

# GENERATION

**ČO ZATIAĽ  
VIEME**

Cyberpunk 2077

**TESTOVALI SME**  
Creative SXFI Air C

**VIDELI SME**  
Černobyl

**SÚŤAŽ**

**SÚŤAŽ**

13 ZAUJÍMAVÝCH CIEN





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk



## Morálka

Rok 2019 v hernom biznise je jednoznačne rokom, kedy sa poukazuje na katastrofálne praktiky vydavateľov a vedenia herných štúdií pri vývoji hier. Za niekoľko mesiacov sme sa dozvedeli o šialených 100 hodinových pracovných týždňoch v štúdiách ako Bioware (Anthem), NetherRealm (Mortal Kombat), Epic Games (Fortnite) a ďalších. Taktiež sme sa dozvedeli o sexistickom prostredí v štúdiu Riot Games (League of Legends) o šialených pojmoch ako Bioware Magic a ďalších pikoškách, ktoré mali určite zostať zatvorenými dverami.

A vždy keď tieto príbehy čítam, tak rozmýšľam. Je etické podporovať kúpou hry, pri ktorých sú vývojári doslova vykorisťovaní? Je to správne? Nakolko je to o vzťahu zákazník – vývojár a nakolko je to o ľudskosti?

Ja rozumiem, že v čisto kapitalistickej spoločnosti ma to nemusí zaujímať. Sú to „ich sračky.“ Ja im za ich prácu platím peniazmi. A ak nie sú spokojní, nech si hľadajú prácu inde. Máme voľný pracovný trh. Ale v skutočnosti vieme, že to tak byť nemôže. Empatia je veľmi dôležitá a myslím si, že povedať: „nekúpim si túto hru, lebo k vývojárom nie je fér prístup“ je veľmi správne rozhodnutie.

Pretože takto si vyháňame tých najlepších vývojárov, tie najlepšie mozgy preč z tohto priemyslu a koniec-koncov na to doplatíme sami v blízkej budúcnosti. Pretože keď stratíme ľudskosť, tak tento biznis nemá budúcnosť.

A čím skôr to pochopíme, tým lepšie

**Dominik Farkaš**

šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://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 pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.



## Creative predstavuje technológiu Super X-Fi ktorú neprepočujete



Ako by ste zareagovali, kebyže si od zástupcu nejakej spoločnosti vypočujete, že ich najnovší výmysel na poli zvuku je ako porovnávať pokrok od televízorov s čiernobielym obrazom na farebný? Väčšina ľudí by si možno zat'ukala na čelo, niektorí by takého veľké slová pripísali zveličovaniu v rámci marketingu a niekto by si možno pomyslel, že hovorím o slovách zástupcov Apple, firmy ktorá je takýmto výrokmi preslávená. Tentokrát však ide o novinku z dielne spoločnosti Creative. Spoločnosti, ktorá za posledných 20 rokov naozaj priniesla obrovské množstvo revolučných technológií.

Creative, respektíve plným menom Creative Technology, je v segmente audio techniky a zvuku pojem, s ktorým sa určite stretlo veľa ľudí, či už laikov alebo profesionálov. Z ich doterajších

úspechov a prelomových technológií spomeniem len zopár ako zvukové karty Sound Blaster, vďaka ktorým bolo možné na prvých dostupných domácich počítačoch počúvať HD Audio, pokroky na poli MP3 prehrávačov, či úspech, ktorý dosiahli so svojim redizajnovaním reproduktorov vo formáte Soundbar.

Novinka, s ktorou prichádzajú teraz, sa volá SX-Fi, alebo Super X-Fi, a podľa nadšených slov zástupcu firmy ide naozaj o veľký pokrok na poli individuálneho počúvania zvuku vďaka personalizovanému profilu, ktorý je schopný používať om sprostredkovať holografický zvuk do akýchkoľvek slúchadiel.

Pokiaľ ide o hudbu či zvuky vo filme, treba myslieť na fakt, že pri Stereo formáte, 7.1 Surround zvuku, či

akomkoľvek inom rozložení býva daný prednes upravovaný, vyrábaný a ladený počúvaním z reproduktorov, ktoré sú v určitej vzdialenosti od počúvajúcich audio-technikov v štúdiách. Preto, keď si bežný človek nasadí reproduktory, môžu byť zvuky tlmené, rušiacie, alebo dokonca vyvolávať zlé pocity.

Creative prišlo so Super X-Fi profilmi práve na to, aby tento problém vyriešilo a to za pomoci mobilnej aplikácie. Tou si používateľ najprv musí nasnímať pravé a ľavé ucho a celkový tvar tváre a následne je v priebehu pár minút vytvorený špeciálny profil presne zodpovedajúci jeho anatómii.

Nanešťastie, táto technológia sa momentálne neukrýva iba za mobilnou aplikáciou, no je na ňu potrebný aj špecializovaný hardvér. V Creative sa



však rozhodli, že túto funkcionálnosť neuzamknú len na svoje slúchadlá, hoci už ponúkajú aj pár presne určených pre túto technológiu, no ponúknu aj kompaktný zosilovač, do ktorého je možné pripojiť akékoľvek slúchadlá cez 3,5 mm konektor a užívať si personalizované počúvanie na akýchkoľvek slúchadlách.

Slúchadlá tradične vysielajú zvuk z dvoch ušnic, teda sa šíri z konkrétnych dvoch bodov, a je mierený priamo do uší. Pri počúvaní cez bežné slúchadlá je zvuk vysielaný priamo cez ne, no môže vytvoriť takzvanú klaustrofóbnu zvukovú scénu bez priestorového charakteru.

Super X-FI však ráta s tým, že ľudia nepočúvajú zvuky (a najmä tie hlasnejšie) iba ušami, ale v praxi celou hlavou a preto ho vedia vnímať naozaj detailne v rámci priestorového umiestnenia.

Táto technológia problémy bežných slúchadiel neguje a pri počúvaní by tak nemali zaniknúť pôvodné výšky, hĺbky, či detaily, a zážitok by tak mal byť schopný konkurovať priestorovému zvuku na aký môžete byť zvyknutí napríklad z kina.

Personalizovaný hudobný profil získate jednoducho. Stačí si stiahnuť aplikáciu SXFI, v ktorej si odfotografujete ľavé ucho, tvár a práve ucho.

Aplikácia automaticky vykoná proces mapovania uší a hlavy, čím získate potrebné informácie pre algoritmy, ktoré vytvoria zvukový profil. Proces prebieha na cloudoch spoločnosti, nie v aplikácii, teda musíte byť online.

Samozrejme, ako sa hovorí, dôveruj, ale preveruj, takže keď sme do rúk

dostali spomínaný zosilňovač s menom SXFI AMP, neváhali sme a po vytvorení audio profilu sme si sadli za počítač s ukážkou, čo táto technológia zvládne. Na začiatok nám hovorený hlas postupne "obiehal" okolo hlavy a vždy hovoril, kde sa nachádza.

Nič prevratné, no priestorové spracovanie bolo stále naozaj dobré. Potom však prišli na rad ukážky z filmov, hudby a dokonca hier, kde bol rozdiel pri vypnutom a zapnutom Super X-FI režime naozaj prekvapivo citelný.

Čo pre mňa bolo asi najsilnejším zážitkom, bola zmena, ktorou si prešla skladba od speváčky Ella Fitzgerald, ktorej originál bol nahratý v MONO kvalite. Super X-FI si s tým naozaj poradil a zrazu som mal pocit, akoby

som nepočúval 50 rokov starú skladbu cez obyčajné slúchadlá, ale takmer živý koncert a so zatvorenými očami som si vedel predstaviť, kde sedí gitarista, kde bubeník a odkiaľ spieva speváčka.

Táto technológia teda naozaj nie je iba marketingový ťahák a vrelo odporúčame vyskúšať si ju na vlastné uši, pokiaľ budete mať takú možnosť.

V zosilňovači SXFI AMP, no aj v dvojici slúchadiel SXFI AIR (bezdrôtové Bluetooth) a SXFI AIR C (drôtové USB) sa nachádza špeciálny UltraDSP čip s až 5 násobným výkonom oproti bežným Creative Sound Blaster čipom, no pri polovičnej spotrebe energie.

Vďaka tomuto výkonu a veľkej vyrovnávacej pamäti zvládne súčasne dekódovať a spracovať až 8 kanálov s rozlíšením 24-bitov pri 96kHz. Skvelou správou do budúcnosti je, že tento čip bude možné nainštalovať nielen do slúchadiel, ale aj do iných zariadení ako počítačov, televízorov, či set-top boxov.

Na záver doplním ešte dve dôležité informácie. Podľa vyjadrenia spoločnosti zatiaľ nie je plánované ponúkať zosilňovač SXFI AMP v slovenských obchodoch, no dá sa zakúpiť priamo cez stránku firmy.

Avšak už čoskoro budú na Slovensku dostupné slúchadlá so zabudovaným UltraDSP čipom pre Super X-FI a to spomínané modely SXFI AIR a SXFI AIR C, za odporúčané ceny 159.99 Eur a 129.99 Eur.

Daniel Paulini



## Ako sme s Lenovo lovili poklady v Štiavnických vrchoch



Existuje len málo lepších možností trávenia voľného času, ako je sedenie za počítačom a hranie hry. Teda, to je aspoň môj názor. Keď však príde pozvánka od hráčmi aj profesionálmi obľúbenej spoločnosti na strávenie dňa v malebných vrchoch v okolí Banskej Štiavnice, ktorý je navyše naplnený programom ako predstavovanie noviniek, zhodnotenie predošlého roka či inej zábavy, tak človek jednoducho nemôže zaváhať, sadá do auta a vyráža smer stredné Slovensko. Zástupcovia spoločnosti Lenovo si pre novinárov a svojich obchodných partnerov pripravili naozaj pestrý program nielen po stránke aktivít, ale najmä hardvéru a softvéru.

Niektoré spoločnosti vsádzajú na synergiu, iné na protiklady. A práve protikladmi by sa dala popísať táto akcia – ako asi aj portfólio produktov Lenova. Hneď po príchode na miesto nás prevzali tieto pocity, keďže v daždivých a naozaj nádherných kopcoch kúsok od Banskej Štiavnice sa ukrýva moderný hotel, ktorý bol aj miestom konania.

A protiklady vo vzťahu k Lenovu sú, myslím, tiež očividné. Keď firma ponúka najmä produkty, ktoré sú známe svojím nenápadným dizajnom, vďaka ktorému

ešte viac vynikajú v mori konkurencie. Skvelý výkon a špičková kvalita s tým má, samozrejme, tiež veľa spoločného.

Deň sa začal blokom prednášok, kde zástupcovia spoločnosti prezradili, ako sa Lenovu darilo v špecifických segmentoch

a aké majú plány do budúcnosti. V rámci prednášok zazneli aj správy o úplných novinkách zo sveta datacentier a serverov, bežných a herných počítačov, ale napríklad aj zo sféry smartfónov, keďže v Lenove sú na svoje produkty značky Motorola oprávnené hrdí.







## Zo segmentu bežných notebookov a počítačov sme si vypočuli slová o rade Idea, Legion ale aj Yoga.

Zariadenia Lenovo IdeaPad a IdeaCentre, ktoré sú určené najmä do domáceho prostredia, zvládajú všetky základné požiadavky na šikovné zariadenie. Možno s nimi vybehnúť na dovolenku, pripraviť školské projekty alebo si večer pustiť obľúbenú hudbu či film. Presne týmto požiadavkám vyhovuje nový all-in-one počítač **Lenovo IdeaCentre A340**. Jeho najsilnejšou stránkou je okrem štýlového dizajnu, vďaka ktorému zapadne do moderného prostredia súčasných bytov, aj ohybný pánt so širokými možnosťami nastavenia, a organizátor káblov, ktorý pomôže s umiestnením aj v tých najstiesnenejších priestoroch.

Pokiaľ hľadáte niečo s väčším výkonom, zaujme nový notebook **Lenovo IdeaPad L340 Gaming** alebo desktop **Lenovo**

**IdeaCentre T540 Gaming**. Notebook a aj desktop je možné vybaviť najnovšími procesormi Intel Core i7 a samostatnými grafickými kartami Nvidia GeForce, takže o zábavu nebude nikdy núdza. Okrem vysokého výkonu však opäť zaujmú aj svojím moderným dizajnom a priaznivou cenou, čo ich robí skvelou voľbou napríklad pre viacčlenné rodiny.

Novinky pribudli aj do radu Legion, do ktorého sa radia len zariadenia s tými najlepšimi komponentami a parametrami. Notebooky **Lenovo Legion Y540** a **Y740** si to zaslúžia plnou mierou, keďže sú po zuby ozbrojené výkonnými procesormi, rýchlou pamäťou RAM a najvýkonnejšími grafickými kartami súčasnosti. Y540 ponúka konfigurácie až s procesorom Intel Core i7, 16 GB RAM, 1TB SSD diskom a grafickou kartou GeForce RTX 2060 Max-Q. Y740 však ide ešte ďalej a je možné nakombinovať ho aj s NVIDIA GeForce RTX 2070 Max-Q. Model Y740 navyše disponuje klávesnicou Corsair

iCUE RGB, ktorá dokáže vyžarovať takmer nekonečné spektrum žiarivých farieb. Okrem vysokého výkonu v hrách však Lenovo nezabúda ani na multimédiá a preto si na oboch zariadeniach môžete užívať zvukový systém Dolby Atmos, pričom model Y740 podporuje aj zobrazenie prostredníctvom technológie Dolby Vision.

Lenovo tiež predstavilo chuťovku, ktorá by si určite našla miesto na stole každého hráča. Nový monitor **Lenovo Legion Y44w** ponúka 43,4-palcový panel s pomerom strán 32:10, obnovovacou frekvenciou 144 Hz a zakrivením.

Vďaka technológii AMD FreeSync 2 sa postará o plynulé hranie bez trhania a preskakovania obrazu, pričom dva odpojiteľné 2x5W reproduktory Harman Kardón by sa mali postarať o skvelý zvukový zážitok. Monitor navyše disponuje rýchlymi portami USB 3.1 s možnosťou napojenia až dvoch externých smart zariadení.





### Lenovo Legion Y4w + Monitor Product Tour

Napokon sme si, stále v rámci "bežných" zariadení, vypočuli pár slov o rade Lenovo Yoga zariadení, ktoré sa vždy prezentovali iným prístupom k dennému používaniu počítačov a zákazníci ich môžu poznať najmä ako konvertibilné produkty, ktoré je možné používať v rôznych pracovných režimoch.

**Lenovo Yoga S940** patrí medzi najtenšie a dizajnovy najvybrúsenejšie notebooky na trhu. S hmotnosťou 1,2 kg a hrúbkou iba 12,2 mm ide o najtenší notebook na svete so zahnutým Contour displejom. Vďaka tomuto špeciálnemu displeju má Yoga hladšie okraje a minimalizuje sa tým viditeľnosť už aj tak tenkých rámečkov. Napriek malým rozmerom sa toho do vnútra zmestí naozaj dosť, ako sú napríklad najmodernejšie procesory Intel Core i7, 16 GB RAM a 1TB SSD disk. S 13,9-palcovým 4K displejom s podporou

štandardu Dolby Vision, reproduktormi Dolby Atmos a špičkovým dizajnom bude Yoga S940 pre niektorých fanúšikov naozaj neodolateľná. Yoga ale prináša aj ďalšiu novinku v podobe **Lenovo Yoga A940**. Ide o all-in-one zariadenie s 27-palcovým 4K monitorom, programovateľnou ružicou a sklopným displejom s podporou pera, čo vytvára prvotriedny pracovný priestor pre zvýšenie kreativity. Otočný pánt je možné nastaviť v rozsahu 25° a zabezpečuje tak dokonalú oporu pri písaní alebo kreslení. Technológia odmietnutia dlane zabezpečí, že majitelia budú písať iba perom a nie celou rukou. Samozrejmosťou je najnovšia generácia procesorov Intel Core i7 v spojení s grafickou kartou AMD Radeon RX560, čo zabezpečí plynulý chod všetkých aplikácií. A ako bonus musím určite spomenúť podložku pod myš, ktorou je možné vďaka bezdrôtovej technológii dobíjať aj smartfóny či iné zariadenia s podporou bezdrôtového nabíjania.

Teraz ale k jednej z dvoch hlavných hviezd večera, respektíve dňa. Lenovo bolo doposiaľ známe hlavne vďaka špičkovým firemným notebookom z radu ThinkPad, domáceho radu Idea, dizajnovkám z radu Yoga či herným zariadeniam radu Legion. Do tejto rodiny pribúdajú nové zariadenia, ktoré budú známe pod menom **Lenovo ThinkBook**. Lenovo samotné túto radu popisuje slovami „zariadenie, ktoré musí byť dostatočne výkonné a štýlové, aby ho mohli ľudia používať celý deň bez ohľadu na to, či ho okrem kancelárie využívajú aj na poobednom tréningu alebo si na ňom večer pozrú svoj obľúbený seriál“.

V skratke by sa dalo povedať, že ide o akési spojenie modelových radov ThinkPad, Yoga a Idea do jedného, keďže ide o zariadenia,

ktoré by mali ponúkať kvalitné prevedenie, moderný dizajn a prívetivú cenu.

ThinkBook v sebe plánuje spojiť výkon a odolnosť legendárnych zariadení ThinkPad a dizajnov známych zo štýlového radu Yoga, vďaka čomu predstavuje novú kategóriu pracovných zariadení so štýlom. Bleskové nabootovanie systému, prihlásenie prostredníctvom webkamery alebo odtlačku prsta, svižný chod viacerých aplikácií naraz, skvelý pocit z písania na klávesnici, dlhá výdrž na batériu a ďalšie schopnosti, na ktoré sú nároční používatelia už navyknutí, zvláda ThinkBook bez väčších problémov.

Hardvérovo ide o veľmi schopné zariadenie, ktoré ponúkne 8. generáciu procesorov Intel Core i7, až 16 GB RAM a až 512 GB rýchle SSD úložisko. 13-palcový 1080p displej s technológiou Dolby Vision ponúkne bohaté a ultrajasné vizuály a vďaka reproduktormi Harman Kardon s podporou štandardu Dolby Audio neostane pozadu ani zvuk.

Netreba však zabúdať na gény z rodu ThinkPad, vďaka ktorým zvláda ThinkBook skvelú ochranu v podobe jedностupňovej autentifikácie, zapnutia pomocou dotykového snímača odtlačkov prstov, diskretný modul TPM 2.0, ktorý umožňuje funkcie zabezpečenia systému Windows 10 a šifrovanie používateľských údajov, a taktiež kryt webkamery ThinkShutter pre ochranu súkromia. Ako extra bonus musím spomenúť aj jedenásť hodín výdrže batérie, ktorú je možné dobiť pomocou funkcie rýchleho nabíjania na 80% už za jednu hodinu.

## Mobilné zariadenia Lenovo nie sú iba notebooku a tablety

Je to síce už pár rokov, no niektorí ľudia sú stále prekvapení, keď sa dozvedia, že Lenovo neponúka iba počítače, servery či príslušenstvo, ale stojí aj za značkou Motorola. Rad G či one sme si v redakcii vcelku obľúbili, no Lenovo/Motorola neustále prichádza s novšími a lepšími kúskami.

Tak je to aj pri zariadení Motorola one Vision, ktorá ponúka naozaj obrovskú funkcionálnosť a dizajn v takmer neuveriteľnej cenovej kategórii. Motorola one Vision bola okrem ThinkBook notebookov druhou hlavnou hviezdou akcie a my sa nemôžeme ničomu čudovať.

Úplne nový smartfón Motorola one Vision zaskočí nadmieru pokročilým kamerovým systémom, ktorý je poháňaný umelou inteligenciou a technológiou Quad Pixel a poskytuje až štyrikrát vyššiu citlivosť na svetlo. Zadný senzor s režimom optickej







stabilizácie OIS a režimom Nočné Snímanie disponuje rozlíšením až 48 MP, s ktorým je možné zachytiť úžasné fotografie aj v tmavých priestoroch či nočných exteriéroch.

K tomu moderný displej CinemaVision s pomerom strán 21:9 a FHD+ rozlíšením, vďaka ktorému si majitelia vychutnajú filmový zážitok kdekoľvek, či s takzvaným hole-punch výrezom na prednú kameru, Motorola one Vision je naozaj zaujímavé zariadenie.

Motorola one Vision prináša pokročilú technológiu Quad pixel, ktorá vďaka kombinácii štyroch pixelov do jedného pixelu s rozmermi 1,6 um a 48 MP senzorom prináša až štyrikrát vyššiu svetelnú citlivosť.

Vďaka tomu si budú môcť majitelia vychutnávať neuveriteľne ostré 12 MP fotografie so zlepšeným jasom a zníženým šumom za akýchkoľvek svetelných podmienok.

Pre odfotenie dokonalých fotografií však nestačí iba výkonný snímač. Motorola one Vision má vo výbave aj optickú stabilizáciu obrazu OIS a špeciálny režim Nočné Snímanie, poháňaný umelou inteligenciou. Pokroku sa však nevyhla ani selfie kamera, ktorá dokáže za dobrých svetelných podmienok vytvoriť naozaj kvalitné 25 MP selfie.

Pokiaľ však počasie či svetelné podmienky nespokupujú, je možné zvoliť režim Quad Pixel so 4-násobnou svetelnou citlivosťou, vďaka ktorému síce klesne rozlíšenie na 6 MP, no selfie fotky budú stále ostré a s oveľa nižším šumom.

Okrem schopnosti robiť skvelé fotky má Motorola one Vision aj naozaj úžasný pomer ceny a výkonu. O výkon sa stará osemjadrový procesor Exynos

s frekvenciou 2,2 Ghz, 4GB pamäte RAM a 128 GB úložisko. Celý deň používania je možný vďaka 3500 mAh batérii, no ak by sa majitelia ocitli v situácii s nízkym stavom batérie, vtedy poslúži 15W nabíjačka TurboPower, s ktorou už po pätnástich minútach získajú energiu na sedem hodín používania.

Napokon, ako už aj meno zariadenia napovedá, patrí Motorola one Vision do programu Android One, takže majitelia si môžu byť istí, že tento smartfón bude vždy aktualizovaný a bezpečný. V rámci programu získajú až tri roky mesačných bezpečnostných záplat a zaručené aktualizácie na najnovší softvér Android.

Aby sme teda zrekapitulovali, telefón má skvelý 48MP fotoaparát s optickou stabilizáciou a nočným režimom,

FHD+ displej s pomerom strán 21:9, obstojný procesor, 4 GB RAM a až 128 GB úložného priestoru v spojení s 3500 mAh batériou a rýchlym nabíjaním. Plus tri roky Android aktualizácií. A to všetko za takmer smiešnych 300 eur.

Samozrejme, recenziu na Motorola one Vision sa vám pokúsime priniesť čo najskôr a odhaliť, či je táto ponuka naozaj tak neuveriteľná, alebo sa za ňou ukrývajú nejakí skrytí škriatkovia.

Nateraz si však nižšie môžete prezrieť pár záberov a spomalené video z jej naozaj šikovného fotoaparátu.



Daniel Paulini



## Novinky od spoločnosti HP potešia hráčov, firmy aj bežných smrteľníkov



Spoločnosť HP neustále predstavuje nové produkty zamerané nielen na profesionálov či hráčov, ale aj na bežných používateľov. Novinárom je síce príjemné prečítať si o nich na internete alebo pozrieť videá z ich živého predstavovania, no oveľa lepšie je prezrieť si ich zblízka, vyskúšať na vlastné ruky a porozprávať sa s ľuďmi, ktorí o nich vedia takmer všetko. Preto sme opäť neodmietli pozvanie na neformálne stretnutie, na ktorom nám zástupcovia HP-čka predstavili nielen všetky najnovšie, ale aj tie najlepšie produkty, na ktoré sa môžu ich fanúšikovia tešiť.

Predstaveného a ukázaného toho bolo naozaj pozhnane, no my sme pre vás vybrali tie najzaujímavejšie kúsky. Na začiatok spomeniem predstavené produkty zamerané na firemné použitie.

### HP EliteBook x360 830 G5

Tento konvertibilný laptop sa môže pochváliť najvyššou jasnosťou obrazovky spomedzi všetkých firemných notebookov na svete, vďaka ktorej je možné pohodlne ho používať aj v horších svetelných podmienkach ako napríklad na priamom slnku či vonku. Vďaka ultratenkému šasi, nízkej hmotnosti, odolnosti proti náhodným nárazom, dostatočnému výkonu a pokročilej možnosti spravovania a zabezpečenia je skvelou voľbou pre prácu v teréne. Obstojný výpočtový výkon dodáva až štvorjadrový procesor Intel Core i7-8550U s integrovanou grafickou kartou Intel HD 620 v spojení s rýchlym 256 GB SSD diskom. Bezdrôtové pripojenie zabezpečí technológia Bluetooth a WiFi. Nechýba ani USB 3.1 porty, čítačka odtlačkov prstov, podsvietená klávesnica alebo dokovací USB-C konektor.

### HP ProBook 450 a 445 G6

Tieto kúsky sú ideálne pre profesionálov v podnikovom prostredí alebo v malých a stredne veľkých firmách, čiže u tých, ktorí hľadajú cenovo dostupnú kombináciu inovácie, základného zabezpečenia a multimediálnych funkcií.

Vysoký výkon, dlhá výdrž batérie a ultratenký dizajn sú pre ne samozrejmosťou, keďže sú vybavené širokým výberom bezpečnostných funkcií. Vďaka odolnému šasi a možnostiam pripojenia sa taktiež prispôbajú akýmkoľvek firemným potrebám.

Pracuje naplno s najnovšími voliteľnými procesormi Intel Core 8. generácie a voliteľnou samostatnou grafikou NVIDIA GeForce (ProBook 450) alebo 2. generáciou mobilných procesorov AMD Ryzen.





## HP ProDesk 405 G4 Desktop Mini

HP sa rozhodlo priniesť do svojich mini desktopov aj verzie s procesormi značky AMD a preto ich výkon, zabezpečenie i možnosti rozšírenia v kompaktnom a štýlovom balení prinášajú aj stolný mini počítač radu 400.

Je vybavený 2. generáciou procesora AMD Ryzen PRO s vstavanou grafikou Radeon Vega. Môže podporovať až tri monitory, čo ocenia zákazníci, ktorí potrebujú výkonný systém pre tvorbu obsahu spolu s pokročilými možnosťami procesorov AMD v oblasti zabezpečenia a správy.

Od firemných produktov sa presunieme k notebookom, monitorom a príslušenstvu pre bežných používateľov.

## HP ENVY 13

HP ENVY 13 bol postavený s maximálnym ohľadom na mobilitu. Dostal preto najnovšie procesory Intel, vďaka ktorým vydrží na batérii až 19 hodín.

Má elegantný a odolný celohliníkový dizajn s integrovanou čítačkou odtlačkov prstov. HD displej s minimálnym okrajom na troch stranách, štyri reproduktory HP a zvuk od Bang & Olufsen sú už len pomyselnou čerešničkou.

## HP ENVY 17

HP sa pri tomto produkte zameralo najmä na výkon. Pre maximálnu produktivitu, kreativitu i voľnosť pri zábave je vybavený nielen 8. generáciou procesorov Intel Core, ale aj grafickou kartou NVIDIA GeForce MX250. Zlepšil sa aj pomer veľkosti obrazovky voči telu, lebo horný rám displeja od predchádzajúcej generácie schudol o 45%.

## HP Pavilion x360 14 & 15

Zariadenia HP Pavilion x360 14 a 15 ponúkajú prémiové prvky, ako je trojrozmerná kovová základňa na klávesnici, elegantné farebné varianty, výrazne vyšší výkon a výber z grafických kariet za dostupnú cenu.

Pri modeli HP Pavilion x360 14 je na výber medzi Nvidia GeForce MX130 a MX250, 8. generácia procesorov Intel až po Intel Core i7 a v neposlednom rade výber duálnych úložísk a až 16 GB pamäte. To všetko dopĺňa takmer 11-hodinová výdrž na batérii.

HP Pavilion x360 15 ponúka výber z HD alebo FHD displejov, samostatnú numerickú klávesnicu, 8. generáciu procesorov Intel až po Intel Core i7 a samostatnú grafiku Radeon 535.

## HP ENVY x360 13

Hybrid HP ENVY x360 13 beží na výkonnej 2. generácii procesorov AMD Ryzen, s ktorými vydrží na batérii až 14,5 hodiny. Horný rámček jeho displeja sa oproti predchádzajúcej generácii stenčil o 28% a

na výber bude aj konfigurácia s AMOLED displejom, ktorý ponúkne dokonalé zobrazenie farieb a jas.



## HP Envy X360 13

### HP Z38c

Podmanivá elegancia prehnutého monitora HP Z38c sa spája s funkčnosťou v podobe krištáľovo čistých panoramatických obrazov. Určený je aj pre profesionálov, ktorí vyžadujú presné zobrazenia na extra širokej ploche. 95,25 cm (37,5 ") veľký monitor s polomerom prehnutia 2 300 mm zodpovedá prirodzenému zornému polu. Veľká obrazová plocha bez rušivých rámečkov uľahčuje prácu vo viacerých aplikáciách súčasne. S rozlíšením 4K, 3 840 x 1 600 pixelov a ich optimalizovanou hustotou je každý detail zobrazený čo najostrejšie a v ideálnej veľkosti.

## HP Pavilion 27 Quantum Dot Display

Monitor s uhlopriečkou 27" je ideálnym riešením do kancelárie alebo pre







používateľov, ktorí trávajú hodiny pri počítači. Vďaka nízkej úrovni modrého svetla šetrí vaše oči. Technológia Flicker Free eliminuje preblikávanie obrazu a zamedzí ešte väčšiemu namáhaniu očí.

Nastaviteľný jas až 400 cd / m<sup>2</sup> umožní sledovať monitor počas každého počasia. Monitor je osadený týmito video vstupmi: HDMI, DisplayPort, USB-C.

### HP EliteDisplay E243p Sure View Monitor

Ide o 31,5-palcový monitor s QHD rozlíšením a tenkými rámčekom na troch stranách displeja. Umožňuje všestranné ergonomické nastavenie a ponúka bohatú konektivitu vrátane HDMI, DisplayPort a USB-C, vďaka ktorým bez problémov zapadne do akéhokoľvek prostredia kombinujúceho niekoľko generácií IT vybavenia.

### HP ENVY USB-C Hub

Prenosná dokovacia stanica s 2x USB portom a HDMI výstupom pre pripojenie externého monitora. Dokovacia stanica umožňuje napájať vybrané notebooky s napájacím USB-C konektorom alebo USB-C podporou Thunderbolt. Čo je na tejto dokovacej stanici, respektíve hube zaujímavé, že ju môžu využiť nielen majitelia HP zariadení, ale určite by zlepšila život aj majiteľom niektorých konkurenčných notebookov s malým počtom portov, ako je napríklad MacBook. Podme už ale konečne k tomu najzaujímavejšiemu, čím sú produkty zamerané na hráčov.

### OMEN X 2S

HP predstavilo prvý herný notebook na trhu, ktorý má dva displeje. Vďaka druhej obrazovke nemusia hráči

prepínať z hracieho okna a strácať čas preskakovaním medzi obľúbenými stránkami. Po stránke výkonu poteší podpora NVIDIA GeForce RTX 2080, 32GB RAM a mobilné procesory Intel Core i9 deviatej generácie, ktoré zaistia hráčovi realistické vykreslenie herného prostredia v rozlíšení 1080p s vysokou obnovovacou frekvenciou. Celú konštrukciu supervýkonného notebooku chladí systém Thermal Grizzly Conduction, v ktorom kolujú tekuté kovy. OMEN X 2S sme mali možnosť vyskúšať a môžeme referovať, že hoci sa na prvý pohľad môže druhá obrazovka umiestnená nad klávesnicou zdať ako hlúposť, ide o plnohodnotné rozšírenie plochy a vieme si predstaviť jej využitie na pozeranie videí, streamov či sledovanie chatu na Discorde a iných službách pri hraní.

### OMEN 15 a 17

Modely OMEN 15 a 17 zoštíhlili, posilnili výkon a dostali nové chladenie. Sú vybavené technológiou OMEN Tempest s modernizovaným pokročilým tepelným riešením, ktoré je poháňané 12 V ventilátorom. Vďaka podpore NVIDIA GeForce RTX 2080 v prípade OMEN 17 a Max-Q6 pri modeli OMEN 15 sú realistické vizualizácie herného prostredia samozrejmosťou.

Navyše multitasking a hry s masívnymi svetmi, ktorých hranie je vysoko náročné na zdroje, nikdy nebežali lepšie – o to sa stará najnovší výkonný mobilný procesor Intel Core i9 deviatej generácie s až 5,0 GHz Turbo, ôsmimi jadrami, šiestimi vlákнами a až 32 GB RAM.

### HP Pavilion Gaming 15 a HP Pavilion Gaming 17

Mimoriadnu univerzálnosť, mobilitu a herný výkon týchto modelov ocenia hráči aj kreatívci, keďže ide o vstupnú bránu do sveta gamingu. V kombinácii



s novými displejmi a príslušenstvom, HP prichádza so špičkovým herným ekosystémom, ktorý má všetko, čo hráči potrebujú na dosiahnutie lepších herných výsledkov a cieľov.

### Herné slúchadlá OMEN by HP Mindframe Cooling Headset

O týchto slúchadlách sme písali ešte minulý rok, keď sme mali možnosť vyskúšať si ich prototyp na Gamescome v Kolíne a okamžite sme si zamilovali ich schopnosť aktívne chladit' uši pri dlhších herných posedeniach.

O autentický zážitok z hrania sa pri nich stará 7.1 virtuálny priestorový zvuk, ktorý preniesie hráčov do dejiska hry. Spomínaná technológia chladenia s názvom FrostCap



sa stará o odvod tepla z náušníkov, čo naozaj ocenia hráči pri teplých letných dňoch alebo pri dlhšom nosení slúchadiel na hlave. Slúchadlá majú USB konektor, ktorý sa stará o prenos zvuku a slúži ako zdroj napájania celého chladenia headsetu.

Slúchadlá sú taktiež vybavené mikrofónom, ktorý hráči určite využijú pri hraní online hier.

### OMEN Photon Wireless Mouse

Nová myš ponúka celý rad možností personalizácie vrátane odnímateľných opierok na prsty a jedenástich programovateľných tlačidiel. Má funkčný design a disponuje systémom vyrovnávania odporu tlačidiel pre komfort veľkých i malých prstov. Akékoľvek problémy s latenciou, konektivitou a životnosťou batérie vyrieši 2,4 GHz proaktívna bezdrôtová technológia s až 50-hodinovou životnosťou batérie, dobou



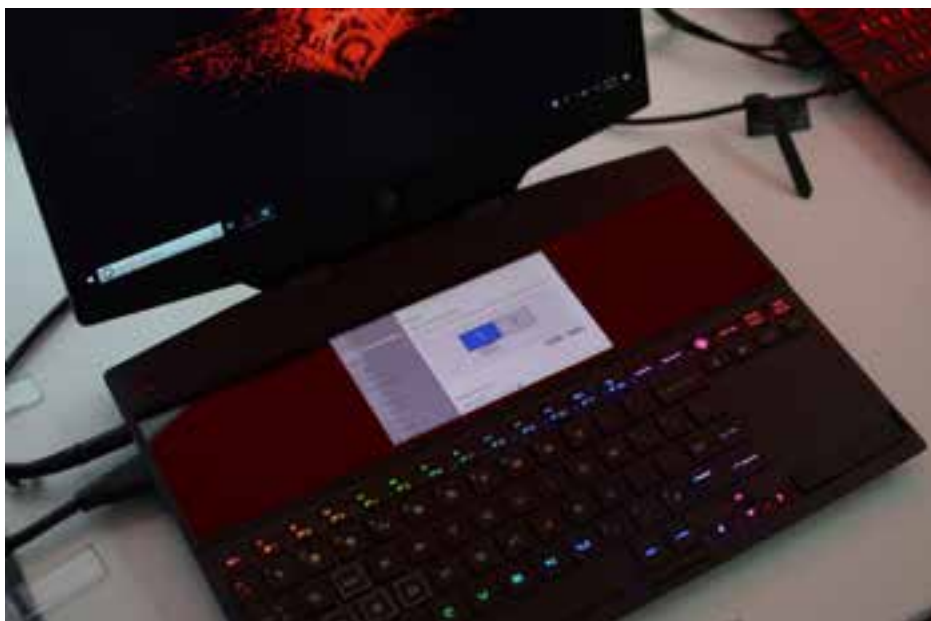
### HP Omen Mindframe

odozvy 0,2 ms a schopnosťou nabíjania na akomkoľvek povrchu s podporou Qi.

### Podložka OMEN Outpost Mousepad

K myši Photon sa skvele hodí podložka OMEN Outpost Mousepad, keďže v sebe má zabudovanú bezdrôtovú nabíjačku s technológiou Qi, ktorá dobíja myš OMEN Photon Mouse za 2,5 hodiny a navyše funguje aj s kompatibilnými smartfónmi.

Podložka má na jednej strane tvrdší a na druhej mäkkší povrch s úpravou proti ošúchaniu, pričom hráči sa medzi nimi môžu rozhodovať jednoducho otočením. Port USB-A Passthrough pre bezdrôtový dongle a prispôbitel'né RGB LED osvetlenie cez OMEN Command Center predstavujú ďalšie výhody tohto moderného príslušenstva.



Daniel Paulini

## Zaujímavosti o Cyberpunk 2077

E3 2019 JE ZA NAMI A S KONFERENCIAMI SA K NÁM DOSTALI  
NOVINKY O NAJNOVŠOM CD PROJEKT RED TITULE



Pred 6 rokmi prvýkrát oficiálne zazneli slová o Cyberpunk 2077 a bol odvysielaný krátky teaser trailer, ktorý nám dokopy nič nepovedal. CDPR mal za sebou veľkolepý úspech v podaní tretieho Zaklínača. Napriek tomu, že sme roky dostávali iba kryptické správy a nepotvrdené informácie, nadšenie z Cyberpunku neopadalo. Minulý rok bola predstavená ukážka gameplayu a dnes už majú hráči jasno v tom, kedy sa ponoríme do dystopickkej budúcnosti roku 2077. Našťastie, nebude to až o 57 rokov. Pochmúrny svet zažijeme už 16. apríla 2020. Cyberpunk 2077 vyjde na PC Windows, PlayStation 4 a Xbox One.

### Krabica plná cyberpunk pokladu

Autori očividne veria v dve veci. Single-player príbehové hry a význam predaja fyzických kópií. Potvrdilo sa to pri Galtovej sérii a aj tentokrát sa môžete tešiť na darčeky, ktoré budú pribalené ku krabicovej verzii. Priblížia nám

svet Cyberpunku, no nebude si za ne nutné priplatiť. Obsahom sa základná edícia Cyberpunk 2077 vyrovná rôznym špeciálnym a deluxe edíciám iných veľkých titulov posledných rokov. V štandardnej edícii nájdete hru, obojstranný obal,

knihu World Compendium, ktorá bude obsahovať zaujímavosti o hernom svete a príbehu, pohľadnice z Night City, mapu mesta, nálepky, digitálny soundtrack, digitálny artbook, Cyberpunk 2020 sourcebook, digitálne pozadia pre







PC a mobily. Zberateľská edícia bude obsahovať aj 25-centimetrovú sošku hlavnej postavy V, artbook v pevnej väzbe, sadu odznakov, kľúčenkú, brožúrku pre návštevníkov Night City a výšivku.

## Vytvorte si vlastného hrdinu

Hlavnou postavou hry je V, no od vás bude závisieť, aký hrdina to bude. Možnosti prispôsobenia si postavy stále nie sú definitívne dané, no z dostupných informácií sa dá vytvoriť si približný obraz o tom, čo nás čaká.

V prvom rade si budete môcť upraviť výzor vášho alebo vašej V. Zatiaľ sa však nezdá, že by možnosti dávali hráčom prílišnú voľnosť.

V rámci výzoru bude možné upraviť časti tváre a postavy, no len prostredníctvom sliderov. Napríklad nos sa nebude dať voľne pohybovať rôznymi smermi, ale vyberiete si jeden z pripravených „nosov“. Či si zvolíte muža alebo ženu, nebude to mať veľký dopad na príbeh. CD Projekt RED sa vyjadril, že hráč nepríde o žiaden obsah na základe toho, za aké pohlavie bude hrať. Zaujímavejšie sú ostatné voľby ohľadne tvorby charakteru, ktoré hrateľnosť výraznejšie ovplyvnia. Základom je výber životnej cesty, teda akési hlavné pozadie života V. Na výber



bude Street Kid, Nomad a Corporate. Tým rozhodnete, či bude váš hrdina decko z ulice, ktoré má skúsenosti s gangami a špinavými trikmi. Alebo cestovateľ, ktorý sa potuluje medzi miestami, so špecifickými skúsenosťami, ktoré takýto život obnáša.

Popríklad ste sa mohli v minulosti predierať korporátnym rebríčkom, čo vo svete Cyberpunku určite zahŕňa vlastnú dávku jedinečných situácií. To vám dá v hre jedinečné možnosti, ako zareagovať v rozhovoroch a vyriešiť niektoré problémy. Bavíte sa s vodcom jedného z gangov? Ak ste tiež vyrastali na ulici, nájdete spoločnú

reč pravdepodobnejšie, než keby ste strávili život ako kravaták. V konečnom dôsledku je avšak V žoldnier, ktorý pracuje pre vlastné ciele. Toto dopĺňa šesť štatistík, do ktorých investujete body a ktoré určujú, čo dokážete. Ide o Strength, Constitution, Intelligence, Reflexes, Tech a Cool.

Chcete byť terminátor, ktorý sa nezastaví ani pred ozbrojenými robotmi, ale vyrve im zbrane z rúk a následne ich použije vo svoj prospech? Alebo preferujete tiché zakrádanie sa a radšej hacknete zariadenia, aby zneškodnili nepriateľov za vás? Práve týmito štatistikami si určíte základ svojho postupu hrou. Schopnosti nadobudnete aj počas hrania a aj technickými modifikáciami tela. Celú hru je vraj možné prejsť aj telom bez dodatočných modifikácií. Teda okrem tých, ktoré si vyžaduje príbeh.

Pri tvorbe postavy si vyberiete hrdinu z detstva, kľúčovú životnú udalosť a dôvod, prečo ste sa ocitli v Night City. Do akej miery ovplyvnia hrateľnosť je, podľa zatiaľ dostupných informácií, ťažké posúdiť.

## Život v dystopickom meste technológií

Night City bude hlavným dejiskom Cyberpunk 2077. Rozdelené bude do





šiestich častí a v každej z nich bude mať zastúpenie iný gang. S nimi bude môcť (a v niektorých prípadoch budete musieť) nadviazať kontakt.

Každá časť mesta má zároveň svoju špecifickú históriu. Príkladom je Pacifica, región predstavený na E3 2019. Plánovaná ako luxusná štvrť pre bohatých prilákala investorov s veľkým plánmi.

Na poslednú chvíľu sa boháči stiahli a namiesto luxusu je Pacifica plná nedokončených stavieb. Štvrť sa prirodzene stala útočiskom pre vyvrhel'ov. Billboardy lákajúce na prepychový relax stoja v kontraste s bezprávnym prostredím, kde si stále musíte dávať pozor, kto vám stojí za chrbtom.

Hre však nevdychnie život iba samotný príbeh. Jednotlivé štvrte budú plné postáv, ktoré medzi sebou budú komunikovať. Na záberoch z E3 je pekne vidieť ulice preplnené ľuďmi, v pozadí poletujú lietajúce vozidlá a cesty sú tiež plné strojov. Žiadna časť nepôsobila prázdne a ak sa bude držať CD Projekt RED svojich slov, dočkáme sa futuristického sveta, ktorý nás naozaj vtiahne do seba a nepustí.

Mesto má na sebe okrem iného aj vrstvu virtuálneho sveta. V histórii Cyberpunk kedysi existovala obrovská virtuálna realita známa ako Cyberspace. Legendárny hacker do nej jedného dňa vypustil škodlivý softvér, ktorý tento priestor ovládol. Korporácie tak prístup do Cyberspace zablokovali a teraz sa do tohto virtuálneho miesta odvážia iba tí najskúsenejší hackeri.

Alebo najšialenejší, keďže sa odtiaľ ešte nikto nevrátil. V však hľadá tajomstvo nesmrteľnosti a kto by sa bál divokej umelej inteligencie, keď má po ruke pána

Matrixu. Ak máte skúsenosti s posledným Zaklínačom, viete, že vedľajšie úlohy sa tu kvalitou príbehu a spracovaním často vyrovnali hlavnej dejovej línii. Rovnaký zámer je aj pri Cyberpunku.

Vedľajšie úlohy budú mať viacero riešení a autori hovoria aj o tom, že hráčom dovoľia, aby v nich zlyhali. Výsledkom by mala byť väčšia rôznorodosť ako v hlavných questoch.

Popri úlohách v Night City narazíte aj na niekoľko minihier. Netreba čakať futuristický Gwent, no na svoje si prídu hackeri a tí, ktorí radi jazdia. Popríklad sa bude dať zastreliť si na strelniciach či bojovať v miestnych turnajoch na boj z blízka.

Dôraz na detaily a snaha naplniť hru životom sa prejaví v každom aspekte Cyberpunku, aj v takých, ktoré nie sú na prvý pohľad veľmi dôležité. V dostupných

záznamoch gameplayu vidieť, ako V jazdí na aute alebo motorke. Je to však lepší sprievodca na cestách, než hudba z rádia. Autori ani tu nedupli na brzdu a nechali si pre Cyberpunk zložiť jedinečnú hudbu, ktorá bude hrať v rádiách.

## Keanu Reeves nie je iba šikovný marketingový t'ah

Keanu Reeves ako Johnny Silverhand zožal na E3 veľký úspech. Našťastie sa nejedná iba o fintu ako na seba upútať, čo Cyberpunk 2077 rozhodne nepotreboval. Keanu bude mať v hre veľkú úlohu, podľa slov jedného z autorov sa bude dať považovať za sekundárneho protagonistu.

Náš hlavný hrdina V získava v úvode hry čip, ktorý je jadrom celej zápletky. Povráva sa totiž, že ukrýva tajomstvo nesmrteľnosti. Po tom, ako V dostane do svojho tela čip, sa mu zjaví postava, ktorá vo svete Cyberpunk žila pred desiatkami rokov, a to je práve náš Keanu aka Johnny Silverhand. Hráča tak bude sprevádzať a bude mať s V komplikovaný vzťah, v ktorom nebudú chýbať emócie. Johnny je ale mŕtvý a netreba čakať, že tento fakt sa nejako zmení.

O tom, že Johnnyho stvárni Keanu Reeves sa dlho nevedelo ani v CD Projekt RED. Samotný režisér tvorby questov o tom nevedel, až kým to vedenie firmy neohlásilo všetkým zamestnancom. Aké finty museli ľudia z CD Projekt RED použiť, aby túto celebritu dostali do hry, sa možno nikdy nedozvieme, no je to veľmi efektívny t'ah, ktorý potešil nejedného fanúšika.

## Romantika za počítačmi

Láska ide vraj cez žalúdok, no v roku 2077 si pravdepodobne povieme, že





láska ide cez sieť. Vášnivé scény sú jedna z vecí, ktoré preslávili Gertalove herné dobrodružstvá a CD Projekt RED nezabúda na naše hráčske srdcia.

Aj v Cyberpunk 2077 bude možnosť zažiť romantické aktivity s niektorými postavami, nanešťastie, s technoduchmi to asi nepôjde.

