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

Číslo 89 / máj 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

TESTOVALI SME
ROG Zephyrus S - GX701

HRA MESIACA
Days Gone

VIDELI SME
Avengers: Endgame

SÚŤAŽ

2 x headset ROCCAT

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

EDITORIÁL

Cena hier

Rok 2019 je zatial' 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 mat' svoje odbory. Organizáciu, ktorá zabezpečí, že toto vyciciavanie už nebude tak častým javom. Pretože, môžete mat' Zaklínača 3, Fortnite či Anthem a môžu byt' akokol'vek 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 témou. Ďalšou z nich je Epic Games Store a alibizmus Valve o ktorom si môžete prečítat' v magazíne Generation. A okrem toho si tam môžete prečítat' desiatky zaujímavých článkov, recenzií 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**

>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
WWW.FACEBOOK.COM/GENERATION.MAGAZIN <<

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

fractal design, Kingston TECHNOLOGY, GIGABYTE, msi, logitech, CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

TRENDY PR

Novinky zo sveta Lenovo Think

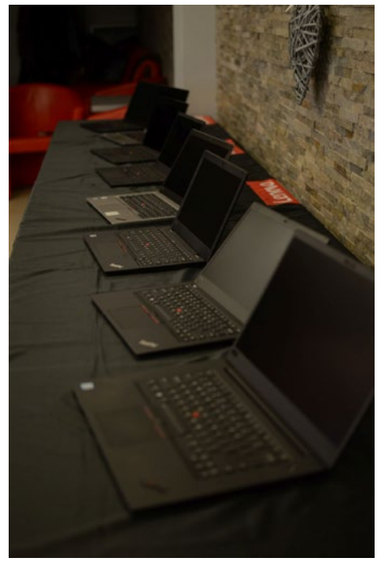
INOVÁCIE RUKA V RUKE S BEZPEČNOSŤOU

Každá spoločnosť sa snaží neustále inovovať a prinášať lepšie produkty či použiteľné výmysly. Máloktorá značka je však natoľko známa svojou neustálou inováciou na poli výkonu, bezpečnosti a využiteľnosti v reálnom svete, a to pri stálom zachovávaní striedmeho dizajnu a dobrých návykov, ako je rad produktov Think. Spoločnosť Lenovo neustále prináša ďalšie a ďalšie 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 motokárach.

To najlepšie však neboli zaujímavé priestory, ani možnosť vybúriť sa s ďalšími účastníkmi na trati. Hlavnými hviezdami večera boli ThinkPad notebooky a prezentácia prešpikovaná zaujímavými informáciami.

Prezentáciou 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 firiem po stále ľahších, výkonnejších a bezpečnejších zariadeniach, zvyšujúce sa nároky takzvaných mileniálov či míľovými 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 ovel'a zaujímavejší a pritom 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 sieťach 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 nehľadal. To je napríklad vidno pri predstavení monitorov, do ktorých je možné na zadnej strane uložiť kompaktný počítač z radu Think TIO, vďaka čomu vznikne jednoducho vylepšiteľný AIO počítač.

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

Na záver zazneli informácie o partnerstvách, ktoré sa Lenovo podarilo vybudovať a vďaka ktorým dokáže ako spoločnosť a výrobca produktov ovel'a rýchlejšie a jednoduchšie reagovať na meniace sa trendy či nové hrozby v IT svete.

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

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

Daniel Paulini

TRENDY
TÉMA

Valve, prečo mlčíš?

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

Nedávno som sa dostal s kolegom z redakcie do „vášnivej" 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 ľúbia Gabena a ľúbia 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 síce rešpektuje snahu Epicu o vstup do PC digitálnej distribúcie, ale myslí si, že radšej mali počkať, vyvinúť klient do prijateľnej 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 počínanie Epicu s exkluzivitami, tak jedno je jasné. Bez nich to na tomto trhu nepôjde.

Teda, Epic zobral peniaze, ktoré vytlačil z Fortnite, zbúchal klienta do použiteľnej podoby a následne začal investovať do dôvodov, prečo si ich obchod nainštalovať. Pretože, buďme 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 čínania."

„Čo nie je na Steame, to neexistuje."

„Nechcem si rozdeľovať knižnicu."

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

Veď to poznáme. Namiesto toho Epic zobral, skúpil hry, ktoré sú medzi komunitou populárne a očakávané a týmto chce hráčov „donútiť" k akceptácii ich obchodu.

A v čase, keď prestane do exkluzivít investovať a studňa s názvom Fortnite vyschne, budú mať plne rozbehnutý biznis s prepracovaným obchodom, ktorý bude akceptovaný u drvivej väčšiny PC hráčov a jedinou skupinou odporcov budú „Steam zealots", ktorí si klienta nenainštalujú nikdy a preto pre Epic Games nie sú zaujímaví, pretože oni by si ich klienta nenainštalovali 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 keď si to tak uvedomíme, tak Steam je v drvivej 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. Tvárit' sa, že Steam je niečo dobrovoľné je nezmysel.

A áno, viem že Valve k využívaniu Steamworks nikoho nenútilo, ale trh bol nastavený tak, že pokiaľ nie ste na Steame, tak neexistujete. A GOG ukazuje, že pokiaľ nemáte niečo, čím k sebe pritiahnete ľudí, 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 síce plačú a sťažujú 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 keď sa herná komunita ozvala, že niektoré hry, ktoré sa dostávajú na Steam tam nemajú čo robiť.

Odpoveď Valve?: Komunita to vyrieši.... 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 ľudí, 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 lojálnych zákazníkov na to, aby situáciu ustála. Lenže neustojí. Odliv kvalitných AAA hier zo Steamu je realitou. Ubi sa na Steam postupne vykašľe, EA tam nie je, ActiBlizz tiež a aj keď Bethesde 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 konkurencia nefér. Tak o ňu bojujte... Nespoliehajte sa na to, že kvôli nejakej tradícii vám hráči zostanú verní.

Pretože v momente keď 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 porozhadzované medzi niekoľkými klientami, ďalší z nich mi skutočne neublíži. Myslím si, že Valve stále žije v období spred 4-5 rokov. Sme jednotka, dominujeme trhu, nepotrebujeme robiť nič, pretože trh rozhodne.

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

A ako som spomínal, keď bude ich klient v solídnej forme, tak osobne pôjdem radšej za nižšou cenou alebo väčším podielom pre vývojárov v Epicu, ako podporovať Valve, ktorí síce 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 keď sa môžeme tvárit', že cesta bez exkluzivít 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 keď Epic prestane kupovať exkluzivity, bude ich obchod synonymom PC hrania, rovnako ako Steam, Origin, Battle.net a ďalší klienti. Teda, pokiaľ s tým Valve nemieni niečo robiť. A momentálne sa zdá, že nemieni.

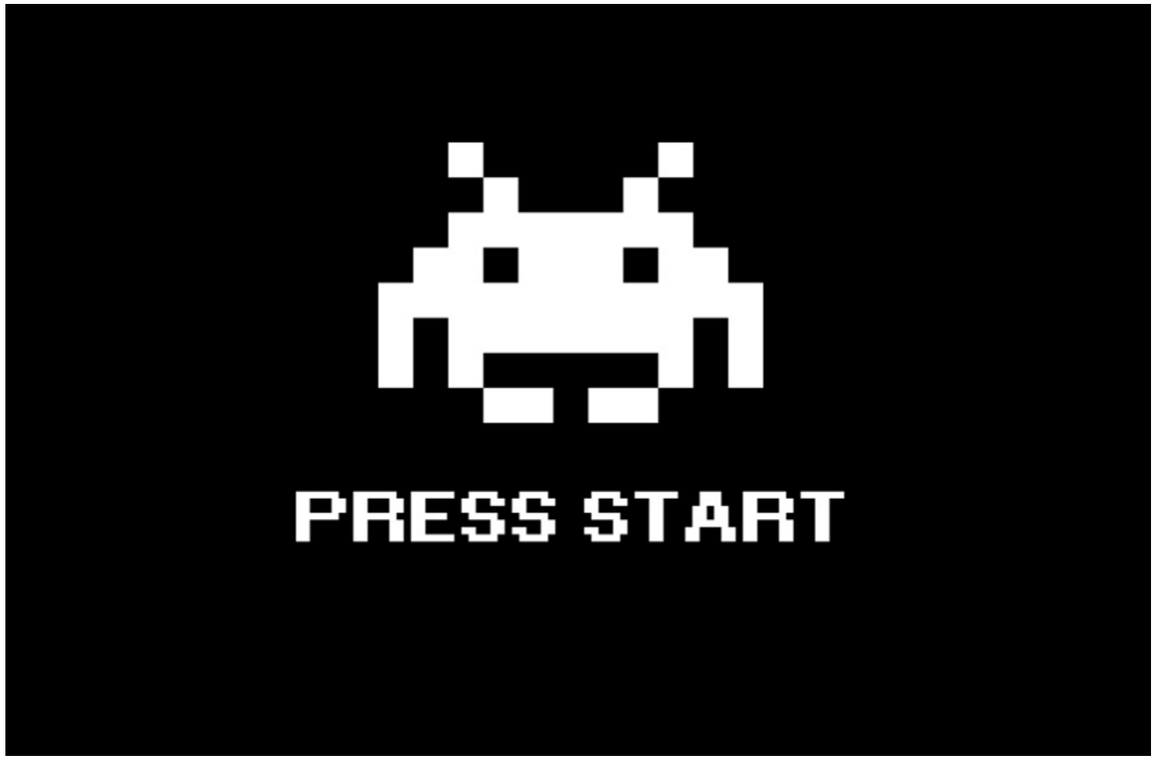
Tento text je subjektívnym názorom autora a nereprezentuje názor celej redakcie, alebo webu Gamesite.sk.

Dominik Farkaš

TRENDY
TÉMA

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 veľa. Bolo niekoľko desiatok PONG konzol. Jediné, čím sa líšili bol dizajn prevedenia. Farba zariadenia, typ ovládača a podobne. Výber bola vlastne vec vkusu a že bolo z čoho vyberať.

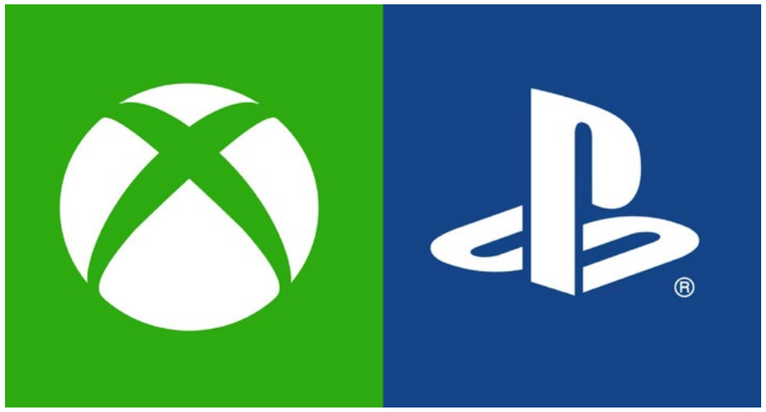
Poďme ale preskočiť históriu, ktorá je síce veľmi bohatá a určite sa k nej niekedy vrátim, no nás zaujíma, aký vplyv má vojna technologických gigantov. Ono vojna je silné slovo ale dá sa to tak vnímať aj preto, že hráči málokedy ťahajú za jeden koniec a skôr sa hádajú, kto je v lepšom tábore a prečo. Niekedy (teda väčšinou) to je zbytočné a malicherné, aj keď na druhej 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 vykašľali na nevraživosť a užívali si hry. Ja som za. Nedávne vystúpenie šéfov PlayStation, Xboxu a Nintenda na jednom pódiu ukázalo, že „vojna" môže prebiehať aj bez nevraživosti – všetkých nás spája jedna vášeň. Práve oni sú tí, čo by sa mali biť 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 zamysliť. 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 vzišla 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 spraviť 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, koľko 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 ďakovať všetkým herným bohom, že Microsoft je tak bohatý, aby toto uniesol a prešiel do protiútoku. 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 niekoľko 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 odpoveďou 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. Buďme za to radi. Preto nechápem 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.



Chápem, ľudia sú rôzni a mnohí proste virtuálny konflikt vyhľadávajú, 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 radosť a zábavu do toho nášho niekedy až moc všedného života.

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

Róbert Gabčík

TRENDY
TÉMA

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 neodmyslitel'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 dovol'ovala, no so štipkou predstavivosti ste mali naozaj pocit, že hráte parádny hokej. Na papier ste si so svojimi kamarátmi potom mohli robit' rôzne tabul'ky a simulovat' 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 pohl'ade 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 vynárat' nové a nové videohry.

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

Malá revolúcia v hokeji!

Až v rokoch 1987 a 1988 prichádza niekol'ko hier, ktoré do hokejového videoherného sveta priniesli malú revolúciu. Ide konkrétne o tituly Face Off! (1987) a Blades of Steel (1988). Kompletný počet hráčov (5 vs. 5), tabul'ky, turnaje! To všetko, čo doposial' hráči museli simulovat' na papieri, sa dostavilo v plnej paráde.

Navyše, v hre pribudli bitky, a tak sme naozaj chvíl'ku mali pocit, že hráme skutočný hokej. Blades of Steel mal dokonca na začiatku nahovorenú aj hlášku „Blades of steel" čo bolo vtedy na konzole NES (na ktorú hra vyšla) nevídané.

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 prehl'ad o dianí na ihrisku a prihrávky boli o niečo lepšie. Hratel'nost' NHL Hockey bola na rok 1991 naozaj fenomenálna, a tak niet divu, že v roku 1992 prišla táto hra s d'alším pokračovaním pod názvom NHLPA Hockey '93. Túto hru ste mohli hrat' 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 kompletnú ligu, krásnu grafiku v menu a mnoho d'alších 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 „vyšperkované" tak, ako nikdy predtým. Hre však chýbal nový dych, ked'že hratel'nost' 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 navyše 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. Doposial' vám na hranie stačila klasická 486 DX/2 s 66 Mhz procesorom a 8/16 MB RAM. Nové NHL si však pýtalo o niečo viac, a tak ste si so spomínanou zostavou vel'a hry neužili. Osobne si pamätám, ako som na svojom vtedajšom PC znižoval úroveň detailov a vel'kosť 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 prerazit' so svojou hokejovou simuláciou. Na konci roku 1995 vývojári z 989 Studios vytvorili NHL FaceOff. Hra sa síce odohrávala na 3D štadióne, no hráči boli 2D.

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

EA sa však nedala zahanbit' 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 doposial'. 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.

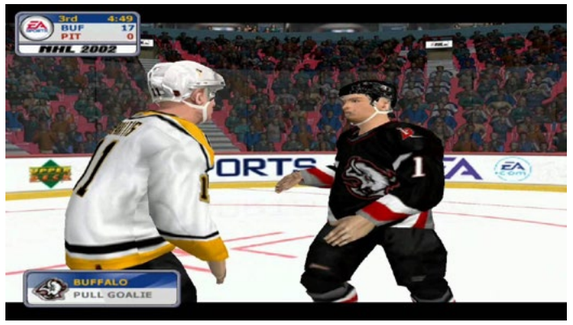
Ked' sa nedarí prekonať král'a, do bitky prídu aj iný!

EA dosiahla s NHL 98 naozaj svoj vrchol. Mnoho iných spoločností sa snažilo úspech napodobnit'. 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 neprinieslo 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 mat' v tíme „kladivá" či „sniperov". Hra dostala trošku arkádovejší nádych.

A to bolo presne to, na čo hráči čakali! Grafika bola na míle vzdialená predchádzajúcim ročníkom – ved' hra vyšla 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 pamätám vel'mi dobre!

Opät' 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 opät' neuveritel'ne vylepšená grafika a arkádový štýl. Toto pravidlo sa potvrdilo aj v roku 2004.

Hra dostala vel'a vylepšení najmä po stránke hratel'nosti. Množstvo módov (obl'úbený Dynasty mód, kde ste mohli koučovat' svoje družstvo) a aj grafické vylepšenie. NHL 2004 bolo opät' na vrchole a všetci si hru nevedeli vynachválit'.

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

Zlepšit' 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 totižto použitý v hre FIFA 14. Áno, hra v ňom 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 posunút' a ich jedinou záchranou 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 spoločnost' 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...

Ľubomír Čelár

TRENDY PR

Orange Y-Games a VÚB Y-Con 2019 prichádzajú do Bratislavy

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 vel'kolepý. Dve vel'ké podujatia prichádzajú do refinery gallery 17.-19. mája 2019 a vy pritom nesmiete chýbat'. 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 obl'úbeným 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 zažit' atmosféru vel'kých herných podujatí, zabavit' a spoznat' nových l'udí. Registrácia do turnaja prebieha na oficiálnej webovej stránke yzone.sk

Okrem turnaja Y-Games prináša skvelé free-to-play zóny, kde si môžete vyskúšat' nové technológie, zahrat' sa nových herných technológiach a navštívit' niektorý z desiatok partnerských stánkov. Na návštevníkov čaká aj virtuálna realita, miniturnaje o hodnotné ceny a súť'aže.

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 host'a - slovenského herca a kaskadéra Vladimíra Furdika, ktorého pozná celý svet vd'aka seriálu Game of Thrones, kde stvárnil obávaného Night King (Nočného král'a). Mrazivá atmosféra Hry o tróny zasiahne do všetkých súčastí VÚB Y-Con. Už teraz sa môžete tešit' na kvízy, súť'aže, prednášky a cosplay venovaný tejto tematike. K VÚB Y-Con neodmyslitel'ne patrí aj cosplay súť'až. 5 skvelých medzinárodných porotcov - Ori Cosplay (Srbsko), Luce Cosplay (Taliansko), Nana Kuronoma (Rakúsko), Yuriko Seira (Mad'arsko) a Hikari Green (Japonsko) a množstvo úžasných súť'ažiacich predvedie svoje nefalšovaný talent a ukážu tie najlepšie kostýmy populárnych postáv. Vd'aka tomu môžete naživo stretnút' svoje obl'úbené postavy.

Kde sú hry a online svet nesmú chýbat' ani popularni streameri a youtuberi. Y-Games a Y-Con ponúkajú jedinečnú príležitost' sa s nimi osobne stretnút', odfotit' a porozprávat'. 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 d'alší 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 príd'te sa zabavit' na skutočne pestrý program do refinery gallery. Viac informácií o podujatí nájdete na webe yzone.sk. Predpredaj vstupeniek v sieti predpredaj.sk.

TRENDY
PR

Nové produkty ASUS ROG plánujú nahradit' stolné počítače, redefinovat' pojem výkon a priniest' množtvo menších vylepšení

Na Slovensku sa posledný aprílový víkend peknému počasiu nejako nechcelo vydržat' a preto bolo skvelou správou, že sme v redakcii mohli takpovediac dvihnút' kotvy a ísť sa pozriet' 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 pätnástich krajín.

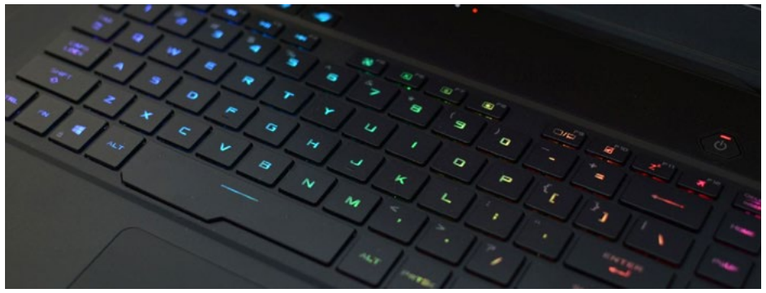
Čo si Asus pripravil pre hráčov a svojich fanúšikov? Čo definuje smer, ktorým táto spoločnost' plánuje vo svete výkonného hardvéru napredovat'?

A je riaditel'ka marketingu pre ASUS ROG divíziu zapálenou hráčkou alebo iba bežnou smrtel'níčkou? Pokial' hádate, že odpovede na tieto otázky nájdete v riadkoch nižšie, 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 používatel'ov.

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 náhrada stolného počítača

Tradičné notebooky sú v dnešnej dobe úžasné po stránke mobility a výdrže batérie, no ani tie najhrubšie a najt'ažšie kúsky, ktorých prenosnost' 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 byt' schopné nahradit' stolný počítač bez toho, aby bolo príliš t'ažké na prenos a pritom bolo schopné uchladit' 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, vd'aka ktorému má chladiaci systém neobmedzený prístup k čerstvému vzduchu.

Klávesnica je odnímatel'ná, dá sa zložit' pre maximálnu flexibilitu a vd'aka tomu, že pod ňou nie sú žiadne komponenty, neprekvapí vysokou teplotou a nespôsobí potiace sa ruky pri dlhých herných posedeniach.

Je možné ju položit' kdekol'vek a pripojit' priamo alebo bezdrôtovo, pričom odňatie klávesnice odkryje štyri reproduktory, ktoré smerujú priamo na používatel'a.

Vd'aka lepšiemu prúdeniu vzduchu dosiahli v Asuse pri ROG Mothership hrúbku iba 29,9 mm, čo je prekvapujúco málo, no treba počítat' s mierne vyššou váhou takmer pät' kilogramov. Tieto čísla ROG Mothership dosahuje vd'aka ultrapevnému telu zo zliatiny horčíku sústruženej pomocou CNC strojov, pričom jeho vypracovanie trvá takmer dvadsat' hodín.

Dost' ale o tele a chladení, nemôžeme predsa zabudnút' 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 zatial' nemá presný dátum vydania, no môžeme ich očakávat' v priebehu júna alebo začiatkom júla.

Zephyrus S GX502: Všestrannost' 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 najvšestrannejším notebookom radu Zephyrus a jeho ciel'om je vyhoviet' hráčom aj tvorcom obsahu. Opierka pre dlane obsahuje výstuž zo zliatiny horčíka, vd'aka ktorému je šasi tvrdšie na tých miestach, kde je potrebné a nepôsobí lacným dojmom ako niektoré iné ultratenké herné notebooky. Pokročilé chladenie AAS umožňuje pretaktovat' 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 vel'mi zaujímavý displej s frekvenciou až 240Hz, G-SYNCom 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, zatial' exkluzívna pre ROG zariadenia, umožňuje jednoducho prepínat' 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 hmotnost' 2,0 kg. Aj napriek kompaktným rozmerom ponúka duálne M.2 SSD úložiská v zapojení RAID 0, ESS SABRE DAC prevodník pre kvalitnejšiu reprodukciu 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 dostatok herného výkonu na dosiahnutie trojciferných hodnôt snímok za sekundu v obl'úbených hrách. Vd'aka efektívnemu chladeniu je možné pretaktovat' 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 odolnost'ou voči odtlačkom prstov. Klávesnica využíva podsvietenie Aura Sync, ktoré je možné prispôsobit' si a k dispozícii je aj volitel'né 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.

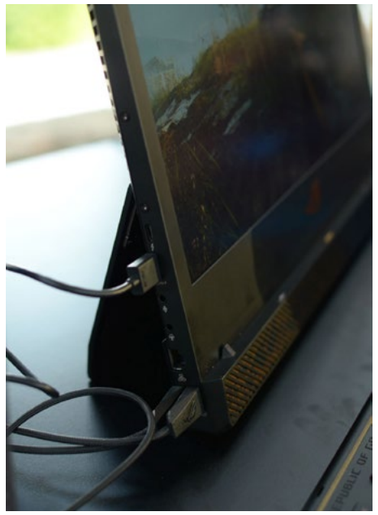
Strix SCAR III a Hero III: Výkon a výdrž pre milovníkov e-športov

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) vel'kosti s ultratenkými rámikmi, vd'aka čomu je ich šasi ešte kompaktnejšie. Výsledkom spolupráce s BMW Designworks Group je dizajn s vyvýšeným chrbtom 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 vel'mi zaujímavé zariadenie ROG Keystone. Ide o odnímatel'nú súčast' notebooku vo vel'kosti menšieho USB kl'úča, ktorá je zabudované do špeciálneho portu v šasi a umožňuje lepšiu personalizáciu notebooku.

Zariadenie obsahuje NFC a funguje ako fyzický kl'úč na zmenu osvetlenia a d'alších 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-športovými tímami 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 neuveritel'ne rýchly a jeho 3 ms odozva je totožná ako v prípade 240Hz obrazovky. Obraz je teda jasný a čistý aj v rýchlom pohybe s minimálnym rozmazaním.



Technológia ROG Boost umožňuje pretaktovat' 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 prispôsobit' štýl notebooku a osvetlit' aj stôl, na ktorom je notebook položený, ked'že RGB podsvietenie nie je iba v oblasti klávesnice, ale tenký pásik obopína celú spodnú čast' zaradenia.

Na spodnej strane šasi sa nachádzajú štandardné Phillips skrutky, ktoré nevyžadujú žiadne špeciálne nástroje na odskrutkovanie.

