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

Číslo 90 /jún 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

TESTOVALI SME
MSI Geforce GTX 1660 Ti Gaming

HRA MESIACA
Rage 2

VIDELI SME
Pokémon: Detektív Pikachu

SÚŤAŽ

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

EDITORIÁL

Hry ako „zamestnanie"

V poslednej dobe je celkom „trendy" nat'ahovat' hry do nekonečna. Jednak kvôli tomu, že sa mnohé zaužívané série presúvajú do otvoreného sveta, čo samo o sebe predlžuje ich zážitok a taktiež aj kvôli tomu, že vydavatelia radi adoptujú tzv. live service prvky. Čiže prvky, ktoré vás motivujú vrátit' sa k hre aj po mesiacoch od vydania.

Hry sú tak preplnené dennými questami, RNG systémami, lootom a všakovakými zbytočnost'ami, ktoré na prvý pohl'ad dávajú týmto titulom väčšiu hĺbku, no v mnohých prípadoch ide o balast, pri ktorom sa cítite, že nehráte hru, ale doslova hra si pohráva s vami. Neprihlásite sa do hry tento mesiac? Je tam exkluzívny quest, ktorý si už nikdy inokedy nezahráte. Chcete si zahrat' Forzu Horizon 4 počas leta? Smola, musíte počkat' tritýždne.

Na jednej strane je to cool, no na druhej je riadne otravné, že hry riadia život nám a nie my im. Otázkou zostáva, ako dlho tento trend ešte potrvá. Pokial' sa však hráči budú do takýchto udalostí prihlasovat', tak pochybujem, že čoskoro zmizne.

Čo tým chcem povedat' je to, že je ok vykašl'at' sa na hru v momente, ked' máte pocit, že hráte preto, lebo musíte. Nerobte to. Robil som to dlhú dobu a zistil som, že mi to viac zobralo ako dalo. Vlastný život máte iba jeden a minút' ho núteným hraním nie je niečo na čo budete spomínat' v dobrom.

A mimochodom je tu E3, kde budú lietat' slová roadmap, live service, game as service a evolving game ako na bežiacom páse, takže sa pripravte a obrňte. Dovtedy vám hádam postačí vydanie magazínu Generation, kde sme opät' skompilovali to najlepšie, čo sme napísali za minulý mesiac na Gamesite.sk.

Takže, príjemné čítanie.

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

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
TÉMA

Prečo hráme hry?

NEDÁVNO SOM SA ZAMYSLEL, NAD TOUTO ZAUJÍMAVOU OTÁZKOU. DOKONCA SOM SA SPÝTAL AJ PÁR ZNÁMYCH A VÔBEC MA NEPREKVAPILO, ŽE ODPOVEDE SA CELKOM ZHODOVALI.

Pre istotu som sa nepýtal svojich kolegov z Gamesite, lebo viem presne čo by mi povedali. Prvé by boli tri protiotázky: „To čo je za blbá otázka?", „Čože?" alebo „Však to je hádam jasné, nie?". V tomto smere som sa musel vybrať medzi bežných smrteľníkov. Väčšina odpovedí znela že len tak, keď sa nudia, že občas sa treba odreagovať alebo ich to veľmi baví. Samozrejme, nikto sa nad tým príliš dlho nezamýšľal a podľa reakcií som nemal potrebu to nejako viac rozvíjať. Rozhodol som sa, že to skúsim rozlúsknuť sám.

Popri tejto téme sa mi vynorila aj otázka, prečo čítame knihy? Je mi jasné, že v dnešnej dobe drvivá väčšina mladých o knihu nezakopne ani keď idú do školy. No nájdu sa takí, a starší mi dajú za pravdu, že to môže byť tiež zábava, len proste iný typ zábavy. Prečo ale hovorím o knihách? Lebo knihy majú k hrám veľmi blízko. Je mnoho hier podľa kníh a ešte viac kníh podľa hier. Knihy, ktoré dokonca dopĺňajú príbeh hier. Svojím spôsobom sú dokonca aj mierne interaktívne (ak máte knihu vo fyzickej forme, musíte otočiť stranu... vaaauu). No na knihy som si spomenul aj preto, že majú s hrami spoločnú tú základnú konštantu pre ktorú po nich siahame. Vypadnutie z reality. A verte mi, vie to pomôcť ovela viac ako nejaký film.

Dôvodov je hneď niekoľko. Pri filme si len sadnete a pozeráte obrázky, počúvate zvuk. Pri knihách to je ovela zložitejšie, vy si v hlave vytvárate príbeh, preto vo vás nechá väčšiu stopu ako film, preto každý tvrdí, že kniha je lepšia ako film ktorý bol podľa nej spravený. Aby sme filmom nekrivdili, nedá sa do nich dať všetko, to by bola ustrelená stopáž a kto by to vydržal? Pozrime sa však na hry. Podľa toho aký žáner hráte, je to niečo ako interaktívny film práve s tou spomínanou uletenou stopážou. Tu to ale nevadí, pretože sme si už nejako zvykli na to, že často sa nedá prejsť celá hra za jeden večer (teda pokiaľ to nie je kampaň v Call of Duty). Tu sme to my, kto z časti tvorí dej. V RPG žánroch dokonca môžeme ovplyvniť koniec. My rozhodujeme kto a kedy zomrie, kto kedy čo spraví, vyberáme ako naša postava zareaguje na otázky či situácie. A práve vďaka tomuto sa dokážeme do deja dostať viac ako pri filme. Sme nútení rozmýšľať, viac vnímať, viac sa hýbať (aj keď uznávam, zväčša len rukami).

A teraz si predstavte, že by tu hry neboli. Čo by sme robili? Odkedy existujú handheldy a telefóny, hrajú všetci. Ale ozaj že všetci. Ľudia, ktorí nikdy predtým o niečo také nezakopli, hrajú hry aspoň na mobile. Toto si uvedomuje málokto. Schválne, kto z vás má rodičov, ktorí nikdy nedržali v ruke ovládač od konzoly ale v mobile majú nejaké, aj keď možno pre vás nudné hry? Ale teraz vážne, čo ak by tu neboli? Poviete si, pozrieme film, čítali by sme knihy, prelustrovali Facebook, išli by sme na túry. Čo potom? Išli by sme von ZAHRAŤ si futbal, alebo

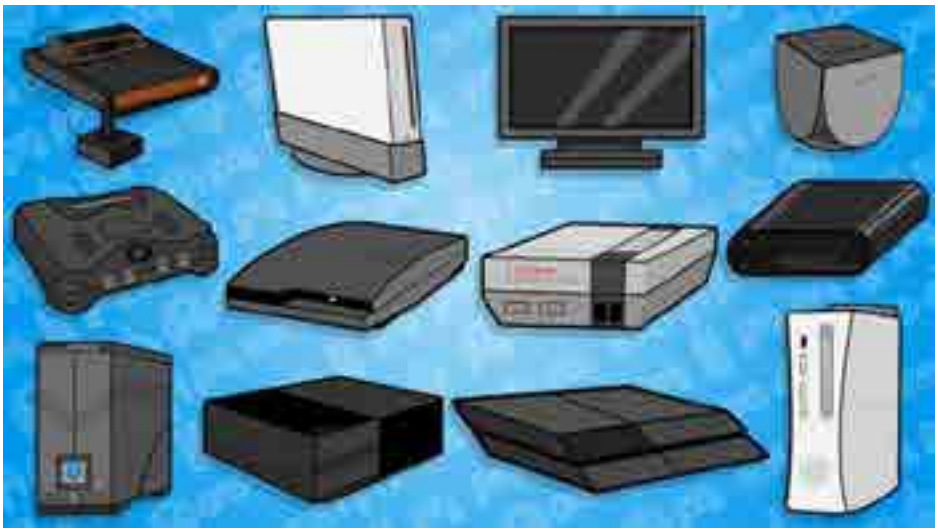
by sme si ZAHRALI karty, či stolové hry. Ľudia sa hrajú od nepamäti. Starí Mayovia dokonca hrali niečo podobné dnešnej hádzanej. Len s tým rozdielom, že namiesto lopty bol nafúknutý žalúdok zvierat'a a kapitán víťazného tímu bol obetovaný bohom. To bola taká pocta, že kapitánom chcel byť každý... A vraj boli veľmi múdri... Ale späť k veci. Hry ako také, či už športové, stolové, videohry alebo už ani neviem aké, sú takou veľkou súčasťou nášho bytia, že si ťažko predstaviť bez nich život. A nie len nás. Zvieratá milujú hry a toto mi potvrdí každý, kto má domáce zvieratko, či videl niekedy nejaký dokument. Každý sa hrá, je to v našich inštinktoch. Len my sme to dotiahli na novú úroveň.

Ale prečo sa hráme? Dospel som k názoru, že je to prirodzená súčasť každej vyššej formy života. A prečo hráme hry my, hráči? Každý to má inak, no v konečnom dôsledku by sa dalo povedať, že každý chce vypadnúť na chvíľu z reality. Niekto si vybíja zlosť zabíjaním nepriateľa, iný si zas vychutná šport, ktorý má rád, no nemôže si ho práve zahrať naživo, ďalší rád rozmýšľa, preto si nájde nejakú logickú či hádankovú hru. Možností sú dnes neobmedzené. Hra vám nikdy nepovie nie, nezlomí vám srdce, nedá vám zlú známku (ak nie je japonská) a neublíži vám. Ja som mal obdobie, kedy som ani nechcel vyliezť z postele. Môj svet sa mi doslova rúcal pred očami a čo som spravil, keď mi bolo najhoršie? Pustil som si Playko alebo starý Top Gear (teraz The Grand Tour), kde sa traja starí somári HRAJÚ s autami.

Áno uznávam, videohry môžu spôsobiť závislosť a preto ich mnohí rodičia nemajú radi (aj keď ich zrejme sami hrajú), no tu pomôže aj výchova. Hrám od útleho detstva, už to môže byť aj 22-24 rokov čo som prvýkrát chytil do rúk ovládač od konzoly. Považujem sa za závislého? Áno. No ako sa hovorí, všetko s mierou. Dnes mám 30 a stále hrám. Hrám každý deň? Nie. Sú dokonca celé týždne, kedy si hru nepustím, no preto, že mám iné povinnosti. Na druhej strane, keď sa potom pustím do hrania, naozaj si to užijem. Ale ako som povedal, je to o výchove, mne rodičia vedeli určiť priority, nenechali ma pri tom sedieť celý deň a keď bolo pekne, tak som to mohol pustiť len na chvíľu večer. Musel som byť vonku. Teda chcel som, pretože tam som sa mohol HRAŤ s kamarátmi. To rodičom nevadilo a ani mne. Nerozumiem preto tým správam, že sa ľudia rozvádzajú kvôli závislosti na videohrách. Ľudia sa rozvádzajú preto, že jeden z nich je mumák, ktorý nevie čo je miera, môže za to nie príliš inteligentný jedinec, nemôže za to videohra.

Hry hráme preto, lebo je to odjakživa súčasťou našej existencie. Videohry sú len jej vyššou formou a v mnohých aspektoch zaujímavejšiou ako iné. Subjektívne povedané. Veď čo iné nám môže priniesť potešenie, keď nás už nič nebaví? Ja neviem ako iní, no keď je škaredo, rád sa vyvalím s ovládačom v ruke a verím tomu, že nie som jediný. Malý tip: ak vám frajer či frajerka nadáva, že trávite privľa'a času pri hrách, kúpte im druhý ovládač, zavriete im ústa a bude vás mať kto kryť a oživovať'.

Róbert Gabčík



Košickí študenti sa budú učit' anatómiu vo virtuálnej realite

To, čo sa dosial' učili len z obrázkov v učebniciach a textov kníh, to teraz pochopia ovel'a rýchlejšie vo virtuálnej realite. Žiaci Strednej zdravotníckej školy na Kukučínovej ulici v Košiciach sa budú učit' anatómiu v 3D priestore. V súťaži, ktorú organizovala siet' nemocníc Svet zdravia, spoločnost' Samsung a Virtual Medicine, totiž škola vyhrala zriadenie virtuálnej anatomickej učebne (VAU). Porazila d'alších 16 stredných zdravotníckych škôl.

"Študenti budú môct' vd'aka aplikácii vidiet' jednotlivé štruktúry l'udského tela z rôznych perspektív. Môžu ich interaktívne otáčat', nakláňat', zväčšovat' či oddel'ovat' tak, akoby mali reálne sústavy l'udského tela pred sebou," vysvetl'uje Tomáš Brngál, ktorý spolu s informatikom Milošom Svrčekom aplikáciu vytvorili a založili start-up Virtual Medicine.

Brngál podotýka, že žiaci konečne uvidia, ako l'udský organizmus vyzerá v troch dimenziách, lebo doteraz sa to učili prevažne z obrázkov v učebniciach a učivo tak pochopia ovel'a lepšie a rýchlejšie.

"Aplikácia navyše obsahuje aj prvky gamifikácie. Študenti si tak môžu napríklad hravou a interaktívnou formou otestovat', či poznajú ten ktorý sval," opisuje. Aplikácia zároveň obsahuje pomenovania jednotlivých častí tela v slovenčine aj v latinčine a ich základnú charakteristiku.

Jeden z najnáročnejších predmetov v 3D

Riaditel'ka Strednej zdravotníckej školy na Kukučínovej ulici v Košiciach Anna Hencovská vysvetl'uje, že anatómia je pre vel'ký rozsah učiva i latinské názvoslovie jedným z najnáročnejších predmetov. "Virtuálna realita predstavuje pre študentov nenáročný spôsob, ako získavat' poznatky prostredníctvom vlastného zážitku a osvojit' si ich tak jednoduchšie a rýchlejšie už na hodine. Podporí názornost' vyučovania základného predmetu pre odbory praktická sestra, masér, diplomovaná všeobecná sestra, diplomovaný fyzioterapeut, zdravotnícky záchranár a sanitár," hovorí.

Interaktívny spôsob výučby podl'a riaditel'ky zlepšuje sústredenost' študentov na učivo, zapája do procesu viaceré zmysly či zvyšuje motiváciu žiakov a v porovnaní so štúdiom kníh si študenti poznatky pamätajú i dlhšiu dobu. "Projekt môžeme zároveň využit' pri väčšine tematických celkov. Ďakujem organizátorom súť'aže, ktorí podporili našu snahu o modernizáciu vzdelávania v našej škole," dodáva Hencovská.

Aplikácia, ktorú upravili pre potreby strednej školy, bude obsahovat' všetky zložky l'udského tela, teda svaly a kosti, cievy, nervy, orgány či jednotlivé sústavy.

Tretia stredoškolská virtuálna učebňa na Slovensku

Virtuálna anatomická učebňa v Košiciach je len tretia svojho druhu na strednej škole. „Veríme v budúcnost' virtuálnej reality v medicínskej praxi. Sme vel'mi radi, že v spolupráci s partnermi sa nám podarilo túto technologickú inováciu priniest' na stredné školy, ktoré vychovávajú budúcich zdravotníckych pracovníkov. Ked'že tých je na Slovensku nedostatok, aj takýto projekt by mal pomôct' prilákat' mladých l'udí k tomuto odboru," zdôraznila Lenka Smreková, finančná riaditel'ka siete polikliník ProCare a siete nemocníc Svet zdravia.

Technologickým partnerom a iniciátorom projektu je spoločnost' Samsung

Electronics, ktorá škole poskytla vybavenie pozostávajúce zo 16 setov pre virtuálnu realitu a 65-palcovú obrazovku. "Chceme poukázat' na nové netradičné spôsoby výučby prostredníctvom našich technológií a tiež zatraktívnit' štúdium medicíny. Ľudské telo je úžasný fenomén a v spojení s virtuálnou realitou prináša nové možnosti k jeho bádaniu," uviedla Zuzana Mravík Zelenická, Corporate Citizenship Manager zo spoločnosti Samsung.

„Koncom roka 2017 vznikla prvá takáto učebňa v Košickom kraji na Strednej zdravotníckej škole v Michalovciach. Teší nás, že k nej pribudla d'alšia. Aj v našom kraji vnímame v posledných rokoch nedostatok študentov, ktorí sa hlásia na zdravotnícke školy.

Tí potom chýbajú v nemocniciach a d'alších zdravotníckych zariadeniach. Len v kraji chýba zhruba 200 zdravotných sestier, d'alších 250 je v dôchodkovom veku. Verím, že aj takáto moderná učebňa zvýši záujem mladých l'udí o štúdium v zdravotníckych odboroch," uviedol predseda Košického samosprávneho kraja Rastislav Trnka.

Vyhrali ju v súť'aži

Košická škola získala VAU učebňu vd'aka výhre v súť'aži, ktorá pozostávala z troch samostatných postupových kôl. V rámci prvého, do ktorého sa prihlásilo 17 škôl, museli študenti vytvorit' zaujímavú videoprezentáciu svojej školy.

Druhým kolom bolo online hlasovanie, počas ktorého verejnost' dávala hlas svojmu preferovanému účastníkovi a do finále tak posunula päť najúspešnejších škôl. Celkovo prišlo do súť'aže vyše 35-tisíc hlasov a najviac ich získali školy v Žiline, Košiciach, Prešove, Ružomberku a Nových Zámkoch.

V rámci posledného kola zasadla komisia pozostávajúca z piatich zástupcov organizátora súť'aže a zástupcov partnerov. Na základe viacerých kritérií, kde zohľ'adnila aj počet získaných hlasov, kvalitu prihláseného videa či doterajšie skúsenosti školy s podobnými progresívnymi projektmi vybrala vít'aza – Strednú zdravotnícku školu na Kukučínovej ulici v Košiciach.

„Šanca na úspech bola reálna, lebo škola má bohatú históriu, kvalitných absolventov, spolupracuje so zdravotníckymi zariadeniami, ponúka možnost' štúdia vo viacerých odboroch denného i externého štúdia, každoročne sa zapája do súť'aže Florence roka či pomáha pri súčinnostných cvičeniach," zdôraznila riaditel'ka školy.

Čo tvorí virtuálnu anatomickú učebňu?

- 16 VR setov: Samsung Gear VR s kontrolerom a Samsung Galaxy S8
- 1 x Google Chrome cast (umožňuje zrkadlenie obrazu z VR na obrazovku, z 3D do 2D, umožňuje zapojenie celej triedy)
- 1 x 65 palcová interaktívna obrazovka Samsung
- licencie na aplikáciu VAU pre stredné školy

Virtuálnu realitu chcú aj na iných hodinách

Momentálne sú na Slovensku zriadené tri virtuálne anatomické učebne. V decembri 2016 vznikla prvá virtuálna učebňa pre študentov medicíny na Lekárskej fakulte Univerzity Komenského a koncom roka 2017 prvé VAU učebne na dvoch stredných zdravotníckych školách – v Michalovciach a v Bratislave na Strečnianskej ulici.

Na konci školského roka 2017/2018 spoločnost' Samsung zist'ovala, ako sa žiakom na stredných školách v Bratislave a Košiciach s virtuálnou realitou na hodine anatómie pracuje. Vyše 82,4 percenta opýtaných študentov uviedlo, že anatómia sa im pomocou virtuálnej reality učí l'ahšie.

Takmer 91,8 percenta by zase chcelo virtuálnu realitu využívat' nielen na anatómii, ale aj na iných predmetoch. A vyše 94 percent by ju odporučilo aj ostatným študentom. Žiaci pritom v otvorených otázkach konštatovali, že vd'aka tomuto projektu si dokážu rýchlejšie osvojit' poznatky a lepšie ich pochopit', ked'že jednotlivé sústavy vidia a môžu s nimi narábat'.

Súť'až o zriadenie virtuálnej anatomickej učebne vznikol v spolupráci spoločností Samsung Electronics, siete nemocníc Svet zdravia a startupu Virtual Medicine. Jeho ciel'om je nasadit' inovatívne technológie do procesu výučby a ukázat' ich prínos, prispiet' k zvýšeniu kvality prípravy študentov na budúce povolanie i k zvýšeniu atraktivity samotného štúdia. Celkové náklady na zriadenie virtuálnej učebne sa vyšplhali na takmer 40-tisíc eur.

TRENDY
ROZHOVOR

Tvorba videohier, to nie je len programovanie, ale aj kopa d'alších zaujímavých pozícií v IT sektore

Prednedávnom sme sa boli v slovenskej videohernej spoločnosti Pixel Federation porozprávať s dvoma zaujímavými ženami. Obe pracujú v tomto priemysle a možno sa budete čudovať, ale neprogramujú! Týmto zaujímavým seriálom rozhovorov by sme vám chceli priblížit', ako to vo videohernom svete chodí. A nie iba to! Do tejto „brandže" sa môžete dostat' aj bez toho, aby ste vedeli kódit'. Zaujímavej práce je dost' a vy si môžete splnit' svoj vel'ký sen – pracovat' pre hernú spoločnost'.

Na úvod rozhovorového seriálu sme vyspovedali Petru a Natáliu. Obe pracujú na oddelení „Community manažmentu". Pet'a pracuje ako „Community manažér" a Natália ako „Social Media manažér". Ste zvedaví, čo sa za týmito dvoma zaujímavými pozíciami ukrýva?

Tak, čitatel'ov by istotne zaujímalo, čo taký "community manažér", respektíve „social media manažér" presne robí. Ako vyzerá tvoj bežný deň v práci?

Pet'a: Community manažér, ako už vyplýva z názvu, má na starosti hráčsku komunitu a je akousi spojkou medzi hráčom a herným developerom. Každodennou súčast'ou mojej práce je komunikácia s hráčmi z celého sveta, ktorí sa hrajú naše hry, a to prostredníctvom podpory, fóra či sociálnych sietí, predovšetkým Facebooku. Hráči sa na nás obracajú s rôznymi otázkami, požiadavkami, reportmi problémov, návrhmi na zlepšenie a podobne.

Tieto problémy my riešime bud' priamo, alebo d'alej posúvame našim dizajnérom, testerom či programátorom v závislosti od typu požiadavky hráča. A v neposlednom rade tiež spolu so „social media" vymýšl'ame pre hráčov rôzne súť'aže a aktivity, ktoré im spestria čas popri hraní.

Natália: Gro mojej práce je vymýšl'at' obsah na sociálne siete našich hier. Momentálne mi bol pridelený projekt Seaport. Snažíme sa hru nielen propagovat', ale aj našich hráčov zabávat', informovat' a komunikovat' s nimi.

Dokáže byt' táto práca únavná? Čo na nej najviac vyčerpáva a čo dodáva kopec energie a radosti?

Pet'a: Ako každá práca, aj táto dokáže byt' psychicky náročná, obzvlášt' pri zásadných zmenách či technických problémoch a následnom spracúvaní negatívnych podnetov od hráčov. Najviac sa tešíme

z milých a povzbudivých reakcií našich hráčov, ktorých „vyznanie lásky' k našim hrám dodáva celému tímu vel'a energie a síl robit' to aj nad'alej najlepšie, ako vieme.

Natália: Jediné, čo ma na tejto práci unavuje, je vstávanie o 6:00 ráno, aby som sa vyhla rannej dopravnej špičke. Navyše nie som vel'mi kamarátka s grafmi, štatistikami a číslami, čiže akýkol'vek úkon, ktorý ich zahŕňa, je pre mňa taká malá skúška trpezlivosti. Energiu mi dodáva káva, ktorú máme v robote perfektnú, a čítanie si niektorých komentárov pod našimi príspevkami na sociálnych siet'ach. Máme vel'mi kreatívnu komunitu so špecifickým zmyslom pre humor. Taktiež si v našom tíme dobre l'udsky sedíme a sme kamošmi aj po práci, čo nám, myslím, robotu značne spríjemňuje.

Ako si sa vlastne k tejto práci dostala?

Pet'a: Po návrate z Ostravy naspät' do Bratislavy som sa pomaličky začala rozhliadat' po pracovných možnostiach, ale hned' v úvode ma „stopla' kamarátka, ktorá už v Pixel Federation bola na pohovore na inú pozíciu a povedala mi o vol'nej pozícii na CM. Ked' Pixel prejavil záujem, ani na chvíl'u som neváhala.

Natália: V Pixel Federation som začínala ako „community manažér', čo u nás zahŕňa všetko možné od podpory cez zbieranie spätnej väzby až po venovanie sa hráčskym návštevám. Neskôr som do svojho záberu pribrala copywriting a postupne prebrala celú social media agendu.

Čo sa Ti na práci "community manažéra" / „social media manažéra" páči a čo by si chcela aspoň trošku zlepšiť?

Pet'a: Na svojej práci milujem predovšetkým prostredie, v ktorom pracujem – ide o neformálne prostredie, kde môžeme byt' každý sám sebou, a rovnako aj našich hráčov – klientov berieme ako priatel'ov, s ktorými máme blízky vzt'ah. My sami sme hráči hier a vieme sa teda vcítit' do potrieb a požiadaviek našich hráčov, aby sme im vyhoveli v čo najväčšej možnej miere.

Či už individuálne, alebo ako tím community manažérov, stále sa posúvame dopredu a zlepšujeme sa vo svojich zručnostiach vd'aka zdiel'aniu vedomostí, rôznym školeniam alebo účastiach na konferenciách vo svete.

Natália: Myslím, že máme pomerne vel'kú mieru tvorivej slobody a kreativity, čo je skvelé. Čo mi vie občas zdvihnút' tlak je, ked' Facebook testuje nejaké nové „fičúry", prípadne má niečo pokazené a my netušíme, čo s tým. Večný to boj s technológiami!

Každá práca si vyžaduje určité schopnosti. Čo podl'a Teba robí z človeka dobrého „community manažéra" / „social media manažéra"? Myslíš si, že je táto práca vhodná pre každého alebo je náročná?

Pet'a: Ked'že ide o prácu s l'ud'mi, hoci na dial'ku a prevažne písomnou formou, je potrebný mix dobrých komunikačných zručností, empatie, trpezlivosti a v neposlednom rade aj základných technických zručností s počítačmi a mobilmi, ked'že ide o prácu v IT sektore.

Natália: Myslím si, že žiadna práca nie je vhodná pre každého. Na „social media' treba byt' kreatívny, vediet' si odsledovat', čo na l'udí funguje alebo nefunguje, a hlavne mat' schopnost' prezentovat' daný produkt nenásilnou, originálnou formou, ktorá bude komunitu bavit'. Dobrý písomný prejav a komunikačné schopnosti sú taktiež nevyhnutné.

Dobrý CM/SM však musí mat' nervy zo železa a profesionálny prístup. Dokážu byt' hráči, ktorí píšu o pomoc, nepríliš dobre naladení? Dokáže Ťa niekedy niečo fakt rozhodit'?

Pet'a: Závisí to od typu človeka/hráča a tiež od typu a závažnosti problému, ale je pravda, niektorí hráči sú podráždení alebo negatívne naladení pri reportovaní problému alebo pri rôznych st'ažnostiach, ked' sa im nepáčia zmeny alebo novinky v hre. Ked' som bola ešte nováčik, niektoré hráčske reakcie ma vedeli rozhodit' a dotknút' sa ma, avšak postupom času som sa naučila oddelit' emócie od podstaty problému.

Natália: Po tých piatich rokoch práce s l'ud'mi v online svete som už celkom „otrlá" a nejaké osobné invektívy si vel'mi k srdcu neberiem. Jediné, čo mi vie dvihnút' tlak, sú xenofóbne, rasistické a šovinistické komentáre. Také v momente mažem a autorov odmeňujem banom. Našt'astie sa to vel'mi často nedeje.

Aké sú podl'a Teba najväčšie výzvy pre Community manažéra / Social Media manažéra?

Pet'a: Ťažko povedat' všeobecne, ale pre mňa je určite jednou z výziev stat' sa spol'ahlivým medzníkom medzi hráčom a produkciou (developerom), získat' si dôveru hráčov a ukázat' im, že nám na nich záleží a že sme tu pre nich kedykol'vek nás potrebujú. Vtedy sa aj najzložitejšie situácie riešia ovel'a l'ahšie.

Natália: Neustále sledovať trendy, nebáť sa skúšať nové veci a byť pohotový. Taktiež treba stále súkať z rukáva originálne nápady, čo niekedy nejde úplne ľahko.

Mala si predtým, ako si na pozíciu nastupovala, nejaké romantické predstavy, ako bude Tvoja práca vyzerať? Zmenilo sa niečo z týchto predstáv?

Peťa: Pracovná náplň, či už pred nástupom alebo počas pohovoru, je človeku jasná a dostane predstavu o tom, čo bude robiť. Od praxe sa moje očakávania príliš nelíšili a to, čo som si myslela, že budem robiť, aj reálne robím. Príjemne ma však prekvapila uvoľnená atmosféra a priateľské prostredie ako na CM oddelení, tak aj celkovo v Pixel Federation.

Natália: Ja som viac-menej vedela, do čoho idem, takže žiaden prekvapujúci stret s realitou sa nekonal.

Na pracovisku „Community Manažmentu" v Pixel Federation robia aj ženy aj muži. S kým hráči radšej podľa Teba komunikujú?

Peťa: Zatiaľ som nepostrehla, že by hráči robili nejaké rozdiely pri komunikácii s mužom alebo ženou, podstatná je kvalita odpovede, ktorú od nás dostanú nezávisle od pohlavia. Ak sú nespokojní s postupom riešenia problému, niektorí zvyknú žiadať „supervízora" a je im jedno, či je to muž alebo žena.

Natália: Myslím si, že hráčom je to jedno, ide hlavne o to im pomôcť čo najrýchlejšie a najefektívnejšie.

V IT koluje taký mýtus, že je tento sektor vhodný skôr pre mužov, hoci kopa projektov sa ho snaží vyvrátiť. Čo by si odkázala ženám/dievčatám, ktoré by v IT radi pracovali, no boja sa práve tohto mýtu?

Peťa: Myslím, že z praxe okolo nás je zrejmé, že na pohlaví pri výkone práce už záleží čím ďalej, tým menej a týmto smerom by sa to malo uberať.

Z vlastnej skúsenosti môžem potvrdiť, že hoci som sama mala pred nástupom do IT sektora rešpekt a pochybnosti o svojich schopnostiach, záleží tu na šikovnosti človeka bez ohľadu na pohlavie. Dokonca u nás na CM oddelení je skoro toľko žien ako mužov. A navyše máme v Pixel Federation veľký kopec otvorených pozícií, na ktoré sa môžu prihlásiť!

Natália: Ja si myslím, že v dnešnej dobe by sa už vôbec nemalo riešiť, aké povolanie je vhodné pre ktoré pohlavie. Jednoducho, ak ťa to zaujíma a chceš to robiť, choď do toho a na nejaké „bláboly" z „roku 1 000 pred našim letopočtom" sa vykašli!

Myslíš si, že práca „community manažéra" / „social media manažéra" je pre videohernú spoločnosť dôležitá?

Peťa: Podľa môjho názoru je dôležité, aby developerovi hier záležalo na dobrom vzťahu medzi ním a hráčom, čo je práve práca community manažéra. Čím viac spokojných zákazníkov-hráčov, tým je projekt úspešnejší.

Natália: Myslím si, že v momentálnom svete sú Social media dôležité asi pre každé odvetvie vôbec.

A aká je Tvoja predstava o budúcnosti tejto pozície?

Peťa: Úprimne som sa ešte veľmi nezamýšľala nad budúcnosťou, sústredím sa na to, ako robiť svoju prácu čo najlepšie a popri tom na sebe neustále pracovať a zlepšovať sa.

Vždy si chcela pracovať s videohrami, respektíve s mobilnými hrami?

Peťa: Ako asi každého človeka z našej generácie, ani mňa hry neobišli a sama som aktívna hráčka niekoľkých mobilných hier. Avšak keby mi niekto pred štyrmi rokmi, keď som ešte učila angličtinu v súkromnej jazykovej škole, povedal, že raz budem sama súčasťou videoherného štúdia, asi by som sa mu smiala.

Natália: Ja som po skončení výšky popravde nemala žiadnu konkrétnu kariérnu víziu.

Jediné, čo som vedela, bolo, že klasický „korporát" by ma ubíjal a keď som prišla na pohovor do Pixel Federation, mala som z ľudí a celkovej atmosféry, aká tu panovala, veľmi príjemný pocit. A keď mi nakoniec povedali áno, neváhala som ani sekundu.

A čo nejaká spoločnosť, čo robí hry? Ktorá je Tvoja obľúbená? Skúsim uhádnuť - je to Pixel Federation?

Peťa: Jasné, že Pixel je srdcovka. Ja však milujem hry typu „match3", kde jednoznačne u mňa kraľujú hry Farm Heroes Saga a Candy Crush Saga od firmy King.

Natália: Jasné, že Pixel! #ZamestnanecMesiaca

Ako Peťa na začiatku spomínala, v Pixel Federation často chodia zamestnanci na rôzne konferencie či už sa spoznávať s novými ľuďmi, alebo dokonca na rôzne prednášky. Na ktorej najlepšej konferencii si bola a čo Ti dala?

Peťa: Zatiaľ som mala možnosť zúčastniť sa dvoch konferencií v Berlíne a v Dubrovníku, kde som sa vždy snažila zúčastniť čo najviac prednášok, aby som sa dozvedela viac o tom, ako to funguje v iných herných štúdiách. Vždy sa snažím všimnúť si u iných herných firiem ich vnímanie hráčov a prácu s komunitou a priniesť tieto poznatky aj k nám na „Community Manažment".

Natália: Minulý rok som bola na Engage Prague, čo je konferencia zameraná práve na social media a marketing.

Absolvovali sme kopec fajn workshopov s ľuďmi z celého sveta, čo bolo super, pretože konferencie, kde iba pasívne počúvaš jednu prezentáciu v Power Pointe za druhou, pre mňa osobne veľmi atraktívne nie sú.

Mala si už nejakú prednášku, kde si Ty niečo prezentovala? Ak áno, akú a kde?

Peťa: Prednášku som zatiaľ nemala žiadnu, možno niekedy v budúcnosti sa naskytne príležitosť.

Natália: Zatiaľ iba v rámci firmy tzv. Lunch talk (Pozn. redakcie: „Lunch Talk" je interná prednáška, prezentácia alebo workshop určený výhradne pre zamestnancov Pixel Federation), kde sme s kolegyňou prezentovali radosti a slasti community managementu, a ešte jeden, kde sme zasa rozprávali o úspechoch z našej sociálno-mediálnej tvorivej dielničky.

Čo je pre Teba ako CM/SM na takých rôznych stretnutiach dôležité? Stretávanie sa s ľuďmi alebo skôr nasávanie vedomostí?

Peťa: Pre mňa osobne je asi dôležitejšie získavať poznatky o tom, ako fungujú iné firmy, obzvlášť ma ako CM zaujíma vzťah medzi firmou a svojimi hráčmi, akým štýlom pracujú s komunitou. Na prednáškach či pri diskusiách s ľuďmi sa teda zameriavam na „know-how" týkajúce sa fungovania CM.

Natália: Ja chodím na konferencie a tam najviac oceňujem workshopy, kde si môžeme potrénovať kreativitu a „copy-skills". Popritom sa človek porozpráva s rôznymi ľuďmi z odboru, takže je to aj taký prirodzený nesilený networking.

Dôležitá otázka, ktorá zaujíma, samozrejme, všetkých – hráš videohry? Ktoré sú to?

Peťa: Bohužiaľ, gamepad nikdy nebol môj kamoš, lebo má privela tlačidiel, ktoré treba naraz ovládať a to mi teda vôbec nejde. Takže z videohier si zvyknem v Pixli zahrať napríklad Gang Beasts alebo Mortal Kombat. Teda tie, kde môžem stláčať všetky gombíky na gamepade ako sa mi zachce bez toho, aby som vedela, na čo ktoré tlačidlo slúži.

Natália: Paradoxne nie som nejaký veľký gamer, väčšina mojich dní je taká nabitá, že som rada, keď si stihnem na mobile odkliknúť lodičky (Seaport). Ale Mortal Kombat je sranda. Navyše mám veľkú slabosť na karaoke.

A čo mobilné hry? Tie sa tešia čoraz väčšej popularite!

Peťa: Ako som už spomenula vyššie. Ako milovník „match3" hier „drtím" Farm Heroes Saga a keď sa mi minú životy, tak Candy Crush Saga a tak stále dookola.

Natália: Monument Valley je krásne spravená hra, na tej som sa vyslovene kochala.

Pixel Federation má kopu dobrých mobilných hier - ktorá z nich je Tvoja najobľúbenejšia a prečo?

