

# GENERATION



**TESTOVALI  
SME**  
ROG Zephyrus S - GX701

**HRA MESIACA**  
Days Gone

**VIDELI SME**  
Avengers: Endgame



2 x headset ROCCAT



Igor  
ceo

Väčšinou nás  
nepotrebuje  
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máte

[wy.sk](http://wy.sk)



## Cena hier

Rok 2019 je zatiaľ' rokom, kedy sa ozývajú vývojári, že už d'alej nevládzu. Ich šéfovia majú príliš vel'kú moc a výsledkom toho sú 100 hodinové pracovné týždne, zničené zdravie a súkromné životy. A to nie je správne. Pozrite. Som rád za každú skvelú hru, ale nie za cenu „mŕtvol“ počas vývoja.

Výsledkom je to, že vývojári skôr či neskôr budú mať svoje odbory. Organizáciu, ktorá zabezpečí, že toto vyciciavanie už nebude tak častým javom. Pretože, môžete mať Zaklínáča 3, Fortnite či Anthem a môžu byť akokoľvek skvelé. Ale spýtajte sa sami seba, či ste morálne Ok s tým, že ignorujete volanie o pomoc zo strany vývojárov.

Podmienky pri vývoji hier však nie sú jedinou vel'kou tému. Ďalšou z nich je Epic Games Store a alibizmus Valve o ktorom si môžete prečítať v magazíne Generation. A okrem toho si tam môžete prečítať desiatky zaujímavých článkov, recenzíí a komentárov.

A ked' celý Generation s chut'ou dočítate, tak vedzte, že budúci mesiac sme tu zas.

Príjemné čítanie.

**Dominik Farkaš**  
šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?  
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE  
[<<](https://WWW.FACEBOOK.COM/GENERATION.MAGAZIN)

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**fractal**  
design

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**GIGABYTE**<sup>TM</sup>



**msi**

**logitech** G

**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.

## Novinky zo sveta Lenovo Think

INOVÁCIE RUKA V RUKE S BEZPEČNOSŤOU



Každá spoločnosť sa snaží neustále inovovať a prinášať lepšie produkty či použiteľné výmysly. Mälokto rá značka je však natol'ko známa svojou neustálou inováciou na poli výkonu, bezpečnosti a využiteľnosti v reálnom svete, a to pri stáлом zachovávaní striedmeho dizajnu a dobrých návykov, ako je rad produktov Think. Spoločnosť Lenovo neustále prináša d'alšie a d'alšie vychytávky a len nedávno si pozvala novinárov a partnerov na malé stretnutie, kde sa podelila o svoje momentálne úspechy a predstavila aj niečo z vízie do budúcnosti.

Lenovo je partnerom jedného známeho výrobcu prevažne červených športiakov s logom vzpínajúceho sa koňa a ich snahy získať trofeje v pretekoch Formula 1, takže celá akcia sa udiala v priestoroch bratislavskej Max 60 motokárovej haly so sprievodným programom v podobe zážitku na elektrických motokárahach.

To najlepšie však neboli zaujímavé príestory, ani možnosť vybúriť sa s d'alšími účastníkmi na trati. Hlavnými

hviezdami večera boli ThinkPad notebooky a prezentácia prešpikovaná zaujímavými informáciami.

Prezentáciu nás previedol Michal Pikus, EAST SMB 4P manažér spoločnosti Lenovo, a začal rovno popísaním momentálnej situácie

na trhu a trendov, ktoré pomaly, ale isto hýbu spoločnosťami. Či už ide o túžby zákazníkov a firm po stále l'ahších, výkonnejších a bezpečnejších zariadeniach, zvyšujúce sa nároky takzvaných milenálov či m'l'ovými krokmi napredujúce pracovné podmienky v IT sektore a firemnom prostredí, Lenovo





neustále načúva svojím fanúšikom a snaží sa promptne reagovať na všetky potreby.

Zopakované boli tiež najnovšie prírastky do portfólia Think produktov, či už notebookov, počítačov, monitorov alebo príslušenstva.

Z notebookov musím spomenúť, že recenziu na najnovší notebook z modelového radu X1 s menom Extreme si môžete prečítať na našej stránke, hoci na základe svojej mierne vyššej ceny neobdržal plné skóre. Ďalšia zaujímavá recenzia, ktorú si môžete čerstvo prečítať, je na ThinkPad E590, ktorý je cenovo oveľa zaujímavejší a pri tom stále nadmieru výkonný a predstavuje tak skvelú možnosť pre vstup do sveta Think zariadení.

Všetky novinky ponúkajú najnovšie procesory nielen značky Intel, ale už aj výkonnejšie modely od AMD, rýchle disky či dobre vyvážené doplnkové komponenty ako grafické karty či profesionálne monitory. Ďalšími inováciami ako zabudovanou fyzickou krytkou webkamery nazývanou ThinkShutter, bezplatnou aplikáciou na sledovanie bezpečnosti na WiFi sietach či dvojitými ochranami BIOSu a dôležitých softvérových aj hardvérových komponentov si Lenovo stále udržuje náskok pred konkurenciou.

Veľké, malé aj najmenšie stolové počítače z radu Think si rovnako prešli vylepšeniami, pribudli nové možnosti pri výbere procesorov aj grafických kariet pri zachovaní skvelých možností budúceho vylepšenia či jednoduchosti opravy.

V Lenovo sa taktiež snažia prinášať pridanú hodnotu, kde by ju možno bežný

zákazník nehladal. To je napríklad vidno pri predstavení monitorov, do ktorých je možné na zadnej strane uložiť kompaktný počítač z radu Think T10, vďaka čomu vznikne jednoducho vylepšiteľný AIO počítač.

Šikovní technici a dizajnéri v Lenovo si totiž očividne uvedomili, že životnosť monitora je oveľa dlhšia ako životnosť a funkcia kancelárskych počítačov, a preto sa rozhodli vytvoriť možnosť All-In-One počítača, ktorý nebude o päť rokov potrebné celý aj s monitorom vyhodiť z obehu, no bude stačiť dokúpiť model počítača s novými komponentami.

Na záver zazneli informácie o partnerstvách, ktoré sa Lenovo podarilo vybudovať a vďaka ktorým dokáže ako spoločnosť a výrobcu produktov oveľa rýchlejšie a



jednoduchšie reagovať na meniacu sa trendy či nové hrozby v IT svete.

Spomienim len pári najznámejších mien, ktoré so spoločnosťou Lenovo úzko spolupracujú, ako sú Intel, Microsoft, MobileIron či WINMAGIC, no takýchto strategických spoluhráčov je oveľa viac a každý pre majiteľov Lenovo produktov prináša inováciu či bezpečnosť v inom segmente.

Pokiaľ si Lenovo udrží smer, ktorým sa posledných päť rokov ubera, bude na svete určite vel'a spokojných, spokojne pracujúcich a bezpečných lidi a ja sa teším na ďalšie novinky, ktoré budeme v redakcii testovať v dohľadnej budúcnosti.

*Daniel Paulini*



# Valve, prečo mlčíš?

AJ KEĎ V MNOHOM S EPICOM NESÚHLASÍM, PASIVITA VALVE NEPOMÁHA NIČOMU.



Nedávno som sa dostal s kolegom z redakcie do „vášnej“ argumentácie ohľadom toho, čo sa momentálne deje na poli PC hrania. Miesto, kde slovo exkluzivita doteraz neexistovalo sa stalo divokým západom, kde si každý robí čo chce a doplácajú na to hráči. Teda. Nedoplácajú, ale sú nahnevaní. Lebo l'úbia Gabenu a l'úbia Steam. Nechcú ho opustiť, lebo im poskytuje všetko čo potrebujú. Ale Epic má iné plány.

A teraz vám predstavím pohľady oboch z nás. Názor kolegu bol taký, že sice rešpektuje snahu Epicu o vstup do PC digitálnej distribúcie, ale myslí si, že radšej mali počkať, vyvinúť klient do priateľnej podoby (tá súčasná je totiž minimom toho, čo je potrebné na fungovanie) a následne spustiť celú show. Mali by tak konkurencieschopný obchod a potencionálne väčšiu šancu a hlavne by nenasierali hráčov tým, že ich „nútia“ do inštalácie klienta, ktorého nechcú.

Môj argument bol jednoduchý. Aj keď sa vám nemusí páčiť počinanie Epicu s exkluzivitami, tak jedno je jasné. Bez nich to na tomto trhu nepôjde.

Teda, Epic zobraľ peniaze, ktoré vytlačil z Fortnite, zbúchal klienta do použiteľnej podoby a následne začal investovať do dôvodov, prečo si ich obchod nainštalovať. Pretože, bud'me

k sebe úprimný. Aj keby bol Epic klient skvelý a použiteľný, aj tak by naň mnoho hráčov neprešlo. Argumenty?

„Všetky hry mám na Steame.“

„Do Epicu investujú číname.“

„Čo nie je na Steame, to neexistuje.“

„Nechcem si rozdel'ovať knižnicu.“

„Už teraz mám dosť klientov, načo mi budú ďalší.“

Ved' to poznáme. Namiesto toho Epic zobraľ, skúpal hry, ktoré sú medzi komunitou populárne a očakávané a týmto chce hráčov „donútiť“ k akceptácii ich obchodu.

A v čase, keď prestane do exkluzívít investovať a studňa s názvom Fortnite vyschne, budú mať plne rozbehnutý biznis s prepracovaným obchodom, ktorý bude akceptovaný u druhej väčšiny PC hráčov a jedinou skupinou odporcov budú „Steam zealots“, ktorí si klienta nainštalujú nikdy a preto pre Epic Games nie sú zaujímaví, pretože oni by si ich klienta nainštalovali ani keby bol ich obchod najprepracovanejší na svete.

Stačí si položiť otázku: Nainštaloval by som si Epic Games Store, keby mal rovnaké ceny ako Steam, nemal exkluzívne hry len preto, aby viac peňazí išlo vývojárom? Ak je vaša odpoveď nie, tak viete prečo Epic investuje tak ako investuje.

Podľa mňa však GOG ukazuje jasne, že spustiť digitálnu distribučnú platformu bez exkluzívneho obsahu je totálny nezmysel. Pretože, vlastne ked' si to tak uvedomíme, tak Steam je v druhej väčšine počítačov práve pre exkluzivity. Takmer každá jedna



AAA PC hra v posledných rokoch prišla so Steam kódom v krabičke a vyslovene vám Steam vnútila, aj keby ste ho nechceli. Tváriť sa, že Steam je niečo dobrovoľné je nezmysel.

A áno, viem že Valve k využívaniu Steamworks nikoho nenútilo, ale trh bol nastavený tak, že pokial' nie ste na Steame, tak neexistujete. A GOG ukazuje, že pokial' nemáte niečo, čím k sebe pritiahnete l'udí, tak k vám jednoducho neprídu.

A staré hry predávané za drobné nie sú niečo čo by firmu vytiahlo z biedy (nedávno zažil GOG prepúšťanie). Keby bol Cyberpunk 2077 exkluzívny pre GOG, tak to je iná vec. Lenže na to má asi CD Projekt RED príliš „dobré srdce“.

Co ma však na celej situácii zaráža najviac je ležérnosť Valve. Tí momentálne sice pláčú a st'ažujú sa, že Epic je neférový, ale nič s tým nerobia. Stále si berú svojich tradičných 25% z každej jednej transakcie, stále sú pasívny a stále nerobia nič preto, aby situáciu riešili. Ich prístup je presne taký istý, ako ked' sa herná komunita ozvala, že niektoré hry, ktoré sa dostávajú na Steam tam nemajú čo robiť.

Odpoved' Valve?: Komunita to vyrieší.... máte možnosť vrátenia peňazí... tu máte systém kurátorov a taktiež aj zložité algoritmy, ktoré vám budú ukazovať len hry, ktoré chcete. Namiesto toho, aby si miliardová korporácia najala zopár l'udí, ktorí spravia aspoň jednoduchý „quality check.“ Či tá hra nie je assetflip, či nie sú assety kradnuté, či nepropaguje zvrátené myšlienky.

Teraz? Valve je ticho a dúfa, že má dostatočne lojalných zákazníkov na to, aby situáciu ustála. Lenže neustojí. Odlív kvalitných AAA hier zo Steamu



je realitu. Ubi sa na Steam postupne vykašle, EA tam nie je, ActiBlizz tiež a aj ked' Bethesda prvý pokus s vlastným launcherom nevyšiel, myslím si, že sa o to v budúcnosti pokúsi znova.

Čiže Valve si ako Pilát umýva ruky nad situáciou, ako keby sa ich ani netýkala. A potom budú vyplakávať, aká je konkurenca nefér. Tak o ňu bojujte... Nespoliehajte sa na to, že kvôli nejakej tradícii vám hráči zostanú verní.

Pretože v momente ked' bude Epic Games Store v solídnej forme a nebude mu chýbať nič podstatné, tak už nebude jediný argument, prečo by som mal zostať Valve verný. Aj tak mám hry porozhodzované medzi niekol'kými klientami, d'alší z nich mi skutočne neublíži. Myslím si, že Valve stále žije v

období spred 4-5 rokov. Sme jednotka, dominujeme trhu, nepotrebjeme robiť nič, pretože trh rozhodne.

A trh sice rozhodne, ale pre Valve to bude znamenať, že ich pozícia nebude taká neutrasitelná ako kedysi bola. A výsledok? Ak si budete chcieť zahrať všetky hry, budeť musieť mať tak či tak nainštalovaný aj Epic Games Store.

A ako som spomíнал, ked' bude ich klient v solídnej forme, tak osobne pôjdem radšej za nižšou cenou alebo väčším podielom pre vývojárov v Epicu, ako podporovať Valve, ktorí sice majú na riešenie problémov vždy originálny prístup, no namiesto viery vo vlastné schopnosti sa spoliehajú, že ich fanúšikovia to za nich vyriešia.

Čiže nie.... Aj ked' sa môžeme tváriť, že cesta bez exkluzív existuje, tak si musíme priznať, že neexistuje. GOG je toho dôkazom a doterajšie fungovanie Epicu tiež. A vlastne... aký je dôvod kúpiť si konkrétnu konzolu? Hry, ktoré si nemôžete zahrať inde. Pripravme sa teda na to, že v momente ked' Epic prestane kupovať exkluzivity, bude ich obchod synonymom PC hrania, rovnako ako Steam, Origin, Battle.net a d'alší klienti. Teda, pokial' s tým Valve nemieni niečo robiť. A momentálne sa zdá, že nemieni.

Tento text je subjektívnym názorom autora a nereprezentuje názor celej redakcie, alebo webu Gamesite.sk.

Dominik Farkaš



# Vojna PC vs Konzoly, či Xbox vs Playstastion...

KDE JEDINÝ, KTO BY TRPEL, AK BY NEBOLA, BOL SAMOTNÝ HRÁČ.



**Bitky medzi výrobcami konzol sú tu od nepamäti. Dalo by sa povedať, že odkedy vyšla prvá konzola, našla sa firma, čo si chcela tiež odhryznúť z nového trhu a priniesla svoj produkt. V úplných začiatkoch tohto priemyslu bolo konkurencie pomerne vel'a. Bolo niekol'ko desiatok PONG konzol. Jediné, čím sa líšili bol dizajn prevedenia. Farba zariadenia, typ ovládača a podobne. Výber bola vlastne vec vkuusu a že bolo z čoho vyberať.**

Podľa mňa ale preskočiť históriu, ktorá je súčasťou veľmi bohatá a určite sa k nej niekedy vrátim, no nás zaujíma, aký vplyv má vojna technologických gigantov. Ono vojna je silné slovo ale dá sa to tak vnímať aj preto, že hráči mállokedy t'ahajú za jeden koniec a skôr sa hádajú, kto je v lepšom tábore a prečo. Niektory (teda väčšinou) to je zbytočné a malicherné, aj keď na druhnej strane to trošku oživuje súčasné dianie a

trendy. Je zaujímavé sa nestranne dívať na niektoré hádky medzi hráčmi konzol a následne ich spojenie sa a vysmievanie PC

hráčom, že nemajú Red Dead Redemption a nakoniec sa spoja všetky tábory voči novej mobilnej hre Diablo.



Čo ale samotné spoločnosti? Tie sa nám snažia povedať, aby sme sa vykašlali na nevraživosť a užívali si hry. Ja som za. Nedávne vystúpenie šéfov PlayStation, Xboxu a Nintendo na jednom pódiu ukázalo, že „vojna“ môže prebiehať aj bez nevraživosti – všetkých nás spája jedna väšeň. Práve oni sú tí, čo by sa mali bit' o hráčov. Aj to vlastne robia, ale bijú sa produktami a službami. Bijú sa výsledkami svojej práce, svojim podielom na trhu (čo je oproti prázdnym rečiam a porovnávaniam hráčov určite zaujímavejšie) a napriek tomu sa medzi sebou nehádajú a dokážu spolu vystúpiť na jednej akcii. Nechcem byť moralista alebo čo, momentálne som #teamsony ale len z dôvodu, že milujem kvalitné singleplayer hry s pekným príbehom a u Sony je toto stávka na istotu (Nintendo si kúpim, keď Microsoft spustí Game Pass na Switch). Ide však o to, že celý tento boj, ktorý tu je od nepamäti by bol príjemnejší bez nejakých nenávistných prejavov. Preto by sa niektorí mali nad sebou zamyslieť. Ak šéf Xboxu dokáže zakaždým pogratulovať Sony, ak im vyjde parádny exkluzívny titul, prečo nie aj hráči z ich tímu?

Teraz sa ale vráťme k podstate a to je, že ak by tieto spoločnosti medzi sebou nezápasili, kto na trh prinesie niečo lepšie, ako by asi vyzeral? Predstavme si situáciu, že je tu rok 2000 a z minulého storočia vzíšla ako víťaz jedna spoločnosť, ktorá tak dominovala, že všetky ostatné skrachovali. Máme tu monopol na videohry a všetci sme si rovní. Nikto sa nemôže hádať, kto má lepšiu hru, viac výkonu atď. No čistá utópia. Až nato, že nie. Aký dôvod by mala jediná firma na trhu posúvať inovácie, počúvať komunitu? Takmer žiadnu. A o to ide. Súčasný trh je nastavený v prospech nás, hráčov. My sa rozhodujeme, čo si kúpime a to nám do rúk vkladá moc usmerňovať trh. Chyby odpúšťame, no nezabúdame. Na súčasnom trhu si vie každý vybrať spôsob hrania, ako jemu vyhovuje. Ak



by sme tu mali len jedného giganta, bolo by to zlé. Áno, štúdia by teoreticky mohli spravit' vlastnú značku alebo čo, ale pre lepšiu predstavu pracujme s možnosťou, že by tu bola jedna konzola a nič viac ani PC. Hrôza, že? A teraz si predstavte, kol'ko fanúšikov Sony dúfa, že Microsoft zavrie divíziu Xbox. Tam to máte! HAHAHA! Tak vám treba looseri... No nie. Bola by to hrôza. Na trhu by z konzol ostalo len Nintendo a Sony a to nie sú priami konkurenti – teda aspoň zatiaľ' nie.

Xboxu sa túto generáciu nedarilo. Ako bývalý majiteľ Xbo360 som sklamaný z Xbox One (aj ten som mal ale len chvíľu). Takmer 100 miliónov predaných PS4 oproti 40 predaných Xboxov je katastrofa. Nintendo prišlo so Switchom v roku 2017, 3 a pol roka po Xboxe a za chvíľu ich v predajoch predbehnú. Čo urobil Microsoft? Končí s Xboxom? Absolútne nie. Môžeme d'akovat' všetkým herným bohom, že Microsoft je tak bohatý, aby toto uniesol a prešiel do protiútku. Zabral na poli služieb a momentálne má najlepšie na trhu. Nakúpil herné štúdia, aby nová generácia bola priamym konkurentom Sony a navyše predstaví zrejme ešte tento rok niekol'ko

nových konzol pre všetky typy hráčov. Impérium vracia úder bejby a je už len na Sony a Nintende aby sa s tým vyrovnali a podnikli kroky, ktoré budú priamou odpoved'ou na toto. A aby čert nechcel, Google tu ide oxidovať s nejakým stream hraním pomaly aj na chladničke. Toto všetko posúva trh dopredu obrovskými skokmi. Keby tu bol len jeden z nich, bolo by to čisto na jeho dobrej vôli, čo a v akej forme by sme tu mali. Tá vôľa by vôbec nemusela byť podľa nášho gusta, no nemali by sme na výber. Konkurencia je to, čo nám prináša novinky v akejkoľvek podobe. Vojna konzol (resp. PC) je to, čo trh posúva dopredu. Bud'me za to radi. Preto nechápam trošku tie nadávky na druhý tábor. Však keby nebolo ich, mal by som tie svoje skvelé hry? Pretože tie sú tu len preto, aby stiahli Xbox hráčov k Sony. A naopak, Na SK nie je služba PS Now, takže ja osobne závidím Xboxu Game Pass. Zatiaľ' to nie je dôvod, aby som prešiel na opačnú stranu, no uvidíme, čo prinesie nová generácia. Možno predsa len zmigrujem.

Chápam, l'udia sú rôzni a mnohí prosté virtuálny konflikt vyhladávajú, aby si uspokojili svoje ego, no je len na nás ostatných, aby sme si zbytočne nemorili prostredie, ktoré tu je preto, aby nám práveže prinieslo radost' a zábavu do toho nášho niekedy až moc všedného života.

Vojna konzol je len v náš prospech, pretože problém by tu bol, keby neexistovala. Bud'me za ňu radi, nehádajme sa ale využívajme zbrane, ktoré nám tí naši pravidelne hádzú do boja. Podporu nevyjadrite najlepšie zhadzovaním súpera ale vyzdvihnutím plusov svojho tímu. Bud'me radi, ak súper príde s niečím novým, pretože to znamená, že naši musia odpovedať a keď' nie... Tu za dezerciu nie sú postupy, tu ste odmenení.



Róbert Gabčík

# Hokejové videohry boli odjakživa lákadlom pre všetkých hráčov



**Prvé, čo mi napadne, ked' sa povie hokej, sú, samozrejme, hokejové majstrovstvá sveta a úspechy, ktoré naši hokejisti dosiahli. No druhá vec je videohra. Nech už som vlastnil hocijaký počítač či konzolu, vždy som si na danom zariadení musel zahrať nejakú simuláciu hokeja. Jednoducho, tento šport na obrazovky počítačov neodmysliteľ'ne patrí.**

## Atari bolo priekopníkom!

Nebolo by to Atari, keby na svoju videohernú konzolu v roku 1981 neprinieslo hokejovú simuláciu. Tá niesla jednoduchý názov Ice Hockey a išlo o skutočne jednoduchú, ba priam až hlúpu „simuláciu hokeja“.

Na jednej strane stála dvojica hráčov s hokejkami proti druhej dvojici. Pohyby boli také, aké daná doba dovolovala, no so štipkou predstavivosti ste mali naozaj pocit, že hráte parádny hokej. Na papier ste si so svojimi kamarátmi potom

mohli robit' rôzne tabuľky a simulovať aj napríklad zápasy v NHL. Hokejovej hre od Atari v danej dobe konkurovali ešte dve hry, a to Hockey! (1979) od Magnavox a NHL Hockey (1981) od Mattel Electronics. Titul Hockey! však bol len klonom klasickej hry pong. Vážnejšia konkurencia bola len NHL Hockey.

Táto hra bola zobrazovaná v izometrickom pohľade a, koniec koncov, vyzerala o niečo lepšie ako Ice Hockey od Atari. Doba aj vývoj sa posunuli d'alej a z útrob programátorských kódov sa čoraz častejšie začali vynárať nové a nové videohry.

Môžem spomenúť napríklad Hat Trick od Capcom, či Great Ice Hockey od SEGA. Obe hry však nepriniesli nič nové a zaujímavé.

## Malá revolúcia v hokeji!

Až v rokoch 1987 a 1988 prichádzala niekol'ko hier, ktoré do hokejového

videoherného sveta priniesli malú revolúciu. Ide konkrétnie o tituly Face Off! (1987) a Blades of Steel (1988). Kompletný počet hráčov (5 vs. 5), tabuľky, turnaje! To všetko, čo doposiaľ hráči museli simulovať na papieri, sa dostavilo v plnej paráde.

Navýše, v hre pribudli bitky, a tak sme naozaj chvíľku mali pocit, že hráme skutočný hokej. Blades of Steel mal dokonca na začiatku nahovorenú aj hlášku „Blades of steel“ čo bolo vtýden na konzole NES (na ktorú hra vyšla) nevidané.

Mimochodom, dodnes nechápem, prečo v Blades of Steel išiel na trestnú lavicu hráč, ktorý bitku prehral!

Mnohí tvorcovia videohier prichádzali s vlastnými hrami, ktoré niesli mená po slávnych hokejistoch – Wayne Gretzky Hockey (1988 a 1991), Bret Hull hockey (1993), či Mario Lemieux Hockey (1991). Nehovorím, že práve tieto hry boli zlé, no nepatrili ani do sveta tých najlepších.



## Na scénu prichádza Electronic Arts

Hokejové simulácie definitívne zmenil rok 1991, v ktorom EA vydala hru NHL Hockey (niekde známu aj ako EA Hockey).

EA nesledovala trend vtedajších hokejových hier, v ktorých sa hralo sprava dol'ava (a naopak), ale hru ste sledovali akoby z vrchu.

Mali ste tak lepší prehlad o dianí na ihrisku a prihrávky boli o niečo lepšie. Hratel'nosť NHL Hockey bola na rok 1991 naozaj fenomenálna, a tak niet divu, že v roku 1992 prišla táto hra s ďalším pokračovaním pod názvom NHLPA Hockey '93. Túto hru ste mohli hrať na konzole SEGA Genesis a SNES.

Netrvalo dlho a v roku 1993 sa dostala táto hra aj na PC. Verzia NHL '94 obsahovala už celú kompletnejšiu, krásnu grafiku v menu a mnoho ďalších drobných vylepšení.

## Z 2D do 3D!

Celkový vrchol potom séria NHL dosiahla v roku 1994 pri vydaní NHL 95. Menu už bolo v SVGA grafike (hoc hra bola stále vo VGA). Všetko bolo „vyšperkovane“ tak, ako nikdy predtým. Hre však chýbal nový dych, ked'že hratel'nosť sa od roku 1991 temer nezmenila.

A tak v roku 1995 prichádza na scénu hra NHL 96, celá v 3D! Technológia Virtual Stadium vyrazila doslova všetkým dych.

Tvorcovia hry navýše vylepšili umelú inteligenciu, a tak sa začala nová éra hokejovej simulácie na PC! Mimochodom, Virtual Stadium technológia sa týkala iba PC verzie. Majitelia SNES, či

SEGA Genesis mali smolu a dostali v podstate predchádzajúci ročník.

S príchodom 3D sveta sa však zvýšila náročnosť na hardvér. Dopolnil vám na hranie stačila klasická 486 DX/2 s 66 MHz procesorom a 8/16 MB RAM. Nové NHL si však pýталo o niečo viac, a tak ste si so spomínanou zostavou vel'a hry neužili. Osobne si pamätam, ako som na svojom vtedajšom PC znižoval úroveň detailov a vel'kost' okna, aby som si ako-tak zahral spomínanú hru.

## S hokejmi sa roztrhlo vrece !

Ked'že 90. roky okrem PC patrili aj konzole PlayStation 1, mnohé štúdiá skúšali preraziť so svojou hokejovou simuláciou. Na konci roku 1995 vývojári z 989 Studios vytvorili NHL FaceOff. Hra sa sice odohrávala na 3D štadióne, no hráči boli 2D.

A verte či nie, vyzeralo to otrsne! Podarenou konkurenciou bolo iba NHL PowerPlay '96 a NHL PowerPlay '98 od Virgin Interactive.



EA sa však nedala zahanbiť a každý rok priniesla o niečo novší hokej. V roku 1997 to bol vylepšený ročník s vylepšenou grafikou.

Zaujímavým faktom je aj to, že NHL 97 malo byť jedným z titulov, ktoré mali vyjsť na konzolu Panasonic M2. Konzola však nikdy nevyšla, a tak sa vývoj hry pre spomínaný hardvér zastavil. To bolo na NHL 97 aj trošku cítiť a hra pôsobila oproti 96 nedokončeným dojmom.

A možno práve preto vyšlo v roku 1998 asi najúspešnejšie NHL doposiaľ. Obsahovalo naozaj prepracované menu, perfektnú hudbu, národné mužstvá (medzi nimi aj Slovensko!). Navyše, do hry bola prvýkrát zakomponovaná podpora 3DFx technológie. Napokon, o kvalite tejto hry hovorili aj dobové recenzie. Taký PSM dal hre 9/10, či Gamespot 9.2/10. Išlo naozaj o jednu z najlepších hier vôbec.

## Ked' sa nedarí prekonat' kráľ'a, do bitky prídu aj iný !

EA dosiahla s NHL 98 naozaj svoj vrchol. Mnoho iných spoločností sa snažilo úspech napodobniť. Gremlin Interactive vytvoril Actua Ice Hockey 2, Fox Sports Interactive zaas NHL Championship 2000, alebo Midway Olympic Hockey 98.

Mnoho spoločností však malo problém dostať licenciu, a tak sme na klzisku stretávali hráčov ako Praspal (Prospal) a podobne. Iné hry zas mali problém s hratel'nosťou, slabým grafickým kabátom a podobne.

EA sa však nevzdávala a po nemastnom-neslanom NHL 99 prišla s NHL 2000. Nové milénium si žiadalo novú hru.

Tento ročník okrem pekného čísla 2000 nepriniesol žial' nič nové. Teda, určite



sme tu videli mnoho grafických vylepšení a dost' dobrý elektronický soundtrack, ale stále išlo o jednu a tú istú hru.

Až ročníky 2001 a 2002 priniesli do hry novinky. Hráči sa špecializovali na jednotlivé silné stránky, a tak sme mohli mať v tíme „kladivá“ či „sniperov“. Hra dostala trošku arkádovejší nádych.

A to bolo presne to, na čo hráči čakali! Grafika bola na môle vzdialená predchádzajúcim ročníkom – ved' hra vysla aj na PlayStation 2. Do toho perfektný soundtrack od kapely SUM 41.

Na Slovensku navyše vrcholila hokejová horúčka, ked' v roku 2002 naši chlapci priniesli domov zlato. A tak niet divu, že si aj ja tento ročník pamätam vel'mi dobre!

## Opäť o dva roky!

Nepísaným pravidlom bolo, že EA priniesla v podstate každý druhý rok do NHL niečo revolučné.

V 96 to bol Virtual Stadium, v 98 pekná grafika a národné mužstvá, a v roku 2002 to bola opäť neuveritel'ne vylepšená grafika a arkádový štýl. Toto pravidlo sa potvrdilo aj v roku 2004.

Hra dostala vel'a vylepšení najmä po stránke hratelia'nosti. Množstvo módov (obľúbený Dynasty mód, kde ste mohli koučovať svoje družstvo) a aj grafické vylepšenie.

NHL 2004 bolo opäť na vrchole a všetci si hru nevedeli vynachváliť.

Osobne si myslím, že práve v roku 2004 dosiahli s NHL v EA svoj druhý vrchol. Po stránke hratelia'nosti sa už nedalo vel'a vylepšovať.

Zlepšiť sa dala v podstate už len grafika a niektoré detaily. Všetko to vygradovalo v roku 2009. Práve v tomto roku poslednýkrát vyšlo NHL na PC.

Od tohto roku sa vývojári snažili sústredit iba na konzoly, a tak NHL 10 vyšlo už len na Xbox 360 a PlayStation 3 a tak d'alej.

Konkurencia sa do súboja s EA taktiež príliš nehrnula a posledný schopný konkurenčný hokej vyšiel v roku 2010 z dielne 2K Sports pod názvom NHL 2K11.

## Do kolečka do kola!

EA v podstate od roku 2009 vystriedala niekol'ko vel'mi podobných enginov. Posledným je práve Ignite Engine.

Určite mi dáte za pravdu, ked' poviem, že má už svoje najlepšie roky za sebou. Prvýkrát bol totiž použitý v hre FIFA 14. Áno, hra v nom vyzerá podarene a vel'mi dobre.

V EA sa však rozhodli, že ich najnovší a najlepší engine Frostbite nedajú ani do NHL 19. No mnohí hráči by sa potešili, nakol'ko ked' futbalová



simulácia FIFA dostala práve tento engine, všetko sa „zmenilo k lepšiemu“.

V konečnom dôsledku sa EA nemá už kam d'alej s NHL pod Igniteom posunúť a ich jedinou záchrannou je práve spomínaný Frostbite.

Otázkou však nad'alej ostáva to, na čo v EA čakajú? Na poriadnu konkurenciu, ktorá by isto tento problém vyriešila? Alebo na novú generáciu konzol?

Hokejové simulácie rozhodne mali a neustále majú vo videohernom svete svoje miesto. Je škoda, že sa práve spoločnosť 2K vzdala a nevydáva aj nad'alej hokejové tituly.

Tí sa momentálne venujú iba basketbalovej simulácii, ktorá je na tom celkom dobre. A určite sa zhodneme, že pre EA by dobrá konkurencia bola naozaj tým, čo by túto „spiaci princeznú“ zobudilo...

Lubomír Čelár



## Orange Y-Games a VÚB Y-Con 2019 prichádzajú do Bratislavы

HERNÝ FESTIVAL ORANGE Y-GAMES A FESTIVAL COSPLAY & POP

KULTÚRY Y-CON OVLÁDNU BRATISLAVU UŽ 17-19. MÁJA 2019



**Tretí májový víkend bude v Bratislave skutočne veľkolepý. Dve veľké podujatia prichádzajú do refinery gallery 17.-19. mája 2019 a vy pritom nesmiete chýbať. Čo zo sebou prinášajú podujatia sa dozviete v nasledujúcich riadkoch.**

Orange Y-Games 2019, najväčší herný festival na Slovensku prináša, ktorý každoročne priláka stovky domácich a zahraničných hráčov a tisícky fanúšikov, aj tento rok prichádza s oblúbeným herným turnajom. Ten prebieha v tituloch CS:GO, League of Legends, Hearthstone, PUBG, NHL 19 (PS4) a FIFA 19 (PS4). Tí najlepší hráči získajú skvelý finančný prizepool a zároveň však majú šancu zažiť atmosféru veľkých herných podujatí, zabaviť a spoznať nových lúdov. Registrácia do turnaja prebieha na oficiálnej webovej stránke yzone.sk

Okrem turnaja Y-Games prináša skvelé free-to-play zóny, kde si môžete vyskúšať nové technológie, zahrať sa nových herných technológiach a navštíviť niektorý z desiatok partnerských stánkov. Na návštevníkov čaká aj virtuálna realita, miniturnaje o hodnotné ceny a sútaze.

VÚB Y-Con 2019 - festival cosplay & pop kultúry - je jedinečné spojenie viacerých žánrov populárnej kultúry ako je cosplay, fantasy, sci-fi, filmy

a seriály. Bohatý program zaručene poteší všetky vekové kategórie.

Y-Con prináša tentokrát na podujatie výnimočného hosta - slovenského herca a kaskadéra Vladimíra Furdíka, ktorého pozná celý svet vďaka seriálu Game of Thrones, kde stvárnil obávaného Night King (Nočného kráľa). Mrazivá atmosféra Hry o tróny zasiahne do všetkých súčastí VÚB Y-Con. Už teraz sa môžete tešiť na kvízy, sútaze, prednášky a cosplay

venovaný tejto tematike. K VÚB Y-Con neodmysliteľne patrí aj cosplay sútaze. 5 skvelých medzinárodných porotcov - Ori Cosplay (Srbsko), Luce Cosplay (Taliansko), Nana Kuronoma (Rakúsko), Yuriko Seira (Madarsko) a Hikari Green (Japonsko) a množstvo úžasných sútaziacich predvedie svoje nefalšovaný talent a ukážu tie najlepšie kostýmy populárnych postáv. Vďaka tomu môžete naživo stretnúť svoje oblúbené postavy.

Kde sú hry a online svet nesmú chýbať ani populární streameri a youtuberi. Y-Games a Y-Con ponúkajú jedinečnú príležitosť sa s nimi osobne stretnúť, odfotiť a porozprávať. Vyše 40 medzinárodných a domácich hostí čaká na divákov už 17.-19. mája.

Populárne mená ako Sajfa, Naked Bananas, Ivan Dev1 Lazarov, Strapo a mnohí ďalší sa postarajú o najlepšiu zábavu počas celého víkendu.

Orange Y-Games a VÚB Y-Con prichádzajú už 17-19. mája 2019. Určite nezmeškajte tieto výnimočné podujatia a prídeťte sa zabaviť na skutočne pestrý program do refinery gallery. Viac informácií o podujatií nájdete na webe yzone.sk. Predpredaj vstupeniek v sieti predpredaj.sk.



## Nové produkty ASUS ROG plánujú nahradit' stolné počítače, redefinovať' pojem výkon a priniesť' množstvo menších vylepšení



Na Slovensku sa posledný aprílový víkend peknému počasiu nejako nechcelo vydržať a preto bolo skvelou správou, že sme v redakcii mohli takpovediac dvihnúť kotvy a ísiť sa pozrieť na novinky spoločnosti Asus z radu ROG zariadení. A to nie iba tak za roh, ale priamo do slnečného Istanbulu, v ktorom sa stretli desiatky redakcií z viac ako pätnásťich krajín.

Čo si Asus pripravil pre hráčov a svojich fanúšikov? Čo definuje smer, ktorý táto spoločnosť plánuje vo svete výkonného hardvéru napredovať?

A je riaditeľka marketingu pre ASUS ROG divíziu zapálenou hráčkou alebo iba bežnou smrteľníčkou? Pokial' hádate, že odpovede na tieto otázky nájdete v riadkoch nižie, trafili ste do čierneho. ROG

kolekcia pre rok 2019 prináša úplne nové aj mierne vylepšené herné notebooky, ktoré budú zaujímavé nielen pre hráčov, ale aj tvorcov obsahu a náročných používateľov.

Portfólio ROG už obsahuje všetky typy notebookov od výkonných zariadení, ktoré dokážu nahradit' stolné počítače, cez l'ahké ultraprenosné herné zariadenia až po novú generáciu tradičných herných notebookov.



### Hlavná hviezda akcie: ROG Mothership ako plnohodnotná nahradá stolného počítača

Tradičné notebooky sú v dnešnej dobe úžasné po stránke mobility a výdrže batérie, no ani tie najhrubšie a najťažšie kúsky, ktorých prenosnosť klesá na minimum, na tom nie sú najlepšie po stránke chladenia a výkonu. Tradičné šasi obmedzuje chladenie a vyžaduje fixnú pozíciu na pohodlné



používanie na kolenách. Väčšina výrobcov sa s takýmto kompromisom uspokojí, no v Asuse si povedali, že to dokážu aj inak.

ROG Mothership je preto zariadenie s novým formátom, ktoré by malo byť schopné nahradíť stolný počítač bez toho, aby bolo príliš t'ažké na prenos a pritom bolo schopné uchladíť aj výkonný procesor a grafickú kartu.

Mothership nemá všetky komponenty v spodnej časti, no presúva ich za obrazovku a preto neleží na stole ako tradičné notebooky, ale využíva stojan, vďaka ktorému má chladiaci systém neobmedzený prístup k čerstvému vzduchu.

Klávesnica je odnímateľná, dá sa zložiť pre maximálnu flexibilitu a vďaka tomu, že pod ňou nie sú žiadne komponenty, neprekvapí vysokou teplotou a nespôsobí potiace sa ruky pri dlhých herných posedeniach.

Je možné ju položiť kdekol'vek a pripojiť priamo alebo bezdrôtovo, pričom odňatie klávesnice odkryje štyri reproduktory, ktoré smerujú priamo na používateľa.

Vďaka lepšiemu prúdeniu vzduchu dosiahli v Asuse pri ROG Mothership hrúbku iba 29,9 mm, čo je prekvapujúco málo, no treba počítať s mierne vyššou váhou takmer päť kilogramov. Tieto čísla ROG Mothership dosahuje vďaka ultrapevnému telu zo zlatiny horčíku sústruženej

pomocou CNC strojov, pričom jeho vypracovanie trvá takmer dvadsať hodín.

Dost' ale o tele a chladení, nemôžeme predsa zabudnúť na samotné komponenty. Mothership ponúkne najnovšie procesory od Intelu až po z továrne pretaktovaný osemjadrový kúsok Intel Core i9-9980HK, grafické karty Nvidia GeForce RTX až do modelu RTX 2080 a displeje pre hardcore hráčov aj tvorcov obsahu. K dispozícii je konfigurácia s rýchlym FHD displejom so 144Hz obnovovacou frekvenciou a 3 ms odozvou alebo 60Hz

4K obrazovkou s úplným pokrytím farebného priestoru Adobe RGB.

Mothership zatiaľ nemá presné dátum vydania, no môžeme ich očakávať v priebehu júna alebo začiatkom júla.

## Zephyrus S GX502: Všeobecnosť bez zbytočných kompromisov

Úplne nový model GX502 sa po svojich predchodcoch vracia k tradičnému umiestneniu klávesnice namiesto nižšieho umiestnenia. To je praktickejšie pri používaní na kolenách alebo v stiesnenom priestore. GX502 je doteraz najvšeobecnosťnejším notebookom radu Zephyrus a jeho cieľom je vyhovieť hráčom aj tvorcovom obsahu. Opierka pre dlane obsahuje výstuž zo zlatiny horčíka, vďaka ktorému je sasi tvrdšíe na tých miestach, kde je potrebné a nepôsobí lacným dojmom ako niektoré iné ultratenké herné notebooky. Pokročilé chladenie AAS umožňuje pretaktovať konfiguráciu s grafickou kartou GeForce





RTX 2070 v Turbo režime až na frekvenciu 1540 MHz so spotrebou 115 W, čo sú hodnoty, aké obvykle dosahujú iba notebooky štandardného formátu.

Zephyrus S GX502 ponúka veľmi zaujímavý displej s frekvenciou až 240Hz, G-SYNCCom a odozvou 3 ms, pričom nejde iba o rýchly panel, ale obrazovka má certifikáciu PANTONE Validated pre verné zobrazenie farieb, vd'aka čomu ho ocenia aj tvorcovia obsahu.

Nadmieru zaujímavá technológia, zatiaľ exkluzívna pre ROG zariadenia, umožňuje jednoducho prepínať medzi zabudovanou a dedikovanou grafickou kartou pre lepšiu výdrž batérie, čo nebolo doteraz pri notebookoch s NVIDIA G-SYNC panelmi možné.

Zephyrus S GX502 má hrúbku iba 18,9 mm a hmotnosť 2,0 kg. Aj napriek kompaktným rozmerom ponúka duálne M.2 SSD úložiská v zapojení RAID 0, ESS SABRE DAC prevodník pre kvalitnejšiu reprodukcii zvuku pomocou slúchadiel a gigabitové Wi-Fi s technológiou RangeBoost. Nechýba ani gigabitový ethernet.

## Zephyrus M GU502: Zlatá stredná cesta

Zephyrus M GU502 je k dispozícii s PANTONE displejom so 144Hz frekvenciou alebo s 240Hz obrazovkou a 3 ms odozvou.

Nechýba podpora nabíjania cez USB-C a technológia NVIDIA Optimus, ktorá zvyšuje výdrž batérie. 76 Wh batéria dosiahla v interných testoch viac ako osemhodinovú výdrž na jedno nabitie. GU502 má grafickú kartu až do GeForce RTX 2060, takže ponúka dostačok herného výkonu na dosiahnutie trojčiferných hodnôt snímok za sekundu v obľúbených hrách. Vd'aka efektívnomu chladeniu je možné pretaktovať grafickú kartu až na 1435 MHz pri 90 W v režime Turbo. Šasi je takmer identické s modelom GX502, chýba iba

rozširujúci prieduch. GU502 tiež obsahuje výstuž s povrchovou úpravou s odolnosťou voči odtlačkom prstov. Klávesnica využíva podsvietenie Aura Sync, ktoré je možné prispôsobiť si a k dispozícii je aj voliteľné podsvietenie každého klávesu. Nechýba ani ESS SABRE DAC prevodník, podpora pre duálne NVMe SSD úložiská v RAID 0 zapojení a kompletná konektivita s dvomi portami na pripojenie externých displejov a dostatkom USB portov.

## Strix SCAR III a Hero III: Výkon a výdrž pre milovníkov e-sportu

Strix SCAR III je určený najmä milovníkom FPS a akčných hier, čomu zodpovedá aj motív Gunmetal Grey a vzor vnútornej časti notebooku. Hero III má štýl Midnight Black s kybernetickým textom na opierke pre dlane. Oba dizajny majú kovové veko, ktoré im dodáva prémiový pocit a sú dostupné v 15,6-palcovej (G531) a 17,3-palcovej (G731) veľkosti s ultratenkými rámkami, vd'aka čomu je ich šasi ešte kompaktejšie. Výsledkom spolupráce s BMW Designworks Group je

dizajn s vyvýšeným chrbotom a pántami, ktoré pripomínajú vertikálne dvere automobilov a umožňujú lepší prieduch vzduchu. V zatvorenom stave sa pánty skryjú do konštrukcie notebooku.

Vd'aka tejto spolupráci však vzniklo aj veľmi zaujímavé zariadenie ROG Keystone. Ide o odnímateľnú súčasť notebooku vo veľkosti menšieho USB klíča, ktorá je zabudované do špeciálneho portu v šasi a umožňuje lepšiu personalizáciu notebooku.

Zariadenie obsahuje NFC a funguje ako fyzický klíč na zmenu osvetlenia a ďalších nastavení. Takisto umožňuje prístup k tajnému úložisku Shadow Drive, v ktorom sú skryté a zašifrované dôležité súbory. ROG pracoval pri návrhu oboch notebookov s profesionálnym e-sportovými tímmi a hráčmi a reaguje na čoraz väčší dopyt po 240Hz displejoch.

Vysoká obnovovacia frekvencia displeja v notebookoch SCAR III prináša kompetitívnu výhodu pri hraní na vysokej úrovni. Aj 144Hz displej je neuveritelne





rýchly a jeho 3 ms odozva je totožná ako v prípade 240Hz obrazovky. Obraz je teda jasný a čistý aj v rýchлом pohybe s minimálnym rozmazaním.

Technológia ROG Boost umožňuje pretaktovať grafickú kartu až na frekvenciu 1440 MHz pri 115 W. Procesor je dostupný až do Core i9-9880H s ôsmimi jadrami na špičkový multitasking, hranie a streamovanie na jednom zariadení či pokročilé editovanie videa.

Podsvietenie Aura Sync v neposlednom rade umožňuje prispôsobiť štýl notebooku a osvetliť aj stôl, na ktorom je notebook položený, keďže RGB podsvietenie nie je iba v oblasti klávesnice, ale tenký pásik obopína celú spodnú časť zaradenia.

Na spodnej strane šasi sa nachádzajú štandardné Phillips skrutky, ktoré



nevýžadujú žiadne špeciálne nástroje na odskrutkovanie.

Všetky sú ľahko dostupné a umožňujú rýchly prístup k dvom SO-DIMM slotom s podporou až 32 GB RAM a dvom M.2 a 2,5-palcovým šachtám pre úložiská.

### Strix G: Základná výbava, no stále skvelé zážitky

Nie každý potrebuje alebo si môže dovoliť tie najvýkonnejšie komponenty v tom najkompaktnejšom balení.

Preto je tu rad notebookov Strix G, ktorý predstavuje cenovo dostupné riešenie so základnou výbavou stále schopnou dosahovať herné zážitky na vysokej úrovni, na ktorú si mohli zvyknúť majitelia ROG zariadení. Vďaka svojmu nízkoprofilovému dizajnu sa dobre zladí

s každým prostredím, či už je to školská trieda, kaviareň alebo LAN pártu.

Grafický výkon zabezpečujú karty radu GeForce GTX 16 a tiež aj RTX, ktoré ponúkajú optimálny pomer ceny a výkonu a vylepšený video kóder pre plnulé streamovanie vo vysokej kvalite. Strix G bude k dispozícii v konfigurácii s procesormi až do Intel Core i7-9750H so šiestimi jadrami a dvanásťimi vláknami a grafickou kartou až do GeForce GTX 2070 spolu so 144Hz displejom.

Strix G disponuje Aura Sync podsvietením klávesnice v štyroch zónach, výborným chladením, RangeBoost technológiou pre gigabitové Wi-Fi, HDMI 2.0b portom na pripojenie k 4K monitorom a televízorom a taktiež s podporou pre G-SYNC monitory pomocou DisplayPort pripojenia cez USB-C v prípade modelov s grafickou kartou GeForce RTX.

ROG Strix G ponúka výborný pomer ceny a výkonu, keďže sa zameriava iba na tie dôležité funkcie a komponenty, ktoré najviac ovplyvňujú herný zážitok.

O dostupnosti a cenách všetkých modelov vás budeme priebežne informovať a takisto sa pokúsime priniesť vám recenzie tých najzaujímavejších kúskov v momente, keďže to bude možné. Takisto sa v najbližších dňoch môžete tešiť na rozhovor s riaditeľkou marketingu pre Asus ROG Vivian Lien, ktorú sme vyspovedali ako o týchto novinkách, tak o jej názore na hranie a budúcnosť hrania a technológií celkovo. Za pozvanie na túto akciu spoločnosti Asus, samozrejme, d'akujeme a tešíme sa na d'alšie zaujímavé novinky.



Daniel Paulini

# Navštívili sme festival IXPO 2019, ktorý nám ukázal budúcnosť technológií



Ako ste možno mnohí z vás postrehli, tak počas posledného aprílového víkendu sa v Bratislave na Tyršovom nábreží konala akcia IXPO 2019. V našich končinách ide o najväčšiu technologickú výstavu, takže ani my s našou redakciou sme na tomto podujatí rozhodne nemohli chýbať.

