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

Číslo 95 / november 2019 | www.generation.sk
Cena: 4,50 € / Predplatné: od 3,50 €

GENERATION

HRALI SME
Ghost Recon: Breakpoint

TESTOVALI SME
Creative SXFI Air

TÉMA
Xbox Scarlett
PlayStation 5

VIDELI SME
Joker

ROZHOVOR
Jerry Veľmajster Szabó

PREDSTAVUJEME
Novinky Motorola

SÚŤAŽ

11
9 772644 627004

Legendárna bezpečnostná technológia

s nízkou záťažou na systém a detekciou posilnenou strojovým učením.

EDÍCIA 2020

ESET Internet Security

Komplexná internetová ochrana pre váš počítač
s ochranou online platieb, webovej kamery a zariadení pripojených v domácej sieti.

eset UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLÓGIE™ WWW.ESET.SK

EDITORIÁL

Je čas pokračovať, alebo to zabaliť?

Je to takmer rok, čo sme sa dočkali Falloutu 76. A výsledkom bola hra, ktorá zabavila nie len niektorých hráčov, ale hlavne tých, ktorí ju nehrali. Jeden fail za druhým sa totiž podarilo produkovať Bethesde a nestranný pozorovateľ má pocit, že hra je doslova mŕtva.

Lenže nie, Bethesda stále produkuje obsah a nedávno dokonca vykúzlili predplatné, čo už prinútilo aj tých najväčších optimistov pochybovať. A preto som sa zamýšľal, či vôbec má zmysel pokračovať. Či by nebolo lepšie „odpísať stratu" a posunúť sa ďalej. Lebo Bethesda vydáva updaty, lebo skupina hráčov ešte hru hrá. Otázkou však je, či to stojí za zničenú reputáciu.

Predsa len, asi by možno bolo lepšie, aby vývojári, ktorí momentálne horúčkovo pracujú na opravení hry mohli vyprodukovať niečo lepšie a svieže. A to sa netýka iba Falloutu 76 (pozerám sa na teba Anthem). Mnoho hardcore Bethesda fanúšikov by sa im za to nepochybne viac podakovalo.

Lenže Fallout 76 a jeho neustále katastrofy nie sú jediným dianím v hernom svete. Vrcholí nám herný rok a v najbližších dňoch prichádza posledný nával veľkých titulov. Preto sme radi, že v tomto šialenom svete herného priemyslu môžeme byť vašim sprievodcom. Za redakciu Gamesite.sk a magazínu Generation vám ďakujeme za priazeň a dúfame, že po tomto vydaní Generation opäť siahnete.

S pozdravom

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

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™ Kingston TECHNOLOGY Fractal msi logitech CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

TRENDY
PR

Motorola dopĺňa svoje portfólio o novinky a vylepšuje obl'úbené stálice

Pomaly sa blíži koniec roka a operátori si spolu s výrobcami smartfónov pripravujú pre sviatkuchtivých zákazníkov zaujímavé novinky. Niekol'ko neprehliadnutel'ných smartfónov Motorola predstavila už v uplynulých mesiacoch, no asi to nebolo dost', ked'že prišli d'alšie tri novinky. Prvé dve prichádzajú ako generačné vylepšenia už obl'úbených modelov a treticu uzatvára (nateraz) posledný prírastok do MotorolaOne rodiny.

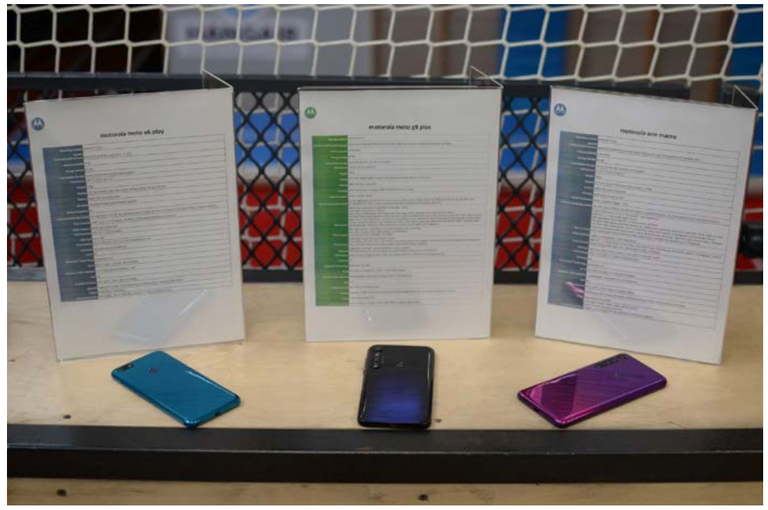
Privítajte Moto E6 Play, Moto G8 Plus a MotorolaOne Macro. Podl'a slov zástupcov spoločnosti Motorola sa svojím portfóliom snažia poskytovat' mobilné inovácie dôležité pre každého zákazníka. Či už ide o samostatný telefón s jedinečnými funkciami, vynikajúcu výdrž batérie, špičkový fotoaparát a hlasný zvuk, alebo dôveryhodné a aktuálne základy za prijatel'nú cenu, Motorola má ten správny mobil. Hlavnou hviezdou dnešného predstavovania bola, samozrejme, MotorolaOne Macro, ktorá zapadla k svojim trom bratom a pre tento rok tak uzatvorila celkovú ponuku MotorolaOne zariadení. Na tomto rade smartfónov sa mi naozaj páči, ako mená jednoducho pomenúvajú ich najsilnejšiu stránku, ktorou sa budú snažit' oslovit' svojich potenciálnych majitel'ov. Vision ponúka skvelý režim fotenia aj za zhoršenej viditel'nosti, Action si obl'úbia aktívnejší l'udia venujúci sa nahrávaniu videí a Zoom vd'aka teleobjektívu zvládne robit' skvelé fotky aj vzdialenejších objektov. Samozrejme to nie je také jednoduché, funkcionalitu fotenia v noci nájdete nielen na modeli Vision, ale aj na ostatných, no vd'aka neustálemu pridávaniu funkcionality a menším zmenám dizajnu či parametrov je táto rodina celkom logicky rozdelená do rozdielnych cenových segmentov.

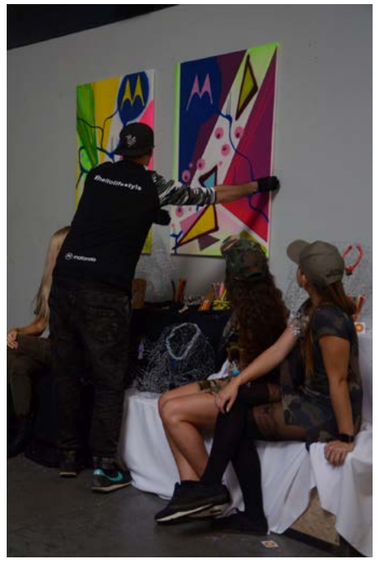
MotorolaOne Macro, ako už jeho meno napovedá, bude schopný robit' naozaj skvelé fotky z krátkych vzdialeností a čo sa týka zaradenia, ide o najdostupnejší smartfón z MotorolaOne rodiny. Fotoaparát s technológiou Macro Vision umožní zaostrit' už vo vzdialenosti 2 cm od objektu, čo znamená 5x bližšie ako pri normálnom objektíve. Zabezpečí tak fotky s naozaj zaujímavými detailmi. Ku makro fot'áku však v Motorole pridali aj kvalitný hlavný senzor a inteligentný senzor hĺbky – mali by sa postarat' o zachytenie úžasných snímok v okamihu. Tento šikovný mobil však nie je iba o fot'ákoch, ale môže sa pochválit' aj prepracovanými parametrami pri ostatných komponentoch. Batéria s dlhou výdržou (4 000 mAh) by mala v spojení s 6,2-palcovým HD+ displejom, procesorom Mediatek Helio P70, 4 GB RAM a 64 GB ROM postačit' aj mierne náročnejším používatel'om. Počítame však, že najväčším t'ahákom tohto smartfónu bude už spomínaný fot'ák s makro schopnost'ami.

MotorolaOne Macro je na Slovensku dostupný už v týchto dňoch za sumu 229 eur a v dvoch farebných prevedeniach – Space Blue alebo Ultra Violet.

Moto G8 Plus prináša malé aj väčšie vylepšenia do rodiny G zariadení

Prvotriedne funkcie, na ktoré si už zákazníci Motoroly mohli zvyknút', napríklad pre strednú triedu skvelé fotoaparáty, vynikajúci zvuk a dlhá výdrž batérie, sú prítomné aj v novom Moto G8 Plus. Po novom však takmer všetky parametre prešli menšími či väčšími vylepšeniami. G8 Plus sa teraz môže pochválit' inteligentným





fotoaparátom s rozlíšením 48 MPx, Quad Pixel technológiou a 4x vyššou citlivost'ou na svetlo. To zaistí, že každý nasnímaný záber bude ostrý a živý a tiež to, že nočné fotky či zábery urobené za horších svetelných podmienok budú vd'aka Nočnému snímaniu ovel'a lepšie než na aké mohli byt' používatelia navyknutí. Do ponuky fotoaparátov pribudla taktiež akčná videokamera s 117° ultraširokým zorným uhlom na zaznamenávanie širokouhlých videí pri držaní telefónu vo zvislej polohe. A pokial' sú pre vás prioritou selfie, G8 Plus poteší predným 25 MPx fotoaparátom.

Telo G8 Plus ukrýva 6,3-palcový displej s rozlíšením Max Vision FHD+ s pomerom strán 19:9 a takmer bezokrajovou obrazovkou, perfektnou pre sledovanie obl'úbených relácií a filmov. Milovníkov filmov či hudby potešia taktiež duálne stereofónne reproduktory vyladené od Dolby, ktoré sú dvakrát výkonnejšie ako pri predošlej generácii a majú o 50 % hlasitejšie basy.

Po stránke komponentov G8 Plus tiež nesklamal. 4 000 mAh batéria ponúkne výdrž až 40 hodín a s technológiou TurboPower a pribalenou rýchlou nabíjačkou už priamo v balení zaistí fungovanie bez prestávok aj pri tých najaktívnejších používatel'och. Silu tomuto smartfónu dodáva chipset Qualcomm Snapdragon 665 postavený na novej 11 nm architektúre, vd'aka ktorej dosahuje ten správny kompromis medzi šetrnost'ou batérie a dostatočným výkonom. A tak ako je už pri smartfónoch Motorola tradíciou, má aj Moto G8 Plus čistý Android 9 Pie, iba s vylepšením v podobe Moto Experiences.

Moto G8 Plus bude na Slovensku dostupný 5.11.2019 za cenu 269 eur v dvoch farebných prevedeniach, Cosmic Blue alebo Crystal Pink.

Moto E6 Play ako skvelý spoločník pre nenáročných používatel'ov

Spotrebitel'ov s obmedzeným rozpočtom je stále dost' a je úplne pochopitel'né, že nie každý si môže, alebo chce každý rok dovolit' vlajkovú lod' za tisíc eur. Preto v ponuke Motorola existuje rada E a novinka s menom Moto E6 Play prináša všetky moderné nutnosti v peknom obale s vel'mi zaujímavou cenou.

Hoci ide o smartfón nižšej cenovej kategórie, ponúka Moto E6 Play čítačku odtlačkov prstov umiestnenú na zadnej strane telefónu a dokonca aj vstavanú technológiu odomknutia tvárou. Vnútri smartfónu sa ukrýva, na svoju cenu úctyhodných, 32 GB vstavaného ukladacieho priestoru s možnost'ou rozšírenia o d'alších 256 GB pomocou slotu na kartu microSD.

Kapacita batérie 3000 mAh ničím neohúri, no na bežné používanie (najmä pri menej náročnom chipsete) bohato postačí. Rovnako postačujúci je aj 13 MPx zadný fotoaparát a 5,5-palcový displej Max Vision HD+ so širším pomerom strán, ktorý sa však stále pohodlne drží v rukách.

Moto E6 Play do slovenských obchodov dorazí už 15.11.2019 s cenou iba 99 eur a dvomi farebnými prevedeniami – Steel Black a Ocean Blue.

Daniel Paulini

TRENDY
TÉMA

Prišiel už čas pozriet' sa na to, čo môžeme očakávat' od novej generácie? Možno áno, možno nie. Každopádne, dali sme si námahu, aby sme trošku upratali v dostupných informáciách a zosumarizovali sme ich na jednom mieste.

PlayStation 5

Všetci už vieme, že konzola príde na trh počas budúcoročných vianočných sviatkov. Čo však nepoznáme, je cena. Tá sa ale odhaduje na 499 eur. Hovorilo sa aj, že by Sony malo prísť hneď s dvoma systémami naraz, jedným lacnejším, druhým drahším, toto však zatiaľ nie je potvrdené.

Čo sa samotného hardvéru týka, je už isté osadenie procesoru od AMD, konkrétne Ryzen tretej generácie s ôsmimi jadrami 7 nm Zen 2 architektúry. O grafiku sa bude starať čip z rodiny Radeon Navi. Ten sa môže pochváliť hardvérovou podporou Ray tracingu. Taktiež bude určite prítomná Blu-ray mechanika, ktorá si najnovšie poradí aj so 100 GB diskmi. Nesmieme zabudnúť na prítomnosť SSD (1-2 TB), ktoré by malo nahrávacie časy skrátiť na minimum alebo v niektorých prípadoch odstrániť úplne.

Demonštrovali to na ukážke z hry Marvel´s Spiderman, kde PS4 pro načítala „fast travel" za 15 sekúnd, zatiaľ čo SSD za 0,8 s. Neskôr Sony dodalo, že išlo o ten „pomalší disk". Zároveň dodali, že rýchle načítanie nebude jediným benefitom. Bude rýchlejšie načítavať svety a prostredia a tiež aj samotný pohyb v nich bude rýchlejší.

Taktiež štúdiá nebudú musieť používať triky ako na starých mechanických HDD, keď museli mať niekoľko verzií tých istých dát, čo sa, samozrejme, ukázalo aj na veľkosti hry. Tituly budú tiež inštalované na segmenty, čo znamená, že ak prejdete kampaň, môžete ju odinštalovať a nechať si len multiplayer, čo ušetrí kopu miesta.

Hovorí sa o hraní v 8K, no tomu až tak veľmi nechceme veriť. Rátame však s tým, že určite zvládne prehrať film v tomto rozlíšení. So špecifikáciou, ktorú konzola má, nebude problém hrať 4K 60FPS. Aj vďaka týmto informáciám je takmer isté, že bude disponovať novým HDMI výstupom 2.1. Ďalšia novinka bude šetrenie energie pri uspatí. Vylepšený bude aj ovládač. Dizajn ešte síce nie je istý (tak ako v prípade samotnej konzoly), no určite bude mať nový systém haptického vibrovania, ktorého úroveň bude v závislosti od deja na obrazovke.

Istou zmenou prejdú tiež „triggery". Najnovšie budú mať adaptívnu odozvu podľa toho, čo alebo s čím hráte. Príklad: pokiaľ budete chcieť natiahnuť luk, tlačidlo pôjde oveľa ťažšie ako keď striel'ate z pištole. Navyše, podľa všetkého bude v ovládačoch väčšia batéria, čo je vzhľadom na slabú výdrž tých súčasných skvelá správa. Posledná vec k hardvéru je samozrejme virtuálna realita. Nie je potvrdené, žeby PS5 podporovalo súčasnú generáciu VR, no keďže je isté, že VR2 nepríde zároveň aj s konzolou, môžeme predpokladať, že tam podpora bude. V poslednej dobe sa tiež veľa hovorilo o spätnej kompatibilite hier. Najskôr bola potvrdená, potom prišli informácie, že to vraj nebude až také jednoduché. Momentálne ale stále platí, že PS5 bude podporovať hry z PS4. Zatiaľ viac nečakajte. A tým myslím, že by ste nemali čakať viac ani pri hrách z PS4, pretože podľa niektorých patentov vyšší výkon nebude znamenať vyšší výkon v týchto hrách. Pre predplatiteľov PS Plus je určite dobrou správou to, že svoj účet jednoducho migrujete do nového systému bez problémov, jednoduchým prihlásením, bez nejakých nastavení alebo špeciálnych požiadaviek, či práce navyše. Počíta sa tiež s rozšírením PS Now, čo je streamovacia služba od Sony.

Nový bude tiež operačný systém, ktorý bude konzolu poháňať. Zmení sa vizuále. Podľa dostupných informácií bude hlavné menu nastavené tak, aby ste si konzolu mohli viac nastaviť podľa svojich predstáv a tiež si aj vybrali čo tam bude a nemuseli to hľadať.

Je to navrhnuté tak, aby si hráči mohli vybrať, čo chcú robiť z domovskej obrazovky PS5 a otvoriť priamo to, čo chcú, namiesto načítania hlavnej ponuky hier a vyberania z nej.

Posledná vec, ktorá znie doslova revolučne, je meno novej konzoly od Sony – PlayStation 5!

Xbox Scarlett

Toto je zaujímavé. Napriek tomu, že Microsoft predstavil svoju konzolu skôr, dokonca naživo na E3, vieme toho o nej celkom málo. A rovnako ako aj pri Sony, ani v tomto prípade netušíme, ako bude vyzerať.

Hardvérové špecifiká sú ešte zaujímavejšie. Pôvodne sa hovorilo až o dvoch konzolách. Prvá je Xbox Lockhart, ktorá by mala mať 8 jadrový procesor od AMD, grafiku by mal poháňať čip s technológiou Navi a výkon by mal byť okolo 4 Teraflopy (Xbox One X má 6 Teraflopov, PS4 Pro 4.2 Teraflopu). Sekundovala by tomu 12 GB GDDR6

a 1T B SSD. Najnovšie však platí, že Microsoft vypustí do sveta len jednu konzolu, tú výkonnejšiu s pracovným názvom Xbox Anaconda, s Custom AMD Ryzen procesorom, so Zen 2 architektúrou a 8 jadrami (7 nm). O grafiku sa bude starať čip Radeon Navi s hardvérovou podporou Ray tracingu. Špekuluje sa o 16 GB GDDR6 a tiež 1 alebo 2 TB SSD, kde tiež potvrdili minimálne alebo žiadne loadingy.

Sľúbili nám hranie v 8K 120FPS, ako aj Sony, no buďme realisti. Výkon oboch konzol bude zrejme na úrovni 12-14Teraflopu. Na 4K 60FPS treba aspoň 8 Teraflopu, aby to bolo bez nejakých kompromisov.

Základy matematiky nepustia, takže sme všetci zvedaví, ako to s tým 8K myslia. Otázka je ohľadom použitia mechaniky. Microsoft už má na trhu digitálnu verziu Xboxu, teda konzolu bez mechaniky. Momentálne je okolo toho ticho„ no s najväčšou pravdepodobnosťou táto generácia ešte mechaniku bude mať, aj keď bude zrejme posledná.

Čo sa týka ovládača, nebolo potvrdené nič. Xbox One má taký skvelý ovládač, že ani nebude nutné ho nejako meniť, aj keď nejakou malou zmenou určite prejde. Ďalšia skvelá správa je, že všetok hardvér, ktorý ste si kúpili k Xbox One, bude fungovať aj v prípade novej generácie. Pokiaľ teda máte v pláne kupovať Elite 2, ani neváhajte.

Pokiaľ ide o spätnú kompatibilitu hier, môžete očakávať, že budú a všetky. Keď vravím všetky, tak všetky až od pôvodného Xboxu. Toto u konkurencie môžeme zažiť jedine u Nintenda (a PC samozrejme), takže jediná čierna ovca bude Sony. Keď však zoberieme do úvahy komplexnosť ich procesora v PS3, bol by to malý zázrak rozbehať inde, aj keď je pravda, že možno nejaký emulátor...