Peťa: Ako CM pre hru TrainStation trávim najviac času pri tejto hre, avšak odkedy som sa dozvedela, že budem popri TrainStation robiť CM aj pre našu novinku TrainStation 2, čím ďalej, tým viac hrávam túto „dvojku". Má úžasnú grafiku, zaujímavý gameplay a človek sa od nej len veľmi ťažko odtrhne.

Natália: Prednedávnom spadla do náručia agenda Seaportu, tak sa ho snažím klikať ostošesť a musím povedať, že je to dosť „namotávka". Taktiež Diggy's Adventure, je to aj na logiku a navyše je plná rôznych vtipných hlášok. Zdravím našich game dizajnérov.

Máš aj nejakú obľúbenú hru, na ktorú nedáš dlhodobo dopustiť?

Peťa: Z počítačových sú moje obľúbené stratégie Age of Empires a Tropico, z tých mobilných práve match3 hry Farm Heroes Saga a Candy Crush.

Natália: Toto asi vyznie kúsok smiešne, ale občas si nostalgicky zaspomínam na detstvo pri starých videohrách ako napríklad Neverhood, Bomberman, Prehistorik bola taktiež pecka.

A čo robievaš, ak nepracuješ a nehráš hry? Šport, seriály či niečo iné?

Peťa: Milujem pukance a hokej, konkrétne Duklu Trenčín, takže vždy, keď sa dá, sledujem ich zápasy či už na obrazovke, alebo priamo na štadióne ideálne s kýbľom pukancov v ruke. Celkovo som športový fanúšik, rada si pozriem aj futbal či tenis naživo alebo v televízii.

Z času na čas si oprášim svoje basketbalové zručnosti, keď si ideme s partiou zahrať basket. A teda počas celého roka, či už v práci alebo vo voľnom čase, ma môžete stretnúť s plnými ústami nejakého jedla.

Natália: Môj tatko je tréner vzpierania, takže som po ňom podedila lásku k činkám. Dá sa povedať, že fitko je mojím druhým domovom. A na vyváženie som sa začala pred pár mesiacmi venovať burlesque, ale neviem, po kom som toto podedila, haha.

Ľubomír Čelár

Herný festival Orange Y-Games priniesol napínavé turnajové zápasy a výlet do sveta Game of Thrones

VLADIMÍR FURDÍK (NIGHT KING) PREZRADIL NA ORANGE Y-GAMES 2019 INFORMÁCIE ZO ZÁKULISIA GAME OF THRONES VRÁTANE SVOJEJ VERZIE KONCA SERIÁLU.

Mrazivo-horúca atmosféra ovládla minulý víkend bratislavskú refinery gallery vd'aka dvom jedinečným podujatiam - Orange Y-Games 2019 & VÚB Y-Con 2019. Viac ako 100 hodín programu, stovky hráčov, 3 pódia, 3 dni zábavy, viac ako 40 slovenských a českých hostí, množstvo herných zón, niekol'ko výnimočných partnerov a jeden špeciálny host' - Vladimír Furdík (Night King zo seriálu Game of Thrones), prilákali tisícky divákov na toto víkendové podujatie.

Prvý deň Orange Y-Games patril odborným prednáškam z oblasti informačných technológií určených pre študentov stredných škôl Bratislavského samosprávneho kraja. BSK Tech Day študentov nielen poučil, ale aj zabavil. Návštevníci si vyskúšali stage diving v stánku VÚB banky, otestovali novú hru Days Gone na PS4 a nové herné PC zostavy ‘Majstrovstvá SR v elektronických športoch” od Lynx. V Omen by HP zóne si návštevníci okrem hrania mohli oddýchnut' pri sledovaní turnajových zápasov.

Sobotu ovládla cosplay súť'aže VÚB Y-Con a príchod špeciálneho host'a Vladimíra Furdíka, známeho zo seriálu Game of Thrones, kde stvárnil obávaného Night Kinga. V mini besede s V.I.P. fanúšikmi prezradil detaily z natáčania seriálu a následne sa pridal do poroty cosplay súť'aže.

16 skvelých súť'ažných čísiel zamotalo hlavy medzinárodným porotcom, ktorí následne vybrali tých najlepších. Prvé miesto si odniesla Lady Lunaria s cosplay Wizard z hry Granada Espada. Špeciálnu cenu Vladimíra Furdíka získala Minami za cosplay Arye Stark z Game of Thrones. Okrem cosplay súť'aže bol programovo vel'mi zaujímavý workshop profesionálnych hráčov Styka a Zera, ktorí sa úspešne presadili v zahraničnom e-športovom biznise.

Okrem toho si diváci na podujatí mohli užit' prítomnost' známych osobnosti slovenského a českého internetu ako Dev1, DeeThane, Mozilla, Donato, Žolík a iní. Nechýbal ani Selassie v Legion by Lenovo zóne, kde si zároveň mohli diváci vyskúšat' najnovšie herné notebooky Lenovo Legion Y740. Festivalovú sobotu uzavrelo finále hry FIFA 19, kde si prvé miesto vybojoval FKT_Seron.

Posledný deň sa na podujatí niesol v duchu Game of Thrones a turnajových finále. Už od skorého rána prúdili do refinery gallery stovky fanúšikov Hry o Tróny na autogramiádu a verejnú besedu s Vladimírom Furdíkom.

Populárny moderátor Sajfa si pripravil na hviezdu Game of Thrones zaujímavé otázky a spolu s publikom sa dozvedel zákulisné informácie nielen o tomto svetovom seriáli. Vladimír Furdík sa rozrozprával aj o svojej kariére kaskadéra v roznych hollywoodskych vel'kofilmoch, pripravovaných projektov, no vyjadril aj

svoju spokojnost' resp. nespokojnost' s poslednou sériou Game of Thrones. Nakoniec odhalil aj svoj vysnívaný koniec Hry o tróny. Celú besedu si môžete zo záznamu pozriet' na FB Y-Games Slovakia tu: http://bit.ly/VFurdíkbeseda

Nedel'a po mrazivom rozhovore pokračovala s finálovými zápasmi jednotlivých hier. CS:GO turnaj ovládol tím Make money not friends.

Vít'azov všetkých hier si môžete pozriet' na konci článku. Okrem toho si diváci mohli v Orange stánku zahrat' mini turnaj v Clash Royale, ktorému šéfovali youtuberi Mishkin a Fifqo.

Orange Y-Games a VÚB Y-Con sú úspešne za nami a opät' raz potvrdili rastúci záujem slovenských a českých divákov o esport, cosplay a pop kultúru.

Už teraz sa môžete tešit' na najbližšie podujatie Orange Majstrovstvá Slovenskej republiky v elektronických športoch, ktoré sa uskutoční v októbri 2019 v refinery gallery Bratislava.

Viac info o pripravovanom festivale Orange majstrovstvá Slovenska v elektronických športoch 2019 nájdete na facebookovej udalosti: http://bit.ly/OrangeMSR2019

Kompletné výsledky turnaja a cosplay súť'aže:

Counter Strike: Global Offensive:
1. miesto - Make money not friends
2. miesto - Defeaters
3. miesto - xDDD

PUBG:
1. miesto - VIKU*VI
2. miesto - Necroraisers
3. miesto - Rowdy

League of Legends:
1. miesto - Dlažobné kocky
2. miesto - Fenix Sense
3. miesto - Thanos car

Hearthstone:
1. miesto - Vlčák 77
2. miesto - HilmJoZo
3. miesto - Aomegane

FIFA 19 (PS4):
1. miesto - FKT_Seron
2. miesto - RealDanek
3. miesto - Exors_dalas94

NHL 19 (PS4):
1. miesto - PRCO-54
2. miesto - Maverick´s
3. miesto - Domin

Cosplay súť'až:
1. miesto - Lady Lunaria (Wizard - Granado Espada)
2. miesto - Abik-Chan (Ardyn Izunia - Final Fantasy XV)
3. miesto - Iuka-Chan (Kaname Madoka - Mahou Shoujo Madoka Magica)

Cena diváka: EMZET (Predátor)

Špeciálna cena Vladimíra Furdíka (Night King) - Minami (Arya Stark - Game of Thrones)

Figurama cena - Iuka-Chan (Kaname Madoka - Mahou Shoujo Madoka Magica)

Koniec remastrom!

MOŽNO NIE KAŽDÝ SO MNOU BUDE SÚHLASIŤ, NO PODĽA MŇA BY REMASTRE MALI ZAKÁZAŤ...

To hovorím ako človek, čo by za Dead Space na súčasnú alebo budúcu generáciu konzol aj vraždil. Jedno v akej podobe. Ide o to, že mi to príde ako úplne zbytočná práca. Recyklácia je dobrá vec pre prírodu a nie videoherný priemysel. Či? No, budem úprimný, remake mi nevadí. Za posledné roky som hral zopár remastrov a len dva ma bavili ako originál. The Last of Us a Uncharted. A aj na nich som cítil, že sa doba už posunula a to nemyslím len vizuál.

Každým rokom dostávame kvalitné hry. Samozrejme, nie všetky, no je ich dosť, či už sú malé alebo veľké, jedno jednoducho nejde popriet' a to, že celý tento herný svet sa posúva dopredu. Zas nemyslím len grafiku. Aj dnes si proste viete užiť zaujímavé mini hry či podarené pixelovky. Sú ale iné. Lepšie sa hrajú. Starú mechaniku prepracovaním grafiky neoklameš a to je problém. Pamätáte sa, keď ste hrali Castlevaniu a zakaždým, keď sa vás niečo dotklo, tak vás odhodilo kúsok naspäť, kde zväčša na vás číhala istá smrť. Najhoršie je, že táto mechanika bola obľúbená veľmi dlho a osvojili si ju takmer všetky hry z 80tych a 90tych rokov podobného formátu.

Môj mozog doteraz nevie spracovať, načo to bolo dobré, kto to vymyslel a prečo to musel každý kopírovať? Každopádne, toto sa v mnohých dnešných pixelovkách nenachádza. Doba ide dopredu.

Takže to je hlavný problém. Zastaralé mechaniky. Tento článok píšem po nedávnom recenzovaní hry Sniper

Elite V2 remastered. Celú moju frustráciu si môžete prečítat' tu:

Aj táto hra je dôvod, prečo som sa utvrdil, že vymenit' vzhl'ad neznamená, že sa naše spomienky na kvalitnú hru prenesú do súčasnosti. Zvlášt', ak je takto nezvládnutý.

Chcete nejaký titul preniest' do novej doby? Dá sa to aj poriadne – remake. Zoberieme starú hru a dívame sa na ňu, zatial' čo robíme takú istú ale novú. Vynovíme dizaj, levely, hudbu (nie vždy musí byt' lepšia) ale hlavne, nová mechanika prispôsobená dobe.

Okej, ani toto nemusí byt' ideálne, no určite to aspoň posuniem smerom dopredu, neostanem s niečím, čo síce kedysi možno bolo fajn, no dnes to píli nervy.

Nechcem sa hádat' o tom, že sa človek nedokáže prispôsobit'. Samozrejme, po istom čase áno, no zlý pocit zostáva. Je iné, ked' zoberiem retro konzolu a zahrám si originál. Tam to sedí, tam mi to nevadí, počítam s tým, viem do čoho idem.

No Nepotrebujem, aby som sa díval na lepšiu grafiku a hratel'nost' sa nezmenila. Za to platit' nechcem. Ak to chcete prerobit', tak znova to poviem. Prerobte to celé. Zoberte čo bolo dobré, čo bolo zlé, vyhod'te, prekl'ajte, spál'te na hranici, nechcem to vidiet'.

Je rok 2019 a hry sa hrajú intuitívne. Kedysi takých hier bolo žalostne málo (nehovorím, že neboli). No ked' už mám možnost' zobrat' nejakú hru a užit' si ju v novom, tak prečo nie na poriadok? Remaster je pre mňa len záležitost', do ktorej nebolo treba investovat' tol'ko peňazí ani času a jednoducho sa to dobre predávalo, tak to pod'me predávat' znova. Najhoršie je, že ani len vizuál nedosahuje zd'aleka kvality, ktoré by nové systémy zvládli ukázat'.

Celé je to, akoby ste našli starý dobúchaný štít a jediné čo by ste spravili je, že ho poriadne umyjete a možno trošku vyleštíte. Výsledok? Všetci si viete predstavit'. Na nový, taký istý mat' nebude a zrejme už nebude ani taký odolný. Celé to možno zaujímavo vyzerá, no nefunguje to, ako by malo.

Čo je ale najhoršie, že v posledná generácia sa doslova točí okolo remastrov a úprimne, po skúsenostiach, ktoré mám o ne ani nezakopnem. Chcem nový titul, maximálne po čom siahnem je remake. Mám napríklad Crash Bandicoot aj Spyra – tak si predstavujem dobre odvedenú prácu. Resident Evil 2? Bomba. Priznám sa, mám aj remaster, konkrétne Metro. Lenže vzhl'adom na to, že Metro si ide svoje a starú mechaniku dal aj do novej hry, nevadí mi to.

Zo začiatku som nadával no zvykol som si, aj ked' občas som mal chut' ovládač niekam hodit', atmosféra, grafika a príbeh silno prevážili.

Lenže takýchto hier je žalostne málo (čo vám ponúknu tieto veci) Po vydaní Exodus a jeho prejdení sa nebudem mat' problém k tomu vrátit', lebo som si zvykol, že táto séria sa ovláda takto a zrejme sa nezmení. Inde to ale tolerovat' už odmietam. Radšej tu hru hrat' nebudem, ako si ju pokazím hraním v lepšom kabáte, ked' pod ním smrdí.

Nerád píšem negatívne články a vlastne za celý čas, čo píšem pre Gamesite (3 roky) by ste ich spočítali na prstoch jednej ruky a to počítam aj minulotýždňovú recenziu.

Aby ste mali predstavu, som človek, ktorý si po rokoch zahral The Order 1886 a páčil sa mu. Lenže pohár trpezlivosti pretiekol a týmto chcem poprosit' všetkých hráčov, nech akokol'vek chcete nejakú hru na váš nový systém, nekupujte remaster a vôbec nie, ak pôvodný titul vlastníte.

Aj ked' za tým určite stojí tím vývojárov, ktorí sa narobili, robili to len na príkaz vedenia, ktoré chce zarobit' 2x na tej istej hre. Remaster je len taký medzikus a zbytočný. Treba sa toho zbavit' a ist' d'alej. Robme nové hry a tie, ktoré za to stoja, poctime poriadnym remakeom alebo ich sprístupnime také aké sú.

Róbert Gabčík

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Ghost Recon Breakpoint pôjde v stopách Wildlands

Séria Ghost Recon si po nemastnom-neslanom Future Soldier napravila renomé hitom, open-worldom Wildlands.

Ten mal síce svoje muchy, no hráči sa pri ňom dokázali aj napriek tomu slušne zabavit', a to sa odzrkadlilo aj na jeho celkovom úspechu. Práve ten chce využit' Ubisoft v prospech nového titulu Ghost Recon Breakpoint, ktorý sa na Wildlands bude v mnohom podobat'.

Opät' pôjde o otvorený svet od púští až po vrcholky zasnežených hôr, zameranie sa na kooperáciu hráčov a herný svet z pohl'adu tretej osoby. Tentokrát sa dostaneme na ostrov Aurora v Tichom oceáne patriacemu Jace Skellovi, zakladatel'ovi vel'kej korporácie Skull Technology.

Na Skull Technology sa vrhne tieň podozrenia pre to, že spolupracuje so skorumpovanými režimami, ktorým údajne dodáva svoje produkty. Z tohto dôvodu vyšle vláda Spojených štátov na Auroru jednotku špeciálnych vojakov Ghost Recon, ktorí budú mat' za úlohu prešetrit' danú situáciu a zastavit' bývalého člena Ghost jednotky Colea Walkera.

Pri vydaní bude hra ponúkat' štyri rôzne classy s rôznymi schopnost'ami, medzi ktorými si hráči budú môct' prepínat' v reálnom čase. Na rozdiel od Wildlands bude Breakpoint viac zameraný na survival, hráči budú musiet' napríklad sledovat' hlad, smäd alebo vyčerpanost' svojich postáv. Ich ignorovanie bude viest' ku spomaleniu reflexov, či limitovaniu regenerácie zdravia. Hra ponúkne aj možnost' výberu odpovede pri dialógoch. Breakpoint vyjde 4. októbra na PC, PS4 a XONE.

Earthworm Jim hlási návrat

Kedysi kultový Jim od Shiny Entertainment patril medzi najlepšie hry svojho žánru. Podarí sa znovuzrodenej sérii nadviazať na tieto kvality? Prvé dva diely bodovali humorom, inovatívnym dizajnom levelov a nápaditými mechanikami, ktoré sa hráčom okamžite vryli pod kožu. Aj keď je to neuveriteľné, po 25 rokoch sa dočkáme regulárneho tretieho dielu, a to od tých istých vývojárov, ktorí Jima vytvorili. Je tu ale jeden háčik. Nový Earthworm Jim podľa informácií nevyjde ani na PlayStation, ani na Nintendo, ani na Xbox a ani na PC. Hra je totiž plánovaná ako exkluzivita v súčasnosti vyvíjanej konzoly Intellivision Amico. Samotné zariadenie bolo ohlásené koncom minulého roka ako dostupná konzola pre všetkých. Odvtedy sme už ale o nej vôbec nepočuli.

EA Access na PlayStation 4

Electronic Arts rozširuje služby svojho predplatného hier už aj na PlayStation 4.

Po PC a Xbox One si budú môcť aj fanúšikovia stajne Sony užiť množstvo hier za zlomok ceny v porovnaní s ich kúpou za plnú cenu. EA Access doslova klope na dvere PlayStationu. Služba príde už v júni a zatiaľ ponúkne tituly ako Star Wars: Battlefront II, Battlefield 1, NHL 19, NBA Live 19 alebo aj Unravel. Ak budete chcieť EA Access využiť, budete si môcť vybrať medzi mesačným alebo ročným predplatným. Zatiaľ čo za tridsať dní zaplatíte 5 dolárov, za celých dvanásť mesiacov už z peňaženky budete musieť vytiahnuť 30 dolárov.

Od God of War k hororu

Nový titul veľkého vizionára. Jedna z najlepších hier konzoly PlayStation 4 a celkovo jedna z najuznávanejších akčných hier súčasnosti, God of War, by nikdy nevznikla, ak by nebolo Davida Jaffeho, ktorý v roku 2005 priviedol na svet hru s rovnakým názvom God of War pojednávajúcej o osudoch poloboha Kratosa. A práve tento úspešný vizionár v súčasnosti pripravuje novú hru a má byť ňou horor. V súčasnosti existuje len jej koncept, ktorý David stále vylepšuje. Okrem neho samého tento nápad ešte nikto nevidel, pretože čaká, kým bude dotiahnutý do konca, aby ho tak mohol ponúknuť vývojárom, ktorí by z neho vytvorili hru. Má ísť o zubotrasku pre jedného hráča v rámci žánra s inovatívnymi prvkami.

MachineGames pokukujú po novom Quakovi

Quake. Po úspešnom reboote Dooma a Wolfensteina, teda striel'ačiek, ktoré definovali žáner FPS, sa doslova žiada, aby bola rovnako rebootnutá aj táto séria, ktorá stála spolu s nimi na úplnom začiatku.

Quake znamenal vysokú kvalitu v každej jednej časti, či už to boli primárne singleplayerové diely 1, 2 a 4, alebo multiplayerová rezba Quake 3 Arena, a preto nie je vôbec čudné, že hráči stále túžia po riadnej piatej časti, na ktorú sa mimochodom čaká bez mála už dlhých 14 rokov. A zdá sa, že tu nejde len o hráčov.

Vývojári z MachineGames však prezradili, že by radi spravili nového Quakea. Konkrétne sa takto vyjadril šéf vývoja, Jerk Gustaffson, pre ktorého je Quake práve tá hra, kvôli ktorej začal s hraním. MachineGames sa blysli skvelým rebootom Wolfensteina, čo znamená, že Quake by bol v skvelých rukách.

Anthem možno prejde na free-to-play

Medzi najväčšie herné prepadáky súčasnosti patrí nepochybne Anthem.

Tento looter shooter, ktorému dalo Bioware prednosť pred Mass Effectom, sa nakoniec ukázal ako na lžiach vystavaný, priemerný, miestami až podpriemerný titul s hroznými mechanikami lootu a veľkými technickými problémami.

Hráči z neho neboli vôbec nadšení, recenzie hru častovali nevysokými známkami a v Bioware už všetci tušili, že hra má problém. Namiesto toho, aby si tvorcovia priznali chybu, radšej celú frustráciu hodili na hráčov, ktorých obvinili, že za neúspech hry môžu oni, konkrétne ich záporné referencie na internete. Kvôli nim vraj hra predala o niekoľko miliónov menej, než predpokladalo EA. Štúdio vraj údajne rozmýšľa o prechode tohto live-service titulu na free-to-play model, ktorý by mohol zastaviť odliv hráčov.

RECENZIA
PC

Blood: Fresh Supply

BÉČKOVÝ RETROMASAKER SA VRACIA

Ktorá strieľačka z 90. rokov bola vašou obľúbenou? Bolo ich naozaj neúrekom a dnes už môžeme všetky považovať za klasiky. Mnohým hráčom ale utkvela v pamäti najmä hra Blood so svojím lovecraftovským štýlom a nelútostnými jatkami zombíkov a inej hávede. Zahrali by ste si ju opäť?

Aj temným bohom treba niekedy nakopať zadky

Predstavte si, že ste taký klasický nemŕtvy pištoľník menom Caleb. Jedného krásneho temného dňa sa nepohodnete so svojím temným bohom Tchernobogom a po menšej výmene názorov sa rozhodnete, že s ním raz a navždy zatočíte. Hádam sa tu žiaden temný naničhodník na vás nebude vyvyšovať, však že? Takto v skratke začína príbeh FPS Blood. Tá pôvodne vyšla v roku 1997, keď sa zviezla na vlne obľúbenosti strieľačiek ako Doom, Duke Nukem 3D či Redneck Rampage. A aj vďaka svojmu atypickému vizuálnemu štýlu sa zapísala do pamätí hráčov. Tí sa k nej vracali neustále až do dnešných dní aj vďaka stránke GOG, kde mali možnosť si zakúpiť klasickú DosBox verziu. Tá bola síce fajn, ale množstvo vecí jej chýbalo. Preto sa tvorcovia z Nightdive Studios rozhodli, že hre vdýchnu nový a temný život.

Odteraz Blood beží v KEX Engine od týchto vývojárov, čo znamená, že podporuje DirectX 11 a OpenGL 3.2 a navyše odomknutý počet FPS! Ak máte 4K monitor, môžete sa tešiť na prispôsobenú grafiku a vysoké rozlíšenie. Ďalej pribudla možnosť úpravy klávesnice, podpora gamepadu, a čo

poteší asi najviac, aj multiplayeru. V Blood: Fresh Supply nájdete aj prídavok Cryptic Passage, čo rozhodne nie je na zahodenie. Skvelou vecou je aj úprava vlastnej obt'ažnosti, čo znamená, že si nemusíte vyberat' z preddefinovaných možností, ale jednoducho si vytvoríte svoju vlastnú – presne takú, aká sadne práve vám.

Grafika je takmer rovnaká, no to absolútne neprekáža

Po grafickej stránke sa toho vel'a nezmenilo. Je to rovnaký Blood ako v roku 1997. Nepriatelia sú stále 2D a to je asi jediné, čo mi na titule momentálne prekáža. Isto by mu dodalo väčší šmrnc, keby sa z pôvodných 2D verzií nepriatel'ov stali nemilosrdné 3D príšery. A či by to nepokazilo atmosféru? Rozhodne nie! Do hry pribudlo pár mini vylepšení ako výber zbraní pomocou kolieska na myške či upravená „tabulátorová" mapa. Rovnako môžete Blood ovládat' pomocou „WASD" a myšky a tak už nemusíte vytáčat' prsty pomocou tlačidla ALT, ako sme to robili v roku 1997. Multiplayer podporuje až osem hráčov, pričom hrat' môžete v splitscreene či online. Hra ponúka niekol'ko možných režimov ako napríklad Bloodbath, čo je v podstate deathmatch, alebo mód 4 vs. 4, kde unášate vlajku. Tvorba hry pre viacerých hráčov je však trošku krkolomná a často sa vám môže stat', že sa na hostujúceho hráča nepripojíte. Na tomto neduhu by mohli tvorcovia ešte zamakat' a multiplayerový zážitok trochu upravit'. Taký splitscreen multiplayer je však rozhodne splneným snom každého hráča, čo si Blood pamätá.

Zvuky a hudba sú stále desivé tak, ako boli kedysi. Povedal by som dokonca, že sú ešte desivejšie. Šepkanie okultistov len pridáva na strašidelnej atmosfére a pišt'anie krvilačných myší počut' už z dial'ky. Hlášky hlavnej postavy sú stále vtipné a interakcia s rôznymi vecami vás nenechá bez smiechu.

Azda každého hráča poteší cena hry. Tá je momentálne stanovená na 8,19 eur a tak si ju môže dovolit' každý fanúšik. Dostane tak navyše možnost' hrat' multiplayer a zaspomínat' si na staré dobré časy.

Verdikt

Blood je späť! Trvalo to síce neuveritel'ných dvadsat'dva rokov, ale opät' si tento legendárny kúsok môžete zahrat' aj na moderných počítačoch. Navyše sa môžeme vybláznit' v multiplayerovom režime a vychutnat' si hru na Full HD monitoroch. Čo Full HD, ale aj na 4K. Ak ste Blood milovali, tento remake musíte mat'. Ako by povedal Caleb: „I Live Again!"

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Nightdive Studios	Uber Strategist

PLUSY A MÍNUSY:

+ starý dobrý Blood	- prečo tu tento remake nebol už skôr?
+ multiplayer	
+ podpora 4K monitorov	- DirectX 11 môže trochu hnevat'
+ nechýbajú „béčkové" intro filmy	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Close to the Sun

HRA PREDSTAVUJE VZLET A PÁD IKARA, V TOMTO PRÍPADE NIKOLU TESLU

Nová hororová hra Close to the Sun je v poradí už štvrtým výtvorom spoločnosti Storm in a Teacup, ktorej politikou je okrem iného aj priniesť hráčovi zážitok. Sami sú vášnivými hráčmi a pri tvorbe hier sa riadia svojimi inštinktmi. Zasiahli tento raz do čierneho?

Takmer vždy, keď som sa s niekým o tejto hre rozprávala, som sa dočkala odozvy „Pripomína mi to BioShock.“ Verte mi, BioShock a Close to the Sun sú dve úplne odlišné hry. Zatiaľ čo BioShock je viac zameraný na akciu a už od prvej minúty sa musíte mlátiť s príšerami, aby ste prežili, Close to the Sun si u pár ľudí vyslúžilo nie príliš lichotivé označenie „walking simulator“ (po slovensky simulátor chodenia), pretože väčšinu času sa iba presúvate z miesta na miesto, hľadáte stopy a nemáte k dispozícii žiadne zbrane či nástroje.

Príbeh

Je rok 1897. Teslove vynálezy sa stali skutočnosťou, umožňujú dokonca ovládať počasie. Hlavná postava, Rose Archer, dostáva od svojej sestry list s prosbou o pomoc. Jej sestra Ada kedysi dostala pozvánku na loď menom Helios. Táto loď, postavená podľa vízie Teslu, ktorý to tam aj vedie, mala dostať všetkých vedcov a ďalšie významné osobnosti sveta na jednu palubu, aby sa mohli venovať výskumom, spojiť svoje sily a vynájsť niečo výnimočné. No...V podstate sa im to podarí, aj keď nie presne tak, ako dúfali. V tomto bode na rad prichádza práve prosba o pomoc od Ady, ktorá k listu pripája aj

zariadenie slúžiace na komunikáciu. Paradox nastáva vo chvíli, ked' sa Ade podarí skontaktovat' so sestrou, ktorá už pracuje na výskume lode Helios. Ada je z prítomnosti Rose prekvapená, pretože jej žiadny list neposlala. Ako je potom možné, že tu Rose vôbec je? S komunikátorom v uchu a listom od svojej sestry vo vrecku? Všetko do seba zapadne, ked' sestre ozrejmí, že sa na lodi experimentovalo s časom a podarilo sa vytvorit' trhlinu – preto vidíte záblesky minulosti v podobe zlatistých prízrakov. No to nie je to najhoršie, čo sa stalo... Niečo zlé vniklo trhlinou a zabíja posádku. Vy musíte z lode ihned' vypadnút'.

Celý príbeh je rozdelený na kapitoly, pričom každá z nich nesie meno po gréckom bohovi. Mojou domnienkou je, že autori prirovnali Nikolu Teslu práve k Ikarovi, ktorý sa priblížil príliš blízko k slnku (v gréckej mytológii to bol boh Helios na svojom mohutnom koči). Rozpustil sa mu vosk v krídlach a on sa z oblohy zrútil priamo do mora. Tesla v tomto prípade nepadá z oblohy, no jeho vynálezy tiež spôsobujú skazu.. Kapitoly sú celkom krátke a odhadovaný čistý čas hry (pokial' nie ste ako ja a neskúmate každú maličkost') zaberie približne 6 hodín.

Nikola Tesla

Na lodi nájdete okrem iného aj mini múzeum s Teslovými vynálezmi z reálneho života a môžete si k nim vypočut' jeho nahraný komentár. Taktiež si pomocou rôznych informácií o špiónoch, novinových titulkov a Nikolovho správania pripomíname rivalitu medzi Teslom a Edisonom, ktorá bola aj v skutočnom živote dost' vážna.

Tu sa však väčšina paralel s reálnou históriou končí. V hre Tesla vyhral nad Edisonom so svojím striedavým prúdom a Teslovými vežami, čo mu zaručilo ovládnutie dodávok elektriny pre viac ako polovicu sveta. Takto sa stal najbohatším človekom vo vesmíre. Všetko sa začalo v momente, ked' dal postavit' Helios...

Ovládanie

Je vel'mi jednoduché, ked'že nepotrebujete prebíjat' zbraň alebo robit' náročnejšie úkony – stačí vám pár tlačidiel. Trochu mi prekážalo, že sa v nastaveniach dá kontrolovat' len nastavenie gamepadu a myšky, no nie klávesnice, takže som od začiatku nevedela, ako sa s postavou pohybovat'. Áno, ovládanie samotné je intuitívne ako v každej first-person hre (tzn.

WASD a myš), no po čase som zistila, že ked' napríklad držím kláves Shift, pohybujem sa rýchlejšie. Toto mi hra nikdy nevysvetlila, prišla som na to sama. A som rada, že som na to prišla, pretože niektoré priestory sú naozaj príliš obrovské na to, aby si nimi človek len tak vykračoval. Mladost' pri tejto hre strávit' nechcem...No a tiež sa to hodilo vtedy, ked' ma s nožom v ruke naháňal pobláznený člen posádky.

K ovládaniu myškou len tol'ko, že ak ste napríklad odomykali trezor a mali ste na výber viac ako jednu interakciu, objavila sa vel'mi nepatrná bodka, podl'a ktorej ste vedeli, kde približne sa s kurzorom nachádzate. Okrem menu viac kurzor v hre nenájdete.

Vizuály a hudba

Na úvod treba podotknút', že hra je postavená na Unreal Engine, takže by mala fungovat' aj na slabších grafikách. Napriek tomu musím uznat', že sa tvorcovia s hrou vyhrali. Fascinovali ma detaily ako reálne fotografie vedcov na stenách, ich pasy s reálnymi údajmi v kajutách (našla som okrem iného aj mladého Einsteina) či prepojenie minulosti s prítomnost'ou pomocou prízrakov.

Tiež boli pridané zberatel'ské predmety, ktoré majú za úlohu priblížit' hráčovi dianie na Heliose. Jediné, čo trošku opomenuli, sú postavy, ktorým chýba realistickejší vzhl'ad. Na druhej strane... Kto by sa chcel pozerat' na realistické mŕtvoly, ktorým trčí z hlavy mozog alebo majú odtrhnuté končatiny? Niekedy sa obraz mierne rozostril, ale to pripisujem skôr reakcii na danú situáciu, ked' sa postave zvýšil adrenalín (napríklad ked' zahliadla niekoho, ako ju sleduje, či ked' bežala pred nebezpečenstvom).

K hudbe snád' len tol'ko, že skvelo dokresl'uje atmosféru. Je temná už v hlavnom menu a pripravuje vašu náladu na to, čo vás čaká. Zaujímavost'ou je, že si hru môžete zahrat' v 5 jazykoch a tiež pridat' titulky v 10 jazykoch.

Celkové hodnotenie

Odložme na chvíl'u porovnávanie s BioShockom a pozrime sa na Close to the Sun ako sci-fi hru, ktorou je. Atmosféra je dokonale hororová, vedecké fantázie sa približujú tomu, čo sa naozaj mohlo stat' (v inej dimenzii sa možno aj stalo).

Aj ked' osobne hororové či survival hry nepreferujem, táto ma dokázala udržat' svojím príbehom. Páčilo sa mi aj to, že hoci vás hra upozorní na to, kam íst' a kam nie, nie je vždy úplne jasné, kde to je a vy aj tak popri hl'adaní preskúmate milión d'alších vecí, ktoré vám tvorcovia pripravili. Na druhej strane, nevýhodou bol pre mňa pomalý pohyb a chýbajúce vysvetlivky ovládania.

Dôležité na záver:
Hra je vhodná od 18+ kvôli násilnostiam, zohaveným l'udským telám, množstvu krvi a nadávkam. K tomu len dodávam, že je tiež pre silnejšie povahy.

Veronika Jankovičová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hororová adv.	Storm in a Teacup	Storm in a Teacup

PLUSY A MÍNUSY:

+ zápletka deja	- pomalý pohyb
+ prízraky minulosti	- nedotiahnutá grafika postáv
+ atmosférická hudba	- chýbajúci návod na ovládanie
+ audio v 5 jazykoch + titulky v 10 jazykoch	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PC

A Plague Tale: Innocence

SILA RODINNÉHO PUTA

Priznám sa, že som spočiatku k hre A Plague Tale: Innocence pristupoval pomerne vlažne, aj keď prvý oznamujúci trailer vyzeral sľubne. Predsa len, štúdio Asobo, ktoré za hrou stojí, má v portfóliu menej významné tituly – predovšetkým herné adaptácie filmov od Pixaru, ako napríklad Ratatouille, WALL-E, Up, či Toy Story 3. Tieto hry až takú veľkú dieru do sveta neurobili, no príbeh Amicie a Huga je už iná šálka kávy.

Celá hra je postavená na príbehu a silnom pute medzi súrodencami Amiciou a Hugom. Zámer autorov je jasný hneď na začiatku, keďže ešte pred spustením príbehovej kampane sa vás hra opýta, či chcete zobrazovať na obrazovke minimalistický HUD alebo nepotrebujete žiadny a chcete sa ponoriť do takmer filmového prostredia.

Rodina nadovšetko

Píše sa rok 1348 a mor postupne ničí celé Francúzsko. Všade vládne temnota a inkvizícia prenasleduje a tyranizuje obyvateľov. Výnimkou nie je ani rodina De Runeových, ktorá okrem prenasledovania čelí aj rodinnému trápeniu v podobe chorého syna Huga.

A práve v týchto ťažkých časoch začína A Plague Tale: Innocence písať svoj príbeh. Hugova staršia sestra Amicia je na prechádzke so svojím otcom a psom. Idylická prechádzka sa razom zmení na nočnú moru.

Pes Lion sa rozuteká a aby sa vám nestratil, snažíte sa ho dobehnúť. Po chvíli ho nájdete ležať kňučiaceho v jame a snažíte sa mu pomôcť. Keď k nemu pristúpite, tak ho akási nevysvetliteľná temná sila vtiahne do jamy, v ktorej ho čaká smrť.

Vykreslenie smrti je v hre viac než realistické a uvedomíte si, že hra bude surová a určená primárne pre starších hráčov. Zo strachu o svoje životy sa spoločne s otcom vraciate domov. Vystrašená Amicia uteká za mamou, aby jej porozprávala, čo sa stalo. Tá trávi všetok svoj čas pri chorom Hugovi. Jej snahou je vyliečiť syna a nájsť liek na jeho chorobu.

