score je ešte lepší a hra je asi najkomplexnejším looter-shooter produktom za posledné roky (možno od čias Borderlands 2), no aj tak sa niekedy neubránite pocitu „been there, done that“.

Niečo, čo sa konkurencii darí potláčať vďaka tomu, že ich univerzá nie sú závislé na realite a tak môžu do hry prinášať prvky, ktoré si vývojári The Division 2 nemôžu dovoliť. Je to výhra a zároveň aj preklatie.

Pretože keď vypálite do nepriateľov tri zásobníky a oni aj tak stoja na nohách, tak niekedy neviete, čo si máte myslieť odhliadnuc od toho, že „je to hra“.

Je to však krásna hra. Ponúka celé prieťahle obsahu a zaujímavých činností. O chvíľu príde Raid a navyše všetok

DLC obsah bude zadarmo. Washington je navyše graficky dych-vyrážajúci, rovnako ako je aj zmysel pre detail. Tu sa perfektne ukazuje to, aký vplyv na hranie a na atmosféru má prostredie, ktoré je uveriteľné a skrýva mnoho drobností, ktoré si veľmi hráčov nevšimne, no ak si ich všimnete, tak vám to dá pocit miesta, kde niekto žil a ktoré dýcha históriou. Len tak mimochodom, soundtrack je skvelý. Fakt. Nerozumím, prečo vývojári neumožnili hráčom púšťať si jednotlivé skladby počas potuliek mestom.

A len tak mimochodom číslo 2, hra stojí za to už len preto, lebo vám umožní „prevteliť“ sa do Nica Cagea a ukradnúť Deklaráciu nezávislosti. A to stojí za všetky drobné.

Verdikt

The Division 2 je najkomplexnejšou a najlepšou looter-shooter hrou pri vydaní. Žiadne „o tri mesiace, o pol roka“. Autorom sa podarilo dodať hráčom dlhotrvajúci komplexný zážitok, kde je zber lootu spojený so skvelým pocitom. Teda ak prežijete to, že vlastne hráte The Division 1.5 a že príbeh za veľmi nestojí.

Ak však hľadáte vybalansovanejšiu a vo všetkých smeroch lepšiu jednotku, tak ste v správnej stanici. Mnoho módov, veľké množstvo misií, kopa lootu, PvP, PvE, PvPvE – The Division 2 má všetko, na čo si fanúšik žánru spomenie.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
looter-shooter hra	Ubisoft	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ omnoho lepší balans oproti jednotke	- perky (fakt, že ich aj tak získate všetky, znamená, že sú bez zmyslu)
+ neveriteľný zmysel pre detail	- príbeh za veľmi nestojí
+ variabilita pri úprave postavy	

HODNOTENIE:

★★★★☆

ATOM RPG

ATOM RPG JE FALLOUTOM, KTORÝ SME NIKDY NEDOSTALI. JE TAM VŠAK „ALE“



Ak by Fallout 2 po zničení Enklávy emigroval na Východ a vrátil sa až v novom tisíročí, viem si predstaviť, že nejako takto by mohol vyzerat'. Ruské izometrické ATOM RPG sa ani nesnaží svoju inšpiráciu kultovou klasikou od štúdia Black Isle zakryť. Naopak, niekedy až príliš silno tlačí na pomyselnú pílu, len aby bolo jasné, že toto je nefalšovaný ruský nástupca slávnej postapokalyptickej série.

Ako totiž všetci vieme, keď duševné vlastníctvo značky Fallout prešlo v roku 2007 pod krídla Bethesda, vojna sa síce stále nezmenila, ale Fallout áno.

Hra ATOM od rovnomenného štúdia veľmi pripomína zrušený Fallout 3, ktorý väčšina hráčov pozná pod názvom Van Buren. Samozrejme, keďže sa F3 nikdy nedočkal vydania (fňuk), môžeme len hádať, nakoľko by tieto dva tituly boli podobné... ale trúfam si tvrdiť, že ATOMu sa vcelku slušne podarilo okopírovať charakteristiky prvých dvoch dielov falloutovskej série: izometrický pohľad, ťahové súboje a

istú dávku šialenosti, bez ktorej by bola apokalypsa len o nudnom prežití.

Mohla byť však dávka radiácie, ktorú hra schytala, vyššia? To určite.

Na rozdiel od Falloutov sa ATOM svojou

atmosférou a zasadením drží viac pri zemi. Tvorcovia sa buď báli zariskovať, že im niekde kvôli zeleným splaškom narastie prst navyše, alebo im jednoducho len chýbala kreativita vývojárov z Black Isle. Fallout priniesol mutantov, super mutantov, vertibirdy, celú alternatívnu





históriu USA odohrávajúcu sa vo svete, v ktorom sú ešte aj rádiá poháňané atómovou energiou. ATOM však prezentuje ani nie tak postapokalyptické, ako skôr dystopické Rusko, kde sa mnohí živia farmárčením, k moci sa dostali gangy a neexistuje žiadny centrálny mocenský systém. Sem-tam vás síce ožiarí močiar s nazelenalou parou, čudsnými hričmi a niekoľkými sudmi so symbolom rádioaktivity, no inak...

Pri hraní Falloutu som mal pocit, že všetko je nenávratne v ruinách, svet sa skutočne skončil a ľudstvo začína písať úplne novú kapitolu dejín. Takýto pravý postapokalyptický „fíling“ sa pri ATOMe nedostavil. Nenašiel som žiadnu alternatívu k veľkým protiatómovým bunkrom, dvojhlavým kravám, Pipboyu, Vaultom, mimozemšťanom, energozbroji, votrelcom, kentauirom či častiam populácie, ktoré sa vrátili do doby kamennej. ATOM hráčovi ponúka pútavý a zaujímavý svet, no nič čudnejšie než obrovské pavúky v ňom nenájdete. Sem-tam sa vám v jaskyni podarí zabiť niečo veľké, podobné zmutovanej gorile, no inak budú vašim najväčším problémom banditi, otrokári, zloději, vrahovia... jednoducho ľudia. Ako vy. Žiadna ruka ani noha navyše. Ak by som to mal porovnať s inou, tematicky podobnou

sériou, tak poviem, že ATOM je ako prvý Šialený Max a Fallout ako jeho kultovejšie pokračovania. Aby som však uviedol veci na pravú mieru: ATOM ma bavil, čomu nasvedčuje aj vyše 40 odohratých hodín, zatiaľ čo filmový Mad Max, ktorý celé šialenstvo vlastne odštartoval, vôbec.

Jednoducho mi je len trochu ľúto, že sa autori trochu viac nepohrali s atmosférou hry. Chcel by som toho falloutovského post-apo bláznovstva v ruskej verzii zažiť trochu viac. Väčšia kreativita by nezaškodila prakticky vo všetkom... od lokácií, cez zbrane, až po vašich spoločníkov. Všetko je uveriteľnejšie než vo Falloute, no tak trochu tomu chýba vlastná identita.

ATOM je inšpirovaný nielen Falloutom, ale celkovo klasickými RPG typu Baldur's Gate či Torment. V hre síce nie je ani zd'aleka toľko čítania, no dialógy sú napriek tomu štylizované literárnejšie než vo Falloute a celkovo majú slušnú kvalitu. Poctivých hráčov poteší, že takmer s každým NPC môžete viesť relatívne plnohodnotný dialóg, čo je jednou z mnohých vecí, ktoré ATOM kvalitatívne odlišujú od mnohých iných, na prvý pohľad ambiciózných indie projektov, ktoré však nedopadli dobre. Skutočne, je to menší zázrak, že medzinárodné

štúdio zlepené z ľudí žijúcich v štyroch rôznych krajinách dokázalo – prakticky pomedzi prsty, keďže hru údajne vyvíjali popri svojich full-time prácach – vytvoriť niečo také komplexné a zábavné. ATOM je hra, z ktorej cítite, že aj keď sa miestami možno až príliš inšpirovala inými titulmi, je robená precízne a s láskou. Po technickej, výkonnostnej a vizuálnej stránke síce nejde o žiadny zázrak, no za cenovku 15 eur dostane bežný hráč zhruba 30 hodín zábavy. Tí uvoľnenejší a dôslednejší až o tretinu či polovicu viac. A v takom prípade dokážem hre odpustiť aj nepraktický inventár či predpotopný denník úloh (questov), ktorý vám vo väčšine prípadov vôbec, ale vôbec neporadí, hoci pre základnú orientáciu stačí.

Nejde pritom len o pomer ceny a výsledku či vyjadrenie uznania partii očividne talentovaných vývojárov; ATOM je veľmi dobrou RPG, ktorú ocenia najmä fanúšikovia žánru... a obzvlášť priaznivci série Fallout. Podobne ako v ňom, ani tu nejde až tak o dychberúci príbeh (povedzme si narovinu, že hlavná dejová línia nie je to, čo Fallout preslávalo). Mapa a ľudia, ktorí ju okupujú, však stoja za spoznávanie, či už ide o pološialeného komunistického básnika alebo divožienku žijúcu na odl'ahlej farme, ktorá z nejakého dôvodu chce, aby ste boli jej „prvým“. O obrovskom psovi, ktorého nájdete náhodne v pustatine, ako zúriivo bráni svojho majiteľa pred útočníkmi, ani nehovoriac. Tušíte správne, že duchovný nástupca pôvodných Falloutov sa jednoducho nezaobíde bez štvorného spoločníka.

ATOM patrí do starej školy RPG, ktoré vás pri hraní nevodia za ručičku. Hra vám povie, čo máte spraviť a zhruba kde, no nič vám nepodstrčí na striebornom podnose a nikam vás netlačí. Skvelé je, že máte absolútnu slobodu na mape naozaj slušných rozmerov, a hoci vás náhodné prepady v podaní hmyzu, prerastených potkanov či lúpežníkov začnú v istom bode skôr otravovať, samotný súbojový systém je takmer





presnou kópiou toho falloutovského. Pre mňa to je plus, nakoľko som si čarovne jednoduché ťahové súboje vo Falloutoch užíval – ak však dúfate v niečo zložitejšie od akčných bodov, budete sklamaní.

Nie však vo všetkom si vývojári vzali príklad z Falloutu. Systém tzv. „perk“ v hre absentuje, no nahradil ho akýsi strom bonusov. Levelovanie je v hre pomalé, najhoršie však je, že za každú bonusovú schopnosť, ktorú si vyberiete, sa vám automaticky zvýšia bodové nároky na tie ďalšie. Inak povedané, čím máte vyššiu úroveň, tým ťažšie bonusy získavate, nehovoriac o tom, že tie najlepšie sa vždy ukrývajú za morom iných, síce praktických, ale nie úplne potrebných. Ide o šikovnú taktiku, vďaka ktorej si budete nasledujúci bonus vyberať veľmi, veľmi opatrne.

Keďže s vami levelujú aj vaši spoločníci, je možné uplatniť istú mieru taktizovania. Munícia je naozaj cenným a najmä drahým tovarom, a tak sa vždy oplatí cvičiť vášho spolubojovníka napríklad v puškách, ak vy preferujete pištole.

Tretí môže zasa využívať najmä samopaly. Druh munície sa síce v niektorých prípadoch prekrýva, a tak nakoniec môžete bez nábojov skončiť ako vy, tak aj váš spoločník... no nôž v zálohe

to vždy istí. A podobne ako Falloute, ani v ATOME neradno boj nablízko podceňovať.

Čo hre skutočne kvitujem, je pocit, že nikdy tak úplne nebudete na vrchole potravinového reťazca. Čím ste silnejší vy, tým lepší arzenál a výbavu majú aj protivníci, ktorých pri cestách náhodne stretnete. Väčšina z nich útočí v partiách, čo je logické, a aj keď už na nebezpečenstvo nebudete sami a spoločnosť vám budú robiť dvaja ostrieľaní chlapci, nebudete ani zďaleka za vodou. Lekáričky sú, podobne ako náboje, drahým špásom, a autori ATOMu si dali záležať, aby pre vás boli súboje skutočným bojom o život. Z každého náhodného stretnutia sa môžete „vykecať“, a tým sa mu úplne vyhnúť, no na strane druhej... ako sa lepšie dostať k peniazom, než tak, že ukradnete výbavu mŕtvym súperom, ktorí ju aj tak už nebudú potrebovať?

Na záver sa, paradoxne, upriamim na to, čo v hre musíte spraviť ako úplne prvé, a síce tvorbu postavy. Systém je opäť kópiou toho vo Falloute, a teda aj tu máte – s niekoľkými rozdielmi – niečo na štýl S.P.E.C.I.A.L. V ATOME však to, ako investujete svoje charakterové body, zaváži ešte viac než ako tomu je v jeho americkej predlohe. Ak si chcete

vytvoriť perfektného bojovníka, zabudnite na to, že budete pri každom postupe na novú úroveň získavať množstvo „Skill Points“ (body zručností) alebo že budete schopní presviedčať ľudí, aby vám pomáhali... nieto sa s vami ešte vyspali! Platí to aj recipročne: ak budete mať podrezaný jazyk, vysokú inteligenciu, všímavosť aj charizmu na rozdávanie, nezostane vám už priestor na to, aby ste mali veľa HP (bodov zdravia) či akčných bodov, ktoré pri súbojoch využívate na strelbu, pohyb, vstup do inventára či nabíjanie zbraní. Systém tvorby postavy je tvrdý, no vyvážený.

Ak chcete z hry po obsahovej stránke vytiažiť maximum, skúste ísť podobnou cestou ako napríklad v Tormente a sústreďte sa skôr na diplomatické vlastnosti. Oplatí sa to a v hre sa vám otvorí oveľa viac možností. Súboje však budú, prirodzene, o to ťažšie – ale byť post-apokalyptickým ruským Casanovom, to je viac než férová kompenzácia!

Verdikt

ATOM je jednou z najlepších indie RPG súčasnej hernej scény. Od pôvodných Falloutov ju odlišuje len veľmi málo vecí, pričom najvýraznejšou je chýbajúca kreativita... alebo dostatočný rozpočet. Napriek tomu je však obdivuhodné, čo sa súdruhom z Atom Teamu podarilo dokázať. 15 eur je v tomto prípade veľmi skromná cenovka.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	TT Games	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ ambiciózne RPG	- opakujúce sa úkony
+ 30+ hodín kvalitného obsahu	- nestabilná kamera
+ veľa muziky za málo peňazí!	- nudné súboje (ak nerátame trochu veľkých bossov)
+ množstvo úloh	

HODNOTENIE:



ZAŽITE V IMAX 3D

DC

SHAZAM!

POVEDZ TO SLOVO



NEW LINE CINEMA PRESENTS A PETER SACHAN PRODUCTION "SHAZAM!" ZACHARY LEVI MARCEL ROUSSEAU
ASHER ANGELO JACK O'QUINN GRANT AND LAMAR HOOKS BY BENJAMIN WELLS
WRITTEN BY BOB DEBELAK AND MICHAEL JELLY PRODUCED BY JENNIFER SPENCE
DIRECTED BY DAVID F. SANDROFF
CASTING BY WALTER HAMADA GREG JOHNS MONA SOKOLAN RICHARD BRIDGES
DAVE NEUSTADTER DANNY GARCIA ANDAM GARCIA MAXINE JOHNSON
BASED ON DC STORY BY HENRY GAYDEN AND DAVID LEMKE WRITTEN BY HENRY GAYDEN
PRODUCED BY PETER SACHAN DIRECTED BY DAVID F. SANDROFF

V CINEMAX
OD 4. APRÍLA

AJ V 3D A IMAX 3D

NEW LINE CINEMA

DC

WARNER BROS. PICTURES

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

CINEMAX

ASUS ROG Strix SCAR II

ASUS ROG Strix SCAR II sú herné notebooky s najnovšími grafickými kartami NVIDIA GeForce RTX. V porovnaní s predchádzajúcou generáciou sú rýchlejšie a ponúkajú aj nové technológie, ako je Ray Tracing a inteligentný prepočet z nižšieho rozlíšenia.

Nová generácia grafických kariet NVIDIA GeForce RTX sa konečne dostala aj do notebookov. Využíva architektúru Turing a prináša dostatok výkonu, ktorý zabezpečuje trojciferný počet snímok za sekundu pri hraní oblúbených FPS titulov. Grafické karty RTX sú tiež vhodné pre virtuálnu realitu a podporujú technológie Ray Tracing, DLSS a množstvo ďalších funkcií. Notebooky ROG Strix SCAR II majú vo výbave displeje s rýchlymi obnovovacími frekvenciami 144 Hz, dobou odozvy iba 3

ms a tenkými rámkami, čo ocenia najmä hráči FPS titulov. Ponúkajú aj dobrý kontrast a široké 170° pozorovacie uhly. Dostupné sú vo veľkostiach 15,6' a 17,3'.

Základom notebookov ROG Strix Scar II je procesor Intel Core i7-8750H 8. generácie s taktom 2,2 GHz, ktorý je možné zvýšiť až na 3,9 GHz. K dispozícii je tiež 16 GB operačná pamäť DDR4 2666 MHz a 512 GB SSD úložisko. Nechýba ani vylepšené chladenie pre vyšší výkon a nižšiu hlučnosť. Chladenie HyperCool Pro obsahuje rozšírenú chladiacu dosku, ktorá absorbuje teplo a rovnomerne ho rozširuje, aby sa zabránilo prehrievaniu systému a teplota súčiastok čipovej sady nepresiahla 90 °C. Dva výkonné 12V ventilátory poskytujú väčší prietok a zvýšený tlak vzduchu pre chladenie CPU a GPU a

odvádzajú horúci vzduch. Strix SCAR II je vybavený hernou klávesnicou s technológiou HyperStrike Pro, ktorá okamžite reaguje na príkazy. Klávesnica ponúka technológiu N-key rollover a životnosť klávesov až na úrovni 20 miliónov stlačení. V jej výbave nechýbajú ani štyri klávesové skratky, štyri zóny prispôsobiteľného RGB podsvietenia ROG Aura Sync a ergonomicky navrhnuté klávesy s 0,25 mm zakrivením. Technológia ROG Overstroke umožňuje skoršie reakcie klávesov a má dlhšiu aktívnu zónu stlačenia. Na klávesnici je zvýraznená skupina WASD klávesov s priehľadnými krytmi.

Modely ROG Strix SCAR II GL504GV-ES020T a GL704GV-EV016T sú u nás v predaji za cenu 1999 eur, resp. 2099 eur.



Genesis Helium 400BT



Reproduktory Helium 400BT sú vybavené drevenou konštrukciou, 4" basovým reproduktorom a 2,3" strednotónovým reproduktorom, čo je zárukou kvalitného zvuku a hlbokých basov.

Vďaka týmto vlastnostiam sú reproduktory Helium 400BT ideálnym spoločníkom pri hraní vzrušujúcich hier, počúvaní hudby ako aj pozeraní filmov. Komfortné používanie zaručuje ovládací panel umiestnený na pravom boku reproduktora, na ktorom sa nachádzajú gombíky na ovládanie úrovne hlasitosti, vysokých a nízkych tónov. Na bočnom paneli sa tiež nachádza spínač pre zmenu režimu Bluetooth a AUX.

Reproduktory Genesis Helium 400BT sú dostupné za odporúčanú koncovú cenu 53 eur vrátane DPH.

TP-Link Archer VR2800v



Archer VR2800v je nový Super VDSL telefónny router so štandardom 11AC Wave2 s kombinovanou rýchlosťou prenosu dát až 2767 Mb/s.

Konkrétne pomer 600 Mb/s na 2,4 GHz je ideálny pre každodenné surfovanie a zasielanie e-mailov, zatiaľ čo 2167 Mb/s na 5GHz pásme zaisťujú 4K streaming a hranie hier úplne bez omeškania. Disponuje aj technológiou 4x4 MU-MIMO, primárne určenou pre malé a stredné podniky (HD telefónie) a domácnosti s mnohými pripojenými zariadeniami, ako sú inteligentné telefóny, tablety, notebooky, inteligentné televízory a média prehrávače (Super VDSL).

Okrem silného 2-jadrového 1 GHz procesora je router vybavený aj dvoma rýchlymi portami USB 3.0.

AVerMedia Live Gamer MINI



AVerMedia uvádza na trh Live Gamer MINI. Nástupca najpredávanejšej karty Live Gamer Portable Lite ponúka Full HD rozlíšenie pri 60 snímkach za sekundu.

Live Gamer MINI disponuje technológiou plug and play pre vysielanie a nahrávanie obsahu prostredníctvom USB 2.0 bez nutnosti

inštalácie ovládačov. V kombinácii s novo navrhnutým AVerMedia Stream Engine softvérom pre podporu aplikácií tretích strán je schopná pracovať s nulovým využitím procesora.

Strihová karta spolupracuje so streamovacími aplikáciami tretích strán, ako sú Streamlabs, OBS a Xsplit.

AVerMedia Stream Engine poskytuje užívateľom prostredie pre nahrávanie originálneho herného obsahu bez ďalšieho zaťaženia procesora, zatiaľ čo môžu aj naďalej vysielat' s webkamerou a grafikou tak, ako sú zvyknutí. Pre tvorcov vyžadujúcich vysielanie na viacerých platformách zároveň, napríklad na YouTube, Twitch či Facebook a iných, je k dispozícii AVerMedia softvér RECentral s možnosťou nastavenia rozlíšenia a dátového toku zvlášť pre jednotlivé sociálne siete, a to v rámci jedného počítača.

AVerMedia Live Gamer MINI je k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 3350 Kč s DPH v Českej republike a 129,90 eur s DPH na Slovensku.



AORUS RGB M.2 NVMe SSD 256GB

PRODUKT DOBY RGL-LEDÍODOVEJ



Nie je to tak dávno, čo som mal možnosť pozrieť sa na nový počín spoločnosti Gigabyte, ktorým táto firma vykročila do doposiaľ neprebádaných vôd spotrebiteľských SSD diskov. Disk s názvom GIGABYTE M.2 PCIe 512 GB SSD nebol nejakým prehnane silným produktom, no za svoju cenu ponúkol disk v M.2 formáte s dostatočnou kapacitou a obstojnými rýchlosťami. Gigabyte však nie je iba Gigabyte. Tak ako aj iné spoločnosti, aj Gigabyte predáva rad svojich výrobkov pod svojim menom a potom má ešte prémiové rady Aorus pre tie najvýkonnejšie produkty. Čo sa teda dá očakávať od diskov s názvom AORUS RGB M.2 NVMe SSD?

Prvý hlavný rozdiel oproti spomínanému Gigabyte disku, ktorý neunikne oku pozorného čitateľa, je prídanie

písmeniek NVMe v názve. To napovedá o vyšších rýchlostiach.

Tou najväčšou zmenou ale prešiel hlavne samotný disk, ktorý už nie je len jednoduchým kúskom plastiku a elektroniky, ale skončil zaobalený v pasívnom chladiči s bonusom v podobe loga AORUS orla podsvieteného RGB LED diódami.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

AORUS RGB M.2 NVMe SSD dostanú záujemcovia v naozaj štýlovej čiernej krabičke so zopár základnými informáciami a logom AORUS v striebornej farbe, chránenej tenkým priehľadným plastikom. Balenie je rovnaké ako pri 256 GB, tak aj pri 512 GB variante. Do budúcnosti by som

možno uvítal nejaký systém s vytŕčajúcim papierovým alebo plastovým úchytom, keďže krabička je v svojom uložení naozaj natesno, no s trochou snahy a dlhšími nechtami sa mi podarilo dostať k obsahu.

Vnútri balenia je disk uložený, na svoje rozmery a váhu, v naozaj robustných nárazníkoch z mäkkej peny. Pod ním sa ešte nachádza malá brožúrka s návodom na inštaláciu a pár právnickými informáciami.

Softvér

Keďže ide o komponent s RGB podsvietením, bude ho treba cez nejaký softvér aj ovládať. V Gigabyte majú, našťastie, ovládanie podsvietenia svojich produktov už dlhšie zvládnuté



programom RGB Fusion 2.0 a ten posluži aj pri tomto disku. Treba si však dať pozor na jeden fakt.

Momentálne je podporované ovládanie RGB podsvietenia iba na matičných doskách s Intel čipsetom Z390. Svetielka si síce užijete po pripojení do akéhokoľvek M.2 portu, no samotné ovládanie s inou doskou ako Z390 jednoducho nevládnete, takže na to pri potenciálnom výbere treba dávať pozor. Druhý program, ktorý spríjemní používanie tohto SSD, sa volá SSD Tool Box a dokážete si vďaka nemu pozrieť všetky dôležité parametre a informácie o disku ako teplotu, využitie či ostávajúcu životnosť.

Komponenty a avizované parametre

Aorus RGB M.2 NVMe SSD disky sú momentálne dostupné v dvoch kapacitách – 256 GB za 79 eur a 512 GB za 132 eur.



Obe verzie ponúkajú pamäťové moduly značky Toshiba s architektúrou TLC NAND FLASH a ovládač od spoločnosti Phison, ktoré sa dajú nájsť aj v rade produktov iných renomovaných spoločností.

Po stránke rýchlostí si ľubuje Gigabyte čísla až 3100 MB/s pri čítaní a 1050 MB/s pri zapisovaní nižšej kapacity a 3480 MB/s pri čítaní a 2000 MB/s pri zapisovaní na disku s 512 GB kapacitou.