Každopádne, so službami si Microsoft ide svoje už dlhšiu dobu a bude v skvelej práci pokračovať ďalej. Ich streamovacia služba Game Pass je navyše dostupná aj na Slovensku. Xbox Live by tiež nemal byť problém rozbehať na novej konzole jednoduchým prihlásením. Novinkou bude Project xCloud. Služba ešte nemá presné meno, no podstata má byť tá, že budete môcť svoje hry hrať na čokoľvek, teda od Xboxu až po mobilný telefón.

Bude fungovať ako aj Game Pass, teda okrem streamu môžete titul aj stiahnuť do zariadenia. Taktiež tam bude funkcia streamovania hry z konzoly do mobilu.

Škoda je absencia nejakej VR alebo AR, pretože konzola bude mať dosť výkonu na podobný projekt a štúdiá, ktoré momentálne Microsoft vlastní, by nemali problém spraviť niečo na tento hardvér. Uvidíme, čo prinesie budúcnosť.

Ako vidíte, vyzerá to zaujímavo a rozhodne sa budeme mať na čo tešiť a určite mnohí z vás vedia, ako budú „vyzerať" darčeky na budúce Vianoce.

(Použité fotografie sú len ilustračné. Oficiálne fotky dostupné nie sú a preto sa môže finálny produkt líšiť.)

Róbert Gabčík

Rozhovor so Stand-up komikom "Vel'majstrom Jerrym"

Ako ste si už mohli v priebehu niekol'kých rokov všimnút' obsah magazínu sa snažíme spestrit' aj rozhovormi s rôznymi zaujímavými l'ud'mi. Tentokrát sme si zobrali na paškál Jaroslava Szabóa ktorý vám prezradí či ešte vo svojom veku hráva hry na akej platforme a tiež odhalí niečo zo svojho profesionálneho života.

Asi ťa neprekvapí, ak ťa požiadam o krátke predstavenie, hlavne teda pre čitatel'ov, ktorí ťa možno poznajú len ako Jerryho Vel'majstra:

Zdravím čitatel'ov herného typu. O mne asi len tol'ko, že som herec, komik, spolumajitel' značky Temné Kecy, milovník filmov, seriálov, hier a komiksov. Pre úplnost', som síce tučný, ale dokázal som to sám.

Pre našich čitatel'ov je internet takmer domovom. Tvoje videá sú na internete často neprehliadnutel'né. Ked' si zaspomínam na časy pár rokov dozadu, tak formát Stand-up comedy v našich končinách nebol až taký známy, teraz je to inak. Ako to vnímaš ty? Pomohol vám internet a videá v rozširovaní vašej tvorby.

Rozhodne sme známi vd'aka internetu, to bez debaty. Len náš kanál na YouTube má momentálne cez 40 mil. videní a keby som k tomu prirátal aj všetky d'alšie stránky, spolupráce, atď., dostali by sme sa na číslo, ktoré, hoci netuším tak odhadujem, že možno aj 2-krát tol'ko. A čo sa l'udí týka, pozná ma 7 z 10 taxikárov, takže by som povedal, že známost' značky je slušná. Ale čo ti poviem, z videní sa nikto nenaje a ja už vôbec. :D

Priznám sa, že najprv som počul „Temné kecy", až potom prišiel „nejaký" Jerry. V každom prípade si rád kliknem na vaše videá a vždy sa viem pobaviť. Je vidieť, že vás táto práca baví. Máte stále to isté zapálenie pre vec ako na začiatku?

Ja osobne to robím kvôli adrenalínu a fakt úprimne milujem, ked' sa l'udia smejú. Je to parádny pocit čistej energie, ked' rozosmeješ v sále 500 l'udí a ide k tebe vlna smiechu. Milujem to. Je z toho dobrá karma. Ostatní to majú určite podobne.

Kde všade získavaš inšpirácie? Pripravuješ si vôbec nejaké presné scenáre, alebo je to väčšinou improvizácia?

Všetko v mojom prípade je pripravené, improvizácia max. 20 percent. Inšpiruje ma rodina, priatelia a môj vlastný život. Dokážem totiž od detstva prit'ahovať nenormálne situácie. Čudujem sa, že ma ešte neuniesli mimozemšt'ania. Aj ked' mám pocit, že raz možno aj áno... alebo možno aj dvakrát.

Vždy ma zaujímalo, či sú všetky príbehy vymyslené, alebo sa to skutočne stalo. Pretože, ak je to všetko real, tak tvoj život je potom jedna vel'ká sranda. Predpokladám však, že je to tak rozumne rozdelené.

Ono je to real, ale, ako sa hovorí: „Pravda nesmie stáť v ceste dobrému príbehu". Je to trošku nafúknuté, ale základ je vždy pravdivý. Často to nie je vôbec sranda v momente, ked' sa tie veci dejú, vtipné sú až ked' ich spracujem v duši a potom rozprávam.

Ako 33 ročný chalan, ktorý sa dlhé roky venuje hernému priemyslu, som proste nemohol prehliadnuť, že aj ty fandíš hrám. Máš na to ešte nejaký čas? Ak áno, aká je tvoja najobl'úbenejšia hra?

Hrávam denne aspoň hodinu. Je to pre mňa najväčší relax. Všetky hry hrávam bez zvuku a popritom sledujem ešte nejaký seriál alebo film. Sústredit' sa len na jednu vec je pre mňa málo. Najradšej mám budovatel'ské stratégie, manažérske hry a RPG.

Teraz hrávam Tropico 6 a najviac sa teším na Wasteland 3. Ale hrávam fakt vel'a. Na Steame mám cez 1000 hier.

Občas si počas svojich vystúpení vystrelíš z gamera, prípadne, v tomto zmysle, zo samého seba. Myslíš si, že aj v dnešnej dobe vníma okolie l'udí, ktorí hrajú hry, ako „čudákov". V minulosti, teda hlavne v našich končinách, to tak bolo.

Vôbec neviem, neriešim, kto to ako vníma. Je mi to dost' jedno. Človek má právo robiť čokol'vek sa mu chce, ak nezasahuje do slobody iného človeka.

A čo tvoj názor na e-sport a cosplay. Tieto dve veci u nás zaznamenávajú obrovský rozmach. Hlavne ten elektronický šport.

Cosplay mám vel'mi rád. Sám by som chcel nejaký kostým, najlepšie niečo zo Star Wars, ale bol by mi dobrý akurát tak Džaba Hat. Mám aspoň helmu Darth Vadera.

E-sport je fajn, beriem to. Aj ked', ja nie som vel'mi na multiplayer a nesledujem ani YouTuberov, ktorí sa zaoberajú herným priemyslom. Jedine v prípade, že sa neviem pohnúť v nejakej hre, tak si pozriem nejaký gameplay, ale inak nič.

Taktiež o tebe viem, že si fanúšik Star-Wars univerza. Predpokladám, že si v decembri nenecháš ujsť chystaný The Rise of Skywalker. Uzavrie sa tým skutočne celá sága?

Určite si to pozriem a určite sa neuzavrie. To by bolo z obchodného hľadiska dosť blbé rozhodnutie.

A predpokladám, že vieš, že sa chystá aj príbehová hra z univerza Star-Wars s názvom Star Wars Jedi: Fallen Order. Plánuješ si ju zahrať?

Jasné. Už aby to bolo. :D

Ešte by si mi mohol na záver povedať, na akých platformách hrávaš a hlavne, či plánuješ kúpu novej konzoly, keďže budúci rok k nám dorazí ďalšia generácia PlayStation a Xbox.

Primárne hrávam na Desktope, mám aj PlayStation 4 Pro, Nintendo 3DSXL a plánujem si kúpiť Nintendo Switch Lite. No a keď bude nová generácia PlayStation, tak okamžite kupujem v ten deň ráno o šiestej. :D

Za redakciu Generation magazín, ti veľmi pekne ďakujem a prajem všetko dobré v súkromnom a pracovnom živote. Nech ťa teda sila sprevádza!

Ján Schneider

TRENDY
PR

ESET vydáva nové verzie svojich bezpečnostných riešení aj pre gamerov

Spoločnost' ESET vydáva novú verziu svojich bezpečnostných riešení pre domácich používatel'ov s počítačmi a laptopmi s operačným systémom Windows – ESET Internet Security, ESET NOD32 Antivirus a ESET Smart Security Premium.

Počítače a laptopy vytvárajú ich tvorcovia so zretel'om na vysoký výkon pre potreby sledovania videí a hraní hier. Je preto vel'mi dôležité, aby bezpečnostný softvér nezat'ažoval výkon týchto zariadení a zároveň stále zabezpečoval ich maximálnu ochranu. ESET riešenia gamerom preto umožňujú hrat' sa hry, pracovat' alebo len browsovat' po internete bez spomalení. Kl'účovou vlastnost'ou týchto riešení je nízka zát'až na systém, čo používatel'ovi umožňuje zachovat' vysoký výkon počítača a predĺžit' tak životnost' hardvéru.

Herný režim pre zachovanie vysokého výkonu

Bezpečnostné riešenia taktiež obsahujú herný režim, ktorý automaticky odd'al'uje zobrazenie kontextových okien a vykonanie aktualizácií alebo iných systémovo náročných aktivít na obdobie po hraní hier. Aby mohli hry alebo iné aplikácie, ktoré sú spustené na celej obrazovke, naplno využit' výkon systému.

Nový rad obsahuje špeciálnu bezpečnostnú vrstvu pokročilého strojového učenia a viacero vylepšených technológií zameraných na finančné transakcie a ochranu zariadení v domácnosti. „Predpovede analytických spoločností hovoria o náraste počtu domácich zariadení pripojených k internetu. Smart televízory s kamerou na Skypovanie, chladničky pripravené nahlásit' majitel'ovi dochádzajúce mlieko a zariadenia monitorujúce dych, spánok a polohu detí. Všetky tieto zariadenia sú pripojené k internetu a zasielajú naň údaje,' opisuje súčasný stav produktový manažér spoločnosti ESET Matej Krištofík.

„Narastajúci počet zariadení pripojených k internetu predstavuje pre hackerov obrovskú príležitost'. Bez bezpečnostných produktov, ktoré dokážu nepretržite čelit' pokusom hackerov na všetkých úrovniach, môžu byt' domáci používatelia vystavení riziku, že sa stanú obet'ou počítačovej kriminality. Tomuto sa práve snažia zabránit' ESET riešenia – poskytnút' domácim používatel'om bezpečnost' a istotu v tom, že na ochrane ich zariadení pred kybernetickými útočníkmi pracuje viac ako 30 rokov skúseností z oblasti IT bezpečnosti,' vysvetl'uje Krištofík.

Najnovšie verzie ESET bezpečnostných riešení pre domácnosti obsahujú aj tieto vlastnosti a vylepšenia:

Pokročilé strojové učenie: Nová vrstva zabezpečenia slúži na presnejšie odchytávanie škodlivého kódu a škodlivých aplikácií a využíva viaceré algoritmy strojového učenia (Machine Learning). Používatelia sú tak lepšie chránení pred novými hrozbami alebo 0-day útokmi,

ktoré vznikajú každý deň. ESET sa strojovému učeniu venuje už od roku 1998, táto špeciálna vrstva je však súčast'ou detekcie priamo v produkte, čím zvyšuje zabezpečenie aj tých zariadení, ktoré majú obmedzený prístup k internetu.

Algoritmy strojového učenia sú pritom ESETom pravidelne kontrolované a aktualizované tak, aby čo najlepšie slúžili na ochranu digitálnych zariadení.

Vylepšená Zariadenia v domácej sieti*: Táto funkcia slúži na hl'adanie zranitel'ností, slabých prístupových hesiel a škodlivého kódu vo všetkých zariadeniach, ktoré má používatel' pripojené k domácemu routeru. Kontrole je podrobený aj samotný router.

Zranitel'nosti vyhl'adáva v smart home zariadeniach, ako sú bezpečnostné kamery, smart televízory, chladničky, tlačiarne, ale aj na bežných zariadeniach ako sú mobilné telefóny a tablety. Všetky zariadenia znázorní na zrozumitel'nej schéme a pri nájdení problému poskytne používatel'ovi jeho jednoduché riešenie.

Vylepšený Anti-Phishing: Chráni pred kradnutím osobných a prístupových údajov. Najnovšie sa zameriava aj na homoglyfické útoky, pri ktorých hackeri vytvárajú phishingové webstránky s adresou podobajúcou sa na legitímne weby použitím podobne vyzerajúcich písmen z iných abecied. Napríklad z gréčtiny alebo hebrejčiny. Tu je napríklad znázornený znak vyzerajúci ako písmeno „p" vo viacerých abecedách. Bežný používatel' rozdiely nevidí:

p	Latinka
ρ	Grécka abeceda
р	Cyrilika

Vylepšená Ochrana online platieb*: Chráni online transakcie tak, že šifruje komunikáciu medzi klávesnicou a špeciálnym prehliadačom, ktorý sa spúšt'a automaticky pri otváraní internetbankingu. Chráni tak používatel'a pred škodlivým kódom, ktorý sa snaží odchytávat' stlačené klávesy a tým pádom prístupové mená a heslá. Najnovšie takto chráni aj kryptomenové elektronické peňaženky. ESET Internet Security, ktorého súčast'ou je táto funkcia, nedávno získal certifikáciu MRG Effitas' Online Banking/Browser Security. Certifikácia sa zameriavala na testovanie škodlivého kódu zameraného na finančné transakcie.

Vylepšené šifrovanie ESET Secure Data:** Funkcia umožňuje používatel'om šifrovat' dáta na svojom zariadení alebo obsah vymenitel'ných médií. Používatel' môže takto zašifrované údaje najnovšie otvorit' aj na akomkol'vek Windows zariadení po vložení hesla, ktoré pri šifrovaní vytvoril.

Vylepšený Password Manager:** Pomáha ukladat' a spravovat' heslá, automaticky vypĺňat' formuláre a polia a vytvárat' extra silné šifrované heslá pre zvýšenú bezpečnost'. Stačí vám pamätat' si vaše hlavné heslo.

Funkcia je k dispozícii aj pre zariadenia s operačným systémom Mac, iOS alebo Android. Novinkou je zvýšené zabezpečenie prístupu do Password Managera dvojfaktorovou autentifikáciou cez iOS Face ID alebo Google Authenticator.

*k dispozícii len v produkte ESET Internet Security a ESET Smart Security Premium

**k dispozícii len v produkte ESET Smart Security Premium

Aktuálni používatelia ESET riešení sú v týchto dňoch upozorňovaní na možnost' upgradu na najnovšiu verziu, prípadne je ich produkt automaticky upgradnutý. Prechod na najaktuálnejšiu verziu ESET produktu je vždy bezplatný. Najnovšie verzie ESET Internet Security a ESET NOD32 Antivirus sú súčast'ou aj zvýhodneného balíka ESET Family Security Pack, pri ktorom si používatel' vyberá ochranu štyroch domácich zariadení podl'a vlastného výberu až na 18 mesiacov. ESET zároveň zachováva všetky zl'avy na tieto produkty pre zdravotne t'ažko postihnutých a taktiež pre držitel'ov kariet ISIC, ITIC a EURO26.

Licenciu Windows riešení je možné preniest' aj na zariadenia s iným operačným systémom.

Viac informácií nájdete na www.eset.sk.

TRENDY PR

Králi videa

PRIPRAVOVANÁ NOVINKA, KTORÁ SI ZÍSKA VŠETKÝCH FILMOVÝCH VETERÁNOV

Čosi nepredstaviteľné pre novodobú generáciu filmových nadšencov, no kus histórie a nostalgie pre tých, ktorí majú striktné reštrikcie krajín východného bloku stále v živej pamäti. Aj tak sa dá v krátkosti zhrnúť hlavná myšlienka pripravovanej novinky Králi videa.

Do akej miery je pre vás dôležitý kvalitný obraz, zvuk či dabing filmu, ktorý pozeráte? Čo pre vás znamená doslova rušivý element? A akým spôsobom (nielen) novinky v kinematografii sledujete? Používa niekto z vás VHS nosič? Vedzte, že tieto otázky sa nepýtame náhodou. Na ich princípe totiž vznikla snímka Králi videa, ktorá má hlbšiu myšlienku, než by ste čakali.

Zabudnuté VHS kazety

Práve tie boli prvým, masovo rozšíreným nosičom filmov pre domáce prehrávanie. Často predstavovali dokonca jedinú možnosť, ako konkrétnu snímku pozrieť. Veď komunistický režim starostlivo filtroval, aké filmy do krajiny pustí, a ktoré dostanú nekompromisnú stopku. Aj v tomto smere ale platilo známe príslovie: „Zakázané ovocie najlepšie chutí". Preto sa veľkému dopytu tešila predovšetkým

žánrová hollywoodska tvorba, ktorá bola v komunistickom Československu takmer neznámym pojmom.

Po páde železnej opony vstúpili na trh spoločnosti, ktoré začali zahraničné filmy legálne licencovať, dabovať a šíriť medzi ľudí.

Bežní diváci sa tak konečne oboznamovali so zahraničnou produkciou. Kazety sa medzi fanúšikmi filmov kopírovali a šírili buď priamo medzi ľuďmi (zvlášť ku koncu 80. rokov) alebo na rôznych burzách. O kvalite však nemohla byť v tom čase žiadna reč.

Fenomén jednohlasného dabingu

Počuli ste o ňom? Podstatnú úlohu v ňom zohrávali už zmienené VHS kazety. Tí skoršie narodení si určite spomínajú na časy, keď si pustili film, počuli originálny zvuk, no cez neho súčasne i monotónny hlas jediného prekladateľa. Ten komentoval presne to, čo sa v danom momente na obrazovke dialo. Ak sa vám takýto model nepáčil, museli ste si nájsť inú zábavu. Iná možnosť neexistovala.

Dôležité je podotknúť, že podobný dabing vznikal hlavne pre žánrové filmy, kde prím zohrávala vizuálne zložka. Dialógy človek potreboval poznať iba rámcovo, aby povedzme vedel, prečo zo zbrane vystrelila tá či oná postava a podobne. Presne to bolo úlohou jednohlasného dabingu.

Novinka ako zrkadlo vtedajšej doby

Na rýchlodabing z éry videokaziet sa zameral aj pripravovaný dokument Králové videa.

Okrem autentických spomienok ľudí, ktorí tento štýl prekladov zažili na vlastnej koži, chcú jeho tvorcovia rozšíriť obzory tým, ktorí si niečo podobné možno nedokážu ani len predstaviť.

Súčasťou snímky budú autentické vyjadrenia známych dabérov, medzi ktorých nepochybne patria mená ako Ondřej Hejma, František Fuka alebo Ondřej Neff.

Pomôcť môžete i vy

Slávnostná premiéra filmu ešte nie je presne stanovená, no už teraz je k dispozícii trailer plný nostalgie a krásnych spomienok.

Ako to už s dielami bez známok masovosti a prvoplánovosti býva, otázka dokončenia snímky je dnes najmä vecou peňazí.

Keďže sa tvorcom filmu nepodarilo získať podporu Štátneho fondu pre kinematografiu, obrátili sa s prosbou na samotných filmových nadšencov. Doposiaľ bol projekt viac menej financovaný z ich vlastných vreciek. Samotné natáčanie majú tvorcovia za sebou, no stále je pred nimi napríklad postprodukcia či nutnosť vysporiadať autorské práva, aby sa Králové videa mohli legálne šíriť.

Ak vás zaujíma éra videokaziet s jednohlasným dabingom, ich výroba a distribúcia a množstvo ďalších zaujímavostí spojených s týmto fenoménom 80. a 90. rokov, môžete podporiť tento projekt na stránkach startovac.cz.

Réžia: Lukáš Bulava

Dramaturgia: Petr Svoboda

Strih: Peter Pavlík

Produkcia: Artactive Film Production, Blackout Production

Králové videa Trailer

Králové videa Trailer 2

Králové videa Trailer 3

TRENDY
TÉMA

Aké auto si kúpit'? Na benzínový, naftový, alebo elektrický pohon?