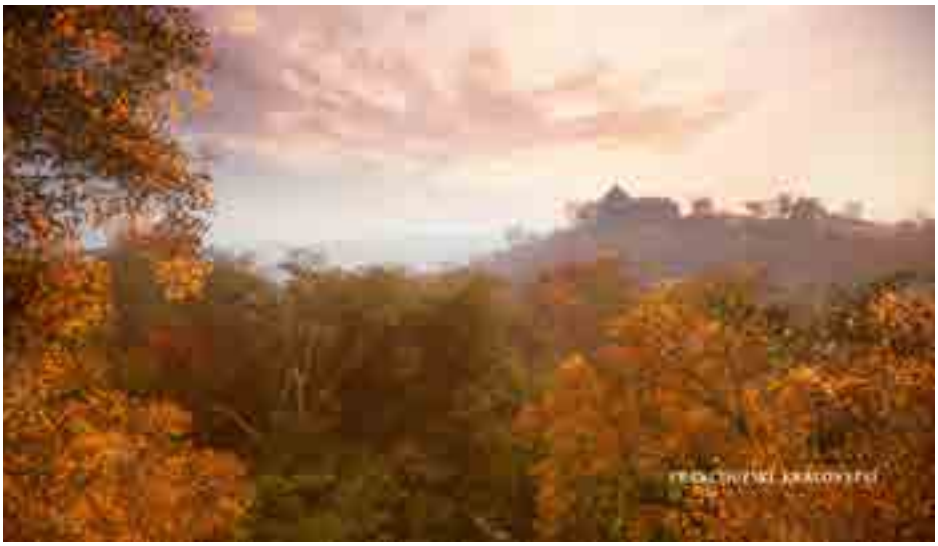
Keď jej vyrozprávate, čo sa udialo na prechádzke, vtrhne do dediny inkvizícia, ktorá (celkom nečakane) hľadá práve Huga. Neviete prečo. Chcete zistiť, čo sa deje, a tak počúvate rozhovor vášho otca s tyranmi.

Smutný začiatok

V tomto momente sa všetko zmení. Vášho otca a matku zabijú, keďže odmietnu vydať syna. Amicia s Hugom utekajú a dobrodružstvo sa môže začať.

Ako som už spomenul, hlavnou postavou je Amicia, ktorá spoločne s bratom čelí inkvizícii, moru a Hugovej chorobe.

Nečakajte, že sa z Amicie stane Lara Croft a vy budete postupne likvidovať



nepriatel'ov. Všetko je dávkované vel'mi opatrne a postupne.

Amicia má len jednu zbraň, svoj prak. Spočiatku som si celkom nevedel predstavit', ako to môže fungovat' a akým spôsobom sa vlastne bude bránit', ale všetko má svoj čas.

Práve postupné dávkovanie dáva hre to správne čaro. A Plague Tale: Innocence stavia všetky svoje zbrane na tichý stealth postup. Predsa len ste obyčajné dievča, ktoré stráži svojho brata.

Bolo by to pomerne jednoduché. Rodinná tragédia a váš útek by sa dal pretavit' do okukaného príbehu, avšak tu je všetko inak. Hugo je chorý a jeho choroba ho postupne zabíja. Viete, že vaša matka chcela Hugovi pomôct' a hl'adala liek na jeho chorobu. Nestihla to, takže vašou jedinou nádejou je doktor Laurentius, ktorého musíte nájst'.

Spanilá jazda

Vaša spanilá jazda sa môže začat'. Hned' od úvodných minút je jasné, že sa autori snažili, aby ste si Amiciu a Huga obl'úbili. Rovnako to platí aj o ostatných postavách, ktoré postupne stretnete. Nejde o žiadne bezvýznamné úlohy a každá má svoje opodstatnenie.

Je t'ažké predostriet', čo všetko vás čaká, ked'že príbeh je pre hru vel'mi dôležitý a nerád by som touto recenziou prezradil viac, než čo som už spomenul na začiatku.

Zameriame sa preto na samotnú hratel'nost' a postupný vývoj hlavnej postavy. Amicia je síce neskúsená, no je potrebné, aby bola odvážna, takže postupne sa v hre osmel'ujete a získavate do svojho inventára rôzne vylepšenia. Všetko sa však točí okolo jej praku. Ten môžete napĺňat' obyčajnými kameňmi, ale aj inými dôležitými vecami. Spočiatku čelíte len obyčajným členom inkvizície, takže postačí prak a kameň. Presne cielená rana do hlavy znamená pre nepriatel'a okamžitú smrt'.

Riešení súbojov je však niekol'ko a takmer vždy môžete nepriatel'a ušetrit' a danú lokáciu prejst' bez povšimnutia. Najprv sa zdá byt' všetko pomerne jednoduché, aspoň teda ak ide o samotný postup hrou.

Nie je to také jednoduché Neskôr zist'ujete, že to také jednoduché nebude, pretože do hry vstupujú potkany.

Obrovské množstvo potkanov. Uvedomíte si, že zapríčinili smrt' vášho psa, čo je celkom logické, ked'že prenášajú obávaný mor – smrtel'nú chorobu, a preto sa ich l'udia obávajú. Potkany sa postupne rozmnožujú a devastujú dediny a obyvatel'stvo. Majú však svoju slabinu – svetlo. Práve toto je významný prvok v celej hratel'nosti.

Zistíte, ako môžete pomocou svetla a tmy zabíjat' nepriatel'ov a riešit' rôzne logické hádanky.

Niektorí nepriatelia totiž nesú so sebou lucernu. Ak im ju zostrelíte, potkany na nich zaútočia. Rovnako sa musíte bránit' aj vy. Pokial' na vás skupina potkanov zaútočí, vašou jedinou záchranou je práve svetlo.

Môžete zapal'ovat' pochodne, prípadne rôzne ohniská. Budete na to potrebovat' Ignifer. Ten si ale musíte najprv vyrobit'. Rôzne recepty na vylepšenia praku objavíte postupne.

Počas celej hry vám bude pomáhat' predovšetkým Lucas, učeň doktora Laurentisa, a to svojou schopnost'ou vyrábat' z elixírov rôzne vylepšenia.

Vylepšovanie schopností

Je nutné podotknút', že nevylepšujete len svoj prak, ale aj schopnosti. Na to slúžia predovšetkým pracovné stoly. Môžete si tak zlepšit' presnost' mierenia na ciel', prípadne rýchlost' nabíjania praku.

Postupný pokrok zdobí hru celý čas. Nič nie je ponechané na náhodu a skvele to zapadá do celkového konceptu. To, čo na začiatku nedávalo až taký význam, si neskôr nájde svoje opodstatnenie.

Hra sa stále drží svojej línie. Amicia s Hugom sú zranitel'ní a ak vás nepriatel' chytí, len tak neujdete. V niektorých prípadoch si viete pomôct' pomocou receptu, ktorý nepriatel'a po zaútočení na vás omráči. Musíte ho mat' však vyrobený v inventári.

Preto je dôležité zbierat' rôzne suroviny a priebežne si craftovat' všetko potrebné. Vel'mi často budete

používat' aj Devorantis. Ten spôsobí, že zasiahnutý nepriatel' si dá z hlavy dole prilbu a vy ho tak následne môžete správny zásahom do hlavy zabit'.

Odporúčam však tichý postup – odlákat' nepriatel'a, napríklad hodením sklenenej nádoby o zem. Tým získate čas a priestor posunút' sa d'alej. V neskoršej fáze hry je však potrebné zabit' niektorého z členov inkvizície, aby bol váš d'alší postup možný. Je dôležité všímat' si prostredie. Namiesto toho, aby ste zlikvidovali dvoch nepriatel'ov rôznymi zásahmi, viete ich nalákat' k potkanom a následne pri nich zhasnút' ohnisko. Tým pádom na nich krvilačné beštie zaútočia. Prípadne ich zlikvidujete tak, že nad ich hlavou trafíte svorku ret'aze, na ktorej visí debna plná potkanov.

Je to jazda

Toto všetko príjemne zapadá do konceptu, takže si hru skutočne užijete. Zároveň sa nezabúda na príbehové pozadie. Zist'ujete, čo vlastne trápi Huga. V jeho žilách koluje obávaná Macula. Matka liek na jeho chorobu nestihla dokončit' a ani nájdenie doktora Laurentisa neprenieslo úspech.

Musíte sa preto s Lucasom dostat' k vzácnej knižke. Tá sa nachádza v univerzitnej knižnici. Zist'ujete však, že o knihu má záujem aj Vitalis, ktorý trpí rovnakou chorobou. Navyše mu ochranu zabezpečuje obávaný lord Nicolas, ktorý má na svedomí smrt' ich otca.

Toto všetko robí z príbehu poriadne napätý kolotoč zvratov. A verte mi, je to poriadna jazda. Tempo hry je dávkované postupne a perfektne graduje. Výborne tomu napomáhajú aj vedl'ajšie postavy. Tie nielenže pomáhajú ústrednej dvojici v boji o holý život, ale aj spolupracujú na riešení rôznych problémov.

Skvele do toho zapadne d'alšia súrodenecká dvojica Melie a Arthur. Tí vám pomôžu v t'ažkých situáciách a ich dialógy sú čerešničkou na torte. Je výborné, že ich viete využit' v riešení rôznych hádaniek. Môžete ich poslat' otvorit' bránu, prípadne vám budú pomáhat' pri likvidovaní potkanov v hradbách vašej pomyselnej základne.

Ani Hugo nie je v tomto smere len akýmsi doplnkom. Taktiež ho viete poslat' na miesta, kam by ste sa nevošli. Prípadne ho môžete nechat' čakat' na mieste, ktoré mu určíte, ked'že väčšinu času sa držíte spoločne za ruky. Nesmiete však zabúdat', že ked' ho necháte dlho

čakat', zl'akne sa a začne kričat', čím na seba môže upozornit' nepriatel'ov.

V posledných fázach hry sa k vám pripojí aj silák Rodric. Toho si určite vel'mi obl'úbite, nielen vd'aka jeho vtipom, ale aj možnosti poslat' ho na t'ažkoodencov. Bude vel'mi vd'ačnou pomôckou, pretože pri konci je to už oriešok. Zomrel som tol'kokrát, že som mal pocit, že tam nič iné nerobím. Toto mi už trocha vadilo, ale dá sa to prehryznút'.

Nemenej kvalitnému príbehu a jeho dávkovaniu skvele sekunduje aj technická stránka hry. Je nutné podotknút', že som sa počas hry nestretol so závažnejším problémom hry. Raz mi zamrzla, inak som nepozoroval žiadne glitche či zásadné bugy.

Problematická je možno miestami umelá inteligencia. Hlavne, ak sa pri vás drží člen vašej výpravy. Niekedy sa pohne tam, kam by nemal a nepriatelia ho spozorujú, prípadne ho nevidia vôbec a to im pritom stojí rovno na očiach. Vyskytuje sa to, našt'astie, v minimálnom množstve a len pri určitých postavách.

Výborný vizuál a hudba

Vyzdvihnút' musím vizuál, je dokonalý. Pri ultra nastaveniach a rozlíšení 1080p, si zostava s procesorom i5-4590, grafickou kartou RTX2060 (6 GB) a 16 GB RAM, rozumela s hrou vel'mi dobre.

Modely postav sú skvelé, rovnako aj ich animácie. Prostredie výborne vykresl'uje dobové zasadenie a temnú atmosféru. Ani ked' sa na vás nalepí stovka potkanov, nebudete pocit'ovat' prepady snímkovania.

Tie sa však objavujú na miestach, kde dochádza k automatickému ukladaniu hry. Vtedy vie hra prepadnút' v snímkovaní. Absolútoriu si však zaslúži neskutočne perfektná a dokonale adaptívna hudba. Pre mňa je to majstrovské dielo. Už pri Kingdom Come: Deliverance som tvrdil, že je to dokonalost' sama o sebe, no tu je na vyššom stupni.

Musím povedat', že som si A Plague Tale: Innocence skutočne užil. Je to dokonalost' a čistokrvná singleplayerová záležitost'. V hre som utopil zhruba 14 hodín na najl'ahšej obt'ažnosti a nikdy som sa nenudil. Vlastne sa mi zdalo, že som si pozrel nejaký dobrý dvojhodinový film v kine.

Verdikt

A Plague Tale: Innocence je vlastne čierny kôň, na ktorého tento rok určite musíte stavit'. Bavil som sa rovnako dobre ako pri God of War, čo bolo už pred vyše rokom. Žiadna hra ma medzitým nezaujala a nezabavila tak dobre, a to sa nechytá ani Days Gone. Nepotrebujete masívny marketing, stačí, ak hru urobíte srdcom, čo vývojári zo štúdia Asobo dokázali. Prirátajte si k tomu perfektnú českú lokalizáciu v podobe titulkov. Prekvapenie roka!

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Asobo Studio	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý príbeh plný prekvapení
+ dobové zasadenie
+ skvele dialógy
+ perfektný vizuál a hudba
- občas neposlúchala umelá inteligencia

HODNOTENIE: ★★★★★

LAMAX
SOLITAIRE1

Dizajnový reproduktor

- Luxusné kovové tělo
- Naozaj silné basy
- 12h výdrž na batérii
- Bluetooth 4.2 i AUX

74,99 €

www.lamax-electronics.com

RECENZIA
PS4

SNIPER ELITE V2 REMASTERED

KEĎ CHYBY PREVÁŽIA NAD ZÁBAVOU

Toto je už druhý remaster za posledný mesiac, ktorý mi pristál v konzole na recenziu. Keď'že prvým bola point and click adventúra, teda nič z môjho súdka, na Sniper Elite V2 Remastered som sa vel'mi tešil. Ako to celé dopadlo?

V prvom rade musím povedat', že som hral doteraz len jednu časť Sniper Elite, a to konkrétne štvrtý diel, ktorý sa mi páčil. Druhú časť som si, samozrejme, pozrel na internete, aby som si ju vedel porovnať'. Keď'že nesledujem gameplay videá, bola to nuda, no čo už pre vás, čitatel'ov, nespravím. Pripravil som sa teda poctivo. Ale... Druhá vec je, že toto nebude taká klasická recenzia. Dôvody pochopíte, ked' si ju prečítate. Jednoducho to nešlo.

V čom je rozdiel? Grafika sa posunula na lepšiu úroveň, no nečakajte žiadne zázraky. Oproti originálu sa zmenila hlavne hĺbka prostredia a jeho nasvietenie. Predmety, budovy, postavy či rámy okien dostali svoje tiene a je to vel'mi pekný posun. Taktiež sa zvýšilo rozlíšenie na Full HD, respektíve 4K, no stále je to len remaster a nie remake, takže zub času je tu badatel'ný na každom kroku, a to hlavne čo sa týka hratel'nosti. Panebože, to bol boj. Nemyslím v hre, myslím s hrou. Asi som už pekne rozmaznaný, ale tak frustrovaný pri hraní som nebol ani nepamätám. Ani ked' hrám jeden úsek po stýkrát v nejakej inej hre, tak to nebolo také zlé, ako ked' som sa lúskal kampaňou tu. Niežeby som nejako umieral – jediné, čo umieralo, bola nádej, že sa pri recenzovaní dobre zabavím. Ach, tie chyby. Žiadna hra nie je dokonalá, ani AAA tituly od najväčších a najlepších štúdií. No ak

robíte hru o ostrel'ovačovi a vy nemôžete nepriatel'a zabit', lebo gul'ky jednoducho lietajú cez neho, tak to si už koleduje o pekný problém. Počas recenzovania dorazila aj zhruba aktualizácia vel'ká približne pol gigabajtu a mierne sa to zlepšilo, no aj tak. Ja si veselo z pár metrov striel'am do nepriatel'a a on si beží d'alej alebo striel'a do mňa, akoby sa nič nestalo. Alebo ked' sa spolu stretnete na rohu, on to nečaká, vy tiež nie a preto inštinktívne vystrelíte, hoci mierite úplne mimo, pričom protivník sa zosype po jednej rane, ked' zvyčajne treba dve. To som mal problém rozdýchat'.

Čo ma ešte vytočilo? Ked' ma nepriatelia videli za stenou a spustili alarm, hoci inokedy som stál rovno pred nimi a nevideli ma. Mám pokračovat'? Čo taká umelá inteligencia? To je katastrofa na pohl'adanie. Neviem teda, aká bola v pôvodnom titule, no toto je čistý výsmech. Všetci väčšinou bežia k vám v rade ako na porážku a kryjú sa minimálne alebo vôbec. Neskôr sa skupinka rozbehne úplne iným smerom a vy ich pokojne striel'ate, pričom k vám sa ani neotočia. No vrchol bol, ked' striel'ali sami po sebe. To už som mal chut' odhodit' ovládač a hru vymazat'. Aj reakcia nepriatel'ov na vaše kroky bola tak nesúmerná, že som naozaj nevedel, kedy môžem behat' a kedy nie. Raz som doslova vybehol po schodoch za chrbát nepriatel'a a on nič, nevedel o mne. Inokedy ma nepriatelia počuli o dve poschodia nižšie. Skončilo to tak, že som chodil väčšinou len prikrčený ešte viac, ako ked' som hral Alien Isolation.

Aby som nezabudol, zabudnite, že bezpečne prešprintujete z jednej strany ulice na druhú. Sniper je totiž kemper a dokáže (teda aspoň v tejto hre) šprintovat' len asi tri milisekundy a potom, či lietajú gul'ky okolo neho alebo doňho, sa musí vydýchat'. Takže si poviete, okej, skryjem sa tuto za to auto uprostred ulice a zlikvidujem ten gul'omet, aby som sa pohol.

Len nakuknem ponad auto a dám ho dole, ani ma neuvidí. Hahaha, vel'a št'astia. Niektoré kryty, a že ich nie je málo, zrejme nejako nedovolia sniperovi útočit' ponad nich, hoci sú meter vysoké – musíte sa celý vyklonit' z boku. Autá, barikády, skrine... Nikdy neviete, ktoré to sú, takže musíte íst' von, kde je človek celý odkrytý, aby mohol zamierit'. Ja som niekol'kokrát mieril ovládačom do televízora, ked' som si spomenul, že nemá ani rok. Miestami som mal pocit, že hrám titul z deväť desiatych rokov.

Ďalšia vec, celý čas nosíte so sebou aj pištol' a samopal. V každom máte len pár nábojov, no vel'a št'astia pri striel'aní. Každý vojak znesie tak šest' až desat' nábojov, pričom málokedy viete, či ste ho vôbec trafili, pretože často z nich strieka krv, ale hýbu sa, akoby sa nič nestalo, až nakoniec padnú na zem. Samopal so sebou tak hádže, že zabit' niečo, čo nie je bezprostredne pri vás, je doslova o št'astí. Nábojov je minimum, od nepriatel'ov so samopalmi si tiež zoberiete len tak päť kusov, na druhej strane do vašej sniperky majú nábojov vždy dost', takže vel'akrát som s ňou fungoval aj na blízko.

Verte mi, t'ažko sa mi k hraniu vracalo späť, ale musel som. Chcel som nájst' pozitíva, ktorých je málo, ale sú. Vizuál k nim nepatrí a rozhodne ani hudba, ktorá bola chvíl'kami nevtieravá, ale miestami tak výrazná, že som skoro nič nepočul. Počkať, pozitíva mám písat'. Takže určite spomalené zábery. Gul'ka prechádzajúca nepriatel'om po úspešnom zamierení je aspoň zo začiatku takou malou satisfakciou v tom celom kolotoči problémov. Pocit zadost'učinenia prichádza tiež vtedy, ked' trafíte granát na tele nepriatel'a a môžete si vychutnat' jeho koniec, prípadne aj koniec l'udí v okolí, ked' ste to ani nečakali. Tiež sa mi páčilo, že môžem striel'at' beztrestne, teda aby o mne nevedeli, ak je v ich okolí niečo hlučné, čo mi dal najavo symbol v rohu obrazovky. No úprimne, to bolo asi všetko.

Verdikt

Nerád dávam zlé hodnotenia, nerád nadávam na nejakú hru či ju inak haním. Väčšinou len poviem, že ju odporúčam alebo nie. No Sniper Elite V2 Remastered ohodnotit' musím a aby som bol úprimný, je tu tol'ko chýb, že by sa aj Bethesda mala čo učit'. Nemôžem ju odporučit', stokrát lepšie urobíte, ak siahnete po Sniper Elite 4.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Taktická striel'ačka	Rebellion Dev.	Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený vizuál
+ röntgenové zábery
- obrovské množstvo chýb
- umelá inteligencia
- na dnešné pomery kostrbatá hratel'nost'

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
PC

Tropico 6

VITAJTE V TAKMER SLOBODNOM OSTROVNOM RAJI...

...kde sú si všetci rovní a niektorí ešte rovnejší. Staňte sa opäť pohodovým El Presidentom svojej vlastnej banánovej republiky.

Tropico sa vracia už vo svojom 6. vydaní, aby vás znovu pozval stať sa milovaným diktátorom - ehm, teda El Presidentom a viesť republiku k sláve a bohatstvu.

Budovateľská stratégia na začiatku ponúka nastavenie vášho vlastného prezidenta. Okrem muža môže svojou „nežnou" rukou viesť tropický raj aj diktátorka. Výzor prezidenta si prispôsobujete, ako len chcete. Niektoré outfity si však nastavíte až po splnení určitých misií. Rovnako ako prezidenta si upravujete aj svoje skromné prezidentské sídlo. Zafarbite ho pokojne aj na ružovo a na strechu pridajte heliport. Sídlo je v hre navyše mobilné, takže ak sa vám viac zapáči výhľad na druhej strane ostrova, pokojne si celý palác presídlite.

Ak už máte skúsenosť s predchádzajúcimi verziami, nebudete mať problém sa v hre zorientovať. Nováčikom odporúčam začať hru misiami. Tie ponúkajú akési dejové línie v živote vášho prezidenta, pričom prechádzajú cez jednotlivé časti hry a postupne vás naučia základy.

V hre sú k dispozícii štyri obdobia, ktorými prechádzate: kolonizácia, svetová vojna, studená vojna a moderné časy. V prvej misii napríklad začínate v kolonizačnej dobe a musíte sa oslobodiť od britského impéria.

Okrem postupného budovania rebelského povstania musíte stále udržiavať vzťahy s impériom, aby vám predĺžilo váš mandát na ostrove. Každá novšia éra je spravidla o stupeň náročnejšia ako tá predchádzajúca. Zvyšuje sa množstvo frakcií, mikromanažmentu a budov, ktoré môžete stavať.

Politické vzťahy sú základom hry. V každom období sa postupne menia. Zatiaľ čo v kolonizačnej ére sa staráte iba o požiadavky impéria a revolucionárov, počas svetovej vojny sa musíte pridať na jednu stranu konfliktu a udržiavať s ňou dobré vzťahy. Studená vojna pokračuje v trende, keď si musíte zvoliť jednu z dvoch supervelmocí a moderné časy sú na politické vzťahy najviac náročné, pretože sa snažíte spolupracovať s niekoľkými krajinami naraz (čo sa, samozrejme, iným veľmi nepáči).

Politické smerovanie vášho ostrovného štátu si určujete podľa ľubovôle. Ak chcete, môžete si zvoliť cestu komunizmu či naopak, stať sa kapitalistickou baštou.

Je na vás, či budete mať k dispozícii aj armádu, alebo sa vzdáte akejkoľvek vojenskej sily a venujete všetok kapitál do rozvoja obchodu či turizmu. Ústavu svojho malého štátu si vytvárate sami a ovplyvňujete tak jednotlivé aspekty života v Tropicu.

Prejdime k samotnej výstavbe na ostrove. Pre milovaných obyvateľov budete stavať cesty, domy, prístavy, nemocnice, kostoly, obchody...Skrátka, všetky potrebné budovy týkajúce sa poľnohospodárstva, priemyslu,

bývania, obchodu, školstva, zdravotníctva, služieb či zábavy. Obyvatelia ostrova majú svoje potreby, ktoré môžete sledovat' a prispôsobovat' podl'a toho výstavbu.

Tropico 6 so sebou prináša niekol'ko noviniek. Umožňuje vám výstavbu na viacerých ostrovoch, prepájat' ich mostami, tunelmi, alebo lodnou dopravou. Chcete vidiet' Taj Mahal, ale nechce sa vám merat' cestu do Indie?

Postavte si pirátsku zátoku a pošlite svojich agentov, aby priniesli pamätihodnost' priamo k vám domov. Ved' prečo nie? Týmto spôsobom si môžete „požičat" rozličné divy sveta a jemne si vyzdobit' svoj vlastný raj.

Samozrejme za predpokladu, že váš El Presidente zostane prezidentom aj nad'alej. Raz za určité obdobie je potrebné predniest' skvelú politickú reč a presvedčit' obyvatel'ov Tropica, aby vás volili, v povedzme, že slobodných vol'bách.

Je nevyhnutné zamerat' sa v nej na jednotlivé problémy vášho kúska raja a prisl'úbit' ich nápravu (a aj reálne tieto sl'uby dodržat'). Ak reč nepomôže, je k dispozícii propaganda, odstránenie nepohodlných ciel'ov a podobné neštandardné spôsoby. El Presidente nemá okrem prejavov žiadnu inú úlohu. Môžete ho/ju občas poslat' na návštevu do určitej budovy na ostrove, zvyčajne sa však zdržiava v paláci.

Novinkou v Tropicu 6 je aj postava Brokera, ktorý vám za splnenie určitých požiadaviek posiela peniaze na váš súkromný účet vo švajčiarskej banke. Za ne si môžete nakúpit' napríklad podklady na výstavbu budov alebo research materiály do univerzity a podobne.

Tropico 6 so sebou okrem misií prináša aj klasický sandbox a multiplayer. Najviac času, pochopitel'ne, strávite v sandboxe, avšak úprimne najzaujímavejším módom sú práve misie.

Tie vás prevedú jednotlivými úrovňami a sú to akési zložitejšie tutoriály. Postupne vás naučia jednotlivé mechaniky hry a všetky nadobudnuté vedomosti môžete neskôr zužitkovat' pri hraní klasickej mapy alebo pri multiplayeri.

Zároveň sú obohatené aj o výzvy a tiež netradičnejšie úlohy, ako napríklad vybudovanie komunistického raja.

Po grafickej stránke niet hre čo vytknút'. Vizuál pôsobí lahodne, mapu si môžete otáčat', približovat' a odd'al'ovat' podl'a potreby. V hre dokonca môžete sledovat' aj jednotlivých obyvatel'ov ostrova, ich preferencie a myšlienky. Príjemná karibská hudba podčiarkne uvol'nenú atmosféru hry, takže ak sa tento rok nechystáte na dovolenku, aspoň takto si užijete tropický raj.

Príliš vel'a záporov na hre Tropico 6 nenájdete. Občas vás potrápi výstavba, najmä pri stavbe ciest. Napriek tomu, že máte vol'ný priestor na ich položenie, nedokážete z nejakých neznámych príčin spojit' budovu so zvyškom mesta.

Stavenisko teda budete musiet' zrúcat' a posunút' d'alej. Hoci hra ponúka pomerne rozsiahly obsah, po pár hodinách si od nej budete oddýchnut'.

Ide o jeden z tých titulov, ktorý nehráte niekol'ko za sebou idúcich týždňov , ale občas sa k nemu na pár hodín vrátite, aby ste ho potom opätovne na pár týždňov bez dotyku nechali ležat' na ploche.

Celkové hodnotenie

Šiesty diel Tropico série so sebou prináša zaujímavé novinky, pokračuje však v línii svojich predchodcov. Patrí k tým najlepším budovatel'ským stratégiám na trhu, pri ktorých si užijete mnoho zábavy, oddýchnete si v osobnom raji a zahráte sa na milovaného prezidenta.

Okrem klasického sandboxu ponúka zaujímavé misie, ktoré vás zabavia niekol'ko hodín. Tropico 6 je jednoducho hra, ku ktorej sa budete s radost'ou počas niekol'kých rokov vracat'.

Martina Juhásová

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
budovatel'ská sim.	Limbic Ent.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábavný gameplay	- príležitostné problémy s výstavbou
+ skvelá grafika a hudba	- výrazne sa nelíši od svojich predchodcov
+ zaujímavé misie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PS4

Team Sonic Racing

TEAM SONIC RACING JE VŠETKÝM TÝM, ČÍM BY MAL PORIADNY KART RACING BYŤ

Mmm... Cítite to? Tá sladká, bezstarostná vôňa detstva. Kart racing vo mne vyvoláva neskutočnú nostalgiu a evokuje vo mne dnes už takmer zabudnutú kolektívnu zábavu pri konzole. Svet, kde sa obrazovka delí na štyri časti rovnako, ako hnev rozdel'uje po niekol'kých hodinách hrania súrodencov. Ale to všetko k tomu patrí. Hnev, smiech, škodoradost' a niekedy aj frustrácia - to je náš obl'úbený žáner.

Presne ako iné hry tohto typu, aj Team Sonic Racing si najviac užijete s partiou priatel'ov alebo ked' ste súčast'ou početnej rodiny, tak pokojne aj so súrodencami. Pozor však na poškvrnenie vzt'ahov – moja sestra sa so mnou nerozpráva už niekol'ko dní po tom, čo niekol'kokrát prehrala závod.

Hned' ako prvýkrát spustíte hru, pohltí vás upútavka s chytl'avým soundtrackom a potom sa zobrazí prehl'adné menu, ktoré dáva na výber zo šiestich možností. Predtým ako spustíte prvý závod, bude fajn doladit' si v jednoduchých nastaveniach niektoré prvky hratel'nosti. Po základnom prispôsobení už nie je na čo čakat' a môžeme spustit' mód pre jedného hráča Team Adventure, ktorý reprezentuje kampaň. V tom sa zoznámite so všetkými prvkami hry a je aj dobrým predskokanom k multiplayeru. Hre nechýba nič, čo by mal mat' poriadny kart racing. Notoricky známe prvky, ako je arkádová hratel'nost' a zbieranie bonusov počas jazdy, sú samozrejmost'ou. Bonusy vás môžu nakrátko zvýhodnit' zrýchlením, imunitou či dat' vám do rúk nebezpečenstvo v podobe rôznych bômb a rakiet. Hlavným oživením bude však tímová spolupráca.

Team Sonic Racing je už podl'a názvu zameraný na tímové súperenie a tým sa riadi do bodky. Tento systém je zvládnutý bravúrne a hra naozaj dáva dôraz na tímovú spoluprácu. Ked' budete rešpektovat' herné mechanizmy, nabádajúce vás k tomu, aby ste plnili rôzne ciele, budete odmeňovaní krátkodobým zvýhodnením. Takýmto spôsobom sa budete so spoluhráčmi dopĺňat' a využívat' dočasné zrýchlenie, zvýšenie počtu zbraní, alebo po nazbieraní energie za spoluprácu používat' ultimátnu schopnost'. Funguje to nasledovným spôsobom: spoluhráč, ktorý je pred vami, zanecháva za sebou stopu, ktorú ked' nasledujete, získavate boost. Ten potom vyústi do bonusov v rôznych podobách. Tento vel'mi návykový mechanizmus robí Team Sonic Racing tým, čím je. Tímová spolupráca je natol'ko dôležitá, že pokial' ju nerešpektujete a hráte sami za seba, môže sa vám to vypomstit', aj ked' skončíte v závode prví. Ráta sa totiž úspech tímu ako celku.

Nieže by to niekto očakával, ale po spustení kampane sa k vám dostane aj náznak príbehu v bublinovej komunikácii medzi postavičkami. Príbeh vás uvedie do deja krátkou konverzáciou, vyberiete si typ pretekára bud' podl'a vlastností vozidla, alebo podl'a sympatií. Hned' potom sa ocitáte na trati v prvých pretekoch. Kampaň ponúka niekol'ko typov závodov a tri obt'ažnosti, z ktorých je najmä tá najvyššia (Expert) naozajstnou výzvou. Okrem toho pri každom type závodu

môžete plnit' aj drobné výzvy, po skončení ktorých bude vaša snaha odmenená jednou, dvomi či tromi hviezdami. Prejst' trat' na tri hviezdy však nebude žiaden problém, pretože „výzvy" sú naozaj triviálne a väčšinou ich splníte hned' po prvom závode. Tie sú rozdelené na niekol'ko druhov: klasické tímové preteky (Team Race), Grand Prix – turnaj, v ktorom musíte odjazdit' niekol'ko závodov, pričom ich priemer sa zaráta do celkového hodnotenia – no a najväčším orieškom budú závody na čas (Time Trial), ktoré dokonale vyzvŕtajú vaše prsty na gamepade. Okrem stúpajúcej frustrácie po niekol'kom nevydarenom pokuse bude priamo úmerne stúpat' aj vaša pretekárska skúsenost'.

Nechýba ani mód Survival Race, pri ktorom, ako názov napovedá, posledný v každom kole vypadáva. Mimochodom, priebeh hry pre jedného hráča je svižný a dobrá variabilita pretekov vás pri nej udrží niekol'ko hodín. Zábave výrazne dopomáha aj naozaj prekvapivo bohatá ponuka úprav vozidiel.

Už na začiatku pri výbere pretekára si môžete zvolit' toho, ktorý má najlepšie atribúty vozidla, a tie sa dajú d'alej modifikovat' v garáži. Môžete zlepšit' výkon vozidla, dávajte si však pozor na to, že niektoré vylepšenia vám môžu zhoršit' inú vlastnost'. Výkonových vlastností vozidiel je päť Acceleration, Boost, Defence, Handling a Top Speed. Tuning tak musíte robit' rozumne a sústredit' sa na to, akým štýlom pretekáte. Samostatnou zložkou pri úprave vozidiel je vzhľad, kde vás čaká tiež veľmi bohatá ponuka, a budete si môcť vybrať od typu farby rôznych dielov cez rôzne nálepky až po zvuk trúbenia. Majetná ponuka farieb nám dá možnosť vybláznit' sa do sýtosti, takže variácií je naozaj veľké množstvo.

Singleplayerová časť je založená na odmeňovacom systéme, ktorý funguje ako motivácia k ďalšiemu hraniu. Za body si potom „nakúpite" rôzne vylepšenia vozidla. Vlastne to nie je klasické nakupovanie, kde si vyberiete, že chcete konkrétne túto súčiastku alebo tento polep.

Hra vám v sekcii Mod Pods náhodne odomyká za každých utratených desať bodov vždy iné vylepšenie. Toto riešenie nie je príliš ideálne a je škoda, že sa v hre nenachádza klasický obchod, kde by sme si mohli cielene kúpit' to, čo sa nám páči. Ako celok to však funguje dobre.

Kampaň vás za niekol'ko (desiatok) hodín pripraví na najťažšiu výzvu, ktorou je multiplayer. A verte mi, akokoľvek si myslíte, že ste dobrí, hra pre viacerých hráčov vás presvedčí o tom, že to nie je také jednoduché. Všetky typy závodov, s ktorými nás oboznámil singleplayer, môžeme očakávať aj v hre pre viacerých hráčov.

Aj tu hra kladie veľký dôraz na tímovosť. Multiplayer je spracovaný veľmi dobre a vy si môžete vybrať, či sa pripojíte k existujúcej hre, začnete rýchlu hru (automatické navolenie herného módu), alebo vytvoríte vlastné lobby, kde si manuálne zvolíte každú jednu možnosť. Môžete si zvolit' jednu z 21 tratí, tímové alebo štandardné preteky, obťažnosť trate... Je toho naozaj dosť. Online multiplayer, ale aj ten lokálny (štyria hráči na rozdelenej obrazovke) sú spracované precízne a rozšíria hratel'nosť s prehľadom o niekoľko ďalších desiatok hodín.

Technická stránka hry je zvládnutá dobre a až na pár nezrovnalostí som nezaznamenal počas hrania takmer žiadne neduhy v podobe bugov alebo glitchov. Oko pohladí veľmi pekne spracovaná grafika a efekty. Zvuková kulisa neurazí a aj keď je jednoduchšia, neirituje ani po dlhšej dobe hrania, hoci to môže byť individuálne na základe toho, ako komu sadne.

Verdikt

Sonic je rýchly, farebný a zábavný presne takým spôsobom, ako si to pamätáme už z detstva. Team Sonic Racing je veľmi dobre zvládnutou hrou a vo svojom žánri sa radí na špicu rebríčka. Prepracovaná úprava vozidiel, bezhraničná nápaditosť tratí a dôraz na tímovú spoluprácu hre dávajú „dušu" a v dobrom sa jej tak darí dištancovať od konkurenčného (v niektorých prípadoch tuctového) prístupu.