Všetky sú l'ahko 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 dovolit' tie najvýkonnejšie komponenty v tom najkompaktnejšom balení.

Preto je tu rad notebookov Strix G, ktorý predstavuje cenovo dostupné riešenie so základnou výbavou stále schopnou dosahovat' herné zážitky na vysokej úrovni, na ktorú si mohli zvyknút' majitelia ROG zariadení. Vd'aka svojmu nízkoprofilovému dizajnu sa dobre zladí s každým prostredím, či už je to školská trieda, kaviareň alebo aj LAN párty.

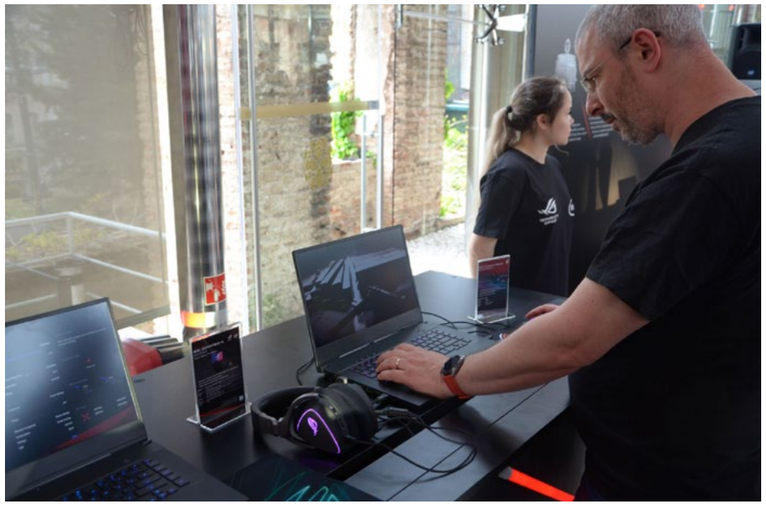
Grafický výkon zabezpečujú karty radu GeForce GTX 16 a tiež aj RTX, ktoré ponúkajú optimálny pomer ceny a výkonu a vylepšený video kóder pre plynulé streamovanie vo vysokej kvalite. Strix G bude k dispozícii v konfigurácii s procesormi až do Intel Core i7-9750H so šiestimi jadrami a dvanástimi vláknami 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, ked'že sa zameriava iba na tie dôležité funkcie a komponenty, ktoré najviac ovplyvňujú herný zážitok.

O dostupnosti a cenách všetkých modelov vás budeme priebežne informovat' a takisto sa pokúsime priniest' vám recenzie tých najzaujímavejších kúskov v momente, ked' to bude možné. Takisto sa v najbližších dňoch môžete tešit' na rozhovor s riaditel'kou marketingu pre Asus ROG Vivian Lien, ktorú sme vyspovedali ako o týchto novinkách, tak o jej názore na hranie a budúcnost' 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 oslovit' čo najväčšie publikum. My sme výstavu navštívili v sobotu a z nášho pohl'adu akcii 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 vystavovatelia, takže sa bolo na čo pozerat'. Nás zaujali stánky Microsoftu s Xbox One konzolami a taktiež nechýbala ani Sony, ktorá sa zamerala na ich exkluzivity a virtuálnu realitu. Dovolím si tvrdit', že najväčšie rady sa tvorili práve v tomto sektore, ked'že si návštevníci mohli vyskúšat' nielen VR headset, ale aj aktuálny PlayStation hit Days Gone.

60 vystavovatel'ov sa pobilo o priazeň návštevníkov, kde na šiestich pódiách nechýbali rôzne prednášky zo sveta technológií, hier alebo sci-fi. Na takejto akcii nemohli chýbat' ani cosplayeri a svojim fanúšikom sa prišiel ukázat' aj známy youtuber Selassie, či Strapo.

Navštívili sme aj stánky spoločnosti Lenovo, OMEN (HP) či Samsung. Tí prezentovali ich aktuálne novinky a snažili sa upútat' zrak okoloidúcich návštevníkov. Osobne ma vel'mi zaujala možnost' virtuálne sa poprechádzat' po najmodernejšej nemocnici v rámci strednej Európy a možnost' vyskúšat' si skladatel'ný smartfón Huawei Mate X.

Pokial' vás zaujímajú rôzne rozhovory, tak na svoje by ste si prišli aj vd'aka Dr. Michaele Musilovej, ktorá návštevníkom porozprávala, ako by sa dalo žit' 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 d'alší ročník. Technológiám zdar!

Ján Schneider

TRENDY
ROZHOVOR

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 ovel'a dlhšie. Pri príležitosti predstavenia nových produktov značky ASUS ROG sme mali možnosť opýtať sa jej pár otázok, čo sme definitívne nemohli odmietnuť. V rozhovore sme sa opýtali nielen na obľúbenca medzi novinkami, ale aj na názory na stále rozšírenejší fenomén menom streaming, budúcnosť herných zariadení a napríklad aj na jej obľúbenú hru.

Dobrý deň, mohli by ste sa na úvod predstaviť a niekoľkými 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 ťažká otázka - toto je ako vybrať si obľúbené 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 vybrala 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 vyberaní nového počítača najdôležitejšie? Je to mobilita, výkonné komponenty alebo dizajn?

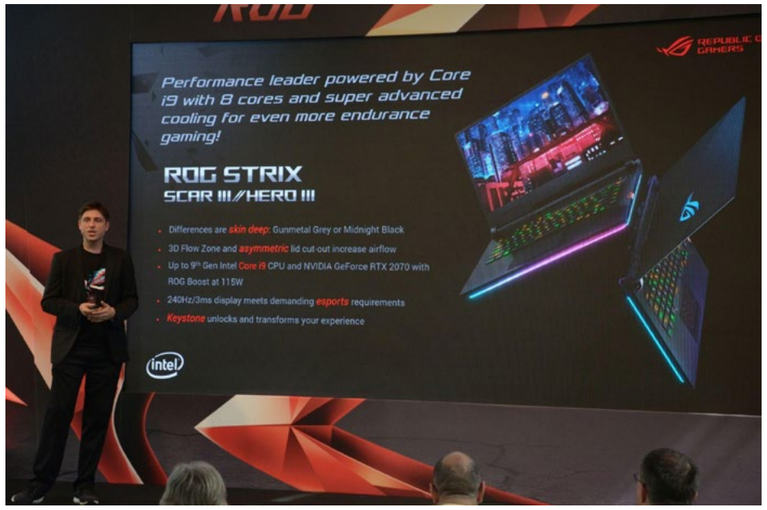
Veľa cestujem, takže pre mňa je mobilita veľmi dôležitá. Keďže som vždy medzi letmi, medzi stretnutiami, je pre mňa schopnosť držať krok s takýmto harmonogramom životne dôležitá. Takže tenkosť a prenosnosť, ako aj schopnosť flexibilného nabíjania. Životnosť batérie je tiež skvelá, ale z väčšej časti je v dnešnej dobe možné celkom ľahko nájsť zástrčku na letiskách alebo dokonca v lietadlách. Pokiaľ mi notebook vydrží aspoň tri hodiny, som s tým v poriadku. Ak ale ide o výkon notebooku, existuje niekoľko 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, keďže som v hernom priemysle, sa snažím držať krok s mojimi obľúbenými hrami.

Takže ste tiež hráčka?

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

Teraz, keď spomínate hranie hier, aká je vaša obľúbená hra?

Do herného segmentu som vstúpila mnoho, mnoho rokov dozadu, keď bol Counter-Strike TÁ hra, takže na ňu mám stále veľa 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 obľúbený po celom svete?

Myslím, že hlavným dôvodom je naša konzistencia. Pokiaľ 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 ľudia 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 ľudia dokážu oceniť a pochopiť. Hovoríme im o technológiách za našimi produktami a keď 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 drzý postoj, ale nie sme neslušní. Podporujeme len ten trochu špecifický názor v štýle „Viem, čo sa mi páči a budem na tom trvať". Možno ľudia povedia, že som blázon, ale dokážem im, že sa mýlia, pretože toto je to, čo som sa narodil robiť."

Existujú nejaké produkty alebo služby, ktoré ste chceli ponúknuť zákazníkom už dávnejšie, ale sú uskutočniteľné 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 vd'aka našim výskumom a údajom od zákazníkov sme vedeli, že vel'a l'udí kupuje na hranie hier hocijaké 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 obl'úbených 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 rozmýšľ'at', hej, možno existuje spôsob ako vytvorit' 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 premýšľ'at' o tom, ako sa môžeme posunút' dopredu. Neviem, čo bude d'alej, ale vždy sa snažíme nájst' tú d'alšiu vel'kú vec.

Počas vašej prezentácie zaznela naozaj zaujímavá veta „Streameri sa stávajú celebritami a celebrity začínajú streamovat'". Myslíte si, že táto situácia sa ešte prehĺbi 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 obl'úbenejším, vel'a spoločností začalo investovat' do jeho podpory. Ale išlo o súhru viacerých vecí, ako je napríklad Fortnite a rozšírenost' zariadení, ktoré umožňujú l'ud'om streamovat' v praxi kdekol'vek na cestách, aby sa streamovacia scéna stala takou masívnou. Myslím, že uvidíme ako sa vel'kí streameri stávajú ešte väčšími a tá čiara medzi celebritou a streamerom pomaly zanikne. Ale potom je tu ešte d'alší aspekt, ktorým sú menší influenceri, ktorí majú menej ako 20-tisíc sledovatel'ov, no streamujú každú noc a sú svojim fanúšikom vel'mi 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 zasvätia 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 súťaže?

Podporujeme obe platformy, ak sa pozriete na našu históriu, 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 spotrebitelia. Avšak na konci dňa sa im vždy budeme snažit' dat' možnost' 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. Myslíte si, že produkty schopné hrania hier, ktoré by bolo možné nosit' 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 dozrievat', ale pokial' ide o niečo nositel'né vo forme hodiniek, myslím si, že práve skutočnost', že ide o niečo, čo bude nosené na zápästí bez ohl'adu na to, aké vel'ké vaše zápästie je, je pomerne vel'ké obmedzenie, čo sa týka vel'kosti obrazovky. Bolo by vel'mi t'ažké pracovat' s takýmto druhom obrazovky a vytvorit' 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 byt' vel'mi zaujímavé, je, ako sme už počas prezentácie spomínali našu spoluprácu s dizajnérmi z BMW, jedna z vecí, ktoré sa s nimi snažíme robit', je snažit' sa snívat' o budúcnosti herných zariadení. A my si predstavujeme budúcnost' ako premietané prostredie. Kde cez projekciu, niečo na štýl Minority Report, bude vaša hra premietaná do priestoru a budete ju schopný ovládat' a komunikovat' so všetkými hernými prvkami. Je to sen, tieto technológie ešte nie sú bežne dostupné, ale o tom je snívanie, že? Že môžeme premýšľ'at' 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 povedat' „budem zakladat' svoje rozhodnutia na minulosti", pretože minulost' sa môže mýlit'. Spôsob, akým sa na to pozeráme ako značka, je, že sa odmietame uspokojit' s tým, čo už existuje. Ak chceme napredovat', musíme byt' ochotní riskovat' a premýšľ'at' nad rámec týchto overených rozhodnutí. Hádam sa na tejto ceste dozvieme vel'a vecí, no niektoré produkty sa nikdy nedostanú mimo našich laboratórií. Boli by ste prekvapení, kol'ko vecí sa nikdy nedostane von.

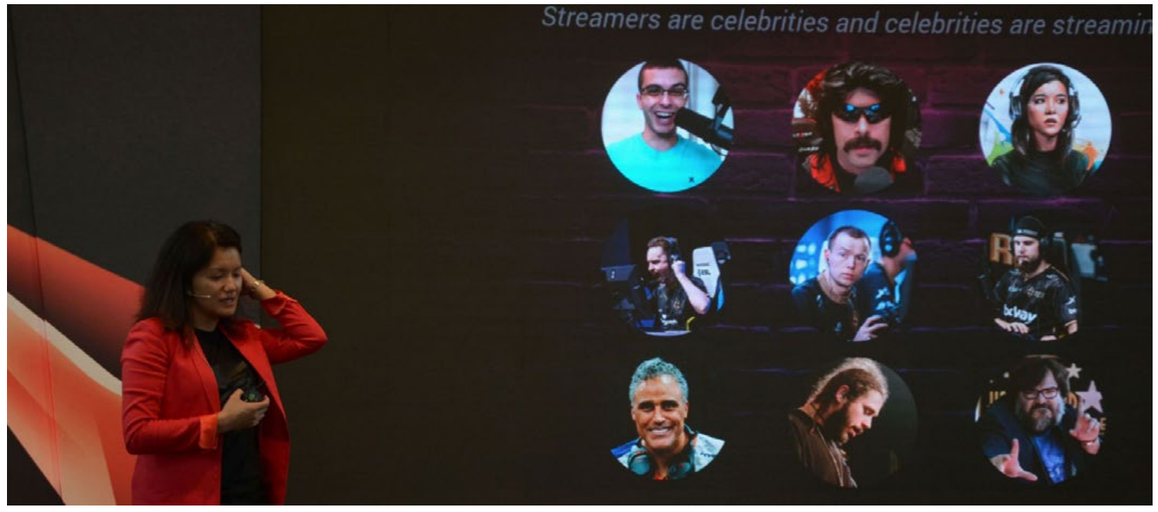
Videli sme ROG Mothership, vyzerá pôsobivo a ponúka naozaj výkonný hardvér, ale určite nebude lacný. Ak by sa tento typ produktu predával dobre, uvažovali by ste o ponúknutí podobnej platformy so slabšími komponentami a tým aj cenou?

Tak sme to nevyhnutne nebrali do úvahy. Dôvodom je to, že túto novú kategóriu považujeme za plnohodnotnú náhradu stolového počítača a na to musí Mothership zvládat' všetky základné funkcie, ako desktopy. Mohli by sme teoreticky odobrat' niektoré prvky, ako je napríklad ponuka monitorov s rozlíšením 4K alebo vysokou obnovovaciou frekvenciou, ale ponúkame nielen procesory i9, ale aj i7 a iné komponenty, takže aj rôzne cenové ponuky. Myslím si, že by bolo t'ažké íst' 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 chcem pod'akovat' za to, že sú hráči, bez nich by sme tu dnes neboli. A tiež chcem pod'akovat' všetkým fanúšikom ROG za to, že nás stále podporujú. Hranie som vždy vnímala 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 zlepšovat'. To je podl'a mňa to najdôležitejšie.

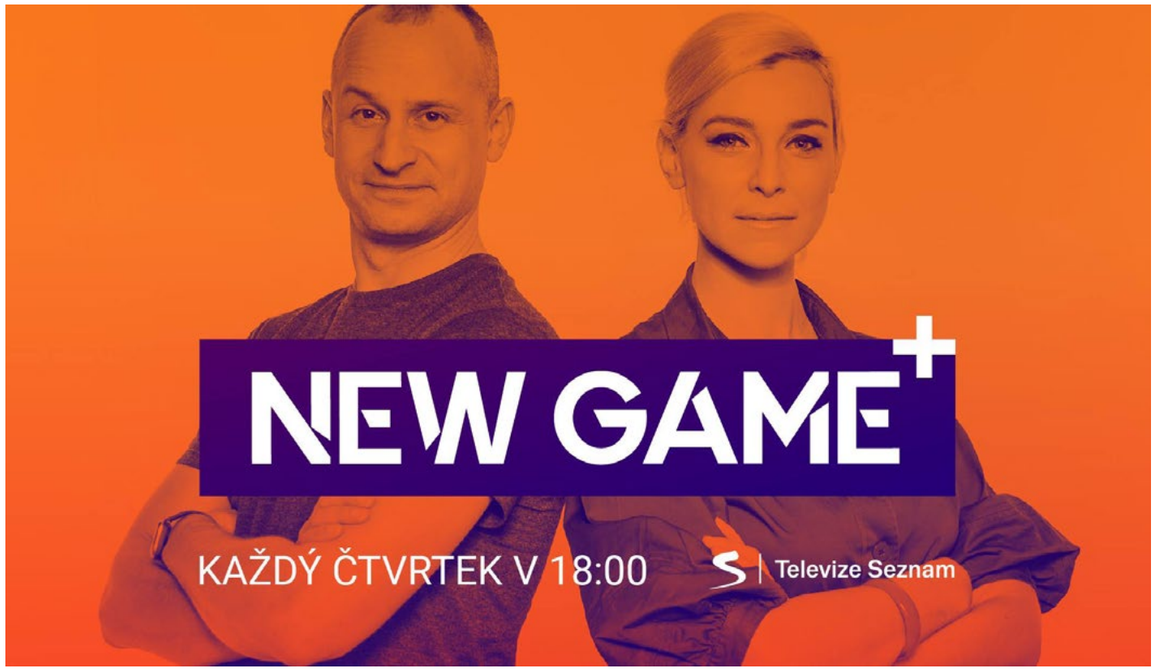
Daniel Paulini



TRENDY
ROZHOVOR

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

POKIAĽ 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 radosť, že sme veľa 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 vášho pohľadu, 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 vášho pohľadu?

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 cielili na mladších, to mi tak nepríde. Naopak, mnoho prvkov vnímam ako "dospelejšie" práve u nás.

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

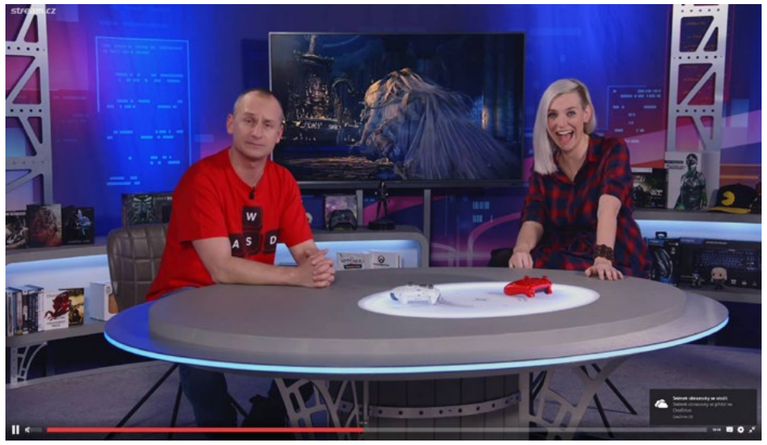
Alžběta: Pokiaľ človek hrami žije každý deň, tak pre neho je, logicky, týždenník málo. Ale je mnoho ľudí, ktorí hry hrajú, majú ich radi, ale nekončia každý deň na Gamespote, IGN, či Twitchi. Pre nich je týždenný sumár skvelé zhrnutie, čo sa v hernom priemysle deje. Ide aj o spracovanie a napríklad recenzie si už niekde čítal, 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. Nemyslíte si, že by bolo fajn pridať do tímu aj nejakého Slováka? Alebo to proste mierite výlučne na české obecenstvo?

Mikoláš: Nech sa Gogo kľúdne 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 ďakujeme.

Všimol som si, že v oboch reláciách zapájate do formátu aj youtuberov. Rozumiem, že dnešná mladá generácia toto vyhľadáva. Je to z vášho pohľadu skutočne správna voľba? Dosť 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, začínal na kanále Gameball.cz.



Párkrát som vás stretol na rôznych novinárskych akciách, ste stále vysmiati, práca vás zjavne baví aj po toľkých 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: Stretli sme ich mnoho, či už Johna Romera alebo Tima 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 zarozprávate sa pol hodiny, nie len o hrách, 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 nabrať neuveriteľné 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. Myslíte si, že po toľkých rokoch bol presun do inej televízie, no prakticky rovnakej relácie, správna voľba? 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 vedieť, ako sa vám páči.

Ďakujeme za rozhovor!

Ján Schneider

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Ohlásenie Borderlands 3 prinieslo mnoho informácií

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

Rozjasnený Randy Pitchford, generálny riaditeľ Gearbox Software, ohlásil hru počas udalosti 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 pokojní, Borderlands 3 je TÝM pokračovaním, na ktoré ste tak dlho čakali.

V hre sa opäť zhostíme Vault Huntera, s ktorým budeme plienit' post-apokalyptickú krajinu, zbierať tony lootu a zneškodňovať nepriateľov rôznymi zbraňami od výmyslu sveta. Fanúšikovia série určite vedia, na čo konkrétne narážam. Príbehovo budeme zachraňovať svet pred fanatickou dvojicou Calypso Twins snažiacou sa získať najultimátnejšiu zbraň galaxie. Samozrejme, my budeme jediní, ktorí ich dokážu zastaviť.

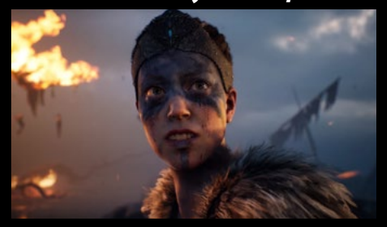
Nebude chýbať tradične dobrá kooperácia pre štyroch hráčov, hoci hrať budeme môcť osamote. Podľa tvorcov má ísť o najprístupnejší multiplayer, keďže s priateľmi budeme môcť hrať bez ohľadu na úroveň našej postavy, či postup v momentálnej misii. Každý z hráčov skupiny spôsobí nepriateľom značnú škodu a každý dostane na základe svojej úrovne i patričný loot.

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

Striel'ačka XIII dostane remake

Dnes už pozabudnutá 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 niet sa vlastne ani čomu čudovať. 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 hrateľnosť. Hra bola totiž kritizovaná za AI nepriateľov a nie veľmi záživné striel'anie. 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 kuchtia sci-fi projekt.
Minimálne to vyplýva z leakov. Má ísť o šesť 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 sekačka, ktorá má navyše vyjsť už budúci rok? Nechajme sa prekvapiť. 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. Potvrdzuje ich hodnotenie o vekovej prístupnosti hodnotiacej organizácie ESRB. Na oficiálne ohlásenie 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 edície 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 prídavky 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 črepky hrateľnosti 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 zneškodnení všetkých Jediov. Zhostíme sa úlohy mladého padawavana menom Cal, s ktorým budeme unikať pred istou smrťou v podobe Stormtrooperov plniacich nepopulárne 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?

Zatiaľ 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 vládnu pohanskí bohovia.

A to pritom stačil len jeden leak, aby sa rozprúdili veľké 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 potvrdzuje 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.

RECENZIA
PC

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 prezlečeného za postavu menom Straw Hat Luffy. Dokázali však vývojári pri tvorbe hry World Seeker vyťažiť maximum zo slávy One Piece?

Kašleme na JRPG?

Vyrobiť anime či manga hru a oslovíť široké publikum je náročná výzva. Ak sa spätne zamyslím, doposiaľ 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. Oslovíť bežných hráčov s neznámym príbehom a štýlom je relatívne komplikovaný proces. Nefanúšikom JRPG a anime sa môže rýchlo stať, 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 z hry spravia otvorený svet s RPG prvkami a hack and slash hratelnosťou. Teda presne taký, ktorý poznajú hráči na celom svete.

Celkovo to znie naozaj veľmi 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. Bavilo ma to dovtedy, než sa začali objavovať opakujúce sa situácie a súboje.

Pri preskúmavaní sveta som mal navyše pocit, že je akýsi prázdny. Kolosálny otvorený svet má naozaj veľký potenciál, no ak doň začneme vkladať sterilné objekty a nepriateľov, začne pôsobiť prázdno. 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 „obsmŕdajú". 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 kade-tade. Keďže svet One Piece nepoznám, prišiel mi príbeh zbytočne zložitý. To však neberte príliš vážne, keďže nie som fanúšikom ani tejto manga série a ani anime. Najmä o One Piece neviem veľa a musel som si dlho-predlho pozerať, 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.

Veľkým sklamaním je pre mňa herná doba. Tá sa pohybuje okolo dvanástich 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 síce opakujúce sa a zabíjanie „bossov" je malina, no užíval som si to. Ovládanie je znamenite prispôsobené danému štýlu hry. Niekedy 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 zasadené pomerne fajn. Počas hry zbierate skillpointy, ktoré si potom rozdeľujete 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 síce schovávať do sudov, no veľké zázraky nečakajte – aj tak ich vždy radšej vyfackáte naťahovacou rukou.

Grafické spracovanie je pekné no pomerne náročné

Vývojári si na spracovaní dali naozaj záležať. Hoci nemusí sedieť 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 padať 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 čítate 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 ňu vývojár pýta sumu ako za AAA titul – hoci aj v japončine, ktorá sa do nej 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 prázdny, 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.

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Ganbarion	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PC

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 volat' Sekiro: Shadows Die 254948126546-krát.