Akcia mala svoj štart už v piatok a pokračovala do nedele večera, takže svojím harmonogramom mohla oslovitiť čo najväčšie publikum. My sme výstavu navštívili v sobotu a z nášho pohl'adu akcie nič nechýbalo. Hlavným partnerom bol Orange, ktorý

si odkrojil najväčšiu expozíciu. Práve tento mobilný operátor sa zameral predovšetkým na technológiu 5G a ukázal nám smartfón LG V50 ThinQ 5G, ktorý je prvým 5G smartfónom na svete.

Samozrejme, rozlohu takmer 6400 metrov štvorcových využili aj iní výstavovatelia, takže sa bolo na čo pozerať. Nás zaujali stánky Microsoftu s Xbox One konzolami a taktiež nechýbala ani Sony, ktorá sa zamerala na ich exkluzivity a virtuálnu realitu. Dovolím si tvrdiť, že najväčšie rady sa tvorili práve v tomto sektore, ked'že si návštevníci

mohli vyskúšať nielen VR headset, ale aj aktuálny PlayStation hit Days Gone.

60 výstavovateľov sa pobilo o priazeň návštevníkov, kde na šiestich pôdiach nechýbali rôzne prednášky zo sveta technológií, hier alebo sci-fi. Na takejto akcii nemohli chýbať ani cosplayeri a svojim fanúšikom sa prišiel ukázať aj známy youtuber Selassie, či Strapo.

Navštívili sme aj stánky spoločnosti Lenovo, OMEN (HP) či Samsung. Tí prezentovali ich aktuálne novinky a snažili sa upútať zrak okoloidúcich návštevníkov. Osobne ma veľmi zaujala možnosť virtuálne sa poprechádzať po najmodernejšej nemocnici v rámci strednej Európy a možnosť vyskúšať si skladateľný smartfón Huawei Mate X.

Pokiaľ vás zaujímajú rôzne rozhovory, tak na svoje by ste si prišli aj vd'aka Dr. Michaele Musilovej, ktorá návštevníkom porozprávala, ako by sa dalo žiť na Marse, ked'že ona sama sa zúčastnila simulovanej misie na túto červenú planétu.

IXPO 2019 sa z nášho pohl'adu celkom určite podaril. Umiestnenie pod obrovský stan bol skvelý nápad a my sa už teraz tešíme na ďalší ročník. Technológiám zdar!

Ján Schneider





XBOX

# FORTNITE

Bezdrôtový  
ovládač

+ ZADARMO

- EON OUTFIT
- 500 V-BUCKS



len za  
**49,99€**



PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV

**progamingshop.sk**



SLEDUJ HERNÉ NOVINKY  
NA NAŠOM NOVOM INSTAGRAUME  
**@PROGAMINGSHOP**

# Hlava marketingu pre ASUS ROG - Sme rebelskí rojkovia, ktorí načúvajú fanúšikom a neustále hľadajú niečo nové



**Vivian Lien zastáva od roku 2015 pozíciu CMO v spoločnosti ASUS, no v hernom priemysle sa pohybuje oveľa dlhšie. Pri príležitosti predstavenia nových produktov značky ASUS ROG sme mali možnosť opýtať sa jej pár otázok, čo sme definitívne nemohli odmietnuť. V rozhvore sme sa opýtali nielen na oblúbenca medzi novinkami, ale aj na názory na stále rozšíreniejší fenomén menom streaming, budúcnosť herných zariadení a napríklad aj na jej oblúbenú hru.**

**Dobrý deň, mohli by ste sa na úvod predstaviť a niekol'kými slovami povedať, aká je vaša úloha v spoločnosti ASUS?**  
Iste, moje meno je Vivian Lien a

som globálna vedúca marketingu pre ASUS Republic of Gamers.

**Počas prezentácie boli predstavené nové notebooky, vylepšenia na poli komponentov a taktiež úplne nový formát počítača, ROG Mothership. Ktorý produkt sa vám z novej ponuky páči najviac alebo ste z neho najviac nadšená?**

To je t'ažká otázka - toto je ako vybrať si oblúbené dieťa. Ak by som si ale naozaj musela vybrať, bol by to nový ROG Strix III, z viacerých dôvodov. Prvým je, že tento produkt sme prepracovali úplne od základov. Pridali sme doň množstvo rôznych konštrukčných a dizajnových

prvkov, vylepšili sme svetelné efekty. Ale čo je dôležitejšie, pridali sme úplne novú funkciu Keystone, ktorá umožňuje používať notebooky rôznymi spôsobmi a je to niečo úplne nové. Pre tieto dôvody by som vybraла Strix III, no zároveň som vždy milovala Zephyrus. Zephyrus je pre mňa jeden z produktov, ktorý definuje svoju kategóriu, robí všetko, čo od neho chcete. Hrá sa na ňom vďaka výkonu veľmi dobre, zvládne všetko ohľadom tvorby obsahu, má nabíjanie cez USB-C a milujem jeho dizajn. Je na jednej strane striedmy, ale zároveň pôsobivý.

**Čiastočne ste odpovedali na moju ďalšiu otázku. Čo je pre vás pri výberaní nového**

**počítača najdôležitejšie? Je to mobilita, výkonné komponenty alebo dizajn?**

Vel'a cestujem, takže pre mňa je mobilita veľmi dôležitá. Ked'že som vždy medzi letmi, medzi stretnutiami, je pre mňa schopnosť držať krok s takýmto harmonogramom životne dôležitá. Takže tenkosť a prenosnosť, ako aj schopnosť flexibilného nabíjania. Životnosť batérie je tiež skvelá, ale z väčšej časti je v dnešnej dobe možné celkom l'ahko nájsť zástrčku na letiskách alebo dokonca v lietadlách. Pokial' mi notebook vydrží aspoň tri hodiny, som s tým v poriadku. Ak ale ide o výkon notebooku, existuje niekol'ko vecí, ktoré naozaj vyžadujem. Pri bežnom fungovaní potrebujem niečo mierne výkonnejšie, pretože z času na čas musím byť schopná na cestách používať Photoshop, musím byť schopná multitaskovať, ale taktiež, ked'že som v hernom priemysle, sa snažím držať krok s mojimi obl'úbenými hrami.

#### Takže ste tiež hráčka?

Áno, vždy, ked' mám pár hodín, zapnem si nejakú hru, aby som strávila nejaký čas online a v hre. To je pre mňa tiež dôležité.

#### Teraz, ked' spomíname hranie hier, aká je vaša obl'úbená hra?

Do herného segmentu som vstúpila mnoho, mnoho rokov dozadu, ked' bol Counter-Strike TÁ hra, takže na ňu mám stále vel'a spomienok, ale dnes mám tendenciu skúšať rôzne hry, pretože chcem vidieť, ako fungujú na našom hardvéri, a tiež chcem zostať na špičke toho, čo je aktuálne. Počas prezentácie sme hovorili aj o herných



štatistikách ako napríklad 50 miliónov hráčov v prvom mesiaci vydania, čo sa podarilo Apex Legends. Ja som k tým 50 miliónom prispela tiež.

#### Prečo si myslíte, že je ROG tak populárny a obl'úbený po celom svete?

Myslím, že hlavným dôvodom je naša konzistencia. Pokial' ide o ROG, vždy viete, že môžete očakávať najnovšie technológie, najlepší dizajn, najlepší výkon. Je to druh mentality odmietajúci kompromisy, na ktorý si už pri nás l'udia zvykli. Nemajú ten zlý pocit, že by nevedeli, či naše produkty budú zodpovedať ich očakávaniam. Myslím si, že z tohto hľadiska je to dôležité. Druhá vec je, že ako značka sme veľmi úprimní. Hovoríme spôsobom, ktorý l'udia dokážu oceniť a pochopiť. Hovoríme im o technológiach za

našimi produktami a ked' niečo tvrdíme, môžu si byť istí, že tieto tvrdenia máme podložené testami. To je pre nás veľmi dôležité, aby sme boli zodpovední a etickí. A na druhú stranu si myslím, že ako značka, najmä z marketingového hľadiska, je ROG považovaná za mierne rebelskú. Máme trochu drží postoj, ale nie sme neslušní. Podporujeme len ten trochu špecifický názor v štýle „Viem, čo sa mi páči a budem na tom trvat“. Možno l'udia povedia, že som blázon, ale dokážem im, že sa mylia, pretože toto je to, čo som sa narodil robiť.“

#### Existujú nejaké produkty alebo služby, ktoré ste chceli ponúknut' zákazníkom už dávnejšie, ale sú uskutočnitel'né až teraz.

Oh, wau, to je veľmi dobrá otázka. Jeden zo skvelých príbehov sú naše monitory.





Ja som vlastne začínala v segmente monitorov a vtedy tradičný herný monitor ešte neexistoval. Ale vďaka našim výskumom a údajom od zákazníkov sme vedeli, že vel'a l'udí kupuje na hranie hier hocjaké monitory. Jedna vec, ktorú nám však takmer všetci hovorili, dôvod, prečo kúpili ten monitor, aký kúpili, bolo, že potrebovali určitú obnovovaciu frekvenciu na hranie svojich oblúbených hier. Vel'a z nich v tom čase hralo bojové a akčné hry a pokial' nemali dobrý monitor, nosili si na hranie svoj starý CRT televízor. Preto sme začali rozmýšľať, hej, možno existuje spôsob ako vytvoriť niečo nové. To nám dalo impulz íst' a nájst' výrobcu panelov schopného dodat', čo sme chceli. Postupom času sa tento prístup stal našou filozofiou. Pozeráme sa na to, čo je k dispozícii, čo nie je a začneme premýšľať o tom, ako sa môžeme posunúť dopredu. Neviem, čo bude d'alej, ale vždy sa snažíme nájst' tú d'alšiu veľkú vec.

**Počas vašej prezentácie zaznela náozaj zaujímavá veta „Streameri sa stávajú celebritami a celebrity začínajú streamovať“. Myslite si, že táto situácia sa ešte prehlíbi a že rozdiel medzi tradičnými médiami a hrami sa ešte zmenší?**

Áno, absolútne. Existuje niekol'ko vecí, o ktorých si myslím, že sa dejú. V prvom rade je to príchod platformy ako Twitch, ktorá umožnila streaming. A potom, ako sa streaming stával dôležitejším a oblúbenejším, vel'a spoločnosti začalo investovať do jeho podpory. Ale išlo o súhru viacerých vecí, ako je napríklad Fortnite a rozšírenosť zariadení, ktoré umožňujú l'ud'om streamovať v praxi kdekol'vek na cestách, aby sa streamovacia scéna stala takou

masívnu. Myslím, že uvidíme ako sa veľkí streameri stávajú ešte väčšími a tá čiara medzi celebritou a streamerom pomaly zanikne. Ale potom je tu ešte ďalší aspekt, ktorým sú menší influenceri, ktorí majú menej ako 20-tisíc sledovateľov, no streamujú každú noc a sú svojim fanúšikom veľmi oddaní. A je ich obrovské množstvo. Pre mňa osobne je zaujímavé, že ked' sa pozriete na vekové skupiny ako napríklad mileniálov a najmä GenZ, ide o l'udí, ktorí vyrastali s internetom. Možno ani nepoznajú deň bez internetu, a tak je to pre nich nielen zábava, ale aj novinky a miesto, kde dostanú informácie. Ak sa im to nepodarí, skontaktujú sa so svojimi kamarátmi, či už prostredníctvom chatu alebo na Discorde, a tí ich zasväta do toho, čo je nové a čo sa práve deje.

**Aký je Váš názor na AMD Ryzen vs Intel Core? Videli ste zvýšenie dopytu po**

**produktoch založených na architektúre od AMD a profituje Asus ROG zo sút'aže?**

Podporujeme obe platformy, ak sa pozriete na našu história, vždy sme ponúkali produkty postavené na oboch, Intel aj AMD, najmä ked' sa bavíme o komponentoch. V dnešných produktoch, aj po príchode grafických kariet NVIDIA série 16xx, ponúkame oba varianty Intel, aj AMD. Je to menej o tom, čo si myslím ja osobne, a viac o tom, čo si vyberajú spotrebitalia. Avšak na konci dňa sa im vždy budeme snažiť dat' možnosť výberu.

**Ked' sme sa už rozprávali o streamovaní, tak každý rok prichádzajú stále výkonnejšie mobilné zariadenia, smartfóny, notebooky a nie tak dávno prišli flexibilné displeje. Myslite si, že produkty schopné hrania hier, ktoré by bolo možné nosiť na tele, sú už za rohom,**





**alebo si budeme musieť ešte niekol'ko rokov počkať?**

Nositel'né ako hodinky či náhlavné zariadenia?

**Niečo na ruke alebo s head-up displejom a rozšírenou realitou?**

AR (rozšírená realita) a MR (zmiešaná realita) už existujú v mnohých variantoch. Očakávam, že tieto technológie budú ešte dozrievať, ale pokial' ide o niečo, čo bude nosené na zápästí bez ohľadu na to, aké veľké vaše zápästie je, je pomerne veľké obmedzenie, čo sa týka veľkosti obrazovky. Bolo by veľmi t'ažké pracovať s takýmto druhom obrazovky a vytvoriť produkt, z ktorého by mal hráč aj dobrý pocit z hry. Smart hodinky sú skvelé na bežné notifikácie a podobné veci. Kde by to však mohlo byť veľmi zaujímavé, je, ako sme už počas prezentácie spomínali našu spoluprácu s dizajnérmi z BMW, jedna z vecí, ktoré sa s nimi snažíme

robit', je snažiť sa snívať o budúcnosti herných zariadení. A my si predstavujeme budúcnosť ako premietané prostredie. Kde cez projekciu, niečo na štýl Minority Report, bude vaša hra premietaná do priestoru a budete ju schopní ovládať a komunikovať so všetkými hernými prvkami. Je to sen, tieto technológie ešte nie sú bežne dostupné, ale o tom je snívanie, že? Že môžeme premýšľať o budúcnosti.

**Čo je jednoduchšie, sledovanie požiadaviek zákazníkov alebo hráčov a vytváranie produktov na nich založených, alebo navrhovanie niečoho, čo si myslíte, že by mohlo byť skvelé a dúfate, že sa to ujme, no nie ste si istí?**

Nemyslím si, že je ovel'a l'ahšie povedať „budem zakladat svoje rozhodnutia na minulosti“, pretože minulosť sa môže myliť. Spôsob, akým sa na to pozérame ako značka, je, že sa odmietame uspokojiť s tým, čo už existuje. Ak chceme napredovať, musíme byť ochotní riskovať a premýšľať nad rámec týchto overených rozhodnutí. Hádam sa na tejto

ceste dozvieme veľa vecí, no niektoré produkty sa nikdy nedostanú mimo našich laboratórií. Boli by ste prekvapení, kol'ko vecí sa nikdy nedostane von.

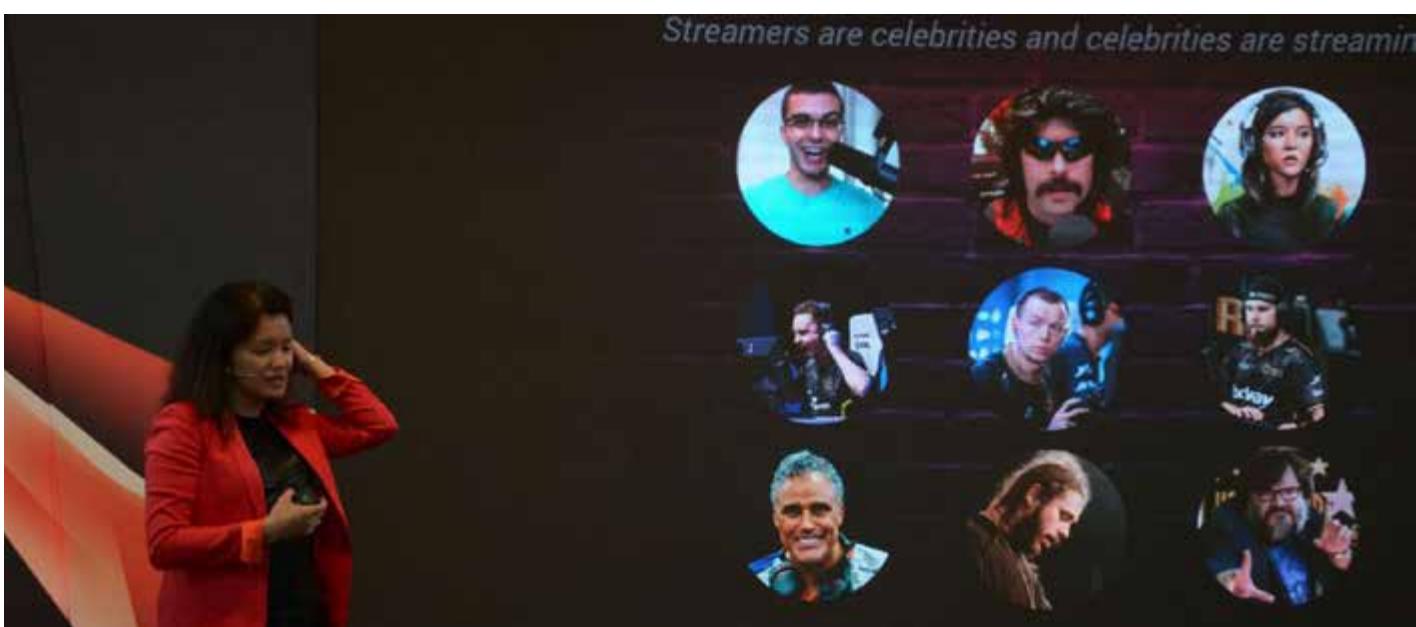
**Videli sme ROG Mothership, vyzerá pôsobivo a ponúka naozaj výkonný hardvé, ale určite nebude lacný. Ak by sa tento typ produktu predával dobre, uvažovali by ste o ponúknutí podobnej platformy so slabšími komponentami a tým aj cenou?**

Tak sme to nevyhnutne nebrali do úvahy. Dôvodom je to, že túto novú kategóriu považujeme za plhohodnotnú náhradu stolového počítača a na to musí Mothership zvládať všetky základné funkcie, ako desktopy. Mohli by sme teoreticky odobrat niektoré prvky, ako je napríklad ponuka monitorov s rozlíšením 4K alebo vysokou obnovovaciu frekvenciou, ale ponúkame nielen procesory i9, ale aj i7 a iné komponenty, takže aj rôzne cenové ponuky. Myslím si, že by bolo t'ažké ísť s komponentami úplne dole bez pocitu, že už to nie je produkt ROG a ani náhrada desktopu.

**Na záver, je niečo, čo by ste chcela odkázať hráčom na Slovensku alebo aj po celom svete?**

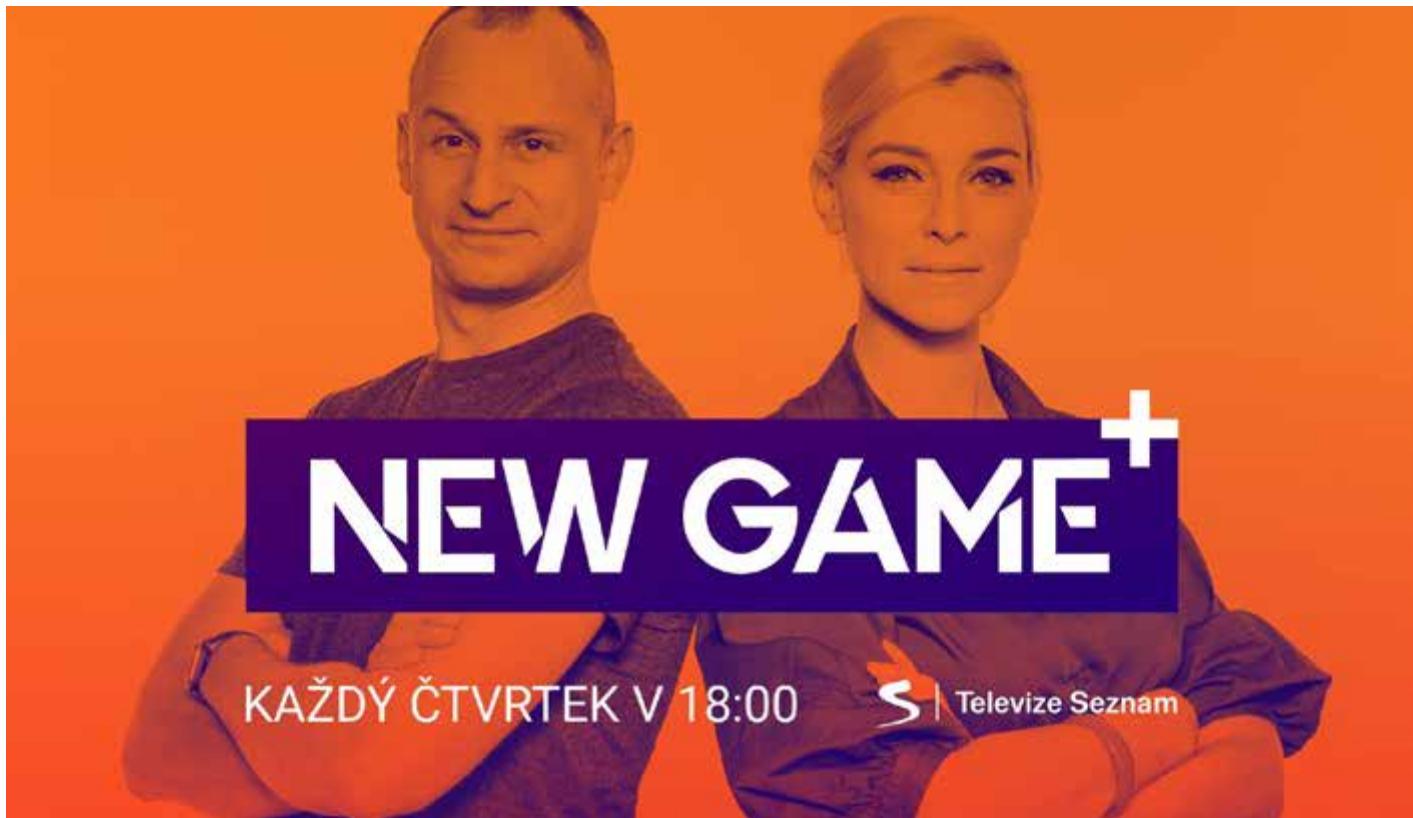
V prvom rade im chceme pod'akovat' za to, že sú hráči, bez nich by sme tu dnes neboli. A tiež chceme pod'akovat' všetkým fanúšikom ROG za to, že nás stále podporujú. Hranie som vždy vnímal ako kolektívne úsilie a bola by som rada, kebyže nás hráči nad'alej vyzývajú, nad'alej podporujú a nad'alej dávajú vediet', ako sa môžeme zlepšovať. To je podl'a mňa to najdôležitejšie.

Daniel Paulini



# Alžběta Trojanová a Mikoláš Tuček o ich novej relácii New Game +

POKIAL' OBĽUBUJETE HERNÉ RELÁCIE, TAK VÁM TAKMER URČITE NEUNIKOL NOVÝ PROJEKT TELEVÍZIE SEZNAM.



**V dnešnom rozhovore sme vyspovedali Alžbětu Trojanovú a Mikoláše Tučeka, ktorí po ôsmych rokoch opustili reláciu Re-Play a presunuli sa do inej televízie, kde sa pustili do úplne nového projektu - New Game +.**

**Relácia New Game + sa už začala vysielať, aké sú zatiaľ ohlasy?**

**Alžběta:** Ohlasy sú skvelé a máme radost', že sme vel'a noviniek dobre trafili. Predovšetkým, takmer 40-minútová stopáž, štúdio alebo vylepšený formát recenzií. Na csfd.cz máme v tejto chvíli hodnotenie 86%, čo je paráda.

**Mikoláš:** Na druhú stranu si sami uvedomujeme, že je pred nami ešte dlhá cesta a rozhodne je čo zlepšovať'. V každom prípade sme

obaja a celý tím radi, že už prvý diel bol podľa nás na vysokej úrovni.

**Aká najväčšia zmena, z väčšo pohl'adu, to pre vás bola?**

**Alžběta:** Aj keď s nami prešla veľká časť pôvodného tímu, stále je to úplne nový projekt na novej televízii. No v Sezname sme dostali skvelý tím, ktorý je do hier taktiež zapálený a na výsledku je to vidieť.

**Pozrel som si pár častí nového Re-Playu a zároveň tie z New Game +. Pre mňa osobne je Re-Play viac dospelejší, aspoň na mňa tak pôsobí, a to mi vyhovuje. Pri New Game + cítim, akoby, cielenie na mladšiu generáciu, je to tak aj z väčšo pohl'adu?**

**Mikoláš:** Nie, skutočne nie je. A nie je to tým, že by sme nechceli mladších

divákov, je nám jasné, že je to stále relácia o hrách. Preto by mal byť zároveň hravý a zábavný. Logicky sa na nás nebude pozerať veľa dôchodcov, ale že by sme cieliли na mladších, to mi tak nepríde. Naopak, mnoho prvkov vnímam ako 'dospelejšie' práve u nás.

**Myslite si, že v takom formáte, v televízii, má relácia tohto typu v dnešnej dobe vôbec význam? Nebolo by lepšie sa sústredit' na YouTube a byť ovel'a viac aktuálnejší? Predsa len, za týždeň sa toho v hernom priemysle stane viac než dosť.**

**Alžběta:** Pokial' človek hrami žije každý deň, tak pre neho je, logicky, týždenník málo. Ale je mnoho l'udí, ktorí hry hrajú, majú ich radi, ale nekončia každý deň na Gamespote, IGN, či Twitchi. Pre nich je týždenný sumár skvelé zhrnutie, čo

sa v hernom priemysle deje. Ide aj o spracovanie a napríklad recenzie si už niekde čítať, ale to neznamená, že nový pohľad ti nič neprinesie. Aktuálnosti môžeme sotva konkurovať, aj preto sme napríklad novinky výrazne zrýchlili.

**Rozumiem, že v Čechách ste v hernom prostredí známe osobnosti, tu na Slovensku je to asi niečo iné, nie každý vás možno pozná. Nemyslite si, že by bolo fajn pridať do tímu aj nejakého Slováka? Alebo to prosté mierite výlučne na české obecenstvo?**

**Mikoláš:** Nech sa Gogo kl'udne ozve :). Slovákov budeme naveky vnímať ako bratov, ale tretieho moderátora v tejto chvíli nezháňame. A inak, či už po ôsmych rokoch Re-Playu, alebo takmer dvadsiatich rokoch v SCORE, podľa ohlasov vieme, že na Slovensku máme veľa fanúšikov, čím ich touto cestou pozdravujeme a d'akujeme.

**Všimol som si, že v oboch reláciach zapájate do formátu aj youtuberov. Rozumiem, že dnešná mladá generácia toto vyhľadáva. Je to z vášho pohľadu skutočne správna vol'ba? Dost' často sa stretávam s názorom, že youtuberi či streameri sú otrava.**

**Alžběta:** V New Game + chceme mixovať herných vývojárov, známe osobnosti, ale aj youtuberov a streamerov. No musia mať nejakú spojitosť s hrami! Čo väčšinou nie je taký problém, Ment hrá stále, Agraelus je najväčší český streamer, a kovaný hráč je aj Kovy, ktorý sa posunul iným smerom, začínať na kanále Gameball.cz.



**Párkrát som vás stretol na rôznych novinárskych akciách, ste stále vysmiati, práca vás zjavne baví aj po tol'kých rokoch.**

**Alžběta:** „Jo!“.

**Mikoláš:** Áno.

**Aké najznámejšie herné osobnosti ste za svoju kariéru stretli? Je pre vás napríklad E3 herným sviatkom? A čo si myslíte o každoročnom úpadku tejto Los Angeleskej akcie?**

**Alžběta:** Strelili sme ich mnoho, či už Johna Romera alebo Timu Willitsa (id Software), a taktiež Randyho Pitchforda (Gearbox – Borderlands a pod.). Ale to bolo väčšinou v rámci dohodnutých stretnutí. Ešte lepšie sú nečakané stretnutia. Napríklad sme sa s chlapcami s Naughty Dogs stretli v bare

v LA a rozprávali sa o Uncharted, alebo sa po tlačovej konferencii náhodou zrazíte s Harvey Smithom (Deus Ex, Dishonored) a zazoprávate sa pol hodiny, nie len o hráčach, ale napríklad aj o Českej republike.

**Mikoláš:** Pivo s Harveym bolo super. Pre mňa osobne je ale najviac asi 40 minút, čo som sa mohol porozprávať s Kenom Levinom (System Shock, Bioshock), to je absolútny herný boh. A taktiež, rozhovor s Willom Wrightom, čo je zas mastermind za SimCity a The Sims, v hamburgskom hoteli bol veľmi zaujímavý. Bolo to fakt awkward :)

**Alžběta:** A čo E3? Pre nás je to stále skvelá možnosť, ako nabrat' neuveritel'né množstvo informácií, rozhovorov a dojmov na celé prázdniny. Všetko na jednom mieste.

**Mikoláš:** Ja by som nehovoril o úpadku, aj keď je jasné, že veľké firmy sa snažia oslovovať svojich zákazníkov priamo. V každom prípade, je to stále obrovská akcia a už sa do Los Angeles v júni tešíme. Tušíme pár veľkých oznámení!

**Na záver len v krátkosti. Myslite si, že po tol'kých rokoch bol presun do inej televízie, no prakticky rovnakej relácie, správna vol'ba? Bolo to to, čo ste chceli?**

Jednoznačne. Re-Play sme robili osem rokov a toto je nová šanca pre nás všetkých. Nakoniec to prospeje všetkým, najviac divákom, ktorí majú teraz dve herné relácie :)

Zdravíme na Slovensko a budeme radi, keď sa na New Game + pozriete a dáte nám vediet', ako sa vám páči.

**Ďakujeme za rozhovor!**



Ján Schneider

## Ohlásenie Borderlands 3 prinieslo mnoho informácií



**Túžobne očakávané ohlásenie tretieho Borderlands konečne nastalo a všetci milovníci looter shooter žánru mohli zvýsknut' od radosti. Podľ'a predstaveného videa totiž hra nestratila nič z pôvabu série.**

Rozjasnený Randy Pitchford, generálny riaditeľ Gearbox Software, ohlásil hru počas udalostí Gearbox Main Theater Show, ktorá sa odohrala v Bostone ešte koncom marca. To znamená, že sme túto horúcu tému neboli schopní do uzávierky minulého čísla spracovať. Môžete však byť úplne pokojný, Borderlands 3 je TÝM pokračovaním, na ktoré ste tak dlho čakali.

V hre sa opäť zhostíme Vault Huntera, s ktorým budeme pleniť post-apokalyptickú krajinu, zbierať tony lootu a zneškodňovať nepriateľov rôznymi zbraňami od výmyslu sveta. Fanúšikovia série určite vedia, na čo konkrétnie narázam. Príbehovo budeme zachraňovať svet pred fanaticou dvojicou Calypso Twins snažiacou

sa získať najultimátnejšiu zbraň galaxie. Samozrejme, my budeme jediní, ktorí ich dokážu zastaviť.

Nebude chýbať tradične dobrá kooperácia pre štyroch hráčov, hoci hrať budeme môcť osamote. Podľ'a tvorcov má íst o najprístupnejší multiplayer, keďže s priateľmi budeme môcť hrať bez ohľadu

na úroveň našej postavy, či postup v momentálnej misii. Každý z hráčov skupiny spôsobí nepriateľom značnú škodu a každý dostane na základe svojej úrovne i patričný loot.

Borderlands 3 vyjde ešte tento rok, konkrétnie 13. septembra, a to na PC, PS4 a XONE.



**Striel'ačka XIII dostane remake**

Dnes už pozabudnuta striel'ačka XIII, ktorá v časoch svojej slávy zaujala predovšetkým komixovým štýlom, vstáva z mŕtvych. Na túto FPS hru si v súčasnosti spomína už málokto, a nie sa vlastne ani čomu čudovat'. Svojho času predajmi neohúrila a ani nezískala vysoké hodnotenia. Aj napriek tomu si dokázala rokmi vybudovať základňu fanúšikov, ktorí jej prisúdili doslova kultový status a aj akýsi punc tajomna, keďže sa hra dnes nedá oficiálne nikde získať. Remake pripravuje štúdio Microids, ktoré by okrem grafickej stránky malo posunúť na vyššiu úroveň aj hratelnosť. Hra bola totiž kritizovaná za AI nepriateľov a nie veľmi záživné strieľanie. Či sa vráti aj David Duchovny s novým dabingom hlavnej postavy nie je známe. Nová verzia XIII vyjde 13. novembra na PC, PS4 a XONE.

**Nová hra od Ninja Theory v 2020**

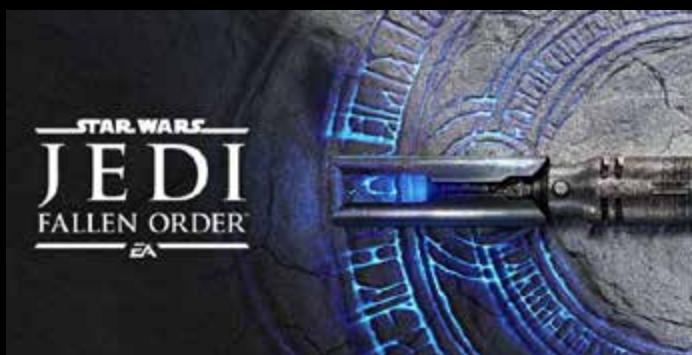
Tvorcovia nezabudnuteľných hier ako Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West či naposledy Hellblade: Senua's Sacrifice, momentálne kuchia sci-fi projekt.

Minimálne to vyplýva z leakov. Má ísť o šest' rokov vyvíjaný hack and slash titul zameraný na kooperáciu štyroch hráčov, ktorý má byť rozdelený do 18 samostatných levelov, pričom každý by mal trvať približne hodinu a pol. Tieto zaujímavé správy sa začali spájať s už známym názvom Bleeding Edge, ktorý si Ninja Theory nechalo zaregistrovať minulý rok. Bude práve Bleeding Edge tá tajomná futuristická kooperačná sekáčka, ktorá má navyše vyjsť už budúci rok? Nechajme sa prekvapit. Koncept hry už ale teraz vyzerá skvelo.

**Definitívna edícia AoE 2 na ceste**

Legendárna a pre mnohých tá najlepšia RTS všetkých čias, Age of Empires 2, príde podľa všetkého vo vylepšenej verzii.

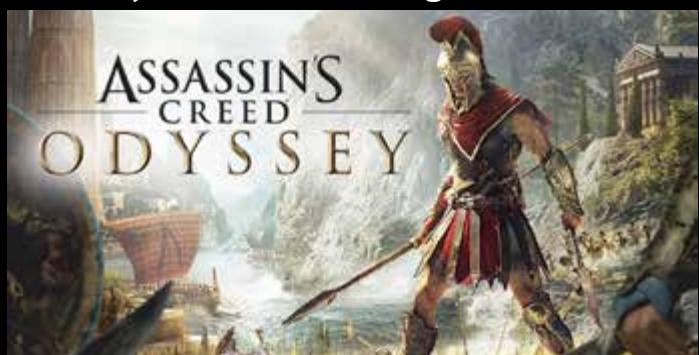
Už dlhšie existujú špekulácie o existencii Age of Empires 2: Definitive Edition. Potvrzuje ich hodnotenie o veľkej prístupnosti hodnotiacej organizácie ESRB. Na oficiálne ohlášenie tejto hry si však budeme musieť ešte počkať. Je možné, že si to Microsoft chystá na pomaly sa približujúce E3 2019. Ak táto edícia skutočne vyjde, bude to len logické pokračovanie nastoleného trendu, keďže Microsoft už vydal definitívne edicie prvého Age of Empires i Age of Mythology (hoci v prípade druhej menovanej hry išlo o názov Extended Edition). Od novej verzie čakáme minimálne bezproblémový beh na moderných systémoch, všetky vydané prídatky a vylepšenú technickú stránku.

**Jedi: Fallen Order v novembri**

Star Wars Jedi: Fallen Order bol oficiálne predstavený videom pozostávajúcim zo zostrihaných cutscén a k nemu boli pribalené aj prvé čriepky hratelnosti a príbehu.

Jedi: Fallen Order bude skôr hra zameraná na komornejší, intímnejší príbeh o jednom človeku, než o veľkej hrozbe ohrozujúcej celú galaxiu. Dejovo sa bude hra odohrávať medzi tretím a štvrtým filmom tesne po vydaní rozkazu Order 66 o zneškodení všetkých Jedyov. Zhostíme sa úlohy mladého padawana menom Cal, s ktorým budeme unikať pred istou smrťou v podobe Stormtrooperov plniacich nepopolárne nariadenie senátora Palpatina.

Herne pôjde o lineárnu akčnú hru zameranú na príbeh pre jedného hráča. Tvorcovia neplánujú implementovať mikrotransakcie, lootboxy a taktiež sa negatívne vyslovili k otázke multiplayeru. Hra vyjde 15. novembra na PC, PS4 a XONE.

**Bude najnovší Asasín Vikingom?**

Zatial' všetko nasvedčuje tomu, že nový diel Assassin's Creed pôjde v stopách God of War a pozrie sa do severských krajín. Do krajín, nad ktorými tvrdou rukou vládnú pohanskí bohovia.

A to pritom stačil len jeden leak, aby sa rozprádli velké debaty o tom, či sa séria skutočne nepresunie z teplého opojného juhu starého Grécka na drsný mrazivý sever. Podozrivý náznak hráči našli v The Division 2, kde si ich pozorné oči všimli zvláštny plagát s nápisom VALHALLA a postavou v typickom vikingskom oblečení držiacu objekt známy ako Apple of Eden. Ten zohráva práve v sérii Assassin's Creed veľkú rolu. Kotaku leak potvrzuje a navyše reportuje, že nový diel má kódové označenie Kingdom.

Ide len o zhodu okolností? Aj keď, samozrejme, nič nie je vylúčené, v tomto prípade sa to skôr javí ako jasný zámer.

# ONE PIECE World Seeker

STRAW HAT LUFFY OPÄŤ NIČÍ NEPRIATEĽOV!



**Anime a Manga!** To je obrovský svet plný príbehov a postáv, ktoré miluje množstvo ľudí na celej zemeguli a One Piece je jedným z najznámejších svetov, ktoré poznajú takmer všade. Stačí ísť na nejaký anime alebo komiksový festival a s istotou narazíte na niekoho prelezleného za postavu menom Straw Hat Luffy. Dokázali však vývojári pri tvorbe hry World Seeker vytiažiť maximum zo slávy One Piece?

### Kašleme na JRPG?

Vyrobiť anime či manga hru a oslovit' široké publikum je náročná výzva. Ak sa späťne zamyslím, doposial' sa to podarilo asi iba Pokémonom a čiastočne Final Fantasy v 90. rokoch. Pokémoni však mali výhodu, že išlo o celosvetový fenomén a v danej dobe boli takmer všade. V obchodoch s hračkami, v potravinách, na spodnej bielizni či v obchodoch s bežným oblečením. Oslovit' bežných hráčov s neznámym príbehom a štýlom je relatívne komplikovaný proces. Nefanúšikom JRPG a anime sa môže rýchlo stat', že ich doslova

po prvých hodinách unudíte k smrti, a to najmä v prípade, že im na „videoherný tanier“ položíte pre nich nepoznaný svet a cudzí herný štýl. A spomínaný JRPG štýl nemusí sadnúť každému. Práve v One Piece World Seeker stavili na to, že hry spravia otvorený svet s RPG prvkami a hack and slash hratelnost'ou. Teda presne taký, ktorý poznajú hráči na celom svete.

Celkovo to znie naozaj veľ'mi zaujímavo a prvé chvíle strávené v hre som si naozaj užíval. Skákanie na budovy pomocou „gumennej ruky“ je taktiež zaujímavé a miestami mi to pripomínalo titul Prototype. Babilo ma to dovtedy, než sa začali objavovať opakujúce sa situácie a súboje.

Pri preskúmaní sveta som mal navyše pocit, že je akýsi prázdný. Kolosalny otvorený svet má naozaj veľký potenciál, no ak doň začneme vkladať sterilné objekty a nepriateľov, začne pôsobiť prázdro. To sa stalo práve v tomto titule. Veľké priestranstvá sú žalostne pusté, bez veľkých stromov a rôznorodých prírodných

úkazov. V otvorenom priestranstve na vás bez akéhokoľvek zmyslu čakajú nepriatelia a iba „obsmedajú“. Hranice, kam vás hra pustí, sú často vytvorené pomocou vody a ak do nej hlavná postava spadne, objaví sa opäť na pevnine.

Mestá zas pozostávajú z prázdnych ulíc s postávajúcimi NPC charaktermi. V Steel City je napríklad obrovský trh, kde stojí pár ľudí a prechádzajú sa približne dve postavy. Tak si trh vo veľkom meste určite nepredstavujem.

### Príbeh je nadmieru komplikovaný

Anime a manga sú známe aj obrovským a zložitým príbehom, ktorý je pretkaný katedale. Ked'že svet One Piece nepoznám, prišiel mi príbeh zbytočne zložitý. To však neberte príliš vážne, ked'že nie som fanúšikom ani tejto manga série a ani anime. Najmä o One Piece neviem veľa a musel som si dlho predĺhu pozerat', o čom toto univerzum vôbec je. Pre vás však môže byť tento nedostatok



pozitívom! Ak ste milovníkom tohto štýlu, príbeh sa vám istotne bude páčiť.

Vel'kým sklamáním je pre mňa herná doba. Tá sa pohybuje okolo dvanásťich hodín, ak budete chcieť splniť aj vedľajšie úlohy, potom počítajte s približne dvadsiatimi hodinami. Pri tomto type hry by som pritom čakal aspoň dvojnásobok. Škoda.

### Hru zachraňuje najmä hack and slash

Hack and slash a RPG sú dva prvky v hre, ktoré ma pri nej dokázali ako tak udržať. Sekanie a rúbanie nepriateľov je sice opakujúce sa a zabíjanie „bossov“ je malina, no užíval som si to. Ovládanie je znamenite prispôsobené danému štýlu hry. Niekoľko však je problémom ovládanie na klávesnici, kde vás hlavná postava doslova neposlúcha.

Ak máte v zálohe nejaký gamepad, odporúčam ho vybrať a pripojiť k počítaču. RPG prvky sú zasadene pomerne fajn. Počas hry zbierate skillpointy, ktoré si potom rozdel'ujete do stromov pre schopnosti prieskumníka a bojovníka,

vylepšujete si svoje schopnosti či postavu a jej zdravie. Vždy som sa tešil, ako si nový skillpoint vyberiem a vyskúšam.

Tvorcovia chceli do hry zakomponovať aj stealth prvok, ten podľa mňa ale nie je vyriešený šťastne a aj tak som často preferoval skôr súboj. Nepriatelia sú až príliš obozretní a odhalia vás pri najmenšom pohybe. Môžete sa im sice schovávať do sudov, no vel'ké zázraky nečakajte – aj tak ich vždy radšej vyfackáte nat'ahovacou rukou.

### Grafické spracovanie je pekné no pomerne náročné

Vývojári si na spracovaní dali naozaj záležať. Hoci nemusí sediet každému, mne sa vizuál náramne páčil. Je jednoduchý, no za to priam pýtajúci sa do tejto hry.

Problém však nastal vtedy, keď som si uvedomil, že aj napriek tomu, že grafické spracovanie je prosté, môj počítač začal nepríjemne kúriť ako radiátor v zime. V niektorých momentoch mi dokonca hra začala padat pod 30 FPS, z čoho som určite



príjemný pocit nemal. A to si myslím, že konfigurácia, na ktorej som One Piece World Seeker hral, má ešte stále čo povedať (i7-4770, 8 GB RAM a RX 480 8 GB).

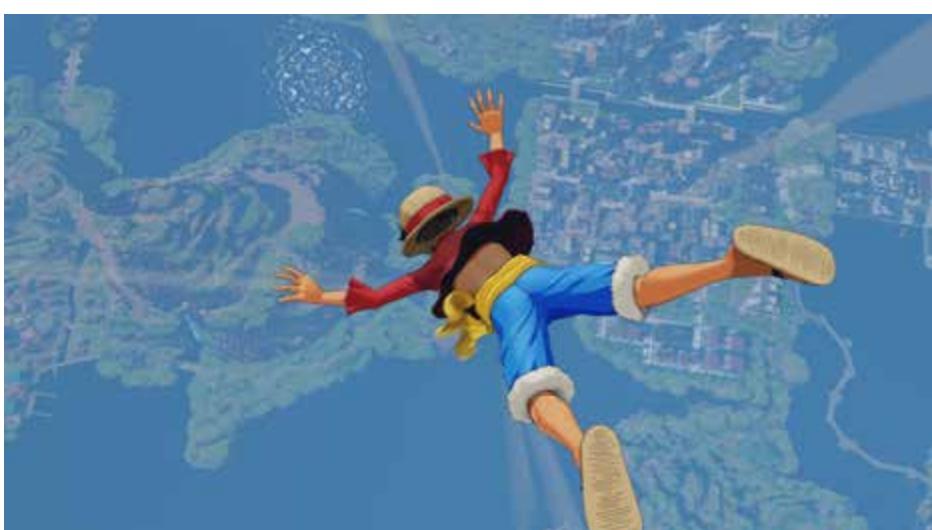
Hre však absolútne chýba dabing. Nadabované sú len cutscény, intro a podobne. Rozhovory si len čitate a keď postava začne novú vetu, vydá akýsi čudný pazvuk, ktorý signalizuje emóciu danej vety. Myslím si, že v roku 2019 by nemal byť problém nadabovať pomerne krátku hru, keď si za ďnu vývojár pýta sumu ako za AAA titul – hoci aj v japončine, ktorá sa do tejto hry naozaj skvele hodí.

### Verdikt

One Piece World Seeker vám prinesie radosť najmä vtedy, ak ste fanúšikom tejto manga série. Keď ste však do manga a anime vôd nikdy nevkročili, hra vás príliš neohromí. Otvorený svet je sterilný a prázdný, príbeh je zas, ako to už v anime býva, komplikovaný.

Titul nezachraňuje ani zaujímavý hack and slash systém a ani spomínaný otvorený svet. Ak vás tieto nedostatky neodrádzajú a One Piece milujete, určite chybu kúpou hry nespravíte. V opačnom prípade je na trhu kopec iných (a často lacnejších) anime/manga hier, ktoré stoja za vyskúšanie.

Lubomír Čelár



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Ganbarion	Cenega

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| + hack and slash   | - chýbajúci dabing  |
| je vždy zábava     | je vždy zábava      |
| + fanúšikovia      | - krátká herná doba |
| univerza One Piece | - zbytočne          |
| budú nadšení       | komplikovaný príbeh |

#### HODNOTENIE:



## Sekiro: Shadows Die Twice

ZOMRIEŤ, POUČIŤ SA, ZOPAKOVAŤ...



**Sekiro Shadows Die Twice je jedným z d'alších pokračovaní hardcore RPG „Souls“ hier od From Software, no tentokrát sa presúvame do fantasy feudálneho Japonska, hned' aj s úplne novými mechanikami. Ako to celé dopadlo?**

V histórii videohier existuje len málo takých, ktoré vás v amoku donútia vyslovit' aj dovtedy nepoznané nadávky, no zároveň vám doprajú neporovnatel'ne silný pocit zadost'učinenia. Týmto štýlom si From Software so svojou Dark souls sériou razí cestu herným trhom už nejakú tú dobu, no Sekiro tento fenomén posúva ešte d'alej. V princípe by sa hra mala skôr volať Sekiro: Shadows Die 254948126546-krát.

Od začiatku som čakal, že Sekiro bude t'ažký, ako by sa dalo od From Software očakávať'. No na toto som celkom nebol pripravený. Mám odohrané všetky Souls a Bloodborne hry a nikdy som s nimi nemal väčší problém. Vždy sa, samozrejme, našla nejaká nepríjemná pasáž či boss, ale vždy to bolo v medziach normálnosti.

V prvých desiatkach hodín hrania Sekira budete mať pocit, že normálna nie je ani obyčajná ulička v prvej úrovni kúsok od checkpointu. K tomu sa neustále vraciejte pre nedostatok oživovacích možností a, čuduj sa svete, s poslednou štipkou života. Takto v skratke bude vyzerat' zo začiatku (ktorý trvá naozaj dlho) vaša hra.

Sekiro nie je Demons Souls, nie je Dark Souls a už vôbec nie je Bloodbornom. Zabudnite na všetko, čo viete. Ani sa to nesnažte napodobňovať, pretože vám to nepomôže. Nový diel prichádza s úplne novým dizajnom bojového systému a pohyblivost'ou, ktoré aj veteránov Souls hier prinútia prekopat' svoju taktiku.

Sekiro je zasadené do Japonska v roku 1500, kde vašimi nepriateľmi nebudú žiadni démoni, príšery, ani iné nadzemské stvorenia. Tentokrát pôjde o samurajov, mníchov a iných ľudí, proti ktorým budete dokazovať majstrovstvo čepele. Celý bojový systém je založený na zlomení nepriateľovho „postoja“. Po prvýkrát tak

nebudete priamo útočiť na nepriateľov život, ale jeho postoj, čím mu následne budete môcť zasadíť smrtel'ný úder. Je to jednoduchý systém a zakladá sa hlavne na správnom odrážaní útokov, no realita je náročnejšia. Správne načasovaným odrazením útokov konkrétnym spôsobom (iné obranné spôsoby odrážajú iné typy útokov) pomaly redukujete, respektívne napĺňate nepriateľov „postoj“.

