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

Číslo 94 / október 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

PREDSTAVUJEME
HP Elite Dragonfly

HRALI SME
GEARS 5

VIDELI SME
Rambo: Posledná krv

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Webglobe Yegon | Ani neviete, že nás máte

wy.sk

EDITORIÁL

Sami si za to môžeme

Začínam mat' odpor voči vel'kým prázdnym svetom, ktoré sa tvária ako živé a ich úlohou je vytvorit' „platformu" na d'alšie dodávanie obsahu. Začínajú ma iritovat' konštantné „roadmapy" a plánovanie obsahu, ktoré málokedy vyjde tak, ako je to naplánované a začína má štvat' vyciciavanie hráčov a konštantná tvorba nezmyselného obsahu, len aby si hráči mali čo kúpit'.

Ale čo narobím. Zjavne som v menšine a zjavne to väčšine hráčov nevadí. Posunuli sme sa do doby, kedy bude vychádza stále menej a menej AAA hier a všetko to bude kompenzované speňaženým dlhodobým obsahom, kalendármi s hernými podujatiami a d'alšími hlúpost'ami bez ktorých by sme sa určite zaobišli.

Preto čakám v budúcnosti d'alšie rozčúlenia ohl'adom nesplnených sl'ubov a d'alšie agresívne monetizácie všetkého, čo sa speňažit' dá. Lebo namiesto toho, aby sa otrasný trh s mobilnými hrami učil zlepšenia od „klasických hier" tak je to presne naopak.

V tomto mori hier vám však dobre poslúži magazín Generation a web Gamesite.sk. Generation je aj tento mesiac nabitý recenziami a zaujímavými článkami, ktoré vám pomôžu lepšie sa zorientovat' v mori hier.

Tak nech sa páči, príjemné čítanie

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

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

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

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

TRENDY
ROZHOVOR

Rozhovor s herečkou Evou Večerovou

Od detstva sa venovala tancu, recitácii, rozhlasu a divadlu. Dalo by sa povedať, že s umením vyrastala. Okrem divadla však pracovala i na viac ako osemdesiatich filmových tituloch a televíznych seriáloch. Okrem toho prepožičala hlas jednej z najúspešnejších kreslených postavičiek – Včielke Maji. Ako si spomína na svoju prácu a čím všetkým si musela počas kariéry prejsť herecká veteránka Eva Večerová?

Už ako dieťa ste pôsobili v divadle a rozhlase. Ako ste sa dostali v tak mladom veku k takým príležitostiam?

Nebyť rozhlasu, nerobila by som, čo robím. Tým, že som ako ešte 7-8-ročná spravila konkurz do detskej rozhlasovej dramatickej družiny, ktorá sa otvárala vtedy nanovo. Spomedzi asi 300 detí nás vybrali 32. Moji rodičia ani nevedeli, že som sa toho konkurzu zúčastnila. Dozvedela som sa o ňom od pani učiteľky, keďže už na základnej škole som sa prejavovala ako recitátorka. Do slovenského rozhlasu som prišla sama. Vtedy to bolo iné, mala som len kľúčik zavesený na šnúrke a starala sa sama o seba. Keď som tam prišla, bol tam dlhý rad detí s rodičmi a predo mnou stála pani s dievčatkom. Nebola som práve hanblivé dieťa a pustila som sa s nimi do reči. Po chvíli vyšla teta Jarka Krivosucká a povedala, že berie len po ne dve a ďalej už viac detí vziať nemôžu. Čiže ja som už mala byť mimo, ale spýtala som ich, či sa môžem pridať k nim. Celý môj konkurz trval päť minút, poďakovali za účasť a povedali, že domov pošlú papier s rozhodnutím. Až vtedy sa o tom naši dozvedeli. V tom liste ma pozvali na druhé kolo, ktoré sa konalo za prítomnosti režisérov a všetko išlo na mikrofón. Po troch týždňoch mi prišlo prijatie do detskej dramatickej družiny. Vtedy sa mi otvorila cesta k mojej profesii. Mohla som pracovať so všetkými veľkými hereckými menami a rástla s nimi.

Potom ste však pokračovali štúdiom na vysokej škole v Prahe a Bratislave.

Na prijímacích skúškach na herectvo na Vysokú školu múzických umení v Bratislave mi pán profesor Huba odporučil ešte rok počkať. Nebola som podľa neho ešte vyzretá. Bol tam však aj profesor Havlík z Prahy a ten zobral moju prihlášku k nim na školu. Mala som druhé najvyššie skóre zo všetkých uchádzačov. Stala som sa na rok študentkou bábkoherectva. Lenže stále ma to ťahalo viac ku klasickej činohre. A tak som išla druhýkrát na prijímacie pohovory, mala som však väčší strach, lebo vyhrať raz je úžasné, ale obhájiť ten titul je už podstatne ťažšie. Obe skúšky boli istým spôsobom veľmi demokratické a to, či sme prijatí, sme sa dozvedeli hneď. V dnešnej dobe čakajú adepti i niekoľko týždňov, nedá sa povedať, či sa niečo potom niekde niekomu nepovie, koho prijať a koho nie. Vzali nás nakoniec dvanásť. Bála som sa to však povedať doma. Vedela som, že keď to poviem otcovi, nebude nadšený. Avšak vysvetlila som mu, že to je môj život. Ak sa to nepodarí, nebudem môcť na nikoho nadávať, pretože ja som si strojcom svojho šťastia. A

nerada som si nechala hovoriť do svojho života. Nebrala som to ako niečo nové, len som pokračovala v tom, čo som od mala poznala. Ani neviem, ako som VŠMU dokončila. Popri študentských povinnostiach som mala ešte rôzne nahrávania, dabingy a prvé väčšie roly v divadle.

A pamätáte sa na Váš prvý filmový kasting ?

Prvý profesionálny film ako taký som točila Stretnutie. Volali mi z Koliby, aby som išla robiť iba nahrávačku na konkurze chlapcov, namiesto Milky Vášáryovej, ktorá mala hrať hlavnú postavu. Nečakane ma ale hneď po príchode na Kolibu začali prispôsobovať na jej vzor, vrátanie malľovania a účesu. O dva týždne mi volali, aby som prišla do produkcie a režisér Andrej Lettrich povedal, že budem hrať mladšiu verziu Milkinej postavy Lenky. Chceli ma vidieť bezprostrednú, aby som sa nebála a preto mi vlastne nepovedali, že sa taktiež zúčastním konkurzu. Po nejakom čase, keď sme to začali točiť, pani Milka ochorela. Takže začalo hľadanie Lenky staršej. Nakoniec ju hrala Kveta Stražanová. Takto som sa dostala k filmu, bol to môj prvý celovečerný film.

Máte aj nejakú rolu, ktorá bola Vaša obľúbená alebo na ňu najviac spomínate?

Tých úloh bolo veľa. Nedá sa povedať, že by som mala nejakú najobľúbenejšiu. Mala som to šťastie, že mi vždy boli ponúknuté výborné postavy. Nikdy som nemusela chodiť za režisérmi, oni ma všetci totižto poznali. Nádherná robota bola na filme Na baňu klopajú. Hrala som postavu krívajúcej dievčiny Barborky. Kvôli tomu som dokonca cvičila chôdzu s kameňom v topánke, aby som mala na kamere čo najprirodzenejší pohyb. A hlavne som teda bola "herečka na potok". Častokrát som točila scény, kde som prala alebo mala tam inú akciu. A vždy to bolo v zime. Všetci okolo naobliekaní, a ja len v košieľke a veselo periem.

Tak to ste mali dosť nepriaznivé podmienky. Čo najťažšie ste z Vášho pohľadu urobili pre filmovú rolu ?

Keď tvorí herec postavu, nevníma , čo je ťažké a čo nie. Ak to k postave patrí, musí to fungovať. Vždy som ale bola zvedavá na výber partnera. Pýtala som sa režisérov, s kým budem tvoriť pár. Odpovedali len - uvidíš. Zažila som rôzne situácie, či už pri filme alebo v rozhlase.

A keď už sme pri tých rolách a nahrávaní, ako ste dostali úlohu jednej z najúspešnejších kreslených postavičiek v našich končinách - Včielky Maji ?

Tam bol veľký kasting. Prvé filmové dabingy sa vtedy robili na Kolibe. Tam si ma aj odskúšala pani režisérka Betka Domastová pri práci na inej kreslenej postave. Dostala som pozvanie na kasting, ale bolo to urobené tak, že nikto nevedel o druhých uchádzačoch. Každá sme bola zavolaná na iný čas. Znova sa však prihodilo niečo neskutočné. Nahrávala som vtedy rozhlasovú hru. A dostala som z televízie avízo, aby som prišla na konkurz. Požiadala som teda režiséra, či by ma nemohol uvoľniť zo skúšky, aby som sa ho mohla zúčastniť. Zhodou okolností tento režisér, Fero Obžera, urobil Včielku Maju na platňu. Na tej nahrávke ju nahovorila Zdena Studenková. Vedel teda, o čo sa jedná, lenže mi povedal, že ma neuvoľní, nakoľko bezo mňa nemohli skúšať. Dal mi teda podmienku - ak pôjdem na konkurz, nebudem s ním nahrávať tú rozhlasovú hru. Takže ma musel preobsadiť. Riskovala som. Všetko, čo nahrali, išlo Jaroslavovi Hlinickému, riaditeľovi televízie, ktorý sa postaral o to, aby sa Včielka Maja vysielala na Slovensku. On mal aj posledné slovo pri výbere dablérov do tohoto seriálu. A keď som potom stretla Fera, s úsmevom som mu oznámila, že budem nahrávať postavu Včielky Maji. Jeho to zaskočilo, že som nabrala tú odvahu vzopriet sa a povedať mu nie.

Ako teda prebiehalo nahrávanie dabingu Včielky Maji ?

Nahrávali sme to dva a pol roka. Prvých desať častí sa vysielalo pred Vianocami. V tých prvých častiach nahovoril Flipa

Tony Mrvečka. Žiaľ, on potom umrel a jeho postavu prebral Lubo Gregor. Bolo to odlišné od dnešného dabingu, kde si každý nahrá svoju postavu a dabing je veľmi neosobný. My sme to nahrávali spolu, pani Betka chcela, aby sme si ja a Maroško Zednikovič nahrávali a vytvorili z toho dialóg, čo je veľmi dôležité. A jej na tom taktiež veľmi záležalo. Ona vždy chcela, aby z toho išla hravosť, vždy nám pripomínala, čo sa dialo v slučke predtým, čím sa nám lepšie nadväzovalo na nadchádzajúce repliky. Preto to trvalo dlhšie, chceli sme to urobiť čo najkvalitnejšie a pre deti čo najzaujímavejšie. A to všetko je predovšetkým zásluha pani Betky Domastovej.

Včielka Maja sa však znova objavila na obrazovkách. Aký je Váš názor na jej novú animáciu a slovenský dabing? Vrátili by ste sa ešte k nemu?

Už nie. Seriál dostal nový šat a s tým my už nemáme nič spoločné. Je to akoby nový projekt. Volá sa to možno Včielka Maja, ale je to úplne iný film. Mne úprimne tam chýba tá hravosť a sloboda, je to skôr robené technicky. Avšak je iná doba, iní ľudia.

A keby sa vyskytla nejaká zaujímavá herecká úloha, postavili by ste sa ešte pred kamery?

Samozrejme. Myslím, že také roly babičiek nezbedníc ma ešte len čakajú. Nakoľko herectvo sa zabudnúť nedá.

Zdroj: Divadlo Andreja Bagara v Nitre

Patrik Protuš

TRENDY
TÉMA

Jesenná nádielka seriálov (2019)

Jeseň je už oficiálne tu! A čo to znamená? Tipujem, že mnohí z vás sa už teraz vo vel'kom pripravujú na Halloween, skúšajú si nové masky či okukávajú nadchádzajúce zl'avy v obchodoch. Ved' taký Black Friday sa ku nám dostáva čoraz viac a viac! A navyše, ako každý rok, tak aj tento sa môžeme už v predstihu tešit' na vianočný ošial'! No to však nie sú jediné slasti a radosti jesene, ktorých sa dočkáme. Tým najdôležitejším, čo nás čaká, je kopec nových, ale aj starých televíznych seriálov. A tak sa stretneme nie iba so starými známymi postavami, ale spoznáme aj nové neskutočné príbehy. Tak čo, ani vy sa už neviete dočkat'?

Carnival Row
1. Séria - 30. Augusta

Na úplnom konci leta sme do jesene vyštartovali s mysterióznym seriálom Carnival Row. Svet je okrem l'udí zaplavený mysterióznymi a fantastickými bytost'ami a vy sa môžete nechat' zaplavit' srdcervúcim príbehom plným lásky a odvahy. V hlavnej úlohe sa predstaví samotný Orlando Bloom, a tak sa je na čo tešit'. Tentokrát však elfské uši vymení za viktoriánsky mundúr. A ak dáte úplne novému fantazijnému svetu šancu a pochopíte ho, dočkáte sa skvelého seriálu - verte nám!

Wu-Tang: An American Saga
1. Séria - 4. September

Rap, drogy a Wu-Tang Clan - to všetko nájdeme v seriáli Wu-Tang: An American Saga. Ten sa odohráva v 90. rokoch v americkom meste New York počas takzvanej kokaínovej epidémie. Stretneme tu hercov ako Ashton Sanders (Bobby Digs), Shameik Moore (Sha), či Siddiq Saudnerson (Dennis 'D-Love' Coles). Ak ste zažili vlnu rapu v 90. rokoch, potom je táto dráma niečím, čo by ste si určite nemali nechat' ujst'.

Peaky Blinders
5. Séria - 12. September

Svet medzi prvou a druhou svetovou vojnou nebol príliš stabilný a inak to nebolo ani v Británii. Smrt', gangstri a nemilosrdný Londýn. To všetko na nás opät' čaká už túto jeseň v Peaky Blinders. Hoc si na tento seriál treba chvíl'ku zvykat', odmení sa každému srdcervúcim príbehom a dlhými hodinami drámy. V prípade, že ste spomínaný seriál ešte nevideli, tak máte pred sebou hodiny a hodiny neuveritel'ných príbehov, pretože prelúskat' štyri série nie je žiadna jednoduchá úloha, hoc je plná zábavy a vzrušenia.

American Horror Story 1984
9. Séria - 18. September

Rovnako ako minulý, tak aj tento rok sa na našich obrazovkách objaví hororový seriál American Horror Story. V obl'ube sa v poslednej dobe držia 80. roky – ved' sa stačí pozriet' na Stranger Things. Tvorcovia AHS nechcú ostávat' pozadu a nová séria bude práve v tomto retro šate. Otázkou však ostáva, či sa tvorcovia seriálu neinšpirovali až príliš neskoro? Deviata séria bude navyše bez obl'úbeného Evana Petersa, ked'že sa tento rok rozhodol pre už potrebnú prestávku. No nezúfajte, pretože herci ako Emma Roberts, Leslie Grossman, Billie Lourd či

Angelica Ross sa na vás už bezpochyby tešia. Len si nezabudnite pribalit' toaletný papier, lebo o strach bude postarané.

The Good Place
4. Séria – 27. September

Znie to až neuveritel'ne, ale The Good Place sa dočkalo štvrtej série. Komediálny kúsok odohrávajúci sa vo vymyslenom posmrtnom živote je niečo, čo spríjemní dlhé jesenné večery každému, kto dychtí po smiechu a neutíchajúcej zábave. Dozvieme sa konečne, či vôbec skutočné „Dobré miesto" existuje a či majú hlavné postavy na to dostat' sa tam? Alebo je všetko opät' úplne inak a tvorcovia nás opät' niečím prekvapia?

The Politician
1. Séria – 27. September

Politika momentálne hýbe svetom a seriály venované tejto tematike sa tešia neustále väčšej obl'ube. Ved' kedy politika svetom nehýbala, však že? No aj tak sa nemôžeme Ryanovi Murphymu (režisér AHS, Glee, Scream Queens) divit', že sa na takýto seriál dal. Podl'a upútavky, ktorú už teraz môžeme na YouTube nájst', tu máme vel'mi vtipne spracovaný seriál o politickej kampani. Hlavnou postavou bude charizmatický Payton (Ben Platt), ktorého jediným ciel'om je stat' sa prezidentom. K tomuto má však vel'mi dlhú cestu, nakol'ko je pomerne mladý a svoju politickú kariéru si ani ešte poriadne nezačal budovat'.

Watchmen
1. Séria - 20. Október

Komixová séria Watchmen sa svojho času dočkala vel'mi úspešného filmu. Tento netradičný a ponurý svet si svoj vlastný seriál už dlhšie pýtal a fanúšikovia sa už teraz idú zbláznit' od radosti. Hlavným bodom celého seriálu bude detektívka Angela Abar / Sister Night (Regina King). A ako tvorcovia seriálu pripomínajú, dočkáme sa aj rôznych príbehov jednotlivých charakterov a pozrieme sa na ne z iných uhlov. A hoc sme si mohli doposial' mysliet' o postavách všeličo, možno si aj tie negatívne charaktery nakoniec obl'úbime.

The Kominsky Method
2. Séria - 25. Október

Vel'mi vtipný seriál The Kominsky Method sa dočká už druhej série. Tá prvá nás vedela rozosmiat' vel'mi šikovným spôsobom. Žiadne hlúpe vtipy, umelý smiech v pozadí či trápne žartíky, nad ktorými len kyslo spravíme úškrn, ale zmysluplný a dôvtipný humor v podaní hviezd Michaela Douglasa, Alana Kirka a ich bohatého života na dôchodku.

The Crown
3. Séria - 17. November

Prvá sezóna seriálu The Crown vel'a l'ud'om vyrazila dych. Aj seriál o král'ovskej rodine môže byt' zaujímavý a pútavý. V najnovšej sérii stretneme Oliviu Colman ako král'ovnú Alžbetu II. Znie takýto seriál fádne a nudne? Ale kdeže!

The End of the F***ing World
2. Séria – November

Temná britská komédia založená na komixovej predlohe s vulgárnym a cenzurovaným názvom The End of the F***ing World nás poteší už v novembri. Život na britskej škole nie je iba o pití čaju a raňajkovaní, ale aj o láske či bolesti. O tom by vedeli rozprávat' aj hlavné postavy, ktoré trpia rôznymi dezilúziami o svete a živote.

The Witcher (Zaklínač)
1. Séria - 17. December

Seriál, na ktorý sa tešia už takmer všetci. Prv sa knižná predloha dočkala videohernej série a tá sa stala rovnako obl'úbenou ako kniha. Kedysi sme tu mali dokonca aj TV seriál pol'skej výroby, no jeho výprava a produkcia nestáli ani za deravý groš. A aj to je jeden z hlavných dôvodov, prečo je nový seriál pod drobnohl'adom takmer celého sveta.

Už na konci jesene zistíme, či bude seriál Witcher naozaj stát' za to. S malou dušičkou dúfam, že to je len vel'ký začiatok množstva seriálov na základe videohier. Pýtate sa, čo som to práve napísal? Ved' Zaklínač bol prv vynikajúcou knihou! No dajme si ruku na srdce – boli to práve videohry, ktoré knihu a príbeh Zaklínača dostali na vrchol.

Dragonfly - vážka vzdorujúca gravitácii

HP ELITE DRAGONFLY SPÁJA ŠTÝL, VÝKON A PRODUKTIVITU. NAJĽAHŠÍ KOMPAKTNÝ FIREMNÝ KONVERTIBILNÝ POČÍTAČ NA SVETE ZVLÁDA PRACOVNÝ DEŇ AKO PIERKO.

Sloboda pohybu a mobilita je heslom súčasnosti a prispôsobuje sa jej aj technika, ktorá nás sprevádza celý deň. Novinka v prémiovom rade pracovných notebookov HP Elite Dragonfly preto stavila na mušiu váhu a maximalizuje komfort a portabilitu. Ale nezabúda na výkon a rýchlosť, aby odľahčila aj prácu. Dragonfly, teda vážka, je vskutku výstižný názov inšpirovaný nielen jeho modro-šedou farbou.

Štíhly Dragonfly nasadil vysokú latku najmä nízkou váhou – v niektorých konfiguráciách neváži ani celý kilogram. Ultraľahká horčíková šasi je však rezaná z jedného kusu materiálu, aby sa zaistila jeho maximálna odolnosť. Tú preverilo aj 19 testov používaných americkou armádou a 120-tisíc hodín vlastných testov HP. Dragonfly je tak spoľahlivo pripravený na nástrahy ciest a vďaka povrchovej úprave, ktorá nezanecháva odtlačky prstov, s ním budete všade žiarit' čistou eleganciou.

Nejde však len o krásu. Dragonfly je hlavne pracant, ktorý je často v pohybe, mení prostredie a pripojenia. Preto kladie dôraz na bezpečnosť a patrí do rodiny najlepšie zabezpečených a spravovateľných PC na svete. Obsahuje voliteľnú ochranu obrazovky SureView 3. generácie a inteligenciu SureSense, ktorá sa učí predchádzať nebezpečným vírusom a malvérom. Internetovým hrozbám sa vyhýba riešením HP Sure Click a pred vizuálnym hackingom vás ochráni jeho HP Privacy Camera. Prístup k dátam vie postrážiť aj overovaním odtlačkov prstov a rozpoznávaním tváre.

Dragonfly sa vám prispôsobí kdekoľvek budete, dizajn pántov umožňuje otáčanie displeja do 360 stupňov. Môžete pracovať na stole či na kolenách, ako na klasickom notebooku, alebo písať poznámky a kresliť skice v režime tabletu. V pozícii stanu uľahčuje zdieľanie obsahu na displeji s kolegom či klientom.

Displej je dotykový a vďaka minimalizácii obvodovému rámu má uhlopriečku až 13". Na výber sú tri varianty obrazoviek s vysokým rozlíšením, od úspornej po ultrajasnú s bezpečnostným filtrom HP Sure View. Všetky tri verzie podporujú prácu aj s nabíjateľným dotykovým perom HP Rechargeable Active Pen G3. Hlavným prvkom ovládania je však klávesnica, ktorá je príjemná na dotyk a veľmi tichá. Základná batéria vám umožní pracovať bez kábla 16 hodín, voliteľná až 24,5 hodiny.

V štíhlom tele ukrýva Dragonfly svižnosť dravca so štvorjadrovým procesorom Intel Core 8. generácie. Hravo zvládne aj náročné podnikové aplikácie a množstvo dát čaká veľkorysý úložný priestor 1 TB. S okolím sa spojí pripojením Wi-Fi 6 s gigabitovou rýchlosťou, prípadne s voliteľným pripojením 4G LTE s gigabitovou rýchlosťou. Po stranách ponúka porty USB-A a HDMI a najnovšie porty USB-C a Thunderbolt 3.

Ultraľahký Dragonfly je elitou medzi prenosnými počítačmi. Spája v sebe vysokú portabilitu, výkon, produktivitu, ale aj ohľaduplnosť voči životnému prostrediu. Najľahší kompaktný firemný konvertibilný počítač na svete je totiž aj prvý svojho druhu, ktorý obsahuje zrecyklované plasty z povodí riek ústiacich do oceánu. Možno i ten vám pripomenie jeho ikonická modrá farba a bude vás hriať dobrý pocit navyše.

O jeho skvelých vlastnostiach sa dozviete viac na adrese www.hp.com/sk/elitedragonfly.

V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

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

covr

D-Link®

TRENDY
PR

Novinky spoločnosti Lenovo

NOTEBOOKY Z RADU YOGA SA DOČKALI SÉRIE VYLEPŠENÍ

Jeseň je pomaly v plnom prúde a to pre segment počítačov a zariadení znamená iba jednu vec. Novinky, novinky a ešte raz novinky. Spoločnosť Lenovo sa v segmente notebookov a, mierne prekvapivo, aj tabletov drží na špičke a my sme nepremárnili príležitosť prísť sa naživo zoznámiť s produktami, ktoré si pre svojich fanúšikov, ako terajších, tak aj budúcich, pripravili.

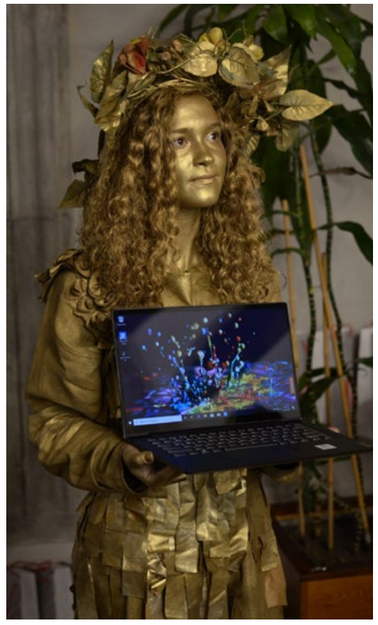
Rad zariadení Yoga je v ponuke tejto spoločnosti už nejaký ten rok a podľa slov zástupcov stále viac obľúbený medzi zákazníkmi, takže nebude žiadnym prekvapením, že rok čo rok prechádza vylepšeniami a menšími, či väčšími zmenami. Yoga zariadenia môžu byť v povedomí ľudí hlavne skrz ich konvertibilitu, teda prítomnosť dotykový obrazoviek, možnosť otočenia, či odpojenia klávesnice a používania týchto produktov aj v režime tabletu.

V Lenovo sa rozhodli, že Yoga zariadenia nebudú definovať iba dotykovými obrazovkami a otočiteľnosťou displejov, ale do Yoga portfólia bude patriť to najlepšie, čo v ultramobilnej ponuke dokážu a tieto zariadenia budú nadradené modelom z radu IdeaPad.

Preto už dávnejšie do rodiny Yoga pribudol aj rad začínajúci na písmenko S, ktorý konvertibilitu neponúka. Chýbajúce možnosti však vynahrádza vyšším výkonom, pridanou funkcionalitou a dlhšou výdržou.

Najnovší vlajkový model nesie označenie Lenovo Yoga S940 a s váhou pod 1,2 kg a hrúbkou len 12,2 mm ide o doposiaľ najtenší notebook v ponuke Lenovo.

S940 ponúkne najnovšiu, teda až 10tu generáciu Intel Core procesorov, výdrž na batérii až 15 hodín, 14 palcovú obrazovku so zaoblenými okrajmi a to všetko v tele notebooku z odolných materiálov, ktorého rozmery boli doteraz bežné skôr pri zariadeniach s 13 palcovými displejmi. Vďaka nabíjaniu RapidCharge



je možné nabiť notebook za 15 minút na 2 hodiny práce avšak potešia aj bonusy ako najnovší štandard WiFi 6 (IIL), reproduktory Dolby Atmos, či ponuka monitorov s rozlíšením až 4K a certifikáciu VESA400 HDR pri maximálnej svietivosti 500 nitov. Samozrejmosťou je v dnešnej dobe aj IR kamera, vďaka ktorej sa dá do zariadenia prihlasovať pomocou tváre, alebo dokonca ovládať určité funkcie, ako presunutie programu z jedného monitora na druhý len vďaka pohybu očí.

Menší brat hlavnej hviezdy tohto dňa, notebook Lenovo Yoga S740 bude dostupný nielen so 14, ale aj s 15 palcovou uhlopriečkou displeja. 14 palcová verzia poteší dostupnosťou nielen 1080P, ale aj 4K panelov v kombinácii s IR kamerou, zatiaľ čo 15 palcová verzia príde na trh zatiaľ iba s FullHD panelom, no pridá aj čítačku odtlačkov prstov a kryt kamery Privacy Shutter. Do rozmernejšieho modelu sa zmestila dedikovaná grafická karta NVIDIA GeForce GTX 1650 vhodná aj na hranie menej náročných hier, či použitie pri akcelerácii náročnejších úloh.

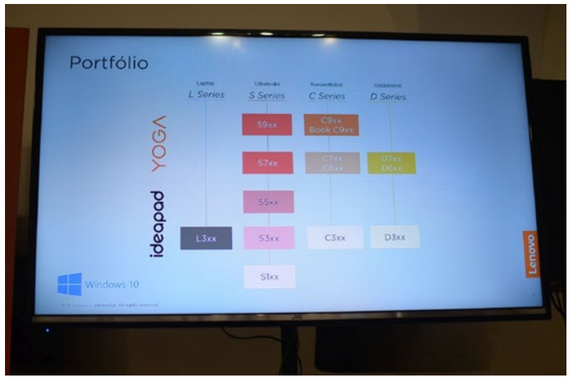
14 palcový variant ponúkne o čosi slabší, no stále použiteľný grafický čip MX250. Po stránke procesorov sa môžu zákazníci tešiť na 10tu generáciu procesorov až po model Core i7, konečne na architektúre 10 nm, ktorú od Intelu verejnosť očakáva už niekoľko rokov a v 15 palcovej verzii bude v ponuke dokonca aj verzia s procesorom Core i9 deviatej generácie. Výdrž na batérii by mala stále presiahnuť viac ako 10 hodín, pri 14 palcových modeloch až 15 hodín s FullHD panelom a pri 15 palcových 14 hodín.

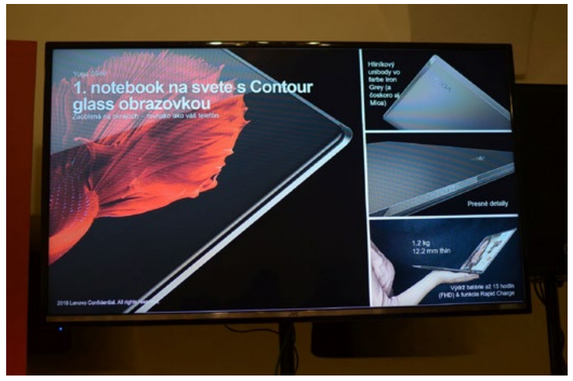
Na záver sa vylepšení dočkali aj modely Yoga C940 a C740, ktoré už ponúkajú konvertibilitu a radia sa teda do tej tradičnej ponuky Yoga zariadení. V ponuke bude C940 s 14" 4K/1080P displej, opäť v 13" tele, čo je dosiahnuté naozaj úzkymi rámčekmi.

S dotykovým perom, reproduktorom zabudovaným do pántu (takže bude zniesť výborne v akejkoľvek polohe), procesormi Intel Core desiatej generácie a výdržou na batérii až 17,5 hodiny bude určite zaujímavým spoločníkom všetkých milovníkov mobility spojenej s výkonom a dizajnom.

Yoga C740 bude zaujímavejšia skôr pre ľudí, ktorí chcú pri nákupe aj trochu ušetriť, no stále hľadajú prémiové riešenie. C740 bude aj v 15" verzii a nebudú jej chýbať všetky vychytávky ako kryt kamery, či čítačka odtlačkov prstov. Dotykové pero je v tomto prípade voliteľné príslušenstvo, no so stále úctyhodnou výdržou (až 13 hodín), FullHD VESA400 HDR monitorom a reproduktormi Dolby Atmos určite poslúži vo všetkých možných scenároch.

Daniel Paulini





TRENDY
PR

Spoločnosť Acer v Bratislave predstavila zaujímavé novinky

Novinky značky Acer boli predstavené už mesiac dozadu na vel'trhu IFA v Berlíne, no možnosť pozrieť sa na ne naozaj z blízka a na vlastné oči sme dostali len teraz. Zástupcovia spoločnosti Acer sa spolu so svojimi produktami dostavili do Bratislavy a na palube lode Žilina ukázali, čo všetky si nachystali pre hráčov, profesionálov, ale aj na bežné použitie.

To najlepšie pre hráčov

Herné produkty od Aceru sú u hráčov naozaj obl'úbené, a vd'aka inovácii a zameraniu na kvalitnú stavbu v spojení s agresívnym dizajnom sa niet čomu čudovať.

Predator Triton 300 poskytne tú správnu kombináciu vel'kosti a výkonu

Predator Triton 300, ako najnovší prírastok do tenkého a l'ahkého radu Triton, prináša tú perfektnú rovnováhu medzi výkonom, mobilitou a funkčnosť'ou. A to všetko je zabalené do štíhleho dizajnu za priaznivú cenu. So svojím hliníkovým šasi váži 2,3 kg, čo sa niekomu môže zdať ako vel'a, no treba mysliet' na to, že v sebe dokáže ukryť naozaj nadupaný hardvér. Procesory až po Intel Core i7 deviatej generácie skombinované s grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1650 a 16 GB pamäte DDR4-2666 (rozšíriteľné až na 32 GB) postačia všetkým milovníkom multiplayerových FPS, no rozhodne aj menej náročných titulov.

Aby ponúkol vel'ký priestor pre ukladanie hier, bude podporovať až dva 1 TB PCIe NVMe SSD zapojené v režime RAID 0 a pevný disk do vel'kosti až 2 TB. Bezdrôtové pripojenie Killer Wi-Fi 6 AX 1650 spoločne s klasickým Killer Ethernet udržuje akciu v rýchlom pohybe a bez oneskorenia. Jasný 15,6" Full HD IPS displej s úzkymi rámikmi sa môže pochválit' obnovovacou frekvenciou 144 Hz a 3 ms odozvou s overdrive, vd'aka čomu poskytuje realistickú grafiku a farby, ktoré nielen ohromia, no aj zvýraznia každý detail, čím privedú hry k životu. Podmanivý zvuk zabezpečuje technológia Waves Nx, ktorá využíva najmodernejšie fyzikálne modelovanie na to, aby poskytla realistické a presvedčivé zážitky z počúvania tým, že prakticky napodobňuje umiestnenie špičkových reproduktorov do dokonale akusticky ošetreného priestoru.

Predator Triton 500 prichádza s extrémne rýchlym 300 Hz displejom

Väčší brat modelu Triton 300 s menom Triton 500 zarad'uje d'alší prevodový stupeň a s šasi hrubým iba 17,9 mm hrúbky a váhou pod 2,1 kg sa teraz môže pochválit' mimoriadne rýchlym 300 Hz Full HD displejom. Jeho odolné celokovové telo, úzke rámiky so šírkou iba 6,3 mm a nadupaný hardvér z neho robia správnu vol'bu pre náročných hráčov. Tenký Triton 500 možno l'ahko vsunúť do batohu alebo aktovky, no akonáhle z nej je vyňatý a zapnutý, využíva výhody výkonu procesora až Intel Core i7 deviatej generácie.

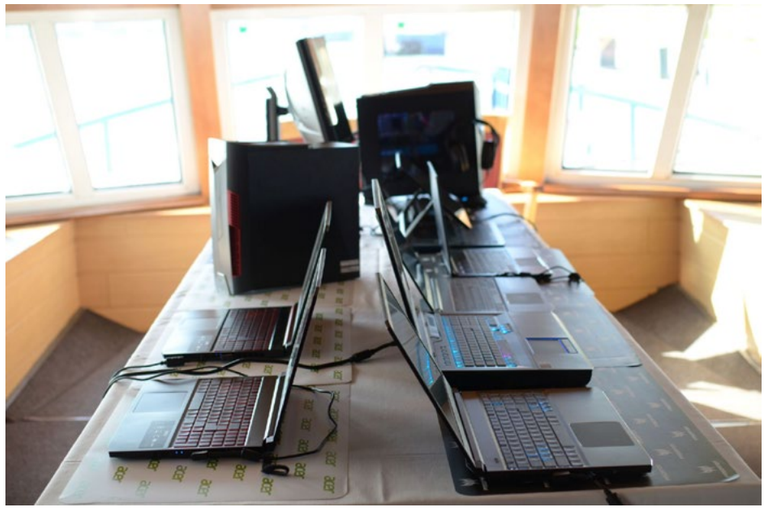
Pripravený na všetky nástrahy bežného života

Acer samozrejme neponúka čisto herné stroje. V jeho ponuke sú aj zariadenia, ktoré ul'ahčia a spríjemnia život bežných používatel'ov. Slovo bežných by sa však dalo dať do úvodzoviek, nakol'ko produkty z radov Swift a Aspire prinášajú takmer bezkompromisný prístup po stránke spájania mobility a výkonu.

Acer Swift 5

O 14" notebooku Acer Swift 5 je známe, že je už od svojho predstavenia najl'ahším notebookom vo svojej triede a to vd'aka telu vyrobenému z dokonale vyváženej kombinácie horčíkovo-lítiových a horčíkovo-hliníkových zliatin. Jeho najnovšia generácia váži iba 990 g, pritom môže byť osadená dedikovanou grafikou NVIDIA GeForce MX250 alebo váži ešte menej s novo aktualizovanou integrovanou grafikou Intel Iris Pro.

To všetko pri hrúbke len 14,95 mm. Vd'aka procesoru Intel Core i7-1065G7 desiatej generácie a až 512 GB SSD úložiskom so štyrmi PCIe 3.0 linkami budú mať používatelia k dispozícii mimoriadne vysoký výkon. O vynikajúcu kvalitu farieb sa zase postará 14" dotykový Full HD displej využívajúci technológiu IPS. Swift 5 je vybavený USB-C konektorom s kompletnou funkcionalitou, ktorý podporuje Thunderbolt 3, d'alej dvojpásmovú Intel Wi-Fi 6 (802.11ax) a nechýba ani podpora Windows Hello prostredníctvom integrovanej čítačky odtlačkov prstov. Swift 5, ktorý bol navrhnutý pre často cestujúcich profesionálov, je l'ahký a pritom výkonný notebook s až 12,5 hodinovou výdržou batérie pre každodennú produktívnu prácu. Podporuje tiež ultrarýchle nabíjanie poskytujúce 4,5 hodiny používania za iba 30 minút na nabíjačke.



Acer Swift 3

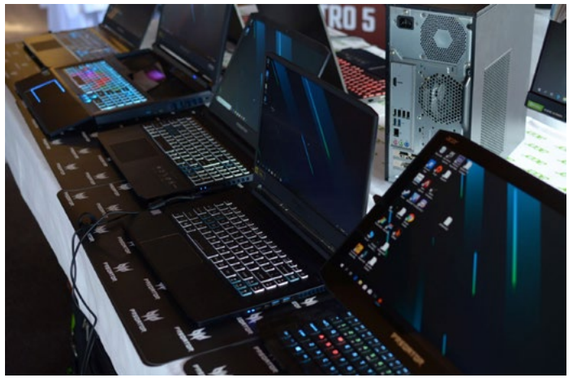
Ľahký a štýlový notebook Acer Swift 3 má 14" Full HD IPS displej, je dostupný v šedom prevedení steel gray, či ružovom millennial pink, a váži len 1,19 kg. Swift 3 vo svojom 15,95 mm tenkom tele tiež ukrýva vel'a výkonu a to vd'aka procesoru až Intel Core i7-1065G7 s grafikou Intel Iris Plus a volitel'nou dedikovanou NVIDIA GeForce MX250, ktorá udržuje všetko v chode pri optimálnej rýchlosti. Notebook je tiež vybavený až 512 GB SSD úložiskom so štyrmi PCIe 3.0 linkami, 16 GB pamäte LPDDR4X RAM, rozhraním Thunderbolt 3 a dvojpásmovou Intel Wi-Fi 6 pre plynulejšie a príjemnejšie bezdrôtové pripojenie, vd'aka čomu sa tento ultraprenosný notebook skvele hodí na prácu i zábavu.

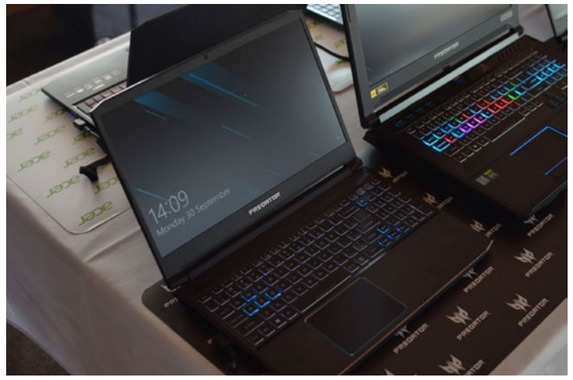
Poskytuje až 12,5 hodinovú výdrž na batériu a ponúka možnosť rýchleho nabíjania: 30 minút nabíjačke mu dokáže poskytnúť 4 hodiny výdrže na batériu pri prehrávaní videa. Notebooky Swift 3 oživuje fotky aj videá vd'aka svojim 4,37 mm tenkým rámčekom a 84% pomeru vel'kosti obrazovky k telu notebooku. Je tiež vybavený technológiami Acer Color Intelligence a Acer ExaColor pre vylepšený živý obraz.

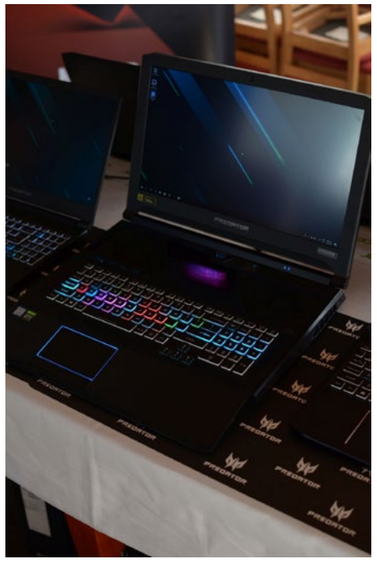
Rad Acer Aspire C

All-in-one počítač Acer Aspire C, tenký 6,8 mm, s priestorovo úsporným a elegantným dizajnom prichádza so štýlovým vzhľadom a množstvom praktických funkcií pre študentov i celú rodinu. Je k dispozícii v uhlopriečkach 22", 24" a 27" Full HD IPS displeja, všetky modely poháňajú procesory Intel Core desiatej generácie a volitel'ná dedikovaná grafika NVIDIA MX130. Vd'aka až 32 GB pamäte DDR4-2666 a množstvu diskového priestoru, ktorý zaisťuje až 1 TB M.2 NVMe SSD a až 2 TB 2,5" HDD, je rad Aspire C ideálnym all-in-one riešením pre vel'a užívatel'ov so širokou škálou potrieb.

Ochranu súkromia zaisťuje možnosť uzavretia clony kamery, keď nie je využívaná, a HDMI výstup zase ponúka možnosť pripojenia sekundárnej







obrazovky. K dispozícii sú štyri porty USB 3.1 Gen 1 pre pripojenie periférií, ktoré poskytujú výbornú flexibilitu, aby počítač spĺňal špecifické potreby a požiadavky, medzi ktoré patrí tlač, hranie hier, či používanie myši alebo klávesnice pre písanie dlhších úloh. Mladé i staršie oči sú chránené súborom technológií Acer Vision Care, medzi ktoré patria Acer Bluelight Shield znižujúca mieru vystavenia modrému svetlu a Flickerless eliminujúca blikanie obrazovky pre väčšie pohodlie.

Navrhnuté pre tých najnáročnejších profesionálov

Ponuku pre hráčov a milovníkov mobility má Acer naozaj zvládnutú. Teraz sa však rozhodli oslovit' aj profesionálov, ktorí od svojich zariadení vyžadujú nielen extrémny výkon, ale aj spol'ahlivost', či vkusný dizajn. Preto Acer predstavil nové produkty z rodiny ConceptD.

ConceptD 9 Pro - navrhnutý pre výkon a spoluprácu

ConceptD 9 Pro stojí na vrchole radu Pro a je inovatívnym notebookom pre kreatívcov vd'aka uchyteniu Ezel Aero Hinge od spoločnosti Acer vyrábaným CNC obrábaním. To umožňuje pretočenie, rozšírenie aj naklonenie 17,3" 4K UHD (3 840 × 2 160 px) displeja pre pohodlnú spoluprácu medzi členmi tímu. Displej sa môže pochválit' PANTONE validáciou a pokrýva 100% farebného priestoru Adobe RGB s mimoriadnou presnost'ou farieb Delta E<1.

ConceptD 9 Pro je vybavený procesorom až Intel Core i9 deviatej generácie pre prvotriedny multivláknový výkon a grafikou až NVIDIA Quadro RTX 5000 zameranou na AI / hlboké učenie, inžinierske simulácie a výkon, flexibilitu i kompatibilitu, akú vyžadujú vel'ké animačné štúdiá. Nechýba tiež stylus Wacom EMR, ktorý je k notebooku ConceptD 9 Pro magneticky prichytený. Tento stylus poskytuje neprekonatel'nú jednoduchost' používania a rýchle, presné ovládanie vd'aka 4 096 úrovniam citlivosti na tlak. Okrem skicovania a kreslenia si môžu používatelia pri vývoji konceptov robit' poznámky alebo zvýrazňovat' kl'účové body. ConceptD 9 Pro je súčast'ou programu RTX Studio.

ConceptD 7 Pro - výkon a flexibilita v l'ahkom tele

Acer ConceptD 7 Pro je dodávaný s 15,6" 4K UHD displejom, navrhnutým pre vysoký výkon na cestách a je súčast'ou programu RTX Studio. Vd'aka svojmu štíhlemu telu s hrúbkou len 17,9 mm a hmotnost'ou iba 2,1 kg je ideálny pre užívatel'ov, ktorí hl'adajú najlepšiu rovnováhu medzi výkonom a l'ahkou prenosnost'ou.

Je vybavený procesorom Intel Core i7 deviatej generácie pre náročné pracovné nasadenie, ktoré vyžaduje vysoký výkon, zatial' čo výkonná volitel'ná grafika NVIDIA Quadro RTX 5000 je ideálna pre dátových analytikov, softvérových vývojárov, inžinierov a profesionálne dizajnové štúdiá, ktoré okrem výkonu vyžadujú aj flexibilitu a otestovanú kompatibilitu so všetkými certifikovanými profesionálnymi aplikáciami. Navyše, prostredie ConceptD Palette ponúka priatel'ské užívatel'ské rozhranie pre rýchle prispôsobenie preferovaných farebných profilov a monitorovanie ovládacích prvkov systému.

ConceptD 5 Pro - prvotriedna produkcia na cestách

Nový rad ConceptD 5 Pro, ktorý je súčast'ou programu RTX Studio a je k dispozícii s 15,6", či 17,3" IPS displejom s ohromujúcim rozlíšením 4K UHD, je ideálny pre komplexné pracovné postupy využívajúce CAD systémy, animácie a simulácie. Pre architektov, 3D animátorov, producentov špeciálnych efektov a malé dizajnérske ateliéry je tento rad tiež osadený procesormi až Intel Core i7 deviatej generácie a grafikou až NVIDIA Quadro RTX 3000. Špičkový kovový skelet poskytuje dlhú životnost' a displej s PANTONE validáciou je priamo stvorený pre kreatívcov. Široký farebný gamut pokrýva pre presnú reprodukciu farieb 100% farebného priestoru Adobe RGB.

ConceptD 3 Pro - ticho s obstojným výkonom

Cenovo najdostupnejší člen rady ConceptD Pro, model ConceptD 3 Pro, je určený pre digitálnych tvorcov, ako sú fotografi, študenti priemyselného dizajnu, návrhári interiérov a grafici, ako aj expertov na sociálne médiá ako sú YouTuber. ConceptD 3 Pro je vybavený procesorom až Intel Core i7 deviatej generácie a grafikou NVIDIA Quadro T1000 a umožňuje tak používatel'om spracovávat' všetky ich multimédiá s vernou reprodukciou farieb pri tichom chode s hlučnost'ou pod 40 dBA. Tieto notebooky sú navrhnuté pre jednoduché používanie na cestách, užívatelia sa pre jednoduchý a bezpečnejší prístup môžu prihlásit' cez Windows Hello pomocou dotyku na vstavanej čítačke odtlačkov prstov.

Daniel Paulini

LAMAX
SOLITAIRE1
Dizajnový reproduktor

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

74,99 €

www.lamax-electronics.com

TRENDY
PR

Múdre sú už aj autá

ALEBO NIEKOĽKO SPÔSOBOV, AKO VÁM ČIPY V MODERNÝCH AUTÁCH MÔŽU ZACHRÁNIŤ ŽIVOT.

Z počítačov sa dostali do smartfónov, tabletov, hodiniek a neskôr aj do práčok a chladničiek. Moderné čipy dnes máme, obrazne povedané, na každom rohu, vrátane moderných áut. Tu ale nemáme na mysli len ich multimediálne funkcie. V tých moderných môže totiž ich prítomnosť znamenať rozdiel medzi životom a smrťou.

Aktuálne sú stále volitel'nou výbavou, no od roku 2022 budú v EÚ platit' nové pravidlá, ktorým sa výrobcovia áut budú musiet' prispôsobit'. Pribudne viacero bezpečnostných systémov, ktoré ul'ahčia šoférovanie a spravia ho aj bezpečnejším.

Skratky, ktoré zachraňujú životy

Každý z výrobcov automobilov má svoje vlastné pomenovanie pre moderné pomocné systémy, no vo svojej podstate sú rovnaké. Pred pár rokmi boli výsadou len tých najdrahších modelov, dnes ich vd'aka honbe za bezpečnost'ou nájdeme aj v tých cenovo dostupných modeloch.

Nemáme tým na mysli autá za vyše 20 tisíc eur, konkurenčný súboj a Euro NCAP testy väčšinu týchto funkcií priniesli aj do cenového segmentu pod 15 tisíc eur.

A práve táto skupina noviniek môže byt' pre niekoho zásadným rozdielom, kvôli ktorému nesiahnu po staršom, luxusnom aute, ale radšej si zvolia úplne nový model z nižšej strednej alebo až z nižšej triedy. Samozrejme, ak sú vašou prioritou kožené sedačky, hlasný výfuk a štyri kruhy na prednej kapote, tak nižšiu aktívnu bezpečnost' asi budete ignorovat'.

Zvyšok nech si dobre pozrie cenníky aktuálnych modelov, ked'že pri každom modeli auta záleží od konkrétnej výbavy, čo vám ponúkne v časti bezpečnostných funkcií. Pozor by ste si mali dat' aj pri

výpredajových akciách minuloročných modelov, situácia sa totiž výrazne začala menit' práve až počas minulého roka a tak cenovo zaujímavá akcia výbehových generácií nemusí byt' až tak výhodná.

Do starého auta si nové funkcie jednoducho nedorobíte, teda pár základných áno, ale s plnou výbavou sa to porovnat' nedá. Moderné systémy totiž využívajú kombináciu kamier, senzorov, radaru a špeciálneho výkonného čipu. Niektoré prémiové navigácie a záznamové kamery do auta vás vedia upozornit' na blížiacu sa prekážku a vybočenie z jazdného pruhu, no ich funkčnost' je závislá na presnom nastavení a navyše v prípade potreby do riadenia auta nedokážu zasiahnut'.

Aby ste stihli zabrzdit'

Jazdenie v hustej mestskej premávke nie je príjemnou záležitost'ou, hlavne ak sa ocitnete v cudzom vel'komeste. Sledovat' súčasne navigáciu, cestu a aj vodičov okolo vás nie je jednoduché a stačí chvíl'ková nepozornost', aby ste skončili v tom lepšom prípade zaborení v aute pred vami. Aj drobné „t'ukance" sú nepríjemnou záležitost'ou, hlavne ak sa niekam práve ponáhl'ate.