Tieto vzťahy budú v hetero, homo a bisexuálnych partnerstvách. Cieľom je predstaviť hráčom zaujímavé a komplexné postavy. Každý z charakterov bude mať vlastný príbeh, motivácie, ciele a dôvody, prečo žijú v Night City. Nepôjde teda iba o pixelové bábk, aj tu ukážu vývojári svoj dôraz na kvalitu.

## CD Projekt RED si nedáva servítku pred ústa

Keď sa niekomu darí, odpoveďou na jeho úspech je často závisť, a tá následne vzbudzuje slepú nenávisť. Vývojári nedávno čelili niekoľkým rasistickým a sexistickým obvineniam, že hra nedobre vykresľuje černocho, lebo sú príslušníkmi animalistického gangu. Alebo že nevhodne sexualizuje trans ľudí. CD Projekt RED si ale stojí za svojou víziou a za pôvodným svetom Cyberpunku. Je to totiž svet, v ktorom vládnu korporácie a využívajú každý aspekt ľudí na to, aby zarobili. Zároveň, sexualizácia v reklamách je niečo, čím chcú autori odzrkadliť aj súčasnosť.

Akurát to podávajú okorenené o ich predstavu dystopickej budúcnosti. Je fajn vidieť, že ľudia za hrou si stoja za svojim a nenechajú svoju dlhoročnú víziu padnúť. Kontroverzné témy tu nebudú chýbať, je to taktiež klasická súčasť cyberpunku ako žánru v každej jeho podobe.

## Prequel k Cyberpunk 2077 si môžete zahrať už teraz

Cyberpunk 2077 je založený na stolovom RPG Cyberpunk 2020, ktoré vytvoril Mike Pondsmith. Ten aktívne pracuje s vývojármi z CD Projekt RED na hre už od roku 2011. Pomáha s dizajnom gameplayu, vzhľadom postáv a ostatnými časťami vývoja. Zároveň pracuje na tom, aby príbeh hry a predlohy patrili do jedného veľkého celku. Kničky s pravidlami a príbehmi pre hru sú stále v predaji. Podľa slov autora záujem o ne počas minuloročného E3 vrástol o 400%. Na tento rok si pripravili extra výtlačky, no skok v popularite nebol až taký veľký. Dôvodom je aj to, že k Cyberpunk 2020 prichádzali hráči postupne celý minulý rok. Napriek tomu boli ale všetky extra výtlačky vypredané. Momentálne je v príprave Cyberpunk Red. Pôjde o aktualizovanú verziu stolového RPG, ktoré bude odzrkadľovať snahu Pondsmitha zjednotiť príbeh jeho diela s hrou od CD Projekt RED. Prvý náhľad budeme mať už 1. augusta, keď bude vydaná základná sada Cyberpunk Red Jumpstart Kit.

Balenie bude obsahovať základné pravidlá potrebné pre hru, lorebook, tematické kocky, scenár určený pre nových hráčov, predpripravené základy postáv a štyri fyzické mapy. V predaji bude aj digitálna verzia a cena by mala byť okolo 29,99 USD. Neskôr by sme sa mali dočkať aj kompletného vydania kníh Cyberpunk Red, no dátum nie je jasne daný. Kníh sa dočkáme, keď budú pripravené.

## Budúcnosť je na dosah

Cyberpunk 2077 je zahalený do tajomstiev a dohadov aj napriek tomu, že vydanie bude už o necelý rok. O hre toho vieme veľa a

zároveň nič. Sci-fi zaklínač je predstavovaný za zavretými dverami a informácie sa na povrch dostávajú cez strohé rozhovory a to, čo si novinári stihli zaznačiť do zápisníkov.

Navyše, v spojitosti s mnohými vecami sa samotní autori vyjadrili, že sa pred vydaním ešte môžu zmeniť. Takáto veľká hra bude mať rozhodne čo ponúknuť a dá sa očakávať, že v nasledujúcich mesiacoch sa o titule dozvieme viac. Najbližšie by sme sa noviniek mohli dočkať na Gamesome, ktorý sa uskutoční koncom augusta. Tam bude hrateľné demo z E3 a následne budú jeho zábery dostupné aj na internete. Či sa dočkáme aj nejakých ďalších noviniek, nevieme. Ak áno, určite vás o nich budeme informovať.

Peter Bagoňa



Asking CD Project Most Requested Questions



Gameplay Demo





# Konferencia E3 2019 sa medzi tie najlepšie v histórii rozhodne nezapíše



V kalendár sviati 23. jún a ja sa snažím márne rozpamätať na hernú šou E3 spred niekoľkých týždňov. Kedysi výkladná skriňa všetkého, čo sa týkalo hier, dnes už pre spoločnosť, zdá sa, nie je až takou dôležitou udalosťou. Stále síce ide o dôstojné divadlo, no nie až také ako predtým. Tento jav má podľa všetkého veľa spoločného s financiami, keďže mať svoj stánok na tomto podujatí nie je vôbec lacné a pripraviť obrovskú konferenciu, to nie je o nič lacnejšie. Preto sa spoločnosti začínajú pomaly uchýľovať k lacnejším alternatívam v podobe vlastných, viac či menej pravidelných relácií predstavujúcich najdôležitejšie novinky.

Neviem, aká budúcnosť nás čaká, no je možné predpokladať, že to bude stále horšie. Alebo sa značne nižšia kvalita podujatia odrazila len od príchodu ďalšej generácie konzol, a teda nebolo tento rok v podstate čo ohlasovať? Táto alternatíva je, samozrejme, možná. Možno sa chýbajúce Sony budúci rok

vráti na E3 s plnou parádou a všetkým vytrie zrak hrami. Možno budúci rok Microsoft (konečne) predstaví nové exkluzivity od tých množstiev nakúpených štúdií a my len budeme pozerieť s otvorenými ústami a lapieť po dychu. Možno. Určite by som si to všetko prial.

Možno to všetko bude, no každopádne sa nezmení nič na tom, že E3 2019 sa z pohľadu histórie zaradí medzi tie slabšie. Vlastne, keby nebolo, asi by sa nič ani nestalo.

### EA, čo to malo, preboha, znamenať?

Spoločnosť Electronic Arts nemala typickú konferenciu, keďže ich udalosť sa odohrávala ešte deň pred oficiálnym ohlásením. Takzvané EA PLAY. Sám by som to skôr nazval EA WAIT. Z pohľadu logistiky išlo doslova o horor. Zodpovední sa rozhodli rozdeliť predstavovanie hier do samostatných 30 minútových

blokov, pričom ďalší na scénu nemohol prísť, kým sa polhodina neskončila. To malo za následok, že sme ako diváci museli čakať. Niekedy 5 minút, v jednom prípade vyše 12 minút.

Čo sa týka hier, nebola ohlásená žiadna výraznejšia novinka, len tradičná záležitosť v podobe nového futbalu FIFA 20 a amerického futbalu Madden NFL 20. Predsa však prišlo menšie prekvapenie, a to ohlásenie nového prídavku pre päťročný titul The Sims 4. Zbytok sa niesol na vlně rekapitulácie známych hier ako Battlefield V a Apex Legends.

Najviac potešil Star Wars – Jedi: Fallen Order, ktorý konečne predstavil aj prvý priamy gameplay. Zo záberov a informácií, ktoré boli zverejnené o niekoľko dní neskôr, dnes usudzujem, že na konferencii ukázali nudnejšiu časť hry, no aj tak sa bolo na čo pozerieť. Vyše desaťminútový prechod hrou bol plný skákania, ľahkých environmentálnych

hlavolamov a predovšetkým súbojov, ktoré niesli skôr punc taktickejších stretov než bezhlavého sekania. Kombinácia efektných kúskov so svetelným mečom a schopností Sily sa minimálne pre diváka musela javiť ako veľmi výživná.

## Microsoft ponúkol tento rok to najlepšie

60 hier a 2 hodiny napráskané obsahom. To bola konferencia Microsoftu v skratke. Jednoznačne tá najlepšia konferencia zo všetkých, a to nie len počtom hier, ale celkovou produkciou. Tradičný súper zo Sony tento rok chýbal, tak sa Microsoft mohol poriadne predviesť. A aj predviedol a nechýbali ani exkluzivity pre Xbox One, hoci ich mohlo byť pokojne viac.

Nemalo by zmysel vymenovať tu všetky predstavené hry, keďže veľká časť z nich bola predstavená v rýchlom štýle videoklipu. Všetko to ale začalo príbehovým trailerom na očakávané RPG The Outer Worlds od Obsidian Entertainment, ktoré nám svojho času priniesol KotOR 2 alebo Neverwinter Nights 2. Táto priama odpoveď na Fallout od Bethesda vyzerá stále veľmi nádejne.

Následne štafetový kolík prebrala nová akčná hra od Ninja Theory s názvom Bleeding Edge, ktorá bude variabilnou bojovkou pre viacerých hráčov – netradičné pre toto štúdio. Hlavne teraz, po čisto singleplayerovom psychologickom dobrodružstve Hellblade: Senua's Sacrifice. Zrejme sa držia hesla, že skúsiť treba všetko. Prekvapilo a potešilo aj znovuzrodenie Blair Witch od tvorcov Layers of Fear, ktoré nás v podobe first-person survival hororu prenesie do temných lesov, v ktorých budeme pátrať po našom stratenom dieťati. Najväčší highlight, nielen tejto konferencie, ale i celého E3 prišiel, keď na scénu



nastúpil Cyberpunk 2077. Hra sa oproti minulému roku posunula vpred a bolo to cítiť. Cyberpunk 2077 bol teraz istejší, krajší, pôsobivejší a na koniec i poriadne prekvapujúci. Po skončení ukážky totiž na pódium vstúpil hollywoodsky herec Keanu Reeves, z ktorého boli všetky ženy okamžite namäko, aby ohlásil spoluprácu s CD Projektom a zároveň dátum vydania hry. Keanu bude v príbehu hrať veľmi dôležitú úlohu. Ak sa nič zlé nestane, Cyberpunk 2077 vyjde 16. apríla 2020 na PC a konzoly. Škoda, že si Microsoft nenechal túto perličku až na samotný koniec, pretože nič ďalšie sa k pocitom z tejto sci-fi hry od CD Projektu nepriblížilo ani len z dial'ky.

To ale neznamená, že to bola nuda. Predsa ohlásenie dátumu vydania Psychonauts 2 nie je žiadnou bežnou záležitosťou, že? Na pokračovanie legendárnej plošinovky sa čaká už takmer pätnásť rokov, a to konečne príde budúci rok. Za zmienku nepochybne stojí aj

pripomenutie, že Microsoft oprášil jednu zo svojich najväčších klasík, Microsoft Flight Simulator. Toto nečakané, ale o to príjemnejšie prekvapenie však okrem pôsobivého traileru neprinieslo žiadne ďalšie informácie.

Ešte pred samotným zavŕšením programu bolo predstavených niekoľko hier, z ktorých za zmienku stoja tieto tituly: originálna rodinná dráma 12 Minutes, Age of Empires II: Definitive Edition a zaujímavé indie dobrodružstvo Spiritfarer, pretože boli skutočne dobré a Battletoads spolu s Wasteland 3, pretože boli skutočne dosť zlé. Battletoads vymenili muskulárne postavy za tenké vyschnuté v štýle flash grafiky a Wasteland 3, aj keď to môže byť výborná hra, predstavil len rozpačité video, ktoré sa snažilo byť vtipné a nakoniec nebolo.

Posledná tretina bola v znamení predstavenia kvalitných počinov. Na Gears 5 čakali fanúšikovia dlho, a ich čakanie bolo odmenené výborným explozívny trailerom a dátum vydania stanoveným na 10. septembra. From Software ohlásil novú hru, Elden Ring, o ktorej sme sa neskôr dozvedeli, že bude prirodzenou evolúciou konceptu Dark Souls v otvorenom svete s možnosťou jazdiť na koni a bojovať z jeho chrbta. O príbeh a lore sa mal postarať slávny autor Hry o tróny, spisovateľ George R.R. Martin.

Ohlásený nový ovládač Xbox Elite Wireless Controller Series 2 príde s množstvom nastavení a dočkali sa aj hráči orientovaní skôr na Japonsko, ktorých ohúrilo predstavenie Tales of Arise, nového dielu série Tales. Ten radikálne zmení koncept stagnujúcej série. Poriadne prekvapil aj príchod staršej online-ovky







Phantasy Star Online 2, ktorá sa po rokoch dostane konečne aj na západ.

Úplný záver konferencie Microsoftu patrilo tomu najhlavnejšiemu, ohláseniu novej konzoly a Halo: Infinite. Treba povedať, že ani jedno tak celkom nenaplnilo očakávania. CGI trailer Halo: Infinite bol síce parádny a pre fanúšikov „zimomriavkový“, no všetci čakali na prvý gameplay a, bohužiaľ, márne.

O novej konzole zatiaľ zo slov vývojárov vieme len to, že to bude poriadna mašina, doteraz nevídaná, ktorá má priniesť rozlíšenie 8K a framerate dosahujúci 120 fps. Oproti Xbox One X má ponúknuť až štvornásobný nárast výkonu a poháňať by ju mal procesor Zen 2 a Naví. Konzola je stále známa len pod kódovým označením Project Scarlett.

## Priemerná Bethesda

Bethesda mohla na E3 2019 zabodovať, no prepásla príležitosť. Stačilo, aby boli predstavené prvé detaily a možno aj ranné verzie The Elder Scrolls VI a Starfield, a fanúšikovia po celom svete by im zobali z ruky. Namiesto toho sme sa dočkali trápne rozpačitého ospravedlnenia Todda Howarda za katastrofálny stav Fallout 76 a predstavenia niekoľkých mobilných hier.

Pre spresnenie, konferencia Bethesdy určite nebola tragická. Doom Eternal totiž vyzeral fenomenálne a nebojím sa povedať, že bol dokonca o niekoľko tried vyššie ako reštart série z roku 2016. Ghostwire: Tokyo bola nová ohlásená hra od tvorca pôvodného Resident Evil a taktiež The Evil Within, čiže sa môžeme opäť tešiť na jednu temnú, zvrátenú hru. A zaujímavo znie aj predstavená cloud technológia Orion, ktorá sľubuje hranie v 4K a 60 fps na akomkoľvek zariadení pri nižšej spotrebe dát. Hry streamované

technológiou Orion majú znižovať prenesené dáta až o úctyhodných 40 %.

Bethesda by ale nebola Bethesda, keby dobrý dojem nepokazila lacnou snahou o čo najrýchlejší prísun zisku. Ako vám znie ohlásený Battle Royale pre Fallout 76? Čo by ste povedali na tragicky vyzerajúcu mobilnú hru Commander Keen, o ktorej sa aj John Romero neskôr vyjadril v negatívnom duchu? [John Romero je tvorca série Commander Keen.]

Bethesda celkovo priniesla skôr tradičnú bethesdovskú šou, ktorú osobne nemôžem hodnotiť inak než jednoducho priemernú.

## PC Gaming Show ovládol Epic

Tohtoročnú šou venovanú PC hrám sponzoroval Epic, a bolo to vidieť. Prakticky takmer všetky predstavené veľké hry budú exkluzivitou ich obchodu. Chivalry 2? Len na Epic Store. Shenmue 3? Len na Epic Store. Iba Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, ktorý sa predstavil úžasným gameplayom, hoci

troška stále kostrbato pôsobiacim súbojovým systémom, vyjde okrem Epicu aj na iných platformách.

Ako to bývalo aj po iné roky, hlavným programom boli všemožné indie hry. Spomeniem napríklad hack and slash Conan Chop Chop, top-down RPG Unexplored 2, budovateľskú stratégiu Planet Zoo, krásnu poctu legendárnemu Heroes of Might & Magic II s názvom Songs of Conquest, nadupanú metalovú 2D strieľačku Valfaris, či originálne RPG so žralokmi v hlavnej úlohe Maneater.

Oči potešili pekné zábery na Age of Wonders: Planetfall, teda prvý sci-fi titul v doteraz výhradne fantasy sérii Age of Wonders, i na akčnú survival adventúru Ancestors, ktorá nás prevedie do ranného štádia vývoja ľudstva. Rozpačito pôsobil hlavne záver, keď predstavili Baldur's Gate 3. Ten bol ohlásený už skôr počas prezentácie Google Stadia. Nie že by hra pôsobila zle, hra totiž predstavená vôbec nebola. Dočkali sme sa len niekoľkých už predtým oznámených viet.

## Ubisoft to takmer zvládol aj bez tanečného čísla. Takmer.

Všetci sa báli začiatku konferencie Ubisoftu. S prížmúrenými očami sledovali pódium a snažili sa pripraviť na šok v podobe poskakujúcich pánd a divne oblečených tanečníkov. Našťastie, nič sa nestalo. Ubisoft tento rok nezačal svoju konferenciu oslavou na Just Dance. Namiesto infarktu sa na hlavnom dejisku predstavilo sláčikové kvarteto, ktoré pôsobilo ako pohladenie na duši a elegantne otvorilo celú šou.

Ubisoft začal zhurta, a to masívnym predstavením Watch Dogs: Legion, ktoré presiahlo 30 minút. Potvrdili sa fámy o zasadení do Londýna, no to



ešte nikto netušil, akú zaujímavosť si tvorcovia pripravili. V hre nebudeme mať pevne definovanú postavu, ale budeme môcť hrať za akékoľvek NPC, ktoré naverbujeme. Nie sú jasné detaily systému verbovania, ani ako na to bude reagovať herný svet, no keď súčasnú hernú postavu v podobe mrštného chlapa po jeho smrti vystriedala senilná stará žena sarkasticky komentujúca dianie naokolo, každý hneď vedel, že Ubisoft prišiel s niečím úplne novým.

Watch Dogs: Legion vyzerá veľmi nádejne a aj keď jeho svet nie je príliš originálny, dystopickú budúcnosť ovládanú mocnou totalitárskou vládou sme tu predsa mali už mnohokrát. Systém hrania za typovo i charakterovo rôzne postavy môže do akčného žánru ako takého priniesť už dlho potrebný závan čerstvého vetra originality.

Na pódiu bol ohlásený nový prídavok do Rainbow Six Siege s názvom Operation Phantom Sight, priblížený Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint, čo má byť voľné pokračovanie predchádzajúceho Wildlands a taktiež ďalšia Tom Clancy hra Tom Clancy's Elite Squad. Tá posledná menovaná nie je ale veľkým titulom, skôr len takou rýchlokvou pre mobilné telefóny. Objaví sa v nej síce aj Sam Fisher, no sklamaním je, že táto hra bola jedinou, v ktorej sa tento hrdina na konferencii Ubisoftu predstavil.

Pri Rainbow Six ešte ostaneme, pretože bol predstavený nový diel s podnázvom Quarantine. Táto hra bude ale trochu z iného súdka. K slovu sa tu totiž dostanú mimozemské bytosti. Bude to kooperačný titul pre troch hráčov zasadený do sveta kvázi vystrihnutého z The Thing od Johna Carpentera.

K tanečnému číslu nakoniec predsa došlo, asi niekde v polovici, keď Ubisoft



ohlásil nový Just Cause 2020. Asi najzaujímavejšou informáciou tejto hry je, že vyjde dokonca aj na Nintendo Wii!

Nakoniec spomeniem ešte novú platenú službu uPlay Plus. Tá hráčom umožní mesačne hrať prémiové hry, ako napríklad vyššie spomenutý Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint, za približne 15 dolárov. Služba uPlay Plus bude prítomná na PC i na cloude Google Stadia už od septembra tohto roku (na Stadia až budúci rok).

## Square Enix konferencii dominovalo Final Fantasy

Najväčším ťahákom Square Enixu bol tento rok remake Final Fantasy VII, ktorý dostal doteraz najväčší priestor. Tvorcovia predstavili nový súbojový systém, ktorý zachová taktickosť ATB systému, no nevyhne sa úderom v reálnom čase. Po naplnení ATB ukazovateľ a budeme môcť hru zastaviť a strategicky považovať nad tým, na koho použijeme špeciálnu schopnosť alebo nejaké to kúzlo. Veľkého aplauzu sa dočkalo predstavenie ženskej postavy

Tifa, ktorá patrí medzi najobľúbenejšie postavy série a ktorú Square doposiaľ v súvislosti s týmto remakom akosi ignoroval. Keďže je to remake, budú tam prítomné určité príbehové doplnky, ktoré majú za úlohu prehĺbiť pôvodný dej a odprezentovať charaktery reálnejším spôsobom. Objaví sa tu napríklad bytosť Watchmen of Fate (Strážci osudu), ktorá podľa všetkého zohrá významnú úlohu. Square potvrdilo rozdelenie remaku na viaceré časti, hoci stále nevie, koľko ich nakoniec bude.

Pri Final Fantasy ešte ostaneme. Všetci sa potešili z ohlásenej verzie Final Fantasy VIII Remastered, teda vynovenej verzie Final Fantasy VIII, ktorá doteraz okrem PC chýbala na ostatných platformách z dôvodu straty pôvodného kódu.

Nevieme, či sa ten kód Square nakoniec našiel, no hra nakoniec vyjde na PC, PS4, XONE i Nintendo Switch. Prepracované budú predovšetkým postavy, ktorých modely postáv by si neurobili hanbu ani na PlayStation 2 vo Final Fantasy X.

Po teasovaní pred E3 bola na konferencii ohlásená nová hra Outriders od tvorcov skvelého Bulletstormu. Outriders bude kooperačnou akčnou hrou pre troch hráčov s veľkým dôrazom na príbeh. Hru ale budeme môcť hrať aj v singleplayerovom móde.

Koniec prezentácie patril očakávanému Marvel's Avengers a dojmy boli rozpačité. Po rokoch vývoja ukázali len jeden CGI trailer, ktorý navyše pôsobil trochu sterilne, hlavne kvôli genericky vyzeraúcim hlavným postavám – superhrdinom. Neskôr sme sa dočkali informácií spoza zatvorených dverí, kde bol časti novinárskej obci predstavený gameplay a aj z neho neboli dojmy o





nič pozitívnejšie. Musíme teda počkat' na oficiálne predstavenie hrateľnosti.

## Nintendo neurazilo ani neprekvapilo

Nintendo máva na E3 vždy povest' konferencie, ktorá srší vtipom a všeobecným nadhľadom. Tento rok sa ale spoločnosť držala pri zemi, čo je možno na škodu. Na hráčov už tradične čakal špeciálny diel Nintendo Directu. Hier bolo mnoho a mnohé z nich boli prekvapením.

Úvod patril prídavku do Super Smash Bros. Ultimate v podobe hrdinov zo série Dragon Quests. Na konci konferencie ešte ohlásil aj príchod postáv Banjo & Kazooie.

Hneď potom sa k slovu dostal jedenásty diel Dragon Quest, ktorý na Switch príde s viacerými exkluzívnymi prídavkami, ako napríklad možnosťou hrať v 16-bitovej grafike. Na veľkých platformách táto hra vyzerá výborne a o nič horšie Dragon Quest XI nevyzerá ani na Switchi.

V parádnej forme sa predstavil Luigi's Mansion 3, ktorý ohromil fantastickou grafikou a nenásilným humorom. Tretí diel obohatí hrateľnosť novými pohybmi, možnosťami i viacerými priestorovými puzzlami. Dlhšou prezentáciou bol poctený remake The Legend of Zelda: Link's Awakening, ktorý je verný originálu z Game Boya takmer v pomere 1:1, len graficky je oproti nemu prirodzene neporovnateľne vyspelejší.

Fanúšikovia jasali, keď Nintendo ohlásilo príchod kolekcie Collection of Mana čítajúcej Mystic Quest, Secret of Mana a Trials of Mana na západ. Trials of Mana je oficiálnym názvom tretieho dielu série, ktorý sme doteraz poznali len pod japonským menom



Senken Densetsu 3. Trials of Mana vyjde taktiež aj vo forme 3D remaku, a to okrem Switch aj na PC a PlayStation 4.

Veľkým šokom, hoci trochu očakávaným po všetkých rôznych leakoch, bolo ohlásenie The Witcher III: Wild Hunt pre Switch.

Táto úžasná hra bude bežať v dynamickom rozlíšení 540p-720p pri 30 fps a s osekanými detailmi i textúrami, no je doslova zázrak, že sa tvorcom podarilo rozbehať túto stále krásnu hru na mobilnom zariadení.

Pri prekvapeniach ostaneme, keďže na Switch sa dostane aj nová Contra: Rogue Corps, Alien: Isolation, Resident Evil 5, Resident Evil 6, Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, The Elder Scrolls Blades i napríklad Spyro Reignited Trilogy.

Všetkým fanúšikom Animal Crossing sa uľavilo, pretože bol konečne odprezentovaný nový diel Animal Crossing: New Horizons, v ktorom sa dostaneme na opustený ostrov a budeme ho musieť zveľad'ovať.

Všetko začne malým kúskom pôdy a stanom, kde sa budeme môcť zložiť. Podľa reakcií obecnstvá usudzujem, že ich Nintendo vôbec nesklamalo.

Najzapamätateľnejším momentom celej šou Nintendo bol záverečný trailer, ktorý poodkryl vývoj novej veľkej hry The Legend of Zelda. Pôjde o priame pokračovanie Breath of the Wild, ktoré je ale oproti tejto hre o niečo temnejšie.

Grafický štýl ostane rovnaký. Neskôr sme sa mohli dozvedieť, že Nintendo malo pre Breath of the Wild toľko nápadov na DLC, až sa z toho rozhodli vytvoriť jednu veľkú celistvú hru. Titul sa má odohrávať v rovnakom svete ako Breath of the Wild, no to, či bude obsahovať nejaké zmeny, zatiaľ prezradené nebolo.

## Úpadok E3?

Tento ročník sa medzi tie najlepšie isto nezapíše. Chýbalo viac zásadných ohlásení, chýbalo Sony s dávkou kvalitných hier, chýbalo viac noviniek. Dá sa povedať, že sa E3 2019 nieslo na pohodlnej vlne už ohlásených titulov, ktoré boli odprezentované novými videami.

Nemôžem povedať, že by neboli ohlásené aj nové hry, to by som sprostoklamal, no nemôžem ani povedať, že by som z tohtoročnej konferencie padol na zadok. Skôr to bolo v štýle, že nejaká E3 bola, našlo sa na nej pár dobrých hier, a potom sa skončila. Budúci rok by mal byť ale zaujímavejší, keďže Microsoft a Sony už naplno predvedú svoje nové konzoly a ich launch hry. Máme sa na čo tešiť. Ak teda Sony znova nebude chýbať.

Maroš Goč



## Game Days Trnava

POČAS VÍKENDU SME NAVŠTÍVILI FESTIVAL GAME DAYS, KTORÝ SA KONAL V TRNAVE A ÚSPEŠNE TAK PREBRAL ŽILINSKÚ ŠTAFETU. POĎME SI SPOLOČNE ZHRNÚŤ PROGRAM A TO, AKO NA NÁS FESTIVAL ZAPÔSOBIL.



**V prvom rade treba podotknúť, že ide o prvý samostatný ročník. Doteraz akciu organizoval a realizoval festival animácie – Fest Anča. Okrem osamostatnenia sa zmenilo aj miesto konania, a teda Žilinu vystriedala Trnava. Umiestnenie v Malom Berlíne na nás urobilo dojem a môžeme povedať, že výber tohto miesta bol správnou voľbou.**

Je zrejmé, na ktoré cieľové skupiny sa festival zameriava, takže si na svoje prišli všetci fanúšikovia videohier a taktiež ľudia, ktorých zaujíma tvorba a vývoj videohier. Veľmi podstatnou časťou festivalu bola téma zdravotne znevýhodnených hráčov. Ako iste viete, Microsoft túto problematiku rieši po svojom (Adaptive Controller) a snaží sa ponúknuť zábavu aj hráčom s určitou formou znevýhodnenia. O tejto téme prišiel na festival porozprávať Bryce Johnson z Microsoftu. Jeho iniciatíva podnietila rozvoj projektov s inkluzívnym dizajnom pre znevýhodnených hráčov. K tejto téme sa pripojil aj Helios Moreau ako jeden z výskumníkov, ktorí pracovali na prispôbení hier slabozrakým a

nevidiacim hráčom. Na svoje si prišli aj nádejní tvorcovia a vývojári. O svoje postrehy sa s nimi podelil David Ringeisen, tvorca cutscén pre Assassin's Creed a Witcher 3. Okrem toho ste mali možnosť stretnúť aj Petra Nagya, šéfa košického štúdia Games Farm, ktoré má na svedomí skvelú izometrickú RPG Shadows: Awakening.

Naprázdno by ste neodišli ani v prípade, ak viac inklinujete k zábave. Vďaka showcase ste si mohli vyskúšať niekoľko rozpracovaných hier, zasúť ažiť si pri veľkom hernom kvíze či si zahrať hry na Xboxe. Jednou z možností bola aj návšteva retro kútika, kde mali návštevníci možnosť objaviť hry a hardvér z 80. rokov.

Práve tento úsek na nás veľmi zapôsobil, pretože v minulosti tieto hry slúžili ako propagácia boja proti komunizmu, a teda ich tvorcovia dokonca riskovali trestné stíhanie. O týchto ťažkých časoch prišiel porozprávať Jaroslav Švelch a vďaka jeho výstave Czechoslovak 8-bit Underground ste mali jedinečnú možnosť nahliadnuť hlboko do slovenskej videohernej histórie.

Ani po skončení programu ste nemuseli opúšťať festival. Na návštevníkov čakali rôzne koncerty a párty. Vypočuli ste si chalanov z Grand Beats Production, Fendi a United Gameboys of Bratislava. Zahral vám aj Stroon, Nightcall DJ's či Future Sounds of Petržalka. Z nášho pohľadu sa festival Game Days v Trnave určite podaril. Pretože je takýchto akcií na Slovensku málo, počíta sa každý úspešný ročník. Smelo do ďalšieho.

*Ján Schneider*





# Šikovní matematici hry nielen vytvárajú, ale im aj pomáhajú rásť a zarábajú! Prečítajte si rozhovor so slovenským videoherným analytikom



Ešte minulý mesiac sme vám priniesli rozhovor s dvoma šikovnými dievčatami z Pixel Federation, ktoré pracujú ako community manažérky. No v spomínanej spoločnosti sme predsa len ešte ostali a vyspovedali sme videoherného analytika Michala. Ste zvedaví, čomu sa taký videherný analytik venuje?

Vo všeobecnosti sa vie, aké základné pozície existujú vo videoherných spoločnostiach. Programátor, game dizajnér. Ale „herný analytik“? Povedz nám, čo taký analytik vlastne robí.

Keď sme naposledy hľadáli herného analytika, popis pracovnej pozície

vyzeral asi takto: „Ako herný analytik budeš aktívne spolupracovať s herným tímom, kde sa budeš spolupodieľať na formovaní a vylepšovaní hry. Budeš mať prístup ku všetkým herným dátam a na ich základe budeš hre poskytovať odporúčania a riešenia k jej ďalšiemu vývoju a smerovaniu.“ V profesionálnej sfére sa zvykne herný analytik definovať ako človek, ktorý ovláda na výbornej úrovni štatistiku, programovanie a zároveň rozumie hernému biznisu. Avšak najviac sa mi páčila definícia, ktorú povedal kolega z veľkého slovenského štúdia v panelovej diskusii na konferencii Reebot. „Analytik je v podstate detektív, ktorý sa snaží v dátach nájsť na prvý pohľad nie úplne

jasné súvislosti a na základe nich prinášať odporúčania, ktoré vývojárom umožnia robiť lepšie, zábavnejšie a v konečnom dôsledku lepšie zarábajúce hry.“

**V Pixel Federation pracujú na oddelení „Data“ dva typy ľudí - dátový analytik a dátový inžinier. Aký je medzi nimi rozdiel? Môže sa stať z analytika inžinier a naopak?**

Veľmi jednoducho, dátový inžinier sa stará o to, aby sa dáta z hier dostali na správne miesta. Dátový analytik zas z týchto dát vytvára odporúčania pre projekt. Ak sa pozrieme na požiadavky na jednotlivé pozície, tak v prípade



inžiniera prevládajú technické znalosti ako programovanie, v prípade analytika je to naopak matematika/štatistika a biznisové zmýšľanie. A presuny sú z jednej pozície na druhú sú úplne bežné, v Pixli máme hneď dva, jedným aj druhým smerom. Všetko závisí od toho, čo je dátovému človeku bližšie. Napríklad taký analytik potrebuje mať aj silné „soft skills“, keďže musí na dennej báze komunikovať s ľuďmi z projektu, iní sa zas nájdu v programovaní, kde „soft skills“ nie sú až tak potrebné.

**Je bežnou praxou videoherných spoločností, že potrebujú práve analytika?**

V minulosti to bolo skôr výnimkou, v dnešnej dobe je to už štandardom, u firiem zaoberajúcich sa F2P hrami je to priam nutnosťou. Netýka sa to len štúdií, akým je Pixel Federation, analytikov nájdete aj vo firmách, ktoré tvoria AAA tituly.

**Ako si sa vlastne k tejto práci dostal, čo si vyštudoval? Chcel si vždy analyzovať správanie hráčov vo videohrách? Bol to Tvoj vysnený džob?**

Práveže vôbec. Počas školy mi ani len nenapadlo, že by takýto džob mohol existovať, nieto ešte na Slovensku. Študoval som manažérsku matematiku na MatFyze v Bratislave a mojím cieľom bolo pracovať v banke. Tomu som sa venoval už počas školy, keď som pracoval ako analytik v Zune. Posledný rok školy som sa ale rozhodol odísť na Erasmus do Belgicka, kde som si uvedomil, že práca v banke fakt nie je pre mňa. Takže po návrate domov som si počas posledného semestra začal hľadať prácu. Netrvalo



dlho, oslovili ma okrem iného aj z Pixelu, kde práve hľadali analytikov do rastúceho tímu a zvyšok už je minulosťou.

**Je štúdium práve manažérskej matematiky zložité oproti iným školám?**

Keďže som inde neštudoval, nedokážem to úplne porovnať. Každopádne, pokiaľ nemá človek záľubu v matematike, nech to radšej ani neskúša. Pre mňa osobne bolo štúdium matematiky najprirodzenejšia voľba, keďže mi vždy išla, bavila ma a neznášal som všetko, kde bolo potrebné memorovanie.

**Čo keď ma bavia čísla, no práve matematiku som neštudoval, ale chcel by som robiť analytika alebo dátového inžiniera? Je táto škola vyžadovaná práve v tejto práci? Alebo sa tam vie uplatniť aj niekto z inej školy?**

Vyžadovaná určite nie je, ale preferovaná skôr áno. A keď nie matematika, tak aspoň informatika, fyzika. Ale ako vravím, nie je to pravidlo. Poznám výborných analytikov, ktorí neštudovali vyslovene matematiku alebo informatiku, na druhú stranu mali aspoň ako taký vzťah k číslam.

**Vráťme sa však k práci analytika. U vás v Pixel Federation sa všetko točí okolo hier, to je samozrejmé. No práca analytika je často spájaná aj s peniazmi. Ako práve v tomto vie taký videoherný analytik spoločnosti pomôcť?**

Inak zaujímavé, že sa pýtaš, ale presne peniaze, respektíve monetizácia boli prvá vec, ktorej som sa v Pixli venoval. A téma monetizácie sa stala náplňou mojej práce

na najbližších pár rokov, keď sme spolu s game dizajnérom a neskôr producentom hry Diggy's Adventure pracovali na segmentáciách „special packov“. A prečo práve monetizácia? Tých dôvodov je viacero, ale vypichnem dva. Je mimoriadne motivujúce vidieť, keď tebou navrhnuté zmeny majú pozitívny dopad na finančné výsledky firmy. Druhým faktorom je, že výsledky zmien vidí človek okamžite.

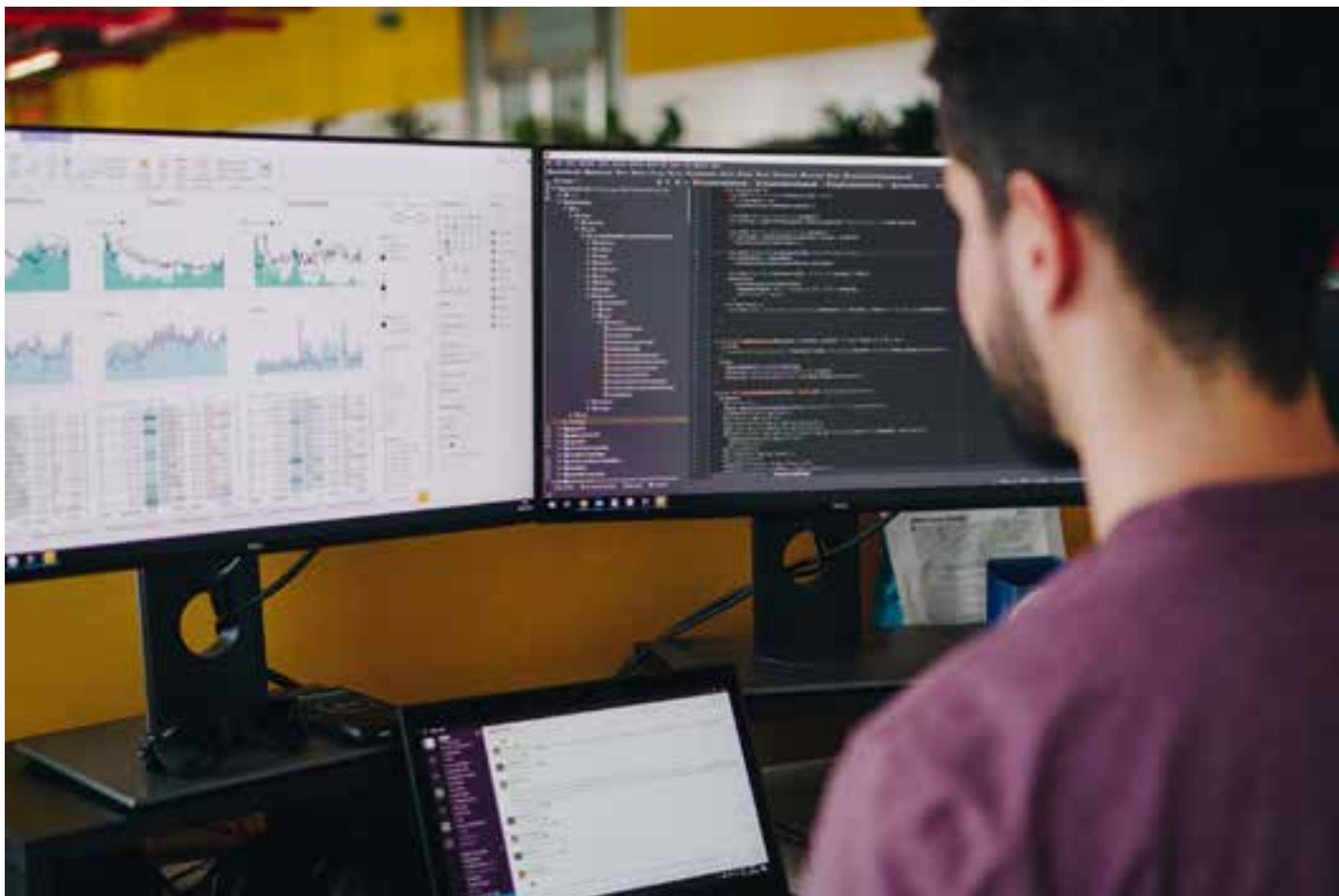
**Existuje podľa Teba nejaká definícia dobrého analytika? Čo by mal analytik vedieť a čomu by sa mal rozhodne vyvarovať, ak chce byť tým najlepším analytikom pod slnkom?**

Na internete je nespočetne veľa článkov o tom, čo všetko by mal spĺňať dobrý dátový analytik – mal by byť spojením matematika, programátora a človeka s doménovou znalosťou. Násť takéhoto človeka na Slovensku, dokonca so skúsenosťou z videoherného biznisu, je ako nájsť jednorožca. Pre mňa osobne sú u analytika kľúčové 3 vlastnosti – zvedavosť, riešenie problémov a „biznisový mindset“. Pokojne to môžeme nazvať aj sedliacky rozum. Všetko ostatné sú totiž len nástroje, napríklad programovací jazyk, prípadne vedomosti (štatistika), ktoré sa človek dokáže naučiť.

**A čo iné spoločnosti vo svete? Tiež tam nájdeme rovnaké alebo podobné pozície?**

V prípade štúdií s F2P hrami sú to v podstate presne tie isté pozície. Konkrétna náplň práce potom skôr závisí od veľkosti danej firmy, čo sa odzrkadľuje na miere špecializácie, ktorá sa od analytika vyžaduje. Veľká firma





= veľký analytický tím = väčší priestor na špecializáciu. U menších firiem si takýto luxus väčšinou nemôžu dovoliť a tam hľadájú skôr generalistov.

**Je nejaký rozdiel medzi analytikom, ktorý robí napríklad v takom Ubisofte a pracuje na analýze klasických počítačových videohier, oproti analytikovi, ktorý pracuje na mobilných hrách?**

Všetko závisí od toho, na akom projekte analytik pracuje. Najväčší rozdiel vidím v tom, ako vyzerá produkcia klasickej videohry oproti F2P videohrám.

Jednou z vlastností F2P hier je to, že hra v princípe nie je nikdy úplne dokončená. Hry sú v podstate hry-ako-slужba (game as a service) a sú vyvíjané nepretržite a aktualizované na pravidelnej báze. U nás spravidla každý týždeň, či už na základe feedbacku od hráčov, ale aj na základe údajov.

Analytik má k dispozícii stály prísun nových údajov, na základe ktorých vie prinášať odporúčania pre produkčný tím. V prípade klasických hier takýto pravidelný „feedback loop“ chýba a analytická práca je spravidla menej agilná. Ale ako vravím, všetko závisí od titulu, na ktorom pracuje. Klasické PC hry s ťažiskom v multiplayeri budú mať iste väčšiu potrebu pre analýzu

než singleplayer hry, kde osobne vidím priestor pre analytika ešte v produkčnej fáze napríklad pri „heatmap“ analýze.

**Akú má podľa Teba analytik budúcnosť? Je to práca, ktorá sa bude stále rozvíjať, alebo časom zanikne?**

Štvrtá priemyselná revolúcia, umelá inteligencia, automatizácia. To sú všetko pojmy, o ktorých čoraz častejšie čítame v novinách a ďalších médiách. Zmeny v práci sa nevyhnú ani u dátových analytikov.

Osobne si nemyslím, že by sme mali kvôli umelej inteligencii stratiť prácu. Práve naopak, môže sa stať veľmi užitočným nástrojom, ktorý nám umožní riešiť podstatne zložitejšie problémy a odpovedať na komplexnejšie otázky.

**Výborne, že si spomenul slovné spojenie umelá inteligencia. Vo svete sa čoraz viac hovorí práve o nej. Využívate alebo plánujete niečo takéto v Pixel Federation používať?**

Prvé lastovičky prediktívnej analytiky už nejaký ten rok používame, konkrétne pri vyhodnocovaní marketingových kampaní, avšak umelou inteligenciou ani strojovým učeníím (pozn. redakcie:

po anglicky machine learning) to rozhodne nazvať nemôžeme. Tu tiež platí pravidlo „menej je niekedy viac“ a pokiaľ takýto prediktívny model funguje a prináša výsledky v podobe lepších rozhodnutí, nie je dôvod ho nepoužívať.

Ale ani v Pixli sme nezaspali na vavrínoch a aktuálne implementujeme model, opäť na marketingu, ktorý nám bude predikovať, či konkrétny hráč zaplatí do 28 dní od inštalácie na základe dát z prvého dňa. Marketing nie je jediným miestom, kde vieme aplikovať „umelú inteligenciu“. Ďalšími sú lepšie segmentácie hráčov, identifikácia hráčov, ktorí chcú „churnúť“ (pozn. redakcie: prestať hrať / platiť) a podobne.

**Kde sa môže človek dozvedieť najviac o umelej inteligencii, ak niečo také neštudoval, ale zaujíma ho to?**

Internet. Na nete je toho fakt nespočetné množstvo, od výborných kurzov na Courseru alebo Udemy cez stránky zaoberajúce sa strojovým učeníím / umelou inteligenciou až po rozsiahle komunity nadšencov, ktorí veľmi radi zdieľajú svoje know-how. Kde sa ale človek najviac naučí, je riešenie reálnych príkladov. Jednou z najznámejších a najväčších platforiem, ktoré spájajú

firmy a dátových analytikov, je Kaggle. Určite odporúčam vyskúšať.

**A čo konferencie? Všímol som si, že na niektorých si už dokonca aj prednášal či dokonca bol v panelovej diskusii. Aký to bol zážitok?**

Je to tak. Koncom minulého roka som sa rozhodol, že by to stálo za to vyskúšať a po zopár neúspešných prihláškach sa mi podarilo dostať sa na jeden herný event organizovaný Google-om vo Varšave.

Musím sa priznať, bolo celkom stresujúce prvýkrát rozprávať po anglicky pred toľkými ľuďmi, ale stále to za to. Ten pocit, keď úspešne zakončíte svoju prezentáciu a vidíte, že si z toho ľudia v hľadisku niečo odniesli, je na nezaplatenie.

**Je rozdiel medzi prednáškou a panelovou diskusiou? Z ktorej sa podľa Teba počúvajúci človek viac dozvie? Prvýkrát to musela byť pekná skúška nervov, čo?**

Určite hej. Spravidla platí, že prednášky majú väčšiu pridanú hodnotu než panelové diskusie, ale občas sa objavia aj výnimky.

Do veľkej miery záleží na samotnej príprave, v prípade panelovky nielen diskutujúcich, ale aj moderátora. Prvýkrát to bolo veru na nervy, ale chce to len veľa-veľa tréningu a praxe. Potom to už človeku nerobí žiadne starosti.

**Určite otázka, ktorá tu nesmie chýbať. Prezrad' nám, aké videohry sa najradšej hráš?**

V minulosti toho bolo podstatne viac, ale spravidla to boli najmä FPS s chytľavým

príbehom - Metro, Wolfenstein, Far Cry, Crysis a podobne. Prípadne vojenské stratégie. Ako dieťa som miloval celú sériu Command & Conquer.

V súčasnosti je to najmä kvôli času poslabšie, takže to zväčša skončí pri mobilných hrách, prípadne „párty hrách“ na Playku po práci, a to najmä Towerfall.

**Keďže pracuješ s mobilnými hrami, v Tvojom mobile určite nemôžu chýbať tie najzaujímavejšie kúsky. Čo máš teraz nahrané v smartfóne a aktívne to hráš?**

Asi nikoho neprekvapí, že sú to najmä naše. Momentálne TrainStation 2, Steam Cats, Seaport. Z konkurenčných je to Clash Royale, Idle Miner Tycoon, Archer. A z prémiových titulov napr. séria Monument Valley, prípadne Limbo.

**Existujú aj nejaké hry, či už klasické alebo mobilné, ktorým vôbec nevieš prísť na chuť? Čo ťa vie pri hraní hier odradiť najviac?**

Not really, keď je hra dobrá, tak vôbec nezáleží na žánri. Je tu však jedna kategória hier, ktorej sa úplne vyhýbam a ktorú fakt nemusím.

A tou je Social Casino, čiže v podstate kasíno hry, kde nemôžete vyhrať žiadne peniaze. Pri mobilných F2P hrách zle nadizajnované reklamy alebo „special offers“, ktoré nereflektujú moje nákupné správanie. Viete ako, profesionálna deformácia.

**Spomenul si hry z Pixel Federation. Pixel má tiež už slušné portfólio dobrých hier - máš nejakého favorita?**



Diggy's Adventure!

**Prečo práve túto hru?**

Lebo je to najlepšia hra na svete, ako by jeden náš bývalý kolega určite povedal. Je to projekt, na ktorom som strávil v Pixli prvé tri roky, takže sa mi dostala pod kožu. Dnes sa ale najviac hrám nové projekty, menovite Trainstation 2 a Steam Cats.