Jeho naplnením nepriateľa na chvíľu odstavíte a jediným správnym útokom ho môžete odrovnati'. Znie to l'ahko, však? Ale nie je, ani zd'aleka. Na každom rohu sa na vás neustále vrhá nepriateľ za nepriateľom, často aj viaceru naraz, a stáva sa tak, že čoskoro po začatí hry sa vraciejte naspäť po oživenie. To ale zresetuje všetkých nepriateľov.

Ich útoky sú nepredvídateľné a rýchle. Prichádzajú vo veľkom množstve a pasáže medzi nimi sú dosť dlhé. Stále je reč iba o základných nepriateľoch. Pridajte si k tomu ešte všelijakých elitných



a špeciálnych minibossov, ktorí sa v úrovniach bežne vyskytujú, nejakých tých lukostrelcov, monštrá, zver, či dokonca kanóny, a máte o „zábavu“ postarané. Na všetkých funguje rovnaký princíp, no zvládnuť ho je skutočné majstrovstvo.

To ale zd'aleka nie je všetko. Po prvýkrát v Souls hre nemáme na výber zbrane, brnenia a celkovo žiadnen arzenál zbraní a výbavy s vlastnými štatistikami, hodnotami a číslami. Na začiatku dostanete katanu, ktorá vás bude sprevádzat celou hrou. Menit' sa bude jedine jej sila.

Tú zvýšite kliknutím na zosilnenie po niektorých bitkách s hlavnými bossmi. Neviem, čo viedlo From Software k osekaniu celého RPG aspektu hry, no často mi nejaká tá variácia a možnosti vylepšovania či menenia výbavy chýbali. Na výber ale máte strom schopností, veľ'mi podobný tomu v Nioh.

Vaše zručnosti a schopnosti (skilly) rozdel'uje do troch postupne sa odomykajúcich kategórií. Skill body ale nie je l'ahké získať. Pamäťate si,

ako som spomíнал, že Sekiro je t'ažký? Neul'ahčuje to ani fakt, že v prípade smrti stratíte polovicu aktuálne nahraných XP do najblížšieho skill bodu a neviete ich získať späť (ako napríklad ísť po vami zanechanú krvavú škvru v Souls hráč na mieste, kde ste zomreli). Pri každej smrti strácate aj peniaze a bude ich veľ'a, verte mi. Čiže nie je nič nezvyčajné, ked' po pári smrтиach budete celkom švorc.

Nemusíte sa ale báť, že budete úplne bez variácie. Jednu ponúkajú skilly, druhú ponúka vaša umelá ruka. Ak ste hrali najnovší Devil May Cry, kde ste Nerovi vylepšovali jeho umelé ruky, ktoré ste vedeli meniť a každá mala nejaké špeciálne použitia, tak ide o veľ'mi podobný princíp.

Do ruky viete dávať rozdielne vylepšenia, ktoré vám ponúknu niekol'ko špeciálnych útokov a výhod. Tie viete používať počas boja, no v obmedzenom množstve. Aby toho nebolo málo, svetom Sekira sa veľ'kou rýchlosťou šíri nákaza.

V ideálnom prípade (okrem 10 ďalších problémov, ktoré práve riešite) by ste

ju mali zastaviť. Spomínané veci nie sú výčitkou, ale často máte pocit frustrácie a neférovosti. Spríjemňuje to však neskutočne dobre spracovaný svet, v ktorom sa Sekiro odohráva. Jednotlivé úrovne sú obrovské a l'ahko sa v nich dá stratit'. Všade naokolo je skryté more vecí a často sa ocítate na inom mieste, ako ste pôvodne plánovali. Horšie je, ked' tam zomriete a ani za svet neviete, ako ste sa tam dostali. Grafické spracovanie celý pocit z hry dotvára ešte intenzívnejšie. Od výborne prepracovaných a plynulých pohybov, až po skvelý okolity svet, nie je sa naozaj na čo st'ažovať a to o to viac, že pri tom všetkom hra nemá žiadne technické problémy.

## Verdikt

Ak ste už dlho neotestovali svoje hráčske znalosti na nevídanej úrovni a máte radi mierne seba mučenie, Sekiro je pre vás tou pravou hrou! Skvelo spracovaný bojový systém v ešte lepšie spracovanom prostredí Japonska a samurajov, kde rozdiel medzi životom a smrťou závisí od schopnosti ovládať katanu, za to naozaj stojí. Pridajte k tomu aj pomerne chytavý príbeh a svojskú pochmúrnu atmosféru a neol'utujete. Alebo áno, no to asi v určitých momentoch každý.

Richard Mako

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné hardcore RPG	From Software	KON TIKI

### PLUSY A MÍNUSY:

- + náročný bojový systém
- + herné mechaniky
- + častá frustrácia a pocit zúfalstva :-)
- mierne problémy s kamerou
- niekedy príliš veľ'a nepriateľov

### HODNOTENIE:



# Generation Zero

STUDENÁ VOJNA PO ŠVÉDSKY



**Survival a battle royale hry sú v kurze, takže svojím počinom si chce každý odhryznúť kúsok z koláča. Inak to nie je ani v prípade štúdia Avalanche, ktoré chce s first person survivalovkou Generation Zero tiež uchmatnúť nejaké drobky.**

A je nutné povedať, že na prvý pohľad to nevyzeralo vôbec zle. Nápad priniesť hráčom alternatívnu studenej vojny v 80. rokoch minulého storočia sa mi celkom pozdával. Horšie to už bolo s jeho podaním, respektíve príbehom. Užívate si svoj bezstarostný život na lodi s partiou kamarátov a zrazu sa jednoducho všetko zmení. Na pevnine došlo k akémus prevratu a vy sa po návrate nestihate čudovať, čo sa vlastne stalo.

### Príbeh o ničom.

Väčšina obyvateľstva zmizla a vy zrazu čelíte útoku mechanizovaných beští. Neviete prečo, neviete odkiaľ prišli a vlastne neviete nič. A to je, bohužiaľ, všetko. Hoci postupne narážate na

rôzne odkazy na stenách či v novinách, jednoducho vám to nedáva zmysel a v akomsi „príbehu“ sa strácate.

Toto je niečo, na čom autori veľmi nezapracovali. Iste, neočakávam od podobných hier hlbšie príbehové pozadie,

ale minimálne objektívnejšie ozrejmenie príbehu by hráča určite potešilo. Problém tohto podania je problémom celej hry. Pretože váš štart bude ako prvý deň v novej práci. Nič neviete, nikoho nepoznáte a len tápete. V úvode si jednoduchým klikaním vytvoríte svoju postavu (na



# GENERATION ZERO

MAP INVENTORY SKILLS LOG PROFILE EMOTES TEAM



výber toho nie je veľ'a) a vstupujete do neznáma. Ihned' spoznávate tie najväčšie problémy hry – otravný inventár, neschopnú interakciu v menu či skutočne pomalý vývoj vašej postavy.

Hoci sa spočiatku zdá, že loot je na každom rohu, neskôr zist'ujete, že väčšina predmetov vám ničím neprispieva v d'alejom progrese a z následného prehľadávania sa stáva len rutina.

## Neskutočne nudný štart

Po pár desiatkach minút sa konečne presúvam d'alej, okolie mám preskúmané a je čas vyraziť na svoj prvý lov – sám. Celím útoku akéhosi mechanizovaného stroja, ktorý mi pripomína nepriatelia z PlayStation exkluzivity Horizon: Zero Dawn.

Súboj je jednoduchý, pár správnych rán a je vymaľované. V tomto momente si vratím fajn, toto bola celkom zábava, avšak určite nie sám. V tom momente sa do hry pripája prvý hráč, ktorý nepobral mentalitu adolescenta, takže mi v d'alejších úlohách pomáha.

Je nutné podotknúť, že Generation Zero je vlastne kooperatívna hra, do ktorej sa môžete kedykol'vek pripojiť. Smutné je, že limit je štvorica hráčov, pretože si viem predstaviť aj väčšie množstvo. Už len z toho dôvodu, že ak neviete, ako v hre postupovať d'alej, tak len blúdite, keďže vás jednoducho nevedie za ručičky.

Skúsenejší hráč vám pomôže a vývoj vašej postavy je tým pádom rýchlejší. Netvrídíme, že hra musí hráča úplne okato viesť správnym smerom, no ak je to postavené skutočne len na náhode, nie je to dobré.

## Otvorený, no sterilný

Ďalším problémom je otvorenosť sveta. Áno, čítate správne. V tomto prípade je to na škodu, pretože svet je až zúfalo prázdný. Je pravda, že zasadenie niekde do švédskych lesov mi sadlo, no chcete vidieť viac.

Navýše, celé to má rovnaký scenár. Narazíte na nejakú malú dedinku a viete, že toto je miesto pre loot. Pozbierate všetko možné aj nemožné a idete d'alej. Nasleduje nejaký súboj a celé sa to znova opakuje.



Ked' však toto všetko prehryzete a v partií máte spoločnosť, Generation Zero je celkom zábava. Človek musí spolupracovať, kryť sa a byť opatrnlý. Hra priam láka na stealth postup a vy razom pochopíte, že priamy súboj nie je vždy tou správnou vol'bou.

Neskôr sú súboje, samozrejme, ostrejšie a vy budete často umierať. Na každého plecháča platí niečo iné a vy postupne zistíte čo. Dôležité je však nenačítať vel'ký hluk, pretože roboty sú naprogramované na to, aby sa okamžite vydali tam, kde je hluk. Smrt' však neznamená stratu skúsenosti či vášho vybavenia, iba sa presuniete do bezpečnej lokality. Pochváliť však musíme už spomínané zasadenie deňa a vyobrazenie alternatívneho Švédska. Hoci sterilné prostredie až tak nepoteší, ostatné je na tom už o niečo lepšie.

## Vizuál poteší

Grafické spracovanie vie pohladit' váš zrak a minimálne prechody dňa a noci majú svoje čaro. Atmosféra vie hráča slušne zaujať a vy sa tešíte na to, na čo d'alším postupom narazíte. Na PC zostave s procesorom Intel i5-4590, 16GB RAM a grafickou kartou RTX2060 6GB hra bežala na najvyššie detaily pri rozlíšení 1080p úplne bez problémov, takže to nebude žiadne terno.

Vizuál trochu podráža audio sprievod, ktorý nie je extra adaptívny a to isté platí aj o zvukových efektoch. Jednoducho priemer.

A to je vlastne všetko. Survival pokus z dielne Avalanche Studios sa veľ'mi nevydaril. V každom prípade, ak pretrpíte začiatok hry, tak vašou odmenou bude pomerne slušný kooperatívny multiplayer. Neskorší progres vývoja postavy navýše vie potešiť aj ostriel'aných RPG pozitívnych hráčov.

## Verdikt

Generation Zero nie je zlou hrou, no je to len známost' na jednu noc. To prebudenie po prelámovannej noci jednoducho nestojí za veľ'a, ale zábavu si užijete.

Ján Schneider

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
first person survival	Avalanche Studios	Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + zábavné súboje
- + dobové zasadenie
- + kooperatívny
- repetitívne
- nulový príbeh
- začiatok je poriadna nuda

### HODNOTENIE:



# Dissidia Final Fantasy NT

DISSIDIA FINAL FANTASY NT JE PRIEMERNÁ BOJOVKA ZABITÁ PLYTKÝM OBSAHOM



Je o mne známe, že jednou z mojich najobľúbenejších sérií vôbec je Final Fantasy. Zamiloval som sa do nej na prvé pohnutie analógovej páčky. Stále si vybavujem ten moment (a pocit), keď Zidane Tribal zoskočil na palubu vzducholode a pri nádhernom vŕzganí o seba sa trejúcich drevených trámov som sa s ním pohol v úplne tmavej izbe a šiel som zapáliť sviečku. Miestnosť sa rozjasnila a mne sa v tej chvíli rozjasnilo srdce. To sú presne také chvíle, ktoré s vami ostatú až do konca života.

Pre mňa osobne ale existuje aj odvrátená strana Final Fantasy, pri ktorej mám zväčša zmiešané pocity. Sú to početné hry nespadajúce do hlavnej série, familiárne nazývané spin-offy, ktoré využívajú milované postavy a milované prostredia v rôznych žánroch od kart racingu cez primitívne mobilné t'ukacie hry až po bojovky. Pri nich mám pocit, ako keď si počúvate hudbu na YouTube a znenazdajky sa dostanete na tú stranu, kde sídlia rôzni

konšpirátori a blázni, prezentujúci vo videách svoje choré názory. Mnohokrát až znechutenie a frustrácia.

Ved' si to rozoberme. Nemastné-neslané preteky Chocobo Racing z čias prvého PlayStation na motívy ikonickej, kurat' u sa podobajúcej, hydiny Chocobo, úbohá mobilná príšernosť Final Fantasy: All the Bravest, nedotiahnutá priemernosť Final Fantasy Type-0. A teraz tu máme ďalší takýto počin – nový diel už dlhé roky etablovanej bojovkovej súrie Dissidia Final Fantasy. A ako ste už určite zistili, NT sa medzi tie v mojich očiach najlepšie spin-offy súrie Final Fantasy nezapíše.

Dissidia Final Fantasy NT je pôvodne automatovka, ktorá neskôr vyšla na PlayStation 4 a PC so škaredým podnázvom Free To Play Edition.

Je to svojská bojovka, ktorá by sa dala okrem predchádzajúcich dielov Dissidie prirovnati napríklad skôr k Destrege než k takému Tekkenovi. Je to plne

3D hra v 3D environmente, v ktorej ide skôr o špeciálne magické útoky než o prepracované kombá v Street Fighter a ktorá má taktiež svojské pravidlá než štandardné kúsky žánru.

Ponúka singleplayerovú kampaň alebo skôr „kampaň“ (k tomu sa dostaneme neskôr), možnosť bojovať proti botom a taktiež multiplayer proti ľudským hrácom. Hra je navýše zdarma, čiže je k nej pribalená aj pekná kopa všemožných DLC, ktorých súčet presahuje hranicu 400 eur.

Mimo tých si môžete kúpiť aj normálne platené edície – štandardnú a deluxe – ktoré sa predávajú za súčasné bežné ceny hier a obsahujú Season Pass, nové postavy, nové zbrane, skinny a podobne.

Oproti predchádzajúcim dielom súrie je tento zameraný výhradne na boje troch proti trom. Je tu celkom pekná kôpka známych hrdinov a antagonistov ako Squall, Bojovníci svetla, Cloud, Golbez,

Kefka a podobne, ktorí sa môžu rezat' na život a na smrt' bud' spolu, čo vždy v mojich očiach vždy pôsobilo ako svätokrádež, alebo proti sebe, ako by to malo byť'. Každý má svoj špecifický outfit, zbrane i schopnosti vyplývajúce z ich konkrétnych hier. Na jednu stranu to je, samozrejme, milé – poriadny fan-service, no na druhú stranu to pre túto sériu nie je žiadna novinka.

Neviem, či to mám povedať tak na rovinu, no po Super Smash Bros. Ultimate už žiadna bojovka nebude rovnaká. Oproti tomuto megalomanskému klenotu pre Nintendo Switch sa zrazu Dissidia Final Fantasy NT javí ako taká malá vetvička medzi obrovskými sekvojami.

Tam, kde mal Smash priehŕtie herných módov, NT ich ponúka citel'ne menej. Tam, kde bol Smash prepchaný obsahom až do takej miery, že vás nepriatelia vyzývali na súboj dokonca aj vtedy, keď ste si len listovali v hlavnom menu, NT pôsobí veľ'mi t'ažkopádne a kým sa dostanete k súboju, budete musieť prejsť niekol'ko obrazoviek a loadingov.

Až sa mi žiada povedať', že táto Dissidia ponúka len dva herné módy. Prvým sú klasické súboje Standard Match, v ktorých ide o porazenie opačného tímu rôznymi schopnosťami postáv, vašou šikovnosťou i vyvolávajúcimi kúzlam, ktoré budete môcť vyslat' po naplnení špeciálneho ukazovateľ'a. Ten sa bude postupne napíňať pri zneškodňovaní nepriateľov a po zničení vyvolávacieho kryštálu oponentov Summon Core. Druhým sú Core Battle, v ktorých ochraňujete svoj kryštál Summon Core a zároveň sa snažíte zničiť kryštál opačného tímu.

Vzhľadom na to, že oba módy môžu byť hrané v online multiplayeri alebo vo vami vytvorených bitkách proti



postavám ovládaným počítačom, variabilita a obsah hry sa nafukuje. Čo sa týka multiplayeru, existujú tu Ranked zápasy proti hrácom na zhruba rovnakom leveli, ako ste vy, alebo taktiež Custom zápasy podľa vami zvolených kritérií, ktorých súčasťou nie je veľ'a (tu má opäť navrch Super Smash Bros. Ultimate), no dokážete si nimi celkom dobre vyskladať zápasy podľa vašich prianí. Dissidia Final Fantasy NT neobsahuje možnosť hrať offline multiplayer.

To je z priamej hratel'nosti vlastne všetko. A ak mám byť úprimný, nejaký som rozdiel nepociťoval, či už som hral prvý alebo druhý štýl.

V oboch prípadoch vám obrazovku totiž zahľiať všemožné farebné grafické efekty, útočiace na vás z každej strany, čím sa mne osobne výrazne zvyšoval faktor neprehľadnosti. Dissidia Final Fantasy NT dokáže byť až odporne prečačkaná.

Ešte je súčasťou singleplayeru, no ten je jednoducho strašný. Teda, strašné je predovšetkým to, ako s ním hra narába.

Príbehovú kampaň si nemôžete zahráť len tak, jednotlivé polička príbehu si odomykáte pomocou špeciálnych kryštálov memoria, ktoré môžete získať len po levelovaní. A levelovať môžete len hraním multiplayeru.

Čiže namiesto toho, aby ste sa oddali príbehu, nech už je akokol'vek (ne) kvalitný, aby ste si na jeho konci mohli dat' čiarku, že ste prešli d'alší diel Final Fantasy, musíte grindíť v multiplayeri nejaké kryštály. A to, prosím, poličko môže často navyše znamenáť len jednu jedinú animáciu.

Aby som ale k tomu nebol až taký kritický, páči sa mi, že je nadváznosť jednotlivých poličok, ktoré okrem cutscén môžu obsahovať aj súboje alebo bossov, je často vetvená, čo v hráčovi nadobúda pocit nelineárnosti.

Príbeh ale sám o sebe za veľ'a nestojí. Je to tisíckrát omiel'aná omáčka o boji bohov a rôznych postáv a summonov a zničení sveta. Jednoducho povedané, klasické zmätenej japonskej klišé. Čiže toľko k tomu príbehovému módu, ktorý navyše vo Free Edition nie je dostupný.

Dalo by sa povedať, že prvé dva diely sú označené ako mix bojovky a RPG, no tento diel je len čistá bojovka s RPG prvkami utlačenými do úzadia až tak, že sa o nich ani nie je dôvod nejakzo zoširoka rozpísovať'.

Áno, dokážete tu levelovať svoje postavy, čím získate nové skilly, poklady alebo aj spomínané memorie pre singleplayer, no celé je to oveľ'a priamočiarejšie a navyše tu nemôžete postavám nasadzovať brnenia a podobne, ako to bolo predtým. Zmena skinu brnenia tu nijako neovplyvňuje jeho charakter. Existuje tu in-game

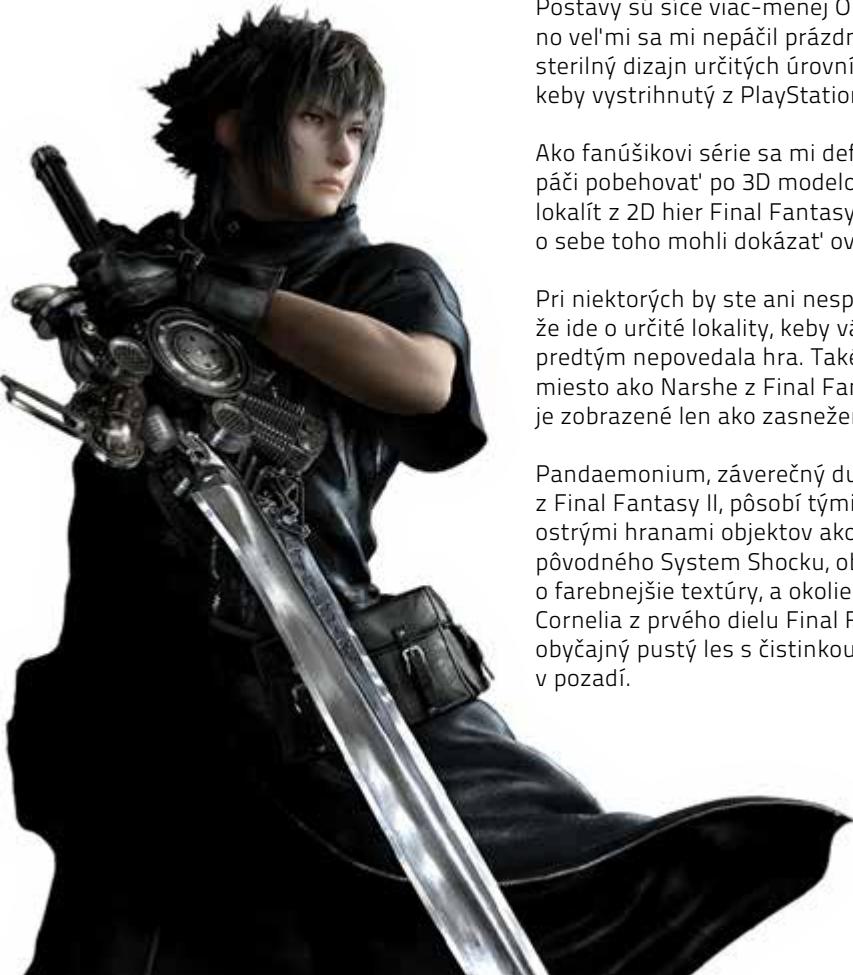




obchod, kde si môžete nakupovať také úžasné veci, ako sú ikony alebo hudobné skladby. V predchádzajúcich hrách ste si mohli nakupovať zbrane, brnenia a doplnkové predmety.

Celá táto Dissidia má taký odporný free-to-play vzhlad, plný blýskajúcich sa položiek v menu, známy z mobilných bezplatných hier, ktorý tak láka na kliknutie a potom na ďalšie a ďalšie, až kým sa dostanete k pokynu o vyplnenie vašich bankových údajov.

Je to ale len môj dojem a možno sa len nechávam opantáť svojou alergiou na takýto druh hier. Toho pocitu som sa nevedel zbaviť celý čas strávený hraním.



Hra, našťastie, okrem veľkej hry DLC žiadne mikrotransakcie neobsahuje, má len taký dotieravý výtvarný štýl.

Veľmi ma frustrovalo ovládanie, na ktoré som si nedokázal zvyknúť. Je veľmi obmedzujúce smerom k rozhladu navokol vás, čo sa ešte znásobuje pri používaní klávesnice a myši.

Snažíte sa tou myšou otáčať' kameru, no stále vás niečo brzdí. Môžete to totiž robiť len do určitého uhla. Na to, že je to 3D bojovka z roku 2019, je to prinajmenšom zvláštne dizajnové rozhodnutie.

Ani graficky táto hra nevyniká. Postavy sú sice viac-menej OK, no veľmi sa mi nepáčil prázdny a sterilný dizajn určitých úrovní, ako keby vystrihnutý z PlayStation 2.

Ako fanúšikovi série sa mi definitívne páči pobebovať po 3D modeloch známych lokalít z 2D hier Final Fantasy, no samy o sebe toho mohli dokázať oveľa viac.

Pri niektorých by ste ani nespoznali, že ide o určité lokality, keby vám to predtým nepovedala hra. Také ikonicke miesto ako Narshe z Final Fantasy VI je zobrazené len ako zasnežené hory.

Pandaemonium, záverečný dungeon z Final Fantasy II, pôsobí tými jeho ostrými hranami objektov ako HD verzia pôvodného System Shocku, obohatená o farebnejšie textúry, a okolie hradu Cornelia z prvého dielu Final Fantasy je obyčajný pustý les s čistinkou a hradom v pozadí.

Alexandria z Final Fantasy IX vyzerá dokonca lepšie v pôvodnej hre z roku 2000 než v modernej hre z roku 2019 (a za tým si stojím!). Prostrediam ako keby chýbala duša, čaro a pôvab série Final Fantasy. Necítil som z nich tú krásu a charizmu, ktoré vyžarujú vo svojich hrách.

Tým najlepším na celej hre je jednoznačne hudba. Skladatel', ktorý sa blysol v predchádzajúcich hrách série Dissidia a taktiež v The World Ends With You alebo Final Fantasy Type-0, sa vracia so silnými melódiami, rôznymi náladami a svojskými prerábkami legendárnych hudobných motívov Nobua Uemaca, pri ktorých sa vám vtisnú slzy do očí.

Mimochodom, v úplne prvom odstavci hovorím o čarokrásnej Final Fantasy IX. Preto zabudnite na Dissidia Final Fantasy NT a radšej si zahrajte (a prežite) spomínaný magický rozprávkový skvost. Urobíte nepochybne lepšie.

Načačkaná, no pritom nevýrazná, veľkolepo sa tváriaca, no pritom (pod)priemerná, prázdnnotou zívajúca preefektovaná bojovka, ktorá toho ponúka omnoho menej, než sa na prvý pohlad tvári. Kedže je na trhu veľké množstvo omnoho lepších bojoviek, nevidím dôvod, prečo by som vám mal odporúčať práve túto. Základná kostra tejto Dissidie je ale zdarma, tak za obyčajné vyskúšanie vaša peňaženka neutrpí žiadnu stratu. Platiť ale za túto hru? Za mňa teda určite nie.

Maroš Goč

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
bojovka	Square Enix	Cenega

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| + známe miesta     | - veľké množstvo DLC |
| série v 3D grafike | - priemerná grafika  |
| + pekný počet      | - singleplayer       |
| bojovníkov         | - obmedzujúce        |
| + hudba            | ovládanie            |

#### HODNOTENIE:





**msi**



**GEFORCE  
GTX**



MSI GEFORCE  
**GTX 1660 Ti** SERIES



DOSKY S NOVÝM ČIPSETOM Z390



**msi**

Všetky produkty MSI môžete zkaúpiť na [www.alza.sk](http://www.alza.sk)

## Kirby's Epic Yarn

KIRBYHO EXTRA EPICKÁ VLNA JE CUKROVÁ RATOLESŤ, RADOSTI PLNÁ



Gul'ko krásny ružový, vel'ké ústa má,  
všetko vel'mo rád spapinká, Kirby sa volá.  
Radost'ou on prekypuje, lúkami si poskackuje,  
ked' tu zrazu paradajka, jeho brušku naj  
papajka, jeho očká prekvapajka.

„Mňami mňami mňami mňam, vel'kú chut' na teba mám,”  
potešíl sa Kirby milý, že si na nej pochutná,  
a bruško plné hladných vzruchov mu tak na to vyprchá.  
Iba že... by... NIE!  
- Hm, pod'me d'alej.

Zub si teda na ňu brúsi, jazýček už slinky trúsi,  
a to pritom netuší, že, heh, ako paradajka, to zlého strigôňa ušianka.  
Papul'ku si Kirby špúli, nadychuje, vše nasáva,  
vcucá strigu proti vúli, prekvapenie zraz' nastáva.

„No to predsa nie je rajčiak, to jest dáky dedo vajčiak!”,  
zmätene a rozpačito, ruky hádže neurčito.  
Jeho chut' je ale vel'ká, zastavit' vcuc sa už nedá,  
a tak strigôň neznámy to, nechá si vziat' Metamato.  
Metamato, polepeto, to vec divná strigôňova,  
nie rajčina, Kirby tuší, tá svoj pravý účel skrýva!  
„Stoj! Nech! Prestaň! To má mágia!”, kričí na gul'ku čar čo chvíľ'a.  
Kirby ale nažhavený, nevníma však jeho vravy.  
Zvláštny rajčiak tam už letí, gul'ke priamo do papul'ky,  
žalúdoček síce plný, spokojnost' však v oboch trpí.

Čarodej, to tvor on zlostný, nenechá si lup oprostít',  
pomsta bude hrôzostrašná, pre Kirbyho devastačná.

Zraz' ponožka, čo prívesok, černokňažník nosí st'a cvok,  
začne mu na krku svietiť, Kirbyho tak náhle desíť.  
Zem sa trasie, vietor zdvíha, teraz prišla jeho chvíľ'a,  
Kirby sa tu náhle vznáša, do neznáma porúča sa.  
Divný to kraj, pocit riflí, nezná to tu, sprv si zmyslí.  
Nesedí tu ale niečo, „Z tela mám len okraj“, prečo?  
Aj tak divne sa vlnkoce, vo vzduchu sa s ním trepoce.





Taktiež škube, škrabe, svrbí, „Bože, ved' mám celé telo z vlny!“

Ked' nám Kirby precitol, o pomoc žiadost' začul on,

od princa tiež vlnového, ktorý tam bol vedľa neho.

Kirby sa na auto zmenil, neboráka hned' zachránil,

unikajúc príšere priamo za hradné dvere.

„Oj, oj a hľ'a, vel'ká hrozba!“, z úst princa hned' vyšla prosba,  
zošíť kusy jeho sveta, ktoré strigôň zlý rozpletá.

Na to nitky čärne treba, vziať ich od zlých hrôz, „Oh beda!“

a tak teda gul'ka malá, zachrániť svet sa vydáva.

Jak si Kirby uvedomí, jak je to od vlny celý,

jak sa to na auto zmenil, jak toho princa zachránil,

dopne mu, že vlna krásna, umožní sa zmeniť zl'ahka,  
na hada, lod'ku či robota, pre protivníkov je zraz' mrákota.

Troška však Kirbyho mrzí, že nemôže sa on z vlny  
zmeniť v stroje kedy chce, len ked' mu svet prikáže!

A just by sa chcel zmeniť, kedy sám chce!

Rôzne kraje on nachádza, nepriateľov preskackáva,  
ked'že je ale z vlny, vcucnút' ich je trmy-vrmy.

Preto sa náš chlapík malý, vynašiel hned' od podlahy,  
luky, meče, rôzne bomby, zničí nimi všetky hrozby.

Lúky, Egypt i hračkárstvo, všade má tam to zlé panstvo,  
záujem o ten svoj kus, „Zastavíť nás? Len to skús!“  
Moria, láva i hviezdný prach, zovšadial' tam sála ten strach,  
nakoniec i snová zem, tam ten strigôň má svoj sen.

Na to, aby sa tá gul'ka k zlatým nitiam dostala,  
musí v každej časti sveta pári dverí pootvárať.

Netreba hned' ale všetky, stačí trocha, žiadne pletky.  
Tak porazit' hrôzu zlú, vziať jej nite, dat' na holú.

Prostredia sú pekne hravé, i ked' nie vše dokonalé,  
zväčša to však gul'ku baví, skratku, taj, krás rôd odhalí.

Možno trocha neživo to sa sem tam javí,  
každopádne, znenazdajky rýchlo sa opraví.

Hlavne neskôr, ked' sa Kirby k strigôňovi blíži,  
krajiny sú vrásne, tvárne, plné väčšej psiný.  
Každopádne, celkovo je kvalita ich vcelku kolísavá,  
ani dobrá, ani zlá, aj nudná, aj ihrová.

Nie je to zlé, len neživé a trocha aj bezduché,  
niekedy mu to pripadá aj tak troška suché.  
Je to preto, lebo ten štýl je tak trocha zvláštny?  
Aj ked' možné, skôr si myslí, že je to tým d'alším.

Vecou je, že úloha sa mu tak trochu l'ahká zdá,  
až mu čudné je, že ten čarodej tak dlho uniká.



Avšak povinnosť tá je stále len a len na ňom,  
a tú musí splniť skôr, než strigôň bude vrahúnom.

Po krajinkách nachádza on rôzne veci domácnosti,  
pištol', kondóm, marišku, ba dokonca aj i kosti.

- Ale nie, teraz vážne.

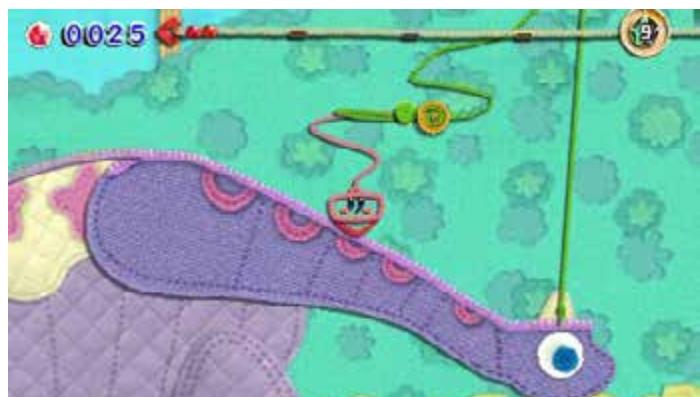
Po krajinkách nachádza on rôzne veci domácnosti,  
kreslás, kvety, chladničky, ba dokonca aj na jedlo boxy.

Svoju izbu nimi si on pekne v hrade okrášľuje,  
pozývava si ju pozriet' dokonca i hradné panie.

Nemá zmysel, nemá hľbku izbu tú však vylepšovať,  
krátko sice zabaví, no po hlbšom začne pokukovať.  
Nechápe, na čo to robí, ked' svet pred zlom musí chrániť,  
také veci pre dievčatá, a on predsa kusisko chlapa!

Nakoniec sa Kirby chrabry, proti strige, neoblomný,  
zoči-voči postaví a pak  
s mečom v ruke nezlomený, t'ažkou cestou nepokorený,  
svet raz a navždy zachráni tak.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	HAL Laboratory	Conquest

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                     |                             |
|---------------------|-----------------------------|
| + pekná grafika     | - priemerná hrateľnosť      |
| + milá hudba        | - priemerný level design    |
| + občasné výkriky   | - trocha bezduchá atmosféra |
| zaujímavého dizajnu | - chýbajúci 3D efekt        |

#### HODNOTENIE:



# PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

NIE TAK ÚPLNE POTREBNÝ REMASTER



**Anime nikdy neboli môj štýl.**  
Pravdepodobne, výhýbal som sa mu z dial'ky ako v hernom, tak aj vo filmovom či seriálovom priemysle. Na recenzovanie Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy som sa ale podujal dobrovol'ne po tom, čo som si pozrel trailer a nevidel tam žiadne... ehm... obscénnosti. Navýše ide o remaster hier z roku 2014. A ako to dopadlo?

Podobný typ hier nevyhľadávam. Jediné, čo by som k tomu mohol pirovnať, je hra Mart'an k rovnomennému filmu, ktorá vyšla na mobily a ja som musel svojimi správnymi odpoved'ami nezabit' Matta Damona tam hore (hral som za riadiace stredisko a navigoval ho, ako má postupovať, aby prežil). Bola to fajn hra, ale nič, čo by malo zmysel robiť na konzoly. A nemôžem si pomôcť, no takto vidím aj tento titul. Ako sa toto dostalo na PS4? Respektíve d'alšie zariadenia podobného výkonu a typu?

Tou otázkou nechcem zhodiť ani hru, ani vývojárov a ani d'alšie parádne

tituly, ktoré nepotrebuju vel'ký výkon, aby vás zabavili. Sám som vel'ký fanúšik pixeloviek, ktoré rozbeháte aj na hriankovači. Tu mi ale uniká zmysel. Väčšinu času len klikáte na tlačidlo krížik a čitate titulky, pretože postavy nie sú dabované. Každá z nich

má niekol'ko animácií, ktoré sa snažia prispôsobiť situácii. Prečo snažia? Lebo niektoré sú úplne zbytočne prehnané, respektíve boli vytvorené na väčšinu momentov, do ktorých sa hodia, no tých párr, čo by si pýtali vlastnú scénku, sa jej nedochkali a jednoducho sa použila





jedna z už vytvorených. Aspoň tak to vyzerá. Inak ale vyzerajú dobre. Grafiku tu opisovať t'ažko, pretože je to vlastne len séria pohyblivých obrázkov.

Hudba a zvuky tiež nie sú najvýraznejšie a len trošku podtrhávajú atmosféru. Zvukové efekty tak isto. Zlé je, že sa točia dookola tie isté nepríliš dlhé slúčky, takže ak sa dlho motáte na jednom mieste, začnú vám prekázať.

Môžeme sa ale rozprávať o tom, ako ma táto hra príjemne prekvapila. Ak jej aj odpustíme to, že na inej konzole ako Switch by nemala byť, tak je to celkom zábava. Ako som písal už vyššie, nie som fanúšik ani anime, ani podobných hier, no tu som už od prvého prípadu bol v deji až po uši. Hráte tu totiž opäť za právnika Phoenixa Wrighta a vašou úlohou je využívať dôkazy, ktoré bud' máte, alebo dostávate počas prípadu, aby ste obhájili nevinného, prípadne usvedčili zločinca.

Postup je jednoduchý. V inventári si pozeráte dôkazy a potom pri krížovom výsluhu môžete spochybniť samotné tvrdenie alebo ho priamo kompromitovať dôkazom. Ak sa to aj počas prvého výsluhu úplne nepodarí, nevadí, občas vám trošku pomôže napríklad vaša šéfka. Okrem prekladania dôkazov

musíte niekedy vybrať správnu otázku alebo čo presne sa na danom predmete má preskúmať či pozriet', čo trošku oživuje a st'ažuje inak pomerne priamy a jednoduchý postup.

Ten bude záležať hlavne na dvoch veciach. Prvou a neodmysliteľnou je znalosť anglického jazyka (výhodou je to, ak poznáte nejaké právnické výrazy). Toto je jeden z dôvodov, prečo si nemyslím, že Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy bude na našom trhu masovo predávaným titulom. Bez angličtiny preste nemáte šancu.

Celé je to postavené na čítaní a porozumení. Ak toto zvládnete, druhou vecou, čo vám dosť pomôže, je logické myslenie a všímať. Pri krížovom výsluhu musíte dávať pozor, musíte mat' všetky dôkazy zmapované a musíte vedieť kto, kedy, čo a ako, aby ste vedeli, kedy spochybniť či vytiahnut daný dôkaz.

Taktiež musíte dávať pozor pri skúmaní miest činu, aby ste našli čo najviac dôkazov. Ked' sa do toho dostanete, je to ozaj zábava, čo je dôvod, prečo ma hra tak milo prekvapila. Naprieck tomu, že by som si to ovel'a jednoduchšie zahral niekde na ceste na mobile, som po chvíli hrania na toto zabudol.

Nemôžem si ale pomôcť, postupom času to nadšenie upadalo a vydržať to celé tri hry (približne 12 až 15 hodín) napriek rôznym oživeniam, zmenám lokalít či rôznych prípadov mi prišlo dlhé a neskôr som sa k tomu vracať len preto, že som musel. Ako občasnú zábavu to beriem.

Ako niekol'kohodinové hranie v kuse asi nie. Nie je to totiž dostatočne interaktívne. Určite existujú ľudia, ktorí pri tom presedia hodiny, no ja k nim nepatrím, hoci som sa snažil.

To ale neznamená, že hra je zlá, práve naopak. Dokáže zabíť čas, zahnat' nudu a čo je dnes v mnohých AAA hrách už veľ'mi zriedkavé, zamestnávaš rozum. To je veľ'ke plus.

## Verdikt

Táto point and click adventúra z prostredia vyšetrovania prípadov je naozaj zaujímavá. Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy vás pomerne rýchlo vtiahne do deja, vysvetlí čo a ako máte robiť a ked' treba, aj trochu navedie správnym smerom.

Potom je to už len na vás, na vašej znalosti angličtiny a logickom myslení. Hra nie je ani t'ažká, ani jednoduchá, je pomerne dobre vyvážená a zabaví, no do úplného konca vydržia asi len pevní fanúšikovia žánru. Hoci... Tí zrejme budú tvoriť 90% predajov hry.

Róbert Gabčík



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Point & Click Adv.	Capcom	Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + príjemné animácie
- + zmeny prostredí
- + skúmanie miest činu
- + výsledok súdu záleží na vašom uvažovaní
- hudba po čase lezie na nervy
- nutná dobrá znalosť angličtiny

### HODNOTENIE:



# Days Gone

DAYS GONE JE SKVELOU JAZDOU, KTORÚ VŠAK TROCHU BRZDÍ TECHNICKÝ STAV



Pri všetkých „zombie tituchoch“ – a odpustite mi takúto primitívnu kategorizáciu – platí jednoduché pravidlo; hra je len natol'ko dobrá ako jej ludožruti. V Days Gone však nebojujete proti nemŕtvym, aj keď je mantra o zombíkoch pri novinke od štúdia Bend Studio takmer všade. Hmyzáci, ako znie český preklad pôvodného anglického pomenovania „Freakers“, nie sú oživenými mŕtvolami, čo nám pred mesiacom a pol osobne potvrdil aj jeden z vývojárov Emmanuel Roth.

Pôvod hmyzákov je, aspoň na začiatku hry, zahalený tajomstvom, ktoré odhal'ujete postupne. Po apokalypse sa však títo infikovaní jedinci stali novým vrcholom potravinového ret'azca. Noví páni Zeme človeka katapultovali na úroveň vlkov či medved'ov, zmutovaných aj obyčajných, s ktorými budete v divočine amerického Oregonu zápasit často. Až na lúpežníkov, fanatických „Ripperov“, ktorí vnímajú hmyzákov ako božstvo a uctievajú ich, a potulných smoliarov,

ktorých budete musieť zachrániť z obkl'účenia či zajatia, sú posledné zvyšky l'udskej populácie koncentrované v táborech. Tieto posledné bašty l'udstva sa stali novými centrami civilizácie, mestami, kde si môžete kúpiť za tzv. táborevé kredity vylepšenia pre motorku, nové zbrane či muníciu, alebo, naopak, predat' nájdené rastliny, získané mäso či trofeje v podobe hmyzáckych uší.

Tábory sú tiež mestom, kde tuláci a lovci odmien ako vy získavajú platenú prácu. Zarovno s už spomínanými táborevými kreditmi, novou postapokalyptickou menou, získavate aj body dôvery. Práve jej úroveň totiž ovplyvňuje to, aké motorkárske vylepšenia vám ponúknu miestni mechanici či ako kvalitné zbrane budete mať v ponuke obchodníkov. Dôveru a aj peniaze si budete musieť vydobyť v každom tábore zvlášť, a to plnením rôznych úloh – raz príbehových a jedinečných, inokedy sa opakujúcich, ako napríklad vyčistenie nepriateľského tábora,

zničenie hmyzáckych hniezd či dolapenie odpadlíckeho motorkára a vraha.

Days Gone je však skrz-naskrz príbehovou hrou a vyslovene generické „questy“ v nej, našt'astie, nenájdete. Obsahová stránka je delená do jednotlivých tematických príbehov, ktoré sa točia okolo zaujíavých osôb či miest v živote Deacona St. Johna, motorkára, ktorý v ranej fáze apokalypy prišiel o manželku Sarah. Potetovaný tulák sice pôsobí drsne a cynicky, no v jadre ide o dobráka, ktorému záleží na ostatných. Jeho osobnou misiou preto je nielen ochrana najlepšieho – a v podstate jediného – priateľa, ktorý mu zostal, či dievčatka, ktoré mu priponíma „mladšiu sestru Sarah“, ale aj likvidovanie nepriateľských kempov ohrozujúcich nevinných preživších.

Deaconova tvár vám možno bude povedomá: objavila sa totiž aj v titule Star Wars: Force Unleashed, kde herec Sam Witwer stvárnil hlavnú postavu



učedníka Dartha Vadera Galena Mareka. Práve Witwer perfektným dabingom prepožičal hlas aj podobu bývalému členovi motorkárskeho gangu Deaconovi St. Johnovi, mužovi, ktorý sa v post-apokalypse vyrovnáva s bolestou zo straty milovanej manželky a rovnako ako ostatní, bojuje o prežitie... fyzické a metaforicky aj duševné. Deaconova láska k Sarah, jeho spomienky na ňu a záhada točiaca sa okolo jej smrti patria medzi ústredné dejové motívy hry. Retrospektívne pasáže o tom, ako sa dvojica zoznámila, sú sice ojedinelé, no viažu sa k Deaconovej krutej realite – napríklad hl'adanie bylinného lieku na popáleniny a spomienky na to, ako ste so Sarah takéto rastliny pred rokmi zbierali. Tieto momenty by sice mohli byť spracované aj emotívnejšie, no stále ide o vítané spestrenie, kontrast, ked' sa na pár minút prenesete z ošumelej, krvou nasiaknutej prítomnosti do čias, kedy bolo ešte všetko v poriadku.

Sarah je v Days Gone veľmi zaujímavou postavou: v hre v podstate figuruje len ako spomienka, no jej pomyselnú prítomnosť budete cítiť často. Deacon navštevuje jej náhrobok a snaží sa zistit', čo sa s ňou vlastne v posledných momentoch jej života dialo. Sarah nie je len akýmsi charakterovo-príbehovým „podmazom“: motív bolesti zo straty milovaného človeka je v Days Gone rovnako reálny ako všeprítomné utrpenie vyplývajúce z rozkladu civilizácie. Days Gone, ako už názov napovedá (vo voľnom preklade „Dni, ktoré sa pominuli“), je nielen o tvrdom a neúprosnom boji s realitou plnou smrti, ale aj o vyrovnanie sa s minulosťou. A tá Deaconovi šliape na päty rovnako ako stádo hmyzákov, ktoré vás začne pri jazde pustatičou naháňať so zbesilým škriekaním.

Ked' som pred mesiacom a pol prvýkrát Days Gone vyskúšal, neboli som z toho, čo som videl, úplne nadšený. Privel'a cut-scén v tesnom sledze, a teda dosť „potrhaný“ gameplay zážitok, dlhé načítavacie obrazovky či absencia

skutočne otvoreného herného sveta bez jasne viditeľného obsahu boli hlavnými faktormi, pre ktoré som bol pri písaní preview skeptický. Počas vyše 30 hodín hrania som však väčšinu týchto obáv zo seba striasol.

Misie sú sice striktne naskriptované, a teda akékol'vek odbočenie od vymedzenej oblasti hra trestá reštartom od posledného záhytného bodu, no inak – pri presúvaní sa z miesta na miesto – máte Oregon ako na dlani. Mapa nepatrí medzi najväčšie a neraz som sa pristihol pri tom, že niektoré jej časti vnímam familiárne, keďže nimi prechádzam často a pravidelne, na strane druhej som necítil potrebu mať „väčšie ihrisko“. Hra ponúka dostatok aktivít na to, aby ste nemali pocit, že nemáte čo robiť, a to aj napriek silnej lineárnosti, ktorá v Days Gone sprevádzá väčšinu príbehových prvkov. Hoci je len na vás, ako sa vysporiadate s hordami hmyzákov, obrovskými skupinami s desiatkami ludožrútov, ktoré vzbudzujú strach aj rešpekt, pokial' ide o príbeh a jeho ovplyvňovanie, nemáte voľnú ruku. Misie, príbehové aj vedľajšie, vám pribúdajú postupne, jedna v závislosti od druhej. Niekedy vám vysielačka „zazvoní“ raz a pokial' nesplníte úlohu, budete sa len tak motať, inokedy dostanete behom

niekol'kých minút hned tri nové misie a môžete si vyberať. Otvorený svet Days Gone tak nie je, aspoň z hľadiska obsahu, celkom otvorený, stále však v ňom máte viac voľnosti než v nalinjkovanom príbehu a dialógoch. Je to však takto zle? Určite nie. Až na určité (a, chvalabohu, ojedinelé) opakujúce sa prvky, najmä náhodné zachraňovanie preživších pred hmyzákmi, pôsobia všetky aktivity v Days Gone originálne a jedinečne. Ako niečo z uveritel'ného sveta, ktorý skutočne žije.

Nikdy neviete, kedy vás pri jazde pustinou prepadnú banditi; natiahnutým drátom na ceste vás zhodia motorky a vy sa bolestivo kotúlate jedným smerom, zatial' čo motorka letí opačným. Potom sa na vás vrhne partia piatich lúpežníkov a vy tasíte zbraň, zvuk streľby však priláka ned'alekých mutantov a odrazu sa z prepadnutia stáva boj o život nielen pre vás, ale aj pre banditov. K dispozícii máte zbrane nabízky aj nadial'ku, no náboje sú cennou komoditou a najmä pri vcelku rýchlych „freakeroch“ je umenie trafíť oponenta do hlavy, aby padol jedinou ranou. Čo ma trochu zarážalo, bol počet rán, ktoré boli potrebné na usmrtenie ludských nepriateľov – pochopím totiž, že zmutovaný zombie organizmus necíti bolest' a vydrží veľa, no regulérni banditi? Ak ich trafíte do nohy, spadnú a chvíľu





ležia, no potom sa postavia, aby ste ich ešte tri či štyrikrát trafili do brucha, kým konečne zomrú. Zbrane nabízko, ako mačety, bejzbalky – najmä, ak ich vylepšíte pribitými klincami –, alebo hoc aj obyčajné dosky alebo nohy zo stoličky sú v Days Gone často šikovnejšími zbraňami než pištole a pušky.

Najmä v začiatkoch hry budete mať prístup len k základným typom pal'ných zbraní, tie silnejšie a lepšie si budete môcť „odomknúť“ až po získaní dostatočnej dôvery v táboroch. Recepty na kraftovanie vlastných, vylepšených zbraní nabízko sú, podľa mojich skúseností, zväčša viazané na konkrétné misie, a teda sa vám odomknú až v určitej fáze hry. Nevýhodou sekier, kladív a všetkého, čím sa dá do hmyzákov udierať a sekat', je však životnosť – každá zbraň nabízko sa vám postupne rozpadáva, až vám z nej nezostane nič. Bud' si nájdete novú, alebo si v strome schopnosti kúpite za bod získaný prechodom na vyššiu úroveň schopnost' opravovať zbrane nájdeným šrotom. V hre tak nevylepšíjete len motorku a zbrane, ale aj Deacona samotného. K dispozícii máte taktiež používanie obvázov, lekárničiek či koktejlov výdrže, vd'aka ktorým vydržíte dlhšie šprintovať. Všetky tieto predmety nemusíte len hľadať,

ale aj si ich sami vytvárať – na to však potrebujete už spomínany recept.