A tu nastupuje funkcia autonómneho brzdenia a upozorňovania na prekážky pred vami. V optimálnom svete vám pomôže vždy, ked' sa kvôli nepozornosti alebo rýchlej jazde dostanete nebezpečne blízku k objektu pred vami. Tým objektom nemusí byt' len auto, ale aj cyklista, či chodec. Systém dokáže na základe vašej rýchlosti (a aktuálneho zrýchl'ovania či spomal'ovania) odhadnút', či sa k objektu pred vami približujete nebezpečne rýchlo.

Prvá výstraha býva v závislosti od výrobcu a konkrétneho auta čisto obrazová, presnejšie sa na obrazovke pred volantom ukáže graficky výrazné upozornenie, ktoré by vodič mal zachytit' aj periférnym videním. Pokial' nezareaguje a riziko zrážky pretrváva, tak sa ku grafickému upozorneniu pridá aj zvuková výstraha. Ak šofér stále nereaguje, auto začne brzdit' samé tak, aby zabránilo zrážke. V závislosti od modelu auta funguje automatické brzdenie nielen pri autách, ale aj chodcoch a cyklistoch, ktorí sa rozhodnú vám skrížit' cestu. V prípade lacnejších alebo starších modelov nemusí automatické brzdenie fungovat' vždy, ale napríklad len pri rýchlostiach do 35 km/h. Samozrejme prítomnost' tejto funkcie neznamená, že sa ceste pred vami nemusíte vel'mi venovat'. Navyše spol'ahlivost' zist'ovania prekážok v ceste ovplyvní dážd', špinavé predné sklo, či ostré slnko.

Aby ste sa držali v jazdnom pruhu

Táto funkcia stále patrí medzi tie prémiové, navyše pod týmto združeným pojmom môžete nájst' dve odlišné pomôcky. Tou prvou a najrozšírenejšou je funkcia pre zamedzenie nechceného vybočenia z jazdného pruhu. Nájdete ju pri aktuálnych modeloch strednej triedy, dokonca ju pár výrobcov dáva aj v základnej výbave.

Jej hlavnou úlohou je vás upozornit', ak sa auto nečakane dostane blízko k čiaram na ceste. Stačí totiž chvíl'ka nepozornosti a čelnej zrážke sa už nemusíte vyhnút'. Hlavne vo vysokých rýchlostiach bývajú následky fatálne. Funkcia na sledovanie jazdného pruhu býva aktívna pri vyšších rýchlostiach, napríklad Honda ju aktivuje až pri prekročení 70 km/h.

Pokial' neaktivujete smerovku a s autom sa priblížite k čiare, auto vás upozorní obrazovou, zvukovou a prípadne aj vibračnou funkciou na volante. To by malo okamžite prilákat' vašu pozornost' a

možno vám aj zachránit' život. Pokročilé verzie tejto funkcie dokážu auto vrátit' automaticky späť do jazdného pruhu, no dobre fungujú len na rovnej, prípadne mierne točivej ceste. Ak vybočíte z jazdného pruhu v ostrejšej zákrute, tak vám tento bezpečnostný systém nemusí pomôct'. Doplnkovou funkciou je aj čiastočná autonómna jazda. Výrobcovia ju označujú ako pomôcku pre jednoduchšie šoférovanie a vyžadujú pri nej neustále položené ruky na volante. Vtedy auto s pomocou kamery a výkonného posilňovača riadenia dokáže automaticky udržať auto v jazdnom pruhu bez zásahu šoféra. Jediné čo musí spraviť, je mať neustále položené ruky na volante.

Aj v tomto prípade platí, že presné fungovanie sa líši od konkrétneho výrobcu a aj konkrétneho modelu auta. Niektoré zvládnu len pomerne rovné úseky, niektoré aj ostrejšie zákruty. Funkcia je preto vhodná hlavne na dial'nice, kde vd'aka dobrému označeniu jazdných pruhov a vel'kému polomeru zákrut funguje bez problémov.

Aby ste si nenamáhali nožičky

Klasický tempomat sa v prvom aute objavil pred vyše 60 rokmi, na svoje masové rozšírenie však čakal približne 50 rokov. Dnes si bez neho už nedokážeme predstavit' cestu na dial'nici, kde nám ul'ahčuje prekonanie dlhých úsekov. Jednoduchým nastavením si určíme konštantnú rýchlosť, ktorú potom auto udržiava. Toto riešenie má samozrejme množstvo nevýhod a pri hustejšej premávke vás po chvíli prestane bavit' neustále zapínanie funkcie, prípadne upravovanie rýchlosti. Tu prichádza na rad adaptívny tempomat, ktorý pre svoje fungovanie využíva kameru a radar ukrytý v prednej maske. Klasicky si nastavíte rýchlosť ako pri bežnom tempomate, no ak sa dostanete blízko autu pred vami, tak sa rýchlosť automaticky upraví podľa neho. Spolupráca šoféra je potrebná jedine v prípade manuálnej prevodovky. Pokročilé verzie systému dokážu sledovať aj autá jazdiace v iných pruhoch a v prípade, že sa rozhodnú pred vás nebezpečne preradiť, tak zareagujú miernym pribrzdením.

V prípade automatickej prevodovky sa môžete stretnúť s funkciou automatickej jazdy v kolóne, čo oceníte hlavne pri častej jazdne vo väčších mestách. V kolóne vd'aka radaru a kamere auto dokáže nasledovať stroj pred vami, limitom býva väčšinou rýchlosť do 30 km/h. Ak auto pred vami zastane, zastanete aj vy a ak sa rozbehne, tak len stačí ťuknúť do plynového pedálu, alebo tlačidla na volante. Poslednou funkciou adaptívneho tempomatu býva dodržiavanie predpísanej rýchlosti, kedy auto s pomocou kamery dokáže sledovať zvislé značky. Táto funkcia sa rozšírila až s príchodom moderných čipov, ktoré dokážu v reálnom čase sledovať aj okolie cesty.

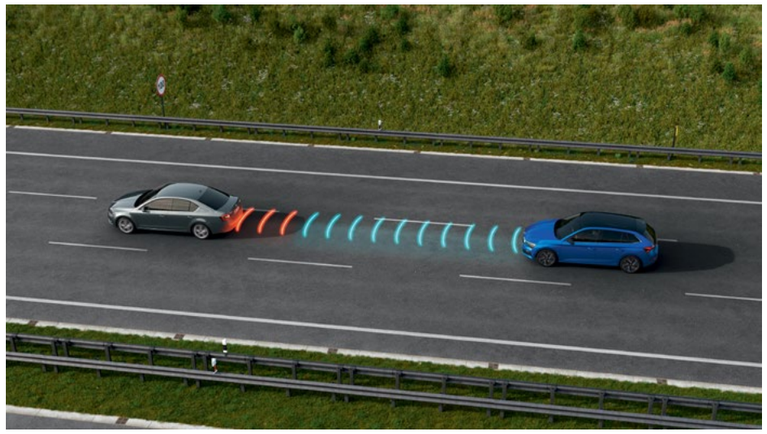
Vždy sa spoliehajte hlavne na seba

S príchodom moderných čipov, kamier a radarov do automobilov sa šoférovanie stáva o niečo jednoduchším, v prípade Tesly až extrémne jednoduchým. A vd'aka neustále klesajúcim nákladom na implementáciu nových technológií do áut, spomínané vymoženosti nájdete už aj v nižšej strednej triede automobilov, čiže v cenovej hranici okolo 15 tisíc eur.

Vždy však treba mať na pamäti, že v prípade nehody ste zodpovední vy a nie výrobca automobilu. Preto sa venujte šoférovaniu, sledovaniu okolia a nespoliehajte sa, že auto zastaví samé v každom jednom prípade. A pre odchovancov starej školy máme dobrú správu, keďže sa všetky spomínané funkcie dajú samozrejme vypnúť. Aktuálne sú buď za príplatok, alebo dostupné mimo úplne základných výbav auta, no postupne sa začínajú objavovať už aj v základných ponukách. O dva roky sa im nevyhneme už vôbec, keďže budú v povinnej výbave každého nového automobilu.

Kým sa tak stane, tak sa vd'aka novším a výkonnejším čipom dočkáme pravdepodobne aj ďalšieho stupňa autonómneho jazdenia, ktoré teraz vidíme len pri tých úplne najdrahších modeloch automobilov. Na Slovensku by sme však potrebovali jednu špeciálnu funkciu – vyhýbanie sa dieram na cestách.

Matúš Paculík



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Fallout 76 s novými prúsermi na krku

Rozhodnutie vytvoriť multiplayerový akčný titul Fallout 76 predstavuje bez okolkov to najhoršie rozhodnutie v histórii Bethesdy. Ak ste doteraz mali určité pochybnosti, tak po najnovších správach si to uvedomíte aj vy.

Nielenže hru stále trápia veľké problémy s hratel'nosť'ou, no tentokrát to Fallout 76 navyše schytáva aj zo strany bonusu zberateľskej edície v podobe veľkej helmy Brotherhood of Steel T-51. Tá je na prvý pohľad veľmi pekná a doslova láka, aby ste si ju nasadili na hlavu, no to by mohlo byť podľa najnovších zistení pre vás osudné, keďže obsahuje plesne.

Problém sa týka voľne dostupnej verzie, ktorú si môžete zakúpiť z GameStopu bez toho, aby ste kupovali celú edíciu Armor Edition za 250 dolárov. Americká komisia pre bezpečnosť produktov a ochranu spotrebiteľov odporučila a zaviedla okamžité stiahnutie predmetu z pultov obchodov a prešetrenie celej situácie zo strany výrobcu.
Aby toho nebolo málo, hra je opäť kritizovaná za implementáciu mikrotransakcií priamo ovplyvňujúcich hratel'nosť. A k tomu treba vziať na vedomie i fakt, že Bethesda na začiatku vyhlásila, že žiadne také poplatky hra mať nebude, a že v jednom prípade už s týmto mala vo Fallout 76 problém. O čo ide teda tentokrát? S novým updatom číslo 13 rozširujúcim hru o nové vylepšenia, zbrane či mapu Morgantown, sa hra rozšírila aj o novú chladničku.

Chladnička v tejto hre slúži na to, aby ste si do nej ukladali momentálne nepoužívané potraviny, aby ste si boli istí, že sa vám časom neskazia. Proste klasická chladnička. Nebola by to ale Bethesda, aby aj z takejto bežnej a triviálnej veci nespravila kauzu, za ktorú by ju hráči častovali doslova celým mraziarenským boxom nadávok. Chladničku si musíte kúpiť za 700 atomov, a tie musíte, samozrejme, buď zdĺhavo grindovať, alebo siahnuť do peňaženky a kúpiť si za reálne peniaze balíček atomov.

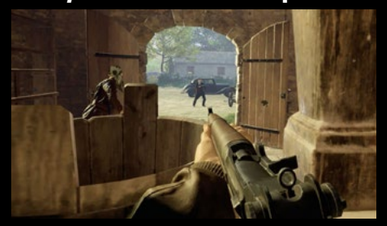
Vtipom je, že Bethesda predáva balíčky 500 atomov za 4,99 dolárov a 1100 atomov za 9,99 dolárov. Čiže hráči budú tak či tak musieť zaplatiť približne 10 dolárov za to, aby si kúpili chladničku, čím im vzhľadom na kúpený balíček ostane 300, respektíve 400 atómov, za ktoré boli vlastne donútení zaplatiť, a ktoré by si inak za reálne peniaze nekúpili. Podobný prípad sa týka aj robotickej stanice Collectron (tiež súčasť updatu 13), ktorá ale našťastie stojí „len" 500 atomov.

Tak sa zdá, že Bethesda jednoducho robí všetko preto, aby udržiavala hráčov ako na ihlách a neustále skúša, koľko si toho ešte môže dovoliť.

Remastery Mafie a GTA 3?

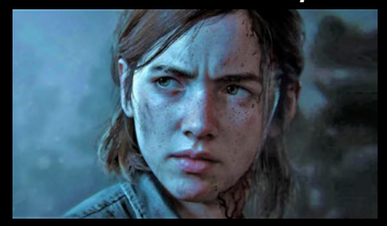
Keď sa nejaká hra objaví na stránkach nejakej ratingovej agentúry, hneď začne pracovať fantázia hráčov na plné obrátky. Chystá sa nová hra? Bude to remake? Port alebo remaster? Takáto situácia nastala aj nedávno, keď austrálska agentúra dala označenie 18+ akčnej klasike Grand Theft Auto III. Aby toho nebolo málo, podobná situácia nastala aj v prípade Mafia a Mafia II. Je možné, že by sme sa mohli čoskoro dočkať ohlásenia vylepšených verzií týchto výborných hier? Netreba ale zabúdať, že to všetko môže mať omnoho prozaickejší dôvod. Jednoducho môže ísť len o obnovenie ochranných známok, ktoré sa musí vykonávať pravidelne po niekoľkých rokoch. Taktiež môže ísť „len" o opätovné vydanie na platformách, na ktorých ešte tieto hry nie sú.

Nový Medal of Honor pre VR



Slávna FPS séria, ktorá začala svoju púť vskutku legendárne, len aby legendárnejším spôsobom skončila na smetisku dejín, sa dočká po rokoch pokusu o oživenie. Nejde o veľkú hru pre klasické platformy, ale o VR hru pre Oculus Rift, hoci ambície neskrýva. Medal of Honor: Above And Beyond prinesie celkovo 50 úrovní, v ktorých budeme bojovať nielen zoči voči nepriateľovi ako pešiaci, ale taktiež si vyskúšame boje tankov, lietadiel i ponoriek. Séria sa s touto hrou vráti do 2. svetovej vojny, z ktorej nám predstaví hrôzy vylodenia na pláži Omaha, úskalia francúzskeho odboja a napríklad aj infiltráciu tajnej nacistickej základne. Hru pripravuje štúdio Respawn Entertainment (tvorcovia Titanfall) a vydania by sme sa mali dočkať v priebehu roku 2020.

TLOU: Part II má dátum vydania

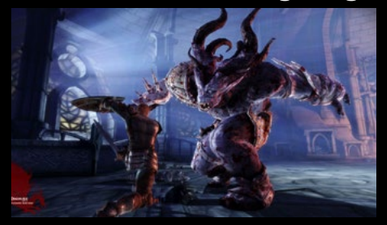


Jedna z najočakávanejších, aj keď nie úplne najočakávanejšia exkluzivita konzoly PlayStation 4, The Last of Us: Part II, konečne predstavila dátum vydania. Pokračovanie kultového survival hororu o boji o život Joela a Ellie vyjde 21. februára 2020. Tvorcovia z Naughty Dog taktiež raz a navždy vyriešili otázku týkajúcu sa účasti Joeala v hre, keďže doposiaľ sa v predvádzaných ukážkach a spomenutých informáciách tento anti-hrdina zo zvláštnych dôvodov nikdy nevyskytoval. Joel v pokračovaní nakoniec bude. Nevieme síce, aká veľká bude jeho úloha, akým štýlom zapadne do hratel'nosti a celkového príbehu, no nie je na mieste myslieť si, že by mal predstavovať len nejaké malé cameo. Jeho úloha bola v jednotke predsa len viac než len kľúčová.

Nový Total War bude v Tróji

Nehynúca hviezda na strategickom nebi, séria Total War, prichádza s novým dielom, ktorý nás tentokrát zavedie do starovekého Grécka. V poradí štrnásty diel nesúci meno Total War Saga: Troy si berie za inšpiráciu Homérov epos Iliada a zameriava sa na spracovanie vojny, ktorá sa do histórie zapísala ako Trójska vojna. Ako to už v tejto sérii býva, nebude chýbať tradičný ťahový systém spravovania ríše v kontraste s veľkolepými bitkami odohrávajúcimi sa v reálnom čase. Legendárny konflikt budeme môcť sledovať z pohľadu Grékov aj z pohľadu Trojanov. Či už je Trójska vojna len výmyslom Hómera, alebo skutočnou udalosťou, Total War Saga: Troy bude nepochybne ďalším zaujímavým prídavkom do série.

Nové štúdio tvorcu Dragon Age



Dragon Age: Origins bol vo svojej dobe zjavom, o ktorom dnes zaslúžene hovoríme ako o klasike. Tá sa môže bez problémov zaradiť medzi Baldur's Gate alebo Neverwinter Nights ako jedno z najlepších RPG, aké boli kedy vytvorené, a to si ani pri vydaní mnoho hráčov vlastne neuvedomovalo. Kľúčová postava vývoja Dragon Age, David Gaider, v súčasnosti zakladá nové štúdio Summerfall Studios. S BioWare sa rozlúčil už pred niekoľkými rokmi, aby zapustil korene v štúdiu Beamdog. Tam sa však dlho neohrial a na určitý čas po odchode sa odmlčal. Nasledujúci krok v jeho živote znamenalo práve Sumerfall Studios. Svoju prvú hru predstavia už čoskoro, niekedy v polovici októbra.

NBA 2K20 najhoršia na Steame

EA si môže zaškrtnúť ďalšie políčko v splnených plánoch, ak jedným z nich bolo mať na Steame hru s najhorším hodnotením v histórii. Najnovší diel NBA sa totiž od hráčov dočkal „pocty" v podobe nevídaného hodnotenia – len 15% pozitívnych recenzií z celkového počtu 3136, ktoré ho pasuje za druhú najhoršiu hru na platforme. Čo za to môže? Samozrejme, že s každým ďalším dielom neustále sa zvyšujúca agresivita implementovaných mikrotransakcií, ktorá práve v NBA 2K20 dosiahla absolútne maximum a otvorená propagácia monetizačných prvkov, ktorá sa v prezentačných videách bez ostychu predstavovala ako niečo bežné a úplne normálne. NBA 2K20 je doslova virtuálne kasíno, v ktorom míňate reálne peniaze a uprostred ktorého si môžete, len tak pomimo, zahrať aj basketbal.

PREVIEW
PC

Atomicrops

POĽNOHOSPODÁRSTVO PO VÝBUCHU ATÓMOVEJ BOMBY V HRE ATOMICROPS

Ak máte radi rogue-like a -lite hry, ste na správnej adrese! Predstavte si, že by sa niekedy stretli postavičky zo Stardew Valley a Nuclear Throne a mali by potomkov. Atomicrops by bolo to, čo by vzniklo. Tu ich však predbehli tvorcovia štúdia Bird Bath Games a vydavatel'stvo Raw Fury, ktorí nám teraz pod sloganom „Farm, marry, kill!" (vol'ný preklad „Farmárči, ožeň/vydaj sa, zabíjaj!") prinášajú skvelú rogue-lite hru, ktorú sme do redakcie dostali na vyskúšanie.

Farma

Celá hra je postavená na tom, že ste zdedili farmu, prídete na ňu a nájdete protiatómový kryt. Kto by staval na farme protiatómový kryt, však? No zrazu, počas toho ako preskúmavate kryt, vybuchne atómovka. Všetko sa mení, všetko je ožiarené. Vašou hlavnou úlohou je starat' sa o kúsok pozemku, pestovat' ovocie a zeleninu, chránit' rastlinky pred rôznymi bytost'ami, ktoré ich zožerú alebo spália, ak ich nezastavíte, a rozvíjat' sa.

Hra je rozdelená na mini kolá – dni. Na obrábanie pol'a máte celý deň, počínajúc úsvitom a na konci dňa po vás príde helikoptéra, ktorá vás odnesie do bezpečia, do mesta. Počas dňa môžete skúmat' okolitú divočinu, kde nájdete semienka, upgrady, predmety (napríklad topánky, ktoré po žatve úrody hned' nakypria pôdu, vylepšená krhla na polievanie) či zachránite zvieratká, ktoré vám vedia pomôct' (krava polieva, sliepka vyhrabáva burinu, včela opel'uje a plodiny rýchlejšie rastú...). No ked' sa zotmie, prichádzajú na farmu nepriatelia. Niektorí majú na muške vás, niektorí chcú len vaše rastlinky. Nepriatelia chodia vo vlnách, pričom každý tretí deň príde boss a ak prežijete (nemusíte ho ani porazit'), skončí sa ročné obdobie. V tejto hre trvajú jar, leto, jeseň aj zima iba 3 dni, a počas každého ročného obdobia vás na konci čaká súboj s hlavným, unikátnym bossom.

Na konci každého obdobia sa porozprávate so starostom v meste, vašou úlohou je uživit' celú dedinu a tí vás hodnotia na základe toho, kol'ko úrody ste zozbierali cez ukončené obdobie. Je preto vel'mi potrebné taktizovat', kedy sa vyberiete do divočiny a kedy zostanete na farme starat' sa o rastlinky. Tie je potrebné sadit', udržiavat' d'aleko od nepriatel'ov, aby ich nepoškodili, polievat', zbierat'. Ak plody aj pohnojíte, začnú žiarit' (ved' predsa žijete v post-apokalyptickej dobe po zhodení atómovej bomby) a ked' sú pripravené na žatvu, začnú skackat' či vydávat' nadšené zvuky, aby vám to oznámili.

Vel'mi oceňujem obrovského bossa na konci roka, ktorý sa objaví po zimnom bossovi. Má vel'mi špecifickú mechaniku, no tú vám neprezradím, pretože ak by ste si chceli zahrat', zobralo by to všetku zábavu z objavenia tejto mechaniky. :)

Flirtovanie a svadba

Momentálne máte v hre prístupné 2 postavy, s ktorými môžete flirtovat' a neskôr dotiahnut' vzt'ah až do stavu manželského. Flirtovanie je vel'mi romantické, pomocou ruží, ktoré samozrejme musíte vypestovat' na svojom políčku.

Vždy v meste, ak máte dostatok ruží, ich môžete odovzdat' jednej zo spomínaných postáv – Borage alebo Rue. Ak dosiahnete vysoký level vášho vzt'ahu a zoberiete sa, postavička sa dostaví na vašu farmu a pomáha. Zatial' čo Borage sa viac venuje plodinám a vy sa teda nemusíte o ne tol'ko starat', Rue je väčší dobrodruh a ochraňuje vás, ked' skúmate divočinu, hl'adáte nové semienka na sadenie, predmety, upgrady, no zároveň nepomáha s farmárčením, preto si musíte premysliet', s kým chcete mat' vzt'ah.

Zabíjanie

Ako aj slogan hovorí, zabíjanie je vel'kou súčast'ou hry. Nielenže obraňujete plody svojej t'ažkej práce na farme, no aj v divočine sa musíte bránit', ked' hl'adáte veci, ktoré vám môžu pomôct'. Na konci dňa si v meste môžete kúpit' novú zbraň za peniaze, ktoré zarobíte za zožatú úrodu. Tá však vydrží len jeden deň, takže si dobre premyslite, či zbraň chcete hned', alebo si radšej ušetríte peniaze na deň, kedy budete čelit' bossovi (ak by sa vám nepodarilo nazbierat' opät' dostatok peňazí). Zbrane viete aj posilnit', takej sniperke viete zvýšit' šancu na headshot, ktorý zoberie nepriatel'ovi viac života.

Nemusíte sa bát' ani toho, že by vaša postava nezvládala polievat' a popri

tom striel'at'. Pokial' by ste vel'mi chceli, zvládate polievat', striel'at' a ešte aj pliet' burinu! No nezabudnite sa uhýbat' nepriatel'ským strelám.

Hudba a farby

V zhrnutí nemôžem vynechat' ani túto čast' hry, pretože celej hre dodala nový rozmer. Hudba bola úplne úžasná. Veselá, vtipná, šialená, občas skoro až psychedelická. Presne taká, aká sa k tejto farebnej šialenosti hodí. :)

Vývoj

Hra je momentálne v early access móde a tvorcovia nám cez roadmap postupne predstavujú obsah, ktorý do hry pridávajú. Túto mapu updatov viete nájst' na oficiálnej stránke vydavatel'stva Raw Fury.

Snažia sa vyjst' l'ud'om v ústrety nielen informáciami o nadchádzajúcom dodatočnom obsahu, ale aj o doterajšom, pretože vytvorili aj oficiálnu Wiki stránku, kde nájdete návody, tipy či popisky doterajšieho obsahu. Vyzerá to však tak, že toho pre nás majú v pláne ešte dost', pretože zatial' je odhalený čiastočne iba prvý dodatok z piatich.

Na to, že je hra len v early accesse, nenarazila som na žiadne výrazné bugy, ktoré by mi hru znepríjemnili. Niektoré funkcionality sú síce nedostupné a ked' si ich otvoríte, je tam napísané „under construction" (vo vývoji) ako napríklad nastavenie ovládania alebo „coming soon" (príde čoskoro) pri výbere inej postavy či online rebríčka bodovania (momentálne je len lokálne), no nič závažné, čo by hru robilo nehratel'nou.

Na druhej strane, chýbajúce nastavenie ovládania si môžete pozriet', pokial' hru zastavíte – zobrazí sa vám na pauzovanej obrazovke, no ako som spomenula, momentálne sa nedá zmenit'.

Taktiež na tejto pauzovanej obrazovke nájdete možnost' nahlásit' bugy alebo ohodnotit' hru, čo považujem za skvelý krok v ústrety hráčom.

Suma sumárum

Hra sa mi vel'mi páčila a kto má rád hry ako The Binding of Isaac, Nuclear Throne či trošku akčnejšie hry na štýl Stardew Valley alebo Graveyard Keeper, určite vám hru odporúčam.

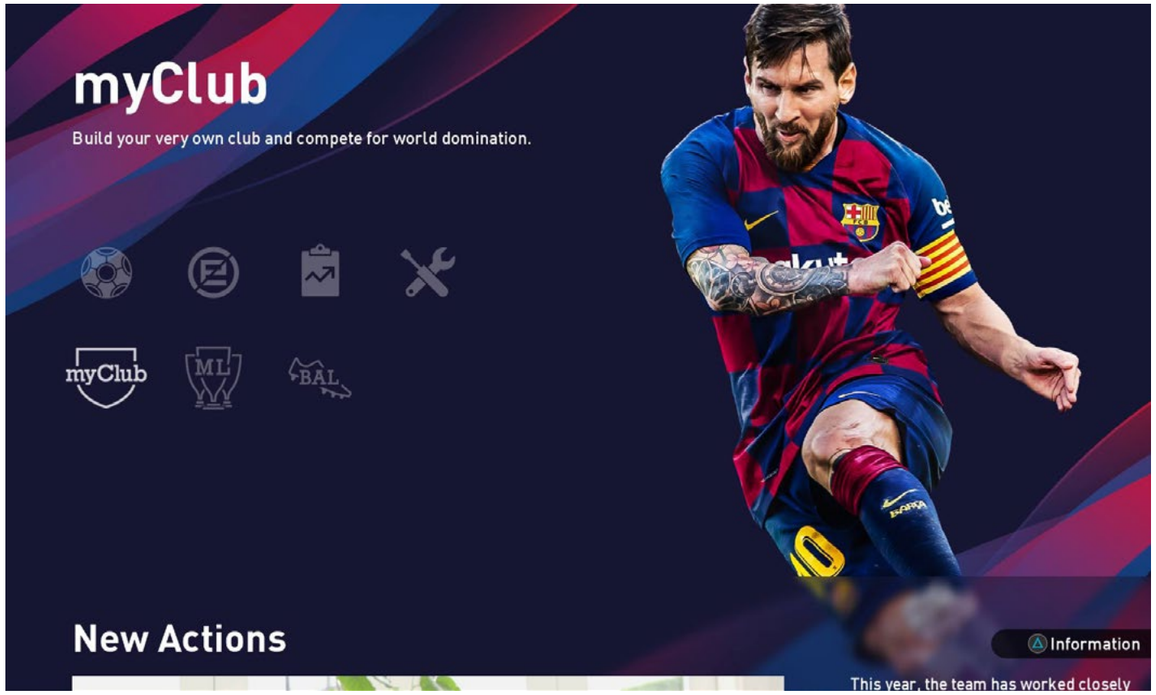
Prípadne si počkajte na to, kým to vyjde na konzolu, ak máte radšej ovládač ako klávesnicu. Určite však viem povedat' už teraz, že to stojí za to a ani neviem ako, strávila som pri nej hodiny. Ako som spomenula vyššie, nevadilo mi ani to, že je to early access, pretože hra bežala hladko a bez závažnejších problémov a už sa teším na nový obsah.

Veronika Jankovičová

RECENZIA
PS4

eFootball PES 2020

NAJLEPŠÍ FUTBAL S JEDNÝM ALE...



Na začiatok vyjadrím údiv z mena nového ročníka futbalovej simulácie od Konami. eFootball Pro Evolution Soccer. Naozaj? Fakt je potrebné mat' v názve dvakrát slovo futbal?

Ale k veci, eFootball PES 2020 je výborný titul, ktorý ponúka realistickejšie poňatie futbalu ako konkurenčná FIFA. Tešit' sa môžete na pomalší, plynulejší, taktickejší a menej skriptovaný zážitok. Vývojári sl'ubovali v tomto ročníku viacero noviniek a prezentovali ich už v demoverzii, hoci niektoré nakoniec vzali spät'. Ide najmä o dribling, na ktorý bol v deme podl'a časti fanúšikov kladený privel'ký dôraz, a tak to tvorcovia radšej trochu „nerfli".

Predovšetkým si musíte zvyknút', že ako je to aj v skutočnom futbale, hráči budú robit' chyby. Je jedno, či ide o Barcelonu alebo anglického druholigistu, nikto nie je neomylný. Nie každá hlavička skončí tam, kde chcete, strel'ba, prihrávky či centrovanie z otočky sú riskantné a hráči dokážu pod tlakom pokazit' aj inak jednoduchú prihrávku, čo môže razom skomplikovat' vašu situáciu. PES 2020 je jednoducho nevyspytatel'ný - ako naozajstný futbal.

Omnoho väčšiu rolu tak hrá správne načasovanie prihrávky, obranného zákroku či zvolenie správneho typu strely. Ked' sa však všetko podarí v útoku tak, ako chcete (a pridá sa k tomu aj kúsok športového št'astia), o to je strelenie gólu väčšia satisfakcia. Každý zápas je z tohto pohl'adu unikátny a pocit, že toto som už niekde videl, bude naozaj ojedinelý. Dôležitá je aj taktika, čiže rozostavenie hráčov, defenzívne nastavenia a v niektorých prípadoch aj správne striedanie.

PES sa vždy chválil aj spracovaním futbalových hviezd. Tie si na ihrisku všimnete vždy a správajú sa väčšinou tak, ako aj ich reálne predlohy. Súčasné megahviezdy Lionela Messiho a Cristiana Ronalda, ale aj brazílskeho loptového mága Ronaldinha jednoducho spoznáte vždy. Zatial' som iba chválil, no musím upozornit', že hra rozhodne potrebuje doladit'. Samozrejme, nie všetky góly, ktoré vo futbale padnú, sú ako sóla od Messiho cez polovicu ihriska, v PES 2020 však občas hrá náhoda ovel'a väčšiu úlohu, ako by asi mala. Po niekol'kých zápasoch sa mi o náhodných odrážaniach lopty až do mojej siete hádam aj snívalo. Vel'mi nadšený som nebol ani z rozhodcov, ktorých verdikty pôsobili dost' náhodne.

A zatial' čo väčšinu času pôsobí futbal realistickejšie ako jeho náprotivok od EA, umelá inteligencia hráčov vie skomplikovat' situáciu. Nič nepoteší viac, ked' sa súper ženie do protiútoku, vy už pár sekúnd vidíte, kam bude lopta smerovat', no vaši hráči utekajú opačným smerom a môžete sa aj roztrhnút' a kolmici do vol'ného priestoru nezabránite. Vylepšit' by si zaslúžili aj animácie a umelá

inteligencia brankárov. Niekol'ko gólov som dostal po situáciách, v ktorých by brankár mal loptu zo vzduchu brat' bez problémov. Ako iste tušíte, nebolo to tak.

V herných módoch nastal maličký posun, hoci nič extra nové nepribudlo. Na výber máte klasický offline či online zápas, kartičkový mód, kariéru jedného hráča a manažérsky režim Master League, ktorý je t'ažiskom offline zábavy. Práve on sa dočkal najväčších noviniek. Zvolit' si môžete napríklad legendárneho trénera ako je Johan Cruyff či Diego Maradona, pribudli aj cutscény či menšie RPG prvky v odpovedaní na otázky novinárov a podobne. Reálnejšie pôsobia aj prestupy a frekvencia zranení vašich hráčov.

Všetko sú to však len maličkosti, režimy ako MyClub či Become a Legend sa takmer vôbec nezmenili a musím vývojárov pokarhat', že by to už chcelo trochu viac odvahy a invencie, pretože na konkurenciu znovu strácajú. Vo FIFE sú jednoducho všetky dôležité módy spracované lepšie. Konami stráca aj v d'alšom dôležitom bode. Zatial' čo FIFA každý rok láka aj kartičkovým módom Ultimate Team, MyClub vo futbalovom simulátore od japonskej spoločnosti je vel'mi chudobným príbuzným. Navyše vyzerá neskutočne nelákavo, čo je v prípade režimu, kde polovicu času strávite v menu, naozaj problémom. Nováčikom taktiež hodnú chvíl'u potrvá, kým sa zorientujú napríklad v systéme získavania hráčov prostredníctvom skautov a agentov. Navigácia totiž nepatrí medzi tie intuitívnejšie.

Na druhej strane, Konami musím pochválit' za to, že na rozdiel od EA či 2K v basketbale nám mikrotransakcie nepchá do ksichtov na každom kroku. Áno, aj tu máte možnost' zakúpit' si hernú menu za reálne peniaze, no slušný tím sa dá vyskladat' aj bez toho. Online zápasy prebiehali bez problémov a v single-playerových zápasoch či turnajoch si na svoje prídu aj hráči, ktorí by radi prevetrali svoje kartičkové tímy, no zápolenia s l'ud'mi ich nelákajú.

PES 2020 vás opät' privíta nevábnym hlavným menu a celkovým používatel'ským prostredím, ktoré vyzerá, ako by sa tvorcovia pokúšali preniest' rozhranie z PS2 do dnešnej doby. Je to v ostrom kontraste s tým, ako sa prezentuje zvyšok hry. Rozhodne si totiž dáva záležat' na rôznych detailoch, ako je predzápasový nástup a podobné maličkosti. Nehovoriac o tom, že graficky ide o vel'mi podarenú záležitost', a to aj na obyčajnej PS4. Ku kvalitným veciam môžeme pripočítat' aj pohodový soundtrack. Z licencovaných tímov následne potešia giganti ako Manchester United, Arsenal, Juventus, FC Barcelona či Bayern Mníchov, pričom zvyšok si môžete celkom intuitívne stiahnut' od fanúšikov, ktorí sa tomu budú istotne venovat'.

Záver

Aký je teda v prípade eFootball PES 2020 verdikt? Nuž, čo sa týka samotného futbalu, klobúk dolu, tam sa ešte konkurencia má čo učit', hoci kto vie, možno sa FIFA 20 posunie dopredu aj v tomto ohl'ade.

Dôležitými faktormi v prípade toho, či sa človek vráti alebo nevráti k hre, sú však aj celkové herné prostredie a módy, a v tomto PES opät' raz stráca. A tak to vyzerá, že sa znovu budete musiet' rozhodnút' medzi lepším futbalom a trvanlivejšou hrou.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športová simul.	PES Productions	Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratel'nost'
+ Grafika
+ Atmosféra jednotlivých zápasov
+ Malé vylepšenia

- Používatel'ské prostredie
- Herné módy
- Množstvo malých chýb

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
XBOX ONE

Gears 5

REŽEM, REŽEŠ A REŽEME PO NOVOM

Svet Sera sa rúca, vaši nepriatelia sa spájajú. Závislosť ľudstva od technológie sa stala jeho pádom a nepriatelia sa spájajú pri snahe odstrániť všetkých preživších. V úlohe Kait sa vydávate na cestu odhalenia pôvodu Locustu bojovať s vašou jednotkou pre ochranu všetkého, čo zostalo.

Svätá trojica. Gears, Halo a Forza. Už je to tak, že o tejto svätej trojici kolujú vtipy, no faktom zostáva, že výraznou mierou prispela k popularite Xbox konzol. Lenže časy sa menia. Menia sa aj štúdiá a Gears sérii panuje štúdio The Coalition, ktoré si štvrtým dielom prešlo skúškou ohňom. Tá sa vydarila, no priestor na zlepšenie tam určite bol, čo si uvedomovali aj tvorcovia. Preto je päťka dôležitá. Je totiž potrebné ukázať, že štúdiá Microsoftu majú dostatočný talent na to, aby sa rovnali štúdiám Sony, a dokážu konzolu zahrnúť skvelým exkluzívnym obsahom. A taktiež je konečne na čase, aby sa známa Gears formulka dočkala jemnej evolúcie. A tá prišla vo veľkom.

Aj keď hlavnou tvárou marketingovej kampane štvorky bol syn Marcusa Fenixa JD, z ladenia príbehu bolo jasné, že hlavnou postavou bola Kait Diaz. Okolo nej bol napísaný celý príbeh, ktorý vyvrcholil na konci štvorky, keď sa dozvedela strašné tajomstvo. Aby toho nebolo málo, toto tajomstvo a jej pokrvná história spôsobujú, že sa z nej chtiac-nechtiac stáva centrum celého diania. A keď sa do toho pripoja nočné mory, ktoré ovplyvňujú jej správanie, musí čelit' svojmu osudu a zistiť, kým vlastne je. Gears 5 je veľkolepou hrou, ktorá sa nebojí borit' svoje prsty do ďalekej histórie tohto sveta, nebojí sa byť familiárnou, ale zároveň novátorskou. Ozrejmí vám veci, ktoré ste možno doteraz netušili a ktoré sa priamo napájajú na pôvodnú trilógiu. Nebojí sa hrať na city, no zároveň vie, že drsný „macho" štýl má zakorenený hlboko v útrobách a je jedným z dôvodov, prečo si séria získala takúto popularitu.

Z dizajnového hľadiska nastali v sérii veľké zmeny. Prvý akt je pre Gears tradičný. Aj keď herné prostredie a možnosti sa vo veľkom zlepšili, tak je to stále rovnaká lineárna hra, kde hrá krytie tú najdôležitejšiu úlohu. Postupne sa vám predstavujú noví nepriatelia, nové hrozby a celé to pôsobí ako poctivý prológ, ktorý sa má otvoriť a poskytnúť hráčom viac voľnosti. Niečo ako keď si pri vypočutí nového albumu kapely, ktorá zmenila štýl hudby, idete pustiť Best of výberovku starých albumov. Striedajú sa známe aj menej známe postavy a šialené tempo neutícha.

Až zrazu. Bum. Tempo sa spomalí a svet sa otvorí. Áno. Prvýkrát v histórii Gears hier sa dočkáte polo-otvoreného sveta. Pod tým si však nepredstavujte niečo ako Skyrim, ani nič podobné. Skôr ide o to, že vzhľadom na pomery Gears série ide o nevídanú zmenu. Dvojica veľkých máp v druhom a treťom akte sú síce ohraničené, no poskytujú dostatok priestoru na vyšantenie sa a budete sa môcť usadiť do skvelého dopravného prostriedku, ktorému chýbajú už len primontované zbrane.

Polo-otvorený svet však znamená, že celá filozofia hry sa musela zmeniť. Pribudli veľľajšie misie, ktoré sú naviazané na light-RPG prvky v hre a poskytujú dobrý mix rôznorodých úloh a scenárov, ktoré určite zabavia. Hra sa však zmenila aj z pohľadu prístupu k súbojom. Tradičný Gears súboj bol taký, že po vstúpení do arény o vás nepriatelia automaticky vedeli, čo vždy vyústilo v zúrivú prestrelku a na konci ste buď ostali vy alebo váš nepriateľ. Teraz sa však hrá podľa vašich pravidiel. K dispozícii máte výbavu (o ktorej si povieme nižšie), a tá vám umožňuje diktovať tempo súbojov. Chcete najprv preriediť počty nepriateľov stealth štýlom? Nie je problém. Alebo chcete spôsobiť chaos? Aj to sa dá. Navyše, autori veľmi dobre vedia, že na udržanie pozornosti hráčov im musia servírovať rôzne scenáre v rôznych prostrediach a s rôznymi nepriateľmi. A presne to robia.

Takže zatiaľ čo v jednom momente sa prikrádate pomedzi „hacknutých" robotov, ktorých je lepšie zneškodniť pomaly, tak o chvíľu putujete po ľadovom jazere, kde môžete nepriateľov jednoducho zneškodniť rozbitím ľadu pod nimi, a následne už bojujete v brutálnej búrke, kde projektily nesmerujú tam, kam by ste chceli a musíte sa situácii prispôsobiť. Do tohto zábavného mixu primiešajte ešte skvelý mix nepriateľov a máte recept na zábavných 15-20 hodín v kampani.

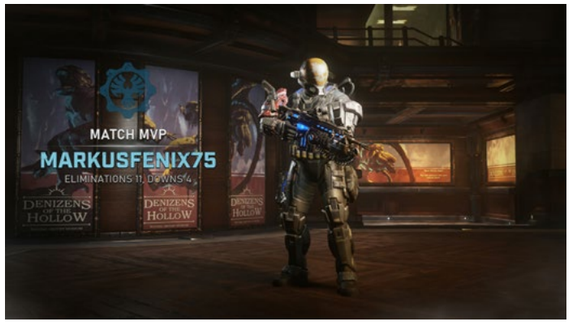
Až na ten cliffhanger koniec. Pozrite, rozumiem, že šestka je nevyhnutná, ale skutočne sa hra musela skončiť takto?

Práve nepriatelia sú tí, ktorí robia z každého súboja skvelý zážitok. Nie sú to „tupelá", ktoré na vás pália z kilometra a dúfajú, že vás umlátia na smrť skôr, ako vy ich, ale aktívne sa pohybujú po bojisku a využívajú svoje prednosti. Agresívne jednotky sa vás snažia vytlačiť z pozície, zatiaľ čo snajperské jednotky vás ostreľujú z diaľky a veľkí protivníci predstavujú prioritné ciele, ktoré v prípade nepozornosti urobia z vášho života peklo na zemi.

A preto musíte vaše prednosti využívať aj vy. Výber správneho arzenálu je jedna vec, no rovnako dôležitý je aj nový prírastok do Gears rodiny v podobe lietajúceho robota Jacka. Ten totiž dostal do vienka niekoľko veľmi zaujímavých funkcií. A práve na neho sú naviazané light-RPG prvky, ktoré som spomínal vyššie. Jack totiž dokáže oslepiť nepriateľov, poskytnúť vám ozdravenie, pustiť do nepriateľov zopár voltov alebo na chvíľu ovládnuť vašich protivníkov, ktorých následne použijete na boj proti nim samotným. Navyše vám dokáže priniesť zbrane z bojiska. Jeho využitie je naozaj pestré a poskytuje úplne novú úroveň taktickosti. Nie je lepší pocit, ako si nechať vygenerovať dočasný štít a následne kosiť nepriateľov s guľometom. Navyše, Jack je dokonca hrateľná postava v co-ope. Ak teda máte kamoša, ktorému to s gamepadom veľmi nejde a chce si s vami zahrať, pokojne ho môžete prevteliť do role lietajúceho robota, ktorý je dokonalou podpornou postavou. Štúdio síce pred vydaním hovorilo o tom, ako chcú sprístupniť hru pre všetky kategórie hráčov, no výsledok nás pozitívne prekvapil a dúfame, že Jack zostane súčasťou Delta tímu natrvalo. Taktiež sme im vďační, že všetky RPG prvky naviazali na Jacka a nepremenili Gears na ďalší RPG looter-shooter.

Kampaň sa teda radí medzi to najlepšie. Pretože okrem toho, že prináša klasický Gears zážitok so skvelým príbehom a svetom, tak autori sa vydali cestou evolúcie, a tá až na zopár maličkostí vyšla takmer dokonale.

Lenže pri kampani to ani zďaleka nekončí. Multiplayer alebo Versus, ako sa v tomto svete PvP volá, je tu a v lepšej forme ako kedykoľvek predtým. A to nemyslíme ironicky. Táto časť sa dotýka všetkých herných módov v hre. Autori totiž kompletne prekopali systém streľby. A tým skutočne myslíme kompletne. Každá zbraň má teraz predpovedateľný spätný ráz a prestrelky tak majú jasné pravidlá. Hra sa



tak ovel'a viac zakladá na schopnostiach aj na ovel'a nižšom ako pro-leveli a každý headshot bude radost'ou (mimochodom, Gears 5 má asi najlepší zvukový efekt, ked' nepriatel'ovi odstrelíte hlavu).

Čo teda ten Versus? Tradičný. Ale práve vd'aka prekopaniu systému strel'by kompletne iný. King of the Hill, Team Deathmatch a d'alšie známe módy nechýbajú. Multiplayer sa opät' zameriava na držanie výhodných pozícií na mape a ovládania tzv. Power zbraní a v tomto sa teda nič nezmenilo. V tomto prípade však konštatujeme „chvalabohu", pretože multiplayer nepotreboval revolúciu, ale iba upravit' a naštylizovat' niektoré aspekty. A to sa podarilo.

Úplnou novinkou je mód Escape. Predchádza mu trojica vojakov, ktorá sa dobrovol'ne necháva zajat', aby následne položili do hniezda Swarm plynovú bombu a utiekli. Títo vojaci navyše dostali do vienka populárne Ultimate schopnosti. Zároveň je tento mód naviazaný na novú funkciu Map Buildera, ktorý vám umožní postavit' si vlastné mapy pre tento mód a zdiel'at' ich s komunitou. A čo je lepšie, tým pádom máte zaručený prakticky neobmedzený prísun nového obsahu, pretože každým novým prechodom Escape módu môžete prechádzat' novou mapou.

A práve vd'aka prekopanému systému strel'by, skvelej variabilite nepriatel'ov a Map Builderu bude Escape mód tým pravým orechovým pre všetkých, ktorí hl'adajú nový obsah.

Horda je taká, akú poznáte. Dočkala sa totiž len malých zmien. Každá postava má po novom Ultimate schopnost', rovnako ako v Escape móde. V Horde môžete taktiež hrat' za Jacka, no roly, ktoré fungovali v Gears 4, boli utlmené. No aj napriek tomu je tento mód brutálnou skúškou trpezlivosti a šikovnosti, pretože vydržat' 50 vĺn stále náročnejších nepriatel'ov je nie len časovo pohlcujúce, ale aj extrémne náročné. Konečne navyše autori vypočuli svojich fanúšikov a pridali do Hordy možnost' botov v prípade, že sa niekto počas hrania odpojí.

Tvárit' sa však, že ide o dokonalú hru by bolo asi trochu naivné. Live servery na multiplayer, Hordu a Escape neboli spustené, preto sme hrali na malej vzorke a dúfame, že vydanie prebehne hladko. Hra taktiež trpí malými technickými problémami, ktoré sa prejavujú preblikávaním textúr pri rýchlom otáčaní sa v prostredí.

A taktiež sa musíme trochu post'ažovat' na tempo v kampani. To sa týka práve druhého a tretieho „otvoreného" aktu.

Každá misia sa totiž začína a končí v otvorenom svete, a preto je trochu divné, ked' prejdete z vysokooktánovej akcie do tichej pasáže, kde vlastne 3 minúty len cestujete na iné miesto.

Nehovorím, že je to zlé, akurát je to v tejto sérii nezvyk. A taktiež niektoré misie pôsobia ako klasická prekážka k dosiahnutiu ciel'a, ktorá má jemne predĺžit' hernú dobu.

Chcel by som sa pod'akovat' Raminovi Djawadimu za excelentnú hudbu, ktorú pre piatych Gearsov vytvoril. No hanbit' sa určite nemajú za čo ani vizuálni dizajnéri, pretože sa im podarilo vytvorit' najkrajšie prostredia v histórii série, a to bez debaty.

Hlavne človeku, ktorému napadlo zasadit' celú jednu kapitolu do krajiny, kde je úžasný červený piesok. Technicky totiž ide o jednu z najkrajších hier tejto generácie a určite bude pre všetkých hráčov pastvou pre oči.

Verdikt

Gears 5 dokázal nemožné. Priniesol totiž malú revolúciu do série, ktorá to trochu potrebovala, a to bez toho, aby narušil základné piliere hratel'nosti a dôvody, prečo ju l'udia milujú. Je natrieskaná obsahom až po vrch nádoby a ponúka všetko, od napínavej kampane, cez skvelé súť'aživé až po vynikajúce kooperatívne hranie. Nabudúce si však prosím odpustite koniec, ktorý kladie viac otázok, ako dáva odpovedí.

Dominik Farkaš

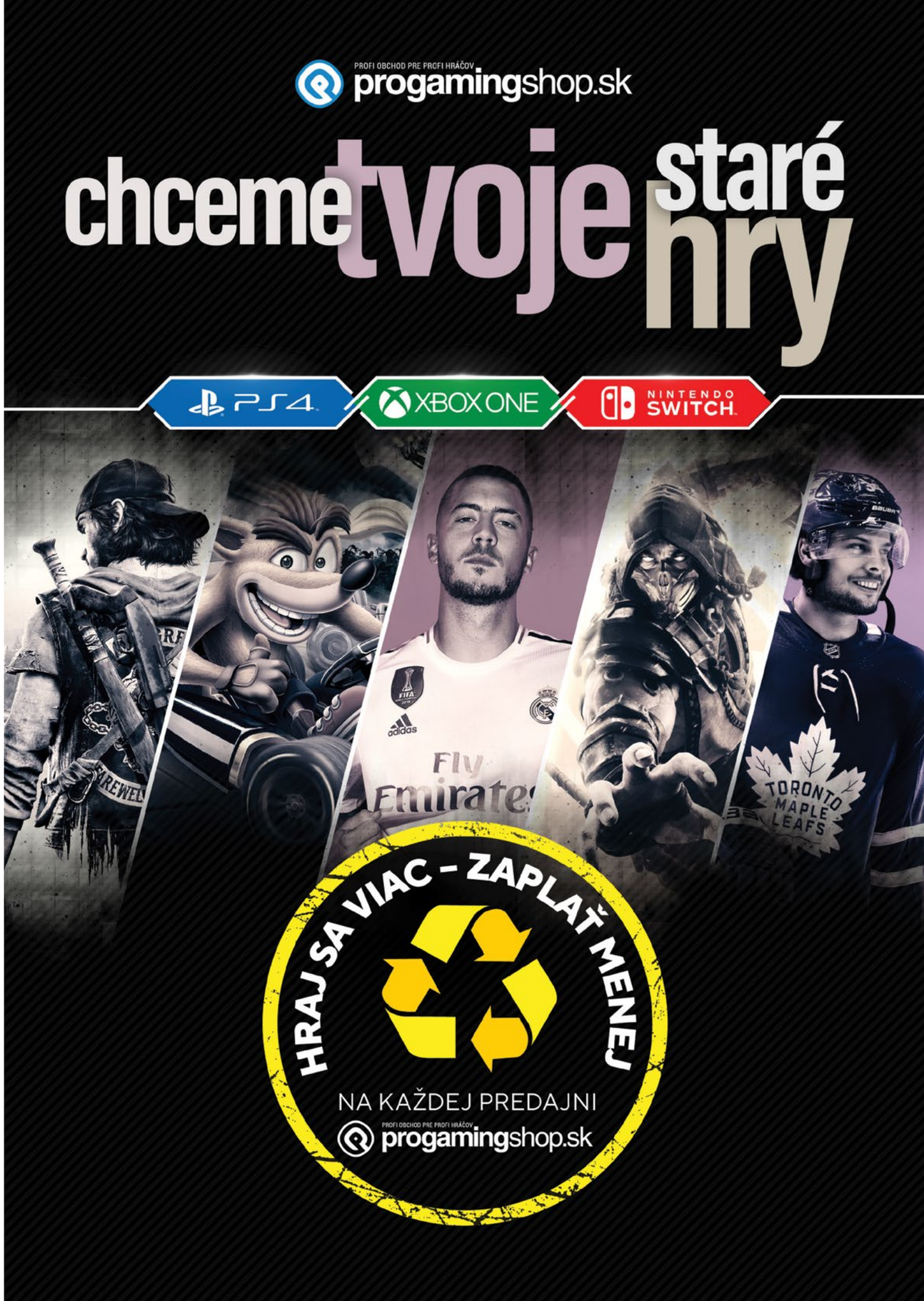
ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
TPS	The Coalition	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé zmeny, ktoré nemenia DNA série, no poskytujú variabilitu
+ audio-vizuál
- niektoré úlohy v kampani
- malé výkyvy v tempe hry
- koniec kampane je doslovný „cliffhanger"

HODNOTENIE: ★★★★★



RECENZIA
PC

Final Fantasy VIII

REMASTERED JE DÔKAZOM TOHO, ŽE NÁS MÁ SQUARE ENIX ZA IDIOTOV

Moje stretnutie s príbehom mladého vojenského kadeta Squalla Leonhearta a spoznanie jeho osudu ponímajúceho nielen boj proti prastarému nebezpečnému zlu ohrozujúceho svet, ale taktiež aj jeho vnútorný boj proti sebe samému, považujem za to najlepšie zo všetkého, čo ma počas môjho hráčskeho obdobia postihlo. Na rozdiel od iných, pre mňa sa nestala tou najlepšou Final Fantasy, ktorú som okúsil ako prvú, keďže tak nejako to býva pravidlom, ale až tá, ktorú som hral ako druhú v poradí. Final Fantasy VIII – moja najobľúbenejšia hra všetkých čias.