**Analytik si po dlhom a náročnom namáhaní mozgu musí poriadne vyventilovať hlavu. Aká činnosť okrem videohier je to u Teba?**

Osobne si neviem si predstaviť svoj život bez pohybu, v mojom prípade je to najviac asi fitness centrum, najmä kvôli časovej efektívitve, a potom horská cyklistika. V okolí Bratislavy máme nádherné lesy a nič nie je lepšie ako reset v prírode.

**Aký je pre Teba život v Pixel Federation vo všeobecnosti?**

Pixel je život. Možno to znie ako trápne klišé, ale je to tak. V Pixeli nám vytvorili prostredie, z ktorého sa nám veľakrát ani nechce odísť domov. A nie je to len super klímou v letných horúčavách. Či už sú letné grilovačky, teambuildingy, párty, hranie stolných hier alebo videohier, všetko sú to aktivity, pri ktorých človek ľahko zabudne, že je vlastne v práci.

Človek aj tak strávi v práci väčšinu svojho života, tak prečo tento čas nestráviť najlepšie, ako sa dá.

L'ubomír Čelár





### Cyberpunk 2077 kompletne ukradol E3



Fenomenálny? Vzrušujúci? Pohlcujúci? Breathtaking! Cyberpunk 2077 od CD Projekt môžeme počastovať rôznymi prívlastkami, no nikdy nebudeme celkom spokojní, ako to znie. Nechceme pôsobiť príliš nahypované, no taktiež v sebe nechceme dusiť nadšenie. Cyberpunk 2077 bude hrou s veľkým H.

Na E3 2019 bola hra ukázaná počas konferencie Microsoftu ako-keby len tak pomimo. Nebol to veľký záverečný zlatý kliniec programu a hra ani konferenciu neotvárala. Aj napriek tomu dokázala zaujať zo všetkých predstavených hier snáď najviac. A nemalú zásluhu na tom má herec Keanu Reeves, ktorý bude v hre

zohrávať kľúčovú rolu, a aj kvôli nemu budú odteraz na CD Projekt nepochybne nalepené oči celej hráčskej obce až kým hra nevyjde. Mimochodom, už vieme kedy to bude. Cyberpunk 2077 vyjde 16. apríla 2020 na PC, PS4 a XONE.

Cyberpunk 2077 bude znamenať voľnosť. Voľnosť v pohybe, riešení problémov a rozhodovaní sa. Hru budeme môcť prejsť bez toho, aby sme kohokoľvek zabili, vozidlá budú inteligentné a budú mať automatického pilota, pričom si ich budeme môcť privolať ako Klepnu v Zaklínačovi 3. Budeme sa môcť pripojiť do paralelného kybernetického sveta Cyberspace, čo je vlastne masívna globálna sieť, na ktorú sú napojené všetky počítače, budeme si môcť vytvoriť svoju vlastnú postavu a nadväzovať vzťahy, nehladiac na pohlavia. Áno, budeme môcť mať aj sex.

Definuje hra novú éru hrania alebo pôjde „len“ o jednu skutočne vynikajúcu hru?

Uvidíme budúci rok.

### Vo Watch Dogs: Legion hráme za všetky NPC



Watch Dogs je zvláštnou sériou minimálne v tom, že každý jej ďalší diel je o niečo bláznivejší a bizarnejší než ten predchádzajúci. Prvý diel bol vážnym kyberthrillerom, no už druhý priniesol odľahčenú „žuvačkovú“ atmosféru a tretí, s podnázvom Legion, nám dokonca umožní hrať za starú babku,

ktorá všetko sarkasticky komentuje a nevidí viac než pár metrov pred seba.

A to nie je všetko, hra nám totiž umožní hrať za akúkoľvek NPC postavu v hernom prostredí, ktoré bude tentokrát predstavovať futuristický Londýn. Tvorcovia zatiaľ nepriblížili detaily

systému, no môžeme sa nazdávať, že to bude fungovať ako oveľa interaktívnejší systém Nemesis z hry Middle-earth: Shadow of Mordor. V predvedenej ukážke bolo možné zvoliť výber z viacerých NPC po tom, ako hráčovi momentálna postava zomrela. Nie je jasné, či sa postavy budú môcť oživiť a stále je mystériom zahalený spôsob verbovania postáv.

V Anglicku zúri občianska vojna. Brexit úspešne prebehol, narastá celospoločenské napätie, formujú sa jednotlivé bojové frakcie a vládu nad krajinou prevzal autoritársky režim, ktorý má pod palcom celú krajinu vďaka monitorovaciemu systému ctOS. Najvyšší čas, aby sme v krajine spravili poriadok a zvrhli ten zvrhlý režim. Čakajte veľa stealthu, hackovanie všetkého možného, skenovanie profilov ľudí, odhalovanie ich osobností a príbehového pozadia, a v neposlednom rade aj dávku poriadnej akcie.

Watch Dogs: Legion vyjde 6. marca 2020 na PC, PS4 a XONE.

## Elden Ring evolúciou Dark Souls



**Novinka Elden Ring od From Software pod vedením Hidetaka Miyazakiho bude klasické fantasy vídené z pohľadu tretej osoby a hrateľnosťou bude vychádzať z Dark Souls.** Oproti DS bude ale táto hra omnoho otvorenejšia, doslova má ponúkať rozsiahly otvorený svet, pre ktorý budú pôvodné mechaniky patrične upravené. Opäť máme čakať Metroidvanu, no spomínaný otvorený svet zabezpečí, že jednotlivé pasáže medzi prepojenými oblasťami budú značne väčšie. Najvýznamnejšou ohlásenou novinkou je možnosť jazdenia na koni, pričom z chrbta koňa budeme môcť taktiež aj bojovať. Na Elden Ring prekvapujúco pracuje aj spisovateľ George R.R. Martin, autor Hry o tróny, ktorý sa postaral o napísanie pozadia príbehu, mytológie sveta a postáv.

## Blair Witch vzkriesi legendu



**Hororový hit z konca 90. rokov minulého storočia sa vráti na obrazovky v podobe novej počítačovej hry s jednoduchým názvom Blair Witch.** Nebude to ale pokračovanie starej hernej trilógie, ktorej tituly vyšli v rozmedzí rokov 2000 a 2001, ale úplne nový titul so svojim vlastným dizajnom a hrateľnosťou. Na hru sa budeme pozerieť z úrovne očí a budeme mať po svojom boku aj psa. Dejovo sa hra bude odohrávať v roku 1996 a budeme pátrať po našom stratenom dieťati v temných lesoch, ktoré sú opradené mýtmi o čarodějnic z Blair. A to nebude nič pre slabé povahy. Hru vytvárajú tvorcovia zodpovední za vcelku slušný horor Layers of Fear, ktorí svoj pohľad na Blair Witch plánujú vydať 30. augusta na PC, PS4 a XONE.

## Final Fantasy VII na budúci rok



**Fantasticky vyzerajúci remake Final Fantasy VII, na ktorý hráči čakajú snád' už od vydania konzoly PlayStation 2, vyjde budúci rok, konkrétne 3. marca 2020 na PlayStation 4.** Square Enix priblížilo súbojový systém, ktorý ponúkne fúziu tradičného systému Active Time Battle a hack and slash v reálnom čase. Až sa ATB doplní, budeme môcť hru zapauzovať a pohodlne vybrať, na koho zaútočíme špeciálnou schopnosťou. Bolo potvrdené, že hra vyjde rozdelená, no Square stále nevedelo povedať, na koľko častí. Príbeh ako taký ostane nedotknutý, bude ale obohatený nové udalosti a nepriateľov. Zaujímavosťou znejú tzv. Strážcovia osudu. Prvý diel sa má kompletne odohrávať v Midgare, presne tak, ako to bolo v úvodných hodinách pôvodnej hry.

## Baldur's Gate 3 skutočnosťou



**Počas prezentácie spoločnosti Google, ktorá bola venovaná novej cloudovej službe Google Stadia, bol ohlásený tretí diel Baldur's Gate.** Baldur's Gate 3 nevyvíja ani pôvodné štúdio BioWare, ani Obsidian Entertainment, ktorý svojho času po hre pokukoval a ani Beamdog, ktorý priniesol vylepšené verzie pôvodných hier, ale Larian Studios, ktoré si túto česť zaslúžilo fenomenálnym Divinity: Original Sin 2. Vzhľadom na to, že Bhaalova séria sa už skončila, na scénu prichádza nový nepriateľ, teda vlastne staronový, Mind flayeri, ktorí utiekli zo svojho väzenia a zahľadli krajinu Fareun závojom zla. Hra má vychádzať z piatej edície pravidiel Dungeons & Dragons, ku ktorej majú byť priradené tie najlepšie elementy série Original Sin.

## Pokračovanie BOTW



**Nintendo chystá ešte pre túto generáciu konzol ďalšiu veľkolepú hru The Legend of Zelda.** Na samom konci konferencie na E3 2019 bol ukázaný trailer, ktorý zobrazoval Linka a Zeldu (tentokrát s krátkymi vlasmi) skúmajúcich prastaré ruiny pod hradom Hyrule. Dvojica natrafila na záhadnú bytosť, napohľad múmiu, ktorá na nich okamžite zaútočila a to zapríčinilo prepádnutie sa celého hradu pod zemský povrch. Tvorcovia sa rozhodli pre priame pokračovanie Breath of the Wild podľa ich slov preto, pretože mali plno nápadov a nechceli len vydávať ďalšie DLC. Hra má používať rovnaký grafický štýl a odohrávať sa v rovnakom svete, hoci nie je zatiaľ jasné, o koľko bude zmenený. Ak vôbec. Dátum vydania tejto hry zatiaľ ešte nebol určený.

## Tretí Zaklínač na Switchi



**Čo sa len pred mesiacom zdalo ako utópia, je dnes realita.** The Witcher 3: Wild Hunt, jedno z najlepších akčných RPG vôbec a celkovo svojho času jedna z hier najnáročnejších na hardvér, prichádza na Nintendo Switch, konzolu s mobilným chipsetom. Tvorcovia hovoria, že čo sa týka obsahu, Switch verzia nebude ukrátená o nič, úprav sa dočká len grafická stránka. Hra pobeží v dynamickom rozlíšení, od 540p do 720p a framerate bude 30 fps. Ukážka predvedená na E3 bola proti pôvodným verziám na PC či PlayStation 4 viditeľne orezaná, počnúc textúrami, rozlíšením i grafickými efektami, no stále mala ukážka niečo do seba. Minimálne na malej obrazovke konzoly to bude vyzeráť určite dobre. Mat' Zaklínača neustále pri sebe? Tak to sa určite počíta!



## LAYERS OF FEAR 2

KEĎ JEDNY DVERE NEVEDÚ DO JEDNEJ MIESTNOSTI



**K recenzovaniu tejto hry som sa dostal, doslova, ako slepá hus k pivu a môžem povedať, že ako fanúšik hororov som mal malé obavy, že pôjde o „open door simulátor“. Bolo tomu ale tak?**

V mojom portfóliu strašidelných hier sú tituly ako SOMA, Outlast, či Alien Isolation, takže tie lepšie, ktoré sa dajú zohnať na PS4. Nehovorím, že najlepšie, ani že mám všetky. Tu by som si rád dal poradiť, kto vie o nejakom skvelom horore na konzolu od Sony, šup s názvom do komentára.

Videl som asi všetky horory na striebornom plátne, ktoré sa dajú vidieť a majú hodnotenie nad 35% na ČSFD. V poslednej dobe to teda je bieda.

Filmári nevedia pracovať s atmosférou a spoliehajú sa na trápne „skákanie l'akačky" (vid' Kliatba kvíliacej ženy – tam som myslel, že v polke odídem z kina, jediné čo ma držalo bol knaz / Raymond Cruz/). Čo ale týmto úvodom

chcem povedať je – v tomto žánry mám jasno, preto som bol zvedavý, ako dopadlo pokračovanie prvej časti.

Začnime grafikou. Jednotka bola vyrobená v engine s názvom Unity. Na menšie tituly asi ani nenájdeme lepšiu alternatívu. Navyše, s novou verziou sa dajú robiť naozaj divy a osobne tento engine mám veľmi rád, pretože poznám plno hier, ktoré využívajú práve tento „motor“ a sú skvelé a krásne. Bloober Team sa ale rozhodol, že dvojku zasadí do Unreal engine 4.

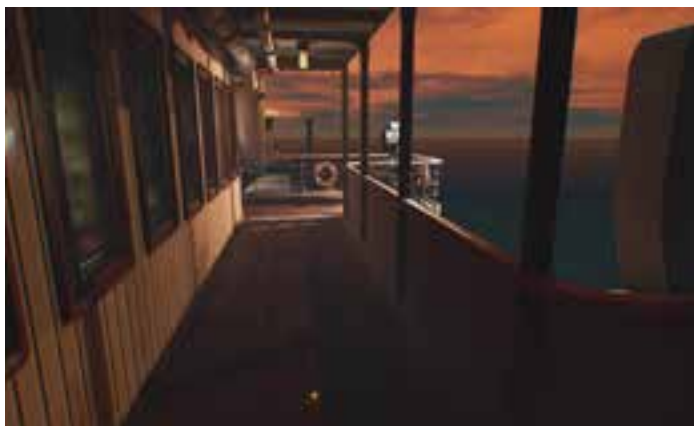
Môžem povedať, že hra vyzerá skvele. Samozrejme, nedosahuje kvalitu obrovských AAA titulov, no je sa na čo pozerieť a vtiahne vás do deja, ani nebudete vedieť ako. Prostredie ako také je úzke, klaustrofobické a značne koridorové. Priestor na skúmanie tu, samozrejme, nájdete.

Taktiež sa tu objavujú collectables, alebo predmety na zbieranie a prezeranie,

ktoré často nájdete v bočných dverách a mnohé vám dopĺňajú príbeh. Grafika má svoje plusy aj mínusy. Veľkým plusom boli podľa mňa čierno-biele pasáže, nevýhoda zas, že ukážka interakcií je biela a na bielych predmetoch som to viackrát prehliadol, a tak som strávil v nejakej oblasti zbytočne veľa času.

Čo sa týka samotného príbehu, tomu sa v recenzii venovať nechcem. Hra nemá toľko obsahu, aby som o nej mohol písať litanie, no čokoľvek spomeniem o dejovej linke, by bol, podľa mňa, spojler. Preto iba poviem toľko, že sa ocitnete na lodi, parníku, na ktorom sa natáča film.

Ste ale sám a vašou úlohou je to tam celé preskúmať, dať si dokopy, čo sa vlastne deje, prečo a podobne. Počas hrania som mal pocit, že sa hlavný príbeh delí na dve časti. V prvej ste vy a „zlo“, ktoré vás prenasleduje a rozpráva sa s vami, v druhom je príbeh dvoch detí, ktoré sa na lodi nachádzali. Neskôr sa ale príbeh zmiešali. Ako, to nepoviem, ani ako to



celé dopadlo. Rozhodne ale môžem povedať, že ako psychologický horor to funguje celkom dobre, no častokrát nemáte čo robiť, len chodíte po chodbách.

Začiatok je trošku dlhý, pre tých, čo nehrali jednotku možno mierne mätúci a ak ste človek, ktorý nerád skúma, prechádza sa a skúša každé dvere, tak mierne nudný.

Hra sa ale rozbehne, treba vydržať a hlavne sa zorientovať. Ide o to, že pravidelne sa stane, že otvoríte tie isté dvere ale ocitnete sa úplne inde. Občas, aj keď sa len otočíte a potom naspäť, zas nevíete, kde ste. V jednej bočnej uličke som našiel dokonca kúsok, ktorý mi pripomenul legendárne P.T.

Musím vyzdvihnúť hudbu. Perfektne, ale naozaj perfektne, podtrháva atmosféru a niekde ju doslova zachraňuje, pretože okrem prázdnej miestnosti tam nič iné nie je. Je nevtieravá a výborne nastavená, čo sa hlasitosti týka.

Určite to poznáte, keď ste v nejakej napínavej pasáži a hudba sa zblázni a prehluší úplne všetko, až nakoniec musíte upraviť nastavenie. Tu nič také nepotrebuje. Ako „hru vybalíte

z krabice“, tak ju hráte. Na zvuky a hudbu mám len superlatívy, takto sa pracuje so zvukom a majú sa čo učiť aj mnohé väčšie projekty. Nehovoriac o výbornom optimalizovaní pre jumpscare scény. Žiadne milióny decibelov, kvôli ktorým sa zľaknete, ale práve to, čo vidíte vás vystraší, hudba to len podtrhne. Presný a správny opak toho, čo robia moderné horory.

Posledné dva filmy, v ktorých som videl takto stupňovať atmosféru bez jediného lacného jumpscareu je V zajatí démonov a The Babadook. Hlavne ten druhý menovaný je veľmi podceňovaný a zbytočne, práve kvôli absencii týchto prvkov, no ide o perfektný psychologický horor.

Ako celok táto hra funguje. Nehovorím, že je bez chyby, no za zmienku stojí len jedna. Cca v polovici hry mi začal obraz nepríjemne skákať. Čo sa stalo bolo, že som sa zasekol v jednej miestnosti a bola dosť tmavá.

V nastaveniach som zdvihol Gama, aby som si ju presvetlil a vtedy to škaredo skákalo. Keď som objavil, čo mám robiť, vrátil som jas na pôvodnú hodnotu. Obraz ale skákať neprestal a nepomohol

ani reštart. Vyskúšal som inú hru a tá problém nemala. Možno pomôže reinstalovať, to ale vyskúšam inokedy.

Okrem tohto a niekedy kostrbatého ovládania, hlavne, keď utekáte pomedzi prekážky, tak čupnutie a postavenie sa zas bolo niekedy o nervy a spomalenie, že som tlačidlo stlačil aj viackrát, takže som sa postavil a znova čupol a znova postavil, a malo to za následok moju smrť.

Nemilá záležitosť už aj tak vypätú situáciu, s vysokou hladinou adrenalínu, zhoršovala. V jednej pasáži vystriedal strach hnev a to mi pokazilo pár minút z inak pomerne príjemného zážitku, ktorý mi doprial táto hra, aj keď zase musím dodať, viackrát bola nudná. Jednoducho autori zabudli na nejaké prechody, niečo, čo by vás udržalo v napätí stále alebo dlhšie.

Pokiaľ sa teda rozhodnete pozbierať všetko, čo sa dá, pozrieť každé dvere a skrinku, zistíte, že vlastne ožijete ten „open door simulator“. V hre sa buď bojíte alebo nebojíte. Nič medzi.

Nejaké napätie, čo príde, čo sa stane, tu neexistuje, pretože viete, že ak ste mali strašidelný úsek, máte chvíľu pokoj. Žiadne prekvapenie sa nekoná. Navyše, ak ste hrali jednotku, vo veľa veciach vás neprevapí.

*Róbert Gabčík*



#### ZÁKLADNÉ INFO:

|                     |                 |                   |
|---------------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b>       | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| Psychologický horor | Bloober Team    | Cenega            |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| + vizuál            | - zrejme sa mi      |
| + hudba             | podarilo pokaziť    |
| + príbeh            | hru na konzole      |
| + skvelá práca      | - niekedy kostrbaté |
| s jumpscare scénami | ovládanie           |
|                     | - málo obsahu       |

#### HODNOTENIE:

★★★★☆



## Starlink: Battle for Atlas

JE MILÉ VESMÍRNE DOBRODRUŽSTVO, KTORÉ ZABÍJA JEDNOTVÁRNOST



Vesmír, interdimenzionálne cestovanie, hyperpriestorové skoky, vesmírni slizáci, ktorí chcú získať nadvládu nad galaxiami a na druhej strane dobráci, snažiaci sa udržať rovnováhu. Nekončiace odveké súboje dobra a zla zažívame dennodenne vo všetkých príbehoch, no a ja mám práve pre tie vesmírne slabosť. Ako si teda počínal Starlink: Battle for Atlas vo svojej vesmírnej odysei?

### Kdesi v d'alekej pred'alekej galaxii...

- Kontrola palivových článkov...
- V poriadku.
- Kontrola pohonu skokového motora...
- V poriadku.
- Kontrola technológie FTL...
- V poriadku.

- Kontrola bezpečnostných prvkov...
- V poriadku.
- Kontrola zameriavacieho systému...
- V poriadku.
- Kontrola munície v hlavných zbraniach...
- V poriadku.
- Pripraviť sa na skok do hyperpriestoru o T mínus 5... 4... 3... 2... 1... Skok zahájený.

Píp, píp, píp, píp.... Mierny náraz otriasol na okamih nie len posádkou, ale aj figúrkami na poličke. Doteraz sa im triasli len ich nadmerne veľké hlavičky upevnené na strunkách, no teraz, akokoľvek boli neživé, tancovali čo im sily stačili. Rozozvučali sa alarmy na vesmírnom korábe. Pískavá, pod kožu ležúca melódia, oznamovala poškodenie lode.

- Náraz asteroidu do pravoboku, opakujem, náraz asteroidu do pravoboku, čakám na hlásenie o škodách... Hlásenie o škodách hotové! Systém vykazuje mierne poškodenie plášťa lode. Vypúšťam nano roboty, čas opráv odhadovaný na 10 minút.

- Ďakujem za hlásenie, technik. Posádka, uveďte do pohotovosti ochranné systémy, do ukončenia opráv.

- Rozkaz, kapitán!

### Začiatok vesmírnej odysei...

Och... Vesmír a jeho nekonečná fascinujúca temnota. Jeho nezodpovedané otázky nekonečné st'a samotná jeho existencia. Star Trek, Star Wars, či snád' Battlestar Galactica... Mohol by som menovať dlho. Aj z týchto príbehov predstáv o interdimenzionálnom cestovaní a objavovaní cudzích planét si Starlink: Battle for Atlas zobral inšpiráciu, ale to mu nemám za zlé. Také to klasické vesmírne kliše predsa nemôže byť na



škodu! Keď už sme pri braní si inšpirácie, tak najviac sa autori inšpirovali konkurenčným No Man's Sky. Hra je zasadená do fiktívneho hviezdneho systému, Atlas, v ktorom sa odohráva celý príbeh a v ktorom strávite približne 30 hodín herného času. Na začiatku hry nás do príbehu uvedie krátka upútavka, kde sa naša materská loď, Equinox, dostáva do konfliktu s vesmírnym votrelcom. Grax – líder nepriateľskej légie, je posadnutý hľadáním starodávnej technológie, ktorú zanechala po sebe vyhynutá rasa Wardens. Grax chce použiť túto technológiu vo svoj vlastný prospech. No a ako sme už u (nie len vesmírnych) záporákov zvyknutí, nebudú to šľachetné úmysly. Equinox sa dostáva pod náhly útok a my sme tak ihneď vrhnutí do súboja s prvými nepriateľmi, žiaľ túto prevahu nie je možné poraziť a náš kapitán je unášaný nepriateľmi. Počas útoku je loď zničená a my sa ocitáme na neznámej planéte. Adrenalinový úvod spôsobí okamžité nadšenie, avšak počiatočný „wow“ efekt sa vytratí po prvých pár hodinách.

## Sci-Fi pozlátko zalepí oči len na chvíľu...

Intuitívne ovládanie dostanete do rúk takmer ihneď, žiadne snahy o prekombinované ovládanie vesmírnej lode. Starlink: Battle for Atlas je čistota arkádou a to vôbec nemyslím ako



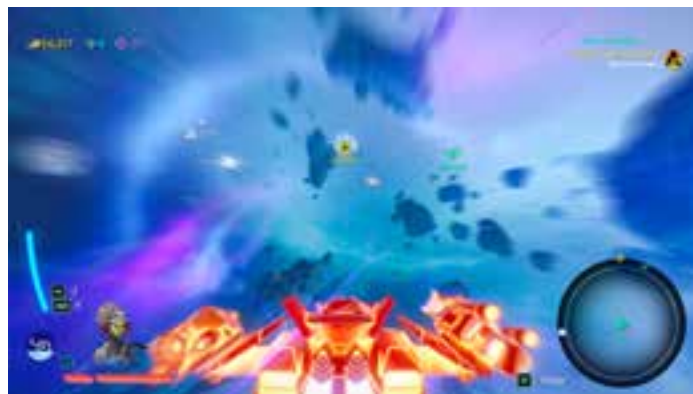
negatívum. Ovládanie si vás podmaní takmer okamžite. Hra je v podstate akčnou adventúrou z pohľadu tretej osoby až na to, že „osoba“ je v skutočnosti vaša loď. Na jej manipuláciu si vystačíte so zopár tlačidlami a myšou. Po efektom súboji nastane zvrát udalostí a my sa, po únose kapitána, ocitáme na neznámej planéte. Tu prichádza predstavenie ďalšej z možností hry a tou je preskúvanie jednotlivých planetárnych systémov. Každá z planét má iný koncept a sú navrhnuté vcelku originálne, hoci po pár hodinách zistíte, že schéma je opakujúca sa a menia sa len

niektoré prvky. I tak treba ale povedať, že planéty sú v rámci možností rôznorodé. Na každej môžete okrem objavovania fauny, zbierania koristi a oslobodzovania planéty od okupantov, aj plniť rôzne úlohy. Aj tie sa však po nejakom čase stávajú veľmi repetitívne a narastajúci stereotyp sa tak pomerne rýchlo dostáva pod kožu.

Cestovanie v galaxii Atlas je spracované naozaj fascinujúco a vy môžete plynule prechádzať medzi planétami bez akýchkoľvek loadingov a nachádzate sa tak v naozaj obrovskom vesmírnom otvorenom svete. Aj po vstupe do vesmíru na vás čakajú nástrahy v podobe asteroidov a po vstupe do hyperpriestoru si budete musieť dávať pozor aj na nepriateľské „hyperpriestorové pasce“. Počas putovania medzi jednotlivými planétami môžete okrem bojovania s dotieravými nepriateľmi aj tlačiť rôzne suroviny alebo zbierať loot. Môžete naraziť aj na takzvané Electrum, čo je vlastne takou hernou menou a kupujete si zaň vylepšenia pre vašu loď alebo nové zbrane. Okrem toho, samozrejme, pre niektoré vylepšenia budete potrebovať aj konkrétne suroviny, ktoré bude potreba získať špecifickým spôsobom. A aj tu nastáva problém s opakujúcimi sa činnosťami, pretože nekonečné grindovanie vám bude po dlhšom čase strávenom pri hre píliť nervy. Prijemným vymanením sa zo stereotypných činností bude hlavný







príbeh, ktorý síce neoplýva nijakou extra nápaditosťou, ale ani neurazí. A treba pochváliť aj dobre spracovaný systém modulácie lodí. Môžete si vybrať z bohatého množstva vybavenia. V hre sa nachádzajú rôzne typy vesmírnych plavidiel a rovnako bohatá je aj ponuka pilotov, z ktorých každý (podobne ako jednotlivé lode) má špecifické schopnosti. Môžete kombinovať rôzne typy zbraní, pričom ich účinky sú založené na elementoch (oheň, ľad...) a tieto potom budete kombinovať v boji s nepriateľom. Je nutné prispôbiť sa slabinám oponenta pre jeho jednoduchšiu elimináciu. Obrovským

sklamaním pre mňa bolo zistenie, že PC verzia nemá lokálnu kooperáciu v podobe splitscreenu, ako to majú konzolové verzie. Ten jeden z mála prvkov, ktorými by ste mohli poraziť jednotvárnu hratelnosť tu chýba, pritom hra je preň ako stvorená. V hre sa, žiaľ, nenachádza ani online hra pre viacerých hráčov a budete si musieť vystačiť len s výzvami od Ubisoftu. Aby som len nekritizoval, tak musím vyzdvihnúť naozaj dobrú technickú stránku hry a pekne spracovanú grafiku, ktorá je jednoduchšia, ale do celého konceptu zapadá perfektne a dopomáha tak hre



aj k prívetivým hardwarovým nárokom. Kompenzáciou za chýbajúci splitscreen môžu byť vesmírne hračky, ktoré sa dajú zakúpiť spolu s hrou alebo dodatočne. Starlink: Battle for Atlas má totiž jednu unikátnu a málo vídanú funkciu prepojenia hry s reálnym svetom pomocou týchto hračiek. Môžete pomocou nich jednoducho modifikovať svoju vesmírnu loď, či vymeniť pilota. Všetky tieto zmeny sa potom dejú simultánne aj v hre. Pokiaľ by ste očakávali českú lokalizáciu, tak vás musím sklamať, pretože tú tomuto menšiemu titulu Ubisoft nedoprial. Ale keďže hra cieľi na mladšie publikum, tak príbeh, ale aj priebeh hry je pomerne jednoducho pochopiteľný a aj slabší angličtinári by nemali mať problém. Vďaka rozsiahlej encyklopédii v hre vám nič nebude brániť chytiť slovník do ruky a vzdelávať sa jedna radosť.

## Verdikt

Starlink: Battle for Atlas je sympatické vesmírne dobrodružstvo, ktoré sa na nič nehrá, ale ani ničím výrazne neprekvapí. V hre poteší pomerne veľký otvorený svet s plynulým cestovaním medzi planétami, milý príbeh a postavy. Kvalitu hry zraža dolu jedine narastajúci stereotyp a frustrácia, pomohla by jej lokálna kooperácia, ale tá sa v PC verzii, na nešťastie, nenachádza. Aj tak mi to nakoniec nedá a musím Starlink: Battle for Atlas pochváliť za to, že aj keď si odhryzol väčšie sústo, dokázal ho spracovať s noblesou.

Martin Rácz

### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:          | Výrobca:        | Zapožičal: |
|-----------------|-----------------|------------|
| akčná adventúra | Ubisoft Toronto | Ubisoft    |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                      |                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| + dobre spracovaná vesmírna tematika | - po čase narastajúci stereotyp     |
| + milé postavy a príbeh              | - chýbajúci splitscreen v PC verzii |
| + modulárne lode                     | - absencia online multiplayeru      |

### HODNOTENIE:

★★★★☆





NINTENDO  
SWITCH™

KEDYKOĽVEK,  
KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS  
Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

12

www.pegi.info

# FIRE EMBLEM™ THREE HOUSES



TRI RÍŠE, TRI RODY. TVOJE ROZHODNUTIE.



Tri ríše dominujú svetadielu Fódlan: Adrestie, Faerghus a Leicester. Najlepší a najchytrejší z každého národa stojí pred tebou v uznávanej Officers Academy. Študentov, ktorej krajiny sa rozhodneš viesť, ako učiteľ a vojvodca? Osud Fódlanu spoľieha na tvoj úsudok.



PREDÁVANÉ SAMOSTATNE

26. JÚNA

www.nintendo.sk

CONQUEST  
ENTERTAINMENT



## Operencia: The Stolen Sun

JE NÁDHERNOU HROU S NIEKOL'KÝMI NEOBRÚSENÝMI HRANAMI



Ani som len netušil, že maďarská mytológia môže byť taká krásna. Dôvodom tohto zistenia je iste fakt, že som sa o ňu vlastne ani nikdy nezaujímal, hoci to ani nie je tak celkom moja vina. Je potrebné si totiž priznať, že pre našinca sú báje Maďarov všeobecne veľmi vzdialené, a to aj napriek tomu, že sú to naši susedia a zdieľame vyše tisícročnú spoločnú históriu. Nechcem ale príliš zachádzať do politiky či spomínať určitú časť dejín, kedy to medzi národmi nebolo ako z rozprávky. Radšej sa do jednej krásnej rozprávky spolu prenesme.

Operencia je svet nachádzajúci sa d'aleko pred'aleko. Tak d'aleko, že zvesti o nej sa k nám nedostanú ani štebotavými vtáčikmi, ktoré počas takého dlhého letu vlastne zabudnú, čo chceli povedať, alebo sa pri takom početnom predávaní jednotlivých spevavých správ všetko domotá, že k nám príde úplne iný význam. Viete, ako tá hra pokazený telefón.

Operencia je svet plný krásnych legiend, začarovaných hradov, magických tvorov a smutných osudov.

Operencia sa nachádza v prostrednej časti veľkého univerza, v Strednom svete, v ktorom prebývajú všetky živé tvory. To tvorí ešte Horný svet, taktiež známy ako Krajina bohov, a Podsvetie, kde svoje útočisko nachádzajú všemožné pekelné monštrá a taktiež sa tu koncentruje všetko zlo. Všetky tri svety pretína Strom Sveta, gigantický strom, ktorého korene sú zapustené v Podsvetí, jeho kmeň prechádza cez svet ľudí a jeho koruna sa dotýka nebies. Práve na samom vrcholci koruny sa nachádza spomínaný Horný svet, kde sídlia bohovia vo svojich krajinách. Napríklad Hadúr, boh ohňa, vo svojom podmanivom Medenom lese a podobne.

Jeden z najdôležitejších bohov, minimálne pre Operenciu, bez ktorého by sama bola len neživý priestor ponorený do večnej temnoty, je

Napkirály, Kráľ Slnka. Napkirály sa premáva na svojom magickom koni po oblohe a všade rozosieva svetlo tak, aby bolo v dokonalom súlade s tmou. Minimálne tak by to malo byť. Čo čert totiž nechcel, obludy z Podsvetia dokázali tohto mocného boha nejakým spôsobom premôcť a uniesť, čím spôsobili krajine pohromu.

Kedysi hrdé lesy, majestátne kaštiele a večne zelené údolia zmenila temnota na nepoznanie. Z tmy zrazu začali v celých húfoch vyliezať potvory od výmyslu sveta a ohrozujúc všetko živé a nevinné dávali najavo, že začína nový vek, vek teroru!

Bez Kráľa Slnka na nebesiach nie je nikoho, kto by mohol zažat' svetlo, nikoho, kto by mohol zahnať nebezpečenstvo späť, kam patrí. Zdá sa, že Operencia, ako ju ľudia poznali, je už definitívne minulosťou. Teda bolo by to tak, keby neexistoval mladý človek, ktorého celé noci prebúdza zo



spánku sen o žiarivo-bielom jeleňovi Csodaszarvasovi vedúcom ho cestou až k jednému hradu potopenému pod vodou. Každú noc ten istý sen, ten istý jeleň, ten istý hrad.

Raz sa ten sen musel skončiť, raz totiž musel vypočít' volanie Csodaszarvasa a nasledovať ho. A tak i spravil. Jazero sa pred ním samo rozdelilo na dve polovice a on mohol bez problémov vstúpiť do ruín. Tu okamžite stretol Jóska, drobného zlodejíčka, ktorý veľmi rád hocičo počastuje ironickou poznámkou.

A tu začína dej, ktorý vás prevedie mnohými nádhernými lokalitami, pripletie vám do cesty niekoľko hrateľ'ných postáv so svojimi vlastnými motívami, prečo sa nachádzajú na miestach, na ktorých sa nachádzajú, a pričom sa neraz stane, že jednotlivé postavy majú medzi sebou poprepletanú minulosť, a ktorý vás svojím rozprávkovým zasnením ukolíše ako kedysi mama, keď ste boli malé deti zaspávajúce v jej náručí.

Cieľ je samozrejme jasný, zachrániť Kráľa Slnka a prinavrátiť Operencii svetlo. Príbeh má pekný námet a dobre pracuje s postavami, len nie je príliš rozvinutý. Celá hra je vlastne lineárnym pokusom o záchranu jednej osoby, ktorý sa vôbec nevetví a nenaberá ďalšie odbočky. Idete z jednej lokality do druhej, z druhej zasa do tretej a tak ďalej, až kým sa nedostanete do Podsvetia. Mrzelo ma zistenie, že aj keď Operencia je taký krásny svet, skôr pôsobí ako len akési povinné kulisy, než naozajstný svet, v ktorom to kedysi žilo. Zabudnite na návštevu miest, rozhovory s obyvateľ'mi či, nedajbože, plnenie vedľ'ajších úloh pre vedľ'ajšie postavy. V tejto hre stretnete nanajvýš len osoby, ktoré sa k vám neskôr pridajú alebo tie,

je celistvý, len rozdelený do niekoľkých oblastí, pričom každá je okamžitým dungeonom. Do tých navštívených sa môžete aj vracat', aby ste si tam odomkli predtým neprístupné poklady, no vždy to môžete urobiť len cez menu, keď si prídete oddýchnuť k ohnisku. Nemá to ten otvorený punc, ktorý bol prítomný napríklad v minuloročnom The Bard's Tale 4: Barrows Deep. Hra nemá mestá, nemá dediny, nedáva možnosť komunikovať s nikým, ak sa teda medzi sebou nerozprávajú postavy samy, a má len dungeony.

Tie sú našťastie famózne. Už prvý Lake of Ann, ktorý sa nachádza v hrade pod hladinou jazera, je úžasným príkladom dizajnového talentu tvorcov. Niekoľkopodlažný labyrint so zamotanou pavučinou miestností a prostredí. A nejde len o jeho funkčný dizajn, ale taktiež o vizuál a hudbu. Originálne spojenie chladných navlhnutých kamenných stien s vodou na strope (!) a hrejivých lúčov Slnka jemne prechádzajúcich škárami hradu z pozadia vás spolu s nádhernou snovou hudbou opojí



ako dobré víno. Dáva taký mrazivo-hrejivý letný pocit, ako keď si vo veľkej horúčave dáte príjemný chladivý nápoj.

Každý z dungeonov má z týchto hľadísk niečo do seba, či už je to Medený les na vrchole Stromu sveta, rozpadnutá pevnosť levitujúca vo vzduchu alebo hrobka samotného kráľa Atillu. Okrem súbojových stretov, ktorých je v hre požehnané, obsahujú taktiež veľký počet logických úloh. Neopakujú sa až tak často, ako to bolo v prípade už spomínaného štvrtého The Bard's Tale, a tak teda hra vždy ponúka niečo nové. Aj keď štýl určitých rébusov sa predsa len nesie celou hrou.

Hra na začiatku umožňuje vytvoriť si svoju postavu, no samotný proces tvorby je takpovediac základný. Máte na výber medzi mágom, lovcem a bojovníkom, ďalej po štyri portréty pre muža a ženu a následne si vyberiete svoj pôvod zo štyroch možností, čím získate určitú bonusovú predispozíciu. Ďalším krokom je priradenie bodíkov do piatich základných atribútov (sila, obratnosť, inteligencia, múdrosť, energia), ktoré ale majú vplyv až na dvadsať ďalších štatistík, čiže nejakú tú minútku pri tomto určite strávite. Hra vám pekne graficky ukáže, ktorý atribút má vplyv na štatistiky. Pred vybraním mena svojej postavy na vás ešte čaká výber dvoch talentov, ktoré budete môcť okamžite používať v boji.

Aj keď som spomínal, že sa v hre nenachádza žiadna NPC postava, ku ktorej by ste prišli a hovorili s ňou, to neznamená, že tu chýba možnosť nákupu vybavenia. Tvorcovia to vyriešili šalamúnsky pridaním tajomnej starej obchodníčky do vašej partie, u ktorej si môžete okamžite kupovať, čo potrebujete. Z času na čas vám taktiež





oznámi, že jej ponuka sa rozrástla o nový tovar. Taktiež je tu prítomný crafting elixírov a ten je skutočne parádny, no ani nie tým, ako je prepracovaný, ale ako je predovšetkým spracovaný.

V Operencii nie je nutné zbierať tisíc lúčnych kvetov a vyžmýkať litre žabích slín, crafting je tu pojatý ako puzzle s vopred stanovenými elementami, ktoré musíte správne nakombinovať. Ak to zvládnete, získavate elixír, ktorý sa vám doplní pri najbližšom oddychu pri ohnisku. Vtip je, že recepty, ktoré dostanete, obsahujú len indície, ako máte dané prísady nakombinovať. Je to taký novátorský prístup k tejto mechanike, ktorý mi veľmi sadol. Zábavný a núti premýšľať.

Leveluje sa tu tradične po získavaní expov, ktoré získavate za splnené questy a vyhraté zápasy. Upozorňujem, že hra neumožňuje žiaden grind, nakoľko sa nepriatelia nerespawnujú. Po dosiahnutí leveli dostávajú niekedy bodíkov na roztriedenie a možnosť si otvoriť ďalšie políčko v strome schopností. Každá postava má nemenné povolanie, a to odráža aj schopnosti uvedené v strome a prislúchajúce danému povolaniu. Každý jeden strom má zároveň tri vetvy s lineárnym postupom a niekedy úrovňami zabraňujúcimi okamžité získanie tých najlepších skillov hneď na začiatku. Na každú ďalšiu úroveň stromu sa dostanete, až keď investujete

určitý počet bodov v tej predchádzajúcej. Samotných schopností, či už sú to bojové alebo podporné, nie je veľa. To som trochu kritizoval už v The Bard's Tale IV a musím to spomenúť aj tu. Na druhej strane, vzhľadom na dĺžku hry čítajúcu približne 25 hodín to aj stačí, no väčší výber by bol určite lepší. Hoci, popravde, stačil by už len zlomok schopností. Týmto narážam na náročnosť, ktorá je v drivej väčšine veľmi, ale veľmi jednoduchá. Až tak, že o hre hovorím ako o dungeone pre začiatočníkov. Aj keď som hru hral na tej skoro najťažšej náročnosti (náročnejšia bola už len tá, ktorá v sebe mala permanentnú smrť, a tú som si vzhľadom na recenzovanie nemohol dovoliť), prechádzal som ju ako s prstom v nose. Veď prvýkrát som videl nápis Game Over až niekedy v polovici hry.

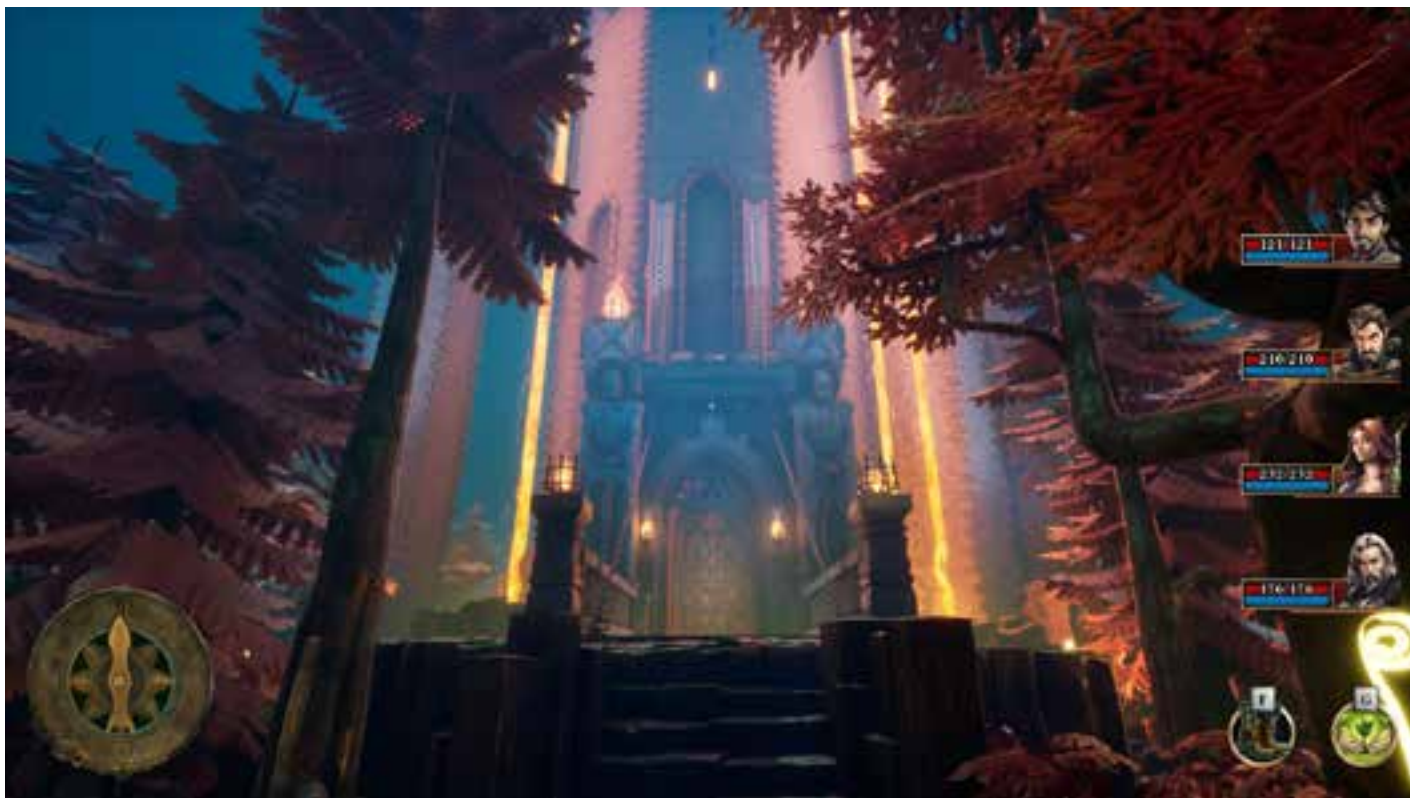
Problém je v súbojoch. Tie totiž nevyžadujú minimálne prvú polovicu žiadne strategické myslenie. Úplne stačí, ak budete rýchlo klikat' na tie momentálne dostupné najsilnejšie schopnosti a ručím za to, že vyhráte. Dôvodom je ich systém. Oproti The Bard's Tale IV, ktorý ponúkal úžasné boje meniace dynamiku a stratégie v závislosti od pohybu nepriateľov na bojovom poli a pohybu vašich postáv na vašej strane, sú súboje v Operencii úplne primitívne. Na svojich stránkach síce tvorcovia hovoria o unikátnom systéme, no pravda je, že ide o ten najzákladnejší ťahový systém. Určitá

štatistika determinuje poradie postáv, v akom prídu na rad, a vtedy vyberiete jednu zo schopností, ktorú môžete v momente použiť, a tak sa to točí dookola. Schopnosti majú samozrejme svoj „cooldown“, čiže neustály spam tých istých nie je možný. Chýba tu tá spomenutá dynamika, ktorá by dokázala hráča prekvapovať a neustále držať pozornosť a oči na stopkách, aby dokázal okamžite reagovať na zmeny v bojoch. Celé to pôsobí dosť staticky a hoci nepriatelia dokážu niekedy privolať spolu bojovníkov, či popríklad určitých pavúkov, ktoré po zožratí kolegov narastú a zosilnejú, existuje len málo vecí, ktoré by vás vytrhli z predlžujúcej sa letargie bezhlavého klikania na skilly bez potreby väčšieho uvažovania.

Našťastie sa to približne v poslednej tretine zmení a zrazu budete čeliť skutočným výzvam, a to až takým, že aj ten primitívny ťahový systém zrazu núti strategicky uvažovať minimálne krok dopredu. Bohužiaľ, súboje sa stanú zábavnými až vtedy, dovtedy sú tak maximálne povinnými. Toto je azda môj najväčší problém s hrou a taktiež ten problém, ktorý zabránil, aby som hre dal štyri hviezdy. Rozhodne na to Operencia mala, ak by vyváženosť hrateľnosti bola zvládnutá oveľa lepšie.

Hra je lineárna, no často natrafíte na dvere, či priepasť, cez ktorú prejsť nemôžete, lebo ešte nevíete ako. Postupne budete získavať špeciálne





schopnosti, ktoré vám umožnia napríklad pohybovať ťažkými vecami, využívať mechanickú sliepku na prechádzanie úzkymi priestormi, a tie schopnosti vám často pomôžu dostať sa do dovtedy neprístupných lokalít.

Hra tu pôsobí ako ľahká verzia metroidvania, respektíve veľmi ľahká. Nové priestory neobsahujú žiadne veľké prostredia, žiadne veľké dungeony, ale tak jednu alebo dve miestnosti s truhlicou s pokladom. Nepovinné dungeony by určite potešili viac.