Ak zo súboja vyjdete ako víťaz, čaká vás neraz oprava motorky – a ak nemáte potrebný šrot a nikde naokolo sa nenachádzajú staré autá, z ktorých by ste ho mohli vytiahnut', budete musieť nájsť potrebné súčiastky napešo. Days Gone hráčom ponúka pôsobivý svet, ktorý je radosť objavovať' nielen z chrbta motorky, ale aj po vlastných. Niekedy stojí za to svojho dvojkolesového tátosa len tak odparkovať' pri ceste a rozbehnúť sa

naprieč mapou. Zvuky lesa sa miešajú s naozaj perfektne spracovaným škrekotom infikovaných a vy sa začnete obzerat', kde na vás čihajú. Atmosféra je jedným slovom úžasná. A potom, po hodine prehľadávania opustených domov, ktoré vás však zrejme prestane po chvíle bavit', lebo až na šrot či súčiastky pre kraftovanie zbraní v nich zväčša nič zaujímať nenajdete, narazíte na hordu. Tieto masívne zoskupenia desiatok hmyzákov spoznáte podľa zvuku okamžite už z diaľky, len máločo sa však vyrovna pocitu, ked' sa pozriete von oknom a kúsok od vás sa tiahne „karávana smrti“ a vy ste si predtým nevšimli, ako sa blíži.

Ak vás horda infikovaných postrehne, najlepšou stratégiou je útek. Ak však máte motorku d'aleko, najlepšie, čo môžete spraviť', je vyliezť' niekam po rebríku a čakat', kým nebezpečenstvo prehrmí. Hmyzáci, našt'astie, nevedia liezť' a pokial' ste na hordu nepripriavení, neporadíte si s ňou. Vít'azný pocit, ked' ju napokon zdoláte po naplánovaní postupu, však stojí za to, rovnako tak aj samotná akcia. Utekat' pred masou hmyzákov je skutočným adrenalínom a bojom o prežitie, a tento pocit vám veru každá „survival“ hra nedokáže sprostredkovovať. Len pozorovať hordu hmyzákov d'alekohľadom je impozantné a keby



vás pri pohľade na kolónu infikovaných razom prešla odvaha, nikto by sa vám nečudoval. Hordy sú v Days Gone tým najsmrtonosnejším nepriateľom. Ak teda príde do niektoréj z bývalých armádnych karanténnych zón a nedaleko uvidíte masový hrob, majte sa na pozore. Práve takáto hostina totiž hordy pritahuje.

Days Gone je – alebo aspoň má byť – skrz-naskrz príbehovým potešením, aj keď' zo toho, čo som písal vyššie, je jasné, že hratel'nosť je na vysokej úrovni. Čo sa týka dejovej línie, autori odviedli solídnu prácu, no hre chýbajú silné emotívne chvíle či nepredvídateľné zvraty. Scénár je dostatočne dobrý na to, aby vás motivoval k napredovaniu, no príbeh vo mne nezanechal takú stopu ako iné singleplayerové exkluzivity od Sony – Last of Us či God of War, napríklad. Deacon je sympathetický, postavy rozmanité a uveritel'né, no z takého typu hry sa dalo jednoznačne vyžmýkať viac sľz, viac otvorených úst od údivu a celkovo viac emócií. Do istej miery snahu scenáristov sabotuje technické spracovanie. Krátka filmová scéna a dlhé loading nie je práve dvakrát lákavý recept.

Cut-scény sú sice dôležitou a nemalou časťou hry, no miestami umelé, nie celkom podarené animácie postáv sú rovnako l'adovou sprchou ako cibul'a s klobásou pred prvým rande. Horšia je už len kombinácia cut-scén, načítavacích obrazoviek a gameplay. Rovnako ako ničia poklesy v snímkovanej zážitok z jazdy, aj dlhé „loadingy“ pri filmových scénach dokážu zmaríť autormi zamýšľanú a očakávanú emotívnu reakciu hráča. Pri Days Gone by práve emócie mali byť všetkým – radost' a smútok z príbehu, obdiv z atmosféry prostredia. To druhé funguje veľ'mi dobre, zvyšok ujde, no neohúri. Zd'aleka najhoršími nepriateľom plynulého motorkárskeho



zážitku nie sú nepriatelia ani vraky áut, ale technický stav – poklesy v snímkovanej rovnako brutálne ako roztrhaná mŕtvolu na asfaltke. Obzvlášť rušivé boli momenty, kedy sa polné cesty menili na blato ffkajúce spod kolies všade naokolo. Nie pre samotný efekt, ale dôsledok, aký mal na plynulosť hry. Zatiaľ' čo autori do Days Gone zámerne zakomponovali dopad počasia na šmykl'avost' vozovky či množstvo „hmyzákov“ ako pôsobivé fíčurky, nežiadúci vedľajších efektov v podobe nižších fps budú musiet' riešiť v ďalších aktualizáciach. Je to veľká škoda, nie je totiž veľ'a hier, ktoré v sebe kombinujú silné, atmosférou nabité prostredie, ktoré si vychutnávate v rýchlosťi 80 km za hodinu „zo sedla“ motorky.

Treba však uznať', že spracovanie Days Gone je pre PS4 Pro, na ktorej som hru recenzoval, skutočne veľkým sústom. Obrovské množstvo vegetácie, časticové efekty ako prach, blato či kvapky dažďa, dynamické počasie a veľ'mi dobré grafické spracovanie (aj napriek miestami zbieraným, neprirodzené

pôsobiacim a odláknutým animáciám l'udí v cut-scénach), podpora HDR – to všetko bolo potrebné narvať do dnes už obstarožného hardvéru. Výsledok je však, po vizuálnej stránke, veľmi pôsobivý – západ slnka a prichádzajúca noc patria k vôbec najkrajším, aké som v hrách videl. Prekonáva to v mojich očiach len Zaklínač 3 či poriadne namodovaný Skyrim. Okrem poklesov v snímkovanej je značne rušivé aj načítavanie textúr a modelov, ktoré vám často vyslovene skáču pred očami. Tento problém je však na konzolách, vzhľadom na ich hardvérové limitácie, častý a rozhodne sa netýka len Days Gone. Za spomenutie stoja aj občasné chyby, resp. „bugs“ – a tam už výhovorka neexistuje.

## Verdikt

Days Gone je vďaka kombinácii motorkárskej tematiky a post-apo sveta „zombie Mad Maxom“, ktorého herná scéna potrebovala. Štúdiu Bend sa podarilo túto medzeru vyplniť kvalitou, príbehovo orientovanou hrou, ktorá sa dobre hrá a poväčšine, vzhľadom na množstvo cut-scén, aj dobre pozerá. Technický stav titulu však za jeho obsahovými kvalitami výrazne zaostáva a neraz ho sabotuje – potrebné teda budú ďalšie aktualizácie.

Mário Lorenc



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horror	Bend Studio	Sony

### PLUSY A MÍNUSY:

- |   |  |
|---|--|
| + príbehové zameranie hry                       | - značné a časte poklesy v snímkovanej |
| + dĺžka hry: výrazne nad deklarovaných 30 hodín | - dlhé načítavacie obrazovky           |
|   | - chyby (bugs)                         |

### HODNOTENIE:



# Final Fantasy XV: Episode Ardyn

... ALEBO AKO SA Z JEŽIŠA STAL SATAN



Pohnuté osudy muža menom Ardyn Lucis Caelum, o ktorých rozpráva posledný kúsok zložitej skladáčky Final Fantasy XV, nenechajú na konci ani jedno oko suché. O Final Fantasy XV si môžeme myslieť čokoľvek a po práve aj negatívne veci, ak ale dôjde na hlavného záporáka, každý

musí spozorniť, zastaviť svoj hnev a len spokojne pokývať hlavou na znak uznania. Počas hrania základnej hry som oňom párkrát zaváhal, no teraz, keď už máme odkryté všetky karty, môžem bezpečne vyhlásiť, že Ardyn je jedným z najlepších záporákov v celej histórii súperie Final Fantasy.

A to pritom v základnej hre nemal ani toľko priestoru, ako mali iní antagonisti v minulých dieloch a jeho úmysly boli navyše vždy zahalené rúškom tajomstva.

Ako keby hra na ne nechcela dať odpovede. Jej hry ale naznačil mnohé. Naznačil, že to priamočiary záporák so zlým srdcom v hrudi spočiatku ani neboli. Nemal to v sebe, bol niekym iným. A to vyvolávalo mnoho otázok, príčom odpovede na ne boli vlastne len d'alšími otázkami

Až prišla posledná klapka ságy Final Fantasy XV a príbehové pozadie Ardyna bolo odhalené až na kost'. A že tá kost' bolí. Ako srdce mladého človeka, ktoré je zlomené nešťastnou prvou láskou. Na konci hlavnnej hry sme už tak trochu tušili, že Ardyn neboli naozaj hned' tým netvorom, no aj napriek tomu konečné odhalenie v tejto záverečnej epizóde vyvoláva tlak na hrudi a chvenie hlasu.

Kto je teda vo Final Fantasy XV skutočne zlý? Naozaj si Ardyn zaslúžil osud,



aký mu bol nadelený? Bojovali sme vo Final Fantasy XV nakoniec len proti dôsledku a nie skutočnej príčine?

Ako ste už mohli z predchádzajúcich riadkov vytušiť, príbehovo je Episode Ardyn veľmi podarený prídavok. Je zaujímavý, pútačky podaný, výborne zrežirovaný a aj napriek slabej, približne len trojhodinovej náplni, je taktiež bohatý na zvraty. Pritom to všetko drží pokope bez problémov. Po tejto stránke je toto DLC absolútou nutnosťou pre všetkých hráčov Final Fantasy XV, ktorí sa dodnes nezmierili s roztriedzeným stavom hry. Tento prídavok totiž slúži ako dokonalé lepidlo, po ktorom nebude vidieť hrany po zlome.

Čo už ale zaostáva, je hratelnosť. Ak by som to mal porovnať, herná stránka je kvalitami bližšie skôr k Promptovej epizóde, ktorá bola neskutočne tragická, než ku Gladiolovej, ktorá bola celkovo priemerná (hoci ani náhodou zlá).

Potenciál objavovania zákutí otvoreného prostredia v nezničenej Insomnii počas denného svetla sa hre až zúfalo nedarí zúžitkovat' a na tak vel'kej ploche, ktorú ponúka, sa toho deje až príliš málo a aj to sa neustále opakuje. A to nemyslím vôbec nadnesene. Ak by som mal v krátkosti posúdiť hratelnosť



Episode Ardyn, povedal by som, že je stereotypná a doslova až nudná.

Prvá polovica prídavku sa ešte v Insomnii nedohráva a pôsobí len ako sled cutscén vysvetľujúcich niektoré príbehové udalosti, ktoré sú prerušované krátkymi bojmi slúžiacimi ako tutoriál.

Do Insomnie sa dostávame až v druhej polovici, v ktorej máte zničiť tri zo siedmich emitorov zabraňujúcim vpádu nepriateľského Nilfheimu a postaviť sa mladému kráľovi

Regisovi. To je všetko. Hlavné mesto celej ríše je až zúfalo prázdne.

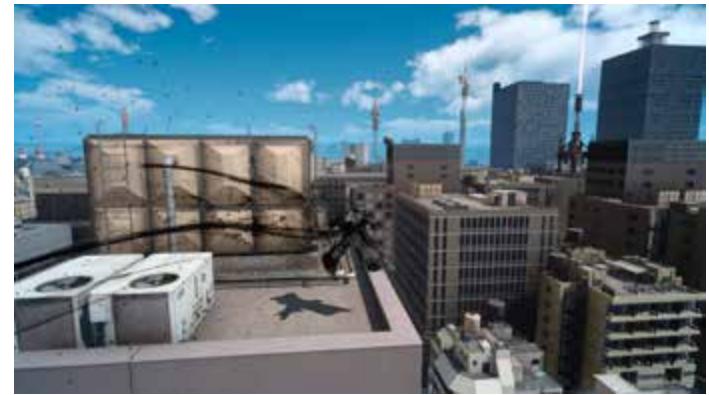
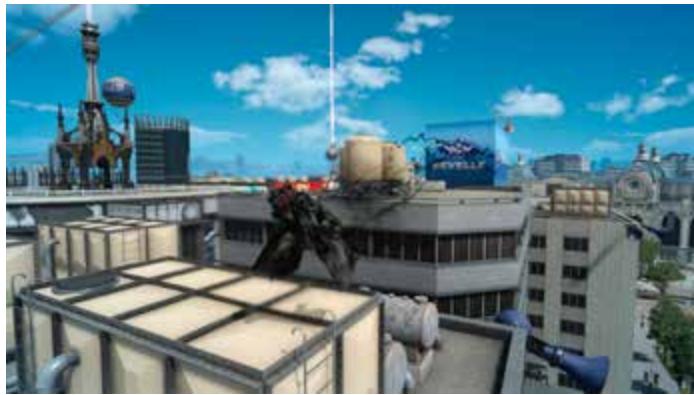
Dá sa tu robiť pár bočných aktivít, no ruku na srdce, nikto nehrá hru Final Fantasy preto, aby ničil pouličné lampy a dostavał za to body. Ničit' toho sice môžete viac než len nejaké lampy, pointá ale ostáva rovnaká.

Ak nie ste fanatickým achievement hunterom, ktorý jednoducho musí mat' všetko splnené, prestane vás to celé bavit' do piatich minút. Hoci áno, ničiť autá je zábava, ktorá k už tým piatim minútam pridá minútu naviac. Vau.

Ked'že stále ide o akčné RPG, dostávate za svoje činy body, ktorími si potom môžete odomykať schopnosti v jednom zo štyroch úplne lineárnych stromov schopností. Tu ale Square kritizovať veľmi nemôžem, pretože vtesnat' do pár hodín nejakú prepracovanejšiu RPG hratelnosť, ktorá by navyše nepôsobila skratkovito, sa jednoducho nedá.

Samozrejme, natíska sa otázka, prečo sa tvorcovia nerozhodli spraviť prídavok v štýle O víne a krvi, ktorý tak nádherne obohatil tretieho Zaklínača, no realita je, že Episode Ardyn má tri hodiny, a tak sa nedá robiť nič iné ako zmierit' sa so všetkými obmedzeniami z toho vyplývajúcimi.





Ardynovi môžete meniť jeho klobúk za iné pokrývky hlavy (stavbárska prilba, čiapka Santa Clusa, čiapka policajnej hliadky, atď.), ktoré slúžia na zvýšenie určitých štatistik, no každá jedna má zároveň negatívny dopad na iné štatistiky. Poviem vám, že neexistuje dôvod, prečo by ste to chceli robiť.

Pôvodný klobúk dokonale pasuje k oblečeniu Ardyna a vymeniť ho napríklad za nejakú nevkusnú prilbu, ktorá nielenže pôsobí dosť smiešne, čím zároveň podkopáva celú tragickú vážnosť prídavku, ani vlastne nemáte prečo, keďže celá epizóda je až primitívne jednoduchá.

Každý zo spomínaných emitorov je chránený minibossmi zvanými Guardiani. Ničenie prvých týchto zariadení je na začiatku skutočne len o boji proti nim samotným, no neskôr vám do bojov budú vstupovať vojenské jednotky Kingsglaive a iní Guardiani, čím sa mierne naruší stereotyp a dodá na variabilite, hoci iba mierne. Najpôsobivejší z týchto bojov je aeon Ifrit, ktorého si budete môcť privolať na svoju stranu, aby spôsobil celému okoliu ohnivé peklo.

Ach, áno. Ešte tá hudba... Predtým, než sa dostanete do samotnej Insomnie, vás budú uspávať nádherne orchestrálne



melódie a citlivo skomponované pasáže. Prekrásne spojenie audia a vizuálu, ktoré k sérii Final Fantasy patrí odjakživa. Ked' už však budete môcť plniť ulice hlavného mesta, neustále vám do toho bude hrať odporný japonský rap. Tá istá pesnička, tá istá hrôza. Stále a stále dookola.

Bezpečne môžem prehlásit, že táto pieseň patrí medzi absolvútne to najhoršie, čo môžete vo Final Fantasy XV vôbec počuť!. Tento nezmysel snáď prekonáva už len výgrcok od Afrojacka, ktorý bol k počutiu v základnej hre počas Time Quests úloh.



S posledným prídavkom Episode Ardyn Square Enix nakoniec neprekonať svoj tieň v podobe už vydaných priemerných DLC pre Final Fantasy XV.

Akokol'vek je Ardynova epizóda po príbehovej stránke zaujímavá, po stránke hrateli'nosti zlyháva na plnej čiare, čím dáva rozpačitú bodku za roztriešteným RPG, ktoré trápilo vývojárov už celých 13 rokov.

Som vel'mi rád, že celá šaráda s Final Fantasy XV definitívne končí a Square sa môže opäť zhľboka nadýchnuť a posunúť d'alej. Priznávam však, že ma ešte bude dlho mätat pomyslenie na to, aká bomba mohla Final Fantasy XV byť, keby len ten jej vývoj nebol plný tol'kých problémov.

Maroš Goč

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Square Enix	gamesite.sk

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + pohľadujúce príbehové pozadie Ardyna
- + hudba v prvej polovici
- stereotypná hrateli'nosť
- nudná herná náplň
- nevyužitá Insomnia
- hudba v druhej polovici

#### HODNOTENIE:



**RYAN REYNOLDS**

**JUSTICE SMITH**

# Pokémon DETEKTÍV **PIKACHU**



**V CINEMAX OD 9. MÁJA**

**UVÍDÍTE AJ V 3D**

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

**CINEMAX**

# Assassin's Creed III: Remastered

VYLEPŠUJEME NEVYLEPŠITEĽNÉ



Asi nebudem d'aleko od pravdy, keď skonštatujem, že Assassin's Creed III je zrejme najkontroverznejším prírastkom do série. Autorom sa nepodarilo naviazať na takmer dokonalý príbeh Ezia, hra trpela veľkými problémami s dizajnom, ktorých sa tak skoro nezavila a triviálny súbojový systém spôsobil zaspávanie za gamepadom/klávesnicou. A fakt, že ste prvé dve kapitoly hrali za niekoho úplne iného, tiež nepomohol. Ubisoft ale vytrvalo portuje staršie diely na súčasnú generáciu konzol a preto sa treba pozrieť aj na tento pokus.

A možno vás to prekvapí, ale hra, ktorá sa volá Assassin's Creed III: Remastered, neobsahuje iba tretí diel, ale aj pôvodne PS Vita spin-off Liberation. A nebude vám trvať dlho, pokiaľ to zistíte. Z nejakého mne neznámeho dôvodu totiž Ubisoft, rovnako ako pri Ezio Collection, používa hlúpe vrstvené menu, ktoré bude iritovať pravdepodobne každého. Namiesto samostatného spúšťača pre každú hru (ako to mali napríklad Bioshock:

The Collection alebo Borderlands: The Handsome Collection) musíte najprv spustiť celú kolekciu a prejsť si všetkými reklamnými načítavacími obrazovkami, aby ste si následne mohli vybrať, ktorú hru chcete spustiť, kde sa celý proces opakuje. Skutočne otravné a nepochopiteľné.

Ale dosť už nariekania, pod'me k jednotlivým hrám. Zistíme, akých vylepšení sa dočkali a aký je dojem z týchto hier v roku 2019. Prvým pánom na holenie je Assassin's Creed III a zavŕšenie príbehu Desmonda, ktorý s pomocou „kolegov“ a otca hľadá Pieces of Eden, tentokrát však



v prostredí boja za nezávislosť v USA. Asi nebudem spoilerovať, keď poviem, že úvodné dve kapitoly si zahráte za Templára Haythema Kenwaya a následne sa vám do rúk dostane jeho syn Connor alebo Ratonhnakéton, ktorý je rovnako otravný ako pri vydaní hry. Jeho detinské správanie sa vám vryje pod kožu, a to nie práve v pozitívnom slova zmysle. Strávite s ním viac ako dvadsať rokov jeho života, počas ktorých budete hľadat odpovede.

Takže v čom sa zlepšil remaster? Vývojári pridali nové animácie, vylepšili UI a niektoré systémy a prekopali audiovizuálne spracovanie vrátane pridania HDR. Samozrejme, framerate konečne nepadá pod 20 a rozlíšenie je vyššie. Najviac ma však asi zarazilo, že niektoré prvky hry vyzerajú horšie ako pred siedmimi rokmi. Hlavne tváre vyzerajú čudne – ako keby boli vyrobené z plastu. Neviem, či išlo o „umeleckú“ zmenu alebo technologickú, v každom prípade to dobre nevyzerá a verzia pre staršie konzoly vyzerá v tomto ohľade lepšie.

Ani vylepšenia hratel'nosti však nedokázali zmeniť to, že Assassin's Creed III je ultra jednoduchý kúsok, ktorý viete zvládnuť hradivo. Tým mám konkrétnie na mysli súbojový systém, ktorý je až trápne smiešny a vyžaduje len trocha pozornosti a stláčanie dvoch tlačidiel, ktoré vám umožní vytvoriť prakticky nekonečné kombo, počas ktorého likvidujete armády nepriateľských vojakov, pričom ostatní sa hlúpo prizerajú. O iritujuúcich prvkoch herného dizajnu hľadám ani nemá zmysel hovoriť. Alebo viete čo? Možno aj má.

Od otravných vežičiek na lezenie, ktoré sú trademarkom minulej generácie Ubisoft hier, cez otravné časovače pri sledovaní nepriateľov až po ovládanie parkúru, ktoré vás občas priviedie do šialenstva, to všetko sú prvky, ktoré zostali a ich odstránenie by



si vyžadovalo prerobiť celú hru. Je to pekné pripomnenie toho, čo sme od Ubisoftu v minulosti dostávali a zároveň varovanie pre Ubisoft, čoho by sa mal vyvarovať.

Ako to už v takýchto kolekciách býva, remaster hry obsahuje aj skvelú príbehovú líniu, ktorá bola v pôvodnej verzii vydaná ako DLC s názvom The Tyranny of King Washington, spolu s d'alším dodatočným obsahom.

Okej. Presuňme sa do Lousiany, kde pôsobila ženská asasínka Aveline de Grandpré v hre Assassin's Creed Liberation. Tá objaví plán Templárov na ovládnutie mesta a je na nej, aby ho zastavila.

Hra bola pôvodne vydaná na PS Vita a je to na nej vidieť. Má totiž mnoho tzv. gimmicks, čiže herných mechanizmov, ktoré využívali špecifické vlastnosti tohto dnes už mŕtveho handheldu, ako bol napríklad gyroskop na niektoré úkony, ktoré pri hraní na vel'kej konzole vyznejú trochu zvláštne.

Asi najväčšou výhrou je príbeh, ktorý ukazuje potomka bohatého muža a

otrokyne a zaujímavo poukazuje na problematiku otroctva v rannej Amerike. Z hľadiska hratelinosti však ide o štandardný Assassin's Creed, ktorý dokonca v mnohých aspektoch zaostáva. Hra kladie veľký dôraz na možnosť preliekania hlavnej postavy, no aj tento nápad by si zaslúžil lepšie spracovanie, pretože takto je to povrchné. Misie sú veľmi krátke, čo je nepochybne dôsledok toho, že hra bola pôvodne vydaná na handheld. Tým pádom automaticky trpí aj audiovizuál, ktorý neboli prelomový ani v minulej generácii, nehovoriac o animáciach. Navyše, celá hra je prešpikovaná mnohými bugmi, čo je dôsledok ešte pôvodnej verzie, ktoré bola vydaná nárychlo, aby stihla dátum vydania trojky (oba tituly boli vyšli v rovnaký deň). New Orleans je vzhľadom na technické možnosti vyobrazené veľmi dobre a viero hodne.

## Verdikt

Úprimne? Ak ste obrovským fanúšikom série, tieto remastery pravdepodobne máte, lebo boli súčasťou Season Passu Assassin's Creed Odyssey. Samostatná kúpa sa oplatí taktiež len vtedy, keď ste obrovským fanúšikom. Pretože pre ostatných sú to hry, ktoré im pripomenu, ako zlé dokážu byť niektoré aspekty tejto série. A žiadne vylepšenia im nepomôžu.

Dominik Farkaš



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žánor:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Ubisoft	Playman

### PLUSY A MÍNUSY:

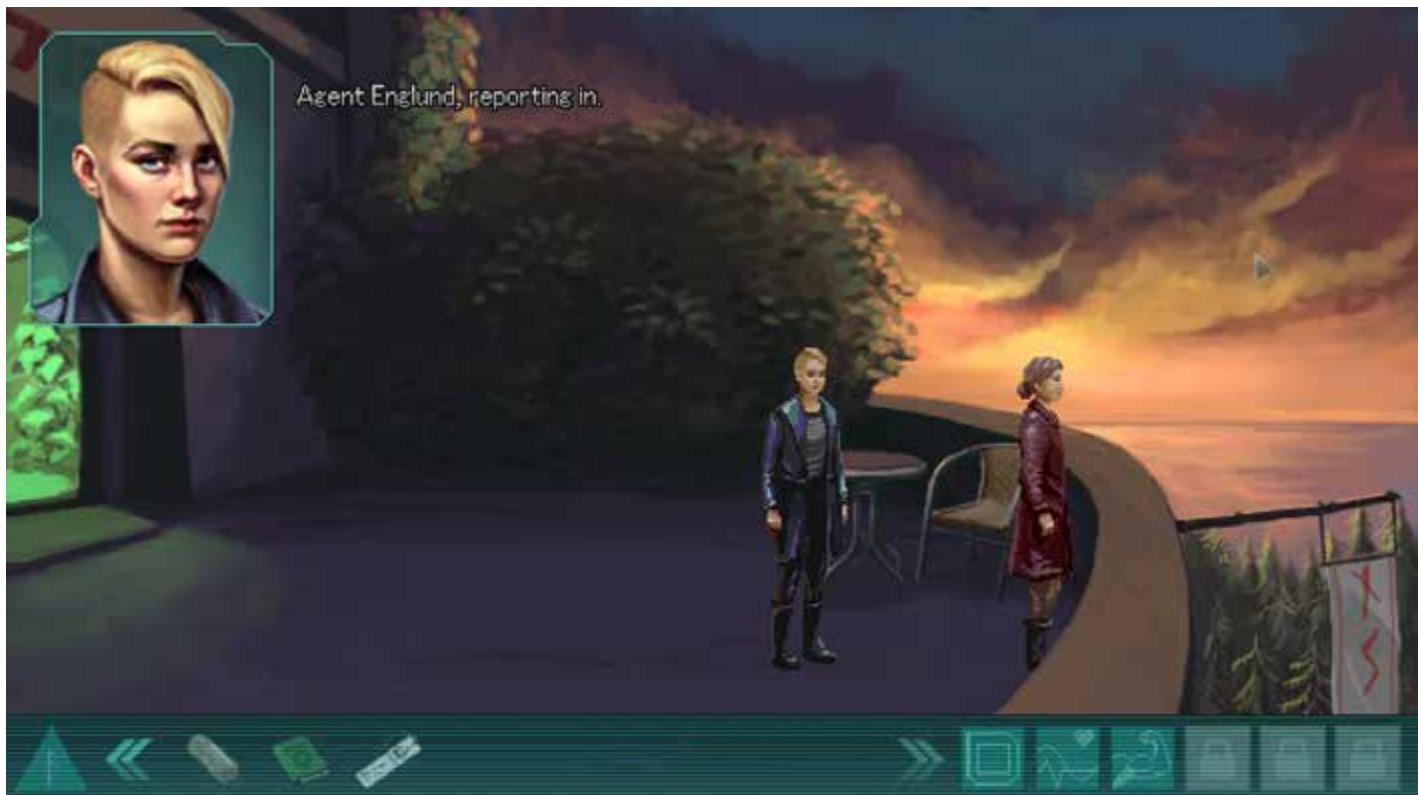
- + všetky DLC v AC III
- + dvojica hier v jednom balíčku
- otriasné menu
- grafické „vylepšenia“, ktoré hru zhoršujú (AC III)

### HODNOTENIE:



# Whispers of a Machine

KEĎ VÁM STROJE ZAČNÚ ŠEPKAŤ



Hoci point & click adventúry už nepatria do mainstreamu video-herného sveta a prím v tomto žánri začali hrať skôr indie vývojári, aj tak majú neustále čo povedať! Dôkazom je aj novinka Whispers of a Machine, ktorá nám rozpovie neuveritel'ný príbeh z nádherného sveta v budúnosti.

**Tejto hre sedí takmer všetko, čo môže!**

Ak ste fanúšikom klasických adventúr, spoločnosť Clifftop Games vám určite nemusí predstavovať. Majú za sebou pomerne úspešný titul Kathy Rain, ktorý sa dočkal veľmi pozitívnych hodnotení. Nielen pre nádhernú pixelartovú grafiku, ale aj pre svoj impozantný príbeh. A nová hra Whispers of a Machine chce na úspechy predchádzajúceho titulu nadviazať.

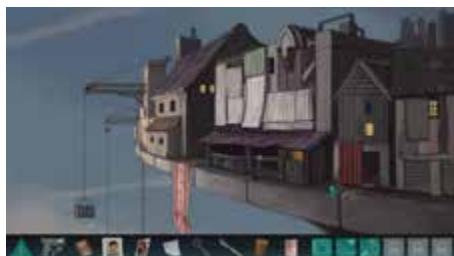
V hre Whispers of a Machine sa dostanete do úlohy Very, sympathetickej detektívky tajnej služby. Má namierené do mesta vyšetriť nezvyčajnú vraždu. Klasicky sa však nič nevyvíja podľa plánov a prípad

sa poriadne zamotáva, komplikuje a navyše pribudne ďalšie tajomné neštastie. Všetko je zahalené rúškom tajomstva a Vera má naozaj čo robiť, aby sa z vývoja vyšetrovania nezbláznila.

Prostredie hry je nádherné! Takmer zo všetkého v hre srší Cyberpunk. Dej sa

odohráva v budúcnosti, kde je umelá inteligencia zakázaná. Napriek tomu tu nájdeme veľa nových technológií a rôzne futuristické vychytávky. Hlavná postava, Vera, však nie je obyčajným človekom, ale vylepšenou verziou Homo sapiens. Má v sebe látku nazývanú „blue“, vďaka ktorej má niekol'ko zvláštnych schopností.





Tie môžete (respektíve musíte) počas svojho putovania príbehom používať. Ide napríklad o skener okolia, kde po jednotlivých obrazovkách hľadáte stopy, DNA a podobné znamenia. Aj vďaka skeneru sa vám ihned podarí zistit, čo by bežný človek možno nikdy nezistil. Máte pocit, že obet išla po tejto cestičke? Použite skener odtlačkov topánok a ihned budete vedieť, či je vaša intúcia správna. Ďalšou „super schopnosťou“ je niekol'kosekundový nárast sily.

Neviete si poradiť so zamknutými dverami? Žiadnen problém! Vera získa na pár sekúnd obrovské svaly a dvere vyalí bez problémov. A ešte tu nájdeme sledovanie tepu. To sa vám zíde najmä pri rozhovoroch s l'ud'mi. Hoci klamat' by sa nemalo, často to robí nejedna osoba. A pomocou tejto schopnosti to odhalíte ihned'. Zo začiatku budete mať celkovo tri schopnosti. Ďalšie sa odomknú hraním. A podl'a toho, ako sa k l'ud'om budete správať, také schopnosti získate. Počas hrania si totiž budete môcť vyberať, či sa k l'ud'om budete správať empaticky, asertívne alebo analyticky. Bude len na vás, ktorá cesta vám bude ako hráčovi bližšia.

Puzzle a hádanky v hre sú rovnako dobre vyvážené. Kombinovanie predmetov dáva z väčšej časti zmysel a nestane sa

vám, že sa na dlhšiu dobu zaseknete. Navyše, jednotlivé časti hry je možné vyriešiť rôznymi spôsobmi, a tak si budete môcť vybrať presne ten, ktorý vám vyhovuje. Vaše rozhodnutia tak majú zmysel a ovplyvnia, akým smerom sa bude hra vyvíjať.

### Jediné malinké mínus...

Jediným negatívnym tejto hry je jej dĺžka. Hru sa vám podarí prejsť za približne sedem hodín, ak nie skôr. To však nevadí, lebo práve vďaka rôzny možnostiam riešenia hádaniek si hru budete môcť zahrať opäť a bez toho, aby ste sa nudili! A navyše cena hry sa pohybuje na hodnote 14,99 eur, čo je, podľa môjho názoru, za sedem hodín zábavy naozaj výhodná cena.

Graficky je hra spracovaná nádherne. Pixelart hre svedčí a jemne pripomína starý zlatý vek point & click adventúr. Osobne si ani neviem predstaviť iný vizuálny štýl hry ako tento. Byť vývojárom, popracoval by som na animácii chôdze hlavnej postavy. Tá je trochu nemotorná a určite by sa dala vylepšiť. Ak ste niekedy hrali adventúru Gooka, tak chôdza postáv je veľ'mi podobná.

Vel'mi dobre je na tom aj zvukové a hudobné spracovanie. Hra obsahuje

profesionálny dabing a každý rozhovor v hre je nadabovaný! Z toho som mal nesmiernu radost'.

### Verdikt

Whispers of a Machine je zatial' najlepšou point & click adventúrou, ktorú som si mohol tento rok zahrať. Má všetko, čo by ste v takejto hre chceli. Skvelý príbeh, temnú noir atmosféru, logické hádanky, inovácie v adventúrnom žánri, ktoré ho príliš nemodifikujú, nádhernú grafiku a profesionálny dabing. Ak tento druh hier milujete, Whispers of a Machine vo vašej video-hernej zbierke jednoducho nesmie chýbať. Za tú cenu nie je o čom debatovať!

Lubomír Čelár

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
point & click adv.	Clifftop Games	Raw Fury

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| + dabing                       | - krátka herná doba         |
| + trefný a netrápny humor      | - chcelo by to pokračovanie |
| + cena                         |                             |
| + nádherná pixelartová grafika |                             |

### HODNOTENIE:

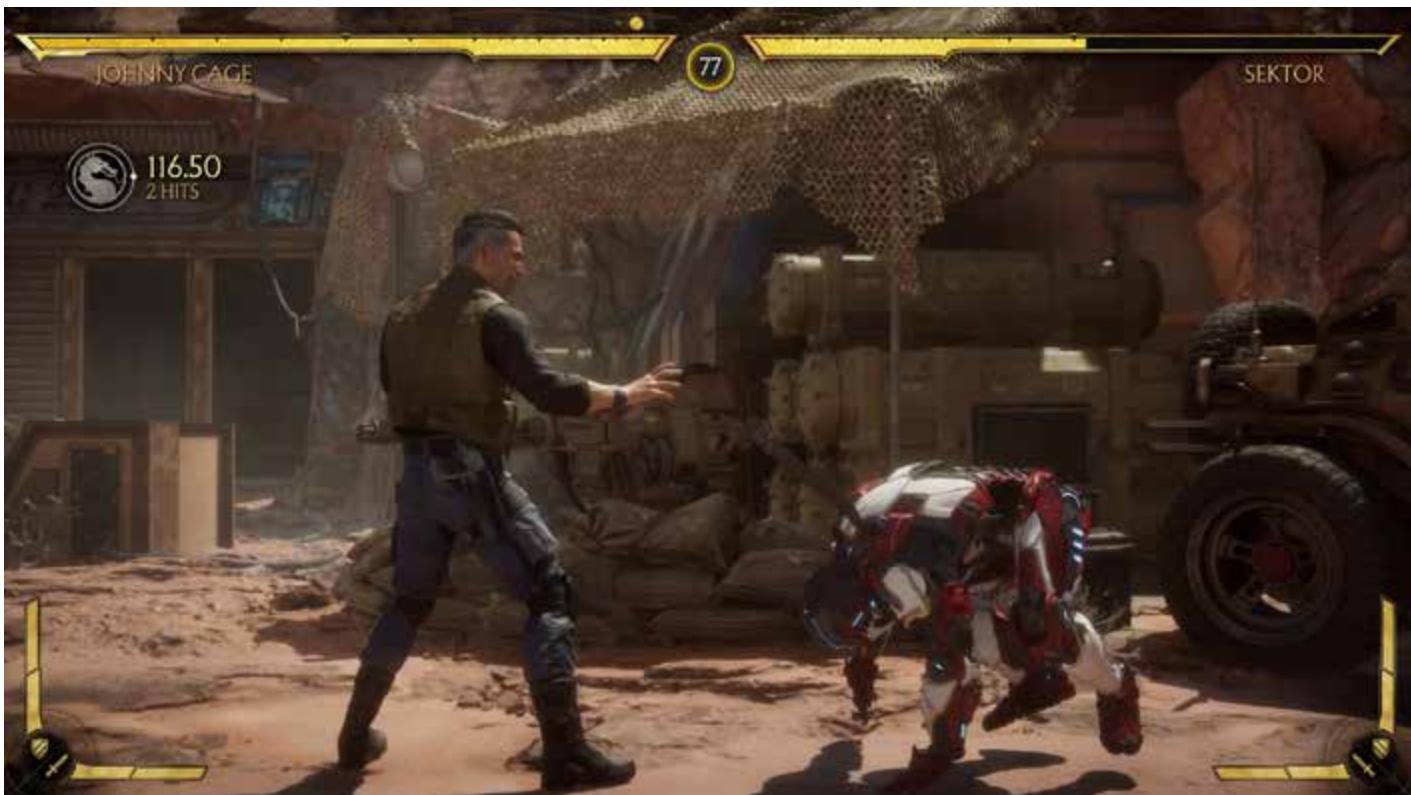


# RECENZIA

## PS4

# MORTAL KOMBAT 11

DALO BY SA TO SPRAVIŤ LEPŠIE?



Pokračovanie súrie Mortal Kombat prichádza po štyroch rokoch od vydania X a má byť takým malým ukončením troch častí príbehu, ktorý začal deviatou hrou. Je ale zaujímavé aj pre tých, ktorí predchádzajúce tituly nehrali?

Priznám sa, že bojovky nepatria medzi moje vyhladávané žánre a ani s predchádzajúcim dielom Mortal Kombat som nestrávil veľa času. Hned na začiatku som si ale všimol nové a veľmi sympatheticke menu, ktoré je navyše pekne prehľadné. Už na prvý pohľad vidno, že obsahu je tu naozaj veľa, otázkou je len, či stojí za to. Tak som sa ponoril do hrania a pozeraňa (o tom je vlastne príbehová časť)

### Kampaň

Tu som bol milo prekvapený. Kampaň je vlastne päť hodinovým filmom, do ktorého plynule vstupujete a bojujete v dvanásťich kapitolách za rôznych kladných bojovníkov. Niekoľko dokonca

máte na výber z dvoch naraz, tak ich môžete počas kapitoly striedať a skúsiť oboch. Príbeh samotný je pokračovanie z MK10, takže ak ste ho nehrali, zo začiatku bude mätúci, ale postupne sa vám to sčasti odkryje a pochopíte hlavné súvislosti, takže nie je nevyhnutné, aby ste mali prejdenú aj predchádzajúcu časť, hoci na škodu by to nebolo.

Vráťme sa ale späť k bojom. Tie prechádzajú z filmu do bitky a naopak bez akéhokoľvek loadingu a pokial by sa vám podarilo zvládnut' všetky boje bez zabitia, nahrávanie za celých päť hodín ani neuvidíte.

Túto obrazovku vídavate len vtedy, keď vás v jednom zápase dvakrát porazia a stlačíte „retry“. Za toto klobúk dole, pretože vás od tohto l'ahkého popkorňáku nič neruší. Samozrejme, nečakajte nejaký hluboký príbeh. Je to čisté béčko s kopou logických chýb (napríklad niekomu zlomíte väz, vypichnete oči a on sa postaví a bojuje

d'alej), no zhruba po pol hodine, keď som tomu začal konečne rozumieť, ma to začalo neskutočne baviť. Je veľká škoda, že hra nedisponuje českými titulkami, keďže príbehu je venovaná značná časť hry a oslovia by tak viac l'udí.

### Bitky

Boje samotné sú trošku pomalšie ako v predchádzajúcej časti, no na druhú stranu plynulejšie a lepšie zvládnuté. Postavy sa ovládajú ľahšie a intuitívnejšie (zabudnite na beh), kombámi prichádzali pod prsty samé a často trvalo len jeden boj, kým som si postavu osvojil tak, že som d'alších protivníkov zvládol bez nejakých väčších problémov.

Po novom tu máme takzvaný Fatal Blow, ktorý už nedostanete ako predtým, keď ste naplnili spodný riadok obrazovky, ale až keď sa dostanete na kritickú hranicu vášho zdravia (pod 30%). Môžete ho použiť len raz v boji, pričom ak vám ho protivník zablokuje,

o chvíľu vám nabehne znova. Okrem toho tu je ešte Crushing Blow, čo je niečo ako brutalita z predchádzajúcej časti. Tiež ide o kinematický útok, ktorý súperovi uberie značnú časť zdravia.

V príbehovej časti ale na fatality a brutality zabudnite. Tie tu, samozrejme, sú, no použiť sa nedajú. Všade inde to ale ide a nemusíte si ich ani pamätať, vždy sa dajú v menu pauzy pozrieť, ako aj všetky dostupné kombinácie. Pre tých, čo sa s touto hrou stretnú prvýkrát alebo po veľmi dlhej dobe, ako som napríklad aj ja, je tu parádny tutoriál.

Tak prepracovanú výuku som naozaj hádam ešte nevidel a verím, že aj z úplného amatéra by mohla urobiť frajera, ktorý vymláti dušu zo skúseného „samouka“. Okrem toho v záložke „učenie“ nájdete aj practice mód a fatality tréning. Za toto veľký palec hore.

Za prechádzanie jednotlivých častí navyše vždy dostávate aj hernú menu (je ich hned' niekol'ko), pričom tutoriál k tomu patrí tiež. Ak si teda chcete zarobiť na nejakú vizuálnu úpravu svojej oblúbenej postavy, môžete to urobiť popri učení sa za ňu.

## Krypta

Máte z kampane a bojov našetrené mince? Práve tu ich môžete premeniť na predmety. Je to v podstate lootboxový raj. Hráte tu z pohl'adu tretej osoby za neznámeho bojovníka. Prídeť na tento malý ostrov, ktorý je plný debničiek, ktoré môžete za poplatky otvoriť.

Na začiatku dostanete aj nejaký kapitál a na prvom dvore nájdete kladivo, s ktorým sa dajú rozbíjať veci a zbierať tak mince (vo veľmi malých množstvách) alebo rozbíjať steny, kde nájdete ďalšie



truhly, či odomykať iné časti ostrova. Ako? Na to prídte sami. Ja som prišiel s takmer 200 000 mincami a rozmýšľal som, či tu tých truhlíc je dosť, pretože niektoré stoja niečo málo nad 1000. No potom som narazil aj na ovel'a drahšie a zrazu som to všetko minul, tak som už len prechádzal kryptou a skúmal ju, kam všade sa dostenam a čo sa dá rozbitiť. Prišiel som na to, že to nie je len o otváraní truhlíc a rozbíjaní väz. Dajú sa tu robiť rôzne obchody, preto sa oplatí poriadne to preskúmať.

## Veže

Veže existujú v dvoch verziach. Prvé sú Tower of Time, ktoré sú vlastne online aktualizované. Striedajú sa tu bojovníci, výzvy a menia sa aj odmeny. Na začiatku ale budete musieť prejsť štyri vežami tutoriálu. Potom sú tu klasické veže, ktoré odporúčam, ak vás príbeh baví. Je to totiž jeho malé doplnenie. Za každú postavu, s ktorou vežu prejdete, dostanete odomknutý príbeh, ktorý vysvetlí, čo sa s danou postavou stalo po konci kampane. Máte tu dokonca

na výber z viacerých veží – ako nováčik proti piatim bojovníkom, warrior proti ôsmim, champion musí zdolať dvanásť, prípadne sa tu nachádza výzva nekonečného boja. Ak si chcete iba pozrieť ten príbeh, bojujte v prvej veži, máte to najľahšie a najrýchlejšie.

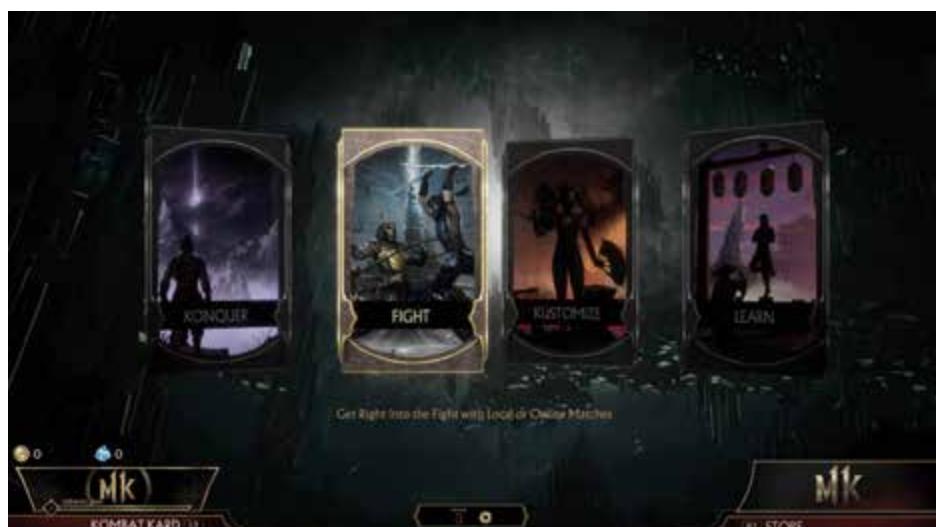
Tie ďalšie sa oplatia hlavne kvôli odmenám. Ja som bol zvedavý hlavne na to, čo sa stalo s niektorými postavami, takže som sa tu celkom zdržal. Ešte upozorním, že scénky nie sú hrané ako v príbehovej časti, ale je to skôr séria art obrázkov s komentárom vášho bojovníka alebo bojovníčky.

## Upravovanie postáv

Dostávame sa k úpravám postav a toto je práve dôvod, ktorý by vás mal držať pri hraní najdlhšie. Možnosti je tak veľa, až som ostal zaskočený. Viete si tu meniť vizuál postavy, ktorej chcete, jej fatality, brutality, príchod na scénu, oslavu a dokonca aj jej ability či správanie.

Môžete si nastaviť rôzne profily a uložiť ich pod vlastným menom, s vlastnou ikonou a podobne. Naozaj, tu sa medze nekladú a potešilo ma, že ked' zájdete na položku, ktorá je zamknutá, hra vám oznamí, že ju treba odomknúť v krypte.

Áno, hra obsahuje mikrotransakcie, no za celý čas hrania som nemal absolútne žiadnu potrebu obchod otvoriť a urobil som to len zo zvedavosti. Samozrejme, nič som nekúpil. Upraviť si postavu môžete aj bez toho, aby ste otvorili skutočnú peňaženku (teda ak nerátame kúpu titulu). Celá hra je dostatočne zábavná a ponúka toľko obsahu, že na to nie je dôvod. Človek je vlastne odmeňovaný za všetko, čo urobí. Niekedy som mal pocit, že dostávam mince aj za lúskanie sa v menu. Ale





vrátim sa späť k nákupom. V hre máte tri hlavné platobné prostriedky:

- Mince dostávate za väčšinu MK11 aktivít.
- Fragmenty duše dostávate za víťazstvo boja v Game Mode.
- Srdcia sú za zabitie oponenta fatalitou alebo brutalitou.

Ako vidíte, stačí hrať a našetríte si na čokol'vek pomerne rýchlo. Čažko sa mi hľadajú negatíva. Prvýkrát som zažil, že aj v boji hráča proti hráčovi vyhral ten, kto používal rozum a nie iba stláčal všetko, čo mu prišlo. Najskôr som si myslal, že poviem

pár slov o vizuále, že mohol byť lepší, potom som sa ale dozvedel, že to je Unreal Engine 3 a nie 4. A po tejto informácii musím povedať, že hra vyzerá skvele. Vývojový tím z toho vytiahol maximum a výborne sa pozerá ako na film, tak aj na boj. Oproti desiatke nečakajte nejaký extrémny skok, no rozdiel tu je. Možno naozaj škoda, že tvorcovia neskúsili novší engine, vyzeralo by to ešte lepšie. Mortal Kombat 11 som hral na klasickej PS4 a ani raz som nezaznamenal, že by sa konzola zadýchala – optimalizácia sa naozaj podarila, všetko beží plynulo bez nejakých strát snímkovania či zásekov. V menu by to mohlo byť o niečo rýchlejšie, ale dá sa to prežiť. Hudba ako

taká je nevtieravá, no zároveň nevýrazná, čo ma mierne sklamalo. Čo ale hra stráca na muzike, to vynahradzuje zvykovými efektami, ktoré sú viero hodné a parádne dopĺňajú boj odorávajúci sa na obrazovke.

Samozrejme, nájdete tu aj online hranie, ktoré bude dostupné mesiac po vydaní, čo by mohlo mnoho hráčov znova vrátiť späť k titulu. Poslednou vecou, ktorá stojí za zmienku, je AI Battle, kde si „naprogramujete“ tím, ktorý pošlete bojovať proti tímu iného hráča. Vy sami poštavy v boji neovládate, iba to sledujete. Ďalšou zaujímavost'ou tu je miesto, kde využijete nastavenie AI v kustomizácii. Musíme povedať, že zo začiatku som mal nervy, že som to mohol len sledovať, no potom som sa celkom bavil. Určite si to nájdete fanúšikov, hoci nečakám, že vo veľkom množstve.