Vysoké rýchlosti čítania sú dosiahnuté plnou podporou x4 PCIe liniek, hoci rýchlosti zapisovania až tak neohúria.

Testovanie

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

Zhrnutie

Zakomponovanie štýlového podsvietenia sa odrazilo na cene možno ešte viac, ako to býva aj pri bežných produktoch ako matičné dosky či grafické karty.

Kvalitné riešenie na tak malom komponente si totiž vyžaduje oveľa šikovnejší prístup ako len umiestnenie pár LED diód na veľký produkt.

Rýchlosťami čítania dokážu uspokojiť AORUS RGB M.2 NVMe SSD aj tých najnáročnejších hráčov, no pokiaľ zvyknete zapisovať väčšie množstvá dát, bude lepšie pozrieť sa po iných, menej štýlových a aj o niečo lacnejších riešeniach.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

Gigabyte

Cena s DPH:

79/132€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý pasívny chladič
- + naozaj štýlové podsvietenie
- + skvelý softvér

- vyššia cena
- možnosť ovládať podsvietenie len na Z390 doskách

HODNOTENIE:



Creative Stage

CENOVĽO DOSTUPNÝ SOUNDBAR K VÁŠMU TELEVÍZORU



Prednádávnom sme vám priniesli recenziu ([link](#)) soundbaru od spoločnosti Creative s názvom Stage Air, ktorý ponúka veľmi dobrý pomer ceny a pridanej hodnoty v podobe vstavanej batérie či pripojenia pomocou technológie Bluetooth. Dnes sa pozrieme na jeho väčšieho súrodenca, ktorý namiesto vstavanej batérie servíruje výrazne vyšší výkon, diaľkové ovládanie a samostatný subwoofer. Pomôže tak vylepšiť ozvučenie vašej obývačky, pričom nezruinuje vašu peňaženku.

Balenie

Balenie je aj tentoraz jednoduché a účelné. Okrem samotných 3.5mm reproduktorov v ňom nájdete ešte používateľský manuál, skrutky a hmoždinky na montáž na stenu, aux kábel a keďže je systém

určený prevažne pre televízor, výrobca pribalil aj jednoduché diaľkové ovládanie.

Je trochu škoda, že sa v balení nenachádza aspoň HDMI alebo optický toslink kábel, keďže soundbar ponúka možnosť pripojenia pomocou oboch spomenutých rozhraní. Tiež ma mierne zarazilo, že výrobca k ovládaču nepribalil ani AAA batérie.

Dizajn a konštrukcia

Po stránke konštrukcie je samotný soundbar prakticky zhodný s nedávno testovaným modelom Air. Celé telo je zostavené z dobre vyzerajúceho lesklého plastu. Na pravom boku sa nachádzajú ovládacie tlačidlá a port na pripojenie USB kl'úča, vzadu potom nájdeme optický vstup,

HDMI ARC, 3.5mm AUX konektor a držiaky na pripevnenie soundbaru na stenu.

Ako už bolo spomenuté v úvode recenzie, systém Stage ponúka samostatne stojaci subwoofer pre doplnenie nízkych frekvencií. Ten je spojený so soundbarom pomocou samostatného konektora. Ozvučnica subwoofera je postavená z MDF dosky, vpredu je umiestnený bassreflex otvor a na pravej strane je pod jemnou sieťkou ukrytý basový reproduktor, ktorého priemer sa mi však nepodarilo vypátrať. Celkovo teda ide o elegantnú zostavu, ktorá bude ladiť s väčšinou televízorov.

Dojmy z používania a zvuk

Zapojenie celej zostavy je otázkou chvíľky, stačí iba prepojiť subwoofer so



soundbarom a celý systém potom zapojiť do elektrickej siete. Potom si už len stačí vybrať, akou formou chcete pripojiť zostavu k zdroju zvuku a máte hotovo. Po zapnutí je potrebné pomocou ovládača navoliť príslušný vstup, o čom vás informuje malý displej uprostred soundbaru. Pri používaní s TV som využíval hlavne optický vstup, keďže prepojenie cez HDMI ARC mi ani po dlhšej snahe nefungovalo stabilne. Miestami mi vypadal zvuk, prípadne sa celý systém akoby sám odpájal. Je ale celkom možné, že chyba je v mojom televízore a u vás sa podobný problém nemusí vôbec objaviť.

Po zvukovej stránke ide v porovnaní so vstavanými reproduktormi v televízore, samozrejme, o výrazný posun. Nezáleží pritom, či sledujete televízne noviny alebo akčné scény plné explózií. Zvuk je neporovnateľne bohatší a hlasnejší. Celkový výkon zostavy je 80W, pričom na soundbar poskytne 2x20W a subwoofer disponuje výkonom 40W. To sú vzhľadom na rozmery reproduktorov naozaj slušné hodnoty a zvukovo zostava bez problémov zaplní aj väčšiu miestnosť. Maximálnu hlasitosť sa mi odskúšať nepodarilo, keďže bývam v byte a od určitej hranice už nebola únosná.



Ak teda neplánujete reproduktory využívať na súkromné diskotéky, na nedostatok výkonu sa určite sťažovať nebudete.

Samostatnou kapitolou je prehrávanie hudby. Ako už bolo spomenuté, soundbar disponuje vstupom pre USB kľúč aj bluetooth pripojením. Pri počúvaní hudby by som však k zvuku nejaké výhrady mal. Celej zostave chýbajú lepšie stredy aj výšky a zvuk je tak trochu „zastretý“. Príliš nepomohla ani možnosť zvoliť si niektorý z prednastavených režimov ekvalizéra (music, cinema, concert a gaming) alebo manuálne pridanie výšok a ubratie basov, ktorých je naopak prebytok. Po

dlhšom snažení sa mi ale podarilo zvuk nastaviť tak, aby bolo počúvanie hudby prijateľné. To by mohlo vyznieť trochu prísne, je však potrebné si uvedomiť, že samotná koncepcia typu 2.1 nikdy nebude ideálna na prehrávanie hudby, keďže určité frekvenčné pásma v tejto zostave jednoducho chýbajú. Taktiež je treba zdôrazniť, že za cenu približne 90 eur dostanete systém s plnou konektivitou, subwooferom a diaľkovým ovládaním, preto vyčítať mu nejaké zvukové nedokonalosti nedáva veľa zmysel.

Naše hodnotenie

Creative Stage ponúka veľa mi dobrý pomer ceny a užitočnej hodnoty. Má všetko, čo je na vylepšenie zvuku štandardného televízora potrebné a pokiaľ sa cena v našich obchodoch udrží na hodnote okolo 90 eur, jeho konkurencia prakticky nebude existovať. Podobné systémy sa totiž bežne predávajú za cenu o tretinu vyššiu. Ak teda premýšľate nad zostavou v nižšej cenovej hladine, bude Creative Stage určite dobrou voľbou.

Miroslav Marušin



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- chýbajúce káble
+ kvalita a spracovanie	- a batérie v balení
+ rýchlosť pripojenia bluetooth	- nie je veľmi vhodný na počúvanie hudby
+ cena	

HODNOTENIE:



Lenovo ThinkPad E590

PERFEKTNÝ NÁSTROJ SO SKRYTÝMI MOŽNOSTAMI ZÁBAVY



Je naozaj nutné predstavovať rad notebookov ThinkPad? Od čias, keď boli tieto produkty pod krídlami spoločnosti IBM, až doteraz, keď sa o ich vývoj a vylepšovanie starajú pracovníci Lenova, ide o jeden z najobľúbenejších pracovných nástrojov, po ktorom radi siahajú ako veľké firmy, tak aj súkromní používatelia. Či už ste programátor, študent, pracujete celý deň s tabuľkami v Exceli alebo upravujete video a fotky, ThinkPad má model, ktorý sa presne hodí na vaše špecifické požiadavky. Jediná

vec, ktorá veľakrát od ThinkPadov odrádza, býva vyššia cena oproti konkurencii. To ale pri modelovom rade E, teda Edge, neplatí a potenciálni zákazníci môžu získať veľmi zaujímavé zariadenie s minimom kompromisov.

Samozrejme, keď sa povie ThinkPad, väčšina z nás si predstaví legendárny rad T alebo stále obľúbenejšie zariadenia z radu X1. Tie ponúkajú silný hardvér v spojení s nekompromisnou kvalitou, ktorá je dosiahnutá použitím materiálov

ako magnézium či uhlík. Tomuto nekompromisnému prístupu však zodpovedajú aj ceny, ktoré bývajú často o stovky eur vyššie ako pri konkurenčne hardvérovo vybavených notebookoch. Aj preto začalo Lenovo ponúkať svoje Edge ThinkPady, ktoré zachovávajú základnú myšlienku striedmeho dizajnu, silného hardvéru a šikovných riešení, no nejdú do takých extrémov po stránke super odolnosti. Tentokrát som mal možnosť pozrieť sa na najnovší model ThinkPad E590, ktorý disponuje výkonným



procesorom od Intelu a dokonca aj dedikovanou grafickou kartou.

Nenápadný dizajn á la ThinkPad

Keď položíte vedľa seba notebook z radu ThinkPad a iný od konkurencie, hoci aj určený pre profesionálov, rozdiel medzi oboma produktmi bude okamžite zreteľný. Drvivá väčšina spoločností sa snaží predháňať v ponuke rozličných farebných kombinácií, materiálov a lesklosti, no Lenovo má s ThinkPadmi neskutočnú výhodu. „Krásu“ ThinkPadov nemusia veľmi riešiť ani s novšími a novšími modelmi, keďže matný povrch v čiernej farbe je už akýmsi poznávacím znakom a taktiež poukazuje na fakt, že ide o pracovnú pomôcku a nie o dizajnový doplnok.

Samozrejme, nie každému môže jednoduchosť tohto dizajnu vyhovovať, no myslím si, že sa na ňom nedá nič pokaziť a oveľa radšej budem chodiť po svete s nenápadným, no nadupaným počítačom, ako s lesklým kúskom svetielkujúcim vo všetkých farbách dúhy. Z vlastnej skúsenosti môžem spomenúť, že na jednom stretnutí známych došlo ku krádeži pár notebookov a zmizli iba dva dizajnové kúsky, ktoré zlođeja očividne zaujali na prvý pohľad.

Vtipné však bolo, že tie „krajšie“ kúsky boli lacnejšieho charakteru a tri ThinkPady v hodnote niekoľko tisíc eur sa osudu ich dizajnových bratov vyhli s najväčšou pravdepodobnosťou vďaka svojmu nenápadnému a funkčnému dizajnu. ThinkPad E590 sa nenápadnosti drží veľmi šikovne kovovým vekom displeja a použitím kvalitne vyzerajúcich plastov na zvyšku šasi. No stále má aj nejaký



ten šmrnc, keďže mu nechýba červená LED dióda ukrytá v bodke na i v nápisu ThinkPad na veku displeja a ďalšie Think-vychytávky skrývajúce sa pod ním.

Skvelý výkon pod kapotou

Model, ktorého testovaniu som sa venoval, je možné kúpiť pod produktovým číslom 20NB0012XS. To znamená procesor Intel Core i7-8565U, 8 GB 2400MHz DDR4 RAM, 256 GB NVMe SSD značky Kingston a v neposlednom rade dedikovanú grafickú kartu AMD Radeon RX 550X 2GB.

S procesorom sa napriek jeho nižšej náročnosti po stránke napájania a nižšieho taktu toho dá zvládnuť naozaj veľa, či už ide o programovanie, bežnú prácu alebo ľahšie editovanie videa a fotiek. Menším limitujúcim faktorom sa môže zdať disk, keďže s kapacitou 256GB a rýchlosťami „iba“ 1200 MB/s pri čítaní a 800 MB/s pri

zapisovaní nejde o naozaj plnohodnotný NVMe kúsok, no v dnešnom uponáhľanom svete, kde si aj tak väčšina ľudí drží svoje dáta v cloude alebo na domácom NASku, úplne postačí. A zakomponovanie dedikovanej grafickej karty je naozaj skvelou správou. Samozrejme, ide len o AMD RX550X, takže najnovšie hry v 1080P rozlíšení na ultra nastaveniach od nej očakávať nemôžete, pokiaľ však máte radi staršie tituly, prípadne nemáte problém znížiť nastavenia na nízke či prežiť rozlíšenie menšie ako FullHD, bude RX 550X skvelým spoločníkom.

E590 – absencia viditeľných kompromisov

Spomenul som na začiatku recenzie, že T-čkový rad je to najlepšie pre produktívnych ľudí a Edge modely majú vždy viacero kompromisov? No, pri prezeraní parametrov, prvotnom obhliadnutí a ani po otvorení veka na mňa nejako nevyskakujú. Plasty použité na tele notebooku sú stále z tej kvalitnejšej sorty, takže sa nemusíte báť nejakého veľkého prehýbania či nešetrnejšieho zachádzania. Pod kovovým vekom sa ukrýva 15,6-palcová obrazovka s matným povrchom, na ktorú je možné pozerieť sa takmer 24/7, a pod obrazovkou asi to najlepšie na celom notebooku mimo výkonu – typická ThinkPad klávesnica v plnej kráse a dokonca aj s plnohodnotnou numerickou časťou. Nie je to tak dávno, čo som mal možnosť testovať ThinkPad X1 Extreme a jednou z vlastností toho modelu, ktoré mi prekážali najviac (odhliadnuc od prehnanej ceny), bola absencia numerickej časti klávesnice, hoci išlo o 15,6-palcové šasi. Model E590 jednoducho ukazuje, ako sa tam takáto klávesnica zmestí a jej používanie bolo jednou z najpríjemnejších činností, ktoré som na ňom robil. Aj preto





vlastne túto recenziu píšem priamo na nej spolu s pár ďalšími článkami, ktoré na nej dot'ukám pred tým, ako presedlám späť na moju mechanickú klávesnicu za stolovým počítačom. Celej E590 by som mohol vyčítať asi len jednu vec, a to je opätovné opomenutie čítačky plnohodnotných SD kariet. Stále viac notebookov neponúka žiadnu čítačku SD kariet alebo prinajlepšom len na MicroSD karty. E590 sa, nanešťastie, radí do tej druhej kategórie.

Obstojná výdrž

Moderné notebooky určené pre náročnejších používateľov či ľudí na cestách zvyknú deklarovať osem či dokonca aj šesťnásťhodinovú výdrž batérie. E590 nie je so svojou váhou okolo dvoch kilogramov úplne mobilným zariadením, no aj tak pri mojom testovaní zvládol s pomocou svojej 45Wh batérie vydržať viac ako päť hodín pri aktívnom používaní na najnáročnejšom nastavení (75% jas, procesor 100% minimal state a pohotovostný režim na všetkých ostatných komponentoch) a úctyhodných jedenásť

hodín s takmer najnižšími nastaveniami. Nehovorím, že najnižšie nastavenia sú použiteľné aj v reálnom svete (najmä kvôli nižšej svietivosti matného displeja), no v prípade potreby by mal E590 zvládnuť aj jeden plný pracovný deň bez nutnosti nabitia. A pokiaľ by aj nie, E590 má ešte jedno eso v rukáve. Je ním nabíjanie cez USB-C port, ktorý je čoraz rozšírenejší. Samozrejme, nabíjačka k tomuto notebooku je schopná dodávať až 65 wattov, takže bežnou nabíjačkou na mobil si nepomôžete, no možnosť požičať si od niekoho nabíjačku k novším Apple zariadeniam, ktoré už konečne tiež presedávajú na USB-C, by sa mohla hodiť.

Vylepšiteľnosť, ktorej sa iné spoločnosti zbavujú

Lenovo sa asi ako jedna z mála spoločností s ThinkPadmi ešte stále snaží naozaj uľahčiť svojim zákazníkom budúce vylepšovanie svojich notebookov. Pokiaľ nejde o naozaj tenké a ultraľahké kúsky, vnútro ThinkPadov býva jednoducho prístupné a vylepšiť sa dá nielen kapacita

disku, ale aj ďalšie komponenty. Pri E590 je to tak ako po starom, takže po jednoduchom uvoľnení pár skrutiek je celý spodný panel odnímateľný bez potreby akýchkoľvek špeciálnych nástrojov či postupov. Stále prítomný je skvelý systém zadržania skrutiek v paneli pomocou gumových objímok, vďaka ktorému sa žiadna nestratí ani tým najmenej schopným používateľom.

Po odložení spodného krytu sa navyše naskytne krásny pohľad na jednu voľnú pozíciu na ďalšiu RAM, SSD disk chránený a zabezpečený kovovou krytkou a dokonca aj pozíciu na 2,5-palcové SSD alebo HDD, ktorá je vyplnená plastovou maketou. Tá zabráňuje zbytočnému prehýbaniu, ktoré by mohlo nastať, pokiaľ by celé miesto na disk ostalo prázdne. Pri počiatočnej investícii takmer tisíc eur je naozaj skvelé vedieť, že s ďalšími komponentami v hodnote 200 až 300 eur bude možné predĺžiť život tomuto notebooku o ďalších pár rokov.

Zhrnutie

Nejde o najľahší notebook s 15,6-palcovou obrazovkou, ani o najvýkonnejší notebook pod 1000 eur a E590 asi ani nie je kúskom s najkvalitnejším telom vo svojej cenovej kategórii. No pri spojení všetkých jeho vlastností a ešte aj toho niečo navyše ThinkPad E590 jednoducho vynikne oproti akejkol'vek konkurencii.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	980€

PLUSY A MÍNUSY:

+ matný dotykový IPS displej s FullHD	- iba čítačka MicroSD kariet
+ veľká ponuka portov	
+ nabíjanie cez USB-C	

HODNOTENIE:



Súťaž

1. cena

Nitro Gaming mouse
+ mousepad



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

gaming headset



3. cena

Backpack gray
(ruksak)



4. cena

štuple E300 Silver

acer

Na účasti súťaže môžete získať výhry, ktoré sú k dispozícii len pre majiteľov printovej verzie súťaže. Súťaž je otvorená pre všetkých, ktorí majú k dispozícii printovú verziu súťaže. Súťaž je otvorená pre všetkých, ktorí majú k dispozícii printovú verziu súťaže. Súťaž je otvorená pre všetkých, ktorí majú k dispozícii printovú verziu súťaže.

Genesis Helium 700BT

VŠESTRANNÝ SPOLOČNÍK



Spolu s reproduktormi Helium 400BT od poľského výrobcu Genesis, ktorých recenziu ste si už mohli prečítať na našom portáli, sa v redakcii objavili aj reproduktory vyššej rady s označením Helium 700BT. Podobne ako u modelu 400BT, písmenka BT značia, že ide o reproduktory s podporou bezdrôtového prehrávania prostredníctvom technológie Bluetooth. Model 700BT však toho ponúka podstatne viac.

Balenie

Ako som už spomínal aj v predošlej recenzii, reproduktory sa podobne ako ostatné produkty od tohto výrobcu predávajú v čierno-červenej papierovej škatuli, na ktorej nájdete množstvo technických parametrov, použitých

technológií a obrázkov. Vnútri balenia sa okrem dvojice reproduktorov nachádza subwoofer, diaľkové ovládanie bez batérií, stručný návod na inštaláciu a prepojavacie audio káble s 3,5mm konektorom.

Dizajn, prevedenie

Dizajn Helium 700BT od Genesisu je opäť kombináciou klasického dizajnu s prímiesou vlastných prvkov. Samotné reproduktory sú v tvare kvádra a sú zhotovené z dreva. Predné panely satelitov, kde sa nachádzajú membrány, sú plastové so zaoblenými rohmi.

Vlastné prvky opäť spočívajú predovšetkým vo farebnej úprave membrány, ktorá je červená. Inak sú reproduktory matne čierne. V prednej

časti satelitov sa nachádzajú dva výrezy umiestnené nad sebou, pričom v tom spodnom je umiestnená membrána a vo vrchnom je len akási krytka, na ktorej je logo výrobcu. 3" membrány sú chránené zaujímavou tvarovanou okrúhlou kovovou mriežkou, ktorá zakrýva len jej strednú časť, pričom táto mriežka plynule prechádza do horného výrezu.

Podobný dizajnový prvok sa nachádza aj na subwooferi. V jeho prednej časti sú taktiež umiestnené dva výrezy nad sebou. V tom hornom je umiestnený LCD displej, v spodnom zas koliesko pre nastavenie zvuku a medzi nimi sa nachádza panel so štyrmi tlačidlami na ovládanie.

Oba výrezy sú lemované vkusným červeným LED pásikom. Pri pohľade



spredú si na ľavom boku subwoofera môžete všimnúť umiestnený basreflexový otvor, na pravom boku zase 5-membránu, ktorá je prekrytá ochrannou tkaninou. Telo subwoofera je podobné ako u satelitov v tvare kvádra a zhotovené z dreva, predný panel je plastový.

Dizajn celej zostavy reproduktorov hodnotím ako naozaj zaujímavý a vydarený.

Rozmery satelitov sú 130×105×100mm, rozmery subwoofera sú 345×170×310mm a celková hmotnosť zostavy je 4,15 kg.

Ovládanie, konektivita

Reproduktory je možné ovládať dvoma spôsobmi. Prvým je ovládanie pomocou kolieska umiestneného v prednej časti subwoofera, ktorým môžete regulovať hlasitosť, výšky a basy, pričom o aktuálnom nastavení vás informuje malý LCD displej.

Každá z týchto zložiek zvuku je označená vlastným písmenom (A, H, B) a k nastaveniu ďalšej sa dostanete stlačením už spomenutého kolieska. Aby informácie na displeji neboli nudné, pohybuje sa na ňom zaujímavá animácia grafu ekvalizéra.

Medzi kolieskom a LCD displejom je ešte vertikálne umiestnená štvorica tlačidiel, ktoré takmer nie je vidno. Môžete ich použiť na voľbu vstupu, posúvanie skladiel dozadu, play/pause a posúvanie skladiel dopredu.

O niečo viac možností ponúkne pribalené diaľkové ovládanie. To síce obsahuje množstvo tlačidiel, no použiteľné pre zostavu nie sú všetky. Okrem klasických tlačidiel ako vypnutie/zapnutie reproduktorov, vypnutie/zapnutie zvuku či reguláciu hlasitosti tu nájdete samostatné

tlačidlo pre každý vstup, tlačidlo 3D zvuku či tlačidlo na prístup k regulácii basov a výšok.

Na pravom boku subwoofera je spredu umiestnená dvojica slotov pre SD kartu a pre USB kľúč.

V zadnej časti subwoofera sa nachádzajú konektory typu cinch na pripojenie reproduktorov k subwooferu a následne na pripojenie k zariadeniu, ktoré obsahuje výstup s 3,5mm jackom. Dokopy teda Helium 700BT ponúka štyri rôzne možnosti vstupov, z toho jeden bezdrôtový prostredníctvom Bluetooth 4.2.

Dojmy z používania

Helium 700BT od Genesisu sú reproduktory typu 2.1. O zvukový prejav sa stará celkový výkon RMS na úrovni 60W, ktorý je rozdelený na 2×15W pre satelity a 30W pre subwoofer, s frekvenčným rozsahom 40Hz ~ 20kHz a impedanciou 4Ω. Pripojenie je naozaj všestranné, reproduktory môžete používať takmer k hocičomu, čo má 3,5mm jack alebo Bluetooth. Čerešničkou na torte je možnosť prehrávania hudby z USB kľúčov a SD kariet.

Čo sa kvality zvuku týka, platí to, čo aj pri Helium 400BT. Veľkú úlohu zohráva výstup, resp. zariadenie, z ktorého zvuk vychádza. Najlepší zvuk nám ponúkol počítačový výstup, ktorý je oproti ostatným hlasnejší a celkovo o niečo detailnejší a kvalitnejší.

Keďže ide o herné reproduktory, ich zameranie je celkom jasné. Prestrelky, výbuchy či akčné scény, to všetko znásobí subwoofer s výkonom 30W a slušnou dávkou basov, no určite sa nestratia ani pri počúvaní hudby. Samozrejme, kvalita zvuku sa nedá porovnávať s drahšími reproduktormi, ale vzhľadom na pomer ceny a výkonu je sympatická. K hernej



príslušenosti patrí aj červené podsvietenie, ktoré nájdete na subwooferi okolo displeja a ovládacieho kolieska. Je však škoda, že podsvietenie nedostala aj štvorica tlačidiel, ktorá je zvislo umiestnená medzi displejom a ovládacím kolieskom, pretože čierne tlačidlá na čiernom podklade je vidieť len ťažko. Na druhej strane, spomínané tlačidlá zrejme ani nebudete používať.

Záverečné hodnotenie

Záver sa bude niesť v podobnom duchu ako u reproduktorov Helium 400BT, ktoré som taktiež recenzoval. Oba modely ma vďaka pomeru ceny a výkonu veľmi príjemne prekvapili, pričom model 700BT o niečo viac, keďže ponúka aj viac možností. Vďaka bezdrôtovému pripojeniu cez Bluetooth vo verzii 4.2, AUX pripojeniu, USB vstupu a vstupu pre SD kartu k zostave pripojíte asi všetko, čo sa len dá. Jedným z pozitív zostavy je diaľkové ovládanie, vďaka ktorému získate rýchly prístup k tým najpodstatnejším funkciám a nastaveniam. Vďaka LCD displeju budete mať zase prehľad o vašich aktuálnych nastaveniach.