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Kart racing	Sumo Digital	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nápadité trate
+ bohaté možnosti úprav vozidiel
+ variabilita herných módov
- zvuková kulisa môže byť po dlhšom čase otravná
- drobné bugy a glitche

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
XBOX ONE

Rage 2

MAD MAX STRETOL DOOM GUYA

Hnev, výkriky, strel'ba, monštrá. Nie, nie sú to moje pocity pri hraní Rage 2, to JE Rage 2. Hra, ktorá sa snaží prekonat' svojho predchodcu, no zároveň sériu adaptovat' na moderné trendy. A hlavne nesklamat', pretože si ešte stále živo pamätám to sklamanie, ked' po rokoch teasovania a hypu uviedlo štúdio id Software na trh hru, pri ktorej sa hráči viac-menej zabavili, no stále sa pýtali sami seba... to je všetko? Na toto sme čakali?

Je to zvláštne pokračovanie, pretože fakt, že sa séria prispôsobila súčasným trendom herného priemyslu, spôsobil to, že by sa hra vlastne ani nemusela volat' Rage. Tak málo toho má spoločné s pokračovaním.

Ked' raz legendárny John Carmack povedal, že príbeh v FPS hre je rovnako dôležitý ako v porne, tak vedzte, že táto stigma ostala v id Software hlboko zakorenená. Nie že by som sa st'ažoval, to určite nie. Doom ukázal, že aj z mála cutscén a dialógov sa dá vytvorit' badass hlavná postava a celkom zaujímavý svet. Rage sa snaží o to isté. Málo postáv, generický príbeh, ktorý neprekvapí nikým a ničím a slúži len ako dôvod, pre ktorý musíte monštrum strelit' do hlavy.

Lenže prečo, ked' existuje Doom, potrebujeme aj Rage? Lebo aj ked' je na hre jasne poznatel'ný odkaz id Softwaru, sú hry zároveň vel'mi odlišné. Na tejto hre krásne vidiet', ktoré štúdio na čom pracovalo.

Ak neviete o čom točím, Rage 2 vznikol v spolupráci medzi id Software a štúdiom Avalanche, ktoré je známe sériou Just Cause a hrou Mad Max. Jedno štúdio malo na starosti všetko, čo sa týka striel'ania, a druhé všetko týkajúce sa otvoreného sveta. Presne takýto kontrast hra vytvára.

Keby som chcel recenziu zjednodušit', poviem, že všetko, čo na hre vytvorilo štúdio id Software, je skvelé, a všetko, čím prispelo Avalanche, je... OK-ish. Ale pretože ani vy a ani ja nechceme, aby sa tu recenzia skončila, pod'me hlbšie do králičej nory a ja vám vysvetlím základné problémy, ktoré, nepochybne, táto hra má .

Opät' použijem analógiu so sériou Doom. Totiž, hra je koncipovaná „old-school' štýlom. Prechádzate levelmi, získavate nový arzenál zbraní a s novým arzenálom pribúdajú aj nové monštrá, ktoré musíte zabíjat'.

Ich likvidácia je navyše progresívne náročnejšia. Všetko to funguje v krásnej symbióze a vy ste z toho nadšení, lebo je to rokmi overené a nikto zatial' na nič lepšie neprišiel. Každopádne, kl'účové je, že všetko má svoje poradie a svoj systém. Tieto princípy dodržiaval napríklad aj Rage 1 a vd'aka tomu bolo striel'anie a prestrelky v hre vel'mi zábavné.

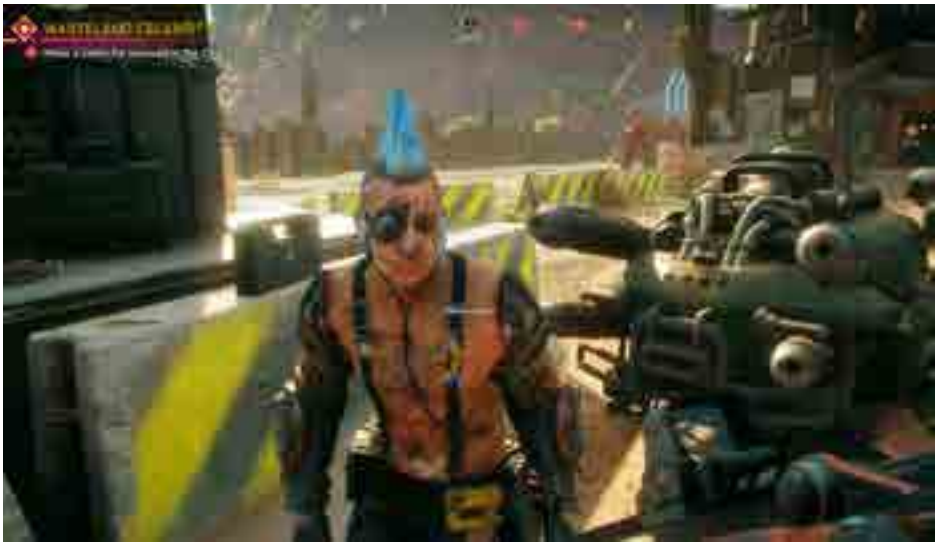
Lenže Rage 2 je hrou v otvorenom svete. To znamená, že po úvodnej

misii môžete íst', kam chcete, ako chcete a takisto plnit' jednotlivé úlohy v l'ubovol'nom poradí, čo je síce fajn, lebo tak to má v open-world hre byt'. Totálne to však zabíja akékol'vek snahy o dizajn a zábavné prestrelky.

Nechápte ma zle. Striel'anie, používanie štyroch schopností a špeciálny Overdrive mód, ktorý zvýši účinnost' vašej bojovej sily, sú skvelé. Všetko to ale pôsobí umelo. Aby ste sa okamžite nedostali na úplný koniec mapy, dostanete umelé prekážky. Inými slovami, určité časti mapy máte označené tak, že sú určené pre level 2, iné zas pre level 6, čo určuje náročnost' nepriatel'ských jednotiek, ktoré sa v danej oblasti vyskytujú. V praxi to znamená viac brnenia, viac nepriatel'ov a silnejšie zbrane v ich rukách. Lenže prakticky vám nič nebráni v tom, aby ste si všetky silné zbrane pozbierali už na začiatku. Potom vám už bude jedno, na akého nepriatel'a narazíte.

Celé to svetu dodáva nádych umelosti a máte pocit, že vývojári vám kladú prekážky pod nohy iba preto, aby vám predĺžili herný čas a aby ste kampaň nezdolali za 5 hodín (čo je podl'a mnohých možné). Namiesto open-world dizajnu, ktorý by zaujal príbehmi, questami či zaujímavými scenériami máte pocit, že sa prechádzate po svete, v ktorom je všetko rozmiestnené náhodne a jediné, čo celý čas robíte, je tzv. „busy work".

Za všetko hovorí fakt, že najlepšie pasáže hry nie sú v otvorenom svete, ale práve pri koridorových misiách, ktoré otestujú vašu šikovnost' pri používaní zbraní a schopností. Vtedy vidiet', že id Soft to v sebe stále má, a aj preto mám vel'kú dôveru v Doom Eternal. V momente, ked' sa dostanete do otvoreného sveta, je to opät' o grindovaní. Bud' si budete búchat' hlavu o stenu



snahou dobyt' oblast' nepriatel'ov s levelom 9, alebo pôjdete s pocitom, že by to zvládla aj cvičená opica, grindovat' oblast', kde sú nepriatelia s levelom 1. Ja nie som anti-open-world hráč. Chcem len, aby jeho implementácia dávala zmysel. Tu vel'ký zmysel nedáva. Ide vyslovene o rovnaký dizajn, ako mal Mad Max.

Stanovištia so zdrojmi potrebnými na vylepšovanie postavy a auta, konvoje na ceste, ktoré treba zničit', perky, ktoré treba získavat'. Vôbec to nepomáha zábavným častiam hry, počas ktorých už môžete striel'at'.

Tým netvrdím, že je všetka práca, ktorú na hre Avalanche odviedlo , zlá, to nie. Jazdenie po otvorenom svete je občas zábavné, ostrel'ovanie konvojov taktiež zvýši hladinu adrenalínu v krvi a počas niektorých momentov sa vyslovene zasmejete, ale celkovo...Neviem. Jednoducho povedané, ked' skončíte misiu, tak chcete, aby radšej pokračovala a aby ste sa nemuseli vracat' k zbieraniu predmetov a zdrojov. To hovorí za všetko.

Mutanti, l'udské frakcie a Anarchy ako primárni protivníci slúžia vel'mi dobre. Ich jednotky sú rôznorodé a vyzývajú vás, aby ste sa počas boja hýbali a aktívne používali svoje schopnosti.

Sú agresívni, inteligentní a často vás prekvapia svojím prístupom k boju. Niekedy aj svojou hlúpost'ou.

Lenže opät' zopakujem, že nadšenie prichádza vtedy, ked' začnete používat' svoje schopnosti a zbrane. Mimochodom, brokovnica v Rage 2 je asi najlepšou brokovnicou, ktorú som za posledné roky držal vo svojich virtuálnych rukách. Ked' ju raz dostanete do rúk, už ju nepustíte, verte mi. Teda, do momentu, kým získate raketomet. Ale aj tak. Je skvelá.

...ale zas som odbočil. Ďalšie prvky hry sú také štandardné, ako si len môžete predstavit'. Craftovanie predmetov, vylepšovanie schopností, vylepšovanie vozidla, zvyšovanie reputácie s frakciami a následný nákup perkov. Všetko, čo si predstavíte pod generickou open-world hrou, je prítomné aj tu.

Perky sú dobre implementované a ich vylepšovanie dáva zmysel vd'aka okamžitému pocitu zlepšenia vašich schopností.

Negatívnym efektom je však to, že hromadu času budete trávit' v inventári a na mape. To už taká zábava nie je.

Hej. Spomenul som aj, že príbeh je generický a predvídatel'ný. Asi to tak bude. Ale pre istotu to zopakujem, aby ste si to zapamätali. Hlavný antagonista je Evil Guy No. 485 herného priemyslu bez charizmy a zaujímavých čŕt a mám podozrenie, že bol vytvorený iba preto, aby ste mali dôvod striel'at' nepriatel'ov.

A viete, čo je najhoršie? Vd'aka možnosti napísat' recenziu viem, že po stránke obsahu a mechaník je hra rozsiahla. Lenže všetko je to „been there, done that".

Nič z toho, čo sa v hre deje (okrem striel'ania a epickej brokovnice), nie je zaujímavé, pretože ste to v konkurenčných open-world hrách videli miliónkrát. Preto sa všetko zlieva s ostatnými hrami.

Vizuálne je hra ako Just Cause. Nie že by sa tam vyskytoval Rico Rodriguez, ale skôr preto, že je hra vizuálne pekná, rozmanitá, a zároveň mierne zabugovaná.

Nejde o nič strašné, ale do istej miery to otravuje život. A ked' už som spomenul rozmanitost' – aj pred vydaním, aj pri pohl'ade na mapu je zrejmé, že sa autori snažili do vel'kého otvoreného

sveta napratat' čo najviac biómov, aby vám spestrili pobyt na post-apokalyptickej Zemi. Na papieri sa im to podarilo, ked'že púštny juh mapy vyzerá inak ako prales na severozápade, ale opät' sme pri myšlienke, že sa to všetko zlieva dokopy, lebo úlohy v jednotlivých regiónoch sú rovnaké bez ohl'adu na to, kde sa nachádzate.

Je to d'alšia premárnená príležitost' a máte pocit, že variabilita prostredia je tam len preto, že je to momentálne cool.

Keby pred Rage 2 nevyšiel Far Cry New Dawn, bol by jedinečným aspoň art-štýl.

Verdikt

Ak by som mal pre Rage 2 použit' jedno slovné spojenie, tak by som asi povedal, že ide o „unavenú hru". Je to hra, ktorú ste už tisíckrát hrali a tisíckrát ste v takomto otvorenom svete boli.

Neprekvapí skutočne ničím (okrem brokovnice) a síce ponúka skvelé prestrelky a schopnosti, no zároveň vám nedáva k dispozícii zaujímavý otvorený svet, ktorý by ste chceli preskúmavat'. Máte iba taký, ktorý musíte preskúmat', aj ked' nechcete.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	id Software	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ prestrelky, variabilita nepriatel'ov	- krátka hlavná príbehová línia
+ schopnosti a ich vylepšovanie	- umelé bariéry počas hrania
+ brokovnica	- obrovské množstvo „busy work"
+ vizuál	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

ROG ZEPHYRUS S GX701

OHROMUJÚCI VÝKON V ŠTÍHLOM TELE

ROG Zephyrus S nastavuje úplne nový štandard pre ultratenké herné notebooky na systéme Windows 10. So 17-palcovým displejom so superúzkym rámom 18,7 mm štíhlom šasi má teraz oveľa vyššie ciele. Zephyrus S GX701 je vybavený až GeForce RTX™ 2080 s Max-Q dizajnom GPU a procesorom Intel® Core™ i7 9. generácie. Nechajte sa pohltiť 144 Hz / 3 ms panelom s certifikovanými farbami a exkluzívnym prepínačom ROG GPU pre prepínanie medzi G-SYNC™ pre hranie hier a Optimus pre životnosť batérie.

Využíva Intel® Core™ i7 procesor
Viac na: www.asus.com/sk

*Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

AURA SYNC

ASUS

NOVINKY
Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

Acer Nitro 5 a Swift 3

Najnovšie mobilné procesory Ryzen prinášajú úžasný výkon a efektivitu práce.

Nitro 5 poháňaný procesorom AMD Ryzen 7 3750H s grafikou Radeon RX 560X poskytuje výnimočný výkon. Hráči si tak môžu vychutnať obľúbenú hru vo výnimočných detailoch, a to buď na 15,6" FullHD IPS alebo 15,6" FullHD IPS 144Hz paneli s pôsobivým 80 % pomerom veľkosti displeja k telu notebooku.

Nitro 5 streamuje bez námahy vďaka gigabitovej Wi-Fi 5 s technológiou 2x2 MU-MIMO. Užívatelia tiež môžu k notebooku ľahko pripojiť podporné periférie vďaka celému radu portov, ako je HDMI 2.0, USB typ C 3.1 Gen 1 (až 5Gb/s) a ďalšie. Acer Nitro 5 bude k dispozícii v júli za cenu od 799 eur.

Až procesory AMD Ryzen 7 3700 druhej generácie s grafikou Radeon Vega pri notebooku Swift 3 poskytujú výkon a efektivitu pre prácu bez námahy.

Vďaka voliteľnej dedikovanej grafike Radeon 540X majú užívatelia k dispozícii výkon, aký potrebujú pre prácu na výpočtovo náročnejších úlohách, ako je úprava videa či občasné hranie. Swift 3 sa môže pochváliť 14" FullHD IPS displejom s úzkymi rámčekmi, štíhlou hliníkovou konštrukciou. To všetko je zabalené v tele s hmotnosťou 1,45 kg, ktoré má hrúbku len 17,95 mm.

Acer Swift 3 bude k dispozícii v júli za cenu od 499 eur.

Trust Duet XP

Bezdrôtové slúchadlá s mikrofónom Duet XP sú moderným tvarom prispôsobené tak, aby držali v ušnom laloku.

Každé slúchadlo poháňa akumulátor s kapacitou 60 mAh, v sete je aj ochranné nabíjacie puzdro so vstavanou dobíjateľnou batériou s kapacitou 2200 mAh. Puzdro má kapacitu na 12 dobíjacích cyklov, pričom na jedno nabitie vydržia slúchadlá hrať necelé 4 hodiny. V celkovom súčte jednotlivých štvorhodinových seáns možno od plného nabitia slúchadiel aj puzdra počúvať obľúbenú hudbu do úplného vybitia oboch kapacít až 45 hodín.

Bezdrôtové slúchadlá Duet XP ponúkajú vysokokvalitný zvuk s technológiou AAC, potlačením šumu pri telefonátoch, stereo handsfree a vodoodolnosťou štandardu IPX5. Slúchadlá sú tak vhodné aj na behanie v daždivom počasí. Meniče majú priemer 6 mm s frekvenčným rozsahom od 20 do 20 000 Hz, impedanciou 16 Ohm a citlivosťou 90 dB. Slúchadlá disponujú technológiou Bluetooth 5.0. Pre skutočných fanúšikov moderných technológií je určená funkcia hlasového asistenta, vďaka ktorej je možné používať hlasové povely pre Siri, Google Asistent, atď.

Poslednou čerešničkou na torte je nabíjacia funkcia ochranného puzdra, ktoré v najväčšej núdzi môžete použiť ako powerbanku.

Odporúčaná maloobchodná cena Duet XP je 71,99 eur.

Zalman ZM-RFD120

Ventilátor chladenia Zalman ZM-RFD120 má priemer 120 mm, predinštalované antivibračné podložky, 4pinový konektor, odolné hydraulické ložiská a predovšetkým obojstranné efektné RGB LED podsvietenie.

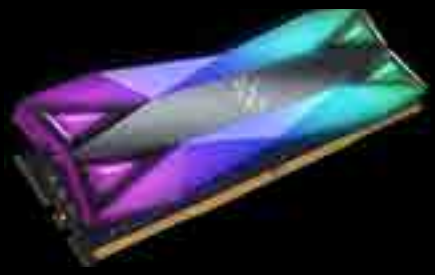
Rám ventilátora je z oboch strán osadený efektným spektrálnym RGB LED podsvietením. Pokial' nie sú ventilátory pripojené cez ovládač, 4pinové prepojenie zabezpečuje automatické spúšt'anie ventilátora a plné spektrum farieb v automatickom režime. Ventilátor bude dodávaný predinštalovaný vo vybraných typoch skríň ZALMAN. Samostatne bude dostupný v druhej polovici roku 2019. Odporúčaná koncová cena bude 9 eur vrátane DPH.

Genesis Xenon 330

Herná myš Genesis Xenon 330 je dobrou vol'bou pre každého, kto si potrpí na všetky jej vlastnosti.

Tento model myši je „napchatý' mnohými užitočnými funkciami, ktoré splnia očakávania aj náročnejších hráčov. Každý naozajstný hráč určite ocení jej pokročilý softvér, RGB podsvietenie, 7 programovatel'ných tlačidiel, ako aj ergonomický tvar. Myš je vybavená precíznym optickým snímačom PAW3212 s maximálnym rozlíšením 4000 DPI, ktorý si svojou spol'ahlivost'ou získal srdcia mnohých hráčov. DPI rozlíšenia je možné menit' za chodu v 6 úrovniach pomocou tlačidla DPI. Myš Genesis Xenon 330 je dostupná za 18 eur vrátane DPH.

ADATA XPG SPECTRIX D60G



Medzi jeho hlavné prednosti patrí unikátne rozptyl'ujúce RGB podsvietenie, takže podsvietená časť je väčšia než na ktoromkol'vek inom pamät'ovom module.

Okrem toho podporuje široké možnosti pretaktovania v rozsahu 3200 – 4133 MHz a profily Intel XMP 2.0. D60G ponúka viac RGB podsvietenia na mm2 než ktorýkol'vek iný pamät'ový modul na trhu, konkrétne viac než 60 % povrchu modulu. Vybrat' si môžete z niekol'kých rytmov blikania, nastavit' rýchlost' pulzovania, intenzitu podsvietenia a d'alšie parametre. D60G tiež spolupracuje s RGB aplikáciami základných dosiek. Odporúčaná koncová cena bude začínat' na 132 eur za 2 x 8 GB 3000 MHz.

Logitech G502 LIGHTSPEED

Logitech G prichádza s G502 LIGHTSPEED, bezdrôtovou verziou najobl'úbenejšej hernej myši na svete.

Vznikla kombináciou osvedčeného dizajnu, ktorý si získal množstvo priaznivcov, s rýchlou a spol'ahlivou technológiou bezdrôtového pripojenia. Pôvodný model bol od základov starostlivo prepracovaný tak, aby si nová G502 zachovala tvar aj funkcie originálu, no zároveň bola o sedem gramov l'ahšia a podporovala bezdrôtové technológie LIGHTSPEED a POWERPLAY. Inovovaná je mechanická aj elektrická konštrukcia, čím vznikol komplexný systém obsahujúci oceňovanú technológiu a špičkový optický senzor HERO (High Efficiency Rated Optical) 16K.

Kingston KC2000

Spoločnost' Kingston Digital ohlásila svoju novú generáciu M.2 NVMe PCIe SSD diskov pre firmy a náročných používatel'ov.

Kingston KC2000 majú vysoký výkon vd'aka použitiu najmodernejšieho radiče pre rozhranie PCIe 3.0 × 4 a 96-vrstvej 3D TLC NAND flash pamäte a ponúkajú mimoriadnu rýchlost' čítania až 3.200 MB/s a zápisu až 2.200 MB/s. Okrem toho majú vynikajúcu výdrž. KC2000 má interné šifrovanie, ktoré podporuje komplexnú ochranu dát pomocou 256-bitového hardvérového AES šifrovania a umožňuje použitie bezpečnostných riešení na základe TCG Opal 2.0 od nezávislých dodávatel'ov softvéru, ako sú Symantec, McAfee, WinMagic a d'alšie. Má tiež vstavanú podporu pre Microsoft eDrive.

Bezplatná RMA výmena

Spoločnost' D-Link oznámila zavedenie bezplatnej RMA servisnej výmeny produktov do d'alšieho pracovného dňa ako štandardnú služby pre všetky firemné sieťové switche, bezdrôtové prístupové body a bezpečnostné kamery. V dnešnej digitálnej dobe, kedy sú počítačové siete neodmyslitel'nou oporou všetkých firemných aktivít, je schopnost' rýchleho obnovenia funkčnosti systémov v prípade poruchy mimoriadne dôležitá. Služba D-Link Assist bezodkladne a efektívne vymení chybné zariadenia a poskytuje prvotriednu IT podporu zákazníkom a partnerom D-Link. Umožní im prístup k rôznym službám, ktoré zabezpečia rýchle, odborné a zodpovedné riešenie problémov s prevádzkou sietí a fungovaním dôležitých hardvérových prvkov.

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 629 Tytan 2.1 RGB

KVALITNÝ ZVUK S BONUSOVÝMI SVETIELKAMI

Nie je to tak dávno, čo som sa pozastavoval nad faktom, že RGB podsvietenie presahuje už aj do segmentu reproduktorov. V recenzii na 2.1 reproduktory od spoločnosti Logitech som však musel uznať, že dobre riešené podsvietenie dokáže v tých správnych podmienkach ešte vylepšiť zážitok a atmosféru. Tentokrát ku mne zavítalo riešenie značky Trust, ktorá však ide na RGB podsvietenie na reproduktoroch z úplne iného, a pritom podobného konca. Bez kvalitného zvuku by akékoľvek svetielka neznamenali nič, preto som sa hneď po príchode objemnejšieho balíka pustil do poriadneho testovania.

Keďže Trust GXT 629 Tytan 2.1 RGB nie je prvým riešením reproduktorov s podsvietením, ktoré som mal možnosť vyskúšať, budem určite pozerať na paralely a rozdiely medzi týmto produktom a reproduktormi Logitech G560. Samozrejme, uvedomujem si, že ide o dve diametrálne odlišné spoločnosti a produkty rozdielnych cenových kategórií, no sám som bol prekvapený, ako veľa toho mali GXT 629 a G560 spoločné pri všetkých svojich rozdieloch.

Obal a jeho obsah

Reproduktory dorazili v celkom rozmernej krabici, no na tom nie je nič prekvapivé, keďže ide o plnohodnotný systém 2.1, čo znamená subwoofer a dva satelitné reproduktory, starajúce sa o stredné tóny a výšky. Na obale je celkom moderne vyobrazená grafika samotných reproduktorov a ,samozrejme, aj základné informácie. Po vybratí na svetlo vykúkajú dva reproduktory s napevno uchytenými káblami, subwoofer, napájací kábel, 3,5 mm kábel na prepojenie s počítačom, alebo inými zariadeniami. A, čo je potešujúce, aj dial'kový ovládač.

Prvé dojmy a spracovanie

Reproduktory aj subwoofer sú čiernej farby, ktorá pomerne ľahko zapadne do izby hráčov, aj do obývačky, či von. Povrch je matný, čo znamená pomerne veľkú odolnosť proti prachu a iným nečistotám, no pri čiernej farbe určite neuškodí pretrieť ich raz za čas handričkou. Celkový pocit z reproduktorov aj subwooferu síce nie je úplne prémiový, no nesklamú ani príliš ľahkým, plastovým alebo nekvalitným dojmom.

Podobne, ako pri iných 2.1 systémoch, je subwoofer hlavným centrom, do ktorého sa pripájajú oba satelitné reproduktory a ktorý je následne možné pripojiť k iným zariadeniam. Zozadu subwooferu sa naskytne pohľad na tlačidlo On/Off, port na napájanie, Audio In a Out, o ktoré sa starajú samostatné Cinch konektory pre ľavý a pravý kanál ako pre In, tak aj Out.

Na ľavej strane sa nachádza panel s tlačidlami standby, ovládania podsvietenia a hlasitosti hore/dole, keby sa majiteľom náhodou podarilo stratiť dial'kový ovládač. A nakoniec, na prednej strane subwooferu, sa nachádza kovová mriežka ukrývajúca bonusovú

funkcionalitu v podobe podsvieteného kruhu LED diód, ktorú je možné nastavit' spomínaným ovládačom, aj tlačidlami.

Jediný nedostatok, respektíve výčitku voči dizajnu, by som Tytanu GXT 629 pripísal za trochu extravagantné logá v bielej farbe na prednej strane oboch satelitných reproduktorov, ktoré môžu prekážat' viac dizajnovo založeným l'ud'om, no predsa len ide o výrobok zameraný na hráčov.

Parametre a zvuk

Tak ako aj pri iných audio produktoch však nejde iba o dizajn či kvalitu prevedenia, ale hlavne o skvelý zvuk. Hoci ide o produkt zameraný na hráčov, od značky, ktorú si s kvalitným prednesom nespája príliš vel'a l'udí a ani ich cena nie je nijak prehnaná, poteší Tytan GXT 629 vel'mi zaujímavými parametrami.

Avizovaný frekvenčný rozsah od 20 Hz do 20 KHz, impedancia 4 Ohmy a celkový výkon 60 W RMS zaujme aj mierne náročnejších.

Samozrejme, nejde o žiadne štúdiové reproduktory, no po dlhom hernom posedení bez problémov zvládnu prehrat' aj hudbu či poslúžia k domácemu kinu.

Podobne, ako pri predošlých recenziách reproduktorov, som rád, že pri ich dôslednom (A HLUČNOM) testovaní som sa nenachádzal v paneláku, ale v dome, a mohol som naozaj vypeckovat' všetok zvuk.

Pri extrémnych hlasitostiach už, samozrejme, dochádzalo ku miernemu skresl'ovaniu, hlavne čo sa bás a výšok týkalo, no nikto normálny by tieto reproduktory a takéto hlasitosti bežne nepoužíval. Preto môžem Trust za tento produkt po zvukovej stránke pochválit'.

Čo by sa mi ku GXT 629 určite hodilo a na čo som si zvykol pri iných riešeniach, je podpora Bluetooth pripojenia, no potom by sa určite zdvihla cena a Tytan GXT 629 by možno nebol taký konkurencieschopný, aký momentálne je.

Možnosti RGB podsvietenia

Nakoniec som sa pozrel zblízka na bonus vo forme RGB podsvietenia, čím sa Tytan GXT 629 odlišuje od svojich bratov Trust Tytan, Tytan GXT 38 a GXT 628.

Tam, kde sa Logitech G560 rozhodol podsvietit' satelitné reproduktory a pridat' rozsiahle možnosti, čo sa týka ovládania podsvietenia, si očividne v Truste povedali, že podsvietenie subwoofera bude jednoduchšie a tiež efektné. Taktiež ovládanie a možnosti podsvietenia pri GXT 629 sú len základné a možnost' ovládat' či nastavovat' ich cez softvér neexistujú.

To je na jednej strane skvelá správa pre l'udí, ktorí nemajú radi v počítači XY rôznych programov na ovládanie každej jednej podsvietenej maličkosti, no na druhej strane tým zákazník prichádza o zaujímavé možnosti.

Na podsvietení prednej strany subwooferu je možné menit' iba farby a mód synchronizácie s basami či vzory. A to je vlastne moja najväčšia výčitka voči tomuto produktu.

RGB podsvietenie môže byt' príjemné, môže vylepšit' herný či hudobný zážitok, alebo môže byt' možnost'ou začat' zaujímavú konverzáciu. Ked' je správne implementované a ked' nejde o RGB podsvietenie len z dôvodu mat' RGB podsvietenie. A v tomto prípade ide naozaj iba o jednorazový párty trik, ktorý rýchlo omrzí a za ktorý si potenciálny zákazník, aspoň z môjho pohl'adu, zbytočne pripláca.

Lebo rovnaké modely priamo od spoločnosti Trust ponúkajúce ten istý zovňajšok, rovnaký zvuk a dokonca aj podsvietenie v jednoliatej, modrej, farbe, stoja o vyše 20 eur menej.

Zhrnutie

Pokial' hl'adáte dostatočne výkonné reproduktory k tým najakčnejším hrám, ktoré sa zvládnu postarat' o filmový večer a dokážu roztancovat' aj väčšiu miestnost' plnú l'udí, potom sú Trust GXT 629 Tytan 2.1 po stránke ceny, zvuku aj dizajnu taká zlatá stredná cesta.

Ak ale nie ste úplný fanatik do jednej špecifickej farby, alebo vám na podsvietení vôbec nezáleží, môžete ušetrit' 20 až 30 eur, siahnut' po modeloch GXT 628 alebo GXT 38 a ušetrené peniaze minút' na štuple do uší pre susedov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobrý zvuk a silné basy	- nepodporuje Bluetooth
+ dial'kové ovládania	- horšie riešenie RGB LED
+ kompaktné satelitné reproduktory	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

MSI Optix MAG321CQR

2K MONITOR PLNÝ PREKVAPENÍ

Spoločnost' MSI bola donedávna známa iba predajom počítačových komponentov a zostáv. Nedávno však expandovala svoje portfólio o herné periférie, do ktorých patrí aj kategória herných monitorov. Pri výbere toho správneho monitora býva rozhodujúcim faktorom aj pomer cena/výkon. O to zaujímavejšie bolo čítanie technických špecifikácií monitora MAG321CQR od MSI. A keď'že sa dostal k nám do redakcie, rozhodli sme sa ho otestovat'. O tom, ako si počínal, sa môžete dočítat' v nasledujúcich riadkoch.

Obsah balenia

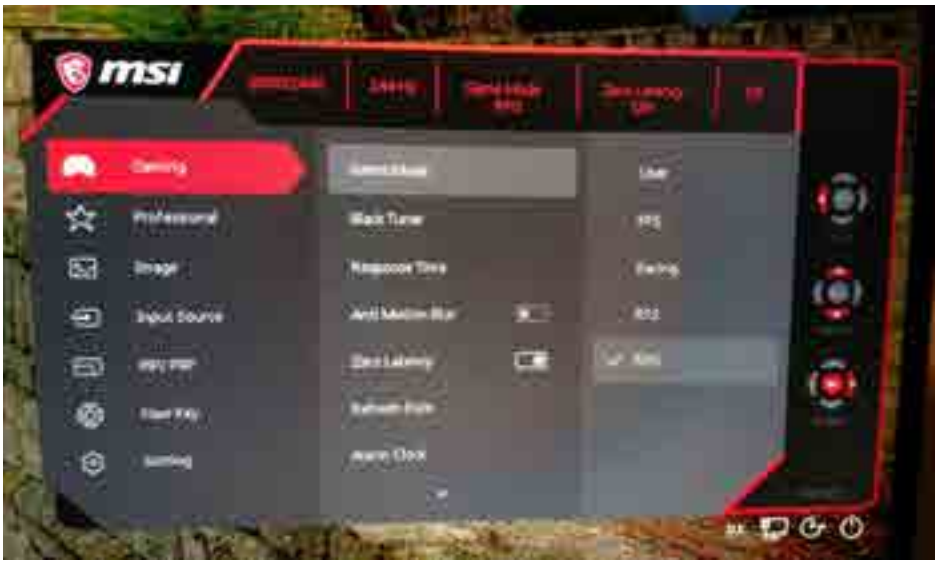
Do redakcie nám dorazil monitor MAG321CQR v retail balení, a teda sa zhoduje s tým, ktoré sa predáva na našom trhu. V jeho útrobách sa nachádzajú manuály, DP kábel, napájací adaptér, 2-dielny stojan a, samozrejme, samotný panel. Celkovo je balenie monitora dobre rozvrhnuté, s množstvom polystyrénu, ktorý absorbuje prípadné nárazy.
Aby ste mohli monitor používat', je samozrejme potrebné zložit' stojan a ten upevnit' k monitoru. Tento proces je jednoduchý a zaberie asi 5 minút.

Prvý dojem a konektivita

Po zložení a pripevnení stojana monitor pôsobí vel'mi štýlovo. Zvonka tvorí kostru tvrdý plast, ktorý nevŕzga ani sa neprehýba ani napriek faktu, že je panel zakrivený. Dôležitým aspektom každého monitora je možnost' prispôsobenia si výšky, resp. náklonu panelu. Toto zvláda monitor MAG321CQR na jednotku. Zo základnej polohy je ho možné zdvihnút' o 65 mm a upravovat' náklon od -5° do +15°. Na zadnej časti sa nachádza aj jeden RGB pásik, ktorý možno regulovat' v OSD menu. Z hl'adiska vstupno-výstupných portov nájdeme na zadnej strane 2 × HDMI, 1 × DisplayPort, 2 × USB 2.0 typ A, 1 × USB 2.0 typ B, 1 × 3.5 mm Jack, 1 × napájací vstup a, samozrejme, zabezpečovací prvok v podobe zámku Kensington. Okrem konektora nájdeme na spodnej hrane zapínacie tlačidlo a vzadu aj 4-smerový joystick pre pohyb v OSD.

Herný panel: WQHD s chrumkavým kontrastom

Potencionálneho zákazníka najviac zaujíma obrazová kvalita. 31.5" VA panel s WQHD rozlíšením 2560 × 1440



je dostatočné vel'ký pre umožnenie intenzívneho herného zážitku. MAG321CQR pokrýva až 122 % sRGB farebného gamutu a jeho farby, resp. ich kontrast, je na zjedenie. Aj napriek tomu, že sa nejedná o „tradičný" IPS panel, je obrazový výstup monitora výborný.

Čierna je naozaj čiernou, farby sú verne reprezentované a pozorovacie uhly sú na dobrej úrovni. VA panel má lepšie pozorovacie uhly ako lacnejší TN panel, avšak zaostáva za drahšou alternatívou v podobe IPS. Aj napriek tomu sa na tomto 31.5" monitore skvelo pracuje, hrá, sleduje film alebo prehliada web.

Z hl'adiska herne orientovaných schopností nájdeme prítomnost' až 144 Hz obnovovacej frekvencie spolu so softvérovou úpravou v nastaveniach monitora.

Štandardom je 1 ms obnovovacia frekvencia, ktorá je už neodmyslitel'nou súčast'ou každého herného monitora. MSI dokonca prinieslo aj podporu FreeSync od AMD, avšak monitor absentuje G-Sync.

O plynulý obraz na QHD rozlíšení sa postará nová grafická karta vyššej strednej triedy či už u Nvidie, alebo AMD.

OSD nastavenia

Nastavenia monitora po softvérovej stránke sú bohaté. Z hl'adiska úprav tu nájdeme predkonfigurovaný herný režim priamo od výrobcu, možnost' upravovat' kontrast a jas, niekol'ko prednastavených farebných ladení obrazu a aj možnost' PIP, čo v praxi znamená, že k monitoru možno pripojit' 2 vstupy.

Obraz sa rozdelí tak, že je jeden vstup nal'avo a druhý napravo na jednej obrazovke. Celým menu monitora sa pohybujete červeným joystickom umiestneným vzadu na obrazovke.

Záverečné hodnotenie

Aj napriek tomu, že na trhu nájdeme za cenu 500€ niekol'ko modelov uchádzajúcich sa o našu priazeň, tak musím podotknút', že aj tento monitor od MSI si našiel na trhu svoje miesto.

Zaujme svojou reprezentáciou farieb, 144Hz obnovovacou frekvenciou a podporou FreeSync. To všetko v rozlíšení až 2560x1440. Potešila by ešte prítomnost' G-Syncu a vylepšenie v podobe IPS panelu, namiesto VA, avšak na druhej strane by vzrástla aj celková cena.