Od začiatku som čakal, že Sekiro bude t'ažký, ako by sa dalo od From Software očakávat'. 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 mat' pocit, že normálna nie je ani obyčajná ulička v prvej úrovni kúsok od checkpointu. K tomu sa neustále vraciate 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 napodobňovat', 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 nepriatel'mi nebudú žiadni démoni, príšery, ani iné nadpozemské stvorenia. Tentokrát pôjde o samurajov, mníchov a iných l'udí, proti ktorým budete dokazovat' majstrovstvo čepele. Celý bojový systém je založený na zlomení nepriatel'ovho „postoja". Po prvýkrát tak nebudete priamo útočit' na nepriatel'ov život, ale jeho postoj, čím mu následne budete môct' zasadit' 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, respektíve napĺňate nepriatel'ov „postoj".

Jeho naplnením nepriatel'a na chvíl'u odstavíte a jediným správnym útokom ho môžete odrovnat'. Znie to l'ahko, však? Ale nie je, ani zd'aleka. Na každom rohu sa na vás neustále vrhá nepriatel' za nepriatel'om, často aj viacero naraz, a stáva sa tak, že čoskoro po začatí hry sa vraciate naspäť po oživenie. To ale zresetuje všetkých nepriatel'ov.

Ich útoky sú nepredvídatel'né a rýchle. Prichádzajú vo vel'kom množstve a pasáže medzi nimi sú dost' dlhé. Stále je reč iba o základných nepriatel'och. 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 zvládnut' ho je skutočné majstrovstvo.

To ale zd'aleka nie je všetko. Po prvýkrát v Souls hre nemáme na výber zbrane, brnenia a celkovo žiaden 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, vel'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 získat'. Pamätáte si, ako som spomínal, že Sekiro je t'ažký? Neul'ahčuje to ani fakt, že v prípade smrti stratíte polovicu aktuálne nahraných XP do najbližšieho skill bodu a neviete ich získat' späť (ako napríklad íst' po vami zanechanú krvavú škvrnu v Souls hrách na mieste, kde ste zomreli). Pri každej smrti strácate aj peniaze a bude ich vel'a, verte mi. Čiže nie je nič nezvyčajné, ked' po pár smrtiach budete celkom švorc.

Nemusíte sa ale bát', 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 menit' a každá mala nejaké špeciálne použitia, tak ide o vel'mi podobný princíp.

Do ruky viete dávat' rozdielne vylepšenia, ktoré vám ponúknu niekol'ko špeciálnych útokov a výhod. Tie viete používat' počas boja, no v obmedzenom množstve. Aby toho nebolo málo, svetom Sekira sa vel'kou rýchlost'ou šíri nákaza.

V ideálnom prípade (okrem 10 d'alších problémov, ktoré práve riešite) by ste ju mali zastavit'. 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 ocitáte 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 okolitý svet, nie je sa naozaj na čo st'ažovat' 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 smrt'ou závisí od schopnosti ovládat' katanu, za to naozaj stojí. Pridajte k tomu aj pomerne chytl'avý 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 vel'a nepriatel'ov

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Generation Zero

STUDENÁ VOJNA PO ŠVÉDSKY

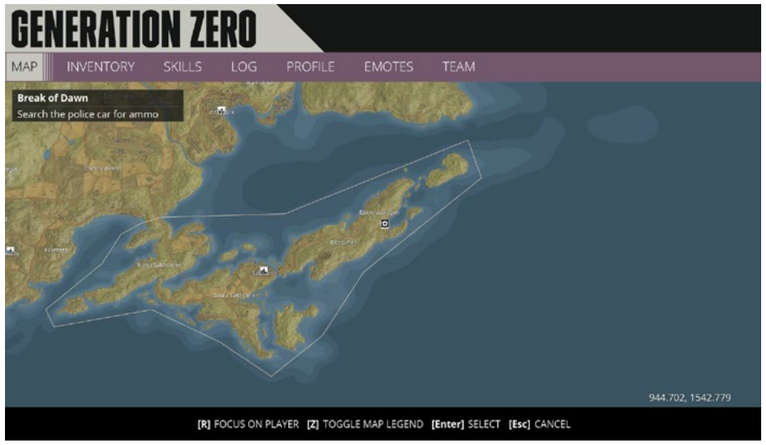
Survival a battle royale hry sú v kurze, takže svojím počinom si chce každý odhryznúť kúsok z koláča. Inak to nie je ani v prípade štúdia Avalanche, ktoré chce s first person survivalovkou Generation Zero tiež uchmatnúť nejaké drobky.

A je nutné povedať, že na prvý pohľad to nevyzeralo vôbec zle. Nápad priniesť hráčom alternatívu 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 akémusi prevratu a vy sa po návrate nestíhate čudovať, čo sa vlastne stalo.

Príbeh o ničom.

Väčšina obyvateľstva zmizla a vy zrazu čelíte útoku mechanizovaných beštií. 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 výber toho nie je veľa) a vstupujete do neznáma. Ihneď 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 zistíte, že väčšina predmetov vám ničím neprispieva v ďalšom progrese a z následného prehľadávania sa stáva len rutina.

Neskutočne nudný štart

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

Súboj je jednoduchý, pár správnych rán a je vymľatované. V tomto momente si vravím 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 ďalších úlohách pomáha.

Je nutné podotknúť, že Generation Zero je vlastne kooperatívna hra, do ktorej sa môžete kedykoľvek 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 ďalej, tak len blúdite, keďže vás jednoducho nevedie za ručičky.

Skúsenejší hráč vám pomôže a vývoj vašej postavy je tým pádom rýchlejší. Netvrdím, 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 prázdny. Je pravda, že zasadenie niekde do švédskych lesov mi sadlo, no chcete vidieť viac.

Navyše, 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 ďalej. Nasleduje nejaký súboj a celé sa to znova opakuje.

Keď však toto všetko prehryziete a v partii máte spoločnosť, Generation Zero je celkom zábava. Človek musí spolupracovať, kryť sa a byť opatrný. Hra priam láka na stealth postup a vy razom pochopíte, že priamy súboj nie je vždy tou správnou voľbou.

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

Vizuál poteší

Grafické spracovanie vie pohladiť váš zrak a minimálne prechody dňa a noci majú svoje čaro. Atmosféra vie hráča slušne zaujať a vy sa tešíte na to, na čo ďalším 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 veľmi nevydaril. V každom prípade, ak pretrpíte začiatok hry, tak vašou odmenou bude pomerne slušný kooperatívny multiplayer. Neskorší progres vývoja postavy navyše vie potešiť aj ostriel'aných RPG pozitívnych hráčov.

Verdikt

Generation Zero nie je zlou hrou, no je to len známosť na jednu noc. To prebudenie po preflámovanej noci jednoducho nestojí za veľa, ale zábavu si užijete.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PC

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 ostanú 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 ťukacie 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.

Veď si to rozoberme. Nemastné-neslané preteky Chocobo Racing z čias prvého PlayStation na motívy ikonickej, kurať 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 série Dissidia Final Fantasy. A ako ste už určite zistili, NT sa medzi tie v mojich očiach najlepšie spin-offy série Final Fanasy 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 prirovnať 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 hráčom. Hra je navyše 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, skiny a podobne.

Oproti predchádzajúcim dielom série 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 rezať na život a na smrť 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 priehršťie herných módov, NT ich ponúka citeľne 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 veľmi ťažkopádne a kým sa dostanete k súboju, budete musieť prejsť niekoľko 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 kúzlami, ktoré budete môcť vyslať po naplnení špeciálneho ukazovateľa. Ten sa bude postupne napĺňať 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 hráčom na zhruba rovnakom leveli, ako ste vy, alebo taktiež Custom zápasy podľa vami zvolených kritérií, ktorých síce nie je veľa (tu má opäť navrch Super Smash Bros. Ultimate), no dokážete si nimi celkom dobre vyskladať zápasy podľa vašich prianí. Dissdia Final Fantasy NT neobsahuje možnosť hrať offline multiplayer.

To je z priamej hrateľnosti vlastne všetko. A ak mám byť úprimný, nejako som rozdiel nepocítil, či už som hral prvý alebo druhý štýl.

V oboch prípadoch vám obrazovku totiž zahltia 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 síce singleplayer, no ten je jednoducho strašný. Teda, strašné je predovšetkým to, ako s ním hra narába.

Príbehovú kampaň si nemôžete zahrať len tak, jednotlivé políčka 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 akokoľvek (ne) kvalitný, aby ste si na jeho konci mohli dať čiarku, že ste prešli ďalší diel Final Fantasy, musíte grindiť v multiplayeri nejaké kryštály. A to, prosím, políčko môže často navyše znamenať len jednu jedinú animáciu.

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

Príbeh ale sám o sebe za veľa nestojí. Je to tisíckrát omieľaná omáčka o boji bohov a rôznych postáv a summonov a zničení sveta. Jednoducho povedané, klasické zmätené japonské klišé. Čiže toľko k tomu príbehovému módu, ktorý navyše vo Free Edition nie je dostupný.

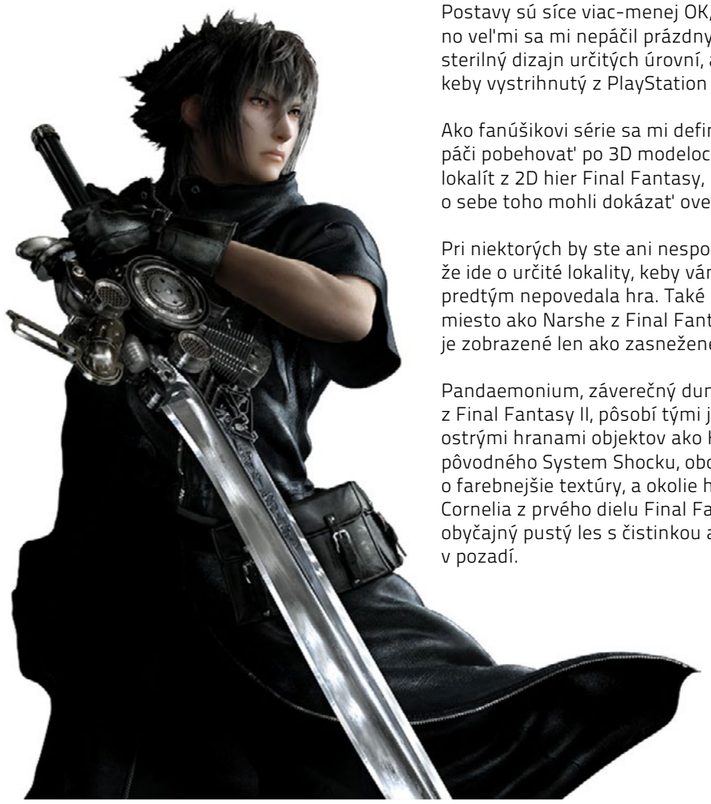
Dalo by sa povedať, že prvé dva diely sú označené ako mix bojovky a RPG, no tento diel je len čistá bojovka s RPG prvkami utlačenými do úzadia až tak, že sa o nich ani nie je dôvod nejako zoširoka rozpisovať.

Áno, dokážete tu levelovať svoje postavy, čím získate nové skilly, poklady alebo aj spomínané memorie pre singleplayer, no celé je to ovel'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 vzhľad, 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 opantať svojou alergiou na takýto druh hier. Toho pocitu som sa nevedel zbaviť celý čas strávený hraním.



Hra, našťastie, okrem veľkej hŕby 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 rozhľadu navôkol 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 síce 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 pobehovať po 3D modeloch známych lokalít z 2D hier Final Fantasy, no samy o sebe toho mohli dokázať ovela viac.

Pri niektorých by ste ani nespoznali, že ide o určité lokality, keby vám to predtým nepovedala hra. Také ikonické 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. Skladateľ, 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, prázdnotou zívajúca preefektovaná bojovka, ktorá toho ponúka omnoho menej, než sa na prvý pohľad tvári. Keďže 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 série v 3D grafike
+ pekný počet bojovníkov
+ hudba

- veľké množstvo DLC
- priemerná grafika
- singleplayer
- obmedzujúce ovládanie

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
3DS

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,"
potešil 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 vôli, 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 chvíl'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 oprostit',
pomsta bude hrôzostrašná, pre Kirbyho devastačná.

Zraz' ponožka, čo prívesok, černokňažník nosí st'a cvok,
začne mu na krku svietit', Kirbyho tak náhle desit'.
Zem sa trasie, vietor zdvíha, teraz prišla jeho chvíl'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 vedl'a neho.
Kirby sa na auto zmenil, neboráka hned' zachránil,
unikajúc príšere priamo za hradné dvere.
„Oj, oj a hl'a, vel'ká hrozba!", z úst princa hned' vyšla prosba,
zošit' kusy jeho sveta, ktoré strigôň zlý rozpletá.
Na to nitky čárne treba, vziat' ich od zlých hrôz, „Oh beda!"
a tak teda gul'ka malá, zachránit' 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 zmenit' zl'ahka,
na hada, lod'ku či robota, pre protivníkov je zraz' mrákota.

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

A just by sa chcel zmenit', kedy sám chce!

Rôzne kraje on nachádza, nepriatel'ov preskackáva,
keďže 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, „Zastavit' nás? Len to skús!"
Moria, láva i hviezdny 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 pár dverí pootvárat'.
Netreba hned' ale všetky, stačí trocha, žiadne pletky.
Tak porazit' hrôzu zlú, vziat' jej nite, dat' na holú.

Prostredia sú pekne hravé, i ked' nie vše dokonalé,
zväčša to však gul'ku baví, skratku, taj, krás rád 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 psiny.
Každopádne, celkovo je kvalita ich vcelku kolísavá,
ani dobrá, ani zlá, aj nudná, aj ihravá.

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 povinnost' tá je stále len a len na ňom,
a tú musí splnit' skôr, než strigôň bude vrahúňom.

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

- Ale nie, teraz vážne.

Po krajinkách nachádza on rôzne veci domácnosti,
kreslá, 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 hĺbku izbu tú však vylepšovat',
krátko síce zabaví, no po hlbšom začne pokukovat'.
Nechápe, na čo to robit', ked' svet pred zlom musí chránit',
také veci pre dievčatá, a on predsa kusisko chlapa!

Nakoniec sa Kirby chrabrý, 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:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	HAL Laboratory	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekná grafika
+ milá hudba
+ občasné výkriky zaujímavého dizajnu

- priemerná hratel'nost'
- priemerný level design
- trocha bezduchá atmosféra
- chýbajúci 3D efekt

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

NIE TAK ÚPLNE POTREBNÝ REMASTER

Anime nikdy nebol môj štýl. Pravdupovediac, vyhýbal 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. Navyše ide o remaster hier z roku 2014. A ako to dopadlo?

Podobný typ hier nevyhl'adávam. Jediné, čo by som k tomu mohol prirovnat', 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 postupovat', aby prežil). Bola to fajn hra, ale nič, čo by malo zmysel robit' na konzoly. A nemôžem si pomôct', no takto vidím aj tento titul. Ako sa toto dostalo na PS4? Respektíve d'alšie zariadenia podobného výkonu a typu?

Tou otázkou nechcem zhodit' ani hru, ani vývojárov a ani d'alšie parádne tituly, ktoré nepotrebujú 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 čítate titulky, pretože postavy nie sú dabované. Každá z nich má niekol'ko animácií, ktoré sa snažia prispôsobit' situácii. Prečo snažia? Lebo niektoré sú úplne zbytočne prehnané, respektíve boli vytvorené na väčšinu momentov, do ktorých sa hodia, no tých pár, čo by si pýtali vlastnú scénku, sa jej nedočkali a jednoducho sa použila jedna z už vytvorených. Aspoň tak to vyzerá. Inak ale vyzerajú dobre. Grafiku tu opisovat' 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 slučky, takže ak sa dlho motáte na jednom mieste, začnú vám prekážat'.

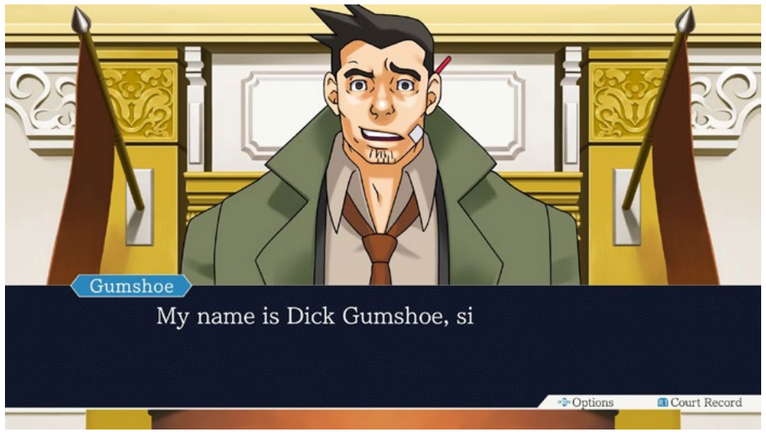
Môžeme sa ale rozprávat' o tom, ako ma táto hra príjemne prekvapila. Ak jej aj odpustíme to, že na inej konzole ako Switch by nemala byt', tak je to celkom zábava. Ako som písal už vyššie, nie som fanúšik ani anime, ani podobných hier, no tu som už od prvého prípadu bol v deji až po uši. Hráte tu totiž opät' za právnika Phoenixa Wrighta a vašou úlohou je využívat' 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 výsluchu môžete spochybnit' samotné tvrdenie alebo ho priamo kompromitovat' dôkazom. Ak sa to aj počas prvého výsluchu úplne nepodarí, nevadí, občas vám trošku pomôže napríklad vaša šéfka. Okrem prekladania dôkazov musíte niekedy vybrat' správnu otázku alebo čo presne sa na danom predmete má preskúmat' či pozriet', čo trošku oživuje a st'ažuje inak pomerne priamy a jednoduchý postup.

Ten bude záležat' hlavne na dvoch veciach. Prvou a neodmyslitel'nou je znalost' 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 proste nemáte šancu.

Celé je to postavené na čítaní a porozumení. Ak toto zvládnete, druhou vecou, čo vám dost' pomôže, je logické myslenie a všímavost'. Pri krížovom výsluchu musíte dávat' pozor, musíte mat' všetky dôkazy zmapované a musíte vediet' kto, kedy, čo a ako, aby ste vedeli, kedy spochybnit' či vytiahnut' daný dôkaz.

Taktiež musíte dávat' 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. Napriek 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 pomôct', postupom času to nadšenie upadalo a vydržat' 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 vracal 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 l'udia, ktorí pri tom presedia hodiny, no ja k nim nepatrím, hoci som sa snažil.

To ale neznamená, že hra je zlá, práve naopak. Dokáže zabit' čas, zahnat' nudu a čo je dnes v mnohých AAA hrách už vel'mi zriedkavé, zamestná váš rozum. To je vel'ké 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 robit' 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 vydrží asi len pevní fanúšikovia žánru. Hoci... Tí zrejme budú tvorit' 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 znalost' angličtiny

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Days Gone

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

Pri všetkých „zombie tituloch" – a odpustite mi takúto primitívnu kategorizáciu – platí jednoduché pravidlo; hra je len natol'ko dobrá ako jej l'udožrúti. V Days Gone však nebojujete proti nemŕtvym, aj ked' 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 musiet' zachránit' z obkl'účenia či zajatia, sú posledné zvyšky l'udskej populácie koncentrované v táboroch. Tieto posledné bašty l'udstva sa stali novými centrami civilizácie, miestami, kde si môžete kúpit' za tzv. táborové kredity vylepšenia pre motorku, nové zbrane či muníciu, alebo, naopak, predat' nájdené rastliny, získané mäso či trofeje v podobe hmyzáckych uší.

Tábory sú tiež miestom, kde tuláci a lovci odmien ako vy získavajú platenú prácu. Zarovno s už spomínanými táborovými 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 mat' v ponuke obchodníkov. Dôveru a aj peniaze si budete musiet' vydobyt' v každom tábore zvlášt', a to plnením rôznych úloh – raz príbehových a jedinečných, inokedy sa opakujúcich, ako napríklad vyčistenie nepriatel'ského 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 zaujímavých osôb či miest v živote Deacona St. Johna, motorkára, ktorý v ranej fáze apokalypsy prišiel o manželku Sarah. Potetovaný tulák síce 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 – priatel'a, ktorý mu zostal, či dievčatka, ktoré mu pripomína „mladšiu sestru Sarah", ale aj likvidovanie nepriatel'ských 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 bolest'ou 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 síce 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 síce mohli byt' spracované aj emotívnejšie, no stále ide o vítané spestrenie, kontrast, ked' sa na pár minút preniesete z ošumelej, krvou nasiaknutej prítomnosti do čias, kedy bolo ešte všetko v poriadku.

Sarah je v Days Gone vel'mi zaujímavou postavou: v hre v podstate figuruje len ako spomienka, no jej pomyselnú prítomnost' budete cítit' 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 všadeprítomné utrpenie vyplývajúce z rozkladu civilizácie. Days Gone, ako už názov napovedá (vo vol'nom preklade „Dni, ktoré sa pominuli"), je nielen o tvrdom a neúprosnom boji s realitou plnou smrti, ale aj o vyrovnávaní sa s minulost'ou. A tá Deaconovi šliape na päty rovnako ako stádo hmyzákov, ktoré vás začne pri jazde pustatinou naháňat' so zbesilým škriekaním.

Ked' som pred mesiacom a pol prvýkrát Days Gone vyskúšal, nebol som z toho, čo som videl, úplne nadšený. Privel'a cut-scén v tesnom slede, a teda dost' „potrhaný" gameplay zážitok, dlhé načítavacie obrazovky či absencia skutočne otvoreného herného sveta bez jasne viditel'ného 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 síce striktne naskriptované, a teda akékol'vek odbočenie od vymedzenej oblasti hra trestá reštartom od posledného záchytného 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 mat' „väčšie ihrisko". Hra ponúka dostatok aktivít na to, aby ste nemali pocit, že nemáte čo robit', a to aj napriek silnej lineárnosti, ktorá v Days Gone sprevádza väčšinu príbehových prvkov. Hoci je len na vás, ako sa vysporiadate s hordami hmyzákov, obrovskými skupinami s desiatkami l'udožrútov, ktoré vzbudzujú strach aj rešpekt, pokial' ide o príbeh a jeho ovplyvňovanie, nemáte vol'nú ruku. Misie, príbehové aj vedl'ajšie, vám pribúdajú postupne, jedna v závislosti od druhej. Niekedy vám vysielačka „zazvoní" raz a pokial' nesplníte úlohu, budete sa len tak motat', inokedy dostanete behom niekol'kých minút hned' tri nové misie a môžete si vyberat'. Otvorený svet Days Gone tak nie je, aspoň z hl'adiska obsahu, celkom otvorený, stále však v ňom máte viac vol'nosti než v nalinajkovanom 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 kotúl'ate jedným smerom, zatial' čo motorka letí opačným. Potom sa na vás vrhne partia piatich lúpežníkov a vy tasíte zbraň, zvuk strel'by 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 nablízko aj nadial'ku, no náboje sú cennou komoditou a najmä pri vcelku rýchlych „freakeroch" je umenie trafit' oponenta do hlavy, aby padol jedinou ranou. Čo ma trochu zarážalo, bol počet rán, ktoré boli potrebné na usmrtenie l'udských nepriatel'ov – pochopím totiž, že zmutovaný zombie organizmus necíti bolest' a vydrží vel'a, no regulérni banditi? Ak ich trafíte do nohy, spadnú a chvíl'u

ležia, no potom sa postavia, aby ste ich ešte tri či štyrikrát trafili do brucha, kým konečne zomrú. Zbrane nablízko, 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 mat' prístup len k základnym typom pal'ných zbraní, tie silnejšie a lepšie si budete môct' „odomknút" až po získaní dostatočnej dôvery v táboroch. Recepty na kraftovanie vlastných, vylepšených zbraní nablízko sú, podl'a mojich skúseností, zväčša viazané na konkrétne misie, a teda sa vám odomknú až v určitej fáze hry. Nevýhodou sekier, kladív a všetkého, čím sa dá do hmyzákov udierat' a sekat', je však životnost' – každá zbraň nablízko sa vám postupne rozpadáva, až vám z nej nezostane nič. Bud' si nájdete novú, alebo si v strome schopností kúpite za bod získaný prechodom na vyššiu úroveň schopnost' opravovat' zbrane nájdeným šrotom. V hre tak nevylepšujete len motorku a zbrane, ale aj Deacona samotného. K dispozícii máte taktiež používanie obväzov, lekárničiek či koktejlov výdrže, vd'aka ktorým vydržíte dlhšie šprintovat'. Všetky tieto predmety nemusíte len hl'adat', ale aj si ich sami vytvárat' – na to však potrebujete už spomínaný recept.