JEDNODUCHÉ ODPORÚČANIE SÍCE NEEXISTUJE, ALE VIEME VÁM POMÔCŤ ZORIENTOVAŤ SA.

Každý dnes hovorí o elektromobiloch, no súčasná ponuka je zatial' dost' obmedzená a v mnohých prípadoch nie je to najnovšie zároveň aj tým najvhodnejším riešením. Jednoduché riešenie pri hl'adaní najvhodnejšieho pohonu pre vaše nové auto nenájdeme, pretože odpoved' sa odvíja od viacerých faktorov a hlavne vašich potrieb.

Zábavný benzín

Tak ako v diskusiách voči sebe bojujú fanúšikovia Androidu a Apple, či Nvidie a AMD, tak sa nemajú radi fanúšikovia benzínových a naftových motorov. Spojit' sa dokážu jedine pri kritike elektromobilov. Benzín je pre mnohých jednoducho jediná normálna možnost' a čokol'vek iné nemá podl'a ich názoru v aute čo robit'.

Benzínový motor je základnou možnost'ou pri skoro každom aute, ak uvidíte v reklame „cena od", tak si môžete byt' istí, že za najmenej peňazí dostanete úplne základný benzínový motor s malým výkonom a vôbec nie malou spotrebou. Ak sa plánujete premiestňovat' len v jednom meste z bodu A do bodu B, môže vám stačit' a vy pri kúpe ušetríte. Benzínový motor navyše býva dobrou vol'bou aj pri častom jazdení na krátke trasy.

Nemusíte sa bát' ani výsledku honby za čo najmenšími emisiami, teda litrového motora s tromi valcami. Samozrejme, v zlom prevedení sú pre normálneho motoristu peklom, ale občas ich niekto dokáže spravit' aj v použitel'nej forme (napríklad v desiatej generácii Hondy Civic). Pre autá nižšej triedy sa stali samozrejmost'ou a neostáva nám nič iné, len si zvyknút'.

S výkonným benzínovým motorom pod kapotou je šantenie sa na cestách vel'kou zábavou, ktorej jediným problémom je spotreba. Tie najúspornejšie benzínové motory, ktoré sa spotrebou blížia k naftovým motorom, vel'a dynamiky neponúknu, a tie zábavné ju majú vyššiu aj viac ako dvojnásobne.

Nafta vraj patrí len do traktorov

Naftové motory majú obrovskú výhodu v malej spotrebe, sú preto vhodnou vol'bou pre niekoho, kto hl'adá skutočne úsporné auto nielen do mesta, ale aj na dlhé trasy. Navyše, v spojení s normálnou nádržou (nie 40 litrové výsmechy niektorých výrobcov) môžete na jedno natankovanie bez problémov prejst' aj viac ako tisíc kilometrov. Na takej dlhej trase si mnohí majitelia niektorých benzínov spravia nútenú prestávku aj dvakrát.

Za naftové motory si pri kúpe trochu priplácame. Bývajú drahšie, menej výkonné a pri niektorých výrobcoch vel'a možností ani nenájdeme. Kým benzínové verzie vám ponúknu aj s tromi, štyrmi stupňami výkonu, tak pri nafte len jednu, prípadne dve. Jednou z mála výnimiek je Peugeot, ktorý to pri vybraných modeloch robí práve naopak.

Naftový motor sa vám odmení skutočne krásnou spotrebou, teda pokial' sa s ním naučíte správne žit'. Presun po dial'nici so spotrebou za 4 litre poteší, rovnako aj jazda zapchatým mestom za 6. Vysoký krútiaco moment a dobré turbo pocítite hned' pri poriadnom stlačení plynového pedálu.

Naftovému motoru sa určite vyhnite, pokial' väčšinu života strávite jazdením po meste na kratších trasách. Jeho nízka spotreba je síce lákavá, no takýmto štýlom jazdy ho budete trápit' a je dost' možné, že vás nepotešia faktúry za servisné úkony. V konečnom dôsledku ušetrené peniaze za nízku spotrebu vrazíte do opráv či výmeny rôznych filtrov pevných častíc.

Naftové motory sa aj napriek kritike nechystajú z trhu odíst'. Ich moderné verzie totiž za benzínom vôbec nezaostávajú, výrobcom sa podarilo znížit' množstvo produkovaných splodín, nemajú taký typický nepríjemný zvuk a stále dokážu byt' prekvapivo svižné.

Základný hybrid

Elektrika začína prenikat' do čoraz lacnejších automobilov, aj ked' nie v takej podobe, akú by sme možno čakali. Tie úplne základné označujeme ako mild hybrid a v ich prípade sú skôr takou malou pomôckou. Vd'aka nej môže auto vypnút' klasický spal'ovací motor pri brzdení, státí, či jazde bez stlačeného plynového pedálu.

Elektrický systém potom pomôže pri okamžitom naštartovaní a je drobnou pomôckou pre spal'ovací motor. Mild hybrid

ale nedokáže rozhýbat' auto samostatne, jeho výhodou je drobná úspora spotreby pri jazde v kolónach, kde výrobcovia sl'ubujú aj viac ako 10 percentnú úsporu.

Klasický hybrid je aktuálne najrozšírenejší systém a funguje na princípe samonabíjania. Na trhu je rozšírený už dve dekády a ako priekopníka pre masové rozšírenie môžeme označit' Toyotu. Tieto autá už dokážu jazdit' samostatne na elektrický pohon, no v tomto prípade je ešte stále výrazne obmedzený dojazd a aj rýchlost'.

Hybrid vám pomôže hlavne pri rozbiehaní sa a jazde v kolóne, kde ušetrí slušný objem benzínu. Nabíjanie je automatické, čo je výhodou z pohl'adu absencie nutnosti klasického nabíjania. No ak váš štýl jazdy neumožní dobíjanie rekuperáciou, tak sa výhody rýchlo strácajú.

Pri niektorých výrobcoch môžeme nájst' zaujímavé riešenia hybridov, napríklad Honda využíva benzínový motor

výhradne ako generátor elektriny pre elektromotor. V novom modeli CR-V funguje vynikajúco a spotrebou sa dokáže priblížit' klasickým autám strednej triedy.

Plug-in hybrid je skvelý kompromis

Medzistupňom medzi základným hybridom a plnou elektrikou sú Plug-in hybridy. Ako z ich názvu vyplýva, je potrebné ich nabíjat'. Stále je tu základom benzínový motor, no elektrická čast' je výrazne výkonnejšia a má pomerne slušnú batériu.

Tento typ áut je najvhodnejším pre tých, ktorí často jazdia v meste, no zároveň aj dlhšie trasy na dial'nici. Šofér si môže vybrat', aký druh pohonu použije, takže napríklad pri jazde v meste môže íst' výhradne na elektrický pohon. Takýto druh jazdy dokáže ušetrit' dost' peňazí hlavne pri jazde v kolónach. Tie sú postrachom spotreby hlavne výkonnejších benzínových motorov.

Dojazd závisí od konkrétneho modelu auta, no nie je problém narazit' na cenovo dostupné riešenia, ktoré na jedno nabitie zvládnu aj 50 kilometrov. To by malo stačit' na bežný deň v meste, pričom batéria sa dobije doma, alebo na parkovisku v práci.

Nevýhodou celého riešenia je stále pomerne vysoká cena, ked'že je pomerne t'ažké nájst' zaujímavé a hlavne dobre vybavené modely pod 30 tisíc eur. Jedinou pomocou môže byt' štátna dotácia, teda ak bude práve dostupná počas kúpy vášho automobilu.

Za plné elektro si priplatíte

Z priemerného platu na Slovensku si dnes nikto poriadny elektromobil nekúpi. To, samozrejme neznamená, že ide o nezaujímavé riešenia pre najbohatších.

Ved' ten úplne najlacnejší „Číňan" predávaný na Slovensku stojí 14 tisíc eur a vel'ké plány má Škoda a VW. Zmeny prichádzajú a v najbližších rokoch sa trh s automobilmi výrazne zmení.

Spomínaný čínsky elektromobil za 14 tisíc ale vel'a vody nenamúti, skôr len priláka pohl'ady. Je škaredý, jeho maximálna rýchlosť je 85 kilometrov za hodinu a

maximálny dojazd 145 kilometrov. Ako nákupná taška použitel'né, pre bežnú rodinu určite nie. Ovel'a zaujímavejší je Vokswagen e-up!, za ktorý zaplatíte menej ako 18 tisíc eur (tu sa počíta s eco-bonusom vo výške 4200 eur). Nestratí sa ani na dial'nici a reálny dojazd výrobca sl'ubuje v rozmedzí 180 až 260 kilometrov. Rýchle nabitie batérie na kapacitu 80% zvládnete za jednu hodinu.

Problémov pri elektromobiloch je viacero. Tým hlavným je cena a samotné nabíjanie. Aj so štátnym príspevkom si v cene normálneho elektromobilu dnes kúpite špičkové auto strednej triedy a na slávnu Teslu má skutočne len málokto. Navyše, nabíjanie nie je rýchle, staníc je stále málo a jednu nabíjačku budete určite potrebovať aj doma. Íst' na elektrinu k moru nie je nereálne, ale ani extrémne pohodlné. Benzínové pumpy nájdete prakticky všade, nabíjačky nie, a preto si každú dlhšiu cestu treba dobre naplánovať. To, samozrejme, platí v súčasnosti. Za dva-tri roky bude situácia odlišná, hlavne smerom na západ.

Plyn stále existuje

Na koniec sme si nechali alternatívny plynový pohon, ktorý svoje najlepšie roky už má za sebou a nevyzerá, že by sme sa ešte niekedy dočkali jeho návratu. Automobily na kombinovaný pohon LPG/CNG a benzín stále nájdeme napríklad v ponuke Fiatu. Tu za Pandu zaplatíte len 10 tisíc eur, čo je zaujímavá cena.

LPG pohon (kvapalný ropný plyn) bol rozšírený hlavne na prelome tisícročí, takže autá s týmto palivom nájdete hlavne v ponukách autobazárov. Prestavba klasických áut nebola cenovo náročná a výsledná úspora na spotrebe bola pomerne vel'ká.

S týmito autami vás nepustia do podzemných garáží, no výhodou je pomerne rozsiahla sieť vybudovaných čerpacích staníc. Taktiež treba počítať s väčšou nádržou na palivo a hlavne v prípade starších automobilov je otázna aj ich bezpečnosť.

Stlačený prírodný plyn CNG je zaujímavou alternatívou aj dnes, aj keď oproti LPG sú nové motory o niečo drahšie, veď len pri spomínanej Pande je rozdiel medzi LPG a CNG motorom 2500 eur. Spotreba je však výrazne nižšia ako pri benzíne, dokonca nižšia aj v porovnaní s naftovými motormi.

Matúš Paculík

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Red Dead Redemption 2 vyšla napokon aj na PC

Jedna z najlepších hier tejto generácie, Red Dead Redemption 2, vyšla nakoniec aj na PC platforme. Na detailoch vystavaný westernový klenot od Rockstaru sa prvýkrát objavil na PlayStation 4 a Xbox One koncom októbra minulého roka. PC verzia, ktorá prišla 5. novembra 2019, priniesla vylepšený vizuál a nový obsah pre hrateľnosť v podobe zbraní i bounty misií, a to hneď na viacerých klientoch – Steame, Epic Store a Rockstar Games.

Rockstar sa dlhé mesiace zdráhal ohlásiť hru na PC. Často sa ale objavovali leaky, vierohodnejšie i menej pravdepodobné, ktoré napovedali, že hra by sa na tejto platforme možno nakoniec predsa len mohla objaviť. A to aj napriek tomu, že prvý diel PC obišla širokým oblúkom a dokonca ani dnes nie je isté, či sa tvorcovia do prípadnej verzie, ak teda Red Dead Redemption 2 na PC uspeje, rozhodnú napokon íst'. Možno vo forme remasteru, ktorý by mohol vyjsť na PlayStation 5 a novom Xboxe. Hra svojho času zabodovala úžasne vystavaným svetom, podľa mnohých dokonca najkrajšie vykresleným westernovým prostredím vôbec, skvelo napísaným príbehom, postavami, na ktorých vám začne skutočne záležať, a v neposlednom rade i prepracovanou hrateľnosťou s obrovským otvoreným svetom ponúkajúcim množstvo hlavných i vedľajších úloh, tony minihier ako Poker alebo Blackjack a nespočetné množstvo rôznych voľnočasových aktivít. Hra sa ale nevyhla ani kritike. Mnohým vadilo, že tých detailov tu bolo až príliš. Konkrétne išlo hlavne o minianimácie zdvíhania zbraní, rôznych vecí alebo sťahovania mŕtvych zvierat z kože.

Breakpoint úplne vyhorel

Pokračovanie celkom úspešne prijatého akčného titulu Ghost Recon: Wildlands tak celkom nedopadol podľa predstáv Ubisoftu. Vlastne dopadol priam katastrofálne, pretože hráči a rovnako aj kritici na hre nenechali ani nitku suchú. Obrovský, no prázdny svet, v ktorom sa nič nedeje, slabá umelá inteligencia, nezaujímavé postavy a v prvom rade tony mikrotransakcií. Podľa správ si Ubisoft priznal svoju chybu, konkrétne Yves Guillemot, generálny riaditeľ spoločnosti, povedal, že hra vyšla príliš skoro po Wildlands a práve tento fakt mohol za nie veľmi kladné prijatie. Je ale to skutočným dôvodom, prečo za rovnaký čas predal Breakpoint len 20% z toho, čo jeho predchodca? Skôr za tým budú (ne)kvality samotnej hry.

Bloodborne 2 tak skoro nebude

Najlepšia Souls hra, Bloodborne, ktorá v svojom názve paradoxne ani nenesie slovo Souls, je výstavným titulom všetkých knihovničiek hráčov hrajúcich na PS4. Ani skvelé recenzie, úžasné prijatia a znamenité predaje však nezaručili, aby sa obratom začali práce na dvojke. Generálny riaditeľ From Software, Hidetaka Miyazaki, je už dlhý čas vystavený každodenným prosbám, aby sa začalo pracovať na pokračovaní, no až teraz sa vyjadril, že prípadný Bloodborne 2 nie je v jeho rukách. Značka je kompletne v rukách Sony a bez ich pokynu žiadna hra nebude, a nezáleží na tom, či pod krídlami From Software alebo iného štúdia. Bloodborne bol vo svojej dobe veľkým hitom a bolo by prinajmenšom zvláštne, keby Sony nechalo značku ležať bokom. Necháva si ju ako eso v rukáve pre PS5?

Postal po rokoch hlása návrat

Ak ste si mysleli, že to má séria Postal po hrôzostrašnej trojke z konca roka 2011 už za sebou, mýlili ste sa. Postal 4 bude. Hru vyvíjajú pôvodní tvorcovia zo štúdia Running with Scissors, ktorí sa rozhodli, že nebudú dlžní nič svojmu odkazu, a tak pripravujú Postal, ktorý je Postalom po všetkých stránkach. Podpriemerná grafika, humor pod úroveň, extrémne násilie, rasizmus, týranie zvierat, masové vraždy, požívanie drog, vulgárny sex, zbrane od výmyslu sveta (opäť budeme môcť striel'ať s mačkou nasadenou na hlavni). Svet sa spolu s hráčmi už ale posunul o poriadny kus dopredu, a tak sme si nie celkom istí, ako to celé nakoniec dopadne. Postal 4: No Regerts je dostupný na Steame cez program Early Access a hráči si hru zatiaľ dosť pochvaľujú.

VtM:Bloodlines 2 odložené

Pokračovanie legendárneho RPG, Vampire The Masquerade: Bloodlines, sa odkladá na doteraz neupresnený dátum. Vydanie hry bolo pôvodne plánované začiatkom budúceho roka, no teraz to vyzerá, že hra vyjde až v jeho druhej polovici. A ak by sme chceli byť skutočne skeptickí, tak možno až niekedy v roku 2021. Tvorcovia odklad zdôvodnili snahou priniesť čo najlepší herný zážitok. Určite nechcú, a ani my nechceme, aby sa opakoval prípad, keď vyšiel prvý diel, ktorý bol deravejší ako ementál. Dokonca až tak veľmi, že ešte ani dnes nie je úplne opravený moderskou komunitou. Veríme, že vývojári zapracujú na súbojovom systéme, keďže z videí sa práve ten zdal ako najslabší článok celého projektu.

Žiadne lootboxy pre MW

Activision sa chce zmeniť. Vážne. Nekecáme. Len nedávno vydaný Call of Duty: Modern Warfare nebude obsahovať žiadne lootboxy či obdobné mechaniky. Spoločnosť už chce byť dobrá a nechce, aby na ňu hráči kričali. Fňuk. Začne touto hrou a nadálej už bude do svojich titulov implementovať „len" Battle Pass systémy. Také sú aspoň sľuby. Môžeme im veriť? Nuž, nič iné nám ani neostáva, no musíme byť ostražití. Ako memento toho, ako jednoducho môže herná spoločnosť zmeniť rétoriku, môže poslúžiť Bethesda a jeho Fallout 76, ktorý nemal nikdy obsahovať mikrotransakcie. Tvorcovia však potom pripustili, že z istej časti tam predsa len budú. Nakoniec sa ukázalo, že sa do hry dostali aj také, čo priamo ovplyvňujú hrateľnosť, no a v súčasnosti už dokonca prebieha kauza mesačných poplatkov...

Fámy o novom Batmanovi

Internetom sa začali šíriť špekulácie o novej hre s Batmanom. Pokračovanie Arkhkam série by malo niesť názov Batman: Arkham Legacy, a to je popravde všetko, čo zatiaľ vieme. Leak priniesol prominentný leaker podobných správ pod pseudonymom Sabi, ktorý má na konte už pár slušných a pravdivých zárezov ohľadom leakov hier od Nintenda. Hru má vydávať opäť Warner Bros. a za jej vývoj by malo byť zodpovedné štúdio WB Bros. Montreal, ktoré svojho času do série prispelo titulom Batman: Arkham Origins. Ten je z pomedzi súčasných hier s Batmanom najmenej obľúbený, hoci sa kvalitami mohol vyrovnať hrám od Rocksteady, ktoré naposledy prinieslo nie práve ukážkového Batman: Arkham Knight. Uvidíme, či to nakoniec bude pravda, no isté je, že nová Batmania hra by všetkých určite potešila.

RECENZIA
SWITCH

Sniper Elite III Ultimate Edition

SNIPER ELITE III U.E. JE UKÁŽKOVÝM PRÍKLADOM AKO PRIPRAVIŤ KVALITNÝ PORT PRE SWITCH

Ide zatial' o najlepší port na Switch vôbec? Samozrejme, na tejto konzole od Nintenda som nehral všetky hry, a tak môže byť môj úsudok skreslený, no pri pohl'ade ako Sniper Elite III vyzerá a hýbe sa, musím pred tvorcami z Rebellion sňať klobúk a úctivo sa poklonit'. A teda moja odpoved' je, že je dost' možné, že o ten najlepší port aj naozaj ide. Stabilných 30 fps pevných ako kryštalická mriežka diamantu, 720p v handheldovom móde, 1080p na TV s minimálnym poklesom dynamického rozlíšenia i pri náročnejších scénach, textúry ostré ako čepel' Rambovho noža a vyhladzovanie hrán jemné ako padáčiky so semienkami púpavy, ktoré vietor rozosieva po okolí.