Čo sa týka štatistík, mám s nimi problém, nakoľko sú zavádzajúce. Na obrazovke postavy máte tri základné ukazovatele, ktoré slúžia akoby na priemerné zhodnotenie celkového stavu postavy, a to dokáže klamať. Povedzme, že si chcete dať nové obrnenie a na sumárnej štatistike obrnenie vám svieti zeleným +5. Poviete si, že super. Lenže len čo si tlačidlom zobrazíte podrobné štatistiky, zrazu sa môže pred vami objaviť červené more negatívneho dopadu toho brnenia na vašu postavu.

Aj keď v sumáre ste v zelených číslach, podrobný náhľad často prezradí zníženie určitých ukazovateľov. Podľa je, že ak si nevšímate, že sa všetky atribúty môžu zobrazovať po stlačení určitého tlačidla, môžu vám zdanlivo dobré veci paradoxne trochu uškodiť. A to ešte horšie pôsobí pri nákupoch, keď vám hra zobrazí len tie tri sumárne

štatistiky. Pri nasadzovaní ale aspoň vidíte, ako sa vám zmenia tie podrobné atribúty, čiže si danú vec nasadiť nemusíte, no pri kúpe to nevidíte. Konkrétnu vec si musíte kúpiť a až potom zistíte, či sa vám kúpa opláti.

Aj keď je Operencia: The Sun založená hlavne na maďarskej mytológii, vstupujú do nej aj miesta a objekty zo skutočného sveta a iných národov. Navyše, tvorcovia hru prezentujú predovšetkým ako hru odkazujúcu na stredoeurópske ľudové povesti a rozprávky. Preto sa tu pri čisto maďarských bohoch ako Napkirály a Hadúr, nachádzajú zbrane ako Perúnova sekera (Perún je slovanský boh bleskov), meč Kladenets, čo je magický meč z ruskej mytológie alebo meč Szczerbiec, čo je skutočný meč používaný pri korunovačných slávnostiach v Poľsku.

Niektoré samotné dungeony majú dokonca základ v skutočnosti. Napríklad pevnosti Deva alebo Balvanos sú ozajstné miesta nachádzajúce sa v Rumunsku.

Je vidieť, že si na tomto dali tvorcovia záležať a aj preto je z hry cítiť veľké srdce. Operencia je naozaj krásnou hrou s bohatým mytologickým pozadím a je potrebné vývojárom zo Zen Studios poďakovať a uznanlivo zložiť poklonu. Aj napriek niektorým nedotiahnutým prvkom hra pôsobí osviežujúco a je radosť ju hrať. Nie, ja si nemyslím, že by dobrá hra

potrebovala miliardové rozpočty a ani veľkolepé reklamné kampane. Za dobrú hru totiž hovorí samotná hra a chuť sa k nej stále vracieť.

Operencia taktiež nie je hra, ktorá by posúvala žáner dopredu, skôr v niektorých základných prvkoch zaostáva, no je to stále hra, ktorá vám poskytne dostatočnú intelektuálnu stimuláciu na to, aby ste si po jej zahraní nepovedali, že ste voľný čas mohli radšej stráviť inak. To sa vám pri nej určite nestane.

Operencia: The Stolen Sun je krásny titul, ktorý bolo radosť hrať. Iste, hra má svoje problémy, hlavne je veľká škoda tej nízkej náročnosti, no jej atmosféra, tá čarokrásna atmosféra spojená s inteligentnou hrateľnosťou, robí z hry taký nádherný zážitok, že sa jej dá len veľmi ťažko odolať. Koniec koncov, prečo by ste to nakoniec aj robili.

Martin Rácz

#### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:      | Výrobca:    | Zapožičal:  |
|-------------|-------------|-------------|
| dungeon RPG | Zen Studios | Zen Studios |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                           |                                        |
|---------------------------|----------------------------------------|
| + krásna atmosféra        | - nevyužitý príbeh                     |
| + skvelý dizajn dungeonov | - niekolkto zmätočných prvkov          |
| + množstvo hlavolamov     | - veľmi jednoduché                     |
|                           | - prial by som si trochu viac voľnosti |

#### HODNOTENIE:





## Warhammer: Chaosbane

PREMRHANÝ POTENCIÁL



Ak nám niekto servíruje d'alšie akčné RPG, ktoré navyše zasadí do sveta Warhammeru, rozhodne nepovieme nie. Pripravte si preto radšej náhradné myšky a ovládače, prichádza totiž hra, kde máte za úlohu jedinú - masakrovať nepriateľov impéria.

Warhammer: Chaosbane som mal možnosť vyskúšať už počas minuloročného Gamescomu a tá štvrt'hodinka, ktorú som pri ňom strávil, ubehla poriadne rýchlo. Adrenalinový Warhammer klikfest so zameraním na kooperáciu? Áno, prosím! Žiaľ, moje očakávania zostali nenaplnené

a pri čítaní optimistického textu z augusta mnou lomcuje nervózný úškrn. „Jedno z najpríjemnejších prekvapení výstavy“ a „potenciálny kandidát na akčnú RPG roka 2019“ sa zmenil na „Och, toto ma prestáva baviť“, „Kol'ko mi ešte ostáva do konca“ a „Aha, boss, na neho si asi pauzujem Netflix“.



### Sklamanie so slušným základom

Veru tak, Warhammer: Chaosbane je sklamanie. Začína sa už príbehom. Rozumiem, že v takomto type hier naň nebýva kladený taký dôraz, vývojári z Eko Software sa však chválili, že spolupracovali s Mikeom Leem, autorom množstva kníh zo sveta Warhammeru a jeho futuristickej verzie 40k. Žiaľ, nič originálne nečakajte. Na úplnom začiatku máme mysterióznu čarodejku, ktorá prizabila cisára Magnusa. Vy sa k tomu nejak pripletiete a následne ju naháňate. Sám. Príbeh je prerozprávajú prostredníctvom nadabovaných dialógov, ale zapamätania hodné nie sú ako oni,



tak ani postavy a ani to, čo sa v hlavnom príbehu počas vášho putovania deje. Týka sa to aj niekoľkých pokusov o vyvolanie emócií (zlé, zlé monštrá vyvražďili mesto a jeho nevinných obyvateľov... kde som to už len videl?), ktoré kvôli pochybným dialógom veľmi nefungujú.

Základ hry (rozumejte boj a s ním spojená klikačka o dušu) nie je zlý. Pocit z masakovania nepriateľov je minimálne prvých pár desiatok minút mimoriadne uspokojujúci a štvorica povolaní poskytuje variabilitu rôznych štýlov. Nepriateľov si môžete podať ako imperiálny kapitán, ktorý sa spolieha na kombináciu meča a štítu, mág metajúci kúzla na všetky strany, tankujúci trpasličí vrah či mrštná elfská rangerka so smrtiacim lukom. Každé povolanie si vyžaduje inú stratégiu, pričom kombinácie navzájom dopĺňujúcich sa schopností dokážu na monitore či televízore vykúzliti extrémne rýchly krvavý masaker.

Boj funguje jednoducho. Čím viac rúbete nepriateľov niektorým zo základných útokov, tým viac sa vám naplnia merače energie. Vďaka nej potom môžete používať schopnosti, ktorých má každá postava pätnásť, pričom každá z nich je dostupná v troch variantoch. Tie sa odomykajú zvyšovaním úrovne,

k čomu dostávate, samozrejme, aj skill pointy. Tie však nerozdeľujete medzi jednotlivé schopnosti, slúžia totiž len ako akési obmedzenie.

Každá schopnosť stojí istý počet skill pointov, ak ju chcete používať, a preto aj v neskorších fázach budete musieť taktizovať, keďže nebudete môcť použiť všetky najlepšie verzie schopností naraz. Okrem základného útoku môžete mať aktívnych ďalších šesť skillov plus niekoľko pasívnych. Časom si teda viete vyskladať celkom slušnú kombináciu podľa vášho gusta.

## Nuda a šed' v Brne

To zatiaľ neznie zle, že? Nuž, po počiatočnom radostnom objavovaní mechanizmov hry prichádza vytriezvenie v podobe obrovského stereotypu. Seriózne. Všetko vrátane prostredia, nepriateľov a lootu je mdlé a rovnaké. Autori si zaslúžia riadnu výchovnú najmä za prostredie. Hra je rozdelená do štyroch aktov, čo znamená štyri typy prostredia.

Tie však vývojári hanebne recyklujú. Každý akt začína v hlavnej lokalite (nazvime ju hub), do ktorej sa po misiách vrátite. V podstate pridáte za jednu / dvomi postavami, ktoré sú v danom hube

dôležité, dajú vám úlohu, a vy sa vydáte ju plniť do separátnej lokality a po 15 až 20 minútach ste späť. Autori si to proste poriadne zjednodušili. Niektoré časti máp v hlavných úlohách navyše vyzerajú rovnako. Často tak zažívate pocit deja vu a keď vidíte ten istý roh ulice v tretej misii za sebou, rozmýšľate, ktorému testerovi, dizajnérovi či producentovi toto prišlo v pohode. V hre, ktorú skolíte za približne 12 až 15 hodín a za ktorú si tvorcovia pýtajú až 60 eur, je to hanba.

Misie sú, samozrejme, klasické. Chodíte z bodu A do bodu B a zmasakrujete všetko, čo vám stojí v ceste. Na nejaké bočné úlohy sa tu nehrá, všetky odbočky sú väčšinou iba slepé uličky, kde na konci môže, ale nemusí byť truhla s pokladom. Po skončení každého aktu sa vám ešte otvoria tzv. „expeditions“ (vydáte sa do dungeonu, ktorý musíte vyčistiť a povypadávať vám v ňom nejaké predmety) a „boss rushes“, čiže zabíjania bossov na čas, pričom hra vám popritom vygeneruje náhodné obmedzenia / bonusy platné iba pre danú misiu. Po skompletizovaní hlavného príbehu sa ešte otvoria tzv. „relic hunts“, kde je hlavným lákadlom najmä „heroic“ loot, ktorý hádam ako jediný v tejto hre stojí za to.

Originalitou a rôznorodosťou neoplývajú ani nepriatelia. V každom akte proti vám stoja dva-tri typy obyčajných nepriateľov, približne dva druhy tzv. šampiónov (o trochu silnejší základní nepriatelia) a nejaký ten miniboss, u ktorého sa len vyhýbate jeho predvídateľným útokom a snažíte sa ho uhnúť k smrti, pobežujúc po bojisku ako splašené kura. Z biedy aspoň trochu vytrhávajú hru bossovia, ktorí vyzerajú tak, ako sa na poriadnu „diablovku“ patrí – ohavne a nebezpečne. Pri nich je to na vyšších obtiažnostiach aj o taktike, pretože po pár ich útokoch ide k zemi aj tank.

## Čo mi to vypadlo?

Loot. Ten by mal byť výkladnou skriňou akčných RPG. Radovať by







ste sa mali z každého nového rare predmetu, ktorý vám vypadne, a tešiť by ste sa mali na porovnanie, či je lepší ako ten starý. Chaosbane síce ponúkne množstvo lootu, o jeho rôznorodosti však pomlčíme. Všetko to vyzerá rovnako a čoskoro sa to zmení iba na otravnú rutinu.

Pozriete si inventár a ak má predmet zelené čísielka značiace, že je lepší ako ten, ktorý máte na sebe, tak si ho jednoducho „equipnete“. Problémom sa to stane najmä v endgame, keď po ukončení hlavnej príbehovej linky jednoducho nebudete mať motiváciu pokračovať. Prečo by som mal masakrovať monštrá, keď za to nič poriadne nedostanem? Šikovní hráči totiž hlásia, že najlepšie sety získali za pár desiatok minút...

Okrem toho z nepriateľov vypadávajú aj korunky a fragmenty v piatich farebných variantoch. Za ne si viete vylepšovať postavu v špeciálnom božskom strome schopností, očarovať vybavenie a oživovať postavu v prípade smrti. Prekvapilo ma však, že v hre sa nenachádzajú žiadni obchodníci. Nepoužívané vybavenie si buď môžete odložiť v truhlici, alebo venovať tzv. gilde, ktorá vás za určitý počet darovaných predmetov

odmení nejakým špeciálnym skillom, peniazmi či fragmentami. Smutné.

## Nedotiahnutá kooperácia

Situáciu ako tak zachraňuje kooperácia. Spoločne môžu hrať štyria ľudia a musím povedať, že už vo dvojici, najmä ak ste v jednej miestnosti alebo sa aspoň rozprávať cez mikrofón, je to o čosi väčšia zábava.

Kombinovanie jednotlivých postáv a ich schopností je celkom sranda, obtiažnosť sa väčšiemu počtu hráčov prispôbuje a stereotyp tak prichádza o čosi neskôr.

Žiaľ, ani tu sa to ale nezaobíde bez ťažkostí. Množstvo ľudí totiž hlásilo buggy, ktoré im v niektorých prípadoch zabránili titul dohrať. Nedotiahnuto pôsobí aj samotný koncept lokálnej kooperácie.

Hlavný je vždy hráč, ktorý si postavu vyberie v hlavnom menu. Ak sa k nemu pripojí niekto ďalší, charakter si vytvorí priamo počas hry, pričom na výber ho má vždy iba priamo v hre. Ak teda nastane situácia, že hráč číslo 1 prejde časť hry bez hráča číslo 2, ten ho nemá ako dobehnúť, pretože za svoju postavu sólo hrať nemôže. Stačilo by pritom napríklad

ponúknuť možnosť dolevelovať druhú postavu na úroveň tej prvej.

Graficky hre nemám veľa čo vytknúť, hoci za skrátenie nahrávacích časov na PS4 by som sa nehneval. Najmä v kooperácii, keď niekoľko postáv naraz bojuje a kúzli, dokáže Chaosbane vyčarovať celkom pekné momenty.

Hudobne a zvukovo hra takisto nič nekazí, ale ani neponúka nič extra. Pochváliť však vývojárov musím za ovládanie na ovládači. Je intuitívne a ak vám prekáža pôvodné namapovanie schopností, pokojne si ich môžete nastaviť podľa vlastného gusta. Dobré sa človek orientuje aj v inventári, ktorý je prehľadný a nekomplikovaný, a to aj v kooperácii.

## Verdikt

Warhammer: Chaosbane inak ako premrhanou šancou nazvať nemôžem. Hoci je základ zaujímavý, čoskoro ho do zeme zadupe nedostatok obsahu, stereotyp a nedotiahnutá kooperácia. Za 60 eur by sme čakali viac, keďže konkurencia v žánri je viac než silná.

Ak plánujete hrať co-op, tak si k hodnoteniu môžete prirátat jednu hviezdičku. Autori síce sľubujú pridávanie nového obsahu (očakáva sa niekoľko DLC), či svoje slová splnia, však uvidíme až o pár mesiacov.

Pavol Hirka



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:    | Výrobca:     | Zapožičal:           |
|-----------|--------------|----------------------|
| Akčná RPG | Eko Software | Sick Chicken Studios |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                 |                           |
|---------------------------------|---------------------------|
| + Každé povolanie je odlišné    | - ... ale je nedotiahnutá |
| + Ovládanie                     | - Stereotyp               |
| + Bossovia                      | - Málo obsahu             |
| + Kooperácia vie byť zábavná... | - Na akčnú RPG slabý loot |

### HODNOTENIE:







NINTENDO  
SWITCH™

Nintendo



12

www.pegi.info



19. JÚLA

**ZOSTAVTE SI SVOJ VYSNÍVANÝ TÍM  
MARVEL HRDINOV A VYHRAJTE NAD ZLOM!**



PREDÁVANÉ SAMOSTATNE

© 2019 MARVEL



www.nintendo.sk

CONQUEST  
ENTERTAINMENT



## Kingdom Come: Deliverance - A Woman's Lot

TO NAJLEPŠIE ZO SVETA KINGDOM COME PRIŠLO NA ZÁVER!



Na začiatku bola hra. Teda, základná hra Kingdom Come, ktorá priniesla dlhé hodiny zábavy a hrania. Potom tvorcovia odhalili „road mapu“. Tá nám ukazovala, akých rozšírení sa hráči do roku 2019 dočkajú, a že ich bolo celkom dost! From the Ashes, The Amorous Adventures of Bold Sir Hans Capon, Band of Bastards a na záver A Woman's Lot. Ani sme sa nenazdali a nastal rok 2019. Posledné DLC je tu a otázkou ostáva, či bude stáť za to.

### Pozrime sa do minulosti

Všetky predchádzajúce rozšírenia pre Kingdom Come mali niečo do seba. Niektoré boli vynikajúce, iné zas priemerné až podpriemerné. Ale každé jedno v sebe nieslo ducha pôvodného titulu. Hovorí sa však, že to najlepšie má ísť na záver, čo platí aj v podaní DLC do Kingdom Come. A Woman's Lot je podľa môjho skromného názoru to najlepšie, čo v rámci prídavkov do hry Warhorse Studio vyprodukovalo. A Woman's Lot prichádza hneď s dvoma hlavnými úlohami a najmä

tá prvá naozaj stojí za to. V českom preklade nesie názov „Úděl ženy“. Zhostíte sa roly Terezy, Jindrovej milej. Tá vám porozpráva, ako prežila niekoľko chvíľ pred útokom Zikmunda, ako zachránila Jindru a aj to, ako prišla o všetko, čo mala.

### Tereza nie je bojovník, no zakráda sa excelentne

Priamo v tejto úlohe budete môcť Terezu ovládať, pričom jej pohyb je obmedzený na Skalicu. Nemôžete ani jazdiť na koni





a celú mapu, čo bude k dispozícii, budete musieť preskúmať iba pešo. Na seba si nebudete môcť navliecť brnenie a oblečené môžete mať iba šaty.

S tým brnením je to celkom pochopiteľné, keďže v tej dobe by bolo naozaj prazvláštné vidieť obyčajnú dedinskú ženu v obrovskom brnení.

Asi by sa doňho drobná hrdinka ani nezmestila. A tak Tereza všetky úlohy rieši v šatách. To mi v prvom momente prišlo akési zvláštne, keďže to muselo byť nepraktické, no zvykol som si. 'Zbraniam sa však Tereza nevyhýba a ak ste dost šikovný, podarí sa vám protivníkov poraziť aj v súbojoch jeden na jedného.

Najlepšie to však hlavná hrdina zvláda s dýkou. Pomalé a tiché prikrádanie sa je jednoducho jej parketa. Počas hrania som sa do priamych súbojov nepúšťal a snažil som sa im vyhýbať.

Niekedy som mal dokonca pocit, že súboje sú predskriptované. Tam, kde bojovať proste nemáte, je súper silný a naopak tam, kde bojovať máte, sú nepriatelia slabší.



## Haf-Haf

Do hry sa dostal aj nový element, ktorým je pes. Ten sa dostane do dejovej linky Terezy, ale svojho štvornohého priateľa získa aj Jindra. Pes je naozaj výborným nápadom.

Jeho ovládanie je trošičku krkolomné a málo akčné, ale ak si zvyknete, pes sa stane výborným spoločníkom na cesty. Ak navyše radi používate luk a šípy, pes vám dá priestor na ľahké skolenie nepriateľa z diaľky.

## Warhorse Studio vie ako vyrobiť vynikajúci príbeh

Druhá úloha mi prišla o niečo slabšia, respektíve trošku iná. V nej priamo neovládate Johanku, ale hráte za Jindru a Johanke pomáhate. Práve aspekt zmeny v prvej úlohe bol pre mňa veľmi zaujímavý.

To však nie je až tak hrozné a ak ste radi hrávali za Jindru, užijete si aj túto úlohu a k tomu si aj poriadne zabojujete. Príbeh Johanky nám ukáže, aké bolo v tej dobe náboženstvo a cirkev krutá a aj to, že cesty osudu sú naozaj

nevyspytateľné. To doslova, pretože táto dejová linka môže mať hneď niekoľko koncov. Navyše, obe úlohy majú prekrásne a profesionálne cutscény. Veď Warhorse Studio nám už nejakú dobu dokazuje, že je v tom majster.

V DLC teda okrem vynikajúcich filmových scén nechýba ani bezchybne napísaný príbeh.

Nebojím sa povedať, že obe dejové linky, ktoré sa nachádzajú vo Woman's Lot, sú to najlepšie, čoho sme sa v rozšíreniach mohli dočkať a hranie štvrtého prídavku som si náramne užíval. A ani v tomto DLC nebude chýbať česká pieseň, ktorá v hre perfektne sedí.

## Verdikt

Hoci sa zo začiatku môže posledné DLC javiť ako taký menší úlet od príbehu, hralo sa mi zo všetkých rozšírení asi najlepšie.

Áno, nebudete tu neustále sekať hlavu-nehlava mečom a bojovať s ostatnými vojakmi v poli. Zažijete však dvojicu nových a zaujímavých príbehov, aké ste vo svete Kingdom Come ešte nezažili a za výbornú cenu DLC dostanete naozaj veľkú nálož herného času v tomto zaujímavom svete. Ak ste doposiaľ o kúpe DLC do hry váhali, nastal ten správny čas.

Lubomír Čelár

### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner: | Výrobca:         | Zapožičal: |
|--------|------------------|------------|
| RPG    | Warhorse Studios | Comgad     |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                            |                                                       |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| + zaujímavý príbeh                         | - ovládanie psa by mohlo byť akčnejšie                |
| + aj vedľajšie úlohy sú plnohodnotné misie | - prvá hlavná príbehová misia je limitovaná hranicami |
| + česká pieseň                             |                                                       |
| + pes                                      |                                                       |
| + slušná dĺžka hrania                      |                                                       |

### HODNOTENIE:





## Total War: Three Kingdoms

BITKA TROCH ARMÁD



Séria Total War patrí medzi obľúbené ťahové real-time stratégie už skoro dve dekády, takže príchod ďalšej časti je pre fanúšikov veľkým sviatkom. Inak to nie je ani v prípade Total War: Three Kingdoms, ktorý nás zavedie do Číny.

Štúdio Creative Assembly vás tentoraz vtiahne do vojny troch ríš, ktoré v rokoch 220 a 280 nášho letopočtu zvädzajú boj o nadvládu ďalekej Číny. Proti sebe stoja armády Cchao Wej zo severu, Šu-chan z S'-čchuanu a východného Wu na juhu. Vývojári sa však nedržia presného historického pozadia, keďže podstatnú časť čerpajú hlavne z románu Príbeh Troch ríš od spisovateľa Luo Kuan-čunga.

### Vyberte si svojho vodcu

Hneď v úvode vás hra vyzve, aby ste si zvolili, či chcete hrať románový režim, alebo radšej siahnete po historickom. Po tomto kroku sa už vydávate objavovať čaro starovekých

čínskych bitiek. Vybrať si však budete musieť svojho vodcu, takže frakcie idú v Total War: Three Kingdoms bokom.

Na výber je napríklad idealista menom Liu Bei, ktorý dokáže nenásilným spôsobom zaberať provincie cisárstva. Prípadne vašou voľbou môže byť Sun Jian, prezývaný Tiger Jiangdongu, ktorého silnou stránkou je perfektný útok.

Dynamika hry v Three Kingdoms je zvládnutá na výbornú, takže už začaté boje sú intenzívne a poriadne sa zapotíte. Všetko ma pomerne rýchly spád, takže stačí málo a konflikt je na svete. O svoje miesto bojuje takmer každý, všetci chcú svoj kúsok moci.

Systém politiky je dobre vyvážený a oveľa bohatší ako v predchádzajúcich častiach. Okrem požadovania klasických vecí, ako sú peniaze či územie, môžete ostatným ponúknuť, že budete ich vazalom. Nejde ani tak o vytváranie aliancií ako skôr o obchod ako taký. Všetko niečo stojí a

hráč bude musieť byť pripravený na to, že ak niečo chce, tak musí aj niečo obetovať. V tomto je Total War: Three Kingdoms skvelou ukážkou, ako má takýto staroveký obchod fungovať.

### Jasné pravidlá obchodu

V každom prípade, každý obchod má jasné pravidlá. Každá jedna zmluva má stanovené pravidlá, vďaka čomu presne viete, koľko záporných a kladných bodov získate, a rovnako tak aj to, o čo všetko pridete alebo čo získate.

Vďaka tomuto je obchod transparentný a vy sa nemusíte obávať žiadnych prekvapení.

Malou novinkou je, že armáda nemusí mať svojho hrdinu, ak ho však má, tak počítajte s tým, že ich môže mať maximálne šesť. Ak je armáda bez hrdinu, tak sa okrem klasických povinností ako zásobovanie jedlom či platenie musíte uistiť, že sú vaši



generáli spokojní. Je dôležité si zapamätať, že armáda môže byť tvorená najviac troma veliteľmi.

Vrátim sa trochu na začiatok, kde som spomínal možnosť výberu režimu. Odporúčam zvoliť ten románový, keďže ponúka viac (aspoň tak pôsobí) a vy sa dokážete viac vžiť do roly hrdinov, ktorí sú zároveň aj veliteľmi.

Tento štýl sa, samozrejme, zameriava na akési nadľudské schopnosti a silu hrdinov. Je dobré, že vývojári v tomto veľmi neuleteli a držia sa pri zemi. Nečakajte žiadne fantasy, ide skôr vylepšenie atribútov a bojaskopnosti vašich vojakov.

## Rovnaká technika bojov

Mrzí ma, že autori v zásade nijak nezasiahli do techniky bojov. Tu je to v podstate starý dobrý Total War, no žiadny závan novoty nečakajte. Aj tu je dôležitá stratégia a rozloženie jednotiek. Ak však niečo vybočuje od štandardu, tak sú to duely.

V nich máte tentoraz možnosť postaviť proti sebe dvoch generálov a tento boj, do ktorého nemôže nikto



iný zasiahnuť, musí skončiť smrťou alebo útekem. Ak utečiete, tak vás čaká diskreditácia a problémy v budúcnosti.

Zlepšenia sa nedočkala ani grafická stránka hry. V podstate uvidíte na vašich monitoroch opäť to isté, len v inom zasadení.

Potešila aspoň optimalizácia a plynulosť hry. Na zostave s procesorom i5-4590, 16GB RAM a grafickou kartou RTX

2060 (6GB) hra bežala bez najmenších problémov. Problémom však môže byť čitateľnosť niektorých prvkov a zrozumiteľnosť ikoniek. Na tomto aspekte mohli autori zapracovať viac.

## Verdikt

Je skvelé, že Total War: Three Kingdoms prináša mierne zmeny a drží sa svojho štandardu, pričom určite dokáže zaujať nielen fanúšikov, ale aj nováčikov v sérii.

Zábavné boje, rozmanité možnosti obchodovania a politiky zabavia na dlhé hodiny.

Ján Schneider



### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: turn-based strat. Výrobca: Creative Assembly Zapožičal: Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Politika a obchodovanie
- + Možnosť hrať podľa románuvej predlohy
- žiaden posun v technickom spracovaní
- boje sú len „klasickým Total War-om“

### HODNOTENIE:





## Guard Duty

JE JEDNOU Z NAJZBYTOČNEJŠÍCH HIER VYTVORENÝCH NA KICKSTARTERI



Priznám sa, že som si Guard Duty predstavoval ako niečo úplne iné, než to, čo sa z toho nakoniec vykl'ulo. Očakával som komorný príbeh o ťažkostiach ležérneho strážcu kdesi na stredovekom hrade. Strážcu, ktorý si rád vypije, pošpásuje so ženami a na ktorého sa lepia problémy ako spodky na spotený zadok počas horúceho letného dňa. Namiesto toho som sa však dočkal nevýrazne napísaného a plocho prezentovaného príbehu o spočiatku ležérne sa tváriacom strážcovi, ktorého jediným problémom je záchrana sveta. Pozrieme sa aj do budúcnosti vzdialenej na tisíc rokov. To nikdy neveští nič dobré. Aspoň pre hráča...

Guard Duty je jednoducho zmätok. Na jednej strane s celkom originálnym námetom, no na druhej stále chaos. Tondbert chce ako hlavná postava vyvolať dojem výrazného charakteru z adventúr, akou je napríklad Deponia, no zlyháva na celej čiare a s približujúcim sa koncom hry sa dokonca jeho charakter

stáva plytším a plytším. Mnoho postáv sa objaví len na pár sekúnd a hoci z nich máte pocit, že výrazne zasiahnu do diania, rozplynú sa do prázdna a nikdy viac ich nevidíte. Svet hry je vykreslený neuveriteľne povrchne a namiesto toho, aby sa vám predstavil intuitívnym a

vizuálnym spôsobom, jeho históriu sa budete môcť dozvedieť až z neúprosne dlhých a únavných monológov jedného starca, ktorý vám rozpovie rôzne príbehy o miestach a postavách, ku ktorým však nemáte žiaden vzťah a hra s tými informáciami d'alej vôbec nepracuje.





Klasická adventúra, teda point-and-click adventúra, je hra, ktorá musí viesť hráča uviesť do sveta a informovať ho o jeho mieste v ňom. Jej úlohou je aj šikovne, niekedy až podprahovo podsúvať rôzne informácie, ktoré sa vám môžu na začiatku zdať ako zbytočné alebo nesúrodé, no neskôr vám spojením rôznych nitiek dajú zmysel a vy tým informáciám zrazu budete nielen rozumieť, budete ich aj vedieť využiť v praxi.

Nič z toho Guard Duty nemá. Vôbec nič. Všetko je situačné a akonáhle sa to vytratí z obrazovky, je to stratené navždy. Mnoho vecí zostáva nevysvetlených alebo nevypracovaných do väčšej hĺbky, drvicej väčšine situácií zas chýba súvislosť s inými, a preto svet pôsobí len ako nesúrodá koláž rôznych miest a postáv, o ktorých ste presvedčení, že mali v príbehu hrať väčšiu rolu. Z neznámych dôvodov sa tak však nestalo.

Lesný trol v jaskyni, maliarka mal'ujúca steny jeho jaskyne na červeno (nepýtajte sa prečo, to vám hra neobjasní) či zamrznutý človek, ktorého použijete ako ťažidlo v jednom puzzle – ani jeden z nich nepôsobí ako reálna postava v reálnom svete, ale len ako objekt, ktorý vám poskytne užitočnú vec pre vašu potrebu.

Z tohto hľadiska je Guard Duty skutočne slabou hrou, slabou adventúrou. A to ani nehovorím o záchranej akcii rytiera, ktorého nestačí uchrániť pred púšťnym červom, neskôr ho ohrozuje aj obrovský pavúk, no vy sa po tom všetkom dočkáte jednej d'akovnej vety, po ktorej rytiera v hre už viac neuvidíte.

Keď je v hre slabo vykreslený hlavný hrdina, je to smutné, no keď sa stretne slabo vykreslený hlavný hrdina s ešte slabšie vykresleným hlavným záporákom, je to tragické. Okrem toho, že je záporný hrdina otrasne nadabovaný, o ňom budete vedieť len to, že chodí oblečený v čiernom habite a uniesol princeznú. Spočiatku Guard Duty pôsobí, ako keby bolo jeho cieľom vyrozprávať zábavný príbeh. Skratkovitosť,

trápne náhody a nie príliš rozmerná plocha, v rámci ktorej sa celý dej odohráva, vám ale napovie, že sa niekto snažil klamať telom.

Je to nedostatkom peňazí či nápadov? Chceli skutočne tvorcovia takúto chudobnú hru vytvoriť už na začiatku? Po nahliadnutí na stránku na Kickstarteri okamžite pochopíte, čo sa stalo.

Tvorcovia na hru plánovali vyzbierať chabých 2000 dolárov a vyzbierali ich vyše 4000. Za toľko peňazí sa hra, ak si teda poriadne neutiahnete opasok, určite vytvoríť nepodari. Bud' mali tvorcovia pred vývojom veľké oči, alebo sa len jednoducho niekto nedokázal uskromniť s finančnou odmenou, a tak sa peniaze rýchlo minuli.

Pozrime sa na to bližšie. Tvorcovia na Kickstarteri opisovali herný svet ako svet otvorený k prieskumu. Skutočnosť je taká, že na mape sveta máte asi štyri lokality, z ktorých tri pozostávajú z jednej obrazovky a na tej jednej obrazovke nájdete jednu postavu, s ktorou môžete interagovať.

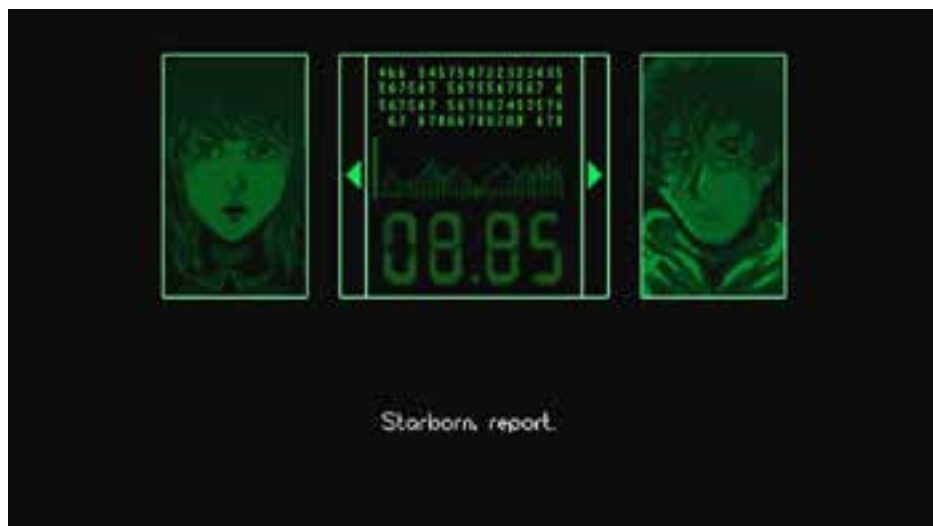
Jedine les obsahuje niekoľko obrazoviek a až tri postavy, z ktorých dve som už spomenul – trola a maliarku. Ako keby si vývojári vysnívali veľkolepo pôsobiacu hru (veľký otvorený svet, v ktorom sa môžete voľne pohybovať, riešiť komplikovanejšie

úlohy, získavať nové objekty, ktoré by ste používali v lokalitách, kde ste sa predtým dostať nemohli) a nakoniec zistili, že to nemajú ako zaplatiť.

Nemá samozrejme zmysel takto komentovať každú jednu súčasť ich kampane na Kickstarteri, no napríklad jeden zo stretch goalov hovorí o pridaní zvierat ako spoločníkov, ktorí nám hráčom budú pomáhať. Stretch goal bol nakoniec prekonaný.

Faktom ale je, že spoločníka mať nebudete, stretnete nanajvýš jednu kozu, ktorá vám pomôže celkovo v jednej situácii a to je všetko. Jeden prekonaný stretch goal si uboľoval aj hudobný prehrávač, ktorý by nám v hre umožnil prehrávať skladby. Hádajte čo? Samozrejme, žiaden prehrávač v hre nie je. Guard Duty je príklad tej kickstarterovskej hry, pri ktorej tvorcovia nasľubovali stôl plný jedla (alebo skôr košík), a dodali len jeden suchý rožok. Pritom by chceli pôsobiť dojemom, že odviekli. kus dobrej roboty.

Hra sa tvári hrdlo, že rozpráva príbeh naprieč priestorom i časom. Z jej popisu si nejeden môže myslieť, že ide o veľkolepú space operu majúcu presah cez tisíce ročia a je plná príbehov a zvrátov, no realita je od tohto dojmu bohužiaľ tak vzdialená,







ako je vzdialená galaxia Andromeda od našej Zeme. Predstavte si rýchlosť, pri ktorej obehnete Zem takmer 8-krát za jednu jedinu sekundu. To je približne rýchlosť svetla vo vákuu. A teraz si predstavte, že takouto neuveriteľnou rýchlosťou cestujete 2,5 milióna rokov. Máte to? Tak to je presne vzdialenosť, ktorá oddeluje našu Zem od Andromedy.

Celková prezentácia hry je zvláštna. Pôsobí odbito, neuhladene, nedokončene a bez väčšieho pôvabu. Vzhľadom na to, že ide o klasickú adventúru, tvorcovia sa, ako inak, rozhodli použiť pixel-art (hoci vo svojej dobe samozrejme o žiaden pixel-art nešlo), a ten môjmu oku veľmi nelahodí.

Vizuál má, aspoň pre mňa, veľmi ležérny štýl, s ktorým sa dokážem len sťažka stotožniť. Viete, že hra nevyzerá dobre, ak lepšie vyzerajú už aj hry spred 25 rokov. Hudobne je na tom Guard Duty o čosi lepšie, no tiež nejde o žiaden výnimočný počín, ktorý by vám v hlave utkvel aj po vypnutí hry.

Čo ma pri hraní Guard Duty vážne otravovalo, boli pop-kultúrne narážky.



Ak sú dávkované šikovne, môžu príjemne osviežiť atmosféru, ak vás však prenasledujú na každom kroku, začnete sa sami seba pýtať, či to tvorcovia myslia vážne.

V prvých pasážach sa dostanete hneď k trom. Narážka na Solida Snakea (s hlasom dobre imitujúcim Davida Haytera) a Assassin's Creed v podobe

asasína sediaceho na zemi vedľa slamy. Problém je, že tých dvoch od seba delia asi dva metre. Ani sa nenazdáte, a už na vás hra zaútočí vecou zvanou DLC, ktorú potrebujete, aby ste mohli prejsť cez bránu preč z mesta.

Prirodzene nejde o skutočné DLC, ale o písomný súhlas kráľovského dvora, ktorý má takúto skratku. Narážka je to vydarená, no keďže ide o ďalšie „prelomenie štvrtej dimenzie“ v krátkom čase, má to skôr kontraproduktívny charakter.

Hra neskôr narážky úplne vypustí a vráti sa k nim až na konci. Opäť pôjde

o narážku na Metal Gear Solid v podobe postavy s hlasom Solida Snakea a dokonca aj rozhovorov cez legendárny Codec. To, že táto postava imitujúca Snakea je úplne iná ako tá na začiatku hry, ktorá Snakea tiež imitovala, to hre, zdá sa, vôbec nevadí.

Guard Duty je béčkovou adventúrou, ktorej vývoj sa zastavil niekde v polovici cesty. Alebo dokonca ešte skôr. Je to jeden z tých prípadov úspešného projektu Kickstarteru, na ktorý sa paradoxne okamžite zabudne kvôli jeho fádnosti, nevýraznosti a neúplnosti.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:             | Výrobca:             | Zapožičal:           |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| klasická adventúra | Sick Chicken Studios | Sick Chicken Studios |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                                   |                                        |
|-----------------------------------|----------------------------------------|
| + spojenie fantasy a sci-fi sveta | - nevyužitý príbeh a vykreslenie sveta |
|                                   | - plochá hrateľnosť                    |
|                                   | - škaredá grafika                      |
|                                   | - veľmi krátky dej                     |

#### HODNOTENIE:

★ ★ ☆ ☆ ☆



tip na darček pre|



Manželku

Mamu

Otca

Kamaráta

Frajerku

ďalšie výsledky (28)

# UŽ NERIEŠ!

## Daj voucher do kina

**VOUCHER AKO DARČEK**





## The Sinking City

NAJVÄČŠOU ZÁHADOU HOROROVEJ DETEKTÍVKY THE SINKING CITY JE, KAM SA PODELA KVALITA



**So zaplaveným mestom Oakmont skutočne nie je nič v poriadku, ale nesúvisí to tak úplne s tajnými spolkami, rybami l'ud'mi či hrôzostrašnými vidinami.**

Spojenie Sherlocka Holmesa, veľkého, otvoreného sveta a Lovecraftovho univerza plného príšer znie ako recept na elixír úspechu. The Sinking City je, vskutku, plodom takejto „alchýmie“. Voda v hrnci však ešte nerobí polievku a dobrý recept nutne neznamená aj dobrý výsledok.

The Sinking City má veľké ambície, ale skromnejšie prevedenie, ktoré takejto hre jednoducho nesvedčí. Ukrajinskí vývojári z Frogwares si na seba veľkým, otvoreným svetom uplietli bič. A aby ich to bolelo ešte viac, z detektívky spravili nepodareného akčného hybridu s prvkami RPG. Po sherlockovských adventúrach sa jednoducho vrhli na niečo trífalejšie, no z bazéna takpovediac skočili rovno do mora. Výsledkom je Sinking City, potápajúce sa mesto; aj keď jediné, čo sa tu potápa, je celkové prevedenie.

### Ryba smrdí od hlavy

Po obsahovej stránke je Sinking City kombináciou detektívky na štýl Sherlocka Holmesa a fantasticko-hororového sveta H. P. Lovecrafta. Z hľadiska hratel'nosti v sebe titul kombinuje adventúru, akčnú hru a aj RPG v otvorenom svete: žiaľ, hra zvláda len to prvé. Ukrajinské štúdio Frogwares je totiž detektívnym žánrom notoricky známe. Teda, niežeby v ňom patrili medzi špičku, ale konkurencie veľa v tomto smere nie je a oni, popravde, iný typ hier ani nerobia. Záhadou teda je – možno ešte viac než to, čo sa vlastne v tieňoch „cthulhuovského“ mestečka 20. rokov deje – prečo Ukrajinci jednoducho nezostali pri riešení zločinov. The Sinking City je ako zbytočne nafúknutá žaba. Nech už idete v napoly zatopenom Oakmonte plnom netykaviek a príšer kamkoľvek, máte z toho úplne rovnaký dojem. NPC postavy to celé ešte zhoršujú, pretože z nich priam kričí umelosť a nulová inteligencia. Keď sa mi – chybou hry, mimochodom – podarilo vylákať jednu z príšer na ulicu, nikto na

ňu ani len nereagoval. Hra s takouto možnosťou evidentne ani nepočítala.

Inokedy som zasa prešiel okolo generickej bitky dvoch mužov, pričom jeden vyzeral, že sa snaží toho druhého okradnúť. Vyskúšal som sa do konfliktu zapojiť a útočníka som spacifikoval v domnienke, že padne aspoň slovo „ďakujem“. V The Sinking City sú však postavy, až na tie potrebné pre príbeh, ako narýchlo naprogramované roboty. Pokojne môžete uprostred ulice zastreliť policajta – síce sa bude brániť, ale keď padne mŕtvý do blata, každý v Oakmonte si ide opäť po svojom. Ľudia tam jednoducho majú pamäť ako zlaté rybky.

### Taký potenciál, také sklamanie

Počiatočná temná atmosféra mestečka, pri ktorom jednoducho už od pohľadu viete, že s ním niečo nehrá, ma uchvátila len na niekoľko desiatok minút. Aj temné, zatopené ulice plné mŕtvych rýb, odpadkov či stroskotaných ľudí sa za chvíľu

opozerajú, ak sú inak impozantné kulisy všetkým, čo vám hra servíruje. Hlavná príbehová línia je prinajlepšom priemerná a pokiaľ ide o vedľajšie úlohy, nemal som ani najmenšiu chuť sa im venovať. Jediné, čo spestruje zážitok z hrania, je vytváranie záverov pri riešení prípadov. Hra vám totiž zvyčajne ponúkne viac než jeden možný koniec a vy sa musíte rozhodnúť, či napríklad udáte nepozorného strážnika, ktorý však počas dlhých nočných zmien vyrezáva drevené hračky pre opustené deti. Uznávam, že tieto volby sú vcelku zaujímavé a nie čierno-biele; zdanlivo nemajú správne alebo nesprávne riešenie. Bohužiaľ, tento šedý morálny kompas do veľkej miery pochováva zlé rozprávanie príbehu, ktorý vám v príhodnom momente neukáže dôsledok vašich činov. Načo dávať hráčom do ruky volbu, keď to scenár nedokáže rozvinúť?

## Zaujímajú tu vlastne ešte niekoho, kto je vrahom?

Príbehová línia sa po prvých hodinách zmení na rutinu. Hra vám povie – alebo aspoň naznačí – kam ísť, vy si na mape nájdete príslušné miesto, dáte si na neho značku, aby vám k nemu ručička kompasu smerovala, a idete. Najprv pešo, potom na čln. Na mieste zozbierate niekolké dôkazy, spojíte si v hlave fakty a idete na ďalšie miesto, kde spravíte to isté. Napokon vo svojom „mentálnom kráľovstve“ – správne, teda vo vašej mysli – vytvoríte a pospájate dedukcie. Na rozdiel od Sherlocka Holmesa však priebeh prípadu rekonštruujete nielen vďaka bystrému umu, ale aj svojim nadprirodzeným schopnostiam. Na zadok však z toho nikto nespadne.

Dookola opakujete tento istý vzorec, problémom je, že na to, aby to fungovalo, je potrebný naozaj chytľavý, kvalitný príbeh. A ten v *The Sinking City* abscentuje



– podobne ako hlavný hrdina, aj všetko okolo neho smrdí stereotypom. Súkromný detektív Charles Reed nemá ani Sherlockov intelekt a ani jeho humor. To prvé by ani tak neprekážalo – bývalý člen amerického námorníctva Reed je totiž po nehode „obdarený“ akýmsi „tretím okom“. Síce dokáže vidieť to, čo iní ľudia nie (čo z neho robí perfektného detektíva), ale ako hlavná postava je oničom. Videl som už panvice s väčšou charizmou.

## Šialenstvo, ktoré je málo šialené

Okrem veľkej (a dost prázdnej mapy), ktorú skúmate po vlastných aj na malom motorovom člne, tentoraz Frogwares do svojej novinky zakomponovalo aj súbojový systém či jednoduché kraťasenie predmetov. Pokiaľ ide o vyrábanie nábojov či lekárníciok, ide o absolútne základné prevedenie. Súboje s nechutnými príšerami, ktoré sú síce pôsobivé, no je ich veľmi málo druhov, sú neohrabané a ťarbavé. Vizuálna stránka ešte ujde, ale animácie sú len ďalšou zo slabostí hry. Ani zdanlivo unikátny systém mentálneho

zdravia, ktoré sa vám pri boji s príšerami či pri zapnutí detektívneho módu mihá, nie je pôsobivý. Čím horšie na tom ste, tým väčšie šialenstvo vás chytá a vy začínate mať vidiny. Je to skvelé po prvýkrát, no keď sa to začne každú chvíľu opakovať – a navyše s tými istými výjavmi – úchvatnosť sa rýchlo zmení na otravnosť. Opäť ide o dobrý, vysoko využiteľný koncept – keby mali ukrajinskí vývojári dostatok času, talentu či prostriedkov.

*The Sinking City* by pokojne mohlo byť hrou roka či najlepšou detektívkou vôbec, no najlepšie, čo hra ponúka, sú zrecyklované detektívne mechanizmy zo Sherlocka Holmesa. Čo si Frogwares vzalo zo svojich predchádzajúcich hier, to tu funguje – čo však pridali ako nové, stojí zväčša za nič. Nebyť Cthulhu tematiky a Mythosu, pri dnešnej konkurencii by po *The Sinking City* siahli len skutočne skalní fanúšikovia sherlockovských detektívok.

## Verdikt

„*The Sinking City* nie je hrou, pre ktorú by sa Cthulhuho oplátilo budiť zo spánku. Ak sa vám však páčili predchádzajúce sherlockovské detektívky, možno tejto hre odpustíte aj všetko to, čo som ja nedokázal.“

Mário Lorenc



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:          | Výrobca:  | Zapožičal: |
|-----------------|-----------|------------|
| akčná adventúra | Frogwares | Cenega     |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                                    |                                |
|----------------------------------------------------|--------------------------------|
| + detektívne mechanizmy známe zo Sherlocka Holmesa | - technický stav vrátane bugov |
| + možnosť vyriešiť prípady viacerými spôsobmi      | - bezduché NPC                 |
|                                                    | - plytký scenár                |
|                                                    | - nezaujímavý hlavný hrdina    |

### HODNOTENIE:





# Crash Team Racing Nitro Fueled

KAŽDÝ HRDINA A ZLODUCH SADAJÚ ZA VOLANT!