## Verdikt

Mortal Kombat 11 je skvelá bojovka plná násilia, absurdít a krvi. Určite dokáže osloviť aj l'udí, ktorí váhajú, že sa v tom celom stratia, alebo si myslia, že by to bolo len opakovanie nakopávanie zadkov. To teda nie. Je to mimoriadne komplexná hra s obrovským obsahom a hernými možnosťami. Príbeh je vtipný päť'hodinový béčkový film, do ktorého sa občas zapojíte. Netreba sa nechat' odradiť' článkami o mikrotransakciach, pretože o ne nikde nezakopnete, ak ich výslovne nehľadáte. Škoda, že vývojári hru neosadili do novšieho enginu, mohla vyzerat' ešte lepšie.

Róbert Gabčík



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Boj	NetherRealm Stud.	Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| + množstvo herných možností | - nevýrazná hudba                             |
| + množstvo obsahu           | - zo začiatku sa v množstve možností stratíte |
| + zábava na dlhé hodiny     | - hra nemá českú lokalizáciu                  |

### HODNOTENIE:



ZAŽITE V **IMAX<sup>TM</sup> 3D**

KYLE  
CHANDLER

VERA  
FARMIGA

MELISSA  
BROWN

RODRIGO  
WHITFORD

SALLY  
HAWKINS

CHARLES  
DANCE

THOMAS  
MIDDLETON

TYSHA  
JACKSON JR.

KEIJI  
WATANABE

ZOO  
ZHANG



# GODZILLA II KRÁĽ MONŠTIER

V CINEMAX OD 30. MÁJA

UVÍDÍTE AJ V 3D A IMAX 3D

VIAC INFO A VSTUPENKY NA [CINE-MAX.SK](http://CINE-MAX.SK) • MAXIMÁLNY FILMOVÝ ZÁŽITOK

CINEMAX

## ASUS TUF FX505 a FX705

Vynovené herné notebooky TUF spájajú najnovší mobilný APU čip Ryzen s novou grafickou kartou GeForce GTX 1660Ti. Výsledkom je výkon v cenovo dostupných herných notebookoch.

Notebooky sú testované a certifikované tak, aby splňali vojenské štandardy MIL-STD-810G, ktoré sú zárukou odolnosti a trvanlivosti. Odolajú nárazom a úderom pri každodennom používaní či pri hraní t'ažkej hry. Nové notebooky TUF Gaming ponúkajú kombináciu najnovšieho mobilného APU procesora Ryzen s novou grafickou kartou GeForce GTX 1660Ti. Do segmentu cenovo dostupných herných notebookov tak prinášajú viac výkonu než kedykol' veľ predtým.

GeForce GTX 1660Ti využíva najnovšiu architektúru Turing. Tá ponúka výrazne viac výkonu vd'aka inováciám CUDA

jadier, hierarchii medzipamäte a pamäťovému podsystému. Hráčov, ktorí radi streamujú naživo, poteší nový video kodér – ten zlepšuje kvalitu videa pomocou hardvérovej akcelerácie a znižuje zát'až procesora. Nová grafická karta prináša až trojnásobný počet snímok za sekundu v oblúbených hrách. Herný zážitok si užijete naplno vd'aka displeju s obnovovacou frekvenciou až 120 Hz. Takáto vysoká obnovovacia frekvencia je užitočná najmä pri FPS striel'acích či esports tituloch. 15,6-palcový displej je k dispozícii tiež vo verzii s frekvenciou 60 Hz a rovnakú frekvenciu ponúka aj 17,3-palcový model FX705. Obe vel'kosti obrazovky majú veľ'mi tenké rámkypokolo displeja a notebooky sú vd'aka tomu kompaktnejšie.

Najnovšie procesory AMD Ryzen sú vhodné nielen na hranie, ale aj na každodenné používanie. APU čipy druhej generácie sú

založené na aktualizovanej architektúre Zen+ a sú vyrábané 12 nm procesom. Notebooky TUF Gaming sú dostupné v konfiguráciách s procesorom až do Ryzen 7, ktorý obsahuje štyri jadrá a osem vláikov a aj napriek vysokému výkonu má spotrebu iba 35W, čo šetrí životnosť batérie.

Notebooky ponúkajú až 32 GB pamäte DDR4-2400 pre produktívny multitasking. Úložisko tvoria SSD disky s kapacitou až 512 GB, 1 TB FireCuda SSHD pevné disky s rýchlejším prístupom k často používaným dátam a cenovo dostupné HDD disky s kapacitou 1 TB a rýchlosťou 5400 ot./min. Sloty úložiska a pamäťové sloty sú l'ahko prístupné pomocou bežného skrutkovača, takže sa dajú jednoducho vylepšiť.

Na slovenskom trhu je v súčasnosti dostupný model ASUS TUF Gaming FX705DU-AU029T za cenu 1 329 eur.



## EVOLVEO FX 550 a RX 550



**Nové zdroje podporujú aktívny systém PFC, majú certifikovanú účinnosť 80+, CE certifikáciu a spĺňajú normy RoHs.**

Zdroje sú vybavené ochranou, okrem iného, proti skratu, pret'aženiu, prepätiu a podpätiu. Zdroj FX 550 má lopatky 140 mm ventilátora vo firemnej zelenej farbe, RX 550 má navyše efektné RGB podsvietenie typu Rainbow.

Podsvietenie ventilátora RX 550 má štyri farebné režimy a sedem voliteľných farieb. Podsvietenie je možné ovládať príslušným tlačidlom a 'ubovol'ne prepínať farby a efekty, prípadne podsvietenie vypnúť. Zdroj EVOLVEO FX 550W je dostupný už za 35 eur, EVOLVEO RX 550W s podsvietením RGB Rainbow je dostupný už za 43 eur.

## Zalman ZM-T6

**Nový model ZM-T6 v kompaktnom a minimalistickom dizajne zvládne aj formát základnej dosky ATX a grafickú kartu s dĺžkou 280 mm.**

ZM-T6 podporuje dosky formátu Mini-ITX, Micro-ATX, ale tiež ATX. Zadná časť skrine je osadená jedným 120 mm ventilátorom. Do ZM-T6 je možné nainštalovať dva 3,5" disky a dva 2,5" disky. Ďalej má skriňa pozíciu pre jednu jednotku 5,25". K dispozícii je tiež sedem PCI slotov. Maximálna výška vhodného CPU chladiča je 165 mm, skriňa ponúka priestor na zdroj s dĺžkou 160 mm. Na hornom paneli má dve rozhrania USB 2.0 a jedno USB 3.0 a ďalej vstup a výstup pre mikrofón. Zalman ZM-T6 je dostupná už za 29 eur vrátane DPH.



## Razer Blade Pro 17



**Nový Razer Blade Pro 17 je až o 25 % menší ako ostatné 17" herné notebooky danej triedy.**

Vďaka chladiacemu systému na báze parnej komory a novému dizajnu s viacerými ventilátormi je zabezpečená chladná prevádzka aj počas intenzívnej zát'aže. Integrovaný

šesťjadrový procesor 9. generácie Intel Core i7-9750H na základnej frekvencii 2.6 GHz s boost taktom až 4.5 GHz ponúka dostatočný výkon na streamovanie či render videí hocikde.

Notebook je vybavený najnovším RTX grafickými kartami od NVIDIA: RTX 2060, RTX 2070 s Max-Q dizajnom a

RTX 2080 s Max-Q dizajnom tiež. Vďaka ray tracingu v reálnom čase si môžu hráči užiť ten najlepší grafický zážitok. Razer Blade Pro 17 je vybavený 16 GB dual-channel DDR4 pamäte s taktom 2667 MHz pre akúkol'vek pracovnú záťaž s podporou Intel XMP kompatibilných pamäti až o rýchlosťi 3200 MHz. Každý model má zabudované 512 GB PCIe SSD a tiež vol'ný slot pre m.2 disk kompatibilný so štandardom SATA i PCIe. Každý slot je rozšíritelný až na 2 TB priestoru. Matný displej notebooku je kalibrovaný na mieru a ponúka Full-HD rozlíšenie s frekvenciou 144 Hz a so 100 % pokrytím farebného priestoru sRGB.

Razer Blade Pro 17 bude dostupný od mája za ceny od 2 699,99 eur.



## Nový čip pre kamery



Axis predstavil 7. generáciu vlastného čipu ARTPEC, optimalizovaného pre sietové video produkty.

Nový čip prináša rad vyspelých funkcií určených pre nové modely bezpečnostných kamier a zároveň posúva na vyššiu úroveň aj bezpečnosť. ARTPEC-7 vylepšuje všetky súčasné technológie Axis, ktoré boli vytvorené na riešenie snímania v náročných svetelných podmienkach. Ako príklad môžeme uviesť Lightfinder 2.0, ktorý dodá sýtejšie a realistickejšie farby aj v tých najtmavších scénach. Podobne je na tom forenzná technológia WDR a zvýšená citlivosť pre kamery s IR prísvitom. Nový čip bude základom pre väčšinu produktov Axis. Jednou z prvých kamier, do ktorej je tento čip integrovaný, je AXIS P1375, ktorá mala svoju premiéru v apríli 2019 na veltrhu ISC West v Las Vegas.

## High Endurance microSD karty



Nová microSD pamäťová karta Kingston High Endurance je špeciálne určená pre aplikácie s veľkým objemom zapisovaných a prepisovaných dát, ako sú bezpečnostné kamery, kamery do auta alebo akčné kamery.

Aplikácie, ktoré vyžadujú intenzívny zápis dát, sú kriticky závislé na vysokej úrovni spoločnej a výkonu pamäťového média. Karta High Endurance má preto dlhú životnosť, vysokú úložnú kapacitu a zvýšenú odolnosť, čím spĺňa tieto špecifické požiadavky. MicroSD karty Kingston skonštruoval a otestoval na použitie v náročných podmienkach a sú dostatočne odolné, aby ochránili dátu pred extrémnymi teplotami, nárazmi, vodou a röntgenovým zárením. Sú preto spoločne riešením pre dlhodobé ukladanie dôležitých záznamov bez rizika ohrozenia alebo straty dát. K dispozícii sú v kapacite 32 až 128 GB.

## D-Link rozširuje portfólio Wave 2 unifikovaných prístupových bodov



Vybudovanie a správa Wi-Fi siete so spoločným pripojením k internetu môže byť pre firmy často problém najmä v prostrediacich s vysokou hustotou bezdrôtovej komunikácie. Nové unifikované prístupové body spoločnosti D-Link umožňujú firmám vytvárať flexibilné a škálovateľné Wi-Fi siete a zároveň sľubujú bleskové rýchlosťi, takže sú ideálnou investíciou do budúceho rozvoja bezdrôtového prenosu dát.

DWL-8620AP a DWL-8620APE využívajú plný potenciál technológie 802.11ac Wave 2 a poskytujú špičkovú konektivitu s veľmi vysokými kombinovanými rýchlosťami prenosu dát až 2 533 Mb/s. Podporujú tiež funkciu Link Aggregation, ktorá umožňuje, aby ich dva gigabitové ethernetové porty fungovali spolu ako jeden port s dvojnásobnou dostupnou šírkou pásma pre maximalizáciu celkovej preustupnosti.

Vďaka technológií 4x4 MU-MIMO umožňujúcej súčasnú komunikáciu s viacerými klientmi sú tieto prístupové body schopné výrazne zvýšiť kapacitu siete. Majú tiež vylepšené funkcie pre zabezpečenie siete a kontrolu prístupu.



# G29 DRIVING FORCE™

## PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3



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

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



[gaming.logitech.com/G29](http://gaming.logitech.com/G29)

## Logitech G502 Hero

PROFI HERNÁ MYŠ



Povedzme si úprimne, každý hráč chce mať čo najlepšiu myš. Teraz nehovorím o bezdrôtovej, nedajbože kancelárskej myši. Reč je o hernej, špeciálnej dizajlovej káblovej myši s niekol'kými prídavnými tlačidlami a nastaviteľ'ným DPI a najlepšie, ako to už v modernej dobe býva, aj s podsvietením. Samozrejme, nikto vám nebráni kúpiť si za 5 eur „hernú myš“ z Aliexpressu, no takým produkтом by som stopercentne nedôveroval. Viac by som sa spoliehal na známe firmy, ako je napr. Logitech a mnoho d'alších. V dnešnej recenzii sa pozrieme na produkt od výšie uvedenej spoločnosti s názvom G502 Hero.

### Balenie

Škatuľ'a, v ktorej myš prišla, bola pomerne malá, s pekným dizajnom. Tu Logitech staval na jednoduchost' a elegantnosť'. Po jej otvorení sa mi ihned' naskytol pohľad

na myš a používateľ'ský manuál. Pod myšou bola ukrytá krabička so závažiami. Zatiaľ som so všetkým spokojný.

### Spracovanie a dizajn

Po prvom uchopení myši som zistil, že na dotyk je celkom pohodlná. Je tvorená z plastu a má niekol'kých pogumovaných miest. Myš a celkovo jej úchop je dost' úzky a dlhý, čo trocha überá z jej kvality a pohodlnosti. Nie je to ale nič, na čo by sa nedalo zvyknúť. Ak by vás zaujimalo, či má myš nejaké podsvietenie, tak disponuje technológiou LIGHTSYNC RGB v jednej zóne, ktorá pekne zvýrazňuje štýlové logo Logitech. Taktiež si môžete všimnúť tri malé podsvietené prúžky, ktoré svietia iba pri manipulácii s nastavením DPI a profilov. Tieto detaily pridávajú myši na jej zaujímavom dizajne, ktorý by som popísal ako trochu agresívny, no pritom nežný a elegantný.

### Používanie

Po pripojení tohto periféria k počítaču som si najprv zistil, ako je to s jeho softvérom a nastaveniami. Dost' ma zmatlo zistenie, že tlačidlom v strede myši sa menia profily DPI a





nastavenia tlačidiel, pričom každý z 3 dostupných profílov má 4 nastaviteľné DPI stupne, ktoré si môžete prispôsobiť podľa vlastnej potreby a potom ich prepínate dvojicou bočných tlačidiel hned' vedľa l'avého tlačidla myši.

Jednoducho mi chvíľu trvalo, kým som si na toto zvykol. Mimochodom, ked' už som spomíнал ten softvér, tak máte na výber z dvoch rôznych programov.

Prvým z nich je starší Logitech Gaming Software, ktorý podporuje všetky zariadenia spoločnosti, teda od starších modelov po tie najnovšie, pričom samotný program je už trochu zastaralý, no ešte stále spol'ahlivý.

Druhým z nich je Logitech G Hub. Ten je pomerne nový a v podstate ponúka rovnaké funkcie, no má jednu veľkú nevýhodu, a tou je spätná kompatibilita.

Podporuje totiž len zopár najnovších modelov klávesníc, myší, slúchadiel atď. Výber je, samozrejme, na vás, no ak vlastníte nové produkty Logitech, zvažte skôr G Hub. V podstate sú tieto programy možnosťami takmer rovnaké.

Čo sa týka vychytávok, myš so sebou prináša rolovacie koliesko, ktoré má dva režimy používania: klasický a vol'ný. To znamená, že raz sa koliesko točí normálne, ako je to zvykom u väčšiny myší, a vo vol'nom móde je to pohyb

na štýl fidget spinneru. Po jednom roztočení sa dokáže točiť aj 10 sekúnd.

Táto funkcia sa prepína jedným špeciálnym tlačidlom, ktoré je hned' pri koliesku. Samotné používanie myši je pritom vel'mi pohodlné a jednoduché, len t'ažko by som hľadal zápor.

## Záverečné hodnotenie

Na záver by som chcel túto myš a zároveň aj výrobcu pochváliť. Spracovanie a dizajn je super, používa sa príjemne, na hranie hier je excelentná, pričom pomáha aj 11 nastaviteľných tlačidiel.

Jednoducho, skvelá práca. Na myši, ktorej cena začína niekde na 69 eurách, by som si toho viac ani nevedel predstaviť.

Musím ešte dodat', že Logitech pri tomto zariadení využíva snímač Hero 16K, ktorý je dokonale presný a jemný, disponuje aj najrýchlejším spracovaním frame rateu, ktorý doposiaľ Logitech používal. Rýchlosť je dokonca vyššia než 400 IPS3.

Matúš Kuril'ák

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	69€

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                      |                |
|----------------------|----------------|
| + dizajn             | - nastavovanie |
| + rolovacie koliesko | profilov DPI   |
| + cena               |                |
| + komfort            |                |

### HODNOTENIE:



## MSI RTX 2070 GAMING Z

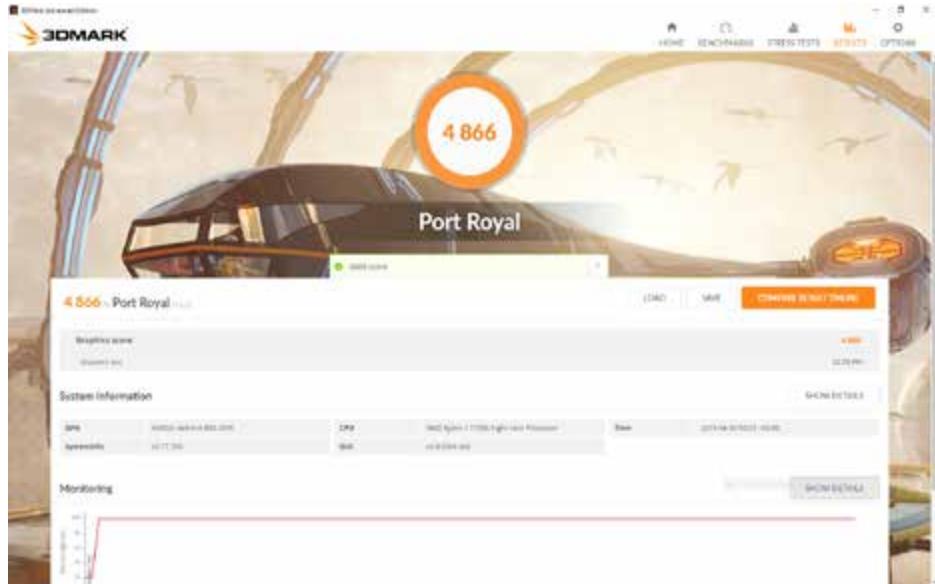
NOVÁ DEFINÍCIA VYŠŠEJ STREDNEJ TRIEDY



Karty zo série 2000 od spoločnosti Nvidia sú na našom trhu nejaký ten piatok. Konkrétnie jadro 2070 tvorí základ vyššej strednej triedy. Okrem každogeneračného výkonového vzrastu sa tentokrát znatel'ne zvýšila aj cena a pribudla schopnosť realtime Ray-Tracingu. My sme sa rozhodli jednu z kariet s jadrom 2070 otestovať, konkrétnie ide o model MSI RTX 2070 Gaming Z. V našej recenzii sa dozviete ako obstál tento konkrétny model, rovnako ako aj možný výkon tohto jadra v praxi.

### Obsah balenia

Grafická karta MSI RTX 2070 Gaming Z k nám do redakcie dorazila v retail balení. Nachádzal sa v ňom



podporný pliešok pre grafickú kartu, manuály a samotná grafická karta.

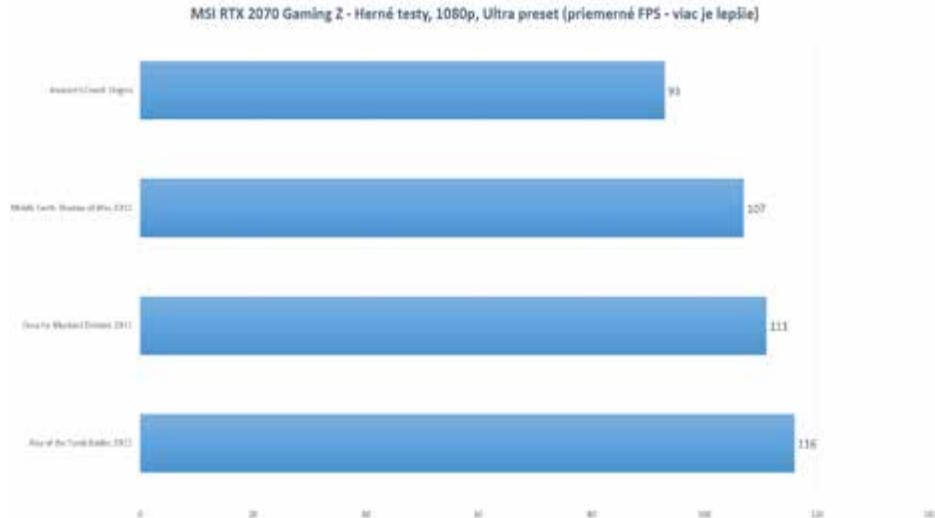
## Grafické jadro 2070

Ako už býva štandardom, MSI dáva si záležať na chladení a celkovom hluku ventilátorov karty, a preto s každou generáciou grafických kariet vylepšuje svoje riešenie chladiaceho systému. Konkrétnie pri RTX 2070 Gaming Z ide už o siedmu generáciu chladiča Twin-Frozr. Ten sa podpísal aj na celkovej váhe karty, ktorá je niečo pod 1500 gramov. Rozmery karty sú 295 x 140 x 56 mm. Dĺžka skoro 30 cm pri grafickej karte môže byť problémom z hľadiska osadenia do skrinky, no v našom prípade sa do Zalman Z9 Plus zmestila bez najmenších problémov. Aby sa karta pod t'archou chladiča neprehýbala nájdeme okrem podporného pliešku v balení tak tiež aj backplate na vrchnej strane karty. Ten má v sebe štýlovo vyfrézovanú grafiku spolu s logom MSI. Backplate nie je len štrukturálnej podporou, ale odvádzá aj teplo. Celkovo je karta ladená herne, no s využitím neutrálnych prvkov, prevláda industriálna sivá a čierna farba.

Nezabudlo sa ani na RGB podsvietenie. Naprieč celou kartou sa nachádzajú niekol'ko farebných pásov, tak tiež aj logá MSI a Twin-Frozr sú podsvietené. Regulovať podsvietenie a efekty možno v softvéri od MSI.

MSI RTX 2070 Gaming Z poskytne aj rôznorodú konektivitu, konkrétnie 3 x DisplayPort v. 1.4, HDMI 2.0b a USB typ-C.

MSI odporúča napájať kartu aspoň z 550W zdroja. O prísun napájania sa postará 8 a 6-pin. Celková spotreba karty sa pohybuje



okolo 225W. Karta v sebe skrýva jadro s označením TU106-400A-A1, ktoré je založené na 12nm FinFet architektúre. Jadro obsahuje 2304 Shader procesorov, 144 TMU, 64 ROP, a pre RTX radu dôležitých 36 Ray-Tracing jadier spolu s 288 tenzor jadrami. Základný takt jadra je 1410MHz, pričom boost frekvencia je až 1830MHz. Osadených je 8GB grafickej pamäti GDDR6, ktorá pracuje na rýchlosťi 14Gbps. Nesmieme zabudnúť ani na podporu DX12 API a Vulkanu v. 1.1.

## Testovanie

Grafickú kartu sme testovali na nasledujúcej zostave:

**CPU:** AMD Ryzen R7 1700X @4.0GHz  
**Chladenie:** Noctua U9B SE2  
**GPU:** MSI NVIDIA RTX 2070 GAMING Z 8GB GDDR6  
**MOBO:** Gigabyte AORUS AX370 Gaming 5  
**RAM:** 2x8GB Corsair Vengeance LPX @2866MHz CL16  
**PSU:** NZXT HALE 82 V2 700W

**CASE:** Zalman Z9 Neo  
**OS:** Windows 10 PRO + všetky aktualizácie, Nvidia ovládač 417.71  
**SSD:** ADATA SU 800 256GB

Testovali sme grafickú kartu s využitím mixu syntetických aj herných testov. Grafická karta bola počas hrania veľmi tichá, nebolo ju vôbec počúť, a pritom bola dostatočne schladená aby si udržala boost frekvenciu. Snímky za sekundu v hrách sme merali pomocou Benchmark režimu aplikácie Fraps.

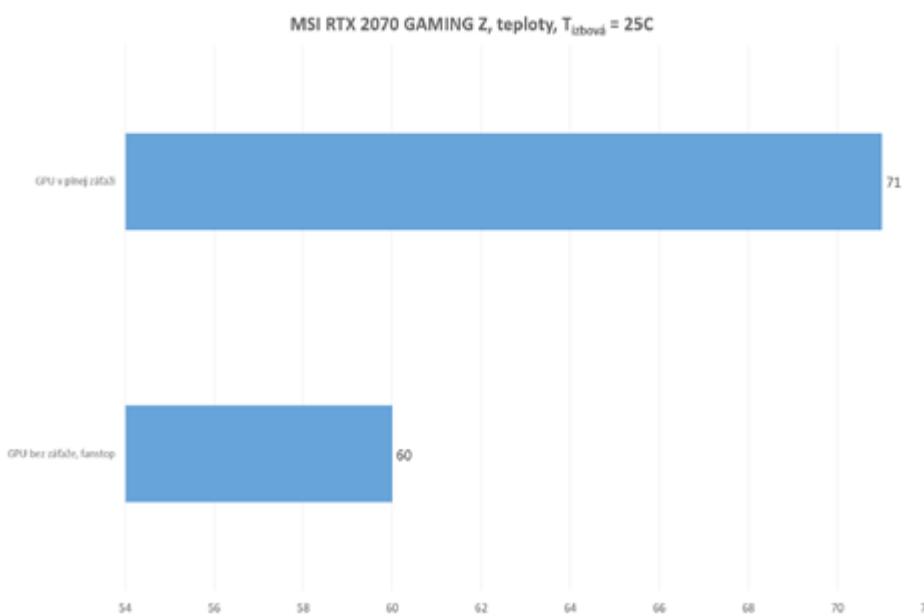
Celkovo je z výsledkov testov jasné, že RTX 2070 je skvelou vol'bou pre FullHD. Toto rozlíšenie zvláda aj na najvyššie detaily, kde bez problémov prekročí hranicu 60 snímok v každom optimalizovanom hernom titule.

## Záverečné hodnotenie

Karta MSI RTX 2070 Gaming Z je skvelým variantom pre FullHD hranie s časovou rezervou relevancie, poprípade hry v 1440p. Okrem toho, že karta nemá prehnane vysoké nároky na napájanie, poskytne dobrý výkon, a počas toho je karta úplne nepočutelná.

To sa sice podpísalo na vyšej vähe, no MSI preto dodalo podporný pliešok a backplate. Celkovo nie je karte čo vytknúť.

Lukáš Bátor



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 600€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + chladenie
- + nízky hluk v záťaži
- nič

### HODNOTENIE:



## Lenovo YOGA C930

VLÁDCA ZVUKU VO VAŠEJ KANCELÁRII



**Neviem, či ráno hned' po zobudení praktikujete jogínsku polohu lotosového kvetu, alebo idete rovno na záchod, ale ak by sa vám náhodou chcelo jogu a WC skombinovať, tak Lenovo YOGA C930 je pre vás ideálne zariadenie. Poskladáte si ho, ako vám práve vyhovuje.**

YOGA C930 je najluxusnejší model z konvertibilných modelov Lenova, ak teda samozrejme nerátame ThinkPady, a tak som od neho čakal pomerne veľa muziky. Najmä, ak sa už vopred chvíli nálepou vylepšenia Dolby Atmos, pretože kvalitný zvuk, ten ja mám rád. Na konci recenzie sa dozviete, že sklamaný som napokon z notebooku nebol, ale...

### Dizajn a konštrukcia

Tenké notebooky preberajú vládu nad kancelárskym svetom a tento model

inú ambíciu, ako stat' sa kráľom vašej kancelárie, ani nemá. Že ide o vlajkovú loď celého modelového radu je poznat' na prvý pohľad. Dizajn kŕíž po vlnie modernej kombinácie ostrých a oblých hrán a hoci mne to príliš nesedí, pretože takýto dizajn rýchlo zastaráva, tu mi to neprekážalo a navyše chápem, že obľá zadná strana kľbu jednoducho len plní účel.

Na to, že má 930-ka kovovú základňu a aj pomerne hrubé kovové veko s displejom, je notebook prekvapujúco ľahký. Uzáveranej vähe 1,38 kg by som pokojne veril. Kovový povrch je vybrúsený, s matnou povrchovou úpravou. Akurát zadná časť kľbu je chrómová, takže sa odtlačkom predsa len úplne nevyhnete.

Prémiová je aj kvalita konštrukcie, nikde nič nevŕzga, nepuká ani nevydáva zvuky, ktoré pri práci s počítačom

počuť' nechcete. Je možné, že sa to časom zmení, ale teraz som ani pri preklápaní displeja o 180 stupňov nezaznamenal žiadne hlasné protesty.

Notebook som sa snažil potrápiť' aj zdvívhaním za rohy dvoma prstami alebo tlakom na veko a prehýbanie bolo minimálne.

Zabudnite však na otváranie notebooku jedným prstom. Nevrávím, že to nejde, ale ak by som to mal robiť' stále, asi by som osedivel. Veko sice trocha vystupuje pred základňu, ale na jeho otvorenie sa treba poriadne sústredit'. Prvých 90 stupňov drží veko dosť tuho a na rýchle otvorenie jednou rukou dizajnované nie je.

Malú pripomienku mám k držaniu displeja v polohe notebooku, na môj vkus sa kýval až moc. Chápem, že je to daň za flexibilitu



kýbu, ale ak som notebook nemal na stole, ale napr. na kolenach a častejšie som sa hýbal, tak mi ten vlajúci displej prekážal.

Za zaujímavý počin z hľadiska dizajnu považujem aj umiestnenie tlačidla zapínania/uspania na bočnú stranu notebooku. Neviem, či je to len mojom (ne)šikovnosťou alebo mám zle rozvrhnutý pracovný stôl, ale až dvakrát som si notebook počas práce nechtiac uspal, keď som notebook priložil pravou stranou k rohu podstavca monitora.

## Displej

Podľa mňa jednoznačne najväčšou bolestou YOGY je displej. Parametovo je všetko v najlepšom poriadku. 13,9" IPS dotykový displej s Full HD (1920x1080) rozlíšením má podporu Dolby Vision

a farby, kontrast aj žiarivosť boli štandardne kvalitné. Farby boli súčasťne trocha teplejšie, ale do kancelárie aj tak nadpriemer. Pozorovacie uhly sú tiež veľmi dobré, a tak sa môžete svojimi úžasnými excelovskými analýzami chváliť aj kolegom, ktorí sedia vedľa vás, bez toho, aby videli len čiernu obrazovku.

Čo však celý tento papierovo kvalitný súbor atrívov je tiahá dolu, je lesklý displej. To, že si môžem neustále kontrolovať účes aj zastrihnutie chĺpkov v nose súčasťne poteší, ale akonáhle sa človek otočí tak, že svetlo z okna dopadá na displej, nie je vidieť nič okrem odrazov.

Subjektívne to notebook, ktorý chce supľovať aj tablet, zráža z pevných nôh a za celú dobu testovania notebooku som si na to nezvykol.

Ale ak vám nevadí st'ahovať nábytok kvôli tomu, aby ste na notebooku za viac ako 1300 eur niečo videli, pokoju túto moju pripomienku ignorujte. Počítajte ale s tým, že vonku na slnku je notebook prakticky nepoužiteľný.

## Rozhranie a komunikácia

Komunikačné rozhranie notebooku sa nachádza na ľavej bočnej hrane notebooku. Áno, na ľavej, iba. Vlastne pozostáva z jediného veľkého USB 3.1 portu a dvoch USB-C portov, ktorých konektivita zahŕňa aj pripojenie Thunderboltu 3. Okrem nich nechýba ani audio vstup/výstup. A to je všetko.

Asi rozumiem snahe robiť nízke, štíhle notebooky, ale z používateľ'ského hľadiska nejak stále nechcem akceptovať,



že na to, aby som plnohodnotne využil drahý notebook, musím si ešte dokúpiť ďalšie drahé zariadenia. A to som, prosím, používateľ' MacBooku.

Ak si hovoríte, že toto predsa dnes už musí každému stačiť, tak len malé povzdychnutie, mám aj zrkadlovku a dron, jedno zariadenia využíva veľkú SD kartu, druhé micro SD kartu. Strčiť si ich môžem tak akurát do... no nie do YOGY, nie bez redukcie. Očakával by som od výrobcov notebookov, že budú trocha kompatibilnejší. Vláčiť so sebou v batohu kabeláz a redukcie v objeme, ktorý dnes štandardne využíva NASA na štart raketoplánov, sa mi nejaví, ako neustále komunikovaný, krok k používateľovi. Ale asi chcem veľa. O tom, že kancelársky stroj treba dost často pripájať cez HDMI, ktoré tiež zostało asi iba na dizajnérnom plátne, radšej budem urazene mlčať.

## Klávesnica a touchpad

Ovládanie notebooku je bezproblémové. Touchpad je troška zapostený a má hladký povrch, tlačidlo má pomerne vysoký zdvih a oproti ostatným notebookom sa mi zdalo, že je pri stláčaní o niečo hlučnejšie.

Klávesnica v YOGE C930 je v podstate štandard, ktorý by mal stačiť aj stredne náročným používateľom. Šestriadkové usporiadanie, bez numerickej časti a niektorých menej používaných klávesov (všetky sa dajú nahradit cez Fn+kláves) mi bežne postačovalo a zvládol som na ňom bez akýchkoľvek



problémov písat' aj dlhšie texty, napríklad túto recenziu. Klávesy sú stredne vysoké a nie sú na seba príliš natlačené, takže aj tučné prsty IT atlétov nebudú mať problémy sa zmestit.

Výhradu mám k farebnému riešeniu. Ak máte striebornú verziu notebooku, klávesnica je tiež strieborná a popisy písmen na klávesoch sú biele. Pri zapnutom podsvietení sú tak aj za denného svetla niekedy nečitateľné, a ak nevládnete umením starých majstrov, zvaným strojopis, môže sa vám napísanie textu mierne predĺžiť. Dá sa ale kúpiť aj tmavší farebný variant notebooku. Tam nič s ničím nesplýva.

Vpravo, vedľa touchpadu nechýba ani čítačka otlačkov prstov, funguje spol'ahlivo, rýchlo a ul'ahčí vám prihlásovanie sa do účtu. Rovnako

tak je prítomné aj dotykové pero. Je šikovne integrované dovnútra notebooku na pravej strane.

Pre jeho vybratie je potrebné naň pomerne silno zatlačiť, takže sa nemusíte báť, že ho stratíte, čo je nočná mora asi všetkých recenzentov. Pero sa zastrčením do notebooku zároveň nabíja, takže by sa nemalo stat', že sa chystáte podpísat' životne výhodný kontrakt na displeji vášho notebooku a pero vám nebude fungovať.

## Hardvér a výkon

Ak už zívate, ešte chvíľu počkajte, trocha ešte zaúchocem papiermi. Lenovo dodáva YOGU C930 v niekol'kých hardvérových konfiguráciách. Stroj, ktorý sme mali k dispozícii patril k výkonnejším z nich. Osadený bol procesorom Core i7-8550 so 16GB RAM a 500GB SSD diskom.

Na akúkol'vek bežnú prácu takáto zostava úplne postačovala. Notebook zvládol pracovnú agendu kancelárskej krysy a internet, video aj audio a skúšal som aj nejakú tú hru.

Tam už sa ale citel'ne prejavuje nižší grafický výkon, takže na novinky rovno zabudnite. Pokial' by sa vám v budúcnosti chcelo rozširovať, jediné čo môžete, je vymeniť SSD disk, ostatné veci sú, takpovediac, napevno.

Pri kovových notebook sa vždy troška bojím o Wi-Fi signál, ale pri YOGE nebol žiadnen problém. O Wi-Fi aj Bluetooth sa stará spol'ahlivý Intel Wireless-AC 9260 modul a nezaznamenal som žiadne výkyvy či straty signálu.

Pri bežnej práci je notebook pomerne tichý, hoci najmä zo začiatku som ventilátory vnímal, ale to je len otázka zvyku, pretože mnou používaný



MacBook je výrazne tichší. Postupne som si zvykol a zvuk nevnímal.

To sa zmenilo až keď som zapadol nejakú náročnejšiu aplikáciu alebo hru. Vtedy už YOGA fučala, ako ja na piatom podlaží zo siedmich. Naštastie nikdy nikam neodletela a ja som ju zasa až tak netrápil, pri tomto type notebookov treba naozaj hľadieť na priority.

## Výdrž

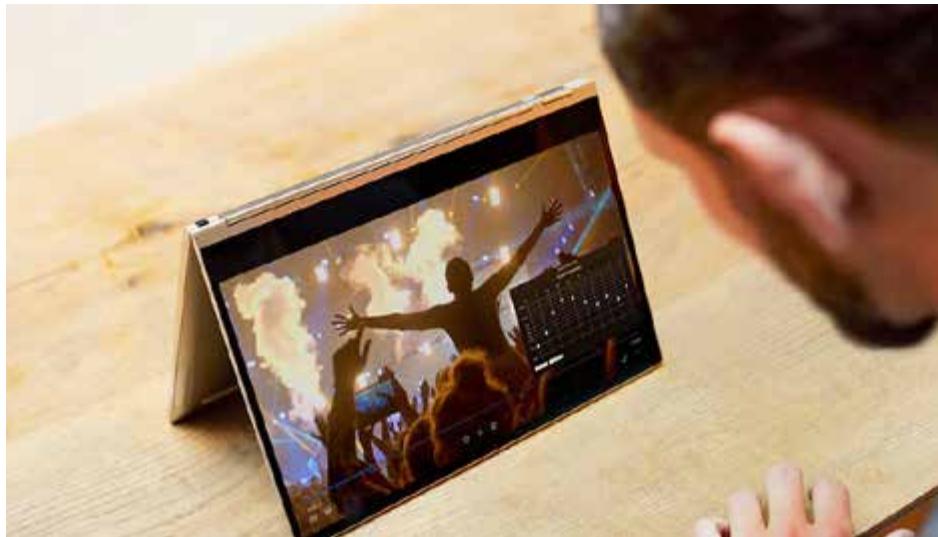
Udávaná kapacita batérie je 60Wh, čo mi dávalo silnú nádej na to, že ide o nadpriemerný stroj, čo sa týka výdrže. Podotýkam, že batéria je vstavaná a so základnou doskou ju spája konektor a niekoľko skrutiek. Dá sa ale vymeniť aj doma, čo je skvelé. Menej manuálne zruční, ale radšej do servisu.

Ešte lepšie je, že pri štandardnej záťaži – práca s dokumentami, internet, multimédiá, mi notebook bez problémov vydržal 12 hodín, teda celý pracovný deň na jedno nabítie. A to som sa nehrál s jasom a d'alšími nastaveniami, ale dal som to na buržuja a ničím nešetril. Keď som skúšal Football Managera, YOGA zvládla 7 - 8 hodín ako nič, čo považujem za veľmi dobré.

K notebooku výrobca štandardne balí aj 65W napájací adaptér, ktorý má USB-C zakončenie, čo je výborné. Ľahko ho totiž skombinujete, dokonca aj s Apple napájacím káblom. Čo som niekoľkokrát využil.

## Audio

Najviac som sa tešil na zvuk. Samozrejme berte ma s rezervou, je mi jasné, že z kancelárskeho notebooku Karla Gotta neurobíte, ale kvalita zvuku sa dá posúvať aj tu. A podarilo sa. Samozrejme



musíte poriadne ubrať z marketingom výrazne pomásávaných očakávaní.

Ale, a to zdôrazňujem, pri návrhu zvukových nuáns tohto notebooku, niekto ROZMYŠĽAL. Všimnete si to na detailoch. Napríklad na reproduktorech. Dva sú, ako som už spomína, v kľbe medzi základňou a vekom s displejom. Sú nastavené ako primárne a púšťajú von všetky zvuky okrem nízkych frekvencií. Tie reprodukuje ďalšia dvojica reproduktorov, ktoré sú umiestnené v prednej časti základne. Na prvý pohľad možno nepodstatná informácia, ale pri konvertibilných zariadeniach pokrok. Tieto zariadenia totiž, ako celkom iste viete, niekedy niekto používa aj v rozložení typu stan, a keby výrobcovia Lenova pustili cez predné reproduktory aj niečo iné, ako nízke frekvencie, väčší zvuk by výrazne závisel od toho, na čom je notebook položený. Takto sa tomu elegantne vyhli a zvuk je svieži v akomkoľvek rozložení.

Zvuk vychádzajúci z reproduktorov je navyše ešte aj digitálne vylepšený (Dolby Atmos Speaker System) a celkovo tak

ako som iné veci kritizoval, tu musíte chváliť. Zvuk je plný, čistý a prekvapujúco kvalitný aj vo výškach. Mňa, ako bass lovera súce troška sklamali basy, ale v ostatných polohách bol zvuk na notebook skvelý. Keď som si pozeral videorecenzie áut, tak Lamborghini naozaj znalo ako Lamborghini a nie ako rozladená služobná Octavia, čo si o sebe myslí, že je Passat minulej generácie.

## Záverečné hodnotenie

Už som to napísal na začiatku, nie som sklamaný, ale čakal som, že to bude ešte o štipku lepšie. Páčil sa mi pekný dizajn, dobre vyriešená zmena z notebooku na tablet, aj parádna výdrž batérie a nadšený som bol z riešenia zvuku. Lenže katastrofálny, lesklý displej, nie úplne dotiahnutá klávesnica a nízka konektivita by mi asi bránili v tom, aby som išiel a zaplatil za YOGU tú cenu, ktorú za ňu pýtajú v obchodoch.

Ale to sú len moje subjektívne poznatky z niekedy azda až príliš detailného testovania. Ak hľadáte spoločne výstupom s nadpriemerným zvukom, ktorý vám okrem poriadneho pracovného výkonu ponúkne aj slušné podmienky pre zábavu, Lenovo YOGA C-930 určite minimálne zaradte do zoznamu potenciálnych kandidátov.

Branislav Hujo

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1739€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kovové prevedenie
- + nadpriemerný zvuk
- + výborná výdrž batérie
- lesklý displej
- malo konektorov
- vyššia hlučnosť pri náročnejších aplikáciách

### HODNOTENIE:



## Logitech G513 Carbon ROMER-G TACTILE

NOVÉ SNÍMAČE, NOVÝ PRODUKT



Ak ste si práve číitali názov tejto recenzie a pozastavili ste sa nad tým, že od tejto stránky ste už číitali recenziu na rovnaký produkt, tak vás musím vyliest' z omylu. V skutočnosti ste vtedy číitali o drahšej variante G513, s inými spínačmi so zvukovou a hmatovou odozvou. Tu použila spoločnosť Logitech hmatové spínače ROMER-G Tactile. Otázkou už len ostáva, ktorá je lepšia ?

### Balenie

Balenie produktu je v podstate úplne obyčajné a ničím človeka neprekvapí. Na stranach krabice je logo spoločnosti, obrázok produktu a stručné špecifikácie. Čo však každého z nás zaujíma omnoho viac ako dizajn škatule je jej vnútro, teda produkt a jeho príslušenstvo. Našiel som tam používateľskú príručku, podložku pod dlaň a samotnú klávesnicu.

### Dizajn a spracovanie

Ked' som túto klávesnicu od Logitechu rozbalil, vel'mi sa mi zapáčila svojím dizajnom aj spracovaním, ktoré je naozaj vysoko nadštandardné. Logitech pri výrobe tela klávesnice použil hliník, čo jej dosť pridalo na váhe. Taktiež je k nej pridaný aj samostatný panel z pamäťovej peny slúžiaci na podopretie dlane. To všetko spolu vyzerá skvelo. Klávesnica nie je vôbec veľká, klávesy majú jasné a pekné podsvietenie. Hliníkové telo je tmavosivé a jemne

sa leskne, pričom klávesy sú vysoké a pohodlné na stláčanie. Podľa mňa si so spracovaním a dizajnom dal Logitech veľa práce a je to vidieť'.

### Používanie

Ked' som zapojil obidva USB káble, ktoré vychádzali z klávesnice, do môjho počítača, naskytol sa mi pohl'ad na krásne žiarivé podsvietenie, no chcel som vedieť' ako pohodlne sa na nej píše a či je jej používanie vhodné na hry a aj prácu. Hned' mi napadlo, že ju otestujem na tejto recenzii. Počas písania tohto textu, ktorý práve čítate, som sa cítil veľmi pohodlne. Klávesy boli jemné, stláčali sa l'ahko, boli príjemné na dotyk a zhodnotil by som ich ako skvelé. Snímače ROMER-G Tactile patria ku základným mechanickým spínačom, čo znamená, že na rozdiel od snímačov ROMER-G Linear a GX Blue sú možno v špecifikáciách o niečo horšie, no v realite by som to takto nevidel. Logitech tieto snímače popisuje ako ideálne na FPS hry. Osobne si myslím, že kým nevyskúšate každý snímač, nepoznáte veľký rozdiel.

### Záverečné hodnotenie

Logitech G513 Carbon so snímačmi ROMER-G Tactile je pre mňa príjemným prekvapením. Vďaka svojmu spracovaniu, veľkosti, podsvieteniu, dizajnu, komfortu a dokonca aj cene jej nemôžem vytknúť' vôbec nič. Za približne 120 eur



dostanete klávesnicu pre profi hráča, ktorý sa do svojho komfortu pri hraní nebojí zainvestovať' aj vyššie čiastky. Ak k tomuto spomeniem vysokú výdrž kláves (až 70 miliónov stlačení) a prepracovaný softvér od Logitechu, ktorý vám umožní využiť' všetok jej potenciál, máte jednu skvelú klávesnicu a ja ju môžem len odporučiť'.

Matúš Kurišák

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Logitech	120€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + komfort
- + spracovanie
- + dizajn
- + integrovaný USB port
- + podsvietenie
- nič

### HODNOTENIE:



# Súťaž



## 1. cena

Roccat RENGA Boost

## 2. cena

Roccat RENGA Boost

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

# Genesis Xenon 330 + Genesis Carbon 500 XXL TANK

HERNÉ PRÍSLUŠENSTVO ZA ROZUMNÚ CENU



Pol'ská spoločnosť Genesis je vo svete počítačov známa ako výrobca cenovo dostupného príslušenstva, ktoré zaujme predovšetkým nenáročných používateľov. Napriek nízkej cene sa však snaží poskytnúť maximum výbavy a prvky, ktoré by ste bežne mohli nájsť o kategóriu vyššie. My sa v recenzii pozrieme na hernú myš Xenon 330, ktorú nám Genesis zaslal na test spolu s podložkou Carbon 500 XXL.

### Balenie

Myš prišla zabalená v dizajnovu podarenej šedo-červenej škatuli. Okrem vyobrazenia samotnej myši láka výrobca už na obale aj jej hlavnými prednostami, ktorými sú napríklad optický senzor PixArt PAW3212 či mikrospínače Huano. Samotný dizajn

balenia mi až nápadne pripomína produkty GXT od spoločnosti Trust, kto od koho opisoval však nie je podstatné. Po rozbalení krabice nájdeme okrem blistra s myšou iba informačný leták. Obsah balenia je teda jednoduchý, vzhľadom na cenu sa mu však nedá nič vyčítať.

### Dizajn a konštrukcia myši

Dizajn myši je navrhnutý pre úchop pravou rukou. Na l'avej strane je základňa rozšírená a ponúka ergonomickú oporu pre palec. Rozmery sú z môjho pohľadu univerzálné, najlepšie však myš bude sedieť do stredne veľkej ruky s „claw“ úchopom. Keďže ide o štandardnú drôtovú myš, pripojenie je realizované pomocou USB 2.0 konektora a k myši vedie 1,8 metra dlhý opletený kábel. Ten

je celkom ohybný a vďaka tomu nebude na stole prekážať. Lícovanie jednotlivých komponentov je napriek zameraniu na nízku cenu ukážkové a taktiež som nikde nenašiel na tvary či plochy, ktoré by mi pri držaní myši akokoľvek prekážali. Na oboch stranach myši sa nachádzajú tri pásiaky s nastaviteľným RGB podsvietením.

Čo sa týka ovládacích prvkov, Xenon 330 ponúka celkovo osiem tlačidiel. Okrem štandardných troch sú tu teda aj tlačidlá na navigáciu vpred a vzad a dve tlačidlá na zmenu DPI. Tu by som sa ešte pozastavil nad použitými spínačmi pre hlavné tlačidlá. Výrobca použil mikrospínače Huano, ktorých životnosť presahuje desať miliónov stlačení a ktoré sa bežne nachádzajú aj v myšiach drahších o desiatky eur. Za to teda Genesisu patrí



pochvala. Tlačidlá majú príjemný chod a mierne tuhšiu charakteristiku, čo príde vhod najmä pri hraní FPS, kde tieto spínače ponúkajú lepšiu kontrolu nad dávkovaním streľby. Na spodnej strane sa vedľa optického senzora nachádza tlačilo na zmenu režimov podsvietenia. Tu je možnosť neúrekom a pokial' by vám nevyhovovali prednastavené profily, je možné si podsvietenie nastaviť podľa vlastných predstáv v ovládacom softvéri.

## Podložka Genesis Carbon 500 XXL TANK

Samostatnú kapitolu si zaslúži podložka Carbon 500 XXL, ktorú nám Genesis poslal na recenziu spolu s myšou. Ide o látkovú podložku s rozmermi 80x30cm s motívom tanku, ktorá je vhodná pre všetky typy senzorov. Rozmery podložky tak postačia aj na použitie pod klávesnicou, prípadne pod notebookom. Celkové prevedenie pôsobí veľmi kvalitne, po okrajji je hrubý lem a spodná strana je vyhotovená z protišmykovej gumy, takže na stole drží ako prilepená. Podložka je taktiež impregnovaná proti poliatiu kvapalinou a tak by mala vydržať aj drsnejšie zaobchádzanie. V čase písania recenzie ju ponúkalo len veľmi málo obchodov, podarilo sa mi ju však nájsť za cenu približne 12 eur, čo je vzhľadom na rozmery extrémne priažnivá cena. Aj tu teda Genesis predviedol, že kvalitný produkt nemusí stáť veľké peniaze.