Kvalita zvuku je vzhľadom na okolnosti viac než slušná a pri hrách či pri filmoch si vďaka subwooferu užijete basy dokonale. Dizajnové a materiálové prevedenie je tiež na slušnej úrovni. Ak mám byť úprimný, nemám nič, čo by som zostave Helium 700BT z dielne Genesis vytkol, možno iba štvoricu tlačidiel pod displejom, ktoré takmer nie je vidieť, no myslím, že nejde o nič strašné. Za sympatickú sumu od 50 eur dostanete naozaj solídne herné reproduktory.

Miroslav Konkol'

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	50€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE:

★★★★★

XPG Infarex M20 Gaming Mouse

TO NAJLEPŠIE OD XPG?...



Spoločnosť ADATA založila svoju divíziu XPG v roku 2008, s cieľom použiť om priniesť vysoko kvalitné a spoľahlivé herné príslušenstvo a počítačové komponenty. Myš XPG Infarex M20 je aktuálne vlajkovou loďou tejto spoločnosti v oblasti herných myší.

Obal a jeho obsah

Myš prichádza zabalená v čiernom papierovom ozdobenom obale, ktorý predstavuje zákazníkovi technické detaily o myši. Balenie obsahuje myš a dokumentáciu, celkovo pôsobí primerane k cene produktu.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohľad môžeme myšku pochváliť za celkový dizajn a spracovanie, použité materiály sú príjemné na dotyk, lícovanie plastov je presné, vnútri nič nehrkoce a nadobúdame pocit robustnosti. Už pri pohľade na jej veľkosť a ergonomický tvar môžeme konštatovať, že je určená hlavne pre pravákov s väčšími rukami. Pripojenie k počítaču je zabezpečené 1,8 metrovým opletaným káblom s USB konektorom.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Na vrchnej strane myšky sa okrem hlavných dvoch tlačidiel, vybavených japonskými senzormi OMRON, nachádza pogumované, podsvietené scrollovacie

koliesko, hneď pod ním je umiestnené tlačidlo regulátora citlivosti myši, ktorého stlačením si používateľ vyberá medzi 400/800/1600/3200 a 5000 dpi. Štýlovo tiež pôsobí tu umiestnené podsvietené logo XPG. Ľavý bok myšky disponuje dvomi lesklými plastovými tlačidlami, ideálne umiestnenými pre pohodlné ovládanie palcom. Po obvode na hranici medzi hornou a dolnou časťou myšky sa nachádza tenký RGB pásik s tzv. "breathing" efektom, ktorého farby sa žiaľ nedajú meniť. Na spodnej strane myšky nájdeme optický senzor s maximálnou citlivosťou 5000 dpi, regulátor obnovovacej frekvencie s možnosťou 250/500/1000 Hz a posuvný volič RGB podsvietenia s možnosťou ON a OFF.

Už pri prvých pohyboch je cítiť, že XPG Infarex M20 cieľi svojou váhou 160 g hlavne na segment hráčov, ktorí preferujú ťažšie myši. Ergonómia je vynikajúca, avšak niektorí používatelia s menšími rukami nemusia byť s týmto väčším tvarom spokojní. Pri používaní tohto herného náradia sme boli v redakcii spokojní, avšak pri testovaní v multiplayerových FPS hrách sme zistili, že pri mikropohyboch (napr. veľmi citlivé mierenie so zameriavačom sniperky) chová myška chová trochu ťažkopádne, okrem toho je však vďaka použitému senzoru rýchla a presná. Kúsok ktorý sme v redakcii testovali mal však nepresne uložené scrollovacie koliesko, čo sa prejavovalo tak, že počas používania sme



ho jemne stlačili z ľavej strany smerom ku stredu, a aktivovalo sa stredné tlačidlo, pri scrollovaní sa však správalo normálne a nebolo cítiť, že by sa o niečo trela.

Softvér a vychytávky

XPG žiaľ nevyvinul žiaden softvér, ktorý by ovládal akúkoľvek funkciu tejto myši, či už nastavenia dpi, makr, a ani farbu podsvietenia a svetelný efekt, čo je obrovská škoda, keďže sa jedná o súčasnú vlajkovú loď herných myší spoločnosti XPG.

Zhrnutie

Herná myš XPG Infarex M20 je zaujímavá hlavne svojím tvarom a váhou, ktorými môže osloviť segment zákazníkov, ktorí majú radi väčšie a ťažšie myši. Z užívateľského hľadiska je myš vyhovujúca na bežnú prácu s počítačom, tak aj na menej náročné hranie počítačových hier.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Adata XPG

Cena s DPH:
25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pohodlie používania pre užívateľov s väčšími rukami
- nemožno meniť farby ani efekty osvetlenia
- absencia softvéru

HODNOTENIE:



GENERATION



HĽADÁME TEBA
PRIDAJ SA K NÁM

**NUDÍŠ SA, VIEŠ PÍSAŤ, VYZNÁŠ SA
V HARDVÉRI, FILMOCH, HRÁCH?**

PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA NABOR@GENERATION.SK

WD Blue 3D NAND M.2 500GB

KEĎ SSD UŽ NIE JE IBA VYMOŽENOSŤ VYVOLENÝCH



Je prekvapujúce, ako rýchlo niekedy postupujú technológie a ako rýchlo sa produkty, ktoré boli záležitosťou iba úplných nadšencov, stávajú dostupnými aj pre bežných ľudí. Spoločnosť Western Digital (WD) asi netreba veľmi predstavovať, keďže dátové úložiská tejto značky sa nachádzajú v obrovskom počte zariadení. A hoci mnohým starším ročníkom sa bude meno WD spájať hlavne s harddiskami, pôsobenie tejto spoločnosti na poli flashových úložísk získalo za posledných pár rokov veľké uznanie nielen kritikov, ale hlavne zákazníkov.

Tentokrát sme sa pozreli na produkt, ktorý síce je dizajnom už pár rokov starší, no vďaka neustálym vylepšeniam na poli výroby je zrazu oveľa zaujímavejším ako pri dátume vydania. Celým menom WD Blue 3D NAND SATA SSD M.2 2280, tento disk svojím označením prezrádza viacero zaujímavých informácií. Blue v mene indikuje zameranie na bežných zákazníkov rýchlosťami, kapacitou a cenou, M.2 2280 zase formát disku a jeho fyzické rozmery. 500GB je, samozrejme, kapacita.

Dizajnéri WD nemajú potrebu predvážať a predávať tento druh produktov iba na základe dizajnu, preto sa pri pohľade na obal naskytá obyčajná, hoci moderne ladená grafika v kombinácii bielej a modrej. Vnútri škatuľky menších rozmerov sa nachádza iba samotný disk a malá brožúrka s informáciami.

Na nami testovanom disku sú osadené pamäťové čipy s architektúrou TLC od spoločnosti SanDisk, ktorú WD kúpilo

ešte v roku 2015, a osvedčený, hoci ničím nevynikajúci ovládač Marvell 88SS1074. WD Blue disky sú dostupné v kapacitách od 250GB až po 2TB, a to v oboch rozšírených formátoch SATA 2.5" a M.2. Pri 500GB modeli avizuje WD rýchlosti na hodnotách až 560 MB/s pri čítaní a až 530 MB/s pri zapisovaní a životnosť disku 200TBW, čo postačí aj mierne náročnejším používateľom.

Testovanie

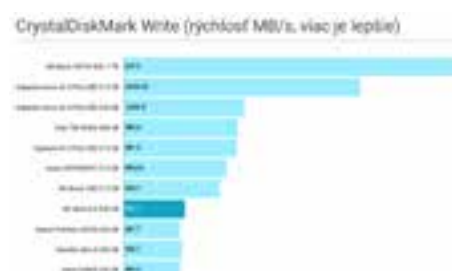
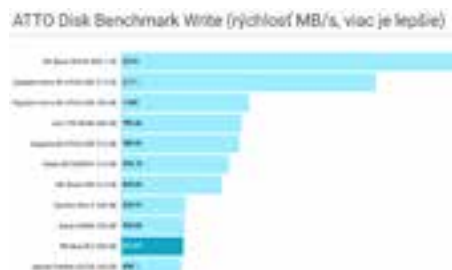
Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované desaťkrát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

WD Blue 3D NAND M.2 SSD nie je v praxi žiadna novinka. Neohúri rýchlosťami, neponúka žiadne RGB svetielka či hocijakú inú zaujímavú vychytávku. Ide jednoducho o disk, ktorý sa dokáže s obstojnými SATA SSD rýchlosťami postarať o dáta a možno tak zlepši používateľský zážitok jeho potenciálnych majiteľov. Tento disk je však zaujímavý najmä vďaka svojej cene, ktorá za pár rokov klesla na približne tretinu.

Namiesto pôvodných 180 eur v roku 2017 je dnes možné tento kúsok zohnať za niečo viac ako 60 eur. A to je cena, ktorá bude zaujímavá nielen pre profesionálov či nadšencov, ale poteší aj bežných zákazníkov.

Daniel Paulini



Ďalšie testy a grafy nájdete v recenzii na stránke www.gamesite.sk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
WD

Cena s DPH:
65€

PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojné rýchlosti čítania a zapisovania
- + momentálne asi najlepší pomer ceny a kapacity
- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

Audictus ADRENALINE 2.0

TAKMER AUDIOFILNÝ ZÁŽITOK AJ POČAS ŠPORTOVÝCH AKTIVÍT?



Mladá poľská spoločnosť Audictus, ktorá funguje od roku 2017, vstúpila na trh s víziou vyrábať kvalitné a dobre znejúce slúchadlá s prijateľnou cenovkou. Jej portfólio zahŕňa drôtové a bezdrôtové on-ear a in-ear slúchadlá a malý prenosný bluetooth reproduktor. Audictus ADRENALINE 2.0 sú bluetooth in-ear slúchadlá určené najmä pre športovcov, ktorí sa počas tréningu radi povzbudzujú a motivujú svojou obľúbenou hudbou.

Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú zabalené v dizajnovom peknom balení z tvrdého papiera, v ktorom sa ukrýva jednoduchá matná čierna krabička s logom výrobcu. Tá obsahuje produktovú dokumentáciu, štýlové okrúhle puzdro na prenášanie slúchadiel, micro USB káblík a samotné slúchadlá. Výrobca v balení tiež dodáva tri páry gumových nastavcov do uší v troch rôznych veľkostiach a jeden pár veľmi zaujímavých nastavcov z pamäťovej peny, ktorý je však len v jednej veľkosti.

Balenie je na veľmi vysokej úrovni, na akú sme zvyknutí z prémiových produktov.

Prvé dojmy a spracovanie

Telo slúchadiel je vyrobené z dôkladne opracovaného hliníka. Obe slúchadlá sú prepojené 50-centimetrovým gumovým plochým káblom, na ktorom nájdeme plastovú svorku na zatiahovanie a ovládacie jednotku s tlačidlami, mikrofónom a nabíjajúcim micro USB portom. Puzdro na prenášanie je plastové, po jeho obvode je zips a vo svojom vnútri ukrýva praktické vrecúško, do ktorého sa zmestí aj nabíjací káblík, aj všetky nastavce do uší. Môžeme konštatovať, že celkové prevedenie a spracovanie opäť evokuje prémiovosť.

Používanie

Spárovanie s telefónom zabezpečuje Bluetooth 4.1 a prebieha rýchlo a bezproblémovo. Po zvukovej stránke sú tieto slúchadlá vo svojej cenovej kategórii naozaj excelentné. Zvuk je vyvážený a čistý, basy, stredy aj výšky sú jasné a po miernej úprave ekvalizéru sa nám podarilo dosiahnuť zvuk, ktorý opäť atakuje prémiový segment slúchadiel s oveľa vyššou cenou. Počas sústredeného testu tej

najnáročnejšej hudby sa tiež potvrdilo, že všetky zvukové stopy boli zreteľné, reprodukcia akustických aj sláčikových nástrojov je výborná a celkovo sa zvuk nestráca ani v orchestrálnej hudbe.

Slúchadlá sú aj po dlhšej dobe používania pohodlné, v ušiach netlačia a sú dobre fixované aj vďaka malým gumovým oblúčikom, ktoré kopírujú tvar ušnice. Počas tréningu slúchadlá z uší nevypadávali. Po zhruba piatich hodinách sa ozval indikátor slabšej batérie, ktorá sa doplna nabije za necelé dve hodiny. Audictus myslel aj na ochranu pred vodou a preto tieto slúchadlá spĺňajú štandard IPX4. Potešil nás aj fakt, že slúchadlá spárované s telefónom Apple iPhone spolupracovali s aplikáciou „Batérie“ a na displeji sa zobrazovala úroveň nabitia akumulátora, pretože nie všetky bezdrôtové bluetooth slúchadlá v danej aplikácii fungujú správne. Používatelia by však nemali očakávať, že počas tréningov alebo behu budú vedieť cez slúchadlá telefonovať, pretože kvôli mikrofónu a jeho umiestneniu je používateľ a počť slabšie.

Zhrnutie

Slúchadlá Audictus ADRENALINE 2.0 poskytujú vynikajúci pomer kvality a ceny. Svojou ľahkou váhou, skladnosťou, kvalitou spracovania a zvuku, praktickosťou a veľmi priaznivou cenovkou si určite nájdú mnohých spokojných majiteľov na využitie pri naozaj každej telesne náročnej, ale aj relaxačnej činnosti.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Audictus	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pomer kvalita/cena	- dlhšie nabíjanie batérie
+ kvalita spracovania	- menej kvalitný mikrofón
+ zvuk	
+ vodotesnosť	

HODNOTENIE:



Canon Selphy CP-1300

FOTKY JEDNODUCHO, RÝCHLO A AJ NA CESTÁCH



Pokiaľ patríte do skupiny ľudí, ktorí si radi užívajú pohľad na fotky nielen na monitore, ale svoje najkrajšie spomienky si chcú aj zarámovať, alebo založiť do albumu, existuje stále dosť možností, ako si fyzické kópie obrázkov zabezpečiť. Najjednoduchšie, no asi najmenej kvalitné je vytlačiť si fotky priamo na farebnej tlačiarňi, či už na normálny, alebo fotopapier. Takisto sú stále dostupné fotolaby, či možnosť fotky nahrať na internet a nechať si ich poslať vytlačené domov. Čo ak si ale chcete fotky tlačiť sami vo vyššej kvalite ako ponúkajú bežné tlačiarne? Odpoveďou sa zdá byť Canon Selphy.

Prenosných, či menších tlačiarní existuje veľa, no vo svojej špecifickej kategórii a s takými rozsiahlymi možnosťami, zdá

sa, nemá systém Selphy konkurenta. Posledná generácia s menom Selphy CP-1300 nadväzuje na úspech predošlých kúskov a prináša radu vylepšení, na ktoré sme sa zblízka pozreli pri jej testovaní.

Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej je tlačiareň Selphy CP-1300 dodávaná, ponúka nie veľmi nápaditý zovňajšok poukazujúci najmä na svoje určenie pre poloprofesionálov, či amatérskych nadšencov.

To dôležité sa ale, ako je tomu pri všetkých produktoch, ukrýva vnútri. Tlačiareň a všetko jej príslušenstvo je naozaj bezpečne uložené v samostatných oddeleniach rozdelených kartónom. Hlavná hviezda je navyše zabalená do bublinkovej fólie,

vd'aka čomu by nemala byť ohrozená jej prevádzkyschopnosť ani pri menej šetrnom prevoze do alebo z obchodu. Okrem tlačiarnej jednotky sa v balení nachádza napájací kábel, kazeta na fotopapier, samotný fotopapier, cartridge s tonerom a vcelku hrubý manuál v množstve jazykov.

Prvé zapnutie a jednoduchosť používania

Hoci som muž, tak po vybalení každému novému majiteľovi silno odporúčam pozorne naštudovať manuál, nakoľko dostať tlačiareň do prevádzkyschopného stavu síce nie je príliš náročné, no vyžaduje si niekoľko krokov v špecifickom poradí. Pri úplne prvom použití bude potrebné nainštalovať toner, ktorého vstup sa nachádza na boku tlačiarne a naštastie



pasuje iba jedným smerom. Následne treba otvoriť predné dvierka a nechať dostatočný priestor za tlačiarňou na správne fungovanie posúvania fotopapiera, vložiť fotopapier (správnu stranou hore) do kazety a tú pripevniť k zariadeniu. Až po týchto krokoch je možné tlačiareň zapnúť a pustiť sa do jej využívania.

Na ovládanie základných nastavení, alebo pri tlači z SD karty, či USB disku poslúžia hardvérové tlačidlá a malý, no stále obstojný LCD displej s uhlopriečkou 3.2". Pri spárovaní tlačiarne a smartfónu s operačným systémom Android alebo iOS je možné meniť nastavenia tlače fotiek aj priamo z neho.

Pri používaní s bezdrôtovou komunikáciou osobne odporúčam nastaviť si na Wi-Fi sieť, ktorú tlačiareň vytvorí, aj nejaké heslo, nakoľko bez neho je veľa jednoduché pre nechcených ľudí túto sieť nájsť a či už zablokovat' vašu potrebu a možnosti tlačiť, alebo rovno pomeniť nastavenia.

Možnosti tlačiarne

Čím je ale, okrem menších rozmerov, Selphy CP-1300 vlastne výnimočná? Hoci sa môže z predošlých riadkov zdať, že jej ovládanie a tlač je komplikovaná a menej skúsení ľudia by si nad ňou mohli lámať hlavu, opak je pravdou.

Po prvotnom nastavení a pochopení základných praktík je možné tlačiť fotky jedným ťuknutím a takisto si ich aj upravovať podľa vlastných predstáv. Výhodou je tiež možnosť zobrať CP-1300 na cesty, hoci túto funkcionálnu získajú záujemci až dokúpením špeciálnych batérií, ktoré nanešťastie nie sú v základnom balení. Selphy si ľubuje vytlačiť

fotky o rozmeroch 10x15 cm, čo je veľmi obľúbený "pohl'adnicový" formát, no poteší aj možnosť tlačiť štvorcové nálepky s rozmerom 5.4x5.4 cm, či 5.4x8.6 cm fotky aj nálepky. Tlač jednej 10x15 cm fotky zaberie aj s odoslaním cez Wi-Fi okolo minúty, čiže pokiaľ plánujete tlačiť viac ako 20 fotiek, tak si pri Selphy posedíte, no cena okolo 24 centov za jednu fotku sa blíži k cenám bežných fotolabov pri oveľa väčšom pohodlí.

Čierna mágia menom termosublímačná tlač

Bežné domáce tlačiarne používajú poväčšine jeden z troch systémov - ink-jet, laserjet alebo atrament. Každý má svoje výhody a nevýhody, no treba pripomenúť, že existujú aj ďalšie možnosti. Dávnejšie som mal možnosť vyskúšať si a otestovať naozaj vreckovú tlačiareň od spoločnosti HP, ktorá nepoužívala žiadne samostatné kazety s tonerom, ale všetky farby boli zabudované priamo do špeciálneho papiera a svetlo sveta uzreli po nahriatí v zariadení.

Nevýhodami tohto štýlu tlače bolo menšie pokrytie farebného spektra a takisto menšie rozlíšenie, nehovoriac, že HP Sprocket kvôli svojim rozmerom zvládla iba obrázky o rozmeroch 5 x 7,6 cm. Canon Selphy používa akési spojenie termálnej tlače s externou tonerovou kazetou.

Farby sú nanášané na papier v samostatných vrstvách a v pevnom skupenstve, ktoré sa po nahriatí zmení na plyn a prenikne špeciálnym papierom na svoje určené miesto, kde sa opätovne zafixuje do pevného stavu.

Papier cez proces nanášania atramentu a ohrievania prejde celkovo štyrikrát a

pri každom kroku je nanosená iná vrstva s následným zafixovaním všetkých farieb. Ako je vidieť na GIFku nižšie, fotopapier prechádza z prednej časti dozadu a preto pri Selphy treba myslieť na spomínané voľné miesto za tlačiarňou.

A kvôli tomuto posúvaniu sú na fotopapieri dva odtrhnutelné pásiky, vďaka ktorým získa majiteľ naozaj bezrámkové obrázky.

Softvér a vychytávky

Ako som už spomínal vyššie, tlačiť zo Selphy je možné s množstvom zariadení. Majitelia budú mať možnosť pripojiť USB kľúč, alebo počítač za pomoci USB portu, SD kartu, no aj ďalšie zariadenia disponujúce Wi-Fi modulom. Ja som si tlač zo Selphy vyskúšal jednoducho s Android smartfónom, na ktorý som nainštaloval bezplatné aplikácie Canon Print a Canon Selphy. Ak by ste chceli tlačiť iba jednoduché fotky bez úprav, postačí vám aj Print, no s Canon Selphy je možné jednoducho vytvárať koláže, pridávať orámovanie, či inak upravovať zábery.

Je síce pravdou, že ako na Android, tak iOS zariadenia existuje rada skvelých aplikácií, mimo základných možností úprav v Google a Apple Photos aplikáciách, no so Selphy appkou si budete istí, že výsledok nebude mať žiadne nedostatky a jej ovládanie je naozaj pohodlné, takže palec hore.

Zhrnutie

Selphy CP-1300 je schopným pokračovaním vcelku obľúbenej rady tlačiarň, ktoré si svoje miesto nájdu ako na firemných akciách, tak v domácnostiach milovníkov hmatateľných spomienok.

S cenou tlače síce nepokorí žiadne veľké fotolaby, no jednoduchosť používania a možnosť zobrať si ju so sebou aj na cesty, hoci za príplatok v podobe nutnosti dokúpiť batériu, bude určite zaujímavou voľbou. Nehovoriac o tom, že fotky vytlačené na Selphy CP-1300 vyzerajú naozaj skvele.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Canon	120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktné rozmery	- nutnosť kupovať
+ jednoduché používanie po naučení	batériu pre použitie mimo siete
+ kvalita tlače	- mierne vyššia cena zariadenia a tlače
HODNOTENIE:	★★★★☆

Truecam H5 autokamera

MINIMALISTICKÉ ROZMERY, PÔSOBIVÝ DIZAJN A SKVELÁ FUNKČNOSŤ



Dnes si predstavíme kameru do auta od spoločnosti Truecam, ktorá zaujme už na prvý pohľad. Je skutočne malá, dizajn je riešený minimalisticky a nabitá je množstvom užitočných funkcií.

Balenie

Autokamera Truecam H5 prišla zabalená v kompaktnej čiernej škatuli. Okrem samotného zariadenia sa v nej nachádzalo puzdro s používateľským manuálom, náhradné lepy na držiak na čelné sklo, USB adaptér na Micro SD kartu, kábel a autoadaptér na 12V s dvomi USB vstupmi.

Dizajn a ergonómia

Kamera má pekný jednoliaty dizajn a vyrobená je z čierneho plastu s matnou povrchovou úpravou. Na zadnej strane sa nachádza 1,5-palcový displej, tlačidlá na ovládanie kamery potom nájdeme na spodnej strane. Micro SD karta sa vkladá do slotu zhora, kde sa nachádza aj praktický magnetický úchyt na držiak. Samotný držiak sa na sklo nalepuje, čo nie je najpraktickejšie riešenie, ale kameru asi nedávate dole z čelného skla každý deň. Nálepka ide dole veľmi ťažko. Držiak ešte obsahuje mini USB konektor.

Kamera je aj vcelku slušne vybavená. Obsahuje G senzor, čo znamená, že sa zapne automaticky

pri detekcii vonkajšieho pohybu alebo pri pohnutí auta z miesta.

Ďalšou možnosťou je dokúpenie GPS zariadenia. Nazbierané dáta je potom možné zobrazit' v Google Maps, vo videu je tiež možné nastaviť zobrazovanie rýchlosti. Samozrejmosťou je možnosť cyklického nahrávania. V pohotovostnom režime kamera vydrží až 24 hodín, čo je slušná hodnota.

Kameru je možné spárovať vďaka aplikácii LuckyCam aj s mobilným telefónom (podporované sú OS Android a iOS), pričom videá je možné sťahovať priamo do mobilného telefónu. Rozhodne to považujeme za užitočnú funkciu.

Zaujímavou funkciou je aj LWDS, čo je kontrola jazdných pruhov. Zvukový signál vodiča upozorní na vybočenie z jazdného pruhu.

Používateľské dojmy

Kamera umožňuje nahrávať obraz v rozlíšení maximálne 1920x1080 v 30 snímkach za sekundu. Obraz je ostrý a pomerne kvalitný, a to aj počas zhoršených svetelných podmienok a v noci. Formát záznamu je MOV a použitá kompresia H.264.

Uhol záberu je až 130 stupňov. Kamera podporuje Micro SD karty do veľkosti

64GB, čo je štandard, v dnešnej dobe by to ale chcelo podporu aspoň 512GB. Najmä svojou citlivosťou nás prekvapil mikrofón, kvalita nahrávaného zvuku patrí k lepšiemu príemeru.

Záverečné hodnotenie

Autokamera Truecam H5 na nás zapôsobila pozitívnym dojmom. Predáva sa síce za vyššiu cenu, ale kvalita tomu zodpovedá. Spracovanie je na vysokej úrovni, kvalita videa je slušná a potešia viaceré funkcie.