Ak zo súboja vyjdete ako víť'az, 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 musiet' nájst' potrebné súčiastky napešo. Days Gone hráčom ponúka pôsobivý svet, ktorý je radost' objavovat' nielen z chrbta motorky, ale aj po vlastných. Niekedy stojí za to svojho dvojkolesového tátoša len tak odparkovat' pri ceste a rozbehnút' sa naprieč mapou. Zvuky lesa sa miešajú s naozaj perfektne spracovaným škrekotom infikovaných a vy sa začnete obzerat', kde na vás číhajú. Atmosféra je jedným slovom úžasná. A potom, po hodine prehl'adávania opustených domov, ktoré vás však zrejme prestane po chvíle bavit', lebo až na šrot či súčiastky pre kraftovanie zbraní v nich zväčša nič zaujímavé nenájdete, narazíte na hordu. Tieto masívne zoskupenia desiatok hmyzákov spoznáte podl'a zvuku okamžite už z dial'ky, len máločo sa však vyrovná 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 spravit', je vyliezt' niekam po rebríku a čakať, kým nebezpečenstvo prehrmí. Hmyzáci, našťastie, nevedia liezt' a pokial' ste na hordu nepripravení, neporadíte si s ňou. Víť'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 sprostredkovat'. Len pozorovat' hordu hmyzákov d'alekohl'adom je impozantné a keby vás pri pohl'ade na kolónu infikovaných razom prešla odvaha, nikto by sa vám nečudoval. Hordy sú v Days Gone tým najsmrtonosnejším nepriatel'om. Ak teda prídete do niektorej z bývalých armádnych karanténnych zón a ned'aleko uvidíte masový hrob, majte sa na pozore. Práve takáto hostina totiž hordy prit'ahuje.

Days Gone je – alebo aspoň má byt' – skrz-naskrz príbehovým potešením, aj ked' z toho, čo som písal vyššie, je jasné, že hratel'nost' je na vysokej úrovni. Čo sa týka dejovej línie, autori odviedli solídnu prácu, no hre chýbajú silné emotívne chvíle či nepredvídatel'né zvraty. Scenár 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 sympatický, postavy rozmanité a uveritel'né, no z takéhoto typu hry sa dalo jednoznačne vyžmýkat' viac sĺz, viac otvorených úst od údivu a celkovo viac emócií. Do istej miery snahu scenáristov sabotuje technické spracovanie. Krátka filmová scéna a dlhý loading nie je práve dvakrát lákavý recept.

Cut-scény sú síce dôležitou a nemalou část'ou 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 snímkovaní zážitok z jazdy, aj dlhé „loadingy" pri filmových scénach dokážu zmarit' autormi zamýšl'anú a očakávanú emotívnu reakciu hráča. Pri Days Gone by práve emócie mali byt' všetkým – radost' a smútok z príbehu, obdiv z atmosféry prostredia. To druhé funguje vel'mi dobre, zvyšok ujde, no neohúri. Zd'aleka najhorším nepriatel'om plynulého motorkárskeho

zážitku nie sú nepriatelia ani vraky áut, ale technický stav – poklesy v snímkovaní rovnako brutálne ako roztrhaná mŕtvola na asfaltke. Obzvlášť rušivé boli momenty, kedy sa pol'né cesty menili na blato fŕkajúce spod kolies všade naokolo. Nie pre samotný efekt, ale dôsledok, aký mal na plynulost' hry. Zatial' čo autori do Days Gone zámerne zakomponovali dopad počasia na šmykl'avost' vozovky či množstvo „hmyzákov" ako pôsobivé fíčurky, nežiadúci vedl'ajších efekt v podobe nižších fps budú musiet' riešit' v d'alších aktualizáciách. Je to vel'ká škoda, nie je totiž vel'a hier, ktoré v sebe kombinujú silné, atmosférou nabité prostredie, ktoré si vychutnávate v rýchlosti 80 km za hodinu „zo sedla" motorky.

Treba však uznat', že spracovanie Days Gone je pre PS4 Pro, na ktorej som hru recenzoval, skutočne vel'kým sústom. Obrovské množstvo vegetácie, časticové efekty ako prach, blato či kvapky dažd'a, dynamické počasie a vel'mi dobré grafické spracovanie (aj napriek miestami zbabraným, neprirodzene pôsobiacim a odfláknutým animáciám l'udí v cut-scénach), podpora HDR – to všetko bolo potrebné narvat' do dnes už obstarožného hardvéru. Výsledok je však, po vizuálnej stránke, vel'mi 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 snímkovaní je značne rušivé aj načítavanie textúr a modelov, ktoré vám často vyslovene skáču pred očami. Tento problém je však na konzolách, vzhl'adom na ich hardvérové limitácie, častý a rozhodne sa netýka len Days Gone.Za spomenutie stoja aj občasné chyby, resp. „bugy" – a tam už výhovorka neexistuje.

Verdikt

Days Gone je vd'aka kombinácii motorkárskej tematiky a post-apo sveta „zombie Mad Maxom", ktorého herná scéna potrebovala. Štúdiu Bend sa podarilo túto medzeru vyplnit' kvalitnou, príbehovo orientovanou hrou, ktorá sa dobre hrá a poväčšine, vzhl'adom na množstvo cut-scén, aj dobre pozerá. Technický stav titulu však za jeho obsahovými kvalitami výrazne zaostáva a neraz ho sabotuje – potrebné teda budú d'alšie aktualizácie.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horror	Bend Studio	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbehové zameranie hry
+ dĺžka hry: výrazne nad deklarovaných 30 hodín
- značné a časté poklesy v snímkovaní
- dlhé načítavacie obrazovky
- chyby (bugy)

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PC

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 skladačky Final Fantasy XV, nenechajú na konci ani jedno oko suché. O Final Fantasy XV si môžeme mysliet' čokol'vek a po práve aj negatívne veci, ak ale dôjde na hlavného záporáka, každý musí spozornieť, zastavit' svoj hnev a len spokojne pokývat' hlavou na znak uznania. Počas hrania základnej hry som o ňom párkrát zaváhal, no teraz, ked' už máme odkryté všetky karty, môžem bezpečne vyhlásit', že Ardyn je jedným z najlepších záporákov v celej histórii série Final Fantasy.

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

Ako keby hra na ne nechcela dat' odpovede. Jej hry ale naznačil mnohé. Naznačil, že to priamočiary záporák so zlým srdcom v hrudi spočiatku ani nebol. Nemal to v sebe, bol niekym iným. A to vyvolávalo mnoho otázok, pričom 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 nešt'astnou prvou láskou. Na konci hlavnej hry sme už tak trochu tušili, že Ardyn nebol 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 vytušit', príbehovo je Episode Ardyn vel'mi podarený prídavok. Je zaujímavý, pútavo podaný, výborne zrežírovaný 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 absolútnou nutnost'ou pre všetkých hráčov Final Fantasy XV, ktorí sa dodnes nezmierili s roztriešteným stavom hry. Tento prídavok totiž slúži ako dokonalé lepidlo, po ktorom nebudete vidiet' hrany po zlome.

Čo už ale zaostáva, je hratel'nost'. Ak by som to mal porovnat', 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 posúdit' hratel'nost'

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 vysvetl'ujúcich niektoré príbehové udalosti, ktoré sú prerušované krátkymi bojmi slúžiacimi ako tutoriál.

Do Insomnie sa dostávame až v druhej polovici, v ktorej máte zničit' tri zo siedmich emitorov zabraňujúcim vpádu nepriatel'ského Nilfheimu a postavit' sa mladému král'ovi Regisovi. To je všetko. Hlavné mesto celej ríše je až zúfalo prázdne.

Dá sa tu robit' pár bočných aktivít, no ruku na srdce, nikto nehrá hru Final Fantasy preto, aby ničil pouličné lampy a dostaval za to body. Ničit' toho síce 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, ničit' 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, ktorými si potom môžete odomykat' schopnosti v jednom zo štyroch úplne lineárnych stromov schopností. Tu ale Square kritizovat' vel'mi nemôžem, pretože vtesnat' do pár hodín nejakú prepracovanejšiu RPG hratel'nost', ktorá by navyše nepôsobila skratkovito, sa jednoducho nedá.

Samozrejme, natíska sa otázka, prečo sa tvorcovia nerozhodli spravit' 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 robit' nič iné ako zmierit' sa so všetkými obmedzeniami z toho vyplývajúcimi.

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

Pôvodný klobúk dokonale pasuje k oblečeniu Ardyna a vymenit' ho napríklad za nejakú nevkusnú prilbu, ktorá nielenže pôsobí dost' smiešne, čím zároveň podkopáva celú tragickú vážnost' 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 vstupovat' 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 môct' privolat' na svoju stranu, aby spôsobil celému okoliu ohnivé peklo.

Ach, áno. Ešte tá hudba... Predtým, než sa dostanete do samotnej Insomnie, vás budú uspávat' nádherne orchestrálne melódie a citlivo skomponované pasáže. Prekrásne spojenie audia a vizuálu, ktoré k sérii Final Fantasy patrí odjakživa. Keď už však budete môct' plienit' ulice hlavného mesta, neustále vám do toho bude hrat' odporný japonský rap. Tá istá pesnička, tá istá hrôza. Stále a stále dookola.

Bezpečne môžem prehlásit', že táto pieseň patrí medzi absolútne to najhoršie, čo môžete vo Final Fantasy XV vôbec počut'. 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 neprekonáva svoj tieň v podobe už vydaných priemerných DLC pre Final Fantasy XV.

Akokoľvek je Ardynova epizóda po príbehovej stránke zaujímavá, po stránke hratel'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 opät' zhlboka nadýchnut' a posunút' d'alej. Priznávam však, že ma ešte bude dlho mátat' pomyslenie na to, aká bomba mohla Final Fantasy XV byt', keby len ten jej vývoj nebol plný tol'kých problémov.

Maroš Goč

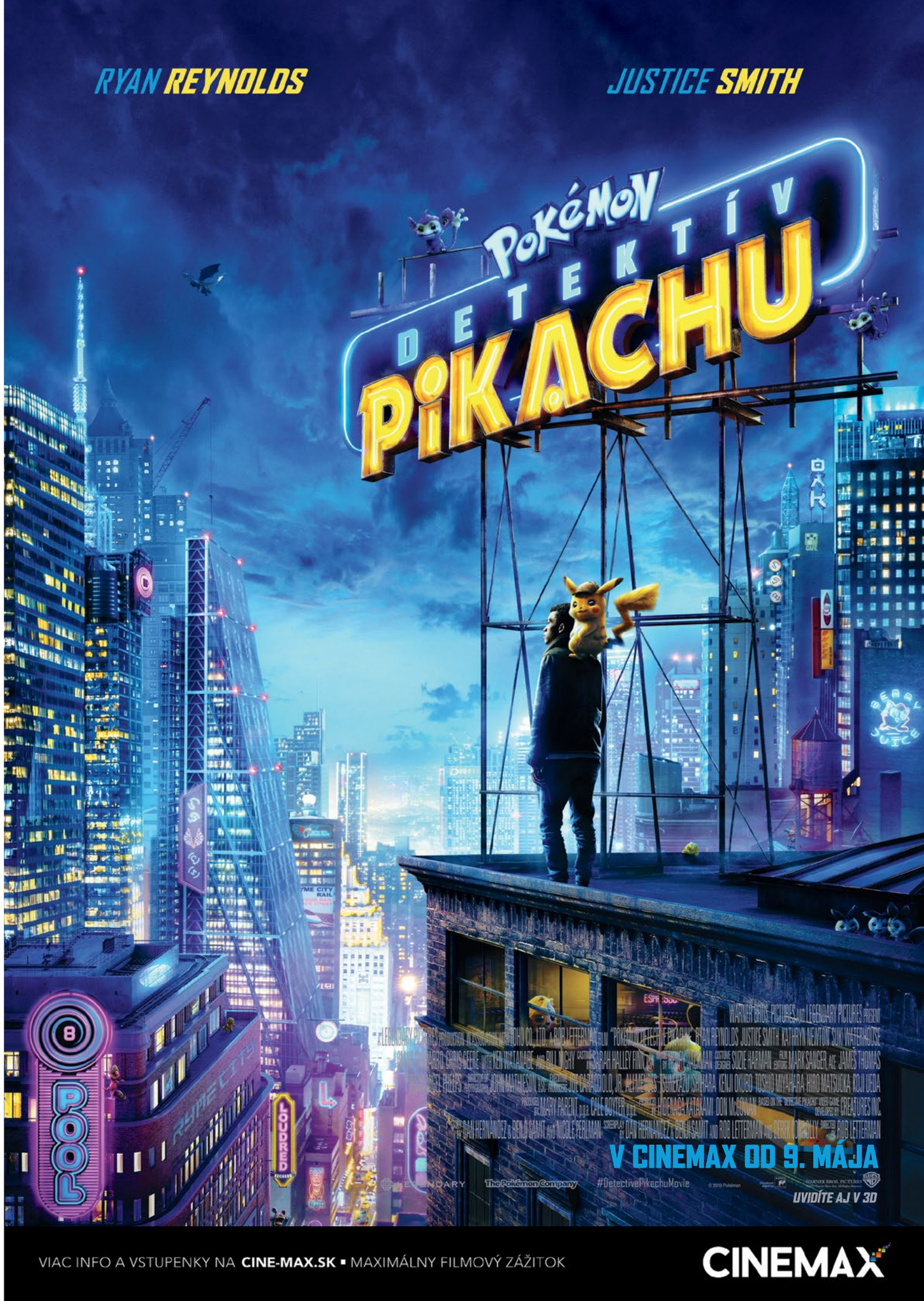
ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohlcujúce príbehové pozadie Ardyna
+ hudba v prvej polovici
- stereotypná hratel'nost'
- nudná herná náplň
- nevyužitá Insomnia
- hudba v druhej polovici

HODNOTENIE: ★★☆☆☆



RECENZIA
XBOX ONE

Assassin's Creed III: Remastered

VYLEPŠUJEME NEVYLEPŠITEĽNÉ

Asi nebudem d'aleko od pravdy, ked' skonštatujem, že Assassin's Creed III je zrejme najkontroverznejším prírastkom do série. Autorom sa nepodarilo naviazat' na takmer dokonalý príbeh Ezia, hra trpela vel'kými problémami s dizajnom, ktorých sa tak skoro nezbavila 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 pozriet' 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 trvat' dlho, pokial' to zistíte. Z nejakého mne neznámeho dôvodu totiž Ubisoft, rovnako ako pri Ezio Collection, používa hlúpe vrstvené menu, ktoré bude iritovat' pravdepodobne každého. Namiesto samostatného spúšt'ača pre každú hru (ako to mali napríklad Bioshock: The Collection alebo Borderlands: The Handsome Collection) musíte najprv spustit' celú kolekciu a prejst' si všetkými reklamnými načítavacími obrazovkami, aby ste si následne mohli vybrat', ktorú hru chcete spustit', kde sa celý proces opakuje. Skutočne otravné a nepochopitel'né.

Ale dost' 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 hl'adá Pieces of Eden, tentokrát však v prostredí boja za nezávislost' v USA. Asi nebudem spoilerovat', ked' poviem, že úvodné dve kapitoly si zahráte za Templára Haythema Kenwaya a následne sa vám do rúk dostane jeho syn Connor alebo Ratonhnhaké:ton, 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 dvadsat' rokov jeho života, počas ktorých budete hl'adat' 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 ohl'ade lepšie.

Ani vylepšenia hratel'nosti však nedokázali zmenit' to, že Assassin's Creed III je ultra jednoduchý kúsok, ktorý viete zvládnut' hravo. Tým mám konkrétne na mysli súbojový systém, ktorý je až trápne smiešny a vyžaduje len trocha pozornosti a stláčanie dvoch tlačidiel, ktoré vám umožní vytvorit' prakticky nekonečné kombo, počas ktorého likvidujete armády nepriatel'ských vojakov, pričom ostatní sa hlúpo prizerajú. O iritujúcich prvkoch herného dizajnu hádam ani nemá zmysel hovorit'. Alebo viete čo? Možno aj má.

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

si vyžadovalo prerobit' celú hru. Je to pekné pripomenutie toho, čo sme od Ubisoftu v minulosti dostávali a zároveň varovanie pre Ubisoft, čoho by sa mal vyvarovat'.

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 vidiet'. 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 hl'adiska hratel'nosti však ide o štandardný Assassin's Creed, ktorý dokonca v mnohých aspektoch zaostáva. Hra kladie vel'ký dôraz na možnost' prezliekania hlavnej postavy, no aj tento nápad by si zaslúžil lepšie zapracovanie, pretože takto je to povrchné. Misie sú vel'mi krátke, čo je nepochybne dôsledok toho, že hra bola pôvodne vydaná na handheld. Tým pádom automaticky trpí aj audiovizuál, ktorý nebol prelomový ani v minulej generácii, nehovoriac o animáciách. Navyše, celá hra je prešpikovaná mnohými bugmi, čo je dôsledok ešte pôvodnej verzie, ktoré bola vydaná narýchlo, aby stihla dátum vydania trojky (oba tituly boli vyšli v rovnaký deň). New Orleans je vzhl'adom na technické možnosti vyobrazené vel'mi dobre a vierohodne.

Verdikt

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

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Ubisoft	Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ všetky DLC v AC III
+ dvojica hier v jednom balíčku

- otrasné menu
- grafické „vylepšenia", ktoré hru zhoršujú (AC III)

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PC

Whispers of a Machine

KEĎ VÁM STROJE ZAČNÚ ŠEPKAŤ

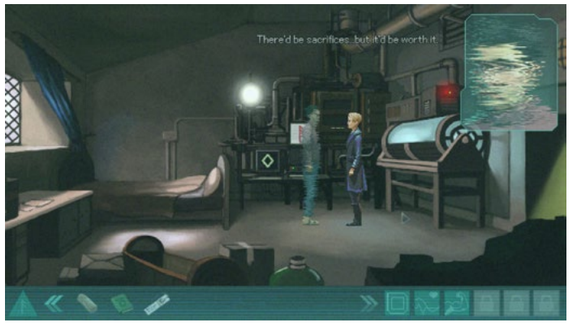
Hoci point & click adventúry už nepatria do mainstreamu video-herného sveta a prím v tomto žánri začali hrať skôr indie vývojári, aj tak majú neustále čo povedať! Dôkazom je aj novinka Whispers of a Machine, ktorá nám rozpovie neuveriteľný príbeh z nádherného sveta v budúcnosti.

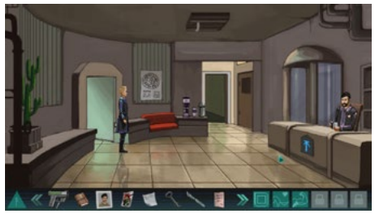
Tejto hre sedí takmer všetko, čo môže!

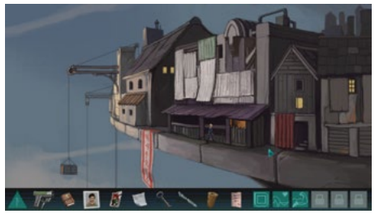
Ak ste fanúšikom klasických adventúr, spoločnosť Clifftop Games vám určite nemusím predstavovať. Majú za sebou pomerne úspešný titul Kathy Rain, ktorý sa dočkal veľmi pozitívnych hodnotení. Nielen pre nádhernú pixelartovú grafiku, ale aj pre svoj impozantný príbeh. A nová hra Whispers of a Machine chce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

V hre Whispers of a Machine sa dostanete do úlohy Very, sympatickej 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 nešťastie. 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 niekoľko 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 ihneď podarí zistiť, čo by bežný človek možno nikdy nezistil. Máte pocit, že obeť išla po tejto cestičke? Použite skener odtlačkov topánok a ihneď budete vedieť, či je vaša intuícia správna. Ďalšou „super schopnosťou" je niekoľkosekundový nárast sily.

Neviete si poradiť so zamknutými dverami? Žiaden problém! Vera získa na pár sekúnd obrovské svaly a dvere vyvalí bez problémov. A ešte tu nájdeme sledovanie tepu. To sa vám zíde najmä pri rozhovoroch s ľuďmi. Hoci klamať by sa nemalo, často to robí nejedna osoba. A pomocou tejto schopnosti to odhalíte ihneď. Zo začiatku budete mať celkovo tri schopnosti. Ďalšie sa odomknú hraním. A podľa toho, ako sa k ľuďom budete správať, také schopnosti získate. Počas hrania si totiž budete môcť vyberať, či sa k ľuďom 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 negatívnom tejto hry je jej dĺžka. Hru sa vám podarí prejsť za približne sedem hodín, ak nie skôr. To však nevadí, lebo práve vďaka rôznym 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 veľmi podobná.

Veľmi 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 radosť.

Verdikt

Whispers of a Machine je zatiaľ 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!

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

+ dabing
+ trefný a netrápny humor
+ cena
+ nádherná pixelartová grafika

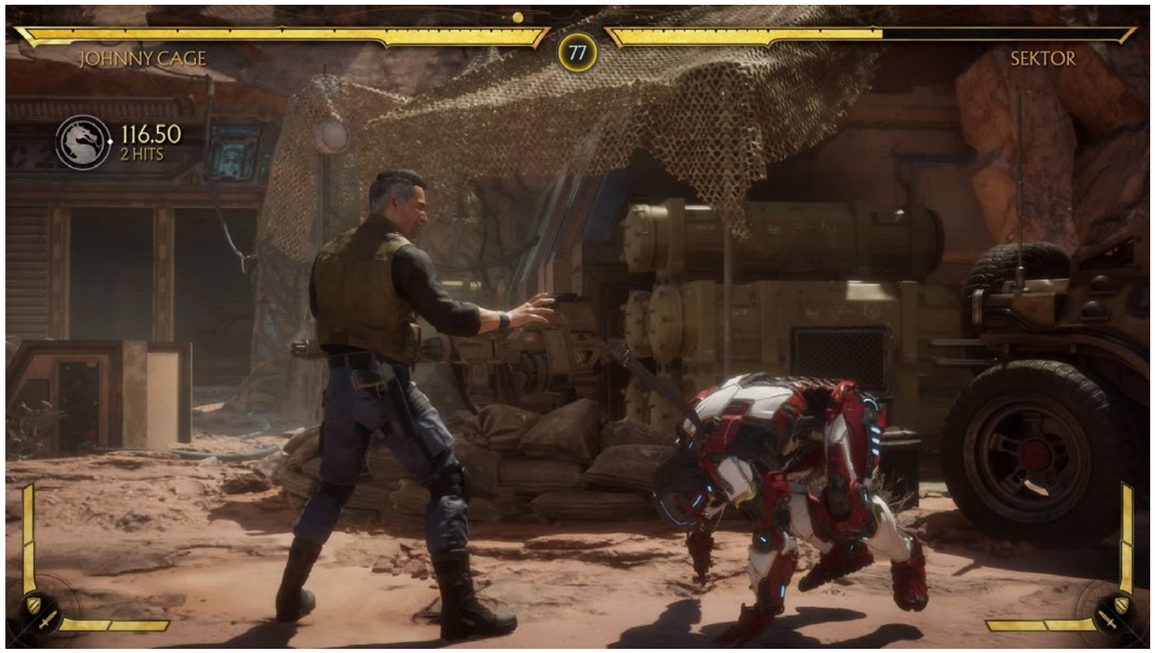
- krátka herná doba
- chcelo by to pokračovanie

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PS4

MORTAL KOMBAT 11

DALO BY SA TO SPRAVIŤ LEPŠIE?



Pokračovanie série Mortal Kombat prichádza po štyroch rokov 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 vyhľadávané žánre a ani s predchádzajúcim dielom Mortal Kombat som nestrávil veľa času. Hneď na začiatku som si ale všimol nové a veľmi sympatické 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 pozerania (o tom je vlastne príbehová časť)

Kampaň

Tu som bol milo prekvapený. Kampaň je vlastne päťhodinovým filmom, do ktorého plynule vstupujete a bojujete v dvanástich kapitolách za rôznych kladných bojovníkov. Niekedy 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 pokiaľ by sa vám podarilo zvládnuť 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 ľahkého popkorňáku nič neruší. Samozrejme, nečakajte nejaký hlboký príbeh. Je to čisté béčko s kopou logických chýb (napríklad niekomu zlomíte väz, vypichnete oči a on sa postaví a bojuje ďalej), 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 oslovila by tak viac ľudí.

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), kombá mi prichádzali pod prsty samé a často trvalo len jeden boj, kým som si postavu osvojil tak, že som ďalších 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 hneď niekoľko), pričom tutoriál k tomu patrí tiež. Ak si teda chcete zarobiť na nejakú vizuálnu úpravu svojej obľúbenej postavy, môžete to urobiť popri učení sa za ňu.