Sniper Elite je séria akčných hier odohrávajúcich sa počas druhej svetovej vojny, ktoré sú zamerané predovšetkým na skrývanie sa v tieňoch, zabíjanie zo zálohy a pohyb po špičkách. Jednoducho stealth. V hre ste ale snajperom a z toho vychádzajú aj úlohy, ktorým ako hráči musíte čelit'. Často je to práve strel'ba na vzdialené ciele, ktoré dokážete zasiahnut' len vašou snajperkou, zbraňou, ktorá sa hlboko v tyle nacistov za nepriatel'skou líniou stane vašou najlepšou priatel'kou a vlastne aj jedinou spoločníčkou.

Tretí diel sa odohráva vo večne slnečnej Afrike. Skvelé zasadenie umožňuje vyniknút' podmanivej atmosfére nekonečného leta, počas ktorého sa na vás neustále lepí prepotené oblečenie a nastáva riziko úpalu skôr, než dokážete povedat' slovo methionylthreonylthreonylglutaminyl-arginyl. Pod vašimi krokmi sa ohýbajúca flóra špecifická pre toto miesto na zemi, zvetrané skaliská, z ktorých neustále vietor zvetráva nánosy piesku, blahodarné, tieňmi pokryté plochy, na ktorých prichádza úl'ava porovnatel'ná s pocitom, ako ked' skočíte to l'adovej vody. Afrika je skvelým miestom pre hry, nakol'ko je stále neopozeraná a sama o sebe ponúka priehrštie možností. Dej je zasadený do roku 1942 počas historickej udalosti známej ako Boj o Gazalu. Pre predstavu, kde sa práve nachádzame, Gazala je dedina nachádzajúca sa západne od mesta Tobruk. Voláte sa Karl Faiburne a ste snajperom v službách Spojeného král'ovstva, ktorá vás ako člena Exekutívy špeciálnych operácii poverilo sériou úloh zameraných na záškodníctvo, prieskum, špionáž a sabotáže. Hra vlastne nemá príbeh, len určité príbehové nitky, ktoré slúžia ako lepidlo držiace jednotlivé levely pohromade. Ide o hru založenú na historických udalostiach a nikto od takéhoto počinu nečaká príbehovú hĺbku na úrovni Splinter Cell alebo Metal Gear Solid, no podl'a mňa by väčšia osobnosť hlavnej postave prospela a vkusne prenesené emócie na bojiská na rozpálenom piesku by mohli dodať príbehu na vážnosti, realistickosti a umeleckosti. Singleplayerová kampaň ponúka osem misií s rôznymi misiami. Na prvý pohl'ad sa to nezdá ako nejaké horibilné číslo, no vzhl'adom na to, že mapy sú obrovské a otvorené, tak nie je vôbec problémom, aby ste u kampani strávili aj dve desiatky hodín. Levely sú pekne členité a každý z nich ponúka množstvo ciest k stanoveným ciel'om a vol'nosť ako zadané úlohy dokončíte. Hra dokáže byť dosť vertikálna, a teda často sa budete nachádzať nad nepriatel'mi, čo znamená jediné, ideálnu príležitosť na oprášenie vašej pušky. S pravidelnosťou sa pri takýchto snajperských miestach nachádzajú generátory, ktoré až poškodíte, budete môcť využívať ich rachot pre maskovanie vašej strel'by. Je to zaujímavá mechanika, len to na mňa po čase začalo pôsobiť dosť schematicky. Prídete na miesto, rozbijete generátor a spúšť sa snažíte stlačiť, ked' daná vec práve zažíva „hlučnejšie" chvíl'ky.

Okrem hlavných úloh sa vám v úrovniach odomykajú aj vedl'ajšie misie. Buď máte niečo zničiť, niekoho odstrániť alebo vykonať obdobnú záškodnícku činnosť. Taktiež sa tu nachádzajú tony zberatel'ských predmetov v podobe zápiskov, herných kariet alebo iných vecí. Za zbieranie takýchto predmetov, spĺňanie úloh alebo samotné zabíjanie nepriatel'ov (čím tichšie, tým lepšie) dostávate skúsenostné body a následne levelujete, čo vedie k novým odmenám. Ak teda radi využívate všetko, čo vám hra ponúka, môže sa vám vd'aka tomu váš herný zážitok natiahnuť na vskutku úctyhodný čas. Level dizajn zaujme a rozmiestnenie nepriatel'ov a využitel'nosť otvoreného prostredia poskytuje možnosť skutočného rozhodovania, ako si naplánovať d'alší postup, a z toho dôvodu dvojnásobne zamrzí fakt, že AI nepriatel'ov nie je vždy najlepšia. Niekedy vás nevidia z pár metrov, inokedy vás počujú vtedy, ked' to fakt nečakáte a niekedy vás samopalom dokážu presne trafiť aj z pol kilometra vzdialenej pozície. Našťastie to v žiadnom prípade nie je pravidlom a po väčšinu času sa umelá inteligencia správa obstojne. Len odporúčam hrať na tej najvyššej náročnosti. Nepriatelia sú všímavejší a agresívnejší, vy na vašej obrazovke nemáte absolútne žiaden HUD a v prostredí vás neotravujú žiadne ukazovatele. Sporadicky môžete natrafiť aj na nejaký bug. Hlavne si spomínam na to, ked' fašistický vojak šiel za mnou po rebríku a pokračoval v stúpaní po vzduchu až kým sa nestratil v nebesách. Takéto prípady ale nastávajú naozaj ojedinele.

Ultimate Edition v názve znamená, že Sniper Elite III je tu v kompletnom balení. Okrem už opísanej singleplayerovej kampane je tu ešte možnosť hrať mód Survival, v ktorom bojujete proti vlnám nepriatel'ov, mód Cooperative, v ktorom proti vlnám bojujete s kamarátmi a ešte aj mód Multiplayer, v ktorom bojujete proti skutočným hráčom na uzavretých mapách. Možno už poznáte moje chute a teda viete, že osobne takéto kooperačné/multiplayerové hry nevyhl'adávam, no beriem to, že je to v tejto hre ako bonusový obsah, a tak proti tomu nemám, prirodzene, vôbec nič. Mne sa zdajú omnoho zaujímavejšie štyri dodatočné singleplayerové misie prístupné cez hlavné menu, ktoré v pôvodnej hre Sniper Elite III neboli. To je štýl bonusov, ktorý sa mi páči. Vel'mi rád tvorcov pochválim za optimalizáciu. Nielenže hra vyzerá vynikajúco a znamenite rýchlo aj beží, dokonca aj loadingy sú tu bleskovo rýchle. Stačí len niekol'ko sekúnd a vel'kú, členitú mapu s mnohými nepriatel'mi máte pred vami prestretú ako stôl plný jedla počas nedel'ného obeda. Taktiež kvitujem možnosť hrať s gyroskopickým ovládaním, ktoré osobne vždy vel'mi rád využívam. Ovládanie snajperky cez d'alekohl'ad priamo pohybom vašich rúk dodáva tejto snajperskej hre nový rozmer. A ešte aby som nezabudol, krásne detailné priestrely cez telá nepriatel'ov odhal'ujúce zlámané kosti, roztrhnuté šl'achy a pretrhané vnútornosti sú tu na pohl'ad stále také prít'ažlivé ako pred piatimi rokmi, kedy táto hra vyšla po prvýkrát.

Výborná akčná hra, ktorá možno zaostáva v postavách a príbehu, no zato zaberá v dizajne a atmosfére levelov. Iste, AI niekedy škrípe a sem a tam sa objaví aj nejaký bug, no z celkového pohl'adu ide o pohlcujúci zážitok, ktorému nedopomáha len uspokojivý pocit, ked' niekoho skolíte vašou snajperkou, ale taktiež aj svieže zasadenie do slnkom zaliatej Afriky.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D akcia	Rebellion Dev.	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná grafika
+ otvorené mapy a dizajn levelov
+ znamenitá atmosféra

- AI miestami škrípe
- plochý hlavný hrdina a nijaký príbeh
- občasné bugy

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Monster Hunter World: Iceborne

MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE JE NIEČO MEDZI ĎALŠÍ DIELOM A EXPANZIOU

Iceborn je pre MHW tým, čím bolo rozšírenie Krv a víno pre Zaklínača 3.

Toto prirovnanie, samozrejme, treba brat' s rezervou. Aj ked' sa Zaklínač a MHW obsahovo v jednom bode krížia (Geralt sa ocitne v Astere, aby ulovil Leshena), typovo sú tieto dve hry úplne odlišné. Mojou pointou však je, že DLC Krv a víno pridalo do hry úplne novú lokalitu, t'ažších a nových nepriatel'ov, nový príbeh a vel'ké množstvo obsahu.

Inak povedané, už tak skvelú hru nafúklo rovnako skvelé rozšírenie. V tomto zmysle je Iceborne podobný. Capcom nič zásadné nezmenil, no plynule nadviazal na koniec hlavnej hry a hráčom otvoril úplne nový svet, v ktorom sa dokážete stratit' minimálne na desiatky hodín.

Čo do obsahu, Iceborne patrí k dnes už vyhynutému druhu skutočných expanzií, ktoré sa neuspokoja len s niekol'kými novými misiami, ale pomaly už hraničia s úplne novou hrou – pokračovaním, d'alším dielom.

Monster Hunter je, bez nejakých debát, o lovení príšer – to je asi také konštatovanie, ako ked' niekto povie, že kniha je o čítaní. Stojí a padá na súbojovom systéme a na množstve druhov monštier, ich variabilite, vizuálnej stránke a animáciách. Ako ste už nepochybne čítali v našej recenzii na základnú hru, vývojári tento aspekt zvládli na jednotku s hviezdičkou a situácia je rovnaká aj v Iceborne.

Pribudlo vysoké množstvo nových a staronových beštií, niektoré sa dokonca vrátili z predchádzajúcich dielov, čo poteší najmä dlhoročných fanúšikov série. Niektoré sú, pravda, len mierne upravené náprotivky monštier, ktoré poznáme zo základnej hry, no aj tu sa autori s expanziou „vyhrali' a poddruhom, ako napríklad koralovému Pukei-Pukei, pridali nové útoky.

Výsledok je zjavný: obrovské prekvapenie na strane hráča, ktorý si myslí, že tohto prerasteného, opereného plaza pozná a nemá byt' čím prekvapený. Iceborne je ultimátnym „end-game' elementom a latku náročnosti zdvíha neraz poriadne, poriadne vysoko – čo môže byt' pre nie vel'mi zručných hráčov často až frustrujúce. Možno však nie až tak ako skutočnost', že hodiny a hodiny „farmené' brnenie môžete teraz zahodit' do koša, ked'že Iceborne pridáva novú „Master rank' obtiažnost' a s ňou aj spojenú novú úroveň vybavenia. Inými slovami, aj tých najskúsenejších z nás čakajú v Iceborne nové výzvy v podobe boja s novými, unikátnymi a náročnými príšerami, odmenou však je poväčšine originálne nové vybavenie, alebo aspoň ovel'a vylepšená verzia toho starého. Ak ste teda zakúpili expanziu a hlavnú hru naraz, nemá vel'ký zmysel príliš sa zdržiavat' finálnymi bossmi v základnom obsahu. V Iceborne a jeho novej majstrovskej obtiažnosti misí vám bude na dve veci.

Jednou z najpraktickejších noviniek bolo pri tejto expanzii pridanie predmetu „Clutch Claw", ktorý vystrelíte na určité miesto na tele príšery a pritiahnete sa naň. Opakovanými údermi na to isté miesto oslabíte inak tvrdú kožu a značne si tým viete ul'ahčit' súboj. V podstate už ani neviem, ako sme mohli v minulosti fungovat' bez tejto pomôcky. Ide o element hre taký prirodzený, že ak neviete, máte pocit, že Clutch Claw musel byt' s vami od začiatku. Jeho strategická výhoda spočíva v nielen oslabení telesných partií, ktoré tým pádom ovel'a l'ahšie oddelíte od zvyšku tela, ako napríklad chvost, ale môžete napríklad l'ahšie vyprázdnit' zásobník svojho praku priamo do hlavy príšery, čím ju – v prípade správneho nasmerovania – pošlete bezhlavo utekajúc priamo do najbližšej steny. Chce to trochu praxe, ale, koniec koncov, čo v Monster Hunterovi nie?

Ked' sme už pri skúsenostiach, pripravte sa na to, že všetko, čo ste sa kedy naučili v základnej hre, budete musiet' v Iceborne využívat' trojnásobne viac. Nepriatelia v snežnom bióme sú ovel'a náročnejší a k zemi nepôjdu tak l'ahko ako ich kolegovia z nižších loveckých kást. Ak ste prešli základnú hru, čo je vlastne podmienkou sprístupnenia expanzie, zabili všetko, čo sa zabit' dalo, určite budete mat' to najlepšie možné vybavenie a skúseností na rozdávanie. Stačí sa však dostat' do divočiny obklopujúcej Selianu, vaše nové stredisko v neprebádanom snežnom raji, a rýchlo zistíte, že ste svojím spôsobom spät' v začiatkoch. Zopakujem to ešte raz: Iceborne je ultimátny end-game, ktorý si vychutnáte len tak, že si budete starostlivo strážit' herné mechaniky. V základnej hre vám možno sem-tam pomohlo št'astie, Iceborne je však očistcom pre všetkých, ktorí hru neberú naozaj vážne. Pripravte sa na to, že vlastnosti jednotlivých druhov brnení budú hrat' odrazu prvé husle a vizuálna stránka bude vedl'ajšia. Inak povedané, ak ste predtým nepotrebovali prispôsobovat' brnenia a výbavu celkovo jednotlivým nepriatel'om, teraz budete musiet'. Čím viac mechaník totiž budete ignorovat', tým viac vás bude Iceborne trestat'. Chyby sa už neodpúšt'ajú.

Pokial' ide o nedostatky, nestretol som sa s ničím vážnejším. Iritovalo ma maximálne to, ako často mi súboj s

konkrétnou príšerou krížili iné monštrá, ktoré ma nezaujímali. Tento prvok je, samozrejme, vel'mi zaujímavý a môžete ho využit' vo svoj prospech, no často som si chcel vychutnat' len súboj jeden na jedného a iní záujemcovia ma o tento pôžitok oberali.

Z boja na život a na smrt' sa odrazu stala menšia fraška, ked' ma môj súper odkopol ako gaštan na ceste a radšej sa venoval novému oponentovi v ringu. Prvýkrát je to možno vzrušujúce, druhýkrát zábavné a tretíkrát to môže poslúžit', ale štvrtý, piaty a neviemkol'kýkrát vás frekvencia takýchto návštev začne vytáčat'. Na druhej strane, súvisí to s tým, že novopridaných príšer je naozaj hojne, je teda logické, že si často budú liezt' do svojich revírov.

Príbeh, ktorý vás sprevádza Icebornom, je, rovnako ako pri základnej hre, len obligátny. Je to povinná jazda, niečo, čo vás prevedie cez jednotlivé súboje a dodá im kontext, no nejde o nič svetoborné. Do popredia sa konečne dostanú aj niektoré vedl'ajšie postavy, no inak v tomto smere vel'ký skok nečakajte.

Niečo opät' naruší ekosystém a vy ste opät' v pozícii lovca, ktorý bude tieto problémy riešit'. Aj ked' patrím k hráčom, ktorí sa na príbeh vel'mi zameriavajú, plne akceptujem to, že MHW jednoducho nie je príbehovou hrou a je naivné čakat', že sa to pri expanzii radikálne zmení.

To, čo mal Iceborn spravit', aj spravil. Pridal plejádu protivníkov, nové, nádherné brnenia, nový, očarujúco krutý a jedinečný svet a zhruba 40 hodín obsahu – avšak ovel'a viac, ak sa sústredíte na potrebné grindovanie a nepatríte medzi borcov, ktorí každé nové monštrum zvládnu na prvý pokus. Jedinou vecou, ktorá mi v konečnom dôsledku trochu prekážala, bola až prílišná sústredenost' na absolútny koniec hry, kde majú priestor len tí najlepší.

Aby ste sa totiž prehrýzli až k Icebornu, budete musiet' do hry investovat' naozaj obrovské množstvo času. Ale to už vypichujem niečo vskutku subjektívne. Ved', kto sa bojí, nech nechodí do lesa... alebo, ako v tomto prípade, to zasneženej divočiny.

Verdikt: Monster Hunter World: Iceborne je ultimátnym zakončením perfektnej hry. Predvádza vlastný ekosystém, ktorý vám každým d'alším krokom a stopou v snehu naznačuje, že do neho nepatríte – o to väčší je však váš zážitok z toho, ked' si vybojujete svoje miesto pod chladným slnkom a oblečiete sa do novej trofeje z porazeného giganta. Ak vás hlavná hra oslovila, prakticky neexistuje dôvod, aby ste, skôr či neskôr, nesiahli aj po tomto fenomenálnom rozšírení.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Capcom	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Množstvo nových staronových, unikátnych a originálnych majestátnych príšer

- Pre menej zručných je obtiažnost' miestami až frustrujúca

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

GRID (2019)

OVERENÝ RECEPT, KTORÝ ČASOM HÁDAM EŠTE DOZRIE

Čo dostanete, keď vezmete obľúbenú, hoci už viac ako 10 rokov starú pretekársku sériu, herné štúdio, ktoré stojí za tak obľúbenými titulmi, ako sú F1 2019 či Dirt Rally 2.0, a stlačíte tlačidlo RESET? Odpoveďou je, samozrejme, titul menom Grid. Je však najlepšie, ak zaň dodáme v zátvorkách aj rok 2019, keďže táto hra je už štvrtým dielom série, ktorú v roku 2008 naštartoval rovnomenný GRID. Ako fanúšik pretekárskych hier a tiež celej série (hoci niektorých dielov viac ako iných) som sa a naozaj tešil a dúfal som, že sa štúdiu Codemasters opäť podarí priniesť to čaro balansovania na hrane medzi zábavným arkádovým bláznením a náročnejšími simulátormi, ktoré som si tak obľúbil pri prvom a druhom diele série.

Codemasters, ako štúdio zamerané hlavne na pretekárske hry, má v herných kruhoch vcelku dobré renomé. Schopnosť vydávať naozaj hardcore tituly, ako sú spomínaná séria Formula či Dirt Rally, vyvažuje arkádovejšími kúskami ako Onrush. Sám som ale bol prekvapený, ako veľmi je história mojich obľúbených pretekárskych hier spojená práve s týmto

štúdiom. Spomedzi tých najznámejších mien môžem spomenúť TOCA Race Drive, Colin McRae Rally, prípadne zábavu menom Micro Machines. Takto skúsené štúdio by teda nemalo vydať zlý titul, nie?

Ospravedlňujem sa za túto otázku, radšej ju berme ako rečnícku, pretože nový GRID definitívne nie je zlá hra, práve naopak.

Nádherné vizuály

Prvá vec, ktorú GRIDu nemožno upriet', je to, ako fantasticky vyzerá. Moderné hry sú stále krajšie a krajšie a tu je cítiť, že ide o titul pre najnovší hardvér a poslednú generáciu konzol. Samozrejme, zvládnu ho spustiť aj slabšie stroje, no zhodou okolností sa u mňa práve pri testovaní GRIDu zbehol silný a schopný hardvér v podobe grafickej karty RTX 2070 SUPER a monitora AORUS CV27Q. To znamená, že celú hru som si naozaj vychutnával v 2K rozlíšení a dokonca aj s podporou HDR. FPS mi pritom nikdy neklesli pod číslovku 100, takže zážitok ako žiaden iný.

Pre istotu som hru porovnal aj so stále obľúbenou stálicou menom Forza Horizon 4, a hoci GRID nedisponuje otvorenou mapou, minimálne na tratiach a v rámci pretekania je na rovnakej, ak nie na o niečo vyššej úrovni. Počas bežného, denného jazdenia hra vyzerá celkovo dobre, s animovaným obecenstvom prítomným na tratiach umiestnených v mestách či do detailov vykreslených okruhoch.