Final Fantasy VIII je unikát. Je to tínedžerská love story, na pozadí ktorej prebieha zápas o záchranu sveta. Je to psychologický rozbor mladého, od všetkých odosobneného človeka. Je to sledovanie prerodu uzavretého introvertného chlapca na rozhodného a vyrovnaného muža schopného vykonávať vážne rozhodnutia majúce globálny dopad. Final Fantasy VIII je hra, akú ste ešte nikdy nehrali, za predpokladu, že ste s ôsmou fantáziou ešte prirodzene nikdy neprišli do styku. Citlivo rozohraný koncert na prvý pohľad obyčajných dospievajúcich mladých ľudí tráviacich svoj dovtedajší život vo vojenskej akadémii Balamb Garden, aby sa jedného dňa stali jednotkami SeeD a pomáhali tak vo svete hasiť ohniská problémov, meniaci sa na výpravné epické dobrodružstvo, ktoré ich vezme nielen do vesmíru, ale dokonca aj za hranice samotného času.

Úžasne prepracovaný príbeh a výborne navrhnuté postavy ako Rinoa, Zell, Quistis alebo Selphie a úchvatné scény ako napríklad únos vlaku, hranie vo filme či útok jednej vojenskej akadémie na druhú by ale vyšumeli do prázdna, keby sa nemohli opriet' o hratel'nost'. A tá je vo Final Fantasy VIII opät' absolútnym unikátom. Táto hra poskytuje neuveritel'né možnosti rozvoja postáv, no nie prostredníctvom klasických povolaní, ale prostredníctvom Junction systému založenom na spájaní herných postáv s mýtickými bytost'ami zvanými Guardian Forces a aplikovaním uskladnenej mágie do mnohých atribútov z toho vyplývajúcich.

Tak v prvom rade tu neexistuje typický ukazovatel' MP, ale hrá sa tu na počet. Čím viac mágie cez schopnost' Draw, ktorou mágiu z nepriatel'ov doslova vysávate alebo jej doslovným vyrábaním získate, tým vyššie štatistiky budete mat'. Avšak existuje tu brzda v podobe používania tohto systému. Ak nechcete na druhú stranu slabnút', musíte nájsť správny pomer medzi tým, kol'ko mágie si ešte môžete dovolit' použit' v bojoch a kol'ko jej nutne potrebujete, aby vaše štatistiky neklesli pod vami vytýčenú kritickú hranicu, ked' by ste už mali pocit, že ste výrazne zoslabli. Mágiu môžete uskladňovat' nielen do klasických atribútov, ale aj pridávat' si ju do statusov, čo znamená, že po vhodne zvolenom počte určitej mágie (napríklad kúzla Sleep) môžete nepriatel'ovi pri údere zbraňou privodit' status spánku a podobne. Vzhľadom na to, že štatistiky sa zvyšujú prostredníctvom mágie, nenájdete žiadnu možnost' kupovat' si brnenia či iné vybavenie. A ani zbrane. Tie si môžete vyrábat' v špeciálnych obchodoch za predpokladu, že máte potrebné suroviny.

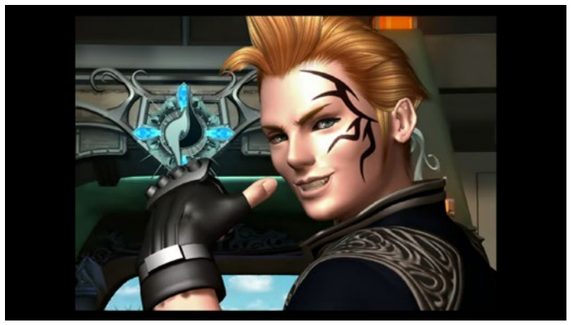
Gro RPG hratel'nosti tvoria spomínané bytosti Guardian Forces (GF). Tie si spájate so svojimi postavami, vďaka čomu sa im sprístupnia rôzne štatistiky, do ktorých aplikujete mágiu. Samozrejme platí, že každé GF vám umožní zvyšovat' si iné štatistiky. Preto je dôležitá správna stratégia spočívajúca v tom, ktorej postave priradíte aké GF, aby ste z nej mohli urobit' to, čo zamýšľate. Samotné bytosti tiež levelujú, získavajú na štatistikách a učia sa novým skillom, ktoré patria medzi tie najdôležitejšie v hre vôbec. Taký Diablos vám umožní vyhýbat' sa náhodným útokom nepriatel'ov, Quezacotl premieňat' nepriatel'ov na karty, Ifrit spravit' z vašej postavy berserkera. Samotné GF majú, samozrejme, tých odomykatel'ných schopností viac, každé z nich ich má vyše 20. Nie všetky sú ale dostupné hned' pri ich získaní.

GF si s vašou postavou vytvára vzt'ah. Čím viac ho používate, tým skôr sa ho podarí vyvolat' do boja. To vyvolanie sa totiž nedeje okamžite, ale až po ubudnutí ukazovatel'a, z ktorého ubúda rýchlejšie, ked' sú postavy s tými bytost'ami v harmónii. To je vel'mi dôležité, pretože GF majú, rovnako ako vy, svoje životy. Počas vášho vyvolávania budú môct' totiž nepriatelia útočit' aj na nich, čo znamená, že vám vyvolávanú bytost' môžu počas vyvolávania zabit'. Čím rýchlejšie teda GF dokážete vyvolat', tým väčšia je pravdepodobnost', že prežije a začne svoj devastujúci útok. Ten svojou monumentálnost'ou vyvoláva mráz na chrbte dokonca aj dnes. Používanie GF, teda vyvolávacích kúziel a ich implementovanie do hratel'nosti dosiahlo podľa mňa svoje maximum práve v tejto ôsmej časti. Vyvolávané bytosti tú majú totiž kritickú dôležitost' a svoju rolu zohrávajú aj v samotnom príbehu.

Aj ked' sa v tejto hre dá levelovat', levelovanie paradoxne nie je vôbec nutnost'ou, keďže o to najpotrebnejšie sa stará Junction systém. Prostredie leveluje spolu s vami, hoci sa netreba ľakat', má to svoje opodstatnenie. Nepriatelia totiž na vyšších leveloch dropujú tie cennejšie predmety potrebné napríklad pre najlepšie zbrane alebo v sebe skrývajú pokročilejšiu mágiu. Iste, Junction systém umožňuje získavat' predmety/mágiu aj tým, že si ju ich vyrobíte z iných, čiže máte viac možností. Ak sa vám náhodou bude zdat' nejaký nepriatel' predsa len silnejší, môžete na neho aplikovat' schopnost' LV Down a znížit' jeho level, čím sa mu znížia aj štatistiky, alebo na druhú stranu, ak viete, že high-level verzia určitého nepriatel'a schováva niečo, čo momentálne potrebujete, použijete schopnost' LV Up a zvýšite mu level. Tým sa samozrejme stane silnejším. Junction systém je mocným nástrojom umožňujúcim takmer nekonečné možnosti, stačí ho správne pochopit'.

Ďalšou excelentnou vlastnost'ou Final Fantasy VIII je minihra Triple Triad. Ale vzhľadom na jej dôležitost' a prepracovanost' sa mi zdá škatuľka „minihra" nejako tesná. Je to jednoduchá kartová hra s kartami majúcimi atribúty označené číslom, pričom platí, že čím vyššie je číslo, tým je karta silnejšia. Karty majú štyri hrany a každá z hrán má takéto svoje číslo. Karty sa ukladajú na rôzne miesta špeciálnej arény a úlohou je získat' na svoju stranu väčší počet kariet ako súper. Ak priložíte hranu vašej karty napríklad s číslom 8 na hranu oponentovej karty s číslom 6, prebijete ju a zároveň sa tá porazená karta stane vašou. Ak hra dospeje do takého stavu, že budú použité všetky karty, určí sa víťaz z toho, kto tých kariet získal viac. Môže dôjsť aj k remíze. Po skončení si výherca vyberá jednu alebo viac kariet zo súperovho balíčka.

Tieto pravidlá sú ale len základom. Svet hry je veľký a rozdelený do rôznych krajín/regiónov, pričom každý z regiónov môže obsahovat' svoje vlastné dodatočné pravidlá. V niektorých existuje rýchla smrť, v iných sa aplikujú pravidlá elementov, niektorá z krajín presadzuje pravidlá



náhody. Zaujímavost'ou je, že vy ako hráč, ak hrávate karty, môžete rozširovat' pravidlá jedného regiónu do d'alších, a tak ich postupne miešat'. Existujú karty rôznych druhov, či už obyčajných nepriatel'ov, bossov, GF-iek alebo aj s podobizňou vašich postáv. Čím cennejšia je karta, tým náročnejší je súper. Z kariet môžete následne vyrábat' rôzne predmety, a tak d'alej. Triple Triad je úžasná minihra teda aj v tom, že ak sa jej venujete, môžete ňou zásadne ovplyvnit' hlavnú hratel'nost'. Remaster na jednej strane prináša graficky updatnuté karty, robiac z nich tie najdetailnejšie od čias prvého Playstation, no na druhej strane necháva pozadie arény nedotknuté v pôvodnom nízkom rozlíšení.

O mechanikách tejto hry by som mohol písat' ešte d'alších sto vel'kých odstavcov. Môžete zbierat' výtlačky magazínu Timber Maniacs a ovplyvňovat' tým niečo (neprezradím čo), môžete nachádzat' a čítat' si časopis Monthly Weapons predstavujúci zbrane, ktoré si môžete vyrobit', môžete vstúpit' do kartového klubu, môžete predávat' porno časopis Girls Next Door, môžete skúmat' celý svet a nachádzat' umne skryté tajomné sidequesty, môžete písat' školské testy a zvyšovat' s tým rank, ktorý vám zvýši mzdu (áno, v tejto hre dostávate pravidelnú výplatu!), môžete bádat' prastaré ruiny starej civilizácie, hrobky starých král'ov, nachádzat' a využívat' množstvo poskrývaných GF-iek. Final Fantasy VIII ponúka tonu obsahu, ku ktorému vás ale sama navádzat' nebude. Všetko si musíte nájst' sami, pozist'ovat' na vlastnú päst' a spájat' si súvislosti vo vašej hlave. Táto hra je ukážkovým príkladom fantastického level designu, ktorý nepotrebuje vysvetl'ovacie cutscény narušujúce hratel'nost'. Final Fantasy VIII vás za prieskum sveta a jeho zákonitostí odmení štedrejšie ako akákol'vek iná hra. Sama o sebe, Final Fantasy VIII je podl'a môjho názoru úplne dokonalou hrou, ktorá zo svojej exkluzívnosti nestratila nič ani po dvadsiatich rokoch. Ako jednej z prvých hier vôbec som jej svojho času vlastne taktiež udelil maximálne hodnotenie 10/10, plné hodnotenie 5/5 by som udelil aj remasteru, keby si len Square Enix nemyslelo, že sú jej fanúšikovia totálni idioti. Nebyt' toho, že v Square Enix pracujú chamtivci a nebyt' ich trápnej snahy o čo najrýchlejší zárobok pri čo najnižšej snahe, mohli by sme dnes hovorit' o tejto verzii ako o tej najlepšej verzii Final Fantasy VIII vôbec. Toto má byt' remaster, ktorý mal predstavit' hru novej generácii hráčov. Skutočnost' je ale taká, že nakoniec sme sa nedočkali ničoho iného, len znovu vydanej Steam verzie spred 6 rokov, obohatenej o niekol'ko graficky vylepšených hlavných postáv a bossov.

Čo sa to teda stalo? Nuž, Square Enix rezignovalo na akúkol'vek snahu priniest' vylepšenú verziu Final Fantasy VIII a prinieslo Final Fantasy VIII vylepšenú tak na 10 percent. Grafika bud' ostala úplne rovnaká ako v Steam verzii z roku 2013, alebo sa dokonca zhoršila aplikovaním agresívneho bluru na pôvodné pre-renderované pozadia. Obrovská mapa sveta ostala úplne bez zásahu grafikov, bojové arény sú stále v odpornej low-res grafike ako pred 19 rokmi, kedy hra prvýkrát vyšla na PC, a FMV sekvencie sú rovnakej kvality ako v Steam verzii. A to som ešte nespomenul množstvo bugov.

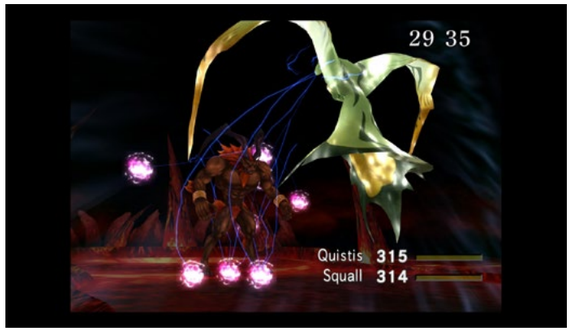
Ani neviem, kde vlastne začat'. Najprv spomeniem hlavné postavy. Tie sú vymodelované skutočne nádherne, dosahujúc kvalitu postáv z Final Fantasy X na PlayStation 2. Taký Irvine, Seifer alebo Selphie vyzerajú doslova a do písmena ako vystrihnutí priamo z FMV scén. Zell, Edea, či Quistis rovnako tak. A riaditel' vojenskej akadémie Cid vyzerá snád' najlepšie. Bohužial', z neznámeho a pre mňa absolútne nepochopitel'ného dôvodu bol zmenený výzor Squalla, hlavnej postavy hry. Tento charakter má výzor vychádzajúci z bojovky Dissida Final Fantasy NT, a tak nielenže ostro kontrastuje so spomienkami skalných fanúšikov, ktorí si ho pamätajú dospelejšieho a realistickejšieho, presne v štýle Final Fantasy VIII, ale taktiež aj s početnými pre-renderovanými sekvenciami, v ktorých sa objavuje práve ten pôvodný vzhl'ad postavy.

Nejde mi absolútne do hlavy, komu toto napadlo a prečo museli byt' stoj čo stoj zmenené jeho tvár i vlasy. Výrazne inak (rozumej menej dievčensky) pôsobí aj Rinoa, ktorej vzhl'ad tiež vychádza z Dissdia Final Fantasy NT. Z toho dôvodu sa mi zážitok z hrania tohto remasteru znížil takmer až na samotnú nulu. Jednoducho

to už nie sú tie postavy, ktoré tam majú byt', a preto tento remaster len st'ažka môžem považovat' za Final Fantasy VIII. A to myslím vážne. Problémom taktiež je, že tak nádherného upgradu sa dočkali len hlavné postavy, ich zbrane a niekol'ko NPC postáv, pričom zvyšok NPC postáv z pôvodnej Steam verzie ostal nedotknutý. Aj ked' ani to, že tu máme nové modely, nie je záruka okamžitej kvality. V jednej scéne bola stojacej a nehybnej Quistis nasadená l'avá ruka low-res modelu pôvodnej Steam verzie. Tá ruka v tej situácii drží zápisník, ktorý je rovnako low-res. Neviem, či ide o nepozornost' tvorcov, alebo o zámer zl'ahčit' si prácu, no dobrý dojem to určite nerobí.

Ked' som už načal tú nedotknutost', Mapa sveta je jednoducho to najhoršie, čo z grafického hl'adiska tento „remaster" ponúka. Prvá Steam verzia ale aspoň umožňovala spustit' hru v pôvodnej grafike, no toto už ten remaster neponúka. Tak sa musíme uspokojit' s blokmi polygónov, ktoré na seba vôbec nenadväzujú, vytvárajúc tak prostredie vystavané akoby z kachličiek. Prepáčte mi za nasledujúce slová, no je to jednoducho odporný hnus. Aj ked' tej mape sveta asi trocha krivdím, ešte horšie totiž dopadli bojové arény. Teda vlastne oni nedopadli, oni sú stále tie, ktoré PC verzia obsahuje už šest' rokov. Na pozadí sú tu nejaké zvláštne fl'aky, ktoré skutočne len z dial'ky môžu pripomínat' maximálne tak nejaký pokus o vytvorenie pohoria a namiesto mrakov na oblohe sú zvláštne sivobiele škvrny.

Samotnou kapitolou sú pre-renderované pozadia. Na začiatku ale musím uznat', že som čakal horšie, ovel'a horšie. Pravdou je, že Square Enix nemalo na výber a muselo pôvodné pre-renderované pozadia vylepšit' pomocou nejakého triku, pretože sa originálny zdrojový kód nezachoval. Na našu škodu si vybrali ten najležérnejší



štýl, aký našli, a to gaussove rozostrenie. Inými slovami, obyčajný bežný blur. Nakoniec to až tak hrozne nedopadlo, len od dokonalosti to má stále vel'mi d'aleko.

V porovnaní s krásne ostrými a čistými textúrami pôvodnej PlayStation verzie zaostávajú na míle. Najhoršia je na nich tá neostrost', pri ktorej sa vám bude zdat', akoby ste boli d'alekozrakí. Pri dlhších herných sedeniach sa mi z tých pozadí začalo robit' nevol'no.

Vylepšené pozadia sa stávajú horšími tým, čím viac detailov chcú ponúkat', a naopak lepšími, ked' ich tvoria vel'ké predmety blízko obrazovky. Napríklad na začiatku hry, ked' kamera sníma roh postele a Squallovu hlavu, je na obrazovke vlastne len jeden vel'ký objekt bez detailov, čo je pre takéto rozhodnutie s blur filtrom vlastne aj dostačujúce. Final Fantasy VIII bolo ale na PlayStation známe svojou detailnou grafikou, a preto tu takéto pozadia hrajú prím.

To pre tento remaster znamená, že vylepšená pre-renderovaná grafika je vo viacerých prípadoch naozaj nevábna. Nerozumiem, prečo sa tvorcovia nevybrali smerom momentálne obl'úbenej AI technológie, ktorá sa dokáže sama učit' a obrázky s nízkym rozlíšením dokáže pretvorit' do vysokého s úžasnou presnost'ou a ostrost'ou. Moderi toto dokázali už dávno. Ale to by si už žiadalo nejakú snahu, že, Square?

Absolútnym výsmechom hráčom do tváre sú pozadia, ktoré majú do seba vpečené postavy. Pri PlayStation verzii tvorcovia používali triky pre ušetrenie pamäte tak, že niekedy vedl'ajšie postavy ako keby zapiekli do pozadia, aby sa pamät' nemusela trápit' s polygónovou postavou. Problém je, že v remasteri tieto pozadia ostali, a tak v jednej scéne vidíte krásny nový polygónový model, len aby ste o sekundu na to videli tú istú postavu ako jednu neforemnú machul'u afektovanú blurom a splývajúcu s pozadím. Doslova maskotom týchto situácií je Cid, ktorého takto do pozadia zapečenú verziu som začal volat' zapečeňák (Ďakujem ti Pilda, že si vymyslel to slovo!).

Na rozdiel od Steam verzie z roku 2013 tu nenájdete Chocobo World, minihru hranú mimo Final Fantasy VIII, no s hrou úzko spolupracujúcu (PAL verzia FF8 pre PlayStation túto minihru tiež nemala). V Chocobo World ste hrali v jednoduchej čiernobielej pixelovej grafike za Chocoba, skúmali prostredie, bojovali a získavali rôzne predmety, ktoré sa vám potom objavili v hlavnej hre.

Nešlo o nič zásadné, no stále zaujímavé a jedinečné. Remaster ho už ale neobsahuje a namiesto toho budete môct' tie predmety nájst' pomocou schopnosti Angelo Search, ktorú ovláda Rinoa. Nie je to v žiadnom prípade nová schopnost', len v tejto verzii s ňou nájdete už aj veci z Chocobo World. Neberiem to za vel'ké mínus, no predstava mat' Chocobo World prepracovaný do nejakej zábavnej modernej grafiky ma bude mátat' v predstavách ešte dlho.

Od remasteru som si sl'uboval asi nereálne vel'a, a teraz vidím, že som bol poriadne naivný. Preto som taktiež ostal sklamaný, ked' frame rate hry ostal nedotknutý už od verzie na PlayStation. Ba čo viac, je to ešte horšie. V bežnom prostredí hra beží v 30 fps, no v bojoch klesá až na 15 fps. Ide síce o t'ahový systém, no predsa len to pre oči nie je najpríjemnejšia skúsenost'. Smiešny je ale jeden detail. Na PlayStation hra bežala v 60 fps v menu, či už normálnom, alebo v HUD-e v bojoch, čo umožnilo bleskové stláčanie tlačidiel v konkrétnom okamihu ako napríklad pri Squallovej schopnosti Renzokuken.

V tomto remasteri ale aj v menu hra beží v 30 fps, čo robí ukazovatel' Renzokukena o niečo trhanejší. Nejde o to, že by ste sa už teraz nedokázali trafit' do rytmu, je to skôr smiešne (alebo skôr smutné) z hl'adiska princípu, ked' hra z roku 1999 môže mat' menu v 60 fps, a remaster v roku 2019 nie.

Hudba. Legendárny skladatel' Nobuo Uemacu sa po vynikajúcom soundtracku pre Final Fantasy VII zhostil novej výzvy bravúrne a opät' priniesol dych vyrážajúcu hudbu. Je iná než to, čo dovtedy vytvoril. Možno nemá v každej druhej skladbe burácajúci orchester, no má zato o to väčšie srdce. Je experimentálna, vel'a skladieb má len jeden, možno dva nástroje.

Aj napriek takémuto minimalizmu priniesol tento človek úžasnú podmanivú a hlavne citlivú hudbu. Táto nádhera bola pri každom PC vydaní len v trestuhodnom MIDI formáte, meniacom pôvodnú kvalitu na zmes pípania a vrčania. Po dlhých rokoch sa PC hráči dočkali, ked'že remaster prináša po prvýkrát soundtrack v kvalite pôvodnej verzie pre PlayStation. A ten rozdiel je okamžite počut'. S novými modelmi určitých polygónových objektov (mínus Squall) je tento originálny soundtrack jediným dobrým vylepšením prichádzajúcim v tomto remasteri. Avšak...

Existuje bug, ktorý sa stal aj mne osobne, ktorý degraduje pôvodný soundtrack spät' do MIDI verzie. Neviem, ako je to možné, neviem, prečo sa to deje, netuším, prečo MIDI soundtrack z hry vlastne kompletne neodstránili, no pri určitých save pointoch sa vám môže stat', že pri naloadovaní sa pustí zvuk v MIDI kvalite, čo je vel'ká hanba. Pôvodný soundtrack bol totiž jedným z najväčších lákadiel toho remasteru, no teraz vediac, že tu opät' straší MIDI hudba... No neviem, neviem.

Pri bugoch ale ešte ostaneme. Hra ich má totiž celú kopu. Niektoré sa stali aj mne, iné sa stali ostatným hráčom, no je treba povedat', že hru mnohí hráči ani nespustia. Predpokladám, že to môže byt' záležitost' používania Windows 7. Ďalej boli reportované crashe systému pri zapínaní hry alebo otváraní menu, nezmiznutie windowsáckeho kurzora, vypnutie filtrovania textúr pri určitých schopnostiach a podobne.

Niektorým hráčom robia problémy aj oficiálne cheaty, tzv. boostre umožňujúce hrat' hru napríklad v trojnásobnej rýchlosti. Okrem tohto boostra je tu možné úplne vypnút' náhodné súboje (hoci takúto možnost' ponúka Diablova schopnost' Enc-None) alebo získat' všetky špeciálne schopnosti či maximálny level. Tých oficiálnych cheatov je vel'ká hŕba, stačí si len vybrat'. Ak si teda chcete zničit' hru.

Pohoršujúcimi okolnost'ami sú aj prípady aplikovanej cenzúry, ktorá sa tu a sem

objavuje. GF Siren má v porovnaní s originálom pridanú sukňu, čím zakrýva pôvodne viditel'né ohanbie a Rinoa má evidentne menší výstrih ako predtým.

Neberte ma, prosím, za úchyla, ktorý by sa vyžíval v takýchto veciach, ide mi jednoducho o princíp. Ide mi o zachovanie pôvodnej vízie, ktorú mali tvorcovia pred dvadsiatimi rokmi, a o slobodu vyjadrovania sa v umení ako takú. To sa jednoducho nemôže diat'. Paradoxne, Shiva, ktorej rovnako tak vidiet' ohanbie, zahalená nebola a v hre žiari v celej svojej kráse.

Tento remaster je z technického hl'adiska jednoducho doslova zhmotnená lajdkáckost'. Chápem konzolových hráčov, ktorí sa konečne dočkali svojej prvej Final Fantasy VIII od vydania hry na PlayStation.

Sú v podstate spokojní a šťastní, že si hru môžu zahrat' (hlavne očakávam, že na malej obrazovke Switchu bude tá grafika vyzerat' obstojne), no ak ste PC hráč, tento remaster bude pre vás totálnou stratou času a vyhodenými peniazmi. Úprimne? Tento remaster nemal na PC nikdy vyjst' a Square malo pre už vydanú hru na Steame vydat' len volitel'ný bezplatný update. Nie, vážne si nemyslím, že by správne ikonky tlačidiel, opravený soundtrack a pár vylepšených modelov postáv a kariet boli hodné 20 eur.

Ked' si predstavím, že na tomto tu pracovali hned' tri profesionálne štúdiá naraz (Square Enix, DOTEMU, Access Games), tak stále nemôžem uverit' tomu, aký „skvost" sa im podarilo vytvorit'.

Nepochopitel'ná zmena výzoru hlavnej postavy Squalla je len vrcholom l'adovca podpriemerného úsilia Square Enix vloženého do prípravy remasteru.

V porovnaní s pôvodnou Steam verziou z roku 2013 sa tento remaster líši vlastne len vylepšenými modelmi postáv a soundtrackom v PS1 kvalite, ak teda funguje, ako má. Inak je s ňou hra po každej stránke úplne totožná.

Rovnaký frame rate, rovnaká (ne)kvalita polygónových prostredí, rovnaká úroveň FMV sekvencií plus k tomu navyše cenzúra. Neviem, čo si o inteligencii svojich fanúšikov myslí Square, no vzhl'adom na tento úbohý pokus o remaster predpokladám, že to asi nič pozitívne nebude.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	DOTEMU	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne vymodelované hlavné postavy
+ soundtrack v PS1 kvalite /ak funguje/
- chýbajúci Chocobo World
- tony legálnych cheatov
- bugy

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
SWITCH

Spyro Reignited Trilogy

SPYRO REIGNITED TRILOGY ZAŽNE VO VAŠICH SRDCIACH PLAMEŇ RADOSTI AJ NA SWITCHI

Fialový dráčik Spyro je nepochybne jednou z najroztomilejších herných postavičiek, aké boli kedy vytvorené. Pôvodne exkluzívny maskot prvého PlayStationu, ktorý bol odpoveď ou na nintend'ácke open-world plošinovky ako Super Mario 64, svojím šarmom, roztomilosť ou a nekonečnou rozkošnosť ou dokázal, že bol viac než len obyčajnou výplňou určenou na zaplátanie chýbajúcej časti pre najmenších na trhu. Spyro totiž nielenže dokázal okamžite chytiť za srdce všetky generácie, ale taktiež to, že jeho odkaz ostal silný až do dnešných dní, a to aj napriek jeho jedenásťročnej absencii od multiplatformového The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon.

Minulý rok sa hráči dočkali remasteru prvých troch legendárnych dielov v štýle staršieho Crash Bandicoot N.Sane Trilogy a rovnako ako Crash, aj vylepšené verzie Spyra dopadli na výbornú. To ale ešte nebolo všetko, pretože trilógia vyšla len na PlayStation 4 a Xbox One. Tento rok prišli na rad zvyšné platformy v podaní PC a Nintendo Switch a práve verzii pre konzolu od Nintenda som sa pozrel na zúbok. Nebojte sa, všetko je v úplnom poriadku. Spyro Reignited Trilogy exceluje aj na Switchi. Prvé, čo vás pri spustení hier uchváti, je použitý grafický štýl. Ten je jednoducho absolútne úchvatný. Chvályhodné je, že vychádza z originálu, a teda okamžite spoznáte, že ide o Spyra, no oproti chladnej optike prvého PlayStationu grafika nabrala na jemnosti, tvárnosti,

hravosti a rozprávkovosti. Samozrejme, to všetko je očakávané a logické, keď že pôvodné hry sú približne dvadsať rokov staré, no predsa len je úchvatné sledovať, ako sa pôvodná jednoduchá grafika dokázala pretvoriť na niečo také nádherné bez toho, aby tým utrpel originálny art štýl.

Switch verzia ponúka nádherné farebné dobrodružstvo, ktoré sa oproti verziám pre veľké konzoly či PC líši len v rozlíšení. V dokovacom móde hra beží v rozlíšení 720p, po prepnutí na handheld rozlíšenie klesá na 648p. A hoci je rozlíšenie handheldu 720p, nie je to badať a hra vyzerá pekne čisto a ostro. Rozlíšenie ale nie je fixné, je dynamické, a preto v záujme zachovania plynulosti môže na chvíľu klesnúť.

Framerate je rovnaký ako na PS4 a XONE, teda 30 fps, a mimo niekoľkých prepadov, ktoré môžu nastať v prelúdnenejších scénach, si ich hra drží stabilne. Je tu ale jeden šrám v podobe dithering efektu v určitých situáciách, ktorý z tieňov robí bodkované textúry. Objavuje sa len v handheldovom režime a tvorcovia to doteraz nevyriešili. Potešili by aj kratšie loadingy, ktoré teraz pôsobia dosť rušivo. Dá sa na ne zvyknúť, no ich dĺžka začne pri dlhšom hraní prekážať.

Okrem grafiky sa modernejšieho hávu dočkali aj zvuky, dabing a soundtrack. Dabing je skvelý, hlavne v tej najpríbehovejšej tretej časti Year of the Dragon si ho užijete najviac. V novej grafike to doslova pôsobí už ako animovaný film. Musím sa ale priznať, že všeobecne nadšene prijaté soundtracky týchto hier skomponované skladateľom Stewartom Copelandom ja nepovažujem za niečo, čo by som si pustil dobrovoľne počas voľnej chvíle. Hlavne takto, keď máme všetky tri hry pokope, je jasne badať znižujúcu sa kvalitu hudby s každým ďalším titulom. Každej jednej hre chýbajú výraznejšie melódie a motívy definujúce napríklad aj takého Spyra, to majú všetky hry spoločné, no čo sa týka variability a zaujímavosti, v tom najlepšie dopadla práve jednotka. Dvojka má pár výraznejších momentov (napríklad motív Summer Forest), no už cítiť objavujúcu sa vatu. Najhoršie je na tom trojka, ktorej soundtrack totálne rezignuje na nejaký progres a nápady a stáva sa tým najzabudnutelnejším z celej trilógie. Technickú stránku máme rozobranú, pozrime sa, ako ustála skúšku času hrateľnosť. Spyro Reignited Trilogy pozostáva zo Spyro The Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage! (pôvodne bola dvojka v PAL regióne, teda našom, nazvaná Spyro 2: Gateway to Glimmer) a Spyro: Year of the Dragon. Každá z hier má svoje klady i zápory a nie každý z prvkov ich hrateľnosti zostarol dobre. Aj by som povedal, že čím menej komplikovaná hrateľnosť, tým celkovo lepšie, hoci to nie je úplne tak pravidlom.

Spyro The Dragon

Spyro The Dragon je najvzdušnejšou a najvoľnejšou časťou z trilógie. Okrem jednej podmienky vám nebráni ničím okamžite sa ponoriť do skúmania sveta a brán prenášajúcich vás do iných levelov.

Jedinou reštrikciou je určitý počet oslobodených drakov, resp. nazbieraných diamantov pri prechode do ďalších svetov. Ak sa už vo svete ocitnete, je len na vás, kam povedú vaše kroky a do ktorej brány sa vydáte. Úplným unikátom sú tu boje s bossmi, ktoré sa na rozdiel od nasledujúcich dielov neodohrávajú v aréne, ale sú súčasťou normálneho levelu. Nápad je to skvelý, len škoda, že samotní bossovia sú dosť fádni a nevýrazní.

Príbeh je jednoduchý, no ponúka veľmi vtipný začiatok. Nachádzame sa vo svete drakov, kde sa práve natáča interview. Jeden z prostorekejších drakov si nedá pozor na jazyk pri otázke, čo si myslí o Gnasty Gnorcovi, a dosť nešetrne sa vyjadrí na jeho adresu. Zhodou okolností Gnasty Gnorc ten rozhovor pozerá v televízii, neveriac vlastným ušiam sa nazlostí a všetkých drakov premení na sochy. Okrem Spyra. Jeho úlohou je teda drakov oslobodiť.

Spyro 2: Ripto's Rage!

Pokračovanie Spyra sa nesie vo výrazne ambicióznejšom tóne a z trojice hier je najinovatívnejšie. Zbieranie drahokamov tu má väčší zmysel, keď že si nimi už musíte kupovať prístup do určitých levelov (v jednotke bolo z času na čas potrebné mať nazbierané isté množstvo pre prístup do nejakých svetov) a taktiež aj schopnosti. Spyro tentokrát môže liezť po rebríkoch a dokonca i plávať. To dáva hrateľnosti nový rozmer a rozširuje Spyrove pole pôsobnosti. Aj preto sú levely oproti jednotke variabilnejšie, svojim spôsobom vertikálnejšie a mnohokrát aj dlhšie. Levely už obsahujú aj rôzne výzvy ohodnotené hviezdičkami obťažnosti,

ktorými hra privoniava k minihrám (ktoré sa naplno prejavia v d'alšom diele). Najväčším neduhom Spyro 2 je opakujúci sa mechanizmus náplne levelov. Na začiatku sa prehrá animácia predstavujúca problém, následne sa dozviete, kto v tom prostredí robí neplechu a koho treba náležite pokarhat', a na konci sa opät' spustí animácia, v ktorej pôvodní obyvatelia toho miesta dávajú na frak zlosynom.

Príbehovo určite ide o prepracovanejší titul, ako to bolo v prípade Spyro The Dragon. Spyro si po porazení Gnastyho Gnorca užíva vol'ný čas a rozhodne sa navštívit' Dračie pobrežia. Po skočení do správneho portálu sa ale ocitne v krajine Avalar priamo pred neznámymi, no priatel'sky pôsobiacimi postavami. Ide o Profesora, Huntera a Eloru. Čoskoro sa dozvie, prečo sa ocitol v tejto krajine, spozná komicky zlého záporáka Ripta a dozvie sa všetko, čo Avalar momentálne trápi. Podl'a môjho názoru je práve Spyro 2: Gateway to Glimmer (odpustite, no nedám dopustit' na európsky názov) tou najlepšou hrou z klasickej trilógie.

Spyro: Year of the Dragon

Posledný diel Year of the Dragon vyšiel na samotnom konci životnosti konzoly PlayStation, čo sa odrazilo aj na nádhernej grafike, ktorá patrila medzi to najlepšie na tom systéme. Posun v grafike od jednotky k trojke v remasteri nie je, prirodzene, badat', no novinky v hratel'nosti stále sú. Dvojka bola najinovatívnejšia v zmysle ponúknutých noviniek, trojka je zasa najobsiahlejšia v zmysle minihier. Spyro: Year of the Dragon bez debaty ponúka tú najrozmanitejšiu hratel'nost', v ktorej sa jednotlivé levely doslova predbiehajú v tom, ktorý prinesie to najzaujímavejšie (napr. jazda na skateboarde či boj proti agresívnym rajám). Hratel'nosti je tu síce kopec a minihry dokážu byt' zábavné, no to hre paradoxne podkopáva nohy. Je to totiž najviac nesúrodý diel z hl'adiska mechanizmov, ktoré s ostatnými vôbec nesúvisia. Z toho dôvodu tento Spyro už nepôsobí tak kompaktne - ako jeden celistvý celok - ako to bolo v prípade predchádzajúcich dielov.

Práve táto časť' priniesla možnost' hrat' za iné postavy, čo nie je vždy práve zásah do čierneho. Aj napriek tomu, že úrovne za skáčucu kenguru Shielu sú viac-menej v poriadku, hoci pohyb skokmi je výrazne obmedzujúci, a third-person striel'ačka v podobe pasáží s Agentom 9 dokáže zabavit', tak úrovne za Byrda, seržanta a vtáka v jednom sú neuveritel'ne nudné, až by som povedal, že podpriemerné. Aj tu opät' platí, že tie pasáže pôsobia akoby zboku. Nie sú priamym ukotvením v príbehových situáciách, ale hrajú sa na vlastnom piesočku, čo robí z tretieho Spyra dost' nekoherentnú hru. Príbehovo ide asi o najprepracovanejší diel s dávkou nostalgie, ked'že Spyro tu so známymi postavami z dvojky opät' oslobodzuje drakov ako v jednotke. Hlavný nepriatel' v podobe starej zlej čarodejníčky možno nemá takú vtipnú auru Ripta, no jej nešikovný poskok Bianca je absolútne výborný. Možno som bol na konci recenzie pri hodnotení jednotlivých hier trocha kritickejší, no to nemení nič na tom, že ako celok je Reignited Trilogy nielen nádhernou prechádzkou plnou nostalgie, ale taktiež jednou obrovskou plošinovkou ponúkajúcou mamutiu nálož hratel'nosti, ktorá vám vydrží až do dôchodku.

Ak by vychádzali remastery hier po jednom, ich chyby vyplývajúce z dizajnu by boli očividnejšie, ked' ich však máme všetky pohromade vo forme jednej vel'kej hry, tak sa strácajú pod mohutným nánosom celkovej fantastickej atmosféry, nádhernej roztomilosti a rozkošnej nenásilnej pôvabnosti.

Na záver ale predsa len musím vytiahnut' jednu hnidu. Pri plachtení už Spyro svoje labky nerozt'ahuje tak rozkošne. To je doslova svätokrádež!

Hoci môžeme (právom) tvrdit', že hry o dráčikovi Spyrovi nie sú až také bezchybné, ako si ich pamätáme z detstva, pretože objektívne naozaj nie sú, tento remaster, grafický remake alebo nazvite si to ako sami chcete, je ako celok natol'ko krásnym, srdce hladiacim a obsahovo bohatým dobrodružstvom, že je prakticky nemožné mu odolat'. Bezpochyby ide o jeden z najlepších remasterov všetkých čias naprieč celou hernou históriou a okamžitú klasiku žánru. Hry navyše na Nintendo Switch bežia a vyzerajú tak nádherne.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	Toys for Bob	Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ nádherná grafika a krásny art štýl	- grafické artefakty tieňov
+ desiatky hodín hratel'nosti	- určité dizajnové rozhodnutia v každej z hier
+ kopec výziev a minihier	- trocha dlhšie loadingy

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

The Surge 2

THE SURGE 2 JE KVALITNOU A POCTIVOU SOULOVKOU

Hoci žáner Souls hier, subžáner definovaný náročnými akčnými RPG titulmi Demon's Souls a Dark Souls, už dnes nie je také terno, aké bolo pred rokmi (ked' podobné hry vychádzali ako na bežiacom páse), stále sa o neho zaujímajú niektoré herné spoločnosti a udržiavajú ho nažive. Rozhodne medzi ne patrí aj nemecké štúdio Deck13 Interactive, ktoré sa dostalo do povedomia práve titulom z tohto žánru - Lords of the Fallen. Nebola to zlá hra, no minimum inovácií oproti vyššie spomenutým Souls hrám ju odsúdilo na život vo večnom šedom priemere. Avšak čo nevidieť vyšiel ich druhý pokus, The Surge, ktorý zanechal fantasy a prechádzajúc do sci-fi priniesol aj kopec zaujímavých RPG mechanizmov.

Možno si pamätáte na pozitívnu recenziu môjho kolegu Riša, ktorý bol z hry právom nadšený. Samozrejme, teraz môžeme debatovať, či prvý The Surge bola aj s odstupom tol'kého času naozaj trefa do čierneho. Či príbeh nebol predsa len viac než len ošúchaný, či ovládanie nebolo predsa len neohrabanejšie, či to herné prostredie nebolo predsa len sterilnejšie, než si pamätáme.

Za seba poviem, že rozhodne nie. The Surge je aj podl'a môjho názoru jednou z najnápaditejších Souls hier vôbec, ktorej mechanizmy si zaslúžili preskúmať ich potenciál v prípadných d'alších dieloch. To si, našťastie, uvedomilo aj štúdio Deck13 a okamžite začalo práce na druhej časti. The Surge 2 je tak nakoniec tu a to je len dobre. Možno trocha sklame v tom, že sa takmer vôbec nelíši od predchodcu, hoci nejaká tá novinka sa tu nájde.

The Surge 2 je v prvom rade príbehovejšia hra. Dej tu už neodhaľujete len z nahrávok nájdených kdesi na kope trosiek, ale posúva sa dopredu aj pomocou rôznych scén, v ktorých sa deje niečo zaujímavejšie. Zdráham sa ale tomu hovoriť prestrihové scény, keďže strih nenastane nikdy a vlastne tie scény ani nemusíte pozerať. Z času na čas sa na obrazovke objaví príslušné tlačidlo, po ktorého stlačení (a držaní) kamera plynule prejde na dané miesto, kde sa dialóg odohráva. Je len na vás, či ho budete pozerať, alebo tlačidlo pustíte, kamera sa vráti späť za chrbát vašej postavy a pôjdete si po svojom. Je to veľmi zaujímavý a chvályhodný konsenzus medzi priamou hrateľnosťou a tým, ako vás z nej hra vytrháva.

To, že príbeh je klišéovitejší než romány Daniele Steelovej, je už druhá strana mince. Dopravné lietadlo stroskotá priamo v meste zvanom Jericho City. Zrazu sa ocitáte na lôžku, z ktorého vás vytrhne hluk z kdesi opodiaľ.

Nič si nepamätáte, neviete, kde ste, neviete, kto je to tajomné dievča, ktoré sa objavuje vo vašich snoch, viete len, že sa musíte vzchopiť a bojovať o svoj život. The Surge 2 je teda hra o hľadaní vlastnej identity a o hľadaní informácií, čo sa stalo s vašim letom 221. Nie je to veľmi objavné, no je to funkčné, čo v prípade tejto hry stačí. Teda aspoň podľa mňa. Viac ma však mrzelo vykreslenie samotného sveta.

Hra sa už neodohráva v mamutej továrni, v dvojke sa totiž ocitáme v mestskom prostredí. Uličky, budovy, byty, rôzne nákupné centrá, prístav či malé obchodíky, to dodáva pokračovaniu na živote. Už to nie je len o pobehovaní medzi výrobnými halami, ale o boji o prežitie v skutočnom ľudskom prostredí. Jericho City je znamenite navrhnuté. Je prepracované, má dostatočné množstvo odomykateľných skratiek, skrytých bočných uličiek, mnoho viacpodlažných budov a magnetických teleportov, a to všetko potvrdzuje slová tvorcov o vertikálnejšom zážitku. A je to tak. Veľakrát môžete napadnúť nepriateľov z výšky a nechýbajú ani monumentálne výhľady na mesto a uličky pod vami, kde si môžete naplánovať svoj postup.

To všetko je fajn, viac než fajn, problém je ale inde. To musia byť všade pchané náboženské kulty? Vo Fallout 3 sme mali Church of the Atom Children, v Deus Ex: Mankind Divided zasa The Singularity Church of the Machine God a v The Surge 2 máme Church of the Spark. Neviem ako vy, ale na mňa takéto kulty v hrách pôsobia už veľmi unavujúco, keďže je to stále o tom, ako sa nejaký vodca snaží presvedčiť svoje ovečky o tom, aby uctievali to a to, a taktiež všade hlása to a hento a za opustenie radov sekty sa trestá tak i hentak. V Surge 2 je to oproti tým vymenovaným hrám navyše jedna z hlavných tém, nielen niečo vedľajšie. Chápete ma, že? Nemám nič proti tomu, aby sa poukazovalo na fanatizmus siekt a náboženstiev, ja len, že je to už tak trocha vycucané z prsta.

Ďalej tu máme karanténu, pre ktorú nemôžete z mesta utiecť. Z neznámych príčin sa v Jericho City rozmohla zvláštna choroba Defrag, a tak bola časť mesta úplne izolovaná od okolitého sveta. Preto vznikli rôzne frakcie, mocenské plány na ovládnutie tohto miesta a, samozrejme,

aj spomínané náboženské kulty. Aby toho ešte nebolo málo, v uliciach sa rozmohli špeciálne drogy, po ktorých je tu teraz vysoký dopyt. Tak tu máme karanténu, choroby, sekty i drogy. Ruku na srdce, koľkokrát ste toto už v hrách videli? Aha, ešte aby som nezabudol, jeden z prvých bossov v hre, ktorým je miestny mafián, sa volá Malý Johnny. Toľko k tej originalite z mojej strany.

To najdôležitejšie, a teda hrateľnosť, je ale našťastie úplne parádna. Je vlastne rovnaká ako v prvom diele, hoci obsahuje pár zmien. Vzhľadom na to, že odsekávanie končatín a inštalácia modulov od výmyslu sveta sú také zábavné a stále tak neopozerané, ale dokážem v prípade tohto pokračovania s čistým svedomím prižmúriť oči. Je to zábavné, originálne a neopozerané. A preto je to stále výborné. The Surge posunul hrateľnosť Souls hier vpred veľmi zaujímavými mechanizmami a hoci The Surge 2 ich len udržiava a neposúva ďalej, stále je to veľká zábava.

Opäť tu máme zameriavanie sa na jednotlivé časti nepriateľov (ruky, nohy, hlava, trup), ktoré môžu byť obrnené, ale

nemusia. Platí, že ak útočíte na neobrnenú časť, dokážete nepriateľa zničiť rýchlejšie, no zároveň tým prídete o zaujímavý loot. Ak totiž útočíte na obrnenú časť, trvá vám zničenie nepriateľa dlhšie, no tesne pred jeho smrťou môžete stlačiť príslušné tlačidlo a danú končatinu mu z tela odseknúť. Tým získate plány na výrobu jeho zbroje, a tá je jednoducho neuveriteľná. Toľko rôznych kombinácií, toľko rôznych nastavení, toľko vizuálnych zmien. Jednoducho úplná nádhera. Svoj postavu si môžete vylepšiť tonami rozličných brnení a stále bude vyzerať skvele. Hra vás navyše odmeňuje bonusovými štatistikami pri nosení vecí rovnakej sady, a to dokonca dvojnásobne. Ak nosíte tri časti sady, dostanete bonus. a potom dostanete ďalší, ak nosíte kompletnú sadu zloženú zo šiestich častí.

Zbrane? Tie sú tu fenomenálne. Oproti The Surge 2 pôsobia zbrane z takého Dark Souls ako špáradlá na zuby. Zabudnite na jednoduché mečíky, táto hra vám predstaví taký arzenál, až vám padne sánka na zem a jazyk sa vyroluje ako červený koberec pred slávnou filmovou hviezdou, v tomto prípade zbraňou, a s visačkou pozývajúcou ju do útrob vašich úst hovoriac „Pod' sem, chcem ťa zjesť!". Rôzne vrtáky, elektrinou nabité ťažkotonážne zbrane, megalomanské zbíjačky, bodáky, rezáky, obrovské kladivá. Doslova čo zbraň, to skvost. Niektoré môžete pri rýchlom útoku rozložiť na dve časti a doslova rozsekať nepriateľa na franforce.

Mám pocit, že hra je o niečo rýchlejšia a taktiež si myslím, že je aj ťažšia. Už na začiatku, keď nemáte poriadne vybavenie, na vás hra vyšle bossa správcu menom Garcia, ktorý po vás bude s radosťou strieľať vybuchujúce projektily a používať dron, ktorý po vás bude páliť laserové strely. Mimochodom, tento bojový dron si potom privlastníte a budete si ho môcť vylepšovať rôznymi súčasťami. Je to

výborný doplnok, ktorý budete využívat' často napríklad na nalákanie nepriatel'a do vami určenej zóny alebo na zničenie turretov. Každopádne, dron je tiež prvok už videný v The Surge. Súbojový systém ostal nedotknutý. Máte možnost' horizontálneho a vertikálneho útoku, čo dáva základ rôznym kombináciám, a taktiež môžete útoky blokovat' a odrážat'.