**Ked' sa v r. 1992 objavil na trhu prvý diel Mario Kart, Nintendo tím začalo novú hernú sériu, ktorá viac-menej nemala konkurenciu až na pár výnimiek. Jednou z nich bol Crash Team Racing vydaný koncom 90-tych rokov. Hoci sa hra dočkala pokračovania v podobe Nitro Kart, následne na Crash autíčka každý zabudol.**

Nové remaky Crash Bandicoot trilógie vznietili vo fanúšikoch záujem aj o tento spin-off a konečne sme sa ho po rokoch čakania dočkali. Crash Team Racing sa vracia a ako hráči máme možnosť ponoriť sa do jeho sveta a zistiť, či ide iba o nostalgiu pozlátené spomienky, alebo majú preteky zo sveta Crasha naozaj čo ponúknuť.

## Dobrodružstvo na kolesách

Základom hry je príbehový režim, ktorý svojím spracovaním zaujal pri prvotnom vydaní mnoho hráčov. Namiesto zoznamu tratí a pretekov sa tu pohybujete po otvorenom prostredí,

v ktorom sú rozmiestnené portály do jednotlivých úrovní. Klasika, ktorú môžeme vidieť aj v predchádzajúcich Crash hrách. Tentokrát ale nebeháte po mape s Crashom, ale jazdíte na káre s jednou z dostupných postáv.

Štandardný Adventure herný mód ponúka 12 tratí a 4 „súboje“ s bossmi. Na prvý pohľad by sa vám to mohlo máliť a, popravde, ak patríte medzi skúsenejších hráčov, kampaň sa dá prejsť za pár hodín. Ak chcete ale využiť všetko, čo dobrodružstvo ponúka, do prejdenej úrovni sa vrátite. Vyskúšate si jazdu v Relic Race alebo Token Challenge módoch. Tu je potrebné zdolať trať za určitý čas alebo pozbierať skryté predmety a skončiť jazdu ako víťaz na prvom stupienku. Popri hlavných tratiach sa vo svete postupne sprístupňujú aj vedľajšie úrovne, ktoré predstavujú dodatočnú výzvu. Ide napríklad o preteky zložené z viacerých pretekov alebo o lov krištáľov na špeciálnych tratiach za veľmi krátky čas. Prvotný päťhodinový gameplay sa tak niekoľkokrát znásobí.

## Viac než len vyleštená kapota

CTR: Nitro Fueled tu je v modernom grafickom spracovaní. Hra bola prerobená od základov, a tak každá časť herného sveta je plná života. Síce sa vývojári snažili zachovať geometriu a rozloženie pôvodných tratí, no pridali do nich aj množstvo detailov, ktoré ich oživilo. Podobne ako Crash trilógia, aj Nitro Fueled je pastva pre oči. Namalované pásy trávy boli nahradené naozajstnými modelmi, ktoré reagujú na jazdu okolo.

V pozadí každej trate sú tiež nové objekty alebo potvory, ktoré už aj také šialené prostredie robia ešte zábavnejším. Všetky nové detaily ale nijako neobmedzujú pôvodnú jazdu, a tak čaká veteránov rovnaký zážitok ako pred rokmi, no ovela krajší. Hudba a celkový soundtrack boli rovnako vynovené, teraz však majú hráči možnosť pustiť si do hry pôvodný podmaz a prehliť tým pocit nostalgie. Niektoré skratky na tratiach sú o niečo ťažšie dostupné, nie všetky skoky



fungujú úplne rovnako ako v minulosti, no ak máte v pamäti jazdenie z pôvodnej hry, staré triky využijete aj tu.

Popri vonkajších úpravách má hra množstvo obsahu, ktorý chýbal v pôvodnom CTR. Prerobený nebol iba CTR, ale aj Crash Nitro Kart. V Nitro Fueled sú teda prítomné všetky trate a postavy z oboch pretekárskych Crash hier. Aby to celé fungovalo, vývojári mierne upravili a zmodernizovali vstup do hry a dostupné herné režimy.

Adventure mode poskytuje už spomínaný príbehový zážitok pôvodného titulu. Je tu možnosť hrať ho v klasickom režime, kde sú prítomné rovnaké postavy ako v origináli, bez akýchkoľvek kozmetických úprav. Ak si nepotrpíte na „old school“ zážitok, čaká na vás režim Nitro Fueled. Tu je možné zvoliť si jednu z troch náročností a jazdiť sa dá za väčšie množstvo postáv, ktoré si môžete počas kampane meniť a upravovať ich výzor, ale aj vonkajší vzhľad motokáry. Počas hrania postupne odomknete nové postavy, ich skiny a rozličné kozmetické možnosti.

Práve hráčova možnosť prispôbovania je niečo, čím chcú vývojári v tomto podaní klasiky nalákať hráčov na dlhodobé hranie. Za každú prejdenu trať dostanete mince a za tie si môžete odomknúť v hernom obchode skiny pre obľúbené postavy alebo modifikovať výzor motokáry. Je možné kúpiť si jednotlivé kusy alebo veľký balík, ktorý obsahuje tematické predmety. Príkladom môže byť princezná Coco alebo plážový Dingodile. Skiny sú rôzne a podchyťávajú pôvodnú Crash Bandicoot uletenosť. Jazdiť tak môžete napríklad aj za Crasha so starým, trojuholníkovým modelom. Tieto kozmetické úpravy si ale netreba mýliť s hrozbou lootboxov. Veľká obsaha, ktorý sa v obchode objavuje, si viete odomknúť hraním, či už v Adventure móde alebo obvyčajných jazdách a nič sa nedá kúpiť za reálne peniaze. Zároveň pri každej možnosti

customizácie vám hra povie, ako sa dá získať daný predmet, skin, farba, nálepka atď. Ide o dobre implementované riešenie toho, ako nalákať na opätovné hranie. Baviť ma odomknúť si jednotlivé skiny pre moje obľúbené postavy a zároveň som pri hraní nikdy nemal pocit, že ide o niečo silené. Pri starom CTR som strávil tucet hodín a toto je rovnaký zážitok, no za tie hodiny hrania dostanem aj dodatočné maličkosti.

Adventure režim je iba jednou stránkou hry. Pokiaľ nemáte chuť na klasické CTR dobrodružstvo, môžete si zapnúť Arcade mód. V ponuke sú všetky trate hry v každej ich podobe, či už ako obvyčajné preteky, Time Trial alebo iné výzvy. Zaujímavý je aj battle mode, ktorý obsahuje rôzne typy súbojov: Capture Flag, Limit Battle, Last Kart Driving a iné. Pri každej hre sa dá zvoliť množstvo AI protihráčov (spolu je na trati 8 postáv) a ich náročnosť. To je fajn, keďže ako hráči nie ste limitovaní tým, akú náročnosť ste si pri prvom hraní zvolili, a klasické preteky si môžete vyskúšať ako len chcete. Ak chcete testovať svoje zručnosti v špecifických úrovniach, nemusíte sa prebíjať

cez nástrahy Adventure módu, ale stačí si zvoliť konkrétnu trať v Arcade móde.

Online hranie, samozrejme, nemôže chýbať, a tak spomenuté režimy dopĺňa Online mód. Ten avšak oproti podrobnému zvyšku pôsobí chabo. Na výber je, či chcete hrať s kamarátmi cez matchmaking, alebo si vytvoríte privátne lobby. Ďalej ale nasleduje iba možnosť Race alebo Battle a v rámci tých nie sú žiadne možnosti úpravy pravidiel ako v Arcade móde, iba voľba jednej z troch náhodne vybraných máp. To zamrzí, pretože práve online hranie je to, čo drží konkurenčné Mario Kart nažive. Minimálne by tu mala byť možnosť Cup Race, čo je hranie viacerých tratí na body.

Veľkým sklamaním je absencia crossplayu medzi platformami, na ktorých Nitro Fueled vyšlo. Životnosť titulu bude závisieť prevažne od úspechu online hrania, a preto je smutné, že hráči sú obmedzení iba na svoje platformy. Je to škoda, lebo existujú F2P hry, ktoré si toto právo vydobyli. Pri takomto veľkom návrate Crasha na asfaltové dráhy sa to však nedá označiť inak ako premrhaná príležitosť. Samozrejme, nie je to priamo vina vývojárov ani veľké negatívum hry, v konečnom dôsledku to ale môže mať dopad na zážitok, ktorý online hranie ponúkne.

V budúcnosti by sme sa mali dočkať pravidelných aktualizácií, ktoré prinesú do hry nové postavy, trate a kozmetické úpravy a všetko to bude zadarmo. Keďže chcú autori podporovať hru dlhodobo, ostáva iba dúfať, že posilnia aj jej online stránku, aby ich snaha nebola zbytočná. Všetok tento obsah by bol nanič, keby bolo hranie nudné. Našťastie, autori dokázali pri prerábaní hry zachovať dobré ovládanie jazdy a všetky triky, ktoré hru sprevádzali, pričom sa inšpirovali ikonickými predmetmi z minulých hier. Obvyčajné preteky spestruje 11 power-upov. Niektoré sú určené na obranu, iné na







dočasné vyradenie protihráčov, no žiaden z nich nepôsobí prehnane silne, čo je dobrý základ. Áno, ak ste na prvom mieste, môže sa vám stať, že do vás niekto vpáli raketu, existuje však niekoľko predmetov, ktoré vás pred takýmto útokom ochránia. Preteky sú tak viac o šikovnosti a znalosti trate než o náhode. Kvalitná kontrola jazdy občas natrafí na nešťastný dizajn tratí, z ktorého zabolí hlava, ako napríklad Papu Papu Pyramída, no takýchto chvíľ nie je veľa. Celá hra je podchytená hlavnou mechanikou jazdy, ktorá posúva preteky na vyššiu úroveň. Power sliding je poskočenie

a šmýkanie sa jedným smerom. Pri opätovnom poskočení naberie vaša postava vyššiu rýchlosť a ak sa vám to podarí perfektne zopakovať, necháte ostatných ďaleko za sebou. Nitro Fueled prináša nové vizuálne pomôcky ako túto fintu úspešne používať, je ale iba na vás, či si ich zapnete alebo budete hrať po starom. Hra avšak dáva jasne najavo, že zvládnutie tejto techniky je potrebné pre tie najnáročnejšie jazdy. Vidieť to aj na náročnosti hry. Na úrovni Easy sa nezapotíte a je to ideálny štart, pokiaľ ste sa s Crash Team Racing ešte nestretli. Jazda proti AI nie je ťažká

a bez problémov vyhráte aj v prípade, ak Power Sliding mechaniku nevyužijete a iba občas použijete nejaký power-up. Na úrovni Medium však už prihárajú gúmy. Požiadavky na víťaza stúpajú a jazda musí byť dobre zvládnutá alebo musíte vedieť dobre používať Power Sliding. Ak ste ale v tomto smere šikovní, necháte ostatných jazdcov niekoľko sekúnd za sebou. Avšak čas, ktorý budete mať po dohraní trate ako prvý v cieľi, vám bude na Hard náročnosti ledva stačiť na posledné priečky. Tu je totiž latka postavená naozaj vysoko a problémy budú mať aj skúsení CTR majstri. Od hráča sa tu vyžaduje skvelý výkon v každej oblasti a zdolať Adventure mód na úrovni Hard na 101% je poriadna výzva pre každého, kto má pevné nervy a trpezlivosť.

## Zhrnutie

Crash Team Racing Nitro Fueled úspešne oživil niekoľko rokov mŕtvu sériu. Jazdenie s Crashom a jeho bandou ešte nikdy nebolo také pekné a zábavné. Skombinovanie obsahu CTR a Nitro Kart s rôznymi hernými módmi nám dáva do rúk hodiny kvalitného obsahu. Novinky v podobe skinov a úpravy vozidiel zároveň zabezpečujú, že opakované jazdenie hráča vždy niečím poteší. Jazdenie je založené prevažne na šikovnosti a nie náhode, a tak hráči, ktorí popracujú na svojich zručnostiach, budú odmenení. Hoci titul pokrívava, čo sa týka online hrania, ostatné časti sú natoľko kvalitné, že tento nedostatok prekryjú a Nitro Fueled vás tak pri každom zapnutí kvalitne zabaví.

Peter Bagoňa



### ZÁKLADNÉ INFO:

|               |                 |                   |
|---------------|-----------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b> | <b>Výrobca:</b> | <b>Zapožičal:</b> |
| preteky       | Beenox          | gamesite.sk       |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                  |                                  |
|----------------------------------|----------------------------------|
| + množstvo tratí a herných módov | - nevyužitý online režim         |
| + customizácia                   | - dizajn niektorých úsekov tratí |
| + detailné a rôznorodé trate     | spôsobuje bolesť hlavy           |

### HODNOTENIE:

★★★★☆

//

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

*Dave Maynes, Stone Security*

NÁSTROJE AXIS

# Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na [www.axis.com/tools](http://www.axis.com/tools)

**AXIS**<sup>®</sup>  
COMMUNICATIONS



## ASUS ROG Strix SCAR III

**ROG Strix SCAR III je prvým notebookom na svete s displejom s obnovovacou frekvenciou 240 Hz a dobou odozvy 3 milisekundy (šedá – šedá). Okraje displeja lemujú vel'mi úzke rámiky, čo zvyšuje herný zážitok a zároveň je notebook vďaka tomu oveľa kompaktnjší ako iné modely rovnakej triedy. Panel IPS s rozlíšením Full HD ponúka jasné a verné farby a vďaka vysokým obnovovacím frekvenciám 144/240 Hz umožní hráčom okamžite a presne reagovať na to, čo sa práve v hre odohráva.**

Notebook ROG Strix SCAR III poháňa procesor Intel Core i7 deviatej generácie v kombinácii s dvojkanálovou 16 GB operačnou pamäťou DDR4 2666 MHz, ktorú je možné jednoducho rozšíriť až na 32 GB.

Na Slovensku bude v priebehu leta 2019 v predaji aj 17,3" verzia modelu

SCAR III s procesorom Intel Core i9. O herný výkon notebooku sa stará grafická karta NVIDIA GeForce RTX 2070, resp. RTX 2060. Tieto grafické karty sú založené na architektúre Turing a dokážu zobrazit' detailné tieňovanie a efekty v hrách. Rýchle načítavanie hier a aplikácií zabezpečuje úložisko typu SSD M.2 NVMe PCIe 3.0 s kapacitou 512 GB, ktoré v najvyššej konfigurácii dopĺňa 1 TB SSHD disk FireCuda.

ROG Strix SCAR III je tiež vybavený hernou klávesnicou, ktorá okamžite reaguje na príkazy. Ponúka päť klávesových skratiek, nastavitel'né RGB podsvietenie s technológiou Aura Sync a ergonomicky navrhnuté klávesy s 0,25 mm zakrivením. Klávesnica garantuje životnosť 20 miliónov stlačení jednotlivých klávesov. Strix SCAR III je vybavený aj digitálnou numerickou klávesnicou na touchpade, ktorá je dostupná po stlačení jediného tlačidla.

Dostatočné prúdenie vzduchu je základom efektívneho chladenia procesoru a grafickej karty. Pánty veka notebooku sú preto posunuté vpred a vďaka tomu je v zadnej časti viac priestoru pre chladiacu zónu 3D Flow.

Dva výkonné ventilátory N-Blade sú prispôbené tak, aby nasávali viac vzduchu a odvádzali teplo von z tela notebooku. Špeciálna starostlivosť bola venovaná aj chladeniu klávesnice, vďaka čomu sa znížila jej povrchová teplota.

Špecialitou je aj fyzický kľúč KeyStone. Funguje na technológii NFC a slúži pre prístup k súkromným súborom alebo na rýchle nastavenie individuálneho RGB osvetlenia alebo profilu v obl'úbených hrách.

Notebook ROG Strix SCAR III G531 je na Slovensku v predaji za cenu od 1899 eur s DPH.



## ADATA XPG SPECTRIX S40G



**S40G podporuje štandard NVMe a je vybavený vysokorýchlostným rozhraním PCIe Gen3x4, takže sa používatelia môžu tešiť na rýchlosti 3500 MB/s pri čítaní a 3000 MB/s pri zápise.**

Vďaka využitiu novej generácie 3D flash čipov sa vyznačuje výnimočnou kapacitou, efektivitou a výdržou. RGB podsvietenie je plne programovateľné, umožňuje nastaviť vzorec blikania, rýchlosť, intenzitu a ďalšie vlastnosti v programe XPG. Okrem toho má S40G tiež šifrovanie pomocou štandardu AES s 256-bitovým kľúčom, takže sú dáta v úplnej bezpečí. Každá súčiastka S40G prešla prísny výberom, náročným testovaním a certifikáciou. Vďaka tomu môže S40G ponúknuť päťročnú záručnú lehotu.

## WD My Passport Go



**Najnovší prírastok oceňovaného produktového radu My Passport ponúka kapacitu až 1 TB v odolnom prevedení a kompaktných rozmeroch.**

Externý SSD disk My Passport Go má ochranný gumový rám, ktorý pohlcuje nárazy a nemá žiadne pohyblivé mechanické súčiastky. Odolá pádom z výšky až dva metre a pomáha používateľom uchovať digitálny obsah v bezpečí, chránený pred nárazmi a otrasmami. Kompaktné rozmery disku (zmestí sa do vrecka) a integrovaný kábel USB robia z tohto zariadenia užitočné a maximálne mobilné úložisko.

Western Digital My Passport Go SSD je dostupný v dvoch farebných prevedeniach ochranných rámov (modrá a žltá) a v dvoch kapacitách – 500 GB a 1 TB.

## Cooler Master Silencio S400 a S600



**Nové skrine boli navrhnuté ako konkurencia drahšiemu segmentu. Série Silencio tak ďalej vylepšuje svoje známe silné stránky, optimalizuje ticho a tepelnú účinnosť.**

Minimalistický zovňajšok počítačovej skrine zahŕňa jej komplexnú stránku. Skrytá ventilácia a tesne priliehajúce panely naznačujú moderné poňatie zachovávajúce citlivý charakter

kompletnej série. Celková modularita ovplyvňuje výkon a funkčnosť. Vrchný panel možno zamerať na vetranie alebo odtienenie hluku, zatiaľ čo predný panel je prispôsobiteľný vďaka obojstranným pántom. Takmer neviditeľný rám predného panelu navrhnutý pre voľné prúdenie vzduchu charakterizujú prázdne stĺpce medzi dvierkami a telom.

Ďalšie konštrukčné detaily dotiahnuté k dokonalosti minimalizujú hluk, maximalizujú účinnosť chladenia a dokresľujú sofistikovaný, jemný dizajn. Za jednotlivými panelmi sa ukrývajú starostlivo umiestnené materiály tlmiace hluk. Tieto materiály sú kombináciou s odlišnou hustotou, aby eliminovali špecifické frekvenčné rozsahy. Takéto riešenie dosahuje lepšie výsledky než použitie jedného druhu v celej skrini.

Cooler Master Silencio S400 a S600 budú k dispozícii začiatkom júla za 79,99 eur, resp. 89,99 eur. Verzia s tvrdeným sklom potom za 89,99 eur a 99,99 eur.



## SUSE Expert Days 2019: Čo je nové v softvérovo-definovaných infraštruktúrach?

**Tradičná odborná konferencia pre priaznivcov Linuxu a open source riešení sa tento rok uskutočnila v júni vo Vodárenskom múzeu.**

Bratislavská konferencia SUSE Expert Days 2019 sa začala úvodným slovom nového regionálneho manažéra SUSE pre Českú republiku a Slovensko Davida Vašáka. „S prednáškami vystúpili nielen zástupcovia SUSE, ale aj naši partneri a zákazníci,“ povedal nám o konferencii David Vašák, regionálny manažér spoločnosti SUSE pre Českú republiku a Slovensko. „Napríklad Dušan Kachaňák zo spoločnosti SAP predstavil využitie perzistentnej pamäte pre SAP HANA. Juraj Jánošík zo spoločnosti ESET definoval hlavné výzvy na kybernetickú bezpečnosť v čase strojového učenia a René Haburai zo spoločnosti SÍŤ sa zameriaval na API a Blockchain,“ popisuje zaujímavý program David Vašák.



Celodenná akcia bola doslova nabitá zaujímavými informáciami. Martin Zikmund zo spoločnosti SUSE na konferencii popísal nasadenie open source riešení od Linuxových strojov až po cloudové aplikácie. Predstavil tiež softvérovo-definované dátové centrum v podaní SUSE. Ľuboš Šenkery zo spoločnosti Dell EMC sa vo svojej prezentácii zameriaval na Ready Nodes solution for SUSE a Peter Gavorník zo spoločnosti Cetera prednášal

o prevádzke SAP aplikácií na SUSE SLES. Vstup na konferenciu bol pre všetkých záujemcov zdarma, na základe registrácie. Po prednáškovom maratóne mali účastníci možnosť absolvovať aj prehliadku Vodárenského múzea.

Partnermi akcie boli spoločnosti Dell Technologies, ESET, SAP a SÍŤ. Hlavnými mediálnymi partnermi boli PCRevue.sk, TouchIT.sk, Linuxexpres.cz, Root.cz a magazín IT Systems.



## AXIS Live Privacy Shield



**Unikátne dynamické maskovanie Axis Live Privacy Shield ochráni súkromie osôb v zábere pri video dohl'ade.**

Zaručí maskovanie pohybu osôb a objektov v obraze v reálnom čase v celom zornom poli kamery a to pri plnej snímkovej frekvencii. Toto riešenie je veľmi spoľahlivé a cenovo efektívne. Analytický softvér beží priamo vo vybraných modeloch kamier Axis, takže nie sú potrebné žiadne drahé servery. Pohybujúce sa osoby a objekty sa objavujú na obrazovke ako transparentné obrysy. Celý tento proces je rýchlejší ako žmurknutie a umožňuje vám efektívne dodržiavať pravidlá a regulačné požiadavky v oblasti ochrany súkromia a osobných údajov. Systém je možné nakonfigurovať aj tak, aby poskytoval samostatný video stream bez maskovania, ktorý môže byť použitý oprávnenou osobou pri riešení nejakého bezpečnostného incidentu.

## Nové myši s HERO 16K

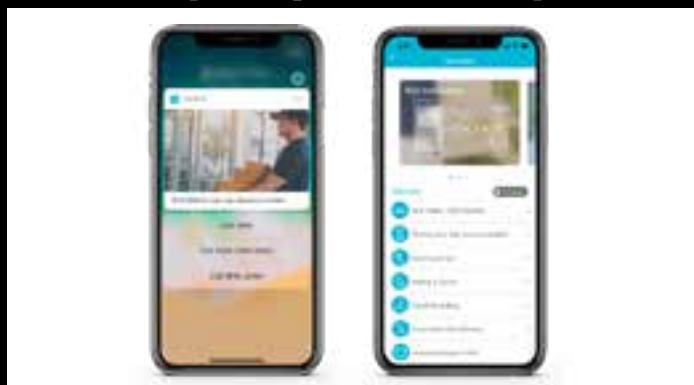
### HEART OF THE HERO



**Logitech G predstavil ďalšie tri myši vybavené exkluzívnym, vysoko výkonným senzorom HERO (High Efficiency Rated Optical) 16K.**

Novými prírastkami sú bezdrôtová herná myš Logitech G903 Lightspeed, bezdrôtová herná myš Logitech G703 Lightspeed a herná myš Logitech G403 HERO. Všetky novinky ponúkajú bezkonkurenčnú rýchlosť a neuveriteľnú presnosť. Špičkový snímač HERO 16K má navyše až 10× vyššiu energetickú účinnosť než predchádzajúce generácie, takže napr. u myši G903 je výsledkom fantastická až 140-hodinová výdrž batérie bez potreby dobíjania v režime toho najvyššieho výkonu. Všetky tri myši možno nastavovať pomocou softvéru Logitech G HUB.

## Novinky v aplikácii mydlink



**Spoločnosť D-Link oznámila aktualizáciu funkcií pre svoju aplikáciu mydlinku, ktorá poskytuje používateľom inteligentnejšie a jednoduchšie nástroje na monitorovanie svojho domova kedykoľvek a kdekoľvek.**

Aplikácia mydlink umožňuje ovládať a monitorovať smart home zariadenia série mydlink, ako sú napríklad bezpečnostné kamery, inteligentné zásuvky alebo senzory, priamo zo smartfónu alebo tabletu. Teraz pomocou novej funkcie Rich Notifications dokáže upozorniť používateľa vždy keď je detekovaná nejaká aktivita aj pomocou snímky zachytenej kompatibilnou kamerou mydlink, ktorú pošle priamo do smartfónu používateľa. Oznámenia sa zobrazia okamžite dokonca aj na uzamknutej obrazovke, aby ste mohli rýchlejšie reagovať na každú situáciu. Viac info o novinách nájdete na <https://eu.dlink.com/mydlink>

## Partnerstvo Aruba a Kingston



**Významný európsky prevádzkovateľ dátových centier Aruba a spoločnosť Kingston Technology oznámili strategické partnerstvo a plánujú expanziu výstavbou nového dátového centra.**

Centrum Hyper Cloud Data Center v Ríme má byť hotové v roku 2020 a má nielen vylepšiť služby Aruby, ale aj optimalizovať jej existujúcu infraštruktúru. K dnešnému dňu spravuje Aruba 2.6 mil. domén, 8.6 mil. emailových kont, 6.1 mili. PEC účtov, 130 000 fyzických a virtuálnych serverov a celkovo okolo 5 miliónov zákazníkov. Viac ako desať rokov sa spolieha Aruba na kvalitu a spoľahlivosť značky Kingston. Kingston garantuje technickú podporu 24 hodín denne a 7 dní v týždni. V dátových centrách Aruby tak zaručuje svojim riešením funkčnosť, kompatibilitu a škálovateľnosť. Vďaka tomu môže Aruba ľahšie reagovať na rôznorodé požiadavky svojich zákazníkov s väčšou flexibilitou.



# Gigabyte Aorus M4

SKVELÁ DO RUKY Z KAŽDÉHO UHLA



**Nie je myš ako myš. Za týmito slovami vesmírnej múdrosti, ktoré vysvetľujú všetko a vlastne nič, sa toho, samozrejme, ukrýva veľa a úlohou tejto recenzie bude priblížiť si, v čom je kúsok s menom Gigabyte Aorus M4 výnimočný a v čom zase ponúka rokmi overené a osvedčené kvality. Kde totiž niektoré spoločnosti vsádzajú na dizajn ako po zrážke dvoch raketoplánov a za ceny takmer konkurujúce niektorým komponentom vesmírnych plavidiel, tam sa v Gigabyte rozhodli stavať na istoty s pridanou hodnotou.**

Gigabyte predstavil svoj segment herných doplnkov a periférií už dávne roky dozadu, no neustále ho rozširuje o stále nové kúsky. Hlavnými hviezdami na poli káblových herných myší tejto značky je séria Aorus M, ktorá pozostáva z kusov M2, M3, M4 a M5. M3 a M5 sme vám už predstavili v predošlých recenziách a preto prišiel čas ukázať aj M4-ku. Ešte pred tým, ako sa o tomto modeli

rozpíšem, ale musím poznamenať, že M4 úplne presne nezapadá do modelového radu, ako by mohli čísla napovedať.

Aorus M5 je, samozrejme, úplná špička, čomu zodpovedá aj cena nad 50 eur. Aorus M3 však oproti M4 ponúka zopár vylepšení a preto je jej bežná cena 25 eur, na rozdiel od necelých 20 eur za M4, pochopiteľná. V každom prípade, nižšia cena pri Aorus M4 nemusí znamenať zlý produkt, ale o tom už viac v riadkoch nižšie.

## Obal a jeho obsah

Gigabyte Aorus M4 je dodávaná v tradične menšej krabíčke ladenej do tmavých farieb, s pár detailmi v Aorus oranžovej. Na obale sa potenciálny zákazník dozvie, že myška ponúka spínače značky Omron, rozlíšenie až 6400dpi, ale aj fakt, že tento kúsok podporuje program RGB Fusion 2.0, čo znamená podsvietenie vo farbách dúhy. Vnútri balenia sa potom nachádza iba malá brožúrka s

informáciami a myš, ktorá je zabalená do ochranného plastového puzdra.

## Prvé dojmy a spracovanie

Telo myši je z tradičného čierneho plastu, ktorého povrch na vrchnej časti ponúka takmer soft-touch pocit. Boky modelu sú pogumované, no netreba čakať žiadne prehnané protišmykové prevedenie. Myška mi sadla do ruky vcelku príjemne a to pritom mám väčšinou problém, keďže disponujem o čosi väčšími rukami a dlhšími prstami. Ujať by sa tak mala ako u hráčov, ktorí radi pokladajú celú ruku na myš, ale aj u "claw-grip" zástancov. Kábel na prepojenie s počítačom je pri svojej dĺžke 1,8 metra viac ako dostatočný, no ide len o pogumované prevedenie bez opletenia. Na jednej strane to je mierne nižší pocit kvality ako pri opletaných kúskoch iných značiek, na druhej strane sa hráči nemusia báť žiadneho zasekávania pri rýchlejších pohyboch či párania opletenia.



## Komponenty, rozloženie a ergonómia

Ako som už spomenul v predošlých odsekoch, v Gigabyte vsádzajú na osvedčené spínače značky Omron, ktoré sa nachádzajú v takmer každej kvalitnejšej myši na svete. To znamená životnosť na hodnotách 50 miliónov kliknutí pravým a ľavým tlačidlom. Po stránke optického senzora sa môže M4-ka pochváliť rovnakým kúskom ako Aorus M3, a to modelom Pixart 3988, ktorý je schopný rozlíšenia 50~6400dpi v 50dpi prírastkoch. Bežným hráčom však úplne postačí jedno zo štyroch základných nastavení 400/800/1600/3200dpi. Teraz už ale musím spomenúť, čo je na tejto myške najvýnimočnejšie a čo poteší najmä ľavákov či obojručných používateľov. Na rozdiel od bežných myšiek, ktoré majú dve programovateľné tlačidlá na ľavej strane myši, ľahko dostupné pod palcom

pravákov, Aorus M4 je vybavená párom tlačidiel na oboch stranách. V spojení s jej súmerným telom preto absolútne nezáleží, či používate Aorus M4 v ľavej alebo v pravej ruke, čo bude pre veľšiu ľavú alebo pravú ruku. Samozrejme, keďže ide o myšku s jednoliatym a súmerným telom, nebolo možné ju úplne prispôsobiť ergonomickým nárokom, no ani po viacerých dlhších herných posedeniach som nemal pocit únavy v ruke a na jej rozloženie som si zvykol naozaj rýchlo.

## Softvér a vychytávky

Samozrejme, dobrá myš s kvalitnými komponentami a dokonca podporou obojručného používania ešte nie je úplná výhra. Na tieto pozície posúvajú Aorus M4 dva programy a jej schopnosti s nimi komunikovať. Prvým je aplikácia RGB Fusion 2.0, v ktorej sa dá nastaviť podsvietenie kolieska myši a Aorus loga.

Pretože tam, kde sú RGB LED-ky, treba aj možnosť ich ovládať. Druhým programom je Aorus Engine, ktorý už nezvláda ovládať iba nastavenia grafických kariet, ale po novom sa hodí aj pri matičných doskách či dokonca myškách. Vďaka Aorus Engine je možné preprogramovať každé jedno tlačidlo na myši presne podľa svojich predstáv, či už ide o výmenu pozícií pravého a ľavého kliku, makrá alebo zlepšenie funkcionality pri používaní ľavákmi. A čo je asi najpríjemnejšia správa, uložené profily sa ukladajú priamo na myš, takže po nastavení už nie je nutné inštalovať Aorus Engine na každý počítač, na ktorom by bola myška používaná.

## Zhrnutie

S cenou tesne pod 20 eur sa Gigabyte Aorus M4 radí medzi naozaj cenovo dostupné kúsky. Kvalitné komponenty, podpora ovládania pravákmi aj ľavákmi a šikovný softvér ju však posúvajú mierne mimo dosah konkurencie. Samozrejme, položená vedľa niektorých ultramoderných, hyper-ergonomických a cenovo šialených kúskov nebude vyzerat' najúžasnejšie, no bežného aj mierne náročného hráča by nemala nikdy sklamať ako pri dennom používaní, tak v hrách.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte  
Cena s DPH: 19€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ mikrosplínače  
+ obstojný optický snímač  
+ programovateľné tlačidlá  
- bočná guma sa pri opotrebení mierne šmýka

### HODNOTENIE:

★★★★★



# Creative SXFI AIR C

KVALITNÉ HERNÉ SLÚCHADLÁ S PRIESTOROVÝM ZVUKOM



Spoločnosť Creative predstavila začiatkom roka dvojicu slúchadiel SFXI AIR, ktoré majú pomocou špeciálnej technológie Super X-Fi od Creative vytvoriť magický, holografický zvuk (čokoľvek to už znamená) a priniesť zážitok z high-end reproduktorov v profesionálnom štúdiu. Nie, to nie sú moje výmysly, ale skutočné slová, ktorými Creative prezentuje tieto slúchadlá na svojej stránke. My sme na testovanie obdržali verziu AIR C, ktorá je určená predovšetkým hráčom, a namiesto bluetooth pripojenia ponúka mikrofón ClearComms s potlačením okolitého ruchu. Ten okrem 3,5 mm jacku a PC s USB pripojíte aj k Mac-u, PS4, či Nintendo Switch. Marketingové služby na webe výrobcu sú obrovské a rovnaké boli aj moje očakávania od tohto produktu. Ako sa ich spoločnosti Creative podarilo naplniť, to sa vám pokúsím priblížiť v tejto recenzii.

## Balenie

Slúchadlá prišli na test zabalené v pekne potlačenej krabici, na ktorej výrobca popisuje všetky ich prednosti. Keďže sa jedná o high-end produkt, musím povedať, že by som očakával trochu robustnejší obal. Papier je pomerne tenký a rovnako tak blister, v ktorom sú uložené slúchadlá, pôsobí lacnejším dojmom. Po vybalení obsahu krabice sa taktiež žiadne prekvapenie nekoná. Okrem slúchadiel a papierovej príručky sa v balení nachádza odpojitelný ClearComms mikrofón, 1,5 m kábel s 3,5 mm jack konektormi a 2 m dlhý USB-microUSB kábel. Použitie staršieho microUSB konektora je, z môjho pohľadu, trochu smutné. Hoci sa jedná len o slúchadlá, pre ktoré microUSB bohato postačí, predsa len, je rok 2019 a USB-C by spravilo lepší dojem. Čo mi však v balení chýbalo viac, je nejaký

obal alebo vrecko, do ktorého by sa dali slúchadlá odložiť, keď ich nepoužívate, alebo si ich potrebujete zbalit' niekam na cestu. Predsa len sa jedná o trochu drahší produkt a iné slúchadlá v tejto cenovej kategórii dokážu ponúknuť bohatšie príslušenstvo.

## Dizajn a konštrukcia

V tomto ohľade boli moje dojmy lepšie. Ihneď po vybalení slúchadiel z krabice vám bude jasné, že sa tu pohybujeme vo vyššej cenovej kategórii. Kvalita vypracovania je na vysokej úrovni a prakticky jej nemám čo vytknúť. Základom konštrukcie je hlavový oblúk potiahnutý koženkou s mäkkou výstelkou na spodnej strane. Do neho sa zasúva kovové vedenie, na ktorom sú uchytené samotné slúchadlá. Tie majú na sebe napevno uchytené látkové vankúšiky a ich výmena tak nie je možná. Mne osobne by to nevadilo a hoci k vlastnému headsetu mám aj náhradný set vankúšov, nikdy som ich nepotreboval. Čo ale poteší, je celkové pohodlie pri používaní. Po celý čas som nenarazil na nič, čo by mi akokoľvek prekážalo. Samozrejme, toto je sčasti individuálna vec, ale z môjho pohľadu sú SXFI AIR C maximálne pohodlné a ani pri dlhom používaní ma nikde netlačili. Na ľavom slúchadle poteší prítomnosť ovládacích tlačidiel. Okrem kolieska na reguláciu hlasitosti sa tu nachádza ešte tlačidlo na aktiváciu Super X-Fi režimu, vypnutie mikrofónu a tlačidlo na vypnutie podsvietenia. Taktiež sú tu porty na pripojenie mikrofónu, 3,5 mm audio jack a spomínaný microUSB konektor. Slúchadlá je teda možné pripojiť ku zdroju zvuku buď pomocou štandardného 3,5 mm jack-u, alebo pomocou USB. V prvom prípade však RGB podsvietenie a funkcia Super X-Fi nebudú aktívne, a slúchadlá tak môžu fungovať len ako bežný headset.

Z pohľadu dizajnu nemám veľa čo povedať. Slúchadlá pôsobia neutrálnym dojmom. Celé sú vyhotovené v čiernej farbe a nie sú na nich žiadne dizajnové výstrelky. Jediným zaujímavým prvkom sú tak kruhy s nastavitelným RGB podsvietením, ktoré sa nachádzajú na oboch stranách. Dizajn je vecou vkusu, mne osobne sa takéto decentné prevedenie páči a s podsvietením vyzerajú slúchadlá naozaj „cool“. Ak však uvažujeme,

že sa jedná o herný headset, niekomu by dizajn mohol pripadať trochu fádny.

## Zvuk a dojmy z používania

Pod'me teda k tomu najdôležitejšiemu, a tým je samotný zvukový prejav. Ako som už spomínal v úvode recenzie, Creative na svojom webe nešetrí veľkolepými vyhláseniami o schopnostiach týchto slúchadiel. Moje očakávania teda boli naozaj vysoké. Slúchadlá používajú 50 mm meniče, čo dáva tušiť solídne hĺbky a integrovaný DSP procesor by mal zaručiť vysokú čistotu zvuku. Na papieri je teda všetko v poriadku. Aká je ale realita? No, bude to trochu zložitejšie. Začnime hudbou. Slúchadlá som testoval na všetkých možných žánroch. Spočiatku by sa mi síce zišlo viac basov a výšky sa mi zdali naopak trochu ostré, po doladení na ekvalizéri v aplikácii SXFI Control som bol ale so zvukom veľmi spokojný. Kvalita zvuku je na vysokej úrovni a myslím si, že je primeraná cene. Čo sa mi však zdalo ako škoda, je práve použitie technológie Super X-Fi. Creative síce sľubuje zážitok ako na živom koncerte, avšak realita je trochu rozpačitá. Osobne by som to skôr prirovnal k diskotéke v klube vo vedľajšej miestnosti než k živému koncertu. Ako kulisa k práci na PC to môže byť, ale pri serióznom počúvaní hudby neobstojí. Nemám to ale výrobcovi za zlé. Priestorový zvuk je totiž pri hudbe už z princípu nezmysel. Vo všeobecnosti platí, že hudba sa počúva stereo a akékoľvek priestorové efekty sú len na škodu. To je presne dôvod, prečo sú všetky high-end audiozostavy výhradne stereo a prečo sa v nahrávacích štúdiách používajú stereo monitory a nie zostavy 7.1.

Našťastie si ale vďaka prepínaču môžete jednoducho vybrať, či sa vám priestorový efekt páči, alebo nie. Kde však Super X-Fi naopak exceluje, to je pozieranie filmov. Premýšľal som, k čomu by som jeho efekt prirovnal, ale aj keď to znie ako kliše, mal som dojem, že sedím v kine. Nejde ani tak o samotný priestorový zvuk, ale aj o celkový dojem z dialógov alebo akčných scén. Filmový zvuk je teda perfektný. Podobné je to pri hraní hier, aj keď tu môže byť individuálne, čo sa komu páči. Mikrofón som testoval pomerne krátko, ale môžem povedať, že kvalitu hlasu hodnotili moji kamaráti ako výbornú. ClearComms si teda zjavne svoju funkciu plní taktiež dobre.

Spomenul by som ešte dodávaný softvér. Oni sú vlastne 2. Prvým je aplikácia SXFI Control pre PC/MAC, v ktorej sa prihlásite pomocou SXFI účtu, alebo s vašim Facebook/Google kontom. Následne si pomocou fotoaparátu v mobilnej aplikácii oskenujete kontúry uší a tváre. Creative potom automatizovaný vytvorí personalizovaný audio profil, takpovediac, pre vašu hlavu. Či je táto funkcia užitočná alebo slúži skôr na efekt, to neviem celkom posúdiť. Vytvorenie audio profilu prebehne automaticky a úprimne, nijaký rozdiel vo zvuku som nespozoroval. Je ale možné, že sa jedná o menšie korekcie, ktoré majú zvuk iba mierne doladiť. Aplikácia pre SXFI Control ešte umožňuje zmenu farby podsvietenia,

nastavenie ekvalizéra či zmenu základnej konfigurácie slúchadiel na stereo/5.1/7.1. Samotný softvér ma milo potešil. Je rýchly a veľmi prehľadný, sčasti aj vďaka skromnejším možnostiam nastavenia. Osobne, nemám rád kvantum možností, ktoré v konečnom dôsledku spravia softvér neprehľadný a frustrujúci pri používaní.

## Hodnotenie a záver

Creative SXFI AIR C sú solídne herné slúchadlá s kvalitnou konštrukciou a vynikajúcim zvukom. Hoci to výrobca s marketingovým popisom trochu preháňa a technológia Super X-Fi má aj svoje úskalia, ako celok vo mne zanechali dobrý dojem. Na našom trhu sa predávajú za približne 130 eur, čo je vzhľadom na ich kvalitu primeraná cena. Ak teda hľadáte kvalitný headset v tejto kategórii, verím že budete s AIR C spokojní.

Miroslav Marušin

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Creative   | 130 €       |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| + Perfektný zvuk pre všetky aktivity | - Starší microUSB konektor   |
| + Super X-Fi robí pri filmoch divy   | - Chudobnejšie balenie       |
|                                      | - Prehnaný marketing výrobcu |

### HODNOTENIE:

★★★★☆



# ASUS TUF GAMING FX705D

MAŠINA S HRÁČSKYM SRDCOM



**Z mnohých rôznych dôvodov považujem hranie sa na notebookoch za barbarstvo. To mi však nebráni v mojom pokrytectve sem-tam sa s nejakou peknou barbarkou spustiť a užít si príjemné chvíle pri niektorej z oblúbených hier.**

Aj po vybalení ASUSu som mal na jazyku pár štiplavých slov o tom, ako sami výrobcovia herné notebooky zbytočne škatul'kujú už samotným dizajnom, no povedal som si, že skúsím k recenzii pristúpiť s čistou hlavou a uvidím. A čuďuj sa svete, tento ASUS TUF Gaming FX705D sa nakoniec ukázal byť sakramentsky dobrou barbarkou...

## Dizajn a konštrukcia

Ako som už povedal, po vybalení z krabice na vás okamžite vybafne notebook,

ktorý sa snaží už svojim výzorom kričať: „AHA, JA SOM HERNÝ NOTEBOOK, HÉÉÉJ, SOM URČENÝ NA HRY, TY TAM VZADU, VIDÍŠ MA? SOM HERNÝ NOTEBOOK A ČLOVEK, ČO MA DRŽÍ, JE HRÁČ...“ Áno, všetky stereotypy o tom, ako vyzerajú herné notebooky, ASUS do bodky splní. Je robustný, hranatý, bliká všetkými farbami a celkovo pôsobí, akoby sa z neho mali odpal'ovať jadrové rakety. Notebook sa navyše tvári drsne kovovo, ale nedajte sa pomýliť, zväčša je to plast. Ak ale hľadáte notebook, ktorý by ste si sem-tam chceli vziať do práce, tak pokiaľ nerobíte u rýchlopodnikateľ'a zbohatnuteľa v 90-tych rokoch, radšej ho nechajte doma.

Našťastie, takéto spracovanie má aj výhody. Notebook je slušne odolný a nejaké tvrdšie zaobchádzanie mu neprekáža. Nie je to žiadna kancelárska slečinka. Skúšal

som ho ohýbať ako sa dalo, ale nedalo sa. Dobrá práca. Nevýhodou je váha. 2,7 kilogramu je dosť. Jasné, že ho budete mať 95% času na stole, ale tých zvyšných 5 % to bude s menším komfortom. Pravidelne by som ho prenášať nechcel, pešo alebo na bicykli už vôbec nie, hoci rozmery 399 x 279 x 26,6 mm nie sú nič neprekonateľné.

Moju autistickú dušu uspokojilo aj to, že notebooku nelietala obrazovka, keď som ho nemal položený na stole, ale napríklad na kolenách v kresle. Kľby robia dobrú prácu a mňa takéto detaily vždy potešia. Otvárať jedným prstom som ho neskúšal. Pri takýchto mašinách je to irelevantné.

## Displej

Prvé dojmy teda boli rozpačité, ale hneď displej ma presvedčil, že nemám byť až



taký zlý. Ako prvé som si všimol pomerne úzke rámčeky medzi obrazovkou a hranou veka, takže displej využíva veko v maximálnej možnej miere. Nebýva to vždy pravidlom, ale v ASUSe sa rozhodli nepredávať plast navyše.

Samotný displej je poriadny IPS panel, má 17,3" a rozlíšenie 1920x1080 pri 60 Hz. Chvalabohu je matný, pomerne jasný a naozaj sa mi páčilo podanie farieb. Pozorovacie uhly považujem za priemerné, ale to nie je problém toho, kto sedí za obrazovkou. Na takúto cenovú triedu ide o veľmi slušný displej, respektíve aby som bol expresívnejší, je to displejovo nadpriemerne obdarený notebook. Na nejaké núdzové hranie stačí bez problémov, ale vďaka HDMI portu som ho vždy radšej pripájal na externý monitor.

## Klávesnica a touchpad

Klávesnica je prvoplánovo hráčsky orientovaná, s jasne vyznačenými klávesami W, A, S a D, no nemal som žiadne problémy ani pri klasickej kancelárskej robote. Na prvý pohľad zaujme farebným podsvietením, ktoré sa navyše dá ovládať pomocou predinštalovaného softvéru. Mne stačilo, že sa to dá vypnúť. Chvilu som si zvykal na vyšší zdvih kláves, ale nakoniec mi to prešlo do krvi pomerne rýchlo. Potešilo ma, že notebook má aj numerickú klávesnicu, hoci pri jeho rozmeroch je jasné, že sa jej spracovanie nevyhlo určitým kompromisom. Numerická časť je tak na zvyšku klávesnice nalepená asi tesnejšie, ako by ste čakali. Ale nie je to nič, čo by vám jej používanie sprotivilo. Celkovo som si na klávesnicu zvykol rýchlo a s radosťou ju využíval. Teda, až do konca testovania som nebol schopný zvyknúť si na malý

Enter. Ale to nie je chyba stroja. To sa už nedá povedať o touchpade, na ktorom sa zjavne šetrilo. Funguje síce pomerne dobre, ale na jeho presnosti by inžinieri z ASUSu ešte mohli popracovať. Moje pripomienky smerujú predovšetkým k jeho spracovaniu. Vyzerá ako z nižšej triedy a je až neuveriteľne hlučný. Čakal som, že sa večer príde sťažovať susedia, prečo mi tu stále chodí vlak. Ale zasa, ak si kupujete tento notebook na hranie, touchpad vám bude u pr..., jednoducho ho nebudete potrebovať. Takže, vlastne to ani ako mínus neberte.

## Rozhranie a komunikácia

Komunikačné rozhranie notebooku tiež prekvapilo. Teda hlavne tým, že sa nachádza iba na ľavej strane a, pravdupovediac, aj svojou slabšou vybavenosťou. Notebook síce má až 3x USB port, ale iba typu

A, ďalej je tu LAN port, kombinovaný zvukový 3,5mm port a čo ma potešilo, aj HDMI 2.0 port. Ale to je všetko.

Privítal by som aspoň jeden port typu USB-C a aj nejaká tá čítačka pamät'ových kariet sa sem-tam zide. No nič, barbarka to bude musieť vynahradiť inde... Aby som nezabudol, nechýba ani webkamera, ktorá sa nachádza vo vrchnej časti veka, má však iba 720p, takže k nejakým eskapádám vo vyššom rozlíšení sa neupínajte.