Aj napriek tomu, je tento monitor od MSI skvelým sprostredkovatel'om zábavy, či už tej hernej, poprípade filmovej.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
MSI	499€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrazová kvalita	- bez certifikovaného HDR
+ PIP	
+ možnosti úprav monitora	
+ flexibilný stojan	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Creative Pebble Plus

KVALITNÁ MUZIKA ZA MÁLO PEŇAZÍ

Reproduktory Creative Pebble už sú na trhu viac ako rok a za ten čas si bez väčších problémov vydobyli silnú pozíciu aj napriek hyperkonkurencii v podobe lacných Bluetooth reproduktorov. Za menej ako 20 eur dostanete slušné reproduktory, ktoré úplne bez problémov zastanú svoju úlohu brány do sveta zvuku pre nenáročných používatel'ov.

Ten rok aj niečo, ktorý uplynul od ich uvedenia na trh, však v Creative nespali na vavrínoch. Pripravovali vylepšenú verziu a ak ste na ňu čakali, dočkali ste sa – Creative Pebble Plus sú tu.

Vopred však upozorňujem audiofilov, táto recenzia nie je pre nich. Nebudem sa tu prehnane oháňat' číslami ani meraniami, tieto reproduktory stoja 40 eur a bolo by voči nim nespravodlivé poukazovat' na výkon a podobne. Čaro a pridaná hodnota Pebble Plus tkvie v tom, že za smiešnu sumu ponúkajú 2.1 stereo sústavu, ktorá nesklame.

Slovíčko Plus v názve systému znamená, že k pôvodnej dvojici reproduktorov pribudol ešte subwoofer. Pozrime sa, respektíve vypočujme si teda, či pomohol alebo je to iba chytrý marketingový t'ah.

Dizajn, ktorý neurazí

Na testovanie dorazila čierna verzia reproduktorov, ktorá je síce elegantná a na stole sa za ňu hanbit' nebudete, no vd'aka lesklej úprave prednej časti reproduktora sa pripravte na lapanie prachu a odtlačkov najmä v okolí potenciometra.

Tiež som mal trochu strach o meniče, ktoré prakticky nič nechráni, takže treba byt' opatrný. Ak máte deti, boj o ochranu meničov býva celkom pravidelná a adrenalínová záležitost'.

Dizajn subwoofera sa inak ako striedmym nazvat' ani nedá. Je to v podstate čierna krabica na nožičkách bez akýchkol'vek príkras. Ale v jednoduchosti sa skrýva krása. Dvojica reproduktorov už je podstatne extravagantnejšia. Okamžite si všimnete najmä 45-stupňové skosenie prednej strany reproduktorov, ktoré v kombinácii s ich gul'ovým tvarom vytvára zaujímavú a štýlovú kombináciu, ktorú budú deti milovat'.

Skosenie v prednej časti vyzerá na prvý pohl'ad iba ako dizajnový výkrik, no má svoje opodstatnenie. Ak máte reproduktory položené na stole, zvuk, ktorý z nich vychádza, smeruje priamo na uši. A rozdiel medzi takýto riešením a klasikou je naozaj počut'. Budgetové

reproduktory väčšinou mávajú klasický tvar hranola s kolmou prednou stenou a zvuk vám tak nesmeruje na uši, ale skôr niekam do hrudníka. Tu je to skosením šikovne vyriešené a zvuk je ovel'a lepšie rozptýlený do okolia.

Vyznávačov minimalizmu poteší aj to, že Pebble Plus sa ovládajú jediným tlačidlom. Ním ich zapínate, vypínate a, samozrejme, korigujete hlasitost'. Iné ovládanie priamo na reproduktoroch nehl'adajte.

Káblová kamasutra

Creative Pebble Plus sú káblové reproduktory, čo znamená, že sa treba pripravit' na kompromisy. Pomerne dost' vel'ké kompromisy. Káble jednoducho obmedzujú a treba s tým počítat'. Aby reproduktory vôbec fungovali, musíte ich pripojit' cez USB port, ked'že nemajú žiadny vlastný zdroj napájania. Ak pracujete s novšími Macbookmi, respektíve už aj novšími notebookmi s iba USB-C vstupom, máte problém a 40-eurové repráky sa vám predražia o redukciu. Samozrejme, ešte treba systém pripojit' pomocou 3,5 mm audio konektora.

Druhou a asi ešte závažnejšou vecou je prílišná krátkost' káblov. Najmä toho, ktorý spája oba reproduktory. Zabudnite na nejaké rozl'ahlejšie umiestnenie reproduktorov, musí vám stačit' dĺžka približne meter. Pri mojom rozmiestnení pracovného stola to nestačilo ani náhodou. Ak navyše používate dokovaciu stanicu a nemáte ju umiestnenú pod monitorom, ale bokom ako ja, opät' budete musiet' čarovat' s káblami.

Majstri zvuku

Kým som všetko pozapájal a hlavne rozmiestnil, mal som už na jazyku pár štipl'avých odsekov textu. Lenže stačilo reproduktory zapnút' a prešlo ma to. Hrajú totiž naozaj dobre. Dajú vám síce výkon iba 2 W, ale subwoofer pridá ešte d'alšie 4 W a zrazu sa pristihnete, že vás podanie zvuku príjemne prekvapuje. Pre tých, ktorí by z nich chceli vytlačit' úplné maximum, odporúčam prepnút' na zadnej strane reproduktora režim na High Gain. To zvýši výkon až na 8 W a zintenzívni basy. Treba však rátat' s miernym znížením kvality zvuku. Aby ste režim mohli vôbec prepnút', budete potrebovat' A 5V 2A USB adaptér, ktorý však v balení nenájdete.

Som človek, ktorý si potrpí na basy, a to, čo dokázali zreprodukovat' Pebble Plus, ma prinútilo ich porovnávat' aj s kúskami, ktoré sú cenovú o triedu či dve vyššie. Skutočne, subwoofer tejto zostave prospel

a na zvuku sa jeho prítomnost' výrazne prejavuje. Ked' som po určitom čase skúšal zasa iba samotné reproduktory bez subwoofera, už sa to nedalo počúvat'.

Späť na zem vás vráti reprodukcia „výšok" a „nížok". Mal som síce pocit, že dost' záleží od konkrétnej pesničky (99 % hudby počúvam cez Spotify), ale vo vysokých polohách to žiadna sláva nebola, skôr išlo o trápenie, respektíve vel'ké trápenie, aby som bol úplne presný. Mariku Gombitovú a Jožа Ráža si na tom radšej nedávajte.

Na druhej strane ma potešilo podanie hovoreného slova a audikonihy bola radost' počúvat'. Skúšal som Zaklínačský komplet Poslední Přání, aby som počul čo najviac hlasov a nezaznamenal som problémy pri mužských ani ženských postavách. Všetkým bolo dobre rozumiet' a repliky boli čisté bez akéhokol'vek zastretia hlasu.

Audioknihu Zaklínača som vymenil aj za toho herného, aby som otestoval zvuky aj počas hrania, a musím povedat', že by som to už asi viackrát neskúšal. Hlavne pri akčných scénach a mohutnejších skladbách, ktoré sú spojené s viacerými zvukovými efektami, Pebble strácajú dych. Ale hry ani zd'aleka nemajú byt' ich parketou. Ak by ste ich chceli kvôli nim, poobzerajte sa inde. Tieto reproduktory sú určené na hudbu.

Verdikt

Ak patríte medzi nenáročných poslucháčov kvalitnej hudby, s Creative Pebble Plus chybu nespravíte. Oproti pôvodným Creative Pebble je to skok dopredu a ak ste nad nimi aspoň chvíl'u rozmýšl'ali, určite si kúpte verziu Plus. Subwoofer dáva pôvodnej dvojici reproduktorov št'avu a ak ich nebudete príliš trápit' vysokými a nízkymi tónmi, odmenia sa vám kvalitným podaním zvuku, ktoré do kancelárie, ale aj domov bude bohato stačit'.

Branislav Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	39,99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pomer kvalita/cena	- Množstvo káblov
+ Subwoofer	- Dĺžka káblov
+ 45-stupňové skosenie prednej steny	- Spracovanie vysokých a nízkych tónov

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 242

VÝBORNÝ MIKROFÓN S MNOŽSTVOM VYUŽITÍ

Každý zvykne občas s niekým volať cez počítač a hráči nie sú výnimkou. U používateľov notebookov je mikrofón integrovaný, no ak ste majiteľom stolného počítača, môžete mať problém s mikrofónom. Možno ho máte integrovaný v slúchadlách, vlastníte externý alebo žiaden nemáte. Stolové mikrofóny sú známe vďaka tomu, že sú najkvalitnejšie, no aj kvôli ich cene, ktorá býva často omnoho vyššia, ako by sme očakávali. V dnešnej recenzii si povieme niečo o skvelom kandidátovi na váš nový mikrofón, GXT 242 od spoločnosti Trust.

Balenie

Balenie, v ktorom prišiel Trust GXT 242 je pekné dizajnové. Obsahuje rozsiahlejší popis produktu, ktorý je taktiež na škatuli znázornený. V balení sa mi naskytol pohľad na štyri samostatné časti mikrofónu, teda, filter, držiak, stojan a samotné telo mikrofónu. Ďalej tam, ako typicky, boli nejaké papiere, používateľská príručka a nálepka Trust GXT.

Spracovanie a dizajn

Konštrukcia mikrofónu a jeho príslušenstva je, prevažne, z nejakého ľahkého kovu. Mikrofón drží pevne, je zapojený do počítača v USB slote a na mikrofóne je nasaditeľný pop filter. Dizajnovo sa mi produkt veľmi páči, nepôsobí lacno. Po stránke spracovania a dizajnu je tento mikrofón podľa mňa skvelý.

Používanie

Nastavenie a pripojenie mikrofónu k počítaču je naozaj hračka, ktorú zvládne aj najväčší laik. V podstate len pripojíte mikrofón k počítaču a nastavíte ho ako predvolený. Hneď po zapojení ma, samozrejme, zaujímala kvalita zvuku. Tú musím opísať ako veľmi dobrú. Po vypočutí nahrávky môjho hlasu som zistil, že najlepšie zachytáva hlavne stredy a pochváliť musím aj čistotu zvuku. Výrobca tvrdí, že mikrofón je určený na streamovanie, podcasty, hlasové nahrávky a nahrávanie hudobných nástrojov. Ja musím toto všetko potvrdiť. Stojan mi ale prišiel trocha nestabilný a náchylný na prevrátenie. Ocenil by som, keby bol väčší, pretože, v porovnaní s veľkosťou mikrofónu, je tento stojan až príliš malý.

Záverečné hodnotenie

Tomuto mikrofónu podľa mňa takmer nič nechýba. Za cenovku, ktorá sa pohybuje približne na 57 eurách, dostanete špičkový mikrofón či už na komunikáciu počas hry, alebo na komunikáciu s ľuďmi mimo sveta hier. Trust ma trochu sklamal s malým tripodom v porovnaní s veľkosťou mikrofónu, čo má za následok menšiu stabilitu. Ak však nad touto nevýhodou privriem oči a sústredím sa na kvalitu zvuku, musím ho odporúčať.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	57€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita zvuku	- veľkosť stojanu
+ dizajn	

HODNOTENIE: ★★★★★

Súťaž

1. cena
Logitech G402 Hyperyon Fury

2. cena
Logitech C922 Pro HD Stream Webcam

Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

logitech

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 161 Disan Wireless Gaming Mouse

MYŠKA, KTORÁ NÁS PRÍJEMNE PREKVAPILA

Spoločnosť Trust sa v poslednom čase so svojimi produktami z radu GXT intenzívne snaží presadiť medzi zavedenými výrobcami herných PC doplnkov, čomu nasvedčuje aj to, že pri viacerých produktoch marketingovo angažuje profesionálnych PC hráčov alebo populárnych streamerov. Na Gamesite sme už testovali viacero produktov z ich hernej divízie a hoci sa s najlepšími stále nemôžu rovnať, v pomere ceny a kvality sa vždy jednalo o solídne produkty. Tentokrát som na testovanie dostal bezdrôtovú myš GXT 161 Disan, už tradične určenú pre zákazníkov, ktorí za počítačové doplnky nechcú utrácať veľa peňazí, ale zároveň chcú kvalitnú a štýlovú hernú myš.

Balenie

Myška na test dorazila v šedo-červenej krabici s dizajnom GXT, ktorý Trust používa pre svoje herne orientované produkty. Musím povedať, že ma milo prekvapila kvalita samotného balenia. To je vypracované z celkom tuhého papiera a obal, v ktorom je myš uložená, taktiež patrí k tým kvalitnejším. Áno, je to len detail a na krabici nezáleží, ale je vidieť, že aj na tom si dali v Trust záležať. V balení sa potom okrem myšky, USB prijímača a nabíjacieho kábla nachádza iba jednoduchý manuál a samolepka s logom GXT. Ďalej sa už teda žiadne prekvapenie nekoná.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn myšky je ergonomicky navrhnutý výhradne pre pravákov, keďže na ľavej strane sa nachádza opora pre palec. Celé telo myši je vyhotovené z matného čierneho plastu, zaujímavý prvok teda tvorí iba LED podsvietenie. To prechádza stredom myši a rozdeľuje tak hornú stranu myši na 2 časti. Lícovanie jednotlivých dielov je na dobrej úrovni, miestami sa však ozve vŕzganie či pukanie plastov. Celkovo sa ale nejedná o nič hrozné. Čo sa týka držania myši, som veľmi spokojný. Myš sadne do stredne veľkej ruky tak akurát, „claw" úchopom sa drží pohodlne a nikde nič netlačí, ani nezavadzia. Na myši sa nachádza štandardných 6 tlačidiel, okrem hlavných sú tu teda ešte navigačné tlačidlá vpred/vzad a tlačidlo na zmenu DPI. To je možné nastaviť na celkovo 5 úrovní, a to 500, 1000, 1500, 2000 a 3000 DPI. Na spodnej strane je potom ešte prepínač, ktorým sa dá myš úplne vypnúť. Je trochu škoda, že výrobca na spodnej strane nespravil miesto pre skrytie nano USB prijímača. Pri prípadnom prenášaní ho tak budete nosiť samostatne.

Pri použitých komponentoch, žiaľ, nemám veľmi o čom písať. Výrobca neudáva

informácie o použitých mikrospínačoch, iba typ senzora, ktorým je model Avago A3050. Počas testovania som bol ale s chodom aj zvukom tlačidiel spokojný a koniec koncov, ako som sa presvedčil pri testovaní Genesis Zircon 330, ani značkové spínače nemusia byt' zárukou perfektného chodu tlačidiel.

Pripojenie myši k PC je realizované pomocou štandardného nano USB prijímača a na dobíjanie vstavanej batérie poslúži pribalený micro USB kábel. Batéria má kapacitu 450 mAh, čo by podl'a výrobcu malo vystačit' až na 30 hodín používania. Či sa však jedná o hodnotu so zapnutým LED podsvietením, to už výrobca neuvádza. Myš som počas testu nabíjal iba raz a nie je to žiadny problém, stačí ju pripojit' do USB portu a môže sa d'alej používat'. Treba však povedat', že nano USB prijímač musí zostat' pripojený a bez neho myš nefunguje. Pri súčasnom používaní zaberie nabíjanie asi 2 hodiny a o stave nabitia informuje dodávaný software.

Software a používanie

Začnime teda samotným softvérom. Ten je potrebné stiahnut' zo stránok výrobcu a na disku zaberie len 16 MB. Je to teda skôr menšia utilita, v ktorej ale nájdete všetko, na čo si spomeniete. Okrem základných nastavení DPI a vlastností ukazovatel'a umožňuje aj zmenu odozvy – „polling rate", a to až na 1000 Hz. Ďalej je tu možnost' uložit' 5 profilov, premapovanie jednotlivých tlačidiel, nespočetné možnosti nastavenia farieb a módov podsvietenia, nahrávanie makier a takzvaný „Trophy" program.

Ten sleduje všetky akcie s myšou, teda počet kliknutí jednotlivými tlačidlami, počet rolovaní a celkový čas pripojenia. Na základe vašich štatistík vám potom priradí „rank" , čiže takto si myš môžete postupne „levelovat'". Na čo je to dobré, naozaj netuším, ale zrejme vás to má motivovat' myš čo najviac používat'. K softvéru by som ešte dodal, že pracuje rýchlo, je intuitívny a nemal som s ním žiadny problém.

K samotnému fungovaniu myši taktiež nemám žiadne výhrady. Myš som testoval na látkovej podložke a hoci som miestami pocit'oval drobné nepresnosti, na pomery lacných bezdrôtových myší fungovala výborne a nebol problém si s ňou zahrat' ani FPS hry. Senzor si taktiež celkom slušne poradí s prudkými pohybmi myšou a po mojich predchádzajúcich skúsenostiach s lacnými „gaming" myškami som bol vcelku milo prekvapený. Samozrejme, ak hl'adáte myš na trénovanie headshotov v CS:GO, toto asi nebude vol'ba pre vás, ale nenáročnému hráčovi poslúži GXT 161 Disan dobre.

Naše hodnotenie

Trust GXT 161 Disan je solídna bezdrôtová myš, ktorej na kráse uberajú len drobnosti, ako sú napríklad menšie pazvuky či nerozumne vyriešený USB prijímač. Tie ale dokáže vynahradit' dobrými hernými výkonmi, čo v tejto cenovej kategórii u bezdrôtových myší nie je úplne bežné.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ ergonomický tvar (pre pravákov)	- nano USB prijímač sa nedá prichytit' na telo myšky
+ dobrá výdrž na jedno nabitie	- miestami vŕzganie plastov
+ slušné herné výkony	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

ASUS ROG Phone

VÝKONNÝ HERNÝ UNIKÁT ZA VYSOKÚ CENU

Na jeseň minulého roku uviedol ASUS na trh svoj herný telefón s názvom ROG Phone, ktorý cieli na fanúšikov mobilného hrania a svojej hernej divízie Republic of Gamers. ASUS sa tak zaradil k Xiaomi a Razeru, spoločnostiam, ktoré už svoje herné mobily nejaký čas ponúkali, a to hned' vo vel'kom štýle. ROG Phone ponúka ultimátnu výbavu v podobe pretaktovaného procesora Qualcomm Snapdragon 845, 8GB RAM, 90hz AMOLED panela a rôznych softvérových vychytávok, ktoré majú vylepšit' váš zážitok z mobilného hrania. ASUS taktiež k ROG Phone uviedol na trh celý rad príslušenstva, ktoré dáva telefónu obrovské možnosti a robí ho naozaj jedinečným. Či je to však dost' na to, aby si ROG Phone obhájil svoju cenu tesne pod hranicou 800 eur, to sa vám pokúsim priblížit' v tejto recenzii. Ked'že nám telefón dorazil na test po pol roku od jeho uvedenia na trh, v pomere cena/výkon to nebude mat' l'ahké.

Balenie

Tu sa deje vel'ká paráda. Balenie ROG Phone je asi najlepšie, aké som u mobilov videl. Telefón sa predáva v efektnej šest'uholníkovej škatuli, ktorá sa otvára do strán. Okrem samotného telefónu a manuálov, ktoré aj tak nikto nečíta, sa v balení nachádza aj rýchlonabíjačka, dátový kábel s konektorom USB-C na oboch koncoch, štupl'ové slúchadlá, chladiaci adaptér a náhradné záslepky do dvojitého USB-C konektora na boku telefónu. K posledným dvom menovaným sa v recenzii ešte dostanem, vyzdvihol by som ale pribalené slúchadlá. Tie rozhodne patria k tým lepším, ktoré môžete dostat' v balení s mobilom. Majú solídnu basovú zložku a maximálna hlasitost' je taktiež nadpriemerná. Na stave balenia u nášho testovaného kusu sa, bohužial', podpísal fakt, že už prešiel niekol'kými redakciami, takže som pôvodný stav už nevedel nafotit'. Rozbal'ovat' nový ROG Phone ale musí byt' príjemný zážitok.

Dizajn, konštrukcia, hardware

Dizajn ROG Phone dáva už na prvý pohl'ad najavo, že tento telefón je zameraný na hry. Ostro rezané dizajnové prvky a netradičný tvar zadného fotoaparátu alebo čítačky ladia s dizajnovým štýlom ROG série. Konštrukcia telefónu je kvalitná, celý telefón je vyhotovený z kovu a skla a celkový dojem kvality dopĺňa aj vyššia hmotnost' zariadenia, ktorá je 200 gramov. Bohužial', telefón sa v rukách vel'mi šmýka a dostupnost' ochranných krytov je vel'mi

zlá. Pri hl'adaní na internete sa mi podarilo nájst' iba jedno originálne puzdro za približne 25 eur. To však perfektne ladí s dizajnom telefónu, takže koniec koncov, iné by som si k ROG Phone aj tak nekúpil. Po stranách telefónu sa nachádzajú nabíjací USB-C konektor, 3,5mm audio jack, zásuvka na dve nanoSIM karty a na l'avom boku je umiestnený dvojitý USB-C konektor, ktorý slúži na pripojenie špeciálneho príslušenstva dodávaného pre ROG Phone. Dual SIM funkcionalita funguje ako dual standby, čo znamená, že pri telefonovaní z jednej SIM karty je druhá deaktivovaná. Pri vkladaní nanoSIM karty ma zaujalo gumové tesnenie, aké sa používa pri vodeodolných telefónoch.

V technických údajoch som potom našiel stupeň odolnosti voči vode IPX4. To znamená, že telefón by mal zniest' postriekanie vodou a tak by mu bežný dážd' nemal robit' problém. Trochu je však škoda, že odolnost' nie je vyššia, IP67 by sa určite hodilo viac. Vrátim sa ešte k čítačke odtlačkov prstov.

Jej umiestnenie nie je najšt'astnejšie a taktiež nepatrí k tým najrýchlejším, ale je spol'ahlivá a celkovo svoju úlohu plní dobre. Na prednej strane sa nachádza 6" 90hz AMOLED displej s pomerom strán 18:9 spolu s dvojicou stereo reproduktorov. Tie patria k tomu najlepšiemu, čo som v mobilnom segmente videl a minimálne sa vyrovnajú vlajkovým lodiam iných výrobcov. Displej chráni odolné sklo Gorilla Glass 6, takže by mal dobre odolávat' škrabancom od bežného používania. Na zadnej strane tvoria zaujímavé prvky predovšetkým podsvietené logo ROG a odhalený medený chladič CPU. Chladenie je pri tomto telefóne kapitolou samo o sebe. ASUS použil v ROG Phone mohutný medeno-uhlíkový chladič a do balenia navyše pridal aktívne chladenie.

Chladiaci adaptér s ventilátorom sa pripája do USB-C portu na boku zariadenia a obsahuje aj podsvietené logo ROG, konektor pre nabíjačku a 3,5mm audio jack. Funguje vel'mi ticho a jeho rýchlost' je možné ovládat' bud' automaticky, alebo manuálne pomocou aplikácie Centrum hier. Hoci som to spočiatku považoval za zbytočnost', musím povedat', že pri dlhšom hraní to naozaj príde vhod. Telefón sa takto vôbec nezahrieva, nepotia sa vám ruky a nehrozí ani žiadne obmedzovanie výkonu procesora.

Z pohl'adu hardvérovej výbavy je na tom telefón mimoriadne dobre. Hoci použitý procesor Snapdragon 845 s Adreno 630 už nie je najnovším a ani najvýkonnejším čipsetom, stále patrí k tomu najlepšiemu, čo môžete v mobile mat'. Tu je navyše pretaktovaný na 2,96 Ghz a sekunduje mu 8GB operačnej pamäte RAM.

Táto kombinácia má dostatok výkonu na čokol'vek, na čo si zmyslíte, čo dokazuje aj celkové skóre v benchmarku Antutu, ktoré presiahlo 290-tisíc bodov. Prostredie telefónu funguje vel'mi rýchlo, nedôjde k žiadnym zásekom a na nič sa nečaká. Navyše je tu aj 90hz AMOLED panel, ktorý pomáha k plynulejšiemu scrollovaniu a chodu hier. K displeju by som ale nejaké výhrady mal. Vd'aka technológii AMOLED má síce

vynikajúcu čiernu, ale farebné podanie, pozorovacie uhly či celkové prevedenie displeja sa nemôžu celkom rovnat' s inými vlajkovými lod'ami v tejto triede.

Aj rámiky okolo displeja by som si vedel predstavit' menšie, ale koniec koncov, je to telefón určený na hry a pri nich môžu hrubšie rámiky prísť vhod. Taktiež je potrebné spomenút', že telefón nepodporuje microSD karty, preto si treba rozmysliet' výber vel'kosti vnútorného úložiska. Mnou testovaný variant disponoval 128GB, v ponuke je však ešte 512GB verzia. Osobne však 128GB považujem za dostatočnú kapacitu a podpora kariet by mi nechýbala.

ASUS pridal do ROG Phone aj zaujímavý prvok v podobe tlakových snímačov po stranách zariadenia. Stlačením telefónu na boku tak môžete vyvolat' predvolenú akciu alebo spustit' prednastavenú aplikáciu. Nastavit' je možné silu stlačenia či rozličné akcie pre krátke alebo dlhé stlačenie. Na pravej strane telefónu sa ešte nachádzajú tzv. AirTriggers, čo sú akési virtuálne tlačidlá aktivované tlakom.

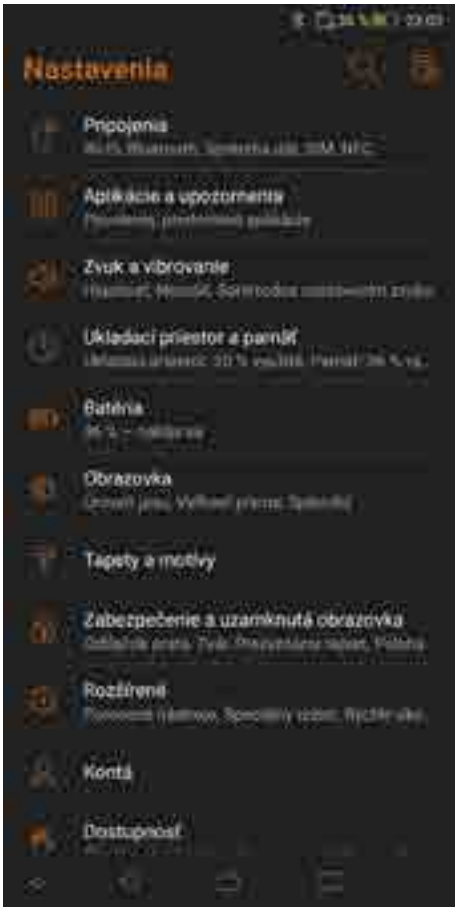
V hrách im môžete priradit' funkcie podl'a výberu. Napríklad l'avé tak môže slúžit' na strel'bu a pravé na mierenie. Musím povedat', že je to naozaj užitočná vec, až som si občas vravel, či to pri hraní online nie

je tak trochu podvádzanie voči ostatným hráčom, ktorí hrajú na bežných telefónoch.

Batéria telefónu má kapacitu 4000 mAh a pomocou 30W dodávaného ju nabijete približne za hodinu a pol. Čo sa týka výdrže na jedno nabitie, tá je vel'mi dobrá, vzhl'adom na určenie telefónu je však t'ažké objektívne ju zhodnotit'. Hranie hier spolu s 90hz displejom si svoju daň v podobe častejšieho nabíjania jednoducho vyžiada. Ak by ste ale ROG Phone mali ako bežný telefón, jeden a pol až dva dni používania by nemali byt' problémom. Telefón taktiež nepodporuje bezdrôtové nabíjanie, čo niekomu môže chýbat'. Podpora NFC, Bluetooth 5.0 a 5ghz WiFi 802.11 ac je ale samozrejmost'ou.

Softvér a fotoaparát

ASUS nasadil v ROG Phone starší operačný systém Android 8.1 Oreo spolu s nadstavbou ZEN UI. Tá je vylepšená o ROG motív, ale na výber je aj štandardný vzhl'ad ZEN UI. Update na Android 9



Pie je očakávaný niekedy v tret'om štvrt'roku 2019, takže používatelia si ešte musia počkat'. Samotná nadstavba ponúka nespočetné možnosti prispôsobenia a nenapadá mi asi nič, čo by tu nebolo možné nastavit'.

Spomenul by som však zopár zaujímavých funkcií, ktoré sú špecifické pre ROG Phone. Prvou z nich je herný režim X-mode, ktorý po zapnutí zmení vzhl'ad prostredia do červenej farby, na zadnej strane aktivuje logo ROG a automaticky pretaktuje procesor na maximálny výkon.

Ďalej je tu Herný džin, ktorý ponúka rôzne užitočné funkcie pri hraní hier, ako sú makrá, obmedzenie notifikácií pri spustenej hre alebo uzamknutie jasu obrazovky. Taktiež sa tu nachádza už spomínaná aplikácia Centrum hier. Tá informuje o aktuálnom stave hardvéru, umožňuje nastavenie profilov, rýchlosti chladenia a taktiež nastavenie podsvieteného loga pomocou Aura systému od ASUS. Podsvietenie si tak môžete synchronizovat' aj s inými ROG produktami.

Pod'me k fotoaparátom. ASUS vzadu nasadil dvojicu senzorov, z ktorých hlavný SONY IMX363 disponuje 12MP, clonovým číslom f/1.7 a 4-osou optickou stabilizáciou. Druhý snímač má potom 8MP a disponuje 120° širokouhlým objektívom s ohniskovou vzdialenost'ou 12mm. ASUS teda podl'a všetkého použil fotoaparáty zo ZenFone 5z. Vpredu nájdeme 8MP snímač s clonovým číslom f/2.0 a uhlom záberu 84°.

Papierovo je na tom teda ROG Phone vel'mi dobre, avšak realita je trochu rozpačitá. Niežeby boli fotoaparáty zlé – hlavný snímač podáva celkom dobré výsledky

– širokouhlým fotkám ale chýba ostrost' a za horších svetelných podmienok je už kvalita snímok skôr podpriemerná. Ked'že som telefón mal na testovanie pomerne krátko, nestihol som do recenzie spracovat' galériu fotiek, na internete však nájdete množstvo fotografií, na ktorých môžete výsledky sami posúdit'.

Z môjho pohl'adu je teda ROG Phone skôr na úrovni strednej triedy a určite nemôže konkurovat' vlajkovým lodiam v jeho cenovej kategórii. Je to ale telefón s primárne herným zameraním a špičkový fotoaparát tak nemusí byt' hlavnou prioritou jeho zákazníkov. Aplikácia fotoaparátu je ale podarená, ponúka vel'a možností nastavenia a aj profesionálny režim, takže tu je všetko v poriadku.

Hodnotenie a záver

ASUS ROG Phone je špecifický telefón a tak sa naň snažím pozerat' aj pri celkovom hodnotení. Musím povedat', že porovnanie s inými telefónmi v jeho cenovej kategórii by pre neho zrejme nedopadlo príliš dobre. Absencia niektorých prvkov výbavy, ako sú napríklad bezdrôtové nabíjanie, podpora microSD kariet či priemerná kvalita displeja a fotoaparátu sa v tomto cenovom segmente tolerujú len t'ažko. Svojich zákazníkov si ale môže nájst' medzi hernými nadšencami či fanúšikmi značky a ak napríklad vlastníte herný notebook od spoločnosti ASUS, ROG Phone bude pekným doplnkom. Taktiež musím spomenút' vlastný ekosystém príslušenstva, ktoré nájdete na tomto odkaze https://www.asus.com/sk/Phone/ROG-Phone/Tech-Specs/. S ním si môžete vyrobit' hernú konzolu a hrat' mobilné hry na TV alebo na cestách pomocou dokovacieho gamepadu. Výhodou ROG Phone teda môže byt' aj to, že to celkom určite nie je masová záležitost', ktorú nájdete v ponukách paušálov od operátorov a iného jeho majitel'a len tak nestretnete.

Za jediný reálny problém ROG Phone však považujem pomerne vysokú cenu. Predsa len, takmer 800 eur je dost' a napriek všetkým vymoženostiam, ktoré ponúka, by som si cenu vedel predstavit' o pár stoviek nižšiu. Najmä ak si prípadný majitel' chce dokúpit' d'alšie príslušenstvo, aby mohol využit' plný potenciál telefónu. Ak ale pre vás cena nie je dôležitá a chcete unikátny a neopozeraný telefón od vašej obl'úbenej značky, ROG Phone vás bude bavit'.

Miroslav Marušin

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	760€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoký výkon a rýchle prostredie	- vysoká cena
+ rýchly 90hz AMOLED panel	- priemerné fotoaparáty
+ aktívne chladenie	- slabšia odolnost' voči vode

HODNOTENIE: ★★★★☆

TRUST GXT 252+ EMITA Plus streaming microphone

KOMPLEXNÉ RIEŠENIE PRE TÝCH, KTORÍ CHCÚ SVOJ HLAS ZAZNAMENAŤ VO VÝBORNEJ KVALITE, ZA PRIAZNIVÚ CENU

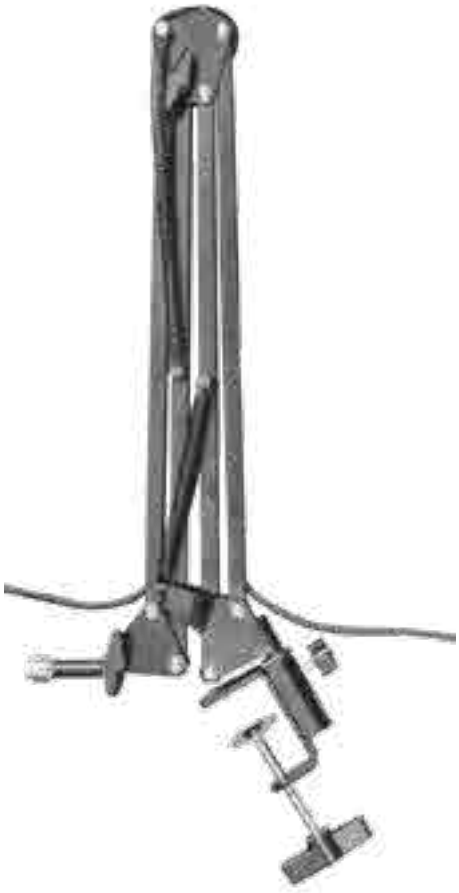
Spoločnost' TRUST, existujúca od roku 1983, je medzi rekreačnými i profesionálnymi hráčmi počítačových hier už vel'mi známy pojem. Tento výrobca sa špecializuje na cenovo dostupnejšie produkty, ktoré sú však konkurencieschopné aj profesionálnym, drahším značkám. V dnešnej dobe streamov, let's playov a podcastov je nevyhnutné mat' dobrý aparát na čo najkvalitnejšie zaznamenanie zvuku. TRUST sa rozhodli túto výzvu zobrat' vážne a predstavili set mikrofónu a príslušenstva TRUST GXT 252+ EMITA Plus, aby mal zákazník všetko potrebné v jednom balíčku.

Obal a jeho obsah

Tento set prichádza zabalený v tenkej ozdobnej škatuli, ktorá používatel'om predstavuje základné parametre produktu a zoznam vecí nachádzajúcich sa v balení. Ozdobná škatul'a skrýva hrubšiu, jasne červenú, s hashtagom #buildingchampions, ktorá prekvapuje bohatým obsahom, chráneným, penou vystlaným vnútrom - mikrofón TRUST GXT 252, pavúková kolíska na mikrofón, nastavovatel'ný ramenový stolný držiak so zabudovaným 2,9 metrovým USB káblom, základňa a pop-filter pre stolný držiak, malá trojnožka, 1,8 metrový USB kábel pre použitie s trojnožkou, penový pop-filter pre nasadenie priamo na mikrofón, produktová dokumentácia vrátane návodu na použitie a malá nálepka s logom GXT.