Po novom v hre môžete viest' dialógy s NPC postavami. Iste, aj v predchádzajúcej hre ste sa mohli rozprávat', no tu je to viac prepracované. Dialógy sú pekne vetvené a často sa z nich dozviete rôzne zaujímavosti o svete. Takto sa navyše môžete dostat' k vedl'ajším úlohám. Potešilo ma, že nie sú v štýle fetch questov (zabi desat' potvor alebo prines mi tol'ko a tol'ko šrotu), ale že sa s nimi tvorcovia vyhrali. Teda, v rámci medzí. Budete napríklad zist'ovat', prečo dala mechanikovi jeho priatel'ka kopačky. A takýchto vecí tu je viac. Berte na vedomie, že takýto „vedl'ajšák" sa môže skončit' neúspechom. Ked' som šiel dohovorit' úžerníkovi, aby nepýtal od jednej ženy peniaze, tak som následkom mojej nešikovnosti padol dole a kým som sa vrátil naspät', tak úžerník už dávno vzal nohy na plecia. Do žurnálu sa mi napísalo, že bola úloha neúspešná a pri návrate k danej žene ma čakala spŕška jedovatých slov a nadávky. Na moju adresu, samozrejme.

Opät' je tu systém vylepšovania štatistík a výroby brnení a zbraní cez šrot, čo robíte v na to určených lekárskych stanoviskách. Tu si levelujete postavu, vyrábate veci a tie veci aj vylepšujete. Postavu si opät' zdokonal'ujete cez všemožné moduly od výmyslu sveta, presne ako v predchádzajúcej časti. A presne ako v predchádzajúcej časti, aj tu sú tie moduly vizuálne tak t'ažko odlíšitel'né. Pre mňa bolo hororom orientovat' sa v tej hŕbe modulov, ked'že všetky sú si podobné ako vajce vajcu. Ich funkcia je, našt'astie,

parádna a vel'mi originálna. Zd'aleka nejde o generické veci typu „Zvyšuje zdravie o 15%", to ani náhodou. Zdravie, výdrž a energiu batérie tu už nezískavate cez moduly, ale priamym levelovaním šrotu. Ten tu teda nevyužívate len na výrobu, ale aj na zvyšovanie štatistík. Každý nový level obnáša stále viac a viac šrotu a každý level vám umožní pridat' si dva body do spomínaných trochu štatistík.

Druhov nepriatel'ov je tu viac ako v predchádzajúcom diele, hoci nie ovel'a. Od malých otravných lietajúcich robotíkov až po doslova l'udské tanky. Niektorí sú t'arbavejší, iní zase rýchli ako blesk. Obzvlášt' nebezpeční sú tí, ktorým ak vezmete asi polovicu životov, prepnú na berserker mód, začne sa im parit' z očí a naberú na rýchlosti a sile. Ak sa proti vám postaví niekol'ko takýchto šialencov naraz, šance na vaše prežitie sa blížia definitívne k nule. Bossovia sú tu rozmanití, výborne navrhnutí a hlavne obrovskí. Spomínaný Malý Johnny je napríklad vel'mi tuhý boss, no so zaujímavou pointou. Namiesto toho, aby ste do neho búšili a znižovali HP, mu musíte zničit' chladiaci systém, aby sa vo svojom pavúčom skelete doslova uvaril vo vlastnej št'ave. Nakoniec sa ako vždy dostávame k technickej stránke. Graficky hra neurazí. Nie je to žiadne vel'dielo, no príjemne sa na to pozerá a aj skvelo beží. Navyše sú tu tony grafických nastavení, pri ktorých som si všimol, že sú úplne totožné s predchádzajúcim dielom. Pribudla ale možnost' nastavenia dynamického rozlíšenia, ktoré zabezpečí stabilné snímkovanie tým, že sa vám pri zakolísaní frameratu zníži rozlíšenie. Hudba je ale výrazne slabá. Hlavné menu oplýva krásnou, len niekol'ko tónovou zasnenou melódiou akoby vystrihnutou z Deus Ex: Human Revolution, no zvyšok soundtracku je len agresívne generické techno bez nápadu, vkusu a snahy priniest' výraznejšie hudobné prvky. Pochválit' musím skvelý český preklad, ktorý skvelo dopĺňa celkovú atmosféru hry.

The Surge 2 žáner neposúva a svoju vlastnú sériu postrkáva dopredu len o malý krôčik. Na tom ale nie je nič zlé, ked'že mechanizmy predchádzajúcej hry skvele fungujú aj v pokračovaní a oživenie v podobe vetvených rozhovorov s postavami je vítaným spestrením. Škoda len toho klišéovitého sveta, inak ide o poctivo spracované remeslo, ktoré by si fanúšikovia prvého dielu určite nemali nechat' ujst'. V prípade potenciálneho tretieho dielu by som si ale prosil viac výraznejších noviniek.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	Deck13 Interactive	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

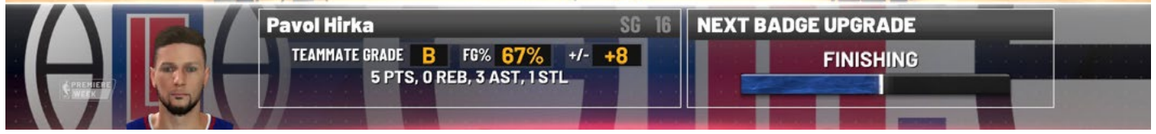
+ prepracovaný level design	- v podstate to isté ako prvý diel
+ vysoká obt'ažnost'	- nevýrazná hudba
+ bohatá RPG hratel'nost'	- klišé herného sveta
+ výborná čeština	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

NBA 2K20

ANI REVOLÚCIA, ANI EVOLÚCIA



Viete, aké je náročné napísat' perex do recenzie športovej hry? Seriózne, vžite sa do mojej kože. Každý rok človek píše o tom istom. September patrí titulom ako FIFA, PES, NHL či NBA 2K, všetci sme vel'mi zvedaví, aké zmeny priniesli, NHL-ka zase nie je na PC a tak d'alej. A tak som tu a trápim sa s niekol'kými vetami, ktorými by som uviedol NBA 2K20, basketbalový simulátor z dielne Visual Concepts. Pozrimeže, toto môže byť.

A 2K je séria, ktorá si prešla viacerými fázami obl'úbenosti. Na kedysi adorovanú hru dnes už skepticky pozerajú aj mnohí fanúšikovia. Dôvodom je najmä chamtivost' jej vydavatel'a. Do titulu, ktorý bol kedysi vnímaný ako čistokrvná oslava basketbalu a jeho kultúry, sa totiž pomaly priplazili mikrotransakcie. Tie pomaly požierajú esenciu hry a robia z nej pay-to-win záležitost'. Ale pod'me pekne po poriadku.

Hráči zameriavajúci sa na single-playerový zážitok nebudú mat' problém. Nájdu tu opät' všetky obl'úbené módy na čele s MyLeague či MyGM. Autori sa najviac chválili pridaním WNBA. Zahrat' si ženský basketbal rozhodne nie je zlé a považujem to za zaujímavé spestrenie, ale po pár zápasoch sa k nemu asi nevrátite. Čo sa týka hratel'nosti, je tu cítit' malé zmeny. 2K20 je pomalšou hrou, pričom najmä driblingové pohyby nie sú až tak jednoduché a ani strel'ba nie je taká l'ahká ako v minulom ročníku. V každom prípade, basketbal je ešte lepší a komplexnejší ako minulý rok. Klobúk dole.

Kariéra opät' ponúka profesionálne spracovaný filmový príbeh. Tentokrát sa

vžijete do úlohy hviezdy univerzitného basketbalu s prezývkou „Che". V t'ažkej situácii sa rozhodol zastat' sa svojho zraneného spoluhráča, čo znamená jeho koniec v tíme. Príbeh je iba takou jednohubkou, ked'že ho skompletizujete približne za tri hodinky, ale neurazí a vel'mi pekne zobrazuje atmosféru pred draftom. Ako bonus má slušné herecké obsadenie na čele s Idrisom Elbom a Rosario Dawson.

Ľudí, ktorí sa radi hrajú a skúšajú nové veci, poteší možnost' vyskúšat' si rôzne typy hráčov pred tým, ako si vytvoria vlastného a vrhnú sa do NBA. Je to jednoduché - vytvoríte si hráča podl'a obrazu svojho a otestujete ho v jednom zápase. Ak sa vám nepáči, nie je nič jednoduchšie ako ho upravit' a vyskúšat' znovu. S tým sa spája aj jedna zmena pri jeho vylepšovaní počas kariéry. Zatial' čo v predchádzajúcom ročníku ste si odznaky pridávajúce bonusy k rôznym atribútom upgradovali nudnými tréningami, tentokrát si vždy po získaní určitého počtu skúsenostných bodov v danej oblasti (zakončovanie, strel'ba, tvorenie hry a obrana) môžete vybrat', ktorý odznak chcete vylepšit'.

Asi najviac zmien dostal do vienka mód MyTeam, v ktorom zbierate kartičky hráčov a následne sa s takto vytvorenými tímami púšt'ate do súbojov s počítačom alebo s reálnymi l'ud'mi. Pochválit' musím vynovený režim Domination, kde si tentokrát môžete vybrat' obt'ažnosti jednotlivých zápasov a podl'a toho dostanete odmeny. Jediným ozajstným prírastkom však sú tzv. Evolution karty. Každá takto označená karta má stanovené isté ciele, po ktorých splnení sa jej vylepší hodnotenie a pridajú odznaky. Ak nechcete míňat' peniaze na balíčky, minimálne počas prvých zápasov budú títo basketbalisti patrit' do jadra vášho tímu. Niektorých môžete dokonca vylepšit' aj viackrát, a tak sa nestratia ani v neskorších cykloch.

Zatial' v recenzii prevládajú slová chvály, žial', všetko pekné sa raz končí. Všetky spomenuté zmeny sú fajn, ale... na hru za 60 eur je to naozaj málo, a to najmä ak si uvedomíme, že niektoré časti prešli iba malou úpravou dizajnu bez väčších zásahov do hratel'nosti.

Rozumiem, že od športových hier každý rok čakat' revolúciu nemôžem, toto však nie je ani poriadna evolúcia. Pri spustení hry či MyTeam módu som mal pocit, ako by som zapol iba trošku pozmenenú 2K19.

2K taktiež v niektorých prípadoch tvrdohlavo odmieta počúvat' komunitu. Z akého dôvodu MyTeam ešte stále obsahuje kontrakty? Prečo je množstvo bodov (tzv. MyTeam Points), ktoré môžete získat' za zápas, obmedzené na 1200? A čo má znamenat' pokazený aukčný dom, ktorý zabraňuje šikovným hráčom získavat' karty lacnejšie? Vývojári pritom vydali už niekol'ko hotfixov a jeden vel'ký patch, opraveniu mnohých vážnych problémov sa však vyhýbajú ako Kobe Bryant prihrávkam.

Takisto ste si určite všimli, aký mala NBA 2K20 katastrofálny štart. To sa prejavilo napríklad tým, že sa stala druhou najhoršie hodnotenou hrou na Steame. Prvý týždeň po vydaní sa hráči borili s množstvom bugov. Kariéru som naštartoval až na štvrtý deň, ked'že predtým mi vytrvalo ukazovala chybový kód. Mód Play Online niekomu funguje, niekomu zas nie. Odmeny v MyTeam sú často zabugované a sem-tam sa stane, že hoci nejakú máte dostat', hra sa vám akurát tak vysmeje. A to nehovorím o tom, že ak práve nelaguje, hra pravidelne vyhadzuje l'udí zo zápasov.

Ked' už ste sa vyhli bugom, mohli ste natrafit' na nedorobené veci. Odhliadnuc od zabudnutej ikonky 2K19 na PC, pamätáte si na trailer na mód MyTeam, ktorý viac ako basketbalový titul pripomínal kasíno (hoci na obranu 2K treba povedat', že ako hrací automat, tak aj pinball a točenie kolesom s výhrami boli odmeny, ktoré ste dostali za hranie a nie za peniaze)? Vývojári sa kritiky mimo fanúšikovských kruhov zl'akli a rozhodli sa, že prerobia režim Triple Threat Offline, aby nevyzeral, že podporuje gambling. Na tomto kroku by nebolo nič zlé, ak by to vývojári stihli do vydania. No, nestalo sa tak a na mód sme si museli počkat' pár dní.

Och, a tie mikrotransakcie. Tými je NBA 2K20 prešpikovaná skrz-naskrz, hoci uznávam, že vd'aka zmenám a novinkám v MyTeam viete relatívne konkurencie schopný tím poskladat' aj bez toho, aby ste investovali d'alšie peniaze, a je to aj zábavné. Problémom je, že mikrotransakcie sú prítomné aj v single-playerovej časti, čo už je pre mňa vel'ké no no. Nehovoriac o tom, že 2K stále nezobrazuje percentuálne šance na vytiahnutierôznych druhov kariet z balíčkov, ako to robia iné športové hry.

Graficky toho 2K20 nemôžem vel'a vytknút'. Stále vyzerá vynikajúco, animácie hráčov sú prepracované a celková prezentácia je opät' na špičkovej úrovni. Komentátori sú výborní, Shaq v predzápasovej debate srší humorom a celkovo máte pocit, ako by ste išli sledovat' ozajstný duel NBA. K atmosfére prispievajú aj zvuky, resp. obecenstvo, pokriky hráčov a všetko okolo.

Zhrnutie

Minulý rok som pri hodnotení váhal, tento rok to bude jednoznačnejšie. Hoci je NBA 2K20 v jadre stále fantastickým basketbalovým simulátorom, to všetko pozlátko, čo ho obklopuje, začína opadávat'. Rozumiem, že ciel'om každého vydavatel'a je zarobit', chamtivost' 2K však cítit' na každom kroku.

Ak za niečo dáte 60 eur, nie je to príjemný pocit vidiet', že sa z vás vydavatel' usiluje vytiahnut' peniaze na každom kroku. Jednu d'alšiu hviezdičku už naozaj musíme ubrat'. Škoda.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športová simul.	Visual Concepts	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hratel'nost'	- Málo zmien
+ Množstvo módov	- Mikrotransakcie
+ Prezentácia	- Katastrofálna podpora
	- Bugy

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
XBOX ONE

Borderlands 3

KRÁĽ LOOTER-SHOOTER SA VRACIA PO ROKOCH V PLNEJ SILE

Vysvetliť Borderlands 3 pre fanúšikov série je jednoduché. Je to proste viac toho, čo zbožňovali. A pre tých, ktorí sérii nerozumeli, je to jasná stopka. Načo totiž meniť niečo, čo funguje, však? Hlavne vtedy, keď to zbožňujú milióny hráčov. Ale. Posledný diel (okrem Pre-Sequel, ktorý bol takým veľkým datadiskom) vyšiel v roku 2012 a odvtedy sa herný svet posunul. Máme mnoho adeptov v looter-shooter žánri, ktorí tento žáner posunuli v mnohých oblastiach. Aká je teda reakcia Gearboxu?

Borderlands 3 na to odpovedá jednoducho. To, v čom dvojka nevynikala, zlepšili, to, čo zostarlo, časom vynovili, no ducha série zachovali. Či je to pre vás negatívna, alebo pozitívna správa, nechám na vás, pretože sú niektorí, ktorým tretí Borderlands nesadne, podobne ako dvojka. A teraz nehovorím o žánri ako takom, ale skôr o príbehu a svete hry.

Vašimi protivníkmi sú tzv. Calypso Twins. Arogantný Troy, ktorý však žije len vďaka tomu, že jeho sestra Tyreen je Siren, ktorá dokáže tieto schopnosti vysávať z ostatných a poskytovať ich svojmu bratovi. A hej, okrem toho sú to streameri. Teda, svoju frakciu Cult of Vault si vybudovali vďaka tomu, že streamujú svoje zážitky a víťazstvá v boji. A keby som ich mal opísať pomocou konkrétneho príkladu, tak by som vás vyzval, aby ste si v hlave predstavili presne ten typ herných streamerov, ktorých z duše neznášate. Presne toto sú oni. Z tohto hľadiska plnia svoju funkciu dokonalo, no faktom zostáva, že Handsome Jacka neprekonali. Ten sa totiž asi ani nedá prekonať.

Každopádne. Calypso Twins sa snažia otvoriť viacero Vaultov – miest, kde sa nachádzajú bájne poklady (rozumej loot), aby následne otvorili ten najväčší. A vy sa im v tom, pochopiteľne, snažíte zabrániť ako člen Crimson Raiders, kde sa to len hemží známymi postavami. Lilith, Ellie, Tina, Mordecai, Brick, Hammerlock, Maya, otravný Claptrap a mnoho ďalších vás budú na vašej ceste sprevádzať. Človeku by sa však mohlo zdať, že tých známych postáv bolo až príliš veľa a mnohé z nich dostali veľmi málo priestoru na to, aby zažiarili, čo je škoda.

Táto cesta vás konečne zavedie mimo planéty Pandora, ktorá je po jednotke a dvojke tak trochu opozeraná. Koncept viacerých planét funguje v hre skvelo a dodávajú jej vizuálnu variabilitu spolu s variabilitou nepriateľov. Nehovorím, že napríklad Borderlands 2 bol fádny, to nie. Akurát hovorím, že je príjemné namiesto flóry a fauny Pandory preskúmavať betónové múry planéty Promethea či džungľu na planéte Eden-6.

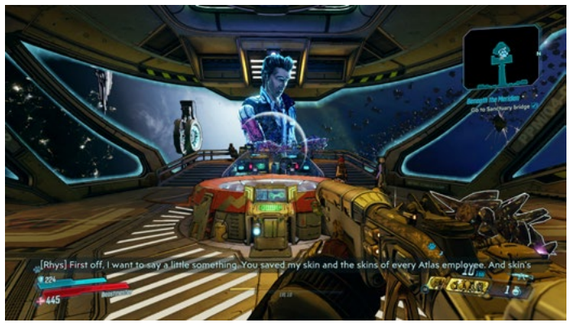
Ale ešte späť k príbehu. Nedá sa povedať, že by prekvapil, aj keď faktom zostáva, že autori sa očividne snažili priniesť zaujímavú zápletku v kombinácii s niekoľkými zaujímavými nápadmi týkajúcimi sa hlavných misií. Celý tón je však presne tým, čo si predstavujete pod názvom Borderlands. Politicky nekorektný, plný šialených postáv, ktoré robia šialené veci, a obrovského množstva popkultúrnych narážok. A presne tu je ten bod, ktorý rozdelí hráčov na dva tábory. Pre niektorých je presne toto dôvod, prečo Borderlands hrať, niektorí ale otravného Claptrapa a jeho bandu nemôžu vystáť. Nechcem však byť sudca (na rozdiel od niektorých), ktorý vám povie, či je tento prístup autorov dobrý, alebo zlý. Mne osobne tento štýl a osobnosť sveta úplne vyhovuje, častokrát vám vyčarí úsmev na tvári a narážky na rôzne filmy, seriály či ostatné hry sú skvelé. Ak to nie je vaša

šálka kávy, tak to chápem. No aj pre tých, ktorí veľmi humor a štýl Borderlands nemusia, majú autori nachystané veľké množstvo lákadiel. A preto si skonštatujeme jeden jednoduchý fakt. Napriek obrovskej konkurencii v looter-shooter žánri v podobe napríklad Destiny 2 a The Division 2 opäť prebral Borderlands 3 vedenie z hľadiska toho najpodstatnejšieho v takýchto hrách. Tým je striel'anie a loot.

Je očividné, že sa autori inšpirovali minimálne v sérii Destiny, pretože kompletne prepracovali všetok loot, z ktorého vychádzajú guľky. Zbrane sú neskutočne variabilné, každý výrobca je úplne odlišný od toho druhého, a to sme len pri výrobcoch. Ešte vôbec nehovoríme o levelovaní a RNG prvkoch. Atlasy zbrane majú napríklad automaticky navádzané strely (ak ste hrali Resistance, viete, o čom hovorím), Tediore sú črepy, ktoré po vypálení zásobníka radšej zahodíte, ako by ste ich prebíjali, a efekty odhodenia sú vynikajúce. Maliwan dominujú elementami, Jakobs sú niečo ako Winchester 1873 vo svete Borderlands a CoV zbrane sa napríklad namiesto výmeny zásobníkov prehrievajú. Ešte dôležitejší je však fakt, že ten pocit (ktorý sa, mimochodom, veľmi hlúpo opisuje) zo strel'by je porovnateľný práve s kráľom v podobe Destiny. A čo je na tejto situácii úplne najlepšie je fakt, že vývojárov vôbec nemusia zaujímať veci ako balans, pretože PvP sa v hre nenachádza, a preto mohli pustiť uzdu fantázie. A vďaka tomu sú legendárne zbrane unikátne a zábavné. Chcete brokovnicu, ktorá striel'a kotúče z píly? Alebo raketomet striel'ajúci hamburgery? Alebo zbraň, ktorá bude sarkasticky komentovať váš výkon na bojisku? Možnosti sú skutočne neobmedzené. A to hovoríme iba o legendárnych zbraniach. Faktom je, že Gearbox vie, že to najdôležitejšie v looter-shooter hre je loot. A presne tak sa hra správa. Hardcore fanúšikovia tak strávia stovky hodín grindovaním tých najlepších zbraní, ktoré im pomôžu zdolať tie najťažšie prekážky v hre.

Zbraňami to iba začína. Pokračuje to ďalšou výbavou, a hlavne postavami. Ako už býva tradíciou, v Borderlands 3 sú na výber štyri. A rozdielnejšiu štvoricu sme v histórii série nemali. Podobne ako v predchádzajúcich dieloch, aj tu má každá postava tri stromy schopností, pričom každý z nich sa odlišuje. Akurát že v Borderlands 3 sa odlišujú obrovským spôsobom.

Ako príklad si zoberme postavu, pri ktorej som osobne strávil najviac času, FL4K the Beastmaster. Jeho hlavnou schopnosť'ou je to, že má vždy po svojom



boku verného domáceho miláčika, no to, aký to bude miláčik a aké bude mat' schopnosti, si určíte vy. V jednom strome na vás čaká tamojší pavúk, ktorý je po aktivovaní Action Skillu doplnený smršt'ou Rakkov. V druhom vás čaká váš poslušný „psík", ktorý sa vd'aka radiácii dokáže zmenit' na nahnevanú beštiu a za to vám ponúkne možnost' liečenia.

Alebo môžete preferovat' možnost' zviditel'nenia sa v kombinácii s Jabberom, ktorý vás dokonca dokáže oživit'. Ak nechápete, o čom hovorím, tak to iba zhrniem tým, že ešte nikdy jednotlivé postavy neposkytovali tol'ko variability a tol'ko spôsobov hrania, ako v trojke.

A práve postavy, hl'adanie správnych predmetov pre buildy, prerozdel'ovanie bodov skúseností a zbrane tvoria dôvody, prečo pri hre strávite desiatky hodín. Teda, to už hovorím o end-game obsahu. Misií je však vel'ké množstvo. Hlavné misie hýria zaujímavými nápadmi a skvelými súbojmi s bossmi, a tie vedl'ajšie zas t'ahajú vtipy, šialené postavy a variabilnú náplň.

Ved' ktorá hra sa môže pochválit' misiou, kde sa zúčastnite vedomostného kvízu, v rámci ktorého pri nesprávnej odpovedi dostanete elektrošok? A keby ste sa náhodou nudili, nechýba ani tradičný mód Hordy a taktiež nová sekcia Proving Grounds.

Ďalšiu honbu si pre vás vývojári prichystali vo forme predmetov na vizuálnu úpravu. Tie sa nakupujú za špeciálnu menu, ktorá sa zatial' nedá, a podl'a informácií ani nebude dat' kúpit' za reálne peniaze.

Môžete si tak vyzdobit' svoju kajutu na lodi Sanctuary 3 slúžiacu ako váš hub, alebo zmenit' skiny svojich zbraní a postavy. Pre mňa osobne síce takýto grind nedáva vel'ký zmysel, ale mnohým záleží na tom, ako vyzerajú, takže tí

budú mat' možnost' naháňat' aj takéto predmety. V momente, ked' sa skončí hlavný príbeh, sa hra ešte len rozbieha. Šplhanie za levelom 50 je totiž doplnené novým systémom s názvom Guardian Rank, ktorý vám dá exkluzívne perky a výhody, aby ste boli vždy silnejší a silnejší.

Zabudnút' nemôžem ani na drobné, no o to viac podstatné prvky. Konečne sa nebudete musiet' bit' o loot s vašimi spolubojovníkmi. Každý hráč dostane samostatný loot, no v prípade, že by ste z nepochopitel'ných dôvodov chceli spät' starý systém, tak môžete. Postavy dostali do vienka schopnosti pohybu, ktoré sa už teraz vyskytujú všade, takže drámu z toho robit' nebudem...

...ale. UI. Prečo? Prečo musel Gearbox vytvorit' také škaredé a nefunkčné UI? Je pre mňa nepochopitel'né, prečo môžeme mat' v roku 2019 tak skvelé UI ako má napríklad Destiny, a zároveň mat' niečo také ohavné a nefunkčné ako Borderlands 3 (alebo napríklad Anthem). Myslím si, že ked' boli tvorcovia No Man's Sky schopní vytvorit' niečo funkčné, neexistuje výhovorka, prečo by to Gearbox nedokázal. Zároveň by bolo pekné, keby aspoň vyriešili vel'ké problémy s mrznutím hry pri pohybe v jednotlivých menu.

Ono celá hra po technickej stránke by si zaslúžila ešte taký jeden mesiac vo vývoji. Je to o to viac nepochopitel'né, že už mesiac pred vydaním hlásili tvorcovia, že hra je hotová. Napriek tomu je stuttering na PC a aj konzolách celkom bežnou záležitost'ou a prepady FPS ešte častejšou. Je trochu smutné, že je to práve toto, čo zráža hru dole. Hlavne, ked' hra nevyzerá svetoborne. Tým nehovorím, že vyzerá zle, to určite nie. Kreslený štýl jej stále dodáva jedinečný výzor a je očividne o generáciu krajšia v porovnaní s predchodcami. No nič, z čoho by ste padli na zadok, nečakajte. O to viac nepochopitel'nejšie sú problémy s výkonom. Pochválit' však musím skupinu skladatel'ov a audiodizajnérov, ktorým sa hru podarilo povzniest' bez toho, aby to spôsobovalo prepady FPS.

Verdikt

Asi poviem len tol'ko, že král' sa vrátil. Paradoxom je, že sa hra nemusí hrat' podl'a pravidiel a absencia PvP aspektu umožnila vývojárom posunút' šialenstvo na Pandore a d'alších planétach o niekol'ko stupňov vyššie. Ak ste čakali na pokračovanie ako má byt', tak ste sa ho určite dočkali a nemáte nad čím váhat'.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Gearbox	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšenia prakticky v každom smere
+ výborne napísané postavy
+ rôznorodí bossovia
+ skvelý endgame

- UI
- problémy s výkonom
- niektoré postavy nedostali dostatok priestoru

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PS4

MXGP 2019

ASI LEN PRE OZAJSTNÝCH FANÚŠIKOV

Som chlapec z dediny. Okolo terénnych motoriek sa točilo celé moje detstvo a mal som príležitost' si aj na mnohých reálne zajazdit'. Spolu so štvorkolkami mi prirástli k srdcu, a preto, keď sa v redakcii na recenziu tejto hry nik neprihlásil, dobrovoľne som nášmu šéfredaktorovi, ktorý sa ma priamo spýtal, či to zrecenzujem, odpovedal – tak daj.

Posledné motorky, na ktorých som vo virtuálnom priestore jazdil boli v titule Motocross Madness 2. Z roku 2000. Presne tak, ubehlo už deväťnásť rokov, čo vyšla táto hra a možno päťnásť, čo som ju osobne hral. Na tú dobu to bola super zábava, a tak nejako som dúfal, že MXGP bude niečo podobné, lenže buď som vyrástol, alebo sa moje herné chute zmenili.

Stalo sa oboje, samozrejme, plne si to uvedomujem, ale nečakal som, že pocítim sklamanie, keď začnem hrať. Postupne sa s tým človek vyrovná, pretože si uvedomí dve zásadné veci. Po prvé, nie som cieľová kategória a po druhé, titul je od pomerne malého štúdia, takže si myslím, že to je vlastne dobrý počin.

Poďme si to ale trošku rozobrať. Čo nás v hre čaká? Pokiaľ máte klasickú verziu PS4, ako napríklad ja, tak nekonečne dlhé loadingy. Keď už sa dostanete na trať, po chvíli na to zabudnete, no preklikávanie v menu a spúšťanie rôznych režimov je hrôza. Na začiatku si ako v RPG vytvoríte postavu a vyberiete motorku. Tie sú licencované, takže si viete nájsť presne svoju obľúbenú značku. Týmto som ja pomerne rýchlo prefrčal a pozrel si hlavné menu. Okrem klasickej sezóny viete spustiť aj voľné behanie v otvorenom svete, ktorý nie je zas tak veľký, ale aspoň vám na začiatku pomôže so zvyknutím na ovládanie, to je celkom drsné.

Fyzika je na dobrej úrovni a chvíľu trvá, než sa motorku naučíte ovládať. Ak si dáte najskôr preteky, ako som to urobil ja, zrejme budete mať chuť vymazať túto hru skôr, ako sa do nej reálne dostanete.

Frustrácia príde a príde skoro. Keď už sa ale naučíte motorku ako tak ovládať, je občas zábavné s ňou aj chodiť. Samozrejme, vecí, ktoré vám budú liezť na nervy je dosť. Napríklad, keď idete hore kopcom v otvorenom svete a z ničoho nič spadnete alebo spadnete na úplne banálnej prekážke.

Sezóna je vec, ktorej by som sa mal venovať najviac ale úprimne, naozaj úprimne, nie je tu moc čo hovoriť. Jednoducho pretekáte a bez ohľadu na to, na ktorom mieste skončíte sa vám buduje nejaká prestíž, tým si odomykáte upgrady motorky a keď už nejakú upgradnete na maximum, kúpite druhú a tak dokola.

Žiadna motivácia, levelujete sa bez toho, aby ste si to nejakým spôsobom uvedomovali a zrazu zistíte, že hrou len tak bezducho prechádzate. Čo musím ale vyzdvihnúť je možnosť nastavenia si motorky pred pretekmi a taktiež, že trať sa „opotrebuváva" tým ako po nej všetci jazdíte, takže v posledných kolách býva občas problém motorku na trati udržať.

Je tam taká vec, ako by som to povedal, taká vec, ktorá vás bude neskutočne hnevať. Keď pretekáte a vystúpite z trate, máte päť sekúnd na to, aby ste sa vrátili, inak vás hodí na trať samotná hra a to vás, samozrejme, zastaví a zdrží. To by bolo v poriadku, no celý

tento systém nefunguje tak, ako by mal. Občas vás to takto resetne za jednu mikrosekundu, inokedy za dve sekundy a ja som myslel, že zahodím ovládač.

Bez kúska hanby vás protivník vytlačí z cesty a mnohokrát som nemal šancu ani zareagovať a už som stál na trati a blikal. Ako vážne? Neverili by ste, koľkokrát mi to pokazilo celkový výsledok (nie, že by na tom nejako záležalo). Ale znova pripomínam, že ide o malé štúdio.

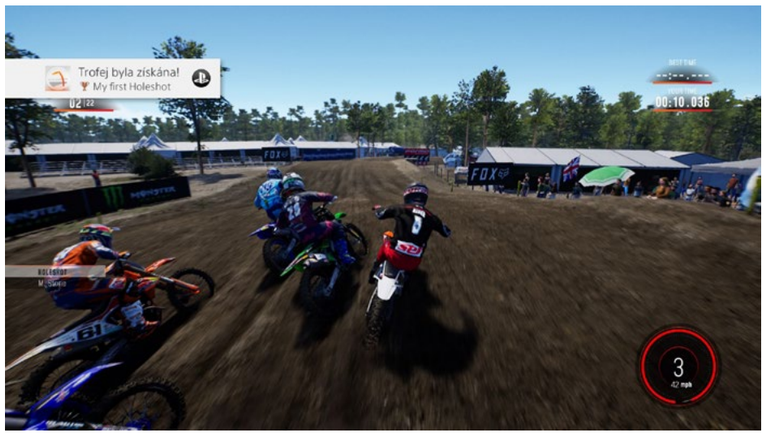
Grafika je pekná. Naozaj sa podarila, len je tu pár vecí, ku ktorým mám výhrady. Zo všetkých spomeniem, že na klasickej PS4 sa mi motorka nešpinila.

Neviem, či je to chyba hry ale prešiel som po blate, že mi z neho trčala pomaly len hlava a motorka vyliezla čistá. S týmto sa teda naozaj mohli pohrať, poprípade vydať nejaký update, ktorý by to opravil. Je to naozaj detail, ktorý je v takýchto hrách absolútna povinnosť.

Druhá vec v hre je hudba. Aby som bol úprimný, keď som začal písať túto recenziu, uvedomil som si, že k tomu nemám čo povedať, lebo som si vôbec nepamätal, že by tam nejaká bola.

Určite tam je, no zrejme nestojí za reč, pretože môj playlist v Spotify obsahuje kopu soundtrackov z hier. Hudbu naozaj milujem a v hrách si ju neskutočne užívam. Teraz ale sedím, píšem a zisťujem, že si nespomínam na jediný tón.

Mimochodom, hru som hral večer predtým ako toto píšem. Nečakám veľkolepé orchestrové diela, no aby mi jediný song neudrel do pamäte? To nie je dobré. Obrovské plus za možnosť vytvoriť si vlastné trate. Je to neskutočne jednoduché a rýchle.



Verdikt

Ako píšem v nadpise, toto je dielo, ktoré osloví ozaj len verných fanúšikov alebo fanúšikov športových hier. Chvíľu to je zábava, no chýba motivácia sa k hre vôbec vracať.

Postup je neskutočne monotónny a aby som pravdu povedal, rýchlo som sa začal nudiť. Plus je ale otvorený svet, ktorý však tiež časom omrzí.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
šport	Milestone srl	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ fyzika	- hudba
+ tvorba tratí	- motorka sa nešpiní
+ otvorený svet	- kariéra je nudná a nemotivujúca
+ možnosť nastavenia motorky	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

NHL 20

STÁLE JEDNA A TÁ ISTÁ PIESEŇ S NÁZVOM FROSTBITE

Viete, čo je v živote jeden z najčudnejších pocitov? Keď pre vás niekto niečo robí a vy očakávate tak trochu iný výsledok. O finálnom rezultáte s vami ani nekomunikuje a neustále si ide svoje. Na konci dostanete dobre odvedenú prácu, na ktorú nemôžete povedať ani krivého slovka. Stále dúfate, že daná osoba príde na to, čo chcete, naozaj sama. A keď jej to nakoniec začnete všemožne prízvukovať, neustále dostávate rovnaký výsledok s úsmevom na perách, ako by sa nič nedialo. Ja takýto pocit zažívam už niekoľko rokov. Stále tajne dúfam, že EA Sports do NHL prinesie engine Frostbite namiesto patetických režimov, ktoré v konečnom dôsledku neprinášajú žiadnu pridanú hodnotu. A teraz tá najdôležitejšia otázka - hádajte, ako sa cítim tento rok?

EA Sports začína byť ako obohraná platňa

Každý jeden rok tu máme nové a nové športové videohry. Medzi moje obľúbené stálice patrí FIFA a NHL. FIFU si vždy veľmi rád zahrám cez Origin, resp. EA Access, no do NHL sa snažím ísť vždy, keď vyjde. Hoci od roku 2017 čakám na to, že engine Ignite pôjde do „večných lovísk" a nahradí ho Frostbite, čakám márne. Čakám tak dlho, až som pri recenzovaní NHL 20 začal presviedčať sám seba, že ho tá hra ani nepotrebuje. A verte či nie, pravda je niekde uprostred. No poďme radšej pekne poporiadku. Po spustení NHL 20 som bol veľmi milo prekvapený z používateľského prostredia. Už minulý ročník bol na dobrej ceste, no tento je v tomto ohľade PERFEKTNÝ. Stále viac a viac mi animácie menu a grafická interpretácia pripomínajú staré dobré NHL 98. Tento ročník prichádza s veľmi dobrým rozhraním a dovolím si tvrdiť, že ide o jedno z najlepších menu v tejto videohernej sérii, ak nie v športových hrách vôbec.

Počas inštalácie a sťahovania dát hry (približne 30GB) som dostal možnosť zahrať si prípravný zápas kopírujúci minuloročné finále Stanleyho pohára.

Dovidenia Eddie a Doc!

A tak som si povedal, že si čakanie na plnú hru predsa len nejako skrátim. Hneď po spustení zápasu ma prekvapilo, že moja obľúbená dvojica komentátorov Eddie Olczyk a Doc Emrick sú fuč. Ich pút' vo svete NHL skončila a rovnako tu už nenájdeme ani televízne logo NBC.

Hlavným komentátorom sa stal Ray Ferraro. Ten je z minulých NHL známy skôr ako tretí komentátor a tak vám jeho hlas môže prísť pomerne známy. Tzv. "Play-by-play" komentátorom sa stal James Cybulski.

Hoci sa z nových komentátorov a hlášok teším, stále mi je akosi smutno za mojou obľúbenou dvojicou a TV vizuálom.

Na druhej strane, „nováčikovia" v komentovaní sú pomerne dynamickí, výborne komentujú každú situáciu a pohotovo reagujú aj na tie najmenšie detaily. Ak napríklad vyhodíte puk mimo ihriska, James poznamená, že niekto v hľadisku mal dnes svoj šťastný deň.

Z tohto som bol zo začiatku celkom „paf", až dokiaľ to James nezopakoval asi trikrát a ja som začal premýšľať o tom, koľko šťastlivcov je práve na mojom štadióne. Predsa len, úvod zápasu s natočenými živými postavami prinášal do NHL tak trochu príjemnejšie prostredie.

Režimov je tu kopec, no nesadnú každému

Dlhé roky bol mojím obľúbeným režimom Be a Pro, kde som sa mohol vypracovať, ako sa v NHL vraví, „From Zero to Hero". V tomto režime ovládate jedného hokejistu, musíte plniť úlohy trénera a len staticky sledujete, čo sa deje okolo vás. Samozrejme, do deja na ľade zasahujete, ale človek je limitovaný hlúpymi spoluhráčmi či trénerom, ktorý ho pokojne nechá sedieť na lavičke. FIFA má už od roku 2017 príbehový režim, ktorý je urobený výborne. Obsahuje cutscény vťahujúce hráča do deja a máte aj možnosť voľby, hoci často len na oko. Spomínaný režim by som v NHL prijal všetkými desiatimi. Be a Pro ma na začiatku svojej existencie bavilo, ale každý rok je to v podstate o tom istom a bez nejakých väčších inovácií. A tak som naň tento rok na zanevrel.

Potešil ma však manažérsky mód, ktorý obsahuje kopec vylepšení. Vo svojom mužstve musíte udržiavať dobrú morálku, ale pozor si treba dať aj na chémiu medzi hráčmi. Hoci najmete do tímu hviezdu, nemusí to medzi hráčmi iskriť správnym smerom a možno s horším hráčom nakoniec dosiahnete lepšie výsledky. Staráte sa o trénerov, skautov, uzatvárate zmluvy, vyhadzujete hráčov, staviate a rozširujete štadión a do toho na vás majú vaši nadriadení veľké požiadavky. A vám z toho ide vybuchnúť hlava!

Ako ste si isto mohli všimnúť, v predchádzajúcich vetách bol spomenutý systém chémie. V NHL 20 sme sa dočkali obrovskej zmeny. Všetko musí do seba zapadať a pri výbere tak bude treba brať ohľad nielen na hráčov, ale aj na zamestnancov a celkovo na všetko, čo sa na štadióne a aj mimo neho deje. Nebude to teda jednoduché, no za to to bude naozaj zábavné a verte či nie, naozaj to stojí za to. Jediné, čo mi na tomto režime prekáža, je ovládanie gamepadom. Manažérske hry mám veľmi rád a k nim patrí aj rýchle preklikávanie sa medzi štatistikami, hráčmi a rôznymi obrazovkami, no to v NHL 20 ide veľmi krkolomne a pomaly. Na druhej strane, v spomínanom režime som vybláznil ako nikdy predtým.

V hre nájdeme aj iné režimy, ktoré môžeme poznať z predchádzajúcich ročníkov. Ide napríklad o Ligu majstrov, novinku „Squad 3 Battles", starý dobrý HUT, priateľské zápasy či online mód. Stále mi tu však chýba možnosť vytvorenia vlastného turnaja, ktorý by

mi suploval chýbajúce majstrovstvá sveta. A ak vám tento mód chýba tak ako mne, jedinou možnosťou zostáva zobrať si papier, pero, nakreslit' tabuľku a hrať svoj vlastný šampionát s pomocou exhibičných zápasov. Zvyšné módy sa hru snažia oživovať, dopĺňať a prinášať nový dych do hry. Ten by však podľa môjho skromného názoru priniesol skôr engine Frostbite.

Sľuby sa sľubujú a aj plnia! A možno sa aj blázni radujú...

Vývojári sľubovali, že brankári sa dočkajú novej a vylepšenej umelej inteligencie. A to je pravda. Už sa tak často nestane, že brankár prihrá súperovi rovno na hokejku, ale ak požiadate o prihrávku, vyhodnotí, či to má naozaj zmysel, čo je naozaj skvelé. Hráči sa stavajú o niečo lepšie a prihrávanie nie je už taká hračka ako kedysi. Dokonca aj rozhodcovia pískajú o čosi reálnejšie a tak si dvakrát rozmyslíte, či naberiete súpera drsne na mantinel, alebo budete radšej hrať čistejšie.

Nové animácie hre naozaj pomáhajú

Do hry sa dostalo niekoľko nových animácií striel hráčov, vyzerá tak ovel'a lepšie a najmä reálnejšie. Rovnako som si všimol, že hráči sa pohybujú krajšie a čistejšie bez častých zásekov v cutscénach, hoci aj tu sem-tam narazím na naozaj hlúpy a smiešny glitch, keď sa hráč točí na mieste, prípadne rozhodca s hlúpym výrazom po strelení gólu odcúva cez celé ihrisko.

Najviac však podľa mňa v grafickom zobrazení titulu chýba engine Frostbite. Tváre hráčov sú strnulé a mimika vyzerá skôr tak, ako keby dostavali neustále kŕče. Veľa animácií tvárí je priam až smiešnych a pripomínajú mi hororové filmy z 80. rokov. Tie smiešne úškrny či

animácia cmúľania chrániča na zuby je fajn, ale tým ma tvorcovia nepresvedčia. Nie tento rok. Z diaľky sa dá na hru dívať bez problémov, no v momente, keď príde rad na scény medzi zápasmi, nedá sa na hráčov pozerať. Vylepšenia sa dočkali aj diváci, ktorí dostali nové animácie a možnosti fandenia. Ide o milé prekvapenie, keďže v predchádzajúcich ročníkoch boli skôr na smiech.

Naozaj skvelé sú opakované zábery. Odhliadnuc od niektorých vecí sú urobené výborne, akčne, dynamicky a ak dáte pekný gól, tak si ho radi vychutnáte ešte raz. S týmto sa naozaj tvorcovia vyhrali na jednotku. Musím povedať, že na opakované zábery sa vždy teším a na rozdiel od minulých rokov ich už neprepínam.

Po hudobnej stránke tu nájdeme klasické NHL odrhovačky, ktoré sa do hry hodia. Určite by som vyzdvihol napríklad The Black Keys, Fitz and the Tantrums či Jagwar Twin, no zatiaľ ma žiadna z pridaných melódii príliš nechytila. Uvidíme, či sa to časom zmení a či nejaká pieseň z NHL 20 doplní môj hudobný playlist na Spotify.

Verdikt

NHL 20 je vo vrcholnej forme, to sa jej odopriť nedá. Všetko nasvedčuje tomu, že ide o jednu z najlepších simulácií hokeja, aké boli doposiaľ vyrobené. To ale neospravedlňuje fakt, že EA Sports kašle na svojich PC fanúšikov a rovnako na to, že séria potrebuje vylepšenú grafiku ako soľ. Tváre hráčov často vyzerajú ako zo zlého filmu, hru trápi niekoľko grafických glitchov či absencia obľúbených módov z minulosti.

Tvorcovia sa snažia zo starého enginu „vybúchať" maximum, no stojí to za to? Ak by som mal hodnotiť NHL 20 bez ohľadu na predchádzajúce ročníky, tak ide o bombovú hru, keď sa však obzriem dozadu a vidím NHL 19, premýšľam, prečo nám to vývojári vôbec robia. Aj napriek týmto negatívam vám ju však jednoznačne odporúčam zakúpiť, a to dokonca aj vtedy, ak vlastníte predchádzajúci ročník (to sa pri tom minulom povedať nedalo). Nové animácie, vylepšenia v režimoch a ďalšie novinky posúvajú NHL opäť o kúsok dopredu. V kútiku duše však dúfam, že pri tvorbe NHL 21 už vývojári dostanú kalendáre, kde bude jasne a zreteľne vidieť, že engine Ignite vyšiel v roku 2013.

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športová simul.	EA Vancouver	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové animácie striel sú výborné
+ postavy sa konečne nehýbu ako zemiaky
+ nový komentátor

- neustála absencia enginu Frostbite
- postavy sem-tam glitchujú rovnako ako v NHL 19
- mdlé tváre hráčov

HODNOTENIE: ★★★★☆

NINTENDO SWITCH

KTORÝ NINTENDO SWITCH JE **PRE VÁS** TEN PRAVÝ?

Nintendo Switch

3 herné módy: TV, Tabletop, Handheld

Väčšia obrazovka

Obsahuje 1 pár ovládačov Joy-Con
Hrajte s viacerými hráčmi naraz a užite si ovládanie pohybom

Nintendo Switch Lite

Nové

Venované handheld hraniu

Kompaktný a ľahký

Integrované ovládanie

KONZOLY Z RODINY **NINTENDO SWITCH**

VEĽKÝ VÝBER HIER!

16 www.pegi.info

© 2019 Nintendo

Pre viac informácií o kompatibilite konzol a ich porovnaní navštívte
http://www.nintendo.sk/switch/

Nintendo

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

ASRock RX 5700 XT Taichi X

V čínskej kultúre predstavuje „Taichi" filozofický stav rovnováhy medzi jin a jang. Grafické karty ASRock Taichi boli navrhnuté odborníkmi v oblasti techniky a energie, ktorí sa starajú o kvalitu, dizajn a špičkovú technológiu pripravenú vyhovieť potrebám aj tých najnáročnejších používateľov. V duchu Taichi symbolizujúceho rovnováhu medzi eleganciou a stabilitou boli grafické karty Taichi vytvorené s ohľadom na dizajn a kvalitu.

Novo navrhnuté karty Taichi X OC+ majú 2,5-slotový chladič s 3 ventilátormi s podsvietením ARGB, ktoré je možné prispôsobiť pomocou dodaného softvéru.

Sú tiež vybavené 3D kovovým backplatom, 6 grafickými výstupmi (4 konektory DisplayPort a 2 HDMI) a duálnym systémom BIOS, všetko v zosilnenom kovovom kryte. Grafická línia Taichi X je založená na novej architektúre AMD RX 5700 XT RDNA a je pripravená na hranie hier a rozlíšenie 1440p. Integrovaný chladič a 10+1 fázový zdroj poskytujú vynikajúci výkon a chladenie.

Vydanie Taichi X 8G OC+ navyše disponuje pretaktovaným jadrom GPU až do 2040 MHz, ktoré je tak omnoho výkonnejšie v porovnaní s ostatnými kartami RX 5700 XT dostupnými na trhu.

Najnovšie grafické karty majú nielen jedinečný výkon a kvalitu, ale aj úžasnú estetiku. ASRock sa pokúsil o to, aby zariadenie vyzeralo naozaj dobre.

Po pridaní sofistikovaného nádychu technológie a starostlivého zloženia prvkov dizajnu backplatu grafika prit'ahuje pohľady, vzbudzuje nostalgiu a dáva používateľom niečo, čo ešte nikdy nezažili. Vstavané podsvietenie ARGB je krásne. Okrem toho je centrálny ventilátor ozdobený pohyblivou farebnou aurou, ktorú v tejto fenomenálnej sérii Taichi X ocení každý geek.

ASRock zaisťuje kvalitu a spoľahlivosť radu grafických kariet Taichi X implementáciou celého radu vysokokvalitných komponentov, ako sú výkonové tlmivky s dlhou životnosťou, ventilátory s dvojitým ložiskom s funkciou zastavenia 0 dB, vysoko efektívny chladič a pozinkované tepelné trubice.

Séria grafických kariet ASRock Taichi X ponúka vďaka kvalite a dizajnu spoľahlivosť a futuristickú estetiku pre zvýšenie výkonu pri práci, v aplikáciách v profesionálnych počítačových systémoch, ako aj pri hraní hier.

Grafická karta ASRock Taichi X predstavuje úplne nový dizajnový koncept, ktorý poskytuje vybavenie nebývalej kvality a výkonu.

Cooler Master MM710

Ľahká a pritom veľmi pevná a odolná konštrukcia myši je tvorená schránkou s perforovaným vzorom pripomínajúcim včelie plásty.

Samotná novinka bez káblov váži menej ako 53 g a je tak najľahšou hernou myšou so špičkovým senzorom. Myš disponuje unikátnym ľahkým opleteným káblom pre minimálne trenie, PTFE slidermi pre hladký sklz myši a vlastné PCBA, ktoré je odolné proti prachu a vode. K dispozícii sú tiež štandardné a prvotriedne technológie, ako je nastaviteľný optický senzor PixArt až s 16 000 DPI, odolné spínače Omron a symetrický dizajn. Cooler Master MM710 bude k dispozícii začiatkom októbra za 54 eur s DPH.

ADATA SC680

Vďaka svojej nízkej hmotnosti (35 g) a tenkému dizajnu (iba 10 mm) zapadne SSD disk SC680 pohodlne do každého vrecka, kabelky či batohu.

Vzhľadom na podporu USB 3.2 Gen 2 na rozhraní typu USB-C môže ponúknuť špičkové rýchlosti čítania a zápisu, a to až 530/460 MB/s, čo je asi 6,6× vyššia rýchlosť než u bežných externých pevných diskov. Vďaka tomuto výkonu môžu používatelia jednoducho prenášať aj dáta veľkých objemov, ale tiež nahrávať náročné hry bez zbytočného čakania. Okrem toho je SSD disk odolný proti nárazom, pracuje potichu a má nižšiu spotrebu než iné externé SSD disky. Odporúčané koncové ceny SC680 240 GB – 54 eur, 480 GB – 84 eur, 960 GB – 148 eur.

SteelSeries Arctis 1 Wireless

Arctis 1 Wireless je najnovší prírastok v rodine Arctis, ponúka zoštíhlený dizajn podobne ako model Arctis 1, ale konektivitu zabezpečuje malý USB-C adaptér s nízkou odozvou a bezstratovým pripojením.

SteelSeries Arctis 1 Wireless je headset 4v1 využívajúci 2,4 GHz bezdrôtovú technológiu. Cez malý USB-C dongle ho možno pripojiť k počítaču, konzolám Nintendo Switch, PS4 a zariadeniam s operačným systémom Android. K dispozícii je tiež klasický 3,5 mm jack konektor umožňujúci pripojenie k ďalším zariadeniam, ako je Xbox ovládač.