Kde však vizuály stúpajú na vyššiu úroveň, to sú rozdielne časy dňa a odlišné počasie. To síce spolu s časom nie je dynamické, no jazda počas dažďa pri západe slnka alebo v noci na trati osvetľovanej výbuchmi ohňostrojov či neónovými logami na mrakodrapoch je naozaj perfektný zážitok.

Okresaná, no predsa zaujímavá kariéra

Séria GRID je známa nielen zábavnejším jazdným modelom (nerátajúc GRID Autosport), ale aj pútavou kariérou. Nájsť ten správny kompromis medzi násilným tlačením príbehu tam, kam nepatrí, a suchopárnym jazdením bez akéhokoľvek cieľa je však, ako už veľa titulov zistilo, vcelku ťažká úloha. Príbeh v najnovšom GRIDe síce nie je taký bohatý a zaujímavý ako v GRID 2, no stále je tu prítomná určitá motivácia hrať ďalej a posúvať sa vyššie a vyššie v rebríčkoch. Hráči majú okamžite po spustení prístup ku všetkým hlavným skupinám pretekov a je len na nich, či sa vyberú cestou „Tuner" áut, skúsia šťastie v sérii súbojov proti Fernandovi Alonsovi, alebo ich viac berú nadupané americké „Stock" autá. Hlavným cieľom single-player kariéry je, samozrejme, GRID World Series, na čo je treba dokončiť štyri z piatich hlavných kategórií. Tie sú rozdelené už podľa spomínaných typov áut, no môžu sa ďalej deliť na jednoduché preteky na kolá alebo na súboje o ten najrýchlejší čas. Chýbala mi trošku väčšia rozmanitosť, predsa len, drift, drag alebo napríklad knockout preteky sú stálicou v množstve aj moderných hier. Nateraz som si však zvykol a budem dúfať, že v budúcnosti tieto možnosti pribudnú.

Celkovo je kariéra dobre rozdelená a počas celej doby hrania som nechytal príliš veľké pocity rutiny alebo nudy. Ak aj nastupovali, tak som len presedlal z jedného typu pretekov do iného a rýchlo tak nudu zahnal. A to je pri pretekárskych hrách okrem jazdného modelu asi to najdôležitejšie, keďže nikto predsa nechce horko-ťažko a so zaťatými zubami spúšťať jednu rovnakú trať za druhou a nemať pocit, že sa niekam posúva.

Fajn sú aj možnosti obťažnosti, hoci pri prepnutí protivníkov z Medium na Hard som cítil o kúsok väčší skok v ich schopnostiach, ako som čakal. Po chvíľke zvykania som však zvládol poradiť si aj s ťažkými protivníkmi, hoci pri nich som častejšie musel pred každými pretekmi prechádzať kvalifikáciu, aby som náhodou nebol zaradený na koniec štartovacieho poľa a nemusel sa celé preteky snažiť dostať aspoň do prvej desiatky.

Pokiaľ by vám ale boli málo aj ťažkí protivníci, GRID ponúka aj model poškodenia vozidiel, ktorý pri neopatrnom alebo príliš agresívnom jazdení vyústi

do horšieho ovládania auta či dokonca do nemožnosti dokončit' celé preteky.

Jazdný model

Jazdný model sa chlapákom z Codemasters opät' raz vydaril. GRID nie je ani čistá arkádovica, ako bývajú hry zo série Need for Speed (hoci aj o tom sa hádam už čoskoro presvedčím pri novej časti vychádzajúcej tento mesiac), ale nie je to ani simulátor ako Gran Turismo, Asetto Corsa či Project Cars.

Nový GRID úspešne balansuje na tej tenkej hranici medzi zábavou s dostatočne odpúšt'ajúcim modelom jazdenia a nutnost'ou plného sústredenia na body, ked' treba začat' brzdit' a zatáčat'. Každé auto sa správa mierne odlišne, čo je cítit' najmä po presedlaní zo silného amerického V8 Pontiacu napríklad do malého Mini. Odhalit', čo sa ktorému autu páči a proti čomu bude naopak protestovat', je však iba otázka pár zákrut či kôl. Pokial' sa však budete chciet' stat' majstrom v ovládaní všetkých áut, budete potrebovat' ovel'a viac času.

Menší počet tratí a možností tuningu

Celkovo je v ponuke dvanást' tratí, z ktorých väčšina má aspoň dve rozdielne rozloženia, teda to, či sa na nich jazdí v normálnom smere alebo proti. Niektoré trate, ako je napríklad Okutama GP, ponúkajú až štyri rozloženia s rozdielnymi zákrutami a dĺžkami, plus možnost' íst' jedným alebo druhým smerom. V dnešnej dobe otvorených svetov či simulátorov ponúkajúcich desiatky, ak nie stovky tratí, sa môže zdat' číslo dvanást' ako primalé, no počas hrania mi to až tol'ko neprekážalo. Samozrejme, uvítal by som aj trate z predošlých GRID titulov, no vždy je šanca, že budú doplnené v budúcnosti. Trochu viac mi však prekážala absencia hlbšieho tuningu áut. Áno, autá si môžete prispôsobit' pred každými pretekmi, no tu ide iba o možnost' zmenit' nastavenie brzd, prevodovky či pruženia. Vizuálny tuning mám rád. Alebo možnost' vrazit' vel'ký motor do malého auta a snahu udržat' ho na trati. Jediný vizuálny tuning je tu možný iba cez nátery, ktoré sú však prednastavené a dokonca v mnohých prípadoch aj uzamknuté, kým hráč nesplní všetky podmienky. GRID síce nikdy nebol o upravovaní áut, ako je to v sériách Need for Speed či Forza Horizon, ale človek si na takéto veci pri iných hrách jednoducho navykne a potom mu budú chýbat'. Najmä v prípade, ak ide o arkádovejší titul a nie o čistú simuláciu.

Všetko dobré vyvažuje malé nedostatky a prísl'ub do budúcnosti

Hoci má GRID svoje nedostatky, respektíve mi v ňom chýbalo pár vecí, ide o naozaj dobrú a zábavnú hru. Jazdný model som si obl'úbil takmer okamžite a hoci som si vedomý, že nemusí sadnút' každému, je dostatočne l'ahký aj pre úplných začiatočníkov a pri vyšších obt'ažnostiach je dostatočne náročný aj pre skúsených pretekárov. Vizuálne spracovanie, najmä pri rozličných časoch dňa alebo za dažd'a, je naozaj úžasné. Ponuka áut je vcelku bohatá a každé sa správa dostatočne rozdielne, aby ste si medzi nimi našli svojho obl'úbenca.

Vel'ké plus tiež musím dat' umelej inteligencii počítačových protivníkov, ktorí sa väčšinou správajú ako naozajstní pretekári. Z času na čas spravia chybu a inokedy sú lepší, ako keby by ich vozidlo šoféroval Lewis Hamilton. Do toho perfektne zapadá Nemesis systém. Pokial' budete jazdit' čisto a bez tlačenia na protivníkov, bude všetko v poriadku. No stačí pár nárazov do zadku vozidla pred vami, prípadne prílišné tlačenie zboku a AI protivník sa zrazu z obyčajného pretekára stane vašou najväčšou nočnou morou, ktorá agresivitu opláca agresivitou.

A z kaše ešte nie ste von ani vtedy, ak protivníka, ktorého ste nahnevali, predbehnete, lebo nakódovaná agresivita dokáže aj z menej šikovných AI urobit' (aspoň počas trvania pretekov) ovel'a lepších pretekárov, ktorí sa vám budú lepit' na zadok a pokúsia sa vás odsunút' z trate pri prvej príležitosti, ktorú im dáte.

Na záver, hoci nie v poslednom rade, budú pri GRIDe, tak ako aj pri ostatných moderných tituloch, dostupné DLC a d'alší obsah do hry. Zatial' sú ohlásené tri dodatočné sezóny Hot Hatch Showdown, Track Day Supercars a Track Day Hypercars, čo vyzerá na zaujímavú ponuku, ktorá bude bezplatne dostupná pre majitel'ov GRID Ultimate edície a neskôr si ju za menší poplatok budú môct' zaobstarat' aj vlastníci bežnej edície. Silno však dúfam, že do hry časom pribudnú aj d'alšie módy a možnosti upravovania áut.

Zhrnutie

Už bolo načase, aby milovníci pretekárskych hier dostali do rúk nový a arkádovejšie založený titul. GRID je plnohodnotným pokračovaním série a hoci jeho meno, ktoré zdiel'a s prvou hrou v sérii, môže niektorých l'udí zmiast', ide o naozaj moderný pohl'ad na všetko, čo si fanúšikovia série obl'úbili. Momentálne je aj samotný titul dostatočne zábavný aspoň na 20 hodín hrania single-player kampane, a to nepočítame hodiny, ktoré sa dajú strávit' súbojmi s inými hráčmi cez internet. Prsty ale držím prekrížené, aby pripravovaný DLC obsah spravil z GRID hru, ku ktorej sa budem vracat' ešte aspoň najbližší rok.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
pretekárske	Codemasters	Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelý jazdný model	- Absencia rozsiahlejšieho tuningu
+ Krásny vizuál	- Mierne okresaná ponuka tratí
+ Zachytáva esenciu celej	- Miestami rutinné
+ Obstojná AI a systém Nemesis	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Death Stranding

PRIPRAVTE SA, ŽE ZODPOVIETE TÚ NAJDÔLEŽITEJŠIU OTÁZKU...

Je čas pohodlne sa usadit', zahodit' všetky predsudky a pozastavit' hypetrain, ktorý okolo tejto hry nastal. Death Stranding je tu a my sa konečne môžeme pozriet' na to, na čom štúdio Kojima Productions na čele s ikonickým vývojárom vlastne celé tie roky pracovalo. Za oponou sa toho udialo vel'a, no výsledok stojí za to. Toto je príbeh zo života o živote.

V roku 2016 nám Sony naservírovalo pravdepodobne najlepšiu E3 šou v histórii tejto spoločnosti a s vel'kou pompéznost'ou odštartovalo takmer neuveritel'ný príbeh Hidea Kodžimu. Ten sa po bolestivom rozchode s Konami objavil po boku Andyho Housa, aby predstavil svoj nový projekt s názvom Death Strading – Príliv smrti.

Emotívny trailer s Normanom Reedusom v hlavnej úlohe rozpútal doslova šialenstvo. V prvom rade sa Kodžima rozhodol po niekol'kých dekádach pracovat' na niečom úplne inom, ako je sága Metal Gear, no hlavne tu bola podpora zo strany Sony, ktoré sl'ubovalo absolútnu vol'nost' v Kodžimových plánoch a potenciál majstra.

Prvotný trailer nás doslova posadil na zadok a nebolo to vd'aka technickému spracovaniu, pretože to, čo robilo a vlastne stále robí Death Stranding unikátnym, je jeho podstata. Okrem vývojárov totiž počas celej doby vývoja nikto nevedel, o čom hra vlastne je a čo sa nám Kodžima snaží povedat'.

A presne v tomto duchu sa niesol celý projekt až do dnešného dňa. Iste, mali sme tu niekol'ko trailerov a náznakov, ktoré boli z marketingového hl'adiska absolútne dokonalé, ale to, o čom Príliv smrti je, je stále akousi záhadou. A verte mi, že ešte dlho bude.

Po všetkej tej mediálnej masáži a troch rokoch intenzívneho vývoja sa k nám hra konečne dostala a my sa na ňu môžeme detailnejšie pozriet'. Pred písaním recenzie som mal mierne obavy a tie sa vlastne aj naplnili, ked'že predpokladám, že každý z recenzentov si z tejto hry odniesol svoje a pochopil ju svojou najzhodnejšou cestou.

V zásade nemám problém spísat' osobný pohl'ad na hru, ak viem, že je citel'ne príbehová a mieri na podanie deja. V tomto prípade je to však o level vyššie a v zásade môže byt' každá jedna veta akýmsi spoilerom. Takže ma ospravedlňte, budem sa snažit' držat' absolútne pri zemi, pričom vychádzat' budem hlavne z verejne známych informácií, hoci občas sa miernemu poodhaleniu proste nemám šancu vyhnút'.

Civilizácia, ako ju poznáte dnes, neexistuje. Spôsob života, ktorí l'udia viedli, ich nakoniec vyšiel draho. Absolútny kolaps l'udstva spôsobil, že ich život stratil zmysel a nie je spôsob, ako sa vrátit' späť. Všetko postupne odumiera a civilizácia mizne. To, čo nás spájalo a robilo civilizovanými bytost'ami, je preč. Láska a spoločná snaha robit' veci lepšie je,

zdá sa, minulost'ou. Do tejto utópie však vstupujete vy ako Sam Porter Bridges, ktorého stvárňuje vynikajúci herec Norman Reedus. Pilotné podanie príbehu možno neznie na Oscara, no verte mi, že aj za touto oponou sa skrýva viac, než by sa mohlo na prvý pohl'ad zdat'. Zhostíte sa síce úlohy Sama, ktorý nepredstavuje žiadneho superhrdinu, predovšetkým však hráte za seba a teda človeka.

Určite si vravíte, ako to teraz myslím. Toto, dámy a páni, je alfou a omegou celého Prílivu smrti. Pretože Kodžimovi sa podarilo „virtuálne zhmotnit'" našu podstatu. Ak chceme prežit', tak musíme spolupracovat' ako l'udia.

Musíme pracovat' na spoločnom pláne a priviest' l'udstvo tam, kde bolo pred pádom civilizácie. A musíme na tom pracovat' intenzívne, pretože svet, ktorý nás postupne tlačí do záhuby, nás potrestal tým najhorším spôsobom. Smrt', ako ju poznáte, už nie je absolútnym koncom, ale novým začiatkom. Je to však začiatok, ktorý posúva príznaky bližšie k opačnej strane. Miesto na našej planéte však môže patrit' len smrti alebo životu, nič iné nepripadá do úvahy.

Spôsob, akým sa Kodžimovi podarilo ukázat' hráčom, aký je minimálny rozdiel medzi životom a smrt'ou, vlastne definuje nový spôsob hrania, no nedovolím si povedat' žánru. Ako povedal on sám, toto všetko ukáže až čas. No verte mi, že vlastne ide o jednoduchú vec, ktorú do dnešného dňa v tak komplexnej podobe zatial' nik nepriniesol.

Bolo by naivné si mysliet', že Sam Porter zachráni celú planétu úplne sám, to nie. V prvom rade po nečakaných úvodných minútach dostávame na tanieri základ príbehovej kampane. Dozvedáme sa, že po spomínanom kolapse civilizácie sa už l'udia usilovali zjednotit' svet, no vplyvom nepredvídaných okolností sa všetko zmenilo. Sam bol prizvaný na návštevu k starým známym, kde sa dozvedá, že práve on by mal byt' osobou, ktorá pomôže spojit' spustošenú krajinu a ukázat' zvyšku sveta, že nádej ešte existuje.

Jeho úlohou je spojit' vel'moc v podobe Ameriky. Aj ju zasiahla globálna katastrofa a prízraky postupne vd'aka časodažd'u silnejú. Kúsky ostatkov kedysi absolútnej vel'moci žijú v izolácii za stenami a navzájom o sebe nevedia. Je potrebné ich spojit' a spoločnými silami porazit' zlo.

Ako som spomínal, Sam nie je žiadny superhrdina a táto úloha sa mu zdá absurdná. Na scénu však vstupujú okolnosti a osoby, ktoré ho nakoniec presvedčia. Predovšetkým je potrebné mu všetko vysvetlit' a pomôct' dosiahnut' spoločný ciel'.

Tu na scénu vstupuje Deadmen, ktorého si v hre zahral slávny režisér a Kodžimov kamarát Guillermo del Toro. Jeho úloha nenápadné pripomína Otacona zo série Metal Gear Solid. Deadman totiž stvárňuje akéhosi vedeckého špecialistu na medicínu. Jeho hlavnou úlohou je pomôct' Samovi prežit' v spustošenej krajine. Ďalšiu pomocnú ruku pridáva

Tommie Earl Jenkins alias Die-Hardman. On má na starosti všetky vaše úlohy.

Ako som už napísal, jedinou vašou úlohou je spájat'. Kolónie medzi sebou nekomunikujú, chýbajú im potraviny, lieky a rôzne komponenty. Je potrebné pripojit' ich do chirálnej siete tak, aby mohli spolupracovat'.

Vydávate sa teda na vaše prvé úlohy. Postupne zistíte, čo sa s krajinou stalo a čo je potrebné, aby ste sa bezpečne vrátili zo svojej misie. Problém vám robí nielen absolútne opustená krajina, ale aj časodážd'. Ten pôsobí deštruktívne na všetko živé a posúva čas života k smrti. Je preto potrebné sa pred ním schovávat'.

To však nie je všetko. Tento dážd' je ornou pôdou pre prízraky. Tie vlastne stvárňujú smrt' a mŕtvych. Neviete sa pred nimi schovat', potrebujete pomoc. Deadman vám vysvetli, že k tomuto vám pomôže BB – Bridge baby. Ide o živý plod, ktorý bol odstránený z lona takmer mŕtvej matky. Práve on vie rozpoznat' príznaky a upozornit' vás na ne. Viac však nedokáže. Týchto plodov je niekol'ko. Každý kuriér, ktorý pracuje pre spoločnost' Bridges, disponuje vlastným. Práve Bridges je spoločenstvo, ktoré zlanárilo pod svoje krídla aj samotára Sama.

Ak však nastane situácia, že sa vás zmocnia príznaky, čakajte beznádej a boj so smrt'ou, nie boj o život. Najprv na vás číhajú Gazeri, ktorí vám neublížia, no ak vás odhalia, tak na scénu nastupujú Hunteri. Tí sa vás pokúsia stiahnut' do svojho sveta. Ak sa im to podarí, zaútočí na vás Catcher, ktorého nemáte šancu porazit', len uniknút'. Aspoň teda do chvíle, než sa naučíte, akým spôsobom a čím ho porazit'.

Toto všetko sú informácie, ktoré vám nedávajú určite až taký zmysel, no ak sa do toho ponoríte, tak pochopíte. Nezvládnete to však sami. Je potrebné, aby ste spolupracovali. A toto je unikátnost' Prílivu Smrti. Postupne spájate kolónie a s pomocou ostatných hráčov vytvárate nádej pre l'udstvo.

Zdolávat' spustošenú krajinu je t'ažké. Kodžima však spojil hráčov tak, aby si pomáhali. Unikátnost' systému sa skladá z online prvkov v komplexnej podobe. Pozor, netvrdím, že stretnete d'alších hráčov pobehujúcich po tomto zdecimovanom svete.

Hráči si navzájom pomáhajú úplne inak. A to isté sa očakáva aj od vás. Potrebujete sa dostat' na nejaké t'ažko dostupné miesto? Dobre, zoberte si rebrík, prípadne lano a pomôžte si. Ak niečo zdoláte, ponechajte tam nástroje, ktoré vám pomohli, a označte ich na mape. Na to vám poslúži prehl'adné menu.

Nič však nedostanete zadarmo. Navyše, orientácia na mape je spočiatku obt'ažná. Aby ste si všetko ul'ahčili, tak využijete náramok, ktorý má Sam na svojej ruke. Je to akýsi komunikátor s vašimi spojencami a celým ekosystémom.

Mimochodom, spomenul som lano. Poviete si, je to iba obyčajné lano, no v Death Stranding je to synonymum spájania presne tak, ako to bolo v minulosti. Jeho podstata sa vám odkryje až neskôr. Pamätajte si len moje slová. Úlohy sa vám postupne nabal'ujú, vždy však niečo prenášate.