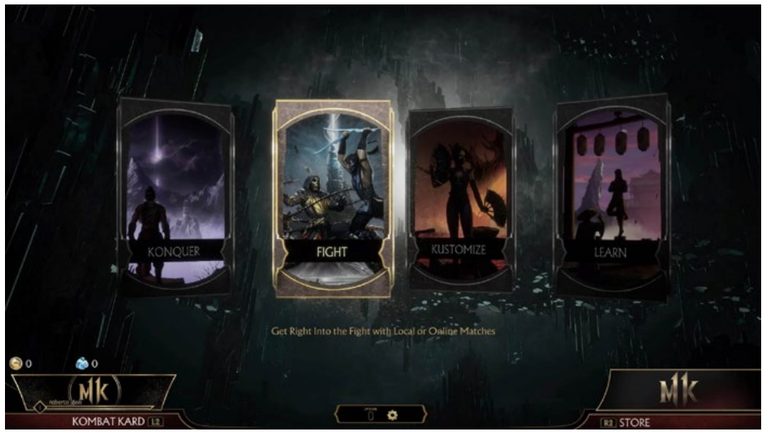
Krypta

Máte z kampane a bojov našetrené mince? Práve tu ich môžete premeniť na predmety. Je to v podstate lootboxový raj. Hráte tu z pohľadu tretej osoby za neznámeho bojovníka. Prídete 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 príďte 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 ovľa drahšie a zrazu som to všetko minul, tak som už len prechádzal kryptou a skúmal ju, kam všade sa dostanem a čo sa dá rozbiť. Prišiel som na to, že to nie je len o otváraní truhlíc a rozbíjaní váz. Dajú sa tu robiť rôzne obchody, preto sa oplatí poriadne to preskúmať.

Veže

Veže existujú v dvoch verziách. 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 štyrmi vežami tutoriálu. Potom sú tu klasické veže, ktoré odporúčam, ak vás príbeh bavil. 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 dvanástich, 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. Možností 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 keď zájdete na položku, ktorá je zamknutá, hra vám oznámi, 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 čokoľvek pomerne rýchlo. Ťažko 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 myslel, 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 vierohodné 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 postavy v boji neovládate, iba to sledujete. Ďalšou zaujímavosťou tu je miesto, kde využijete nastavenie AI v kustomizácii. Musím povedať, že zo začiatku som mal nervy, že som to mohol len sledovať, no potom som sa celkom bavil. Určite si to nájde fanúšikov, hoci nečakám, že vo veľkom množstve.

Verdikt

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

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Boj	NetherRealm Stud.	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo herných možností
+ množstvo obsahu
+ zábava na dlhé hodiny

- nevýrazná hudba
- zo začiatku sa v množstve možností stratíte
- hra nemá českú lokalizáciu

HODNOTENIE: ★★★★☆

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

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 spĺňali vojenské štandardy MIL-STD-810G, ktoré sú zárukou odolnosti a trvanlivosti. Odolajú nárazom a úderom pri každodennom používaní či pri hraní ťažkej 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 kedykoľvek predtým.

GeForce GTX 1660Ti využíva najnovšiu architektúru Turing. Tá ponúka výrazne viac výkonu vďaka 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 záťaž procesora. Nová grafická karta prináša až trojnásobný počet snímok za sekundu v obľúbených hrách. Herný zážitok si užijete naplno vďaka displeju s obnovovacou frekvenciou až 120 Hz. Takáto vysoká obnovovacia frekvencia je užitočná najmä pri FPS strieľačkách 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 veľkosti obrazovky majú veľmi tenké rámiky okolo displeja a notebooky sú vďaka 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 vlákien 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 ľahko 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.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

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, preťaženiu, 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 ľubovoľne 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 taktiež 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 taktiež 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 záťaže. 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 najnovšími RTX grafickými kartami od NVIDIA: RTX 2060, RTX 2070 s Max-Q dizajnom a RTX 2080 s Max-Q dizajnom taktiež. 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 akúkoľvek pracovnú záťaž s podporou Intel XMP kompatibilných pamätí až o rýchlosti 3200 MHz. Každý model má zabudované 512 GB PCIe SSD a taktiež voľný slot pre m.2 disk kompatibilný so štandardom SATA i PCIe. Každý slot je rozšíriteľný 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.

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Marek Pročka*

Nový čip pre kamery

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

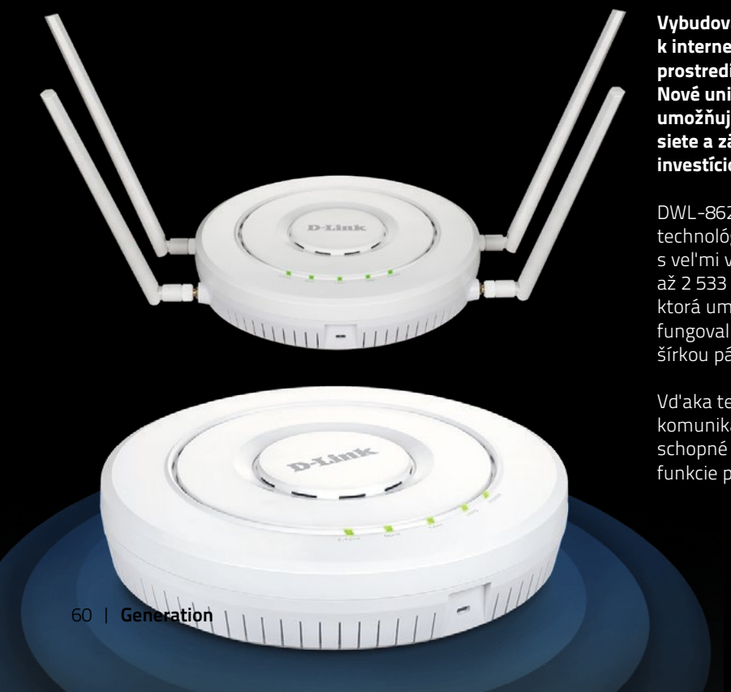
Nový čip prináša rad vyspelých funkcií určených pre nové modely bezpečnostných kamier a zároveň posúva na vyššiu úroveň aj bezpečnosť. ARTPEC-7 vylepšuje všetky súčasné technológie Axis, ktoré boli vytvorené na riešenie snímania v náročných svetelných podmienkach. Ako príklad môžeme uviesť Lightfinder 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 veľtrhu 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 spoľahlivosti 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 dáta pred extrémnymi teplotami, nárazmi, vodou a röntgenovým žiarením. Sú preto spoľahlivým 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 spoľahlivým pripojením k internetu môže byť pre firmy často problém najmä v prostrediach 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 rýchlosti, 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 priepustnosti.

Vďaka technológii 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.

logitech

G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

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

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

gaming.logitech.com/G29

RECENZIA
HARDWARE

Logitech G502 Hero

PROFI HERNÁ MYŠ

Povedzme si úprimne, každý hráč chce mat' čo najlepšiu myš. Teraz nehovorím o bezdrôtovej, nedajbože kancelárskej myši. Reč je o hernej, špeciálnej dizajnovej káblovej myši s niekol'kými prídavnými tlačidlami a nastavitel'ným DPI a najlepšie, ako to už v modernej dobe býva, aj s podsvietením. Samozrejme, nikto vám nebráni kúpit' si za 5 eur „hernú myš" z Aliexpressu, no takým produktom 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 vyššie uvedenej spoločnosti s názvom G502 Hero.

Balenie

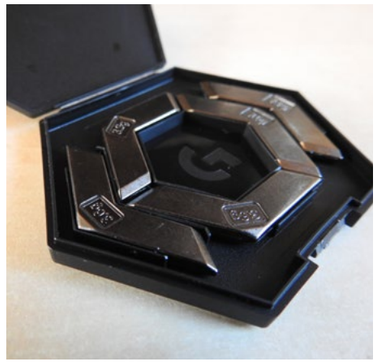
Škatul'a, v ktorej myš prišla, bola pomerne malá, s pekným dizajnom. Tu Logitech stavil na jednoduchost' a elegantnost'. Po jej otvorení sa mi ihned' naskytol pohl'ad na myš a používatel'ský manuál. Pod myšou bola ukrytá krabička so závažiami. Zatial' som so všetkým spokojný.

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 uberá z jej kvality a pohodlnosti. Nie je to ale nič, na čo by sa nedalo zvyknút'. Ak by vás zaujímalo, či má myš nejaké podsvietenie, tak disponuje technológiou LIGHTSYNC RGB v jednej zóne, ktorá pekne zvýrazňuje štýlové logo Logitech. Taktiež si môžete všimnút' 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 periférie k počítaču som si najprv zistil, ako je to s jeho softvérom a nastaveniami. Dost' ma zmiatlo zistenie, že tlačidlom v strede myši sa menia profily DPI a



nastavenia tlačidiel, pričom každý z 3 dostupných profilov má 4 nastavitel'né DPI stupne, ktoré si môžete prispôsobit' podl'a vlastnej potreby a potom ich prepínate dvojicou bočných tlačidiel hned' vedl'a l'avého tlačidla myši.

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

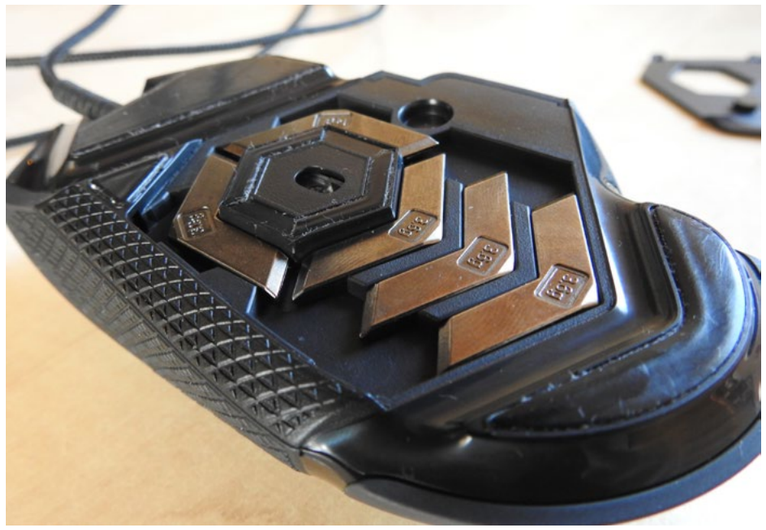
Prvým z nich je starší Logitech Gaming Software, ktorý podporuje všetky zariadenia spoločnosti, teda od starších modelov po tie najnovšie, pričom samotný program je už trochu zastaralý, no ešte stále spol'ahlivý.

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

Podporuje totiž len zopár najnovších modelov klávesníc, myší, slúchadiel atd'. Výber je, samozrejme, na vás, no ak vlastníte nové produkty Logitechu, zvážte skôr G Hub. V podstate sú tieto programy možnost'ami 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 točit' 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 hl'adal zápor.



Záverečné hodnotenie

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

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

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 doposial' Logitech používal. Rýchlost' je dokonca vyššia než 400 IPS3.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	69€

PLUSY A MÍNUSY:

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

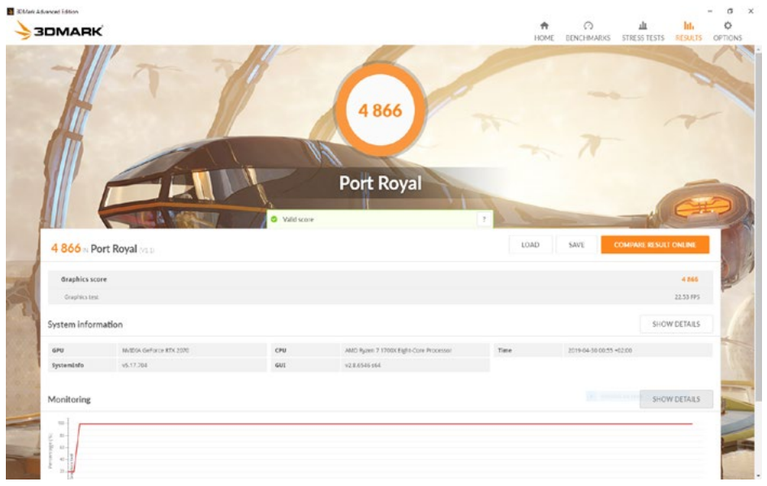
HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

MSI RTX 2070 GAMING Z

NOVÁ DEFINÍCIA VYŠŠEJ STREDNEJ TRIEDY

Karty zo série 2000 od spoločnosti Nvidia sú na našom trhu nejaký ten piatok. Konkrétne 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, konkrétne 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.

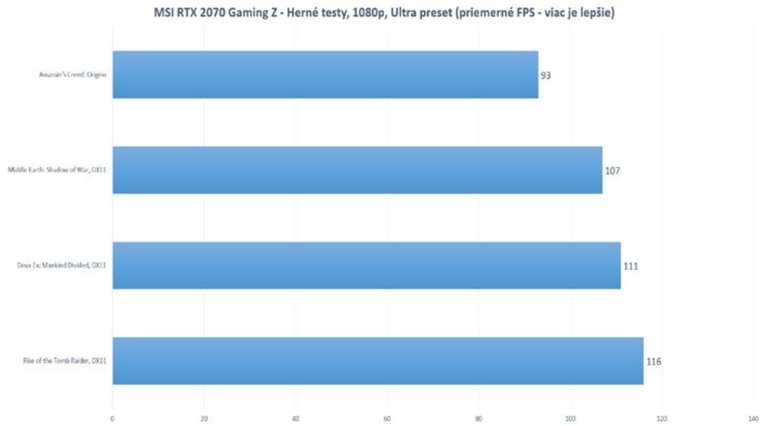
Grafické jadro 2070

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. Konkrétne 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 ťarchou chladiča neprehýbala nájdeme okrem podporného pliešku v balení taktiež aj backplate na vrchnej strane karty. Ten má v sebe štýlovo vyfrézovanú grafiku spolu s logom MSI. Backplate nie je len štrukturálnou podporou, ale odvádza 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 nachádza niekoľko farebných pásov, taktiež 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, konkrétne 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 rýchlosti 14Gbps. Nesmieme zabudnúť ani na podporu DX12 API a Vulkanu v. 1.1.



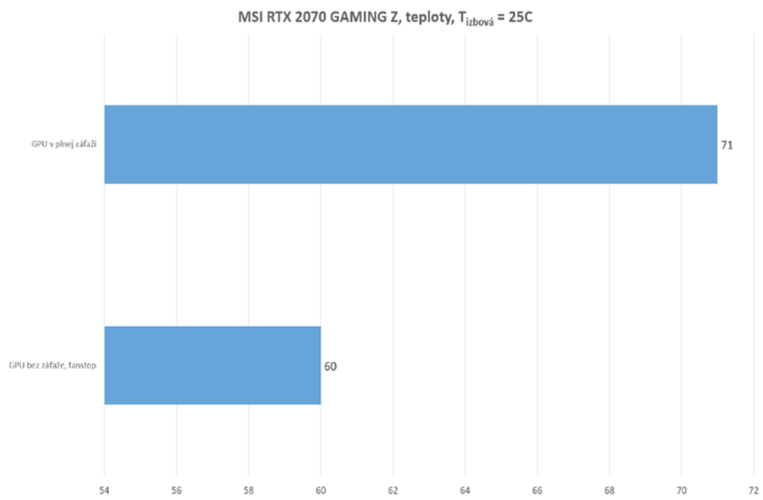
Testovanie

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 počuť, 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 voľbou 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 nepočuteľná.

To sa síce podpísalo na vyššej váhe, no MSI preto dodalo podporný pliešok a backplate. Celkovo nie je karte čo vytknúť.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon	- nič
+ chladenie	
+ nízky hluk v záťaži	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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 vel'a muziky. Najmä, ak sa už vopred chváli nálepkou 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 stať sa král'om vašej kancelárie, ani nemá. Že ide o vlajkovú lod' celého modelového radu je poznať na prvý pohľad. Dizajn kĺže po vlne 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 oblá zadná strana kĺbu jednoducho len plní účel.

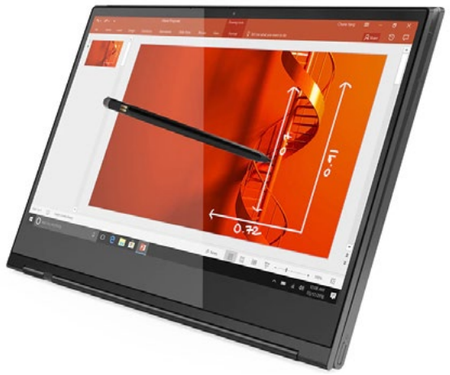
Na to, že má 930-ka kovovú základňu a aj pomerne hrubé kovové veko s displejom, je notebook prekvapujúco ľahký. Udávanej váhe 1,38 kg by som pokojne veril. Kovový povrch je vybrúsený, s matnou povrchovou úpravou. Akurát zadná časť kĺbu je chrómová, takže sa odtlačkom predsa len úplne nevyhnete.

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 zdvíhaním za rohy dvoma prstami alebo tlakom na veko a prehýbanie bolo minimálne.

Zabudnite však na otváranie notebooku jedným prstom. Nevravím, že to nejde, ale ak by som to mal robiť stále, asi by som ošedivel. Veko síce trocha vystupuje pred základňu, ale na jeho otvorenie sa treba poriadne sústrediť. 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



kĺbu, ale ak som notebook nemal na stole, ale napr. na kolenách 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 mojou (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 bolesťou YOGY je displej. Parametrovo 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 síce 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 atribútov ťahá dolu, je lesklý displej. To, že si môžem neustále kontrolovať účes aj zastrihnutie chĺpkov v nose síce 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 suplovať aj tablet, zráža z pevných nôh a za celú dobu testovania notebooku som si na to nezvykol.

Ale ak vám nevadí sťahovať nábytok kvôli tomu, aby ste na notebooku za viac ako 1300 eur niečo videli, pokojne 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 používateľského hľadiska nejak stále nechcem akceptovať,

že na to, aby som plnohodnotne využil drahý notebook, musím si ešte dokúpit' d'alšie drahé zariadenia. A to som, prosím, používatel' MacBooku.

Ak si hovoríte, že toto predsa dnes už musí každému stačit', tak len malé povzdychnutie, mám aj zrkadlovku a dron, jedno zariadenia využíva vel'kú SD kartu, druhé micro SD kartu. Strčit' si ich môžem tak akurát do... no nie do YOGY, nie bez redukcie. Očakával by som od výrobcov notebookov, že budú trocha kompatibilnejší. Vláčit' so sebou v batohu kabeláž a redukcie v objeme, ktorý dnes štandardne využíva NASA na štart raketoplánov, sa mi nejaví, ako neustále komunikovaný, krok k používatel'ovi. Ale asi chcem vel'a. O tom, že kancelársky stroj treba dost' často pripájat' cez HDMI, ktoré tiež zostalo asi iba na dizajnérovom plátne, radšej budem urazene mlčat'.

Klávesnica a touchpad

Ovládanie notebooku je bezproblémové. Touchpad je troška zapustený 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 stačit' aj stredne náročným používatel'om. Šest'riadkové 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 akýchkol'vek 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 mat' 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 nečitatel'né, a ak nevládnete umením starých majstrov, zvaným strojopis, môže sa vám napísanie textu mierne predĺžit'. Dá sa ale kúpit' aj tmavší farebný variant notebooku. Tam nič s ničím nesplýva.

Vpravo, vedl'a touchpadu nechýba ani čítačka otlačkov prstov, funguje spol'ahlivo, rýchlo a ul'ahčí vám prihlasovanie 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 zatlačit', takže sa nemusíte bát', 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 fungovat'.

Hardvér a výkon

Ak už zívate, ešte chvíl'u počkajte, trocha ešte zašuchocem 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 rozširovat', jediné čo môžete, je vymenit' SSD disk, ostatné veci sú, takpovediac, napevno.

Pri kovových notebook sa vždy troška bojím o Wi-Fi signál, ale pri YOGE nebol žiaden 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 zapol nejakú náročnejšiu aplikáciu alebo hru. Vtedy už YOGA fučala, ako ja na piatom podlaží zo siedmich. Našťastie nikdy nikam neodletela a ja som ju zasa až tak netrápil, pri tomto type notebookov treba naozaj hľadieť na priority.

Výdrž

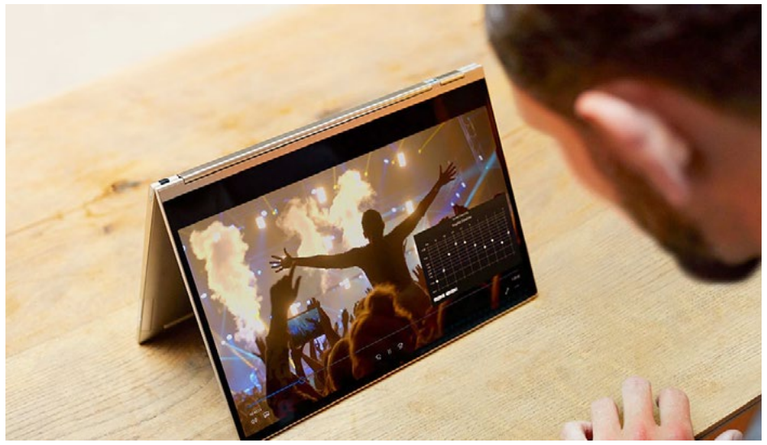
Udávaná kapacita batérie je 60Wh, čo mi dávalo silnú nádej na to, že ide o nadpriemerný stroj, čo sa týka výdrže. Podotýkam, že batéria je vstavaná a so základnou doskou ju spája konektor a niekoľko skrutiek. Dá sa ale vymeniť aj doma, čo je skvelé. Menej manuálne zruční, ale radšej do servisu.

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 nabitie. A to som sa nehral s jasom a ďalšími 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 pomasírovaných očakávaní.



Ale, a to zdôrazňujem, pri návrhu zvukových nuáns tohto notebooku, niekto ROZMÝŠĽAL. Všimnete si to na detailoch. Napríklad na reproduktoroch. Dva sú, ako som už spomínal, v kĺbe 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, váš 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 musím chválit'. Zvuk je plný, čistý a prekvapujúco kvalitný aj vo výškach. Mňa, ako bass lovera síce troška sklamali basy, ale v ostatných polohách bol zvuk na notebook skvelý. Keď som si pozeral videorecenzie áut, tak Lamborghini naozaj znelo 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 spoľahlivý stroj s nadpriemerným zvukom, ktorý vám okrem poriadneho pracovného výkonu ponúkne aj slušné podmienky pre zábavu, Lenovo YOGA C-930 určite minimálne zarad'te do zoznamu potenciálnych kandidátov.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	1739€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

Logitech G513 Carbon ROMER-G TACTILE

NOVÉ SNÍMAČE, NOVÝ PRODUKT

Ak ste si práve čítali názov tejto recenzie a pozastavili ste sa nad tým, že od tejto stránky ste už čítali recenziu na rovnaký produkt, tak vás musím vyviesť z omylu. V skutočnosti ste vtedy čítali 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 stranách 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

Keď som túto klávesnicu od Logitechu rozbalil, veľmi 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

Keď som zapojil obidva USB káble, ktoré vychádzali z klávesnice, do môjho počítača, naskytol sa mi pohľad 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. Hneď 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 ľahko, 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 Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	120€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

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 dizajnovo podarenej šedo-červenej škatuli. Okrem vyobrazenia samotnej myši láka výrobca už na obale aj jej hlavnými prednosťami, ktorými sú napríklad optický senzor PixArt PAW3212 či mikrospínače Huano. Samotný dizajn balenia mi až nápadne pripomínal 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 ľavej strane je základňa rozšírená a ponúka ergonomickú oporu pre palec. Rozmery sú z môjho pohľadu univerzálne, 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 nenarazil na tvary či plochy, ktoré by mi pri držaní myši akokoľvek prekážali. Na oboch stranách myši sa nachádzajú tri pásiky s nastaviteľným RGB podsvietením.

Čo sa týka ovládacích prvkov, Xenon 330 ponúka celkovo osem 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 strelľby. Na spodnej strane sa vedľa optického senzora nachádza tlačilo na zmenu režimov podsvietenia. Tu je možností neúrekom a pokiaľ 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 okraji 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 priaznivá 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 niekoľkonásobok ceny testovaného kúsku, napriek tomu som si na zmenu bez problémov zvykol a hranie s touto myšou mi nerobilo žiaden problém. V hrách ako je Counter-Strike: Global Offensive sú rozdiely medzi myšami badateľné 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 hľadať 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 rýchlosti scrollovania - umožňuje aj veľké množstvo možností nastavenia podsvietenia, funkcií jednotlivých tlačidiel, makier či nastavenie rýchlosti odozvy (polling rate). Nedokážem si teda asi predstaviť nič, čo by bolo potrebné na myši nastaviť a softvér by to nedokázal. Je teda zjavné, 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 súci 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 žiaden dôvod, prečo si nevybrať práve Xenon 330.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	15€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Logitech MX Ergo

SKVELÁ ERGONOMICKÁ MYŠ

Iste viete, že na počítači netrávia čas iba hráči. Niekto to má v náplni práce, iný zas pozerá iba na svoj e-mail a sleduje bežné veci. No a niekto 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 ľudí, ktorí trávia za týmto zariadením množstvo času alebo na ňom proste pracovať nemôžu. S týmto typom myši 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 ľudí, 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. Veľľa 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 ľudí, 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 Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	85€

PLUSY A MÍNUSY:

+ komfort
+ presný trackball
+ výdrž batérie
+ polohovateľný plech

- hmotnosť

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ASUS Zephyrus S GX701

PRENOSNÝ STROJ NA CESTY BEZ KOMPROMISOV

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Rad herných notebookov Zephyrus v sebe zahŕňa to najlepšie, čo Asus dokáže v súčasnosti v segmente prenosných zariadení ponúknuť. 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 počínal sa 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 sídli 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 predošlej 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. Naprieč telom 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, 2, 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 predošlej generácii je displej, respektíve rámčeky okolo neho. Po bokoch a navrchu boli zmenšené len na nutné minimum, čo je výborný krok vpred. Bolo nutné urobiť 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 pokrývajú 100% sRGB gamutu. 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 pamätí. Osadená operačná pamäť je 24GB, pričom 8GB je integrovaných na základnej doske. Vaše dáta si budeme môcť ukladať na 1TB PCIe x4 gen3 SSD. Zariadenie prichádza s predinštalovaným Windowsom 10.