Elegantný, nízkoprofilový dizajn a odnímateľný mikrofón robia z headsetu Arctis 1 Wireless tiež štýlové slúchadlá na cesty, zatiaľ čo si stále zachovávajú oceňovaný zvukový výkon. Využívajú kvalitný ClearCast mikrofón pre prirodzený a čistý zvuk a redukciu okolitého hluku. Na rozdiel od modelov Arctis 3, 5, 7 a 9X nie je zaťahovací, ale kompletne odnímateľný.

Arctis 1 aj bezdrôtový model Arctis 1 Wireless sa vzdávajú flexibilnej čelenky v prospech nízkoprofilového riešenia.

Naopak, zostávajú pohodlné náušníky z Airweave tkaniny a pevná železná konštrukcia slúžiaca ako slider pre nastavenie veľkosti hlavového mostu.

Headset SteelSeries Artis 1 Wireless je celosvetovo k dispozícii za 119,99 eur s DPH.

RECENZIA
HARDWARE

Logitech G915 LIGHTSPEED

TAKMER DOKONALÁ BEZDRÔTOVÁ MECHANICKÁ KLÁVESNICA

Logitech G, podznačka spoločnosti Logitech, predstavila dvojicu high-endových klávesníc, ktoré by mali uzriet' svetlo nášho trhu koncom septembra tohto roka. Ide o dva modely, konkrétne G915 LIGHTSPEED a G815 LIGHTSYNC. Minulý rok, ked' sa mi pod ruky dostal model G513 CARBON, som si myslel, že Logitech ukázal všetky svoje tromfy. S novým radom G9xx a G8xx sa nás snaží presvedčit' o opaku. Pod'me sa mu teda pozriet' na zúbok.

Prvé dojmy a balenie

Klávesnica G915 je prvým modelom obsahujúcim technológiu LIGHTSPEED. V preklade ide o technológiu bezdrôtového pripojenia s mimoriadne nízkou odozvou 1 ms. G915 je aktuálne najvyšším zástupcom klávesníc od Logitechu a o tom svedčí aj jej elegantné balenie. My sme obdržali retail balenie obsahujúce predlžovací kábel (USB A -> micro-USB), USB prijímač, redukciu (USB A -> micro-USB), dokumentáciu, samolepku Logitech G a, samozrejme, samotnú klávesnicu G915 LIGHTSPEED.

Telo klávesnice má rozmery 475 x 150 x 22 mm. Ako už býva zvykom pri iných modeloch, je tvorené z dvoch častí – z vrchnej, ktorá je z brúseného hliníka a spodnej, ktorá je z tvrdého plastu. Základňa je naozaj pevná, neprehýba sa ani pri použití vel'kej sily. Konštrukčná kvalita sa podpísala aj na výslednej hmotnosti – 1025 gramov. Okrem kombinácie tmavosivého hliníka a čierneho plastu vytvárajú dojem elegancie aj zaoblené hrany a vystupujúce prvky ako napríklad hardvérový ovládač hlasitosti. Bezdrôtovost' je jednou z vlastností, ktorú nájdeme skôr u drahších klávesníc. G915 disponuje pripojením či už pomocou Bluetooth, alebo 2,5 GHz prijímača.

Spínače CL Clicky: Sú jednoducho dokonalé

Logitech osadil ich nové nízkoprofilové spínače GL. G915 sa predáva so spínačmi GL Clicky, GL Tactile a GL Linear. My sme obdržali model s prvými zmienenými spínačmi. Ako už ich názov napovedá, pri stlačení majú klikajúci zvuk, podobne ako spínače od konkurencie – Cherry MX Blue. Rozdiel medzi MX Blue a GL Clicky vidím v tuhosti. Spínače od Logitechu sú podl'a mňa o trocha mäkšie aj napriek rovnakej váhe potrebnej pre registrovanie stlačenia klávesy (50 gramov). Ďalším rozdielom je len 1 mm dráha potrebná na registráciu stlačenia klávesu.

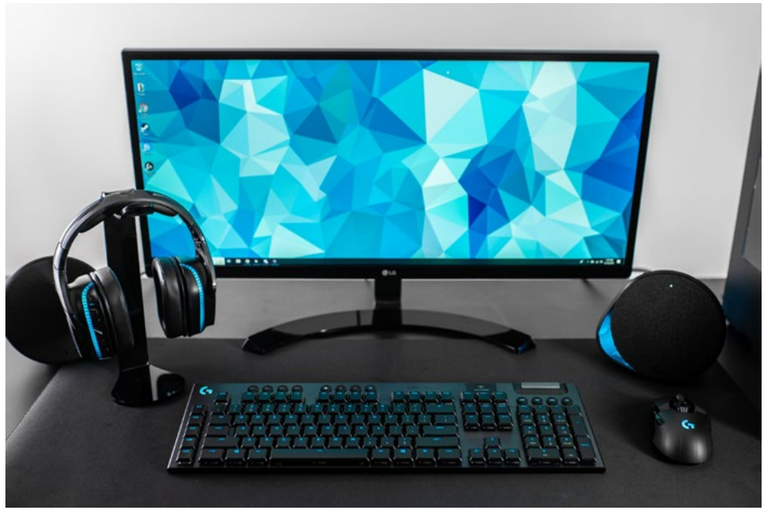
Po l'avom boku je osadený stĺpec programovatel'ných tlačidiel G1-G5. Trochu mi trvalo, kým som si zvykol písat' komfortne rýchlo, hlavne preto, lebo sa mi plietli spomínané programovatel'né klávesy s TAB a SHIFT tlačidlom. Dráha medzi klávesmi je dostatočne dlhá. Z hl'adiska rozloženia nájdeme dvojriadkový Enter a dlhý l'avý a prvý SHIFT. Okrem štandardných klávesov nájdeme aj multimediálne spínače (vrátane hardvérovej regulácie hlasitosti pomocou otočného kolesa), 3 tlačidlá pre výber profilu, tlačidlo pre pripojenie pomocou Wi-Fi, tlačidlo pre pripojenie pomocou Bluetooth, tlačidlo herného režimu a, samozrejme, nesmie absentovat' ani tlačidlo regulácie intenzity podsvietenia.

Z klávesníc iných značiek je vel'mi bežným javom prítomnost' „divokého" fontu na klávesoch. Našt'astie sa tomu G915 vyhol a Logitech použil neutrálny font s dostatočnou vel'kost'ou popisov.

Softvér a profily: Tak mnoho možností úprav...

Všetky klávesy sú RGB podsvietené spolu s logom Logitech G v l'avom hornom rohu klávesnice. Profily a klávesy G1-G5 sú ukladané do pamäte, takže na cestách nebudete mat' potrebnú nainštalovanú aplikáciu Logitech G.

Aplikácia Logitech G je prehl'adná a ponúka celú paletu možností úprav. Do tlačidiel G1-G5 možno bud' naprogramovat' vlastné makro, alebo použit' predprogramované makrá výrobcu. Predvytvorené makrá



spolupracujú s mnohými aplikáciami ako napríklad TeamSpeak3, Discord, OBS, Overwolf atd'. Okrem toho možno priradit' tlačidlu aj spustenie nejakej aplikácie, poprípade funkciu vystrihnút', prilepit' a mnoho iných.

Herný režim umožňuje deaktiváciu niektorých klávesov, medzi ktoré patrí napríklad tlačidlo Windows, ked'že počas hrania by bolo nemilé, keby sa aplikácia uprostred boja minimalizovala.

S LIGHTSYNC si vytvoríte tu pravú diskotéku! Ak sú farebné efekty a individuálne prirad'ovanie farieb pre každé tlačidlo vaša parketa, môžete sa tu do sýtosti vyblaznit'. Je dobre spomenút', že aj napriek výberu z 5 možností intenzity podsvietenia je aj to najnižšie dostatočne svetlé.

Všetky nastavenia a makrá sa ukladajú do aktívneho profilu a do pamäte klávesnice. Všetky zmeny sa okamžite prejavia vrátane podsvietenia.

Batéria

Klávesnica obsahuje nabíjatel'nú batériu výrobcom bližšie nešpecifikovanej kapacity. Batéria sa nabíja pomocou microUSB portu umiestneného vzadu. Je rok 2019 a prítomnost' microUSB namiesto USB-C je naozaj smutná, výrobca mohol íst' príkladom.

Výdrž batérie udaná výrobcom je 30 hodín na najvyššej intenzite podsvietenia. Osobne som klávesnicu celý čas mal na najnižšej intenzite podsvietenia a bez problémov som sa dostal na týždňovú výdrž batérie. Softvér klávesnice disponuje aj úsporným režimom, kedy sa po asi 5 minútach deaktivuje podsvietenie pre úsporu batérie.

Záverečné hodnotenie

Ak si odmyslíme cenu, je okrem použitia microUSB t'ažké tejto klávesnici niečo vytknút'. Mám pocit, akoby Logitech vzal základ z už tak skvelej klávesnice G513, obohatil ho, pridal bezdrôtovost' a vznikla G915. Pri G513 som mal vel'ký problém nájst' nejaké mínusy a tu sa tento problém ešte viac prehlbuje.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia	- cena
+ spínače	- absencia USB-C
+ softvér	
+ bezdrôtové pripojenie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

AORUS FI27Q

POKRAČOVANIE HODNÉ PREDCHODCU

Vo svete počítačového hardvéru a komponentov nie je také bežné, že sa spoločnosť primárne zameriavajúca sa na jednu časť portfólia rozhodne vstúpiť aj do pre ňu doposiaľ neprebádaných vôd. Nie vždy sa to podarí, keďže dobehnúť know-how konkurencie a hlavne presvedčenie potenciálnych záujemcov o kvalitách svojich produktov je oveľa ťažšie ako už nejaké to know-how a meno mať. V Gigabyte sa však očividne všetkých týchto výziev nezľakli, a preto za posledný rok aj expandovali do viacerých segmentov – od trhu s pamäťami cez SSD-čka až po monitory. A práve monitor s názvom FI27Q je nástupcom veľmi podareného kúsku, na ktorý som sa mal možnosť pozrieť začiatkom tohto roka.

Gigabyte má toho aj so svojou prémiovou značkou Aorus v ponuke naozaj dosť. Stálicami na pultoch predajní sú matičné dosky, grafické karty, notebooky, herné kreslá či ďalšie periférie. Stále bežnejšie je však vidieť aj SSD disky, RAM-ky či práve monitory. A to nielen v ponuke predajní, ale logicky už aj v herných zostavách a hráčskych obydliach. Z môjho okolia sa pre novú ponuku produktov Gigabyte a Aorus rozhodol už celkom veľký počet ľudí a myslím si, že sa im nemožno čudovať. Pomer kvality, ceny a výkonu je pri týchto produktoch vo väčšine prípadov veľmi priaznivý a tiež poteší možnosť vyberať si medzi lacnejšími Gigabyte produktami so základnou funkcionalitou či prémiovejšími, no drahšími Aorus modelmi. Tak je to aspoň pri grafických kartách, matičných doskách či SSD-čkach. Monitory sa držia čisto značky Aorus, a preto od nich treba čakať síce vyššiu cenu, no maximálnu funkcionalitu a skvelý výkon. Od príchodu prvého, naozaj prémiového, a pritom stále cenovo dostupného modelu AD27QD, ubehlo čosi vyše pol roka a v Gigabyte sa teda rozhodli pre menšie či väčšie osvieženie. Model FI27Q a jeho drahší, no o čosi vybavenejší brat FI27Q-P stavajú na veľmi stabilných základoch a riadiac sa heslom „Neopravuj, čo nie je pokazené." sa snažia posúvať tento modelový rad ďalej.

Obal a jeho obsah

Monitory sú napriek či možno práve vďaka svojim stále väčším

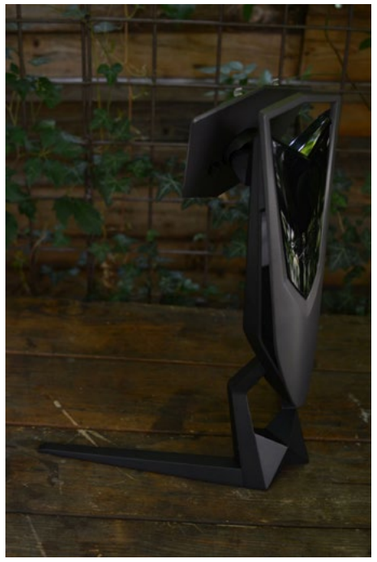
rozmerom a väčším obrazovkám jednými z najkrehkejších počítačových komponentov. Preto ich treba pri prenášaní z obchodu alebo priamo pri výrobe dostatočne chrániť a je fajn vidieť, že na to v Gigabyte stále myslia. Krabica, ktorá ku mne dorazila, bola aj na 27-palcový monitor prekvapivo veľká a celkom masívna. Po otvorení obalu som však pochopil jej väčšie rozmery, keďže vo svojom vnútri ukázala naozaj robustný sendvič z polystyrénu, v ktorom bol na jednej strane bezpečne, spodnou časťou podstavca uložený monitor s káblami a na druhej hlavný mechanizmus stojana, ktorý tentokrát nie je pripevnený k monitoru už pri preprave. V balení sa ešte nachádza zbierka káblov (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI, napájací kábel) a, samozrejme, ešte brožúrky a plastový dielec pre lepší manažment káblov, ktoré by inak mohli visieť hráčom nad klávesnicou. Inštalácia do funkčného stavu, čo znamená pripevnenie spodnej časti stojanu, stále vyžaduje skrutkovač (nezáleží na tom, či krížový, alebo plochý), no nemyslím si, že by práve táto skutočnosť mala byť pre niekoho problémom. Zvyšok pozostáva už len z pricvaknutia stojanu k panelu monitora.

Základná funkcionalita a konektivita

Správny monitor nie sú iba silné parametre a pekný dizajn, mal by ponúkať aj nejaké tie možnosti ergonómie. Minimom, ktoré niektoré lacné kúsky stále nespĺňajú, je aspoň možnosť nastavenia výšky monitora. Aorus FI27Q je v tomto našťastie rovnako šikovný ako jeho predchodca, AD27QD. Výšková nastaviteľnosť (13 cm hore či dole), natáčanie do strán (20 stupňov doprava aj doľava) aj možnosť nakloniť si monitor (5 stupňov k sebe a 21 stupňov od seba) sú stále prítomné. Rovnako tak aj funkcia otočenia displeja o 90 stupňov a možnosť používať ho vertikálne. Takže palec hore za veľmi dobre zvládnuté možnosti prispôsobenia. Po stránke pripojiteľnosti na spodnej strane je na FI27Q všetko po starom – 3,5 mm jack na slúchadlá, druhý jack na mikrofón, dva HDMI porty, DisplayPort, hrubé USB 3.0 na prepojenie s počítačom, dvojica USB 3.0 na pripojenie periférií či schopnosť nabíjať zariadenia a na záver aj štrbina pre zabezpečenie Kensington zámkom. Po pripojení monitora USB káblom k počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér alebo uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, čo je určite veľké plus pre ľudí, ktorí často striedajú počítače alebo majú naozaj špecifické preferencie, o ktoré by sa báli prísť.

Parametre a funkcionalita

To najdôležitejšie na dobrom monitore nie je jeho značka, výzor pri pohľade zozadu a ergonómia. Teoreticky to nemusia byť ani jeho rozmery, hoci tie už zohrávajú väčší faktor pri výbere toho správneho kúska. Nie, to najdôležitejšie sú, samozrejme, jeho parametre, technológie použité pri jeho výrobe a funkcionalita. Môžem celkom spokojne zhodnotiť, že model FI27Q si zachoval všetko správne a pre hráčov potrebné od svojho predchodcu a v jednom smere priniesol aj vylepšenie. FI27Q teda stále ponúka 27" IPS panel s QHD rozlíšením (2560 x 1440 pixelov), plnohodnotnou 10 BIT farebnosťou, 95 % pokrytím farebného spektra DCI-P3, 1



ms odozvou, VESA HDR 400 certifikátom a ako bonus aj podporou AMD FreeSync. Po novom však už nie je obnovovacia frekvencia na 144 Hz, v dnešnej dobe bežnejších, ale stúpla na 165 Hz. Tak, ako som písal pri AD27QD, musím aj pri tomto kúsku povedat', že spomínané parametre, funkcie a technológie nie sú samy o sebe príliš zaujímavé. No ked' sa spoja v jednom produkte, tak už je čo povedat'. 27-palcový displej je stále skvelou vol'bou, ani primalý, aby naňho museli hráči žmúrit', a pritom ani nezaberie celý stôl.

Použitá technológia zobrazovania menom IPS a 10 BIT farebnost' znamená skvelé podanie farieb a pozorovacie uhly, čiže na tomto monitore by nemal byt' problém nielen hrat', ale potenciálne by na ňom mohli pracovat' aj profesionáli pri strihaní videa či upravovaní fotiek. QHD, teda 1440P, inak 2K či, laickejšie povedané, rozlíšenie 2560 x 1440 pixelov, je skvelým kompromisom medzi na hardvér nenáročnými 1080P panelmi a krásami menom 4K.

Pre poriadne hranie v 4K rozlíšení je stále nutné míňat' na tie najvýkonnejšie grafické karty viac ako 1000 eur, zatial' čo 2K už zvládnu aj karty vyššej strednej triedy od NVIDIE či RX 580/590 od AMD. Vysoká obnovovacia frekvencia a 1 ms odozva sa pri IPS paneloch objavuje stále častejšie, no pri lacnejších monitoroch sú tieto čísla často dosahované na úkor kvality zobrazovania. Viacero výrobcov monitorov už schytalo určitú dávku kritiky za avizovanie 1 ms odozvy alebo vysokých obnovovacích frekvencií, no v reálnom svete ich bolo možné dosiahnut' len po pretaktovaní monitorov alebo zapnutí špeciálnych režimov, po ktorých sa na nich začali objavovat' artefakty alebo iné neduhy spájané s rýchlym vypínaním a zapínaním pixelov. Pri FI27Q som si našt'astie nijaký z týchto nedostatkov nevšimol, avšak d'alšie pretaktovanie nad výrobcom udávaných 165 Hz nebolo možné a vyústilo len do hlášky „Out of range", teda „Mimo rozsahu" či rovno čiernej obrazovky s návratom do normálu po 15-tich sekundách. Kvalitný IPS panel sa však nezaprie, napríklad aj zakomponovaním bonusu pod skratkou HDR. High Dynamic Range trochu komplikovanejšie znamená, že panel so svojimi parametrami spĺňa minimálne požiadavky jasu, kontrastu a schopnosti stlmit' pixely a ukázat' čiernu farbu. Hoci sa v týchto schopnostiach nevyrovná OLED displejom schopným stlmit' jas priamo na úrovni pixelov, je rozdiel medzi bežným LCD a LCD s podporou HDR naozaj viditel'ný aj vol'ným okom. V jednoduchosti to predstavuje naozaj žiarivé farby, tmavú čiernu a celkom vel'ký krok vpred v porovnaní s bežnými displejmi. Aorus na tento panel obdržal certifikáciu VESA HDR 400, ktorá je síce ešte len vstupnou bránou do sveta HDR (d'alšie certifikáty sú HDR 500, 600, 1000 a HDR 400 TrueBlack + 500 TrueBlack), no ako som už spomenul, je to krok správnym smerom na ceste za lepšími zážitkami z kvalitného zobrazenia.

„Iba" AMD FreeSync

Už pri testovaní predošlého modelu som si myslel, že jeho AMD FreeSync funkcionalitu spomeniem len tak medzi rečou ako malý bonus, ktorý je fajn správou pre majitel'ov kariet od spoločnosti AMD, no nie je ničím svetoborným. FreeSync ako softvérové riešenie pracuje na odstránení takzvaného screen tearingu, teda trhaniu obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnost'ou a rýchlost'ou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnat' obnovovacej frekvencii monitoru a výsledkom môže byt' pri rýchlej zmene pohl'adu napríklad

zobrazenie polovice snímky z novej scény v hornej polovici monitora a predošlej v tej spodnej. Problémom doteraz bolo, že hlavní hráči na poli grafických kariet, AMD aj NVIDIA, prišli s vlastnými riešeniami tohto problému, ktoré však dlho neboli kompatibilné. Kvôli tomu si museli hráči snažiaci sa predíst' screen tearingu dlhé roky

vyberat' monitor podl'a značky grafickej karty. NVIDIA začiatkom roka prekvapivo ohlásila, že G-Sync funkcionalita na všetkých nových GTX a RTX kartách bude kompatibilná s vybranými monitormi disponujúcimi FreeSyncom. Prečo iba vybranými? Hlavne preto, že nie je monitor s FreeSyncom ako monitor s FreeSyncom. Menej kvalitné kúsky jednoducho spoluprácu s G-Syncom nezvládajú a môže dochádzat' k ešte horšiemu zobrazovaniu ako bez neho. Viacero monitorov však NVIDIA oficiálne „certifikovala", takže G-Sync sa na nich po pripojení k počítaču zapne automaticky a Aorus FI27Q do tejto skupiny, ako už aj jeho predchodca, patrí. Po pripojení a nainštalovaní ovládačov sa na FI27Q G-Sync okamžite a bez akýchkol'vek problémov zapol a počas celého času stráveného v hrách fungoval na 100 %.

Vychytávky a softvér

Okrem vel'mi slušnej nádielky po stránke základných parametrov a funkcionality sa takmer vždy produkty od Gigabyte/Aorus snažia ponúknut' všemožné vychytávky, ktoré hráčom dokážu ul'ahčit' život alebo ho urobia o čosi zaujímavejším. Aorus FI27Q, podobne ako aj iné „high-end" produkty zamerané na hráčov, ponúka na zadnej strane RGB podsvietenie v tvare AORUS orla. Jeho ovládanie je jednoduché, cez program RGB Fusion, ktorým sa dajú ovládat' aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Logo vyzerá fajn a pokial' plánujete brat' monitor na LAN párty, určite zaujme, no pre mňa osobne nepredstavuje pridanú hodnotu, pretože pri mojom rozložení je monitor priamo pri stene a nie je tak zozadu viditel'ný. Zvyšok bonusovej funkcionality je naozaj bohatý a pozostáva z viacerých, aj priamo do monitora zabudovaných, programov a funkcií. OSD, teda On-Screen-Display, v ktorom je možné nastavit' všetko správanie a vzhl'ad monitora, nie je napríklad možné ovládat' len malým tlačidlom na spodnej strane, no vlastnosti sa dajú menit' aj za pomoci klávesnice a myši. Priamo na hráčov zamerané funkcie AIM Stabiliser, Dashboard, GameAssist, Black Equalizer, ANC a PIP/PBP vyzerajú na prvý pohl'ad vel'mi zaujímavo. AIM Stabiliser podl'a slov Gigabytu pomôže s potlačením efektu rozmazania pri rýchlych pohyboch ako napríklad pri mierení a striel'aní v akčných hrách. Musím sa ale priznat', že osobne som si túto funkciu pri hraní nijako nevšimol. Dashboard zase dokáže zobrazit' informácie o počítači ako teploty procesora a grafiky či ich vyt'aženie. GameAssist využijú hráči na zobrazenie časomiery, stopiek, zameriavača či liniek pre správne zarovnanie viacerých displejov vedl'a seba nezávisle od hry a programu. Zaujímavý je aj Black Equalizer, čo je funkcia vyrovnávania čiernej, vd'aka ktorej bol monitor schopný potlačit' čiernu bez zasiahnutia do svetlých častí obrazu a odkryt' tak protivníkov skrývajúcich sa v tieňoch. ANC, aktívne potláčanie hluku, funguje po pripojení slúchadiel do monitora, ktorý dokáže vd'aka dvojici zabudovaných smerových mikrofónov potlačit' okolitý hluk a dokonca ho zvládne filtrovat' z hráčovej reči, ked' rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči lepšie počut' vaše slová. Na záver disponuje monitor aj funkciou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vd'aka ktorým môžete jednoducho hrat' hru a pri tom sledovat' napríklad video sprievodcu alebo obl'úbený seriál priamo na jednom monitore.

Zhrnutie

Aorus FI27Q nie je nijako prelomovým či revolučným produktom. Ten ponúkli v Gigabyte už pred pol rokom pod názvom AD27QD. Tento kúsok však berie skvelý recept a prevedenie, ktoré si obl'úbilo množstvo hráčov a vylepšuje na ňom maličkosti.

Zvýšenie obnovovacej frekvencie na 165 Hz sa nemusí zdat' ako vel'ký krok, no FI27Q bude dostupný za rovnakú cenu ako bol pred pol rokom monitor schopný len 144 Hz. A pokial' chcete viac vylepšení, stačí sa pozriet' na model FI27Q-P, ktorý prinesie vylepšenú zvukovú kartu ANC 2.0 a dokonca aj HBR (čiže 2K, 165 Hz, HDR, 10 bit naraz) za malý príplatok.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	550€

PLUSY A MÍNUSY:

+ IPS panel	- nič
+ 1 ms odozva	
+ HDR 400	
+ Skvelá ergonómia	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

MotorolaOne Zoom

STREDNÁ CENOVÁ KATEGÓRIA S PRVKAMI VLAJKOVÝCH LODÍ

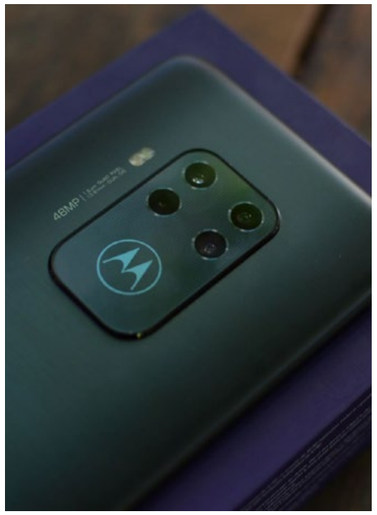
Rok 2018, prichádza MotorolaOne. Rok 2019 – One Vision, One Action, One Zoom. Akoby sa nám roztrhlo vrece so smartfónmi označenými ako Jeden. No je to chyba, ked' z jedného sú v priebehu tohto roka zrazu tri? Určite nie, pretože v Motorole si očividne povedali, že sa pokúsia ponúknut' Jeden smartfón pre rozličných l'udí s rozdielnymi zál'ubami a finančnými možnost'ami. Moto One začal ako zaujímavý koncept, pokúšajúci sa priniest' nízku cenu, špičkový dizajn a pritom schopný vystačit' celý deň aj pri zat'ažení náročnejšími úlohami. One Vision, Action a Zoom tento koncept posúvajú a v rámci značky Motorola napredujú do doposial' neprebádaných vôd. Vision sa nám pri teste naozaj páčil, Action sme osobne nespoznali, no papierovo aj podl'a ohlasov vyzerá vel'mi zaujímavo. Čo teda prináša Zoom a koho sa snaží osloviť?

Je celkom príjemné, že vo svete, kde sa mobilným zariadeniam dávajú názvy najmä ako kombinácia čísel a písmen, je spoločnost' ako Motorola, ktorá meno svojim zariadeniam dá jednoducho podl'a toho, čo považuje za ich najsilnejšiu stránku.

Model Vision priniesol naozaj úctyhodné schopnosti fotenia za šera až tmy, Action pridal širokouhlú kameru a možnost' natáčat' horizontálne videá aj pri držaní zariadenia vodorovne. A Zoom? Zoom pridáva navyše, samozrejme, zoom. No nielen to, ale aj vel'a d'alších funkcií. Bez d'alších okolkov teda hor sa do spisovania zážitkov a dojmov z testovania.

Obal a jeho obsah

Balenie smartfónu je už tradične „motorolácke". Kompaktnú krabičku fialovej farby na prednej strane zdobí takzvané „batwing" logo písmena M s nápisom „motorolaone" s prívlastkom „zoom" umiestneným nižšie. Na zadnej strane sa nachádza jednoduché vyobrazenie zariadenia a informácie o tom najdôležitejšom, čiže fotoaparátoch, ktorými Zoom disponuje. Nápis „androidone" sa na krabičke síce tentokrát nenachádza, no Zoom by mal stále patrit' do rodiny zariadení, ktoré majú garantované tie najnovšie softvérové prevedenia a zahŕňa viac ako len zodpovedný prístup ku aktualizáciám na nové verzie operačného systému či bezpečnostné



záplaty dodávané tak skoro, ako to len bude možné. Po otvorení obalu sa na úplnom vrchu balenia nachádza smartfón s navlečeným priehl'adným gumeným obalom. Za toto si odo mňa spoločnosti vždy vyslúžia pochvalu, pretože aj obyčajný gumený obal na mobil môže urobit' rozdielom medzi št'astným majitel'om a platením za servisovanie rozbitých displejov. Pod prvou úrovňou, na ktorej leží zariadenie, je ešte manuál, právne pokyny a nástroj na vyberanie zásuvky na SIM karty a MicroSD kartu.

Ďalej je v balení nabíjačka (rovnako ako pri Vision je tu stále skvelá 15 W TurboPower) a USB – USB-C kábel na nabíjanie a prenos dát. Posledným v obale sú slúchadlá, ktoré sú normálne štuple s mäkkou gumou a nie tradičné niekol'kocentové „šmejdy", s akými sa je možné stretnút' pri lacnejších mobiloch. Nie sú to Beats či Sennheiser, no hudba či média sa cez ne dajú konzumovat' prekvapivo dobre.

Prvé dojmy a spracovanie

Na rozdiel od modelu One Vision je vd'aka svojej povrchovej úprave Zoom bezpečne udržatel'ný v šmykl'avejších rukách aj bez obalu, no nečistoty a odtlačky prstov sú na ňom stále celkom viditel'né. Nami testovaný model bol v šedej farbe, no dostupné by mali byt' v budúcnosti aj iné varianty, takže kto nemá rád obaly ani špinavé povrchy, bude môct' siahnut' po odlišnej farebnej kombinácii. Strany smartfónu sú zaoblené a príjemne pasujú do rúk, čo spolu s prednou aj zadnou stranou v sklenenom prevedení pôsobí vel'mi prémiovo. One Zoom ponúka 6,4-palcovú obrazovku s pomerom strán 21:9, no na tak vel'kú uhlopriečku je stále dostatočne úzky, aby sadol aj do menších rúk.

Po stránke hmotnosti nie je Zoom žiadne pierko, no mne osobne sa pár gramov navyše páči. Predsa len, z držania a dvíhania 190 gramov bežný človek svalovku nedostane a aspoň je ho cítit' vo vrecku nohavíc a človek sa nemusí večne strachovat', kde si tentokrát svoj mobil zabudol.

Dizajn a telo

Tento rok sa vel'a výrobcov rozhodlo naskočit' na trend zavrhnutia zárezov do displeja, ktoré by ukrývali selfie fotoaparát a iné snímače a naskočit' na vlnu ukrývania predných fotoaparátov do gul'atých výrezov priamo v obrazovke. Osobne mi nesadol ako výrez, tak ani zárez, preto som si aj ako osobný smartfón vybral Xiaomi Mi Mix 2S, ktoré jednoducho selfie fot'ák, ktorý aj tak príliš často nevyužívam, ukrylo do hrubšej spodnej hrany. Modely One Vision a Action však ponúkali výrez v pravom hornom rohu displeja a v praxi totožné telo s jediným rozdielom v počte fotoaparátov na zadnej strane. Zoom sa rozhodol spravit' krok späť a predný fot'ák je opäť umiestnený do zárezu v strede hornej hrany. Je však natol'ko malý, že mi pri používaní takmer neprekážal a keby boli pred rokom dostupné takéto modely a nie kúsky s výrezom vel'kým ako malíček, možno by som v minulosti vyberal osobný telefón inak. Zoom sa jednoducho podaril ako po stránke dizajnu, tak aj kompromisov spojených s obmedzeniami dnešných výrobných procesov.

Komponenty a parametre

Teraz sa už ale pozrieme bližšie na parametre a výkon kúska menom One Zoom. So svojimi rozmermi 158 x 75 x 8,8 mm je o niečo širší a kratší ako Vision a Action, no stále do ruky padnúci a obrazovka v ňom narástla z 6,3, na 6,4 palca.

A že je väčší rozmer obrazovky skvelý, pretože tento model nemá obyčajný displej typu IPS LCD, ale prvýkrát mimo radu Z je dostupný Motorola smartfón so Super AMOLED displejom schopným zobrazit' až 16 miliónov farieb. Rozlíšenie 2340 x 1080, pomer strán 19,5:9 a hustota pixelov až 403 ppi (pixelov na palec) už nekonkuruje len bežným kúskom, ale aj niektorým vlajkovým lodiam. To však nie je jediná výhoda AMOLED obrazovky.

Tou je možnost' odstránit' čítačku odtlačkov prstov zo zadnej strany a jej premiestnenie pod displej. Podl'a slov zástupcu spoločnosti Motorola na Slovensku dostali bohatú spätnú väzbu, čo sa čítačky odtlačkov prstov umiestnenej na zadnej strane týka, napríklad problémov, ktoré také umiestnenie spôsobuje pri umiestnení smartfónu do držiaka v aute.

Preto je čítačka tentokrát pod displejom a za pomoci optického snímania dokáže odomknút' telefón takmer bez problémov. Spočiatku nebolo odomykanie také jednoduché ani rýchle, no v spolupráci s umelou inteligenciou, ktorou Zoom disponuje, som si všimol, že v priebehu dvoch týždňov používania sa odomykanie naozaj urýchlilo. Zoom tentokrát poháňa čipset Qualcomm Snapdragon 675 s grafickým čipom Adreno 612

a 4 GB RAM. Nič svetoborné, ale na bežné aj mierne náročnejšie úlohy tieto parametre bohato postačia. A ako som už spomínal, hmotnost' je opät' o niečo vyššia – tentokrát 190 gramov, no opät' ide o dobrý kompromis, ked'že batéria narástla až na 4000 mAh kapacitu. Vd'aka nej zvládne Zoom prežit' aj náročnejšie dni bez nutnosti dobíjania. Slot na SIM karty/microSD kartu je už tradične hybridný, takže si potenciálni majitelia Zoomu budú musiet' rozmysliet', či chcú dve nano SIM karty, alebo nano SIM a microSD na rozšírenie úložného priestoru až o 512 GB. Zoom však priamo od výroby ponúka 128 GB úložného priestoru, takže rozširovat' za pomoci microSD kariet budú potrebovat' asi len naozaj náruživí fotografi. Takisto je stále možné bezplatne si zálohovat' fotky v štandardnom rozlíšení na Google Drive.

Fotoaparát

Prichádza hlavná hviezda večera. Teda štyri. Alebo dokonca pät', pokial' započítam aj predný fotoaparát. Hoci nie som žiadnym milovníkom robenia si selfíčok, musím uznat', že fotoaparát na prednej strane zvládne vd'aka rozlíšeniu 25 MP, clone f/2.0, vel'kosti pixelov 0.9 µm a podpore technológie Quad Pixel naozaj skvelé fotky za takmer akýchkol'vek podmienok. Ale to najlepšie je, samozrejme, na zadnej strane zariadenia. Hlavný objektív ponúka úctyhodných 48 MP, clonu f/1.7, ostrenie PDAF a hardvérovú optickú stabilizáciu plus, samozrejme, aj Quad Pixel technológiu. Kto vlastne nevie, čo Quad Pixel znamená, ide o proces, ktorý kombinuje štyri pixely do jedného vel'kého 1.6 µm pixelu, ktorý je dôležitý pri snímaní jasných fotografií, najmä pri slabom osvetlení. V kombinácii s optickou stabilizáciou obrazu (OIS) to znamená, že nočné fotografie nie sú zrnité a rozmazané. Preto sa ale netreba čudovat', ked' zistíte, že s fotoaparátom disponujúcim rozlíšením až 48 MP fotíte „iba" 12 MP fotky.

Druhý fotoaparát, vd'aka ktorému vlastne Zoom dostal svoje meno, je 8 MP snímač s clonou f/2.4 a 3x optickým priblížením. Čo je však naozaj skvelé je, že aj tento fotoaparát má OIS, teda optickú stabilizáciu a zvládnete tak naozaj ostro odfotit' aj vzdialené objekty bez nutnosti použit' statív alebo telefón inak stabilizovat'. Do tretice je na zadnej strane snímač pre široké zábery (až 117°) s rozlíšením 16 MP a clonou f/2.2 a ako posledný aj 5 MP snímač určený primárne na zachytávanie hĺbky obrazu pre možnost' fotit' blízke objekty či l'udí a mat' rozmazané pozadie, takzvaný bokeh efekt, ako pri tradičných fotoaparátoch či zrkadlovkách.

Vychytávky a bonusové funkcie

Tak ako vždy, Motorola by nebola Motorolou, keby svoje smartfóny od konkurencie niečím neodlíšila. Podobne ako pri iných modeloch Motorola One ide nielen o dizajn, čistý Android a teraz aj päticu fotoaparátov, ale sú tu stále prítomné vychytávky, ktoré majitel'om ul'ahčia život. Moto Displej zobrazujúci základné informácie ako čas, stav batérie a notifikácie je stále prítomný a o to lepší, že ide o AMOLED obrazovku, rovnako ako Moto Gestá (dvakrát seknút' pre LED baterku, dvakrát pootočit' na zapnutie fotoaparátu). Keby neboli tieto funkcie 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, ked' poviem že mi ich absencia na iných smartfónoch aj po pár týždňoch používania naozaj chýbala.

Málo spomínanou vychytávkou je tiež zvýšená odolnost' Motorola Zoom voči prachu a vode/vlhkosti, ktorú získava vd'aka nano-pot'ahu všetkých komponentov. Nejde síce o žiadnu vodotesnost', no príjemný pocit, že vám smartfón neumrie po krátkej prechádzke dažd'om, je vždy príjemný.

Zhrnutie

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

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Motorola	420€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Čistý Android	- nič
+ Obstojný hardvér	
+ Zaujímavý dizajn	
+ Naozaj dlhá výdrž batérie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA HARDWARE

Marvo Scorpion M450

MYŠ PRE LOW-BUDGET HRÁČOV

Nie je tomu tak dávno, čo sme v redakcii od spoločnosti Marvo testovali produkty, ktoré podľa môjho skromného názoru boli veľmi obstojné, ba až nadpriemerné a za nízku cenu. Tentokrát sa pozrieme na zúbok hernej myši, ktorá má svojou cenou bližšie ku kancelárskej myši a kvalitou od nej, bohužiaľ, tiež nemá ďaleko. No, sám som zvedavý, čo nám Marvo svojou myšou z radu Scorpion a modelu M450 ukáže.

Balenie, spracovanie a dizajn

V balení, v ktorom mi myš prišla, som okrem nej našiel aj používateľskú príručku a nejaké ďalšie papiere. Hneď po rozbalení myši som si všimol látkou potiahnutý kábel, čo by som vnímal ako menšie plus, no nečakal som to.

Výrobcovia na túto myš použili prevažne nejaký, nie veľmi kvalitný, plast, ktorý je miestami matný a miestami lesklý. Dizajn nevyzerá vôbec zle, ten celkom ujde. Celkovo sa pri dizajne a spracovaní tela nemôžem vzhľadom na cenu na nič sťažovať.

Používanie

Po zapojení myši do počítača som si ako prvú vec všimol podsvietenie. To je, na môj vkus, obstojné, no nachádza sa práve na takých miestach, že keď na produkt položíte ruku, automaticky si okrem skrolovacieho kolieska zakryjete všetko podsvietenie. Farby však sú pomerne sýte a nevyzerajú zle. Pochváliť musím aj ergonomickosť a komfort pri držaní tejto periférie.

Ďalšiu vec, ktorú som si všimol, bola citlivosť stláčania tlačidiel. Nieže by bol nejaký problém s pravým a ľavým tlačidlom, no horšie to bolo s tými prídavnými.

Produkt totiž disponuje až štyrmi prídavnými tlačidlami, z ktorých ani jedno sa nestláča príjemne, práve naopak. Pri ich používaní som sa skôr cítil, akoby po tom stlačení malo tlačidlo ostať v myši alebo by malo vypadnúť.

Všetko ale, samozrejme, spoľahlivo drží a nemôžem povedať, že by nespĺňali svoju funkciu. Tlačidlá slúžia na nasledovné: multi-click, pretáčanie dopredu/dozadu a zmenu DPI.

Medzi tým, čo musím spomenúť, je snímanie pohybu myši. To je trochu nepresné a pri opatrnejších pohyboch mierne sekavé, na to sa však dá zvyknúť a po dni či dvoch to nebudete veľmi vnímať.

Záverečné hodnotenie

Myš Marvo Scorpion M450 by som, vzhľadom na jej cenu, zhodnotil ako priemer, pretože na nej nebolo nič extra okúzľujúce, no ani nič, čo by ma od jej kúpy úplne odradilo. Je to myš a svoj účel plní. Výbavu má síce pekný, no nič z nej nie je dobre kvalitne spracované, čo je celkom škoda. Bavíme sa ale o myši, ktorej cena začína približne na 8 eurách, a preto na ňu nemôžem mať až také ťažké srdce. Pokiaľ patríte medzi hráčov, ktorí na perifériách šetria a nechcú veľa míňať, toto by mohla byť vhodná myš pre vás.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Marvo	8€

PLUSY A MÍNUSY:

+ má podsvietenie	- labilnosť prídavných tlačidiel
+ nie zlý dizajn	- kvalita spracovania
+ kábel potiahnutý textíliou	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

Asus Zenbook 14

SKVELÝ ULTRABOOK SO ZAUJÍMAVÝMI INOVÁCIAMI

Asus a jeho Zenbooky si od predstavenia v roku 2011 vybudovali slušné meno, a to vďaka svojmu spracovaniu, spoľahlivosti, dizajnu a použitým materiálom. Model Zenbook 14 UX434 chce pokračovať v nastolenom trende a prináša aj inovovaný ScreenPad 2.0.

Balenie

Balenie je štýlové, notebook sa nachádza v kvalitnej krabici so zlatým logom Asus Zenbook. Hoci ide o prémiový produkt, výrobca navyše nič špeciálne nepribalil. Okrem nabíjačky a manuálu tam nič iné nebolo.

Hardvérové parametre

Notebook je vybavený štvorjadrovým procesorom Intel Core i5 8265U s ôsmimi vláknami a pracuje na frekvencii 1,6 – 3,9 GHz. K dispozícii je 8 GB RAM LPDDR3-SDRAM s frekvenciou 2133 MHz. Grafická karta je NVIDIA GeForce MX250 s 2 GB GDDR5. Úložisko tvorí jeden 512 GB disk SSD.

Displej je výborný, Asus použil 14-palcový IPS panel s Full HD rozlíšením 1920x1080 bodov. Nazýva ho NanoEdge, pričom displej je bez rámikový. Lesklý povrch však nie je úplne ideálny.

Zvuková stránka je na tak malý notebook slušná, Asus ho totiž vybavil Harman Kardon audio systémom, ktorý je tvorený štyrmi reproduktormi.

Zvuk je čistý a dokonca sú k dispozícii aj nejaké tie basy. Palec hore.

Potešila nás prítomnosť čítačky pamäťových kariet typu SD. Veľmi praktické je to napríklad vtedy, ak disponujete nejakým fotoaparátom.

Zenbook je vybavený trojčlánkovou batériou s kapacitou 50 Wh. Výdrž je vďaka veľmi úsporným komponentom celkom slušná - notebook pri bežnej práci, surfovaní na internete a počúvaní hudby vydržal približne osem hodín.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je konzervatívne „zenbookovský", výhrady máme najmä k lesklému displeju a takisto k telu, ktoré sa veľmi rýchlo zacapkajú a potom to nevyzerá najlepšie. Spracovanie je špičkové, tu nemáme žiadne výhrady.

Pozornosť púta ScreenPad druhej generácie, ktorý si nás získal aj napriek počiatočnej nedôvere. Je praktický, môžete si na ňom pustiť rôzne mini aplikácie ako kalkulačku či poznámky, dokáže pracovať s Office aplikáciami od Microsoftu, je možné si na ňom pustiť Youtube a cudzia mu nie je ani spolupráca s Adobe Photoshopom. Bohužiaľ, kvalita a farby displeja nie sú úplne dobré, takisto na dotyk nereagoval vždy správne. Tu ešte vidíme rezervy.

Klávesnica je dobre tvarovaná, pričom poteší zdvih, ktorý je 1,4 mm. Píše sa na nej ozaj dobre. Je podsvietená, žiadne RGB ale nečakajte.

Hmotnosť je len 1,35 kg, čiže spolu s kompaktnými rozmermi ide o skvelé prenosné zariadenie, ktoré nepresahuje veľkosť papiera A4.

Záverečné hodnotenie

Zenbook nás nesklamal. Ide o výborný kompaktný notebook, ktorý je určený ľuďom, ktorí trávia väčšinu času v „teréne". Systém je svižný, výdrž na batériu postačujúca, poteší aj kvalitný zvuk a pomocník v podobe ScreenPadu pridávajúci notebooku veľa zaujímavých funkcií, ktoré používateľovi zľahčia život.

Poteší aj príjemná cena začínajúca na 1100 eurách. Sklamali nás lesklý displej a telo, ktoré sú veľmi náchylné na otlačky.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	1100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Štýlový dizajn	- Lesklý displej a telo náchylné na otlačky
+ Kvalitné vyhotovenie	
+ Priaznivá cena	
+ ScreenPad 2.0	

HODNOTENIE: ★★★★☆

tip na **darček** pre

Manželku
Mamu
Otca
Kamaráta
Frajerku

ďalšie výsledky (28)

UŽ NERIEŠ!
Daj voucher do kina

VOUCHER AKO DARČEK

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

CINEMAX

RECENZIA
HARDWARE

TrueLife FitScale W5 BT

INTELIGENTNÁ VÁHA S MNOŽSTVOM MERACÍCH SCHOPNOSTÍ

Značka TrueLife vo svojom portfóliu ponúka moderné produkty z oblasti starostlivosti o zdravie s ciel'om priniesť používatel'om a ich rodinám zdravie a pokojný spánok. Váha TrueLife FitScale W5 BT je inteligentná, minimalistická, osobná váha s Bluetoothom, ktorá pracuje na báze bioelektrickej impedančnej analýzy (BIA), vd'aka ktorej je schopná merať až 14 indexov, ponúka kompletnú históriu meraní a jej deklarovaná presnosť dosahuje dve desatiny kilogramu.

Obal a jeho obsah

Váha prichádza zabalená v krabici z tvrdého papiera s vel'mi pekným, minimalistickým dizajnom. TrueLife kládol na kvalitu balenia vel'ký dôraz, čoho dôkazom je aj výplň obalu z tvrdej peny, ktorá dokonale chráni jeho obsah. Okrem váhy je priložená produktová dokumentácia s návodom na používanie váhy a štyri kusy alkalických AAA batérií značky FREEGO, ktorými je váha napájaná.

Prvé dojmy a spracovanie

Minimalistický dizajn váhy je naozaj vydarený, jej vrchná časť je tvorená pevným bielym sklom s krúžkom umiestneným presne v strede váhy, na ktorom sa nachádza logo značky. Spodná časť váhy je vyrobená z lacnejšieho, avšak pevného plastu. Na spodnej strane váhy sa tiež nachádza posuvný kryt priestoru pre batérie a štyri nožičky vybavené protišmykovými podložkami.

Lícovanie vrchného skla a spodného plastu je po celom obvode váhy precízne, celkovo produkt vzbudzuje dojem kvality.

Používanie

Váha sa dá používať štandardným spôsobom – ako obyčajná osobná váha – používatel' sa na váhu postaví a na skrytom displeji sa mu objaví jeho nameraná hmotnosť. Pre využitie všetkých schopností produktu je potrebné nainštalovanie bezplatnej aplikácie Megafit a následné spárovanie so smartfónom, pričom FitScale W5 BT je kompatibilná ako so zariadeniami iOS, tak aj s Androidmi. Aplikácia Megafit oplýva, rovnako ako balenie a váha, minimalistickým dizajnom. Táto je vel'mi prehl'adná, jednoduchá na obsluhu, je kompletne v slovenskom jazyku, je svižná a stabilná. V prvom rade je potrebné založiť si používatel'ský profil a vyplniť požadované údaje, hneď potom je možné váhu plnohodnotne použiť. Pre čo najpresnejšie meranie je potrebné postaviť sa na váhu bosými nohami, po asi dvanástich

sekundách sa v aplikácii v sekcii „meranie" ukážu výsledky merania – hmotnosť, BMI, telesný tuk, typ postavy, hmotnosť bez tuku, podkožný tuk, viscerálny tuk, telesná voda, kostrové svalstvo, svalová hmota, kostná hmota, proteín, BMR a metabolický vek. Oceňujeme, že pri každom údaji po rozkliknutí aplikácia zobrazí krátku vysvetlivku s malým grafom, ktorý znázorňuje úroveň nameranej hodnoty v porovnaní s normou. Sekcia „grafy" obsahuje týždenný, mesačný a ročný graf meraných hodnôt. V poslednej sekcii „môj účet" má používatel' možnosť nastaviť si až osem rôznych profilov pre osem rôznych osôb, a musíme vyzdvihnúť aj skvelé riešenie, ktoré sem TrueLife implementoval – v prípade, že váha nevie, kto ju práve použil, takéto meranie uloží ako neznáme a neskôr je možné ho priradiť ku konkrétnemu profilu priamo v aplikácii. Aplikácia Megafit ponúka ešte niekoľko rôznych nastavení (farba aplikácie, ciel', jednotka hmotnosti,...), ktoré však nie je potrebné bližšie špecifikovať. Počas používania aplikácie sme si všimli, že niektoré pojmy sú v českom jazyku, toto však nemôžeme považovať za obmedzenie jej funkcionality, ani za výrazný mínus.

Zhrnutie

Každodenné používanie tejto váhy má vel'ký zmysel pre športovcov, ale aj pre bežných, športovo neaktívnych ľudí. Športovci ocenia množstvo dôležitých údajov o svojom tele, užitočných pri ďalšom zvel'ad'ovaní svojich tiel, bežní ľudia merané údaje môžu využiť hlavne v prospech svojho zdravia a v prípade namerania horšieho údaja sa môžu sústredit' na jeho nápravu.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TrueLife	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo meraných indexov	- mierne vyššia cena
+ presnosť váhy	
+ jednoduché používanie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Acer Predator Triton 900

LEPŠÍ? HORŠÍ? HLAVNE INÝ !