Prvé dojmy a spracovanie

Továrenské spracovanie produktov v tomto sete je na vel'mi dobrej úrovni. Telo mikrofónu je síce o niekol'ko gramov l'ahšie ako profesionálne štúdiové kondenzátorové mikrofóny, avšak vypracovanie a pocit z mikrofónu je robustný. Mikrofón nedisponuje hardvérovým ovládaním, čo môže niektorým používatel'om chýbat'. Bohužial', penový pop-filter na mikrofón je vyrobený z lacnej, tvrdšej peny, avšak svoju úlohu plní vynikajúco, navyše tento detail zaznamenajú hlavne osoby pohybujúce sa v kruhu profesionálnych štúdiových mikrofónov, ktoré sú zvyknuté na jemné mäkké penové filtre. Používatel' má dve možnosti konfigurácie - malú trojnožku a vel'ký ramenový stolný držiak. Stolný držiak, ktorý sa upevňuje na stôl, je pevný a vel'mi vel'kým estetickým aj praktickým plusom je to, že obsahuje vstavaný, nevyberatel'ný USB kábel. Na spodnej strane je zakončený kovovou nožičkou, ktorá sa vsúva do kovovej základne pripevnenej na stole; na vrchu nájdeme závit na uchytenie pavúkovej kolísky mikrofónu. TRUST s touto kolískou zvolil



naozaj najlepšie možné riešenie uchytenia, pretože vd'aka nemu sú eliminované nepríjemné zvuky kovového dunenia z vibrácii alebo prípadného buchnutia do stola, či do stojanu. Používatel' má možnost' si na telo stolného držiaku namontovat' plne nastavitel'ný okrúhly pop-filter s logom GXT, pričom takáto konfigurácia je obzvlášt' vhodná pre nahrávanie spevu a vokálov.

Zákazníci, ktorí si kúpia tento set, ho budú používat' prevažne v konfigurácii s ramenovým stolným držiakom, avšak je skvelé mat' aj možnost' použit' malú trojnožku. Mikrofón na spodnej strane disponuje závitom, ktorý je určený na upevnenie mikrofónu do trojnožky. Jediná škoda je, že trojnožka nemá polohovatel'né nožičky, tie musia byt' počas používania plne roztiahnuté, aby mikrofón stabilne udržali, na čo je potrebných zhruba 33 cm2 vol'nej plochy na stole. Používatel'om, ktorí chcú mikrofón používat' hlavne v konfigurácii „mikrofón položený na stole", odporúčame, aby si pred kúpou tejto zostavy pozreli aj TRUST GXT 252 Emita (bez označenia PLUS), nakol'ko obsahuje takmer rovnaký mikrofón, avšak stojan pribalený v sete GXT 252 je vhodnejší pre konfiguráciu „mikrofón na stole' a určite poteší aj prenosný hliníkový kufrík. Kvalita príslušenstva od TRUST je na výbornej úrovni, nemá však zmysel porovnávat' ho s profesionálnym štúdiovým vybavením, pretože jeden kus takéhoto vybavenia má prevažne ovel'a vyššiu obstarávaciu cenu ako celý set TRUST GTX 252+ Emita Plus dokopy.

Používanie

Kondenzátorový mikrofón TRUST GXT 252+ je vhodný na nahrávanie hovoreného slova, streamov, podcastov, dabingu, spevu, vokálov a akustických nástrojov. Pre svoju kardioidnú charakteristiku je mikrofón najcitlivejší na prednej strane, vstupný zvuk teda treba smerovat' spredu, zadná časť mikrofónu zaznamenáva zvuky niekol'konásobne tichšie ako predná.

Počas používania pri hraní multiplayerových hier mikrofón exceloval, spoluhráči si vel'mi pochval'ovali kvalitu zvuku, ktorá bola počut' už v prvých sekundách strávených na Discorde a v hrách, zároveň je citel'ne lepšia ako zvuk z mikrofónov herných headsetov. Mikrofón však naozaj milo prekvapil aj pri nahrávaní akustických nástrojov, môžeme konštatovat', že podal lepší výkon ako niektoré lacné štúdiové mikrofóny špecializované na takéto nahrávanie. Výhrady nemáme ani k používaniu príslušenstva dodávanému k mikrofónu, stojan sa dá za chvíl'ku nastavit' do požadovanej polohy, ktorú perfektne drží, samovol'ne sa neuvol'ňuje, pop-filter svoju úlohu plní skvelo...

Zhrnutie

TRUST GXT 252+ Emita Plus v nás zanechal príjemné pocity spokojnosti a musíme konštatovat', že mikrofón je vo svojej cenovej relácii naozaj vynikajúcim produktom, kvalita zvuku je vzhl'adom na cenu na vysokej úrovni. Obrovským plusom je tiež dodávané príslušenstvo v balení, ktoré používatel'ovi odstraňuje problém akejkol'vek chýbajúcej súčasti nahrávacieho aparátu.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	120€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná kvalita zvuku	- Chýba hardvérové tlačidlo na stlmenie mikrofónu
+ Balenie obsahuje všetko potrebné	

HODNOTENIE: ★★★★★

MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X 6G

OBSTOJNÝ VÝKON ZA FÉROVÚ CENU V PEKNOM OBALE

Karty z radu RTX sú tu už nejaký ten čas, no hráči stále prahnú po výkone bez zbytočných vychytávok a bez nutnosti priplácať si za bonusovú funkcionalitu, ktorá je stále využitel'ná len v pár tituloch. Nvidia sa, našťastie, rozhodla ponúknuť hráčom aj nad'alej možnosť kúpiť si nové karty z overeného radu GTX a ako sme už mali možnosť v redakcii vyskúšať na pár kúskoch, v niektorých smeroch sa im to darí viac ako v iných. Grafické karty radu GTX 1660 Ti sú momentálne asi tou najlepšou možnosťou pre hráčov túžiacich po najnovšej architektúre, nižšej spotrebe elektriny a stále obstojných herných výsledkoch a tentokrát sme mali šancu pozrieť sa na model od spoločnosti MSI.

Kúsok s plným menom MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X 6G predstavuje to najlepšie, čo na poslednej architektúre MSI ponúka pod značkou GTX. Samozrejme, GTX 1660 Ti sa výkonom nevyrovná trom najvyšším kartám predchádzajúcej generácie, no na to má Nvidia ako odpoveď RTX karty a navyše má GTX 1660 Ti nejaké to eso ukryté v rukáve.

Prečo nie sú všetky nové karty RTX

Rovnako ako do mojej prvej recenzie na GTX 1660 Ti, dovolím si do článku umiestniť tento odsek, ktorý hádam vysvetlí, prečo karty GTX a RTX existujú súbežne. Polemika na túto tému by sama o sebe zabrala aj rozsiahlejší článok a na internetoch takýchto textov už určite dosť existuje, avšak základným kameňom úrazu pri ray tracing technológii je jej stále nízka rozšírenosť a podpora len v

pár herných tituloch. Samozrejme, pri naozaj výkonných grafických kartách sa časom určite uživia aj samostatné jadrá, ktoré sú určené iba na kalkulácie svetla a jeho lúčov, no 99,9% hier stále spolieha na renderovanie obrazu takzvanou rasterizáciou.

Preto si svoje miesto na trhu stále nájdu aj „zastarané" GTX grafické karty. Pretože ciel'om NVIDIA je, rovnako ako aj všetkých ostatných spoločnosti ponúkajúcich produkty, zarábať peniaze.

Kvôli tomu si nemôže ani taká úspešná spoločnost' dovolit' nevšímať trh s lacnejšími grafickými kartami, v ktorom sú v poslednom čase obl'úbené hlavne karty značky AMD.

GTX 1660 Ti sa svojím výkonom aj nacenením snaží usadiť ako most medzi nízkorozpočtovými kúskami s nižším výkonom a RTX kartami asi tak, ako boli v predošlej generácii karty GTX 1070 a 1070 Ti.

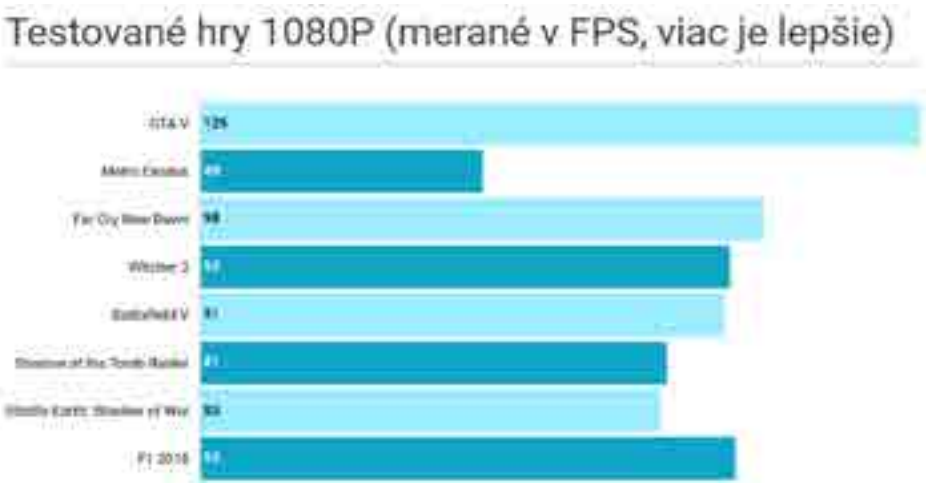
Obal a jeho obsah

Krabica, v ktorej k nám GTX 1660 Ti Gaming X 6G dorazila, je ladená do čiernej farby s efektným vyobrazením karty na prednej strane, rovnako aj so všetkými nutnými logami podporovaných technológií a najdôležitejších parametrov. Na zadnej strane je ešte pár bližších informácií o možnostiach chladenia a technickejšie rozpísané vlastnosti. Po otvorení je v škatuli zložka s pár bonusovými čačkami, na aké sme si u MSI už dávno zvykli, ktoré predstavujú dva podpivníky, CD s ovládačmi, brožúrka s manuálom a taktiež komiksová knižka, v ktorej maskot spoločnosti s menom Lucky the Dragon vysvetl'uje pár obrázkami, ako grafickú kartu správne nainštalujete do počítača. Pod týmto príslušenstvom sa nachádza tenká vrstva mäkkej peny a pod ňou už bezpečne uložená grafika, rovnako v nárazníkoch z mäkkej peny a v antistatickom plastovom vrecku.

Prvé dojmy a spracovanie

Rovnako ako iné spoločnosti, aj Gigabyte svoje karty z radu GTX 1660 Ti ponúka v rozdielnych prevedeniach. Tie sú odlíšené ako riešením chladenia, taktom či bonusovými funkciami, tak logicky aj cenovkou. GAMING X 6G je tá najvyššia ponúkaná možnost' s tým najlepším základným a boost taktom spomedzi ostatných MSI modelov a takisto ponúka aj vel'mi pekne riešené RGB LED podsvietenie, ktoré na prémiovejších kúskoch jednoducho nemôže chýbať. O chladenie sa stará dvojica ventilátorov s dizajnom, ktorý v MSI nazývajú Twin Frozr 7 a na ktorý môžu hráči naraziť aj pri iných modeloch. Karta taktiež ponúka vrchný kryt plošného spoja v striebornej farbe

s malým, no o to vkusnejším logom MSI draka v čiernej farbe, a taktiež pár výrezmi, ktoré karte dodávajú ešte modernejší vzhl'ad. Jediná maličkost', ktorá by mi mierne prekážala, je kryt bočného RGB LED podsvietenia, na ktorom je nápis MSI a Twin Frozr 7, no ktorý je v bielej farbe v spojení so zlatým drakom a tým pádom ku karte so spodnou čast'ou v čiernej farbe a strieborným vrchom úplne nepasuje. Tento „nedostatok", našt'astie, zmizne v momente, ked' je zapnuté podsvietenie a tiež nemusí trápit' hráčov, ktorí nemajú skrinky s priehl'adnými bočnicami.



Komponenty

Oproti predošlej generácii GTX kariet prichádza GTX 1660 Ti s grafickým jadrom postaveným na architektúre Turing a nie Pascal. To znamená 12nm FinFet architektúru oproti predchádzajúcej 16nm, pričom ponúka rovnaké, ak nie lepšie výkony pri nižšej spotrebe energie. Dopredu sa na týchto kartách tiež posunula pamät', ktorá už nie je GDDR5, ale išla o číslo vyššie na GDDR6. To opät' znamená lepšie výsledky vd'aka vyššej priepustnosti dát (z 9Gbps pri GDDR5 v kartách ako GTX 1060/1070 či 11Gbps pri GDDR5X v GTX 1080 Ti sú GDDR6 pamäte schopné až 16Gbps, hoci na tejto karte sú pamäte limitované len na 12Gbps) a taktiež nižšej energetickej náročnosti (1.35V vs. 1.5V pri GDDR5). Grafické jadro s označením TU116 ponúka 1536 Shading Units, 96 TMUs, 48 ROPs a maximálne TDP 120W v spojení s 6GB GDDR6. V porovnaní so svojim „priamym" konkurentom, kartou GTX 1070, tieto čísla nevyzerajú až tak úžasne, ked'že jadro GP104 ponúkalo až 2560 Shading Units, 160 TMUs a 64 ROPs pri maximálnom TDP 180 W a 8GB GDDR5, no čísla na papieri, samozrejme, nie sú všetko. Práve vd'aka novšej architektúre jadra a novšiemu druhu pamätí je výkon GTX 1660 Ti v reálnom svete o pár percent vyšší, pričom poskytuje ešte aj nižšiu spotrebu elektriny. MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X 6G navyše nie je úplne obyčajná karta, ale ponúka priamo z krabice boost takt až 1875 MHz a vcelku jednoduché možnosti d'alšieho pretaktovania.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Myslím, že so mnou bude takmer každý súhlasit', ked' poviem, že MSI má po stránke softvéru vel'mi dobré renomé. Ako vd'aka programu MSI Afterburner, ktorý využívajú nielen majitelia MSI kariet, ale aj množstvo majitel'ov grafík od iných spoločností, tak aj vd'aka aplikácii MysticLight starajúcej sa o ovládanie podsvietenia na všetkých kompatibilných zariadeniach. Po novom som si na počítač nainštaloval aj program MSI Dragon Center, ked'že sa už podpora a jednoduché st'ahovanie najnovších verzií MysticLight prest'ahovala doň, no nemám sa v praxi na čo st'ažovat'. Ak by aj všetky ostatné spoločnosti k svojim produktom ponúkali tak jednoduchý, stabilný a prehl'adný softvér, svet by bol ovel'a krajším miestom.

Testovanie, metodológia a absencia výsledkov s Ray Tracingom

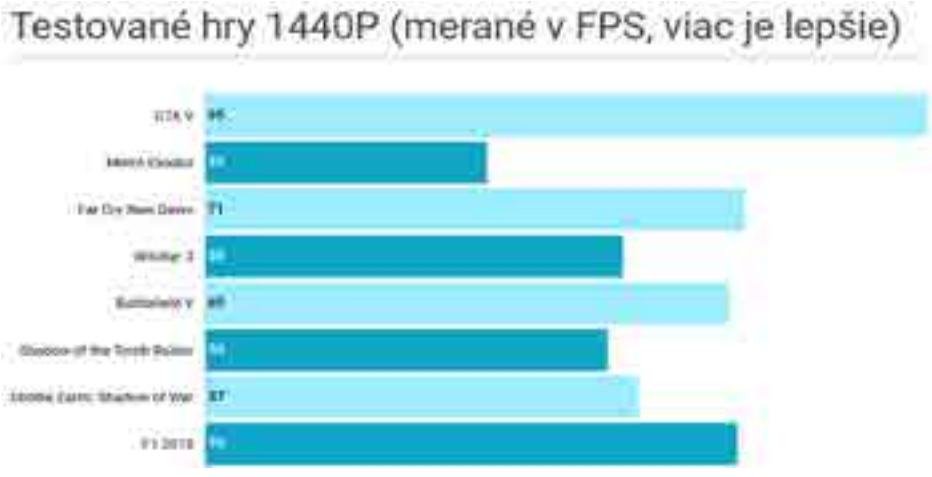
Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske GIGABYTE AORUS Z270X Gaming 7 spolu s procesorom Intel Core i7-6700K (4.6 GHz pri 1.39V) a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM so zapnutým XMP profilom pre plné využitie 3200 MHz taktov. Chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Hry boli testované ako v základných nastaveniach s automatickým boost taktom, tak po pretaktovaní. Všetky hry boli testované v rozlíšeniach 1080P/1440P a záznamy o FPS boli zachytávané programom FRAPS.

Zhrnutie

Aj bez pretaktovania poteší MSI GeForce GTX 1660 Ti Gaming X 6G obstojnými výsledkami, ktoré sa však neprekvapivo držia v takmer každom titule presne medzi výkonom grafických kariet GTX 1070 a GTX 1070 Ti. Po pretaktovaní však 1660 Ti Gaming X 6G zvláda o pár FPS poraziť aj GTX 1070 Ti, kartu, ktorá je stále o približne 100 eur drahšia a aj na elektrinu náročnejšia. Aj preto, nezabúdajúc na moderný dizajn, efektné podsvietenie a skvelý softvér, môžeme MSI GeForce GTX 1660 Ti X 6G odporúčat' všetkým hráčom hl'adajúcim novú grafickú kartu dostupnú za alebo tesne pod 300 eur.

Pre viac výsledkov v hrách a porovnanie s inými grafickými kartami navštívte našu recenziu na stránke Gamesite.sk.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úctyhodné takty priamo z výroby	- Bočná krytka v bielej farbe
+ Obstojné možnosti taktovania	
+ Postačujúce chladenie	

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
HARDWARE

Evolveo StrongPhone Z3

TVRDÝ SPOLOČNÍK DO DAŽĎA AJ DO BLATA

Najväčšia obrazovka, najnovší operačný systém, najvyšší výkon, najzaujímavejší dizajn a najúžasnejšie fotoaparáty vôbec – nech ich je aspoň 5. To sú podl'a všetkého kritériá dnešných vel'kých hráčov túžiacich predávat' zariadenia konkurujúce svojím výkonom slabším počítačom v minimálnej hodnote 1000 eur, ktoré zvládnu takmer všetku prácu, akú by bežný používatel' mohol potrebovat'. Evolveo StrongPhone Z3, ktorý sa k nám do redakcie dostavil na recenziu, takýmto zariadením v žiadnom prípade nie je. Z hl'adiska akéhokol'vek aspektu. Avšak to z neho nerobí zlú vol'bu. Napísal som recenziu? Mal som skôr na mysli crash test, počas ktorého si prešiel StrongPhone svojou verziou mobilného pekla.

Smartfóny sú fajn. Vlastne nie sú iba fajn, ale v praxi takmer neodlučitel'nou súčast'ou našich životov. Máme možnost' byt' s niekým v neustálom kontakte, skontrolovat' si maily počas cestovania a nemusiet' pri tom so sebou t'ahat' t'ažký fot'ák pre každú príležitost'. Zabudnút' nemôžem taktiež ani na hráčsky aspekt. Sú to jednoducho veci, s ktorými by sa dokázal na dlhšiu dobu rozlúčit' len málokto, a predsa majú svoje miesto či už na trhu, či vo vreckách používatel'ov aj „hlúpe" telefóny, ktoré nefungujú na princípe operačného systému Android alebo iOS. „Hlúpe" telefóny, ktoré nedisponujú vel'kou obrazovkou či úžasným fotoaparátom a navyše na nich nespustíte iné aplikácie než tie, ktoré sú tam nainštalované priamo výrobcom.

Prečo kupovat' odolný a navyše aj hlúpy telefón?

Majitel'ov odolných telefónov je vo všeobecnosti možné rozdelit' do troch skupín. Prvá skupina využíva odolné telefóny na dennej báze a potrebuje ich z niekol'kých dôvodov. Či už je to práca v prašných alebo extrémnych podmienkach, zál'uby, pri ktorých je vyššia šanca, že mobil spadne do vody alebo blata, alebo jednoducho snaha predíst' poškodeniu svojich zariadení. Táto skupina však stále častejšie siaha nielen po „hlúpych" odolných telefónoch, ale čoraz viac kupuje aj kúsky s operačným systémom Android, ktorých výkon dávno nie je taký nízky, aby bol porovnatel'ným s ich odolnost'ou. Súčast'ou druhej skupiny, do ktorej by som zaradil aj seba, sú l'udia, ktorí používajú na dennej báze výkonný smartfón s tradičným dizajnom a pravdepodobne aj odolnost'ou voči ošpliechaniu vodou. Z času na čas im vyhovuje vlastnit' aj lacnejší a odolnejší mobil, ktorý si so sebou môžu namiesto smartfónu vziat' na turistiku, splav alebo

festival. Všade tam, kde je dôležitá vysoká odolnost', dlhá výdrž batérie a program, je lepšou vol'bou ako smart svet casual hier či firemnej mailovej komunikácie. Táto skupina má teda možnost' rozhodnút' sa pre jednu z dvoch alternatív. Nakoniec sa ešte sformovala skupina, ktorá nemá potrebu vlastnit' smartfón, no pri výbere „hlúpeho" telefónu im nerobí problém priplatit' si za odolnost' pár eur navyše Podl'a tejto logiky sa Evolveo StrongPhone Z3 svojimi parametrami a schopnost'ami hodí najmä pre členov radiacich sa do druhej a tretej skupiny.

Obal a jeho obsah

StrongPhone Z3 je dodávaný v štandardne kompaktnej krabičke bielej farby s vyobrazením samotného zariadenia na vrchnej strane. Po otvorení nás víta pohl'ad na telefón zabalený do plastového vrecka, po bokoch chráneného mäkkou penou. Pri avizovanej odolnosti telefónu ale počítam, že penové nárazníky boli použité skôr na ochranu krabičky pred samotným telefónom, a nie naopak. Pod telefónom sa nachádza priehradka ukrývajúca batériu, jednoduchý headset s 3,5 mm jack konektorom, nabíjačku s odpojitel'ným micro USB káblom a zbierku brožúrok s manuálmi a zárukou. Nakoniec je v balení aj kovový kl'úč, vd'aka ktorému je možné jednoducho demontovat' zadný kryt, pod ktorý sa dá nainštalovat' batéria spolu s dvoma SIM kartami (jedna plná SIM a jedna Micro SIM) a jednou microSD kartou.

Prvé dojmy a spracovanie

Pri prvom vyňatí z obalu sa mi zdal telefón podozrivo l'ahký, no tento pocit okamžite odišiel hned' po zistení, že v ňom nie je nainštalovaná batéria s kapacitou 2800 mAh, ukrytá v priehradke pod telefónom. Po odtočení dvoch skrutiek na zadnej strane a odklopení zadného krytu sa nám naskytuje pohl'ad na dve pozície na SIM karty a tiež miesto na microSD kartu, čo poteší všetkých, ktorým by nestačil interný úložný priestor s vel'kost'ou 64 MB. Po osadení staršej MicroSD karty, SIM karty a batérie a následnom pevnom prichytení krytu má už telefón tú správnu váhu a sadne akurát do ruky. Použité materiály, teda plast a d'alší pogumovaný plast nie sú pri odolných telefónoch žiadnou novinkou a nie je im v praxi čo vyčítat', no prémiový pocit pri nich nečakajte. Z3 sa môže vd'aka stavbe a použitým materiálom pochválit' certifikáciou IP68, čo znamená, že by mal prežit' aj silnejšie pády, prašné prostredie alebo minimálne 30-minútové ponorenie do vody až do hĺbky 1 meter.

Parametre a schopnosti

Vo svojom pogumovanom a vystuženom tele s váhou 172 gramov ponúka StrongPhone Z3 LCD displej s uhlopriečkou 2,4 palcov, tlačidlové ovládanie, na ktoré sú zvyknuté staršie ročníky, micro USB port krytý gumenou chráničkou na spodku telefónu a vo vrchnej časti 3,5 mm jack (rovnako chráneným gumou). Nechýba ani jedna silná LED dióda, použitel'ná ako baterka. Ani na internete, ani v priložených brožúrkach som sa nedokázal dopátrat' k informáciám o použitom procesore či pamäti v telefóne, no ked'že nejde o smartfón, nie sú tieto informácie vel'mi dôležité. Čo však zaujímavé a pre niekoho aj dôležité bude, je podpora pásiem GSM 850/900/1800/1900 MHz (to znamená 2 G a 3 G), WiFi 2.4 GHz, Bluetooth (neviem presnú verziu, ale odhadujem, že maximálne 4.0) a tiež fakt, že telefón podporuje microSD karty formátu

microSDHC, čo predstavuje kapacitu až do 32 GB. Karty umožňujú ukladanie si pesničiek či videí, ktoré je následne možné prehrávat' priamo v telefóne. Ponúkajú aj možnost' telefónom fotit' zábery alebo točit' videá za pomoci zadného 2.0 Mpx fotoaparátu. Čo telefón nepodporuje, je napríklad GPS, NFC, nedisponuje čítačkou odtlačkov prstov ani prednou kamerou.

Toto všetko sú však veci, ktoré menej technicky zdatným l'ud'om vôbec chýbat' nebudú. Jediná vec, ktorá ma zarazila, je schopnost' telefónu pripojit' sa k WiFi alebo t'ahat' dáta cez SIM kartu. Teda, tieto vlastnosti by ma neprekvapili v takej miere, keby na telefóne neabsentovala akákol'vek možnost' browsovat' po internete či prijímat' maily. Jednoduché vysvetlenie však je, že StrongPhone Z3 dokáže vytvorit' hotspot, na ktorý sa môžu pripojit' iné zariadenia, a teda aj využívat' dáta z WiFi alebo od operátora. Pri takomto používaní je nutné počítat' s ovel'a kratšou výdržou batérie, ktorá pri bežnom režime zvládne aj týždeň bez nabíjania, ale akonáhle dochádza k využívaniu dát a vytváraniu hotspotu, klesla výdrž na niečo vyše jedného dňa. Na to si treba dat' pozor či už počas výletu na hory, alebo kdekol'vek mimo civilizácie.

Mobilné peklo alias crash testovanie

Evolveo StrongPhone Z3 nám svoju silu prezentuje priamo prostredníctvom názvu, a preto je jasné, že som počas testovania nemohol ostat' len pri bežnom používaní. Ó, nie. Špeciálne pre tento telefón som si pripravil malé peklíčko pozostávajúce z viacerých testov – od „nechcených" pádov na tvrdé povrchy cez útok ostrých predmetov či kúpel' vo vode až po naozaj extrémne podmienky ako sú sauna či pobyt v mrazničke. Pády aj kúpel' Z3-ka prežila bez väčšej ujmy až na pár odrenín a viditel'ných zárezov. Najviac som sa obával vyšších teplôt, no aj tie Z3 zvládla a po vychladnutí ostala nad'alej funkčná. A na záver – pobyt v mrazničke mobilu neublížil, hoci na ňom vidiet', že takéto zaobchádzanie by z dlhodobého hl'adiska vôbec neustál.

Zhrnutie

Idete na festival alebo často beháte po horách a nechcete so sebou nosit' svoj ultra výkonný/moderný/drahý smartfón, ktorý sa vybije už po dni a pol? Alebo nemáte potrebu vlastnit' smartfón a vyššia odolnost' pri priaznivej cene znie ako skvelá kombinácia? V tom prípade je Evolveo StrongPhone Z3 dobrou vol'bou. Tento telefón neponúka nič prepychovejšie ako možnost' urobit' si fotku s kvalitou z roku 2010 či si prehrat' hudbu cez 3,5 mm jack, no práve to je súčast'ou jeho silnejších stránok. Slovíčko Strong má predsa už aj v samotnom názve.

Pre videá z testovania navštívte našu recenziu na stránke Gamesite.sk.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Evolveo	70€

PLUSY A MÍNUSY:	
+ Naozaj odolný telefón	- Drahší ako kúsky z Číny
+ IP68 certifikácia	- Žiaden zabudovaný prehliadač internetu
+ Podpora 2 SIM + microSD	

HODNOTENIE: ★★★★☆

msi

intel CORE i7 8th Gen

PS42

SLIM · ELEGANT · PRESTIGE

10 hrs

- AŽ INTEL® CORE I7™ 8. GENERÁCIE
- WINDOWS 10 HOME
- GEFORCE® MX 150 / GTX 1050

K ZAKÚPENIU U

alza.sk

MALL.SK

nay www.nay.sk

RECENZIA
HARDWARE

GIGABYTE GeForce GTX 1650 OC 4G a GAMING OC 4G

ODPOVEĎ NA PROSBY, KTORÉ NIKTO NEVYSLOVIL

Nvidia. GeForce. GTX. Po novom aj RTX. Pojmy, ktoré sú známe a obľúbené pre veľkú časť obyvateľstva po celom svete. Spoločnosti Nvidia sa dá vyčítať veľa vecí, no pokroky na poli zobrazovania hier by sa bez snahy šikovných ľudí práve z tejto firmy možno nikdy neudiali. Alebo nie tak skoro. Grafické karty GTX 1080 Ti či RTX 2080 Ti redefinovali, čo znamená masívny výkon (a takisto aj masívnu cenovku), no na druhej strane karty ako GTX 1050 Ti a po novom aj GTX 1660 Ti poskytujú možnosť užívať si krásy hier aj menej majetným hráčom. Niekde sa však asi stala chyba a svetlo sveta uzreli karty modelového radu GTX 1650. To, čo vyzeralo ako nový kráľ nízkych rozpočtov, sa hneď po prvých testoch ukázalo v pravom svetle. Podľa pravidla dôveruj, no preveruj, sme si tiež chceli vyskúšať nové GTX 1650 na vlastnej koži a vďaka dvom kúskom od spoločnosti Gigabyte sa nám to aj podarilo.

Do redakcie nám dorazili dve podobné, no mierne odlišné karty – GIGABYTE GeForce GTX 1650 OC 4G a GIGABYTE GeForce GTX 1650 GAMING OC 4G. Rozdiel medzi nimi nebol priepastný a sú od tej istej spoločnosti. Preto som sa rozhodol spojiť dve recenzie do jednej.

Predslov k samotným kartám a ich grafickému jadru

Tento odstavec prekvapivo píšem ako úplne posledný, po dopísaní textu recenzie. Po otestovaní oboch kariet a po dôkladnom premyslení si ich výhod a najmä nevýhod a po niekoľkých diskusiách s ovľa nadanejšími ľuďmi, ktorí sa problematike grafických kariet a počítačového hardvéru venujú ovľa dlhšie ako ja. Zdá sa mi slušné vopred napísať, možno až varovať čitateľov, že všetka kritika, ktorá v tomto texte zaznie, je z 99 % upriamená na spoločnosť Nvidia a nie na Gigabyte.

Osobne verím, že keby mali v Gigabyte (alebo v akejkoľvek inej firme ako MSI, Asus a spol.) možnosť výberu, tak by sa karty GTX 1650 asi ani nedostali do obchodov, respektíve nie za ceny, za aké sú momentálne dostupné.

Písané aj nepísané dohody medzi Nvidiou a spoločnosťami, ktoré ponúkajú grafické karty s ich čipmi, však určite zohrali svoju úlohu, a preto prišiel do obchodov produkt, ktorý si nikto v tejto podobe nepýtal. Teraz ale už prejdime k samotnej recenzii.

Obal a jeho obsah

Obe karty dorazili v krabiciach zdobených dizajnom tradičným pre spojenie Gigabyte a Nvidia. Čierny obal s oranžovými prvkami, na prednej strane robotické oko a zelená grafika avizujúca obsah – grafická karta GeForce GTX 1650. Obsah menšej z krabíc tvorí lacnejší a menej výkonný zo súrodencov s názvom OC 4G, zatial' čo pri väčšom balení pribudlo slovíčko Gaming. GAMING OC 4G taktiež príjemne poteší logom RGB Fusion 2.0, čo znamená len jednu vec, a tou je aspoň jedna plôška s RGB podsvietením, ktoré sa bude dat' ovládat' cez softvér RGB Fusion. Vnútro balení odráža mierne rozdiely medzi triedou týchto kariet. Zatial' čo OC 4G je chránená len kartónom tvoriacim akúsi kolísku, GAMING OC 4G si bezpečne

hovie v mäkkej pene. Príslušenstvo však majú obe karty rovnaké. CD-čko s drivermi + manuál. Nič viac, nič menej.

Prvé dojmy a spracovanie

O tom, že ide o menej výkonné karty, ktoré nebudú vydávat' privel'a tepla, hovorí na prvý pohl'ad viditel'ný tepelný výmenník, ktorý nemá tradičný formát, na aký môžu byt' hráči zvyknutí, čiže rad tenučkých rebier z medi, železa či hliníka. Pri týchto kartách je chladič z hliníka a má hrubšie rebrovanie, ktoré by malo pre ich potreby postačit'. Menšia z kariet, OC 4G, ponúka rozmery 191x112x36 milimetrov, vd'aka čomu by sa mala zmestit' do menších skriniek, aj do HTPC riešení na streamovanie filmov či videa v pohodlí obývačky. GAMING OC 4G s dĺžkou 265 mm, šírkou 118 mm a výškou 40 mm mierne narástla, a preto sa hodí skôr do bežných ATX/mid-tower skriniek. Obe karty majú šedý povrch so striebornými detailmi, no drahší z modelov má aj backplate a taktiež na boku podsvietené logo GIGABYTE. Najväčší rozdiel medzi oboma kúskami je však v napájaní. OC 4G si bude musiet' vystačit' len s napájaním cez PCIe port, čo znamená maximálne 75 wattov, no na GAMING OC 4G sa nachádza aj 6-PIN konektor na externé napájanie, vd'aka čomu bude karta určite lepšia po stránke taktovania a vyšších výkonov.

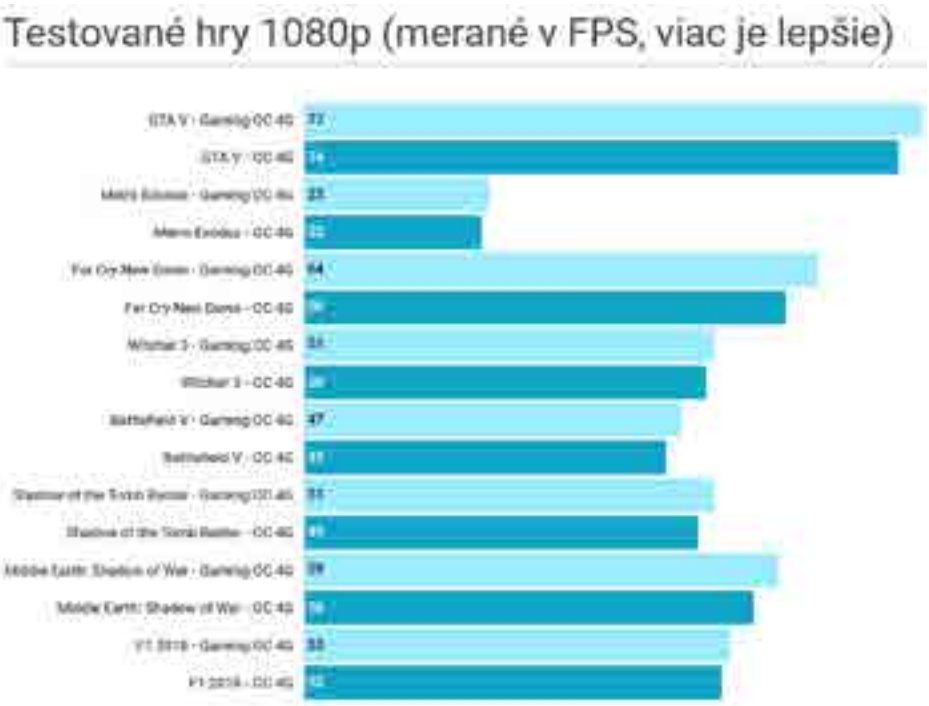
Softvér a podsvietenie

Gigabyte k produktom na svojich stránkach stále ponúka zaujímavý softvér a nevyhli sa tomu ani tieto karty. RGB Fusion bude síce použitel'ný len pri modeli GAMING OC 4G, no taktovanie a d'alšie nastavenia za pomoci programu Aorus Engine sa hodia ku obom. Podsvietením GAMING OC 4G neohúri, no možnost' nastavit' si podsvietenie loga v obl'úbenej farbe alebo ho úplne vypnút' podl'a potreby, je vždy vítaná. Aorus Engine je už v stave, v ktorom, minimálne u mňa, pomaly konkuruje programu MSI Afterburner a zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj naozaj skúsený používatel' potrebovat' pre prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej karte sú prehl'adne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Jedným klikom je dostupné monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov, od taktov cez teploty až po rýchlosti ventilátorov. Netreba sa však bát', taktovanie za

pomoci overenej utility MSI Afterburner je stále možné a rovnako jednoduché.