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

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

Ventilátory sa síce roztočili na maximálne otáčky, ktoré bolo aj znateľne počuť, 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 predošlej generácie, ktorá na tom bola s výdržou veľmi 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 chúťky 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 Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	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

Spoločnosť Genesis nás už viac krát presvedčila, že solídne 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 písať. 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, mikrospínače 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 stranách 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 vypnutie 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 mikrospínačov Huano na hlavných tlačidlách, avšak u ľavého tlačidla bolo klikanie sprevádzané akýmsi zvláštnym „dutým" zvukom a pôsobilo tak trochu neprirodzene. U pravého tlačidla bolo klikanie v poriadku a pocitovo o dosť jemnejšie. Je treba povedať, že tento

neduh nemal žiadny vplyv na funkčnosť myši a je možné že sa u iných kusov nemusí objaviť. 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, keďže 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 miestami 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 nabitie až jeden mesiac. To sa mi síce počas testovania nepodarilo overiť, pretože som myš používal kratší čas. Avšak, keďže sa mi ju počas asi 2 týždňového testu nepodarilo vybiť, nie je dôvod tomu neverit'. 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 nabitie. 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 presnosti snímania vám až tak veľmi nezáleží, môže byť aj Zircon 330 dobrou voľbou. 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 MÍNUSY:

+ kvalita konštrukcie
+ dizajn
+ ergonomicky neutrálny tvar

- nepresná pri hraní rýchlejších hier

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
HARDWARE

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 vel'mi predstavovat', nakol'ko sa s ňou už určite, či vedome alebo nevedomky, stretol každý rozhl'adenejší človek. WD je na poli dátových úložísk jedným z najväčších hráčov a disky 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 predstavit' ani najväčší nadšenci, WD toho ponúka vel'a zaujímavého. No čo ak nemáte túžbu, potrebu, či rozpočet mat' vo vašom zariadení ten najvýkonnejší, či najrýchlejší disk, no pozeráte sa skôr na tie najlacnejšie kúsky? Odpoved'ou môže byt' WD Green.

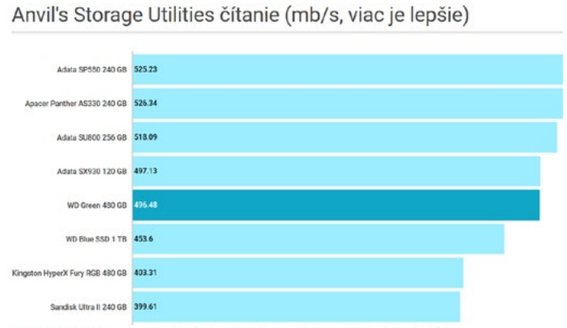
WD Green je rada HDD a SSD produktov, ktoré sú určené pre menej náročných používatel'ov, či tých s tesnejšími rozpočtami. To, že ide o lacnejší kúsok však neznamená, že nemá čo ponúknut' aj na poli rýchlosti, nakol'ko ide stále o SSD, ktoré aj pri najmenšej snahe pokorí v rýchlostiach bežné harddisky.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

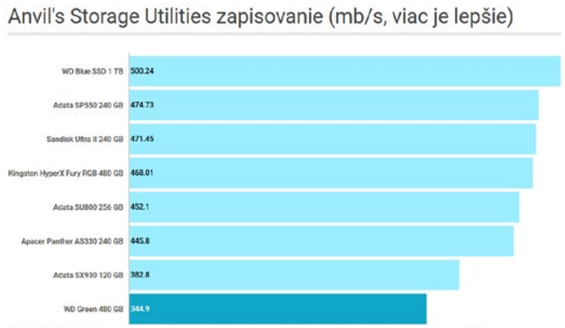
Obal, prvé dojmy a spracovanie

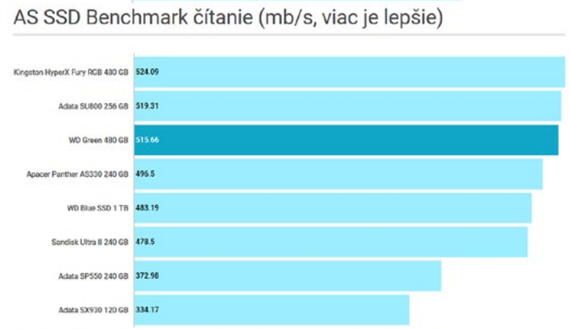
Interné počítačové disky sa nepotrebujú predvádzat' a predávat' na základe dizajnu, a preto je aj celý obal tohoto disku vel'mi striedmy. V kombinácií bielej a zelenej je balenie dostatočne profesionálne a moderné, na to aby presvedčilo váhajúcich zákazníkov s menším rozhl'adom, že ide o správnu vol'bu. Vnútri sa nachádza samotný 2.5 palcový disk a malá brožúrka s informáciami.

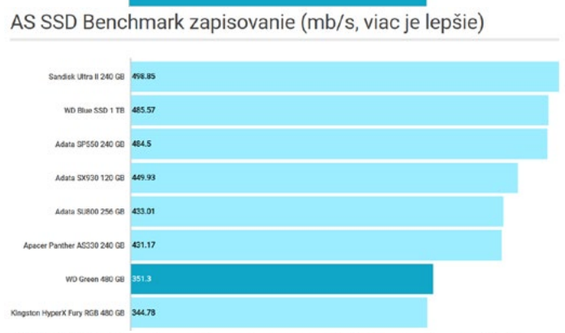
Avizované parametre

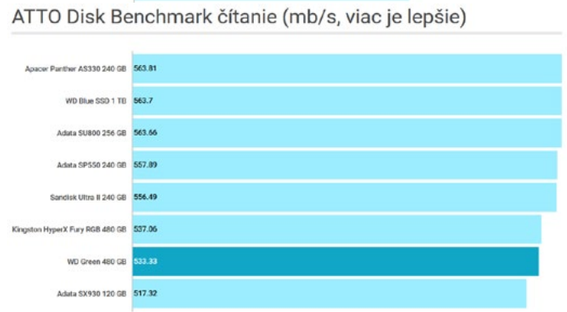
Po stránke rýchlostí sl'ubuje obal disku WD Green PC SSD rýchlosti až 545 MB/s, no musím podotknút', že spomenutá rýchlost' je udávaná len k schopnostiam čítania dát

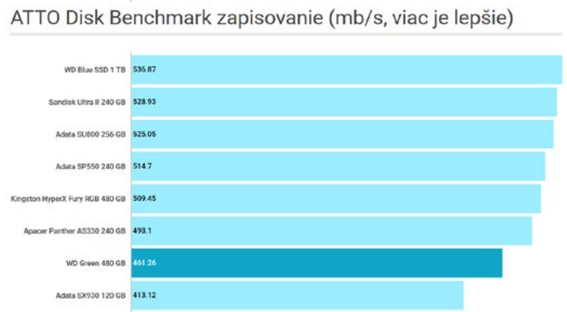












a nie zapisovania. Kebyže WD spomínalo aj rýchlost' zapisovania, číslovka by už zd'aleka nepresiahla hodnotu 500 MB/s, no v praxi to disku nie je možné vyčítat'. WD sa síce nechváli nižšími ako tradičnými SSD rýchlost'ami pri zapisovaní, no vzhl'adom na cenu a pozíciu SSDčka ako entry-level produktu to ani vel'mi nepotrebuje.

Testovanie

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

Zhrnutie

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

No ide o rokmi overený produkt, ktorý sa najmä teraz stáva natol'ko cenovo dostupným, že bežným l'ud'om sa už naozaj neoplatí premýšl'at' nad tradičným harddiskom.

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

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	56€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobré rýchlosti čítania
+ perfektný pomer cena/kapacita

- mierne nižšie rýchlosti zapisovania

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

EVOLVEO StrongPhone G6

ČESKÝ SILÁK, KTORÝ PREŽIJE 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 vel'ké 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 zabalené 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 pot'ažkania a prehliadnutia pôsobí telefón robustne. Tlačidlá hlasitosti a uzamykania telefónu spolu s programovatel'ným tlačidlom

na l'avej 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 zliatiny titánu, boky telefónu sú pogumované a pripravené absorbovat' energiu z nárazov, displeju 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 programovatel'né 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 vel'mi málo. Vnútorná pamät' telefónu je 16 GB, možnost'ou vloženia pamät'ovej karty typu microSDHC je rozšíritel'ná až o d'alších 128 GB. Používatel' však musí mat' na pamäti, že pamät'ová karta sa vkladá do slotu na SIM kartu, nie je teda možnost' mat' v telefóne vložené obe SIM karty a pamät'ovú kartu naraz. Vel'ká výhoda telefónu spočíva v 5000 mAh vstavanej batérii, ktorá používatel'a nesklame a nenechá ho v krízovej situácii bez telefónu. Táto vel'ká batéria sa síce 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'ahlivost' 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 mat' teplotu až 80°C, a zvládne ešte ovel'a viac.

Spomínaný vojenský štandard vyžaduje, aby bol telefón navyše odolný voči vlhkosti a l'adu, hrdzi, plesniam, prostrediu s vysokou koncentráciou solí, náhlym zmenám teploty, prostrediu so zníženým tlakom vo vel'kých nadmorských výškach, prudkým zmenám teploty a počasia, pádom z minimálne 1,2 metra, otrasom 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 ciel'ová skupina zákazníkov nebude tá, ktorá si želá mat' najvýkonnejší hardvér v telefóne, a tým pádom aj vysoké benchmarkové výsledky, ale skupina zákazníkov menej náročných (niekedy až laikov) na hardvér, preferujúcich nerozbitnost' takéhoto zariadenia.

Hardvér telefónu umožňuje hranie nenáročných hier. Potešilo nás, že graficky naozaj pekný Asphalt 8 zvládal 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 hl'adiska zábavy je však vel'mi príjemným sledovanie videí na YouTube. Vd'aka vel'kému displeju s peknými farbami a naozaj dobrému, hlasnému reproduktoru je pozeranie videí vel'mi 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 síce pomalšia, avšak je celkom spol'ahlivá, telefón tvár používatel'a rozoznáva aj v šere a fotografiou sa nám nepodarilo telefón odomknút'.

Zhrnutie

Trh aktuálne neponúka žiadne ultra výkonné zariadenie spĺňajúce prísne 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 uvedomit', že použité komponenty majú nízku spotrebu energie a tento fakt prispieva k dlhej výdrži batérie. Na EVOLVEO StrongPhone G6 sa môžete v akejkol'vek situácii naozaj úplne spol'ahnút'.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
EVOLVEO	170€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'ká kapacita batérieštandardy IP69 a MIL-STD-810G:2008	- len 2 GB RAM - slabší fotoaparát - pribalené handsfree je podpriemerné

HODNOTENIE: ★★★★☆

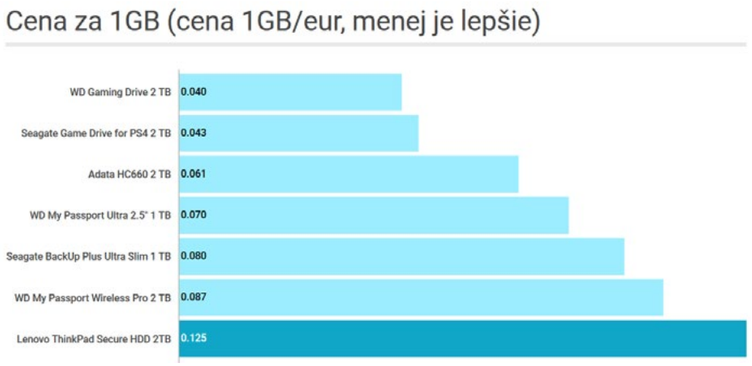
RECENZIA
HARDWARE

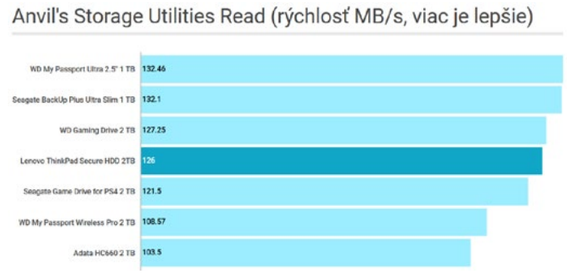
ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive 2 TB

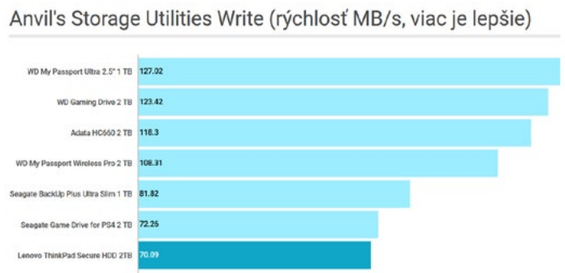
DÁTA VŽDY SO SEBOU A VŽDY BEZPEČNE

Mat' všetky potrebné a dôležité dáta vždy so sebou je nielen príjemné, ale častokrát kritické. Vel'a l'udí preto vsádza na cloud a pohodlný prístup ku svojim dátam z ktoréhokol'vek kúta sveta za pomoci internetu. No mat' dáta uložené v cloude nemusí byt' vždy to najlepšie riešenie, či už ide o obavy z bezpečnosti, akokol'vek kvalitný cloud používate, alebo aj frustráciu z pomalého st'ahovania a uploadovania dát na miestach, kde nie je dostupný naozaj rýchly internet. Oba tieto problémy, aspoň na prvý pohl'ad, rieši externý disk ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive, no na koncový verdikt si musel prejst' 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 l'ahko 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







prelomeniu bezpečnosti. V spoločnosti Lenovo si očividne povedali, že o naozaj bezpečné úložisko by mohli mat' záujem aj l'udia vyžadujúci väčšiu kapacitu ako pár desiatok, či prinajlepšom stoviek gigabajtov. A presne preto existuje už na prvý pohl'ad 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 zakomponovat' hardvérové tlačidlá na ovládanie. O pár gramov vyššia váha ale skôr poteší ako odradí od ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive, nakol'ko tento produkt nie je určený do rúk ultramobilných používatel'ov, 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 označit' ako disk do vrecka, no stále by sa mal bez problémov stratit' v pracovnej brašne. Vo vnútri tohoto 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 poslúžit' dlhé roky. A hoci nie je samotný použitý hard disk takmer ničím výnimočný, v Lenove išlo skôr o nasledovný bod, ktorému sa budem venovat', ako o extrémne rýchlosti, či najnižšiu možnú váhu.

Bezpečnosť a jednoduchosť používania

Ako je možné vidiet' hned' na prvý pohl'ad, tento disk nie je iba obyčajnou externou pamät'ou, ktorú si ktokol'vek pripojí k počítaču a môže ju ihned' používat'. Pre ochranu používatel'ských 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 odpojit' od zariadenia a znova pripojit' sa zapne po šiestich neúspešných pokusoch. Druhým, drastickejším krokom, je automatická deštrukcia šifrovacieho kl'úča po päť desiatich neúspešných zadaniach PIN-u, čím sa stanú údaje na disku nečitatel'nými a na d'alšie fungovanie je potrebné úplne formátovanie. Celé ovládanie PIN kódov, administrátorský prístup a nastavenie uzamknutia v prípade nečinnosti je nastavitel'né priamo cez klávesnicu na disku a nie je preto nutné inštalovat' akýkol'vek softvér na žiaden počítač. To je na jednej strane mierne komplikovanejšie, nakol'ko zžit' 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 opakované desat'krát a výsledok je ich priemer.

Samozrejme, treba myslieť na fakt, že rýchlosti disku boli určite ovplyvnené aj nutnosť ou šifrovať a dešifrovať dáta 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 najl'ahší, 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 dáta pri prenose v bezpečí a máte peniaze navyše, potom by vás práve ThinkPad USB 3.0 Secure Hard Drive mohol zaujímat'.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ robustná konštrukcia	- spočiatku komplikovanejšia obsluha
+ obrovský dôraz na bezpečnosť	- vyššia cena
+ netreba inštalovat' žiaden softvér	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

WD Blue SN500 500GB M.2 NVME SSD

KONEČNE CENOVO DOSTUPNÉ NVME SSD

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Je prekvapivé, ako rýchlo niekedy postupujú technológie a ako rýchlo sa produkty, ktoré boli len záležitosť ou úplných nadšencov, stávajú dostupnými aj pre bežných ľudí. Touto vetou som len nedávno začínal recenziu na disk WD Blue vo formáte M.2. Príde mi nadmieru vtipné, že od jej publikácie ubehlo len pár týždňov a ku mne sa na otestovanie dostal jeho priamy nástupca. Ponúkajúci konečne nielen M.2 formát, ale aj NVMe rýchlosti, ktoré tento konektor podporuje.

Disky z rady Blue SN500 sú vcelku čerstvou novinkou, ktorou sa WD pokúša oslovit' stále náročnejších používatel'ov, ktorí však nevidia dôvod, či potrebu platit' 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 predchodcu netrpí neduhom limitácie SATA III rýchlosť ami, no ponúka už prepojenie PCIe Gen3 x2.

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

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, už tradične, v moderne ladenej grafike, v kombinácií bielej a modrej, hrdo hlása tie najdôležitejšie informácie ako rýchlosti 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 najhlavnejšie- nový disk a vždy prítomná malá brožúrka s právnickými a záručnými informáciami.

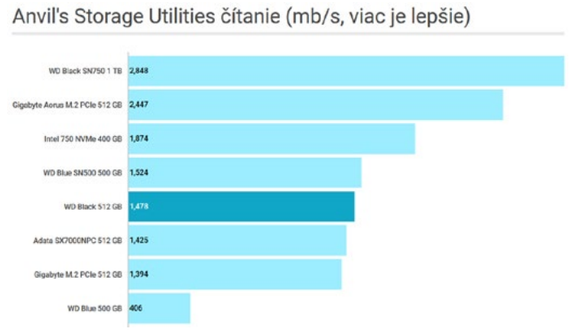
Komponenty disku a avizované parametre

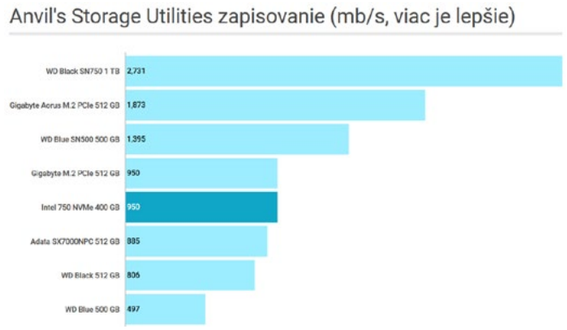
Spoločnosť SanDisk, ktorá pre WD vyrába pamäťové čipy, odkúpili ešte v roku 2015, no odvtedy pokročili nielen na poli architektúry čipov, ale aj ovládačov. Pamäte sú pri diskoch z rady SN500 vyrábané na báze 3D NAND architektúry, čo môže znamenať mierne kratšiu životnosť, či menšie rýchlosti ako SLC a MLC pamäte, no ide o ovel'a lacnejší a rýchlejší proces.

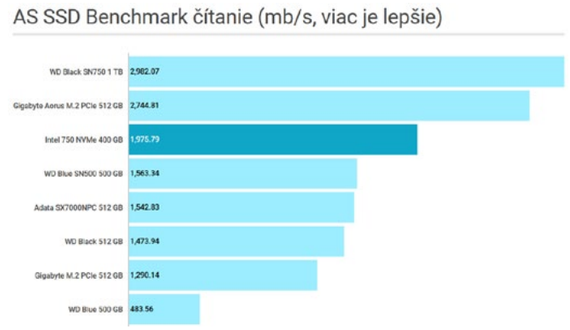
V konečnom dôsledku tak majú zákazníci prístup k rýchlym diskom za nižšiu cenu a kompromis na poli rýchlosti, či životnosti nie je až natol'ko citel'ný. Po stránke ovládačov pri svojich diskoch už WD nie je odkázané na komponenty od iných spoločností ako Marvell, či Micron, ale vyvíja a vyrába svoje vlastné ovládače. Interne vyvinutým kúskom sú osadené všetky disky z radu SN750, čo opäť o niečo zefektívňuje výrobu a znižuje koncovú cenu. Nehovoriac o tom, že jedna spoločnosť vyrábajúca nielen svoje pamäte, ale aj ovládač špecificky pre ne, znie ovel'a lepšie ako používanie štandardných kúskov od iných firiem, dizajnovaných byť kombatibilnými s čo najväčším množstvom pamäťových čipov. WD preto pri 500 GB modeli, ktorý sme aj testovali, sľubuje rýchlosti až 1700 MB/s pri čítaní, 1450 MB/s pri zapisovaní a životnosť disku 300TBW, čo ho radí už medzi profesionálnejšie kúsky.

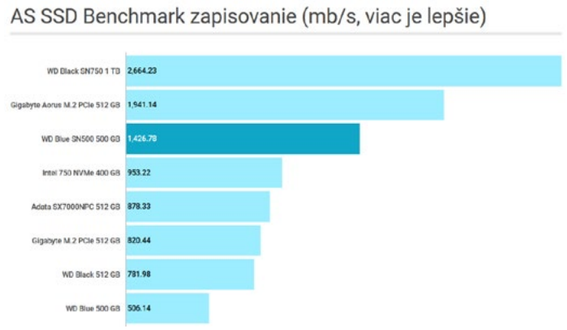
Testovanie

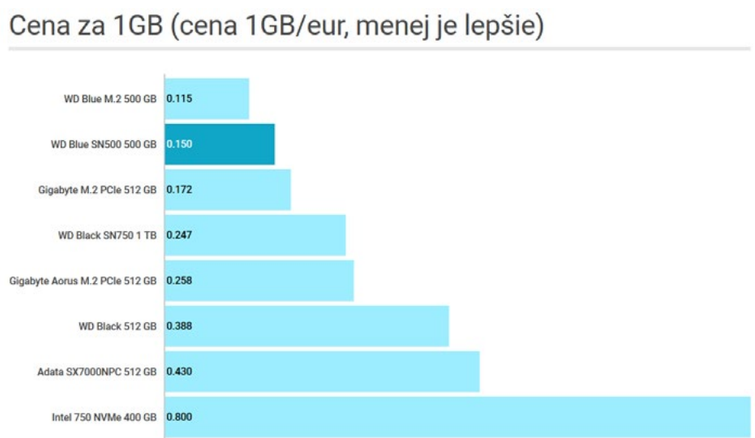
Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10 krát a výsledok je ich priemer.











Zhrnutie

Je to ťažko uveriteľné, no v kombinácií rýchlostí, životnosti a ceny sa momentálne v slovenských obchodoch tomuto disku nič nevyrovná.