Notebooky. Podľa štatistík sú vo svete počítačov ako takých práve notebooky hlavnou hviezdou, porážajúc v predajoch nielen stolové počítače, ale aj tablety, ktoré určitú dobu vyzerali ako ich hlavná konkurencia. V dnešnej dobe je ponuka notebookov naozaj široká – od jednoduchých kúskov, ktoré zvládnu prinajlepšom prácu s wordom a nejaké tie videá, cez modely s pridanou bezpečnostnou funkcionalitou a dlhou výdržou na batérie, ktoré si obľúbili firmy po celom svete, až po ultravýkonné stroje schopné konkurovať stolovým počítačom, po ktorých baží nejeden hráč. Spoločnosť Acer takmer od svojho vstupu na trh s notebookmi ponúkala široké spektrum zariadení, no produkt, s ktorým prišla teraz, je nielen neskutočne výkonný, ale aj bezkonkurenčne odlišný. Či v tom dobrom alebo v zlom, na to som sa pozrel v priebehu pár týždňov, keď som sa snažil objaviť všetky silné a slabé stránky modelu Predator Triton 900.

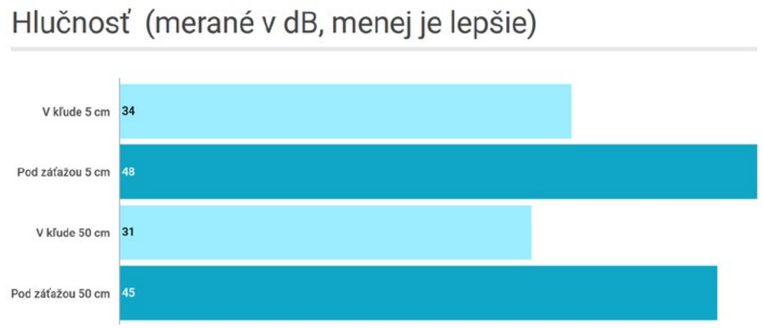
Pri značke Acer je Predator tá najvyššia méta. No v rámci nej je ešte Triton. To najlepšie z najlepšieho, najnovšie komponenty, najvyššia kvalita, inovatívne riešenia. O kúsku s názvom Triton 900 sme písali ešte na jeseň minulého roka, keď som mal možnosť ísť sa osobne pozrieť na všetky zaujímavé novinky, na ktorých v Aceri pracovali, no od prototypovania vždy ubehne nejaký čas, a preto sa ku nám tento notebook dostal až takmer rok po jeho predstavení. Od prvých videí a fotiek zobrazujúcich koncept s mierne odlišným prístupom k funkcionalite notebookov teda ubehlo dosť času, aby stihli v Aceri doladiť všetky detaily a priniesť naozaj perfektný produkt. Alebo nie? Iba vtipkujem, Triton 900 je nadmieru podarený kúsok, no ako to pri technológiách už býva, stále sa snaží vysporiadať s pár nutnými kompromismi a menšími nedostatkami. Dosť bolo teda chodenia okolo horúcej kaše, poďme sa pozrieť na samotný notebook.

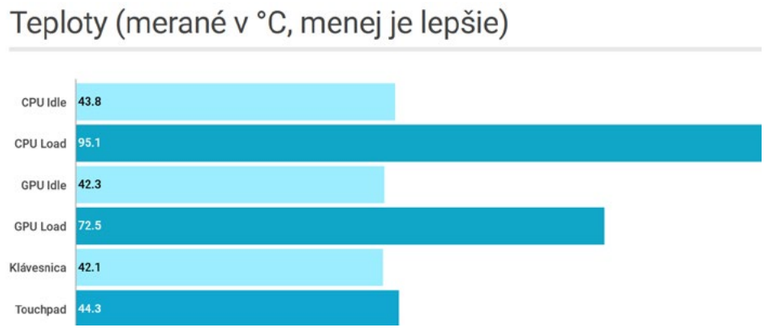
Dizajn ako po zrážke dvoch raketoplánov s váhou malého satelitu

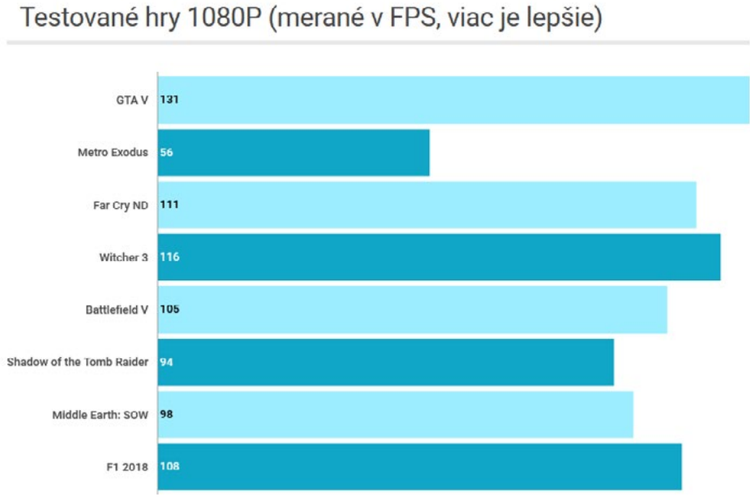
Triton 900 sa chváli, nie, priamo sa vystatuje svojím moderným dizajnom plným ostrých uhlov, kovových povrchov a rozmermi svojho tela. Neospravedlňuje sa, ani sa nesnaží zakrývať svoje snahy vzbudiť rešpekt a závisť u všetkých hráčov, ktorí ho uvidia, no ešte nevlastnia. Robustnosť a kvalitné prevedenie z neho priam vyžaruje, a to je podľa mňa len dobre, nakoľko pri lacnejších herných notebookoch s uhlopriečkou obrazovky nad 17 palcov by sa človek normálne bál dvihnúť ich za jeden roh, aby sa mu menej kvalitné zariadenie nezlomilo v rukách. Triton 900 však túto robustnosť, zachytenú najviac dvoma kovovými lištami po bokoch obrazovky, aj potrebuje, keďže práve v jeho obrazovke a v tom, čo dokáže, sa ukrýva najväčší odlišovací znak, ktorým pláva proti prúdu oproti iným prémiovým herným notebookom. Jeho masívne telo sa však premietlo aj do hmotnosti, ktorá sa po položení na váhu zastaví v okolí 4,5 kg, nepočítajúc 330-wattový napájací adaptér, ktorý by zvládol suplovať malú elektráreň. Mal som možnosť pracovať aj s rozmernejšími či ťažšími notebookmi, ktoré dokonca disponovali dvojicou grafických kariet, a vďaka tomu aj dvomi adaptérmi, no kto je často na cestách, bude mať problém tak či tak.

Mierne rozpoltená osobnosť

Kto sa na Triton 900 pozrie zbežne, tomu napadne, že ide o kúsok vyrobený čisto pre hráčov. Pri bližšom pohľade sa však ukazujú prvky, ktoré sú akoby vystrihnuté z denníka prianí profesionálnych dizajnérov hier, animátorov či ľudí pracujúcich so strihaním videa a úpravou fotiek. Je to teda zariadenie pre hráčov, profesionálov či profesionálov, ktorí sa radi hrajú? Hlavný ťahák Tritonu 900, veľký 17,3-palcový displej, sa totiž nevie iba otvárať, ako je to aj pri bežných notebookoch, ale špeciálne pánty mu dovolia teoreticky 3 hlavné pozície (v praxi ale takmer nekonečnú prispôsobiteľnosť). Tradičná pozícia, v ktorej je monitor umiestnený v zadnej časti a natáča sa podľa toho, ako sa otvárajú a zatvárajú pánty, je fajn, no Aceru nejde len o „fajn". Samotný monitor je v pántoch uchytený v strede a je možné ho otáčať po jeho osi, takže druhá pozícia, vhodná najmä pre hráčov či na pozeranie filmov a videí, je s jeho umiestnením bližšie ku klávesnici. A v tretej hlavnej polohe je možné položiť ho takmer vodorovne a využívať ho ako tablet na písanie. Tu je však jeden z kameňov úrazu. Displej je naozaj nádherný. IPS LCD panel s rozlíšením až 4K, s obnovovacou frekvenciou až 144 Hz, s podporou ako pri G-Syncu, tak aj dotyku. Čo viac si želať? Profesionáli by si okamžite všimli, že Triton 900 nepodporuje ovládanie dotykovými perami. A to je pre použitie ako mobilnú stanicu na tvorbu a úpravu obsahu silný fail. Ľudí pracujúcich s videom či fotkami by síce potešilo veľmi dobré pokrytie Adobe RGB farebného spektra až 99%, no ďalšie hodnoty ako presnosť zobrazovania farieb už také pôsobivé nie sú. Otázka, pre koho je teda Triton 900 určený, je asi týmto zodpovedaná.







Dosť výkonu nato, aby iní hráči zbledli závisťou

Áno, Triton 900 je asi naozaj určený hlavne hráčom. Kto by to bol povedal, najmä ak sa pozrieme na špecifikácie a komponenty, ktoré sa radia medzi tie najlepšie a najvýkonnejšie, aké sa dajú v notebookoch momentálne nájsť. Osem fyzických jadier, šestnásť logických jadier, 16 MB vyrovnávacej pamäte, takt 2,4 GHz až 5,0 GHz.

Áno, to je Intel Core i9-9980HK. V tandeme s grafickou kartou RTX 2080, 32 GB DDR4 2666 RAM a 2 x 512 GB NVMe SSD v RAID 0 je tento model Triton 900 naozajstné monštrum, ktoré zvládne utiahnuť aj tie najnovšie tituly v 4K rozlíšení, aby si jeho majitelia naozaj vychutnali krásu veľkého panelu.

A hoci som si už zvykol, že čísla, ktoré udávajú výrobcovia alebo sám Intel pri svojich komponentoch, často nezodpovedajú skutočnosti, bol som nadmieru potešený, keď ma na Tritone

900 prekvapilo účinné chladenie, schopné udržať aj taký výkonný procesor dostatočne chladný na bežné Turbo hodnoty až 4,8 GHz pri kratšej záťaži či 3,7 GHz pri dlhších náročných úlohách.

Ergonómia? Nejaká sa nájde

Acer tento kúsok v niektorých smeroch vyriešil a vybavil naozaj perfektne, v iných to tak svetlo nedopadlo. Za najväčšie plus považujem už spomínanú obrazovku a jej možnosti. Pri hraní rôznych titulov a dokonca aj v rovnakej hre, no pri rozličných scenériách, sa mi hodilo iné natočenie či nastavenie displeju.

Pri FPS hrách šiel monitor až ku klávesnici, ktorá je posunutá dopredu, pri pretekárskych tituloch ostával ďalej a pri kombinácii ako napríklad Mad Max, jedna z mojich srdcoviek, som medzi týmito polohami striedal, či som si dokonca monitor nastavil tak, že „visel vo vzduchu". Mierny problém však vznikol práve kvôli posunutiu klávesnice k prednej hrane. Touchpad sa premiestnil do ľavého kvadrantu šasi a klávesnica sa, hoci ide o rozmerné zariadenie, musela v niektorých smeroch potýkať s kompromismi. Umiestnenie touchpadu nie je až také zlé, hoci som si naňho musel pár dní zvykať a stále som aj pri bežnom browsovaní či používaní mimo hrania radšej uprednostnil samostatnú myš, nakoľko je pohyb z jednej strany obrazovky na druhú vďaka jeho zúženiu o dosť tažší. Klávesnica disponuje vcelku fajn tlačidlami a klikavými spínačmi, čo je pri hraní vhodné a pri písaní prežiteľné.

Čo mi však prekážalo, bolo zmenšenie pravého shiftu a pár ďalších zaujímavo umiestnených kláves. Ako človek zvyknutý písať oboma rukami som sa často ocitol v situácii, keď text, ktorý som písal, mal časť vety na úplne inej strane, alebo bola vsunutá do textu o riadok vyššie.

A najväčším nepriateľom sa pre mňa stala predná hrana, ktorá ma po dlhšom písaní či hraní začala rezať do dlaní. Preto sa pri Tritone 900 stala podložka pod zápästia takmer nutnosťou.

Kto bude Triton 900 používať iba doma, s nutnosťou podložky nebude mať problém, no ak by ste ho plánovali brať aj na cesty, keď už ide o notebook, je podložka len ďalšia vec, ktorá zvýši váhu batohu.

Všetko ostatné, čo stojí za zmienku

Triton 900 je teda naozaj nadupaný, v niektorých smeroch ergonomický a v iných nie až tak. Čo na ňom ešte stojí za zmienku? Určite musím povedať, že ma potešila funkčná, hoci nie prehnane kvalitná webkamera, vďaka ktorej majitelia bez problémov využijú Skype či bežné streamovanie.

Zakomponovanie webkamery však nie je žiaden obrovský úspech, nakoľko sa Acer s Tritonom 900 nevydal cestou ultratenkých rámikov okolo displeju, ale stále disponuje centimetrovým presahom v čiernej farbe. Podobne ako webkamera, ktorá je síce funkčná, no neohúri, sú na tom aj reproduktory.

Tak trochu som čakal, že do takého veľkého tela sa zmestí riešenie, ktoré poskytne naozaj silné basy a svieže výšky, opäť však ide o priemerné riešenie, ktorému pomôžu jedine kvalitné slúchadlá či samostatné reproduktory. A slúchadlá alebo hlasné reproduktory budete pri Tritone 900 určite potrebovať, keďže chladenie takých výkonných komponentov z tohto zariadenia robia adepta na súťaž o najlepšie napodobenie prúdového lietadla. Päťdesiat decibelov je predsa len trochu veľa, hoci za to hráči dostanú naozaj veľký výkon a vedomie, že celý notebook po roku neskončí v plameňoch. Nakoniec, čo sa týka možnosti vylepšovania, Triton 900 sa radí do zlatého nadpriemeru.

Tam, kde niektoré spoločnosti ponúkajú jednoduchú vymeniteľnosť grafických kariet či rovno procesorov, si v Tritone 900 majitelia budú môcť vylepšiť len úložný priestor skrz dvojicu M.2 slotov a RAMky. Ide však o notebook a nemôžem to Aceru ani Tritonu 900 špecificky vyčítať.

Konektivita

Samozrejmosťou na Tritone 900 sú tri USB 3.0 porty (z čoho jeden je ukrytý a ponúka špeciálne kryté miestečko pre adaptér bezdrôtových periférií), jedno USB-C a jeden Thunderbolt port pre tie najnovšie externé zariadenia či jednoduché pripojenie monitorov. Ďalej je na notebooku plnohodnotný RJ45 LAN port, dvojica portov pre audio a mikrofón, plnohodnotný DisplayPort a takisto HDMI. Vždy mi bude mierne chýbať čítačka SD kariet, ktorá by sa do takého rozmerného tela určite zmestila a ktorú by uvítali mnohí profesionáli, no pribalit' externú čítačku s váhou pár gramov by naozaj nemal byť s takýmto notebookom problém.

Testy v hrách a benchmarkoch a teploty

Nižšie si môžete pozrieť výsledky z testovania ako v herných tituloch, tak aj v testoch zameraných na produktivitu. Testy v hrách boli robené v rozlíšeniach 1080p, 1440p aj 4K.

Zhrnutie

Acer Predator Triton 900 je naozaj vlajková loď. Ako po stránke výkonu, tak aj vďaka inováciám, ktorými sa snaží odlíšiť od konkurencie. No tam, kde niektoré spoločnosti ponúkajú nadupaný hardvér v ľahkých a tenkých telách, zabudovávajú do šasi sekundárne displeje, či osádzajú svoje mobilné produkty komponentami zo stolových počítačov, vyzerá byť špeciálny pánt na Tritone 900 a z neho vyplývajúce kompromisy na poli klávesnice či touchpadu mierne nedotiahnuto.

Osobne som si na možnosť prispôsobiť si vzdialenosť obrazovky a jej náklon naozaj rýchlo navykol. O koľko zaujímavejší by však bol Triton 900 pre masu ľudí, ktorí nie sú čisto hráčmi, keby podporoval napríklad ovládanie dotykovým perom?

Výkonom, dizajnom ani snahou inovovať sa Triton 900 nestratí, no s cenou okolo 4500 eur je možné ho odporučiť len ťažko, hlavne keď sa dajú podobne výkonné notebooky kúpiť aj o 1000 eur lacnejšie.

Pokiaľ ale už vlastníte všetko, čo je dostupné, máte tučnú peňaženku alebo bankový účet a takéto monštrum značky Acer je jediné, po čom prahne vaše srdce, nebudeme vás odhovárať.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Acer	4600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- váha
+ nadupané komponenty	- cena
+ skvelý displej	- vyššia hlučnosť
+ natočiteľnosť monitora	- absencia podpory dotykového pera

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Fractal Design ION+ 760P

KEĎ PRODUKTU NIE JE ČO VYTKNÚŤ

Dve najväčšie celebrity počítačového segmentu a hrania sú bez diskusie grafické karty a procesory. O dosť menej pozornosti si už, aspoň u bežných zákazníkov, získavajú ďalšie komponenty ako skrinky, matičné dosky, RAM-ky či úložný priestor, a najviac opomínanou súčasťou počítačov sú definitívne zdroje. Málokto si myslí, že počítačový zdroj môže byť „sexi" alebo že na ňom príliš záleží. Pri nákupe komponentov jednoducho v košíku väčšinou pristane zdroj, ktorý ponúka najväčší výkon vo wattoch za najlepšiu cenu a kašlať na všetko ostatné. To však definitívne nie je dobrý prístup. Ako z hľadiska krátkodobého fungovania, tak aj dlhodobých plánov. Dobrý zdroj je totiž jedným z pilierov šťastného fungovania a pri správnom výbere sa za mierne vyššiu investíciu odplatí dlhoročnou stabilitou. Spoločností, ktoré majú vo svojom portfóliu zdroje, je celkom dosť, no nie je zdroj ako zdroj. Značka Fractal Design tentokrát prišla s veľmi zaujímavou ponukou v podobe nového radu ION+ a ja som, samozrejme, nemohol odmietnuť šancu pozrieť sa naň.

Hororových príbehov, ako sa niekomu upiekol či vyskratoval drahý hardvér len preto, že bol príliš skúpy priplatiť si za kvalitný zdroj, je na internete plno. Naopak, ak si niekto kúpi kvalitný zdroj, ktorý mu vydrží napájať silný systém niekoľko rokov, o tom je možné na internete čítať len sporadicky. Zdroje od spoločnosti Fractal Design k nám už párkrát zavítali v podobe kúskov Integra M 750W a Edison M 650W. Oba boli na svoju cenu a výkon kvalitné, no niečo im do dokonalosti chýbalo. Tým niečím bolo naozaj vysoké hodnotenie 80Plus. Preto som sa tentokrát nevedel dočkať testovania modelu Fractal Design ION+ 760P, kde písmenko P na konci znamená Platinum.

Čo je to 80Plus hodnotenie

V skratke ide o úspešné dokončenie radu štandardizovaných testov, na základe ktorých výsledkov je zdroju udelená určitá známka/garancia, že daný model poskytuje udávaný výkon pri rozdielnych hodnotách záťaže. Neznamená to síce, že zdroj, ktorý nemá akékoľvek hodnotenie 80Plus, je zlý, ale v prípadoch, keď ide o správnu funkcionalitu hardvéru, je lepšie mať záruky. Najnižším stupňom

je 80Plus, ktorý garantuje účinnosť minimálne 82% pri 20% zaťažení, 85% pri polovičnej záťaži a 82% pri plnom vyťažení. Už to je vcelku úctyhodné, no ďalšie stupne tieto čísla ešte dvíhajú.

Hlavné triedy, ktoré je možné stretávať v bežných zdrojoch, sú Bronze, Silver a Gold. No tie naozaj kvalitné a výkonné kúsky siahajú ešte vyššie a pýšia sa hodnotením 80Plus Platinum alebo Titanium. Všetky hodnoty si môžete prezrieť na obrázku nižšie.

Obsah balenia a prvé dojmy

Balenie produktov od spoločnosti Fractal Design ma hádam ešte nikdy nesklamalo. Krabica je ladená do kombinácie čiernej a bielej a ukrýva v sebe plne modulárny zdroj, ktorý je zabalený do štýlovej textilnej kapsy.

Množstvo konektorov a káblov je tiež zabalených v šikovnej kapsičke a okrem toho sa v balení nachádza ešte manuál, pár pások na upratanie káblov a skrutky na inštaláciu zdroja do počítačových skriniek.

Exteriér zdroja po novom už nezdobí vlys snehovej vločky, no jeho čierny exteriér v kombinácií dvoch odtieňov čiernej a vkusné, no zároveň nenápadne umiestnené logá spoločnosti si určite nájdu svoje miesto v takmer akejkoľvek zostave. Na spodnej strane sa nachádza 140 mm ventilátor čiernej farby, ktorý sa stará o chladenie vnútorných komponentov pri vyšších záťažiach.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

ION+ 760P, tak ako aj väčšina moderných zdrojov určená pre náročnejších používateľov, ponúka plnú modulárnosť, čo znamená, že všetky káble (a nie iba tie „menej" dôležité) je možné od zdroja odpojiť.

Po stránke káblov je ION+ 760P naozaj bohato vybavený, čo znamená ATX 24-pin, 2x ATX12V 4+4 pin/EPS12V 8-pin, 6x PCIe 6+2 pin, 10x SATA a 4x Molex. S takouto výbavou je možné zapojiť aj tie najvýkonnejšie matičné dosky a pokojne k nim pridať aj dve silné grafické karty, prípadne tri slabšie.

Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov najmä vďaka umiestneniu zásuviek konektorov do strednej až vrchnej časti zdroja a takisto vďaka neskutočne ohybným káblom. Fractal Design ich prezýva slovným spojením UltraFlex a ja sa im absolútne nečudujem. Pri zdrojoch iných značiek je manažment či samotná inštalácia a vedenie káblov často zápasom, ktorý si vyžaduje väčšie nasadenie sily. S káblami k ION+ tieto problémy odpadávajú. Veľké plus si ION+ zaslúži aj za prevedenie čisto čiernej kabeláže, ktorá je bez rôznych žltých, zelených či modrých káblikov kaziacich výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

Už podľa mena zdroja je ľahké vydedukovať, že tento kúsok ponúka výkon 760 W. V ponuke Fractal Design

sú však aj varianty s výkonom 560, 660 a 860 wattov. Formát zdroju je tradičný ATX so šírkou a hĺbkou 150 mm, výškou 86 mm a váhou 1,66 kilogramu.

Po stránke hlavnej funkcionality ponúkajú zdroje ION+ všetky základné aj rozšírené ochrany, čo znamená ochranu proti prepätiu, podpätiu, skratu či vysokej teplote.

Teplota by však pri týchto zdrojoch nemala byť problémom, a preto aj vo Fractal Designe do ION+ zdrojov zabudovali systém semi-pasívneho chladenia, ktorý v prípade zapnutia malým prepínačom na zadnej časti zdroja úplne vypne ventilátor, pokiaľ zdroj nedosiahne výkon aspoň 300 wattov, prípadne vyššiu teplotu.

Na vnútorných komponentoch si vo Fractale dali očividne naozaj záležať, takže „pod kapotou" ukrývajú ION+ zdroje kvalitné japonské kondenzátory a ďalšie prémiové súčiastky. Aj preto sa očividne vo Fractal Designe cítili natoľko sebavedomo, aby na rad ION+ zdrojov poskytli až 10-ročnú záruku.

Testovanie

Osobne, nanešťastie, nedisponujem kvalitným osciloskopom či ďalšími špecializovanými prístrojmi, ktorými by sa dal zdroj poriadne a do detailu otestovať, no vďaka dobrým kontaktom som mal možnosť sa k nim aspoň na pár hodín priblížiť.

Vďaka tomu môžem referovať, že ION+ 760P si viedol nadmieru dobre. Pri testovaní za normálnej teploty bol schopný dodať až 94,8% účinnosť pri 50% záťaži, pričom pri spriemerovaní výkonu v iných záťažiach sa jeho účinnosť zastavila na hodnote 93,3%.

Počas testovania pod záťažou som kontroloval aj teploty zdroja a čo ma potešilo, tie nepresiahli viac ako 53 °C. Ďalším bonusom je okrem nízkej teploty aj fakt, že počas testovania bol zdroj omylom prepnutý do semi-pasívneho módu, ale aspoň som si vďaka tomu potvrdil, že sa zapína až na hodnote 300W.

Aj so zapnutým ventilátorom bol však zdroj naozaj tichý - pod hranicou 39 decibelov - takže v bežnom hernom počítači s výkonnými komponentmi budete mať väčšiu šancu počuť zvuky chladenia procesora či grafickej karty. Posledný test, ktorý som si ale už nechal na bežnú domácu potrebu, bola kontrola toho, či zdroj náhodou netrpí neduhom známym ako „coil whine". Ide o vysokofrekvenčné bzučanie, ktoré menej kvalitné zdroje často vydávajú pri zmene napätia alebo pod väčšou záťažou. ION+ však opäť potešil a ostal úplne tichým, no výkonným spoločníkom počas celej doby používania.

Zhrnutie

Na slovenskom trhu sú lacnejšie a možno aj použiteľné zdroje s certifikáciou 80Plus Bronze či Gold a za 50 až 100 eur. Potom existujú, samozrejme, aj zdroje schopné dodávať viac ako 1000 wattov pri účinnosti Platinum a Titanium, no ich cena nad niekoľko sto eurami iba začína.

Fractal Design vo svojej rodine ION+ zdrojov spojil to najlepšie do jedného. Naozaj prémiový zdroj s vysokou účinnosťou a poskytujúci dostatočný výkon aj mierne náročnejším hráčom, no s cenovkou približujúcou sa skôr strednej triede ako prémiovým „overkill" kúskom. Vysoká účinnosť, kvalita komponentov, nízke teploty a hlučnosť, a prijateľná cena z tohto zdroja robia naozaj skvelú voľbu. A plusom je aj 10-ročná záruka.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	140€

PLUSY A MÍNUSY:

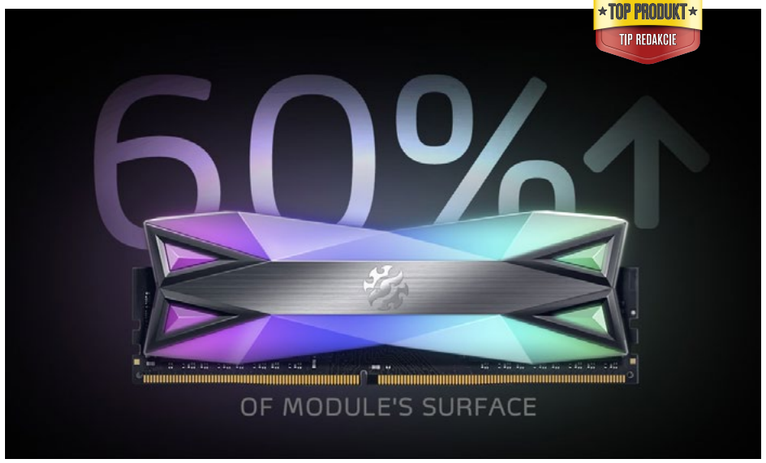
+ kvalitné komponenty	- nič
+ plná modulárnosť	
+ moderný dizajn	
+ vysoká účinnosť	
+ 10-ročná záruka	

HODNOTENIE: ★★★★★

Adata XPG SPECTRIX D60G

VÝKONNÉ, A PRITOM NÁDHERNÉ PAMÄTE

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Frekvencia a časovanie. To sú dva pojmy, s ktorými sa pravdepodobne každý, kto si už raz pamäte kupoval, stretol. Kúpiť si však môžeme veľa rôznych druhov modelov s rôznymi časovaniami, frekvenciami, ako aj s RGB podsvietením. V Adata nám zapožičali svoj nový model XPG SPECTRIX D60G. Poďme sa naň spoločne pozrieť.

Sada pamätí, konkrétne model XPG SPECTRIX D60G, prichádza v čiernom papierovom balení, v ktorom okrem samotného produktu nič ďalšie nenájdeme.

Moduly vyzerajú na prvý pohľad neštandardne. Zdá sa, že celý ich chladič je tvorený z mliečneho plastu. Ide o zámer výrobcu vytvoriť čo najväčší vodič RGB podsvietenia a sám deklaruje, že iluminuje až 60 % celkovej plochy modulu. Tento prístup doslova popisujú ako „zatieňte konkurenciu".

Chladič modulu sa skladá z dvoch kusov a s trochou snahy a trpezlivosti je možné ho odstrániť.

Pre bežného užívateľa zbytočnosť, pre nadšencov pretaktovania nutnosť.

Výška pamätí je 46 mm. Keďže pamäte testujeme na platforme AM4, je ideálne zakúpiť si RAM s čo najvyšším taktom. Konkrétne tento kit ponúka frekvenciu 3000 MHz s pomocou XMP a časovania 16-18-18-36 1T 1,35 V. Na výber však výrobca ponúka rozhranie od 3000 až do 4100 MHz. Samozrejme, od výberu frekvencie závisí aj výsledná cena.

SPECTRIX D60G sme testovali s pomocou syntetických benchmarkov v podobe Userbenchmark, AIDA64 Extreme Memory test a skóre s Cinebench R15. Okrem toho sme sa snažili pozorovať aj prípadný zisk snímok za sekundu v herných tituloch ARK a PUBG. Najvyššia možná frekvencia, ktorú sa nám podarilo dosiahnuť, bola 3533 MHz. Pamäte sme počas testovania osadili do konfigurácie dual channel. Ak porovnáme výkonnostný rozdiel medzi 3000 MHz CL16 a 3533 MHz CL16 v herných testoch, dostaneme výkonový vzrast asi o 2-4 FPS v prospech vyššej frekvencie. Pri porovnaní syntetických testov sme dosiahli pokles latencie a taktiež zlepšenie percentilu skóre v rámci ostatných užívateľov s RAM SPECTRIX D60G.

Záverečné hodnotenie

Za cenu 100 € ponúka Adata svoje pamäte SPECTRIX D60G 3000 MHz. Aj keď produkt nepredviedol nové maximum, ani neprelomil žiaden rekord, pri pohľade na cenu a možnosti, ktoré tento kit ponúka, sme neostali sklamaní. Nehovoriac o skvelej RGB párty vo vnútri skrinky.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Adata	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena/výkon	- nič
+ spracovanie	

HODNOTENIE: ★★★★★

Logitech G PRO X

DIZAJNOVO NENÁPADNÉ SLÚCHADLÁ

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

„Znej ako profík a počuj ako profík." Toto je motto, s ktorým boli uvedené slúchadlá PRO X od Logitechu. Nedávne odkúpenie spoločnosti Blue Microphones prináša svoje ovocie. Nové slúchadlá PRO X sľubujú okrem špičkového zvuku aj skvelý odnímateľný mikrofón, ktorý vznikol v spolupráci s touto novozískanou spoločnosťou.

Páči sa mi prístup Logitechu k dizajnu svojich zariadení, ku ktorému inklinuje niekoľko posledných produktov. Elegantný, a pri tom veľmi funkčný a pohodlný. Presne takto by som opísal slúchadlá PRO X. Celočierna konštrukcia je vytvorená z mäkčeného plastu spolu s kožou a lesklým elementom v podobe loga G na mušliach. Hlavový most s vyrazeným logom G navrchu má veľký rozsah, hlavne do výšky. Po

nasadení cítiť dosť silný prítlak, avšak vďaka vzdušnej pamäťovej pene vám neprekáža. V balení nájdete aj náhradné velúrové náušníky, ak by ste sa rozhodli pre zmenu po použití tých kožených.

Po pripojení k počítaču pomocou 3,5 mm jacka môžete slúchadlá ihneď používať. V balení sa nachádza aj USB zvuková karta s DAC pre konfiguráciu zvuku v Logitech G Software.

Slúchadlá nie sú vôbec ťažké a majú hmotnosť 338 gramov. Do ľavej mušle sa pripája mikrofón, ktorý je odnímateľný. Zvuk slúchadiel v režime stereo je na perfektnej úrovni. Príjemne hlboké basy a vyvážené výšky a stredy sú pre

PRO X charakteristické. S využitím priestorového zvuku budete počuť kroky nepriateľov naozaj zreteľne a taktiež dotvorí atmosféru v hororovej hre. Avšak slúchadlá G935, tiež od Logitechu, sú o stupeň lepšie. Miestami som mal pocit, že sa priestorový zvuk čiastočne zlieva. Vďaka prítlaku a náušníkom slúchadlá izolujú zvuky okolia.

Softvér Logitech G HUB ponúkne rozsiahle možnosti úprav výsledného zvuku najmä vďaka prednastaveným profilom a ekvalizéru. Taktiež možno aktivovať virtuálny priestorový zvuk a individuálne konfigurovať jeho aspekty. To isté platí aj pre mikrofón. Zvuk mikrofónu je vzhľadom na slúchadlá perfektný. Vonkajšie ruchy sú dobre odfiltrované a nebadať ani náznaky šumu.

V softvéri je niekoľko prednastavených profilov zvuku, niektoré z nich však zvuk skôr výrazne zhoršili ako zlepšili. Za cenu 120 € nedostanete len slúchadlá, ale aj bohaté príslušenstvo. Konkrétne ide o látkovú taštičku na prenos slúchadiel, náhradné velúrové náušníky, USB DAC, 2 m pripojovací kábel s prepínačom stíšenia mikrofónu a ovládaním hlasitosti, kábel pre mobily s tlačidlom na ovládanie hovorov, Y rozdeľovač pre mikrofón a slúchadlá.

Záverečné hodnotenie

Okrem bezdrôtovosti, ktorá nie je bežná v tejto cenovej hladine, sa nemám pri slúchadlách PRO X od Logitechu na čo sťažovať. Za cenu 120 €, v rámci ktorej má väčšina hráčov celý set periférií, nielen samotné slúchadlá, dostaneme prémiový produkt s rozsiahlym príslušenstvom. Okrem dobrého zvuku ponúknu PRO X aj krištáľovo čistý vstup z mikrofónu.

Bolo by dobré vyšperkovať kvalitu priestorového zvuku, na čo stačí obyčajná aktualizácia softvéru, poprípade firmvéru.

Lukáš Bátora

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

PLUSY A MÍNUSY:	
+ konštrukcia	- nedoladený priestorový zvuk
+ zvukový výstup	
+ dizajn	
+ mikrofón	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

DJI OSMO Action

VYZÝVATEĽ NA SCÉNE

Na svete existuje pomerne veľká skupina úplne obyčajných ľudí, ktorí sú neochvejne presvedčení o tom, že ich deti sú to najúžasnejšie a najzaujímavejšie, čo sa vyskytuje nielen v ich živote, ale aj v živote všetkých naokolo.

Títo ľudia svoje deti radi fotia a nakrúcajú, či už sú na dovolenke, na výlete, alebo sa len tak hojdajú na hojdačke pred panelákom. Presne pre týchto ľudí vytvorili v GoPro pred nejakým časom ideálny produkt, takzvané akčné kamery. S kamerou „proklatě nízko u pasu" totiž majú poruke univerzálny bojový nástroj, ktorý môžu vytasiť kedykoľvek a kdekoľvek.

Vyzerajú pri tom „iba" čudne, a nie čudne s obrovskou kamerou na pleci.

Áno, táto skupina hojne využíva aj telefóny, ale ak raz natočíte ryčiace dieťa na hojdačke v 4K a 60 snímkach za sekundu, už nikdy sa k FullHD nevrátite, pretože z takého 4K videa si potom môžete robiť „úúúúžasnéééé", detailné, spomalené zábery rozmaznaného decka, ktoré už po tritisícstopiatykrát rozcítia všetkých friendov na Facebooku a dostanú 7 lajkov a 2 srdiečka od babky a tety, ktorá býva v zahraničí!

No a práve pre týchto ľudí, ktorí v sebe, ktovie prečo, objavili Spielberga, a tiež pre aktívnych športovcov (ale tých je drvivá menšina), predstavila pred časom svoje železko v ohni aj spoločnosť DJI. Volá sa DJI OSMO Action a hoci sa o to nikomu neprosila, dostala táto kamerka okamžite nálepku GoPro killer. Oprávnene? Pozrime sa na to okom profesionála, ktorý ňou, ako inak, nakrúcal svoje dieťa pri jazde na odrážadle.

Balenie

Akčnú kameru DJI OSMO Action sme dostali na recenziu od chalanov z www.smartwear.sk, za čo im veľmi pekne ďakujeme. Práve nálepku SmartWear sme museli odstrániť ako prvú, aby sme sa dostali do útrob šokujúco malej krabičky. Už z rozmerov obalu bolo jasné, že DJI nás príslušenstvom „zdarma" rozmaznávať nebude.

Krabica skrýva samotnú kameru v plastovom obale, držiak, resp. stojan, kábel na nabíjanie (chvalabohu USB-C), jednu batériu a plastovú krabičku určenú práve na baterku a na micro SD kartu, ktorú si už však musíte dokúpiť za svoje. A, samozrejme, kopec papierov, ktoré tam musia byť všetky pre prípad, že by ste produkt chceli napríklad reklamovať.

Zaujalo ma najmä to, že batéria sa nevkladá do žiadnych vyklápacích dvierok, ale vloží sa rovno do kamery, pričom dvierka má už od výroby priamo na sebe. Či to pomáha vodotesnosti netuším, ale nejaký dôvod, prečo to čínski súdruhovia takto vymysleli, to mať musí. Zisťujte.

Ergonómia a dizajn

Keďže balenie je naozaj skromné, dlho sa ním prehŕňať nebudete. Rovno vezmete do rúk kameru a v tom momente sa, našťastie, hlodajúci pocit „za toto som dal 350 €?" zmení na „kokos, dobré to jeee".

Kamerka DJI OSMO Action je totiž naozaj robustná a od začiatku máte pocit, že v rukách držíte niečo, čo vydrží aj drsnejšie podmienky outdooru a detských ihrísk. Nebojte sa, nie je ťažká, hoci tak na prvý pohľad môže pôsobiť. 125 gramov v rukách ani nepocítite.

Čo sa týka dizajnu, osobne sa mi viac páči GoPro sedmička, ale ani OSMO Action nebudete s hanbou skrývať v dlani. Naopak, dizajn umne snúbi výhody konštrukcie a benefity samotnej kamery. Hovorím, samozrejme, o dvoch funkčných displejoch.

To je totiž s prehľadom najväčší rozdiel medzi OSMOm a aktuálnou generáciou GoPro kamier.

Zadný displej je klasika a funguje presne tak, ako ho poznáte z ostatných kamier. Je dotykový a čo sa týka reakcie na vaše akcie, aj pomerne svižný.

To ale neplatí pre obraz, ten má (subjektívne) dosť veľké oneskorenie v porovnaní s tým, čo sa reálne deje pred kamerou, je to však daň za stabilizáciu a veľmi dobré farebné podanie kamery. Keď vám však letí dieťa hlavou dolu z odrážadla, ste o pár stotín pozadu a už ho nechytíte. S OSMOm preto odporúčam brávať deťom aj helmy a výrobca by to mal uvádzať na obale!

Predný displej, ktorý aktivujete intuitívne poklepaním naň (na čo som ja musel prísť postupne až pri sledovaní YouTubu), má solídne rozmery a nie je problém používať ho vtedy, keď kameru využívate na točenie samého seba.

Áno, aj takí ľudia medzi nami sú. Viac som sa mu ale nevenoval, pretože, úprimne, nijako inak som ho využiť nevedel. Snáď budete kreatívnejší.

S čím som bol veľmi spokojný sú hardvérové tlačidlá na ovládanie kamery. Ovládacie prvky sú v hornej a ľavej bočnej strane kamery (ak sa pozeráte na zadný displej). Tlačidlá fungujú presne tak, ako majú, a pre mňa osobne majú úplne ideálnu vôľu pri stlačení. Ani raz sa mi nestalo, že by som kameru zapol alebo vypol bez toho, aby som o tom nevedel, alebo že by som musel tlačidlo stlačiť viackrát, ak som chcel, aby sa spustila príslušná akcia.

Za čo musím karhať, a to nielen pri OSMO Action (rovnako je to pri dronoch), je slot na SD karty. DJI má úžasnú schopnosť umiestniť ho tak a tam, kam sa ani človek s priemerne veľkými prstami nemá ako dostať. Vybrať kartu z produktu od DJI býva frustrujúca, aj niekoľkominútová záležitosť.

Dlho som si myslel, že som len ja sám taký krivý, ale potom som videl niekoľko videí na YouTube a zistil som, že v Číne musia mať asi veľmi malé p...rsty a toto je ich sofistikovaná pomsta západnému svetu. Špecifické zasúvanie a vysúvanie batérie som už spomínal, to ale funguje bez problémov.

Používatel'ské dojmy

Produkty od DJI mám rád a používam ich pravidelne. Ich drony sú to najlepšie, čo na trhu nájdete, a aj doteraz vydané kamery a ostatné zariadenia patria vždy ku špičke vo svojich kategóriách. Z vlastnej skúsenosti však viem aj to, že tým produktom treba dat' určitý čas na to, aby fungovali tak, ako výrobca od počiatku zamýšl'al a kupujúci od počiatku očakával. Až pár pravidelných updatov robí z DJI produktov nadpriemerné zariadenia. Tu ale treba dodat' aj to, že každý produkt od DJI je pravidelne aktualizovaný naozaj dlhú dobu, takže aj staršie zariadenia sú dlhodobo použitel'né.

Aj preto som chcel s recenziou DJI OSMO Action počkat' a vychutnat' si až „dopečený" produkt. Čakanie sa vyplatilo. Počas môjho testovania som nemal jediný problém s tým, že by niečo nefungovalo tak, ako by malo.

Musím povedat', že toto bola dokonca prvá kamera, pri ktorej som na ovládanie vôbec nevyužíval mobilnú aplikáciu. Tá inak funguje vel'mi dobre, volá sa DJI Mimo a určite ju odporúčam aspoň nainštalovat' a vyskúšat'. „Manuálne" ovládanie je však natol'ko kvalitné, že pokial' nechcete, potrebovat' ju nebudete.

Už som spomínal, že odozva na dotyky je rýchla a rovnako to platí aj pri stláčaní fyzických tlačidiel. Aj ked' je kamera vypnutá, stlačením tlačidla Record ju okamžite uvediete do pohotovostného stavu a do 3 sekúnd nahrávate. Klobúk dolu. Inak prakticky všetko dôležité ovládate

na zadnom displeji cez dotykovú obrazovku. Páčilo sa mi, že jednotlivé ponuky nie sú v jednom menu, kde sa musíte preklikávat' cez XY záložiek, ale pekne a logicky schované na bočných lištách, okamžite dostupné potiahnutím palca od boku displeja smerom ku stredu. Všetko rýchle a intuitívne.

Video

Pod'me ale k tomu, čo sídliskových Tarantinov zaujíma najviac. Teda k videu. Začnime parametrami. FullHD je povinná jazda, 2,7 štandard a 4K čerešnička na torte. Výborné je, že v akomkol'vek rozlíšení je najmenší počet framov za sekundu (fps) 24. Takže plynulá a sekaním nepokazená kvalita. Samozrejme, najviac fps ponúka FullHD rozlíšenie, až 240, ale to, že by som pri ňom šiel do kolien, sa povedat' nedá. Už je to tak nejako obyčajné, aj ked' potom môžete výsledné video až 8x spomalit'.

Ovel'a viac ma bavilo hrat' sa so 4K rozlíšením. To ponúka vel'mi dobrých 60 fps, čo úplne stačí na akékol'vek spomalené zábery vašich rozdivočených ratolestí. Najčastejšie som však využíval 2,7K.

Jeho kvalita je vysoká a ak chcete video následne upravovat' v postprodukcii, je to najlepšie riešenie. Dokonca samotné DJI odporúča toto rozlíšenie využívat', ak chcete naplno t'ažit' zo stabilizácie RockSteady. K tej sa však dostaneme neskôr.

Najskôr ešte chcem spomenút', že okrem klasického video režimu je tu aj režim HDR videa, ktorý síce na pohl'ad môže vyzerat' len ako marketingový doplnok, ale v meniacich sa svetelných podmienkach dokáže zázraky. Ak nakrúcate často, asi viete, čo s videom dokážu urobit' prechody z tieňa na slnko a podobne. HDR režim tieto problémy zvládne vyriešit' vel'mi dobre. Aj video v tme, ktoré v klasickom režime za vel'a nestojí, je v HDR režime celkom použitel'né. Nebojte sa ho využívat'. Jediné negatívum je, že v HDR režime nefunguje stabilizácia.

Pri tej sa teda konečne na chvíl'u zastavme. RockSteady, ako ju v DJI nazvali, má byt' totiž jedným z kl'účových predajných prvkov DJI OSMO Action. Kvalitná softvérová stabilizácia kamerám dlho chýbala a GoPro svojím Hypersmoothom konečne nastavil aspoň nejakú latku. O tom, či ju RockSteady preskočila, alebo podliezla, sa dá dlho polemizovat', ale mne sa to, čo dokáže, celkom pozdávalo. Stačí ju totiž vypnút' a okamžite spoznáte, aký je to bez nej rozdiel.

So zapnutou stabilizáciou už sa niektoré zábery dajú považovat' za vydarené. Len nebud'te sklamaní, ak máte, rovnako ako ja, príliš hojdavý krok. Vertikálne hojdanie žiadna stabilizácia poriadne odstránit' nedokáže, a tak sa treba naučit' normálne chodit'.

Odporúčam si však vždy vopred skontrolovat', či je stabilizácia zapnutá, pretože sa mi niekol'kokrát stalo, že sa po vypnutí kamery deaktivovala a bolo ju potrebné znovu manuálne zapnút'.

Nechýba ani režim časozber, no neprišiel mi prevratný natol'ko, aby bolo potrebné detailne rozpisovat', čo dokáže. Snád' len čas zostávajúci do vytvorenia d'alšej snímky stojí za spomenutie.

Foto

Fotit' s akčnou kamerou asi budete len v núdzi, no aj v prípade, že by ste ju chceli využit' ako primárny nástroj na fotenie, OSMO Action nesklame.

Najväčšiu pridanú hodnotu vidím v tom, že si môžete vybrat' bud' plne automatický režim, alebo plne manuálny režim. Aj tí, ktorí dokážu s fotoaparátmi viac, ako ich len zapnút' a nacvakat' snímky s automatikou, tak budú mat' možnost' vytvorit' s OSMOm použitel'né zábery. ISO si

možno nastavit' v rozsahu 100 až 3200 a uzávierku od 1/8000 až do 120 sekúnd, čo sú naozaj slušné hodnoty.

Kvalita fotiek je dobrá. Určite nečakajte dokonalú kvalitu a odporúčam fotit' do RAWu, ale pri troche snahy a úpravách v PC vykúzlite obrázky, za ktoré by sa nehanbil ani trikrát taký drahý mobil.

Možné je aj vytváranie sekvenčných snímok a HDR fotiek, teda bracketingu. Akurát vám tieto fotky kamerka sama nezloží do jednej, ale musíte tak urobit' sami v postprodukcii. Na akčnú kameru je to však vel'mi dobrá výbava.

Záver

Na koniec teda ešte globálny pohl'ad. Z počiatočného nadšenia som časom prešiel do štádia príjemného potešenia. Nikdy som však nebol sklamaný. Kvalita videa je na dnešnú dobu úžasná a ak čo len trocha ovládate nejaký videoeditor, otvorí vám to brány do úplne nového sveta kvality v tvorbe vašich videí. Čo ma naozaj mrzí je slabé príslušenstvo v krabici, lebo redukcie na rôzne držiaky, stojany aj statív citel'ne chýbajú a jedna batéria je žalostne málo.

Pri bežnom používaní mi vydržala cca hodinu a pol, ak som sa vel'mi snažil, blížil som sa k dvom hodinám, ale to už som sa musel výrazne obmedzovat'. Čiže určite si dokúpte d'alšie batérie.

Opät' mi v hodnotení chýba polhviezdička, lebo je to tak na 4 a pol hviezdy. Tentokrát však zaokrúhlim hore, pretože sa mi málokedy požičaný produkt nechce hned' vrátit', ale pri DJI OSMO Action kamere si, veru, v SmartWeare museli počkat' o pár dní dlhšie.

Braňo Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	349€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita videa + HDR mód	- Chudobné príslušenstvo
+ Zadný displej je výborný	- Ergonómia mohla byt' lepšia

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

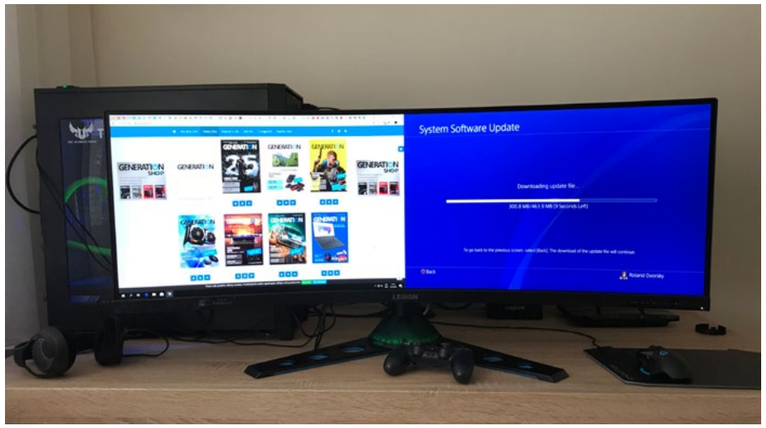
Lenovo Legion Y44W-10

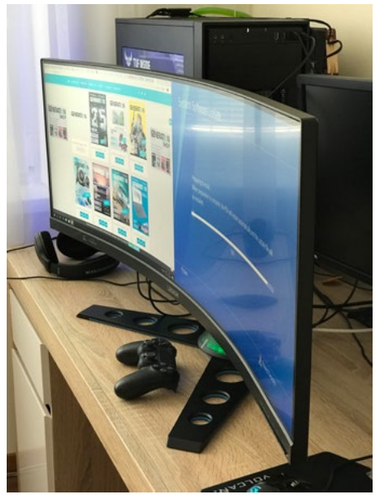
MÁM CHROBÁKA V HLAVE

Netuším, prečo sa éterom šíri taký hejt, že tento monitor je už príliš široký. Naopak, ja som rád, že sa nájdu výrobcovia, ktorí sa neboja prekročiť pomyselné mantinely a zájsť za zabehnutý štandard 16:9 či odvážnejší 21:9. Komu sa zdá pomer 32:9, či v tomto prípade 32:10, široký, má možnosť sadnúť si od obrazovky ďalej alebo si kúpiť hlbší stôl, alebo namontovať monitor na stenu, alebo... si ho proste nekúpiť. Kto však raz okúsi na vlastné oči, len ťažko odolá. Podtrhnuté, podčiarknuté, naživo je to vec návyková, a ak by som si mal vybrať, či mať zadarmo tento Legion alebo nedávno testovaný, dvakrát taký drahý ASUS PG27UQ, šiel by som radšej do superširokého monitora. Na nasledujúcich riadkoch sa pokúsim vysvetliť prečo.