## Používanie a software

Výrobca vybavil myš optickým senzorom PixArt PAW3212 s rozlíšením 4000 DPI.

Ten spadá skôr do nižšej triedy senzorov. Normálne používam na hranie myš za niekol'konásobok ceny testovaného kúsku, napriek tomu som si na zmenu bez problémov zvykol a hranie s touto myšou mi nerobilo žiadnen problém. V hráči ako je Counter-Strike: Global Offensive sú rozdiely medzi myšami batáteľne asi najviac. Použitý senzor sa nevie veľmi dobre vysporiadať s prudkými pohybmi a taktiež mu chýba presnosť, ktorú poskytujú drahé herné myšky. Nároční hráči však zrejme nehľadajú príslušenstvo v tejto cenovej hladine a tak nemá zmysel hľadáta tu kritiku. S prihliadnutím na cenu však bude Genesis Xenon 330 plniť aj túto úlohu dôstojne.

K ovládaciemu softvéru nemám žiadne výhrady. Pracuje veľmi rýchlo a nemal som s ním žiadne problémy. Okrem štandardných možností - nastavenie DPI, citlivosti kurzora a rýchlosť scrollovania - umožňuje aj veľké množstvo možnosti nastavenia podsvietenia, funkcií jednotlivých tlačidiel, makier či nastavenie rýchlosť odzovu (polling rate). Nedokážem si teda asi predstaviť nič, čo by bolo potrebné na myši nastaviť a softvér by to nedokázal. Je teda zjavne, že Genesis sa napriek nízkej cene myši snaží poskytnúť čo najväčšiu pridanú hodnotu.

## Naše hodnotenie a záver

Genesis Xenon 330 je myš, ktorá sa snaží zaujať predovšetkým pomerom cena/výkon. V čase písania recenzie sa v slovenských internetových obchodoch ponúkala za cenu už od približne 15 eur. To je naozaj hodnota, u ktorej je

na zváženie, či je produkt vôbec súči na herné využitie. Napriek tomu však ide o myš, ktorá bude nenáročnému hráčovi bez problémov stačiť a navyše ponúkne pekný dizajn a kvalitné spracovanie. Ak teda hľadáte myš v tejto cenovej hladine, nevidím žiadnen dôvod, prečo si nevybrať práve Xenon 330.

Miroslav Marušin



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	15€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita konštrukcie a kábla
- občasné nepresnosti v snímaní povrchu
- + ergonomický tvar a pohodlné držanie
- + ergonomický tvar a pohodlné držanie

### HODNOTENIE:



# Logitech MX Ergo

SKVELÁ ERGONOMICKÁ MYŠ



Iste viete, že na počítači netrávia čas iba hráči. Niekoľko to má v náplni práce, iný zas pozera iba na svoj e-mail a sleduje bežné veci. No a niekoľko jednoducho nemal to šťastie obdržať zdravé ruky a preto je pre neho práca na počítači dosť náročná, ba až nemožná. Možno ste sa už stretli s takzvanými ergonomickými myšami, ktoré sú upravené pre l'udí, ktorí trávia za týmto zariadením množstvo času alebo na ňom prostre pracovať nemôžu. S týmto typom myší prichádza aj spoločnosť Logitech, ktorá je na poli počítačových periférií už dlho jedným z najväčších a najznámejších hráčov. Modelové označenie tejto ergonomickej hračky je MX ERGO a my sa na ňu v recenzii pozrieme.

### Balenie, spracovanie a dizajn

V balení sa toho veľa nenachádzalo. Našiel som tam len myš, napájací kábel

na nabíjanie, používateľskú príručku a jedno malé USB, ktoré slúži na pripojenie do počítača. Na zadnej strane krabice môžeme vidieť trochu rozsiahlejší popis produktu a nejaké jeho obrázky.

Čo sa týka materiálu, z ktorého je myš vyrobená, na povrchu je to prevažne pogumovaný plast, pričom na spodnej

strane je kovový plech slúžiaci na polohovanie myši. Spracovanie MX Ergo je na dotyk celkom pohodlné.

Dizajn produktu by som opísal ako obyčajný a zároveň aj zvláštny. Obyčajný preto, že sa podobá na väčšinu bežných ergonomických myší, no zvláštny je hlavne pre l'udí, ktorí sa s týmto typom periférií





nestretávajú. Disponuje základnými tlačidlami vrátane skrolovacieho kolieska. Pri ňom je tlačidlo slúžiace na prepínanie medzi zariadeniami, s ktorými myš pracuje. Vedľa ľavého tlačidla sú umiestnené dve ďalšie na prepínanie dopredu a dozadu a tesne nad trackballom je ešte jedno, ktoré prepína medzi normálnym a presným režimom používania trackballu. Na spodnej strane myši je ešte tlačidlo na zapínanie a vypínanie samotného zariadenia. Nachádza sa tam aj veľký odnímateľný kovový plech, ktorý pokrýva väčšinu povrchu myši.

## Požívanie

Musím podotknúť, že takúto myš som držal prvýkrát v živote a nemal som s podobným typom zariadenia žiadne skúsenosti. Aj tak si myslím, že je veľmi pohodlná, veľmi rýchlo si na ňu človek zvykne a naučí sa ju ovládať. Určite však viete, že trackball a všeobecne takýto typ myší nie je určený na hranie. Pohyb kurzorom je možný iba s pomocou trackballu, čo

znamená, že v hrách by bolo naozaj náročné obzerať sa, mierit' a podobne.

To však nie je mínusom, keďže myš bola navrhnutá pre ludí, ktorí za počítačom trávia množstvo času alebo je pre nich používanie normálnej myši nepohodlné, prípadne znemožnené v dôsledku nejakého zdravotného problému.

Logitech tu totiž stavil hlavne na komfort a jednoduchosť. Spodok myši tvorí magnetom uchytený a gumou potiahnutý kovový pliešok, ktorý je protišmykový a zároveň polohovateľný, čo znamená, že myš môžete mať naklonenú v dvoch uhloch, kde, samozrejme, pevne drží.

Presnosť trackballu je nad moje očakávania, no ak by ste s ňou mali nejaký problém, pri trackballe sa nachádza tlačidlo, ktoré ho prepne do tzv. precízneho režimu. Ten spomalí pohyb kurzora po obrazovke, čo vám umožní vyššiu presnosť.



## Záverečné hodnotenie

Od MX Ergo som toho naozaj veľa neočakával, no myš ma príjemne prekvapila.

Zákazníka pri jej kúpe zaujme najmä jej pohodlnosť, presnosť, výdrž batérie, párovateľnosť s viacerými zariadeniami (s pomocou USB prijímača a Bluetooth) a jednoduchosť. Svojou ergonomickou konštrukciou zaťažuje naše svaly a všeobecne našu ruku až o 20 % menej ako bežná myš. To všetko môžete mať za približne 85 eur.

Matúš Kuril'ak



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	85€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + komfort
- + presný trackball
- + výdrž batérie
- + polohovateľný plech
- hmotnosť

### HODNOTENIE:



## ASUS Zephyrus S GX701

PRENOSNÝ STROJ NA CESTY BEZ KOMPROMISOV



**Rad herných notebookov Zephyrus v sebe zahŕňa to najlepšie, čo Asus dokáže v súčasnosti v segmente prenosných zariadení ponúknut'. Samotné telo dokáže strhnúť pozornosť okoloidúcich a vnútornosti vôbec nezaostávajú. Spomínaný model v najvyššej konfigurácii, ktorého cena sa pohybuje okolo 3500€, dorazil aj k nám do redakcie a my sme ho podrobili testom. Ako si počínať môžete dočítať v nasledujúcich riadkoch.**

### Obsah balenia a prvý dojem

Zephyrus S prichádza v naozaj elegantnom balení zloženého z dvoch častí. V prvej nájdeme nabíjačku a externú webkameru, zatiaľ' čo v druhej samotné zariadenie a manuály. Rozmery zariadenia sú 399x272x187mm a váha je 2700 gramov.

Na prvý pohľad nás upúta čierne celokovové telo a extravagantný medený pásik, ktorý dotvára prechod medzi vekom a základňou. Po otvorení veka si

všimneme neštandardné umiestnenú klávesnicu, ktorá je posunutá smerom bližšie k používateľovi. Na pravej strane od klávesnice sídlí touchpad, ktorý vieme prepnúť do režimu numpadu pomocou tlačidla na klávesnici. Posun klávesnice je daný snahou o zlepšenie chladenia. Na klávesnici sa píše vcelku pohodlne, avšak nie je tak dobrá ako by človek čakal.

Vzdialenosť medzi klávesami je trochu krátka, rovnako ani hmatová odozva nie je výrazná. Osobne mi chýba podložka pod ruky z predošej generácie Zephyrusu. Vhod určite prídu aj FN skratky, ktoré poskytnú rýchly prístup k multimediálnym funkciám.

Nad klávesnicou je veľký perforovaný kovový plát s RGB podsvieteným ROG logom v strede. Priamo pod ním sú umiestnené ventilátory, ktoré nasávajú chladný vzduch zvonka. Rovnako po zdvihnutí veka sa naspodku základne vytvorí štrbina pre nasávanie vzduchu.

Výrobca oproti predošlému modelu osadil aj hardvérový ovládač hlasitosti. Napriek tomu by sme mohli nájsť' veľa podsvietených prvkov ako napríklad klávesnicu, ROG logo nad klávesnicou a na veku a ďalšie.

Konektivita je naozaj pokročilá. Po bokoch nájdeme 5x USB porty (1x 3.1 Gen2 typ C s DisplayPortom a napájaním, 1x 3.1 Gen1 typ C, 1x 3.1 Gen2 typ A, 2x 3.1 gen1 typ A), HDMI 2.0b port, kombinovaný 3.5mm Jack, zámok Kensington a napájací konektor. Bezdrôtová konektivita pozostáva z 802.11ac 2x2 WLAN a Bluetooth 5.0.

V tele sú osadené dva reproduktory, jeden na ľavom boku pri klávesnici a druhý na pravom boku pri touchpade. Vzhľadom na ich veľkosť poskytnú solídne basy a vyvážené stredy a výšky pri 50% hlasitosti. So stúpajúcou hlasitosťou, kvalita výstupu jemne klesá. Reproduktory bez problémov ozvučia stredne veľký herný brloh.

## Displej so skvelými farbami

Čo sa zlepšilo oproti predošej generácii je displej, respektíve rámčeky okolo neho. Po bokoch a navrchu boli zmenšené len na nutné minimum, čo je výborný krok vpred. Bolo nutné urobit' ústupok v podobe odstránenia webkamery z vrchnej časti, avšak Asus v balení pribalil externú webkameru, ktorá sníma vo FullHD pri 60 snímkach za sekundu. Spodná brada žiaľ stále zostala. Asus osadil 17.3" palcový FullHD IPS displej s obnovovacou frekvenciou až 144Hz a odozvou len 3ms. Farby panela pokryvajú 100% sRGB gametu. Nezabudlo sa ani na podporu G-Sync. Na displej je radosť' sa pozerať', má verné farby a dobré pozorovacie uhly. Ak by niekomu neboli farby po chuti, dokáže si ich v aplikácii ROG upraviť'.

## Výkon na rozdávanie

ROG Zephyrus S prichádza v mnohých konfiguráciách, ktorých cena sa pohybuje približne od 2200 do 3500 eur. Nami testovaná konfigurácia v sebe skrýva mobilný procesor Intel Core i7-8750H a grafickú kartu Nvidia GeForce RTX 2080 Max-Q 8GB. Max-Q verzia RTX2080 sa od tej desktopovej líši v nižšom takte jadra a pamäti. Osadená operačná pamäť je 24GB, pričom 8GB je integrovaných na základnej doske. Vaše dátu si budeme môcť' ukladať' na 1TB PCIe x4 gen3 SSD. Zariadenie prichádza s predinštalovalým Windowsom 10.

Notebook bol počas testovania pripojený do elektrickej siete a mal nastavený napájací režim Turbo. Už len pri pohl'ade na konfiguráciu je jasné, že Zephyrus S v tejto konfigurácii zvládne aj nové hry na najvyššie detaily a ani sa pri tom veľ'mi nezapotí, čo sa v testoch potvrdilo. Je veľ'mi potešujúce, že aj pri vyššej teplote, ktorá sa pohybovala v okolí 90 stupňov, si procesor zachoval takt 3.9GHz napriek všetkým jadrami. Klávesnica



je dokonale odizolovaná od zbytku tela, a teda sa klávesy nezahrievajú.

Ventilátory sa síce roztočili na maximálne otáčky, ktoré bolo aj znateľne počut', no reproduktory a slúchadlá ich bez problémov prehlušia.

Netreba zabudnúť' ani na rôznorodý softvér od Asusu, ktorý ponúka úpravu zvuku reproduktorov, zmenu výkonového režimu, prispôsobenie farieb displeja a mnoho ďalších.

Batéria s kapacitou 76Wh nie je žiadnym velikánom, avšak ide o posun vpred oproti 50Wh batérii z predošej generácie, ktorá

na tom bola s výdržou veľ'mi zle. Počas testu sa nám podarilo surfovať' webom, s využitím WiFi a 50% podsvietenia, asi 3 hodiny. Je potrebné spomenúť', že maximálny výkon notebooku sa odomkne až po pripojení do elektrickej siete.

## Záverečné hodnotenie

Notebook Asus Zephyrus S je skvelým strojom, ktorý pokryje vaše herné chút'ky na najbližších pár rokov. Aj napriek tomu, že sme mu v recenzii vytkli mierne nedostatky, treba podotknúť', že ide o herný stroj, ktorý má predovšetkým zaujať' svojím displejom a výkonom a to robí Zephyrus S skvelo. Cenovka je vyššia, to je pravda, no ak potencionálny zákazník rozmýšľa nad týmto zariadením, cena je pravdepodobne to posledné, čo ho zaujíma.

Lukáš Bátor

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Asus	3500€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon	- batéria
+ displej	- bez čítačky SD kariet
+ konektivita	
+ dizajn	
+ G-Sync	

### HODNOTENIE:



# Genesis Zircon 330 + Genesis Carbon 500 XXL TANK

BEZDRÔTOVÁ MYŠ NIELEN NA HRANIE



Spoľahlivosť Genesis nás už viac krát presvedčila, že solídné herné príslušenstvo nemusí stáť príliš veľa peňazí. Tentokrát sme sa mohli bližšie pozrieť na nový prírastok do rodiny herných myší, ktorým je model Zircon 330. Ten nám Genesis zapožičal na test spolu s veľkou podložkou Carbon 500 XXL, ktorú sme už testovali aj s myškou Xenon 330. Dnes sa teda pozrieme na to ako si táto kombinácia vedie v boji o nenáročného hráča.

### Balenie

Balenie je tradične jednoduché a tak ani nie je veľmi o čom písat'. Myš je zabalená v peknej šedo-červenej krabici, typickej pre produkty Genesis. Na obale potom ešte výrobca popisuje najväčšie prednosti myšky, ako sú napríklad

vstavaná batéria, mikrospínáče Huano so životnosťou viac než 5 miliónov kliknutí či teflónové klzáky. Vo vnútri už potom nájdete len to najnutnejšie, teda samotnú myš, nabíjací micro-USB kábel a leták s návodom na použitie.

### Dizajn a konštrukcia myši

Z pohľadu dizajnu sa myš podľa mňa podarila a mne osobne sa páči. Genesis osviežil čierny plast tenkými červenými linkami a textúrovaným povrchom po stranach myšky a na zadnej strane umiestnil podsvietené logo, ktoré je možné tlačidlom vypnúť. Nabíjací konektor je zapustený medzi hlavnými tlačidlami, čo myši dodáva agresívnejší výraz. Jednotlivé komponenty spolu pekne lícujú a nič nevŕzga ani pri silnejšom stlačení.

Pochvalu si taktiež zaslúži symetrický dizajn, takže myš bude sedieť aj v ľavej ruke. Iba navigačné tlačidlá „vpred a vzad“ sa budú ľavákom používať trochu horšie, ale tak je tomu asi u každej myšky. Na spodnej strane sa ešte okrem teflónových klzákov nachádza prepínač na vyplutie myši a otvor pre umiestnenie nano-USB prijímača, čo určite chválim.

Po stránke konštrukcie, by som už nejaké výhrady mal. Tie sa týkajú hlavne tlačidiel, ktorých je na myši celkovo 7. Výrobca sa chváli použitím kvalitných mikrospínáčov Huano na hlavných tlačidlách, avšak u ľavého tlačidla bolo klikanie sprevádzané akýmsi zvláštnym „dutým“ zvukom a pôsobilo tak trochu neprirozene. U pravého tlačidla bolo klikanie v poriadku a pocitovo o dost' jemnejšie. Je treba povedať, že tento



neduh nemal žiadny vplyv na funkčnosť myši a je možné že sa u iných kusov nemusí objavíť. Napriek tomu to ale, aspoň u mňa, trochu kazí celkový dojem z používania myšky. Taktiež tlačidlá pre navigáciu vpred a vzad majú veľmi nevýrazný chod, čo mi ale prekáža podstatne menej, ked'že tieto na myši používam minimálne.

## Dojmy z používania

Pre snímanie povrchu myš využíva, podobne ako nedávno testovaný model Xenon 330, optický senzor PAW3212 s rozlíšením až 3600 DPI. To je potom možné jednoducho nastaviť pomocou tlačidla v 4 úrovniach - 800, 1600, 2400 a 3600 DPI. Čo sa teda týka samotného senzora, tu je myš vybavená celkom slušne. Problémy však robí práve bezdrôtový koncept myši. Napriek papierovo slušným parametrom je celková presnosť a odozva myšky horšia a hranie napríklad rýchlych FPS hier bolo mestami skôr trápením. Je však zbytočné sa nad tým pozastavovať, predsa sa len jedná o lacnú bezdrôtovú myš a konkurenti v tejto cenovej hladine na tom nebudú o

nič lepšie. Je však na zamyslenie, či sa pri tak nízkom rozpočte oplatí uvažovať nad bezdrôtovou myšou alebo zobrať káblovú, napríklad nedávno testovaný Xenon 330, ktorý dokáže poskytnúť podstatne lepšie herné zážitky. Dosah bezdrôtového prenosu je u Zircon 330 udávaný do 10 metrov, čo je viac než dostatočná hodnota. Rovnako je veľmi dobrá aj výdrž vstavanej 750mAh batérie, ktorá podľa výrobcu vydrží na jedno nabítie až jeden mesiac. To sa mi sice počas testovania nepodarilo overiť, pretože som myš používal kratší čas. Avšak, ked'že sa mi ju počas asi 2 týždňového testu nepodarilo vybit', nie je dôvod tomu neveriť. Myš je taktiež možné používať aj počas nabíjania, ktoré by vzhľadom na kapacitu batérie mohlo trvať približne 2 hodiny, výrobca však dobu nabíjania nikde neudáva.

## Naše hodnotenie a záver

Genesis Zircon 330 je celkom slušná bezdrôtová myš. Ponúka pekný dizajn, ergonomicky neutrálny tvar či výbornú výdrž na jedno nabítie. Problém nastáva ak od nej budete očakávať výkony herných

myší. Vtedy paradoxne dopláca na svoju nízku cenu, za ktorú nie je možné vyrobiť bezdrôtovú myš na hranie. Ak ale hry hráte len občas a na kvalite a presnosť snímania vám až tak veľmi nezáleží, môže byť aj Zircon 330 dobrou vol'bou. V čase písania recenzie začínala jej cena v slovenských obchodoch približne od 17,- eur, čo je naozaj dobrá ponuka.

Miroslav Marušin



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	17€

### PLUSY A MÍNUŠY:

- |                       |                                       |
|-----------------------|---------------------------------------|
| + kvalita konštrukcie | - nepresná pri hraní rýchlejších hier |
| + dizajn              |                                       |
| + ergonomicky         |                                       |
| + neutrálny tvar      |                                       |

### HODNOTENIE:



## WD Green PC SSD 2.5" 480GB

SSD AJ PRE TIE NAJNIŽŠIE ROZPOČTY



Značke WD sa na poli úložného priestoru darí už nejaký ten rok. Preto ju asi netreba veľmi predstavovať, nakol'ko sa s ňou už určite, či vedome alebo nevedomky, stretol každý rozhladenejší človek. WD je na poli dátových úložísk jedným z najväčších hráčov a diskov tejto značky sú v miliónoch zariadení po celom svete. Od tých najvýkonnejších a najrýchlejších SSD diskov, po HDD s kapacitami, ktoré si ešte pred pár rokmi nevedeli predstaviť ani najväčší nadšenci, WD toho ponúka veľa a zaujímavého. No čo ak nemáte túžbu, potrebu, či rozpočet mať vo vašom zariadení ten najvýkonnejší, či najrýchlejší disk, no pozeráte sa skôr na tie najlacnejšie kúsky? Odpoved'ou môže byť WD Green.

WD Green je rada HDD a SSD produktov, ktoré sú určené pre menej náročných používateľov, či tých s tesnejšími rozpočtami. To, že ide o lacnejší kúsok však neznamená, že nemá čo ponúknut' aj na poli rýchlosťi, nakol'ko ide stále o SSD, ktoré aj pri najmenšej snahe pokorí v rýchlosťach bežné harddisky. Mimo WD Green, teda zelenej sérii, ponúka táto spoločnosť ešte SSD disky z radov Blue a Black. Blue, teda modrý rad, je určené už náročnejším používateľom, ktorí potrebujú nielen vyššie rýchlosťi čítania, ale už aj zapisovania a pritom sa im hodia aj veľké kapacity. Nakoniec, Black modely patria výkonom ku úplnej špičke, po ktorej siahajú najmä nadšenci a profesionáli, no cenovkou môžu stále odrádzat' bežných používateľov.

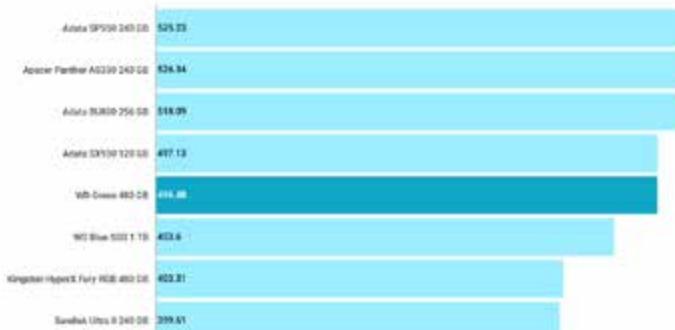
### Obal, prvé dojmy a spracovanie

Interné počítačové disky sa nepotrebuju predvádzat' a predávať na základe dizajnu, a preto je aj celý obal tohto disku veľmi striedomy. V kombinácii bielej a zelenej je balenie dostatočne profesionálne a moderné, na to aby presvedčilo vásajúcich zákazníkov s menším rozhladom, že ide o správnu vol'bu. Vnútri sa nachádza samotný 2.5 palcový disk a malá brožúrka s informáciami.

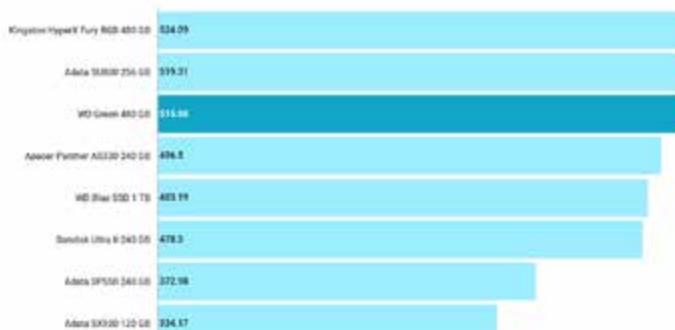
### Avizované parametre

Po stránke rýchlosťí sl'ubuje obal disku WD Green PC SSD rýchlosť až 545 MB/s, no musíme podotknúť, že spomenutá rýchlosť je udávaná len k schopnostiam čítania dát

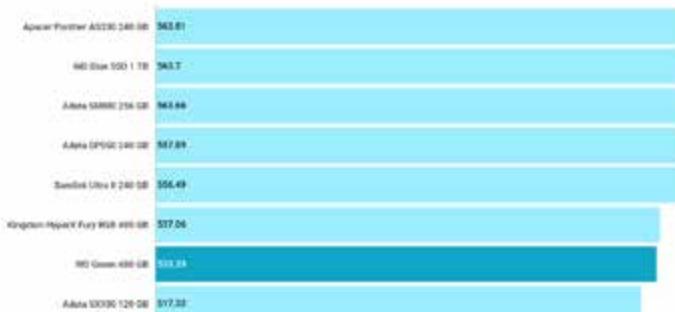
## Anvil's Storage Utilities čítanie (mb/s, viac je lepšie)



## AS SSD Benchmark čítanie (mb/s, viac je lepšie)



## ATTO Disk Benchmark čítanie (mb/s, viac je lepšie)



a nie zapisovania. Kebyže WD spomínaľo aj rýchlosť zapisovania, číslovka by už zd'aleka nepresiahla hodnotu 500 MB/s, no v praxi to disku nie je možné výčítať'. WD sa sice nechváli nižšími ako tradičnými SSD rýchlosťami pri zapisovaní, no vzhľadom na cenu a pozíciu SSDčka ako entry-level produktu to ani veľ'mi nepotrebuje.

## Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný.



Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakovane 10 krát a výsledok je ich priemer.

## Zhrnutie

WD Green PC SSD nie je žiadna novinka. Ani prevratná, ani úžasná po stránke rýchlosťí.

No ide o rokmi overený produkt, ktorý sa najmä teraz stáva natol'ko



cenovo dostupným, že bežným l'ud'om sa už naozaj neoplatí premýšľať nad tradičným harddiskom.

Takmer 500 GB obstojne rýchleho SSD úložiska za niečo viac ako 50 eur nebola pred pár rokmi nič viac ako fantasmagória.

Pokiaľ chcete za malý peniaz zrýchliť svoj starší notebook či počítač, nie je absolútne nad čím váhat'.

*Daniel Paulini*

## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
WD	56€

## PLUSY A MÍNUSY:

- + dobré rýchlosťí čítania
- + perfektný pomere cena/kapacita
- mierne nižšie rýchlosťi zapisovania

## HODNOTENIE:



# EVOLVEO StrongPhone G6

ČESKÝ SILÁK, KTORÝ PREŽIE AJ TO NAJHORŠIE



Česká firma EVOLVEO, pôsobiaca na trhu od roku 2005, nazbierala za roky svojho pôsobenia mnoho skúseností. Okrem zaujímavých riešení pri niektorých svojich produktoch a tiež lákavému pomeru ceny a výkonu sa EVOLVEO zameriava aj na špecifické segmenty trhu, ktoré nemajú veľké konkurenčné obsadenie. Rovnako je to aj v prípade odolných telefónov, kde tento výrobca ponúka až sedem rôznych modelov. Do redakcie k nám tentokrát zavítal EVOLVEO StrongPhone G6.

### Obal a jeho obsah

Toto robustné zariadenie prichádza zabaléne v peknej krabici z tvrdého papiera. Vo vrchnej časti krabice je hned' navrchu umiestnený telefón, pod ním sa nachádza oddelená časť krabice,

obsahujúca produktovú dokumentáciu, nabíjací adaptér, kábel typu USB-C, slúchadlá na 3,5 mm jack, ochrannú fóliu na displej a malý kovový pin na vysúvanie zásuvky na SIM karty. Balenie je jednoduché, no jeho obsah je bohatý.

### Prvé dojmy a spracovanie

Už počas prvého potažkania a prehliadnutia pôsobí telefón robustne. Tlačidlá hlasitosti a uzamykania telefónu spolu s programovateľným tlačidlom





na ľavej strane jemne hrkajú. Po kontaktovaní oficiálneho servisného strediska firmy EVOLVEO nám technik potvrdil, že toto hrkanie je úplne v poriadku a nejedná sa o výrobnú ani dizajnovú chybu. Rámová konštrukcia telefónu "SolidStone" je vyrobená špeciálnou technológiou za použitia zlatiny titánu, boky telefónu sú pogumované a pripravené absorbovať energiu z nárazov, displej poskytne ochranu Gorilla Glass 3. Telefónu tiež nechýbajú ani krytky slúchadlového jacku, zásuvky na karty SIM a microSDHC a tiež USBčko.

## Vizuál a hardvér

Na prednej strane telefónu sa nachádza 5,72-palcový displej s rozlíšením 1440x720 pixelov, malá kamera, reproduktor a signalizačná dióda, na zadnej strane nájdeme fotoaparát s bleskom a typický androidovský snímač odtlačkov prstov. Na bokoch telefónu sú umiestnené tlačidlá hlasitosti, zapnutia/vypnutia telefónu a jedno programovateľné tlačidlo, ktoré má naozaj široké využitie.

Srdcom telefónu je spolu s čipsetom Mediatek MT6739V aj 64-bitový procesor Mediatek, ktorý má štyri ARM jednotky (jadrá) Cortex A53, bežiace na frekvencii 1,5 GHz. Telefón disponuje 2 GB RAM, čo je v dnešnej dobe už veľmi málo. Vnútorná pamäť telefónu je 16 GB, možnosťou vloženia pamäťovej karty typu microSDHC je rozšíritel'ná až o ďalších 128 GB. Používateľ však musí mať na pamäti, že pamäťová karta sa vkladá do slotu na SIM kartu, nie je teda možnosť mať v telefóne vložené obe SIM karty a pamäťovú kartu naraz. Veľká výhoda telefónu spočíva v 5000 mAh vstavanej batérie, ktorá používateľa nesklame a nenechá ho v krízovej situácii bez telefónu. Táto veľká batéria sa sice nabíja pomerne dlho, avšak za noc sa bezproblémovo dobije doplna. K bezdrôtovej výbave telefónu patrí Wi-Fi, Wi-Fi hotspot, NFC, Bluetooth 4.2, GPS, FM rádio a E-kompas.

Pre maximálnu spol'ahlivosť na zariadenie počas krízovej situácie spĺňa EVOLVEO StrongPhone G6 normy IP69 a vojenský štandard MIL-STD-810G:2008. Telefón je teda prachotesný, neprekáža mu piesok a je odolný voči ponoreniu v dvojmetrovej vode po dobu 60 minút, ktorá môže mať teplotu až 80°C, a zvládne ešte oveľa viac.

Spomínaný vojenský štandard vyžaduje, aby bol telefón navýše odolný voči vlhkosti a ľadu, hrdzi, plesniam, prostrediu s vysokou koncentráciou solí, náhlym zmenám teploty, prostrediu so zniženým tlakom vo veľkých nadmorských výškach, prudkým zmenám teploty a počasia, pádom z minimálne 1,2 metra, otrason a vibráciám a teplotám od -20°C do 55°C.

## Softvér a používanie

Telefón ponúka už osvedčený Android 8.1, ktorý nie je výrobcom upravovaný. Operačný systém je svižný a pri bežnom používaní je výkon zariadenia dostačujúci. Telefón sme podrobili syntetickým testom výkonu i testu výkonu v hrách. Výsledky syntetických testov sú priemerné, avšak cielová skupina zákazníkov nebude tá, ktorá si želá mať najväčšejší hardvér v telefóne, a tým pádom aj vysoké benchmarkové výsledky, ale skupina zákazníkov menej náročných (niekedy až laikov) na hardvér, preferujúcich nerozbitnosť takéhoto zariadenia.

Hardvér telefónu umožňuje hranie nenáročných hier. Potešilo nás, že graficky naozaj pekný Asphalt 8 zvládol telefón plynulo, na najnáročnejšie hry, ako je napríklad PUBG či NFS, však už hardvér nestačí a tieto hry sekajú a nie sú pohodlne hratel'né.

Z hľadiska zábavy je však veľmi príjemný sledovanie videí na YouTube. Vďaka veľkému displeju s peknými farbami a naozaj dobrému, hlasnému reproduktoru je pozeratie videí veľmi zábavné. 13-megapixelový fotoaparát postačí na



najnutnejšie fotografovanie, v ničom však nevyniká a fotografie sú priemerné.

EVOLVEO do tohto modelu implementovalo tiež funkciu rozpoznávania tváre, ktorá má na starosti odomykanie telefónu. Táto funkcia je súčasťou pomalšia, avšak je celkom spol'ahlivá, telefón tvári používateľa rozoznáva aj v šere a fotografiu sa nám nepodarilo telefón odomknúť.

## Zhrnutie

Trh aktuálne neponúka žiadne ultra výkonné zariadenie spĺňajúce prísné normy, ktoré toto zariadenie spĺňa, a hoci použitý procesor a vel'kost' RAM pri tomto zariadení dnes už bežne nájdeme v telefónoch za zhruba sto eur, treba si uvedomiť, že použité komponenty majú nízku spotrebú energie a tento fakt prispieva k dlhej výdrži batérie. Na EVOLVEO StrongPhone G6 sa môžete v akejkol'vek situácii naozaj úplne spol'ahnúť.

Miroslav Beták

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
EVOLVEO	170€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ veľká kapacita batérie	- len 2 GB RAM
batéria štandardy IP69 a MIL-STD-810G:2008	slabší fotoaparát
	príbalené handsfree je podpriemerné

### HODNOTENIE:



# ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive 2 TB

DÁTA VŽDY SO SEBOU A VŽDY BEZPEČNE



Mať všetky potrebné a dôležité dátá vždy so sebou je nielen príjemné, ale častokrát kritické. Čo l'udí preto vsádza na cloud a pohodlný prístup ku svojim dátam z ktoréhokoľvek kúta sveta za pomoci internetu. No mať dátá uložené v cloude nemusí byť vždy to najlepšie riešenie, či už ide o obavy z bezpečnosti, akokoľvek kvalitný cloud používate, alebo aj frustráciu z pomalého sťahovania a uploadovania dát na miestach, kde nie je dostupný naozaj rýchly internet. Oba tieto problémy, aspoň na prvý pohľad, rieši externý disk ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive, no na koncový verdikt si musel prejsť podrobným testovaním.

Takmer každý bežný človek so sebou nosí nejakú formu úložiska, či už ide o kompaktné a praktické USB kl'úče, ktoré

sa môžu ľahko stratit' medzi kl'účmi na kl'účenke, malé prenosné disky, alebo prinajhoršom interné a MicroSD úložisko na smartfónoch. Takmer každé z týchto

riešení má svoje výhody aj nevýhody, hoci len interné úložisko na dostatočne zabezpečenom smartfóne ponúka akú-takú ochranu proti neželanému

### Cena za 1GB (cena 1GB/eur, menej je lepšie)



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



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



prelomenu bezpečnosti. V spoločnosti Lenovo si očividne povedali, že o naozaj bezpečné úložisko by mohli mať záujem aj ľudia vyžadujúci väčšiu kapacitu ako pári desiatok, či prinajlepšom stoviek gigabajtov. A presne preto existuje už na prvý pohľad zaujímavý disk menom ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive.

## Obal, prvé dojmy a spracovanie

Tento disk je zameraný najmä na firemné a profesionálne použitie, a preto nie je prekvapením, že je dodávaný v obyčajnej kartónovej krabičke. V nej sa nachádza samotný disk, mäkké vrecko na ochranu disku pri prenášaní, Y-kábel na pripojenie k menej výkonným zariadeniam disponujúcim iba USB 2.0 portmi a vždy prítomné brožúrky.

Pri zodvihnutí disk prekvapí o niečo väčšou váhou, ktorá sa dá pripísat najmä jeho robustnejšiemu zovňajšku a tiež nutnosti zakomponovať hardvérové tlačidlá na ovládanie. O pári gramov výššia váha ale skôr poteší ako odradí od ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive, nakoľko tento produkt nie je určený do rúk ultramobilných používateľov, ale skôr na denné používanie v menej šetrných podmienkach.



## Avizované parametre

Celkovo váži ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive okolo 200 gramov a s rozmermi 19,2 x 12,2 x 8,6 cm je už na hranici toho, čo sa dá označiť ako disk do vrecka, no stále by sa mal bez problémov stratiť v pracovnej brašne. Vo vnútri tohto modelu sa nachádza 2.5 palcový disk Seagate Barracuda ST2000LM015. To znamená hodnoty 5400 RPM, 128 MB vel'kost' vyrovnávacej pamäte a kapacitu 2TB. Dostupné sú, samozrejme, aj modely s nižšími kapacitami a cenovkami, no pri externých hard diskoch je kapacita 2TB vel'mi slušná a mala by poslužiť dlhé roky. A hoci nie je samotný použitý hard disk takmer níčim výnimočný, v Lenovo išlo skôr o nasledovný bod, ktorému sa budem venovať, ako o extrémne rýchlosťi, či najnižšiu možnú váhu.

## Bezpečnosť a jednoduchosť používania

Ako je možné vidieť hned' na prvý pohľad, tento disk nie je iba obyčajnou externou pamäťou, ktorú si ktokoľvek pripojí k počítaču a môže ju ihned používať. Pre ochranu používateľských dát je tento disk vybavený dvoma separátnymi riešeniami zabezpečenia, digitálnou ochranou vo forme 256-bitového šifrovania a elektronickou ochranou prostredníctvom fyzickej numerickej klávesnice. Po pripojení disku k počítaču sa rozsvieti červená kontrolka, ktorá informuje o uzamknutom stave disku. Ten sa k počítaču pripojí až po zadaní správneho PIN kódu, po ktorom sa aj indikátor rozsvieti na zeleno. ThinkPad USB 3.0 Secure disponuje zabudovaným systémom ochrany a deštrukcie dát, ktorý funguje v dvoch krokoch. Prvý krok, uzamknutie disku po ktorom je nutné ho odpojiť od zariadenia a znova pripojiť sa zapne po šiestich neúspešných pokusoch. Druhým, drastickejším krokom, je automatická deštrukcia šifrovacieho klíča po päťdesiatich neúspešných zadaniach PIN-u, čím sa stanú údaje na disku nečitateľnými a na ďalšie fungovanie je potrebné úplne formátovanie. Celé ovládanie PIN kódov, administrátorský

prístup a nastavenie uzamknutia v prípade nečinnosti je nastaviteľné priamo cez klávesnicu na disku a nie je preto nutné inštalovať akýkolvek softvér na žiadnenie počítač. To je na jednej strane mierne komplikovanejšie, nakoľko zžiť sa so všetkými kombináciami stlačení potrebných na nastavenie podrobností nie je až také l'ahké, no na druhú stranu je vd'aka tomu disk ešte bezpečnejší.

## Testovanie

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

Samozrejme, treba myslieť na fakt, že rýchlosťi disku boli určite ovplyvnené aj nutnosťou šifrovať a dešifrovať dátu pri ich zapisovaní a čítaní, no aj napriek tomuto medzikroku obstál ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive medzi inými externými hard diskami celkom obstojne.

## Zhrnutie

ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive nie je ten najľahší, najkrajší a definitívne nie najlacnejší externý disk na trhu. No nevieme v redakcii o inom, bežne dostupnom riešení, ktoré ponúka taký stupeň bezpečnosti od renomovanej značky. Pokial' naozaj tŕpnete, či sú vaše dátá pri prenose v bezpečí a máte peniaze navyše, potom by vás práve ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive mohol zaujímať.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	250€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + robustná konštrukcia
- + obrovský dôraz
- + netreba inštalovať
- spočiatku
- komplikovanejšia obsluha
- vyššia cena
- žiadnenie softvér

### HODNOTENIE:



## WD Blue SN500 500GB M.2 NVME SSD

KONEČNE CENOVO DOSTUPNÉ NVME SSD



Je prekvapivé, ako rýchlo niekedy postupujú technológie a ako rýchlo sa produkty, ktoré boli len záležitosťou úplných nadšencov, stávajú dostupnými aj pre bežných ludí. Touto vetou som len nedávno začínať recenziu na disk WD Blue vo formáte M.2. Pridge mi nadmieru vtipné, že od jej publikácie ubehlo len päť týždňov a ku mne sa na otestovanie dostať jeho priamy nástupca. Ponúkajúci konečne nielen M.2 formát, ale aj NVMe rýchlosť, ktoré tento konektor podporuje.

Disky z rady Blue SN500 sú vcelku čerstvou novinkou, ktorou sa WD pokúša oslovit stále náročnejších používateľov, ktorí však nevidia dôvod, či potrebujú platiť za úplnú špičku ako kúsky WD Black SN750, či modely od nemenovanej konkurencie známe pod označením

EVO, alebo PRO. SN500 stále ponúka formát disku M.2 2280, no na rozdiel od svojho predchadcu netrpi neduhom limitácie SATA III rýchlosťami, no ponúka už prepojenie PCIe Gen3 x2.

Úplnou špičkou je sice prepojenie PCIe Gen3 x4, využívajúce všetky štyri PCIe linky na tok dát, a ponúkajúce tak rýchlosť až okolo 3500 MB/s, no SN500 sa neradí medzi "profi" produkty, ale snaží sa ponúknut' viac ako štandardné rýchlosť aj bežným používateľom.

### Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, už tradične, v moderne ladenej grafike, v kombinácii bielej a modrej, hrdo hľásia tie najdôležitejšie informácie ako rýchlosť čítania až do 1700 MB/s, 500 GB

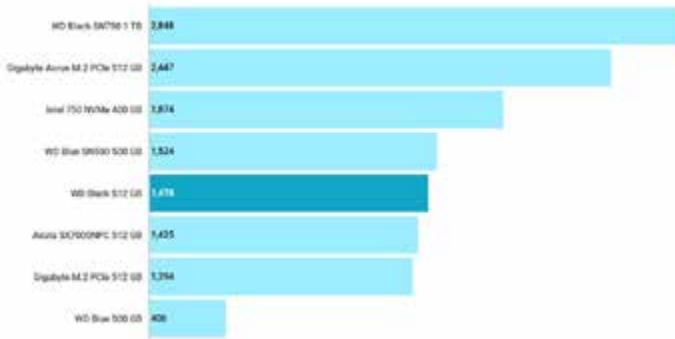
kapacitu, či podporu NVMe. Pozornejšie oči ešte na prednej strane zachytia zmienku o 5 ročnej záruke a použití 3D NAND architektúre, no inak toho viac zaujímavého na celom obale nie je.

Vnútri krabičky menších rozmerov sa však stále nachádza to najhlavnosťie - nový disk a vždy prítomná malá brožúrka s právnickými a záručnými informáciami.

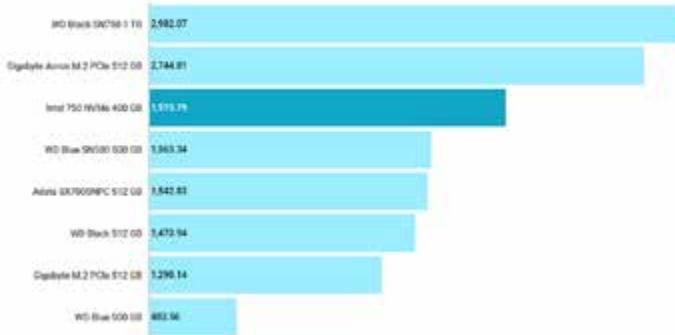
### Komponenty disku a avizované parametre

Spoločnosť SanDisk, ktorá pre WD vyrába pamäťové čipy, odkúpili ešte v roku 2015, no odvtedy pokročili nielen na poli architektúry čipov, ale aj ovládačov. Pamäte sú pri diskoch

## Anvil's Storage Utilities čítanie (mb/s, viac je lepšie)



## AS SSD Benchmark čítanie (mb/s, viac je lepšie)



z rady SN500 vyrábané na báze 3D NAND architektúry, čo môže znamenat' mierne kratšiu životnosť, či menšie rýchlosť ako SLC a MLC pamäte, no ide o ovel'a lacnejší a rýchlejší proces.

V konečnom dôsledku tak majú zákazníci prístup k rýchlym diskom za nižšiu cenu a kompromis na poli rýchlosť, či životnosti nie je až natol'ko citel'ny. Po stránke ovládačov pri svojich diskoch už WD nie je odkázané na komponenty od iných spoločností ako Marvell, či Micron, ale vyvíja a vyrába svoje vlastné ovládače. Interne vyvinutým kúskom sú osadené všetky disky z radu SN750, čo opäť o niečo zefektívnuje výrobu a

znižuje koncovú cenu. Nehovoriac o tom, že jedna spoločnosť vyrábjajúca nielen svoje pamäte, ale aj ovládač špecificky pre ne, znie ovel'a lepšie ako používanie štandardných kúskov od iných firiem, dizajnovaných byť kompatibilnými s čo najväčším množstvom pamäťových čipov. WD preto pri 500 GB modeli, ktorý sme aj testovali, sl'ubuje rýchlosť až 1700 MB/s pri čítaní, 1450 MB/s pri zapisovaní a životnosť disku 300TBW, čo ho radí už medzi profesionálnejšie kúsky.

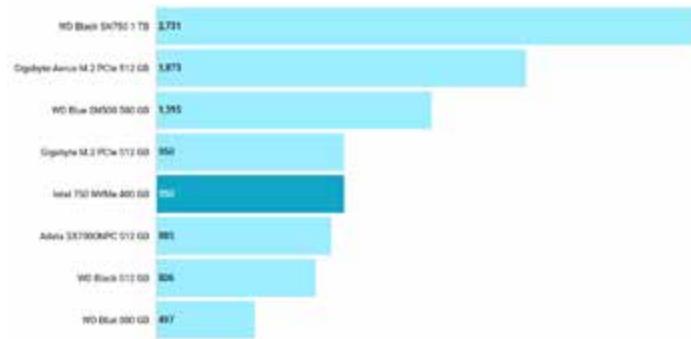
## Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný.

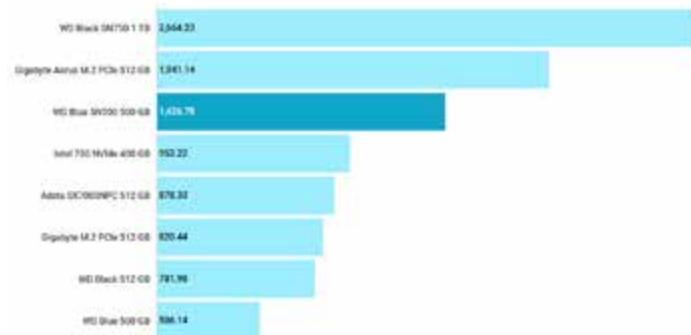
## Cena za 1GB (cena 1GB/eur, menej je lepšie)



## Anvil's Storage Utilities zapisovanie (mb/s, viac je lepšie)



## AS SSD Benchmark zapisovanie (mb/s, viac je lepšie)



Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10 krát a výsledok je ich priemer.

## Zhrnutie

Je to t'ažko uveritel'né, no v kombinácii rýchlosťí, životnosti a cen sa momentálne v slovenských obchodoch tomuto disku nič nevyrovňa.

Áno, sú aj rýchlejšie disky, no nebudú tak cenovo dostupné. Áno, sú aj lacnejšie disky, no rýchlosťami za SN500 d'aleko zaostávajú.

SN500 sa, aspoň nateraz, zdá byť kráľom dostupných a pritom nadštandardne rýchlych SSD diskov.

Môžeme ho plne odporúčať a iba sa tešíť na vyzývateľov, ktorí sa ho z tejto priečky budú určite snažiť zosadiť'.

*Daniel Paulini*

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	75€

### PLUSY A MÍNUŠY:

- + zaujímavý pomér cena/kapacita/výkon
- + dlhšia životnosť
- + 5 ročná záruka
- nič

### HODNOTENIE:



# Lenovo ThinkPad P52

KEď STOLOVÝ POČÍTAČ UŽ NIE JE NUTNÝ



**Ste profesionál alebo náročný používateľ?** Nepotrpeť si na trblietavý vonkajšok a bez dostatočného výkonu sa cípite neprijemne? Potom je výšia pravdepodobnosť, že si túto recenziu čitate na zariadení z radu ThinkPad. Či už ide o desktopy, notebooky alebo konvertibilné zariadenia, ThinkPad je vo svete technológií pojem tešiaci sa stále vel'kej obl'ube a rešpektu. ThinkPady posledných rokov už nebývajú iba tie overené, no t'ažké a rozmerne kúsky, pod ktorých váhou prehne aj športovejšie založených používateľov, avšak aj také sú stále v ponuke. Na opätku za výšiu váhu však ponúkajú naozaj zaujímavý výkon a robustnosť, ktorá sľubuje nenechať svojich majitelov v štichu ani pri tých najnáročnejších úlohach. Takým vyzerá byť aj model **Lenovo ThinkPad P52**, nenápadná

**zbraň, ktorá v rukách skúseného používateľa zvládne takmer zázraky.**

ThinkPad P52 sa radí medzi profesionálne modely v portfóliu spoločnosti Lenovo. Samozrejme, menej nároční záujemcovia môžu siahnut' po entry-level notebookoch radu E, pracovníci zase po kúskoch z legendárneho T radu, určeného pre biznis, a manažéri po l'ahučkých a pritom stále výkonných modeloch modelového radu X. Profesionálne kúsky z P radu však hádzajú za hlavu obavy z príliš vel'kej váhy či rozmerov a idú čisto cestou pracovného výkonu.

**Behemot či stále kompaktný kúsok?**

Povedzme si to úprimne, notebooky by mali byť mobilné. Na trhu existujú

stále „dostatočne výkonovo schopné“ kúsky atakujúce váhu okolo jedného kilogramu, čo určite ocenia všetci mobilní používateľia. No keď spomínaný výraz „dostatočne výkonovo schopné“ dávam do úvodzoviek, asi tam bude nejaké to „ale“.