Niekedy je náklad objemnejší a v úvode to bude pre vás problém. Najprv je dôležité správne rozmiestnenie vášho nákladu a odhadnutie jeho váhy. Môže vás totiž t'ahat' na jednu či druhú stranu a potom musíte vynaložit' viac úsilia a vitality. Tlačidlami R2 a L2 navyše musíte udržiavat' balans. Preto si treba rozmysliet', ako náklad rozmiestnite, prípadne využijete možnost' usporiadat' ho automaticky.

Samozrejme, každá výprava vás stojí sily a tie je potrebné znovu načerpat'. Po každej splnenej úlohe si môžete íst' oddýchnut' do svojej izby. Naberiete sily, osprchujete sa a vykonáte potrebu.

Nie, nie je to žart, pretože extrakciou vašich exkrementov dokážete vyrobit' materiál, ktorý vám môže pomôct' vyhrat' súboj s prízrakmi. Sam totiž nie je úplne obyčajným kuriérom. Postupne sa odhal'uje pozadie príbehu, ktoré mení celý priebeh a perfektne zodpovedá vaše otázky.

Vo svojej kóji môžete vd'aka terminálu obsluhovat' všetko podstatné. Perfektným doplnkom je aj prehrávač hudby, ktorý vás naladí na d'alšiu misiu, alebo ak chcete objednávku.

Vždy si musíte dobre rozmysliet', čo všetko si so sebou (okrem vecí potrebných k dokončeniu objednávky) zoberiete. Ako budete postupovat' hrou, budete

získavat' veci, ktoré vám dokážu pomôct' pri plnení objednávok. Spomeniem napríklad mechanickú výstuhu vašich nôh. Tá vám totiž dodá silu a rýchlost'. Neskôr zaujme aj vznášadlo.

To vám umožní naložit' náklad na vznášajúci sa vozík, ktorý si o seba pripnete a viete ho bezpečne doručit' do ciel'a. Na náklad musíte dávat', samozrejme, pozor. Každý váš pád na zem znamená postupné znehodnocovanie materiálu. Navyše ho môžete stratit', ak padnete príliš tvrdo.

Životnosti materiálu neprispieva ani časodážd'. Ten ho totiž postupne znehodnocuje. Pomôct' si môžete sprejom, ktorý zabráni akejsi korózii, musíte si ho však najprv vyrobit'. Plány na rôzne vylepšenia získavate hlavne po úspešnom pripojení kolónie do chirálnej siete. K tomu vám poslúžia K-upidy. Vyzerajú ako USB kl'úče, Sam ich nosí na svojom krku a sú nesmierne dôležité.

Ako som už spomenul, je potrebné, aby ste si pomáhali. Spočiatku možno nevyužijete pomoc iných, no postupne to bude viac-menej potrebné. Hráči si nepomáhajú len značením rebríkov a kotiev s lanom. Dokážete stavat' cesty a postupne ich vylepšovat'. Prípadne získané materiály na výrobu časodáždnika

využijete na prečkanie časovej búrky a vyhnete sa tak stretnutiu s príznakmi.

Pozornost' by ste mali venovat' hlavne práci na cestách. Vybudovaním infraštruktúry si ul'ahčíte presun. Ak totiž získate plány na výrobu motorky, bude vám to na nič, ak nebudete mat' cesty. Pohybovat' sa po horách s motorkou je možno chvíl'u zábava, no verte mi, prejde vás to. Unikátnost' a komplexnost' tohto systému by bola epizóda na hodinovú diskusiu a na to tu nemáme priestor. Je však dôležité si uvedomit', že všetko podstatné, čo hráči vytvoria, neuvidíte, pokial' danú oblast' nepripojíte do chirálnej siete. Až potom sa vám na mape zobrazí práca d'alších hráčov.

Vynikajúcim spôsobom, ako si môžete pomôct', je výstavba centrály, ktorá vám umožní vyrobit' si na mieste vozidlo z vašej súkromnej schránky. Materiály a predmety môžete navyše zdiel'at' s ostatnými hráčmi. A rovnako tak zdiel'at' tie ich. S pomocou však vždy pracujte opatrne. Niekedy vás napríklad hráči môžu navigovat' zlým smerom. Môžu tak urobit' zámerne, ale aj bez zlého úmyslu.

Jedna značka vás môže navigovat' do bezpečia, kde sa spol'ahnete, že nič nie je, no zrazu sa na vás vyrúti hliadka Mezkov. Ide o l'udí, ktorých by som prirovnal k partizánom bez pravidiel. V krajine majú svoje územia a radary, ktoré vás dokážu odhalit'. Následne vás začnú naháňat' a pokúsia sa vás zlikvidovat'. Mne sa darilo úspešne sa týmto nepriatel'om vyhýbat'. Ak dôjde na súboj, tak miestami pôsobí dost' chaoticky, no dá sa zvládnut'.

Hlavne vtedy, ak máte k dispozícii Bolu. Ide o zbraň, ktorá nepriatel'a dokáže zviazat'. Nikto tam však nesmie zomriet', pretože to by bol koniec a to nechcete – pochopíte to v hre. Takže nepriatel'a môžete maximálne omráčit' tak, že zaspí. Ideálne je však

súboju sa vyhnút'. A ak už vás začnú naháňat', schovajte sa do vysokej trávy a postupne sa vzdial'te. Neskôr vd'aka skeneru, ktorým disponujete, dokážete na niekol'ko desiatok metrov skenovat' okolie, zobrazit' predmety a možnosti terénu, ale aj eliminovat' nepriatel'ský radar tak, aby nevyslal signál Mezkom.

Ak sa už sa zžijete so systémom, ktorý začne dávat' zmysel v druhej polovici príbehu, začnete si všetko náramne užívat'. Postupne odhal'ujete vzt'ahy d'alších postáv. Tie poznáte pomerne dobre, ked'že nám ich Kodžima predstavoval postupne. Vyzdvihnem najmä postavu menom Amelie.

V hre ju stvárňuje herečka Lindsay Wagner a už od úplného začiatku zamotáva karty. Už jeden z trailerov naznačil, že Amelie je uväznená nevedno kde a Sam je jedinou jej záchranou. Mimochodom, aj toto bol dôvod, prečo sa Sam vybral na svoju strastiplnú cestu naprieč Amerikou. Jeho prepojenie s Amelie však má svoje pozadie a zmysel.

Tých postáv je, samozrejme, viac. Pri tejto hre však nemá zmysel provokovat' vás náznakmi. Stretnete sa s Heartmanom, Mamou, Fragile či Higsom. Jednotlivé postavy majú svoje menšie či hlbšie prepojenia. Sl'úbil som, že pôjdem cestou najmenšieho prezradenia príbehu, takže sa pripravte, že nič nebude také, ako by sa mohlo na prvý pohl'ad zdat'.

Vrátim sa však k Bridge Baby. To, čo sa na začiatku môže zdat' ako absolútny paradox, vám neskôr začne dávat' zmysel.

Vždy, ked' sa Sam pripojí na BB, začne mat' flashbacky, ktoré len reflektujú jeho posledné chvíle. V tomto momente sa objavuje herec Mads Mikkelsen. Ten v koži Cliffa otvára d'alšiu neznámu kapitolu, ktorá potrebuje čas na pochopenie. Jednoducho potrebuje verit' v svetlú budúcnost' a tú aj dostanete.

Nechápte ma zle. Opísat' vám systém Strand a načriet' do príbehu je nesmierne obt'ažné. Musíte si to vyskúšat', aby ste pochopili. To, čo som vám opísal, ponúkne predstavu o spôsobe hrania a dôvodoch l'udskej podstaty.

Ďalším aspektom je technické spracovanie. Death Stranding využíva technológiu Decima, ktorú vyvinulo štúdio Guerrilla Games a využilo ju napríklad pri hre Horizon Zero Dawn. Už tam vývojári ukázali, že tento engine dokáže vykreslit' otvorený svet v skvelej kvalite. Death Stranding ale posunul latku ešte vyššie. Okolité prostredie pôsobí miestami ako fotografia. Výber tejto technológie bol jednoducho správnym krokom.

Hra snímkovo nijak neprepadala. Výnimkou boli návštevy terminálov v neskorších častiach hry, kde som občas pri načítaní pocit'oval menšie prepady. V súbojoch a vypätých situáciách to však žiadny problém nebol. Je pravda, že nedokážem zhodnotit' stav na štandardnej edícii PlayStation 4, ked'že som recenzoval na PlayStation 4 Pro, no nepredpokladám zásadnú zmenu.

Osobitnou kapitolou je soundtrack. Ten vám spríjemní putovanie krajinou v ten správny moment a skladby od Low Roar, Silent Poets či Aurory sa vám zahryznú do uší.

Neviem, či som vám Death Stranding dostatočne priblížil. Práve toto je ideálny čas napísat', že takéto niečo ste ešte určite nehrali a existuje len jediný spôsob, ako to napravit'. Ja som si Death Stranding užil a mrzí ma, že koniec, ktorý nastal po zhruba 25 hodinách, sa zdal byt' tak rýchly. Kodžima opät' ukázal, že jeho zmysel pre detail a rozprávanie príbehu nie je náhoda.

Desat'ročia venoval jednému projektu, ktorý mu zobrali. On si však vytvoril d'alší svet a d'alšie vel'kolepé dielo. Neviem, či definuje žáner, to si nedovolím povedat', ale inovatívnost' a vynaliezavost' v jeho myšlienkach robí z tejto hry vel'kolepé dielo. Niečo, čo sa bude ešte dlho rozoberat' dlho do noci. Kupujte a užite si to.

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Kojima Prod.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Strand je systém, aký sme tu ešte nemali
+ perfektne napísaný scenár a postavy
+ odpoved' na otázku zmyslu života
- občas neprehl'adné súboje

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PS4

Frostpunk

DOKÁŽE ĽUDSTVO S VAŠOU POMOCOU PREŽIŤ?

Frostpunk síce vyšiel už pred viac ako rokom na PC, no na konzoly sa k nám, bohužiaľm dostal po pomerne dlhej dobe až teraz. Nemusí to byť nevyhnutne zlé, keďže vývojári tak mali dosť času na port a zároveň dostávame aj všetok dodatočný obsah. Ako to teda dopadlo?

11bit Studios je maličké poľské štúdio, ktoré možno nevytvára tie najprestížnejšie tituly na svete, no svojou unikátnosťou si dokázalo nájsť miesto na trhu, ktoré môže nahradiť len málokto. Ak poznáte skvelú hru This War of Mine, ktorou na sebe títo vývojári upozornili, tak viete, o čom hovorím. V princípe veľmi jednoduchá hra s výborne spracovanými mechanizmami sa vďaka rukám a prevedeniu tohto štúdia stala niečím, čo sa len veľmi ťažko opisuje slovami. Proste to treba zažiť.

Ani Frostpunk nie je klasickou hrou, ktorú si pustíte z nudy a idete sa k nej zabaviť. Samozrejme, že základné mechanizmy, hrateľnosť a grafika musia a aj spĺňajú všetko, čo hra má mať, no tieto veci sú v princípe len nutnosti, ktoré vás majú dostať do deja a do toho, o čom Frostpunk v skutočnosti je.

O čom teda je? Rovnako ako aj predchodca, hoci spolu nesúvisia, je o emóciách a najmä o ťažkých voľbách v ešte ťažších časoch, keď žiadne rozhodnutie väčšinu času nie je správne a má za následok ešte viac emócií. Samozrejme, je v tom aj herná stránka, ktorá všetkému musí najprv položiť poriadny základ.

Píše sa rok približne 1880 a celú Zem zasiahla arktická zima. Presný

dôvod nevie nikto, no postupom času a nachádzaním zvyškov civilizácie sa začínate dozvedáte drobnosti, ktoré sa začnú spájať do úplne nového príbehu o zániku ľudstva a dokonca aj o zániku ľudskosti v samotných ľuďoch. Viac vám neprezradím, keďže veľká časť hry je práve o tomto pomalom a postupnom zisťovaní, ktoré v sebe často skrývajú svoje vlastné mini-príbehy iných miest a skupín ľudí, ktorí sa snažili prežiť sebestačne.

O zvyšku sveta neviete skoro nič, no ani vás to nezaujíma. Ste radi, že aspoň akotak žijete a ako kapitán britskej armády ste boli poverený jedným z Generátorov vybudovať mesto ďaleko na severe a udržať vám pridelených ľudí nažive - za každú cenu. Ľudstvo musí prežiť. Akú cenu ste tomu ochotný obetovať a ako ďaleko od ľudskosti a morálky skĺznuť, to je len a len na vás. Jedno je ale jasné, ľahké to nebude. Ako aj v skutočnosti, ľudia sú vrtké a večne nespokojné tvory, ktoré aj napriek hroziacej globálnej genocíde budú často mysliť len na seba a krátkodobé riešenia. Vašou úlohou je ale udržať na živé ľudstvo ako také a či budú ľudia s vašimi rozhodnutiami spokojní alebo nie, to vás niekedy nemôže, alebo nemusí trápiť. Realitou však je, že či už budete chcieť vyhovieť ľuďom a ich požiadavkám, alebo uprednostníte vašu úlohu a väčšie dobro v zmysle „účel svätí prostriedky", toto bude vaša neustála úloha ako lídra. Bude to v podstate jediné, čím sa budete musieť zaoberať, a bude to ovplyvňovať všetko, čo sa vo vašom mikrosvete (meste) udeje. Rozhodnete sa do jedla pridávať nezdravé prídavky, ktoré síce za menej nasýtia viac, no budú nezdravšie, alebo si môžete dovoliť nebodaj pridať ešte viac zdravého jedla? A hoci v danom momente máte trocha navyše, čo ak o pár dní teplota klesne tak, že nebudete môcť produkovať jedlo a vaše zásoby na to nestačia? Budete konať impulzívne a vyriešite aktuálny problém, alebo sa zamyslíte aj nad následkami, ktoré môže priniesť v budúcnosti?

Okrem udržiavania ľudí v teple, nasýtených a zdravých, budete musieť uspokojovať aj ich nádej a nesmieme zabudnúť ani na celkovú spokojnosť. Ak sa niektorá zhorší, nasleduje kaskádový efekt, ktorému sa chcete za každú cenu vyhnúť. Nemáte dostatok jedla? Domovy ľudí sú príliš studené? Rozhodli ste sa pri niečom v prospech prežitia väčšiny namiesto zopár jednotlivcov? Ľudia začnú byť nespokojní, budú sa sťažovať a ak to bude pokračovať, tak začnú aj oponovať vašim rozhodnutiam.

V rovnakom momente tak začnú pochybovať aj o tom, či pod vašim vedením naozaj dokážu prežiť koniec sveta a nádej začne klesať. Bez nádeje ľudia nemajú čo stratiť a začínajú problémy, ktoré sa len a len kopia.

Ako Kapitán mesta ale máte niekoľko prostriedkov, ako môžete veci riešiť. Musíte, samozrejme, pravidelne zabezpečovať plynulý prísun základných potrieb a materiálov, no rovnako tak budete rozhodovať aj o zákonoch a spôsobe života a fungovania mesta, ktorými viete nejednu nepríjemnosť negovať, respektíve aspoň zmierniť. Rapídny pokles teploty môže vyústiť do omrzlín a tie zas do amputácií, po ktorých budete mať na krku bremená v podobe neschopných ľudí. Ak sa však o nich dostatočne postaráte, prípadne im nebodaj zabezpečíte umelé končatiny, budú vám vďační, uvidia vašu snahu a ako bonus získate zdravých pracovníkov. Otázkou ale je, či si takúto ochotu a súcit môžete v danej situácii dovoliť a čo vás to bude stáť do budúcna. Takýmto a podobným situáciám budete čelit' na dennom poriadku a bude na vás, či a ako dovediete vašich ľudí do konca, respektíve začiatku nového sveta, no hlavne koľko z ľudskosti a morálky v priebehu stratíte a či to vôbec bude stáť za to. Ako hovorí známe príslovie, „prežívanie nie je život" a tu to bude platiť stonásobne.

Verdikt

Atmosféra Frostpunku je vlastne pointou celej hry. V ústrety neľudským podmienkam a koncu sveta musíte na dennej báze robiť rozhodnutia, ktoré ovplyvnia skoro každý aspekt vášho mesta, no hlavne ľudí v ňom. Morálka, ľudskosť, zúfalstvo a prežitie budú len časťou vašej zodpovednosti - pri nich sa to len začína. Od vybudovania efektívneho a sebestačného mesta až po vedenie ľudí, potrebovať budete ako strategické, tak aj líderské myslenie. Najpodstatnejšie však bude medzi nimi nájsť tú správnu rovnováhu. Podmienky, bohužiaľ, nie sú ani zďaleka ideálne a zodpovedať tomu budú aj vaše možnosti, a o tom presne Frostpunk je. Neexistuje dobrá možnosť, len niekoľko zlých a horších. Je len na vás, ako s nimi naložíte.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival stratégia	11bit Studios	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra
+ vyrozprávanie príbehu vlastným spôsobom
+ ťažké morálne rozhodnutia

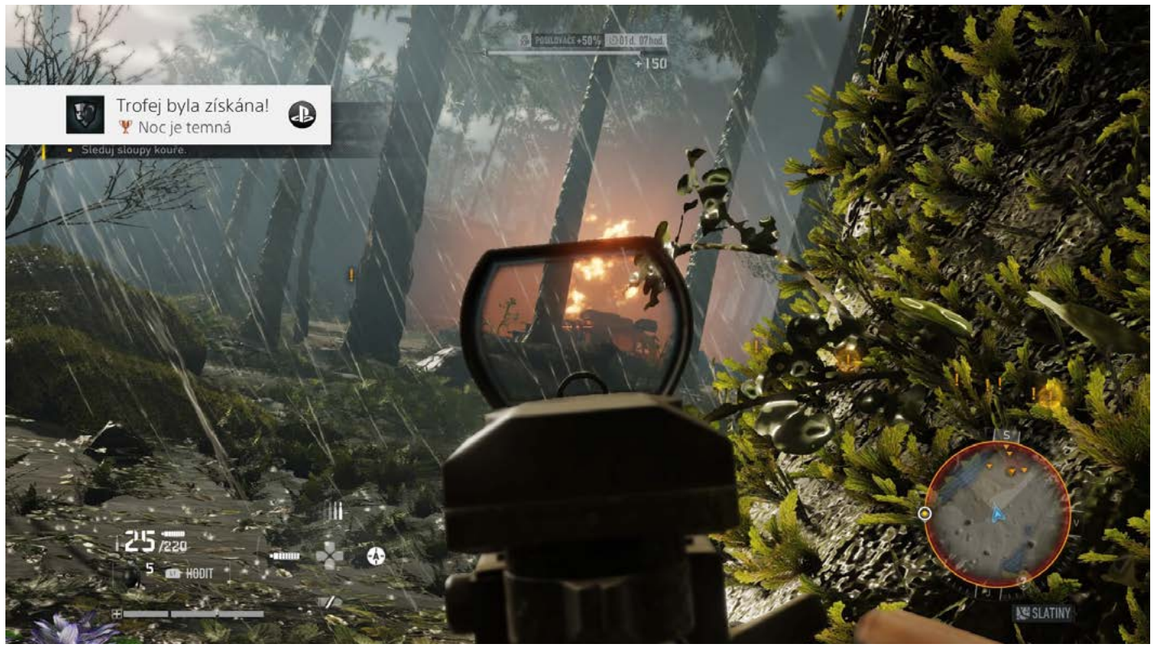
- mierna repetitívnosť
- malá variácia budov

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
PS4

Ghost Recon: Breakpoint

GHOST RECON: BREAKPOINT OPAKUJE CHYBY Z MINULA A ROBÍ AJ VLASTNÉ



Ubisoft prináša dva roky od vydania predchádzajúceho dielu Wildlands pokračovanie pradávnej série Ghost Recon s podtitulom Breakpoint. Po vel'mi priemernom, ba priam lajdáckom bolívijskom dobrodružstve tu tak máme nový diel. Ako dopadol najnovší prírastok do rodiny Toma Clancyho?