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

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

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	75€

PLUSY A MÍNUSY:

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

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo ThinkPad P52

KEĎ STOLOVÝ POČÍTAČ UŽ NIE JE NUTNÝ

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

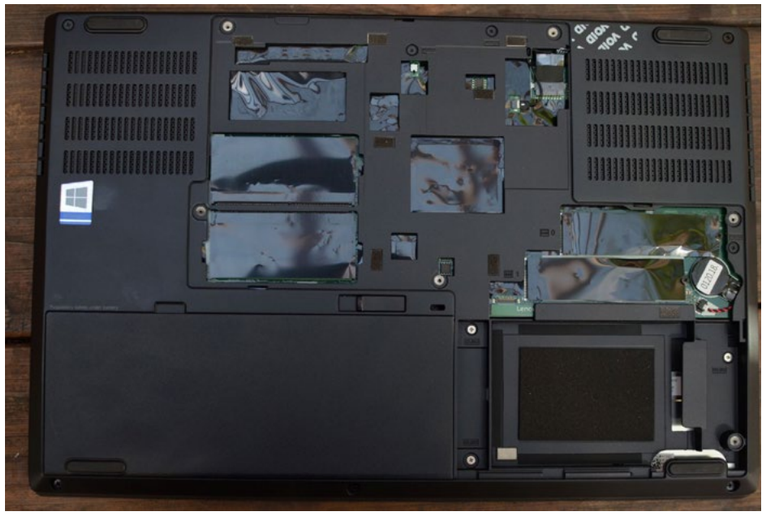
Ste profesionál alebo náročný používatel'? Nepotrpíte si na trblietavý vonkajšok a bez dostatočného výkonu sa cítite nepríjemne? Potom je vyššia pravdepodobnosť, že si túto recenziu čítate na zariadení z radu ThinkPad. Či už ide o desktopy, notebooky alebo konvertibilné zariadenia, ThinkPad je vo svete technológií pojem tešiaci sa stále vel'kej obl'ube a rešpektu. ThinkPady posledných rokov už nebývajú iba tie overené, no ťažké a rozmerné kúsky, pod ktorých váhou prehne aj športovejšie založených používatel'ov, avšak aj také sú stále v ponuke. Na oplátku za vyššiu váhu však ponúkajú naozaj zaujímavý výkon a robustnosť, ktorá sl'ubuje nenechať svojich majitel'ov v štichu ani pri tých najnáročnejších úlohách. Takým vyzerá byť aj model Lenovo ThinkPad P52, nenápadná zbraň, ktorá v rukách skúseného používatel'a 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 hádžu 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 používatelia. No keď spomínaný výraz "dostatočne výkonovo schopné" dávam do úvodzoviek, asi tam bude nejaké to "ale".

Každý používatel' môže mať svoju definíciu dostatočného výkonu. Niekomu stačí slabší procesor a 8 GB RAM na tabul'ky v Exceli či občasné prehranie hudby a videa, iný používatel' si nevystačí ani s najnovšími šest'jadrovými procesormi, desiatkami giga RAM či profesionálnou grafickou kartou. ThinkPad P52 sa so svojou váhou okolo 2,6 kg radí k naozaj ťažším kúskom, konkurujúc aj nadupaným herným notebookom, ku ktorým treba pripočítavať ešte aj druhý ťažký napájací adaptér pre správne fungovanie. Vo svojom robustnom tele toho však ukrýva vel'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

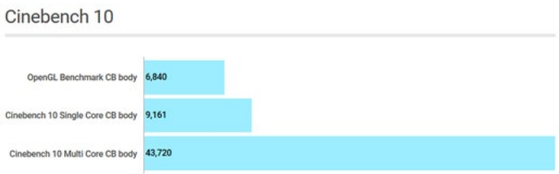
Tam, kde bežné notebooky ponúkajú konfigurácie začínajúce na procesoroch Intel Core i3 či i5, P52 okamžite ukazuje svoje pravé farby. Konfigurátor na Lenovo stránke nedovolí tento notebook osadiť ničím menej výkonným ako šest'jadrovým procesorom Intel Core i7-8750H ôsmej generácie. Stále vám to neznie dostatočne výkonne? 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.

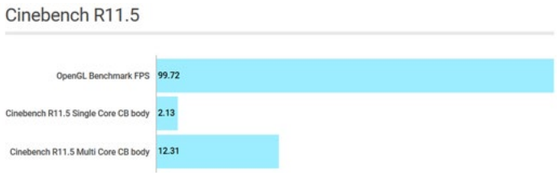
Za túto cenu však ide o naozaj úplný základ s 8 GB RAM, obyčajným 15.6" 1080p monitorom a 500 GB harddiskom. Kto by seriózne premýšľal nad ThinkPad P52 s takýmito komponentami? Nami testovaný kúsok nemal úplne štandardné zloženie komponentov, najmä čo sa úložného priestoru týka, no za modelovým označením 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 gamutu. 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? Žiaden 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, vďaka čomu sa môže radiť medzi základné HDR obrazovky a poslúži tak nielen v tmavých miestnostiach, ale aj na vonkajších priestranstvách. A na vonkajších priestranstvách či na cestách nebudete ani príliš ovplyvňovaní výdržou batérie, nakoľko P52 síce disponuje výkonnými komponentami, no aj 90 Wh batériou, vďaka ktorej by mal notebook prežiť minimálne 8 hodín bežného používania.

Pripojiteľnosť je pri P52 tiež vynikajúca, čo iné by sa tiež dalo očakávať od plnohodnotného šasi ukrývajúceho 15.6 displej. Na bokoch a vzadu preto nájdu používatelia 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.





Vylepšitel'nosť a prispôsobitel'nosť

Ako už asi napovedali moje slová o online konfigurátore, prispôsobitel'nosť a možnosti budúceho vylepšenia či jednoduchej opravy sú pri ThinkPad zariadeniach stále jednou zo silných stránok. Dostať sa do vnútra notebooku je takmer detsky jednoduché za pomoci malého krížového skrutkovača.

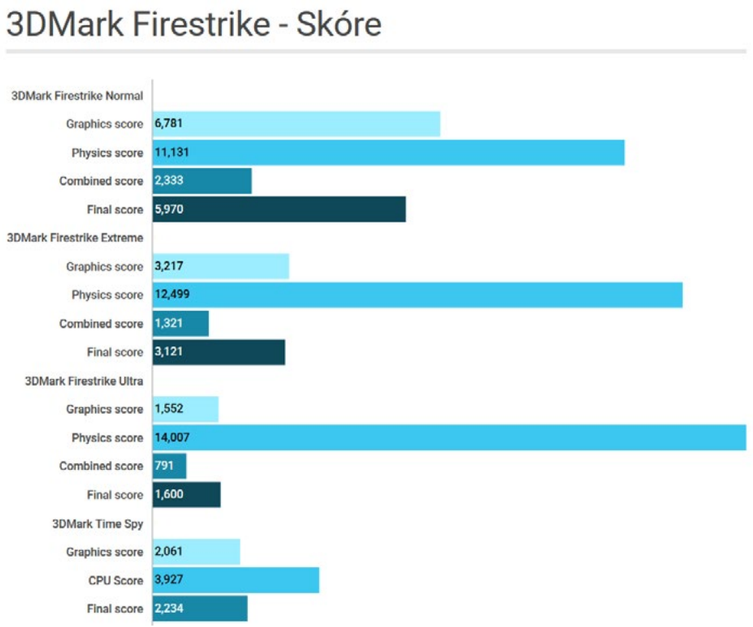
Pre výmenu batérie či osadenie SIM karty dokonca skrutkovač ani nie je potrebný a stačí stlačiť jeden plastový gombík. Po otvorení zadného krytu má majitel' okamžitý prístup k dvom zo štyroch RAM slotov, obidvom M.2 portom, miestu na 2.5 palcový disk a Wi-Fi karte.

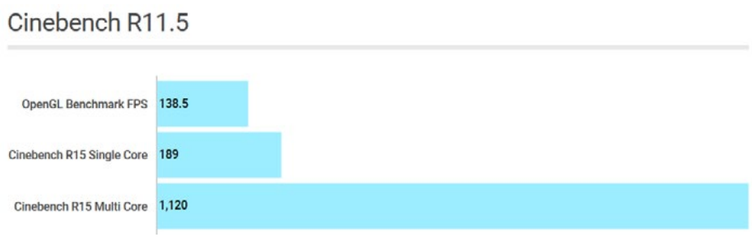
Druhé dva RAM sloty sú mierne ťažšie dostupné, nakoľko k ich odhaleniu je potrebné demontovať klávesnicu, no ani táto úloha by nemala byť prekážkou pre niekoho odhodlaného a vybaveného minimálne jedným plastovým „brnkátkom".

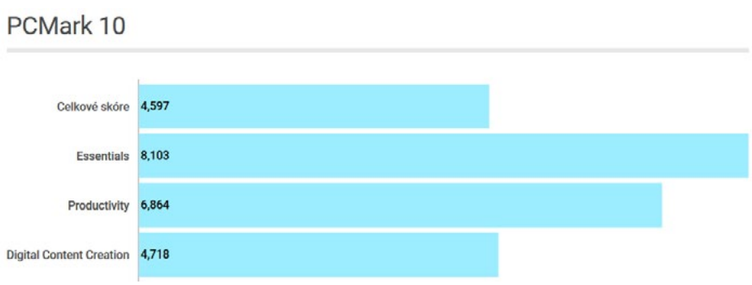
Testovanie

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 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 pár hier. Výsledky si, samozrejme, môžete prezrieť 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 pokiaľ sú vďaka nej dostatočne chladené všetky komponenty a je na ňom zachovaný celý pozitívny prístup ku vylepšitel'nosti a servisovatel'nosti, beriem to ako dobrý kompromis. Po ukončení testovania a spolužitia s P52kou 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

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	3900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchý prístup ku komponentom
+ kvalitné prevedenie
+ takmer dokonalý hardvér
- mierne vyššia váha

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

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, príťažlivý dizajn a pár zaujímavých funkcií.

Balenie a príslušenstvo

Tablet prišiel zabalený v malej krabičke s vel'mi strohým príslušenstvom. Okrem používatel'ského manuálu nájdete v škatuli len nabíjačku a kábel.

Dizajn a spracovanie

Po dôkladnom preskúmaní všetkých detailov musíme skonštatovat', že po stránke spracovania je na tom Lenovo Tab P10 výborne. Sklo z obidvoch strán lemované kovovým rámom s výborným lícovaním pôsobí vel'mi 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 vel'kosti pomerne presne. Výhodou je, že podporuje gestá, ktorými je možné nahradit' chýbajúce HW tlačidlá, čo je vel'mi 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 očakávat', 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 používatel'ov bude využívat' 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 dost' viditel'ný a na vel'kej tabletovej obrazovke by to asi už chcelo niečo lepšie. Konkrétne ide o IPS panel s dobrými pozorovacími uhlami, kontrast je slušný a farby vyzerajú pomerne vyblednuto, jednoducho klasické IPS s plusmi aj mínusmi. Displej má jas až 400 nitov a s čitatel'nost'ou nebol 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 spúšt'ajú 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 dočkat' mohol. Lenovo systém upravilo minimálne, UI je vel'mi podobné čistému Androidu. To je dobré, systém aspoň nebude spomal'ovat' zbytočný balast. Predinštalované aplikácie neboli v podstate žiadne, ktoré by stáli za extra komentár, jedinou zaujímavost'ou je aplikácia Dolby Atmos slúžiaca na úpravu zvuku. Tablet má aj rôzne režimy na úsporu energie alebo napríklad filter modrého svetla na pohodlnejšie pozeranie v noci. Zaujímavý je režim produktivita. V momente, ked' ho aktivujete, budete mat' 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 notifikáciách jedenást' hodín. Je to priemerná hodnota, od tabletu by sme ale očakávali o pár hodín lepšiu výdrž.

Záverečné zhodnotenie

Ako teda zhodnotit' toto zariadenie? Tablety po vel'kom boome, ktorý pred pár rokmi odštartovali iPady, sa pomaly dostali na vedl'ajšiu kol'aj. Využitel'nost' 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 potrebuje zariadenie na prácu, asi siahnete po notebooku alebo stolovom PC. Ak ale viete tablet predsa len využit', Lenovo Tab P10 za 299 eur nie je zlá vol'ba. 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 možnost'ou ovládania pomocou gest. Otázne je, či sa neoplatí priplatit' a nekúpit' radšej zariadenie od Apple, ktoré je po všetkých stránkach kvalitnejšie a softvér je lepšie prispôsobený pre tablet. Ak ste ale fanúšikom Androidu a hl'adáte lacné a kvalitné zariadenie, tablet vás rozhodne nesklame.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Lenovo	299€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prémiové spracovanie	- priemerná HW výbava
+ kvalitný zvuk a reproduktory	- žiadne príslušenstvo
+ prívetivá cena	- priemerné rozlíšenie displeja

HODNOTENIE: ★★★★☆

LAMAX Tips1

ULTRAĽAHKÝ 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 solídnu 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 posvietili.

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 spomínanej škatuľke nachádzame v malom sáčku zabalené slúchadlá, produktovú dokumentáciu, micro USB káblik, tri páry gumených ušných nástavcov v troch veľkostiach 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 obťažovať voľnosť kábla a to, že im môže zavadzať a prípadne ich šteklit', na kábli nie je umiestnená zaťahovacia svorka.

Zákazníci majú na výber z dvoch ponúkaných farebných prevedení – tyrkysovej a šedej. Celkové prevedenie a spracovanie je vzhľadom 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 uvoľniť sa.

Zvukový prejav je priemerný. Zvuk je v nižších hlasitostiach relatívne čistý, celkovo sú však slúchadlá dosť tiché a poslucháč je často nútený nastaviť hlasitosť na 90 až 100 percent, keď sa už prejavuje jemný šum a celkovo sa slúchadlá pri takýchto hlasitostiach príliš namáhajú a zvuk nie je vyvážený. Slúchadlám tiež chýbajú basy a po sústredenom teste počúvania hudby musíme konštatovať, že zvukové stopy v komplexnej orchestrálnej hudbe nie sú jednoznačne rozoznateľné a splývajú.

Slúchadlá na jedno nabitie vydržia hrať okolo piatich hodín, potom je potrebné ich nabiť, 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 „Batérie" indikátor stavu akumulátora.

Zhrnutie

Bluetooth slúchadlá LAMAX Tips1 sú určené pre menej náročných zákazníkov, ktorí nemajú radi pocit ťažoby v ušiach. Hlavne vďaka svojej nízkej hmotnosti a tvaru si tieto slúchadlá určite nájdu spokojných majiteľov. Koniec koncov, počas fyzickej aktivity sa len málokto dokáže sústrediť na kvalitu zvuku.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	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 pár slov – slúchadlá prišli zabalené 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. Efektné je modré podsvietenie mikrofónu a RGB podsvietenie vonkajšej strany náušníkov. Na nylonom potiahnutom dva metre dlhom kábli 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 prichádza 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 počuť mnoho detailov, ktoré sme aj pri ovel'a drahších slúchadlách jednoducho nepočuli. Za toto výrobcu veľmi chválime. Trust sa pýši podporou 7.1 priestorového zvuku a funguje to tiež veľmi dobre, najmä pri pozeraní filmov a hraní hier je to zážitok. Čo sa týka používateľského softwaru, ten hodnotiť nebudeme, nepodarilo sa nám ho totiž spojazdniť. Kvalita mikrofónu je štandardná, 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 pozeranie filmov, prípadne na počúvanie hudby, myslím, že je to v tejto cenovej kategórii jednoznačná voľba.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ špičkový zvuk	- jednoduchšie balenie
+ výborná cena	- málo možností nastavenia ergonómie
+ veľký ovládač	
+ RGB prvky	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

MSI Infinite S

MINIMALISTICKÝ HERNÝ POČÍTAČ

Myslím si, že spoločnosť MSI netreba ani predstavovať. V počítačovom priemysle už pôsobí vyše 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 výstelke, 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 škatuľku, v ktorej sa nachádza napájací kábel, návod na použitie, záručný list a zopár tlmiacich podložiek pod grafickú kartu.

Dizajn, prevedenie

Keďže 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 ľavá 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 ľavá 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 všade ľahko schováte a čo je najväčšou výhodou, bez problémov ju môžete prepravovať na rôzne LAN párty napríklad ku kamošom. Ponúkne vám tak ďaleko viac možností.

Konfigurácia

V dnešnej dobe máte dve možnosti ako si zadovážiť herný, ale aj obyčajný stolový počítač. Buď si ho poskladáte sami, prípadne to zveríte niektorému z predajcov výpočtovej techniky, alebo si kúpite už zloženú zostavu z dielne niektorej 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 šesťjadrový 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, päticu 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.

Keďže 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, rozšíriteľná 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 pozíciou, v ktorej je vložený systémový SSD disk rozhrania m.2 s kapacitou 128GB. Tomu sekunduje 3,5" pevný disk pre dáta 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 vyššej záťaži. Dôsledkom toho je pomerne dosť veľký hluk vychádzajúci z oboch malých ventilátorov. Chladnejší vzduch je do skrine privádzaný cez perforovanú bočnicu.

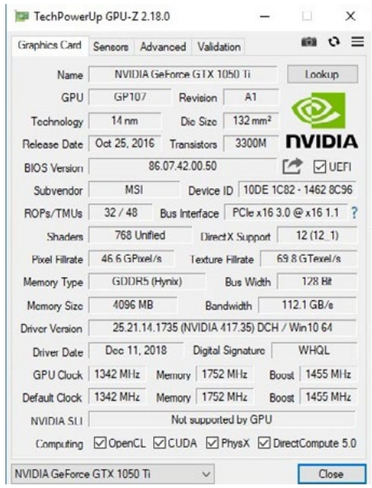
Ako ste si určite všimli, optická mechanika vďaka rozmerom zostavy chýba. Dá sa povedať, že v dnešnej dobe obrovských pevných diskov a rôznych cloudov je už mechanika prežitkom, no ak by vám predsa len chýbala, môžete siahnuť po jej externej verzii, prípadne si vyberiete model počítača, v ktorom sa nachádza.

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 akýkoľvek softvér z dielne MSI. Predpokladám,



že na začiatku určite siahnete po MSI Afterburner či MSI Mystic Light.

Výkon

Procesor síce nemá odomknutý násobič, takže ho nemôžete taktovat', no kto sa tomu rozumie, môže si to vynahradit' pri grafickej karte napríklad s pomocou softvéru MSI Afterburner.

Hovorí sa, že trpezlivost' ruže prináša a v tomto prípade to naozaj platí, pretože si pol'ahky zdvihnete výkon grafickej karty o desat' 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 byt' do určitej miery aj operačná pamät', ktorej vel'kost' 8GB dnes už postačuje len ako minimálna požiadavka hier. V nich by ste menšiu kapacitu RAM pocítit' nemali, skôr to môže mat' vplyv na rýchlost' systému pri práci s videom či fotografiami. Infinite S síce ponúka druhý slot pre RAM, prípadne sa pôvodná RAMka dá nahradit' väčšou, no je otázne, ako by to bolo so zárukou, respektíve jej stratou. Druhou možnost'ou 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 zvláda zostava na vysokých detailoch a Full HD rozlíšení pri hratel'ných 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.

Vzhl'adom na to, aký je počítač malý a na obmedzenejšie možnosti chladenia ma prekvapilo, že si celkom obstojne dokázal poradit' aj s niekol'kohodinovým hraním či benchmarkovým nástrojom.

Maximálne teploty procesora, ktoré sa podarilo dosiahnut', 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 zat'ažení.

Záverečné hodnotenie

MSI už tradične prichádza s hernou zostavou, ktorá svojimi parametrami osloví skôr stredne náročných hráčoch a používatel'ov.

Možno si viacero 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 dost' prívržencov, ktorí radšej siahnu po vyskladanej zostave od MSI alebo iného výrobcu, respektíve predajcu výpočtovej techniky. Nespornou výhodou tohto riešenia je stopercentná kompatibilita a optimalizácia jednotlivých komponentov a predinštalovaný Windows so všetkými ovládačmi, vd'aka čomu stačí počítač len zapojit' a používat'. Infinite S stavia na dobrom základe v podobe šest'jadrového procesora, ktorý najviac brzdí alebo bude brzdit' grafická karta. Je teda možné, že skôr či neskôr by ste siahli po výkonnejšom modeli - tu však môže nastat' d'alší problém, ktorým je zdroj dimenzovaný na danú konfiguráciu. Ak by ste totiž chceli už len o kúsok výkonnejšiu grafickú kartu, výkon zdroja by nemusel stačit'.

Miroslav Konkol'

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	869€

PLUSY A MÍNUSY:

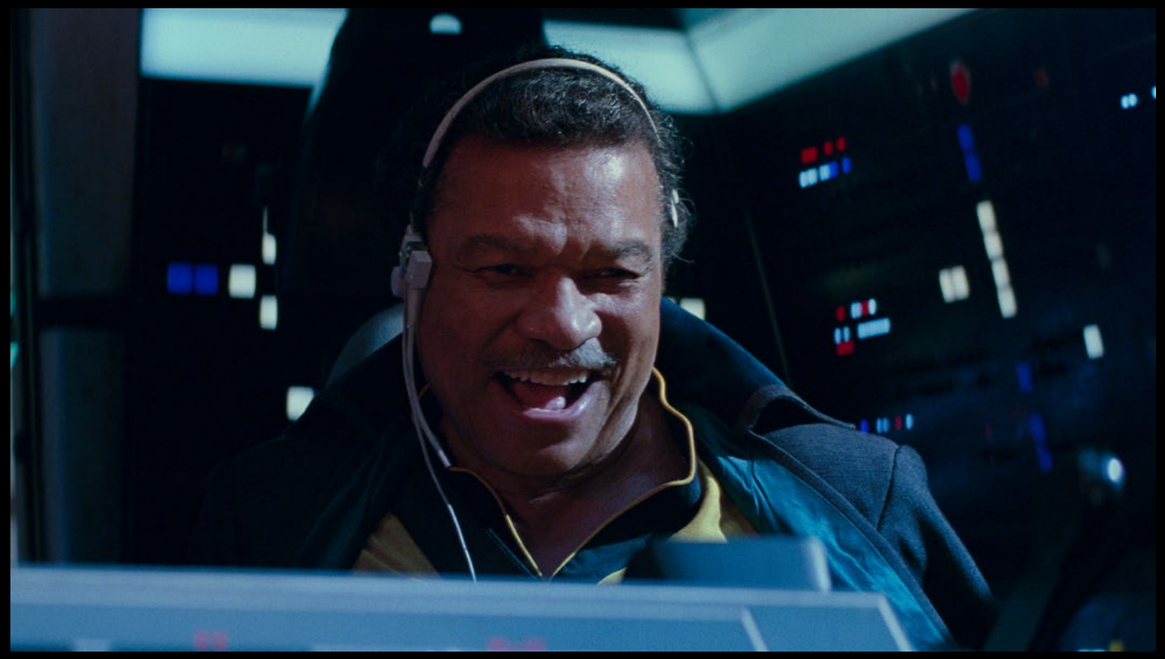
+ rozumná cena	- 8GB RAM
+ chladiaci výkon	- slabší zdroj
+ SSD disk	
+ dizajn	
+ kompaktnost'	

HODNOTENIE: ★★★★☆

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

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 Skywalkera, keďže toto meno bolo celkom dôležité v posledných ôsmich epizódach.

Prečo Rise of Skywalker? Dohadov je mnoho. Niektorí tvrdia, že po páde Jediov a po obnovení rádu mocných rytierov buď Lukom, alebo Rey, začnú týchto mocných bojovníkov nazývať Skywalkeri na počesť generácie, ktorá tento rád obnovila. Sám J. J. Abrams (režisér) povedal, že keď 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 niekoľkokrát zmenil. Koniec, aký bol v scenári pred začiatkom filmovania prešiel niekoľkými zmenami, čo hercov ešte viac nadchlo, pretože boli pri premene príbehu a mohli doň istým spôsobom zasiahnuť.

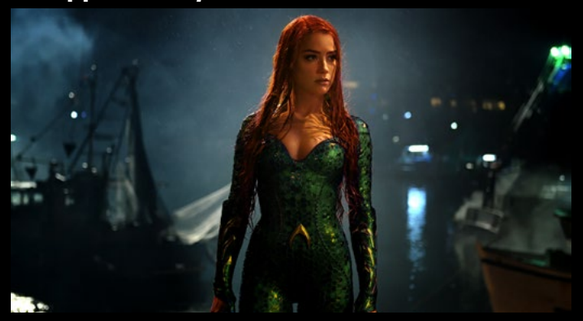
Čo všetko vieme z teaseru? Rey aj naďalej pokračuje vo svojom výcviku ovládania Sily a trénuje so svetelným mečom Luka Skywalkera. Kylo Ren sa po zabití Snooka stal hlavou oddielu The Firts Order. Poa a Finna uvidíme ako vedúcich členov odboja. Návrat Rose Tico, ktorá v ôsmej epizóde zahrala menšiu rolu po boku Finna a ktorá sa, pravdepodobne, už čoskoro prebudí z kómy. Návrat legendárnej postavy Landa Calrissiana, ktorý bude po boku Chewbaccu pilotovať obľúbenú loď Millennium Falcon. Novú postavu Jannah, o ktorej sa toho ešte veľa nevie, no špekuluje sa, že by to mohla byť Landova dcéra. Návrat sithského lorda Palpatina, ktorého smiech môžeme počuť na konci teaseru. 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 parťáka droida. Niečo, čo vyzerá ako havarovaná Hviezda smrti na planéte, ktorú Rey navštívi. Nový vzhľad Chewbaccu, na ktorý najskôr dlho a ťažko hľadali herca a potom sa snažili čo najviac priblížiť jeho looku z prvej trilógie.

Stan Lee v najnovších Avengeroch naposledy

Keď si idete pozrieť akýkoľvek film z Marvel univerza môžete rátať s niekoľkými 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.

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 herec o rolu kapitána Jacka Sparrowa v nových Pirátoch z Karibiku.