## Hardvér a výkon

Tak, barbarka, ukáž sa, teraz prichádza tvoja chvíľa. ASUS FX705D pricestoval v testovacej konfigurácii so 4-jadrovým a 8-vláknovým 35 W procesorom AMD Ryzen 7 3750H s integrovanou grafikou Radeon Vega Mobile Gfx.

Tú však notebook prakticky nepoužíva. Primárna je dedikovaná grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti so 6 GB videopamäte. Výkon dodáva 16 GB RAM DDR4 v dvojkanálovom zapojení s frekvenciou 2666 MHz, doplnené to je ešte 512 GB SSD diskom.

Zaujali najmä dve veci. Samotný procesor Ryzen, ktorý je oveľa lepší, ako som očakával a ktorý kvôli rôznym zákulisným obchodným obmedzeniam až tak často v mobilných PC nevidieť. Aj pri mojom testovaní mi však dokázal, že AMD jednoducho vie robiť v určitých prípadoch lepšie procesory ako Intel a navyše za nižšiu cenu. Prečo sa však v notebookoch viac využívajú intelácke procesory, to je téma marketingová, bolestivá a nie úplne veselá. Druhá vec, ktorá tento notebook musí okamžite zaradiť na váš zoznam potenciálnych nových laptopov, je dedikovaná grafická







karta. NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti. Oproti konkurenčným notebookom v tejto cenovej hladine je to vlastne veľmi dôležité plus.

Pri mobilných PC za 1000 až 1300 eur totiž prevládajú slabšie grafiky ako GTX 1050, respektíve maximálne GTX 1060. GTX 1660 Ti ponúkne o 25 % viac výkonu a to je pri náročnejších hrách naozaj poznať. Tlieskam postojáčky. Skúšal som viacero nových hier a vo väčšine prípadov som nemal ani najmenší problém ani na vysokých detailoch. Osobne však kvôli plynulosti vždy volím radšej o niečo nižšie detaily, ako je max. Aj tu som tak postupoval. Výkon navyše výrazne ovplyvňuje aj to, ako si nastavíte chladenie. Máte totiž až tri možnosti režimu vetrania. Tichý, vyvážený a turbo režim. Ak pracujete a nehrajete sa,

stačí vám tichý režim, na väčšinu hier mi následne stačil vyvážený režim, keď si notebook sám stráži výkon, no a párkrát som bol nútený zapnúť aj turbo režim. Vtedy ide notebook na plný výkon, čo sa výrazne premietne do hlučnosti. Tu si myslím, že ešte je na čom pracovať, lebo hluk bol na môj vkus až príliš vysoký a pri takýchto notebookoch by som čakal, že to bude konštrukčne vyriešené trochu lepšie.

## Výdrž

Batéria v tomto ASUSe má 64 Wh, čo mi od počiatku prišlo dosť málo a vo výsledku to aj bola pravda. Ono pri kancelárskej práci to bohato stačí a dokonca aj vtedy, keď som sa nijako neobmedzoval, mi to pri písaní, internete a pozeraní seriálu vydržalo až

skoro šesť hodín. Problém nastal pri hraní. Beriem to tak, že je to herný notebook, nie kancelársky, takže zapnem hru, vypnem napájanie a po hodine aj 40 minútach je koniec. Batéria je na nule. To je podľa mňa dosť málo. Ak sa teda plánujete hrať aj cestou z internátu domov, tak si rozmyslite, či si necháte nabíjačku zbalenú hlboko v taške alebo radšej v pohotovostnej polohe. Tu by som rozhodne od drahšieho notebooku čakal viac. Plné nabitie trvá notebooku asi hodinu a pol.

## Audio

ASUS FX705D má dva 2W reproduktory, ktoré sú umiestnené v spodnej časti základne. Zvuk, ktorý dokážu vyprodukovať, by som označil ako priemerný, respektíve ak to s hraním myslíte vážne, odporúčam využiť buď reproduktory, alebo poriadne slúchadlá. Ak skutočne pripojíte slúchadlá, notebook využíva technológiu DTS Headphone:X a vyčaruje vám pomerne slušný, uveriteľný a virtuálny priestorový zvuk, ktorý si môžete ďalej prispôbovať pomocou profilov pre hudbu, video, hry a podobne. Vtedy to už začne byť zábava. Bez externého audio vybavenia by som však naozaj hranie neskúšal.

## Záverečné hodnotenie

Takže čo čakať od herného notebooku? Kompromisy, samozrejme. Nie je to však vôbec zlé. Hoci všetko to výborné, čo na ASUSe FX705D je, je niekde vyvážené niečím menej podareným. Ale celkovo musím povedať, že ak by mám tých 1300 eur a vyberám si herné notebooky, toto by bola asi prvá voľba.

Výkon, kvalita procesora a grafickej karty by ma definitívne presvedčili, že je to najlepšia možná cesta. A všetko to ostatné, na čo som sa sťažoval, sa dá nejakým spôsobom náhradné riešenie pri takto drahom notebooku. Pokiaľ však u vás jednoznačne rozhoduje pomer cena/výkon, berte a už sa neobzerať. Niektoré barbarky jednoducho za trochu toho diskomfortu stoja.

Branislav Hujo



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
ASUS

Cena s DPH:  
1299€

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                                              |                                |
|----------------------------------------------|--------------------------------|
| + výborný displej                            | - Vysoká hlučnosť              |
| + výkonný procesor                           | - Slabé komunikačné rozhranie  |
| + Nadpriemerná grafika v herných notebookoch | - Nekvalitná reprodukcia zvuku |

### HODNOTENIE:



## Zalman ZM-GM7 Gaming Mouse

SKVELÁ HERNÁ MYŠ S ATRAKTÍVNOU CENOVKOU



Spoločnosť Zalman je známa produkciou špičkových PC komponentov. Tentokrát na trh prináša novú hernú myš ZM-GM7. Novinka je vybavená kvalitným senzorom PixArt PMW3360, ktorý poskytuje rozlíšenie až 12000 DPI. Pre náročných hráčov to teda určite bude dobrá správa a ďalšia slušná alternatíva k špičkovým herným myšiam.

### Balenie

Balenie je v tomto prípade minimalistické. Čaká nás malá krabica, v ktorej po otvorení nájdeme myš a používateľský manuál. Tým to aj končí.

### Dizajn a ergonómia

Myš je spracovaná veľmi kvalitne. Všetko pekne lícuje, plastové materiály sú kompletne pogumované, tlačidlá sa stláčajú príjemne.

Problém sme videli v nízkej výške myši, po pár hodinách hrania z nej totiž pobolievalo zápästie.

Určená je teda skôr pre hráčov s malými rukami. Dizajn v každom prípade nijak extra nevybočuje z normálu a môžeme ho označiť za štandardný.

Samozrejme, nesmie chýbať dnes veľmi populárne RGB podsvietenie.

Myš má opletený kábel vybavený filtrom šumu a pozlátený USB konektor. Obsahuje sedem programovateľných tlačidiel vrátane pogumovaného rolovacieho tlačidla/kolieska pre presné ovládanie.

### Používateľské dojmy

Herná myš Zalman ZM-GM7 je vybavená spínačmi Light Strike s reakčnou dobou 0,2 ms. Mali by byť aj veľmi odolné, výrobca sa chváli životnosťou až dvadsať miliónov kliknutí.

Upozorňuje aj na technológiu LOD (Lift Off Distance), ktorá vyhodnocuje a rozpoznáva pohyb senzora myši nad povrchom, koriguje polohu a predchádza chybám. Zvyšuje tým spoľahlivosť myši a komfort používania.

Všetky tieto parametre dávajú tušiť, že táto myš to bude mať veľmi dobre naštápnuté. Môžeme to len potvrdiť. Zariadenie je skutočne veľmi presné, rýchle a reaguje skvele. Softvér, ktorý je možné stiahnuť na stránke výrobcu, umožňuje rôzne možnosti individuálneho

nastavenia, ukladanie makier a nastavovanie RGB podsvietenia.

### Záverečné hodnotenie

Herná myš ZM-GM7 skutočne prekvapila. Je vybavená špičkovými komponentami, spracovanie je takisto výborné, poteší aj efektívne RGB podsvietenie a široké možnosti nastavenia v používateľskom softvéri. A keďže za to výrobca pýta? Teraz sa podržte, cenovka začína už na 28 eurách! Aj my sa pýtame, aký to má háčik. Okrem trochu menej vyhovujúcej ergonómie sme žiaden nenašli. Na to sa ale dá zvyknúť. Preto môžeme túto myš len a len odporučiť, budete určite veľmi príjemne prekvapení.

Viliam Valent

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust  
Cena s DPH: 28€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Technické parametre
- + Špičkový senzor
- + Výborné spracovanie
- + RGB podsvietenie
- + cena
- Horšia ergonómia kvôli nižšej výške

#### HODNOTENIE:

★★★★★



# Lenovo YOGA S730

NOTEBOOK DO KOČA AJ DO VOZA



**Priznám sa, že keď mi tento notebook pristál na stole a začal som sa s ním „hrať“, nechápal som, prečo dostal názov YOGA. Som tak nejako zvyknutý, že notebooky z tejto série bývajú viac konvertibilné zariadenia ako klasické notebooky, no v prípade modelu S730 to neplatí. Displej síce môžete preklopiť až do 180-stupňového uhla, ale praktické využitie to nemá.**

„Čo to na nás súdruhovia z Lenova hrajú?“ pýtal som sa. Našťastie po pár dňoch používania aj mne ako pomalšie mysliacej bytosti došlo, že aj tento fešák si zaradenie do série YOGA zaslúži. Len je trochu iný ako jeho súrodenci.

## Dizajn a konštrukcia

Mám rád tieto malé kompaktné notebooky. Oveľa radšej ako tie rozmerné, brutálne nadupané skrine, ktoré majú síce abnormálny výkon, ale preniesť si ich môžete tak akurát zo stola do postele. S730-ka je presne stroj podľa môjho gusta. Váži sotva kilo, displej má

dostatočných 13,3" a hrúbka notebooku v najhrubšom mieste je 12 milimetrov. Ak ste rozbehaný freelancer alebo študent, ktorý sa často presúva, toto sú ideálne miery, ktoré v batohu nebudete cítiť.

Dokonca aj dizajn sa mne, starej konzerve, páčil. V móde sú dnes hrany a model S730 to rozumne využíva. Ak nemáte radi hranaté notebooky, poobzerajte sa inde. Na to, ako krehko pôsobí, je však táto YOGA naozaj drsná. Má síce hliníkové telo, ale hneď, ako notebook chytíte do rúk, bude vám jasné, že tento stroj nie je žiadna slečinka a vydrží aj trochu nepohodlia. Vôbec sa nebojím prirovnať ho k ThinkPadom, čo už je predsa len iná liga. A toto prirovnanie mi pri testovaní napadlo viackrát. Myslím si, že je to také malé bezvýznamné plus, ktoré môžete pri rozhodovaní sa zohľadniť.

Kvalitu konštrukcie jednoznačne chválím. Rád trávim notebooky tým, že ich skúšam rôzne namáhať, chytaním len za jeden roh stroja, vyklápaním displeja a ďalšími vecami, ktorými už nebudem trápiť nervy

šéfredaktora ani ľudí, ktorí nám notebooky požičiavajú. Trýznenie hardvéru som si samozrejme neodpustil ani pri YOGA S730, no nech som robil čokoľvek, s YOGOU som si ani nevrzol. Teda, ona ani nevrzla. Žiaden nepríjemný zvuk, pukanie, ani len malilinké prasknutie. Takto sa mi to páči.

Ba dokonca YOGA 730 zvládla aj ďalšiu moju úchylku – otváranie jedným prstom. Tam, kde som sa pri jej najobdarenejšej sestre – YOGA C930 trápil a len s vypätím všetkých síl to nejako zvládol, funguje S730 na jednotku. Jedným prstom ju otvoríte ako nič.

Malú pripomienku však predsa len mám a mal som ju aj pri spomínanej C930, hoci tam, s ohľadom na to, že to bolo konvertibilné zariadenie, dokážem prižmúriť oči.

Kývanie displeja. Nevieť, či som len ja taký náročný, ale na môj vkus sa displej na modeloch YOGA kývu akosi priveľmi. Na stole si to až tak nevšimnete, ale ak s notebookom pracujete aj

inde ako na pevnej podložke, môže to byť nepríjemné. Dodávateľ klábov by mal ešte troška zapracovať...

## Displej

Ak mám byť úprimný, displeje na YOGÁCH sú sami o sebe kapitolou a človek, ktorý ich má v Lenove na starosti, mal asi ťažké detstvo, za ktoré sa teraz chce pomstiť celému svetu. Našťastie som sa naučil pristupovať k YOGA displejom technokraticky a hrubé nadávky už pri nich nepoužívam.

Ale k veci. Už vyššie som spomenul, že S730-ka má 13,3" displej a keďže sa ho inžinierom podarilo navrhnuť tak, že prakticky využíva celú plochu výklopného panela, po otvorení získate veľa príjemný pocit plne využitého potenciálu obrazovky.

Príjemný pocit možno stratíte, keď zistíte, že aj keď ide o YOGU, displej nie je dotykový. Mne osobne to na ultrabooku ako je tento vôbec nechýba, ale niekto by to mohol vytknúť. V kontexte toho, že notebook nedokážete ovládať dotykmi na obrazovke, sa mi len zdalo zvláštne, že sa dá displej vyklopiť až do 180-stupňového uhla. Každopádne to, že je displej nedotykový, mi vôbec nevadilo.

Kameň úrazu je inde. Tak ako pri C930, aj tu je displej lesklý. Nechápem to, toto je notebook na cesty, takže je podľa mňa jasné, že ho ľudia budú využívať aj v iných svetelných podmienkach, ako je pološero.

V praxi to znamená, že kým začnete pracovať, musíte si 30 minút hľadať takú polohu, aby ste na displeji videli to, čo potrebujete a nie to, čo sa deje za vami. Viem si dosť dobre predstaviť, že Lenovo musí mať veľa objednávok od tajných služieb. Keby som pre Kočnera sledoval slovenských novinárov, tak by som si ako



pracovný nástroj pýtal YOGU od Lenova. Ok, asi som v tomto rozmazaný, ale nech. Notebook za tisícku chcem používať aj v normálnych svetelných podmienkach a nie len v zatemnenom podzemnom kryte. Dajte nám Anti-glare úpravu!

## Rozhranie a komunikácia

Som dlhoročným používateľom ultrabookov, a tak od týchto strojov neočakávam žiadne prehnane široké komunikačné rozhranie. Sú to „mobilné“ notebooky a ak ich chcete využívať plnohodnotne aj doma, treba si k tomu dokúpiť zodpovedajúce redukcie, väčšinou stačí dokovacia stanica. Nie však pri tomto modeli, ten dokovateľný nie je.

Aj pri YOGA S730 je portová výbava takpovediac spartánska. 3x USB-C port a 1x audio konektor kombinovaný pre slúchadlá, aj slúchadlá s mikrofónom. Mám doma MacBook Pro, takže som len plynule využil všetky redukcie, ktoré doma mám. Ak ste však predtým ultrabook nemali, resp. ste používali notebook z nejakej staršej generácie, niekolkó chýbajúcich

portov vás môže nemilo zaskočiť. Doplním ešte, že dvojica USB-C portov je generácia 2, ten zvyšný je iba generácia 1.

Jediné, čo naozaj chýbalo mne, je čítačka SD kariet. Pre niekoho, kto nefotí a nelietá s dronom nevyužitelná vec, pre mňa nutnosť pribaliť si do už tak plného batohu ďalšiu redukciu. Ale vravím, modelu S730 to odpustím. Je to stroj určený na iné veci ako mať ho doma pripojený k dvom monitorom.

## Klávesnica a touchpad

Pozitívne som bol prekvapený z možností ovládania. Začnem touchpadom, ktorý je dostatočne veľký, vlastne, ak to vezmeme pomerovo voči zvyšku notebooku, tak je obrovský. Ja štandardne používam k práci externý touchpad pre Mac, a preto ma veľkosť touchpadu veľmi potešila. Navyše je aj veľmi presný a povrch je dostatočne rýchly. Veľká spokojnosť.

Rovnako klávesnica. Má menší zdvih kláves ako ostatné notebooky zo série YOGA, čo je daň za to, že maximálna hrúbka notebooku je 12 mm. Mne to však maximálne vyhovovalo. Pri ťukaní do klávesov nepotrebujem posilňovať prsty vytláčaním kopy vzduchu spod klávesa. Písanie na klávesnici YOGY S730 je príjemné, rýchle a presné. Nevieť, či to bolo podobnými rozstupmi kláves ako na Macu, alebo ma len počas testovania S730-ky kopala múza, ale písalo sa mi na nej pohodlne a veľmi, veľmi rýchlo.

Podsvietenie klávesnice bielou farbou má dve úrovne. Potešilo ma, že je rovnomerné a dostatočne silné. Nemal som problém na klávesy vidieť pri dennom svetle, ani v kancelárii pod umelým osvetlením. Nechýba ani snímač odtlačkov prstov, funguje spoľahlivo a celkom rýchlo. Zaznamenal som menšie problémy, keď





som mal vlhké prsty, čo sa v lete stáva častejšie. Ale nešlo o nič, čo by nejako výrazne znižovalo použiteľnosť snímaka.

## Hardvér a výkon

Model, ktorý som mal k dispozícii, poháňal procesor Intel Core i5-8265U 1,6 + 3,9 GHz s 8 GB RAM a 256 GB SSD disk. Nebol to teda žiaden tréňovaný šampión, ale pri ultrabookoch musí výkon ustúpiť schopnosti poriadne chladiť procesor. Pri S730 je nasávanie vzduchu riešené cez klávesnicu a cez výrazné dierovanie na spodnej časti základne, horúci vzduch opúšťa notebook cez priestor medzi kĺbom displeja a základňou.

Nižší výkon však nepovažujem za žiaden kompromis, jednoducho sú to stroje vhodné na kancelársku prácu a nejakú tú ľahšiu zábavu (filmy, hudba, základná úprava fotiek). Multimediálne centrum z neho mať nebudete. Hoci by som prijal, ak by sa dala aspoň rozšíriť RAM, čo nejde, svoje miesto si S730 zastane veľmi dobre. Počas celej doby testovania sa mi len málokedy stalo, že by som z neho chcel taký výkon, aby šiel ventilátor na plné obrátky.

K takýmto veciam došlo iba pri úprave stredne náročného videa a ešte pri tom, keď som skúšal hrať Europu Universalis IV. Vtedy už bolo cez klávesnicu cítiť aj väčšie zahrievanie sa. Ak ho však budete používať na klasickú kancelársku robotu + nejaký ten film, ani nebudete vedieť, že ho máte na stole.

## Výdrž

Udávaná kapacita batérie je 42 Wh, čo podľa výrobcu stačí na 10 hodín práce. Nevie, aké rýchle hodiny používajú v testovacích labákoch Lenova, ale ja, nech som sa snažil akokoľvek, som sa dostával k maximu cca 6 hodín, väčšinou však 5 a pol hodiny. Nepovažujem túto



hodnotu pri ultrabooku za zlú, ale nie je to ani zďaleka 10 hodín. Čo sa týka výdrže, je Lenovo S730 priemer.

K notebooku výrobca štandardne balí aj napájací adaptér s USB-C zakončením, ktoré dnes už ľahko skombinujete aj s ostatnými notebookmi. Takže ak vám to zhasne niekde v kaviarni plnej latte pijúcich hipsterov s MacBookmi, určite sa nájde nejaká dobrá duša, ktorá vám nabíjačku požičia.

## Audio

Veľmi príjemne som bol prekvapený zo zvuku. Výrobca síce už na krabici píše, že Dolby Atmos, ale viete, aj na Fabiu sa píše, že WRC a ehm, no radšej nič...Tu sa však musím Lenovu za podceňovanie ospravedlniť.

Zvuk je naozaj dobrý. Samozrejme v kategórii ultrabookov, ale aj to stačí na to, aby ste k notebooku nepotrebovali žiadne ďalšie reproduktory. Zvuk sa šíri pomocou súpravy stereo reproduktorov, ktorých podanie zvuku je nadpriemerné. Dolby Atmos si samozrejme najlepšie užijete s

kvalitnými slúchadlami, ale ani bez nich na YOGU S730 nadávať nebudete. Jediné, kvôli čomu mi sem-tam stúpala tlak, bola automatická zmena zvukových profilov, podľa toho čo na notebooku robíte.

Ak napr. počúvate Spotify, bude hudba znieť trochu inak, ako keď si ju pustíte z Youtube. Inak zasa budú znieť filmy, atď. Jednoducho, automatickú zmenu profilu zvuku si rovno vypnite, lebo vás bude otravovať.

## Záverečné hodnotenie

Vlastne som veľmi príjemne prekvapený. Keď mi S730-ka dorazila na recenziu, nečakal som nič prevratné. Iba rutinu. A pravdupovediac, aj som ju dostal, ale v príjemnom balení. Notebook je veľmi dobrý. Výkon je dostatočný, ovládanie výborné, zvuk nadpriemerný, akurát ten displej by som vyhodil.

Ustúpiť budete musieť aj pri očakávaniach bohatého komunikačného rozhrania, ale pokiaľ vyslovene potrebujete ľahký, pekný a slušne pracujúci notebook, Lenovo YOGA S730 vám bude úplne vyhovovať.

Takto by som očakával, že bude vyzerat' etalón kvalitného prenosného notebooku v cenovej hladine okolo 1000 €.

Braňo Hujo



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
Lenovo

Cena s DPH:  
1019€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahký notebook
- + nadpriemerný zvuk
- + výborná odolnosť
- lesklý displej
- málo konektorov
- nižší výkon, nemožnosť rozšíriť RAM

### HODNOTENIE:



# Súťaž

1. cena  
headset  
Creative SXFI Air C



Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

CREATIVE®

Štafeta: (prijemník) prijíma na [www.creative.com](http://www.creative.com) oznámenie, že súťaža  
je teraz otvorená. Každý môže byť prijatý na zúčastnenie. Každý je povolený  
vstupovať podľa vlastného uváženia.  
Súťaž je otvorená len pre majiteľov Creative SXFI Air C s tlačiarňou (súťaž  
je otvorená len pre majiteľov Creative SXFI Air C s tlačiarňou).



# ASUS ROG SWIFT PG27U

PRE NÁROČNÉHO HRÁČA. DOSLOVA.



Ked' som sa dozvedel, že na test dostanem tento monitor, obhrýzal som si nechty od nedočkavosti. Odkedy som totiž prvýkrát okúsil kvalitný HDR obraz na QLED TV, po tomto zázraku z rodiny ROG som poškul'oval hneď od jeho ohlásení. Ved' sami uznajte, toto je iná nálož: 4K, certifikácia HDR1000, Quantum Dot 10-bit IPS panel, lokálne podsvietenie s 384 zónami, 144 Hz, G-SYNC, 4ms input lag., sRGB: 150 %, Adobe RGB: 99 %, DCI-P3: 97 % – všetko v jednom balení. Parametre sú to vskutku nevídané a očakávania ešte vyššie. Tak sa nedivme, že stojí dva a pol tisíc.

## Čo je v krabici

Tak, ako sa dalo predpokladať, produkt z radu ROG (republic of gamers) ponúka niečo extra – vymeniteľné skĺčka do stojanového projektora...taká čačka pubertálneho rangu zvyšujúca cenu. Ale dnes musí všetko svietiť a blikať. A hlavne nech je to RGB. Po rozbalení sa ukázal typický ROG dizajn, na môj vkus trochu konzervatívny hrubý rámček, ale aspoň vzadu sú celkom vkusné plasty. Stojan je kovový, pomerne imidžový a ťažký. ASUS si zaslúži pochvalu



za jednoduchú montáž, ktorú som zvládol za pár sekúnd, navyše k nej nebolo potrebné žiadne náradie. K monitoru bol pribalený externý zdroj a kvalitný DP kábel. Nechýba ani kalibračná správa od výrobcu, čo už hovorí samé za seba.

## Na prvý pohľad

Na prvý pohľad medzi inými ROG monitorami ničím nevyniká. Nápis Nvidia G-SYNC HDR je však jasnou pripomienkou toho, že na stole stojí kráľ. Panel má antireflexnú vrstvu, ktorá funguje dobre a po zapnutí do obrazu nepridáva nežiaduce zrno.

Obraz je dokonale ostrý, ako sa na 4K rozlíšenie pri 27" uhlopriečke patrí. Pre mňa to až taký šok nie je, pretože už nejaký ten piatok používam LG 27UK650, ktorý má taktiež výborný obraz, s tým rozdielom, že stojí 400 eur :-). Asus ale prináša čo-to navyše, a za to sa platí. Začnem pubertálnymi vtákovinami (na monitore nedostupnom pre pubertiakov, pripomínam, cenovka dva a pol tisíc).



Projektor svietiaci na stôl. Projektor svietiaci na strop logo ROG. Dá sa dokonca nastaviť ľubovoľný uhol. Podsvietené ROG logo na zadnej strane monitora – v 12 nastavitelných štýloch.

Samozrejme aj kompatibilitu s ASUS Aura. Na vrchu monitora je pre zmenu aj užitočný doplnok v podobe svetelného senzora. Menu sa ovláda tromi tlačidlami a joystickom, na ktorého výšku citlivosť si treba privyknuť. Na spodnej hrane monitora svieti nenápadná LED-ka na bielo v normálnom a na červeno v G-Sync móde.

Stojan umožňuje prispôsobenie ergonómie vo všetkých možných smeroch. Výškovo 12 cm, natočenie do strán v rozsahu 70 stupňov, naklopenie 25 stupňov, a kto to rád na stojáka, je tu aj pivot funkcia. DisplayPort 1.4 a HDMI 2.0 spolu s dvojicou USB 3.0 portov a jack konektorom sú umiestnené v zadnej časti a v kombinácii s cable manažmentom v stojane je všetko pekne skryté.



## Osd a funkcie

Menu monitora je prehľadné a na prvý pohľad skromné, avšak tých nastavení je tam v skutočnosti celkom dosť. Do očí ako prvá udrie možnosť overclock. PG27U je totižto 120 Hz monitor a kto musí ísť na doraz (144 Hz), musí siahnúť po tejto funkcii. Každý overclock má obvykle háčik, čo v tomto prípade znamená nepatrné zhoršenie kvality obrazu kvôli technickým limitom technológie DisplayPort 1.4. Tá v 4K preniesie plný RGB signál maximálne pri 120 Hz, vyššie už nastupuje kompresia YcbCr. Vidieť to však len pri texte a aj to, takpovediac, pod drobnohľadom. Ak si budete chcieť zahrať v 4K, navyše s HDR, RGB limit padá na 98 Hz. Pri hraní však rozdiel medzi RGB a kompresiou bežne nemožno registrovať. Obzvlášť, ak ide o nejakú rýchlu akciu. Na druhej strane, stále sa nájdu hry, ktoré v 4K nerozbehnete ani na 60 fps, tobôž na 144 fps. Okrem štandardných vecí, ktorými sú obrazové módy, filter modrého svetla,



jas, kontrast, či gamma, monitor ponúka to, čo som hľadal najviac. Nastavenia variabilného podsvietenia. A okrem ON/OFF ponúka až tri stupne citlivosti – Gradual, Medium, Fast. Neprišiel som však na to, prečo by som mal používať dve pomalšie nastavenia, keď práve rýchlosť, akou elektronika reaguje na zmeny v obraze, je kľúčová. Poteší aj možnosť vypnutia variabilného podsvietenia, ktoré nie je veľmi vhodné na prácu s grafikou či videom. Pre HDR zobrazenie má monitor zamknutý maximálny jas na 1000 nitov, dá sa upraviť jedine úroveň bielej, k čomu sa ešte dostanem neskôr. PG27U dokážete cez menu prepnúť do 10-bitového režimu (wide color gamut) aj v SDR móde, čo je veľké plus. V praxi to predstavuje farby podobné AMOLED displejom od Samsungu, i keď väčšina aplikácií a obsahu na internete je dizajnovaná na štandard sRGB. Farby tak môžu byť nereálne, no na vine je obsah, nie monitor.

## Jas, kontrast, farby

S továrenským nastavením podáva monitor solídny výkon, všetko vyzerá ostro, farby sú pekné a jemnosť obrazu je vďaka hustote 163 PPI bezkonkurenčná. V SDR režime (standard dynamic range), teda v bežnej prevádzke, dokáže tento panel zasvietiť až na úrovni 300 nitov, čo je v porovnaní s bežnými LCD monitormi so svietivosťou 150–200 nitov výrazný skok. Takýto jas má však pri SDR zmysel jedine pri hraní a pozeraní filmov, a aj to len v kombinácii s variabilným podsvietením, inak čierna nebude čiernou. Vďaka lokálnemu podsvieteniu v 384 kontrolovaných zónach sa totiž z celkom slušnej hodnoty kontrastu okolo 1000:1 pri vypnutom FALD (full array local dimming) dostanete na 20000:1 a v HDR až na 60000:1. V HDR je pri plne bielej obrazovke maximálna svietivosť 600 nitov, lokálne až 1000.







## Hry, filmy a hdr

To najlepšie na tomto monitore je jeho záber. Ani náhodou to totiž nie je len herný monitor. Perfektná kalibrácia, rovnomerné podsvietenie a stálosť farieb zaručuje referenčné využitie na strih videa, úpravu fotografie, dizajn webov či grafiku. No aj tak som sa najviac tešil na HDR v hrách a filmoch. V úvode som spomenul, že mám v oku, čo dokáže lacný HDR monitor s maximálnym jasom cca 400 nitov. Tento ASUS ale výrazne prekonal moje očakávania. Už v SDR hrách ako Witcher 3 či Rage 2 bol zážitok z hrania výrazne iný ako doteraz. Svoju rolu isto zohralo aj G-Sync, kde plynulosť obrazu skutočne dosahuje vyšší level. A dynamické lokálne podsvietenie jednoducho dokáže divy – tmavé časti sú fakt tmavé, ale stále vidieť detaily. So slinou v kútiku som spustil Red Dead Redemption II s najnovším patchom, ktorý konečne fixuje fejkové HDR a implementuje to poctivé. Celú hru som prešiel v SDR a ten rozdiel, keď som sa vrátil na známe miesta, bol markantný. Slnko bolo zrazu oslepujúce, sneh sa ligotal, nočný táborák žiaril do noci a slnečný deň vyzeral tak jasne, ako mal. Podobné pocity som mal aj po spustení BF1 a BF V, obzvlášť reflektory, explózie či odrazy slnečných lúčov na hladine vyzerali veľmi reálne. Aj Metro Exodus má dobre implementované HDR, v scéne kde údajní vládni činitelia v leveli Yamantau rozsvietili reflektory a prišiel dejový zvrät, som už naozaj prižmúril oči. Úplne skvele vyzeral aj Assassin's Creed Origins, Odyssey či AC III remastered. Najviac

ma však prekvapil Marvel's Spider-Man spustený na PS4 PRO. Tak jasný a pestrý vizuál som ešte nevidel. Oplatilo by sa to odskúšať na najnovších QLED TV, ktoré ponúkajú až 2000 nitov. Trochu iná situácia je pri filmoch, kde sa dynamický rozsah viac podriadi uje chutiam režisérov a ten wow efekt nemusí byť až taký silný. Návšteve by som ale rozhodne ukázal nejakú marvelovku či Aquamana. Veľa HDR obsahu je aj na YouTube, dokonca som tam našiel množstvo gameplay ukážok nahraných v 4K HDR. Je

zaujímavé vidieť Witcher 3 v HDR aspoň týmto spôsobom, keďže PC hráči boli o túto fíču ukrátení. Je fajn vidieť, že sa HDR stáva štandardom a tentoraz tomu môžeme vďaka konzolám, pretože tie sa väčšinou pripájajú k televízorom, ktoré už dnes majú masovú HDR podporu, i keď prevažne so svietivosťou maximálne 350 nitov, a len tie prémiové majú HDR certifikáciu.

Používanie HDR pod Windows 10 je dnes už v podstate jednoduché. Stačí prepnúť jedinou voľbu a je to. Niektoré hry dokonca automaticky detekujú HDR monitor a korektne ho prepnú, i keď sa hra spúšťa z plochy v SDR móde. Najväčšou nástrahou HDR10 (iné normy tento monitor bohužiaľ nepodporuje) je statické nastavenie jasú. Niektoré hry majú možnosť nastavenia maximálnej svietivosti monitora, (nemýliť si s nastavením jasú) a zároveň úroveň paper white, kde hre povieme, ako veľmi jasný je hárok papiera (ref. hodnota je 100 nitov) a podľa toho engine generuje scény v hre. S výsledkom som nebol vždy spokojný a jednou z možností, ako trochu umocniť zážitok, bolo podvihnúť referenčnú hodnotu bielej priamo cez menu monitora, čím sa celý rozsah posunul smerom nahor. Chce to však cit, aby nedošlo k strate detailov v jasných častiach obrazu – napríklad, aby sa nestratila kresba v mrakoch. Uvidíme, či ďalšie generácie budú podporovať HDR10+, HLG či nebudaj Dolby Vision podporujúci dynamické metadáta.

## Je to super, ale...

Tento monitor nemá konkurenciu. Acer síce prišiel na trh s dizajnovovo atraktívnejším modelom Predator X27,





no je to v podstate ten istý monitor za podobnú cenu. Oba modely to v recenziách schytávajú za zopár údajných negatív. V teórii ma tiež rozčulovali, no odkedy som s týmto skvostom strávil pár dní, už to nevidím tak čierne.

- Monitor je vybavený vlastným ventilátorom, ktorý má skrotiť nadmerné teplo z podsvietenia. Ten pracuje ešte dlho po vypnutí, avšak jeho zvuk je nepatrný. Problém môže nastať pri montáži monitora na VESA držiak. Ten totiž môže blokovat vetracie otvory a monitor by sa mohol uvariť. Snáď výrobca vie, čo robí.

- 10-bitový panel, ktorý je nevyhnutnou podmienkou pre HDR, a teda aj široký farebný gamut, nie je natívne 10-bit, je to 8-bit + FRC. Ide v podstate o to, že tie zvyšné 2 bity a vytúženú miliardu farieb tento displej dosahuje technikou „frame rate control“, čo je vlastne veľmi rýchle kmitanie pixelov medzi dvoma farbami, čím vďaka nedokonalosti ľudského zraku vzniká ďalšia farba, ktorú by inak panel nevyčaril.

Osobne mi tento nedostatok v teórii prekážal najviac, ale v praxi som nevidel nič, čo by akokoľvek túto fintu odhalilo. Práve naopak, také krásne a žiarivé farby som na monitore ešte nevidel. Nie, ani na Retine. Na druhej strane si nie som istý, či by pravý 10-bitový panel zvládol také vysoké frekvencie a nízke odozvy. O cene nehovorím.

- Kompresia obrazu kvôli technologickým limitom je fakt, avšak viditeľný iba pod lupou.

- LCD panely musia mať podsvietenie, a to je aj slabina, ktorá prináša neduhu ako IPS glow, light leak či takzvaný ghosting. Zónové podsvietenie, aké má tento Asus, má množstvo výhod, ale



aj jednu zásadnú nevýhodu, a tou je tzv. halo efekt. Ten je ale viditeľný len pri extra kontrastných scénach, kde je napríklad biely text na čiernom pozadí a okolo textu je viditeľná svetlejšia oblasť, ktorá by už mala byť čierna. Vidieť, že 384 zón je na 8 294 400 pixelov primálo, v tomto je silnejší OLED, kedysi plazma.

Asus ohlásil novší model PG27UQX, ktorý bude mať 576 zón, každú osadenú štyrmi mini LED diódami a sľubuje 33-percentný pokles halo efektu. Nuž, slušný medzikrok k vytúženej micro LED technológii, ktorá by mala OLED-ke vypáliť rybník.

- Posledným „negatívom“ je cenová politika. Chápeť, že je cena vysoká, pretože čo je jedinečné a nabúšené technikou, nebýva lacné. Čo ale nie je v poriadku, je rozdiel v cene v USA – 1999 USD a EU – 2499 EUR.

## Záverečné hodnotenie

ASUS ROG SWIFT PG27U je najlepším monitorom, aký som kedy skúšal.

Neovyniká dizajnom, ale zato je nabitý technológiami a má krásny obraz, ktorý nepotrebuje dodatočnú kalibráciu. Kde vyniká najviac, je oblasť HDR a široké spektrum farieb.

Ak by som bol čisto konzolový hráč, uprednostnil by som QLED TV s dvakrát tak jasným panelom za rovnakú cenu. Avšak ak potrebujete aj niečo robiť či tvoriť a aj si občas zahrat' na PC, momentálne nie lepšej voľby (jedine dizajnovo odlišný Acer Predator X27).

Roland Dvorsky

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 2499€

### PLUSY A MÍNUSY:

|                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| + HDR obraz                | - cena v Európe         |
| + 10-bitové farby aj v SDR | - dizajn spredu nič moc |
| + 384-zónové podsvietenie  | - musím ho vrátiť       |

### HODNOTENIE:

★★★★★



# Motorola One Vision

NAJLEPŠIA VO SVOJEJ TRIEDE, LEN TROCHU INAK



Je veľmi príjemné vidieť, že prerážať v ustálených vodách trhu so smartfónmi sa dá aj inak, ako iba ponúkaním stupídne drahých kúskov so všetkými možnými či nemožnými vychytávkami, alebo naopak, ponúkaním čo najnižšej ceny za smartfóny so seriózne silným hardvérom, no radou kompromisov, kvôli ktorým nebude život s takým zariadením úplne ružový. V Motorole si povedali, že kompromisy nemusia byť zlé, no treba ich robiť na tých správnych miestach. Väčšina ľudí si totiž vystačí napríklad s menej výkonným procesorom alebo displejom bez 4K rozlíšenia, ale potrpia si na dlhšiu výdrž batérie, svižný operačný systém či skvelé fotky. Práve to sú veci, na ktoré sa očividne dizajnéri pri novinke menom Motorola One Vision zamerali a my vám prinášame jeho recenziu.

Minulý rok sa portfólio produktov značky Motorola rozrástlo o novinky s názvom Motorola One, smartfón zameraný hlavne na moderných a dizajnovu ladených ľudí, ktorý som mal možnosť vyskúšať a na ktorom mi prekážalo či chýbalo naozaj málo vecí. Jednou z funkcií, ktorú však Motorola One nemohla vo svojej triede proti konkurencii obhájiť, bol fotoaparát. Ten síce fotil a natáčal obstojné zábery, no len v lepších svetelných podmienkach. Silno pochybujem, že práve moju spätnú väzbu by si v Motorole vzali k srdcu, no nasledovník modelu One – One Vision, si okrem ďalších menších zmien a vylepšení zobral na mušku hlavne zlepšenie schopností fotoaparátu.

## Obal a jeho obsah

Balenie smartfónu sa v porovnaní s minuloročným modelom prívleťmi

nezmenilo. Na prednej strane kompaktnej krabičky vo fialovej farbe je vyobrazené logo M s nápisom „motorolaone“ a spomínaným prívlastkom „vision“. Záujem môže vzbudiť nápis „androidone“, ktorý sa tentokrát nachádza na boku krabičky a informuje o tom, že tento smartfón má garantované najnovšie softvérové prevedenie a zahŕňa viac ako zodpovedný prístup ku aktualizáciám na nové verzie operačného systému či bezpečnostné záplaty dodávané tak skoro, ako je to možné. Po otvorení krabičky vidieť samotný smartfón s priehľadným gumeným obalom. Pod prvou úrovňou, na ktorej zariadenie leží, je ešte manuál, právne pokyny a nástroj na vyberanie zásuvky na SIM karty a MicroSD kartu. Ďalej je v balení nabíjačka (stále skvelá 15 W TurboPower) a USB-C kábel na nabíjanie a prenos dát. Po novom však v balení



prekvapí a poteší aj štupľový headset. Síce nejde o žiadne BEATS by DRE, ale je skvelé vidieť, že spoločnosti už aj k cenovo dostupnejším kúskom pridávajú slúchadlá s mäkkými štupľami, ktoré postačia na bežné telefonovanie alebo aj pozretie pár filmov a vypočutie nejakej tej hudby.

## Prvé dojmy a spracovanie

Pribalený a nainštalovaný ochranný obal z priehľadného mäkkého plastu naozaj poteší, keďže sa pri jeho zložení okamžite ukazuje, že One Vision patrí medzi smartfóny z rodu šmykľavých. To je pri toľkom použití skla a leštených materiálov úplne prirodzené. Po jeho nafotení však radšej dávam mobil späť do obalu, aby pri mojom používaní nedošlo k nechcenej ujme. One Vision stále dokáže



potešiť použitým materiálom, ktorým je z prevažnej časti sklo. Strany smartfónu sú zaoblené a príjemne pasujú do rúk, čo spolu s prednou aj zadnou stranou v prevedení Gorilla Glass (nanešťastie stále nešpecifikovaného radu) pôsobí veľmi prémiovo. One Vision je, rovnako ako svoj predchodca, dostupný v dvoch farbách, no tentokrát nejde o čiernu a bielu, ale zaťárovo modrú a bronzovo hnedú. Obe vyzerajú na prvý pohľad prémiovo, no treba im vytknúť ich príťažlivosť na odtlačky prstov a iné nečistoty. V tomto sa mi minulý rok testovaná Motorola One v bielej farbe páčila oveľa viac, pretože na nej bolo aj väčšie znečistenie v praxi neviditeľné. Pokiaľ teda patríte medzi ľudí trpiacich averziou voči ochranným obalom či polepom, treba byť na viditeľné odtlačky prstov či iné šmuhy jednoducho pripravený a raz za čas zariadenie pretrieť handričkou z mikrovlákna. Najväčšou

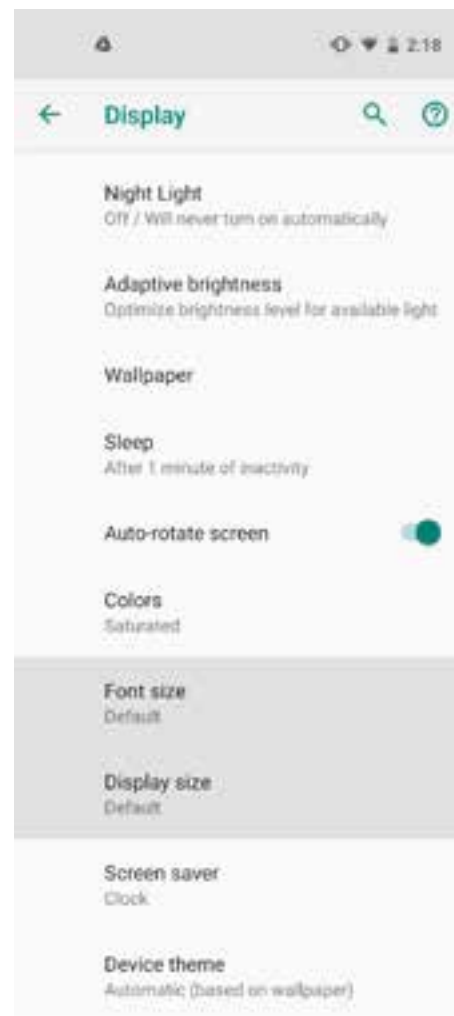
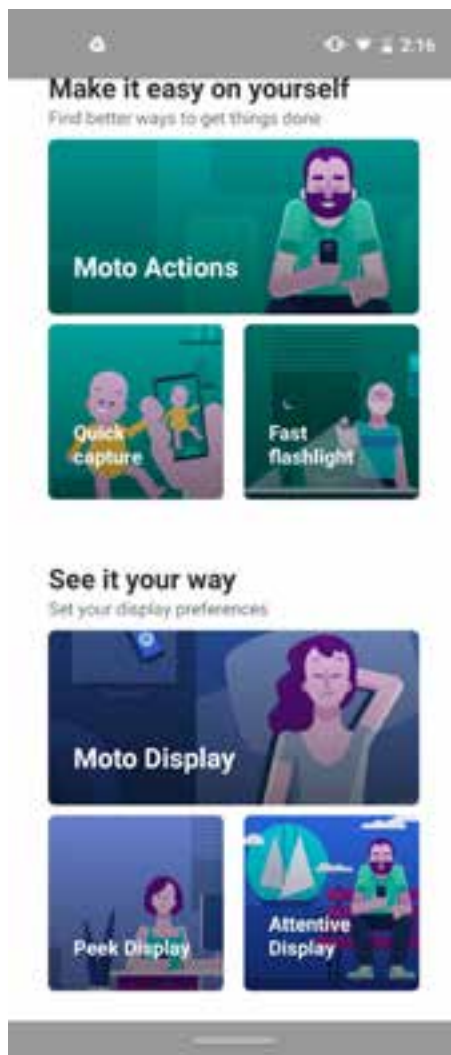
zmenou okrem farby prešiel smartfón aj po stránke samotného tela a následného pocitu v ruke a pri používaní. Motorola One Vision totiž disponuje 6,3-palcovou obrazovkou s pomerom strán 21:9, vďaka čomu dobre sadne aj do menších rúk.

## Čo je Android One a čo to znamená pre Motorola One Vision?

Krátka rekapitulácia nikdy neuškodí, preto opäť spomeniem, čo presne znamená, keď smartfón patrí do programu Android One. Spoločnosti sa do tohto programu so svojimi zariadeniami môžu zapojiť iba vtedy, keď sa zaviazajú dodávaním smartfónov s čistým prevedením operačného systému a takisto dajú záruku, že ponúknu minimálne dve vylepšenia na ďalšie verzie operačného systému Android.



Výrobcovia by tiež mali na Android One certifikované kusy dodávať aktualizácie a bezpečnostné záplaty oveľa rýchlejšie, ako je to momentálne na trhu so smartfónmi štandardom. Jednou z najväčších výhod, a pritom jednou zo slabín operačného systému Android, bola v posledných rokoch jeho otvorenosť. Ktorýkoľvek výrobca smartfónov si mohol do základného operačného systému pridať svoje nadstavby, aplikácie a riešenia, ktoré vo viacerých prípadoch iba spomalovali chod inak výkonných smartfónov. Čo mňa osobne na niektorých smartfónoch, s ktorými by som bol inak úplne spokojný, neskutočne rozčulovalo, boli aplikácie a procesy bežiacie v pozadí, ktoré zaberali miesto a ktoré z inak schopného hardvéru robili mrznúcu tehlu nepoužiteľnú v bežnom svete (pozerám sa najmä na Teba, Sony). Motorola aj pri



iných svojich smartfónoch ponúka naozaj čistý zážitok s jedinou malou výnimkou Moto vychytávkou, na ktoré si však už majitelia Motorola smartfónov zvykli a niektorí si bez nich, a to myslím smrteľne vážne, už ani nevedia predstaviť život.