1800R

Suzuki? Ale kdeže! To je len zadefinované zakrivenie testovaného Legionu. Mimochodom, táto značka výrobcu Lenovo indikuje zameranie na hráčsku komunitu, no garantujem vám, že nezostane len pri hraní. Zasa na druhú stranu, nebudem zatĺkať, že prvé, čo som testoval, boli hry. Superširokoúhly monitor s uhlopriečkou bezmála 44 palcov a zakrivením s polomerom 1,8 metra vyslovene láka pustiť si DIRT 2.0 či Forzu Horizon 4, alebo aj PUBG... Ale aj k tomu sa dostaneme. Ja by som si len prv dovolil trochu teórie. O zakrivených televízoroch a najnovšie aj monitoroch sme sa toho napočúvali dosť. Väčšinou nelichotivé poznámky typu - „je to zbytočnosť" či „vychytávka pre hipsterských zbohatlíkov". Tu môžem rovno povedať, že v prípade TV ide skôr o imidžovku, a to z prostého dôvodu – pri vzdialenosti divákov od obrazovky 2 metre a viac, ako to v obývačkách býva, nemá zakrivenie veľký zmysel. Na monitor sa však pozeráme z výrazne menšej vzdialenosti, no a tu na scénu vstupuje fyzika. Zorné pole človeka, resp. naše videnie, má totiž kruhový pôdorys a práve zakrivená obrazovka sa





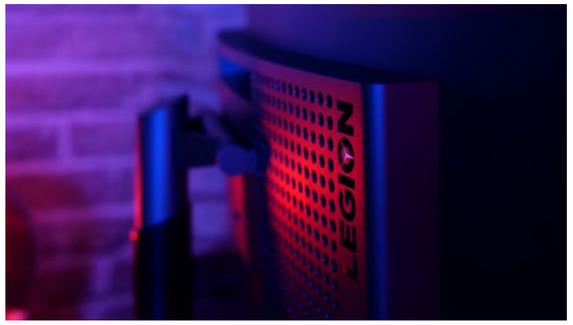
mu výrazne približuje. Výhodou oproti plochému monitoru sú menšie odchýlky v ohniskovej vzdialenosti, čo znamená menej preostrovania pri prechádzaní obrazovky zrakom, a preto aj menej únavy. Skreslenie obrazu v rohoch je takisto výrazne nižšie vďaka priblíženiu sa k ľudskému videniu. A, samozrejme, pohľtenie do deja pri hraní na tomto monitore je ďaleko väčšie ako na plochej placke. Navyše nejde len o roztiahnutie obrazu, ale aj o reálne zobrazenie väčšieho obsahu, i keď v rohoch už vnímame obsah skôr periférne a neostro v závislosti od vzdialenosti od obrazovky.

VA, IPS či TN?

V dnešnej konkurencii superširokáčov ma rozlíšenie 3840 x 1200 bodov a hustota pixelov 92 ppi veľmi nenadchli. Skutočnosť je však optimistickejšia ako dáta na papieri. Práve sedím asi 70 cm pred monitorom, čo je pri tejto uhlopriečke rozumné minimum, a jednotlivé pixely už nie je možné od seba rozoznať. Čo možno poznať, je použitie panelu VA. Čierna je mierne tmavšia ako pri IPS, farby sú žiarivé, i keď použité W-LED podsvietenie predsa len nedosahuje až také výsledky ako QLED od Samsungu. Obraz je však krásny a od výroby slušne nakalibrovaný. Papierovo tento panel pokrýva 100 % sRGB, 85 % AdobeRGB a 82 % NTSC farebných gamutov. Keďže ide o panel 8 bit + FRC, dokáže zobraziť 10-bitové farby a s maximálnym jasom 450 nitov a certifikáciou HDR400 vyčariť veľmi zaujímavé scény pri hraní. Na desktope, žiaľ, HDR vykazuje značné prepaľovanie v jasných miestach, čo sa mi nepodarilo fixnúť ani updatovaním ovládačov, ani zmenou web prehliadača či media playeru. Snáď to výrobca porieši v budúcnosti, pre mňa osobne by to bolo na vrátenie výrobku.
A áno, 144 Hz je dostupných bez pretaktovania, i keď je možné, že to monitor spraví automaticky za vás.

Osd a funkcie

Ušetrím vás opisu toho, čo je zjavné z obrázkov. Tento monitor má fakt skvelý dizajn, tenký rám, stabilný a pohľadný stojan. Radšej sa podelím o to, ako sa tento monitor ovláda a aké funkcie ponúka. Joystick je asi nákladná záležitosť, preto si šťastný majiteľ bude musieť zvykať na obyčajné tlačidlá na prednej strane a svojský prístup do menu a pohyb v ňom. Štýlom pokus – omyl som to ale časom zvládol. Začnem tým, čo sa mi nepáči. V HDR režime sa nedá nastaviť vôbec nič. Ani jas. Pozitív je však omnoho viac. Tento monitor vie reálne zobraziť dva nezávislé vstupy, a to štýlom obraz vedľa obrazu alebo obraz v obraze. Navyše aj v rôznych pomeroch, napr. 2:1 (hra vo veľkom, práca v malom). Dokáže zobraziť aj aktuálnu frekvenciu, a keďže tento model vie aj FreeSync 2, bol som zvedavý na reálny test. Po menšom laborovaní (postupy nájdete bežne na internete) som rozchodil FreeSync 2 aj s mojou nVidia kartou. Tento model zatiaľ nVidia neeviduje vo svojom compatibility liste, ale to nevadí, hlavne, že sa podarilo. Vo väčšine prípadov variabilný refresh rate fungoval bezchybne a obraz bol dokonale plynulý. No a práve funkcia reálnej frekvencia potvrdila, že monitor mení v reálnom čase kmitočet podľa toho, koľko stíha karta dodávať snímok za sekundu. Čísla sa menia ako šialené a dokonca funguje aj funkcia LFC, čo je low framerate compensation – čiže i keď GPU nestíha a fps sa dostane pod rozsah FreeSync (v tomto prípade 48 – 144 Hz),



monitor zviacnásobí každú vykreslenú snímku tak, aby výsledná hodnota bola nad spodnou hranicou FreeSync rozsahu. Teda, hra napríklad vykresl'uje iba 28 fps, monitor aktivuje LFC, zdvojnásobí každú snímku, zobrazuje teda 56 Hz a pocit plynulosti je hned' podstatne lepší. Samozrejme, oneskorenie reakcií medzi ovládačom a vyobrazením tam bude vždy s klesajúcimi fps, ale aspoň vizuálne to funkcia LFC s FreeSync eliminuje. Navyše, FreeSync je bezplatné riešenie, zatial' čo G-Sync predražuje monitory o minimálne 200 eur. Z hardvérového hl'adiska monitor prekvapil aj osadením dvoch USB 3.1 – C portov, cez ktoré sa dajú pripájat' rôzne zariadenia na prenos videa aj zvuku a, samozrejme, majú dost' sily na ich nabíjanie. Prakticky je riešený aj vyskakovací USB 3.0 port v spodnej časti monitora, kde sa dajú aj zapojit' slúchadlá. A kto to má rád nahlas, zasa môže využit' odpojitel'ný speaker Harman Kardon, ktorý vyzerá vel'mi dobre, má dokonca viacfarebné podsvietenie, no hrá na môj vkus dost' plechovo s absenciou basov.

MAXIMUM VIEW, MAXIMUM THRILL

Tot' slogan výrobcu. A ja súhlasím. Žiadna fotografia nevystihuje skutočnú vel'kost' a pocity pri pohl'ade na tohto velikána v akcii. Spočiatku som testoval hranie s tzv. V-SYNC ON, kde je nevyhnutné, aby GPU držalo počet snímok nad frekvenciou monitora. A to chce trochu ladenia a predvídania. Úplne iná jazda to je však s FreeSyncom. Obzvlášť tam, kde je plynulost' pohybu podstatná – simulátory aj akčné hry. Na taký FarCry Primal v pomere 32:10 a totálne plynulý sa pozerá vel'mi dobre. Výrazne iný zážitok z rýchlosti som zažil aj v DIRT rally 2.0, a to hlavne vd'aka širokému záberu kamery, kde sa na samých okrajoch obraz pohybuje fakt rýchlo a zároveň je vnímaný len tak okrajovo, no ten účel to rozhodne plní. K tomu všetkému si domyslite HDR, ktoré na rozdiel od prostredia vo Windows funguje v hrách bez problémov. Pri takýchto monitoroch však treba mysliet' aj na nástrahy v podobe náročnosti na grafický výkon, ked'že oproti Full HD monitoru potrebujeme rozhýbat' dvakrát tol'ko pixelov.

Majitelia herných konzol by sa mali mat' na pozore, ked'že podpora takýchto rozlíšení a superširokých pomerov strán asi nebude vel'ká. Aspoň zatial'. Navyše treba zobrat' do úvahy aj fakt, že nie každá hra nielen že nepodporuje netypické rozlíšenie monitora, ale ani jeho pomer strán. Hra, ktorá beží v pomere 16:9 a je iba roztiahnutá do strán, nevyzerá vôbec dobre, čiže v niektorých prípadoch je nutné trochu pátrat' a zistit' si, ako nastavit' širší FOV (zorný uhol kamery) či ako donútit' hru renderovat' skutočne v pomere 32:10. No a ked' sa dohráte, takýto ultrawide využijete aj pre prácu či hobby. V pohode sa na ňom robí strih videa či práca v Exceli. Pri práci som však už vyslovene otáčal hlavou, preto som si monitor musel posunút' d'alej od seba. Poviem úprimne, mám slzu na krajíčku, ked' si predstavím, že onedlho tento „šmakovný" monitor budem musiet' vrátit'. A chrobáka v hlave. Hm.

Záverečné hodnotenie

Nikdy som nemal tú čest' a pripadalo mi uletené čoby len pomysliet' na extravaganciu typu ultrawide. Avšak mením názor a som silne naočkovaný. Do monitorov pozeráme celé hodiny každý deň a myslím si, že zrak si treba chránit'. Koncepcia zakriveného monitora sa mi pozdáva. Z krabice sa vysypalo vel'a superlatívov. No a čo by som ešte uvítal? Pocitovo by som pridal ešte na výške monitora takých 10 cm a pohltenie by bolo ešte väčšie. Sektorové podsvietenie by tiež neuškodilo, no to by premrštilo cenu a prinieslo aj nežiadané neduhy popísané v nedávnej recenzii monitora ASUS PG27U. Cena cca 1100 eur nie je nízka, no za ňu dostanete skutočne výnimočný monitor a zároveň dizajnový kúsok, čo vynikne na vašom stole.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ svižný	- problém s HDR na desktope
+ 144 Hz	- žiadne nastavenia v HDR móde
+ pekný dizajn	
+ úžasný širokouhlý obraz	

HODNOTENIE: ★★★★★

MSI Immerse GH30

KEĎ NEJDE LEN O DIZAJN

Značku MSI snáď netreba vel'mi predstavovať. Najznámejšia je asi svojimi notebookmi a PC komponentami, ale nezaostáva ani za konkurenciou vo svojej línii hráčskeho príslušenstva. Ku mne sa dostal na testovanie headset Immerse GH30 (toto teda nie je vel'mi priatel'ský názov) a, úprimne, bola som na neho vel'mi zvedavá.

Dizajn

V prvom rade oceňujem už aj spôsob, akým boli slúchadlá zabalené a chránené počas cesty ku mne. Nie je úplným štandardom, že má hráčske príslušenstvo takto pekne premyslené balenie a tento headset mal napríklad ešte aj mini plastový chránič na konektor, čo som videla prvýkrát. Prvý dobrý dojem tak na mňa spravili ani nie slúchadlá, ale ešte len ich balenie. Ale pod'me k obsahu – pomerne vel'ká konštrukcia slúchadiel vyzerá pevne a čakala by som u nich vyššiu hmotnost', ale napriek ich masívnejšiemu telu sú l'ahké. Vel'ké náušníky potiahnuté mäkkou koženkou sa dajú sklápat'. Tento headset nemá podsvietenie a mám pocit, že to bol možno aj celý zámer výrobcu, v zmysle „sústredíme sa na dôležité veci, žiadne hlúposti navyše."

Pohodlnosť

Možno ste stihli zaregistrovat', že nemám rada slúchadlá, ktoré sú vyrábané na malé hlavy a tlačia do hlavy čelenkou alebo náušníkmi. Toto našt'astie nie je prípad Immerse GH30. Tie mi od prvého momentu ako som si ich nasadila sedia na hlave bez tlačenia a zvierania hlavy. Áno, stále to opakujem, že pohodlnost' je do istej miery subjektívna, ale určite nie som jediný človek s väčšou hlavou, ktorému dve tretiny slúchadiel skrátka nesedia. Ale spät' k tomuto headsetu. Vel'kost' náušníkov a tvar čelenky je dobre vymyslený a vd'aka tomu slúchadlá dobre sedia na hlave. Mäkké náušníky mi pekne obopli uši, takže som si už pred ich zapojením povedala, že to zrejme bude mat' vplyv na filtrovanie hluku z okolia. Oceňujem naozaj dlhý (3,5 metra) kábel s ovládačom hlasitosti a tlačidlom pre zapnutie/vypnutie mikrofónu.

Výkon

Ako som spomínala, tvar náušníkov napomáha k filtrovaniu zvukov z okolia, a zároveň neprepúšt'a zvuky smerom von, resp. ak áno, tak dost' obmedzene. Ak by som sedela so slúchadlami pri niekom napríklad v MHD, zrejme by môj spolusediaci počul, že počúvam hudbu, ale pravdepodobne by nemal šancu zistit' akú pesničku. Zvuk je, a neviem to napísat' menej nadšene, plný, čistý a vel'mi príjemný. Žiadne šumy ani príliš hlučné basy ma nečakali, nemusela som počúvat' veci pri zbytočne vysokej hlasitosti, skrátka nemám tomuto headsetu čo vytknút', a to nielen z hl'adiska zvuku.

Hodnotenie

Musím sa priznat', že sa mi tento headset naozaj vel'mi zapáčil. Od sofistikovaného dizajnu s funkciou sklápania, cez pohodlné náušníky a dobre navrhnutú konštrukciu, ktorá príjemne sedí na hlave, až po plný a čistý zvuk. Niekto by mohol tvrdit', že nevýhodou je ich cena, ja si však myslím, že je vel'mi rozumne opodstatnená. Rozhodne odporúčam!

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'mi pohodlné nosenie	- nič
+ sklápacia konštrukcia	
+ sofistikovaný dizajn	
+ plný a čistý zvuk	

HODNOTENIE: ★★★★★

Razer Kraken X 7.1

ZA NÍZKU SUMU PERFEKTNÉ SLÚCHADLÁ

Každý z vás pozná určite značku Razer. Tá sa na poli herných periférií radí medzi špičky. Táto spoločnosť vie vždy prekvapiť svojich zákazníkov. Jedným z najznámejších kúskov ich dielne boli slúchadlá Razer Kraken, ktoré za posledné roky mnohokrát upravili do podoby nových verzií. Vznikali profesionálne herné slúchadlá, ale aj obyčajné na cestovanie, do mobilu, konzoly, ale aj k počítaču. V dnešnej recenzii sa pozrieme na slúchadlá Kraken X, ktoré disponujú zaujímavými vlastnosťami za ešte zaujímavejšiu cenu.

Balenie

Po otvorení tejto štýlovej škatule, v ktorej hlavná vec, na ktorú som sa tešil, bola zobrazená na prednej i zadnej strane, som našiel okrem slúchadiel a splitteru k 3,5 mm jacku aj nálepku loga spoločnosti, používateľskú príručku a papierik s kódom na aktivovanie 7.1 Surround Soundu. Zatiaľ by som svoj prvý dojem zhodnotil ako slušný.

Spracovanie a dizajn

Čo sa spracovania týka, spoločnosť Razer stavila na kvalitný matný plast a povrch ušníc pokryla koženkou. Celkovo na mňa spracovanie pôsobí primerane cene, možno aj o niečo lepšie. S týmto všetkým sa zmestili do hmotnosti približne 250 gramov. Spomenúť nakoniec musím aj kardioidný mikrofón, ktorý má moderný dizajn a disponuje naozaj jednoduchou ohybnosťou, a kábel dlhý 1,3 metra s dodaným splitterom.

Týmto sa pomaly dostávame k dizajnu samotného produktu. Ten by som zhodnotil ako štýlový, pričom Razer nedá dopustiť na ich mierne herný look, ktorý je tu cítiť. Predsa len sa jedná o spoločnosť, ktorá tvorí prevažne herné produkty. Typický vonkajší tvar ušníc a logo navrchu slúchadlám iba pridáva na kráse. Na ľavej ušnici je ešte koliesko na nastavenie hlasitosti a tlačidlo na rýchle stlmenie mikrofónu.

Používanie

Po odskúšaní slúchadiel som nebol doslova ničím prekvapený ani ničím urazený. Očakával som presne toľko, koľko som od slúchadiel dostal a na nič sa nemôžem sťažovať. Presne vyladené výšky, stredy aj hĺbky boli úplne v poriadku. Čo sa pohodlnosti týka, tiež som nespozoroval nič zlé. Výrobcovia dokonca mysleli aj na ľudí s okuliarmi a vankúšiky spolu s ušnicami okuliarom dokonale prispôsobili, čo na mňa, ako na „okuliarnika" zanechalo pekný dojem. Ani po pár hodinách neustáleho používania som necítil nič nepríjemné. O pripojenie sa stará jeden 3,5 mm jack s možnosťou použitia rozdvojky k počítaču, aby ste mohli využiť slúchadlá aj mikrofón na plno.

Kraken X môžete pripojiť ku všetkým konzolám, mobilným telefónom aj k počítaču. Pochváliť musím samozrejme 7.1 Surround Sound a ohybný kardioidný mikrofón, ktorého kvalita je tiež postačujúca.

Záverečné hodnotenie

Razer Kraken X sú výborné a cenovo dostupné slúchadlá, ktoré vás rozhodne ničím nesklamú. Skvelé vybavenie, pekný a elegantný dizajn, kvalitné spracovanie a obstojná kvalita zvuku, to sú hlavné vlastnosti tohoto produktu. S cenou začínajúcou na 50 eurách ich môžem vrelo odporúčať každému, kto chce mať slúchadlá ku konzole, mobilu, ale aj k počítaču a pri tom si chce vychutnať skvelú kvalitu a presvedčiť sa, že Razer naozaj vytvára jedny z najlepších herných produktov a periférií.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Razer	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita	- nič
+ spracovanie tela	
+ dizajn	
+ cena	

HODNOTENIE: ★★★★★

Kingston High Endurance

MALÁ KARTA PRE VEĽKÉ DÁTA

Pamäťová karta Kingston High Endurance je určená špeciálne pre aplikácie s veľkým objemom zapisovaných dát, ako sú domáce bezpečnostné kamery, kamery do auta alebo akčné kamery.

MicroSD karta Kingston High Endurance má dlhú životnosť, vysokú úložnú kapacitu a zvýšenú odolnosť, čím spĺňa špecifické požiadavky, ktoré vyžadujú napr. domáce bezpečnostné kamery kriticky závislé na vysokej spoľahlivosti a výkone pamäťového média. V testovanej 64 GB verzii pojme až 10 000 hodín plynulého videozáznamu vo Full HD rozlíšení 1080p (u 128GB je to dvojnásobok), aby bolo možné spoľahlivo zachytiť všetko, čo sa deje doma alebo na vašej ceste autom.

Karty High Endurance Kingston skonštruoval a otestoval pre použitie v náročných podmienkach a sú dostatočne odolné, aby ochránili dáta pred extrémnymi teplotami (certifikované sú pre prevádzkovú teplotu od -25°C až do 85°C), nárazmi, vodou a röntgenovým žiarením. Sú preto spoľahlivým riešením pre dlhodobé ukladanie dôležitých záznamov bez rizika ohrozenia alebo straty dát.

Pri testoch rýchlosti sme namerali podobné rýchlosti, aké uvádza aj výrobca - pri čítaní 95MB/s a pri zápise 30 MB/s. Karta teda nevyniká v rýchlosti, ale s ohľadom na cieľové určenie to nie je ani potrebné.

Karty sú určené pre časté prepisovanie a tam je dôležitejšia dlhá životnosť, ako vysoká rýchlosť. K dispozícii v kapacite 32, 64 a 128 GB a všetky majú dvojročnú záruku.

Marek Pročka

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Kingston Digital	15,90€ za 64GB

PLUSY A MÍNUSY:

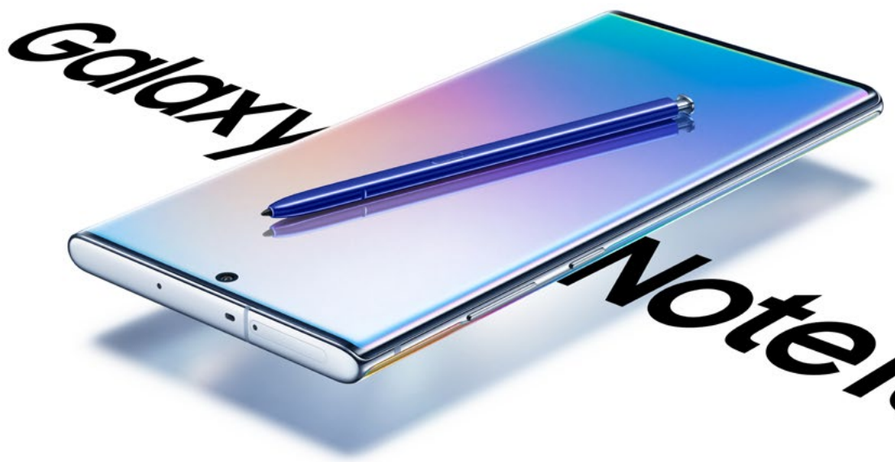
+ kapacita	- rýchlosť
+ vysoká odolnosť	
+ spoľahlivosť	
+ do extrém. prostredia	
+ cena	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy Note10+

ROKMI OVERENÁ LEGENDA SA ZAOBÍDE AJ BEZ DOTYKOVÉHO PERA, NO ŽIVOT S NÍM JE STÁLE VÝRAZNE PRÍJEMNEJŠÍ.



Kol'ko peňazí ste ochotní zaplatiť za prémiový smartfón s Androidom, teda presnejšie za jeden z tých najlepších? Samsung to na nás skúša so svojou novinkou s označením Galaxy Note10+ a v základnej výbave si za ňu pýta 1099 eur. Ak ste teda ochotní za nový smartfón zaplatiť viac ako tisíc eur, je táto recenzia pre vás.

Konečne aj v menšej verzii

Výrobcovia každým rokom posúvajú hranicu pri vel'kosti displejov, čo je síce logický krok, no vyhovuje len časti používatel'ov. Ved' prvý Galaxy Note mal displej s uhlopriečkou 5,3 palca a rozlíšením 800 x 1280 bodov, čiže niečo, za čo by sa dnes hanbil aj bežný čínsky smartfón s cenovkou pod sto eur. Najnovší Note10+ má uhlopriečku 6,8 palca, čo je blízke k vel'kosti prvých masovo rozšírených Android tabletov.

Pamätáte si ešte na Google Nexus 7 z roku 2012? Obl'úbený bol aj na Slovensku a so svojím 7-palcovým displejom nepôsobil vôbec kompaktne. Práve naopak, bol to plnohodnotný tablet. No kým pri prvých generáciách tabletov (vrátane iPadu) celkové rozmery zásadným spôsobom zväčšoval rám okolo displeja, tak v prípade nového Note je displej natiahnutý od okraja až po okraj. Jediným rušivým prvkom je tu výrez pre predný fotoaparát, navyše aj ten môžete využiť spolu s kreatívnymi pozadiami pre pracovnú plochu.

Zbytočne by ste tu hl'adali aj reproduktor, najnovším trendom je reproduktor integrovaný priamo v displeji. Kvalita zvuku nie je subjektívne výrazne horšia a riešenie je vhodné aj do hlučnejšieho prostredia. V displeji je, samozrejme, integrovaný aj snímač odtlačkov prstov, ktorý je rýchly, presný a nachádza sa na správnom mieste.

Aj vd'aka všetkým týmto zmenám sa smartfón v ruke drží príjemne a nemá tendenciu vypadnúť. No jeho lesklá zadná strana si zaslúži ochranný obal, keď'že prit'ahuje mastnotu a hlavne vo svetlých verziách sa tak nevyhnete čisteniu aj niekol'kokrát do dňa. Smartfón s tak vel'kým displejom sa, prekvapujúco, používa vel'mi príjemne.

Väčšinu aplikácií je dokonca možné ovládnuť jednou rukou, chce to len trochu cviku, prípadne prispôsobenia používatel'ského rozhrania.

Odmenou vám bude bezkonkurenčné množstvo zobrazených informácií a ergonómia, na akú nie sme pri väčšine smartfónov zvyknutí. Základné nastavenie ale miestom nešetrí a zobrazuje zbytočne vel'ký text a ikony. Rozlíšenie je pritom dostatočne vel'ké, presnejšie 1440 x 3040 bodov. Znížiť ho môžete na 1080 x 2280 a na 720 x 1520. To posledné je pre väčšinu používatel'ov úplne zbytočné, no Full HD+ dokáže znížiť nároky na výkon a batériu aj pri zachovaní dostatočnej ostrosti obrazu.

Menší Note10 vám pri kúpe ušetrí približne 150 eur, čo sa môže javiť ako rozumné riešenie hlavne v prípade, ked' vám nie sú po chuti skutočne vel'ké obrazovky. Má nielen menšiu uhlopriečku (6,3 oproti 6,8-palca), ale taktiež namiesto Quad HD+ rozlíšenia len Full HD+. Pôsobí prekvapivo kompaktne, ale zároveň je to stále slušný biznis smartfón, pri ktorom má dotykové pero svoj význam.

Pero je návykové

Základný rozdiel medzi sériou Samsung Galaxy Note a zvyškom konkurencie je v jeho pere a softvérovej úprave s označením One UI. Zároveň je s najväčšou pravdepodobnosťou tým hlavným dôvodom, pre ktorý je niekto ochotný investovať 1100 eur do nového smartfónu. Úprimne ale musíme priznať, že pri bežnom používaní sme pero vyť'ahovali len párkrát do dňa. Niežeby bolo úplne zbytočné, no pri úprave používatel'ského rozhrania niekto konečne myslel aj na používatel'a, ktorý má často vol'nú len jednu ruku.

Prekvapujúco vel'a vecí sa dá ovládať aj cestou v preplnenom autobuse, dokonca aj nastavenia sú optimalizované tak, aby boli na dosah jedného palca. Pero sme pero nakoniec vyť'ahovali v odlišných prípadoch, ako sme predpokladali, hoci tým hlavným dôvodom boli rýchle poznámky. Pero vám napríklad pomôže pri fotení selfie, ked' jeho tlačidlo nahradí spúšť fotoaparátu.

Môže sa to zdať ako zbytočnosť, ale pri tak vel'kom a ťažkom smartfóne je možnosť pevného držania v ruke nenahraditel'ná. Novinkou sú gestá, ktoré s perom robíte mimo obrazovky

smartfónu. S kombináciou tlačidla a pohybu tak môžete prechádzať obrázky, zobrazovať si o nich informácie, prípadne ovládnete fotoaparát a internetový prehliadač. Na papieri to vyzerá zaujímavo, no v skutočnom živote si na takýto spôsob ovládania budete zvykať dlhšie.

Bohužiaľ, zoznam podporovaných aplikácií je zatiaľ malý a celý koncept pôsobí len ako pokročilá ukážka nových možností pera S Pen. Vývojári môžu túto novinku integrovať do svojich aplikácií, no o ich záujme sa presvedčíme najskôr o pár mesiacov. Skutočné možnosti pera však objavíte až pri písaní poznámok. Reakcie naň sú okamžité a bez viditel'ného oneskorenia. Môžete písať text, robiť si rôzne grafické poznámky, alebo z dlhej chvíle len tak kresliť. Pri rozpoznávaní napísaného textu je úspešnosť vysoká a častým používaním by sa mala ešte zlepšovať.

Pero S Pen ale nie je jedinou funkciou zameranou na pracovné využitie. Samsung DeX vám umožní s pomocou jedného USB-C - HDMI kábla prepojiť smartfón s monitorom, respektíve pri použití USB kábla aj s počítačom a tabletom. Note sa síce zrazu zázračne nepremení na plnohodnotný počítač, ale v prípade krízy na tejto kombinácii spravíte omnoho viac, ako len na malej obrazovke smartfónu.

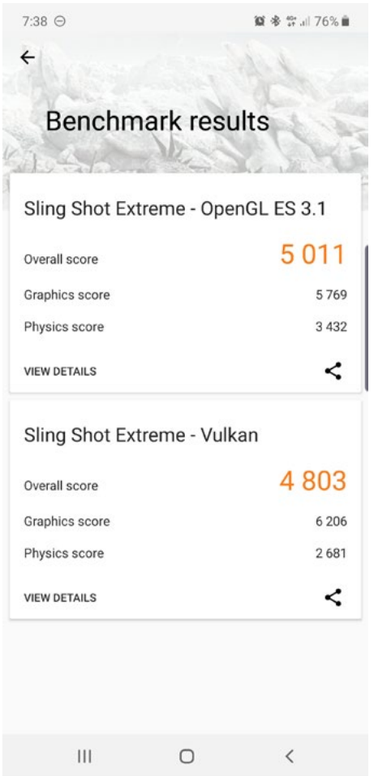
Biznis funkcie nového Note sú teda jedinečné a zaujímavé, no je potrebné položiť si otázku, či ich aj naozaj využijete. Pokiaľ váš deň na smartfóne pozostáva len z nudenia sa na Facebooku a hrania hier, tak je Note zbytočným luxusom. Ak však hľadáte prenosnú kanceláriu do vrecka, je pero skvelou pomôckou, ktorú určite využijete.

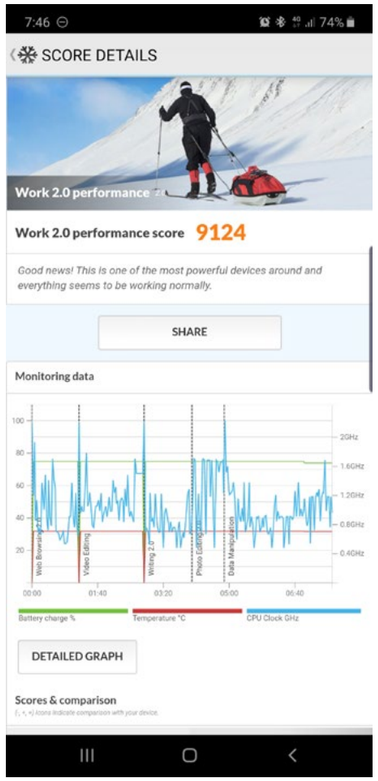
Výkon, ktorý nás už nezaujíma

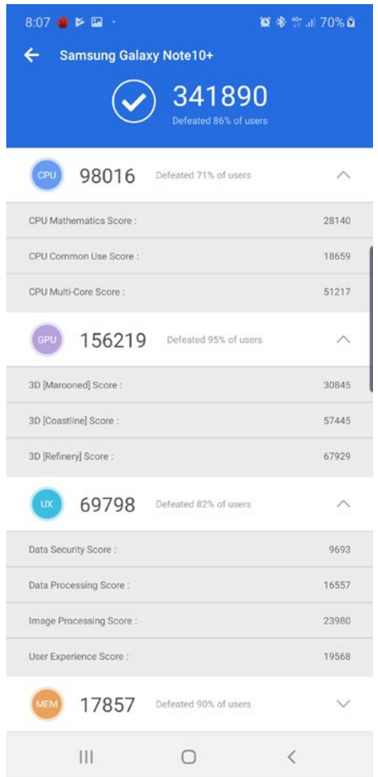
Je úplne jedno, či budete používať najnovší Mate 30 Pro od Huawei, iPhone 11 alebo vel'ký Note10+. Všetky prémiové smartfóny majú hardvér, ktorého výkonnostné limity pri bežnom používaní neodhalíte a je vysoko pravdepodobné, že by ste pri slepom teste nepostrehli ani model zo strednej triedy. Súčasnosť je k nám vel'mi milá, teda pokiaľ to výrobca nepokašle pri optimalizácii systému.

Je preto jedno, akú mailovú aplikáciu používate, či budete hodinu v kuse behať po internetových stránkach, upravovať fotografie, alebo sa hrať najnovšie hry. Toto všetko zvládnu modely nielen z prémiovej, ale aj z vyššej strednej triedy bez toho, aby sa čo i len trochu obrazne zapotili. Potrebuje vlastne nový Note tak výkonný hardvér doplnený o 12-gigabajtovú operačnú pamäť? Určite áno, hoci počet procesorových jadier a ich frekvencia nie je tým najdôležitejším parametrom.

Samsung aj teraz pre európsku verziu smartfónu použil vlastný čip Exynos s označením 9825. Ten je len drobnou obmenou už známeho čipu Exynos 9820, ktorý použili pri Galaxy S10+. Rozdiel vo výkone tu je, pri reálnom používaní si ho ale určite nevšimnete. Zvolená architektúra







procesorových jadier rozdelených v pomere 2, 2 a 4 sa dokáže prispôsobit' rôznym úlohám od tých jednoduchých až po najnáročnejšie.

Jednotlivé jadrá podl'a potreby vypína, takže napríklad nenáročné prehrávanie hudby sa na spotrebe batérie prejaví minimálne. Čip firma doplnila o 12-gigabajtovú operačnú pamäť, čo je viac ako pri väčšine cenovo dostupných pracovných notebookov. Chválime, že už v základnej výbave máte na dáta dostupných 256 gigabajtov s možnosť ou dodatočného rozšírenia pamäť ovou kartou.

Lacnejší model Note10 má úplne rovnaký čip, rozdiel je pri kapacite operačnej pamäte, ktorá má namiesto 12 len 8 gigabajtov. Táto hodnota je však stále viac než dostatočná a určite nebude obmedzujúcim prvkom ani o dva roky. Reakcie sú bleskové, systém nás nebrzdil ani pri skutočne aktívnom používaní, ani na cestách a ani pri hraní graficky náročných titulov.

Energetické nároky tak výkonného smartfónu s vel'kým 6,8-palcovým displejom by mala zachránit' kapacitne vel'ká batéria. Jej 4300 mAh nie je s ohl'adom na predpokladané využitie žiadna extrémna hodnota, pri aktívnom používatel'ovi v skutočnosti určite nevydrží dva dni. Reálnejší je jeden aktívny deň, na cesty do zahraničia si so sebou určite pribal'te aj externú batériu.

Ako dlho vám bude trvat' nabíjanie batérie? To záleží od nabíjačky, ktorú použijete. Smartfón totiž podporuje niekol'ko typov rýchleho nabíjania či už s káblom, alebo bez. V balení nájdete 25-wattovú nabíjačku, dokúpit' si môžete aj výrazne výkonnejšiu, kde je maximom 45 wattov. Aj s tou základnou je však nabíjanie vel'mi rýchle, za pol hodinu sa totiž bez problémov dostanete cez hranicu 60 percent. To by vám malo stačit' na prežitie jedného skromnejšieho pracovného dňa.

Perfektný fotoaparát

Čo všetko ponúka najnovší fotoaparát od Samsungu? Tri snímače, doplnkový ToF senzor a k tomu aplikáciu s obrovskými možnosť ami. Prémiové smartfóny sa dostali do bodu, keď je pri fotografii vel'mi t'ažké nájsť jednoznačného víťaza. Preto sa na fotoaparát treba pozerať komplexne od parametrov snímača cez kvalitu optickej časti až po softvér. Ukážkovým príkladom je Xperia 1 od Sony, o ktorej sme písali len nedávno. Síce dokázala občas vykúzlit' dokonalé fotografie, ale extrémne pomalá aplikácia zásadným spôsobom kazila zážitok z používania. Nový Note, našťastie, nemá pre vás pripravené žiadne nepríjemné prekvapenia. Trojitý fotoaparát je klasickou kombináciou základného objektívu, širokouhlého a jedného s dvojnásobným priblížením.

V tomto smere sú modely Note10 a Note10+ zhodné, ten druhý menovaný má však pre potreby portrétu a niektorých doplnkových funkcií takzvaný ToF senzor, ktorý dokáže zistit' hĺbku objektov v snímanej scéne. Od jeho kvality tak z vel'kej časti závisí, či bude pozadie v portrétovom režime dokonale rozmazané, alebo naopak, či bude celá fotografia pôsobit' neprirodzene.

Samsung odviedol vel'mi dobrú robotu a ku klasickej funkcii rozmazania pozadia pridal aj niekol'ko d'alších možností vrátane čiernobieleho záberu so zachovanou farbou snímanej osoby. Väčšinu týchto funkcií navyše dokáže použit' aj v reálnom čase pri zázname videa. Aj tu zhodne platí, že najlepšie si poradí s osobami, ktoré majú jednoduchší

účes. Čokol'vek brčkavé je pre softvér ťažkým sústom, čo je ale problém každého jedného smartfónu a lepšie na tom nie je ani najnovší iPhone.

Zážitok z fotenia je vel'mi dobrý, ved' tam, kde sme pri Sony strácali nervy pre spomalené reakcie, je všetko rýchle, bleskové a s výsledkom podl'a očakávania. Dokonca aj pero tu nájde svoje využitie - napríklad je nenahraditel'nou pomôckou pri fotení selfie. Celková kvalita fotografií je vynikajúca, čo, samozrejme, platí pre hlavný snímač.

Zvyšná dvojica má o niečo horšie parametre a nim zodpovedajúci výstup. Potešila nás aj dobre zvládnutá nočná fotografia, ktorej ale zatial' stále kral'uje Huawei P30 Pro. Nový Note je jedným z mála smartfónov, na ktorý sa pri fotení a nahrávaní videa môžete vždy spol'ahnút'. Nepodarených záberov z dôvodu pochybenia softvéru je minimum Pri zázname videa je maximom 4K rozlíšenie pri 60 snímkach za sekundu, tam však nemôžete využit' všetky doplnkové funkcie. Stabilizácia obrazu funguje len pri 30 snímkach za sekundu, obmedzené je aj sledovanie objektov pri automatickom zaostrovaní či použitie rôznych obrazových efektov. Potešilo nás dobre zvládnuté prepínanie snímačov pri zázname videa a dobrá stabilizácia obrazu (teda keď mohla byť aktivovaná).

Galaxy Note je perfektný smartfón s vysokou cenou

V ponuke je len málo sérií smartfónov, ktorý by dokázali prežit' dlhé roky vd'aka jednej exkluzívnej funkcii. Note je tu s nami už osem rokov, pričom za tú dobu si prešiel viacerými t'ažkými skúškami a na začiatku aj posmechom.

Na lukratívnom trhu prémiových smartfónov je však Galaxy Note stále jedinečným zariadením, hoci posledné tri generácie vrátane modelu Note9 boli dizajnovo priemerné a s výnimkou pera neponúkali žiadnu zásadnú novinku. K dosiahnutiu predajných úspechov to ale vlastne nikdy nepotrebovali. Vd'aka dotykovému peru si tento smartfón totiž kupoval každý, kto hl'adal skutočný mobilný pracovný nástroj. Aj v súčasnosti práve kombinácia dotykového pera a osvedčeného hardvéru spolu s vel'kým displejom priláka dostatok záujemcov.

Konkurencia je pre Samsung, bohužiaľ, dosť silná, navyše potenciálny záujemca môže stáť pred nel'ahkou úlohou v podobe výberu medzi sériou Note a Galaxy S. Apple so svojim iPhone 11 prekvapil a do nového Mate 30 Pro sa Google aplikácie dajú nainštalovať pomerne jednoducho. Život s novým Note10+ je vel'mi návykový a pre fanúšika Androidu neexistuje vel'a adekvátnych alternatív.

Smartfón je skutočne rýchly, pekný, má úžasný displej a ešte lepší fotoaparát, a jediné, čo nás trochu sklamalo, je výdrž práce na batériu. Jej percentá totiž miznú o niečo rýchlejšie, ako by sme chceli.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	1100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ čistý dizajn	- výdrž batérie
+ dobrá ergonómia	- vysoká cena
+ vysoký výkon	
+ optimalizovaný systém	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Creative Muvo Play

KONKURENCIA PRE TROCHU DRAHŠIE REPRODUKTORY

Bezdrôtové reproduktory sa tešia svojej popularite už nejaký ten piatok a takmer deň čo deň môžeme počuť nejaký ten „reprák" v akcii, najmä na uliciach, kde sú obľúbené medzi tínedžermi, avšak počuť ich môžeme aj u každého, kto takéto zariadenie potrebuje. Predsa len, nie každý má peniaze a miesto na kvalitnú reprosústavu. Vtedy prichádzajú bezdrôtové zvukové zariadenia, ktoré sa hodia na oslavy, domáce počúvanie, ale využitie nájdu aj u ľudí v práci, kde poslúžia ako malé prenosné rádio alebo prostriedok na prehrávanie akýchkoľvek zvukových stôp. V dnešnej recenzii si povieme niečo o reproduktore Muvo Play od firmy Creative.

Balenie

V balení môžeme nájsť zopár papierov, USB-C kábel na nabíjanie a šnúrku k reproduktoru. Všetko je opatrne zabalené tak, aby nedošlo k poškodeniu.

V tomto musím Creative určite pochváliť, jednoduchá škatuľa, či už z vonkajšej alebo vnútornej strany. Vnútri sa nachádzal ešte aj reproduktor zabalený vo fólii.

Dizajn a spracovanie

Po vybratí produktu z fólie som uvidel reproduktor veľmi podobný modelom od značky JBL, avšak nižší a hrubší. Okrem toho Creative použili rovnaký dizajn ako pri modeli Flip 3 alebo 4 od konkurenčnej spoločnosti JBL. To im ale nemám dôvod zazlievať, pretože použitie podobných materiálov a veľmi podobného dizajnu má svoje čaro. Reproduktor vyzerá vkusne a pekne, dizajnu nemám čo vytknúť. Materiály použité na jeho výrobu sa tiež od drahších modelov konkurencie až tak nelíšia.

Používanie

Keď som prvýkrát zapol Muvo Play, privítal ma nie veľmi príjemný hlas, ktorý v preklade vravel niečo ako: „Párovací režim, čakám na pripojenie zariadenia."

To mi spočiatku veľmi nevadilo, no po chvíli to začalo byť vcelku otravné a nepríjemné na počúvanie. Jednoducho to považujem za zbytočnosť a pri reproduktoroch to nepotrebujem, proste sa pozriem na telefón a vidím, či som pripojený alebo nie.

Ďalšiu nevýhodu vidím v pridávaní hlasitosti. Nie že by som nebol spokojný s hlasitosťou zariadenia alebo mi vadila príliš nízka úroveň zvuku, ale všimol som si, že medzi jednotlivými stupňami sú niekedy priveľké zvukové medzery. Jednoduchšie povedané, keď som mal Muvo Play na nízkej hlasitosti a zvýšil som ju o jeden stupeň, zvýšila sa o veľa, no keď som ho mal už na vyššej hlasitosti a znovu som ju pridal, nezvýšila sa takmer o nič.

Ale čo by to bolo za recenziu, keby som zariadenie iba kritizoval. Samozrejme má aj svoje silné stránky. Napríklad čistota zvuku a vyladené stredy a výšky, ktoré mi veľmi ladili a príjemne sa počúvali. Reproduktor síce trocha absentoval silnejšie basy, no to by mi až tak nevadilo, pretože pokiaľ sa nachádzate približne jeden až dva metre od neho, basy sú celkom v poriadku, no keď ho máte na druhej strane miestnosti, trochu poľavujú a nie je ich počuť výrazne. Celkovo by som ale kvalitu zvuku vzhľadom na cenu zhodnotil ako nadpriemernú a úplne postačujúcu, pretože v porovnaní s drahšími reproduktormi (JBL Flip 3 a 4) som veľký rozdiel v kvalite zvuku nepostrehol. Oceniť musím aj vodotesnosť, ochranný certifikát IPX7, najnovší Bluetooth 5.0 a vysokú výdrž batérie, ktorá sa pri strednej hlasitosti šplhá až na približne 11 hodín. No a keďže mi došli na testovanie dva reproduktory, chcel som vyskúšať aj ich vzájomnú konektivitu. Na to som ale potreboval pomoc od manuálu, pretože mi to prišlo trochu zložité. Nebolo to však nič, čo by sa nedalo zvládnuť a onedlho som si vychutnával hudbu z oboch Muvo Playov naraz. Hmotnosť reproduktora tiež nebola najväčšia. 360 gramov bolo celkom zvládnuteľné, hlavne vzhľadom na to, čo všetko vo svojom vnútri obsahuje a z akých materiálov je vyrobený.

Záverečné hodnotenie

Muvo Play od firmy Creative by som celkovo zhodnotil ako nadpriemerný reproduktor, ktorý vás prekvapí svojím zvukom a kvalitou spracovania. Štýlový dizajn, nízka cena a jednoduchá konektivita sú určite hlavné plusy. Povedzme si na rovinu, za reproduktor, ktorý toto všetko ponúka, si ani nemusíte poriadne plesnúť po peňaženke, pretože jeho cena začína na približne 35 eurách. Mne nakoniec neostáva nič iné, ako zariadenie odporúčať.

Matúš Kuriľak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	**Cena s DPH:**
Creative	35€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania	- skoky v hlasitosti
+ cena	- hlas pri zapnutí reproduktoru
+ vodotesnosť	
+ zvuk	

HODNOTENIE: ★★★★★

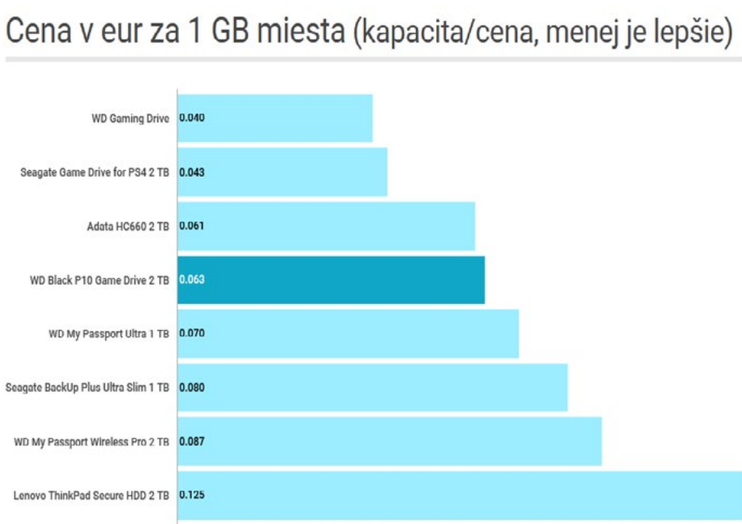
RECENZIA
HARDWARE

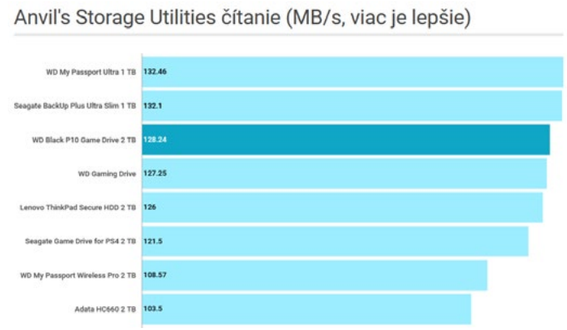
WD_Black P10 Game Drive 2 TB

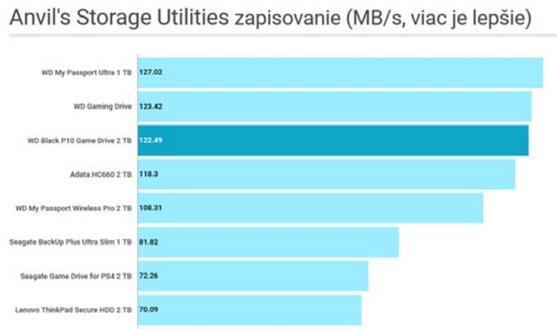
OVERENÁ FUNKCIONALITA V NOVOM ŠATE

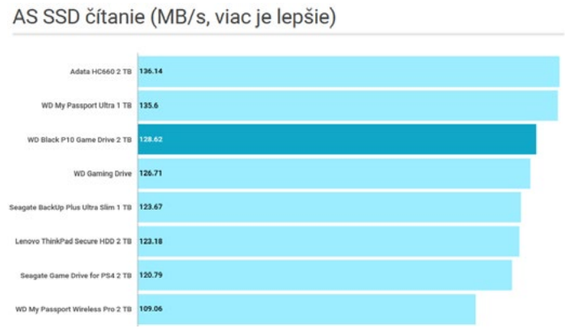
Takmer každý konzolový aj počítačový hráč to už určite zažil. Knižnica hier preplnená skvelými titulmi, no miesto na disku obmedzuje, kol'ko z nich môže mat' naraz nainštalovaných. V dnešnej dobe, ked' sa vel'kost' najnovších AAA hier pohybuje od 30 do 100 GB, je miesto naozaj problémom pre mnohých. A tiež treba počítat' s tým, že nie každý má prístup k rýchlemu a nelimitovanému internetu, vd'aka ktorému si môže ktorúkol'vek hru stiahnut' za pár minút, až hodín. Majitelia stolových počítačov môžu tento problém ešte celkom jednoducho vyriešit' pridaním interného disku, no fanúšikovia konzol, notebookov či menších počítačov sú odkázaní na externé úložiská.

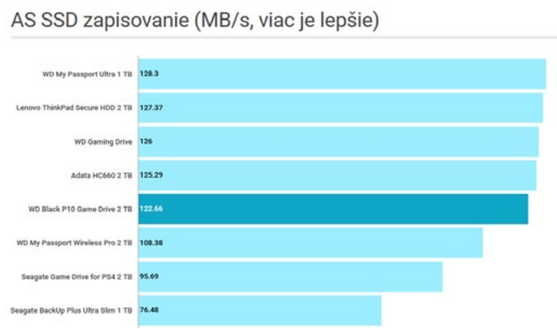
Externé disky kompatibilné s konzolami však musia spĺňat' špecifické parametre na to, aby fungovali naozaj bezproblémovo a











hráči si tak mohli užívat' zabíjanie svojho času bez obáv, že by prišli nielen o dáta, ale najmä o uložené pozície. Spoločnosť WD (po starom Western Digital) určite netreba príliš predstavovat'. Je to vd'aka ich širokému portfóliu diskov, do ktorého sa už v minulosti zarad'ovali aj disky určené práve pre konzoly a hráčov. Len nedávno však WD ohlásili nový rad externých diskov s názvom Black, ktoré sú určené špecificky pre hráčov, bez ohl'adu na to, či hrávajú na konzolách od Sony, Microsoftu, alebo na počítačoch s trojicou najrozšírenejších operačných systémov.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Obal, v ktorom je disk dodávaný, sa drží moderného, a možno až agresívneho dizajnu, ktorý WD prinieslo s rozšírením svojej ponuky o Black zariadenia. Celým menom WD_Black P10 Game Drive je dostupný v 2,5-palcovom formáte a kapacitách 2 a 4 TB. K nám zavítal 2 TB model – naozaj tak tenký, ako to len hardvérové limitácie dokážu. 4 TB a 5 TB verzie sa držia rovnakého pôdorysu, no nafukujú sa po stránke hrúbky, pretože do nich muselo WD pre zvýšenie kapacity na seba naskladat' viacero magnetických kotúčov. Pri vel'kosti okolo 40 GB na hru by sa na disk malo zmestit' približne 50 hier, no počet hier sa bude, samozrejme, líšit' od hráča k hráčovi. Disk samotný je dizajnovo ladený v kombinácii čierneho povrchu a bieleho písma na vrchnej strane, ktoré udáva presný model a kapacitu. Osobne som mal z jeho výzoru vel'mi dobrý pocit, svojou farbou a rebrovaním mi najviac pripomínal niečo medzi KITT-om z Knight Ridera a prepravným kontajnerom.