Ako sa z tímu stal osamelý zabijak...

Hra ma privítala nemilými technickými problémami a z dôvodu nefunkčných serverov som nebol schopný Ghost Recon: Breakpoint spočiatku vôbec spustit'.

Je teda jasné, že využíva „always online" systém a prvý „zlomový bod" bol pre mňa jeho počiatočná nefunkčnost'. Ešte v ten deň vo večerných hodinách však už bolo všetko v poriadku a ja som sa mohol zahĺbit' do preskúmavania ostrova Auroa. Ako uvítanie môžete opät' očakávat' vcelku rozsiahlu tvorbu postavy, ktorá nijako neprekvapí, ale ani neurazí. Pre tých netrpezlivejších je tu aj možnost' automatického generovania habitusu. Potom sa už vrhnete na krátke intro, v ktorom sa dozviete, že vaša jednotka duchov bola vyhladená a ako inak, so šťastím tento masaker prežila len vaša postava, resp. najskôr to tak aspoň vyzerá. Ďalší zlomový bod nastáva teda ihned' na začiatku príbehu – je ním zrada vo vlastnom tíme.

Pozviechate sa, oživíte zranenia a vydáte sa do neznámeho prostredia zistit', čo sa vlastne stalo. Po krátkom

prieskume je jasné, že väčšina členov rozviedky je mŕtva. Počas počiatočného prieskumu spadnutých vrtul'níkov vás hra plynule uvedie do spôsobu hrania a príjemnou formou sa tak zoznámite so všetkými část'ami gameplaya. Dostanete sa k postupnému hl'adaniu lepšieho vybavenia, zbierate loot pre budúce vylepšovanie zbraní a tichým, plazivým krokom sa predierate krajinou. Popritom, samozrejme, likvidujete nepriatel'ov na rôznych územiach.

Čo si budeme klamat', typická Ubisoft schéma nezostane dlho v tieni a čoskoro sa odhal'uje aj v Ghost Recon: Breakpoint. Bol by som však nerád, keby sa tento text ihned' preklopil do skepticizmu. Nie je úplne fér bohapusto kritizovat' tento zaužívaný model, ked'že je funkčný a má úspech. Bud' patríte do tábora Ubisoft, alebo Anti-Ubisoft.

Je však vel'ká škoda, že práve táto séria, ktorá patrila k prepracovaným taktickým titulom, sa uberá týmto tuctovým smerom plným grindu, nasilu natlačených RPG prvkov a v neposlednom rade mikrotransakcií. Už tu nenájdete taktické pozastavenie hry, kde si naplánujete útok na nepriatel'ov.

Tento mechanizmus je sčasti nahradený moderným dronom. Nepoteší ani neprítomnost' vašich UI spoluhráčov. Ak človek nemá kamaráta alebo kamarátov na kooperáciu, bude odkázaný sám na seba. Implementovanie virtuálnych spoločníkov je naplánované niekedy do budúcna.

Staré známe poklesky...

Pomalá taktická hratel'nost' umocnená dobrým pocitom zo strel'by je devízou hry už od jej počiatkov. Našťastie, tento základný element je poctivo zapracovaný aj do najnovšej časti a ani moderné prvky či „Ubisoft schéma" do určitej miery nenarúšajú poctivú militaristickú akciu. Hoci treba povedat', že rozhodne nejde o vojenskú simuláciu. Ak v hre hl'adáte akýsi „ARMA feeling", tak vedzte, že ste vel'mi d'aleko od tejto predstavy. Keď už som zabŕdol do tej realistickosti, pocit zo strel'by je naozaj dobrý a hoci Ghost Recon: Breakpoint nie je simuláciou, zbrane sa správajú vel'mi uveritel'ne.

Napríklad pri strel'be z ostrel'ovačky na vel'kú vzdialenost' si budete musiet' dávat' pozor na balistiku a podobne. Potešia tiež licencie zbraní, detailné prehliadanie a vylepšovanie. Pri jednotlivých zbraniach si viete prepínat' rôzne funkcie – môžete nasadit' tlmič, zmenit' násobitel' priblíženia na optike či typ strel'by (automatika, polo-automatika a dávky). Najmä posledný typ nastavenia je viazaný na to, či ho daný model zbrane podporuje. Zvuky sú takisto na vel'mi dobrej úrovni.

Na hre je najzaujímavejšou kooperácia. Putovanie rozsiahlym svetom s partiou kamarátov môže posunút' tento titul na úplne inú úroveň. Ovel'a neskôr sa tak dostaví pocit stereotypu, pričom tímová spolupráca je dobrá aj pre lepšie zdolávanie vel'kého množstva oponentov.

Počet (nepríliš inteligentných) nepriatel'ov v jednotlivých stanoviskách je totiž naozaj solídny. Hluché miesta na mape, ktoré si pamätáte z bety, sú taktiež minulost'ou. Počas prieskumu sa nebudete ani chvíl'u nudit'. Najväčšia škoda je tak nepríliš vycibrené správanie umelej inteligencie.

Najviac je to badatel'né pri hraní akčnejším štýlom. Nepriatelia v niektorých momentoch nemajú problém nabiehat' stále na to isté miesto, občas vám tak stačí počkat' za rohom a postupne ich „kosit'".

Tento efekt sa najčastejšie dostavuje v uzavretých priestoroch. Sila nepriatel'ov teda spočíva v množstve, ked' vedia poriadne zavarit'. Pokial' si chcete hru užit' naozaj na pokročilejšej úrovni, odporúčam povypínat' HUD prvky a zvýšit' obt'ažnost'.

Arkádová hratel'nost' odbúrava prípadnú t'ažkopádnost' a to je fajn. Breakpoint sa hrá dobre. Vaša postava je zobrazená z pohl'adu tretej osoby, čo znamená, že máte dobrý prehl'ad o celkovom dianí. Kamera sa automaticky prepne do režimu pohl'adu z očí pri zamierení.

To prebieha vel'mi plynule a prirodzene. Poteší aj automatické zbieranie materiálov po krajine (PS4 verzia) a aj ostatných drobností, ako sú napríklad náboje. Jediný čudný a pre mňa dost'

nepochopitel'ný mechanizmus bola nemožnosť manuálneho skákania postavy. Hra vám jednoducho pri nerovnostiach zobrazí možnosť vyliezť či vyskočiť, ale manuálne to neurobíte. Viem si predstaviť, že to nebolo myslené zle, no výsledok je naozaj krčovitý. Pri zdolávaní niektorých prekážok tak často budete mať nervy. Obzvlášť otravné je potom hľadať vhodné miesto, aby vám hra vyslovene dovolila vyskočiť na prekážku.

Dobrý psychický stav vám nenavodí ani nepodarená fyzika vozidiel. Spackaný jazdný model poznáme už z Wildlands a Breakpoint na tom nie je ani o štipku lepšie. Bude si vyžadovať určitú námahu, kým si privyknete na čudesné správanie vozidiel. Z pohľadu ovládateľnosti sú na tom najlepšie vrtuľníky. Tým arkádovosť pristane, hoci do veľkej miery im pomáha, že vo vzduchu nemajú žiadne prekážky.

Zrúcam sýpky a postavím väčšie...

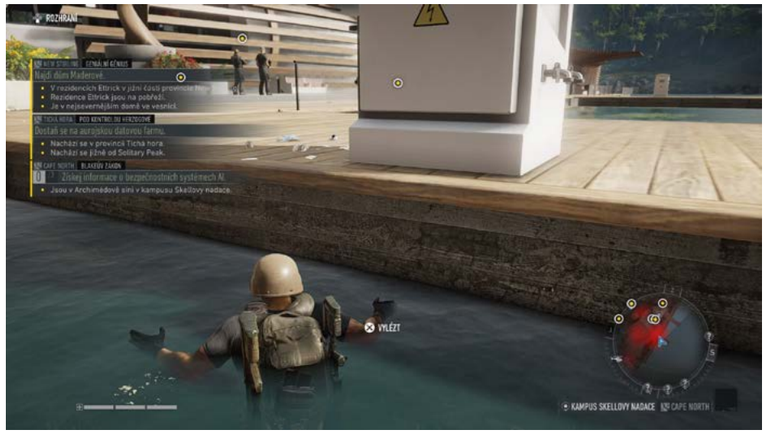
Mal som pripravených hneď niekoľko riadkov, v ktorých som bol pripravený skritizovať už len prítomnosť mikrotransakcií v hre, za ktorú vývojári pýtajú päťdesiatpäť eur a viac. Potom som sa pokúsil upokojiť technikou dýchania do brucha.

Nepomohlo. Stále sa mi to nepáči. To, či využijete ponúkanú možnosť a do hry nalejete pokojne aj ďalšie stovky eur, je, samozrejme, len na vás. Doplnky sú najmä kozmetického charakteru a v obchode nájdete aj „šetriče času".

Počas hrania sa stretnete s množstvom rôznych bugov a grafických glitchov. Som si istý, že postupne vymiznú, ale zatiaľ sa treba pripraviť, že drobné aj väčšie chyby v hre sú. Čo na to povedať, vývojári mali dva roky od posledného dielu a napriek tomu technická stránka rozhodne nie je obdivuhodná.

Rozumiem, že titul je rozsiahly a pýši sa množstvom obsahu, vzhľadom na to, že pochádza z dielne nemalého štúdia, sa však ospravedlnenie hľadá len ťažko. Tobôž, ak beží na rovnakom engine ako jej predchodca.

Ubisoft dokonca už pred vydaním avizoval prítomnosť mikrotransakcií a zároveň to, že hra nebude úplne dokončená. Priority sú teda jasne stanovené. To sa mi tiež nepáči. Asi budem o chvíľu potrebovať ďalšie dychové cvičenie. Okej, nádych, výdych, ideme ďalej. Aby som vyvážil kritiku technickej stránky,



musím povedať, že nech si už o Ubisofte myslíte hočičo, jedno sa mu upriet nedá.

O svoje tituly sa stará príkladne aj po vydaní. Dá sa teda očakávať, že väčšina nedokonalostí bude o nejaký čas odstránená. Preto by som odporúčal počkať s kúpou nejaký ten mesiac, kým sa hra nevyladí. Samozrejme, Breakpoint si zahráte aj ihneď, ale treba sa zmieriť s nie úplne dokonalou formou.

Okrem online kooperácie je možnosť spríjemniť si hranie aj PvP režimom. Ten prebieha na nevoľných územiach, ktoré sú vytrhnuté z obrovského sveta.

Svoju postavu si prenesiete so všetkým vybavením a väčšinou skill pointov (niektoré sú pre MP nedostupné). V PvP sú k dispozícii kategórie „Likvidácia" a „Sabotáž".

Zatiaľ si môžete zvoliť jednu zo šiestich máp. Vlastné nastavenie multiplayer hry ponúka relatívne širokú škálu možností od voľby mapy, dennej doby či počasia až po nastavenie strelby do vlastných či časového limitu kola. Nanešťastie, PvP sa od toho vo Wildlands svojou formou takmer neodlišuje a všetko to, čo už poznáte, nájdete aj tu.

Nič viac, nič menej. Model je rovnaký, ale hra pre viacerých hráčov je aspoň oživená pridaním Battle Passu. Pridanou hodnotou môže byť tiež druhý režim Operations Raids, ktorý je dostupný od levelu vybavenia na úrovni 150. Sú to klasické nájazdy, aké poznáme z The Division. Prvá operácia sa volá Titan a Ubisoft sľuboval pridanie nových po vydaní hry.

Uf, to bola ale jazda. Pri hraní Ghost Recon: Breakpoint som zažíval pocity ako na hojdačke. Raz som si užíval už klasicky zábavný koncept otvoreného sveta, kde-tu ma nahneval bug či grafický glitch.

Potom som pokrútil hlavou nad niekedy až do stupidity spadajúcimi dialógmi a trápnymi postavami. Príbeh ako taký nebol nijaká katastrofa, no ani neohúril. Na hre je však naozaj fascinujúci obrovský otvorený svet s rôznorodými územiami. V krajine narazíte na pralesné oblasti, bahenné močariská, prašné pláne, ale aj zasnežené vrcholky hôr. Celá krajina je navyše zahalená do pekného grafického kabáta. Toto Ubisoft naozaj vie a ide mu to dobre.

Škoda, že na druhej strane má titul aj množstvo chýb, ktoré sú vzhľadom na veľkosť štúdia a budget neprípustné.

Verdikt

Z nového Ghost Recon: Breakpoint sála nedotiahnutosť a odfláknutý prístup. Hra nie je zlá, ale nijako sa nevymyká zo vžitého štandardu. Prináša málo nových prvkov a ťaží len z obohratých vynálezov svojich predchodcov. Ak ste už dlhšie nehrali žiadny titul od Ubi, tak je dosť možné, že sa pri Breakpoint slušne zabavíte. Vedzte však, že za posledné roky je toto najslabšia „ubisoftovka".

Martin Rácz

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Taktická TPS	Ubisoft	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozmanitý otvorený svet a jeho rozloha	- nedotiahnutý technický stav
+ otrepaný, ale stále zábavný herný model	- minimum inovácií
+ kooperácia	- mizerné postavy a nevýrazný príbeh
	- tupá UI

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

MEDIEVIL

HRÔZY MINULOSTI SÚ TU ZAS

Toto je hra, ktorú som nevidel tak...ehm... mnoho rokov. Nikdy som ju neprešiel, hlavne z dôvodu absencie pamäťovej karty. Napriek tomu som tento titul zbožňoval. Vždy som mal rád horory a hrať za kostlivca likvidujúceho zombíkov a príšery...Čo vám budem hovoriť, bavilo ma to kedysi, baví ma to dodnes. No teraz sa nerozprávame o novej hre. Toto je remake pôvodnej hry na PS1 alebo PSX. A ako to celé dopadlo?

Titul vyšiel v roku 1998, čiže je to už 21 rokov a len tak mimochodom, išlo o jednu z prvých hier podporujúcich Dualshock. Celosvetovo predala viac ako 800 000 kópií. Dalo sa čakať, že príde pokračovanie, a to aj prišlo – o dva roky neskôr. Poďme ale k jednotke samotnej. Určite je tu mnoho čitateľov, ktorí túto hru nepoznajú, tak im trošku priblížim, o čo ide. Koncom 13. storočia sa dostalo kráľovstvo Gallowmere do nebezpečenstva, keď ho chcel ovládnuť zlý Zarok. Priviedol si na pomoc zlých démonov. Kráľ preto vyslal do boja svojho najlepšieho rytiera – Sira Daniela Fortesqueho, ktorý Zaroka v ťažkom boji porazil, no podľahol svojim zraneniam, preto bol pochovaný ako hrdina. Teda až na to, že je to lož. Sira Daniela totiž zabili hneď ako prvého, a to šípom do oka. Nič to nemení na tom, že kráľovstvo bolo zachránené a 100 rokov žilo v mieri. Potom ale zlý Zarok znova prišiel, oživil armádu nemŕtvych, aby znova dobyl Gallowmere. Pri tom ale prebudil aj Sira Daniela a ten tak dostal šancu stať sa skutočným hrdinom. Samozrejme, hráč mu v tomto musí značne pomôcť.

Takže si nainštalujete hru, ktorá pri sťahovaní mala 21 GB, no po nainštalovaní takmer 40 GB. Keď vezmeme do úvahy, že pôvodná hra bola na jednom CD, ktoré má 700 MB a aj to nezaberalo celé, tak sa tým Medievil radí do moderného štýlu so všetkým, čo k tomu patrí. Ono 4K textúry nejaké to miesto spapajú, a neostalo to len pri tom. Hra totiž obsahuje kompletnú českú lokalizáciu vrátane dabingu. Dabované sú aj knihy, ktoré vám radia pri postupe, čo v pôvodnej verzii nebolo. V nej bol len text, ktorý ste si mohli prečítať, teraz to máte dvojmo. Musím povedať, že dabing sa mi veľmi páčil, hlavne pri tých knihách.

Keď teda hru spustíte, privítajú vás klasické logá a potom jedna milá pani začne čítať príbeh o tom, čo sa stalo (samozrejme, v češtine). Tu ešte upozorním, že musíte mať nastavenú lokalizáciu konzoly, aby vám to išlo, pretože aj v menu dostanete na výber len jazyky podobné tomu vášmu systémovému. Posuňme sa ale už k hre samotnej. Začínate kde inde ako vo svoje hrobke, v ktorej sa zobúdzate spolu s ďalšími nemŕtvymi. Tu si môžete vyskúšať ovládanie a základné princípy hry. Na stenách sú hlavy, ktoré sa k vám

počas hry budú prihovárať. Väčšinou vám priblížia príbeh alebo popíšu prostredie, v ktorom sa nachádzate, pri ďalších zas môžete nakupovať zbrane a výbavu. V hre totiž okrem svojej vlastnej ruky (a to myslím doslovne, že si ju odtrhnete a mlátite s ňou nepriateľov) používate aj iné zbrane. Môžete ich mať v inventári hneď niekoľko, no striedať neprerušene počas hry môžete len jednu – primárnu a druhú – sekundárnu.

Najlepšie zbrane získavate v sieni slávy. To je sieň, ktorá je mimo mapy a dostanete sa tam vždy po nejakom leveli, kde naplníte kalich duší. Zakaždým, keď zabijete niečo, čo má dušu, kalich sa trošku naplní. Keď ho naplníte na 100 %, môžete kalich v danom kole zobrať. Vždy ho nájdete za nejakou malou hádankou. Keď ho už ale máte, stačí opustiť úroveň na jej konci a automaticky vás pošle do siene pre odmenu. Okrem zbraní tu môžete dostať ďalšie zdravie,život alebo mince, za ktoré nakupujete výbavu. Sieň samotná má dve poschodia, ale k tej hornej, kde sa nachádzajú lepšie veci, nemáte prístup, kým neuspokojíte „spodných" hrdinov. Nájdete tam aj svoju sochu, ktorá ale nadobudne skutočnú podobu až vtedy, keď porazíte zlého Zaroka.

Späť k levelom. Tie sú verné originálu, no farby sú výraznejšie a textúry ostrejšie. Neostalo, samozrejme, len pri tom. Všetko, čo vidíte, bolo urobené nanovo, pretože sa nejedná o remaster, ale o remake. Hra teda netrpí neduhom „oživenia", ale je plnohodnotne vierohodná a prispôsobená súčasnej generácii. Naozaj vyzerá skvele, no je aj ťažšia ako originál, teda aspoň mne sa taká zdala. Predtým vám stačilo mávať mečom sem a tam a aj o tých najjednoduchších zombíkov bolo postarané bez ujmy. Tu sa na vás vrhajú aj cez meč a častokrát aj trafia, takže viac využívate štít, ktorý sa opotrebováva a ste preto nútení trošku taktizovať. Keď ukončíte jeden level, otvorí sa mapa, po ktorej sa môžete voľne pohybovať. Teda po častiach, ktoré ste už odomkli. Zo začiatku je to dosť priamočiare, keď otvárate vždy len jednu novú oblasť, neskôr ich môžete naraz otvoriť viac a je len na vás, kam sa potom vydáte. Všetky majú niečo do seba, mnoho z nich obsahuje svojich unikátnych nepriateľov, čo naozaj poteší, aj keď to znamená učenie sa za pochodu, ďalšie taktizovanie a niekoľkokrát aj „koniec hry". Našťastie, po tejto hláške nejdete úplne od nuly, ale od začiatku úrovne, kde ste to „nedali".

Poviem vám, tak zamorené miesto ako je Gallowmere som ešte nevidel. Ide tam po vás úplne všetko, čo sa pohne a čím ďalej ste, tým je to ťažšie, takže získavať kalichy je pre vás doslova povinnosť, aby ste sa posunuli ďalej. Jednoducho potrebujete lepšiu výzbroj. V postupe vám okrem nepriateľov bude brániť aj vaša stratégia či šikovnosť. Toto ale hre nemôžem vytknúť, lebo si pamätám, že nikdy nebola jednoduchá. Tak to aj ostalo, možno sa to dokonca trošku priostrilo.