Hoci je pravda, že v tejto cenovej relácii by sme privítali možnosť nahrávania 4k videí, hodilo by sa to minimálne na zdokumentovanie záberov z ciest. Pokiaľ teda hľadáte kvalitu, myslíme si, že s týmto produktom chybu rozhodne neurobíte.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Truecam	130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktné rozmery	- Vyššia cena
+ Automatická detekcia pohybu	- Absencia 4k videa
+ Signalizácia vybočenia z jazdného pruhu	- Podpora len 64GB Micro SD karty

HODNOTENIE:



Genesis Nitro 950 Gaming Chair

KVALITA ZA DOSTUPNÉ PENIAZE



Toto je už tretí model herného kresla od značky Genesis, ktorý pár dní rozmaznával moju telesnú schránku a, budem úprimný, už vopred som sa na toto kreslo tešil, pretože doterajšie skúsenosti s Genesis som mal viac než dobré. Navyše, do testu mi pristála najvyššia verzia pod označením Nitro 950. A že vraj „YOU WILL NOT WANT TO GET UP“. No, uvidíme.

NITRO 950

Darmo, ale pojem Made in China už stráca svoju trpkú príchuť predsudkov z minulosti, a tak je to aj s týmto výrobkom. Už pri pohľade na pekne potlačenú krabicu môžem tušiť, že jej obsah nebude žiadna nekvalitná lacnota. Po rozbalení vyberám jednotlivo zabalené časti, a že je ich teda dosť, a hlavne sú solídne ťažké. Zrozumiteľný návod je na jednej strane farebne potlačený, nechýbajú kl'úče na montáž a plastové záslepky na zakrytie skrutiek. Pri skladaní zist'ujem, že manuál až tak celkom nesedí a navyše mi v ruke zostali štyri záslepky,



ktoré už naozaj nie je kam strčiť. Nuž, ale toto som zažil aj pri výrobkoch Made in EU (rozumej Poland) tak mávnem rukou a poradím si. Všetko do seba perfektne pasuje, nevidím žiadne vôle a o pár minút kreslo stojí pripravené na použitie.

Treba ale podotknúť, že jednotlivé časti sú naozaj ťažké a miestami montáž pripomínala zápasy sumo – kreslo váži 25 kg.

Dizajn, komfort, výbava

Nitro 950-ka sa nesie v štýle pretekárskeho kresla. Nielenže má v operadle dva otvory na pomyselné pásy „á la Recaro“, ale má aj výrazné bočné vedenie. Podobne je na tom aj sedák, ktorý je tvarovaný tak, aby bol posed pohodlný a stabilný zároveň. Päči sa mi, že je dostatočne dlhý, pojme celé stehná až po kolená a operadlo zároveň poskytne oporu aj vyšším používateľom. Ekokoža vyzerá veľmi dobre, šitie je dôkladné, bez viditeľných chýb či nedostatkov. Nohy sú z čierneho plastu, ktorý prvý dva dni trochu smrdel a veľké 75mm kolieska sú potiahnuté zmäččeným plastom, vďaka čomu sa dá brázditi' po akomkoľvek povrchu bez obáv zo škrabancov. Každé z piatich koliesok má navyše brzdu.

Na kresle si dokážete zmeniť výšku a sklopit' operadlo až do uhla 165 stupňov. Čo ma ale zaujalo najviac bola nastaviteľnosť lakt'ových opierok, ktorá je možná v štyroch smeroch. Obzvlášť som to využil na pravej ruke, keďže myš na stole mám viac vpravo ako je os opierky a ruka by tak na nej spočinula len z časti. Tým, že sa opierka dá natočiť

do rôznych smerov sa niekoľkohodinové sedenie stane výrazne pohodlnejším.

Ku kreslu je dodávaná aj hlavová a bedrová opierka, taktiež z ekokože a vyplnené pamäťovou penou. Výhodou je, že nie sú pevnou súčasťou kresla a ich použitie a umiestnenie je výhradne vecou majiteľa. A ten bude nadmieru spokojný, pretože sa v Nitro 950 sedí veľmi pohodlne. Nejakým spôsobom dobre padne štíhle aj robustnejšej postave o čom napokon svedčí aj hmotnostný limit 150 kg.

Povedal by som, že mínusy sa mi hľadáli ťažko. Ale niečo málo subjektívneho by sa našlo. Za pár dní používania som si všimol, že na čiernej koži sa krásne vyníma prach. Utieranie či vysávanie raz do týždňa teda určite nezaškodí. Druhá vec je hmotnosť. Ak by ste náhodou potrebovali toto kreslo zdvihnúť a preniesť, pripravte sa na pocitových 40-50 kg. No, a čerešničkou je, že sa mi podarilo namontovať kreslo naopak, a teda sa sklápalo dopredu. Montážne otvory sú navrhnuté symetricky, a tak sa tu ponúka aj takáto možnosť pre čajochlípača.

Záverečné hodnotenie

Jednoznačne najlepšie herné kreslo od Genesis, i keď na prácu by mi vyhovovalo tiež. Škoda, že nemá žiadnu vibračnú „rumble“ funkciu, čo by hranie podstatne oživilo, avšak to by sme už asi nemali za tých 215€, čo je za túto triedu veľmi dobrá cena.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Genesis	225€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný dizajn	- viditeľné zrnká prachu
+ robustné a stabilné	
+ príjemný a istý posed	
+ ľahká údržba	

HODNOTENIE:



Logitech G332

VÝBORNÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ



Slúchadlá sú takmer neodmysliteľnou súčasťou každého herného a aj neherného počítača alebo notebooku. Či už hovoríme o počúvaní hudby, hraní hier alebo o komunikácii s ľuďmi, určite je to jedna z najdôležitejších vecí, ktoré chce mať každý používateľ počítača. Výber ale niekedy nie je jednoduchý. Kým asi najdôležitejšími faktormi sú cena a kvalita zvuku, zohľadňujeme aj dizajn, veľkosť, komfort a dokonca aj typ pripojenia. V tejto recenzii sa pozrieme na skvelé herné slúchadlá Logitech G332.

Balenie

V balení sa okrem slúchadiel prekvapujúco nachádzala aj používateľská príručka a 3,5 mm jack rozdvójka. Všetko to prišlo v peknej modrej škatuli, na ktorej bočných stranách sú stručné špecifikácie a logo spoločnosti. Na jej prednej strane si môžeme všimnúť ilustrované slúchadlá, na zadnej sú zas stručné špecifikácie. Prvý dojem je zatiaľ kladný.

Dizajn

Dizajn Logitech G332 je veľmi podobný jeho predchodcom.

Tentokrát je ale takmer všetko z pekného matného plastu, pričom mikrofón je navrchu pogumovaný.

Z ľavej časti vychádza kábel na pripojenie a môžeme tam nájsť aj koliesko na regulovanie hlasitosti. Celkovo vyzerajú slúchadlá veľmi slušne a kvalitne. Ocenit' musím aj dlhý, dvojmetrový 3,5mm jack a váhu produktu, ktorá je približne 300 gramov.

Používanie

Než začnem hodnotiť kvalitu zvuku, musím podotknúť, že ide o herné stereo slúchadlá, čo znamená, že nie sú práve najlepšie na počúvanie hudby. Hlavné využitie nájdete pri hraní hier, kde je čistota zvuku excelentná, no vďaka tomu, že sú to 2.0 slúchadlá, absentujú basy. Pri hrách ako napríklad Counter-Strike alebo pri novších tituloch, kde je potrebné počúvanie zvuku pre lepšiu lokalizáciu nepriateľa, sú G332 a kvalitné slúchadlá vo všeobecnosti možnosťou, ako si v tomto pomôcť.

Dokonalé vyladenie výšok a stredov je u výrobcu takmer samozrejmosťou, tu to však dotiahol na novú úroveň.

Slúchadlám by som mohol vytknúť akurát kvalitu mikrofónu. Som vlastníkom starších slúchadiel radu G, kde je mikrofón na podobnej úrovni, čiže to nie je žiadna sláva.

Pochváliť chcem aj pohodlnosť vankúšikov. Tie sú potiahnuté kožou, ktorá je aj po niekoľkých hodinách hrania príjemná na ušiach. G332 sú veľké slúchadlá, čo znamená, že vankúšiky máte okolo uší.

Záverečné hodnotenie

Celkovo by som slúchadlá G332, ktoré spadajú do cenovej kategórie od 50 do 70 eur, zhodnotil ako vysoko nadpriemerné. Okrem mikrofónu (ten ma, pravdupovediac, trochu sklamal) by sa mi ťažko hľadalo nejaké mínus.

Ak však odhliadnem od nekvalitného mikrofónu a zameriam sa na spracovanie a zvuk slúchadiel, tak som z nich nadšený a vrelo ich odporúčam každému hráčovi, ktorý rád zainvestuje do kvalitnejších slúchadiel.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Logitech

Cena s DPH:
60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + čistota zvuku
- + spracovanie a dizajn
- + pohodlná koža
- mikrofón

HODNOTENIE:





V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome
Vychutnajte si konzistentné pripojenie s Covr AC1200 Dual Band
Wi-Fi a vytvorte bezproblémovú bezdrôtovú sieť, ktorá pokryje
celý váš dom. A ak treba viac, pridajte ďalšie Covr jednotky,
jednoducho ich zosynchronizujte a zvýšte dosah vašej siete.



 COVR

D-Link®

ASUS ZenBook 14

ULTRABOOK NA KAŽDODENNÚ PRÁCU



S postupom času sa na trhu vytvorila kategória produktov určená predovšetkým pre biznis a produktivitu, kde najčastejšie potrebujete prehliadať weby alebo vytvárať dokumenty. Do tohto segmentu by sme mohli zaradiť aj ultrabook ZenBook 14, ktorý ako názov napovedá, prichádza so 14-palcovým displejom a nízkou hmotnosťou, pričom v sebe ukrýva aj štvorjadrový procesor Intel Whiskey Lake.

Obsah balenia, prvý dojem

Balenie ZenBooku 14 je ladené do biela s veľkou ilustráciou navrchu. Vnútri je prosté, obsahuje samotné zariadenie v látkovom obale, nabíjačku a manuály.

Pri vyberaní z obalu padne do oka celokovové telo. V našom prípade je

striebrnej farby, no k dispozícii sú aj modely s modrým telom. Rozmery 159x319x199 mm sú naozaj kompaktné, rovnako aj váha necelých 1100 gramov nezaťažuje žiadnu aktovku.

Portová výbava nezaostáva. Po bokoch nájdeme trikrát USB (USB 2.0 typ A, USB 3.1 typ A, USB 3.1 gen. 2 typ C), HDMI výstup, 4-pólový 3,5mm jack konektor, čítačku microSD kariet a vstup pre nabíjací konektor.

Počas dvíhania veka sa vďaka technológii ErgoLift zariadenie nakloní o tri stupne, čo umožní pohodlnejšie písanie a taktiež aj lepší prístup chladiaceho systému k chladnému vzduchu. Vďaka malíčkym rámkom bolo možné aj do tak malého tela vsadiť 14-palcový displej s rozlíšením

FullHD. Použitý panel pokrýva 100% sRGB farebného gamutu a ponúkne až 178-stupňový pozorovací uhol. Flex displeja je rovnako prekvapujúci, pretože skoro žiaden nie je. Jedinou väčšou nevýhodou v tomto segmente je nižší maximálny jas. Nad displejom sídli webkamera s podporou služby Windows Hello. Celkovo je telo veľmi odolné voči prehýbaniu a tlaku. Tento modelový rad vyhovuje štandardu MIL-STF-810G.

Reproduktory s certifikáciou Harman Kardon majú priemernú kvalitu výsledného zvuku, pri použití na tvrdej podložke a taktiež aj ErgoLiftu však môžeme dosiahnuť výraznejšie basy.

Najmä na produktových fotografiách tmavomodrej verzie ZenBooku 14 rozhodne



bije do očí zaujímavé riešenie numpadu a touchpadu, ktorý Asus nazval NumberPad.

Ide o spojenie touchpadu, ktorý sa dokáže prepnúť do režimu numpadu pri stlačení tlačidla v pravom hornom rohu NumberPadu. Podobné riešenie majú aj zariadenia zo série Zephyrus. Jedinou nevýhodou tohto spôsobu implementácie touchpadu môže pre niekoho byť absencia hmatovej odozvy.

Klávesnica je vo farbe tela, čiže v našom prípade strieborná, a celkovo sa vydarila. Vzdialenosti medzi klávesmi

sú dobré, stisk je istý a taktiež aj písanie na klávesnici je rýchle.

Pomocou FN klávesu má používateľ prístup k množstvu skratiek, ako je napríklad regulácia jasu displeja. Touchpad je umiestnený pod klávesnicou približne v strede. Je ideálne veľký, sníma presne a navyše podporuje gestá pre surfovanie webu alebo prepínanie okien.

Pod kapotou nájdeme procesor Intel Core i7-8565U Whiskey Lake so základným taktom 1,80GHz a TurboBoostom až do 4,60GHz. Asistuje mu 16GB LPDDR3

pamäte. O grafický výkon sa stará okrem integrovaného GPU Intel HD620 aj externý grafický procesor, konkrétne je to Nvidia GeForce MX150 s 2GB GDDR5 pamäte.

Operačný systém Windows 10 Home prichádza predinštalovaný na 512GB PCIe X2 SSD. Tento ultrabook je určený predovšetkým na prácu, no zahrať si môžete aj niektoré staršie herné tituly. Počas používania ventilátor ani nepočuť a teplota procesora sa drží v okolí 60 stupňov.

Viacero spustených aplikácií, ako je napríklad niekoľko Chrome kariet, textový editor a prehrávač hudby nerobilo ZenBooku žiaden problém a vôbec mu neubralo na svižnosti. Trocha zamrzí prítomnosť malého množstva bloátvéru, ktorý sa ale dá jednoducho odstrániť.

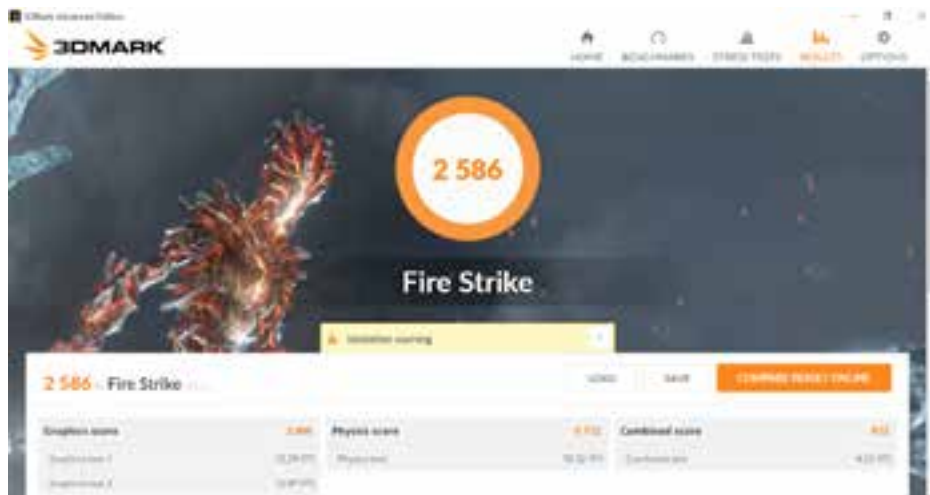
Výdrž ZenBooku sa pri bežnom používaní pohybuje okolo deviatich hodín.

Záverečné hodnotenie

Asus ZenBook 14 je skvelým biznis orientovaným ultrabookom, ktorý reprezentuje svojho vlastníka ako navonok, tak aj vnútri.

Svojimi rozmermi a váhou často prekvapí, čo urobí aj dômyselnými inováciami v podobe ErgoLiftu alebo NumberPadu. Celkovo beží svižne a potichu a rozhodne bude dobrým spoločníkom na cesty.

Lukáš Bátora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Cena s DPH: 1249€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ErgoLift
- + NumberPad
- + konštrukcia
- + dizajn
- + výdrž
- tepelná izolácia klávesnice
- chýbajúce skratky pre multimédiá

HODNOTENIE:



SanDisk Extreme Portable SSD 1TB

KEĎ TÚŽITE PO ODOLNOM A RÝCHLOM DISKU DO VRECKA



Externé disky každodenne používa veľa ľudí, či už ide o formu zálohovania dôležitých súborov, prenášanie väčších objemov dát z miesta na miesto, alebo ďalšie z množstva dôvodov. Už dávno však nemusí znamenať, že externý disk sa rovná HDD. Tie síce stále ponúkajú vysokú kapacitu za veľmi prijateľnú cenu, častokrát len o pár eur vyššiu ako by stál samostatný disk, no v externom používaní sú nevýhody HDD ešte znateľnejšie ako pri internom použití v počítačoch či notebookoch. SanDisk vo svojom portfóliu ponúka rad externých SSD diskov a my sme mali možnosť pozrieť sa zblízka na kúsok s menom SanDisk Extreme Portable v úctyhodnej kapacite 1TB.

Kapacitu 1TB je už vcelku úloha do plna využiť, hoci by so mnou na túto tému

určite radi podebatovali zapálení hráči či ľudia pracujúci s videom a fotkami. Každopádne je veľmi príjemné vidieť, že sa na trhu stále častejšie objavujú externé SSD disky s kapacitami viac ako 500GB a už aj za takmer prijateľné ceny.

Práve cena býva pri rozhodovaní medzi externým HDD a SSD-čkom asi tým najhlavnejším faktorom, nakoľko parametrami sú aj tie najmenej kvalitné externé SSD niekedy na úrovni nad HDD-čkami.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

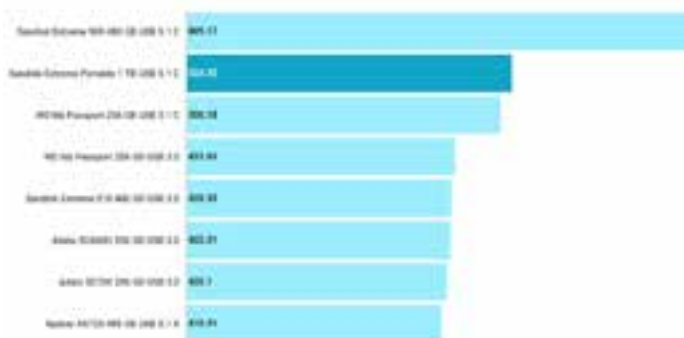
SanDisk Extreme Portable je dodávaný v moderne ladenej krabici, ktorá už na prvý pohľad evokuje odolnosť samotného zariadenia. Vnútri balenia

sa nachádza externý disk s povrchom zo „soft-touch“ plastu, ktorý mierne prekvapivo priťahuje malé nečistoty, ako chlčky z oblečenia, no je jednoducho ošiteľný obyčajným utretím o ruku.

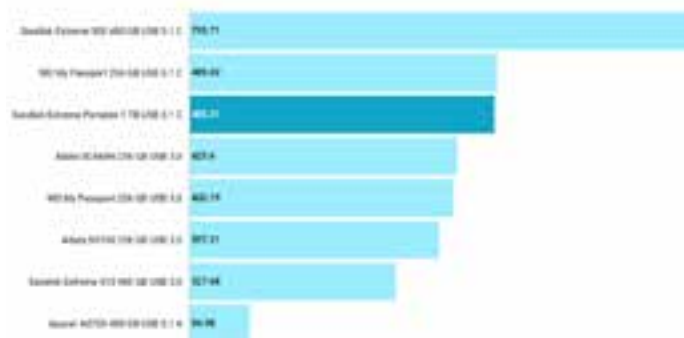
Okrem disku je v krabici, samozrejme, aj malý manuál a takisto USB-C - USB-C kábel a adaptér USB-C na bežné USB.

Trochu zamrzí, že kábel nie je priamo zakomponovaný do samotného disku a takisto, že adaptér na bežné USB nie je ku krátkemu káblu nijakým spôsobom prichytený alebo permanentne prichytený. Pri jeho veľkosti ho bude nadmieru jednoduché stratiť. Avšak je možné, že väčšina ľudí, ktorí si v dnešnej dobe kupujú externé SSD s USB-C portom už ani bežné USB-A nevyužívajú.

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



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



Komponenty diskov a avizované parametre

Čím sa externé SSD disky odlišujú od svojich HDD súrodencov? Hlavnými faktormi sú, tak ako pri interných riešeniach, najmä vyššie rýchlosti prenosu a zapisovania, absencia pohyblivých častí a nižšie energetické nároky. Rýchlosti externých SSD budú najskôr limitované maximálnou priepustnosťou portov, ktorými ho pripájate k ďalším zariadeniam, pretože v dnešnej dobe aj menej výkonné interné kúsky klopú na dvere hranici 500

MB/s pri čítaní a zapisovaní. Pri Extreme Portable 1TB si ľubuje SanDisk rýchlosti až 550 MB/s, čo sú čísla s ktorými môžu robiť už aj profesionálnejšie založení ľudia, no mierne zamrzí, že disk nevyužíva plné možnosti USB-C pripojenia podporujúceho teoretické rýchlosti až okolo 1200 MB/s.

Všetko nad 500 MB/s je však naozaj vítané. Externému použitiu SSD-čiek tiež hrá do kariet absencia pohyblivých častí, vďaka čomu je možné s nimi manipulovať a hýbať aj počas zapisovania a čítania dát, na rozdiel od tradičných HDD, kde by

hrozilo poškrabanie kotúčov s dátami. Aj preto sa môže SanDisk Extreme Portable pochváliť odolnosťou voči pádom až z dvojmetrovej výšky a takisto certifikáciou IP55, ktorá znamená ochranu voči vniknutiu bežného prachu a odolnosť voči ošplechaniu vodou z ktoréhokoli smeru. Disk by mal teoreticky prežiť aj krátke ponorenie, no takéto zaobchádzanie, samozrejme, nie je odporúčané.

Testovanie

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

Zhrnutie

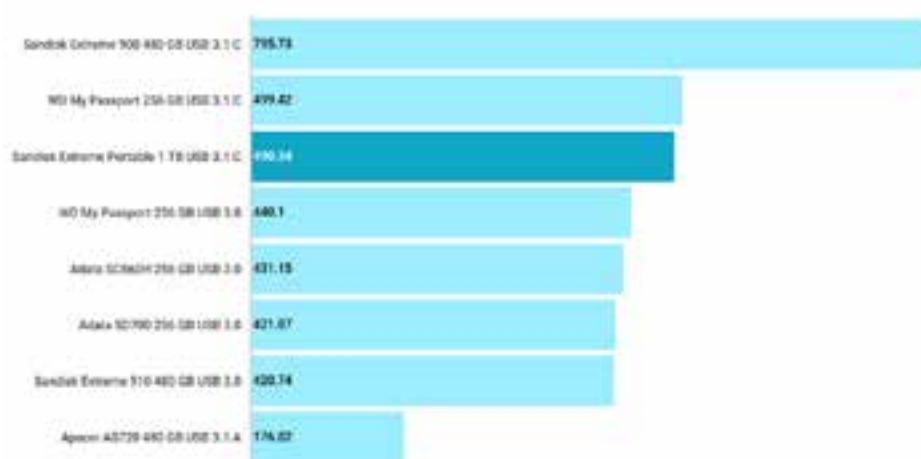
SanDisk Extreme Portable 1TB príjemne potešil naozaj kompaktnými rozmermi a odolným telom. Rýchlosti sú tiež naozaj obstojné, najmä keď si uvedomíme, že bežné externé disky ešte stále zvládajú prinajlepšom niečo nad 100 MB/s.

Samozrejme, existujú lacnejšie riešenia ponúkajúce rovnaké, alebo lepšie rýchlosti, no v kombinácii s odolnosťou a malými rozmermi Extreme Portable naozaj vyniká.

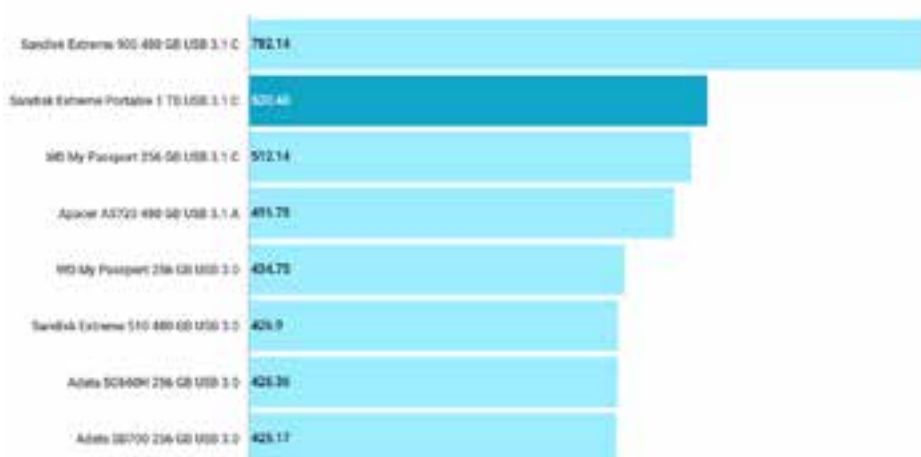
Pokiaľ by do budúcnosti SanDisk zapracoval na zaskomponovaní kábla priamo do zariadenia a ešte o niečo znížil cenu, bolo by toto riešenie úplne perfektné.