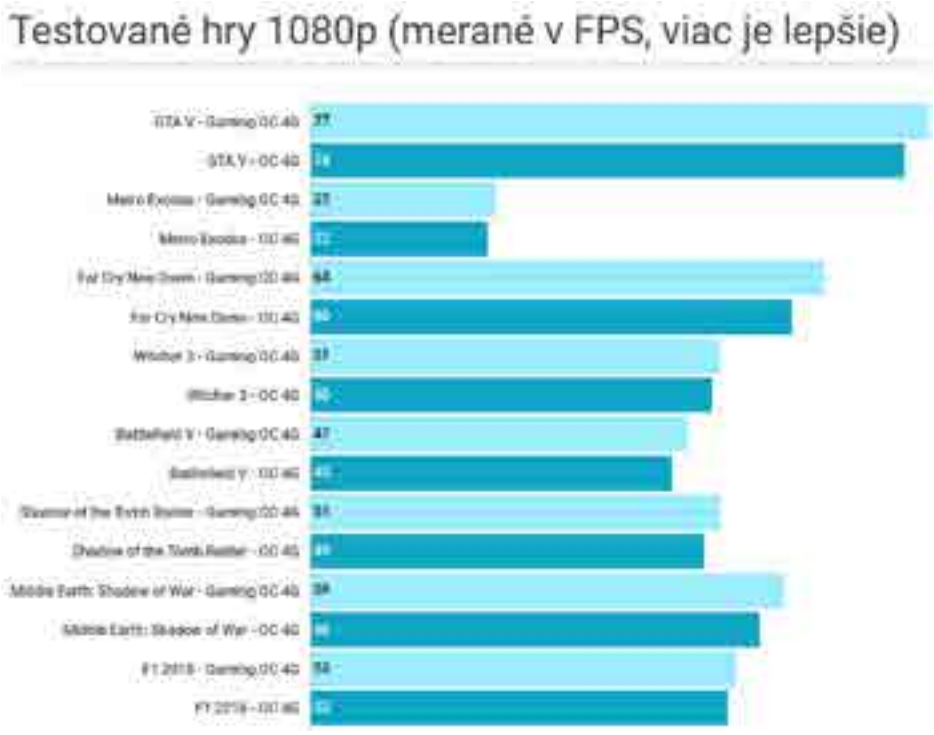
Testovanie, metodológia a absencia výsledkov s Ray Tracingom

Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske GIGABYTE AORUS Z270X Gaming 7 spolu s procesorom Intel Core i7-6700K (OC na 4.6 GHz pri 1.39 V) a 16 GB DDR4 3200 MHz RAM. Pri RAM bol zapnutý XMP profil pre plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšeniach 1080 P a záznamy o FPS boli zachytené programom FRAPS.



Osobné dojmy po otestovaní

Vd'aka výsledkom v hrách, príjemne nízkym teplotám a nízkemu odberu elektrickej energie by mohli grafické karty GTX 1650 pôsobit' ako zaujímavá vol'ba. No to len do momentu, ked' zistíte ich cenu v porovnaní s niekol'kými konkurenčnými kúskami. OC 4G začína niekde na sume 170 eur a za GAMING OC 4G si priplatíte d'alších 10 eur. Pokial' sa pozornejšie pozriete na grafy s výsledkami z hier, možno si všimnete, že obe karty boli konštantne porážané kúskami od AMD v podobe RX 580 a dokonca aj RX 570 4G. RX 570 je jednoduché kúpit' v slušnej verzii za menej ako 130 eur, niekedy dokonca takmer 120 eur. Otázka preto znie, prečo by ste platili o 50 až 60 eur viac za menší herný zážitok? Nižšia spotreba elektriny? Povedzme, že GTX 1650 OC 4G bude brat' plných 75 wattov 24 hodín denne po celý rok. Účet za takýto pokus by bol okolo 27 eur. RX 570 je tri roky stará architektúra, a tak, samozrejme, potrebuje trošku viac energie. Trošku viac znamená cca dvojnásobok, tak, povedzme, 150 Wattov. Účet za 24-hodinovú prevádzku po celý rok? 54 eur. To znamená, že na RX 570 by ste mohli dva roky sústavne hrat' a jej cena by bola stále nižšia ako cena GTX 1650. A to sa mi naozaj nezdá ako dobrý obchod. Hlavne, ked' je medzi týmito kartami 10 až 20 % rozdiel v herných FPS.



Zhrnutie

Neviete si predstavit' život bez grafickej karty od tímu v zelenom, no už vám nestačí staručká GTX 950, 1050 alebo 1050 Ti? Myslíte si, že by vám stačil výkon, aký ponúka GTX 1650? Chcete ušetrit' na účtoch za elektrinu? Nekupujte si ju.

Nie za aktuálne ceny. Neoplatí sa to, nech už na toto grafické jadro v Gigabyte primontovali akokol'vek dobrý chladič, podsvietenie či dizajn. Našetrite si o pár eur viac a kúpte GTX 1660 Ti. Ušetríte pár eur a potom prejdite na AMD RX 570.

Počkajte, kým budú GTX 1650 stát' 100 eur. Ale 170 až 200 eur za takéto výsledky je naozaj privysoká cena. V Gigabyte to s grafickými kartami vedia, no základ, ktorý im dodali z Nvidia, jednoducho nie je možné pochválit'.

Pre viac výsledkov v hrách a porovnanie s inými grafickými kartami navštívte našu recenziu na stránke Gamesite.sk.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalitné spracovanie	- Prehnaná cena
+ Moderný dizajn	- Nízky výkon
+ Tiché aj pod zát'ažou	
+ Skvelý softvér	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

SUPER MARIO MAKER 2™

PRVÝKRÁT V ŠTÝLE **SUPER MARIO 3D WORLD** STYLE!

Hrajte komunitou vytvorené úrovne, ich počet neustále rastie, a to až v 4 hráčoch!

Štandardná edícia

Zahŕňa ročné členstvo pre jednu osobu

28. 6. 2019

Tvor kedykoľvek...Hraj s kýmkoľvek

Popustite uzdu fantázie pri vytváraní Mario úrovní, o ktorých ste vždy snívali! Skladajte si svoje vlastné úrovne, zdieľajte je a hrajte tie vytvorené ostatnými.

www.nintendo.sk

CONQUEST ENTERTAINMENT

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 890 Mechanical Keyboard

MECHANICKÁ KLÁVESNICA S RGB PODSVIETENÍM OD TRUSTU ZA ZAUJÍMAVÚ CENU

Mechanické klávesnice sú dnes "in". Oproti membránovým ponúkajú viacero výhod najmä pre hráčov. Trust predstavil model GXT 890, ktorý je vybavený čínskymi switchmi Outemu, ktoré sú viac-menej kópiou známych Cherry MX Red. Pridajme k tomu RGB funkcie a zaujímavú cenu a máme takmer dokonalú hernú klávesnicu, ktorá stojí polovicu z toho, čo bežne ponúka konkurencia. Ako ale klávesnica obstála v praxi? Na to sme sa pozreli v našej recenzii.

Balenie

Balenie príliš nestojí za reč. Minimalistická škatul'a, manuál, nálepka Trust, a to je všetko.

Dizajn a ergonómia

Klávesnica je robustná a pevná, hmotnost' je taktiež pomerne vysoká a na stole drží vel'mi dobre. Bohužial', chýba integrovaná opierka a nepotešia ani ostré bočné hrany, ktoré kazia dojem.

V spodnej časti nájdeme pekne podsvietené logo Trust. Klávesy sú rozmiestnené dobre, majú vysoký zdvih a možno pod nimi vidiet' spínače. Majú síce antighosting úpravu, ale asi nejakú lacnejšiu.

Čo tiež dost' kazilo dojem, bola kovová ozvena pri stláčaní klávesov. Pri hlasitejšom audiu alebo slúchadlách to ale nie je až taký problém. Chýbajú aj multimediálne klávesy. Poteší však možnost' makier, čo ocenia najmä hráči multiplayerových titulov. Dizajn hodnotíme ako podarený, RGB prvky a ich konfigurovatel'nost' sú na výbornej úrovni, jediné mínus je slabší jas RGB posvietenia aj pri maximálnej intenzite.

Používatel'ské dojmy

Software od spoločnosti Trust väčšinou patrí k tým horším, no v tomto prípade nesklamal. Aplikácia ponúka dostatočné množstvo nastavení od odozvy, po správu makier a nastavenia efektov RGB, ktorých je neúrekom.

Čo sa týka písania väčšieho množstva textu, klávesnica nepatrí k najpohodlnejším. Je to však primárne herné zariadenie a v tejto oblasti funguje dobre. Bohužial', českú alebo slovenskú lokalizáciu v tomto prípade nečakajte.

Záverečné hodnotenie

Trust GXT 890 je možné kúpit' za cenu nižšiu ako 50 eur, čo je na mechanickú klávesnicu s plnohodnotným RGB podsvietením výborná cena. Klávesnica má viacero nedostatkov, ako nie úplne dokonalé spracovanie, chýba jej česká/slovenská lokalizácia, nemá žiadne multimediálne tlačidlá a príslušenstvo je nulové, ale s ohl'adom na cenu ide o výhodný produkt. Pokial' hl'adáte slušnú mechanickú klávesnicu s RGB podsvietením za dobré peniaze, bude to určite dobrá vol'ba.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	47€

PLUSY A MÍNUSY:

+ mechanické spínače Outemu (slušná kópia Cherry MX Red)	- horšie spracovanie
+ cena	- chýbajúca česká/slovenská lokalizácia
	- hlučnost'

HODNOTENIE: ★★★★☆

A PLAGUE TALE

INNOCENCE

OD 14. KVĚTNA 2019

*Píše se rok 1349. Francouzským královstvím zmítá mor. Amicii a jejího mladšího bratra Huga pronásleduje inkvizice. Během cesty vesnicemi zpustošenými strašlivou nemocí budou muset spojit síly s dalšími dětmi a pomocí ohně a světla se vypořádat se záplavami krys. Dokážete jim pomoci!"

ASOBO STUDIO FOCUS HOME INTERACTIVE PS4 XBOX ONE WWW.APLAGUETALE-GAME.COM

© 2019 Asobo Studio and Focus Home Interactive. A Plague Tale: Innocence is developed by Asobo Studio and published by Focus Home Interactive. A Plague Tale: Innocence and its logo are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. The game and technology are the property of Asobo Studio. All rights reserved.

CZ

18

RECENZIA
HARDWARE

Trust Magna GXT 393 7.1 Wireless Headset

MAJÚ PÁR MÚCH

Žiaden hráč si určite nevie predstaviť počítač bez slúchadiel alebo reproduktorov. Samozrejme, tieto zariadenia chceme mať čo najkvalitnejšie. Hráči preferujú slúchadlá, keďže pri hraní niekedy dokážu podľa zvuku lokalizovať nepriateľa. Na druhej strane tu máme reproduktory, ktorých hlavnou výhodou je to, že dokážu ozvučiť celé miestnosti. Samozrejme, slúchadlá nie sú určené iba hráčom. V tejto recenzii sa pozrieme na herné slúchadlá Trust Magna GXT 393.

Balenie

Balenie, v ktorom mi prišli, pôsobí úplne klasicky. V podstate ma ničím neprekvapilo, ani neurazilo. Trust pre nich zvolil typickú kombináciu čiernej a červenej farby s bielym textom. Samotné vnútro neobsahovalo okrem slúchadiel a k nim určeného USB-čka a nejakých káblov vôbec nič.

Spracovanie a dizajn

Pri výrobe slúchadiel Trust volil hlavne plast, niečo málo kovu a opracovanú kožu s jemnou látkou na ušniciach. To by som zhodnotil ako priemer. Čakal by som materiály, ktoré by na dotyk pôsobili aspoň trochu kvalitnejšie. Čo sa ale týka dizajnu headsetu, musím výrobcu pochváliť. Dobrá kombinácia farieb, podsvietenie a celkový dojem z pohľadu naň je u mňa skvelý.

Používanie

Aby som pravdu povedal, v tejto kategórii ma produkt sklamal asi najviac. Začnime ale najprv tým dobrým, čo si človek všimne. Chcel by som vyzdvihnúť najmä kvalitu zvuku, ktorá mi v hrách vyhovovala, pretože som mal možnosť lokalizovať nepriateľa. O to sa zaslúžil hlavne 7.1 kanálový zvuk. Basy boli nevýrazné, no vynikali stredy a výšky, ktoré boli veľmi čisté.

Najväčšou nevýhodou je asi to, že po nasadení na hlavu zospodu úplne nedoliehajú. Tým pádom sú voľné a na hlave mierne lietajú. Z toho sa odvíja aj to, že do okolia prepúšťajú veľa zvuku.

Na ľavom slúchadle sa nachádza kvalitný a dobre znejúci mikrofón, niekoľko tlačidiel (zapínanie, prepínanie medzi 7.1 a 2.1 kanálovým zvukom a ovládanie hlasitosti), micro USB port na nabíjanie a 3,5mm jack na pripojenie ďalších slúchadiel.

Záverečné hodnotenie

O slúchadlách Trust Magna GXT 393 sa mi nepísalo najľahšie, no zhodnotil by som ich ako priemerné. Dobrá kvalita zvuku a pekný dizajn za cenu nízkeho komfortu. Na hranie hier by som ich možno odporučil, no na počúvanie hudby by ste si za danú cenu, ktorá je na úrovni 85 eur, mohli vybrať lepšie.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Trust	85€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- komfort
+ zvuk	
+ podsvietenie	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

tip na **darček** pre

- **Manželku**
- **Mamu**
- **Otca**
- **Kamaráta**
- **Frajerku**

ďalšie výsledky (28)

UŽ NERIEŠ!
Daj voucher do kina

VOUCHER AKO DARČEK

VIAC INFO A VSTUPENKY NA **CINE-MAX.SK**

CINEMAX

RECENZIA
HARDWARE

Trust GXT 168 Haze

ROZUMNÝ KOMPROMIS

Myška prichádza v pomerne jednoduchom papierovom balení, avšak s množstvom technických informácií. Jednoduchý a základný je aj jeho obsah. Vnútri nájdete len myš, samolepku a základnú technickú dokumentáciu.

Dizajn, prevedenie

Trust GXT 168 Haze ponúka čistý herný dizajn a „výbavu' so všetkými svojimi typickými prvkami. Pohl'ad na myš dáva tušit', že je určená predovšetkým pravákom. V prvom rade vás zaujme „úložný priestor' pre palec, ktorý mu poskytuje vel'mi dobrú oporu. Tú o niečo vylepší zdrsnený povrch na boku myši pre lepšie uchopenie. Výraznejší dizajnový výstrelok nájdete v jej hornej časti v podobe ostrých zakončení l'avého a pravého hlavného tlačidla, v strede ktorých vychádza opletaný a 170 centimetrov dlhý kábel s feritovým jadierkom na zabránenie akejkol'vek interferencii.

GXT 168 Haze je ladená do čiernej farby, v spodnej časti chrbta je umiestnené logo výrobcu. Konštrukcia myšky je typu palm grip, pri ktorom myš držíte celou dlaňou. Do mojej stredne vel'kej ruky sadla ako uliata, trochu mám však výhrady voči chrbtu, resp. šírke, ktorá by podl'a môjho názoru zniesla o pár milimetrov naviac a umožnila by lepší bočný úchop z pravej strany ruky, teda od malíčka.

Rozmery myši sú 130×85×42mm a jej celková hmotnost' je 155g. Nájdete na nej celkovo sedem tlačidiel, z toho šest' programovatel'ných. Ich rozmiestnenie nebude asi žiadnym prekvapením, okrem dvoch hlavných tlačidiel plní funkciu tlačidla aj koliesko, pod ním sa nachádza d'alšia dvojica tlačidiel a zvyšné dve sú umiestnené na l'avom boku myši. Prístup k nim je bezproblémový, výnimku však tvoria dve tlačidlá pod kolieskom, pri ktorých si budete trošku musiet' precvičit' prstovú gymnastiku.

V spodnej časti je umiestnený optický snímač, ktorý obkolesuje celkovo šest' kovových klzných plôch.

Softvér

Trust ponúka pre svoju myš základný herný softvér ako vizuálne, tak aj funkciami. Nechýbajú však tie najpodstatnejšie nastavenia.

Prostredie je rozdelené do dvoch častí – na základné a pokročilé nastavenia. Obrazovka základných nastavení obsahuje grafické zobrazenie myši s očíslovanými tlačidlami pre jednoduchší prehl'ad. Nachádzajú sa tu štyri rôzne panely nastavení. Prvým z nich je priradenie funkcií pre jednotlivé tlačidlá, pričom pomocou tlačidiel Mode A a Mode B môžete vytvorit' dva presety a prepínat' medzi nimi. Ďalším panelom je nastavenie polling rate v krokoch 125/250/500/1000Hz. Tretí panel obsahuje nastavenie až štyroch rôznych predvolieb DPI, ku ktorým si môžete zvolit' vlastné farebné označenie. Poslednou možnost'ou je nastavenie podsvietenia, kde si zvolíte jeho mód, dĺžku a efekt. Svetelných efektov je naozaj poskromne, okrem trvalého

podsvietenia si môžete zvolit' len blikanie, efekt breathing a RGB cycle.

Pokročilé nastavenia ponúknu nastavenie rýchlosti myši, scrollovania, dvojkliku a nastavenie makier.

Technické okienko

Zadná strana krabičky obsahuje technické špecifikácie a vypovedá o tom, že Trust Haze je optická myš s hodnotou DPI až 4000, akceleráciou 20G či nastavitel'ným RGB podsvietením. To sa nachádza po celom obvode myši vrátane bočných tlačidiel, podsvietené je aj logo výrobcu, koliesko a tlačidlá pod ním.

Vnútri myšky sa nachádza optický snímač s označením A3050 od spoločnosti Avago, ktorý už možno nie je najnovší a nepatrí k špičke, no to, čo očakávate od lacnej hernej myšky, splní do bodky. Snímač podporuje hodnotu DPI v rozmedzí 250 – 4000, v nastaveniach po hodnotách 250, maximálnu rýchlost' na úrovni 60IPS (palcov za sekundu) a nastavenie polling rate v hodnotách 125/250/500/1000Hz.

Dojmy z používania

Prvé zoznámenie bolo všelijaké hlavne kvôli (ne)ergonómii – nemal som si totiž kde položit' malíček. Hoci to nebolo stopercentné, ruka si po pár minútach zvykla. Hráči s väčšími rukami ale s tým zrejme budú mat' väčší problém. S myškou sa hralo a pracovalo dobre, s nastaveniami sa viete vyhrat' a prispôsobit' si ich podl'a svojej potreby. Softvér je síce jednoduchý, no ak nemáte od myšky za 20 eur vel'ké očakávania, svoj základný účel splní. Trošku väčšie očakávania som mal od kovových klzných plôch, no nemôžem povedat', že by boli lepšie ako plastové, ktoré má väčšina myšiek.

Záverečné hodnotenie

Takmer bez výhrad. Ťažko niečo vyčítat' myške, ktorá ponúkne naozaj výborný pomer cena/výkon a je takmer zadarmo. Podarený dizajn, nastavitel'né RGB podsvietenie a herný softvér len podčiarkujú vel'mi dobré hodnotenie tejto hernej myši. Nie všetko je síce dokonalé, spomeniem napríklad vel'mi jednoduchý softvér a ešte jednoduchšie nastavenie podsvietenia či podl'a mňa nie práve najlepšie zvládnutú ergonómiu, no myslím, že za cenu približne 20 eur dostanete naozaj kvalitný produkt a nemôžem povedat', že by niektoré z týchto menších nedokonalostí boli závažné alebo že by mali vplyv na hodnotenie. Ak chcete hernú myš a nechcete zároveň za ňu vyhadzovat' vel'ké peniaze, Trust GXT 168 Haze môže byt' rozumným kompromisom.

Miroslav Konkol'

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Trust	19€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- nič
+ softvér	
+ podsvietenie	
+ pomer cena/výkon	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Cooler Master MH752

SKVELÉ SLÚCHADLÁ OD NETRADIČNÉHO VÝROBCU

Na prvý pohl'ad by sa mohlo zdat', že sa pozrieme na test nejakého zaujímavého chladiča na procesory, prípadne na nejaký AIO kit vodného chladenia. Áno, Cooler Master je spoločnost', ktorá je v počítačovom svete známa najmä produktami zabezpečujúcimi chladenie počítačových komponentov. Značka sa tentokrát pustila do trocha iného sveta, pozrieme sa na herné slúchadlá.

Balenie

Balenie pôsobí prémiovým dojmom. Krabica je pomerne vel'ká a t'ažká. Po jej otvorení nájdeme vo vytvarovanej penovej vložke samotné slúchadlá a mikrofón, ovládač a kabeláž. Kábel má dĺžku 1,5 metra. Samozrejmost'ou je používatel'ský manuál. Poteší aj pekné čierne semišové puzdro.

Dizajn a ergonómia

Dizajn slúchadiel ničím nevybočuje z priemeru, slúchadlá sú celé čierne a ani tvarovanie nijako zvlášt' nezaujme. Z kvality vyhotovenia sme mali najskôr obavy, ked'že Cooler Master ponúka väčšinou lacnejšie riešenia založené na kompromisoch, v tomto prípade boli ale obavy úplne zbytočné. Kvalita je jedným slovom špičková. Slúchadlá sú l'ahké, ale vel'mi pevné, vyhotovené z kvalitných materiálov. Náušníky sú z príjemného mäkkého materiálu, taktiež čelenka. Nastavitel'nost' polohy je maximálne dostatočná a vyhovujúca. Toto všetko má za následok špičkovú ergonómiu. Slúchadlá neprekážajú a nijako netlačia ani po pár hodinách používania. Povrchová úprava materiálov a lícovanie je takisto príkladné. Pozlátené koncovky konektorov sú, našt'astie, v tomto prípade štandardom. Všetky ovládacie prvky sa nachádzajú na ovládači.

Zvuk a používatel'ské dojmy

Zvuková stránka bola spočiatku pre nás sklamaním, po nainštalovaní softwaru od CM sa ale situácia dost' zlepšila. Po prepnutí do herného módu získa zvukový výstup úplne iný rozmer - zvýraznia sa basy a celkovo zvuk pôsobí vel'mi kvalitne. Tento mód odporúčame používat' aj pri pozeraní filmov.

Neodporúčame ale vel'mi používat' režim simulácie priestorového zvuku 7.1, ktorý sa prepína priamo na ovládači, nefunguje príliš dobre. Tento mód CM úplne nevyšiel. Celkovo hodnotíme zvukový prejav slúchadiel ako nadpriemerný, k špičke mu ale ešte niečo chýba. Mikrofón je štandardný, kvalitou patrí k lepšiemu priemeru.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá od netradičného výrobcu sa podarili. Skvelé spracovanie, ešte lepšia ergonómia, nadpriemerný zvuk. Na druhej strane je cenovka, ktorá začína na 90 eurách. Kúpa je to rozhodne zaujímavá, aj ked' budú mat' v tejto cenovej kategórii rozhodne zdatných konkurentov.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Cooler Master	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Špičkové spracovanie a použité materiály	- 7.1 priestorový zvuk nie je moc kvalitný
+ Skvelá ergonómia	- Jednoduchší software
+ Výborný mikrofón	

HODNOTENIE: ★★★★☆

ZAC EFRON
LILY COLLINS
JOHN MALKOVICH
JIM PARSONS
TED BUNDY
DIABOL S ĽUDSKOU TVÁROU
SKUTOČNÝ PRÍBEH NAJZNÁMEJŠIEHO MASOVÉHO VRAHA
BONTONFILM
PRORUM
V KINÁCH OD 6. 6. 2019
Pravda
topky.sk
EMEFKA
WebNoviny
EUFÓRIA
PLUS 7 DNÍ
Elaia

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Terminator: Dark Fate

Sci-fi žáner bol od svojho vzniku pomerne populárny, no existuje niekol'ko filmov, ktoré v tomto žánri napredovali. Jedným z nich je Terminator od Jamesa Camerona.

Zrejme najlepším zo série bol Terminator 2, na ktorý prichádza priame pokračovanie s podtitulom Dark Fate. Divákov trailer nadchol hlavne preto, že sa vráti pôvodná Sarah Connorova, ktorú stvárnila herečka Linda Hamilton.

Trailer ukazuje trojicu nových postav. Mackenzie Davis si zahrá rolu Grace, ktorá sa snaží ochránit' Dani (Natalia Reyes) a jej brata Miguela (Diego Boneta). Samozrejme, nesmú chýbat' noví terminátori, takže sa môžeme tešit' na nový model, ktorý sa dokáže rozdelit' na dve rozdielne entity a ktorého stvárni Gabriel Luna. Práve, ked' už všetko vyzerá stratene, neobjaví sa terminátor, ktorý príde na pomoc, ale samotná Sarah Connorova, ktorá sa po tol'kých rokoch vypracovala na celkom badass postavu a likviduje nového terminátora slušným arzenálom zbraní, pričom nechýba ani raketomet. Samozrejme, to terminátora len spomalí. Na jeho zničenie bude toho treba asi viac, ked'že pôjde asi o doposial' najsilnejšieho terminátora. Grace je ale tiež nový typ terminátora, ktorý sa považuje za človeka. Samozrejme, v traileri vidíme aj najikonickejšiu postavu univerza, a to Arnolda Schwarzeneggera.

Okrem známych postav uvidíme samozrejme vo filme aj tonu akcie. V traileri vidíme, ako postava Gabriela Lunu narazí s obrovským lietadlom vo vzduchu do iného lietadla v snahe zabit' Dani. Prvý trailer k tomuto filmu bol celkom nejasný a aby sme sa dozvedeli, o čo v skutočnosti pôjde, musíme si počkat' na d'alšie trailery. Film by mal uzriet' svetlo sveta 1. novembra 2019.

Novinky o novom Spawnovi

Todd McFarlane je úspešný komixový umelec, ktorý stoji za postavami, ako sú Venom a Spawn.

V roku 1997 Mark A.Z. Dippé režíroval slabo hodnotený snímok Spawn s Michaelom Jai Whiteom a teraz sa chystá reboot s hodnotením R (17+). McFarlane už posielal do sveta správy o novom Spawnovi, no najskôr hovoril o pokračovaní filmu z roku 1997. Neskôr ale uviedol, že pôjde o reboot a Spawna si zahrá Jamie Foxx. Ďalej uvádza Jeremyho Rennera, ako Twitcha Williamsa. Todd McFarlane bude sám dokonca režírovať tento film, ktorý by sa mal začať natáčať toto leto. McFarlane ale oznámil, že by mohol z tohto projektu odstúpiť, ak sa bude jeho scenár výrazne meniť. Keďže sa film už niekoľko rokov odkladá, je jasné, že scenár ešte nie je úplne doladený.

Keanu Reeves a Constantine 2?

Momentálne si herec užíva slávu z posledného snímku John Wick 3 a taktiež ho poznáme ako ikonu filmu Matrix, no je tu jedna rola, o ktorej momentálne uvažuje samotný herec.

Tou rolou je Constantine. Samotný herec sa vyjadril : „Vždy som chcel hrať Constantina. Milujem ten svet a milujem túto postavu. Bol to zážitok hrať postavu Constantina v takom svete.“ Na svetovej úrovni film zarobil okolo 231 miliónov a režisér Francis Lawrence povedal, že plánuje spraviť priame pokračovanie o 6 rokov neskôr a natočiť poriadny R-kový (17+) trhák. Momentálne má herec dosť veľa práce s Johnom Wickom, v prípade ktorého je potvrdený 4. diel. Constantine sa nachádza v DC univerze, kde bojuje proti silám zla, no nie je to typický superhrdina. Skôr sa tento námet hodí na naozaj dobrý horor.

Tarantino novom filme

Ak sa opýtate filmového nadšenca, aký je jeho obľúbený Tarantinov film, je veľká pravdepodobnosť, že povie Pulp Fiction.

Samotný režisér prirovnáva svoj nový film Once Upon a Time in Hollywood k Pulp Fiction. Tarantino povedal: „Tento film je to najbližšie k Pulp Fiction, čo som kedy spravil. Taktiež je pre mňa asi najosobnejší. Myslím naň, ako na svoje spomienky. Alfonso Cuarón mal Roma v Mexico City v roku 1970. Ja som mal L.A. v roku 1969. To som ja. Tento rok ma formoval. Mal som vtedy 6 rokov. Toto je môj svet a toto je môj milostný list pre L.A." Už po pozretí prvého traileru ľudia prirovnávali film k Pulp Fiction. V snímku uvidíme mnoho známych tvárí, ako napríklad Leonarda di Capria, Brada Pitta a Margot Robbie. Okrem veľkých hviezd sa vo filme objaví aj postava Bruca Leeho.

Star Wars KOTOR ako film?

Na scenári k filmu Star Wars: Knights of the Old Republic sa vraj už pracuje v štúdiu Lucasfilm a pracuje na ňom producentka Avatara, Laeta Kalogridis.

Táto úspešná hra bola vydaná v roku 2003 a jej dej sa odohráva 4000 rokov pred udalosťami v Star Wars: A New Hope. Dodnes je hra považovaná za najlepšiu Star Wars hru všetkých čias. Odohráva sa pred obdobím Dartha Bana, keď armády Jediov a Sithov bojovali proti sebe o vládu nad galaxiou. Po deviatej epizóde, ktorá uzavrela ságu, sa pozornosť štúdia Lucasfilm upriamuje na éru Knights of the Old Republic. Podľa BuzzFeed News Laeta Kalogridis už finišuje scenár, na ktorom pracuje od minulého roku. Bude tak od roku 1980 prvou ženou, ktorá písala scenár Star Wars filmu. Bude fascinujúce sledovať, akú adaptáciu na tento herný svet Kalogridis vytvorí.

RECENZIA
FILM

Dumbo

KEĎ SA KRESLENÁ ROZPRÁVKA ZMENÍ NA REALITU

Ked' som sa pred pár rokmi dopočul, že sa niektoré klasické animované Disney filmy dočkajú nových verzií, bol som vo vytržení. Levíkrál', Aladdin, Kráska a zviera a d'alšie rozprávky môjho detstva sa zmenia z ručne kreslenej animácie na televíznu CGI realitu. To je teda niečo! A ked' som sa dopočul, že príbeh o roztomilom ušatom sloníkovi uvidím takto tiež, o návšteve kina som neváhal ani chvíl'očku...

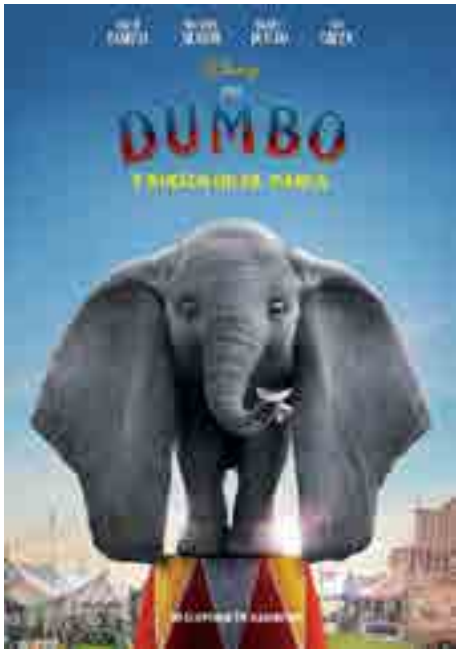
Disney sa s remakeami naozaj rozbehol

Hoci sa nikto so mnou hádat' nebude, ked' poviem, že klasické animované rozprávky od Disneyho je vel'mi t'ažké prekonat', musím povedat', že pri týchto nových remakoch sa to tvorcom takmer darí. Áno, kreslená animácia má svoje čaro, no dnes je už tol'ko technológií a zázrakov, že si filmové spracovanie disneyovky skutočne zaslúžia. A vo filme Dumbo sa to podarilo všetko na jednotku s hviezdičkou.

V tomto počine z Disneyho produkcie okrem CGI animácie stretneme aj skutočných hercov. Ak si pamätáte kresleného Dumba, vel'a l'udských postáv sme tam nevideli a svoju hlavnú úlohu tu hrali najmä milé zvieratká. To sa však tvorcovia nového Dumba rozhodli zmenit'. Obl'úbenú cirkusovú myšku v červenom mundúre tu síce stretneme, ale iba v zopár záberoch. Stalo sa z nej totižto obyčajné cirkusové zvieratko.

A navyše nehovorí. Kto nám čo však má povedat', to sú herci, konkrétne Colin Farrell, Eva Green, Michael Keaton či môj obl'úbenec Danny DeVito (principál Max Medici). Ten sa do role riaditel'a cirkusu náramne hodí či už po vizuálnej, ale najmä po hereckej stránke. Miesto cirkusovej myšky zaberú dvaja súrodenci – Milly (Nico Parker) a Joe (Finley Hobbins). Mne osobne títo dvaja malí herci do filmu absolútne nesedeli a ich herecký výkon bol podpriemerný. To však neplatí o Holtovi Farrierovi (CollinFarrell), Maxovi Medicim (DannyDeVito) či Colette Marchantovej (Eva Green). Tí svoje roly zvládajú bravúrne. Absencia zvieratiek z pôvodného filmu teda až tak nebolí a prinesie nám na film úplne iný pohl'ad ako doposial'. Avšak nebojte sa, stále ide o starého dobrého sloníka s vel'kými ušami!

Ako sme sa mohli už vyššie dočítat', príbeh sa od pôvodnej rozprávky trochu pretransformoval. Dvojica detí Milly a Joe žije v cirkuse, ktorému sa pomaly prestáva darit'. Navyše čakajú na svojho otca Holta, ktorý sa vracia z vojny. V drsnej vojne prichádza o ruku a ako bývalý elitný cirkusový jazdec na



koňoch dostáva ponižujúcu prácu. Bude sa starať o novú slonicu, ktorá čaká potomka. A áno, hádate správne!

Tým potomkom bude malý Dumbo! Holt sa kvôli svojej hrdosti na špinavú prácu vôbec neteší, žiaľ, principál Max Medici mu v jeho stave inú prácu nájsť nevie. Celý cirkus ostáva v šoku, keď na svet prichádza sloník Dumbo. Ten do daru dostáva obrovské slonie ušiská, pre ktoré sa stáva stredobodom pozornosti, ale najmä výsmechu.

Dumbovi CGI veľmi pristane

Zvieratká sú spracované taktiež skvelo a výborne sa na nich pozerá. Dumbo a jeho uši sú roztomilé, až som miestami nechápal, ako sa môžu ľuďom vo filme zdať ohavné.

Hneď pri prvom zábere vo filme si ho zamilujete a nespustíte z neho oči! Už teraz mám husiu kožu z toho, na čo sa môžem tešiť v Levom kráľovi. Čo môže niekomu vadiť je to, že sa film oproti pôvodnému animáku dosť líši v niektorých hlavných príbehových linkách.

Logicky, keď tvorcovia do filmu pridali hercov, museli čo-to pomeniť. Príbeh sa tak trošku nafúkol a zneprehľadnil. Mne však táto nová verzia vyhovovala viac.

A aj keď Dumba režíroval pomerne „temný" režisér (Tim Burton), prišiel mi viac detský, veselší a vhodnejší pre menšie publikum, než ako to bolo u predlohy. Navyše ma veľmi potešilo posolstvo, ktoré na konci filmu zaznelo.

Hudbu do filmu robil Danny Elfman (Mars útočí, Grinch, The Circle, Avengers: Age of Ultron...). Celkové spracovanie a zasadenie do filmu sa mu neskutočne vydarilo. Počas filmu bolo cítiť, že si spolu s Burtonom sadli a iného hudobného skladateľa by som si už vo filme nevedel ani predstaviť. Veľkým plusom bolo aj to, že som film navštívil v kine Cinemax a ich sále iMAX. 3D spracovanie bolo taktiež výborné.

Pri zhliadnutí filmu Dumbo sa vrátite do svojho detstva a ten istý, trošku upravený príbeh zažijete opäť. Niektorí ľudia novému Dumbovi vyčítajú, že hoc ho režíroval Tim Burton, príliš ho z neho necítiť. A ja vám poviem jedno – je to len a len dobre. Premýšľajúc nad tým, že by som svoje deti zobral na film od Tima Burtona, som sa zatriasol a povedal som si nie – nechcem, aby moje deti mali zo slonov strach! A to isto vedel aj Tim a film zrežíroval tak, aby nikoho v noci nebudil zo sna. Zážitok z celého filmu mi kazili až príliš preafektovaní detskí herci, ale dalo sa to prežiť. Ak ste animovaného Dumba milovali, nového si jednoducho nesmiete nechať ujsť. A mimochodom – nezabudnite si vreckovky, budete ich potrebovať!