## Dizajn a telo

Motorola One Vision sa drží dizajnového smeru, ktorý nastavil a ukázal jeho predchodca, no vo viacerých smeroch sa ho snaží výlepšiť. Minulý rok bol na poli smartfónov rokom výrezov v hornej časti displeja, ktoré ukrývali potrebné vybavenie ako reproduktor, selfie kameru či senzory svetla a blízkości. Dočkali sa ho vlajkové lode od renomovaných značiek ako LG, Huawei či dokonca Apple a bežní zákazníci si tak niečo, čo vzniklo ako kompromis, začali spájať s elitnými zariadeniami. Preto nebolo prekvapením, že sa výrezy rýchlo uchytili aj v cenovo dostupnejších zariadeniach. Tento rok však v smartfónoch začínajú prevládať takzvané hole-punch výrezy na selfie kameru alebo manuálne či dokonca motorizované predné fotoaparáty. One Vision sa (podľa mňa našťastie) zaradil

medzi zariadenia ponúkajúce selfie kameru skrytú v menšej čiernej dierke nachádzajúcej sa v ľavej časti displeja. Vďaka tomu, aj vďaka stenčeniu spodnej hrany telefónu, ponúka One Vision až 82,5 % pomer displeja k telu, čo je o viac ako tri percentá viac než Motorola One. Takisto je to naozaj blízko k 82,9 %, ktoré ponúka vlajková loď Apple, iPhone XS, a to už je čo povedať, keď smartfón, ktorý stojí menej ako 300 eur, konkuruje parametrami trojnásobne drahšiemu kúsku. Samozrejme, nebudeme si nič nahovárať, medzi inými parametrami ako napríklad výkonom, kvalitou samotného displeja alebo inej rozšírenej funkcionality nebude medzi vlajkovými loďami a One Vision žiaden férový súboj. No na tento fakt bolo naozaj potrebné poukázať, keďže ukazuje, ako veľmi sa môže dizajn a prevedenie aj lacnejších modelov priblížiť k tým najdrahším a najprestížnejším kúskom. Menšou zmenou prešla aj zadná časť smartfónu, kde už nie je dvojica fotoaparátov oddelených so samostatnými vyvýšeninami, ale tentokrát sa ukryli do jedného obdĺžnika, pod ktorým sa ešte nachádza dvojtónový blesk. Inak je takmer všetko po starom,

svoje obvyklé miesto stále obývajú čítačka odtlačkov prstov na zadnej strane, USB-C konektor na spodku a 3,5 mm jack konektor vo vrchnej časti.

## Komponenty a parametre

Telo One Vision je svojimi rozmermi 160,1 x 71,2 x 8,7 mm mierne podlhovastejšie ako bežné smartfóny, no to je pri 6,3-palcovej obrazovke s pomerom strán 21:9 úplne v poriadku. Obrazovka použitá vo One Vision je tiež novinkou, keďže s technológiou LTPS IPS LCD ponúka rozlíšenie 2520 x 1080 a hustotu pixelov až 432 ppi (pixelov na palec), čím zase raz vážne konkuruje iným značkám. A hoci nejde o OLED či AMOLED kvalitu, dá sa na ňu pozerieť naozaj dlhé hodiny. Hmotnosť mierne poskočila na 180 g z minuloročných 162, no za to môže sčasti o 500 mAh zvýšená kapacita batérie na celkovú hodnotu 3500 mAh, čo je však pri väčšom a kvalitnejšom displeji iba dobrou správou. Čo mierne zamrzí, je hybridný slot na SIM karty/microSD kartu, do ktorého si používateľ musí vybrať, či potrebuje 2 SIM-ky alebo jednu nano SIM a jednu microSD kartu (teraz až do





kapacity 1 TB). To nie je až taká strašná vec, pretože vylepšením prešla aj kapacita interného úložiska, ktorá už nemá „len“ 64 GB, ale zdvojnásobila sa na 128 GB. Vďaka možnosti bezplatne zálohovať fotky v štandardnom rozlíšení na Google Drive by mal úložný priestor One Vision postačiť aj tým náročnejším používateľom. Keď už spomínam fotky, musím spomenúť aj samotný fotoaparát, hoci sa o ňom rozpišem aj v samostatnom paragrafe.

Už predná selfie kamera sa mierne vymyká štandardom – s rozlíšením 25 MP, clonou f/2.0 a veľkosťou pixelov 0.9 µm sa ňou dajú robiť skvelé fotky za takmer akýchkoľvek podmienok. No hlavnou hviezdou je dvojica senzorov na zadnej strane. Hlavný objektív ponúka úctyhodných 48 MP, clonu f/1.7, ostrenie PDAF a optickú stabilizáciu, zatiaľ čo druhá kamera primárne slúži ako snímač hĺbky obrazu s rozlíšením 5 MP a clonou f/2.2.

Celý smartfón poháňa chipset Exynos 9609, čo je celkom prekvapením, keďže Motorola One Vision je okrem značky Samsung oficiálne prvým smartfónom osadeným Exynos čipom. Štvorjadrový procesor o takte 2,2 GHz spolu s grafickým čipom Mali-G72 MP3 a 4 GB RAM síce nie je žiadnym trhačom asfaltu alebo testovacích programov, no na bežné používanie, mierne náročnejší multitasking alebo aj menej náročné hranie plne postačí. A to aj niekoľko rokov.

## Fotoaparát

Tak, ako bol pre mňa pri Motorole One fotoaparát sklamaním, tak ho na One Vision nemôžem dostatočne vychváliť. Predná selfie kamera je so

svojimi 25 megapixelmi naozaj skvelá, no zadných 48 MP v spojení s druhým objektívom zabezpečujúcim hĺbku obrazu bolo jednoducho osviežením. Všetky fotky robené za dňa boli ostré, veľmi dobre zvládnuté po stránke farebnosti, a pritom neprepálené alebo nie príliš prefarbené. Videá takisto.

Vďaka možnostiam optickej stabilizácie či funkcionality ako spomalený záber a timelapse (plynutie času) sa s One Vision dá naozaj vyhrať a používať ho takmer ako polo-profesionálny fotoaparát. Kde One Vision očaril ešte viac, až mi takmer padla sánka, boli nočné fotky a videá.

Tento smartfón totiž ponúka technológiu Quad Pixel, ktorá dokáže využiť hlavný 48 MP fotoaparát, znížiť jeho rozlíšenie na 12 MP a vďaka tomu urobiť ostré fotky bez



šumu aj v tých najtmavších podmienkach. Či už je to nočné mesto, stanovačka alebo večerná obloha nad lesom, One Vision všetko zachytí ako žiaden smartfón pod, trúfam si povedať, 700 eur. Jedinou nevýhodou je, že tento Night Vision, teda nočný móď, nie je dobré používať pri rýchlo pohybujúcich sa predmetoch či osobách, ktoré budú rozmazané, no pri mojom používaní som bol schopný odfotiť zábery, ktoré by sa mi inak bez zrkadlovky s dobrým sklom určite nepodarili.

## Vychytávky a bonusové funkcie

Nakoniec, Motorola by nebola Motorolou, keby sa svoje smartfóny nesnažila niečím odlišiť. Pri One Vision to stále nie je iba o dizajne, čistom Androide a teraz aj skvelom fotoaparáte, ale sú tu stále prítomné vychytávky, ktoré jeho majiteľom uľahčia život.

Moto Displej, ktorý zobrazí základné informácie ako čas, stav batérie a notifikácie je stále prítomný, rovnako ako Moto Gestá (dvakrát seknúť pre LED baterku, dvakrát pootočiť na zapnutie fotoaparátu). Keby tieto funkcie neboli také šikovné a funkčné, možno by som Motorole vyčítal, že už nejde o „čistý“ systém, ale kto už tieto funkcie používal, bude vedieť, o čom hovorím, keď poviem, že mi ich absencia na iných smartfónoch aj po pár týždňoch používania naozaj chýbala.

## Zhrnutie

Minuloročný Motorola One bol svojím spôsobom zaujímavým smartfónom, ktorý oslovoval najmä finančne konzervatívnejších zákazníkov. One Vision však prichádza s radou vylepšení v tých najdôležitejších smeroch ako displej, batéria či fotoaparát a malých kompromisoch na tých správnych miestach. Takže so svojou cenou pod 300 eur jednoducho učarí ako každému milovníkovi filmov a amatérskeho fotografovania, tak aj na dizajn náročným zákazníkom.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Motorola   | 299€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| + Moderný dizajn          | - nič |
| + Stále čistý Android     |       |
| + Nový a vyvážený hardvér |       |

### HODNOTENIE:

★★★★★

# Mechanická herná klávesnica MARVO KG954G

SVIETI ÚPLNE CELÁ!



Spoločnosť MARVO vznikla v roku 2010 ako značka, ktorá chce maximalizovať herný zážitok PC hráčov. Službu profesionálny prístup, kvalifikovaných pracovníkov a prvotriedne produkty, ktoré uspokojia aj náročnejších zákazníkov. Presne taká by mala byť aj klávesnica MARVO KG954G.

## Obal a jeho obsah

Klávesnica prichádza zabalená v peknej kartónovej krabici, ktorá na každej strane obsahuje nejakú informáciu o produkte, alebo aspoň logo výrobcu, či typ klávesnice. Rozbalená krabica obsahuje klávesnicu chránenú penovým obalom, produktovú dokumentáciu a malé mikroténové vrecúško so štyrmi náhradnými spínačmi a dvomi vyt'ahovačmi tlačidiel – kovovým a plastovým. Balenie celkovo pôsobí skôr rozpočtovým dojmom.

## Prvé dojmy a spracovanie

Klávesnica Marvo KG954G je cenovo dostupná mechanická klávesnica, ktorá láka svojim zaujímavým podsvietením spodnej časti po celom obvode. Používateľovi ponúka spínače typu OUTEMU RED, ktoré fungujú dobre.

Plastová spodná časť je na prvý pohľad lesklá biela, vrchná časť klávesnice je matná čierna, na spínačoch sú nasadené čierne tlačidlá s priesvitnými znakmi. Dojem zo spracovania vrchnej časti klávesnice mierne kazia štyri vystúpené skrutky v riadku medzi tlačidlami ESC a F12. Vrchná strana tiež obsahuje tri výrazne svietiace modré LED diódy signalizujúce zapnutie funkcie CapsLock, ScrollLock a NumLock. Kvalita plastových tlačidiel je takisto uspokojivá, po ohmataní ich stien je na spodnej strane cítiť mierna ostrosť hrán. Na tlačidlách je použitý dosť agresívny font, ktorý sa nemusí páčiť každému, preto pred kúpou akejkoľvek klávesnice odporúčame zamerať sa na tento detail. Takmer nad tlačidlom NumLock vychádza z klávesnice aj 160 centimetrový neodnímateľný opletaný kábel s konektorom typu USB 2.0. Spracovanie klávesnice je vzhľadom na cenu na dobrej úrovni, klávesnica je dostatočne robustná a nepôsobí dojmom, že by sa mohla kedykoľvek zlomiť.

## Používanie a softvér

Treba poznamenať, že táto klávesnica neprichádza vybavená opierkou na ruky, pretože tá by zakryla podsvietenie, ktoré má byť pýchou klávesnice, no

napriek absencii opierky je používanie klávesnice pohodlné. Farebné podsvietenie pri prvom zapojení klávesnice pôsobí mierne „kolotočársky“, avšak po krátkom nastavení sme dosiahli veľmi pekný výsledok, pričom celkové podsvietenie vyzeralo veľmi dobre. Je nutné poznamenať, že na nami testovanom kúsku boli štyri LED diódy, ktoré pri navolení ružovej farby svietili slabšie ako ostatné, čo bolo vidieť na spodnej časti klávesnice.

Ovládanie podsvietenia je možné pomocou softvéru aj priamo na klávesnici klávesovými skratkami. Verzia softvéru dodávaného spoločnosťou MARVO počas testovania klávesnice ponúkala len veľmi základné nastavenia – prakticky len vytváranie profilov, makier a farebného efektu pre každé tlačidlo zvlášť.

Spínače OUTEMU RED fungovali počas hier aj písania textov spoľahlivo, stláčanie spínačov je pociťovo o trochu ťažšie ako obľúbené CHERRY MX RED, OUTEMU RED sú však o niečo tichšie. Počas suchého písania bez zvukov v pozadí sa však používateľ stretne s nepríjemnou kovovou pružinovou ozvenou, ktorá znie trochu ako „spring reverb“ na vintage gitarových zosilňovačoch.

## Zhrnutie

Klávesnica MARVO KG954G je pekná, dobre vypracovaná klávesnica za vynikajúcu cenu a ponúka veľmi pekné podsvietenie, ktoré sa naplno prejaví počas šera až tmy.

Miroslav Beták

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
LAMA Plus Slovakia s. r. o.

Cena s DPH:  
50€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + vyzerá drahšie než v skutočnosti je
- + pomer cena/výkon
- veľmi jednoduchý softvér
- nepríjemný pružinový zvuk počas písania

### HODNOTENIE:



A movie poster for 'Child's Play'. The main character, Chucky, is shown from the chest up, wearing his signature red hair, blue overalls with 'Buddi' written on them, and a colorful striped shirt. He has a menacing expression with one eye visible. In the background, there are stacks of yellow boxes labeled 'Buddi'. The title 'DETSKÁ HRA' is prominently displayed in large white letters with a red outline. Above it, smaller text reads 'OD PRODUCENTOV FILMU „TO“'. Below the title, it says 'V KINÁCH OD 25. 7. 2019'. At the bottom, there is a row of logos for various partners and media outlets.

**VIAC AKO HRAČKA...  
JE TO TVOJ NAJLEPŠÍ KAMARÁT**

**OD PRODUCENTOV FILMU „TO“**  
**DETSKÁ HRA**  
**V KINÁCH OD 25. 7. 2019**

KINO Sála EUROPA 2 GENERATION kamarát Pravda televízia Zoznam.sk Hashtag.sk  
NOZZ EMEKA WEBMAGAZÍN SILTA WebNoviny laia

VIAC AKO HRAČKA...  
JE TO TVOJ NAJLEPŠÍ KAMARÁT

OD PRODUCENTOV FILMU „TO“  
**DETSKÁ HRA**  
V KINÁCH OD 25. 7. 2019

UNION PICTURES PRESENTS A WATERBURY PRODUCTION "CHILD'S PLAY" KIMBERLY PAXTON CAROLINE BATHAMKE STEVEN TYLER BERRY AND AMY HANDEL AS THE VOICES OF "CHUCKY" STEVEN WYDEN  
CAST: KIMBERLY PAXTON, CAROLINE BATHAMKE, STEVEN TYLER BERRY, AMY HANDEL, JONATHAN CHISTENBERG, "TOMMY" LACHANCE, "TIMMY" KING, "STACIE" HERNANDEZ, "JESSICA" BURGESS, "AARON" TOLBERT, "CHUCKY" HENDON  
U. P. PRODUCTION "CHILD'S PLAY" P. A. WITH DONALD SUTHER P. A. "STYLER" BURTIN P. A. "VANCE" KLEIN  
© 2019

KINO Sála EUROPA 2 GENERATION kamarát Pravda televízia Zoznam.sk Hashtag.sk  
NOZZ EMEKA WEBMAGAZÍN S I T A WebNoviny laia

[illegible][illegible]

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA   EUROPA 2   GENERATION   kamarát   Pravda   televízia   Zoznam.sk   #Hashtag.sk

NOIZZ   EMEFKA   WEBMAGAZÍN   S I T A   WebNoviny   laia

KINO Sála    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO Sála    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia

KINO SÁLA    EUROPA 2    GENERATION    kamarát    Pravda    televízia    Zoznam.sk    #Hashtag.sk

NOIZZ    EMEFKA    WEBMAGAZÍN    S I T A    WebNoviny    laia



# TrueLife SonicBrush UV

KEĎ NESTAČIA IBA ČISTÉ ZUBY, ALE AJ ČISTÉ KEFKY



Väčšinou, keď sa rozdelujú produkty na testovanie, lietajú diskusiu slová ako grafická karta, najnovší procesor, monitor s rýchlou odozvou, či mechanické spínače. Zrazu sa pri poslednej debате objavilo slovné spojenie "zubná kefka". A hoci nie vždy má recenzent, či redaktor posledné slovo v tom, čo bude a nebude testovať, som skočil na možnosť vyskúšať si, ako fungujú moderné vysoké kefkы. Samozrejme za týmto rozhodnutím bol jeden tajný, či nie až tak verejný dôvod. Každopádne som možnosť otestovať produkt menom TrueLife SonicBrush UV uvítal a pilne ho testoval posledné dva aj niečo týždňa.

O značke TrueLife zatiaľ nemuselo počuť veľa ľudí, no patrí do skupiny Českých spoločností, ponúkajúcich bežné spotrebiteľské produkty vyrábané, či dizajnované v zahraničí (najmä Ázii a Číne). Na tomto samozrejme nie je nič zlé, nakoľko je v Číne a jej okolí vyrábaná naozaj obrovská časť svetovej elektroniky. A pokiaľ to znamená zaujímavé produkty za

prijateľné ceny s možnosťou potenciálne reklamovať tieto produkty priamo na Slovensku, či v Čechách a nemusieť riešiť reklamáciu v ďalekej cudzine, o to lepšie.

## Obal a jeho obsah

TrueLife SonicBrush UV je dodávaný v moderne vyzerajúcom obale, ktorý hneď na prvý pohľad evokuje pocity čistoty a akúsi kúpeľňovú atmosféru. Vnútri obalu sa nachádza telo kefkы, tri nastavce a základňa, kde sa dá kefka po pripojení do siete nielen bezpečne odložiť, ale aj nabíjať. Čo je však zaujímavejšie, vedľa miesta na kefku sa nachádza druhá časť základne s malými dvierkami, za ktoré sa dajú umiestniť spomínané nastavce. Okrem toho sa samozrejme v balení nachádza aj brožúrka s manuálom.

## Čím je SonicBrush UV výnimočná?

Pomyslite si, čo je také zaujímavé na odkladacom priestore na nastavce kefkы?

TrueLife SonicBrush má totiž za svojim menom ešte písmenká "UV" a vďaka nim nie je iba obyčajnou kefkou ako v tom tradičnom, tak ani modernom ponímaní. Kde sú bežné elektrické kefkы dodávané iba s jednoduchým podstavcom na nabíjanie, prináša SonicBrush UV niečo navyše, v podobe odkladacej komory na trojicu nastavcov, vybavenú UV svetlom.

Vďaka nej by vás nemuseli po večeroch strašiť mikróby tak obľubujúce množiť sa vo vlhkých podmienkach. Pretože, priznajte si to, kto svoju kefku po každom večernom použití poriadne vyčistí? Plus, druhým argumentom prečo uchovávať nastavce v uzatvárateľnom priestore, ktorý je navyše po každom zatvorení dvierok 10 minút dezinfikovaný, je fakt, že množstvo ľudí, mňa nevynímajúc, má kúpeľňu spojenú so záchodom. A možno vás táto informácia šokuje, no zo záchoda sa pri každom použití, akokoľvek ste opatrný a čistotný, šíria na všetky smery mikročiastočky, slušne povedané, nechcených materiálov. Pokiaľ ste sa

nad touto životnou pravdou doposiaľ nezamýšľali, je mi ľúto že vám bude behať po mysli na základe mojej recenzie.

## Prečo som sa tešil na testovanie tejto kefy?

Odhliadnuc od faktu, že som neskutočne lenivý človek a prokrastinácia štýlu, čo sa dá spraviť zajtra, odlož na víkend je mi blízka, sú zuby a zdravý chrup niečo, čo som často zanedbával, až to párkrát prišlo do štádia, kedy som musel platiť nemalé peniaze u profesionálov, aby som sa mohol na plné ústa usmievať, alebo aby ma zuby neboleli.

V poslednej dobe sa už snažím viac a čistenie zubov ako kefkou, tak zubnou vodou a dokonca občas aj nit'ou sa nedeje raz za pol roka, no pri používaní bežných kefiiek (ako neelektrických, rozumej analógových, tak aj oscilačných) som stále narážal na problém s bol'avými, či dokonca krvácajúcimi d'asunami.

V posledných rokoch sú ale stále rozšírenejšie sonické zubné kefy, ktorých hlavice neoscilujú v bežnom štýle, no hýbu sa až desiatky tisíc krát za minútu. A mal som potvrdené viacerými ľuďmi s podobne citlivými d'asnami ako mám ja, že pre nich boli práve sonické kefy to správne a jediné riešenie.

## Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Celá základňa na nabíjanie kefy a odkladanie nástavcov má rozmery 12,7 cm x 14,7 cm x 5,3 cm, čo nie sú úplne kompaktné rozmery, najmä pokiaľ by ste uvažovali nad jej pribalením do cestovného kufra, no v bežnej kúpeľni sa jednoducho stratí. Navyše,

v prípade potreby je možné so sebou na cesty zobrať iba kefkou a základňu nechať doma, nakoľko na jedno nabitie by mala batéria vydržať minimálne dva týždne bežného používania.

Napájací kábel základne má dĺžku okolo jedného metra, takže na to treba dávať pozor pri výbere a umiestňovaní v rámci kúpeľne. V základni sa nachádzajú už niekoľkokrát spomínané dvierka, za ktorými sa dá prechovávať až tri nastavce, ktoré budú po každom zatvorení dvierok automaticky 10 minút ožarované UV svetlom.

Toto by malo zabíť takmer všetky mikróby, či baktérie, ktoré sa za tých pár minút čistenia stihli udomáčniť na kefke, no treba myslieť na to, že toto ožarovanie nastavce nevysúša, takže po nich stekajúca voda môže po dlhšom používaní vytvoriť malé miesta znečistenia. Tie je ale jednoduché vyčistiť vatovým vankúšikom, či tyčinkou.

Ako základňa, tak aj kefka sú z plastu, no základňa sa farebnosťou mierne líši od toho, čo je zobrazené na obale produktu. Pri kefke však treba oceniť na dotyk príjemný a proti kĺzaniu odolný soft-touch povrch.

## Parametre a schopnosti

Najprv tie základné a suché fakty čo TrueLife SonicBrush UV ponúka - Počet kmitov až 41 000 kmitov/min, 4 špecifické režimy, UV sterilizátor, časovač, indikátor stavu batérie, 3 vymeniteľné nastavce v balení a samozrejmosťou je aj vodeodolnosť. Zo spomínanej štvorice režimov ponúka každý mierne odlišnú intenzitu čistenia zubov - Clean,

Soft, Whiten a Massage. Režim Clean je ten 'najakčnejší' a využijú ho hlavne ostrieľaný čistitelia zubov, či majitelia normálnych a zdravých d'asiem.

Ja som si naňho úplne netrúfal a preto som počas svojho testovania využíval predovšetkým režim Soft. Tretí režim, teda Whiten, je určený pre čo najlepšie výsledky pri bielení zubov, no treba myslieť, že na to treba minimálne bieliacu pastu, pokiaľ nie aj špeciálny nástavec.

Nakoniec Massage, je skvelou voľbou na vymasírovanie d'asiem, vďaka čomu sa lepšie prekrvia a mali by byť zdravšie. Príjemným zistením je aj fakt, že kefka si pamätá, aký režim bol použitý naposledy, takže pokiaľ máte nejaký obľúbený, nebude ho treba vždy pred použitím nastavovať.

Kefka má automatický časovač na dve minúty, čo je odporúčaná doba čistenia so sonickými kefkami a tento časovač je ešte rozdelený na štyri 30 sekundové časti, ktoré napomáhajú používateľom venovať dostatočnú pozornosť ľavej a pravej časti horného chrupu a rovnako aj ľavej a pravej časti dolných zubov.

## Zhrnutie

Niečo viac ako dva týždne používania TrueLife SonicBrush UV mi ubehlo ako voda a s hrdosťou (aj miernou hanbou) môžem prehlásiť že som si zuby čistil poctivo, každý deň ráno aj večer.

Časy, kedy som radšej ústa iba vypláchal ústnou vodou, sa pri SonicBrush UV neopakovali, pretože som sa už nemusel obávať krvácajúcich d'asiem a tie 2 minúty niekoľkokrát denne sú naozaj malou cenou za možnosť usmievať sa kade chodím.

Preto môžem TrueLife SonicBrush UV takmer z plného srdca odporúčať, až na jej mierne vyššiu cenu, ktorú však svojou funkčnosťou a funkčnosťou celkovo vyvažuje.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| <b>Zapožičal:</b><br>TrueLife | <b>Cena s DPH:</b><br>53€ |
|-------------------------------|---------------------------|

### PLUSY A MÍNUSY:

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| + príjemný povrch         | - mierne vyššia cena |
| + UV lampa na dezinfekciu |                      |
| + dlhá výdrž batérie      |                      |

### HODNOTENIE:



# AORUS RGB AIC NVMe SSD 512GB

KEĎ NESTAČÍ ČI NEPOSLÚŽI SATA, ANI M.2 SSD



Spoločnosť Gigabyte len nedávno vkročila do, pre ňu, neprebádaných vôd spotrebiteľ'ských SSD diskov. Stále viac zákazníkov môže mať vo svojom počítači SSD disk značky Gigabyte vo formáte 2.5" SATA, alebo M.2, ako PCIe, tak NVMe. Po novom sú ale dostupné aj disky pripojiteľné do štandardných PCIe slotov matičnej dosky a k nám zavítal kúsok s kapacitou 512 GB. Aké rýchlosti je možné očakávať od tohoto disku? Aké sú jeho výhody a čo je na ňom nevýhodné? To všetko v recenzii, v riadkoch nižšie.

Plným menom označený disk AORUS RGB AIC NVMe SSD 512GB ponúka vysoké rýchlosti, postačujúcu kapacitu (512 GB, alebo 1TB) a stále menej rozšírený formát pripojenia cez PCIe konektor. Nakoľko ale ide o produkt podznačky AORUS, môžu potenciálni majitelia očakávať aj RGB LED podsvietenie a prítomnosť loga s Aorus orlom.

## Obal, prvé dojmy a spracovanie

AORUS RGB AIC NVMe SSD 512GB je dodávaný v mierne väčšom, no stále

štýlovom čiernom balení. Prednej časti krabičky dominuje logo Aorus s názvom disku, no na zadnej strane nájdete potenciálni kupujúci aj bližšie technické špecifikácie. Tie spomínajú podporu PCIe 3.0 x4 pripojenia NVMe 1.3,

rýchlosti čítania až do 3480 a zápisu do 2100 MB/s. Samozrejmosťou pri Aorus produktoch je podsvietenie a podpora softvéru RGB Fusion. Vnútri sa okrem disku, bezpečne uloženého v kartóne a mäkkej pene, nachádza



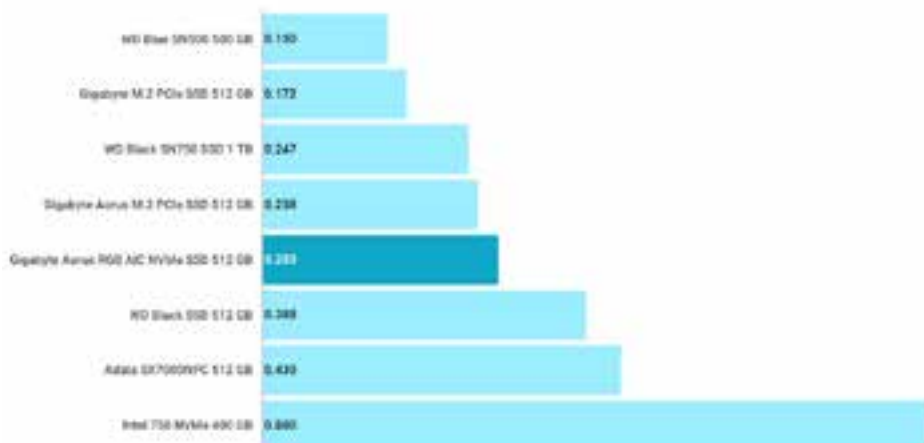


ešte tenká brožúrka s bližšími informáciami a právnickými rečičkami.

## Softvér

Ako som už spomínal, ide o počítačový komponent s RGB podsvietením, takže ho treba cez nejaký softvér aj ovládať. V Gigabyte majú našt'astie ovládanie podsvietenia svojich produktov už dlhšie zvládnuté pod programom RGB Fusion 2.0 a ten poslúži aj pri tomto disku. Menším problémom je však fakt, že momentálne je podporované ovládanie RGB podsvietenia iba na vybraných matičných doskách značky Gigabyte s čipsetom Z390. Svetielka preto budú svietiť po pripojení do akejkol'vek matičnej dosky a disk bude plne funkčný, no ovládanie s inou doskou ako Gigabyte Z390 jednoducho nebude fungovať, takže na to treba pri potenciálnom výbere dávať pozor. Druhý program, ktorý spríjemní používanie tohoto SSDčka sa volá SSD Tool Box a dokážeť si vďaka nemu pozrieť všetky dôležité parametre a informácie o disku, ako teplota, využitie, či ostávajúca životnosť.

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



## Komponenty a avizované parametre

AORUS RGB AIC NVMe SSD 512GB disky sú momentálne dostupné v dvoch kapacitách, 512GB a 1TB. Obe verzie ponúkajú pamäťové moduly Toshiba s architektúrou 3D TLC NAND FLASH a ovládač od spoločnosti Phison, na ktoré

si už mohla zvyknúť masa hráčov a používateľov. Po stránke rýchlostí sl'ubuje Gigabyte čísla až 3480 MB/s pri čítaní a 2100 MB/s pri zapisovaní nižšej kapacity a 3480 MB/s pri čítaní s 3080 MB/s pri zapisovaní na disk s 1TB GB kapacitou.

## Testovanie

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

## Zhrnutie

Pokiaľ ste vlastníkom staršej matičnej dosky, ktorá z výroby nebola vybavená M.2 slotom, alebo máte všetky M.2 pozície na doske obsadené, bude AORUS RGB AIC NVMe SSD 512GB zaujímavou voľbou. Samozrejme, najlepšou voľbou bude momentálne ku vybraným Gigabyte doskám s čipsetom Z390, ktoré aj dokážu ovládať jej podsvietenie.

Pokiaľ ale máte uzavretú skrinku bez priehľadnej bočnice, alebo vám nevaďí neustále dúhové podsvietenie, bude tento disk veľmi dobrým riešením túžby po vysokých rýchlostiach v spojení s veľkou kapacitou.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožíčať: | Cena s DPH: |
| Gigabyte   | 145€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                            |                                                    |
|----------------------------|----------------------------------------------------|
| + skvelý chladič           | - vyššia cena                                      |
| + štýlové podsvietenie     | - možnosť ovládať podsvietenie len na Z390 doskách |
| + skvelé rýchlosti čítania |                                                    |
| + jednoduchý softvér       |                                                    |

### HODNOTENIE:



# TP-Link Deco M4

KONIEC MIESTAM BEZ WI-FI SIGNÁLU!



**Niektoré byty, poprípade veľké kancelárie, sa dajú len veľmi ťažko pokryť jedným zdrojom Wi-Fi signálu. Riešením môže byť repeater alebo modulárny systém. Práve na otestovanie druhého riešenia nám TP-Link zapožičal svoj modulárny Wi-Fi systém Deco M4, ktorý by mal signálom pokryť celý priestor. Podme sa na neho spoločne pozrieť...**

Modulárny systém Deco M4 umožňuje jednoduché rozšírenie siete pomocou ďalších staníc. Na našom trhu TP-Link predáva variant Deco M4 s jednou, dvomi alebo tromi stanicami. K nám do redakcie dorazila verzia s 2 stanicami v retail balení. Jeho vzhľad je typický pre rodinu zariadení TP-Linku, nesie sa v odtieňoch tyrkysovej a bielej.

V balení okrem dvoch staníc nájdeme aj napájacie adaptéry, 1x Ethernet kábel a

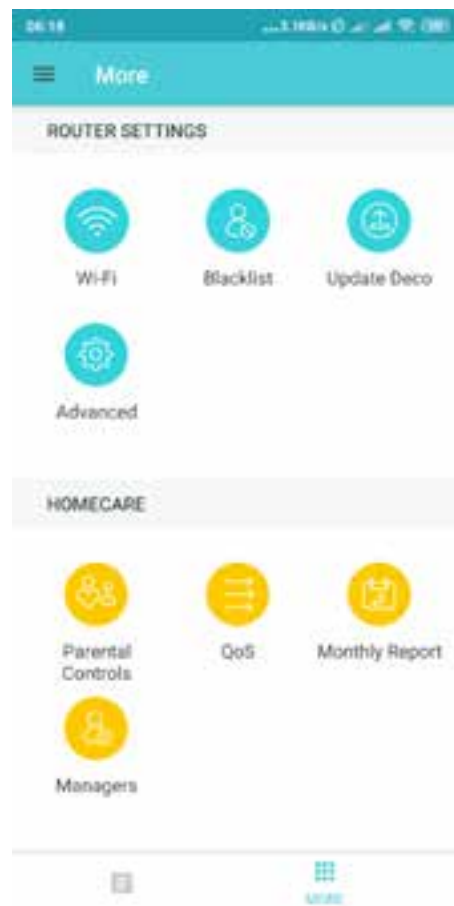
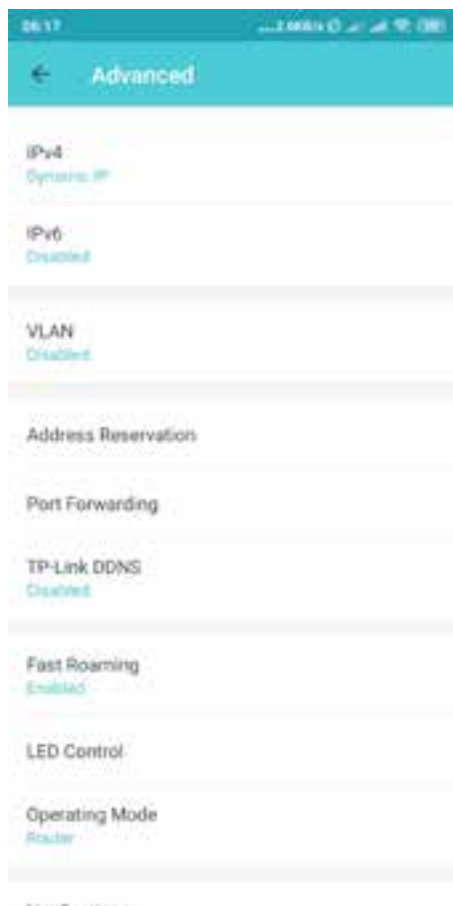
stručný návod. Prezentácia samotného produktu či už v balení, alebo v aplikácii, je naozaj príjemná a užívateľ má pocit, že si zakúpil hodnotný produkt. Rovnako príjemný je aj vonkajší neutrálny dizajn, kde to výrobca stavil na kombináciu čiernej a bielej. Každá zo staníc je v tvare bieleho valca s oboma čiernymi perforovanými podstavami. Zvonka je na každej zo staníc umiestnený napájací konektor, RESET tlačidlo, a samozrejme aj 2 Ethernet porty, ktoré môžu slúžiť ako vstup pre router rovnako ako aj výstup pre zariadenie. Rozmery jednej stanice sú 190,5 x 90,7 x 90,7 mm.

Všetky stanice sú totožné, avšak užívateľ si pri prvotnom nastavení zvolí, ktorá stanica bude hlavnou. Parametre zariadení sú naozaj nadpriemerné pre domáce použitie. Konkrétne ide o dual-band 2,4 GHz a 5 GHz pásmo. Výrobca

deklaruje rýchlosť na 2,4 GHz pásme až 300 Mbps a 867 Mbps na 5 GHz pásme.

Pre konfiguráciu systému Deco M4 je potrebné si do zariadenia (v našom prípade Android zariadenia) nainštalovať aplikáciu Deco. Tá užívateľa prevedie nastavením a dovolí mu upraviť si nastavenia ako SSID, heslo, druh zabezpečenia, odosielanie diagnostických údajov atď. Aplikácia aktívne radí, kam umiestňovať ďalšie stanice pomocou interaktívneho užívateľského rozhrania.

Okrem jednej Wi-Fi siete je možné určiť, či chcete pásma segregovať, alebo necháte vaše zariadenie rozhodnúť, ktoré pásmo je pre neho výhodnejšie. Rovnako je možné vytvoriť sieť pre hostí, taktiež na 2,4 GHz a 5 GHz pásme. Z hľadiska QoS služieb je možné zariadenia uprednostňovať, prípadne blokovať. Deco M4 disponuje



funkciou Fast Roaming, ktorá umožňuje automatické prepínanie sa medzi stanicami s najvhodnejším signálom, a teda pri pohybe v byte budete disponovať najlepším možným signálom. Všetky nastavenia možno robiť aj na diaľku pomocou aplikácie aj keď sa nachádzate mimo domova. Deco M4 podporuje hlasové ovládanie pomocou Alexy.

Keďže sa zariadenie ovláda iba cez aplikáciu, je dobré, ak užívateľ vie, či

všetko beží v poriadku. Preto sa na každej stanici nachádza notificačná LED dióda informujúca o aktuálnom stave.

Dosah a kvalita signálu Deco M4 je prekvapivá, v dobrom zmysle slova.

Dosah dvoch staníc, ktoré som pri testovaní doma umiestnil na opačné strany domu, medzi ktorými boli 3 tehlové steny, bol bezproblémový. Na svojom telefóne a počítači som mal neustále

plný ukazovateľ sily signálu. Trochu mi chýba umiestnenie USB portu na každú zo staníc, pre umiestnenie tlačiarne do siete, poprípade zdieľanie pevného disku.

## Záverčné hodnotenie

TP-Link Deco M4 je skvelou myšlienkou výrobcu o vytvorení modulárneho Wi-Fi systému, ktorý možno jednoducho expandovať. Aj napriek sloganu „Vymaľujte si svoj dom s Wi-Fi“ by som Deco M4 zaviedol skôr do kancelárie ako do domu.

Ponúka obsluhu až 100 zariadení naraz a taktiež aj vysoké rýchlosti, ktoré pravdepodobne domácnosti ani zďaleka nedosiahnu. Celkovo možno produkt odporučiť, až na vysokú nákupnú cenu.

Lukáš Bátora



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                    |                                     |
|--------------------|-------------------------------------|
| <b>Zapožíchal:</b> | <b>Cena s DPH:</b>                  |
| TP-Link            | 66€ (1 stanica), 125€ (2), 150€ (3) |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                           |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| + dosah a kvalita signálu | - vyššia nákupná cena |
| + aplikácia Deco          | - bez USB portu       |
| + neutrálny dizajn        |                       |
| + modulárny systém        |                       |

### HODNOTENIE:





# Fractal Design Prisma AL-14 PWM

A SVETIELKA SA TOČIA DOOKOLA, DOKOLA



Všetci majú radi pekné svetielka, nie? Teda, tak to aspoň vyzerá podľa toho, akým smerom napredujú počítačové komponenty a príslušenstvo. Niektorým ľuďom, vrátane mňa, už môže neustály príval RGB LED výrobkov mierne liezť na nervy, no pravdou je, že dobre implementované podsvietenie môže mať svoje čaro a v niektorých prípadoch je to aj praktické. Tentokrát na vlak s RGB podsvietením naskočila aj spoločnosť Fractal Design a s novou skrinkou Define S2 Vision RGB sa snažia učiť všetkým nadšencom. Samotná skrinka však okrem zabudovaného LED pásiku toľko RGB LED nemá a o celú jej krásu sa starajú ventilátory s menom Fractal Design Prisma AL-14 PWM.

Recenzovať tieto ventilátory v samotnom článku o skrinke sa mi nezdalo dostatočné, a preto si vyslúžili kratší, no stále plnohodnotný text. Spoločnosť Fractal Design svoj rad Prisma ventilátorov

priniesla na slovenský trh len nedávno a zaradila sa tak medzi pár spoločností, ktoré ponúkajú ventilátory od základov koncipované ako RGB LED kúsky a nie iba bežné ventilátory, na ktoré niekto iba prilepil pár LED diód ako dodatočnú myšlienku.

## Obal a jeho obsah

Recenzoval som tieto ventilátory tak, ako boli dodané v skrinke Fractal Design Define S2 Vision RGB, no je ich, samozrejme, možné kúpiť aj samostatne a to v baleniach po jednom alebo troch. Z obrázkov na stránke výrobcu je však vidno, že ventilátory sú dodávané v kompaktných krabičkách zobrazujúcich ich plný RGB potenciál.

## Komponenty a parametre

Fractal Design ponúka viacero variantov Prisma ventilátorov. Základným poznávacím znakom sú rozmery, a to buď

120 mm, alebo 140 mm. Potom sa delia na dva samostatné rady, SL a AL, pričom prvá skratka znamená Solid LED, teda jednotná farba. No treba si presne vybrať, aká farba sa hodí do vášho počítača, keďže ju nie je možné meniť. AL modely sú v tomto lepšie, pretože ide o Addressable LED, teda adresovateľné RGB diódy, ktoré je po jednej možné nastavovať a meniť ich farby. Nakoniec sa AL séria delí ešte na kúsky s 3-PIN konektorom a 4-PIN, teda PWM konektorom, vďaka ktorému je možné presne nastavovať otáčky. Ako napovedá názov recenzie, ja som mal možnosť testovať ten najvyšší a najvýkonnejší rad, teda 140 mm ventilátory s adresovateľným RGB podsvietením a PWM ovládaním. Všetky Prisma ventilátory sú však po stránke samotných komponentov, ktoré sú dôležité pre chladenie a dlhú životnosť, rovnaké. Každý jeden model ponúka špeciálny Trip Wire dizajn lopatiek, ktorý vytvára mikro turbulencie, vďaka čomu by



mal zvyšovať účinnosť ventilátora, LLS ložiská pre dlhú životnosť pred zlyhaním a pogumované rohy na znižovanie vibrácií a hluku pri uchytení do počítača.

140 mm PWM model si ubuje otáčky v rozmedzí 500 až 1700 rpm, prietok vzduchu viac ako 100 CFM/175 m<sup>3</sup>/h a hlučnosť maximálne 34,1 dBA, vďaka čomu poslužia nielen ako bežné ventilátory v skrinke, ale zvládnu tlačiť vzduch aj cez priemerne hrubé radiátory.

## Softvér a ovládanie

Prisma AL-14 nenecháva po stránke podpory ovládania podsvietenia nič na náhodu. Najlepšou možnosťou je do seba v rade zapájané ventilátory pripojiť priamo do kompatibilného konektora na matičnej doske a následne ovládať RGB podsvietenie jedným z rozšírených programov ako Aura Sync, MysticLight,

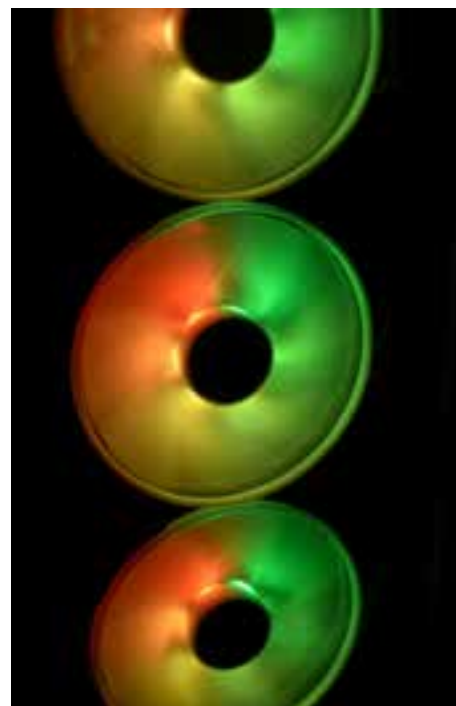
RGB Fusion, alebo Polychrome Sync. Pokiaľ náhodou nedisponujete doskou, ktorá by mala Addressable LED konektor, je vždy možné dokúpiť si špeciálnu krabičku Fractal Design Adjust R1, ktorou je možné podsvietenie ovládať fyzicky, alebo zainvestovať do jedného z riešení, ktoré podsvietenie prepojí s matičnou doskou cez USB konektor. Každopádne, väčší počet možností a možných riešení je vždy vítaný a Prisma AL-14 toto zvláda na jednotku.

## Zhrnutie

Musím uznať, že po vizuálnej stránke sa ventilátory nadmieru podarili. Vďaka šiestici LED diód nainštalovaných v strednej časti ventilátorov a materiálu použitému na lopatkách a vonkajšom krúžku je podsvietenie takmer uniformné a dostatočne žiarivé. Ovládanie cez softvér alebo dodatočnými ovládačmi je tiež nadmieru jednoduché, takže sa ich

nemusia báť ani menej technicky nadaní používatelia. A uznanie si zaslúžia aj parametre, pretože nie každý ventilátor dokáže tlačiť až 100 CFM pri hlučnosti nižšej ako 35 dBA. Jediným problémom môže byť cena. Platiť za jeden 140 mm PWM ARGB kúsok takmer 28 eur alebo 70 eur za trojbalenie môže byť celkom útok na peňaženku. Najmä, keď schopné 140 mm PWM ventilátory bez podsvietenia začínajú pod hranicou 10 eur. To je už ale daň za krásu, takže ak už máte nakúpené všetky výkon udávajúce komponenty a stále vám v peňaženke niečo ostáva, môžete si počítať bez výčitiek skrášliť aj takýmto spôsobom.

*Daniel Paulini*



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
Fractal Design

Cena s DPH:  
27€ jeden/70€ 3-pack

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné komponenty
- + PWM ovládanie
- + vysoký prietok vzduchu
- vyššia cena

### HODNOTENIE:



# Fractal Design Define S2 Vision RGB

SKLO A RGB NEMUSÍ BYŤ VŽDY TÁ SPRÁVNA ODPOVEĎ



Osobne som sa za posledných pár rokov stal fanúšikom produktov spoločnosti Fractal Design vďaka praktickému prístupu, naozaj kvalitnému prevedeniu a nie až takého dôrazu kladeného na RGB svetielka, ktoré sú stále väčším ošialom pre počítačových fajnšmekrov. Samozrejme, dobre implementované podsvietenie môže zo strohého či inak ničím výnimočného produktu urobiť veľkú hviezdu, no vždy treba pozerat' na viacero faktorov. Fractal Design so svojím šasi S2, postavenom na mierne upravených skrinkách radu R6, ponúka už naozaj veľa verzií a očividne si povedali, že by sa konečne hodilo ponúknuť aj celosklenený model, navyše aj s RGB ventilátormi a pásikom. Či sa im to v tomto prípade podarilo, som mal možnosť vyskúšať na kúsku s názvom Define S2 Vision RGB.

Fractal Design Define S2 Vision RGB je drahšou z dvojice najnovších modelov radu Define S2. A vlastne je aj najdrahšou zo všetkých Define skriniek. Po stránke šasi a vnútorného rozloženia neprešla Vision RGB takmer žiadnymi zmenami a pokiaľ áno, tak len minimálnymi. Takmer všetky doterajšie modely Define skriniek ponúkali minimálne bočnú stenu z priehľadného materiálu, čo je plne pochopiteľné, nakoľko si tieto skrinky priamo pýtajú zákazkové vodné chladenie či drahé komponenty, ktoré v dnešnej dobe až na pár výnimiek disponujú RGB podsvietením. Doposiaľ však Fractal Design neponúkal samostatný Define model s už nainštalovaným RGB podsvietením.

## Obal a jeho obsah

Skrinka (respektíve pre tento model sa stále viac hodí označenie skriňa) dorazila

už v tradičnej kartónovej krabici, na ktorej povrchu sa nachádza jednoduché zobrazenie celej skrinky a jej možností upravenia podľa vlastných predstáv. Vnútri je samotná skrinka chránená z čelných strán tvrdým polystyrénom a po novom aj ďalšia kartónová krabica, v ktorej majiteľia nájdu dodatočný priedušný filter použiteľný namiesto skleneného krytu vrchnej časti skrinky spolu s kovovou konzolou, na ktorú sa dajú nainštalovať radiátory alebo ventilátory. Taktiež je tu ešte krabička s bohatým príslušenstvom ako skrutky, držiaky na príslušenstvo vodného chladenia, káblíky navyše a ovládač RGB podsvietenia Fractal Design Adjust R1.

## Prvé dojmy a spracovanie

Define S2 Vision RGB je stále rovnako masívna ako jej bratia z radu S2 a R6.