Daniel Paulini

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



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



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

SanDisk

Cena s DPH:

220€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odolné telo
- + obstojné rýchlosti
- + dostupné vysoké kapacity
- odpojiteľný kábel a adaptér
- stále vysoká cena

HODNOTENIE:



Gigabyte Aorus RTX 2080 Xtreme Waterforce 8G

MAXIMALIZMUS V PODANÍ GIGABYTE



RTX rad vzbudil svojím príchodom na grafický trh veľmi rozporuplné reakcie. Priniesol síce určitý nárast výkonu, ale neúmerne k nárastu ceny. Ponúka nám technológie, ako sú Raytracing a DLSS, ktoré majú spôsobiť veľkú kvalitatívny skok v obrazovej kvalite. Je to tak ale naozaj aj v praxi? Alebo platí zákazník len za nepodarený a nedotiahnutý experiment, ktorý bol nasadený príliš skoro?

Balenie

Grafická karta je najvyšší model výrobcu a je to vidieť aj na balení. Štandardom je kupón na predĺženie záruky na štyri roky. V balení je potom možné nájsť nálepku s logom Aorus, užívateľskú

manuál a inštalačné CD, ktoré už dnes považujeme za zbytočnosť

Grafická karta

Edícia Xtreme Waterforce je naozaj poriadny kus „železa“. Radiátor vodného chladenia s 2x120 mm ventilátormi je už sám o sebe masívny a grafická karta v ničom nezaostáva, je dlhá 29 cm, pozor teda na menšie skrinky. Výhodou je, že vodné chladenie nechladí len jadro, ale aj pamäte a napájaciu kaskádu, čo je prepracovanejšie ako u bežných AIO riešení, ktoré ponúkajú iní výrobcovia. Ventilátory sú vybavené dvojitémi gul'ôčkovými ložiskami, životnosť by teda mala byť pomerne dlhá. Hadice sú obalené ochrannou sieťkou. Sú

dlhé takmer 40 cm, nemal by byť teda problém radiátor umiestniť na ľubovoľné miesto v skrinke. RGB podsvietenie je v tomto prípade vyvedené do dokonalosti. Podsvietené sú ventilátory, nápis Aorus na boku grafickej karty a logo na zadnej strane. Samozrejmosťou je backplate na zadnej strane.

Konektivita je na špičkovej úrovni, karta je vybavená tromi DisplayPort 1.4 konektormi, tromi HDMI 2.0B konektormi a obsahuje aj USB Type-C konektor. Zdroj je tradične odporúčaný až 650 W. Karta je vybavená dvomi 8-pinovými konektormi a výrobca uvádza TDP na úrovni 215 W.

Menšie jadro Turing TU104-400/A (TU104), ktorým je 2080-čka vybavená, disponuje

2944 CUDA cores, 184 TMU textúrovacími jednotkami, 64 ROPS, 368 Tensor cores na výpočty AI a 46 RT cores na výpočty raytracingu. Jadro ešte disponuje 4 MB cache vyrovnávacej pamäte.

Maximálna udávaná frekvencia jadra je 1890 MHz. Karta je vybavená novými GDDR6 pamäťami na frekvencii 14140 MHz. Priepustnosť je pri 256 bit zbernici 448 GB/s. Veľkosť pamäte, bohužiaľ, ostala nezmenená – 8 GB.

Dodávaný softvér

K špeciálnej grafickej karte patrí aj špeciálny softvér. Gigabyte nazvalo tento softvér RGB Fusion 2.0. Vďaka intuitívnemu používateľskému rozhraniu umožňuje RGB Fusion 2.0 prispôbienie svetelných efektov vo všetkých podporovaných zariadeniach v maximálnej možnej miere. Ak vlastníte ďalšie produkty značky Gigabyte, je možné si ich plne prispôbiť svojmu štýlu.

Testovali sme v rozlíšení 2K v maximálnej možnej kvalite so zapnutými AA+AF, aby sme dostatočne preverili výkonové možnosti grafickej karty.

Testované boli hry Shadow of Tomb Raider, Metro Exodus, Battlefield V, The Witcher 3 Blood and Wine a War Thunder. Na testovanie slúžili vstavané benchmarky (hry Tomb Raider, Metro Exodus) a softvér MSI Afterburner (zvyšné hry).

Testovanie bolo vykonávané 3x v každej hre a výsledky následne spriemerované, aby sme sa vyhli prípadným výsledkovým anomáliám. Do testu sme na porovnanie zaradili aj Top



highend minulej generácie - MSI nVidia GeForce GTX 1080Ti Gaming X Trio.

Ako prvú sme otestovali hru Shadow of Tomb Raider. Ide o pomerne zaujímavú hru s nadpriemernou grafikou, ktorá využíva DirectX12. Napriek sľubom autorov Raytracing doteraz implementovaný nebol. Myslíme si však, že to vôbec neprekáža, grafika je na veľmi vysokej úrovni, taktiež svetelné efekty a hra tieňov. DirectX12 evidentne novej generácii kariet svedčí, 2080-tka odskakuje od staršej generácie pomerne výrazne.

Ako druhú hru sme testovali starší, ale stále skvelý kúsok – The Witcher

3. Tu sa situácia otáča, 1080Ti disponuje väčším hrubým výkonom a v DirectX11 hre to ukazuje naplno.

Hru War Thunder sme zahrnuli, pretože umožňuje zapnúť Super Sampling, čo je najnáročnejšia forma vyhladzovania obrazu. 2080-tka sa dostala do vedenia, ale len tesne.

Ďalšia hra je čerstvá novinka – Metro Exodus, ktorá sľubuje skvelú grafiku a výbornú hrateľnosť. Obsahuje extrémne náročný vstavaný benchmark a prekvapivo víťazí 1080Ti, a to výrazne.

Battlefield V je poslednou hrou, ktorú sme otestovali. 1080Ti je na tom zase o niečo lepšie, je to ale opäť veľmi tesný výsledok.

Celkovo môžeme zhrnúť výsledky tak, že výkonnostný posun je oproti 1080Ti minimálny. 1080Ti disponuje navyše väčším množstvom pamäte, čo sa v niektorých extrémnych nastaveniach môže hodiť – potvrdil to napríklad aj test v hre Metro Exodus.

Testy Raytracingu a DLSS

Do testu sme zahrnuli aj výsledky s Raytracingom a DLSS. Bohužiaľ, musíme konštatovať, že za pár odleskov navyše, ktoré v hernom zápale takmer ani nepostrehnete, zaplatíte obrovským prepadom výkonu. S použitím DLSS sa síce výsledky zlepšia, ale má to vplyv na obrazovú kvalitu, ktorá rapídne utrpí. S použitím DLSS je obraz neostrý a textúry rozmazané. DLSS zatiaľ pôsobí ako obyčajná interpolácia obrazu s cieľom



navýšiť FPS pri použití Raytracingu. Aj samotný Raytracing je zatiaľ len akási ukážka toho, čo nás v budúcnosti počítačovej grafiky čaká, musí ale ešte výrazne stúpnuť výpočtový výkon grafických kariet, aby sme si ho mohli v realtime renderovanej grafike užívať vo výrazne väčšej miere, ako je len pár odleskov.

Prevádzkové vlastnosti a pretaktovanie

Grafickú kartu hodnotíme ako veľmi tichú, chladiaci systém je veľmi podarený a teploty po hodine testovania neprekročili 55 stupňov Celzia (po pretaktovaní). Trocha otravné bolo jemné vrčanie vodnej pumpy, nebolo to ale nič, čo by sa nedalo zniesť. Gigabyte vyladil grafickú kartu veľmi dobre, potenciál na pretaktovanie je už malý, podarilo sa nám dosiahnuť stabilné hodnoty pre jadro vyššie len o 75 Mhz (celkovo teda maximálne 2085 MHz). Pamäť išli pretaktovať o 350 Mhz.

Záverečné hodnotenie

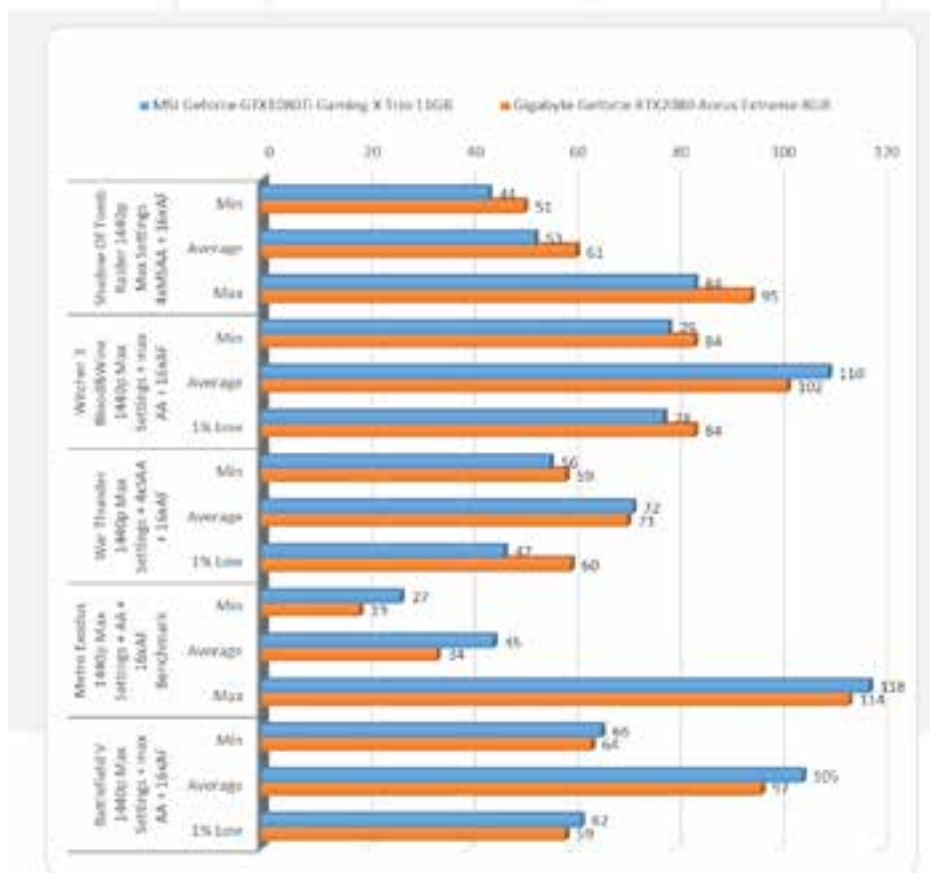
Testovaná grafická karta budí rozporuplné dojmy. Samotné spracovanie a vybavenie je na najvyššej možnej úrovni. Výkon v nových hrách, najmä v DX12, síce mierne prekonáva GeForce 1080Ti, ale v niektorých hrách na maximálnych možných nastaveniach obrazovej kvality a vyhladzovania hrán karta naráža na limit len 8 GB pamäte.



Takisto cena presahujúca 1000 eur nie je presvedčivá, keďže si stačí priplatiť 100 eur a dostanete sa na cenovú hladinu najlacnejších 2080Ti, ktoré sú výkonovo úplne inde. Na druhej strane stoja bazárové kusky 1080Ti, ktoré začínajú na 400 eurách a ponúkajú v podstate rovnaký výkon. Konkurencia od AMD ponúka Radeon VII, ktorý by mal mať pri porovnateľnom výkone menšiu cenu vzhľadom k malému počtu kariet, to ale zatiaľ neplatí. Pokiaľ chcete kartu s najlepším chladením a v maximálnej výbave a nutne nepotrebujete 2080ti, keďže disponujete napríklad len 2K monitorom, pre

ktorý je táto grafická karta ideálnou voľbou, je kúpa ako tak ospravedlniteľná. Osobne by sme ale radšej túto generáciu preskočili, keďže Raytracing sa momentálne nachádza len v dvoch hrách, kde je jeho prínos na obrazovú kvalitu takmer nepostrehnuteľný, zato vplyv na výkon je extrémny a absolútne neadekvátny nárastu obrazovej kvality. Raytracing sa totiž využíva len na renderovanie niekoľkých percent scény, a to vo veľmi obmedzenej kvalite a ešte potvrdá nejaký ten rok, kým sa presadí aj v real-time grafike. Musíme si jednoducho počkať na výkonnejšie grafické karty.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:

Gigabyte

Cena s DPH:

1030€

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkové spracovanie
- + veľmi tichá prevádzka
- + nízke teploty
- malý potenciál na pretaktovanie
- rozmery a váha

HODNOTENIE:



//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security

NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS

GIGABYTE GeForce GTX 1660 Ti GAMING OC 6G

ODPOVEĎ NA PROSBU O VÝKON BEZ ZBYTOČNOSTÍ



Hry nikdy nevyzerali tak dobre ako teraz. Svetelné lúče v podaní ray tracingu sú budúcnosťou. Trikrát hurá modelom z radu RTX. Hoci, čo ak neprahnete po funkcionalite, ktorú momentálne podporuje len hŕstka hier? Keď nemáte chuť priplácať si za niečo, čo tak či tak nevyužijete? No stále pokukujete po novej grafickej karte s tými najnovšími komponentmi, ktorá nahradí váš starší kúsok, ktorý máva problémy už aj s menej náročnými hrami. O spoločnosti NVIDIA sa toho dá napísať vcelku dosť negatívneho, no aspoň v tomto prípade to vyzerá tak, že si vypočuli prosby svojich fanúšikov, ktorí si svoj život zvládnu predstaviť aj bez kombinácie písmen RTX.

Hneď spočiatku musím adresovať hlúposť označenia novej generácie GTX kariet,

pretože logickým postupom by bolo túto a ďalšie karty nazvať číslami 11 (nakol'ko ide v praxi o jedenástu generáciu GTX radu). NVIDIA si však vybrala číslo 16, a preto sú aj nové GTX karty nazývané GTX 16XX, čiže GTX 1650, GTX 1660 a GTX 1660 Ti. Do redakcie nám zavítal kúsok od spoločnosti Gigabyte s plným menom GeForce GTX 1660 Ti GAMING OC 6G a mne neostávalo nič iné, ako prekusnúť averziu k jeho označeniu a radšej si ísť užívať jeho výkon v hrách.

Prečo nie sú všetky nové karty RTX

Polemika na túto tému by zaberala aj rozsiahlejší článok sám o sebe a na internete takýchto textov už určite existuje niekoľko, avšak základným kameňom

úrazu pri ray tracing technológiách je jej stále nízka rozšírenosť a podpora len v niekoľkých herných tituloch. Samozrejme, pri naozaj výkonných grafických kartách sa časom určite uživia aj samostatné jadrá určené iba na kalkulácie svetla a jeho lúčov, no 99,9% hier sa stále spolieha na renderovanie obrazu takzvanou rasterizáciou. Preto si svoje miesto na trhu stále nájdu aj „zastarané“ GTX grafické karty. Pretože cieľom spoločnosti NVIDIA je, rovnako ako aj všetkých ostatných spoločností ponúkajúcich produkty, zarábať peniaze. Kvôli tomu si nemôže ani taká úspešná spoločnosť dovoliť nevnímať trh s lacnejšími grafickými kartami, v ktorom sú v poslednom čase obľúbené hlavne karty značky AMD. GTX 1660 Ti sa svojím výkonom aj cenou snaží usadiť ako most medzi nízkorozpočtovými kúskami



s obmedzeným výkonom a RTX kartami, asi tak ako boli v predošlej generácii karty GTX 1070 a 1070 Ti. Teraz ale už dost' polemiky a radšej sa pod'me pozrieť ako vyzerá jeden z kvalitnejších GTX 1600 Ti kúskov od spoločnosti Gigabyte.

Obal a jeho obsah

Balenie grafickej karty zaváňa miernou nostalgiou, nakoľko oproti krabiciam s RTX kartami nejde o žiadneho obra. V tmavo ladenej škatuli sa pod kartónovou prepážkou ukrýva samotná karta chránená už tradične mäkkou penou. V prepážke z kartónu sa nachádzajú iba dve malé brožúrky a žiadne čačky-hračky, aké bežne spoločnosti rozdávali pri drahších kúskoch. To však spoločnosti Gigabyte nemožno vyčítať, keďže 1660 Ti sa medzi drahšie kúsky ani neradí.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte ponúka až päť prevedení grafického procesoru GTX 1660 Ti. Základom je dvojica menších kariet, MINI ITX OC 6G a OC 6G, potom mierne výkonnejšia WINDFORCE OC 6G, nami testovaná GAMING OC 6G a na záver aj kúsok v prevedení AORUS. Všetky sú, samozrejme, mierne odlišné nielen cenou, ale aj riešením chladenia či automatickým BOOST taktom. GAMING OC 6G ponúka takmer rovnaký výkon a kvalitu ako AORUS verzia, no, samozrejme, nie úplne a bez pár vychytávok, ako viacero svetielok na rozžiarenie vnútra skrinky. Už na prvý pohľad je však vidno, že si pri tomto modeli dali v Gigabyte záležať a vcelku rozmerný chladič s trojicou ventilátorov by sa mal postarať o dobré teploty aj v tých teplejších častiach sveta, či pod rukami ľudí obľubujúcich taktovanie. Na

karte poteší vrchný kryt plošného spoja, ktorý sa pri 300-eurových kartách stále nedá brať ako istota, a takisto aj vkusný dizajn v kombinácii čiernej a striebornej, ktorý skvelo zapadne k akokoľvek odlišne zafarbeným komponentom.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke stále ponúka viacero zaujímavých programov a inak to nie je ani pri tejto karte. Samozrejmosťou je základ, ktorým je driver, no ten sa je asi najlepšie stiahnuť priamo na stránke Nvidia. Avšak dvojicu programov, RGB Fusion a Aorus Engine môžem určite odporučiť. Vďaka RGB Fusion je možné nastaviť podsvietenie nielen na samotnej karte, ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch, či iných komponentoch vybavených LED diódami. Pokiaľ ho nenájdete priamo na stránke vašej Gigabyte GTX 1660 Ti, stačí si ho nainštalovať cez Gigabyte App Center.

AORUS Engine zase zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používateľ potrebovať pre prispôbenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovej karte sú prehľadne zobrazené taktý grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov.

Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov, od taktov, cez teploty až po rýchlosti ventilátorov. A veľmi príjemné je prepojenie viacerých programov od spoločnosti Gigabyte, takže RGB Fusion je dostupný aj z AORUS Engine programu

jedným kliknutím. Osobne na taktovanie ešte stále používam overenú utilitu menom MSI Afterburner, no tak ako pri nedávnom testovaní Aorus RTX 2080 som si celkom rýchlo navykol aj na Aorus Engine vďaka jeho prehľadnosti, stabilite a dizajnu.

Testovanie, metodológia a absencia výsledkov s Ray Tracingom

Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske GIGABYTE AORUS Z270X Gaming 7, spolu s procesorom Intel Core i7-6700K a 16 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol pretaktovaný na 4.6 GHz pri 1.39V, nakoľko ide o mierne starší kúsok obával som sa dopadu na výsledky v hrách, avšak aj v dnešnej dobe je stále nadmieru schopný. Pri RAM bol zapnutý XMP profil pre plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.

Zhrnutie

Pokiaľ ste zástancom a fanúšikom Team Green, teda zeleného tímu, no ešte nevidíte potrebu investovať do kariet podporujúcich ray tracing, potom GTX 1660 Ti bude odpoveďou. No NVIDIA nanešťastie neplánuje ponúknuť ešte výkonnejšie GTX modely a preto, pokiaľ chcete naozaj vysoké čísla FPS, sa RTX kartám jednoducho nevyhnite.

1660 Ti však do dnešného trhu s grafickými kartami zapadla presne na svoje miesto, ako výkonom tak cenou a Gigabyte sa podarilo ponúknuť naozaj dobre vyzerajúce kúsky s veľmi dobre riešeným chladením. Navyše, priplácať si takmer 100 eur za RTX 2060 pre získanie pár percent výkonu nie je najlepším riešením. Preto pre ľudí obľubujúcich hranie v rozlíšení 1080P, či 1440P môžeme tento model stále plne odporúčať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyššie taktý priamo z výroby	- nič
+ predimenzované chladenie	
+ vkusný dizajn	

HODNOTENIE:

★★★★★

Lenovo Legion Y740

RAY TRACING V MOBILNOM BALENÍ



Lenovo predstavilo svoj na hráčov zameraný rad Legion produktov v porovnaní s konkurenčnými značkami len nedávno. Je to síce už pár rokov, ale bojovať s novým názvom proti ustáleným menám v biznise ako ROG, Alienware či Razer môže byť ťažké. Preto ma tešilo, že najmä Legion notebooky sa poučili nielen zo svojich chýb, ale aj prešli apov konkurencie a ponúkali už takmer od začiatku veľmi schopné modely bez očividných kompromisov alebo nedostatkov. Najnovšia várka Legion notebookov sa drží osvedčeného receptu, no pridáva do mixu aj veľmi zaujímavé písmenká „RTX“.

Legion notebookov sa nám už v redakcii otočilo zopár, naposledy mal kolega šancu vyskúšať si kúsok s názvom Y730. Ten,

ako už napovedá meno, predstavuje priameho predchodcu kúsku, ktorý som posledné dva týždne trápil a testoval ja.

Avšak tam, kde predošlé generácie ponúkali mierne obmedzený výkon po grafickej stránke, čo bolo aj pri predošlej recenzii spomenuté medzi negatívami, prichádza Y740 s nadmieru zaujímavou kombináciou procesorov a grafických kariet. Legion Y740 je taktiež dostupný v dvoch prevedeniach, v prvom s 15,6-palcovou obrazovkou pre mierne vyššiu mobilitu a v druhom s 17,3-palcovou obrazovkou pre ešte lepšie herné zážitky.

Funkčne ladený dizajn

Legion Y740 sa tak ako predchádzajúca generácia drží moderného dizajnu,

ktorý v tmavošedom tele ukrýva skvelú obrazovku s takmer úplnou absenciou rámkov okolo displeja, klávesnicu s RGB podsvietením a skvelo riešenú konektivitu príslušenstva a napájania presunutú z bokov do zadnej časti.

Mierne zamrzí absencia numerickej časti klávesnice, ktorá sa na modeloch Y540 nachádza a možno bude chýbať niektorým hráčom, nejaké body k dobru si však Y740 získava stĺpčekom s programovateľnými makro tlačidlami na ľavej strane klávesnice. Na toto rozloženie som si celkom dlhú chvíľu zvykal a hlavne spočiatku sa mi darilo počas hrania či písania nechcene blúdiť prstami na makro tlačidlá, no po pár dňoch používania k nechcenému stláčaniu už v praxi nedochádzalo.

Nová generácia výkonu

Najväčšia zmena, ktorou si modelový rad Legion 7xx prešiel oproti predošlej generácii, je dlho očakávané zakomponovanie RTX grafických kariet. Pri 15,6-palcových modeloch sú na výber RTX 2060 alebo RTX 2070 s Max-Q dizajnom, zatiaľ čo potenciálni záujemcovia o 17,3-palcové modely si budú môcť vybrať aj RTX 2080 Max-Q. Po stránke procesora nie je o čom premýšľať, v Lenovo sašli pri všetkých modeloch priamo po skvelom herne zameranom kúsku Intel Core i7-8750H, ktorý so svojimi šiestimi fyzickými jadrami a dvanástimi logickými vlákňami hravo zvládne aj najnovšie hry či náročnejšie úlohy, ako je napríklad práca s videom a fotkami. 15,6-palcový model, ktorý som mal možnosť testovať, sa o moju zábavu staral okrem spomínaného i7 procesora a RTX 2070 Max-Q grafiky aj kapacitou 16 GB DDR4 RAM a dostatočným úložným priestorom v podaní rýchleho 512 GB NVMe SSD a 1TB 7200 RPM HDD. Takejto vyrovnanej kombinácii komponentov v praxi nie je čo vytýkať, keďže si na svoje prídu ako zapálení hráči, tak potenciálni profesionáli, ktorí nemajú chuť platiť dvojnásobné sumy za „profi“ notebooky.

Všetko, po čom hráči túžia

Čo všetko však Legion Y740 hráčom okrem skvelého výkonu ponúka? Obrazovka s absenciou rámkov už bola zbežne spomenutá na začiatku recenzie, no zobrazovací panel s technológiou IPS toho na Y740 ponúka oveľa viac ako len dobré pozorovacie uhly a lepšie ponorenie do hier. Skvelou správou sú pri všetkých modeloch panely s obnovovacou frekvenciou až 144Hz a po novom aj podpora Nvidia G-Sync, vďaka čomu bude všetko hranie plynulé a bez nepríjemného trhania. Žiarivosť až 300 nitov zabezpečí bezproblémové hranie aj počas dňa a softvérové riešenie Dolby Vision HDR zase skvelé podanie farieb v noci. Audiofilov poteší riešenie s integrovaným certifikáciou Dolby Atmos s reproduktorom subwooferom, vďaka čomu je počúvanie hudby či pozeranie filmov ešte o niečo lepšie. A na záver, hranie či konzumácia iného obsahu by vďaka použitému Killer Wireless 802.11 AC (2x2) a ethernetu nemala trpieť žiadnymi nechcenými prestávkami potrebnými na načítavanie dát z internetu.