Teraz prichádza ďalšia kauza. Johny 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 vypovedať, či sa snažil o vyhodenie a zakázanie spolupráce s Amber Heard. Zdá sa, že Johny Depp bude lietať z jedného pojednávania na druhé.

Môžeme sa tešiť na Johna Wicka 4?

John Wick 3 sa ešte len chystá vstúpiť do kín a už sa špekuluje, či sa bude točiť aj štvrté pokračovanie tohto akčného trháku.

Prežije John Wick tretí diel? Keanu Reeves sa vyjadril, že kým budú ľudia kupovať lístky a film bude mať úspech nevidí nič, čo by mu stálo v ceste k ďalšiemu pokračovaniu. Sám Keanu Reeves sa vyjadril takto: „Pokiaľ ma nohy unesú a pokiaľ 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.

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 priniesť do tejto franšízy nové svetlo. Nič nie je stopercentné a na oficiálne potvrdenie sa stále čaká.

RECENZIA
FILM

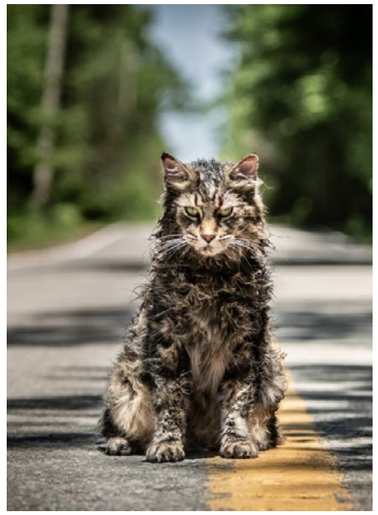
Cyntorýn zvieratiek

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 domácich miláčikov mal všetky črty toho, že bol vytvorený deťmi) je jedným zo známejších a obzvlášť znepokojivých diel Stephena Kinga. Jeho hrôza nespočíva len v nadprirodzených prvkoch či desivom námete, no predovšetkým v ľudoch a v tom, čomu všetkému sú vystavení v normálnom svete. Autor ako hlavný motív konania postáv dáva do popredia pocit smútku 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 neľahkom 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 ďaleko je ochotný zájsť?

Rodina Creedovcov - otec Louis (Jason Clarke), matka Rachel (Amy Seimetz), osemročná dcéra Ellie (Jeté Laurence), a batoľa syn Gage (Hugo a Lucas Lavoie) - sa práve prestáhovala 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 keď tragédia doľahne na rodinu, pripoja sa k nej ďalšie smutné udalosti, ktorým spolu musia čeliť. Snaha ospravedlniť vinu, zatvárať oči pred strachom a ujsť pred minulosťou núti k zúfalým činom. Našťastie (alebo nanešťastie) pre ľudí 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 akúkoľvek filmovú adaptáciu



- ako správne upraviť 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 myslel 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 nechať v divákovi stopu, odvrhli a pustili sa do vlastnej verzie, už tak známej pesničky o rodine, ktorá sa nasťahovala do nového domu, kde jej členov začala terorizovať zlá sila. Atmosféru sa režisérom darilo budovať skvelo. Určite dopomohol i obraz tradičnej milujúcej rodiny, vďaka

čomu boli niektoré momenty vo filme veľmi silné. Lenže všetko to zabíja snaha o vytvorenie niečoho, čo malo byť prekvapivé a nové pre všetkých (teda aj ľudí, čo čítali 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. Niekto by dokonca mohol pochybovať (a to oprávnene), či tvorcovia vlastne nechceli „vyspoilovať" celý film už trailerom a pripraviť tak diváka o akýkoľvek šok vyplývajúci z deja.

Všetko zlé je ale na niečo dobré. Film vďaka viacerým odlišnostiam dáva priestor pre zaujímavé kreácie a v tomto prípade treba vyzdvihnúť skvelú prácu režisérov 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 veľa, a hoci existencia jeho postavy vo filme má v podstate byť predovšetkým skôr hlavným spúšťačom chodu udalostí než skutočným charakterom, stále funguje spoľahlivo 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 veľa zručností stvárniť dve úplne odlišné polohy (doslova) bytia a obe majstrovsky ovládnuť. A i keď nie je žiadnym filmovým nováčikom, o tejto mladej herečke určite ešte bude počuť. 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 odzrkadlilo i na Cyntorýne 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 opätovne dočkala sfilmovania a reakcie na ňu sú rozporuplné. I keď nejde o žiaden veľký prepadák, filmári určite zahodili možnosť natočiť veľmi desivý príbeh a spoľahli sa skôr na osvedčené barličky a nádej vloženú do detskej herečky."

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Kevin Kölsch, Dennis Widmyer
Rok vydania: 2019
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ atmosféra
- nevyužitý potenciál predlohy

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

Mária, král'ovná škótska

KEĎ SÚ AMBÍCIE ZÁHUBOU

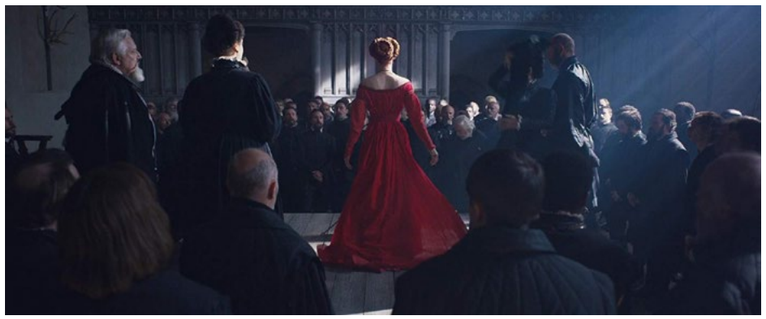
To najdôležitejšie v živote každého človeka je miesto a doba, do ktorej sa narodí. Mária (Saoirse Ronan) mala iba šest' dní, ked' sa po smrti svojho otca stala škótskou král'ovnou. Navyše v šestnástich rokoch vd'aka výhodnému sobášu prijala aj titul francúzskej král'ovnej. Jej šťastie však netrvalo dlho, ked'že o dva roky neskôr ovdovela. Rozhodla sa preto odíst' domov, do Škótska, a práve niekde tu sa začína príbeh odvážnej Márie. Po svojom príchode si už od začiatku musela tvrdo hájit' nároky na trón pred rebelujúcimi škótskymi klanmi. Rovnako musela čelit' otvorenému nepriatel'stvu rodovo spriaznenej rodiny anglickej král'ovnej Alžbety (Margot Robbie), ktorej vládu odmietala uznať, pričom táto averzia bola obojstranná. Situácia sa ešte zhoršila, ked' sa Márii narodil budúci anglický král' 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. Bohužial' je však málokedy 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 král'ovských

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 ovplyvnit' mužom. Je to trochu nelogický paradox, ked'že muži sú tu vykreslení len ako slabošskí pudlíci silných ženských panovníčok, čo bolo zjavné hlavne pri Márii. O tom, že si vo filme užijeme naozaj skvostnú výpravu, niet sporu. Oči sa mi pásli na tej nádhere po celý čas, vynikli hlavne kostýmy a maskérska 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 vel'kej miery vyrovnala jej protivníčka Saoirse Ronan – uhrančivá herečka s nádherným hypnotickým pohl'adom. Najmä vd'aka nej celý film stúpol na cene. Na druhú stranu mi skoro oči vypadli z jamôk, ked' tu z Lorda Randolpha (Adrian Lester) urobili autori černocha. Bolo však cítit', 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 vyumelkovanej reči hercov a ich občasnej teatrálnosti. Pri Saorse Ronan mi to vd'aka jej charizme ani tak nevadilo, no pri vedl'ajších postavách to bol trocha problém.

Zároveň filmu trocha podráža nohy ťažkopádny strih, čo sa prejavilo najmä v postupnom stupňovaní pocitu odstupu od jednotlivých postáv – z jednotlivých dramatických situácií sálala strohost' a chlad, pričom na seba nenadväzovali 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 vel'ký problém sa v celom príbehu ako-tak orientovať. A to malo prirodzene za následok len d'alšie stupňovanie pocitu nezáživnosti z celého príbehu.



Mária, král'ovná škótska poteší najmä výpravou, maskérska práca a kamera boli výborné, hotová pastva pre oči. K samotnému životopisnému príbehu by síce boli nejaké faktické pripomienky, no hlavný problém bol skôr v spôsobe, akým sa prezentoval divákovi. Ide o taký v dnešnej dobe typický „ospalý" štýl odvíjania príbehu so snahou navodit' umelecký dojem.

Tento úmysel však podkopáva najmä obsahová stránka - priemerné a šedivé dialógy, banálne nerozvinuté myšlienky... Skrátka, divák tu nenájde nič špecifické, žiaden 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, král'ovná škótska je film, ktorý je obrazne povedané bojovým pol'om dvoch žien. Raz ťahá pílku jedna, raz druhá, no navrch má najmä herečka Saoirse Ronan, ktorá svojou charizmou 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
Žáner: Drama / Historický / Životopisný

PLUSY A MÍNUSY:

+ výprava
+ kostýmy
+ masky
+ Saoirse Ronan
- nezáživné dialógy
- strih
- nerozumný casting

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
FILM

My

OZAJ POZNÁŠ SVOJICH BLÍZKYCH?

***„Zošlem na nich nešťastie, 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 zhostila 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 dovolenku v chate pri jazere. Avšak Gabe, ako hlava rodiny, chce íst' o kúsok d'alej na pobrežie, aby si na pláži mohli užit' spoločný rodinný čas. Adelaide však z toho nie je nadšená.

Práve v tomto plážovom rezorte mala hroznú skúsenost', ked' ako diet'a ešte v roku 1986, v ére Reaganovej optimistickej charitatívnej kampane Hands Across America, navštívila spolu s rodičmi tamojší lunapark. Vo chvíli ich nepozornosti sa malá Adelaide vybrala 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 tabul'ku s biblickým odkazom - Jeremiáš 11:11. Adelaide podl'a manžela začína byť paranoidná, avšak ten svoje slová neskôr ol'utuje, ked' im do chaty vtrhnú neznámi útočníci, ktorí akoby z oka vypadli členom jej rodiny. Kto sú a odkial' pochádzajú, to je jedným z mnohých prekvapení.

My prichádza s vel'kými očakávaniami, a to hlavne vd'aka režisérovmu 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 neporovnávat' tieto dva filmy. Get Out má v určitom smere jasnejšiu myšlienku a navádza k nej diváka vedome 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 jemnocit pre využitie i tých najmenších symbolov vo vel'kej 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 uvol'nenie publika, ale aj možnost' budovat' ho nanovo.

Tomu pomáha aj hudba, ked'že Michael Abelsa znovu predvádza nápadité hudobné motívy vyvolávajúce v divákovi mrazivé pocity, tak ako to už dokázal v Get Out. Nejedná sa len o nepríjemné nat'ahované hučanie sláčikov v pozadí, tak známe z väčšiny béčkových hororov, ale o zaujímavo znepokojivé melódie podtrhujúce 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.

Nič 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 vidiet' pre porovnanie Dukových hereckých polôh jeho stvárnenie Gabovho dvojníka Abrahama. Zákerný úsmev Shahadi Wright Joseph v úlohe dvojníčky Gabovej dcéry Zory je znepokojivým 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 vel'mi vnímavý brat Jason v podaní Evana Alexa. Nad celou rodinou však stojí Lupita Nyong'o znovu potvrdzujúca svoje kvality, a to aj ako zdanlivo bežná americká mama Adelaide, tak i jej protipól Red s desivo presnými pohybmi a hlbokým chrapl'avým 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 vidiet' 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 nájdu 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 málokto. Film takisto trpí na dlhú stopáž zapríčinenú prázdnymi scénami s minimálnou výpovednou hodnotou. Práve vd'aka otázkam, ktoré film vyvoláva, však stojí za to pozriet' si ho. Určite si pri ňom príde na svoje hororový fanúšik i náročný fajnšmeker. Obzvlášť sa stáva povinnost'ou pre milovníkov nečakaných koncov a momentov stojacich za zamyslenie. Na konci príbehu sa možno i vo vašom vnútri vynorí 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 prví pohl'ad vyrovnaná Adelaide ukrýva pred rodinou vel'kú traumu z detstva a hned' po príjazde sa strhne reťazec zdanlivo 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 vel'mi 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: 2019
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ atmosféra
+ hudobný motív
+ herecké výkony
- minutáž

HODNOTENIE: ★★★★★

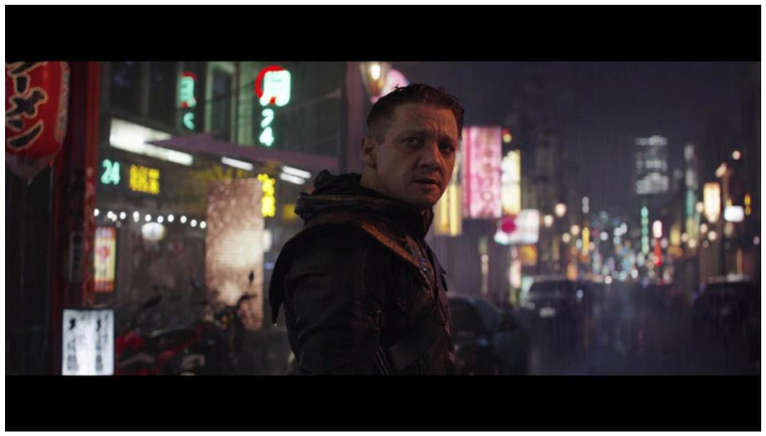
RECENZIA
FILM

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 mnoho 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 publika 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.

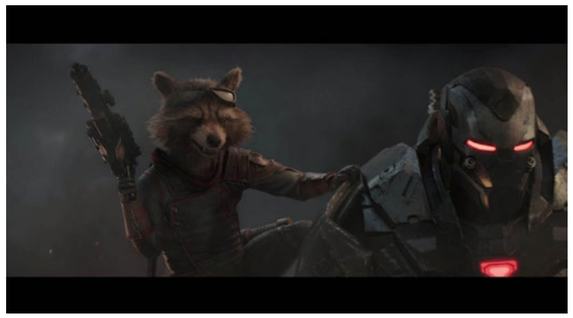
A i když se pomalu, ale jistě začíná celý svět z tohoto šoku vzpamatovávat a začíná znovu žít, přeživší hrdinové z uskupení Avengers mají problém se s nastalou situací srovnat. Naděje však umírá poslední…

Od čtvrtých Avengers zkrátka nějakou razantní změnu nečekejte. 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 Joea 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 párkrát zasmějete a párkrát si budete připadat dobře, protože jste pochopili narážku na předchozí film, komiksovou předlohu nebo popkulturní artefakt, pak je zbytek článku pro vás irelevantní 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 náročnějšího 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 naprosto 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.

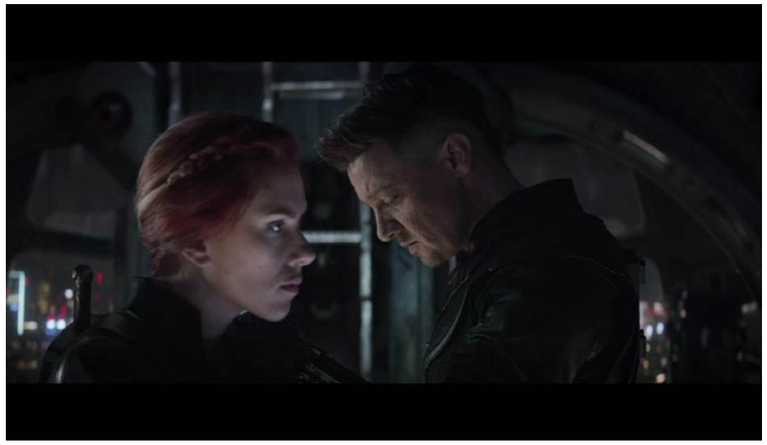
Když si k tomu pak přičtete, že film některé věci z předešlých dílů trochu pozměňuje a upravuje, aby fungovaly v konceptu Endgame, a pár nesrovnalostí, začnou být vidět nedokonalosti celého závěru. Za mě je ale jeden z hlavních problémů samotný fakt, že Endgame nic moc nového nepředvede. Ano, závěrečná bitva je epická a na 5 z 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 nápady s minimem hravosti. A jeden dva úsměvné momenty jsou v tomto ohledu na tři hodiny filmu vážně 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 utrhnout 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 posedmé není. Platí zde tak ostatně to, co by se dalo říci na adresu střihu 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 nesmírně 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 především 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 znovu rozdat s fialovým bazmekem. Tahle bitka prostě zužitkovává nostalgii 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) vážně nebudu. Závěrem se tedy vyplatí zopakovat hlavní myšlenku tohoto článku. Pokud je to, co od filmu očekáváte, obratné uzavření všech neuzavřených 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 především 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 MÍNUSY:

+ humor
+ závěrečná epická bitka
+ geniální odkazy

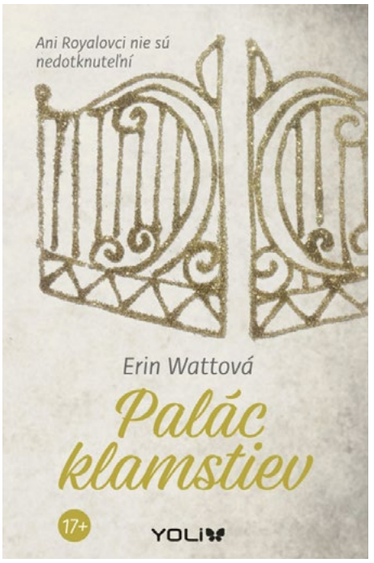
- hlavní dějová linka
- minimum napětí
- zdlouhavost v některých momentech

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
KNIHA

Palác klamstiev

ROYALOVCI AŽ DO KONCA



Tam, kde sa skončil Prekliaty princ, rovno nadväzuje záverečná časť trilógie o rodine Royalovcov. Ella zažije šok nielen preto, že Reeda obvinia z vraždy, ale aj z nečakaného návratu svojho otca Stevena, ktorý mal akože nešťastnou 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 tínedžerky a aj nedospelé dospeláčky z pera Erin Wattovej sú jednoducho chytľavé. Donedávna som si myslela, že autorkou tohto príbehu je jedna osoba. Prekvapilo ma však zistenie, že pod týmto pseudonymom sa skrývajú dve osoby, konkrétne Elle Kennedyová a Jen Fredericková. Tieto dámy spolu napísali vtipnú, zamotanú romancu pre všetky bezstarostné tínedžerky 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 pohľadoch.

Tá štipka mysterióznosti ohľadom vraždy, z ktorej je Reed obvinený (nebudem spojlovať z koho vraždy), dodáva tejto young-adult romantickej dejovej línii aj iný pohľad na vzťahy 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 čitateľky to zaberá.

Jazykovým štýlom sa kniha Palác klamstiev neodlišuje od predchádzajúcich dvoch. Jednoduchý preklad a nájdená až jedna gramatická chybička, dovoľujú čitateľkám 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" niekoľko rôznych protichodných pocitov. Klobúk dole, že v knihe je aj napriek zložitej životnej situácii stále vykreslovaná hrdinsky. Nezosypala ako domino, keď sa dozvedela o tom, že jej priateľ je obvinený z vraždy, na ktorú nemá žiadne alibi a ani keď jej do života opätovne vtrhne zmŕtvychvstalý otec. Palec hore Ella, máš (nielen) moje sympatie.

Ani v Paláci klamstiev nie je núdza o rozmanité scény, ktoré ulahodia ako nástročným čitateľkám, tak aj nám, starším. Nechýbajú tu zvraty, vtipné situácie či dôvtipné dialógy, takže verím, že sa nudiť pri čítaní nebudete. Koniec koncov, určite vás zaujíma, či sa konečne spolu hlavní hrdinovia vyspia? (neprezradím, prečítajte si)

Malou chybičkou krásy na príbehu rozdelenom do troch kníh je opakované zrekapitulovanie z predchádzajúcich diel. Našťastie knihy v slovenskom jazyku vyšli nie tak dávno po sebe, takže čitateľky určite nezabudli, čo sa dialo 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?).

Keď som minulý rok brázdila stránky s knihami a natrafila na Papierovú princeznú, ukážka z knihy ma natoľko zaujala, že som knihu vyhľadala v origináli a prečítala (zhltla) 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 vzťahy, klamstvá či tajomstvá, sa dá napísať príbeh, ktorý oslovuje širšiu vekovú skupinu čitateliek. Teda nielen nástročné dievčatá, ale aj nás dospeláčky s dušou tínedžerky.

Zaujímavé na tejto „trilógii" 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 ďalšie esá v rukáve – o inej veľľajšej postave, ktorá bude na výslní v ďalších (zatiaľ 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
Žáner: Yoli, young adult, new adult

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchý štýl
+ charakter hl. hrdinky
+ erotika
+ „až" 1 gramatická chyba

- priveľa 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.

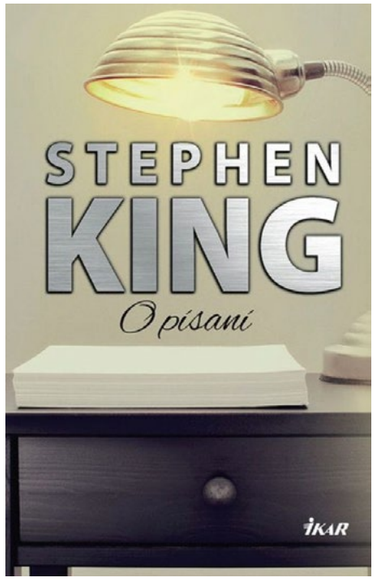
covr

D-Link

RECENZIA
KNIHA

O písaní

PÍSANIE KNÍH JE REMESLO



„Raz večer, keď 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, keď ste stáli pred nadšenými fanúšikmi a tvárili sa, že nie ste človek z mäsa a kostí ako všetci ostatní, ba ani nohavice si nenaťahujete najprv na jednu a potom druhú nohu. Amy zmĺkla, dôkladne sa zamyslela a potom povedala: „Nik sa nikdy nepýta na jazyk.“ " str.8

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

Práve pre tento názor som dlho odkladala túto knihu, kým som ju predsa len chytila do rúk. Bude to nuda, nebude sa mi dobre čítať.
Veľký omyl. Kniha O písaní je jedna z mála nebeletristických kníh, ktoré ma nenudili ani na jednej svojej strane.

Možno je to pre to, že nie je písaná fádne a štýlom, rada číslo 1 znie... rada číslo 2 znie... Nie. Predstavte si, že táto kniha je ako rozhovor so spisovateľom. A nie len tak 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 rozprává 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 písať vašu prvú a každú ďalšiu knihu. Slovo za slovom. Ak ste začínajúci spisovateľ, zistíte, že pri čítaní tohto poučného diela vás svojím spisovateľským remeslom sprevádza odborník, ktorý vás neotravuje zbytočnými termínmi a neohuruje vás cudzími slovami, ktorým neporozumiete ani s výkladovým slovníkom. Všetko vysvetľuje jednoducho a po lopate. Zároveň pre lepšie pochopenie uvádza príklady hlavne na svojich vlastných dielach.

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

V knihe sa nachádza veľa úžasných rád a poznámok pre začínajúcich ale aj pokročilých spisovateľov, ktorí si chcú osvojiť alebo vylepšiť svoje remeslo. Písanie sa v celej knihe stotožňuje s remeslom a s istou formou telepatie.

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

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

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

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

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

Základný knižný kameň o spisovateľskom umení sa volá O písaní.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King: O písaní
Rok vydania: 2018
Žáner: biografie, životopisy, osudy

PLUSY A MÍNUSY:

+ štýl
+ biografické fakty o spisovateľovi
+ vtipné momenty

- žiadne

HODNOTENIE: ★★★★☆

FINISHER #9 1/2

MARTIN LAŠKODY

martin_laskody_art
@LaskodyArt

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok !

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

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

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

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Korekcia / Pavol Hirka, Veronika Cholevová, Barbora Krištofová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkoľ, Richard Mako, Ján Hamlik, Katka Hužvárová, Adrián Líška, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Robert Litvanyi, Miroslav Marušin, Miroslav Beták, Patrik Protuš

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
ROG Zephyrus S - GX701

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú sú služby prevádzkované vydavateľom.

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

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

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

ISSN 1338-709X

PROFI OBCHOD PRE PROFI HRÁČOV
progamingshop.sk

SLEDUJ HERNÉ NOVINKY
NA NAŠOM NOVOM INSTAGRAME
@PROGAMINGSHOP

msi
NVIDIA
GEFORCE GTX
RGB
MSI GEFORCE
GTX 1660 Ti SERIES
TORX FAN 3.0
intel CHIPSET Z390 inside
SUPPORTS intel CORE inside
intel OPTANE MEMORY READY
DOSKY S NOVÝM ČIPSETOM Z390
msi
Všetky produkty MSI môžete zkaúpiť na www.alza.sk