Každý používateľ môže mať svoju definíciu dostatočného výkonu. Niekomu stačí slabší procesor a 8 GB RAM na tabuľky v Exceli či občasné prehranie hudby a videa, iný používateľ si nevystačí ani s najnovšimi šestjadrovými procesormi, desiatkami giga RAM či profesionálnou grafickou kartou. ThinkPad P52 sa so svojou váhou okolo 2,6 kg radí k naozaj t'ažším kúskom, konkurejúc aj nadupaným herným notebookom, ku ktorým treba pripočítavať ešte aj druhý t'ažký napájací adaptér pre správne fungovanie. Vo svojom



robustnom tele toho však ukrýva veľ'a zaujímavého. T52 stále ponúka rovnaké čierne telo ako tradičné kúsky z radu Think, no vnútri ide mierne odlišnou cestou ako modely určené pre dlhodobú výdrž na batérii či prenosnosť'.

## Profesionálne komponenty pre profesionálne výkony

Tam, kde bežné notebooky ponúkajú konfigurácie začínajúce na procesoroch Intel Core i3 či i5, P52 okamžite ukazuje svoje pravé farby. Konfigurátor na Lenovo stránke nedovolí tento notebook osadiť ničím menej výkonným ako šest'jadrovým procesorom Intel Core i7-8750H ôsmej generácie. Stále vám to neznie dostatočne výborne? Druhá možnosť' mimo Intel Core procesora je rovnako šest'jadrový kúsok s menom Intel Xeon E-2176M a podporou vPro funkcionality. Základná konfigurácia prvého variantu začína s cenou okolo 1200 eur a úplne najnižšia konfigurácia s Xeon procesorom vyjde záujemcov na takmer 1700 eur.

Za túto cenu však ide o naozaj úplný základ s 8 GB RAM, obyčajným 15,6" 1080p monitorom a 500 GB harddiskom. Kto by seriózne premýšľal nad ThinkPad P52 s takýmito komponentami? Nami testovaný kúsok nemal úplne štandardné zloženie komponentov, najmä čo sa úložného priestoru týka, no za modelovým označením 20M9001LXS a cenovkou takmer 4000 eur sa ukrýva už spomínaný Intel Xeon E-2176M, 32 GB RAM, grafická karta Nvidia Quadro P2000 so 4 GB pamäťou, dotykový displej s uhlopriečkou 15,6 palcov, rozlíšením 4K a 100 % pokrytím Adobe color gametu. Takisto je v notebooku aj 1 TB NVMe SSD, no v nami testovanom kúsku bolo iba

256 GB úložisko. Práve toto je však na ThinkPad P52 naozaj pozitívne – každý si môže svoj ThinkPad nakonfigurovať presne podľa svojich predstáv. Viete, že budete potrebovať 64 GB RAM s podporou ECC? Žiadny problém. Hodili by sa vám dva 2 TB NVMe disky a k tomu ešte aj 2 TB harddisk? Všetko sa zmestí, všetko sa dá. Len sa podľa komponentov bude meniť aj cenovka.

## Kancelária na cesty

ThinkPad P52 disponuje overenou 15,6 palcovou obrazovkou, no jej 4K rozlíšenie a podpora multidotykového ovládania je jednoducho jedna báseň. Tento panel dokonca ponúka svietivosť' až 400 nitov, vd'aka čomu sa môže radíť medzi základné HDR obrazovky a poslúžiť tak nielen v tmavých miestnostiach, ale aj na vonkajších priestranstvách.



A na vonkajších priestranstvách či na cestách nebudete ani príliš ovplyvňovaní výdržou batérie, nakol'ko P52 sice disponuje výkonnými komponentami, no aj 90 Wh batériou, vd'aka ktorej by mal notebook prežiť minimálne 8 hodín bežného používania.

Prijalenosť' je pri P52 tiež vynikajúca, čo iné by sa tiež dalo očakávať' od plnohodnotného šasi ukrývajúceho 15,6 displej. Na bokoch a vzadu preto nájdú používateľia 3x USB 3.1 Gen 1, 2x USB 3.1 Gen 2 Typ C s podporou Intel Thunderbolt 3, HDMI 2.0, Mini DisplayPort 1.4, RJ45 Gigabit Ethernet, plnohodnotnú čítačku SD kariet, 3,5 mm jack a tiež voliteľnú čítačku Smart kariet. Naviac, ukrytý za vymeniteľnou batériou (kto si ešte pamätá notebooky, na ktorých sa dalo jednoducho vymeniť batériu?) je aj slot na SIM kartu pre potreby mobilného internetu.



## Cinebench 10



## Cinebench R11.5



## Vylepšiteľ'nost' a prispôsobiteľ'nost'

Ako už asi napovedali moje slová o online konfigurátore, prispôsobiteľ'nost' a možnosti budúceho vylepšenia či jednoduchej opravy sú pri ThinkPad zariadeniach stále jednou zo silných stránok. Dostat' sa do vnútra notebooku je takmer detsky jednoduché za pomoci malého krížového skrutkovača.

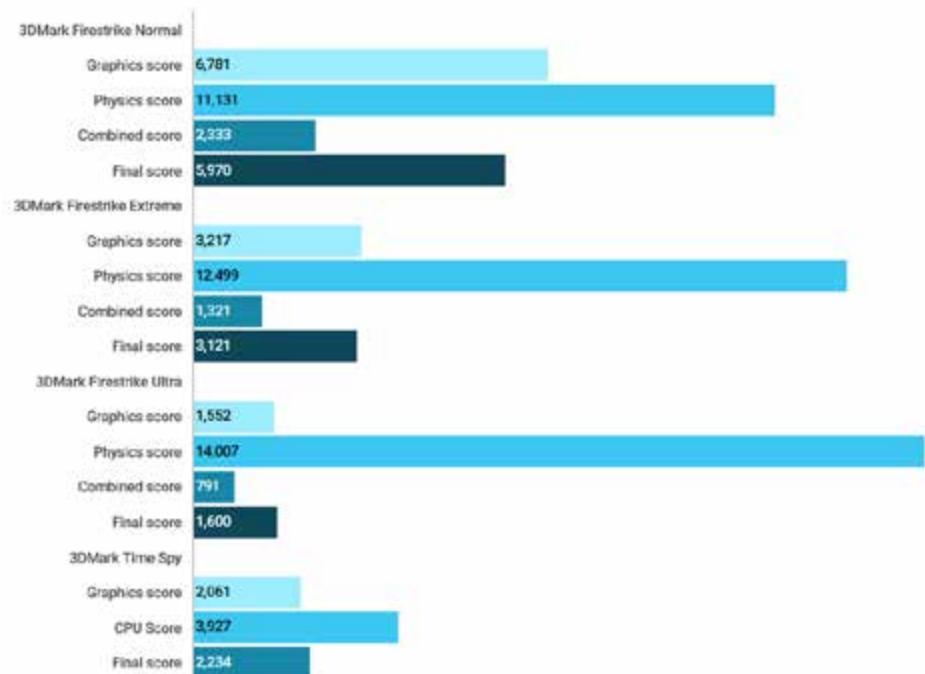
Pre výmenu batérie či osadenie SIM karty dokonca skrutkovač ani nie je potrebný a stačí stlačiť jeden plastový gombík. Po otvorení zadného krytu má majitel' okamžitý prístup k dvom zo štyroch RAM slotov, obidvom M.2 portom, miestu na 2.5 palcový disk a Wi-Fi karte.

Druhé dva RAM sloty sú mierne t'ažšie dostupné, nakol'ko k ich odhaleniu je potrebné demontovať klávesnicu, no ani táto úloha by nemala byť prekážkou pre niekoho odhodlaného a vybaveného minimálne jedným plastovým „brnkátkom“.

## Testovanie

ThinkPad P52 je pracovný nástroj, ktorý bude najúčinnejší v rukách niekoho, kto robí napríklad vo Photoshope, strihá videá, alebo pracuje s 3D modelmi. Samozrejme, dá sa využívať aj na ovel'a

## 3DMark Firestrike - Skóre



jednoduchšie úlohy, no bol by to hriech iba hrávať na takomto produkte Solitaire.

Tomu som prispôsobil aj moje testovanie od bežného používania na batérii cez profesionálne programy až po rúhanie v podobe párov hier. Výsledky si, samozrejme, môžete preziet' nižšie.

## Zhrnutie

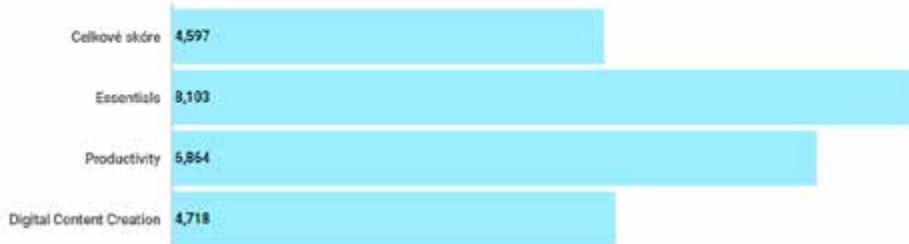
Thinkpad P52 je monštrum – váhou, výkonom a trochu aj cenou. Pri takomto výkone a kvalitnom prevedení však s vyššou cenovkou treba rátať. Jediné, čo by som mohol tomuto kúsku vyčítať, je jeho váha, no pokial' sú vd'aka nej dostatočne chladené všetky komponenty a je na ňom zachovaný celý pozitívny prístup ku vylepšiteľnosti a servisovateľnosti, beriem to ako dobrý kompromis. Po ukončení testovania a spolužitia s P52 kou si na jednu stranu vydýchol môj chrbát, no na druhú si povzdychol môj rozum, ktorý si teraz musí zvykať na ovel'a slabšie schopnosti môjho bežného notebooku.

*Daniel Paulini*

## Cinebench R11.5



## PCMark 10



## ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Lenovo** Cena s DPH: **3900€**

## PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý prístup ku komponentom
- + kvalitné prevedenie
- + takmer dokonalý hardvér
- mierne vyššia váha

## HODNOTENIE:





# MOJA PRVÁ SKÚSENOSŤ S VR!

Nintendo®

7

www.pegi.info



## NINTENDO LABO.

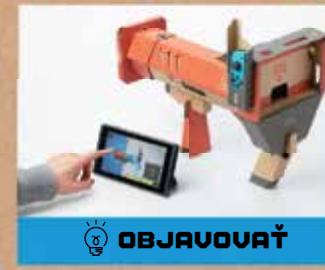
Toy-Con 04 VR KIT



STAVAŤ



HRAŤ



OBJAVUVAŤ



Iba pre Nintendo Switch  
(predávané samostatne)

NOVÉ

Viac sa dozviete na [www.nintendo.sk/nintendo-labo](http://www.nintendo.sk/nintendo-labo)

Už  
dostupné



Toy-Con 04 VR KIT

Toy-Con 04 VR KIT  
Startovacia sada + Blaster

Toy-Con 04 VR KIT  
Rozširojujúca sada 1+2

[www.nintendo.sk](http://www.nintendo.sk)

Nintendo Switch required (sold separately). Multiple system shown with use of a single Toy-Con VR Kit. Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2019 Nintendo

CONQUEST ENTERTAINMENT

## Lenovo Tab P10

CENOVO DOSTUPNÝ TABLET S PRÉMIOVÝM SPRACOVANÍM A KVALITNÝM ZVUKOM



**Lenovo Tab P10 patrí do kategórie tradičných 10,1-palcových tabletov s Androidom. Jeho cenovka začína na 299 eurách, pričom tablet ponúka hardvér strednej triedy, prít'ažlivý dizajn a pár zaujímavých funkcií.**

### Balenie a príslušenstvo

Tablet prišiel zabalený v malej krabičke s veľmi strohým príslušenstvom. Okrem používateľského manuálu nájdete v škatuli len nabíjačku a kábel.

### Dizajn a spracovanie

Po dôkladnom preskúmaní všetkých detailov musíme skonštatovať, že po stránke spracovania je na tom Lenovo

Tab P10 výborne. Sklo z obidvoch strán lemované kovovým rámom s výborným lícovaním pôsobí veľmi hodnotne. Hoci je tablet relatívne lacný, rozhodne tak nepôsobí, práve naopak. Máte pocit, že v rukách držíte luxusné a prémiové zariadenie.

Na l'avej strane tabletu sa nachádza slot na kartu microSD a USB-C vstup. Samozrejmost'ou je aj 3,5 mm konektor na slúchadlá.

Na pravej strane je potom tlačidlo na zapnutie zariadenia a tlačidlá na ovládanie hlasitosti. Zo spodnej strany je tablet vybavený prípravou na dokovaciu stanicu alebo príslušenstvo v podobe klávesnice, prípadne nejakého špeciálneho krytu.

### HW výbava

Lenovo Tab P10 je vybavený aj snímačom odtlačkov prstov, ktorý sa nachádza priamo pod obrazovkou. K nemu máme jednu menšiu výhradu - prišiel nám príliš malý.

Našt'astie ale pracuje rýchlo a aj napriek malej veľkosti pomerne presne. Výhodou je, že podporuje gestá, ktorými je možné nahradit chýbajúce HW tlačidlá, čo je veľmi pohodlné a návykové.

Tablet obsahuje štyri reproduktory. Dva sú umiestnené pod obrazovkou a dva zase z hornej strany. Kvalita zvuku je slušná, chýba však silnejšia basová zložka. Pri tak malom a tenkom zariadení sa

ale zrejme nedá iný výsledok očakávať, fyzika totiž jednoducho nepustí.

Na zadnej strane sa nachádza 8-megapixelový fotoaparát a predná kamera má rozlíšenie 5 megapixelov. Povedzme si pravdu, obe sú v podstate len do počtu. Výsledky z obidvoch kamier sú mizerné a takmer každý smartfón strednej triedy odvedie minimálne o jednu-dve triedy lepšiu prácu. Od tabletu sa ale ani nič svetoborné v oblasti mobilnej fotografie neočakáva. Väčšina používateľov bude využívať prednú kameru na Skype hovory a zadnú maximálne na skenovanie nejakých dokumentov.

Lenovo Tab P10 má 10,1-palcový displej s pomerom strán 16:10. Rovnako, ako je bežné v tejto cenovej triede, disponuje Full HD rozlíšením 1920x1200 pixelov. Na dnešnú dobu jednoducho nič extra. Raster je dosť viditeľný a na veľkej tabletovej obrazovke by to asi už chcelo niečo lepšie. Konkrétnie ide o IPS panel s dobrými pozorovacími uhlami, kontrast je slušný a farby vyzerajú pomerne vyblednutno, jednoducho klasické IPS s plusmi aj mínusmi. Displej má jas až 400 nitov a s čitateľnosťou neboli problém ani na priamom slnku, za čo Lenovo chválime.

Lenovo Tab P10 je vybavený procesorom Qualcomm Snapdragon 450, ktorý má osem jadier pracujúcich na frekvencii maximálne 1,8 GHz. Náš model bol vybavený 4 GB RAM a 64 GB vnútornej pamäte. Výkon zariadenia je na dnešnú dobu dostatočný na všetky bežné úkony od prehliadania internetu až po hranie hier. Aplikácie ako YouTube, Facebook, Chrome, Word, Skype či Google Maps sa spúšťajú rýchlo. Tablet občas zaváha a spomalí sa, ale nie je to nič strašné a tak nejak to v tejto cenovej hladine aj očakávame.



## Operačný systém

Tablet má nainštalovaný operačný systém Android 8.1 Oreo. Otázna ja aktualizácia na novšie verzie, Androidu 9 by sa ale pravdepodobne dočkať mohol. Lenovo systém upravilo minimálne, UI je veľmi podobné čistému Androidu. To je dobré, systém aspoň nebude spomalovať zbytočný balast. Predinštalované aplikácie neboli v podstate žiadne, ktoré by stáli za extra komentár, jedinou zaujímavosťou je aplikácia Dolby Atmos slúžiacia na úpravu zvuku. Tablet má aj rôzne režimy na úsporu energie alebo napríklad filter modrého svetla na pohodlniešie pozerať v noci. Zaujímavý je režim produktivita. V momente, keď ho aktivujete, budete mať na hlavnom paneli ovládaciu lištu podobnú tej „windowsáckej“ s typickými tlačidlami pre Android a aktuálne otvorené aplikácie, ktoré je možné prepínat.

## Výdrž batérie

Batéria tabletu vydržala pri pustenom filme a zapnutých notifikáciach jedenásť hodín. Je to priemerná hodnota, od tabletu by sme ale očakávali o päť hodín lepšiu výdrž.



## Záverečné zhodnotenie

Ako teda zhodnotiť toto zariadenie? Tablety po veľkom boome, ktorý pred pár rokmi odštartovali iPady, sa pomaly dostali na vedľajšiu kolaj. Využiteľnosť takéhoto zariadenia je dnes otázna. Smartfóny majú obrovské displeje, bežne je to viac ako 6-palcov a tablety v podstate nahradia takmer vo všetkom. Ak potrebujete zariadenie na prácu, asi siahniete po notebooku alebo stolovom PC. Ak ale viete tablet predsa len využiť, Lenovo Tab P10 za 299 eur nie je zlá volba. Kvalita konštrukcie je vynikajúca, povedal by som až prémiová a dizajn tiež. Displej a HW výbava patria v tejto kategórii k štandardu. Zvukový výstup rozhodne poteší, to isté urobí aj dobre optimalizovaný systém takmer bez modifikácií. Dobre funguje aj čítačka odtlačkov prstov spolu s možnosťou ovládania pomocou gest. Otázne je, či sa neoplatí priplatiť a nekúpiť radšej zariadenie od Apple, ktoré je po všetkých stránkach kvalitnejšie a softvér je lepšie prispôsobený pre tablet. Ak ste ale fanúšikom Androidu a hľadáte lacné a kvalitné zariadenie, tablet vás rozhodne nesklame.

Viliam Valent

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	299€

### PLUSY A MÍNUŠY:

- |                                |                                 |
|--------------------------------|---------------------------------|
| + prémiové spracovanie         | - priemerná HW výbava           |
| + kvalitný zvuk a reproduktory | - žiadne príslušenstvo          |
| + prívetivá cena               | + priemerné rozlíšenie displeja |

### HODNOTENIE:



## LAMAX Tips1

ULTRAL'AHKÝ SPOLOČNÍK NA FITNESS AJ NA ULICU



**Spoločnosť LAMAX pôsobí na trhu od roku 2014 a sídli v Prahe. Jej poslaním je predávať malú kvalitnú elektroniku s vysokou úžitkovou hodnotou, ktorou chce zvýšiť kvalitu života svojich zákazníkov, ako aj poskytovať solídnú zákaznícku podporu a pružne reagovať na požiadavky trhu. Do našej redakcie si tentokrát našli cestu aj malé Bluetooth slúchadlá LAMAX Tips1, na ktoré sme si poriadne posvetili.**

### Obal a jeho obsah

Slúchadlá prichádzajú v peknom malom balení z tvrdého papiera, z ktorého sa vysúva jednoduchá tyrkysová krabička. Tá je zvonku pekná, z vnútornej strany však vidieť šetrenie na obalových materiáloch. V spomínamej škatuľke nachádzame v malom sáčku zabalené slúchadlá, produktovú dokumentáciu, micro USB káblík, tri páry gumených ušných nástavcov v troch veľkostach a tri nálepky s logom LAMAX. Veľká škoda, že výrobca nedodáva žiadne prenosné puzdro na prevážanie a uskladňovanie slúchadiel. Balenie a jeho kvalita zodpovedajú cene produktu.

### Prvé dojmy a spracovanie

Telo Tips1 je vyrobené z čierneho plastu a zdobí ho logo značky LAMAX. Slúchadlá sú prepojené obyčajným a nijak nespevneným káblom dlhým 56 centimetrov, pričom na ňom sa

nachádza robustná ovládacia jednotka s gumovými tlačidlami, mikrofónom a nabíjacím micro USB portom.

Niektorých používateľov môže obtiažovať volnosť kábla a to, že im môže zavadzat' a prípadne ich šteklit', na káble nie je umiestnená zat'ahovacia svorka.

Zákazníci majú na výber z dvoch ponúkaných farebných prevedení – tyrkysovej a šedej. Celkové prevedenie a spracovanie je vzhl'adom na cenu primerane dobré.

### Používanie

Spárovanie s mobilnými zariadeniami zabezpečuje Bluetooth 4.2, prebieha teda rýchlo a bezproblémovo. Slúchadlá sú aj po dlhšej dobe používania najmä vďaka svojej veľmi nízkej hmotnosti pohodlné a v ušiach netlačia, pri určitých pohyboch (najmä sánky) však majú tendenciu uvolniť sa.

Zvukový prejav je priemerný. Zvuk je v nižších hlasitostiach relativne čistý, celkovo sú však slúchadlá dosť tiché a poslucháč je často nútený nastaviť hlasitosť na 90 až 100 percent, ked' sa už prejavuje jemný šum a celkovo sa slúchadlá pri takýchto hlasitostiach príliš namáhajú a zvuk nie je využavený. Slúchadlám tiež chýbajú basy a po sústredenom teste počúvania hudby musíme konštatovať, že zvukové stopy

v komplexnej orchestrálskej hudbe nie sú jednoznačne rozoznateľné a splývajú.

Slúchadlá na jedno nabitie vydržia hrať okolo piatich hodín, potom je potrebné ich nabit', pričom nabitie doplna zaberie niečo cez hodinku. Počas testu telefonického rozhovoru bola kvalita hovoru i citlivosť mikrofónu adekvátna a obe strany bolo počuť dobre. Dobrou správou je, že na zariadeniach Apple funguje v aplikácii „Batéria“ indikátor stavu akumulátora.

### Zhrnutie

Bluetooth slúchadlá LAMAX Tips1 sú určené pre menej náročných zákazníkov, ktorí nemajú radi pocit tiažoby v ušiach. Hlavne vďaka svojej nízkej hmotnosti a tvaru si tieto slúchadlá určite nájdú spokojných majitelov. Koniec koncov, počas fyzickej aktivity sa len málokto dokáže sústredit' na kvalitu zvuku.

Miroslav Beták

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať:	Cena s DPH:
Lamax	40€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                    |                               |
|--------------------|-------------------------------|
| + rýchle nabíjanie | - nie sú vode odolné          |
| + nízka hmotnosť   | - nie je k nim puzdro         |
|                    | - zvukový prejav je priemerný |

#### HODNOTENIE:



## Trust 7.1 BLIZZ GXT 450 ILLUMINATED PC HEADSET

SKVELÉ ZVUKOVÉ PODANIE OD TRUSTU ZA PRIAZNIVÚ CENU



Do redakcie sa nám dostali na test tieto herné slúchadlá od spoločnosti Trust, ktorá je známa výrobou skôr lacnejších a neprémiových komponentov. Tieto slúchadlá však napriek nízkej cene disponujú veľmi zaujímavými možnosťami.

### Balenie

K baleniu dodáme len pári slov – slúchadlá prišli zabalenos v čierno-červenej škatuli bez príslušenstva, v balení sa nachádzal iba užívateľský manuál a nálepka Trust.

### Dizajn a ergonómia

Po dizajnovej stránke ide o čierno-šedú klasiku. Náušníky sú potiahnuté koženkou, ergonomicky sú dobre tvarované a na ušiach sedia ako uliate. Slúchadlá sa nosia pohodlne a ani po niekoľkých hodinách používania neprekážajú. Pocitová hmotnosť je tiež fajn. Chýba nám však viac možností nastavenia ergonómie. V tomto ohľade sa zjavne šetrilo. Efektne je modré podsvietenie mikrofónu a

RGB podsvietenie vonkajšej strany náušníkov. Na nylonom potiahnutom dva metre dlhom kabla sa nachádza veľký ovládač hlasitosti, s vypínačom podsvietenia a mikrofónu. Slúchadlá majú klasický USB 2.0 konektor.

### Zvuk a používateľské dojmy

Po nijako výnimočnom dizajne prichádzajú na rad zvuk. Po zvukovej stránke sme nečakali od Trustu žiadnu extrémnu kvalitu. Opak je ale pravdou. Zvuková reprodukcia je na veľmi vysokej úrovni, slúchadlá jednoducho excelujú. Skvelé je podanie basov, takisto stredy a výšky sú na tom slušne. Je dokonca počut' mnoho detailov, ktoré sme aj pri oveľa drahších slúchadlach jednoducho nepočuli. Za toto výrobcu veľmi chválime. Trust sa pýší podporou 7.1 priestorového zvuku a funguje to tiež veľmi dobre, najmä pri pozeraň filmov a hraní hier je to zážitok. Čo sa týka používateľského softwaru, ten hodnotiť nebudem, nepodarilo sa nám ho totiž spojazdnit'. Kvalita mikrofónu je standardná, nevybočuje z priemeru.

### Záverečné hodnotenie

Slúchadlá GXT 450 vysoko prekonali naše očakávania. Zvuk je výborný, potešia RGB prvky, veľký ovládač a dlhý kábel.

Ergonómia je dostačujúca aj keď neponúka veľa možností polohy. Ideálne bude tieto slúchadlá pred kúpou vyskúšať.

Ak ale hľadáte cenovo nenáročné slúchadlá a chcete vysokú kvalitu zvuku na hranie hier a pozerať filmov, prípadne na počúvanie hudby, myslím, že je to v tejto cenovej kategórii jednoznačná vol'ba.

Viliam Valent

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičač:	Cena s DPH:
Trust	40€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkový zvuk
- + výborná cena
- + veľký ovládač
- + RGB prvky
- jednoduchšie balenie
- malo možností nastavenia
- ergonómie

### HODNOTENIE:



# MSI Infinite S

MINIMALISTICKÝ HERNÝ POČÍTAČ



**Myslím si, že spoločnosť MSI netreba ani predstavovať. V počítačovom priemysle už pôsobí výše tridsať rokov a vo svojom portfóliu má skoro všetko, čo sa motá okolo počítačov, monitorov a rôzneho príslušenstva. V segmente herných počítačov si v podstate príde na rad každý. Model Infinite S sa radí skôr do strednej triedy, ale s rozumným pomerom ceny a výkonu.**

### Balenie

Balenie a jeho obsah sú úplne základné. Počítačová zostava je bezpečne uložená v pevnej penovej výstrelke, ktorá je vložená do papierovej krabice. Na nej je znázornená skica skrinky,

ktorú nájdete vnútri, a nejaké texty od výrobcu. V balení nájdete okrem samotnej bedne aj škatul'ku, v ktorej sa nachádza napájací kábel, návod na použitie, záručný list a zopár tlmiacich podložiek pod grafickú kartu.

### Dizajn, prevedenie

Ked'že ide o hernú zostavu, jej dizajn sa nesie v tomto duchu. Nie je však nejak výstredný, skôr decentný. Tvarovo ide o klasickú kovovú skrinku v tvare kvádra, v prednej časti s plastovým panelom, ktorému dominujú ostré hrany.

Jednou z nich je rozdelená predná časť, ktorej l'avá strana je lesklá a pravá

matná. V prednej časti sa nachádza len logo výrobcu a trojica malých podsvietených panelov. Celá skrinka sa nesie v čiernom farebnom prevedení.

Na prednom paneli dominuje červené logo výrobcu so strieborným drakom, pričom na bočnom paneli sa pekne vyníma červené on/off tlačidlo v tvare trojuholníka a porty s ikonkami ladenými taktiež do červenej farby.

Pri pohľade spredu je l'avá bočnica plná, zatiaľ čo pravá je perforovaná. Zadná časť je klasicky venovaná prvkom konektivity na I/O paneli, panelu grafickej karty a nechýba tu hlavné tlačidlo on/off na zdroji, jeho chladenie pomocou



ventilátora, port na napájanie a perforácia na výstup teplého vzduchu zo skrine.

Rozmerovo ide o kompaktnú zostavu o veľkosti 128×348×244mm, s objemom 10 litrov a váhou približne 6,35 kilogramu. Vďaka minimalistickým rozmerom ju vásade ľahko schováte a čo je najväčšou výhodou, bez problémov ju môžete prepravovať na rôzne LAN párty napríklad ku kamošom. Ponúkne vám tak d'aleko viac možností.

## Konfigurácia

V dnešnej dobe máte dve možnosti ako si zadovážiť herný, ale aj obyčajný stolový počítač. Bud' si ho poskladáte sami, prípadne to zveríte niektorému z predajcov výpočtovej techniky, alebo si kúpite už zloženú zostavu z diele niektornej z počítačových spoločností.

Druhá zo spomenutých možností prináša najväčšiu výhodu v tom, že celá zostava je dokonale optimalizovaná a vo väčšine prípadov máte na výber z rôznych výkonových konfigurácií.

Recenzovaný model MSI Infinite S (9RB-005AU) je zatiaľ posledným (minuloročným) modelovým radom tejto série, ktorý na dnešnú dobu prichádza s pomerne staršími orgánmi. Tie však stavajú na dobrom základe, ktorý tvorí šestjadrový procesor i5 s architektúrou Coffee Lake s označením i5 8400 so základnou pracovnou frekvenciou jadier 2,80GHz a funkciou turbo boost



až do frekvencie 4GHz. O odvod tepla sa stará akási hliníková chladiaca veža umiestnená v zadnej časti skrine, ktorá je s procesorom prepojená medenými rúrkami. Vzniknuté naakumulované teplo z celej zostavy je odvádzané smerom von cez otvor v zadnej časti skrine pomocou malého ventilátora, ktorý zároveň aj ochladzuje hliníkovú vežu.

Procesor je osadený do základnej dosky vybavenej päticou LGA 1151 a čipovou sadou Intel H310. Základná doska ponúkne celkom slušnú výbavu a konektivitu, zadný I/O panel obsahuje 4 USB 3.1 Gen1 porty typu A, dvojicu USB 2.0, HDMI výstup, gigový RJ45 LAN port, päťici rôznych vstupov a výstupov typu 3,5mm jack a zvukový S/PDIF výstup.

Na boku skrine sa nachádza bočný panel, kde nájdete okrem on/off/resetovacieho tlačidla aj port pre USB 2.0 typu C, USB 2.0 typu A, výstup pre slúchadlá a vstup pre mikrofón (oba 3,5mm jack). Na základnej doske nechýba podpora bezdrôtového Wi-Fi pripojenia a Bluetooth vo verzii 4.2.

Ked'že herná zostava je kompaktných rozmerov, také sú aj vnútornosti. Mám na mysli hlavne RAMky, v tomto prípade typu SO-DIMM DDR4, ktoré nájdete predovšetkým v notebookoch.

V zostave sa nachádza 8GB pamäte z dielne Samsungu s frekvenciou 2666MHz, rozšíritelná je však až na veľkosť 32GB. Jeden slot pre RAM sa nachádza v „pracovnej“ časti dosky pod procesorom, druhý slot je umiestnený na zadnej časti dosky spolu s m.2 SSD pozíciovou, v ktorej je vložený systémový SSD disk rozhrania m.2 s kapacitou 128GB. Tomu sekunduje 3,5" pevný disk pre dátá s kapacitou 1TB. Ak by vám to ale nestačilo, v hornej časti

sa pod plechovým krytom nachádza pozícia pre 2,5" SSD alebo klasický disk.

O grafický výkon sa postará zmenšená verzia grafickej karty GeForce GTX 1050 Ti so 4G GDDR5 pamäťou, aktívnym chladením a výstupmi HDMI, DVI a Displayport. Grafická karta sa nachádza priamo nad procesorom, čo zrejme ovplyvní výšku teploty v skrinke hlavne pri vyšej záťaži. Dôsledkom toho je pomerne dosť veľký hluk vychádzajúci z oboch malých ventilátorov. Chladnejší vzduch je do skrine privádzaný cez perforovanú bočnicu.

Ako ste si určite všimli, optická mechanika vďaka rozmerom zostavy chýba. Dá sa povedať, že v dnešnej dobe obrovských pevných diskov a rôznych cloudov je už mechanika prežitkom, no ak by vám predsa len chýbala, môžete siahnúť po jej externej verzii, prípadne si vyberiete model počítača, v ktorom sa nachádza.

To všetko živí zdroj s výkonom 350W, ktorý je aj vzhľadom na úsporný procesor a nároky grafickej karty dostačujúci. Otázna je však jeho rezerva pri prípadnej výmene komponentov za výkonnejšie.

## Softvér

V počítači je predinštalovaný operačný systém Windows 10 Home v 64-bitovej verzii. Systém obsahuje predinštalované všetky dôležité ovládače, inak je pomerne čistý, hoci nejaké zbytočnosti najmä v podobe rôznych hier typu Candy Crush Saga sa tu nájdu.

Vďaka 128GB systémovému SSD disku pre programy je ale naozaj rýchly a svižný. Chýba tu však akýkol'vek softvér z dielne MSI. Predpokladám,



že na začiatku určíte siahnete po MSI Afterburner či MSI Mystic Light.

## Výkon

Procesor sice nemá odomknutý násobič, takže ho nemôžete taktovať, no kto sa tomu rozumie, môže si to vynahradíť pri grafickej karte napríklad s pomocou softvéru MSI Afterburner.

Hovorí sa, že trpečlivosť ruže prináša a v tomto prípade to naozaj platí, pretože si pol'ahky zdvihnete výkon grafickej karty o desať percent a aj viac. Stále však platí, že GeForce GTX 1050 Ti je grafická karta z roku 2016, ktorá bude hlavným limitujúcim prvkom zostavy.

Tým môže byť do určitej miery aj operačná pamäť, ktorej veľkosť 8GB dnes už postačuje len ako minimálna požiadavka hier. V nich by ste menšiu kapacitu RAM pocítili nemali, skôr to môže mať vplyv na rýchlosť systému pri práci s videom či fotografiemi. Infinite S sice ponúka



druhý slot pre RAM, prípadne sa pôvodná RAMka dá nahradíť väčšou, no je otázne, ako by to bolo so zárukou, respektívne jej stratou. Druhou možnosťou je kúpa výkonnejšej konfigurácie alebo modelu.

Infinite S bola podrobená niekol'kým benchmarkovým nástrojom a testu výkonu vo videohrách Battlefield V, Far Cry 5 a Metro Exodus.

Prvé dve zvládla zostava na vysokých detailoch a Full HD rozlíšení pri hratelných 50-60 FPS, pri Metre sa už trochu trápi a skôr jej vyhovujú stredné nastavenia. Pretaktovaním grafickej karty ale pohodlne získate o niečo lepšie výsledky.

Vzhľadom na to, aký je počítač malý a na obmedzenejšie možnosti chladenia ma prekvapilo, že si celkom obstojne dokázal poradiť aj s niekol'kokohodinovým hraním či benchmarkovým nástrojom.

Maximálne teploty procesora, ktoré sa podarilo dosiahnuť, sa pohybovali na úrovni 75-78°C. Maximálna teplota grafickej karty sa pohybovala na úrovni

62°C. Daňou za to je však hlučnejšie chladenie pri takomto zaťažení.

## Záverečné hodnotenie

MSI už tradične prichádza s hernou zostavou, ktorá svojimi parametrami osloví skôr stredne náročných hráčov a používateľov.

Možno si viaceru z vás povie, že za rovnaké peniaze si zloží lepší počítač, k tomu stiahne nelegálny Windows a ušetrí pár desiatok alebo stoviek eur. Možno áno, no aj tak sa stále nájde dosť prívržencov, ktorí radšej siahnu po vyskladanej zostave od MSI alebo iného výrobcu, respektívne predajcu výpočtovej techniky. Nespornou výhodou tohto riešenia je stopercentná kompatibilita a optimalizácia jednotlivých komponentov a predinstalovaný Windows so všetkými ovládačmi, vďaka čomu stačí počítač len zapojiť a používať. Infinite S stavia na dobrom základe v podobe šestjadrového procesora, ktorý najviac brzdí alebo bude brzdiť grafická karta. Je teda možné, že skôr či neskôr by ste siahli po výkonnejšom modeli - tu však môže nastati ďalší problém, ktorým je zdroj dimenzovaný na danú konfiguráciu. Ak by ste totiž chceli už len o kúsok výkonnejšiu grafickú kartu, výkon zdroja by nemusel stačiť.

Miroslav Konkol'



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 869€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + rozumná cena
- + chladiaci výkon
- + SSD disk
- + dizajn
- + kompaktnosť
- 8GB RAM
- slabší zdroj

### HODNOTENIE:



MATTHEW  
McCONAUGHEY

SNOOP  
DOGG

ISLA  
FISHER

JIMMY  
BUFFETT

ZAC  
WITH EFRON

MARTIN  
AND LAWRENCE



ZAČÍNA JAZDA VŠETKÝCH JÁZD

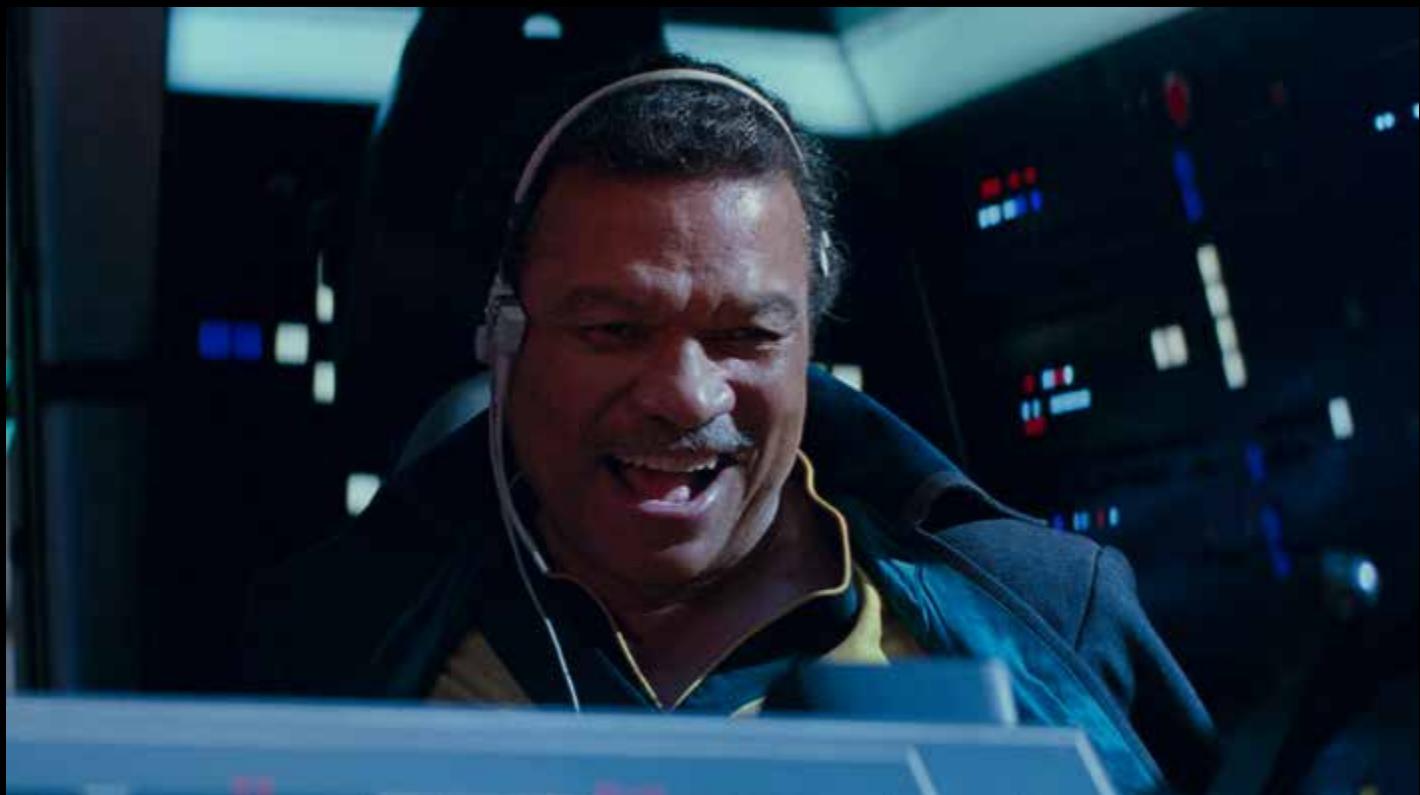
# The BEACH BUM

NOVÁ KOMÉDIA OD HARMONY KORINE

NEON VICE RIVERSTONE PICTURES SPK PICTURES AND ROCKET SCIENCE PRESENT AN ICONOCLAST, ANONYMOUS CONTENT AND LE GRISBI PRODUCTION A FILM BY HARMONY KORINE  
PRODUCED BY ELLIOTT HOSTETTER WRITTEN BY HARMONY KORINE DIRECTED BY HARMONY KORINE EDITED BY HARMONY KORINE  
CINEMATOGRAPHY BY BENJAMIN DEBELLE PRODUCED BY JUDI ALLISON DIRECTED BY KARL SPOERRI PRODUCED BY MARC SCHMIDENNY IXIK BOWER PRODUCED BY DEEPAK KAVAR WILL WESKE THORSTEN SCHUMACHER CHIARA GELARDINI EMMELINE YANG HANNIS EDDY MORETTI SHANE SMITH DANNY GABAI  
MUSIC BY HARMONY KORINE  
RECORDING ENGINEER BY JOHN LESHER CHARLES-MARIE ANTHONIZ MOURAD BELKEDDAR NICOLAS LHERMITTE STEVE GOIN  
VISUAL EFFECTS BY HARMONY KORINE  
RESTRICTED FOR PARENTAL SUPERVISION. CONTAINS SOME LANGUAGE, DRUG USE, AND SEXUAL CONTENT.  
**R** Rating: PG-13. © 2019 Neon. All rights reserved. Neon and the Neon logo are trademarks of Neon LLC. All other marks and logos are the property of their respective owners. NEON

V KINÁCH OD 2. 5. 2019

## SW IX s titulom *Rise of Skywalker*



**Na konci konferencie Star Wars Celebration bol predstavený teaser na deviatu epizódu Star Wars ságy, ktorá by mala ukončiť obdobie Skywalkerov, ked'že toto meno bolo celkom dôležité v posledných ôsmich epizódach.**

Prečo *Rise of Skywalker*? Dohadov je mnogo. Niektorí tvrdia, že po páde Jediov a po obnovení rádu mocných rytierov bud' Lukom, alebo Rey, začnú týchto mocných bojovníkov nazývať Skywalkeri na počest generácie, ktorá tento rát obnovila. Sám J. J. Abrams (režisér) povedal, že ked' si všetci film pozrieme, pochopíme, prečo práve *Rise of Skywalker*. Pred začiatkom filmovania každého filmu by mal byť už hotový scenár, no u tohto filmu sa počas filmovania niekol'kokrát zmenil. Koniec, aký bol v scenári pred začiatkom filmovania prešiel niekol'kými zmenami, čo hercov ešte viac nadchlo, pretože boli pri premene príbehu a mohli doň istým spôsobom zasiahnut'.

Čo všetko vieme z teasera? Rey aj nad'alej pokračuje vo svojom výcviku ovládania

Sily a trénuje so svetelným mečom Luka Skywalkerera. Kylo Ren sa po zabití Snooka stal hlavou oddielu The First Order. Poa a Finna uvidíme ako vedúcich členov odboja. Návrat Rose Tico, ktorá v ôsmej epizóde zahrala menšiu rolu po boku Finna a ktorá sa, pravdepodobne, už čoskoro prebudí z kómy. Návrat legendárnej postavy Landa Calrissiana, ktorý bude po boku Chewbacca pilotovať oblúbený lod' Millennium Falcon. Novú postavu Jannah, o ktorej sa toho ešte vel'a nevie, no spekuluje sa, že by to mohla byť Landova dcéra. Návrat sithského lorda Palpatina, ktorého smiech môžeme počuť na konci teasera. Ian McDiarmid, ktorý

stvárnil rolu sithského lorda, bol taktiež na konferencii a neskôr sa potvrdilo, že sa naozaj vráti na plátna kín. Nedávno herec oznámil, že tento smiech nenahrali počas filmovania, ale že je to stará nahrávka, ktorú mal George Lucas pravdepodobne niekde odloženú. Prečo to tak bolo, nikto nevie, no návrat Palpatina to zrejme neovplyvní. BB-8 dostane pravdepodobne nového partáka droida. Niečo, čo vyzerá ako havarovaná Hviezda smrti na planéte, ktorú Rey navštívi. Nový vzhlad Chewaccu, na ktorý najskôr dlho a t'ažko hľadal herca a potom sa snažili čo najviac priblížiť jeho looku z prvej trilógie.



## Stan Lee v najnovších Avengeroch naposledy



**Ked' si idete pozriet' akýkol'vek film z Marvel univerza môžete rátat' s niekol'kými faktmi.**

Že uvidíte superhrdinov a množstvo akcie, že môžete očakávať veľa easter-eggov a odkazov na iné filmy od Marvelu a nakoniec, že v nich uvidíte Stana Leeho, človeka zodpovedného za vznik mnohých týchto hrdinov. Avengers: Infinity War bude posledný film, v ktorom sa objaví. Stan Lee zomrel na konci minulého roka, takže bolo zrejmé, že jeho výskyty v Marvel filmoch sa skončia. Bol by však hrdý na to, aké impérium vybudoval. Ďalší rekord, ktorý prekonali noví Avengers, sa tentokrát týka počtu vopred rezervovaných lístkov na predpremiéru, a to vrátane rekordov vo výške zarobených peňazí za prvý týždeň. Kino v každom väčšom meste bude zrejme praskať vo švíkoch počas predpremiéry a premiéry nových Avengerov.

## Môžeme sa tešiť' na Johna Wicka 4?



**John Wick 3 sa ešte len chystá vstúpiť do kín a už sa špekuje, či sa bude točiť aj štvrté pokračovanie tohto akčného trháku.**

Prežije John Wick tretí diel? Keanu Reeves sa vyjadril, že kým budú lúdia kupovať lístky a film bude mať úspech nevidí nič, čo by mu stalo v ceste k ďalšiemu pokračovaniu. Sám Keanu Reeves sa vyjadril takto: „Pokial" ma nohy unesú a pokial" mi to diváci umožnia.“

Jeho herecký kolega z tretej časti, Ian McShane, povedal, že by mohol Johna Wicka vídať ešte ďalších 10 rokov. To zrejme znamená, že aspoň štvrtej časti sa pravdepodobne dočkáme. Táto postava sa už po prvom diele zapísala medzi ikonických filmových zabijakov.

## J. Depp žiada vyhodenie Amber Heard z WB



**Začalo to fiaskom a ohováraním bývalej manželky, prehratým súdom vo výške 50 miliónov dolárov, po ktorom prišiel tento herc o rolu kapitána Jacka Sparrowa v nových Pirátoch z Karibiku.**

Teraz prichádza d'alšia kauza. Johnny Depp totiž osobne žiadal predsedu spoločnosti Warner Bros, Kevina Tsujiharu, aby Amber Heard z roly Mery z Aquamana vyhodil a znemožnil jej spoluprácu so spoločnosťou Warner Bros v budúcich filmových rolách.

Kevin Tsujihara bude súdený a pod prísahou bude musieť vysvetliť, či sa snažil o vyhodenie a zakázanie spolupráce s Amber Heard. Zdá sa, že Johnny Depp bude lietať z jedného pojednávania na druhé.

## Bude John Cena v novom Rýchlo a zbesilo?



**Vin Diesel uverejnil na svojom Instagrame video v ktorom spomína na Paula Walkera.**

Tu hovorí, že počas modrého splnu (3. spln v ročnom období) spomína na Pabla (Paulova prezývka pri natáčaní) a že mu vždy tam z hora niečo pošle. A v ten deň mu do Torretovej posilňovne poslal niekoho nového, Johna Cenu.

Je dosť možné že ak bude mať film Hobbs & Shaw s The Rockom a Jasonom Stathamom úspech, príde do nového Rýchlo a zbesilo nová krv. John Cena, ako ďalší svalnatý obor po boku Vina Diesela a The Rocka, by mohol priniest' do tejto franšízy nové svetlo. Nič nie je stopercentné a na oficiálne potvrdenie sa stále čaká.

## Cyntorýn zvieratiek

SMRŤ JE ZÁHADOU A POCHOVÁVANIE TAJOMSTVOM



**Cyntorýn zvieratiek** (nie, nejedná sa o neznalosť použitia i/y, ale o snahu slovenského prekladu priblížiť sa k pôvodnému nápadu, aby nápis označujúci miesto odpočinku domáčich miláčikov mal všetky črty toho, že bol vytvorený det'mi) je jedným zo známejších a obzvlášť znepokojivých diel Stephena Kinga. Jeho hrôza nespočíva len v nadprirodzených prvkoch či desívom námete, no predovšetkým v l'ud'och a v tom, čomu všetkému sú vystavení v normálnom svete. Autor ako hlavný motív konania postáv dáva do popredia pocit smútka a viny. Jeho iné tituly ako TO či Osvietenie stavajú na strachu o vlastný život. V tomto sa smere sa Cyntorýn zvieratiek odlišuje. Príbeh totiž rozpráva o nel'ahkom vysporiadaní sa so situáciami, ktoré môžu postihnúť každého človeka a zároveň kladie otázky: Čoho je človek schopný, aby sa vyhol pocitu viny a

napravil nezvratné udalosti? Ozaj robí to najlepšie pre druhých alebo koná kvôli sebe? A ako d'aleko je ochotný zájst?