Nie bez chybičiek krásy

Y740 však napriek tomu, že som jeho komponenty a väčšinu dizajnu vychválil, nie je úplne perfektný notebook. Okamžite môžem spomenúť chýbajúcu numerickú časť klávesnice, ktorá niektorým hráčom



bude naozaj chýbať, a takisto aj navykanie si na stĺpček s makro klávesmi na ľavej strane bude pre určite pre niekoho prekážkou. RGB podsvietenie klávesnice je síce fajn, no ovládanie, ktoré je implementované, nateraz nie je najšťastnejšie. Používatelia nebudú musieť vedieť, či meniť svetielka cez Lenovo Vantage, Lenovo Nerve Sense alebo stiahnuť priamo Corsair iCue softvér. Aj umiestnenie webkamery pod obrazovku nemusí potešiť všetkých, hoci sám musím uznať, že webkamery na herných notebookoch sú využívané asi tak často ako moja permanentka do fitness centra. A možno budem len jeden z mála, no stále mi bude na 15,6 a viac palcových notebookoch chýbať čítačka SD kariet, hlavne keď je po otvorení notebooku vidieť, že by sa niekam určite zmestila.

Použitelný aj v reálnom svete

Najsilnejšie stránky aj pár nedostatkov som vymenoval, no to možno stále úplne nevypovedá o celkovej použiteľnosti najnovšieho počinu z dielne Lenovo Legion. Dobré vyvážené hardvér a dostatočne dobrá ergonómia sú tie najdôležitejšie faktory, no pri Legion Y740 poteší aj mierne vyššia kvalita spracovania, než na akú môžu byť hráči zvyknutí. Tú Lenovo ešte zvyšuje plánovaným príchodom verzií Legion Y740, ktoré budú disponovať celokovovým telom.

Lenovo tiež, našťastie, ešte stále aj pri herných kúskoch myslí na budúce možnosti vylepšovania či dlhodobého používania. Preto je vnútro Y740 celkom jednoducho prístupné a odhaľuje dva voľne dostupné sloty na DDR4 pamäte (ktoré však boli v nami testovanej konfigurácii zabrané), jeden M.2 SSD slot a aj miesto na 2,5-palcový disk. Na vonkajšej strane mierne prekvapí ešte Thunderbolt 3 port, ktorý je možné

pri notebookoch s menej výkonným hardvérom alebo absenciou dedikovanej grafickej karty využiť na pripojenie externej grafiky, pri Y740 to však najskôr nebude nutné, keďže RTX 2070 bude ponúkať postačujúci výkon určite ešte pár rokov.

Testovanie

Samozrejme, keďže ide o herný kúsok, podrobil som ho aj zopár herným a syntetickým testom, ktorých výsledky si môžete prezrieť v grafoch nižšie. V skratke si ale Legion Y740 hravo poradil ako s hrami, tak náročnejšou prácou a ani sa pritom príliš nezapotil.

Zhrnutie

Lenovo Legion Y740 nastavil latku vcelku vysoko. RTX grafiky v notebookoch sa pomaly stávajú realitou namiesto rarity, no správne integrovanie niektoré spoločnosti stále nezvládajú. Nami testovaná konfigurácia ponúka asi ten najlepší pomer výkonu, mobility a ceny pre náročnejších hráčov a fakt, že do budúcnosti sa bude dať tento model udržať na žive viacerými spôsobmi, z neho robí ešte zaujímavejšiu voľbu.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1850€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné prevedenie	- trochu ťažšie
+ perfektná konfigurácia	zvyknúť si na klávesnicu
+ podpora ray tracing hier	

HODNOTENIE:



Logitech G935

SLÚCHADLÁ S DOBRÝMI NÁPADMI, ALE ZAOSTÁVAJÚCIM PREVEDENÍM



Nová vlajková loď Logitechu s označením G935 predstavuje bezdrôtový herný headset. Za svoju cenu ponúkne okrem dokonalého bezdrôtového prenosu aj komfort a špičkový zvuk. Aspoň to tvrdí výrobca na balení produktu. Aby sme sa presvedčili ako je to naozaj, podrobili sme slúchadlá testu. O úspechu alebo neúspechu G935 sa dočítate v tejto recenzii.

Vonkajšia grafika balenia kopíruje ostatné produkty Logitechu so sivo-modrým vizuálom. V útrobach balenia nájdeme okrem samotných slúchadiel microUSB kábel, 3.5mm Jack AUX kábel a manuály.

Rozhodne si všimnete značné rozmery 188 x 195 x 87mm. Váha je

vzhľadom k rozmerom prijateľná, konkrétne 379 gramov.

Konštrukčne sa slúchadlá veľmi podobajú predchodcovi, G933. Vonkajšia schránka je tvorená z čierneho plastu. Aj keď ide o lepšiu, tvrdý plast, občas počuť nepríjemné škrípanie, ktoré by malo pri slúchadlách v tejto cenovej hladine absentovať.

Výškový a šírkový rozsah hlavového mosta je dostatočný. Z hľadiska komfortu sú náušníky bohato polstrované pamäťovou penou, rovnako je na tom aj hlavový most. G935 sú na hlave veľmi pohodlné a ani pri niekoľkohodinovom nosení som nepocítil žiadne tlačenie. Rovnako ani hráči s okuliarmi nebudú mať žiaden problém, nič ich nebude tlačiť. Na oboch

mušliach nájdeme RGB podsvietenie, ktoré ale vôbec nedáva zmysel. Nevidíte ho ani vy, ani prípadní ľudia na livestream, pretože osvetlenie je len z boku a zo zadnej strany, preto je lepšie ho vypnúť a predĺžiť tým výdrž batérie.

Logitech implementoval aj niekoľko bočných tlačidiel na ľavú mušľu. Popravde, sú na nerozpoznanie a ak sa snažíte poslepiačky nájsť to správne tlačidlo, nie vždy to vyjde na prvýkrát. Okrem tlačidiel na ľavej mušli sídli aj konektor 3.5mm Jacku pre XBOX/PS4/Nintendo Switch, nabíjací microUSB port a zapínacie tlačidlo.

Obe mušle majú zboku odnímateľnú plastovú časť. V ľavej mušli pod ňou nájdete USB bezdrôtový prijímač a v pravej mušli je umiestnená vymeniteľná



batéria, ktorá sa v čase písania recenzie predáva len pre predchodcu, model G933.

Zvukový prejav slúchadiel je na vysokej úrovni. Zvýraznené basy a celkovo vyvážené stredy a výšky sú akýmsi jedinečným podpisom týchto slúchadiel. Okrem stera je možné aktivovať aj 7.1 virtuálny zvuk s podporou DTS 2.0. Celkovo poskytujú 50mm meniče PRO-G dobrý zvukový výstup, ktorý by sme za 200€ očakávali, avšak rozhodne to nie je úplný vrchol.

Dosah slúchadiel Logitech udáva na 15 metrov, čo môže byť pravda maximálne bez prekážok. Reálne sa mi podarilo namerať dosah 8 metrov naprieč jednou tehlovou stenou. Pre aktivovanie

mikrofónu je potrebné ho vytiahnuť z ľavej mušle čím sa zároveň aj vypne stíšenie, teda mikrofón v zasunutom stave nesníma zvuk. Zvuk, ktorý zaznamenáva celkom ujde, na účely hernej komunikácie postačí, avšak v pozadí badať šum, a taktiež nahraný hlas je trochu skreslený.

Úprimne, spočiatku som neveril 12 hodinovej výdrži, ktorú Logitech deklaruje. Avšak tento čas pri 50% hlasitosti je bezproblémovo dosiahnuteľný. Žiaľ, so zapnutým podsvietením sa mi podarilo dosiahnuť len polovičnú výdrž. Softvér Logitech G HUB poskytuje užívateľovi všetky funkcie, ktoré by mohol potrebovať. Bočným tlačidlám možno nastaviť ľubovoľné skratky, s niektorými aplikáciami G HUB

spolupracuje, a tak si môžete nastaviť stíšenie mikrofónu na TeamSpeaku, alebo spustenie streamu pomocou OBS.

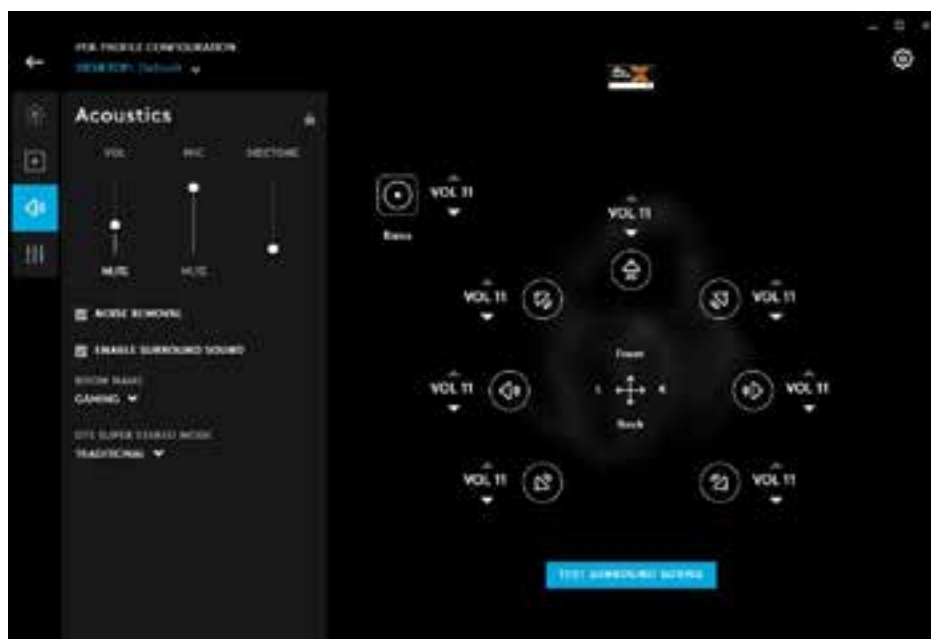
V ďalšej zo záložiek aplikácie by sme našli reguláciu hlasitosti a spustenie priestorového zvuku, rovnako ako aj ekvalizér.

Záverečné hodnotenie

Logitech G935 sú skvelými či už drôtovými alebo bezdrôtovými hernými slúchadlami. Aj napriek nie veľmi výraznému posunu oproti predošlej generácii sú stále dobrým konkurentom v 200€ segmente.

Niektoré nelogické kroky ako zbytočné RGB podsvietenie, chýbajúci predaj dodatočnej batérie na Slovensku, alebo nie šťastne umiestnené bočné tlačidlá, nahrádza skvelý zvukový prejav a priestorový zvuk, rovnako ako aj komfort, čo sú dva najdôležitejšie aspekty herných slúchadiel. Rozhodne je do ďalšej generácie čo zlepšovať, avšak ak si tieto slúchadlá môžete dovoliť, alebo nad nimi uvažujete, ich kúpou určite neprehlúpite.

Lukáš Batora



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Logitech

Cena s DPH:
200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + zvukový prejav
- + softvér
- + výdrž batérie
- + komfort
- + vonkajší vzhľad
- RGB podsvietenie ktoré nevidno
- zle rozmiestnené bočné tlačidlá

HODNOTENIE:



Motorola Moto G7 Plus

OPÄŤ LEPŠÍ



Motorola, ktorá je dcérskou spoločnosťou Lenovo, prednedávnom predstavila štvoricu novínok radu G7. Do neho patrí aj model G7 Plus, ktorý je zároveň najvýkonnejším kúskom tohto radu a práve ten si dnes predstavíme v recenzii.



Balenie

Telefón sa predáva v zelenej papierovej škatul'ke, na ktorej sa nachádzajú najpodstatnejšie informácie a parametre.

Obsah balenia recenzovaného kusu bol chudobnejší, vnútri sa okrem telefónu, ihly, nabíjačky a technickej dokumentácie nenachádzalo nič iné, no v našej distribúcii by malo byť súčasťou balenia aj ochranné transparentné silikónové puzdro.

Dizajn, prevedenie

Vo vypnutom stave sa Motorola G7 Plus na prvý pohľad od svojho predchodcu G6 Plus až tak veľmi nelíši. Dizajnový základ je takmer totožný, rozmerovo sú oba modely takmer totožné – 157 × 75,3 × 8,3mm

pri hmotnosti 176g (G7 Plus) oproti 160 × 75,5 × 8mm a hmotnosti 167g (G6 Plus).

Pri bližšom pohľade (hlavne pri rozsvietenom displeji) si však všimnete, že novinka kráča s dobou a displej zaberá podstatne viac priestoru na prednej strane, približne 81,4%, zatiaľ čo v prípade modelu G6 Plus to bolo približne 74,4%. Čítačka odtlačku prsta sa presunula spod displeja na zadnú stranu pod fotoaparát na miesto, kde bolo pri predošlom modeli len logo výrobcu. Pribudol taktiež výrazný notch v tvare kvapky, zmenilo sa umiestnenie predného fotoaparátu a na spodnú hranu pribudol reproduktor.

Rám Moto G7 Plus je hliníkový, obe strany telefónu chráni 3D tvarované Gorilla Glass 3, ktoré je však magnetom na odtlačky prstov a telefón je vďaka nemu šmyklavejší. Jedinou záchranou tak bude puzdro, prípadne

ochranný kryt. Spracovanie a prevedenie je na veľmi dobrej úrovni. Konštrukcia je pevná, všetko pekne lícuje, nevzruga a hliníkové telo dodáva prémiovejší pocit.

Telefónu chýbajú certifikáty odolnosti voči vode či prachu, akosi malou náplast'ou je odolnosť voči striekajúcej vode. Moto G7 Plus sa predáva v dvoch farebných vyhotoveniach, Deep Indigo a Viva Red. V redakcii sme mali prvé spomínané farebné prevedenie, ktoré je konzervatívnejšie. Telefónu chýba označenia stupňa ochrany krytom pomocou tzv. IP kódov, no výrobca udáva, že telo smartfónu je chránené proti náhodnému poliatu, potu či slabému dažďu.

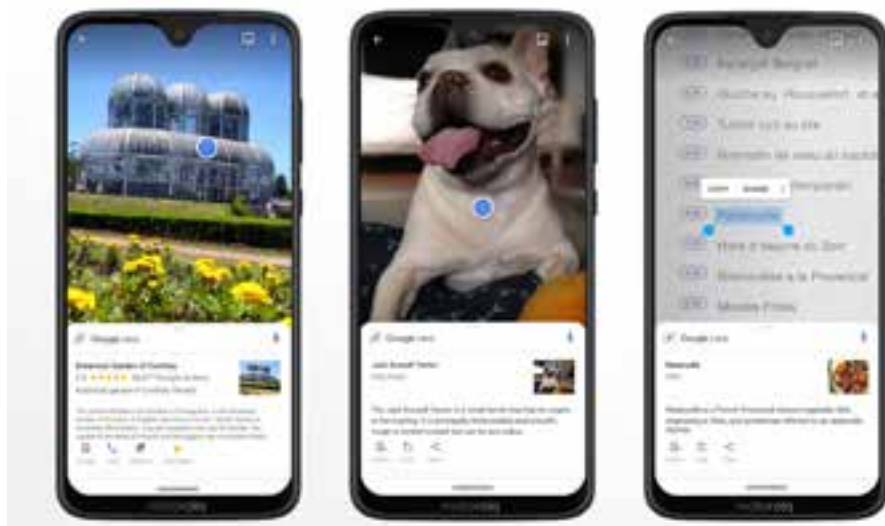
Displej

Prednú stranu smartfónu pokrýva LTPS IPS displej s uhlopriečkou 6,2", Full HD+ rozlíšením 1080x2270px, pomerom strán 19:9 a hustotou ~405 ppi, ktorá by mala postačovať aj citlivejšiemu oku. O ochranu displeja sa stará už spomínané sklo Corning Gorilla Glass 3.

IPS displej ponúkne veľmi dobré pozorovacie uhly, čitateľnosť na slnku a prirodzené podanie farieb, ktoré si navyše viete v nastaveniach zmeniť na prirodzené, zosilnené či sýte. Musím povedať, že farby sú naozaj krásne, prirodzené a obraz je vďaka Full HD+ rozlíšeniu dostatočne jemný.

V predošlej kapitole som spomínal, že displej Moto G7 Plus pokrýva 81,4% prednej plochy, k čomu prispel aj notch v tvare kvapky. Jeho výhodou je najmä to, že v hornej časti displeja je možné zobrazenie väčšieho počtu ikoniek. Nad notchom sa nachádza predná kamera, pod displej sa zmestil ešte nápis motorola. Čo sa tvaru notchu týka, je otázkou vkusu, čo sa komu páči, moje sympatie si nenašiel.

Ovládacie prvky, konektivita



Ovládacie prvky sú umiestnené na pravej hrane zariadenia. Vo vrchnej časti sa nachádza veľké tlačidlo na reguláciu hlasitosti, ktoré je rozdelené na jej zvyšovanie a znižovanie. Pod ním nájdeme blokované tlačidlo. Tlačidlá síce nejako extra nevystupujú, no ich ovládanie je pohodlné, rovnako aj prístup k nim. Do určitej miery k tomu prispieva aj povrch blokovacieho tlačidla, ktorý je vrúbkovaný.

Slot pre SIM kartu sa nachádza už tradične na hornej hrane. Tento slot pojme dve SIM karty typu nano SIM a pamäťovú kartu typu microSD zároveň. Poteší prítomnosť 3,5mm jacku, ktorý sa nachádza zase v spodnej hrane. Okrem neho tu nájdete USB-C port na rýchle dobíjanie a prenos dát a reproduktor. Druhý reproduktor je umiestnený v hornej časti nad displejom.

Bezdrôtovo Z3 Play komunikuje pomocou dual band Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, pričom jej nechýbajú funkcie Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov, ďalej tu nájdeme Bluetooth vo verzii 5.0, GPS s podporou A-GPS, Glonass a Galileo, NFC a nechýba ani podpora rýchleho LTE.

Hardvér

Srdcom G7 Plus je osemjadro Qualcomm SDM632 Snapdragon 636, ktoré je vyrábané 14nm technológiou a disponuje taktom 1,8GHz. Okrem neho tu nájdete grafický čip Adreno 509, 4GB operačnej pamäte a 64GB vnútornej pamäte, pričom k dispozícii pre vaše potreby máte približne 50GB priestoru, ktorý je rozšíriteľný pomocou microSD kariet.

Motorola Z3 Play disponuje napevno zabudovanou Li-Ion batériou s kapacitou 3000mAh. Tá vám umožní prevádzku telefónu dosahujúcu jeden, ale pokojne aj dva dni. Ak by ste ale kedykoľvek potrebovali súrne dobiť telefón, nabíjačka podporuje Qualcomm Quick Charge 4, čo v kombinácii s 27W TurboPower dobíjaním dodá telefónu 12-hodinovú výdrž len za 15 minút.

Zaujímavosťou je, že pribalená nabíjačka obsahuje USB-C koncovku, čo znamená, že prepojovací kábel je obojstranne vybavený spomenutou koncovkou. Osobne v tom vidím len nevýhodu, pretože ak chcete telefón pripojiť k počítaču, budete potrebovať redukciu na klasické USB.

Motorola Moto G7 Plus získala podľa najobľúbenejšieho benchmarkového nástroja hodnotenie približne 118 000 bodov, čo je podľa mňa sklamaním, pretože podstatne lacnejšie smartfóny od konkurencie dosahujú približne o štvrtinu lepšie výsledky. Výkon však bude postačujúci aj pre multitasking či graficky náročnejšie hry alebo aplikácie.

Softvér

Recenzovaný kusok bežal pod operačným systémom Android 9 Pie čistým ako ľalia. Jedinou cudzou predinštalovanou aplikáciou bol Facebook. Tento krok kvitujem, pretože si sám rád volím, čo si nainštalujem. Ďalšou výhodou je to, že systém nie je zbytočne zahlcovaný hlúposťami, čo do určitej miery prispieva k jeho plynulému chodu. Systém



je odladený veľmi dobre, je rýchly a bez tendencie sa zasekávať či spomalať.

Softvérové prostredie je jednoduché, ale za to účelné a intuitívne. Mriežku v domovskej obrazovke je možné zvoliť v matici 4x5 alebo 5x5. Ponuka menu sa rozbalí stlačením šípky smerujúcej nahor. Oblíbené aplikácie alebo widgety môžete ale ukladať aj na domovskú obrazovku a získať tak k nim rýchlejší prístup.

Motorola už tradične v rámci svojej nadstavby ponúka niekoľko šikovných funkcií, ktoré sú schované v aplikácii s príznačným názvom Moto. Tie sú rozdelené do troch kategórií – Moto akcie, Moto obrazovka a Moto hlas.

Moto akcie ponúkajú rôzne možnosti ovládania telefónu gestami. Z tých zaujímavejších spomeniem zhotovenie snímky obrazovky tromi prstami, zapnutie baterky dvojnásobným potrasením, zapnutie fotoaparátu dvojitým otočením zápästia či spustenie režimu nerušiť otočením telefónu displejom smerom nadol. Všetky tieto funkcie obsahujú aj animovaného sprievodcu s možnosťou vyskúšať si danú funkciu.

Moto obrazovka ponúka tzv. náhl'ad obrazovky, čo znamená nastavenie rôznych interakcií, keď je displej vypnutý. Spomeniem



napríklad blokáciu vybraných aplikácií, ktorých notifikácie sa nebudú na zamknutej obrazovke zobrazovať, rýchlu odpoveď napr. na sms alebo mail bez nutnosti odomknutia telefónu či rozsvietenie displeja Moto obrazovky priblížením sa k displeju telefónu. Ďalšou zaujímavou funkciou je vnímavá obrazovka, ktorá ponechá obrazovku zapnutú, kým sa na ňu pozeráte.

Poslednou kategóriou Moto funkcií je Moto hlas, čo je ovládanie telefónu bez rúk pomocou hlasu. Slovenský jazyk však nie je podporovaný.

Pri Moto G7 Plus som si zamiloval najmä vytváranie screenshotov obrazovky. Po jeho vytvorení máte možnosť zhotovenie screenshot orezať, upraviť, zdieľať, zahodiť či uložiť, a čo je najlepšie, v prípade, že screenshotovaný objekt je dlhší ako obrazovka, môžete ho nechať automaticky zrolovať nadol a uložiť tak celý objekt do jednej snímky obrazovky.

Multimédia

Moto G7 Plus neobsahuje vlastné prehrávače, len tie od Google. Veľkú časť používateľov určite poteší prítomnosť rádia.

Kvalita zvuku je vďaka stereo reproduktorom a Dolby audio na vyššej



úrovni. Hlasitosť je dostatočne vysoká a zvuk je na svoje pomery dostatočne vyvážený. Stereo reproduktor som si užíval hlavne pri rockovej hudbe, u ktorej pekne vyznievali najmä gitary. Pri nastaveniach Dolby audio zvuku si môžete zvoliť jeden z prednastavených režimov, ako je inteligentný zvuk, hudba či film, kde u každého z nich dominujú iné ??? Moto G7 Plus však nie najlepšie zvláda vysokú hlasitosť, pri ktorej cítim pomerne výraznú rezonanciu celého telefónu. Pozitívne však hodnotím prítomnosť 3,5mm jack portu.

Fotoaparát

Motorola Moto G7 Plus obsahuje celkovo tri fotoaparáty, jeden vpredu a dva vzadu. V prednej časti je v „kvapkovom“ výreze notchu umiestnený fotoaparát s rozlíšením 12Mpx. Pri nakrúcaní videa disponuje 4K rozlíšením pri zachytení 30 snímok za sekundu, rovnako aj pri Full HD rozlíšení.

Zadná dvojica fotoaparátov disponuje rozlíšením 16Mpx pre hlavný fotoaparát, druhý fotoaparát poskytne rozlíšenie 5Mpx a jeho využitie je hlavne ako výpomoc pri fotografovaní portrétov, ak chcete efektne zaostrovať medzi objektom v popredí alebo pozadí. Optika umožňuje nakrúcať videá v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu, Full HD zvládne 60 snímok za sekundu.



Efekt spomalenia videa pri Full HD nakrúcaní zvláda spomalenie 120 snímkov za sekundu.

Hlavný fotoaparát disponuje kvalitným senzorom IMX519 Exmor RS z dielne Sony, clonou f/1,7, optickou stabilizáciou obrazu a funkciou automatického zaostrovania dual autofocus pixel pDAF. Pomocníkom pri fotografovaní počas horších svetelných podmienok alebo tmy je duálny LED blesk.

Prostredie fotoaparátu ostalo oproti predchodcovi viac-menej nezmenené, ved' prečo niečo meniť, keď je to intuitívne a jednoduché. Všetky primárne nastavenia nájdete v hornej, resp. ľavej časti obrazovky (ikony sa pekne otáčajú v závislosti od toho, či telefón držíte v ruke vodorovne alebo zvisle).

Stlačením ikony štvorčeka s deviatimi menšími štvorčekmi vedľa ikoniek fotoaparátu a videa sa dostanete do ponuky režimu fotografií a videí, ktoré obsahujú režimy portrétu, panorámy, výrezu, spomalenie videa a podobne. Zaujímavou funkciou je napr. tzv. kinematograf, čo je vytváranie gifov s efektom pohybu na statickom obrázku, streamovanie nahrávaného videa na YouTube či pridávanie rôznych virtuálnych postáv do videa.