Zmeny v porovnaní s modelom S2 Tempered Glass Edition sa týkajú takmer čisto iba vonkajšieho vzhľadu, keďže Vision RGB už nemá iba jednu stranu z tvrdeného skla, ale za sklo bola vymenená aj predná časť, vrchný kryt ModuVent otvoru a aj ľavá strana. Čo sa týka kvality a materiálov, je stále príjemné vidieť, že vo Fractal Design sú v tomto smere skúsení a nehl'adajú kompromisy tam, kde sa nehodia. Všetky povrchy a diely spolu presne sedia, temperované sklo nie je nikde nalomené alebo ostré a prázdna skrinka vďaka nemu ešte mierne získala na hmotnosti. Čo tu však vďaka použitiu skla nenájdete, je akýkoľvek odhlučňovací materiál, takže treba byť pripravený na mierne vyššie decibely. V skrinke je stále dobre riešená možnosť filtrácie prachu –

od naozaj dlhého filtra na spodnej strane cez bočné filtre prednej časti a potenciálne aj ModuVent systém na vrchu, kde môžu majitelia fungovať so skleneným krytom, ale aj odkrytým filtrom pre lepšie chladenie.

## Vizuál a materiál

Fractal Design je značka, ktorá sa na poli skriniek vždy držala striednejšieho dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré sú v ponuke tejto spoločnosti, je len malé percento v inej farbe ako čiernej či bielej a takmer bez výnimiek sa držia osvedčeného receptu jednoduchého kvádra. Čo ale Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, vynahrádza o to viac na poli vnútorného rozloženia, kvalitného prevedenia a modulárnosti. Kovové šasi je na rozdiel od niektorých

lacnejších modelov od konkurencie pevné aj bez nainštalovaných bočných a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu. Ako na kove, tak na plastových súčiastiach, čo je naozaj príjemným prekvapením. Neraz sa mi stalo, že pri práci na počítačoch som vďaka skrinkám (aj od naozaj renomovaných značiek) nemohol pokračovať, kým som neurobil krátku návštevu lekárníčky a nezaplátal si porezané prsty leukoplastom. R6-ka okrem kvalitnej stavby ponúka aj nadmieru dobrú ochranu proti prachu. Predné čelo, celá vrchná časť aj spodok sú osadené jednoducho prístupnými filtermi, ktoré sa raz za čas oplatí vyčistiť. Odmenou za túto starostlivosť bude pri správnom osadení ventilátorov samozrejme oveľa chladnejšie fungujúci počítač s dlhšou životnosťou.

## Rozvrhnutie

Vnútorné rozloženie S2 Vision RGB ponúka krytý tunel, v ktorom sa ukrýje zdroj aj nespraté káble. Menšou zmenou prešla predná, odnímateľná časť tunela, ktorá ponúka viac výrezov pre ešte lepšie možnosti chladenia či vedenia komponentov vodného chladenia. Pravá strana skrinky, ktorá pri modeli R6 ponúka modulárny kryt diskov a 5,25 šachty, je v prípade Define S2 prázdna a pripravená na jeden či dva rezervoáre vodného chladenia. Odstránením systému na uchytenie diskov použitom pri modeli R6 sa pozície na 3,5-palcové HDD prest'ahovali na zadnú stranu skrinky. Do S2 Vision RGB sa stále zmestia 3 plnohodnotné HDD a ponúka taktiež 2 pozície na 2,5-palcové SSD na zadnej strane či možnosť umiestniť ich na tunel zakrývajúci zdroj. Možnosť napájania a ovládania ventilátorov cez zabudovaný ovládač je stále prítomná a tentokrát je všetkých 9 pozícií schopných napájať 4-PINové PWM ventilátory. Takisto je skrinka predpripravená na vertikálne uchytenie





grafickej karty alebo iného PCIe zariadenia, no pre jej využitie je potrebné dokúpiť si súčiastku s názvom Fractal Design Flex VRC-25. Možnosti manažmentu, vedenia a ukrývania káblov, aby skrinka vyzerala rovnako dobre zozadu ako spredu, má Fractal Design stále v malíčku, no opäť treba myslieť na novinku, ktorou je priehl'adnosť aj pravej strany. Preto čo sa týka tohto modelu, odporúčame buď zainvestovať do CableMod káblov, alebo si ich svojpomocne vyrobiť doma. No prednom paneli sa nachádza nielen jeden USB-C konektor, ale aj dvojica USB 3.0 a USB 2.0 portov rovnako ako konektory pre slúchadlá a mikrofón a tlačidlá na reštart a zapnutie/vypnutie.

## Možnosti chladenia

Fractal Design Define S2 Vision RGB je v možnostiach chladenia úplne totožný s ostatnými modelmi z radu S2. Preto je vďaka svojmu vnútornému rozloženiu pripravený na tie najlepšie a najrozmernejšie komponenty vodného chladenia. Do prednej časti sa zmestia 280 mm alebo vďaka odnímateľnej časti tunela ukrývajúceho zdroj aj 360 mm radiátory. Vďaka prihliadnutiu na vodné chladenie nebude problém nainštalovať aj širšie radiátory v push-pull konfigurácii. Hore sa zmestia radiátory od veľkosti 120/140 mm až po naozaj veľké kusy s celkovou dĺžkou 420 mm. A pokiaľ by vám tieto všetky možnosti stále nestačili, radiátor sa zmestí aj dole, a to až do rozmerov 240/280 mm.

## Implementácia RGB podsvietenia

Teraz ale už konečne k tomu hlavnému, čo okrem 4 sklenených povrchov Vision

RGB ponúka. Fractal Design túto skrinku z výroby osadil štvoricou Prisma AL-14 PWM 140 mm ventilátorov, RGB LED pásikom v hornej časti a už zbežne spomínaným ovládačom Adjust R1. Prisma ventilátory patria medzi tie kvalitnejšie na trhu a ich prevedeniu takmer niet čo vyčítať, preto sa im budem venovať aj v samostatnej recenzii, no napríklad ovládanie je riešené celkom nešťastne. Všetky ventilátory a LED pásik sa dajú spojiť do jedného reťazca a ten je následne možné zapojiť do kompatibilného portu na matičnej doske.

Opäť sa ale ukazujú problémy s neporiadnymi káblami, ktoré niet na zadnej strane pod sklom ako ukryť. Vo Fractal Design si však očividne povedali, že niektorí majitelia možno nebudú mať na doske konektor pre adresovateľné RGB, a tak pribalili aj ovládač Adjust R1. Ten je však pre Fractal netypicky nekvalitný a mám podozrenie, že ide o jednoduchý čínsky produkt, ktorým táto spoločnosť iba rieši potenciálny problém. Osobne si myslím, že šikovní hlavy vo Fractal Design mohli upraviť ovládač/napájač ventilátorov, ktorý je na bežné použitie v S2 a R6 skrinkách úplne postačujúci a zariadiť to tak, aby boli všetky káble vo vyhovujúcej dĺžke priamo k tomuto ovládaču a bolo by ich možné ovládať čisto softvérovo.

Adjust R1 totiž takmer nie je možné jednoducho vyviesť zo skrinky a nepodporuje bezdrôtovú komunikáciu, takže na manuálne zmeny farieb či režimov budú musieť majitelia dávať dole sklenenú (a ja podotýkam, že jednoducho zašpinitel'nú) bočnicu. Jednou možnosťou je okrem pripojenia LED ovládania priamo

do matičnej dosky kúpa špecializovaného ovládača od konkurenčných značiek, no ďalšia investícia nad už aj tak vysokú cenu samotnej skrinky môže viacerých záujemcov odradiť.

## Zhrnutie

Define S2 Vision RGB je ukážkou toho, že spoločnosť Fractal Design síce vie, ako poskladať fešnú a praktickú skrinku, no na poli čisto dizajnových a z RGB LED funkcionality ťažiacich modelov mierne zaostal za konkurenciou. Samotné riešenie nie je úplne zlé, kvalita prevedenia je stále vysoká, no vysoká je aj cena, ktorá už atakuje sumy doteraz známe len u vysoko špecializovaných či naozaj dizajnovo šialených kúskoch. Pokiaľ ste absolútne presvedčení, že potrebujete vo viacerých smeroch priehl'adnú a RGB podsvietením vybavenú skrinku a nijaká iná značka ako Fractal Design vás neuspokojí, tak jej kúpou neurobíte chybu. No pokiaľ vám až tak na značke nezáleží, odporúčame poobzerať sa aj po konkurencii, ktorá môže ponúkať aj lepšie riešenie svetielka alebo markantne nižšie ceny.

Daniel Paulini

### ZÁKLADNÉ INFO:

|                |             |
|----------------|-------------|
| Zapožičal:     | Cena s DPH: |
| Fractal Design | 250€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                   |                                         |
|-----------------------------------|-----------------------------------------|
| + uhladený a moderný dizajn       | - mierne vyššia hlučnosť                |
| + zabudovaný ovládač ventilátorov | - nie úplne dotiahnuté RGB podsvietenie |
| + kvalitné prevedenie             | - vyššia cena                           |

### HODNOTENIE:







## o 13 cien

1. Atari Retro Handheld Console
2. Atari Retro Joystick
3. XBO Zombi+Homefront The Revolution
4. XBO Zombi+Homefront The Revolution
5. XBO Zombi+Homefront The Revolution
6. XBO Homefront THE Revolution + tričko Far Cry New Dawn
7. XBO Homefront THE Revolution + tričko Far Cry New Dawn
8. PC Micromachines World Series+ DevilMayCry 3 + Resident Evil 4
9. PC Micromachines World Series+ DevilMayCry 3 + Resident Evil 4
10. PC Micromachines World Series+ DevilMayCry 3 + Resident Evil 4
11. PC Micromachines World Series
12. PC Micromachines World Series
13. PC Micromachines World Series

Súťažte na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)



## Keanu Reeves hitom roku 2019?



**Tento rok priniesol hercovi veľa ohlasov, či už na filmových plátnach, alebo v hernej sfére. Keanu Reeves sa pomaly stáva najkomentovanejšou osobnosťou Hollywoodu.**

Okrem jeho účinkovania v tretom diele Johna Wicka zapožičal svoj hlas v animáku Toy Story 4 a stal sa dôležitou postavou zrejme najočakávanejšej hry Cyberpunk 2077. To však nie je všetko. Podľa všetkého ho chce nalákať štúdio Marvel a spraviť z neho nového superhrdinu. Vyzerá to tak, že tento ošial priniesie 54-ročnému hercovi veľa nových rolí a, samozrejme, peňazí. Okrem toho všetkého už viac ako 1500 ľudí podpísalo petíciu za to, aby bol v magazíne Times zvolený za Osobnosť roku.

### Reeves v roku 2019

Herecké úspechy tohto roku Reevesa veľmi tešia. Hlavne úspech Johna Wicka 3, ktorý dokázal poraziť Avengers Endgame v návštevnosti po jeho trojtýždňovej vláde, a tak si vyžiadala aj

tretie pokračovanie v roku 2021. Ďalej je tu romantická komédia od Netflixu s názvom Always Be My Maybe, kde zahral humornejšiu verziu samého seba. Tiež nahovoril hlas kaskadéra Duka Cabooma v Toy Story 4.

### Bude novým superhrdinom?

Okrem celého sveta upútal Keanu Reeves aj prezidenta štúdia Marvel, Kevina Felga, ktorý potvrdil, že už mali pár stretnutí, počas ktorých rozoberali, či sa herec pridá do tohto obrovského univerza. Samotný Kevin Felg povedal: „Hovoríme s ním o každom filme, ktorý robíme. Nevieme kedy, ak, a či sa vôbec pridá do MCU (Marvel cinematic universe), no chceme nájsť spôsob, ako by sme to spravili.“ Toto nie je ale jediná zmienka o jeho pripojení sa k Marvel rodine. Vraj mal hrať Rolu Yon-Rogga v Captain Marvel, ale bilo sa mu to s natáčaním Johna Wicka. Hovorí sa, že sa však možno objaví v The Eternals po boku Angeliny Jolie, Richarda Maddena a Kumaila Nanjianiho.



## Tiché miesto dostane d'alšiu časť



Po úspechu, režisérskom aj hereckom, ktorý zožal John Krasinski, bolo len otázka času, kedy sa začne šepkať o d'alšej časti.

Štúdio Paramount Pictures nedávno oznámilo začiatok produkcie filmu, takže môžeme očakávať, že už čoskoro padnú prvé klapky. Tiché miesto 2 drží zoznam hercov v tichosti, no s určitosťou sa v ňom objaví trojica Emily Blunt, Noah Jupe a Millicent Simmonds, ktorí budú hrať prežívajúcu rodinu Abbotovcov. Herci, ktorí potvrdili účinkovanie, sú Cillian Murphy (Peaky Blinders) a Brian Tyree Henry. Scenár a réžiu má pod palcom stále John Krasinski. Vo filme bude zrejme odhalený pôvod neznámych príšer. Dátum premiéry nie je istý na 100%, no hovorí sa o 15. máji 2020. Prvá časť spravila z budgetu 17 miliónov úžasných 340 miliónov a získala dobré ohlasy kritikov.

## Jason Momoa chce hrať Wolverina



**Našťastie, herci nemajú v zmluvách, že by nemohli hrať dvoch rôznych hrdinov pre dve rozdielne komixové spoločnosti (napr Ryan Reynolds).**

Jason Momoa sa vyjadril na Celebrity Fan Feste v San Antonio na otázku, koho by chcel v MCU (Marvel cinematic universe) hrať najradšej a jeho odpoveď bola: „Najradšej by som si zahral Wolverina... Hugh Jackman bol fenomenálny. Vyrástol som na ňom.“ Čo sa však bude teraz diať s postavou Wolverina je dosť otázne, keďže jeden Wolverine reprezentovaný Hughom Jackmanom zomrel a po neúspechu najnovších X-menov nevieme, kedy najbližšie nového Wolverina uvidíme. Marvel však už má práva zapojiť do svojich superhrdinských filmov aj X-menov, tak sa nechajme prekvapiť a dúfajme, že nájdú pre túto ikonickú postavu ideálne miesto.

## Halloween dostane sequel



**Koniec minulého roka priniesol do kín sequel pre horor z roku 1978 od Johna Carpentera, Halloween.**

Film získal komerčný a kritický úspech, a tak sa dalo očakávať, že sa bude šepkať o pokračovaní. Film sa už čoskoro začne točiť a premiéru má naplánovanú na 16. október 2020. Samozrejme, môžeme sa tešiť na ikonickú tvár Jamie Lee Curtisovej, alias Laurie Strode, ktorá sa vo filme objaví. Po jej boku uvidíme aj Judy Greer a Andi Matichak ako jej dcéru Karen a vnučku Allyson. Zoznam d'alších hercov zatiaľ zverejnený nebol. Mika Myersa si opäť zahrá James Jude Courtney, no na krátku chvíľu si Mika zahrá aj Nick Castle, pôvodný herec Mika Myersa z roku 1978. Na produkcii sa podieľajú John McBride, David Gordon Green, Jamie Lee Curtis, John Carpenter a Couper Samuelson.

## Nový Paranormal Activity vo vývoji



**Štúdio Paramount Pictures pracuje na novom Paranormal Activity. Prvý diel série bol hit u fanúšikov hororu a vytvoril sériu piatich filmov plus japonský remake o rodine terorizovanej démonom.**

S filmami prišiel do módy žáner hororov v štýle „nájdenných nahrávok“ z priemyselných kamier. To pridávalo filmu na realistikosť. Pre Paramount a Blumhouse išlo o vidinu pekného zisku za málo peňazí. Natáčanie nestálo veľa, no zarobilo veľa peňazí. Celá séria filmov zarobila okolo 900 miliónov celosvetovo. Jason Blum z Blumhouse Productions bude produkovať siedmy diel, no to je zrejme všetko, čo o filme vieme. Môže tak ísť o reboot celej série. Blum v roku 2015 povedal, že film s podtitulom Ghost Dimension bude posledný, no zrejme za ním tuší možnosť dobrého zisku, a tak názor zmenil.

## Černobyl'

KOMBINÁCIA KONŠTRUKČNÝCH CHÝB A ĽUDSKEJ AROGANCIE,  
KTOREJ NÁSLEDKY SI NESIEME DODNES



Mnoho ľudí sa na túto päťdielnu minisériu tešilo, no len málokto z nich predpokladal až taký fenomenálny úspech. Ten sa strhol už po odvysielaní prvej časti stanicou HBO, zanechajúc pritom u diváka hlboký emocionálny zážitok, ktorý sa stupňoval každým ďalším dielom. Scenár si vzal na starosť Craig Mazin a popravde, neočakával som, vzhľadom na jeho minulé projekty, nejaké extrémne zázraky. Na druhú stranu je zase režisér Johan Renck pomerne skúsený, hlavne čo sa týka seriálových záležitostí. Ved' príklady ako *Vikingovia*, *Walking Dead* alebo *Perníkový tatko* hovoria sami za seba. Niektoré scény seriálu boli točené priamo v Černobyle a jeho okolí a potom hlavne v Litve, kde v okrese Visaginas stojí sesterská elektráreň tej černobyl'skej,

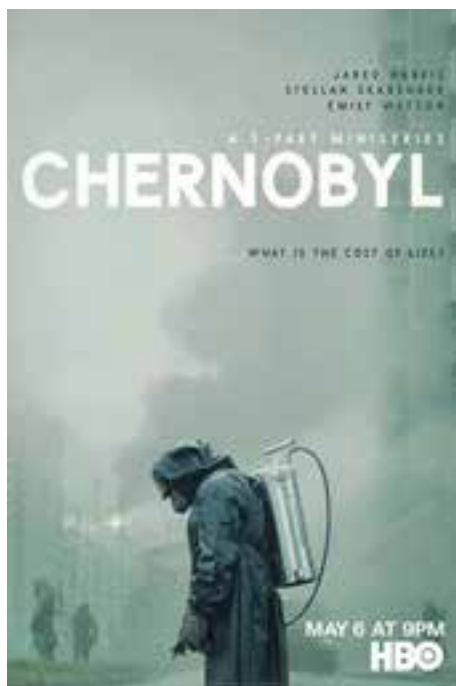
čo samozrejme predstavovalo ideálne kulisy pre natáčanie.

### Inteligentný scenár

Černobyl' prináša divákovi strhujúci príbeh o najväčšej katastrofe v dejinách zavinenej človekom. Dôsledky cítime dodnes a ešte dlho budeme. Napríklad za zmienku stojí fakt, že od Černobyl'u, či sa nám to páči, alebo nie, má každý z nás v moči merateľný rádionuklid Cs-137 (polčas rozpadu cca 30 rokov). Dovtedy tomu tak nebolo. Seriál priam až dokumentárnym spôsobom sprevádza diváka jednotlivými etapami tejto katastrofy – jej príčinami, záchrannými prácami a dôsledkami na ľudí, hlavne v mestečku Pripjať vzdialenom iba 3 km od elektrárne. Každá jedna časť predstavuje ucelený blok informácií o havárii. Prvá sa

venuje najmä pracovníkom elektrárne, ich osudom a jednotlivým ľudským charakterom. Potom i požiarnikom a ich rodinám, ktorí mali tú smolu, že boli poslaní hasiť vzniknutý „požiar“ po výbuchu. V druhej časti sledujeme rôzne teórie a práce, ako sa čo najlepšie vysporiadať s dôsledkami havárie, pričom sa nezabudlo ani na všeobecne známe ututľávanie informácií zo strany sovietskej vládnej mašinérie. Tretia časť je najmotívnejšia. Tu má divák možnosť sledovať priebeh choroby z ožiarenia, od najmenších príznakov až po smrť, ktorá v prípade smrteľnej dávky prichádza do pár týždňov. Preto si myslím, že práve tento diel zanechá v divákovi najväčšiu stopu. Rozhodne to nikoho nenechá chladným, niektoré zábery sú naozaj drsné a na pohľad nepríjemné. Vo štvrtej časti tvorí ťažisko riešenie problémov





v súvislosti s následkami havárie a jej dopadom na životné prostredie. Tu najmä milovníkom zvierat bude zvierat' hrdlo. Posledná časť príbeh uzatvára príbeh súdením jednotlivých vinníkov a uceleným pohľadom na príčiny havárie.

Po dramatickej stránke naozaj nie je čo vytknúť. Ide o prvotriednu filmársku prácu, ktorej výsledkom je t'aživá atmosféra s pocitom bezmocnosti, v ktorej sa nešetrí emóciami. Všetko to umocňuje aj miestami pomalšie tempo a dlhšie scény bez hudby, iba s prirodzeným zvukom. Záverečné časti potom plynulo prechádzajú do komornejšieho vyznenia, kde sa samotné vyšetrovanie katastrofy stáva napínavým thrillerom. Dobrým t'ahom od autorov bolo aj zhrnutie úsilia desiatok sovietskych vedcov do

jednej postavy - Ulana Chomjuk (Emily Watson). Dosiahla sa tým prehľadnosť a jednoduchosť dejovej linky, čo prispelo k lepšej dramatisácii. Viktor Legasov (Jared Harris) bol tiež vynikajúco stvárnený a zahraný, a to až v takej miere, že si na jeho mieste už nedokážem predstaviť nikoho iného. Samozrejme, našli by sa tu aj chybičky, väčšinou faktického charakteru.

Napríklad vysoké dávky žiarenia hneď nespália kožu, trvá to aj pár dní, kým sa ukážu príznaky. To znamená, že ani tomu požiarnikovi, čo sa dotkol grafitu z palivovej tyče, sa nemohli takmer okamžite objaviť na ruke pl'uzgiera. Alebo v závere posledného dielu sa uvádza, že Ing. Datlov ako hlavný vinník katastrofy (Paul Ritter) zomrel na následky ožiarenia v roku 1995. Pritom

zomrel na obyčajný infarkt, rádioaktivita ho „nedostala“. Inak málokto vie, že už jednu takmer smrteľnú dávku prežil pred Černobyl'om, je preto zaujímavé, že prežil aj tú druhú. No tieto nepresnosti, aj keď menia realitu podľa zámeru filmárov, ani zďaleka neovplyvňujú kvalitu seriálu a všimnú si ich iba ľudia, čo sa tejto problematike venujú.

## Desivé memento dejín

Černobyl' dokázal priam až dokumentárne spracovať tému tejto tragédie, pričom sa tu emóciami veru nešetrí. Na niektoré scény sa nedá zabudnúť a divák si ich bude pamätať ešte dlho po pozretí.

**„Seriál precíznym a dokumentárnym spôsobom mapuje všetky dôležité udalosti okolo ľudí, ktorí položili svoj život za to, aby iní mohli žiť a aby dôsledky tejto pohromy boli čo najmenšie. Je emotívne bohatý, dramaticky vynikajúco spracovaný a obsahuje veľa scén, na ktoré divák len tak nezabudne.“**

Richard Zona

### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Johan Renck

Rok vydania: 2019  
Žáner: Dráma / Historický

### PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár  
+ dokumentárna precíznosť  
+ emotívna bohatosť  
+ herci

- nič

### HODNOTENIE:

★★★★★

# Všetci to vedia

RODINNÉ ŠŤASTIE SA NESTAVIA NA PRAVDIVÝCH ZÁKLADOCH...



Filmový festival v Cannes otváral tento rok iránsky režisér Asghar Farhadi svojím novým počinom s názvom *Todos los saben* (Všetci to vedia). Španielska dráma rozpráva príbeh navonok šťastnej a pomerne rozvetvenej rodiny, ktorá pôsobí spokojným dojmom súdržnosti, no ukrýva i svoje tajnosti. Každý nejaké má, lenže tajomstvo je tajomstvom iba v prípade, ak o tom vie jeden človek. A potom sú tu tie, ktoré pozná každý, ale nikto ich nevyriekne nahlas. Na silu takzvaného „verejného tajomstva“ poukazuje i príbeh tohto filmu.

V úvodnej scéne sa predstavuje Laura (Penélope Cruz), vracajúca sa do rodnej dediny, kde už čoskoro jej sestra povie áno svojmu nastávajúcemu. Jej manžel Alejandro (Ricardo Darín) ostal pre pracovné povinnosti doma v Argentíne, ale sprevádzajú ju jej dve deti – malý syn

Diego (Iván Chavero) a tínedžerka Irene (Carla Campa). Práve Irene sa dozvedá od jedného z domácich chlapcov, že jej matka bola v minulosti zamilovaná do miestneho vlastníka vinice menom Paco (Javier Bardem), ktorá predtým patrila práve Laure. Nikto tomu však neprikladá veľkú váhu až do chvíle, kedy je Irene unesená. Začne sa rozmotávať spleť rodinných tajomstiev vrcholiaca vzájomným obviňovaním, pričom vyplávajú na povrch rôzne motívy ublíženia Laure. Nie je to len výmysel nezvládnuteľnej tínedžerky? Čo ak je únosca niekto z rodiny? A prečo necháva odkazy Pacovej manželke? Hra o čas a peniaze môže začať.

Vonkajšie hrozby, vnútorné bolesti a záhada medzi tým. Takto by sa dali charakterizovať popredné faktory Farhadiho silnej a emotívnej psychologickkej drámy t'ahajúcej sa celým

filmom. Navyše sa režisérovi, ktorý stojí i za scenárom filmu, podarilo vyvolať pocit reálnosti, a to hlavne vďaka postavám a ich replikám. To vyústilo v realistický dej, s ktorým sa zároveň divák dokáže rýchlo stotožniť a tak prežívať neľahké situácie spolu s postavami. Farhadi presne vykreslil miesta v hierarchii jednotlivých členov rodiny, čo dalo priestor pre logické a odôvodnené konanie charakterov. Ich chyby, slabosť či sklamania pripomínajú akési hriechy, za ktoré musia byť potrestané. Film sa tak na nič nehrá, nepotrebuje akčného hrdinu zachraňujúceho svet či čistú ľudskú dušu, ktorej добрôta ju nakoniec privedie do šťastného konca. Odzrkadľuje ľudské takých, akými skutočne sú, teda s ich svetlými i tmavými stránkami, častokrát neviditeľnými a ukazujúcimi sa obzvlášť pod tlakom. Práve vďaka tomu kvalite filmu neuberá ani jeho pomerne dlhá





minutáž. Dokonca by sa dalo povedať, že scény neposúvajúce dej by si divák dokázal užívať i hodiny. A to sa podarí dosiahnuť len v máloktorom snímku.

Jednu vec ale Farhadi ako režisér (alebo skôr ako scenárista) neustrážil, čo by sa na držiteľa dvoch Oscarov patrilo. Film nepriniesol nič nové, nič prekvapivé či šokujúce, i keď mal na to námet a kopec priestoru. Možno by sa tým vytratila už spomínaná realističnosť príbehu, ale istý zvrat proste chýba a túto diery vyplňa len sofistikovaná réžia a harmonické herecké výkony. Vytvára to dojem, že autor tvorí len pre festivalových návštevníkov a zabúda pri tom na bežného diváka.

ažďy by si mal nájsť vo filme niečo zaujímavé či výpovedné. Farhadi však



určite nenechal na náhodu výber hercov. V hlavných úlohách sa opäť raz predstaví manželská dvojica Penélope Cruz a Javier Bardem. Cruz ako vystrašená matka schopná vzdať sa všetkého pre záchranu dcéry, no zároveň uvedomujúca si svoje možnosti a spoločenské postavenie predvádza famózný výkon.

Ešteže je tu Bardem v roli jej bývalej lásky, ochotný byť pri nej i napriek skutočnostiam, ktoré sprevádzali ich minulosť, tušiac však, že Laura pred ním stále ukrýva nejaké tajnosti. Spoločne majú na konte už viacero filmov, avšak prvýkrát ich iskra preskočila ešte v roku 1992 vo filme Šunka, šunka od režiséra Bigasa Lunu. Aj v tomto prípade chémia zafungovala a obaja zvládli svoje úlohy bývalých milencov s tajomstvom bravúrne.



Napätie medzi nimi podtrhne príchod Alejandra v podaní Ricarda Darína. Charakter bývalého alkoholika, teraz už závislého na svojej rodine, ktorý len ťažko skrýva svoje emócie, stvárnený týmto argentínskym hercom je uveriteľný a výborne nahráva obzvlášť Cruz. Netreba zabudnúť ani na unesenú Irene, ktorú si zahrala mladá Carla Campa prinášajúca svieži vietor bezstarostnej mladej dievčiny, rýchlo sa meniacej na nešťastnú obeť, ktorej život už nikdy nebude ako predtým.

Čo však môže Todoslosaben povedať o čomkoľvek, mimo intríg a problémov asi každej rodiny, je otázne. Na film sa od začiatku do konca dobre pozerá, určite nenudí, avšak jemne pripomína v istom smere telenovelu (opísať Farhadiho dielo ako telenovelu je skoro hriech proti filmovej tvorbe, žiaľ, výstižnejšie slovo sa ťažko hľadá).

**„Laura prichádza na svadbu svojej sestry, kde počas osláv zmizne jej dcéra. Príbeh o únose a intrigách spojených s ním je vždy zárukou pobavenia, o to viac, ak je výborne zahratý, za čo je určite možné vďačiť skúsenej ruke režiséra.“**

Adam Schwarz

#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Réžia:**  
Asghar Farhadi

**Rok vydania:** 2018  
**Žáner:** Drama / Thriller

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ Réžia  
+ Herecké výkony  
+ Dlhá minutáž,  
ktorá však nenudí

- Predvídateľnosť

#### HODNOTENIE:





# The Highwaymen

BONNIE A CLYDE, DAJTE SI POZOR. NEBEZPEČNÍ RANGERI SÚ VÁM V PÄTÁCH



Filmové spracovanie príbehu o Bonnie a Clyde z roku 1967 vtedajšiu mládež úplne nadchlo. V ich očiach táto dvojica predstavovala jednu z prvých revolt proti nespravodlivému a kruto pragmatickému ekonomicko-spoločenskému systému, ktorý vtedy aspoň väčšina z nich vo svojom srdci túžila zvrhnúť a nahradiť niečím lepším, spravodlivejším. Od roku 1967 ubehlo už viac ako 50 rokov a máme tu ďalší film s touto témou a s podobnými ambíciami – *The Highwaymen*. Natáčalo sa od 12. februára do 10. apríla 2018 v mestách New Orleans a Shreveport v Louisiane a film si vzal pod patronát režisér John Lee Hancock, ktorý točí najmä životopisné filmy, takže skúsenosti rozhodne má.

## Odlišný pohľad na príbeh Bonnie a Clydea

V porovnaní s už zmieneným filmom je tu ale markantný rozdiel. Kým staršia kultovka sa venovala prevažne postavám

Bonnie a Clydea, v tomto prípade divák dostane skôr pohľad z „druhej strany“ zákona. A to v podobe dvoch už prestarnutých a bývalých texaských rangerov Franka Hamera (Kevin Costner) a Maney Gaulta (Woody Harrelson), ktorí sú náhle povolaní z dôchodku, aby túto dvojicu zločincov chytali. Napísal som „chytali“, avšak skôr by sa hodilo uviesť „zlikvidovali“, keďže s väzením sa tu pre nich veľmi nepočítalo. Začína sa tak ultra pomalá naháňačka, v ktorej sa ústredná dvojica banditov mihne iba sporadicky.

## Tým dvom by už nepomohol ani sud Redbullu

Ako som už zmienil, tempo je dosť pomalé a ospalé. Pozornosť sa koncentruje najmä na dvojicu rangerov, ktorí chcú sami sebe aj celému svetu dokázať, že ešte nepatria do starého železa.

Dejová linka je plná nostalgických dialógov, narážok na starobu a spomínania na staré zlaté časy. Pátranie po dvojici graduje naozaj pomalým tempom, na druhú





stranu ale celkom inteligentne. Miestami som sa však dost' nudil, pozerat' sa takmer dve hodiny na nízkoenergetické pátranie, na šuchtanie sa kdekade s lapaním po dychu a na nariekanie nad starobou určite nie je bohviečo.

Treba však pochváliť naozaj peknú dobovú atmosféru a kameru, ktorá dbala na každý možný detail, najmä pri postavách. Nechýbala ani prehliadka nádherných dobových áut, zbraní a oblečenia. J. L. Hancock si dal na detailoch dal skutočne záležať.

### Ked' starí dedkovia hrajú mladších

Osobne by som mal výhrady aj ku castingu. Kevin Costner a Woody Harrelson sú síce vynikajúci herci a sledovať ich je hotový zážitok, no do

postáv oboch rangerov sa mi nehodili. Tí boli v skutočnosti oveľa mladší a určite v tej dobe nemali také geriatrické problémy.

Konzumného diváka tiež určite nepoteší absencia výraznejších akčných scén (ak si odmyslíme tú na konci). Zbraň sa tu mihne iba zriedka. A banditi tiež. Po nich tu zostávajú iba mŕtvolky, ktoré ale prekvapili svojim častým zmrzačením a ich brutálnym koncom.

### Na mainstream môžete zabudnúť

The Highwaymen nie je filmom pre každého. Mainstreamový divák bude asi sklamaný, keďže je tu málo striel ačiek a dej sa vlečie ako v lete na saniach.

Rovnako môžu časté narážky na starobu a mierny nátlakový sentiment

v podobe vyplakávania nad starými časmi ísť časom na nervy.

No ostatní si užijú koncert dvoch hereckých veľikánov, na ktorých je radosť pozerat'. Celkový dojem tiež trochu zlepšuje pekná kamera zameraná na detaily, ktorá vyniká hlavne pri postavách.

Film však v konečnom dôsledku pôsobí dost' rozpačito a síľuboval som si od neho viac.

**„The Highwaymen budí rozpačitý dojem, no rovnako má aj predpoklady niečím zaujať. Nie je tu síce veľa akčných scén a zbrane sa tu mihnú iba zriedka, no technická stránka filmu spolu s hercami sú vynikajúce. Vynikla najmä kamera zameraná na detaily a slušný hudobný doprovod. Obaja herci sa síce zdajú už trochu prestarnutí, aby mohli hrať postavy oboch hrdinských rangerov, no na druhú stranu sa na ich herecký duet pozerá veľmi dobre. Odporúčam najmä tým, ktorí majú radšej nezávislú produkciu ako konzumnú tvorbu.“**

Richard Zona



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
John Lee Hancock

Rok vydania: 2019  
Žáner: Krimi / Dráma

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                        |                            |
|------------------------|----------------------------|
| + kamera               | - vekovo nerozumný casting |
| + hudba                | - málo akčných scén        |
| + chémia medzi hercami | - veľmi lenivé tempo       |
| + v hlavných úlohách   |                            |

#### HODNOTENIE:



# Žiadnu lásku, len sex

OSEM TÝŽDŇOV SEXU BEZ ZÁVÄZKOV



**Kniha s provokatívnym názvom Žiadnu lásku, len sex ma zaujala svojou anotáciou a aj obálkou, kde z pekného sexi chlapíka nevidno celú tvár a ženskej fantázii sa medze nekladú :) Takže všetky romantičky a milovníčky erotických románov, túto knihu si určite prečítajte. Prípadne si ju zbal'te na dovolenku alebo len jednoducho vyložte nohy a užite si vtipný, erotický príbeh.**

Vi Keelandová je pre mňa zatiaľ nie príliš známou autorkou. Táto americká spisovateľka píše dráždivé romantické príbehy. V našich končinách od nej vyšli zatiaľ 3 knihy (Egomaniak, Šéf, Žiadnu lásku, len sex) a pripravuje sa vydanie knihy s názvom Krásny omyl.

### Žiadnu lásku, len sex – vážne?

Hlavní hrdinovia sa spoznávajú na svadbe svojich najlepších priateľov. Od začiatku je jasné, že to medzi nimi iskrí, ale Natalia po zlých životných skúsenostiach dáva prednosť nezáväzným známostiam. Huntera to však neodradí. Na druhý deň po svadbe sa Natalia prebudí pri Hunterovi bez

spomienok na predošlú noc, keďže obaja toho popili viac, než znesli. Chce zmiznúť z hotelovej izby bez povšimnutia, ale Hunter sa prebudí. Kým ju pustí preč, vypýta si telefónne číslo a Natalia mu ho dá – nesprávne.

O rok neskôr sa stretnú opäť a prítlačivosť medzi nimi je stále očividná. Pre zmenu mu necháva zlé číslo – tentoraz k svojej matke, ktorá dokáže rečami o deťoch a svadbe zaručene odplašiť neželaných nápadníkov. Nie však Huntera. Dá sa zlákať na Hunterovu ponuku, že kým je služobne na jej konci krajiny (ona žije v New Yorku, on v Kalifornii), môžu mať spolu úžasný sex, bez záväzkov. Natalia sa spočiatku bráni, ale chémia medzi nimi sa nedá zaprieť. Osem týždňov sa pomaly končí a ani jednému z nich nepripadá ľahké rozlúčiť sa, pretože city jedného z hrdinov sa zmenia. Nad ich vzťahom nevzťahom visí ešte jedno tajomstvo, ktoré ohrozuje šťastný koniec.

Kniha je písaná v krátkych kapitolách, kde striedavo príbeh prežívajú hlavní hrdinovia. Niektoré kapitoly sú aj z pohľadu minulosti (aby ste pochopili hlavne sexi Huntera a jeho charakter).

Dialógy medzi postavami sú dynamické, vtipné, a miestami štekľivé, ako sa na erotický príbeh patrí. Žiadna pasáž knihy nie je príliš nudná, dej napreduje svojím tempom a čitateľky si môžu užít aj pár opisov sexu. Nechcem tvrdiť, že mňa kniha sklamala svojou erotickou stránkou, ale akosi návrh s ôsmimi týždňami sexu nedostál v knihe svojou reputáciou a scén s erotickým podtónom je pomenej ako by ste očakávali.

Zápletka knihy je jedna z tých lepšie premyslených. Nie je prekvapenie, že hlavní hrdinovia začnú k sebe cítiť aj niečo viac než len sexuálnu prítlačivosť, no ťaživé tajomstvo jedného z nich ich rozdelí. Charakter hlavných hrdinov sa mi síce páčil, lenže Natalia mi prišla tak trochu viac naivná, než by mala byť za daných okolností. Nebojte sa, preto vám hneď nebude nesympatická, určite sa

vám bude na nej páčiť viac vlastností a rovnako aj na pánovi skoro dokonalom :)

Prekvapivo, nečakala som taký záver a rozuzlenie príbehu, takže autorka má u mňa plusové body. Páčil sa mi jednoduchý štýl, akým je kniha písaná a vďaka patrí aj prekladu do nášho jazyka. Čomu sa však v niektorých knihách akoby nedalo vyhnúť sú gramatické chyby, či preklepy. Nie je ich tak veľa, žeby ste si ich všimli na každom slove, no predsa tým gramaticky náročným čitateľkám to môže pripadať zbytočne rušivé.

Negatívne dojmy som mala z použitých vulgarizmov. Áno, dospeli ľudia nehovoria vždy len slušné slová, ale akosi do dialógov medzi postavami mi tieto expresívne výrazy nepasovali. Na romantickú knihu to hodnotím ako príliš hrubé slová.

Žiadnu lásku, len sex je kniha, ktorú by som odporučila sestrám, kamarátkam, čitateľkám romantických erotických príbehov, ktoré majú radi vtipné momenty, okúzľujúcich hlavných hrdinov a šťastné romantické konce. Určite by som ju odporúčala až vekovej kategórii 18+ vzhľadom na používané frázy. Kniha svojím počtom strán nie je najtenšia ale ani najhrubšia, tak verím, že určite sa zmestí do kufra na dovolenku, alebo len tak na doma na spestrenie víkendu či na voľný čas. Táto štekľivá oddychovka, pri ktorej sa nebudete udiť vás svojím obsahom určite nesklame.

Katarína Hužvárová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Vi Keelandová:  
Žiadnu lásku, len sex

Rok vydania: 2019  
Žáner: svetová súčasná, erotika, sex

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                               |                                    |
|-------------------------------|------------------------------------|
| + jednoduchý štýl             | - vulgarizmy                       |
| + vtipné rozhovory a situácie | - gramatické preklepy              |
| + zaujímavá obálka            | - naivný charakter hlavnej hrdinky |
| + erotika                     |                                    |

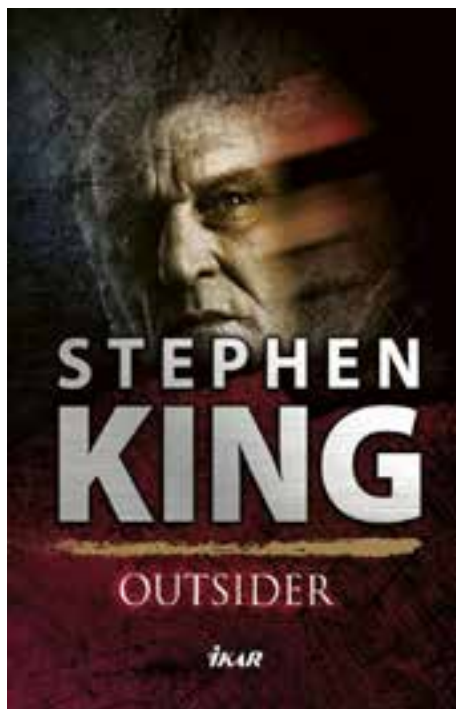
### HODNOTENIE:





# Outsider

BUDE VÁS STRAŠIŤ EŠTE DLHO PO DOČÍTANÍ



**Stephena Kinga si človek buď oblúbi, alebo nie. Mne sa páči jeho štýl písania, príbehy, postavy a horor, ktorý vie zakomponovať do deja takým spôsobom, ktorý vyvoláva pocit desivého strachu, a aj napriek tomu s napätím budete otáčať stránky knihy, aby ste sa dozvedeli, čo sa bude diať ďalej.**

Kniha Outsider ma zaujala anotáciou, myslela som si, že budem čítať čisto detektívny príbeh od majstra hrôzy. Obálka knihy je zaujímavá, rozdrobená tvár muža vyvoláva rôzne domnienky. Podľa obsahu knihy by ste si mohli myslieť, že ide o poruchu rozdrobenia osobnosti. Úprimne, po tretine knihy som sa začala báť. A kým som išla spať, muselo byť všade rozsvietené. Aj keď som si povedala, že nemôžem byť taká padavka a ľakat' sa tieňov v izbe, aj tak som všetko ešte raz skontrolovala a až tak som dokázala zavrieť oči a zaspať.

V malom mestečku, kde každý pozná každého, sa stane ohavná vražda dietťaťa. Výpovede svedkov fyzické dôkazy, krv a stopy DNA, všetko bezprecedentne ukazuje na jediného možného páchatel'a

– oblúbeného trénera Terryho. Celý čas od začiatku prípadu a zatknutia, až po súdny proces, veril detektív Ralph Anderson, že to Terry Maintland spáchal ten strašný trestný čin. On však tvrdí a tiež má dôkazy, že v čase vraždy bol úplne inde. Čie dôkazy sú potom sfaľované? Dá sa byť na dvoch miestach naraz? Kol'ko nevinných musí zomrieť, aby pravda vyšla najavo? A budú ľudia ochotní pravde, nech je akokoľvek nepravdepodobná a nadprirodzená, uveriť? Po spackanom prípade Terryho Maintlanda sa dá dokopy skupina ľudí, ktorí chcú dokázať, že páchatel'om je niekto iný – outsider. Holly Gibneyová ako konzultantka prichádza so šokujúcou teóriou.

Iste aj iné príbehy (môžu byť aj od iných autorov) dokážu vyvolať pocit strachu. Pri tomto príbehu vám jednoznačne nabehnú zimomriavky po celom tele. Kingov štýl písania je presvedčivý a postupne čitateľovi dávkuje zmes mystéria a desivých povedačiek starých materí, z ktorých vytvoril majstrovský horor. Páčilo a zároveň ma desilo čítanie Outsidera. Môžete si povedať, že som precitlivená, ale rada sa pri príbehoch zamýšľam a vnáram do pocitov postáv. Aktéri tejto detektívno-hororovej knihy sú opísaní detailne, nielen zvonajškom, ale aj vnútorne. Každému hrdinovi tak viete aspoň čiastočne nahliadnuť do mysle a pocitov, ktoré prežíva a pre mňa to patrí medzi majstrovské ovládacie prvky príbehu. Príbeh, napreduje dynamicky, stále s hlavnými postavami riešite prípad vraždy a pátrate po pravde. A s každou ďalšou stránkou sa vnárate do sveta, v ktorom žije zlo. Zlo, o ktorom by ste najradšej nevedeli. Opäť raz u mňa pán King zabodoval.

Gradovanie napätia, pocit sklúčenosti ale hlavne zvedavosť, vám rozhodne nedoprajú spánok. Vzhľadom na povahu vražd a expresívne vyjadrovanie sa postáv v knihe, je Outsider určený dospelému čitateľskému publiku. Varovanie – budete sa báť, ak uveríte, že každá povera sa musí zakladať na pravde, ktorá sa rokmi stáva neuveriteľnejšou a v našej modernej dobe až absurdnou.

Knihu nebudem len vychvalovať, aj keď mne sa páčila nie pre vraždy, ale pre komplexnosť a mystérium príbehu, ktorý Stephen King servíruje ako hlavný chod. Čítanie miestami narušujú gramatické chyby prekladu, ale ak knihu nečítate za účelom hľadania správnej gramatiky, tak vám to vôbec nebude prekážať. Miestami sa v knihe vyskytujú časti, kde si postavy vymieňajú vlastné príbehy, ktoré na jednej strane môžu čitateľovi pripadať nudné, ale pre dej tohto hororu sú zmysluplné a majú svoj skrytý význam.

Väčšie sklamanie ako gramatické chyby mi pripravil záver príbehu. Aj v inej Kingovej knihe (Koniec hliadky) som očakávala originálnejší koniec záporného hrdinu. A tak sa zdá, že história v neoriginálnom závere sa zopakovala. Netvrdím, že záver knihy nebol napínavý, ale úprimne, čakala som viac, finálny boj kladných hrdinov so záporákom Outsiderom bol príliš jednoduchý a rýchly. Ale každý si na to vytvorí svoj názor.

Hoci kniha nepatrí medzi tie najtenšie (má 560 strán), prečítate ju pomerne rýchlo. Kapitoly sú krátke a kniha je rozdelená do niekoľkých väčších častí. Upozorním, že je lepšie čítať ju počas dňa ako v noci, a aj keď ste dospelí, môže sa vám stať, že sa potme vylakáte.

Priaznivci hororových príbehov, fanúšikovia Stephena Kinga alebo čitateľa noviniek zo sveta súčasnej literatúry si vedia prísť na svoje, keď sa dajú na čítanie tejto knihy.

Katarína Hužvárová

### ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King  
Outsider

Rok vydania: 2019  
Žáner: svetová súčasná

### PLUSY A MÍNUSY:

- + štýl písania
- + gradácia napätia
- + známa postava
- + premena na horor
- + obálka knihy
- záver
- gramatické chyby

### HODNOTENIE:











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

# Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok!



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

**<https://shop.generation.sk>**

**(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)**

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

**[www.generation.sk](http://www.generation.sk)**

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

Mission Games s.r.o.,  
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika  
E: [mission@mission.sk](mailto:mission@mission.sk) W: [www.mission.sk](http://www.mission.sk)

### REDAKCIA

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

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

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marek Pročka

### GRAFIKA A DIZAJN

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha  
E: [grafik@gamesite.sk](mailto:grafik@gamesite.sk)

Titulka  
Cyberpunk 2077

### MARKETING A INZERCIA

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

### PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne  
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu  
[www.generation.sk](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľ'a.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľ'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  
vydavateľ'a alebo názorom redakcie. Vydavateľ' nenesie  
žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných  
článov a textov dodaných redakcii treťou 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/vydavateľ'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](http://www.mission.sk)

ISSN 1338-709X



## PC HRÁČSKE REPRODUKTORY S LIGHTSYNC

G560

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



G502 HERO

## SENZOR HERO 16K

Myš G502 HERO si vďaka jej dizajnu môžete bezkonkurenčne prispôsobiť.

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

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



G513 CARBON

## MECHANICKÁ RGB

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



# GENERATION



**HĽADÁME TEBA**  
**PRIDAJ SA K NÁM**

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

PÍŠ NÁM NA FB, ALEBO NA [NABOR@GENERATION.SK](mailto:NABOR@GENERATION.SK)