Komponenty diskov a avizované parametre

Disk používa štandard USB 3.2 GEN 1 a priložený kábel má klasickú koncovku USB-A pripojitel'nú či už ku konzole, alebo aj k počítaču, a USB Micro-B, ktorá je vhodná do samotného disku. Ked'že však ide o tradičné HDD, netreba očakávat' žiadne bleskové rýchlosti, ktorých je štandard USB 3.2 GEN 1 schopný. Pri dnešných schopnostiach internetového pripojenia ale nebude disk limitujúcim faktorom ako pri st'ahovaní nových hier, tak ani pri ich hraní.

Inštalácia a používanie

Inštalácia a používanie WD_Black P10 Game Drive 2 TB je iba otázkou pripojenia disku k počítaču či konzole, a naformátovania zariadenia ako externého ukladacieho priestoru. Všetky úkony by mali trvat' menej ako 10 minút a následne je možné hry inštalovat' už priamo na disk, či ich z neho spúšť'at'. Pri použití s konzolami je, podobne ako pri konkurenčných riešeniach, možné po úspešnom nainštalovaní hier disk odpojit' od konzoly, pripojit' ho na inú a okamžite z neho hrat'.

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 výsledkom je ich priemer.

Zhrnutie

Overený výkon tradičných harddiskov, limitovaný ich prevedením a komponentmi, ničím príliš neprekvapí, takže to vo WD stavili na snahu zaujat' dizajnom, kapacitou a cenou. Cena je obstojná, porovnatel'ná s konkurenciou, kapacita až 5 TB v takej malej krabičke poteší, no dizajn, ten sa podaril a ten bude podl'a mňa tým hlavným dôvodom, prečo po tomto disku budú hráči siahat'. Tiež poteší trojročná záruka, ktorá je v porovnaní s konkurenciou o rok, v niektorých prípadoch až o dva roky dlhšia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
WD	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ plug&play funkcionalita	- nič
+ garantovaná kompatibilita	
+ obstojné rýchlosti	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

ASUS ROG Zephyrus G GA502DU

LACNEJŠIA ALTERNATÍVA OD AMD S VÝBORNÝM POMEROM CENA/VÝKON

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Do redakcie sa nám dostala po vel'mi výkonnej, ale aj pomerne drahej Intel platforme alternatíva od AMD, ktorá stojí polovicu, napriek tomu je vybavená zaujímavým hardwarom.

Balenie

Balenie je v tomto prípade totožné ako na ROG notebooku s procesorom intel - ASUS ROG Zephyrus S GX502GW

HW Parametre

Notebook je vybavený štvorjadrovým/osemvláknovým procesorom AMD Ryzen 7 Mobile 3750H. Jedná sa o architektúru ZEN+, vyrábanú vylepšeným 12 nm procesorom, značenie 3xxx v tomto prípade neznamená, že sa jedná o mobilný ekvivalent desktopových modelov Zen 2, architektúry vyrábanej už 7 nm procesom. Pamäte RAM je k dispozícii 16GB, našťastie sa jedná o dvojkanálové zapojenie, frekvencia je ale len 2400MHz, čo je trochu škoda, keďže Ryzen lepšie pracuje s pamäťami s vyššou frekvenciou. Grafická karta je integrovaná Vega 10, ktorá je skombinovaná s dedikovanou GeForce GTX 1660 Ti. AMD bohužiaľ aktuálne nie je v mobilnom segmente v grafickej oblasti príliš konkurencieschopné, preto sme sa nedočkali kompletnej AMD platformy. Displej je slušný, jedná sa o IPS panel s uhlopriečkou 15,6 palca s frekvenciou 120Hz. Gsync/freesync v tomto prípade neponúka. Čo sa týka úložiska, notebook je vybavený 512 GB SSD diskom.

Klávesnica je aj v tomto prípade bez numerickej časti, ale pri hernom stroji to vlastne až tak nevadí. Je podsvietená, neponúka ale RGB. Touchpad je vel'ký, pri hernom notebooku aj pomerne zbytočne, keď že väčšina hráčov ho aj tak používať nebude.

Pri zvukovej stránke sa tiež opakujeme, nejedná sa o absolútnu špičku. Asus ale predpokladá, že hlavným zdrojom pri ROG hernom notebooku bude nejaká kvalitná verzia jeho ROG slúchadiel. Za nás je to v poriadku, v tenkej konštrukcii notebooku nie je možné očakávať skvelú zvukovú kulisu, fyzika jednoducho nepustí.

Chladenie je na špičkovej úrovni, je aj pomerne tiché a vel'mi účinné.

Čo sa konektivity týka, notebook disponuje portom HDMI 2.0, tradičné konektory pre slúchadlá a mikrofón, sieťový konektor RJ45, ďalej sú to 3 USB porty, jeden typu C a dva typu A. Vadila nám ale absencia slotu na SD karty a chýbajúci display port.

Asus vybavil Zephyrus 76 Wh štvorčlánkovou batériou. Výdrž je dobrá, nadpriemerná, v maximálnej hernej záťaži notebook vydržal takmer 2 hodiny, pri prezeraní webu to bolo až 8 hodín. Je vidieť, že platforma AMD je vel'mi dobre optimalizovaná a úsporná.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je síce vždy subjektívna záležitosť, podľa nášho názoru sa ale podaril. Pôsobí agresívnym dojmom a hráčovi rozhodne hanbu neurobí. Spracovanie je tradične bez výčitiek na špičkovej úrovni, konštrukcia je tvorená kombináciou kovu a plastu, ktorý ale pôsobí kvalitným dojmom. Hmotnosť 2,1 kg je v poriadku, notebook je príjemne ľahký.

Testy výkonu

Notebook je vybavený procesorom AMD Ryzen 7 Mobile 3750H , ktorý disponuje 4 jadrami a 8 vláknami. V teste Cinebench R20 dosiahol v multicore 1718 bodov, Single Core výkon je 326 bodov. Multicore bol štandardne opakovaný z dôvodu, že pri prvom teste sa procesor nestihne poriadne zahriať a dosahuje ovel'a vyššie hodnoty ako štandardne, my sme brali hodnoty nižšie, teda reálne dosahované. V extrémnom teste Prime 95 sa priemerná teplota po pol hodine testu pohybovala okolo 88 stupňov, frekvencia procesora sa držala vel'mi vysoko, až okolo 3,9-4Ghz, čo je výborné. V hrách bola teplota nižšia, 75-80 stupňov.

Testy herného výkonu sme robili v troch hrách: Witcher 3, Shadow of Tomb Raider a Metro Exodus.

Witcher 3 reprezentuje rozhranie DirectX 11 a stále patrí k najnáročnejším a najpopulárnejším titulom. V maximálnych nastaveniach sa v režime Turbo FPS boli priemerné FPS 49. V hre Shadow of Tomb Raider boli priemerné FPS na maximálnych nastaveniach opäť na hodnote 49. Posledná hra bola vel'mi náročný titul Metro Exodus – v ultra nastavení boli priemerné FPS 35, na o stupeň nižšom nastavení 47,5.

Notebook disponuje na fullHD rozlíšenie dostatočným výkonom a aj najnáročnejšie hry je možné hrať na takmer najvyššom nastavení.

Záverečné hodnotenie

Varianta AMD rozhodne nesklamala. Za prijateľnú cenu ponúka tento notebook vel'mi slušný výkon. Po stránke spracovania nemáme tiež žiadne výhrady.

Výkon je na fullHD rozlíšenie dostatočný, grafická karta GeForce GTX1660 Ti si svoju prácu plní dobre, nezaostáva ale ani procesor, ktorý je schoppný dlhodobo držať takty okolo frekvencie 4 GHz, čo je vynikajúci výsledok.

Už teraz sa tešíme na nové AMD mobilné procesory, postavené na platforme Zen 2. Dúfame, že sa potom dočkáme aj kompletnej AMD platformy spolu s mobilnými verziami grafických kariet Radeon.

Notebook rozhodne odporúčame, výkonu poskytuje za ponúkanú cenu dostatok, a poteší určite aj náročnejších hráčov.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	1400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Úsporný a výkonný AMD procesor	- Chýbajúca numerická klávesnica
+ Slušná grafická karta Geforce GTX 1660Ti	- Absencia Gsync/freesync
+ Účinné chladenie	- Chýbajúci display port

HODNOTENIE: ★★★★★

MSI Vigor GK30 gaming combo

KOMBINÁCIA, KTORÁ KRÁSNE LADÍ

Priznávam sa, že ja som si ešte kombináciu klávesnica & myš zatial' nekúpila, ale na prvý pohl'ad vidím, akú hlavnú výhodu takáto vol'ba ponúka – príslušenstvo v rovnakom dizajne a podsvietení spolu naozaj pekne ladí. Mne sa dostala do rúk kombinácia Vigor GK30 od MSI, ktorá obsahuje klávesnicu s rovnakým názvom a myš Clutch GM11.

Dizajn

Pred pripojením k počítaču som si myslela, že je dizajn skôr nenápadný, myš je celá v čiernej farbe s logom na konci a klávesnica bez podsvietenia tiež pôsobí nenápadne. Hned' po ich rozsvietení som zmenila názor. Základňa klávesnice, na ktorej sedia jednotlivé tlačidlá, totiž vyslovene hrá farbami, a to isté platí pre spodný úzky lem na myške. Iste, že aj inú myš a klávesnicu od rovnakého výrobcu by ste k sebe zrejme celkom pekne zladili, ale táto dvojica sa k sebe vyslovene hodí a dopĺňa sa. Podsvietenie má, samozrejme, rôzne módy, okrem bežného dýchania a blikania aj také, ktoré reaguje na dotyk.

Podsvietenie a funkcie

Zaujímavým krokom, ktorý ja osobne vidím prvýkrát, je ovládanie funkcií klávesnice aj myši bez nutnosti používania softvéru.

Na myši totiž nastavujete podsvietenie stlačením DPI tlačidla pod kolieskom súčasne s iným tlačidlom – jas svietenia nastavíte s DPI + pravým tlačidlom, s kolieskom prepnete mód svietenia, s dvoma bočnými zmeníte rýchlost' a farbu alebo smer svetla. S nastavením klávesnice sa môžete vyhrat' v takzvanom Dragon Centre a v 6 rôznych úsekoch nastavit' rôzne farby a módy svietenia.

Ked' niektoré klávesy stlačíte spolu s drakom, ovládate jas, rýchlost' a farby LED podsvietenia a tiež niekol'ko multimediálnych tlačidiel pri počúvaní hudby bez toho, aby ste museli používat' softvér. Mimochodom, klávesnica má aj českú lokalizáciu.

Výkon a pohodlnosť

Táto klávesnica síce nie je mechanická, ale správa sa podobne. V porovnaní s nízkymi membránovými klávesnicami má navyše medzikus, v ktorom sedí každé tlačidlo samostatne. Výrobca tvrdí, že to predlžuje výdrž klávesnice a navyše sa vd'aka tomu podklad stáva vodeodolným, čo ul'ahčuje aj údržbu a

čistenie. Čo to ale znamená pri hraní? V porovnaní s bežnou membránovou klávesnicou má táto iný zvuk stláčania, ktorý sa podobá mechanickej, len s nižším hlukom, trochu tlmenejším.

Pri hraní oceníte dobrú odozvu klávesov, stláčajú sa l'ahko a ich povrch je príjemný, až vyslovene jemný. Predná strana klávesnice je skosená tak, že je jej používanie aj bez opierky na ruky pohodlné aj pri dlhšom používaní. Čo sa týka myši, Clutch GM11 je ambidextrózna a trochu menšia, respektíve s nižším profilom, ako som zvyknutá – no napriek tomu sa dobre drží a nešmýka sa. Tlačidlá sú rozmiestnené logicky a nezavadzajú pri hraní a práci s myšou.

Hodnotenie

Poviem to zjednodušene – zohnala by som si na základe môjho testovania túto kombináciu myši a klávesnice? Áno. Prečo? Pre ich jemný dizajn s pekným podsvietením a preto, že ak ho chcem nastavit', nemusím (ale môžem) používat' softvér. Pre pohodlnost' ambidextróznej myši s nižším profilom aj klávesnice, ktorá pôsobí skoro ako mechanická a kombinuje výhody membránových aj mechanických kláves bez toho, aby niečím rušila alebo by vám na nej niečo chýbalo. A navyše je v českej lokalizácii a jej základňa je vodeodolná.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné používanie myši aj klávesnice	- v porovnaní s membránovými klávesnicami je trochu hlučnejšia
+ vodeodolná základňa klávesnice	

HODNOTENIE: ★★★★★

NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Jurský svet 3 privíta známe tváre

Jurský svet oficiálne vracia pôvodných hercov z Jurského parku, a to Sama Neilla (Dr. Alan Grant), Lauru Dern (Dr. Ellie Sattler) a Jeffa Goldbluma (Dr. Ian Malcolm).

Minuloročný Jurský svet: Zánik ríše pokračoval v príbehu, ktorý skončil prvým filmom z roku 2015, no tentokrát odvádza príbeh z jadra ostrova Isla Nublar a posiela frančízu na novú cestu.

Diváci dostali menší náhľad na tento priebeh v letnom 8-minútovom krátkom filme Jurassic World: Battle at Big Rock, ktorý sa odohráva rok po udalostiach z druhého dielu a ukazuje, ako sa ľudia začali prispôsobovať dinosaurom v divočine.

Tento krátky film nielen že ukázal, ako sa darilo po udalostiach druhého filmu dinosaurom, ale pripravil aj pôdu pre Jurský svet 3, ktorý by mal (podľa zatiaľ známych informácií) uzatvárať trilógiu.

A teda, aby sa príbeh uzavrel, sú títo staro-noví herci pripravení zopakovať svoje roly vo svete plnom dinosaurov.

Momentálne sa nevie, či si herci zahrajú rovnaké roly, alebo ich postavy dostanú úplne nový vývoj.

Zaujímavé je aj to, že títo herci budú spolu hrať po prvýkrát od debutu Spielbergovho Jurského parku z roku 1993.

V pokračovaní Stratený svet: Jurský park, ktorý vyšiel o 4 roky neskôr, si totiž zahral len Goldblum a v Jurskom parku 3 si zas zahrali Neill a Dern.

Okrem toho si Goldblum zahral malú rolu aj v Zániku ríše.

Hlava Marvelu robí na Star Wars filme

Prezident spoločnosti Marvel sa presúva k Star Wars, keďže bude pracovať na novom filme v ďalekej galaxii. Po získaní štúdia Lucasfilm v roku 2012 sa spoločnosť Disney rýchlo rozhodla priniesť značku Star Wars do kĺn.

Ich plánom bolo priniesť každý rok jeden film, počnúc rokom 2015, kedy vyšiel titul Star Wars: Sila sa prebúdza. O rok neskôr sme mohli vidieť Rogue One: A Star Wars Story, ďalej v roku 2017 vyšlo Star Wars: Posledný Jedi, rok 2018 patril filmu Solo: A Star Wars Story a tento rok to bude Star Wars: Vzostup Skywalkera, ktorý zakončí takzvanú Skywalker ságu. Pre Disney + už bolo predstavených niekoľko titulov, či už animovaných, alebo hraných. Teraz sa už uvádza, že samotný Kevin Feige zo spoločnosti Marvel Studios sa zapája do vývoja budúcnosti Star Wars.

Stranger Things mimo Hawkinsu?

Spoločnosť Netflix prešla menšou krízou, ktorá vyústila v ukončenie niektorých seriálov poslednými sériami. Prešli si tým bye, Bojack Horseman, good luck a GLOW.

Riešilo sa aj prerušenie natáčania Stranger Things, no našťastie sa tak nestalo a spoločnosť namiesto toho vydala oficiálny teaser na štvrtú sériu. Na konci tohto teaseru si môžeme prečítať „We're not in Hawkins anymore." čo znamená, že sa séria zrejme presťahuje z mestečka Hawkins. Napadá nám práve fakt, že sa rodina Byers presťahovala a svet „upside-down" pôjde za nimi. Stále nie je vysvetlené, kam sa podel šerif Hopper. Nedávno bolo ohlásené, že herec, ktorý jeho rolu hrá, má podpísanú zmluvu na štvrtú sériu.

Vojnový film na jeden záber?

O tento kúsok sa chce pokúsiť Sam Mendes, režisér Skyfallu, v novom vojnovom projekte s názvom 1917. Samozrejme, že film na jeden záber nenatočili, no bude to tak vyzerať.

So spoluautorkou Krysty Wilson-Cairns, Rogerom Deakinsom a niekoľkými ďalšími hercami a štábom vysvetľovali náročnosť tohto počinu. Film 1917, ktorý sa odohrá počas chaosu za prvej svetovej vojny, sleduje dvoch britských vojakov Schofielda (George MacKay) a Blakea (Dean-Charles Chapman), ktorí dostali zdanlivo nemožnú misiu. V závode s časom musia prekročiť nepriateľské územie a vyslať správu, ktorá zastaví smrtiaci útok na stovky vojakov. Rozprávať príbeh na jeden záber priniesol množstvo komplikácií. Hlavne boj s počasím, žiadne klapky, žiadny strih, keď sa niečo pokazí. Premiéra je naplánovaná na január 2020.

Hazard po slovensky

Filmový projekt Casino.sk má ambíciu divácky pútavým spôsobom odhaliť zákulisie chodu kasína. Táto snímka prinesie dramaticky a vizuálne príťažlivé príbehy zamestnancov či majiteľov kasína, ale aj hráčov turnajov.

Film, v ktorom sa odohrávajú dve dejové línie s hviezdnym hereckým obsadením, odzrkadľuje stav spoločnosti a nápadne pripomína udalosti na Slovensku za uplynulého jeden a pol roka. Pritom scenár bol napísaný ešte pred dvomi rokmi, čo je dôkazom toho, že fiktívny príbeh sa dielom náhody môže až mrazivo podobať realite. V jednej dejovej línii budú mať diváci možnosť nazrieť do zákulisia kasína a sveta pokru, v druhej zase do zákulisia mocenských bojov v politike. Obe však spája jedna vec a zároveň je aj mottom filmu. A to, že život je jediná hra, ktorú si nevyberáš sám.

RECENZIA
FILM

To Kapitola 2

"WE ALL FLOAT DOWN HERE!"

Dlho očakávané filmové pokračovanie jedného z najznámejších hororov od Stephena Kinga konečne dorazilo na strieborné plátna a určite sa je na čo pozerať. Okrem záruky návštevnosti kín a samozrejme zárobku It: Chapter Two prichádza s poriadnou dávkou desivých situácií, vtipných hlášok a krutých scén, ktoré sú spojené so životom už teraz dospelých členov Losers' Club (v slovenskom preklade Klub núl). Všímavejší divák a fanúšik tvorby Stephena Kinga a klasických hororov si navyše môže všimnúť rôzne odkazy na snímky, ako sú Carrie, Osvietenie, Vec či Nočná mora z Elm Street. Režisér Andy Muschietti tentoraz popustil uzdu svojej fantázii a dovolil si experimentovať viac ako pri prvom diele.

Príbeh sa priamo napája na koniec prvého dielu, kedy Losers' Club prisahá, že sa všetci jeho členovia vrátia späť do mesta Derry, ak by sa mali podobné udalosti opakovať. Ubehlo 27 rokov, klaun Pennywise začal znova vystrájať a tentokrát je ovel'a nebezpečnejší ako predtým. Mike ako jediný ostal v rodnom meste a je nútený zvolať ostatných členov klubu, aby spoločne opäť čelili zlu. Tí si spočiatku na nič spojené so strašidelným klaunom nepamätajú, no postupne sa rozmotáva pavučina spomienok a teroru. „A viete, čo sa hovorí o Derry – ktokoľvek tu umrie, nebude vlastne nikdy mŕtvy."

Réžie sa rovnako ako pri prvej časti ujal Andy Muschietti. Pre Muschiettiho je to tretí celovečerný film a i tentokrát sa udržal v pre neho komfortnej zóne hororového žánru. Vďaka tomu mu fungujú i tie najočakávanejšie „jumpscares", atmosféra sa prenesie na diváka a vzťahy medzi postavami sú jasné, pričom divák postavám fandí. Obzvlášť zaujímavým prvkom, ktorý sa v dnešných moderných hororoch len tak nevidí, je priame a ukázané likvidovanie detských postáv. Zatiaľ čo iné snímky ochraňujú vedľajšie detské charaktery alebo z nich robia hrdinov zachraňujúcich deň, It: Chapter Two im nič nedaruje a ani nevinné tváre neodvrátia blížiaci sa masaker.

Popravde, tento film nie je úplne hĺbkovým psychologickým výskumom. Je taký hlboký, aký má byť. Rozpráva o vysporiadaní sa s osobnými démonmi, o konfrontácii s vecami, ktoré človek nikdy neopustil, potlačil, ktorým sa vyhýbal alebo pred nimi utekal. Pennywise sa živí týmito prekážkami v hlave každého človeka, ktoré sú omnoho elementárnejšie, ako by si jeden mohol myslieť. Režisér spolu so scenáristom Garym Daubermanom v prvom filme poukazovali na obavy a fóbie vychádzajúce z detstva hrdinov a

jeho pokračovanie ich prináša na vyššiu úroveň. Navyše správne prepája dve časové slučky tak, aby boli pochopiteľné aj pre diváka, ktorý nečítal knihu, čo je pre filmárov vždy výzvou.

Muschietti a Dauberman to zvládli pomerne slušne. Ich flashbacky dopĺňajú súčasné dianie v deji, dve rozdielne časové obdobia sa vysvetľujú navzájom a posilňujú emocionálnu rezonanciu, ktorú autor ukryl do svojho pôvodného diela. Opäť sa raz preukazuje, aký dobrý je Stephen King vo veciach ľudskej psychiky. A keď sa k tomu pridá Muschiettiho režisérske umenie, film neustále dýcha Kingovou DNA. Navyše sa tam samotný autor knižnej predlohy objaví v menšej roli majiteľa starožitníctva a takéto cameo vždy poteší.

Keď už je reč o tom, kto sa objavil pred kamerou, treba určite vyzdvihnúť skvelé herecké výkony mladých hercov a aj predstaviteľov ich dospelých charakterov. Najpresnejšou voľbou obsadenia bol Bill Hader ako dospelá verzia Finna Wolfharda stvárňujúceho v prvom diele Richieho Toziera. Okrem fyzickej podoby výborne zachytil Richieho uštipačný humor, ktorý je opäť funkčným reliéfom komédie, najmä keď je na scéne spolu s Eddiem v podaní Jamesona Ransoneho.

Jeho mladšiu podobu si v prvej časti zahral Jack Dylan Grazer. Zvyšok dospelých z Losers' Club tvoria výborná Jessica Chastain ako Beverly Marsh nadväzujúca na hereckú prácu Sophie Lillis, takže divák v nej skutočne vidí dospelú Beverly, ovplyvnenú ťažkým životom a vracajúcu sa k tým istým chybám. James McAvoy v úlohe Billa Denbrougha znova dokazuje, že mu žiaden žáner nie je cudzí a dokáže naplniť každý charakter. Mladého Billa si zahral rovnako ako v prvom filme Jaeden Martell, tentokrát však nemal toľko priestoru pred kamerou. Jediného člena klubu rozhodnutého zostať v Derry Mika Hanlona stvárnil Isaiah Mustafa a Chosen Jacobs vo flashbackoch. Prekvapením bol aj Jay Ryan ako Ben Hanscom.

Ryan je prevažne seriálový herec, po tomto filme to snáď tak neostane a siahne po ňom viacero režisérov. Jeho mladšiu verziu hral Jeremy Ray Taylor. A ostáva posledný „Loser" Stanley Uris. O tento charakter sa podelili Andy Bean a Wyatt Oleff. Rozhodne je nutné vyzdvihnúť tento kasting a ich vzájomnú chémiu na scéne, prítomnú v oboch podobách Losers' Club.

Ten, kto si kradne každú scénu pre seba, je samozrejme pôvodca celého problému Pennywise. Hnusného bastarda, akého zo seba urobil v tomto prípade švédsky herec Bill Skarsgård, len ťažko vymazať zo svojich spomienok.

Skarsgård Pennywisa nehrá, on ním skutočne je. Správne strašidelný, úchylný a s tým najdesivejším výrazom v tvári, ktorý sa snaží napodobniť nejeden divák po vyjdení z kina. Navyše jeho chybičku krásy (trpí strabizmom alebo ľudovo lenivým okom) tvorcovia skvele zvýraznili a zapasovala ku charakteru nadprirodzeného klauna dokonale.

Hoci sa IT: Chapter Two zameriava na dospelých, ktorí sa vracajú do Derry, mladšie obsadenie sa objavuje vo flashbackoch, ktoré sa v prvom filme neobjavili. I keď väčšina z nich dodáva dôležité informácie pre pochopenie deja, nájdu sa aj také, čo uberajú pozornosť a čas využiteľný na lepšie rozvinutie postáv a deja. Niektoré z flashbackov boli jednoducho zbytočné a pôsobili ako vynútené scény, ktorých pointou je konečný „jumpscare". Pôvodná nezostrihaná verzia filmu mala pritom mať minutáž približne štyri hodiny. Vydaná verzia má dve hodiny a štyridsaťpäť minút. I napriek tomu je dej svižný a divák nemá potrebu pozerať na hodinky.

Ostáva už len dúfať, že aj nastávajúce pokusy o sfilmovanie ďalšej Kingovej knihy dopadnú tak ako prvý a druhý film zo série IT. A snáď sa v nich samotný autor znovu odhodlá postaviť pred kameru.

„Losers´ Club sa vracia po 27 rokoch späť do mesta Derry, aby ukončil to, čo začal. Posledná bitka so svojimi najväčšími strachmi a jedným tančujúcim klaunom môže začať. Úspešný horor IT z roku 2017 sa dočkal svojho nástupcu. Filmy je natočený tak, aby si ho mohol ísť pozrieť i bežný divák a odniesol si z neho aspoň nejakú emóciu. I keď odozvy sú rozporuplnejšie ako pri prvom diele, je ťažké povedať, či to je zapríčinené filmom alebo slabším marketingom. "

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Andy Muschietti
Rok vydania: 2019
Žáner: Horor / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ atmosféra
+ scenár a réžia
+ cameo Stephena Kinga

- prázdne scény, ktoré mali len vydesiť

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
FILM

Rambo: Posledná krv

SYLVESTER STALLONE AKO LIAM NEESON

Kto by už len nepoznal meno John Rambo? Veterán vietnamskej vojny k nám prvýkrát zavítal už pred 37 rokmi a postupne sa stal akýmsi symbolom akčných hrdinov, ktorí dokážu zvíťazit' nad obrovskou presilou relatívne nezranení. Jedna z najikonickejších postáv Sylvestera Stallonea sa k nám po podarenej štvorke z roku 2008 predsa len ešte raz vrátila. Ako dopadol Rambo: Posledná krv?

John Rambo (Sylvester Stallone) si žije (na svoje pomery) relatívne pokojný život na ranči kdesi v štáte Arizona v Spojených štátoch.

Občas vypomôže l'ud'om z ned'alekého mestečka, venuje sa koňom a sem-tam ho potrápi nejaký ten flashback. Čas trávi so svojou mexickou slúžkou a dávnou priatel'kou Mariou (Adriana Barraza) a jej vnučkou Gabrielle (Yvette Monreal), ktorá je pre neho ako dcéra. Snímka síce začína zostra, no tempo sa po niekol'kých úvodných minútach zvol'ní.

Film nám postupne predstavuje Rambov život „na dôchodku". Vidíme jeho impozantný bunker, ktorému je venovaná značná časť a vy tak viete, že sa tam ešte udeje niečo vel'ké (to nám vlastne ukázal aj trailer), Gabrielle pripravujúcu sa na univerzitu a fakt, že Rambo stále nie je vysporiadaný so svojou minulost'ou. Naozaj zaujímavé veci sa však začnú diať až vtedy, keď sa mladá dievčina vydá po stopách svojho biologického otca do Mexika, kde ju následne unesie gang. Ešte šťastie, že je tu Rambo, ktorý sa vydá na záchrannú misiu.

Tu prichádza moja prvá vel'ká výčitka. Okrem toho, že sa film dlho rozbieha, príbehu chýba originalita a pripomína skôr 96 hodín ako niečo, čo by ste čakali od Ramba. Film chce byť čosi viac ako iba obyčajný akčný výplach, žiaľ, pokusy o moralizovanie a hlbší príbeh stroskotávajú na jeho jednoduchosti, klišéovitosti a na čierno-bielych postavách.

Odhliadnuc od stereotypného vyobrazenia mexických gangov, scenárista a režisér vám jednoducho ukážu, že títo sú hrdinovia a títo záporáci. Bodka, nič medzi neexistuje.

Zamrzí aj nevyužitie potenciálu niektorých z postáv. Napríklad mexická investigatívna novinárka Carmen (Paz Vega) hlavnému hrdinovi niekol'kokrát pomôže, napriek jej sľubnému nástupu však pôsobí zbytočne a ak by vo filme nebola, nič by sa z dejového hľadiska nestalo. Je mi jasné, že filmy z tejto série (s výnimkou jednotky) boli vždy o riadnej akcii, ak však chceli tvorcovia posledný diel čímsi ozvláštniť, mali to urobiť poriadne. Aj Sly občas vyzerá,

akoby sa mu už ani nechcelo a vo filme je len preto, aby to nejak oficiálne ukončil.

Posledný Rambo ako keby nevedel, čím chce byť, čo je škoda. Na poriadnu akciu sa čaká príliš dlho a emocionálne momenty, ktoré by mali zanechať hlbšiu stopu, zlyhávajú. Ak však vypnete mozog, počas druhej polovice sa budete celkom dobre bavit', a finále, ktoré sa zmení na krvavú a brutálnu verziu Sám doma, si zaslúži pochvalu, hoci scenáristicky tiež stojí na vratkých nohách a predvídate ho v podstate od začiatku.

Záver

Najnovší Rambo ponúka pravdepodobne posledné čriepky zo života legendárneho akčného hrdinu a my z toho máme zmiešané pocity. Záver je vel'mi dobrý,

film však v mnohom, žiaľ, stojí na polceste a občas sa zrejme zamyslíte, o kol'ko mohol byť lepší, ak by to tvorcovia zbytočne nekomplikovali.

Veterán z Vietnamu sa teda lúči relatívne dôstojne, no mohlo to byť aj s väčšou pompou a istá pachuť tam ostane.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Adrian Grunberg
Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný film

PLUSY A MÍNUSY:

+ Drsné finále
+ Pekná záverečná montáž

- Film sa dlho rozbieha
- Stereotypný príbeh plný klišé
- Nerambovské
- Málo akcie

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

P.S. Nenávidím t'a

LÁSKA SA S ROZUMOM NEDOHODNE

Sympatická americká spisovatel'ka sa slovenským čitatel'om predstavila Dokonalou ilúziou a Absintom. Každá z kníh má zaujímavý dej, no z môjho uhla pohl'adu sa mi javí, že s každou d'alšou knihou, je táto autorka čoraz lepšia. Tretí príbeh Winter Renshawovej, ktorý vyšiel v slovenskom preklade má vcelku zaujímavý názov - P.S. Nenávidím ťa. Kto a koho, a hlavne prečo nenávidí, ked' do listu niečo takéto napíše, sa dočítate v tomto erotickom románe.

Stretli sa v kaviarni. Ona čašníčka, on nevrlý host'. Potom sa opät' náhodou stretnú, ked' Maritza (hlavná hrdinka) nabúra svojím autom do Isaiahovho Porsche. Aj ked' vôbec nie je jeho typ, nechá sa presvedčit' tou útlou žienkou, aby sa ešte pred odchodom na vojenskú misiu spolu zabavili a robili všeličo možné – ako kamaráti.

Čas sa rýchlo kráti a na rozlúčku si vymenia adresy, lebo Maritza trvá na tom, že mu bude písat'. Vymieňajú si listy až dovtedy, kým sa Isaiah neodmlčí. Zronenú Maritzu to trápi, ale akosi život ide d'alej. Až kým sa po vel'mi dlhej dobe neukáže opät' v kaviarni ten istý nevrlý host' a tvári sa, že Maritzu absolútne nepozná...

Zamotaný erotický a romantický príbeh vtiahne všetky čitatel'ky do deja vel'mi rýchlo. Knihu som prečítala za dva dni, lebo som sa od nej nevedela odlepit'. Páčila sa mi tá t'ažko skrývaná chémia medzi hlavnými postavami.

Síce som zo začiatku vnímala, že dej sa rozbieha pomaly, zachránil to práve štýl, akým je kniha písaná. Jednoducho a priamo. Dialógy, ktoré vedú aktéri knihy a celá dejová línia sa už potom dynamicky posúvajú vpred, bez nejakých nudných prestávok či zbytočných slov.

Ked' som knihu na druhý deň dočítala, povedala som si „Vau, konečne kniha, kde som si vôbec nevšimla gramatické chyby!" Takže kniha získava u mňa rozhodný plusový bod :)

Páči sa mi, že kniha má zmyselnú obálku, ktorou dokáže na seba pritiahnut' pozornost'. Písmo na obálke sa zhoduje s tým, čo je aj na predchádzajúcich knihách tejto autorky, takže ich aj rýchlejšie identifikujete na polici s knihami.

Palec hore určite majú aj hlavné postavy a ich komplikovaný charakter. Páči sa mi, že Maritza je taký živel a náprotivok Isaiaha, kým on je zadumaný a má tajomstvá, o ktoré sa nechce delit'.

Temná minulost' a sexy chlap tvoria nebezpečnú kombináciu, ktorú práve v erotickom románe potrebujete, aby ste rozdúchali iskru (ak nie aj oheň) a pri čítaní ste sa nenudili.

Po erotickej stránke, ak by som mohla porovnat' predchádzajúci román Absint a P.S. Nenávidím t'a, by som chcela povedat', že Absint sa mi páčil viac, aj ked' tam k sexu došlo až po privel'a stranách, tak kniha nesklamala. P.S. Nenávidím t'a zas zaútočí práve erotikou, lebo ako som písala vyššie, sexy vojak Isaiah odchádza na vojenskú misiu.

Čitatel'kám, ktorým ani tak nejde o erotickú časť príbehu, ale o dej ako celok, to vonkoncom nebude prekážat'. Určite budete tiež napínavo čítat' každú jednu kapitolu a aj listy, ktoré si vymieňajú hlavné postavy počas odlúčenia.

Kapitoly knihy sú adekvátne dlhé (či krátke), aby ste mali možnost' nazerat' na príbehovú líniu z pohl'adu oboch protagonistov. Kniha sa vel'mi dobre číta, či už máte vel'a času, alebo pomenej, dokážete ju zhltnút' aj behom niekol'kých hodín, ale to by vás nemal nikto rušit', aby ste si užili romantický zážitok.

Dej knihy nie je celkom klišé, i ked' knihy aj filmy na tému vojak a (v tomto prípade) čašníčka sa nájdu na našom aj zahraničnom trhu. Páči sa mi ten pocit, ktorý mám pri čítaní takýchto príbehov. Kniha nemusí byt' len o jednoduchej verzii lásky. P.S. Nenávidím t'a má v sebe rozmanité odtiene pocitov, ktoré prežívajú hlavní hrdinovia v čase, ked' sú spolu a potom aj v čase odlúčenia.

Aj ked' u mňa zatial' vít'azí predchádzajúca kniha Absint ako top-dielo od tejto autorky, verím, že d'alšie príbehy z pera tejto šikovnej spisovatel'ky sa tiež budú snažit' prebit' na výslnie. Koniec koncov, Winter Renshawová začína patrit' medzi moje obl'úbené a vyhl'adávané autorky romanticko-erotických príbehov.

Kniha je určená hlavne ženám, ktoré majú radi romantické, humorné a hlavne erotické príbehy.

Odporúčam ju všetkým žienkam, ktoré sa nerady nudia. Winter Renshawová vie, ako napísat' krásny, zmyselný príbeh o láske dvoch l'udí, ktorí sa ani zamilovat' nechceli.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Winter Renshawová: P.S. Nenávidím t'a
Rok vydania: 2019
Žáner: romantika, román pre ženy

PLUSY A MÍNUSY:

+ bez gramat. chýb
+ hlavní hrdinovia
+ obálka knihy
+ príbeh
+ erotika
- pomalší rozbeh dejovej línie

HODNOTENIE: ★★★★☆

Krásny omyl

KEĎ STOJÍ ZA TO POMÝLIŤ SI OSOBU

Prvá kniha Vi Keelandovej, ktorú som čítala – Žiadnu lásku, len sex – ma presvedčila, že táto autorka má potenciál písat' šteklivé príbehy pre čitatel'ky obl'ubujúce humor, romantiku a vášnivé pocity. Krásny omyl sa mi vel'mi páči, nielen preto, že hlavná hrdinka Rachel sa hneď na začiatku dostane do trápnej situácie, ale aj preto, že hlavný hrdina je zlý chlapec so zlatým srdcom.

Rachel v bare stretne údajného bývaleho priatel'a svojej kamarátky. Ked'že sa k nej nezachoval čestne, rozhodne sa Rachel uštedrit' slovnú lekciu tomu chlapíkovi, čo sa ju snaží akože zbalit'. Potom ale vysvitne, že to nebol ten krásny chlapík, ktorému povedala od srdca čo si o takých kreténoch ako on myslí.

Zahanbená tou trápnou situáciou sa spolu s kamarátkou rozhodnú odíst' bez toho, že by sa mu ospravedlnila. Na druhý deň nastupuje Rachel na miesto asistentky u obávaného profesora Westa, o ktorom kolujú rôzne fámy. Nanešťastie mešká na jeho prednášku, a aj preto si ju všimne. On. Chlapík z baru, ktorému vynadala. Jedno z pravidiel, ktoré sexy profesor má, je nezapliest' sa s nikým zo školy. To by ale na miesto asistentky nemala nastúpit' práve ona.

A chémia medzi hlavnými hrdinami je citel'ná na každej stránke knihy. Páči sa mi, že príbeh je od začiatku chytl'avý a kniha čitatel'ku rýchlo vtiahne do deja. Jednoduchý štýl, akým je písaná a krátke kapitoly umožňujú prečítat' knihu aj za pár hodín (prvých 100 strán som zvládla za hodinu).

Kapitoly sú písané z pohl'adu oboch hrdinov, pričom tie, ktoré rozpráva Caine West, sú viac zo spomienok, ked' ako mladý rebel musel vypomáhat' v kostole.

Nemusíte byt' ani Sherlock Holmes, aby vám došlo, že jeho minulost' sa týka aj hlavnej hrdinky. Dej príbehu napreduje rýchlo. Pri tejto knihe sa určite nebudete nudit'. Kniha nie je len romantická a erotická. Hravý humor a príťažlivost' medzi hlavnými hrdinami dodávajú príbehu šmrnc a postavy si rýchlo zamilujete.

Plusom Krásneho omylu sú jeho postavy a ich charakter. Nielen tie hlavné postavy sú vykreslené detailne, autorka si vyhradila miesto aj pre vedl'ajšie postavy. Preto pri čítaní máte pocit, akoby ste všetkých lepšie poznali ako len z dial'ky pozorovali neznámych. A aj ked' vel'akrát sa v romantických príbehoch kladie skôr dôraz na hlavnú hrdinku a jej pocity, myšlienky či činy, tu je pozornost' smerovaná na hlavného hrdinu.

Zlý chlapec v minulosti, sexy inteligentný profesor v prítomnosti, to je vcelku korenistá kombinácia na vášnivý príbeh s temnými tajomstvami na strane oboch hrdinov. Charakterovo Caine West v knihe vyniká, a miestami s ním dokonca dokážete aj empaticky cítit', čo asi prežíva on, takže túto postavu len tak rýchlo z hlavy nedostanete. Najmä aj preto, že podl'a opisu vyzerá presne ako ten fešák na obálke knihy. :)

Kniha je nielen humorná a romantická. Erotika zmiešaná s vplyvom hudby, ktorá spája tematicky hrdinov, je d'alším pozitívom knihy. Prečítate si o sexe tak, ako ste to ešte asi inde nečítali (50 odtieňov sivej nevynímajúc).

Aj ked' žánrovo spadá Krásny omyl do ženských románov, aj v takejto literatúre sa sem tam objavia aj hlbšie myšlienky filozofického rázu na tému láska.

„Rozum poznal pravdu, ale srdcu to bolo celkom jedno." (str. 120)

„Som ten posledný človek na svete, čo by ti mal radit' vo vzťahoch. Ak však tú iskru necítiš, nesil' to. Je to to isté, ako ked' tam je, a ty sa ju snažíš ignorovat'." (str. 128)

Príbehu po dejovej stránke nie je čo vyčítat', naopak, skôr ju vychválim, že taký dobrý romantický príbeh som dávno už nečítala. Postavy, opis prostredia, charakter hrdinov a celý námet knihy tvoria zaujímavú kombináciu, ktorú určite vyhl'adáte aj po druhý či tretí krát. Preto ju odporúčam každej čitatel'ke, ktorá potrebuje oddych a reset od všetkých všedných povinností.

Celkový dobrý dojem z knihy mi trochu skreslili gramatické chyby, miestami som sa strácala v tom, či už postavy spolu hovoria, ked'že chýbali počiatočné úvodzovky, ale to som si všimla len zo začiatku príbehu. V neskorších kapitolách sa už také chyby nevyskytovali, nahradili ich iné gramatické chybičky, ale nič, čo by mi bránilo pokračovat' v čítaní. Aj navzdory tomu si táto kniha zaslúži perfektné hodnotenie.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Vi Keelandová: Krásny omyl
Rok vydania: 2019
Žáner: romantika, erotika, sex

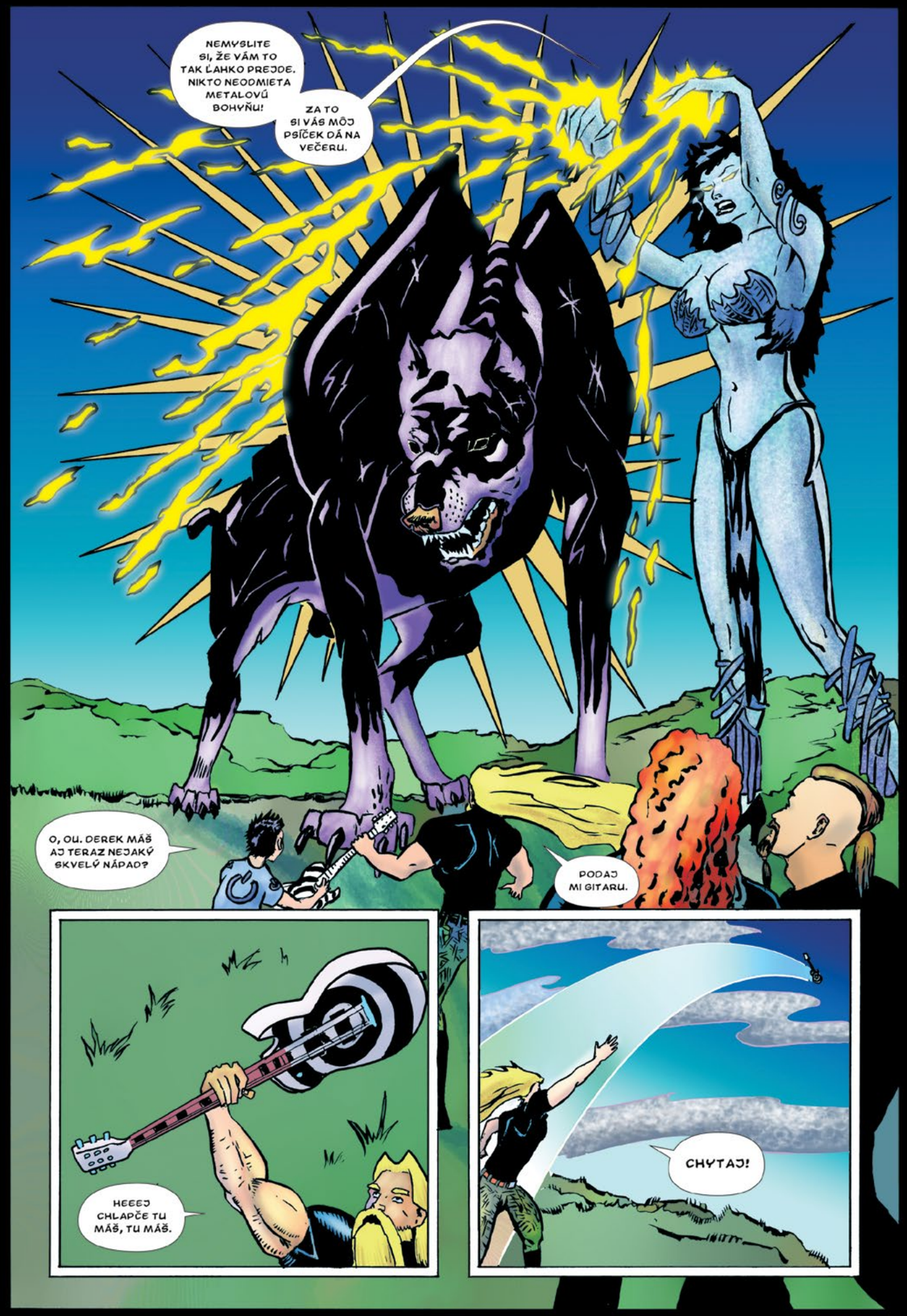
PLUSY A MÍNUSY:

+ šjednoduchý štýl
+ rozprávanie z uhla oboch hlavných postáv
+ vtipné situácie
+ hlbšie myšlienky
- gramatické chyby

HODNOTENIE: ★★★★★

FINISHER #14

MARTIN LAŠKOBY



„Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádžeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd.“
Dave Maynes, Stone Security

NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS COMMUNICATIONS

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

Objednajte si ešte dnes vlastný výtlačok !

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

https://shop.generation.sk

(cena výtlačku od 3,50€ s DPH)

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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

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

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Pavol Hirka, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Peter Bagoňa, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Stanislav Jakúbek, Lukáš Bátora, Mário Lorenc, Maroš Goč, Františka Gibalová, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka

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

Titulka
HP Elite Dragonfly

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

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

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

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

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

Iné zdroje nie sú sú služby prevádzkované vydavateľom.

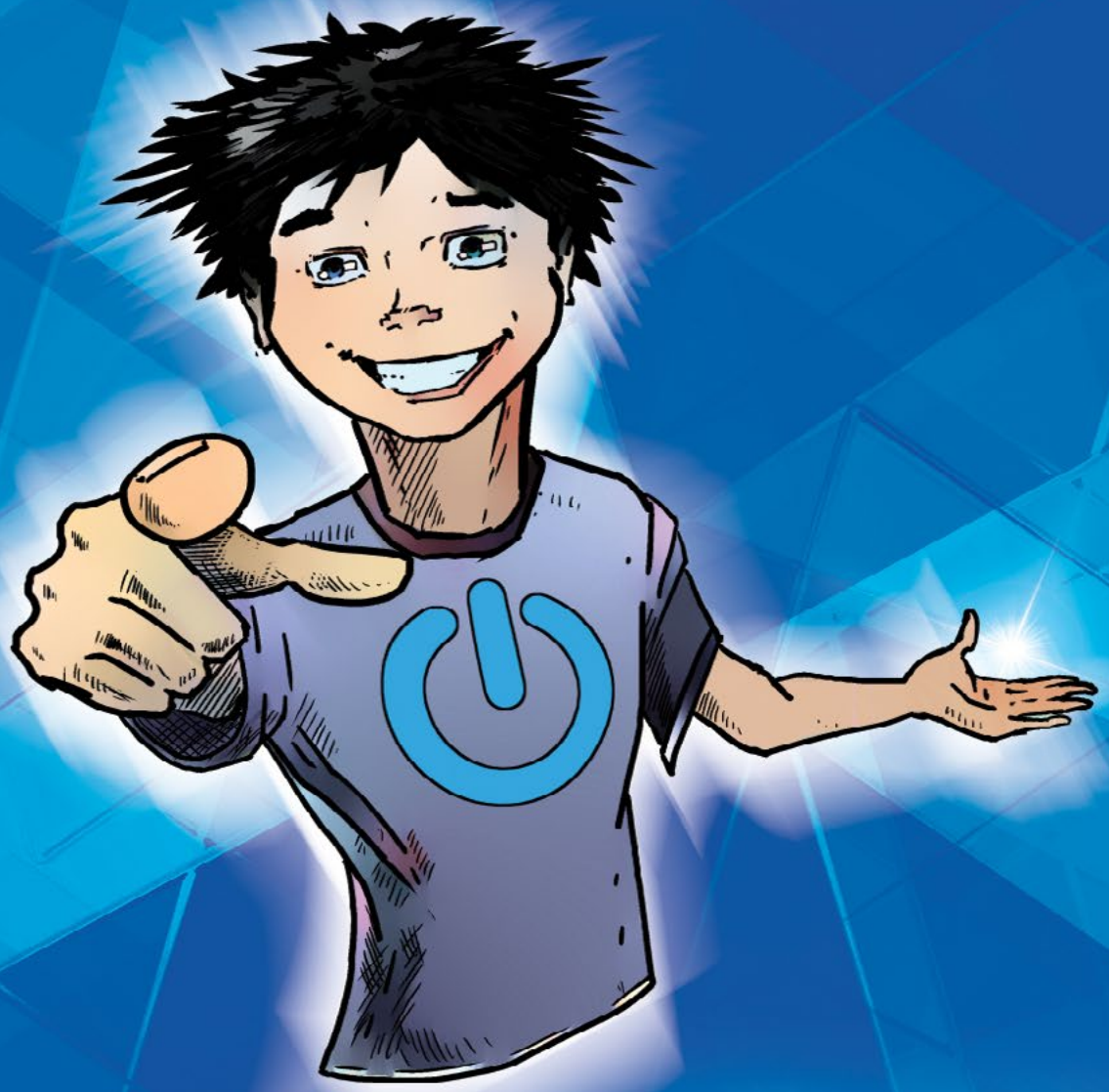
DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu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

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

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

ISSN 1338-709X

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