„Nový Dumbo sa mi osobne páčil ešte viac ako originál, a to vďaka skvelému CGI a ucelenejšiemu príbehu. Nová verzia je taktiež detskejšia, veselšia a tým vhodnejšia pre menšie publikum"

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Tim Burton

Rok vydania: 2019

Žáner: Rodinný / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

+ vhodné nielen pre dospelých, ale aj pre deti
+ nádherné CGI spracovanie
- príbeh bol oproti originálu zbytočne chaotický
- výkon detských hercov

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

Brightburn

ČO AK BY BOL SUPERMAN ZLÝ?

Takmer každý človek na Zemi o ňom už počul. Asi najznámejší zo všetkých komixových hrdinov s príznačným menom Superman je pre mnohých spojený s vlastnosťami ako spravodlivosť, obetavosť či sila. A predovšetkým je to zástanca dobra. Ale čo ak by veci boli inak? Keby Clark Kent, známejší pod menom Superman, začal žiť v domnienke, že je niečo viac a stal sa z neho sebecký a necitlivý výrastok? S takýmto konceptom prichádza do kín prvý „superhrdinský" horor Brightburn.

Manželia Tori a Kyle Breyerovci (Elizabeth Banks a David Denman) sa už dlhšiu dobu pokúšajú o dieťa. Jedného večera padne pri ich dome neznáme teleso z vesmíru. Dvanásť rokov po tomto zvláštnom incidente už trojčlenná rodina oslavuje narodeniny svojho najmladšieho člena – Brendona (Jackson A. Dunn). Puberta je obdobie pozorovania rôznych zmien na svojom tele. Lenže Brendona sprevádzajú iné zmeny, ako sa dejú u ostatných detí. I keď ho to najskôr desí, rýchlo pochopí, ako tieto odlišnosti využiť. A hlavne proti komu...

Dej filmu plynie pomerne rýchlo. Až tak rýchlo, že nedáva priestor pre vývoj charakterov, logické vysvetlenie ich konania či dokončenie niektorých dejových línií – teda v podstate sa vyhýba pilierom, na ktorých mal stavať. Takto divák dostáva len klasický slasher (horor založený na vraždení postáv), kde je hlavným hrdinom chlapec, ktorý sa behom pár minút filmu z milujúceho syna premení na vraždiace monštrum.

Možno to bol zámer tvorcov už od začiatku, ale je škoda nevyužiť tak zaujímavý námet lepšie. Na nezrovnalostiach filmu má svoj najväčší podiel predovšetkým trochu deravý scenár.

Za ním stoja bratia Brian a Mark Gunnovci, pre ktorých Brightburn predstavuje aspoň podľa dostupných informácií druhý väčší filmový projekt.

Akýsi nedostatok skúseností sa odzrkadľuje v mnohých dialógoch postáv, ale predovšetkým v ich nelogickom konaní. To privádzalo návštevníkov kinosály do smiechu i na miestach, keď sa jednalo o závažné situácie.

Režisér David Yarovesky je známy predovšetkým ako tvorca krátkych filmov s hororovým podtónom. Priestor, ktorý mu dal celovečerný film, sa rozhodol využiť kreatívne, obzvlášť čo sa týka scén, kedy hlavný (anti)hrdina

eliminuje svoje okolie. Vytvoril tak brutálne a zároveň originálne spôsoby vrážd, pred ktorými kamera neuhýba.

Avšak iba tento faktor nezaručuje kvalitu hororovej snímky. Absencia atmosféry je pomerne citel'ná, napätie takmer nulové a divákovi je vlastne ukradnutý osud postáv, nakol'ko sú všetky takpovediac bez charizmy.

Filmovú rodinu Breyerovcov predstavujú Elizabeth Banks, David Denman a Jackson A. Dunn. Problémom je, že dojem rodiny nezanechali. Ani len dysfunkčnej.

Elizabeth Banks je určite najznámejšou osobou z hereckého obsadenia a už niekol'kokrát dokázala, že hrat' vie. Starostlivá matka Tori v jej podaní pôsobí presvedčivo, lenže ako obet' bojujúca o svoj život nevynikne.

Taktiež by sa dalo polemizovat', či nemohla dostat' viac rodinno-milostných scén so svojim manželom Kylom v podaní Davida Denmana. Pomohlo by to ich vzt'ahu a vzájomnej chémii na plátne. Denman ako muž z farmy a adoptívny otec bol určite správnou castingovou vol'bou, žial', pre skromný vývoj charakterov toho vel'a neukázal.

Avšak dej predovšetkým pojednáva o Brendonovi, adoptívnom chlapcovi z vesmíru. To, že sa vlastne nevysvetlí ako, prečo a načo vlastne Brendon pristál na planéte Zem, je jedna vec, ktorú mladý herec Jackson A. Dunn ovplyvnit' nemohol.

Na čom však mohol mat' zásluhu, to je mysterióznost' a desivost' svojho charakteru, ktorú nevyužil naplno. Monotónne prenesenie viet a zízanie na svoje okolie nestačí na nabehnutie nepríjemných pocitov u diváka. Iste, je to mladý herec a nepochybne je na dobrej ceste. Netreba však zabúdat', že filmový priemysel v USA má širokú škálu výnimočne talentovaných detských hercov, čo hororoví režiséri za posledné roky vel'mi radi využívajú (napríklad Sirota, V zajatí démonov, Cyntorín zvieratiek...).

Možno to bude znietˇ ako možné protirečenie, ale Brightburn ako horor nie je úplná katastrofa. Má v sebe všetko to, čo by slasherovíˇ nadšenci chceli v priebehu devät'desiatich minút vidiet', teda s výnimkou nahoty.

Jedná sa o film určený vel'mi špecifickej škále prijímatel'ov. Ale jednu filozofickú otázku film predsa len ponúka: Nie je Brendon hrdina, ktorého si l'udia zaslúžia?

„Manželia Breyerovci a ich adoptívny syn Brendon žijú pokojným farmárskym životom až do chvíle, kedy sa Brendon oboznámi so svojimi superschopnost'ami. Vel'ká moc v rukách mladého chlapca môže znamenat' katastrofálne problémy, obzvlášt' ak sa ju nebojí skúšat' na svojich najbližších. Film by mal byt' vôbec prvým s podtitulom žánru „superhrdinský horor". Avšak to, či sa tento subžáner ujme, je vel'mi otázne."

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: David Yarovesky

Rok vydania: 2019

Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kreatívne slasherové scény
+ Zaujímavý námet
- Dej
- Nelogickost'
- Bez napätia
- Predvídatel'nost'

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
FILM

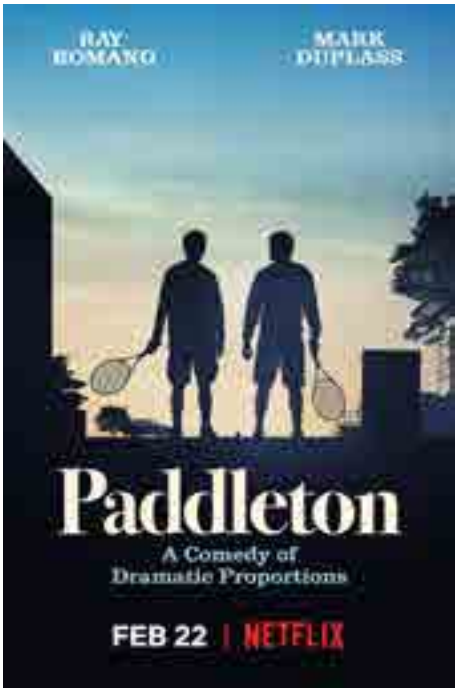
Paddleton

STRATA BLÍZKEHO ČLOVEKA VEĽMI BOLÍ, NO INTROVERTA TO BOLÍ EŠTE VIAC

Filmov o umieraní je pomerne veľa, no len málo z nich dokáže ponúknuť niečo nové, vďaka čomu by sa z väčšiny vyčlenili a ponúkli tak divákovi iný uhol pohľadu na túto smutnú tému. Jedným zo svetlých príkladov, kde sa to podarilo, je Paddleton z dielne Netflix. Réžiu si vzal pod patronát Alexandre Lehmann. Tomu sa v spolupráci s Markom Duplassom už podarilo natočiť jednu pomerne úspešnú nezávislú drámu – Blue Jay (2016), ktorá sa rovnako ako Paddleton niesla v trpko-smutnej atmosfére.

Hra s divákom – partner či len kamarát?

Film má tendenciu zaujať diváka už od úvodných minút. Začína sa scénou, kde sa Mike (Mark Duplass) v nemocnici dozvedá nepríjemnú novinu – má rakovinu. Zatiaľ je skoro na nejaké unáhlené reakcie a plač, no lekárka sa netvári veľmi optimisticky. Posiela ho ku špecialistovi onkológovi. To samozrejme neujde pozornosti vnímavého kamaráta Andyho (Ray Romano), ktorý Mikea sprevádza v nemocnici. Začne klásť priame otázky, ktorými lekárku trochu zneistí, a tak sa ho spýta, v akom pomere je s pacientom – partner alebo príbuzný? Logicky si túto otázku položí asi každý, kto si film



pustí, no zároveň väčšine aj docvakne, že v tom nie je nič sexuálne. Jednoducho sú Mike a Andy iba priatelia a susedia.

A v tom tkvie krása tohto diela – myšlienka sa totiž uberá smerom k samotnej podstate priatel'stva a tomu, čo to znamená mat' po svojom boku niekoho blízkeho, s ktorým si človek rozumie a pritom ani nemusí íst' o partnerský vzt'ah. Pokial' teda čakáte LGBT tematiku, tak budete sklamaní.

Avšak dvaja onkológovia nezávisle na sebe potvrdia najhoršie Andyho obavy – s rakovinou sa nedá nič robit', je to, ako sa vraví, konečná. Keď že žije v štáte, kde je eutanázia povolená, dostane i recept so smrtiacou dávkou liekov.

No má to háčik, najbližšia lekáreň, kde mu lieky vydajú, je až šest' hodín cesty autom. Spolu s Andym sa tak vydá na svoju poslednú jazdu. Najskôr však treba túto nepríjemnú správu Andymu oznámit'. Ako to priatel' vezme? A pomôže mu vlastne to trápenie ukončit'?

Strata blízkeho človeka bolí, no introverta to bolí viac

Film je nádhernou sondou do duše dvoch l'udí, ktorí sa našli a medzi ktorými vzniklo pevné priatel'stvo. Andy s Mikeom si rozumejú úplne vo všetkom a na svet sa pozerajú rovnakými očami. Obaja sú uzavretejšie typy, introverti.

Avšak v takomto prípade má priatel'stvo dvoch l'udí ešte väčší význam, pretože sa nevytvára l'ahko – to je zrejmé napríklad aj z Andyho poznámky o prvom stretnutí s Mikeom. Paddleton nie je ani tak o boji s chorobou, ako je skôr o vyrovnávaní sa so stratou jediného blízkeho človeka. Z tohto pohl'adu možno preto povedat', že hlavnou postavou vo filme je práve Andy a nie Mike.

Divák tu má možnost' nájst' množstvo nuáns, ktoré svojím obsahom a prevedením chytia za srdce. Napríklad scénka s trezorom alebo scénka v bare – na prvý pohl'ad možno trápne maličkosti, ktoré v sebe v skutočnosti skrývajú vel'ké veci.

Svet protikladov dotvárajúci obsah

Čo sa týka samotného road tripu, príjemne ma prekvapilo prostredie mestečka, v ktorom boli Mike s Andym nútení prenocovat'. Do očí ihned' udrie kontrast medzi súčasnost'ou (trpká realita) a retro spomienkami. Tie sa prejavovali aj v čudesnej architektúre vyčnievajúcej z prostredia, ktorá by sa hodila skôr do Európy – napríklad veterný mlyn.

Za zmienku tiež stojí pekný, kontinuálny vývin oboch postáv, kde sa vlastne prešlo všetkými psychickými štádiami pri zmierovaní sa s neodvratným koncom a nádej postupne vyprchala ako oblak dymu. Z tohto pohl'adu bol záver totálne zdrvujúci, posledných 20 minút filmu bolo vel'mi emotívne vypätých, kmásalo mi srdce zo strany na stranu. Také niečo veru nemôže nikoho nechat' chladným.

Nezávislá, smutná dráma s nápadom

Kvôli nezávislejšiemu kabátu možno Paddleton nie je pre každého, no vnímavému divákovi toho povie vel'mi vel'a. Ide o drámu s nápadom, ktorá do témy umierania priniesla niečo svoje vlastné, najmä v podobe peknych myšlienok a vývoja hlavných postáv.

A hlavne, žiadne citové vydieranie diváka ani účelový sentiment. Všetko je tu prirodzené, akoby vystrihnuté zo smutného života niekoho blízkeho, niekoho, ktorého sme mali radi, no žial', stratili ho.

Finálna scéna s chlapcom a Andym hovorí za všetko. Dojemné, smutné.... pocitovo aj myšlienkovo bohaté. Môžem len odporúčat'.

„Paddleton rozhodne patrí k tomu najlepšiemu z Duplassovej tvorby. Ide o scenár, ktorý sa vymyká štandardnej schéme filmov o umieraní, pričom do tejto smutnej témy prináša aj niečo nové. Vel'kým pozitívom je aj to, ako sa autori pohrávajú s divákom a jeho vzt'ahom k hlavným postavám. Film jednoznačne odporúčam všetkým priaznivcom nezávislej drámy. "

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Alexandre Lehmann
Rok vydania: 2019
Žáner: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
+ emotívna bohatost'
+ herci
+ civilný dojem
- nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
FILM

Detektív Pikachu

GOTTA CATCH 'EM ALL...

Filmov opierajúcich sa o hernú predlohu vzniklo už mnoho. Úprimne povedané, nejedná sa prevažne o žiadne skvostné snímky. Častokrát to zapríčiní zanedbaný výskum pôvodného materiálu alebo snaha prísť s novým konceptom, ignorujúc pritom originál či očividné želania fanúšikov. Avšak nájdu sa aj filmy, ktoré svojmu videohernému predchodcovi neurobia hanbu. To je i prípad Detektíva Pikachu. Príbeh nesleduje cestu trénera Pokémonov za úspechom, vlastne vôbec nie je o Pokémonoch ako takých. Napriek tomu je citeľne z ich sveta, a to nielen vďaka dokonalému CGI.

V novom dobrodružstve zo sveta Pokémonov sa predstavuje mladý Tim (Justice Smith), syn policajta Harryho Goodmana z Ryme City, mesta známeho ako jediného miesta na Zemi, kde Pokémoni a ľudia nažívajú bok po boku. Keď pri záhadnej autonehode Harryho vyhlásia za mŕtveho, Tim sa vracia do Ryme City, aby sa dozvedel viac o otcovej smrti. V jeho byte stretáva neobyčajného Pikachua (Ryan Reynolds), ktorý miesto obvyklého „pika-pika" dokáže rozprávať. Ten mladíka presvedčí, že Harryho nehoda je plná záhad a on možno vôbec nie je mŕtvy, ako to všetci tvrdia. S pomocou zanietenej reportérky Lucy Stevens (Kathryn Newton) a jej Psyducka sa Tim a Pikachu snažia prísť na stopu spojenú s

nehodou ich blízkeho priatel'a a otca. To, čo sa na začiatku zdá len ako nepríjemná udalost' jedného človeka, môže mat' dopad na všetkých obyvatel'ov Ryme City.

Detektív Pikachu našiel svojho režiséra v Robovi Lettermanovi, ktorý vychádzal zo scenára trojice Dan Hernandez, Benji Samit a Derek Connolly. Možno povedat', že sa jedná o jednoduchý príbeh s predvídatel'ným koncom a známymi dejovými zvratmi umiestnenými presne tam, kde ich divák očakáva. Pravdepodobne sa pre tieto kroky tvorcovia rozhodli kvôli PG ratingu, čím chceli dosiahnut', aby si film užili všetky vekové kategórie a obzvlášt' mladšie ročníky tvoriace ciel'ovú skupinu hier o Pokémonoch (i ked' to už dávno tak nie je). Tvorcovia teda zvolili správnu taktiku, do sto minút času zbytočne nenatlačili množstvo dejových línií či komplikované pozadie postáv. No film obsahuje aj niekol'ko nečakaných scén, mnoho vtipov pre dospelého diváka a vd'aka jeho akčnosti a rýchlemu spádu rozhodne nenudí. Nepochybne najväčšiu zásluhu na tom, že je stále na čo pozerat', sú nádherne vytvorení Pokémoni, na ktorých vie jeden ozaj „oči nechat'". Toto je jednoznačne spôsob, ako sa do CGI prenášajú animované postavičky (istý modrý ježko by mohol závidiet').

Na dobrých základoch potom stavali svoje charaktery hlavní hrdinovia v podaní Smitha a Reynoldsa. Dynamickost' dvojice ich charakterov sa nesie celým filmom a funguje i napriek tomu, že jeden z nich je vlastne vytvorený digitálne. Ryan Reynolds výborne pasuje do roly hláškujúceho, na káve závislého Pokémona a dáva plne vyniknút' svojmu komediálnemu talentu. K fungovaniu jeho charakteru skvelo dopomáha Justice Smith a dvojici v plnej miere sekunduje Kathryn Newton – napriek tomu, že medzi nimi nedôjde k jasnej interakcii spojenej s náklonnost'ou, herecká dvojica medzi sebou vytvorila citel'nú chémiu. Pravému fanúšikovi určite neunikol ani fakt, že Newton má vo filme oblečenú kópiu kostýmu, ktorý možno vybrat' pre ženského avatara trénerky v hre Pokémon GO. Jedná sa o jeden z mnohých skrytých odkazov na pokémonovské hry, čo je vo filme možné nájst'.

Chybičkou krásy filmu by mohlo byt' to, čo je jeho pozadím – a síce Pokémoni, respektíve ich absencia vo filme. Je pochopitel'né, že všetci Pokémoni nedostali možnost' predviest' sa na scéne, ale určite by mnohí diváci, a predovšetkým fanúšikovia série, privítali viac druhov Pokémonov, ktorých môžu uvidiet' v CGI. Taktiež zamrzí absencia útokov zo strany Pokémonov či zápasenie medzi nimi. Jediný súboj, ktorý divákovi tvorcovia naservírovali, končí vel'mi rýchlo a v podstate sa ani nejedná o bitku medzi Pokémonmi. Viac už asi uberie filmu len samotný záver. Nešlo ani tak o jeho predvídatel'nost' ako skôr o nefunkčnost'. Z nejakého nepochopitel'ného dôvodu sa vytratilo, čo ústredná dvojica počas filmu vybudovala a nepodarilo sa im to ani nahradit' iným pocitom. A taktiež, ak si chce človek naplno užit' zábavu z filmu, mal by popustit' uzdu logiky a nepozastavovat' sa nad drobnými nezrovnalost'ami.

Detektív Pikachu je snímka pre všetky vekové kategórie, obzvlášt' teda pre fanúšikov tejto série. Pokojne sa naň môže dívat' aj nováčik vo svete Pokémonov, ked'že sa nejedná o klasický Pokémon film, ale o to sa autori ani nesnažili. Všetky jeho aspekty do seba zapadajú a prinášajú tak solídne zvládnutý celok. Ako vôbec prvý „live-action" Pokémon film teda obstál na výbornú a ostáva len dúfat' v pokračovania, ktoré budú nasledovat' jeho úspech.

„Detektív Pikachu je prvý hraný film zo sveta Pokémonov s vlastným príbehom, ktorý nenadväzuje na predchádzajúcu animovanú sériu alebo hry. Vd'aka tomu si ho môže pozriet' i nováčik vo svete Pokémonov, no neurazí ani jeho milovníkov. Najväčšiu zásluhu na tom má výborné CGI a príbeh naplnený akciou, čiže nudy sa pri pozeraní bát' netreba. Nutnost'ou je ale vypnút' logické myslenie a popustit' uzdu fantázie. "

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Rob Letterman
Rok vydania: 2019
Žáner: Dobrodružný / Komedie

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dokonalé CGI
+ Ryan Reynolds ako Pikachu
+ Rýchly dejový spád
- Obmedzený počet Pokémonov vyskytujúcich sa vo filme
- Záverečná scéna

HODNOTENIE: ★★★★☆

JÚN 2019

FINISHER #10 1/2

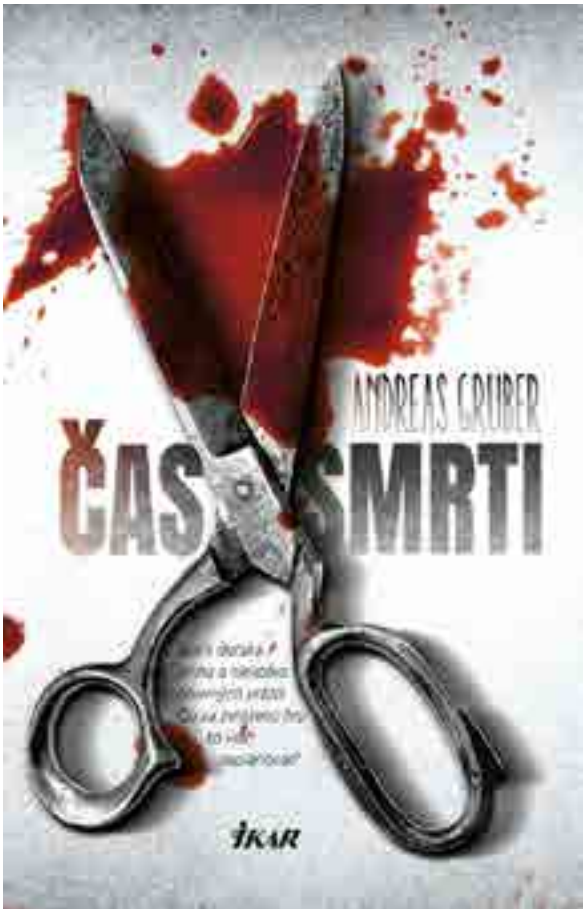
MARTIN LAŠKODY

martin_laskody_art @LaskodyArt

RECENZIA
KNIHA

Čas smrti

CHYBA V PSYCHOTERAPII ROZPÚTA VRAŽDENIE



Moderné krimi romány a trilery nepochádzajú len z pera našich severských susedov. V Rakúsku žije autor Andreas Gruber, ktorého kriminálky dokážu tiež navodit' čitatel'a do stavu, pri ktorom knihu neodložíte, pokial' ju nedočítate do konca. Prvý diel kriminálnej série s názvom Čas smrti vás vtiahne do časovej tiesne, kedy nie je možné obet' zachránit' živú.

Najprv sa zoznámime. Andreas Gruber pochádza z Viedne, kde študoval na ekonomickej univerzite a popri práci píše trilery, horory a aj knihy pre mládež. Jeho knihy poznajú dokonca aj v Japonsku či v Brazílii. Môže sa pochválit' rôznymi knižnými oceneniami (Friedrich-Glauser-Krimi Preis, Herzogenrather-Handschelle, Skoutz-Award, Leo-Perutz-Krimi-Preis trikrát Vincent Preis a trikrát Deutscher Phantastik Preis). Na Slovensku vyšla tento rok jeho kriminálka Čas smrti. Ťažko si v reálnom živote predstavíte, že vám niekto zavolá a povie, že vám uniesol blízkeho človeka. Ak zistíte do 48 hodín prečo, nechá únosca svoju obet' nažive. Nesmiete kontaktovat' políciu, inak okamžite váš milovaný zomrie. Čo urobíte? Takýmto psychologickým vydieraním rozohráva neznámy páchatel' svoju chorú hru. Ked' sa jednou z jeho obetí stane matka nemeckej policajtky Sabine Nemezovej, tá v snahe po dolapení vraha neváha porušit' niekol'ko zákonov a spojí sily s nasadeným vyšetrovatel'om a vynikajúcim profilovačom z Holandska Maartenom S. Sneijderom. Jeden bez druhého by tento prípad nevyriešili. Únosca už má d'alšiu obet' na zozname a jeho ultimátum dostane bývalá policajná profilovačka z Rakúska - Helen Bergerová. 48 hodín čoskoro uplynie... Úprimne, ako prvé ma na knihe oslovila jej anotácia. Páči sa mi, že kniha neotál'a v dynamike a čitatel'a hned' stiahne do chaosu, ktorý vyvoláva šialený vrah v Nemecku aj Rakúsku. Ako správny triler, Čas smrti má silnú dávku napätia, a knihu, hoci je hrubšia, nedokážete len tak pustit' z rúk. Sama som ju „zhltla" za tri dni aj vd'aka krátkym kapitolám, pri ktorých dej plynul rýchlo a zápletka mi nedovolila knihu len tak položit' na stôl.Aj napriek t'ažkopádnemu štýlu, ktorý mohol (ale aj nemusel) byt' spôsobený prekladom do nášho jazyka, sa kniha dá prečítat' vel'mi rýchlo, ak teda nemáte v pláne varit', upratovat' či starat' sa o deti :) Prekážali mi chyby v preklade, nielen gramatické, ale napríklad taký prehodený slovosled (akoby to preložil google prekladač). Potom raz čítate o Sneijderovi a inokedy o Schneijderovi a potom opät' o Sneijderovi. Vel'mi mätúce. (pozn.: správne sa píše Sneijder) Mne osobne prekážalo chaotické striedanie časových línií v kapitolách. Najprv ste v prítomnosti s hlavnými hrdinami knihy a potom zrazu bum !, vrátite sa o pár mesiacov dozadu, pričom d'alšia kapitola je opät' z prítomnosti (aspoň na začiatku tých kapitol mohli dat' poznámku, že sa vraciame do súčasnosti). Popri hlavných hrdinoch vyšetrujúcich tieto bizarné zločiny sa tu ešte premiel'ajú aj vedl'ajšie postavy. Záplava vedl'ajších postáv, ktorá mi trochu uberala na sústredení, ked'že títo aktéri viac zasahovali do deja. Mala som pocit, akoby zrazu hrdinami príbehu sa stávali práve vedl'ajšie postavy.
Zaujímavou čast'ou tejto knihy je jeden z hlavných hrdinov – vyšetrovatel' Maarten Sneijder. Prepáčte, Maarten S. Sneijder, ktorý svojím správaním vytáča svoje okolie do nepríčetnosti a zúfalstva. Lenže ako jediný sa dokáže vo vyšetrovaní prípadu pohnút' z miesta, tak čo tam po tom, že tento hrdina je čitatel'ovi a ostatným postavám príbehu nesympatický. Aj ked' sa dočítate na koniec príbehu, zistíte, že Maarten S. Sneijder je vám stále rovnako nesympatický ako na začiatku, ale aj tak si ho možno obl'úbite. U mňa aspoň zatial' svojím charakterom zaujal miesto na rebríčku nezabudnutel'ných postáv.
Bod pre autora, že nevykresl'uje každého hrdinu ako pozitívneho, charizmatického a ideálneho supermana. Sám Andreas Gruber sa o Maartenovi vyjadril ako o blbcovi a mizantropovi. Navyše kradne knihy z kníhkupectva. V istom zmysle knihu oživuje tým správnym spôsobom, a preto sa pri čítaní nudit' nebudete. Triler Čas smrti by som odporúčala všetkým čitatel'om, ktorí sú už presýtení inými známymi krimi príbehmi. Kniha je atraktívna nielen zápletkou ale hlavne nepríjemným hrdinom, o ktorom si budete mysliet' svoje (či už v dobrom alebo v zlom). Dielo Andreasa Grubera je prvou čast'ou o nesúrodej dvojici vyšetrovatel'ov, ktorých v budúcich príbehoch spoja nové prípady. Teším sa na pokračovanie.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Andreas Gruber: Čas smrti

Rok vydania: 2019
Žáner: Krimi, detektívka

PLUSY A MÍNUSY:

+ nesympatický vyšetrovatel'
+ napätie
+ zápletka
+ krátke kapitoly

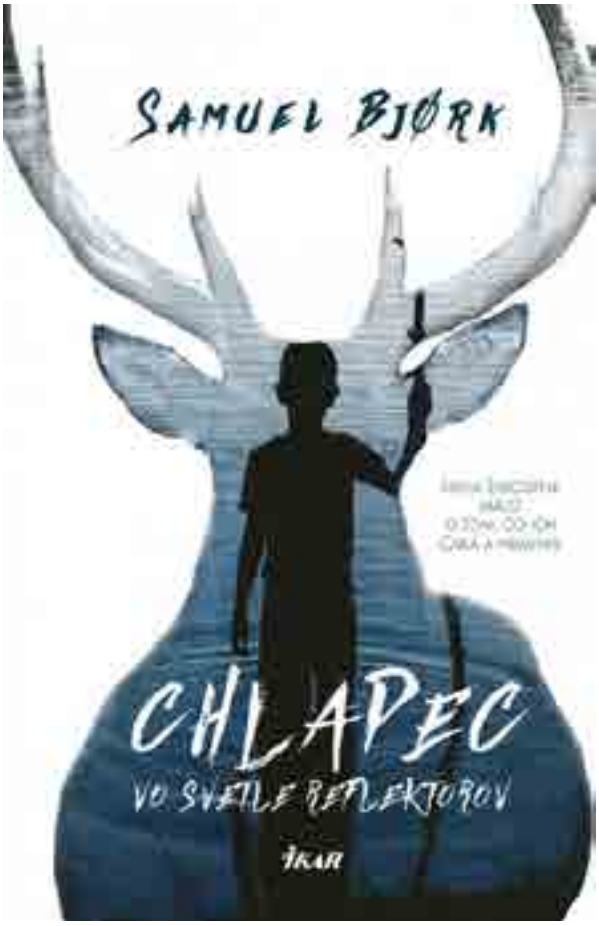
- privel'a postáv
- t'ažkopádnejší štýl
- gramatické chyby
- chaotické striedanie časových líniíe

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
KNIHA

Chlapec vo svetle reflektorov

MÔŽE ÍSŤ O ŽIVOT AJ VÁM



Nórsky spisovatel' Samuel Bjork je slovenským čitatel'om už dobre známy. Jeho predchádzajúce dve knihy Cestujem sama a Sova patria medzi krimi bestsellery. Tretie pokračovanie príbehu s názvom Chlapec vo svetle reflektorov zavedie vyšetrovatel'ov Holgera Muncha a Miu Krugerovú na stopu zákerného vraha, ktorý bezcitne vraždí aj deti. Ako si poradia nórski vyšetrovatelia s nebezpečným zločincom, ktorý ohrozuje celé mesto?

Kvôli spisovatel'om ako Samuel Bjork sa oplatí čítat' krimi žáner. V každej knihe nechýba napätie a vrah, ktorého sa snaží polícia vypátrat' aj v tejto knihe, sa skrýva až do konca príbehu. Prológ knihy ma hned' zmiatol, autor totiž zašiel do minulosti, kde sa odohrala istá situácia, ktorá vonkoncom nenadväzuje na d'alšie kapitoly a počas čítania som si nad tým lámala hlavu. Pocit mystéria, ktoré vo mne autor za horúca na úvode vyvolal, mi teda nedal na knihu zabudnút'. Príbeh sa začína bizarnou vraždou mladej baletky, ktorú našli v odl'ahlom jazere v baletnom úbore. Podl'a obhliadky to vyzerá tak, že obet' šla k jazeru dobrovol'ne. Prípadu sa ujíma tím Holgera Muncha. Ten musí ešte presvedčit' Miu Krugerovú, aby odložila dovolenku a pridala sa k vyšetrovaniu. A kým vyšetrovatelia skúmajú stopy a okolnosti prvej vraždy, odohrá sa d'alšia. Jediné, čo spája vraždy, je fotoaparát s vyrytými číslami na objektíve. Mia sa po absolvovaní liečenia nechce dat' zviest' opät' na utlmovaciu cestu alkoholom s tabletkami, hoci vtedy jej to „lepšie" myslelo. Súvislost' medzi obet'ami však Mii uniká, čo ju nakoniec môže stát' aj život. V Osle totiž nie je nikto v bezpečí a hrozí, že prepukne panika. A počet obetí neustále narastá. Zaujímavé a napínavé čítanie. Bjorkov jednoduchý a priamy štýl písania sa mi vel'mi páči. A hlavne príbeh nerozpitváva v nezmyselne dlhých kapitolách. Kniha je síce rozčlenená do niekol'kých častí (pre čitatel'a absolútne zbytočne), ale dĺžka kapitol je primeraná dynamike príbehu. Opät' sa čitatelia stretávajú s dvojicou vyšetrovatel'ov, ktorých poznajú z predchádzajúcich diel. Ich súkromný život sa tiež odvíja na pozadí, a vo mne to zanechalo pocit, akoby som vynechala isté časové obdobie. Pátrala som a v tejto sérii kníh sú len časti Cestujem sama, Sova a novinka Chlapec vo svetle reflektorov. Autor v príbehu píše o udalostiach, ktoré by určite stáli za zmienku aj v samostatnej knihe a teda mohli byt' viac rozobrané. Trochu som z toho sklamaná, ale hlavnej dejovej línie sa to netýka.
Charakter hlavných postáv je čitatel'om dobre známy. Páči sa mi, ako autor jemne zaobchádza s psychikou jednotlivých postáv a preto máte pocit, že postavy dobre poznáte. Napriek tomu, že Mia prešla liečbou, nesiahne po rýchlej ceste k výsledkom vyšetrovania za pomoci alkoholu a tabletiek. Aj ked' vnútorne ju stále volá jej dvojča Sigrid na cestu, z ktorej niet návratu, Mia statočne odoláva a pátra po vrahovi a súvislostiach medzi jednotlivými vraždami v prípade vlastnými silami.Kniha je obsahovo rozsiahla, dej je napínavý a dynamicky napreduje. Sklamal ma však príliš rýchly záver. Odhalenie a vyvrcholenie príbehu sa odohráva v posledných pár kapitolách. Autor zrazu na čitatel'a vrhne vraha. Po dočítaní som mala pocit, akoby som sa dlho vozila na húsenkovej dráhe, ktorá sa svojím tempom šplhala do vel'kého finále a potom, ked' dosiahne vrchol – teda v knihe posledných pár kapitol, strmhlav letíte dole a ani nie o minútu je po všetkom. A potom sa sami seba pýtate: „To je celé?". Z konca príbehu som mala pocit, že autor chcel všetko a zaraz ukončit' a mat' s tým už pokoj. Motív vraha ma sklamal svojou pointou. Žiadne vel'kolepé odhalenie sa nekonalo. Áno, síce išlo niekomu o život, ale predsa len mi tam niečo chýbalo. Viac slov, viac emócií, viac záveru. Niektorým čitatel'om to možno stačí, ja som viac náročná (alebo rozmaznaná :)) a očakávam od knihy, ktorej úvod a jadro sú prešpekulované, mysteriózne a nervy drásajúce, že záver bude lahôdkou a čerešničkou na torte severského krimi. Nebojte sa, na atraktivite príbehu to vonkoncom neuberá. Knihu odporúčam všetkým labužníkom severského krimi. Tí, ktorí majú radi štýl písania Samuela Bjorka si prídu na svoje. Teším sa, ak bude mat' ešte nórska policajná dvojica d'alšie pokračovanie.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Samuel Bjork:
Chlapec vo svetle reflektorov

Rok vydania: 2019
Žáner: thriller, krimi, detektívka

PLUSY A MÍNUSY:

+ krátke kapitoly
+ známi hrdinovia
+ zápletka
+ napätie

- rýchly spád záveru
- odhalenie motívu vraha
- chýbajúce časti príbehu

HODNOTENIE: ★★★★☆

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!

Magazín Generation je šírený zdarma v elektronickej verzii, avšak objednať si už môžete aj jeho 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 Konkol', Richard Mako, Ján Hamlik, Katka Hužvárová, Adrián Líška, Michaela Medved'ová, 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
MSI Geforce GTX 1660 Ti Gaming

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je hlavná stránka vydavatel'a.

Iné zdroje nie sú sú služby prevádzkované vydavatel'om.

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

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

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

ISSN 1338-709X

logitech™

G560

PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

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

G502 HERO

SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť. Zdokonaľte svoju hru vďaka kalibrácii povrchu podložky, úprave ťažiska a hmotnosti myši, či rýchlej zmene DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôsobte si myš G502 HERO s novým revolučným 16K senzorom tak, aby zodpovedala presne vašim predstavám.

G513 CARBON

MECHANICKÁ RGB

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

msi

intel CORE i7 8th Gen

PS42

SLIM · ELEGANT · PRESTIGE

10 hrs

- AŽ INTEL® CORE I7™ 8. GENERÁCIE
- WINDOWS 10 HOME
- GEFORCE® MX 150 / GTX 1050

K ZAKÚPENIU U

alza.sk

MALL.SK

nay www.nay.sk