V hornej časti sa pomocou ikony ozubeného kolieska dostanete do ponuky nastavení veľkosti fotografie predného a zadného fotoaparátu, videa či nastavenie snímania, v ktorom si napríklad zvolíte, aby sa fotoaparát zapol, prípadne prepel medzi zadným a predným fotoaparátom otočením telefónu v zápästí. Nechýba tu ani nastavenie umelej inteligencie, ktorá automaticky zhotoví fotografiu, ak zaznamená úsmev, prípadne umelá inteligencia či tzv. Google Lens. Google Lens je zaujímavá funkcia, ktorá rozpoznáva

orientačné body, objekty, cudzie jazyky a zobrazí informácie o danom objekte na obrazovke. Fotoaparát je možné spustiť aj z uzamknutej obrazovky potiahnutím ikony z pravej dolnej časti smerom nahor.

Fotoaparát ponúka tie najpodstatnejšie nastavenia, nechýba režim HDR, ktorý môžete zapnúť, vypnúť alebo zvoliť automatiku.

Optická stabilizácia obrazu posúva kvalitu zhotovených fotografií na vyššiu úroveň, do akej sa telefón radí. V kombinácii s výborným snímačom z dielne Sony ponúka Moto G7 Plus naozaj krásne a ostré fotografie s verným zobrazením farieb či už počas ideálnych, ale aj horších svetelných podmienok. Je až na neuverenie, čo dokáže vykúzliti' snímač hlavne pri umelom osvetlení a slabých svetelných podmienkach.

Videá nakrúcané vo Full HD rozlíšení pri 60 snímkach za sekundu sú plynulé, 4K rozlíšenie má pri pohyblivých scénach problémy s plynulým prehrávaním.

Záverečné hodnotenie

Musím sa priznať, že Motorola je značka, po ktorej by som prvotne pri kúpe nového mobilného telefónu zrejme nesiahol alebo o nej ani neuvažoval. Musím však povedať, že model Moto G7 Plus som si obľúbil a všetky predsudky som dal bokom.

Pri vybalení vás v prvom rade zaujme dizajn, ktorý vo väčšej miere zostal zachovaný, no teraz zaberá displej podstatne väčšiu plochu prednej časti telefónu a jeho dominantou sa stáva notch v tvare kvapky, ktorý sa mne nepáči, no ide len o môj subjektívny názor. Dielenské spracovanie je na veľmi dobrej úrovni, hliníkový rám a ochranné

sklo Gorilla Glass 3 vpredu aj vzadu značia zvýšenú odolnosť konštrukcie. Daňou Gorilla Glass predovšetkým na zadnej strane je extrémna šmyklavosť a zvýšená náchylnosť na zachytávanie nečistôt a odtlačkov prstov, tie však pri modrom farebnom prevedení nie sú až tak veľmi viditeľné.

Moto G7 Plus ponúka veľmi dobrý displej s krásnymi farbami a výbornými pozorovacími uhlami. Motorola už tradične prichádza s výborne odladeným čistým systémom, ktorý dopĺňa vlastnými šikovnými funkciami, tzv. Moto, vďaka ktorým získate prístup k množstvu zaujímavých funkcií. Páči sa mi, že pri množstve funkcií či už v rámci spomenutého Moto, ale aj napr. pri fotoaparáte máte k dispozícii sprievodcu či nápovedu, vďaka ktorým je ich využívanie jednoduchšie. Taký je aj život vďaka pribalenej nabíjačke podporujúcej Qualcomm Quick Charge 4, čo v kombinácii s 27W TurboPower dobíjaním dodá telefónu 12-hodinový výdrž len za 15 minút, takže by sa vám nemalo stať, že sa ocitnete s batériou na nule. Trochu však nerozumiem systému obojstranného USB-C kábla a koncovke USB-C na tele nabíjačky, čo výrazne komplikuje hlavne pripojenie telefónu k počítaču.

Čerešničkou na torte je fotoaparát, ktorý posunula Motorola hlavne vďaka optickej stabilizácii na vyššiu úroveň, čoho následkom sú podstatne kvalitnejšie fotografie hlavne za horších svetelných podmienok. To radí fotoaparát k tomu lepšiemu v strednej triede.

Na telefóne sú len dve veci, ktoré by som mu vytkol. V danej cenovej kategórii, ale aj oproti lacnejším mobilným telefónom ponúka papierovo menší výkon, čo je škoda, pretože vždy je dobré mať väčšiu rezervu. Druhou vecou je umiestnenie čítačky odtlačkov prstov. Tá by mohla byť o kúsok vyššie, pretože prístup k nej je trochu krkolomnejší. Nič to ale nemení na tom, že Motorola Moto G7 Plus z dielne Lenova je naozaj výborným telefónom, ktorý rozhodne stojí za zváženie. A hoci je to priskoro, veľmi sa už teším na nástupcu G7 Plus, pretože Motorola prináša stále lepšie a lepšie produkty.

Miroslav Konkol'

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ elegantný dizajn, prevedenie	- slabší papierový výkon
+ odladený systém	- umiestnenie snímača odtlačku prsta
+ krásny displej	
+ výdrž batérie	

HODNOTENIE:



WD Gaming Drive 2TB

VIAC MIESTA NA HRY A ULOŽENÉ POZÍCIE



Priznajme si to, skvelých hier na Sony PlayStation 4 a PS4 Pro je naozaj požehnané. Z tohto dôvodu ich majiteľov môže trápiť jeden problém, ktorým je samotná interná kapacita týchto konzol. Pokiaľ sa vám nechce každú chvíľu inštalovať hry, ak ste vlastníkom fyzických diskov, či ich zakaždým nanovo sťahovať, je takmer nutnosťou externý disk. No pre to správne fungovanie je najlepšie vybrať si disk, ktorý bude kompatibilný s týmito konzolami a nespôsobí náhodou stratu dát či uložených pozícií. Spoločnosť Western Digital (WD) preto ponúka svoj rad externých diskov Gaming Drive a na jeden s kapacitou 2TB som sa mal šancu pozrieť zblízka.

Externý disk použitý s konzolou PS4 musí byť naozaj kompatibilný, inak môžu vzniknúť problémy s nestabilitou celého systému, vypadávaním periférií či, nedajbože, stratou dát. WD, rovnako ako aj iné spoločnosti, blízko spolupracoval priamo so Sony a výsledok by mal preto potešiť kvalitnými hernými zážitkami a nie bolesťami hlavy.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, v ktorom je disk dodávaný, nezaujme žiadnou výnimočnosťou,

moderná grafika sa mu však nedá uprieť. WD avizuje, že na disk s 2TB kapacitou sa zmestí 50+ hier, čo po jednoduchej matematike vychádza 40GB na titul.

Samozrejme, koncové výsledky sa budú líšiť podľa typu hráča a jeho knižnice. Po otvorení balenia sa na svetle ukáže pekne vyzerajúci disk v kombinácii čiernej a modrej farby, ktorá ladí s tradičným vzhľadom konzol od Sony.

Disk v strede vrchnej časti zdobí vlisované logo WD, no po uložení na konzolu či vedľa nej nebude určite rozptyľujúce. Okrem disku sa v balení nachádza ešte kábel USB-A na USB Micro-B a jednoduchý manuál.

Komponenty diskov a avizované parametre

Disk používa štandard USB 3.0 a ako som už spomenul, priložený kábel má klasickú koncovku USB-A pripojiteľnú ku konzole alebo aj počítaču a USB Micro-B, ktorá pasuje do samotného disku.

Keďže ide o HDD, netreba očakávať žiadne bleskové rýchlosti, no pri dnešných schopnostiach internetového pripojenia aj tak nebude tento disk limitujúcim faktorom pri sťahovaní nových hier.

Inštalácia a používanie

Inštalácia a používanie WD Gaming Drive s konzolami PlayStation 4 a 4 Pro je iba otázkou pripojenia disku ku konzole a naformátovania zariadenia ako externého ukladacieho priestoru.

Všetky úkony trvali menej ako desať minút a následne už bolo možné hry inštalovať priamo na disk, alebo ich priamo z neho spúšťať. Tak ako je to aj pri konkurenčných riešeniach, po úspešnom nainštalovaní hier je možné disk odpojiť od konzoly, pripojiť ho na inú a okamžite z neho hrať.

Testovanie

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

Zhrnutie

Je nepríjemné, že Sony svoje konzoly neponúka s vyššou ako 1TB kapacitou, čo môže hráčov obmedzovať, no aj vďaka spoločnostiam ako WD je možné túto kapacitu veľmi jednoducho a ani nie príliš drahého rozšíriť.

Hoci WD Gaming Drive 2TB neohúri rýchlosťami, svoju prácu si zastane viac ako dostatočne a navyše aj dobre vyzerá. Preto si nezaslúži nič menej ako plné skóre.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ plug and play funkcionalita	- nič
+ garantovaná kompatibilita	
+ postačujúce rýchlosti	

HODNOTENIE:

★★★★★

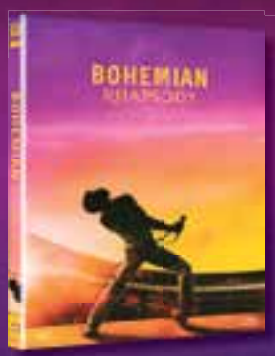
NAJVÄČŠÍ KASOVÝ TRHÁK V HISTÓRII SLOVENSKA
V PREDAJI OD 6. 3. 2019!

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



Netflix je výzvou pre filmový zážitok



**„Netflix je výzvou pre kiná.“
Aj takto sa vyjadril Steven Spielberg na adresu populárnej streamovacej služby Netflix.**

Steven Spielberg ešte minulý rok v rozhovore pre ITV News, ktorým propagoval film Ready Player One spomenul, že má obavy z VOD streamovania a hlavne z jeho implikácií pre tvorcov filmov, ale aj pre filmových fanúšikov. Spielberg si je vedomý, že televízia je momentálne vo svojej zlatej ére, koniec-koncov to aj sám tvrdí. Spomína, že tvorcovia filmov nemusia tak urputne bojovať za svoje kreatívne ciele. Podľa tohto legendárneho režiséra by televízne filmy nemali byť nominované na cenu Akadémie vied.

Spielberg momentálne do určitej miery vedie výpravu, ktorá má za cieľ vyradiť televízne filmy na streamovacích platformách zo zreteľa komisie Oscarov. Niečo takéto môže mať vážne dôsledky pre filmový priemysel. Už v minulosti sa Spielberg pokúšal zastaviť

vydávanie filmov na formáte VHS. Nechcel, aby jeho ikonický film z roku 1982 E.T. – Mimozemšťan bol dostupný na VHS, mal strach, že diváci nebudú mať z filmu taký zážitok, aký by mali v kinách. Bál sa tiež, že to obmedzí čas premietania v kinách. V roku 1986 však zo svojho úsilia upustil z dôvodu pirátskych kópií tohto ikonického filmu. VHS však priniesla zisk 250 000 miliónov dolárov v príjmoch. No toto čakanie zapríčinilo, že VHS E.T. – Mimozemšťana má mnoho pirátskych kópií.

Treba spomenúť, že momentálne je Spielberg veľkým podporovateľom toho, aby sa filmy z kín dostali aj na nosiče, no Netflix je už pre neho príliš veľký kus koláča. Film Róm získal na tohtoročných cenách akadémie troch Oscarov (najlepší zahraničný film, najlepšia réžia a najlepšia kamera). Dalo by sa napísať, že toto pohoršilo Hollywoodsku elitu. Spielberg dokonca poznamenal, že ak je televízny film (Netflix) výborný, mal by získať iba ocenenie Emmy a nie ocenenie Oscar. Je ťažké rozoznať, či

ide o rytiersky boj o čo najlepší zážitok z filmu, alebo len pohoršenie sa nad zlatým vekom streamovacích platforiem.

Na tému rytierskej výpravy Stevena Spielberga proti streamovacím platformám sa vyjadril aj Jason Blum, ktorý je známy tým, že podporuje aj malé projekty (napríklad Insidious, Očista alebo Creep), ktoré by diváci nemali možnosť vidieť, ak by boli závislé od veľkých štúdií. K tejto téme sa vyjadril veľmi stručne: „Budúcnosť vnímania filmov je práve v streamovaní, a to nezastaví nikto.“

Steven Spielberg však tvrdohlavo ignoruje fakt, že aj napriek zlatému veku streamovacích služieb diváci vedia oceniť filmový zážitok v kine a aj streamovacie služby, akou je napríklad Netflix. Netflix už dnes ponúka obrovskú škálu filmov, seriálov, dokumentov atď. Všetko sú to menej nákladné projekty, ktoré by za iných okolností nedostali šancu a aj preto je streamovanie takýchto projektov, ako povedal sám Blum, budúcnosťou filmového priemyslu.

„The Snyder Cut“ realitou

To, že DC superhrdinská tímovka Justice League bola sklamaním, niet pochýb. No fanúšikom ostáva nádej, ktorú vidia v režisérskych verzii od Zacka Snydera,

Zack Snyder sa vyjadril, že dúfa vo vydanie svojej verzie filmu Justice League, ktorá bola v konečnom dôsledku prerobená až na kosť a dokonca bol zmenený aj režisér. Táto zmena nastala po fáze postprodukcii, a teda Snyderova verzia je skoro hotová a potrebuje doladiť už len vizuálne efekty. Fanúšikovia priam prahnú po tejto verzii. Zack Snyder je v tejto veci veľmi pozitívne naladený, no momentálne neexistuje žiadna oficiálna informácia, ktorá by tento fakt potvrdila. Nezostáva nič iné, než dúfať. Každopádne, šance na vydanie režisérskych verzii Zacka Snydera sú veľmi vysoké.

Strážcovia Galaxie sú späť!

Áno, je to tak. J.Gunn, režisér predchádzajúcich Strážcov Galaxie, je späť!

James Gunn sa oficiálne stal režisérom aj tretieho pokračovania Strážcov Galaxie a tretí diel by sa mal dostať do produkcie vo februári 2021, ak všetko pôjde podľa plánu. Strážcovia Galaxie si prešli turbulentným obdobím. Po kontroverzných príspevkoch na Twitteri od Jamesa Gunna ho spoločnosť Disney prepustila, s čím nesúhlasili ani herci, no nakoniec sa diváci dočkajú tretieho pokračovania v starom dobrom zložení. Pôvodne mal byť film premietaný už niekedy v priebehu roka 2020. Dave Bautista sa dokonca zastával Jamesa Gunna a jeho prepustenia. Dokonca sa vyhrážal výpoveďou. Teraz je už všetko na dobrej ceste a fanúšikovia sa môžu tešiť na tretie pokračovanie.

Nový film Ch. Nolana

Nový filmový projekt populárneho a kriticky uznávaného režiséra Christophera Nolana je už, ako obvykle, zatiaľ veľkou neznámosťou.

Spoločnosť Warner Bros. dokonca vytýčila pre tento neznámy filmový projekt aj dátum premiéry na júl 2020. O filme sú však známe len informácie, ktoré sa týkajú hereckého obsadenia. Hlavné úlohy si zahrajú John David Washington a Robert Pattinson. Hlavnú ženskú úlohu si zahrá Elizabeth Debicki. Bude však zaujímavé sledovať, ako sa režisér vysporiada s vykreslením ženskej postavy vzhľadom na to, že je to jeho slabina. Zatiaľ je známe iba to, že Nolan napísal scenár, prirodzene sa ujme aj réžie a nakrúcať sa bude technikou IMAX, tak ako v predchádzajúcich troch filmoch (The Dark Knight Rises, Interstellar a Dunkirk).

Kaboom v Príbehu hračiek 4

Duke Kaboom je nová postava v štvrtom pokračovaní filmu Príbeh hračiek. Čím je však postava Duke Kaboom zaujímavá?

Odpoveď je jednoduchá. Je zaujímavá tým, že jej svoj hlas prepožičia akčná ikona Keanu Reeves. Duke Kaboom je hračka z roku 1970. Je to známy kanadský kaskadér, ktorého stretne Woody v antike. Duke vie jazdiť na svojej úžasnej Caboom motorke a je stále pripravený nahodiť tú najcoolovejšiu pózu. Woody však zistí Dukeovu slabinu. Duke totiž nikdy nepredviedol úžasné kúsky vo svojich reklamách, a preto si už roky vyčíta svoje zlyhanie z minulosti. Vyzerá to tak, že Duke má za sebou tragickú minulosť, čo nie je nič neobvyklé vo filmovej sérii Príbeh hračiek, no všetci sú zvedaví ako Reeves prepožičia svoj talent hračke menom Duke Kaboom. Na film sa môžete tešiť v júni 2019.

Jericho v 2. sérii Titans

DC prekvapenie v podobe Netflix seriálu s názvom Titans predstaví v druhej sérii syna Deathstrokea.

V komiksových kruhoch je žoldnier Deathstroke veľmi známa postava a v druhej sérii seriálu Titans sa k Robinovi pridá aj jeho syn menom Joseph Wilson, ktorý bude vystupovať pod prezývku Jericho. Tejto úlohy sa chopí hluchý umelec Chella Man, ktorý sa stane členom tímu Titans. Obsadenie Mana len naznačuje to, že v druhej sérii sa diváci dočkajú viacerých postáv z rodiny Deathstrokea. Existujú aj informácie, že do druhej série by sa mala zapojiť aj postava menom Rose Wilson alebo Ravager, ktorá je nevlastnou sestrou Josepha Wilsona a tiež ju je možné považovať za člena tímu Titans. Táto úloha zatiaľ nie je herecky obsadená. Na druhú sériu sa fanúšikovia môžu tešiť už tento rok.

Draci sú za rohom

Ôsma séria populárneho seriálu Hra o tróny sa nezadržateľne blíži a fanúšikovia po celom svete sú viac než nedečakávajú.

Počas posledných týždňov je záujem o tento seriál obrovský a nie je to náhoda. Počas 10 rokov seriál Hra o tróny ovplyvnil filmovú popkultúru výrazným spôsobom. Dôkazom toho je aj zverejnenie prvej upútavky, z ktorej sa nakoniec stala kultúrna udalosť pre fanúšikov z celého sveta a teórie sa začali šíriť po internete rýchlosťou svetla. 8. séria bude obsahovať 6 epizód s rôznymi dĺžkami, dokonca sú tieto epizódy označované aj za filmy. Prvá epizóda bude mať 54 minút, druhá 58 minút, tretia 70 minút, štvrtá 78 minút, piata 80 minút a šiesta 80 minút. Premiéra prvej epizódy je stanovená na 14. apríla 2019 na HBO. Kto si nakoniec zaslúži trón najviac?

Suspiria

TY SI TÁ BOSORKA Z KRAJINY GIALLO, KTORÁ MÁ S ARGENTOM TAK VEĽMI PRAMÁLO... SUSPIRIA



Mnohí z vás určite obl'ubujú hororový žáner podobne ako ja, i keď pravda je, že lepšie sa mi pozerá doma ako v kine, kde z plátna sála do hl'adiska strach. Aspoň nik nevidí ako sa bojím. Tak ako ja sa možno mnohí z vás báli, pretože siahať na klasiku a klasiku takú ako je žáner giallo, to sa proste nerobí. Tento pojem, v doslovnom preklade „žltý“ má korene v šestákovej, rozumej brakovej talianskej krimi literatúre. Koncom 60. rokov 20. storočia sa tento žáner natoľko spopularizoval, že tvoril veľkú časť talianskej tvorby a režiséri, čo nevideli svoju budúcnosť v špagety westernoch naň presedlali. Medzi inými aj Dario Argento, ktorý vlastne žáner „giallo all'italiana“ dostal na špicu európskej produkcie. Ide vlastne o mysterióznu kriminálku z prvkami detektívky, parapsychológie, nadprirodzena, hoc vrah je zväčša psychicky labilný človek.

Taktiež hlavnou hrdinkou je vždy, až na niektoré výnimky (mladá) žena, prenasledovaná týmto psychopatickým vrahom (vrahyňou, vrahmi).

Argentov štýl však nikdy nestál na silnom scenári a veľmi rýchlo skĺzol do akejsi „rutiny“ postavenej na audiovizuále. Teda silnej až povedzme ambientnej hudbe, pestrofarebných obrazoch (farebných filtroch kamery) a úžasných exteriéroch aj interiéroch. Suspiria konkrétne bol prvý diel trilógie o bosorkách a bosoráctve, ale v skutočnosti bol o 3 architektonických dielach (domoch). A práve tie hrali „hlavnú postavu“, vytvárali strašidelnú atmosféru, ktorá kompenzovala slabý scenár (asi až na výnimku tretieho, posledného tv filmu Matka sĺz). Dnes, niežeby žáner bol opotrebovaný, ale horor by mal byť vystavaný inak, hoc americký slasher, ktorý vychádza práve z gialla sa nám





snaží nahovoriť niečo iné. Giallo podľa podobných postupov vzniká dodnes, ale niektorí režiséri sa do neho snažia prinášať inovatívne prvky. Takto sa k tomu postavil sicíľčan Luca Guadagnino, ktorý znova prerazoval príbeh americkej študentky baletu Susie, stvárnenej Dakotou Johnson (Fifty Shades of Grey), ktorá bola priam predurčená na jeho štúdiu v prestížnej Berlínskej tanečnej škole. Píše sa rok 1977, v Berlíne vyčíňajú teroristi-RAF, avšak nekazia jej študácky život.

Postupne však zist'uje, že čosi nie je s kostolným poriadkom a v podstate sa dostala do čarodejníckeho covenu, kde momentálne prebieha boj o moc. Nová vlna čarodejníčiek na čele s hlavnou choreografkou Tildou Swinton (The Chronicles of Narnia) chce skončiť s brutálnymi vraždami rituálmi a „Vymeniť“ staré vedenie, prastarú čarodejnicu „Matku vzdychov“. O týchto „matkách“ (Mater Tenebrarum, Mater Lachrymarum, and Mater Suspiriorum), triumviráte „zla“, Argentova pôvodná trilógia vlastne je, ale v dobových filmoch sa vyskytovali úplne minimálne, keďže dôraz bol kladený na audiovizuál a estetiku krutých vražd (tzv. estetiku „noža na krku“). Okrem toho, že režisér Guadagnino

postupne stavia ťažkú atmosféru na prepísanom a veľmi dobrom scenári zo stopážou 152(!) minút, podladzuje farebné filtre (volá sa to „color wash“, lež je to mierne kompenzované výbuchmi toxických farieb v snových pasážach), čo ešte viac podčiarkuje plíživé zlo.

Okrem Dakoty sleduje ďalšie 2 študentky a profesorský zbor, čo je zatiahnutý do hororu mocenských intríg. Samozrejme divák nadržiava dobrej Tilde a Dakote a je ochotný prepáčiť aj nezvykle kruté scény baletných „vrážd“, ktorých sú „vinníčkami“ (to sa nedá povedať bez spoileru, treba to vidieť).

Je všeobecne známe, že balet je náročný šport, ale že zabíja (a dokonca tak makabrozne), to by asi nepovedal nikto a že sa z toho vykl'uje subžáner „body horror“, to by som nečakal ani ja. Ale nebojte sa neprídete ani o riadne twisty a koncovú prekrvavenú „gorno“ 20 minútovku.

Nikto by nepovedal, že Argento samotný sa tejto reinterpretácii postaví chrbtom a doslova ju odsúdi. Bodaj by nie... „remake“ jeho diela je naozaj OVELA lepší film a povedal by som, že by sa ani

nemusel volať Suspiria. Guadagnino nielenže zhutnil predlohu do neskutočnej atmosféry, on vybral lepší soundtrack (od Thoma Yorka z Radiohead), uveriteľné herečky (99% dokonca aj mužské role tu hrajú herečky), pochopil, že pravý horor nie je postavený na vyvražďovaní a psychedelicko-žiarivej palete farieb...

On dokonca zaviedol aj nový tróp ale o tom už hovorí samotný scenárista Kajganich: „Susie je úplne nový druh „final girl“ pretože je sila vychádza z vnútra a častokrát ona sama je zdrojom hrôzy vo filme“. Ako to scenárista a režisér vlastne mysleli si už musíte pozrieť vo filme samotnom.

Odporúčam Vám ho úplne úprimne a dúfam, že sa na ňom budete baviť tak bosorácky ako ja. A to sa mi pri takom dlho filme veľmi dlhooosto nestalo. Inak by som si asi odstrihol chlíp z bradavice, zobral mačku na plece a zametal...

„Guadagnino chopil pôvodný Argentov film Suspiria do svojich bosoráckych pazúrov a už nikdy nepustil- divákov sa môže zdať, že je to len remake tohto legendárneho giallo filmu, ale v skutočnosti je to film nový, samostatný a bližší pôvodnému zámeru viac ako ho spracoval pôvodný režisér.“

Dylan A.



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Luca Guadagnino

Rok vydania: 2018
Žáner: Horor / Mysteriózní / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| + plíživá strašidelná atmosféra | - stopáž |
| + stopáž | - politické pozadie filmu |
| + lepšie ako originálny film | |

HODNOTENIE:



Green Book

S HUMOROM IDE VŠETKO LAHŠIE



Priznám sa, k tomuto filmu som prechovával isté predsudky. Predsa len je v poslednom čase filmov s tematikou rasizmu ako maku, pričom väčšinou sa jedná iba o jednostranné vyplákanie o tom, ako to má menšina vo svete väčšiny ťažké. Samozrejme, nesmie chýbať veľká dávka patetizmu a nátlakovej sentimentálnosti, len aby divák uronil nejakú tú slzičku. To však nie je tento prípad, pretože film **Green Book** je hravý, nekonvenčný a hlavne zábavný. Peter Farrelly vlastne od Bibého a blbšieho (1994) nič tak extrémne dobré ani zaujímavé nenatočil, väčšinou sa utápal v priemernosti, no týmto počínom je opäť v hre.