Rodina Creedovcov – otec Louis (Jason Clarke), matka Rachel (Amy Seimetz), osemročná dcéra Ellie (Jeté Laurence), a batol'a syn Gage (Hugo a Lucas Lavoie) - sa práve prest'ahovala z Bostonu do vidieckeho mesta Ludlow. Najprv sa zdá, že najnebezpečnejšou vecou v ich okolí je cesta pred novým domom, kadiaľ jazdia kamióny nie práve podľa predpisov. Pri objavovaní okolia domu natrafia na skupinku detí so zvieracími maskami, ktorá rituálnym spôsobom odprevádza štvornohého priateľa jedného z nich na „Cyntorýn zvieratiek“. Zvedavá Ellie sa neskôr rozhodne ísť za nimi a pri pohrebisku sa stretáva s ich láskavým susedom Judom Crandallom (John Lithgow), ktorý jej porozpráva

o tomto zvláštnom mieste. Nikto z nich vtedy ešte nemá ani potuchy, že rodinný kocúr Church bude čoskoro pochovaný v tej istej pôde. A ked' tragédia dol'ahne na rodinu, pripoja sa k nej d'alšie smutné udalosti, ktorým spolu musia čeliť. Snaha ospravedlniť vinu, zatvárať oči pred strachom a ujsť pred minulosťou núti k zúfalým činom. Našt'astie (alebo nanešt'astie) pre l'udí z Ludlowa, na pozemku za Cyntorýnom zvieratiek nič neostáva mŕtve.

Novšia filmová adaptácia (prvú ešte v roku 1989 priviedla k životu režisérka Mary Lambert) nie je tak verná knižnej predlohe, ako by väčšina fanúšikov Kingovej tvorby očakávala. Je pravdou, že významné odchýlky od knihy u Kingových nadšencov vyvolali vlnu kritiky. Avšak stále je tu polemika, ktorá tak často postihuje akúkol'vek filmovú adaptáciu



- ako správne upravit' dej, fungujúci na stránkach knihy, aby tak fungoval na striebornom plátne. Dodržiavanie zdrojového materiálu je dôležité, ale ak ho nie je možné tvarovať podľa požiadaviek dnešného diváka, stráca svoj potenciál. To si zjavne mysel i scenárista Jeff Buhler a zjavne s ním súhlasilo aj duo režisérov Kevin Kölsch a Dennis Widmyer.

Je pochopiteľné, že sa snažili priblížiť scenár k ostatným úspešným hororovým filmom, zároveň tým však stratil príbeh na originalite. To, čím mohol byť iný a nechat' v divákovi stopu, odvrhl i a pustili sa do vlastnej verzie, už tak známej pesničky o rodine, ktorá sa nast'ahovala do nového domu, kde jej členov začala terorizovať zlá sila. Atmosféru sa režisériom darilo budovať skvelo. Určite dopomohol i obraz tradičnej milujúcej rodiny, vď'a-

čomu boli niektoré momenty vo filme vel'mi silné. Lenže všetko to zabíja snaha o vytvorenie niečoho, čo malo byť prekvapivé a nové pre všetkých (teda aj l'udí, čo čitali Kingovu knihu).

Režiséri stavili na využitie známych klišé, „jumpscare“ scén a dramatickej hudby, čo prináša len ďalší z radu moderných hororových filmov so silným marketingom a podporou slávneho mena, ktorý neurazí, no zároveň nenadchne. Koniec je teda už každému jasný a nezanechá desivý pocit ako Kingov originál. Niekoľko by dokonca mohol pochybovať (a to oprávnené), či tvorcovia vlastne nechceli „vyspoilovať“ celý film už trailerom a pripraviť tak diváka o akýkol'vek šok vyplývajúci z dejá.

Všetko zlé je ale na niečo dobré. Film vď'ačí viacerým odlišnostiam dáva priestor pre zaujímavé kreácie a v tomto prípade treba vyzdvihnuť skvelú prácu režisériov s hercami. Výkon Jasona Clarka v hlavnej úlohe je presvedčivý v celom rozsahu, rovnako ako Amy Seimetz, ktorá je schopná vyjadriť úzkosť a prirodzený materinských strach mrazivým spôsobom. John Lithgow je výborným starším vdovcom od vedľa, a hoci existencia jeho postavy vo filme má v podstate byť predovšetkým skôr hlavným spúšťačom chodu udalostí než skutočným charakterom, stále funguje spoločne dobre. Najväčším prekvapením sa ale stala Jeta Laurence v roli anjelskej dcéry Ellie, ktorá úplne zatienila svojich dospelých hereckých partnerov a doslova si kradla každú scénu pre seba. Jej herecké schopnosti sú ozaj nad očakávania. Vyžaduje vša zručnosť stvárať dve úplne odlišné polohy (doslova) bytia a obe majstrovsky ovládnuté. A i keď nie je žiadnym filmovým nováčikom, o tejto



mladej herečke určite ešte bude počut'. Kde len také deti berieš, Hollywood?

Filmoví a seriáloví scenáristi siahajú po Kingovej tvorbe už päť desaťročí, uvedomujúc si kvalít jeho fantázie a stálu aktuálnosť autorovej tvorby. Pre mnohých jeho fanúšikov je to vždy rozporuplná situácia. Na jednej strane je to radosť a očakávanie, na druhej mierna obava, ako sa s tým tvorcovia za kamerou vysporiadajú. To sa odzrkadilo i na Cyntoryne zvieratiek a možno v jemnej miere i na tejto recenzii. Avšak netreba mať pred videním filmu žiadne predsudky, určite sa jedná o jeden z tých kvalitnejších hororov, ktorý v poslednej dobe vyšiel. Fanúšikovia Stephena Kinga však asi nejednu hviezdičku z celkového dojmu odoberú.

**„Jedna zo známych Kingových predlôh sa opäťovne dočkala sfilmovania a reakcie na ňu sú rozporuplné. I keď' nejde o žiadne vel'ký prepadák, filmári určite zahodili možnosť natočiť vel'mi desivý príbeh a spol'ahlí sa skôr na osvedčené barličky a nádej vloženú do detskej herečky.“**

Patrik Protuš

#### ZÁKLADNÉ INFO:

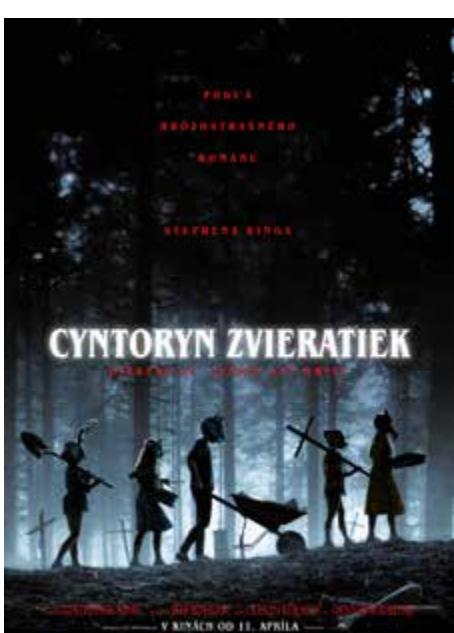
Rézia:  
Kevin Kölsch, Dennis Widmyer

Rok vydania: 2019  
Žáner: Horor / Thriller

#### PLUSY A MÍNUŠY:

- + herecké výkony
- + atmosféra
- nevyužitý potenciál predloh

#### HODNOTENIE:



## Mária, kráľovná škótska

KEĎ SÚ AMBÍCIE ZÁHUBOU



To najdôležitejšie v živote každého človeka je miesto a doba, do ktorej sa narodí. Mária (Saoirse Ronan) mala iba šest' dní, keď sa po smrti svojho otca stala škótskou kráľovnou. Navýše v šestnásťich rokoch vd'aka výhodnému sobášu prijala aj titul francúzskej kráľovnej. Jej šťastie však netrvalo dlho, keďže o dva roky neskôr ovdovela. Rozhodla sa preto odísť domov, do Škôtska, a práve niekde tu sa začína príbeh odvážnej Márie. Po svojom príchode si už od začiatku musela tvrdohájť nároky na trón pred rebelujúcimi škótskymi klanmi. Rovnako musela čeliť otvorenému nepriatelstvu rodovo spriaznej rodiny anglickej kráľovnej Alžbety (Margot Robbie), ktorej vládu odmietala uznať, pričom táto averzia bola obojstranná. Situácia sa ešte zhoršila, keď sa Márii narodil budúci anglický kráľ Jakub. Na druhú stranu tu však bolo niečo, čo obe panovníčky spájalo – prostredie plné mocibažných

mužov, vd'aka ktorému si časom k sebe navzájom našli pochopenie a možno aj rešpekt. Bohužiaľ je však málodenky súdené tak silným ženám vydržať bok po boku, nevyhnutný osudný konflikt sa tak každým

dňom blíži. Zostáva už iba otázka, ktorá z nich urobí prvý krok k zničeniu tej druhej...

Realite sa však podobal jedine súboj oboch panovníčok, ktorý prebiehal na dial'ku a iba prostredníctvom listov a kráľovských





vyslancov. Pred očami diváka sa tu odvíja pestrá zmes rôznych intríg, ktoré majú na svedomí aj ich mužské partnerské polovičky. Tie však do určitej miery vykreslenú ženskú emancipáciu zrážajú smerom nadol – silné ženy, no ktoré sa v konečnom dôsledku dajú občas ovplyvniť mužom. Je to trochu nelogický paradox, keďže muži sú tu vykreslení len ako slaboškí pudlíci silných ženských panovníčok, čo bolo zjavne hlavne pri Márii. O tom, že si vo filme užijeme naozaj skvostnú výpravu, niet sporu. Oči sa mi pásli na tej nádhore po celý čas, vynikli hlavne kostýmy a maskérská práca (dve nominácie na Oscara určite zaslúžené).



Interiérom a exteriérom zase dodala osobité čaro zručná kamera, ktorá ukázala svoju silu aj v detailoch. Herecké výkony oboch hlavných ženských postáv boli rovnako vynikajúce. Zamrzel ma iba pomerne malý priestor pre Margot Robbie, čo však do veľkej miery vyrovnaťa jej protivníčka Saoirse Ronan – uhrančívá herečka s nádherným hypnotickým pohl'adom. Najmä vďaka nej celý film stúpol na cene. Na druhú stranu mi skoro oči vypadli z jamôk, keď tu z Lorda Randolpha (Adrian Lester) urobili autori černocha. Bolo však cítiť, že Josie Rourke je predovšetkým divadelná režisérka, a to sa odrazilo aj na filme. Miestami som mal až pocit, akoby som pozeral divadelný záznam. Filmu by sa tu zišlo trochu viac toho filmového života a menej divadelnej strojenosti, ktorá sa prejavovala hlavne prostredníctvom vyumelkovej reči hercov a ich občasnej teatrálnosti. Pri Saorse Ronan mi to vďaka jej charizme ani tak nevadilo, no pri viedlajších postavách to bol trocha problém.

Zároveň filmu trocha podráža nohy t'ažkopadný strih, čo sa prejavilo najmä v postupnom stupňovaní pocitu odstupu od jednotlivých postáv – z jednotlivých dramatických situácií sálala strohost' a chlad, pričom na seba nenadvázovali plynulo a prirodzene. V jednotlivých scénach som tak často cítil chaos bez súvisu k predchádzajúcim udalostiam a zjavného kontextu. Pokial' sa divák nevyzná v anglickej histórii tohto obdobia, tak má veľký problém sa v celom príbehu ako-tak orientovať. A to malo prirodzene



za následok len d'alšie stupňovanie pocitu nezáživnosti z celého príbehu.

Mária, kráľ'ovná škótska potesí najmä výpravou, maskérská práca a kamera boli výborné, hotová pastva pre oči. K samotnému životopisnému príbehu by sice boli nejaké faktické pripomienky, no hlavný problém bol skôr v spôsobe, akým sa prezentoval divákovi. Ide o taký v dnešnej dobe typický „ospalý“ štýl odvájania príbehu so snahou navodiť umelecký dojem.

Tento úmysel však podkopáva najmä obsahová stránka - priemerné a šedivé dialógy, banálne nerozvinuté myšlienky... Skrátka, divák tu nenájde nič špecifické, žiadnen charakteristický umelecký formát, ako vídame napríklad pri Lanthimosovych filmoch. A to je hlavný dôvod, prečo ide o klasickú filmovú jednohubku, na ktorú divák do pár dní zabudne.

**„Mária, kráľ'ovná škótska je film, ktorý je obrazne povedané bojovým pol'om dvoch žien. Raz t'ahá pílkú jedna, raz druhá, no navrch má najmä herečka Saoirse Ronan, ktorá svojou charizmom dokázala tento filmový projekt posunúť trocha vpred. Spolu s peknou kamerou a výpravou je tak toto dielko slušnou potravou hlavne pre oči diváka. Obsahová stránka však film trocha zráža na kolená, najmä v podobe nezáživných a nudných dialógov. Nepomohol tomu ani zlý strih a čudný casting.“**

Richard Zona

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Josie Rourke

Rok vydania: 2018  
Žánor: Drama / Historický / Životopisný

#### PLUSY A MÍNUŠY:

- + výprava
- + kostýmy
- + masky
- + Saoirse Ronan
- nezáživné dialógy
- strih
- nerozumomý casting

#### HODNOTENIE:



## My

OZAJ POZNÁŠ SVOJICH BLÍZKYCH?



*„Zošlem na nich nešt'astie, pred ktorým nebudú môcť uniknúť, potom budú ku mne volať, ale nevypočujem ich.“ (Jeremiáš 11:11)*

Nemalo by byť ničím zvláštne, že sa film s názvom My pohráva s ideou, že možno práve My sme tí zločinci. Autor filmu, režisér a producent Jordan Peele svojím pomerne jasným a zároveň symbolickým filmom poukazuje na to, ako sa bojíme a nenávidíme tých, ktorých považujeme za iných bez toho, aby sme si uvedomili vzájomnú podobnosť.

Hlavnej úlohy sa zhstila oscarová herečka Lupita Nyong'o čoby Adelaide, ktorá sa so svojím dobromysel'ným manželom Gabom (Winston Duke) a det'mi (Shahadi Wright Joseph a Evan Alex) rozhodne strávit rodinnú dovolenkú v chate pri jazere. Avšak Gabe, ako hlava

rodiny, chce íst' o kúsok d'alej na pobrežie, aby si na pláži mohli užiť spoločný rodinný čas. Adelaide však z toho nie je nadšená.

Práve v tomto plážovom rezorte mala hroznú skúsenosť, keď ako dieťa ešte v roku 1986, v ére Reaganej optimistickej charitatívnej kampane Hands Across America, navštívila spolu s rodičmi tamojší lunapark. Vo chvíli ich nepozornosti sa malá Adelaide vybraťa na prieskum pláže a atrakcií, čo pre ňu skončilo hrôzostrašným zážitkom.

Ten si nesie v sebe celý život spolu so spomienkou na podivného muža na móle, držiaceho tabuľku s biblickým odkazom - Jeremiáš 11:11. Adelaide podľa manžela začína byť paranoidná, avšak ten svoje slová neskôr oľutuje, keď im do chaty vtrhnú neznámi útočníci, ktorí akoby z oka vypadli členom jej

rodiny. Kto sú a odkiaľ pochádzajú, to je jedným z mnohých prekvapení.

My prichádza s veľkými očakávaniami, a to hlavne vd'aka režisériovmu debutujúcemu projektu z roku 2017 - Get Out. Jedná sa o kritikmi uznávaný thriller s taktiež silným sociálnym odkazom, za ktorý získal Peele Oscara za najlepší pôvodný scenár. Je teda t'ažké neporovnať tieto dva filmy. Get Out má v určitom smere jasnejšiu myšlienku a navádzá k nej diváka vedomé až do úplného finále. Oproti tomu My dáva na výber z viacerých spoločenských problémov doby, a je len na každom z nás, s čím sa stotožňuje (alebo skôr čoho sa bojí) viac.

Jordan Peele sa posledné roky dostáva do povedomia ako režisér spájajúci komédiu, horor a sociálne komentáre. Mnohokrát je kombinácia čo i len dvoch týchto aspektov



ozajstným režisérskym orieškom. Peele však dokazuje svoje kvality a využíva pri tom všetky skúsenosti nadobudnuté počas svojej kariéry. Jeho hra so symbolmi a jemnoscit pre využitie i tých najmenších symbolov vo veľkej miere (napríklad zbraň v podobe zlatých nožníc, čo je krásna ukážka dvoch rovnakých strán, ktoré ked' sa stretnú, niečo rozdelia, či už samotný názov US, ktorý môže znamenat' slovo MY, ale aj skratku United States) si zaslúži potlesk. Naviac ako komik rozumie správnemu umiestneniu vtipnej scény pokojne aj v hororovom filme, čím zníži napätie, čo má za následok nielen dočasné uvolnenie publiku, ale aj možnosť budovať ho nanovo.

Tomu pomáha aj hudba, ked'že Michael Abelsa znova predvádzza nápadité hudobné motívy vyvolávajúce v divákovi mrazivé pocity, tak ako to už dokázal v Get Out. Nejedná sa len o nepríjemné natahované hučanie sláčikov v pozadí, tak známe z väčšiny běčkových hororov, ale o zaujímavou znepokojuvou melódiu podtrhujúcej celé dianie na scéne. Avšak v kine to podl'a reakcie l'udí okolo i napriek tomu na plnej čiare vyhrali N.W.A. a ich F\*ck tha Police.

Nic z toho by však nebolo možné bez štyroch (v podstate ôsmich) neuveritel'ných hereckých výkonov hlavných postáv. Winston Duke je čoby dobrácky otec Gabe určite najsympatickejším členom rodiny a je skvelé vidieť pre porovnanie Dukových hereckých polôh jeho stvárnenie Gabovho dvojníka Abrahama. Zákerný úsmev Shahadi Wright Joseph v úlohe dvojníčky Gabovej dcéry Zory je znepokojuvým adeptom na účinkovanie v nových nočných morách. Obdivuhodný výkon

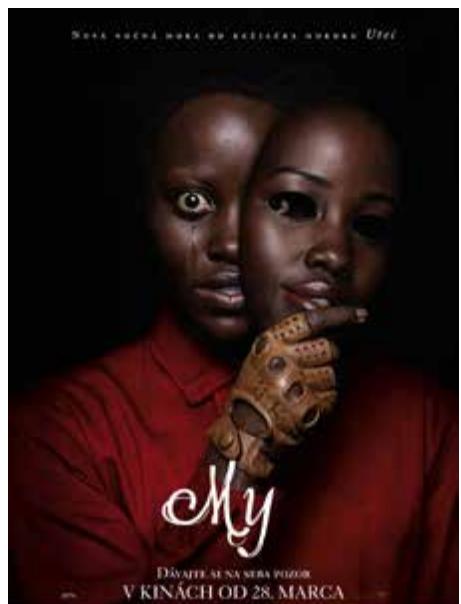
v roli šialenej dvojníčky od herečky tak mladého veku, ktorej vo väčšine scén sekunduje jej mladší a veľmi vnímový brat Jason v podaní Evana Alexa. Nad celou rodinou však stojí Lupita Nyong'o znova potvrzujúca svoje kvality, a to aj ako zdanivo bežná americká mama Adelaide, tak i jej protipól Red s desivo presnými pohybmi a hlbokým chraplavým hlasom. Za zmienku stojí aj výkon Elisabeth Moss čoby ich bohatej rodinnej známej Kitty s najlepšou hláškou z filmu – It's vodka o'clock. Naviac je príjemné vidieť Moss v niečom inom ako v červenom habite. I ked'...

Až doteraz by si človek povedal, že môže íst' o úplne geniálne dielo. Ale ako pri všetkom, aj tu sa nájdú faktory narúšajúce celkový dojem. Jedným z nich sú občas náročne popkultúrne a historické referencie, obzvlášť pre l'udí z našej strany sveta, a tak ich pochopí len mälokto. Film takisto trpí na dlhú stopáž zapríčinenú prázdnymi scénami s minimálnou výpovednou hodnotou. Práve vd'aka otázkam, ktoré film vyvoláva, však stojí za to pozrieť si ho. Určite si pri njom príde na svoje hororový fanúšik i náročný fajnšmeker. Obzvlášť sa stáva povinnosťou pre milovníkov nečakaných koncov a momentov stojacích za zamyslenie. Na konci príbehu sa možno i vo vašom vnútri vynori otázka – nie sme my tým, koho sa vlastne najviac bojíme ?

**„Wilsonovci trávia prázdninový pobyt na chate blízko kalifornského pobrežia, kde ešte ako malá zažila matka rodiny hrôzostrašný zážitok. Na prvý pohľad výrovnaná Adelaide ukrýva pred rodinou veľkú traumu z detstva a hned' po príjazde sa strhne ret'azec zdanivo nevinných**

**udalostí, ktoré v nej vyvolajú silnú paranoju a pocit, že niečo nie je v poriadku. Strach sa zmení v realitu, ked' sa uprostred noci na pri chate objaví aká si štvorica veľmi podobná Wilsonovcom. Rozdiel je len v tom, že majú v rukách zbrane. A neváhajú ich použiť.“**

Patrik Protuš



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Jordan Peele

Rok vydania: 2017  
Žánor: Horor / Thriller

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + atmosféra
- + hudobný motív
- + herecké výkony
- minutáž

#### HODNOTENIE:



## Avengers: Endgame

KONEC JEDNÉ ÉRY

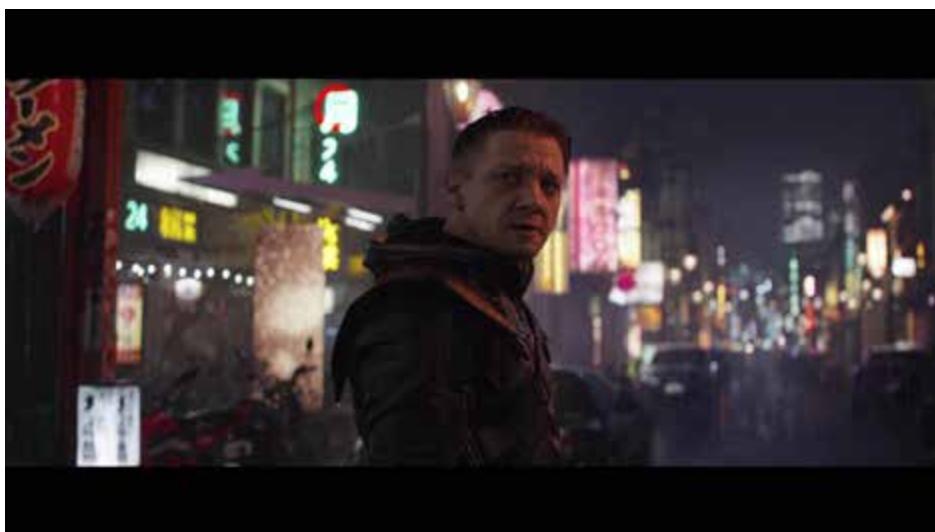


Okamžik, ke kterému Marvel směřoval od roku 2008, kdy do kin vstoupil Neuvěřitelný Hulk a Iron Man, je tady. Velkolepý závěr příběhu, který mnoha let Kevin Feige a spol. pomalu, ale jistě budovali a loni v dubnu propukl naplno v *Avengers: Infinity War*, právě vtrhl do českých a slovenských kin. Od *Avengers: Endgame* se čekají velké věci už jen z principu, především právě proto, že uzavře jednu éru komiksových filmů, po které už nikdy nebude nic jako dřív. Jak se ale skutečně vydařila rozlučka *Avengers* v původní sestavě? A podařilo se hrdinům zastavit Thanose?

Rozepisovat se tu o tom, o čem vlastně jsou *Avengers: Endgame*, nemá v tuto chvíli asi moc smysl. Je opravdu jen málo jedinců, kteří zůstávají tímto fenoménem netknutí a drtivá část filmového publiku má přinejmenším hrubou představu

o tom, co se vlastně u Marvelu a jeho filmů děje. Tahle novinka se tedy s představováním příliš nepárá a diváka

vtahuje přímo do následků běsnění mimozemského zloducha Thanose (Josh Brolin), který svým posledním činem z





minula vymazal z existence polovinu všech živých bytostí v celém širém vesmíru.

A i když se pomalu, ale jistě začíná celý svět z tohoto šoku vzpamatovávat a začíná znova žít, přeživší hrdinové z uskupení Avengers mají problém se s nastalou situací srovnat. Naděje však umírá poslední...

Od čtvrtých Avengers zkrátka nějakou razantní změnu nečekajte. I tentokrát zhruba víte, co od filmu očekávat, a ani tentokrát Marvel nezklamal. Rozlučka původního týmu proběhla v rámci možností s grácií a samotný příběh je uzavřen s takovou pomyslnou mašlí, že velká část sálu zamáčkla nejednu slzu, když bylo po všem. V rámci třech hodin uzavřel Marvel pod taktovou Anthony a Josea Russových své plány budované jedenáct let a více jak dvacet filmů v rámci možností slušně a nikdo si nebude připadat ochuzen o nějaký ten nedořešený problém.

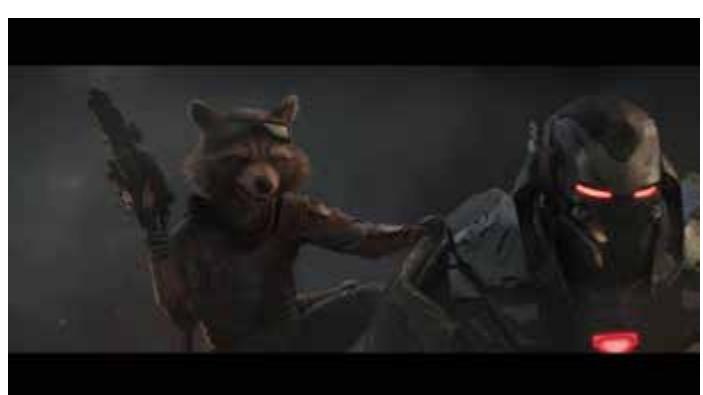
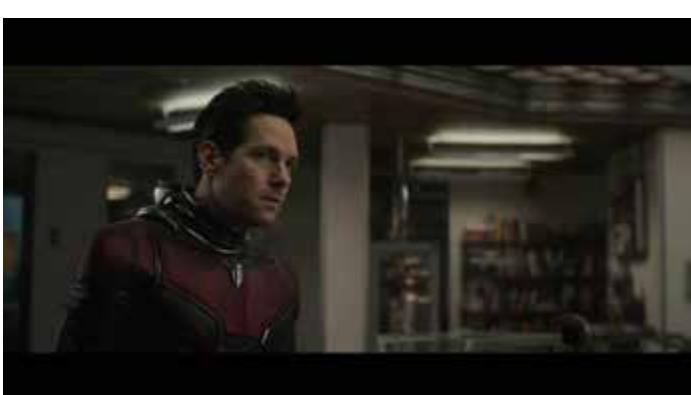
Člověk by jim až gratuloval k tomu, jak se to povedlo všechno takovým způsobem ukočírovat. Jestliže vám ke štěstí stačí jen to, že se problém nastavený v minulém díle vyřeší, každá postava si udělá své čestné kolečko na slunci (více níže) a po cestě se pákrát zasmějete a pákrát si budete

připadat dobře, protože jste pochopili narážku na předchozí film, komiksovou předlohu nebo popkulturní artefakt, pak je zbytek článku pro vás irrelevantní a můžete směle vyrazit do kina (pokud již tedy nemáte projekci za sebou). Pokud je totiž všechno, co od takového závěru očekáváte, jen symbolická tečka za vším s jednou velkou konfrontací v závěru, Avengers: Endgame nesklame. Pro náročnejšího diváka však zde začínají problémy, které postihují nejvelkolepější výpravu v rámci komiksového filmu. Endgame totiž z velké části obětuje dějovou nosnou strukturu

filmu na úkor fanouškovské služby a epizodních momentů. V praxi to znamená, že pokud jste neviděli předešlé filmy, budete hodně plavat, protože velká část tohoto snímku jsou jednotlivé epizody, které mají za úkol (odůvodněno příběhově naprostě základní motivací) poskytnout čestné kolečko pro jednotlivé postavy, dvojice a týmy, aby se jejich příběhový oblouk alespoň nějakým způsobem uzavřel a divák si nepřipadal ochuzen.

Problémem je, že v první hodině film rozehrává existenciální krizi u přeživších, na kterou naváže sled jednotlivých epizod, jež drží pohromadě jednoduchá motivace, která jde hned do pozadí. Když tak přijde čas na závěrečnou bitvu o osud Země a jednotlivých hrdinů, člověk má pocit, jakoby dostal hodně fanouškovské služby (odkazy na předešlé filmy, komiksy, postavy vyřeší své neshody, uzavřou své příběhy atp.), ale dějově se film vlastně moc neposunul.

Když si k tomu pak přičtete, že film některé věci z předešlých dílů trochu pozměňuje a upravuje, aby fungovaly v konceptu Endgame, a pár nesrovnaností, začnou být vidět nedokonalosti celého závěru. Za mě je ale jeden z hlavních problémů samotný fakt, že Endgame nic moc nového nepředvede. Ano, závěrečná bitva je epická a na 5 x 5 sama o sobě, nicméně



mimo ni se ve filmu jede na variace toho již mnohokrát viděného v předešlých filmech. Zamrzí to o to víc, když dojde na cestování časem, které je místo opravdu nápadité hry zredukováno na jeden dva nápadů s minimem hravosti. A jeden dva úsměvné momenty jsou v tomto ohledu na tři hodiny filmu významně málo.

Ostatně humor je další věc, kterou se tady oplatí zmínit. Endgame se nebojí být zase jednou vtipným filmem i přes velké věci, co jsou v sázce. V jednom ohledu se ovšem tvůrci možná až příliš nechali utrhknout ze řetězu. Film obsahuje jeden running joke v souvislosti s Thorem (Chris Hemsworth), který je vtipný. Asi v polovině případů to i funguje, čím více ale tyhle momenty mají prostoru, tím méně baví a stávají se dokola omílaným vtipem, který už tak vtipný pošesté a posedmě není. Platí zde tak ostatně to, co by se dalo říci na adresu stíhu filmu - méně je někdy více. Film totiž sice má tři hodiny, avšak některé momenty jsou vyřešeny až zbytečně moc zkratkovitě a přímočaře, zatímco jiné by ve filmu nemusely být vůbec, případně ve značně zkrácené podobě.

Audiovizuálně pak není moc co vytýkat. Na filmu jsou peníze zatraceně hodně vidět i v momentech, kdy se to na plátně neřeže. A i když někde triková stránka filmu trochu pokulhává, v rámci celku to filmu ještě rádi odpustíte. Zvláště když pak tvůrci v závěru vytáhnou neokoukaný (a nesmrně působivý) vstup na scénu jak toho tvrdého jádra, tak zbytku osazenstva, co se postaví Thanosovi. V podstatě jedinou výtkou, co bych měl na adresu závěrečné třetiny, je jeden moment ze závěrečné vřavy, kde tvůrci, aby dali za pravdu některým společenským aktivistům, v podstatě naruší hlavní myšlenku filmu přímočarým gestem, které je asi tak přirozené jako třikrát pěstí na oko. Ale to už je bohužel doba, ve které žijeme.



Avengers: Endgame za mě mají zkrátka jeden hlavní problém a tím je to, že na to, co znamenají pro miliony fanoušků po celém světě a předeším pak co znamenají pro MCU, jsou ve výsledku jen soubor všeho už několikrát (a většinou i lépe a nápaditěji) viděného, který zachraňuje naprosto bezprecedentní epická vřava v závěru filmu, ve které si to MCU vyrazí znova rozdat s fialovým bazmekem. Tahle bitka prostě zužitkovává nostalgií a investovaný čas na maximum.

Za jejími hranicemi je ovšem ale Endgame jen slušný film, který hravě překonají předešlé Marvelovky, protože jako samostatný film fungují jednoduše lépe. Jsem si vědom, že drtivá většina publika bude glorifikovat Avengers: Endgame už jen z principu, a tak tenhle článek bude brán jako kacířství. Ale stavět závěr téhle série na úroveň filmů jako Návrat krále nebo Návrat Jediho (nebo nedejbože ještě výše) významně nebudu. Závěrem se tedy vyplatí zopakovat hlavní myšlenku tohoto článku. Pokud je to, co od filmu očekáváte, obratně uzavření všech neuzávřených záležitostí z Infinity War a k tomu vám stačí jako

odůvodnění třech hodin v kině dostatek humoru a závěrečná epická konfrontace, pak směle do kina. Pokud už ale i jako já čekáte od takového epického konce přece jen něco víc a/nebo trpíte už mírným vystřízlivěním z marvelovek, budete mít s dvaadvacátou marvelovkou trochu problém. Avengers: Endgame je slušným blockbusterem se slabší samostatnou dějovou linkou a jeho role je spíše důležitá v širším kontextu, jako addendum k Infinity War. Pro fanoušky důstojné rozloučení s jednou érou komiksového filmu, která formovala generace diváků.

Závěr jedné epochy filmového vesmíru Marvelu s názvem Avengers: Endgame najdete v nabídce českých a slovenských kin od 25. dubna díky společnostem Falcon (ČR) a Saturn (SK). Film je nevhodný mládeži do 12 let.

**„Endgame je předeším fanouškovská služba spíše než cokoliv jiného. Hromada humoru, čestná rozlučka s postavami a jedna neskutečně epická bitka. Pokud vám nevadí výrazně slabší a vykonstruovaná dějová linka, trochu přehmatů a paradoxů a absence výraznější dramatické gradace, tak budete nadmíru spokojeni.“**

Lukáš Plaček

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Anthony Russo, Joe Russo  
Rok vydania: 2019  
Žáner: Akční / Dobrodružný / Fantasy

#### PLUSY A MÍNUŠKY:

- + humor
- + závěrečná
- + epická bitka
- + geniální odkazy
- hlavní dějová linka
- minimum napětí
- zdlouhavost v některých momentech

#### HODNOTENIE:



# GENERATION



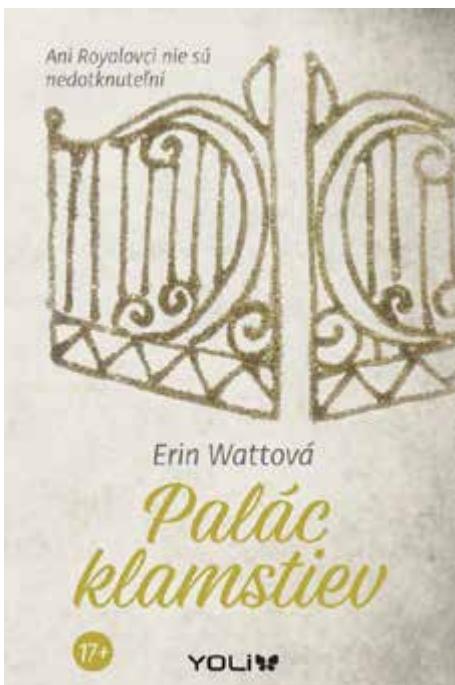
**HLĂDÁME TEBA  
PRIDAJ SA K NÁM**

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

PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA [NABOR@GENERATION.SK](mailto:nabor@generation.sk)

## Palác klamstiev

ROYALOVCI AŽ DO KONCA



**Tam, kde sa skončil Prekliaty princ, rovno nadvázuje záverečná časť trilógie o rodine Royalovcov. Ella zažije šok nielen preto, že Reedova obvinia z vraždy, ale aj z nečakaného návratu svojho otca Stevena, ktorý mal akože nešt'astnou náhodou zomrieť pri skoku padákom. Ako v danej situácii uspeje Ella a Reed? Rozdelí hlavných hrdinov neplánovaný návrat Ellinho otca či nedôvera v milovaného človeka? Podarí sa Elle a Reedovi nájsť v Paláci klamstiev pravdu?**

Yoli príbehy pre týnedžerky a aj nedospelé dospeláčky z pera Erin Wattovej sú jednoducho chytľavé. Donedávna som si myslala, že autorkou tohto príbehu je jedna osoba. Prekvapilo ma však zistenie, že pod týmto pseudonymom sa skrývajú dve osoby, konkrétnie Elle Kennedyová a Jen Fredericková. Tieto dámy spolu napísali vtipnú, zamotanú romancu pre všetky bezstarostné týnedžerky a samozrejme aj pre nás (už nie celkom nástročné).

Palác klamstiev je jednoznačný a veľmi trefný názov tejto časti trilógie. Dom, v ktorom žije Ella s Royalovcami

je klamstvami a inými tajomstvami doslova prehnitý. Páči sa mi, že kniha nie je len o srdiečkach v zošitoch a zamilovaných pohladoch.

Tá štipka mysterióznosti ohľadom vraždy, z ktorej je Reed obvinený (nebudem spojlovať z koho vraždy), dodáva tejto young-adult romantickej dejovej línií aj iný pohľad na vztahy medzi jednotlivými členmi rodiny. Dôvera, strach, či bezmocnosť sa miešajú s pocitmi hormónmi rozbúrených tínedžerov, ktorí ako všetci vieme myslia len na jedno :D Čo vám poviem, dráma ako vyšitá, ale na čitatel'ky to zaberá.

Jazykovým štýlom sa kniha Palác klamstiev neodlišuje od predchádzajúcich dvoch. Jednoduchý preklad a nájdená až jedna gramatická chybička, dovol'ujú čitatel'kám plnohodnotne a rýchlo čítať príbeh, ktorý aj v tejto časti je písaný z pohľadu oboch hlavných postáv.

Ella je zmätená z udalostí, ktoré sa na ňu zosypali naraz. Musí „riešiť“ niekol'ko rôznych protichodných pocitov. Klobúk dole, že v knihe je aj napriek zložitej životnej situácii stále vykresľovaná hrdinsky. Nezosypala ako domino, ked' sa dozvedela o tom, že jej priateľ je obvinený z vraždy, na ktorú nemá žiadne alibi a ani ked' jej do života opäťovne vtrhne zmŕtvychvstalý otec. Palec hore Ella, máš (nielen) moje sympatie.

Ani v Paláci klamstiev nie je núdza o rozmanité scény, ktoré ulahodia ako nástročným čitatel'kám, tak aj nám, starším. Nechýbjajú tu zvraty, vtipné situácie či dôvtipné dialógy, takže verím, že sa nudit' pri čítaní nebude. Koniec koncov, určite vás zaujíma, či sa konečne spolu hlavní hrdinovia vyspia? (neprezradím, prečítajte si)

Malou chybčou krásy na príbehu rozdelenom do troch kníh je opakovanie zrekapitulovanie z predchádzajúcich diel. Naštastie knihy v slovenskom jazyku vyšli nie tak dávno po sebe,

takže čitatel'ky určite nezabudli, čo sa diaľo v predošlých častiach, jedine, že by mali pamäť ako rybička Dori :). Tieto jediné pasáže mi prišli v knihe ako nudné a zbytočné čítanie (naozaj, prečo to autori kníh takto robia?).

Ked' som minulý rok brázdila stránky s knihami a natrafila na Papierovú princeznú, ukážka z knihy ma natol'ko zaujala, že som knihu vyhľadalá v origináli a prečítala (zhľtla) celú trilógiu. Preto som sa tešila aj na slovenský preklad a ten ma nesklamal. Autorky, ktoré spoločne napísali romantický príbeh na síce ošúchanom podklade, ale dokázali, že štipkou z rôznych druhov námetov ako sú krimi zápletka, romantika, zamotané rodinné vztahy, klamstvá či tajomstvá, sa dá napísat' príbeh, ktorý oslovouje širšiu vekovú skupinu čitateliek. Teda nielen nástročné dievčatá, ale aj nás dospeláčky s dušou tínedžerky.

Zaujímavé na tejto „trilógií“ je to, že to v skutočnosti trilógia nie je. Ak sa na to dívame z pohľadu hlavných hrdinov, tak budiž – Papierová princezná, Prekliaty princ a Palác klamstiev sú o Elle a Reedovi. Autorky, však skrývajú ešte d'alšie esá v rukáve – o inej vedľajšej postave, ktorá bude na výslní v d'alších (zatial' dvoch) pokračovaniach príbehu o rodine Royalovcov. Takže fanúšičky Erin Wattovej a rodiny Royalovcov, nevešajte hlavu, ešte sa budete mať na čo tešiť dúfajme aj v slovenskom preklade.

Katarína Hužvárová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Erin Wattová:  
Palác klamstiev

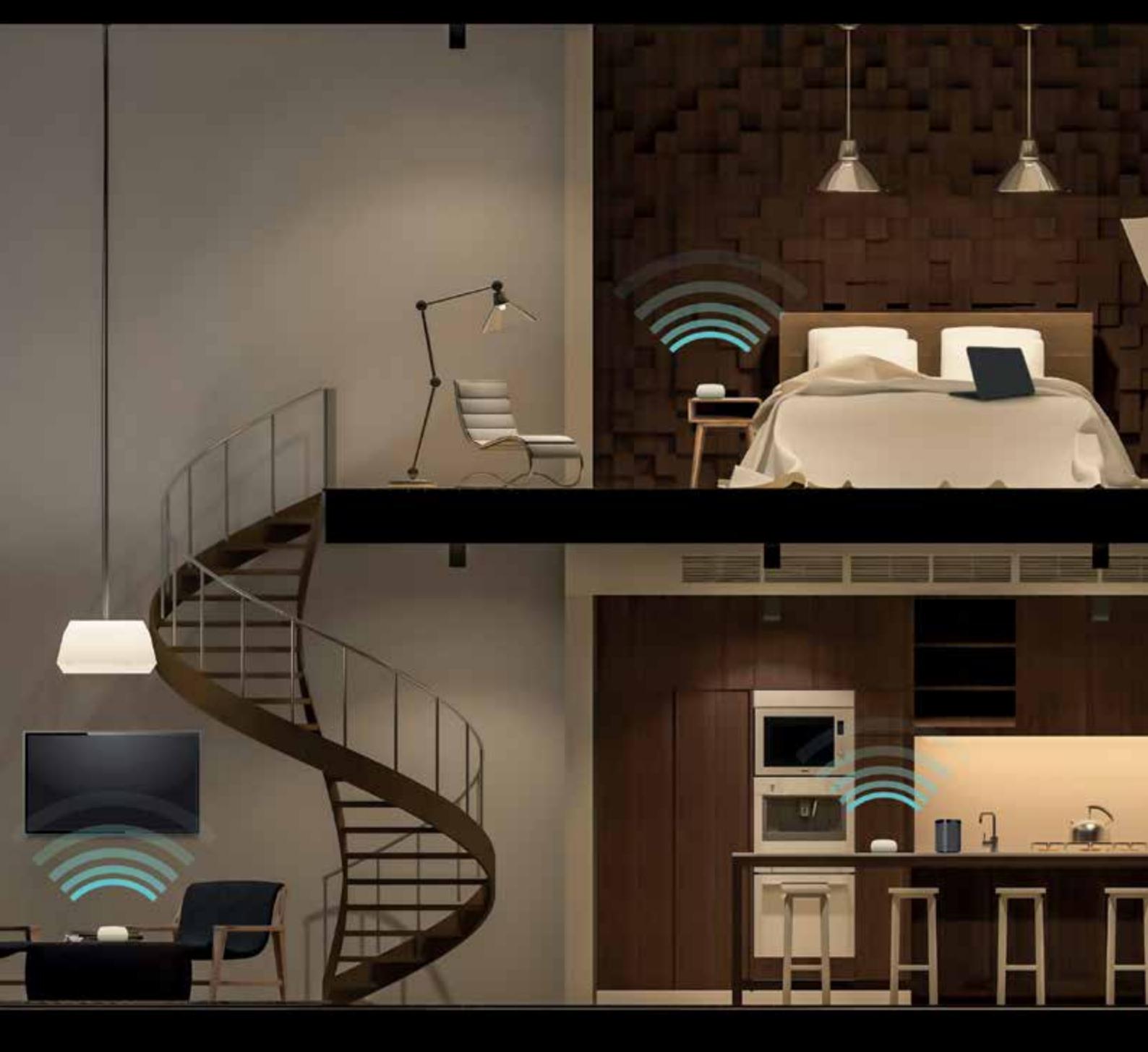
Rok vydania: 2019  
Žánor: Yoli, young adult, new adult

### PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduchý štýl
- + charakter hl. hrdinky
- + erotika
- + „až“ 1 gramatická chyba
- privel'a vysvetľovania
- o minulých dieloch

### HODNOTENIE:





## V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

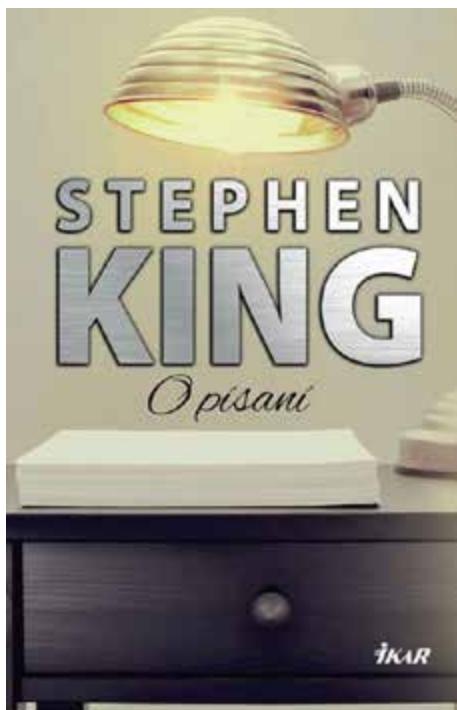
Vychutnajte si konzistentné pripojenie s Covr AC1200 Dual Band Wi-Fi a vytvorte bezproblémovú bezdrôtovú sieť, ktorá pokryje celý váš dom. A ak treba viac, pridajte ďalšie Covr jednotky, jednoducho ich zosynchronizujte a zvýšte dosah vašej siete.



**D-Link®**

## O písaní

PÍSANIE KNÍH JE REMESLO



**„Raz večer, ked' sme pred vystúpením na Miami Beach jedli čínu, 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, ked' ste stáli pred nadšenými fanúšikmi a tvárilis, že nie ste človek z mäsa a kostí ako všetci ostatní, ba ani nohavice si nenaťahujete najprv na jednu a potom druhú nohu. Amy zmíkla, 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 písat', 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 hocijakým. 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 tŕnistá, o tom vie svoje.

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

O písaní sa mi páči, pretože som sa dozvedela zaujímavé „fakty“ (kapitoly sú písané štýlom, akoby sa prihováral ku konkrétnemu čitatelovi 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, ved' 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 kl'udne v tejto knihe označiť za jedno a to isté. Ved' čo iné je pre spisovateľa a 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.

Zvláštne ale je, že táto kniha v origináli vyšla už v roku 2000 a k nám, slovenským čitatelom, 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 čitatelov (aj takých ako ja, čo sa ešte stihajú venovať aj recenzovaniu alebo do väčšej hľbky 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 vel'a čítať, hájí s nepriestrelnými argumentmi.

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

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

Katarína Hužárová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King:  
O písaní  
Rok vydania: 2018  
Žánr: biografie, životopisy, osudy

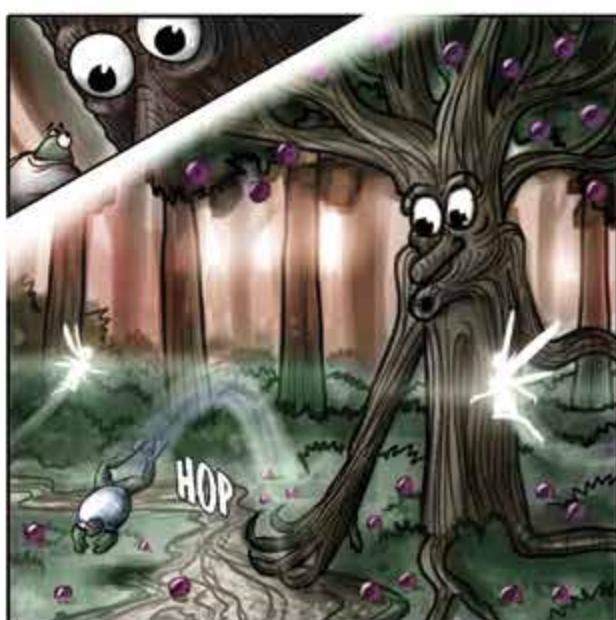
### PLUSY A MÍNUSY:

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

### HODNOTENIE:



# KALO MEDUEDIS #5



MÁJ  
2019

# FINISHER #9 1/2

MARTIN  
LAŠKÓDY





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

# Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



## GENERATION

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

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

**Webaadmin** / Richard Lončák, Juraj Lux  
**Korekcia** / Pavol Hirká, Veronika Cholevová, Barbora Krištofová  
**Odborná redakcia** / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakubek, Lukáš Bátora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Richard Mako, Ján Hamlik, Katka Hužárová, Adrián Liška, Michaela Medved'ová, Róbert Gabčík, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Robert Litvanyi, Miroslav Marušín, Miroslav Beták, Patrik Potuš

**SPOUPRACOVNÍCI**  
Marek Liška, Marek Pročka

**GRAFIKA A DIZAJN**  
TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha  
E: grafik@gamesite.sk

**Titulka**  
ROG Zephyrus S – GX701

**MARKETING A INZERIA**  
**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

**PRODUKCIЯ A DISTRIBÚCIA**  
Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe prostredníctvom internetu, ale objednáť s 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](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľa.

Iné zdroje nie sú sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasit s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo s časťou bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa neskôr môžu 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 criticism 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](http://www.mission.sk)

ISSN 1338-709X



PS4™

PS4

500 GB

# HRAJ SA VIAC

s PlayStation®

LIMITOVANÁ  
PONUKA

platí do vypredania  
zásob

PS4  
1 TB



Už od  
**259<sup>99</sup>€**



PROFI OBCHOD PRE PROFI Hráčov

**progamingshop.sk**



SLEDUJ HERNÉ NOVINKY  
NA NAŠOM NOVOM INSTAGRAME  
**@PROGAMINGSHOP**



**msi**



**GEFORCE  
GTX**



MSI GEFORCE  
**GTX 1660 Ti** SERIES



DOSKY S NOVÝM ČIPSETOM Z390



**msi**

Všetky produkty MSI môžete zkaúpiť na [www.alza.sk](http://www.alza.sk)