Rasizmus trochu inak – neopozerane a zábavne

Samotný príbeh ako taký, aj napriek ťaživej téme rasizmu, pôsobí veľmi hravo, sviežo a

zábavne. Žiadne vyplákanie nad ťažkým osudom menšiny po boku väčšiny sa tu nekoná. Režisér sa v tomto prípade zameral iba na konštatovanie a prednes tohto problému, ktorý po celý čas akoby iba plynul niekde v pozadí, pričom však nenarúša konkrétnu dejovú linku vývoja vzájomného vzťahu oboch postavičiek. Na jednej strane tu máme bývalého vyhadzovača a drobného podvodníčka – Tonyho „Pyska“ Vallelonga (Viggo Mortensen), ktorý má medzi talianskymi „obchodníkmi“ povest' chlapíka, čo dokáže vyriešiť každú šlamastiku. Na strane druhej tu je slávny černošský klavirista Dr. Don Shirley (Mahershala Ali), ktorý je na rozdiel od Tonyho intelektuál. Dr. Don Shirley si Tonyho najme, aby ho na jeho hudobnom turné vozil a chránil pred problémami. Po počiatočnom váhaní Tony ponuku prijme a spoločne sa tak vydávajú na cestu plnú predsudkov a humorných prešľapov, ktoré ich však mnohému naučia.

Človek sa môže zmeniť, keď sa mu otvoria oči

Tie najlepšie scenáre píše život sám, čo je aj tento prípad. Ide o príbeh podľa skutočnej udalosti, len s malými obmenami. Napríklad spoločná cesta tejto podarenej dvojice netrvala iba pár mesiacov, ale približne dva roky.

Zaujímavá je najmä charakterová premena oboch postáv, hlavne Tonyho. Z chlapa plného predsudkov, ktorý vyhadzuje po černošských robotníkoch ešte aj sklenené poháre do koša, sa na konci cesty stáva lepší a tolerantnejší človek.

A Dr. Don Shirley zase vďaka Tonymu získa otvorenejší pohľad na svet, na podklade čoho potom vychádza zo svojej uzamknutej ulity s rozhodnutím viac si užívať život. Napríklad aj tým, že si dokáže vychutnať



Tonyho milované smažené kuriatko a jest' ho rukami. A čo je dôležitejšie, vzniká tu priateľstvo na celý život, ktoré by na začiatku rozhodne nikto nečakal.

Keď si porovnáme Green Book s iným vynikajúcim filmom s podobným námetom (rasizmus v USA na začiatku 60. rokov 20. storočia) Hidden Figures (2016), tak mi tento zábavný road movie vychádza ako jasný víťaz. Zdalo sa mi, že sa tu autori lepšie popasovali s touto vážnou témou.

Čo je hlavné, nie tu žiadny citový nátlak smerom k divákovi, len hravosť a láskavý humor, ktorý rasovým problémom toho obdobia dokázal dať zábavný charakter a zároveň nikoho neuraziť. To sa pri Hidden Figures nepodarilo, tam tá nátlaková sentimentálnosť bola miestami cítiť. V tomto prípade ide o neutrálne podanie, no o to viac je výpovedné. A to sa vo filmoch podobného razenia vidí iba zriedka, ak vôbec.



Dokonalé vžitie sa do postavy

Zaujímavá bola aj premena Vigga Mortensena, ktorý je predovšetkým známy ako Aragorn zo ságy Pán prsteňov. Kvôli postave Tonyho musel riadne pribrať, čo sa podarilo až do takej miery, že som ho skoro nespoznal. Ale hlavne ma jeho herectvo veľmi bavilo. Z úst Tonyho vychádzala jedna hláška za druhou, takže úsmev na tvári mi vydržal po celý čas sledovania. Dr. Don Shirley bol zase zábavný iným spôsobom, divák tu má možnosť baviť sa predovšetkým na jeho upätosti a neschopnosti viesť normálny život, čo často vedie ku komickým situáciám. Skrátka, tento film je o najmä o postavách, ktoré majú potenciál diváka „uhraňúť“ a zabávať po celý čas až do konca.

A cenu získava....

Na záver môžem iba konštatovať, že som si konečne po dlhej dobe pozrel film,

ktorý aj napriek t'aživej a vážnej téme rasizmu priniesol so sebou veľký balík pohody a príjemného pozitivizmu, čo je pri tomto námete naozaj veľmi zriedkavé.

S tým súvisí aj moje hodnotenie, pretože Green Book je zo všetkých tých tematicky podobných filmov konečne vhodný kandidát, ktorému s pokojným svedomím môžem udeliť plný počet – žiadne priamočiare vyplákanie o nespravodlivosti, žiadna žmýkačka citov, iba humorný nadhľad a dve postavičky, ktoré ma sakramentsky bavili. A tiež mám konečne po dlhej dobe pocit, že soška Oscara za najlepší film je v správnych rukách. Môžem len odporúčať.

„Green Book ukázal dobrý recept na to, ako točiť filmy o neprijemných spoločenských témach. V tomto prípade ide o rasizmus, avšak spôsob natočenia nikoho neurazí, pretože ten si tu plyní len tak voľne v pozadí a do popredia vystupuje predovšetkým humor a zábava. Aj charakterová premena oboch hlavných postáv je zaujímavá a keďže dejová linka stojí na skutočnom príbehu, určite stojí za zamyslenie sa. Môžem len odporúčať.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Peter Farrelly

Rok vydania: 2018
Žáner: Dráma / Komédia / Road movie

PLUSY A MÍNUSY:

+ humorný nadhľad - nič
+ réžia
+ herci
+ dialógy

HODNOTENIE:

★★★★★

Love, Death & Robots

CHĽAST, PROSTITÚTKY A BÚCHAČKY... PREPÁČTE TO JE INÝ MILLER- FRANK!
TIM MILLER NÁM PRINÁŠA LÁSKU, SMRŤ A ROBOTY.



Čuduj sa svete, podobne ako komiks, animované filmy si zamieňa majorita, hlavne naši rodičia so zábavkou pre deti, či dospelávajúcu mládež. Toto generalizovať nemožno, pretože oba žánre sa zameriavajú aj na dospelé publikum. Druhá vec, ktorá sa naposledy stala pri Cameronovej/Rodriguezovej adaptácii anime *Battle Angel Alita*, je zámer urobiť s dospeláckej látky kasový trhák a teda ju osekáť o „neprístupné“ elementy. Znížené ratingy v každom prípade nerobia takýmto dielam dobre. Ale tu a tam sa nájde producent, ktorý sa nebojí popularizovať tematiku 18+. V poslednom čase to robí Netflix a po nehnevajte sa, slabších *Disenchantment*, či *Castlevania* divákovi ponúkol horúcu novinku, animovanú antológiu *Love, Death & Robots*, ktorá sa okamžite po svojom vydaní 14. februára 2019, stala hitom a to doslova virálnym.

Pristupoval som k nej s istým odstupom, keďže privrel mi sporfanované veci sa mi zdajú prvoplánové. Po vzhliadnutí seriálu, som celkom milo prekvapený, aj keď nie úplne nadšený. Áno *Love, Death & Robots* sú skutočne prvoplánová záležitosť, robená na istotu pre dospelé publikum. V 18 epizódach môžete očakávať sci-fi, fantasy témy, šmrncnuté hororom a erotikou. Samotní producenti dielo označili ako NFSW (teda Not Safe For Work- teda silno erotické, softpornografické témy a v tomto prípade aj „gorno“). Čo by ste tak asi očakávali od pána Tima Millera, režiséra filmového *Deadpoola*. Miller sa už pred tým pohyboval vo filmovom aj videohernom biznise (napr. produkoval *Mass Effect 2*, či *Hellgate London*). Miller celý projekt vymyslel, adaptoval poviedky rôznych spisovateľov a spolu s ďalším známym pánom Davidom

Fincherom (*Akien 3*, *Seven*, *Fight Club...*) ho vyprodukovali. Takže dostávame technologicky špičkovú záležitosť, čo sa týka (cgi) grafiky aj 2D grafiky a dokonca jednu hranú časť, či zopár akože „anime“. Réžia je ponechaná v rukách rôznych tvorcov, Miller to istotne celé nerežiroval a predlohy sú aké sú...

Po vzore komiksového magazínu a následne 2 animovaných filmov *Heavy Metal*, ktorého je *Love, Death & Robots* (vraj) duchovným nástupcom, rozvíja 18 poviedok najmä témy s cyberpunkovou estetikou, ale to neznamená, že ostáva len pri nej. Podmienka bola aby v každej z nich bol aspoň jeden element z názvu diela- teda láska, smrť, alebo roboti. Alebo proste kombinácie. Každá z nich má byť zakončená nečakaným obratom (tj. twistom). Epizódy majú tendenciu,



alebo teda sa snažia pokryť „filozofické témy“ o ľudskej povahe, našom mieste v kozme, alebo náš vzťah k technológiám (robotike). Neváhajú však, ako som povedal, byť prvoplánovo NFSW a teda okrem nahoty (polnahoty u žien, celej



nahoty u mužov) a sexu (softporn) prezentovať otvorené grafické násilie v komediálnych až hororových stupniciach... odtiaľ slovo „gorno“ (základ- gore).

Niektoré z nich... môžem menovať: "Three Robots", "When the Yogurt Took Over", "Ice Age", and "Alternate Histories", založené na diele spisovateľa Johna Scalziho, sú násilia a erotiky oprotene, založené viac na komediálnom (sarkastickom) tóne a teda skutočne dobré až uspokojujúce. Zvyšok je naozaj prvoplánový, ako keby ste pozerali trailer alebo animácie z nejakej známej videohry (a skutočne si myslím, že tu ide o akýsi polskrytý product placement známych videoherných franšíz- napr.

Starcraft a Metro určite. Možno aj Anthem...atď), napriek tomu, že technologicky sú naozaj úžasné a v niektorých herci hrajú sami seba (tzv. ink-suit acting, čo je pomerne stará metóda využívaná od čias 2D Disneyoviek, ale popularizovaná bola práve vďaka pokroku technológií vo videohrách a možno aj takému Cameronovmu Avatarovi). Ak máte naponerané, alebo nahraté sci-fi



záležitosti, žiadne nečakané rozuzlenia nečakajte...naozaj. Nad niektorými časťami užasnete kvôli grafike, alebo tomu, že ste to už niekde videli a tu to je spracované trochu inak, ale ešte raz sa budem opakovať, nadchnú vás práve tie, od ktorých by ste to nečakali, najmä také s kratšou stopážou, pretože niektoré dlhšie sú proste natvrdo seknuté, bez výraznejšej pointy. Stopáž sa pritom pohybuje od 6 do 20 minút.

V každom prípade sa treba na to kuknúť ísť s prúdom (už aj slovenských „fandom“ webov), podporiť tvorcov, aby nám priniesli druhú, vyladenejšiu sériu a neostalo len pri jednom váhavejšom pokuse.

Napriek tomu to je pokus vcelku vydarený aj keď prezentuje ohrané komerčné témy v NFSW háve. Budem to dôkladne sledovať, pretože to má veľký potenciál, hoci podľa mňa nie kultový.

„Napriek masívnej kampani je animovaná antológia Love, Death & Robots od Netflixu veľmi nevyrovnané dielo, aj keď technologicky dokonalé a špičkové. Dnes nikoho netrápi obsah, forma je dôležitejšia. Bud' me zvedaví na 2. sériu!“

Dylan A.



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Tim Miller

Rok vydania: 2019
Žáner: Animovaný / Komédia / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

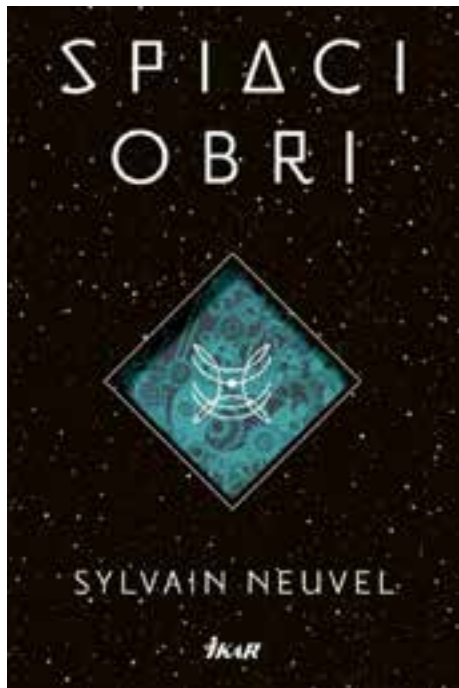
- + špička súčasnej animácie
- + niektoré mikropoviedky sú skvele napísané
- ponášky na známe franšízy

HODNOTENIE:



Spiaci obri

NOVÁČIK VO SVETE FANTASY



Meno Sylvain Neuvel vám možno nič nepovie, no dúfam, že o pár rokov bude rovnako slávny ako iní spisovatelia sci-fi literatúry. Svojou prvotinou Spiaci obri spravil diery do sveta fantasy literatúry a po svete si nachádza svojich fanúšikov. Rada sa k týmto fanúšikom pridávam, pretože Spiaci obri je fascinujúca kniha, ktorá vám naruší spánkový režim.

Pred niekoľkými rokmi spadne do jamy dievčatko a keď ho zachráni, zistia, že ležala na dlani obrovskej ruky. Po rokoch sa opäť toto dievčatko – Rose, dostáva k ruke, s cieľom zistiť načo slúži a ako ju vie americká vláda (ako inak) použiť. Vysvitne, že ruka je časťou tela obra, ktorého môžu ovládať dvaja piloti. Spolu s nimi (a nielen s nimi) sa vydáte na vedecko-fantastickú misiu, ktorá odhalí, že vo vesmíre nie sme sami. Milujem sci-fi príbehy. Anotácia tejto knihy ma doslova ulovila ako rybu na háčik. Tešila som sa, keď sa mi kniha dostala do rúk. Ako opísať super knihu inými slovami ako superlatívami vo všetkých možných podobách?

Super-nápad

Kanad'an Sylvain Neuvel vyštudoval lingvistiku, vyučoval jazykovedu a pracoval

ako softvérový inžinier. Stíha ešte aj prekladať, ale ako sám tvrdí, radšej by bol astronautom. Knihu venoval svojmu synovi, aj keď aj v ňom sa stále skrýva malé dieťa (viac info k autorovi si viete vygoogliť aj sami). V knihe Spiaci obri spojil snáď všetko, čo sa naučil s tým, čo miluje a vzniklo dielo hodné fantastickej literatúry.

Super-hrdinovia

V knihe sa stretnete s rôznymi postavami, niektoré majú mená, iné zas nie a práve tie, čo mená nemajú, sú najzaujímavejšie. Netvrdím, že postavy, ktoré sú identifikované menom sú menej cenné, ale pre čitateľov a zvedavcov sú viac záhadné tie bezmenné postavy, ktoré určujú smerovanie príbehu.

Super-štýl

Dosiaľ som sa nestretla s knihou, románom alebo iným príbehom, ktorého dej by bol sprostredkovaný výhradne formou spisov. Ako čitateľ máte možnosť zaujať miesto vedľajšej postavy a vnoriť sa do príbehu v úlohe pozorovateľa, ktorému sa dostanú do rúk prísne tajné dokumenty. Z týchto spisov, ktoré sú podávané formou nahrávaných rozhovorov medzi rôznymi účastníkmi, sa vám postupne vytvára v mysli dejová línia celého príbehu, s ktorým splyniete. Klobúk dole, kniha ma pohltila svojím atraktívnym štýlom a pre moju zvedavosť, sa nedalo jednoducho prestať čítať.

Super-pokračovanie

Najprv som si myslela, že kniha ako samostatné dielo v podstate s otvoreným koncom môže byť aj sama o sebe úspechom, ale v tomto prípade som veľmi rada, že kniha je prvou časťou trilógie. Dúfam len, že autor si ponechá aj v ďalších častiach tento zaujímavý štýl a že neklesne ani úroveň nadšenia z čítania.

Nie až tak super-záver

Spiaci obri je úžasné dielo. Spája v sebe toľko informácií a vedomostí, ktoré poznáte (ak ste fanúšikom mytológie, histórie a iných vedeckých či nevedeckých disciplín),

že vám bude miestami pripadať reálne to, čo čítate, pretože niekde v mysli, hoci len na okraji si danú informáciu o niečom vylovíte z pamäti. Určite môžete namietnuť, že niektoré sci-fi prvky použité v knihe sú už v tejto kategórii brané ako klišé, ale nech. Kniha to vôbec neuberá na šarme a svojou nezvyčajnou charizmou si podmaní aj iných čitateľov klasickej fantastickej literatúry. Záver tejto superlatívami opradenej knihy ma však tak trochu neprekvapil, ale vôbec to nevadí. Čitateľa, ktorí sú tiež predvídajúci dokážu prísť na to, čo sa ešte odohrá. Kniha však splní svoj účel – udrží pozornosť čitateľa od prvej až po finálnu stránku.

Super-odporúčanie

Tohto nováčika medzi knihami sci-fi literatúry odporúčam každému nadšencovi zaujímavých príbehov. Nielen pre konštrukciu príbehu formou tajných vládnych spisov, ale aj pre to, že kniha má svoje čaro a tajomno. Pre ľudí, ktorí veria, že vo vesmíre nie sme sami, je táto kniha lahôdkou, ktorú ľahko strávite a ešte dlho vám bude rezonovať v mysli (za predpokladu, že sa rozoberaním knihy zapodievate aj po jej dočítaní).

Super-filmové spracovanie

Pre fanúšikov tohto autora a tejto knihy je tu nie tak celkom prekvapujúce prekvapenie. Kniha sa dočká filmového spracovania. Za režiséra filmu sa modlím, aby mu to vyšlo aspoň do takej podoby, že ani od filmu sa nebude dať odlepiť, hoci už viem, ako to celé dopadne :)

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Sylvain Neuvel:
Spiaci obri

Rok vydania: 2017
Žáner: Sci-fi, fantasy, dobrodružstvo

PLUSY A MÍNUSY:

- + čitateľ v úlohe pozorovateľa
- + použitý štýl
- + bude mať pokračovanie
- záver

HODNOTENIE:



Na výkone záleží



UV500 SSD
Cenovo efektivní
náhrada za HDD

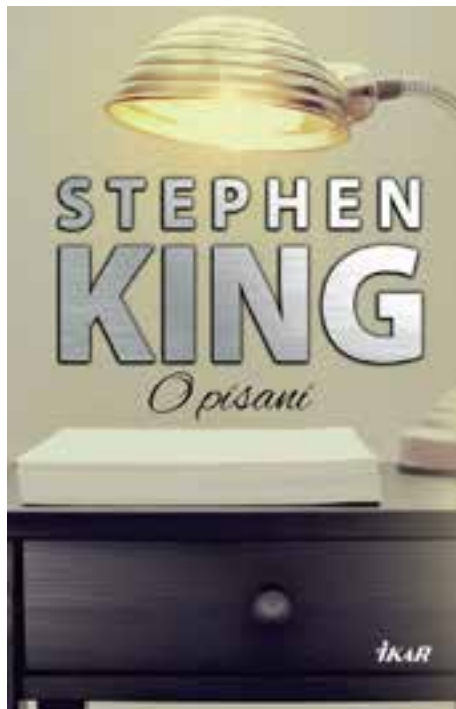
Expert na výkon

www.kingston.com/ssd

 **Kingston**
TECHNOLOGY

O písaní

PÍSANIE KNÍH JE REMESLO



„Raz večer, keď sme pred vystúpením na Miami Beach jedli činu, som sa Amy spýtal, či existuje otázka, ktorú jej počas besedy, aká nasleduje takmer po každej spisovateľovej prednáške, nikto nepoložil. Otázka, ktorú ste ešte nikdy nemuseli zodpovedať, keď ste stáli pred nadšenými fanúšikmi a tvárili sa, že nie ste človek z mäsa a kostí ako všetci ostatní, ba ani nohavice si nenaťahujete najprv na jednu a potom druhú nohu. Amy zmĺkla, dôkladne sa zamyslela a potom povedala: „Nik sa nikdy nepýta na jazyk.“ “ str.8

Biografia o samotnom písaní v podaní Stephena Kinga je jedným slovom úžasná. Na trhu sú knihy plné poučiek o tom, ako písať, ako byť dobrým spisovateľom. Len majú nevýhodu, ako každá povinná učebnica v škole – sú nudné.

Práve pre tento názor som dlho odkladala túto knihu, kým som ju predsa len chytila do rúk. Bude to nuda, nebude sa mi dobre čítať. Veľký omyl. Kniha O písaní je jedna

z mála nebeletristických kníh, ktoré ma nenudili ani na jednej svojej strane.

Možno je to pre to, že nie je písaná fádne a štýlom, rada číslo 1 znie... rada číslo 2 znie... Nie. Predstavte si, že táto kniha je ako rozhovor so spisovateľom. A nie len tak hocikakým. Stephen King, pre mňa Pán Spisovateľ, ktorého knihy som len začala spoznávať (ako prvú som od neho čítala knihu Pán Mercedes, viem, hanba mi). Tak si predstavte, že sedíte niekde v kaviarni, alebo aj doma na gauči a pri vás sedí on – pán King osobne a rozpráva vám o svojom remesle. O práci, ktorá ho preslávila. A že cesta za slávou je dlhá a trnistá, o tom vie svoje.

Táto kniha nie je len o živote samotného autora, ale aj o procese tvorby. Hlavne o tom, ako písať vašu prvú a každú ďalšiu knihu. Slovo za slovom. Ak ste začínajúci spisovateľ, zistíte, že pri čítaní tohto poučného diela vás svojím spisovateľským remeslom sprevádza odborník, ktorý vás neotravuje zbytočnými termínmi a neohuruje vás cudzími slovami, ktorým neporozumiete ani s výkladovým slovníkom. Všetko vysvetľuje jednoducho a po lopate. Zároveň pre lepšie pochopenie uvádza príklady hlavne na svojich vlastných dielach.

O písaní sa mi páči, pretože som sa dozvedela zaujímavé „fakty“ (kapitoly sú písané štýlom, akoby sa prihovárал ku konkrétnemu čitateľovi v rozhovore z očí do očí) o živote Stephena Kinga, o jeho spisovateľských začiatkoch, úspechoch aj neúspechoch, o jeho kariére a súkromnom živote. Pomedzi tieto kapitoly hovorí autor aj o písaní, veď o tom predsa kniha je :) ale vnímate to takým spôsobom, akoby stále hovoril len o svojom živote. Myslím, že život Stephena Kinga a písanie, môžem kládne v tejto knihe označiť za jedno a to isté. Veď čo iné je pre spisovateľa zmyslom života?

V knihe sa nachádza veľa úžasných rád a poznámok pre začínajúcich ale aj pokročilých spisovateľov, ktorí si chcú

osvojiť alebo vylepšiť svoje remeslo. Písanie sa v celej knihe stotožňuje s remeslom a s istou formou telepatie.

Zvlášť ale je, že táto kniha v origináli vyšla už v roku 2000 a k nám, slovenským čitateľom, sa dostala až teraz v roku 2018. Nič to ale nemení na skutočnosti, že rady, ktoré táto kniha ponúka sú stále aktuálne.

Táto publikácia poskytuje toľko úžasných informácií, nielen pre spisovateľov ale aj čitateľov (aj takých ako ja, čo sa ešte stihajú venovať aj recenzovaniu alebo do väčšej hĺbky premýšľať o tom, prečo je kniha písaná tak, ako je). Odporúčam ju každému, a myslím to vážne.

Ak by sa mala nejaká populárne-náučná kniha dostať do škôl a ku všetkým milovníkom čítania a hlavne písania, je to táto tu.

Svojím nenáročným štýlom vysvetľovania, prečo je dôležité pri písaní aj veľa čítať, háji s nepriestrelnými argumentmi.

Nejeden začínajúci spisovateľ sa potýka s problémom, ako začať. Možno nemá nikoho, o koho by sa mohol oprieť, kto by ho podporil a povedal jednoducho „Chod' do toho.“ Aj pre takýchto ľudí je tu kniha O písaní.

*Základný knižný kameň
o spisovateľskom umení
sa volá O písaní.*

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King
O písaní

Rok vydania: 2018
Žáner: biografie, životopisy, osudy

PLUSY A MÍNUSY:

- + štýl
- + biografické fakty o spisovateľovi
- + vtipné momenty
- žiadne

HODNOTENIE:







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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

<https://shop.generation.sk>

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
DIRT Rally 2.0

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednať si môžete aj fyzický výtlačok. Printovú verziu si môžete zakúpiť iba na adrese <https://shop.generation.sk>

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 1338-709X



PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

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



G502 HERO

SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

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

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

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

GENERATION



HĽADÁME TEBA
PRIDAJ SA K NÁM

**NUDÍŠ SA, VIEŠ PÍSAŤ, VYZNÁŠ SA
V HARDVÉRI, FILMOCH, HRÁCH?**

PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA NABOR@GENERATION.SK