Neexistuje totiž možnosť zmeniť obťažnosť. Kliknete na „nová hra" a to je celé, tam to končí – teda, čo sa menu týka. Frustrácia teda príde, u niekoho skôr, u niekoho neskôr, no netreba sa nechať odradiť, pretože nech sa vám teraz akokoľvek nedarí, vedzte, že to pre vás bude neskôr ešte ťažšie a to si predsa nemôžete nechať ujsť.

Teraz vážne. Hra je neuveriteľne pestrá a bola by škoda vzdávať to už na začiatku. Skvelá grafika, úžasná hudba (zvlášť v niektorých leveloch), k tomu sympatická postava, ktorá ako jediná nehovorí, lebo nemá čeľusť. Teda ani jazyk, ani hrdlo, pretože je to len kostra, ktorej po 100 rokoch ostal jediný kus organickej hmoty, a to zázrakom práve jedno oko, o ktoré neprišiel v boji. Áno, občas neposlúchne kamera, narazíte na nejakú chybu textúry či nebodaj ovládania, no všetko sú to len drobnosti, ktoré opraví jedna malá aktualizácia.

Stretával som sa s tým len výnimočne. Občas som márne točil kamerou v miestach, kde je fixná, no potom som si všimol malý symbol v ľavom dolnom rohu, ktorý znázorňoval, že to jednoducho nejde, no dá sa na to zvyknúť, aj keď nie vždy bol uhol kamery šťastný. To je ale asi tak všetko k tomu zlému, čo som na hre našiel. Môžem teda len povedať, že dobre odvedená robota a dúfam, že už pracujú na dvojke.

Verdikt

Medievil je hra, ktorú musia vlastniť všetci, čo ju hrali kedysi a všetci, ktorí ju nehrali nikdy. Iba tak totiž pochopia, čo bola kedysi výzva, ktorá je dnes už málokde. Žiadne nastavenia, len tlačidlo „štart", ktoré mnohých vráti späť v čase a ďalším ukáže, ako sa to robilo kedysi a ako by sa to mohlo robiť aj dnes, keby sa tá vôľa našla.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná/Adventúra	Other Ocean Em.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafika
+ Hudba
+ Príbeh
+ Náročnosť
+ Úplná česká lokalizácia

- Občas problém s kamerou

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
PC

Age of Wonders: Planetfall

ŤAHOVÝCH STRATÉGIÍ NIKDY NIE JE DOSŤ

Ešte jeden ťah a spať. To poznáte, nie? Hlavné kúzlo ťahových stratégií na čele s Heroes of Might & Magic či Civilization ani po viac ako dvoch desiatkach rokov nestratilo na sile, práve naopak. Z času na čas sa pripomenie prostredníctvom nových titulov. My sme sa pozreli na Age of Wonders: Planetfall, sci-fi pokračovanie doteraz fantasy série.

Kto hral tretí diel Age of Wonders, ten sa bude cítiť ako doma. Zatiaľ čo pred piatimi rokmi sme sa vydali do farebného sveta plného monštier a mágie, tentoraz nás privíta ďaleká budúcnosť a s ňou rôzne technologické vymoženosti, boje ako v sérii XCOM a „cheesy" príbeh.

Inšpirácia dotiahnutá takmer do dokonalosti

Nebudem vám klamať (a aj keby som to urobil, nikdy to nezistíte, haha), novinka z dielne Triumph Studios pokračuje v stopách tretieho dielu a neprináša nič prevratné. Všetko, čo v Planetfall nájdete, sme už kdesi videli. V bojoch sa inšpirovala už spomínaným XCOM-om, zaberanie sektorov akoby z oka vypadlo Endless Legend a o podobnosti celých princípov s modlou ťahových stratégií, sériou Heroes of Might & Magic, som už hovoril. Na druhej strane, všetko, čo hra robí, robí veľmi dobre a nemáte pocit, že by vývojári niektorú časť zanedbali. Tvorcovia navyše tieto aspekty nezabudli osviežiť aspoň troškou vlastnej inovácie a celé to zaobalili do naozaj pekného hávu. Ak ste milovníkom ťahových stratégií, Planetfall vás jednoducho bude baviť.

Príbehová kampaň slúži na zoznámenie s hrou. Počas nej vás ešte vývojári vedú za ruku a v podobe rôznych úloh vysvetľujú, čo všetko sa v hre dá robiť. Príbeh tam je, občas pobaví, ale v podstate funguje iba ako výplň medzi úlohami. Jednotlivé rasy si navyše ani veľmi neužijete. Za každú totiž stihnete dať po dve-tri misie, a keď už sa to nejak rozbehne a dočkáme sa aj nejakých zvratov, tak sa to zrazu skončí a vy sa presuniete na ďalších hrdinov.

Celkovo kampaň hodnotím kladne, keďže pri prvom spustení vás pravdepodobne ohúri množstvo možností, ktoré na vás „vybafnú", a zrejme chvíľu potrvá, kým sa zorientujete. Ale tak to v správnej stratégii má byť ! Nastaviť musíte vojenský a potom aj sociálny výskum, ktoré na prvý pohľad veľmi prehľadné nie sú.

Ponúkajú veľa spôsobov, ako postupovať hrou, hoci každá z rás a tajných technológií má zopár kúskov, ktoré by ste rozhodne nemali ignorovať. Do toho ešte vstupuje veľké množstvo schopností hrdinov, ich rôzne typy a možnosť meniť zbrane a ich modifikácie nielen im, ale aj obyčajným jednotkám... Veru, tá kampaň sa celkom oplatí.

Máte chuť na chrobákov či trpaslíkov?

Ak ste hrali nejakú ťahovú stratégiu alebo rovno Age of Wonders 3, základné aspekty hratEľnosti vás ale neprekvapia. Začiatok každej hry je v podstate rovnaký. Vyberiete si jednu zo šiestich rás a hor sa do boja. K dispozícii máte hrdinu a možno aj jedného veliteľa navyše, pár jednotiek a kolóniu. Robíte prvé nesmelé kroky, budujete základné stavby, štartujete esenciálne

výskumy, zoznamujete sa s okolím a stretávate sa s neutrálnymi frakciami, ktoré vám môžu dať nejakú-tú úlohu.

Nasledujú prvé konflikty s rôznymi monštrami a ďalšími hráčmi. Expandujete, no zároveň si dávate pozor na zadné vrátka. Hoci vaše mesto disponuje domobranou, na prekvapujúci koordinovaný útok stačiť rozhodne nemusí. A takto to pokračuje niekoľko desiatok ťahov, až kým sa niekomu nepodarí vyhrať.

Expandovať môžete rôznymi spôsobmi, no začiatku to bude hlavne o prieskume okolia. Mapa je rozdelená na sektory, pričom každý z nich je rozličný a môže poskytnúť nielen pozitívne bonusy, ale aj negatívne. Kolónie časom zvyšujú svoj vplyv, vďaka čomu k nim môžete pripojiť až päť okolitých sektorov. Tie následne môžete špecializovať na priemysel, vedu, finančníctvo či poľnohospodárstvo. Oplatí sa plánovať dopredu a jednotlivé sektory prispôsobovať podľa toho, na čo majú predispozície. Bonusy sa totiž postupom času začnú pekne kopiť, verte mi. Dôležitým prvkom sú aj suroviny, hoci ich nie je veľa. Základným platidlom je energia, no váš zrak sa čoskoro upriami na tzv. „Cosmite", vzácny materiál používaný napríklad na modifikáciu vašich vojakov, produkciu pokročilejších vojenských jednotiek či kolonizujúcich jednotiek. Zabudnúť nemôžem ani na tzv. body vplyvu, ktoré používate pri vyjednávaní s vašimi súpermi či na nákup módov a jednotiek od neutrálnych frakcií. Samotné body získavate plnením úloh, ale aj prostredníctvom niektorých budov či technológií.

Máte chuť na chrobákov či trpaslíkov?

Čo sa týka rás, až na jednu výnimku sa s nimi autori slušne vyhrali. K dispozícii sú prerastení chrobáci Kir Ko, diabolský a mystický Syndikát, ženské bojovníčky Amazonky so zameraním na technológie, húževnatí „trpaslíci-like" Dvarovia, kyborgovia z Assembly a typickí ľudskí Vanguardi. Samotné rasy sú fajn, nechápte ma zle, ale ak ich je v hre tak málo, mohli sa tvorcovia vydať skôr po stopách Endless Legend, kde sa za každú rasu hrá úplne špecificky. Samozrejme, aj tu nájdeme odlišnosti, ktoré potešia a prinesú aspoň akýsi závan rozdielnosti. Dvarovia napríklad majú možnosť každý sektor preskúmať, čím získajú bonusové suroviny navyše. Nie je ich nejak veľa, ale časom sa to nakopí a práve to môže byť ten povestný jazýček na váhach.

Minimálne po vydaní hry však bola odporúčanou stratégiou čo najrýchlejšia expanzia a kupovanie silných jednotiek od NPC rás bez ohľadu na to, za koho hráte. A aj po pár patchoch na hre vidno, že by to ešte chcelo trochu testovania. Napríklad pri už spomínaných Dvaroch si na naozaj dlhú dobu vystačíte s Trenchermi, ich základnou jednotkou. Stačí im pridať jeden mód a hrou sa budete hodnú chvíľu prebíjať s

prstom v nose. Celkom „overpowered" sú aj niektoré technológie či schopnosti hrdinov.

Apropo, diplomacia, často nazývaná aj Achillovou pätou 4X a t'ahových stratégií. V Planetfall je niekde na pomedzí, avšak na správnej ceste. Umelá inteligencia je na slušnej úrovni, hoci niektoré jej požiadavky občas vyvolajú pozdvihnuté obočie a niekedy by sa dokonca dalo hovorit' aj o neférovosti. Poteší však, že vojny nemôžete vyhlasovat' len tak – bez toho, aby ste mali tzv. „Casus belli", čiže dôvod na konflikt, to radšej ani neskúšajte, inak vaša popularita utrpí, čo znamená nepríjemné postihy pre vašu ekonomiku. Samozrejme, Casus belli môžete vyfabrikovat', len to chvíl'u potrvá a preto si radšej dvakrát premyslíte, či vám tá vojna stojí za to.

Lahôdka pre stratégov

Najviac času asi zhltnú boje. Pri stretoch s nepriatel'mi sa hra prepne do taktického režimu, kde si to v t'ahoch rozdajú jednotlivé armády. Odohrávajú sa v celkom rozmanitých prostrediach, ktoré navyše sem-tam pridajú aj nejakú environmentálnu hrozbu. K slovu sa dostanú aj námorné bitky, hoci na tie nejaký extra dôraz kladený nie je. Vel'kým rozdielom oproti predchádzajúcemu dielu je fakt, že bitky sú zamerané na boj na dial'ku a je teda možné, že vašim jednotkám útok nevyjde (týmto pozdravujeme už spomínanú sériu XCOM a typickú situáciu „ako je možné, že ten kretén minul 95% strelu?!"). Dost' dôležitým aspektom sa tak stáva aj krytie, ktoré znižuje šancu na zásah. Každá jednotka vrátane hrdinov má k dispozícii dva akčné body, čo znamená, že za jeden t'ah môže urobit' niekol'ko akcií. Vaši vojaci majú navyše aj aktívne a pasívne schopnosti, pričom pri vhodnom skombinovaní niektorých jednotiek sa vytvorí celkom pekná synergia, čo vám môže výrazne ul'ahčit' situáciu na bojisku a neraz aj zachránit' kožu v takmer stratenej bitke. Namiesto kúziel tu máme tzv. Doktríny. Môžete ich zosielat' ako pred bojom, tak aj počas neho, a často majú aj dlhotrvajúci efekt.

Boje sú vel'mi dobré a najmä gigantické súboji v neskorších častiach hry poskytnú okrem zábavy aj poriadnu výzvu. Občas je to však o št'astí a musím sa priznat', že súboje so slabšími monštrami boli v pokročilých fázach zdĺhavé a rutinné. Preto som možnost' automatického boja, ked' za vás hra vypočíta rezultát, privítal s otvorenou náručou. Stratégovia si najviac užijú, samozrejme, sandboxový mód. V Planetfall ho nájdete pod položkou scenár a viete sa poriadne vyhrat'. Nastavit' sa dá v podstate všetko - vel'kost' mapy, počet a typ súperov, neutrálne frakcie, obt'ažnost' či špecifické zameranie vášho konkrétneho hrdinu. Možností prispôsobit' si zážitok je jednoducho dost'.

Nastupujúci stereotyp

Škoda však, že sa do hry aj napriek tomu postupom času vkradne stereotyp. Deje sa to najmä v neskorších fázach, ked' už sú karty rozdané, vy (pravdepodobne) manažujete vel'ké impérium, celé sa to tak nejak t'ahá do konca a vy všetko robíte tak nejak automaticky Nestane sa to, samozrejme, vždy, ale ak áno, budete mat' celkom problém udržat' pozornost' a dohrat' to. Zvuky a soundtrack sú fajn, hoci na pár výnimiek ničím neohúria. Graficky je na tom titul vel'mi slušne a na mapu sa vel'mi dobre pozerá, žial', v neskorších fázach jednotlivých zápolení môže byt' trochu neprehl'adná. To je daň za to, že hra toho ponúka naozaj vel'a a málokedy objavíte sektor, ktorý by neponúkol aspoň monštrum na zabitie či lokalitu na preskúmanie. Potešilo ma aj to, že až na jednu výnimku som sa nevyskytol so žiadnymi technickými problémami, hoci komunita hlásila občasné bugy.

Hodnotenie

Suma sumárum, ak si Age of Wonders: Planetfall zaobstaráte, neobanujete. Pevne verím, že zarytí stratégovia už veselo skúmajú jednotlivé rasy, kombinujú schopnosti a rôzne profily hrdinov. Pre tých, ktorí ešte nie sú rozhodnutí, odporúčam, aby si premysleli, či majú dostatok vol'ného času. Ak áno, desiatky hodín strávených pri Planetfall budú určite skvelou investíciou.

Pavol Hirka

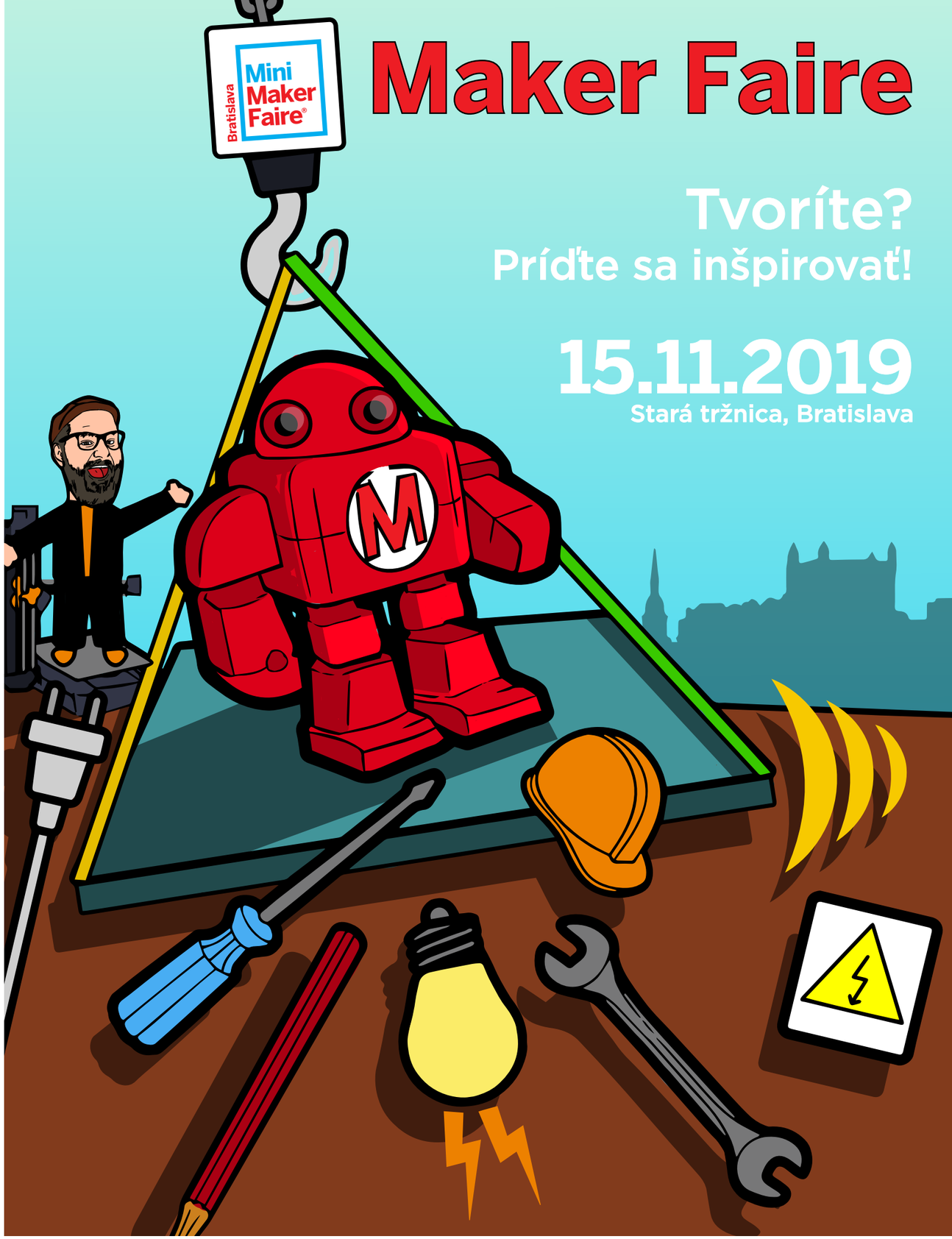
ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Triumph Studios	Triumph Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ Sci-fi zasadenie
+ Komplexné možnosti
+ Návyková hratel'nost'
+ Vel'ké t'ahové bitky
- Privel'mi cítit' inšpiráciu inými sériami
- Chcelo by to viac rás
- Nevybalansované

HODNOTENIE: ★★★★☆



RECENZIA
PS4

FIFA 20

POULIČNÝ FUTBAL A DOSŤ

Poznáte to, futbalová séria FIFA od EA Sports po horúcich letných mesiacoch už tradične okupuje naše peňaženky a snaží sa prilákať ako starých, tak aj nových športových fanúšikov. Už strácam prehľad o všetkých tých vylepšeniach, ktoré vývojári každoročne sľubujú hráčom, a niekedy mám pocit, že stále dookola počúvam tie isté slová. A dovolím si tvrdiť, že ani FIFA 20 nie je výnimkou.

Ak by som sa na nový ročník pozrel len tak cez prsty, tak mi súčet zásadných noviniek ukáže číslo jeden. Nie, neberte ma zle, ja tam jednoducho vidím iba nový režim s názvom Volta. Všetko ostatné ostáva a pri určitých veciach je to dokonca mierny skok späť.

Verím, že séria FIFA je predovšetkým o verných fanúšikoch virtuálneho futbalu, ktorí rok čo rok sérii fandia a nový ročník predobjednávajú hneď, ako je to možné. Týchto hráčov je obrovské množstvo a aj preto je to tak, ako to je.

Im nemá zmysel hovoriť, že je to stále len futbal, ktorý je proste stále tým istým futbalom ako v minulosti. Ak by sme zásadné zmeny v jednotlivých ročníkoch rátali prstami na rukách, tak nám postačí jedna.

A teraz úprimne

A povedzme si úprimne, prečo by aj mali vývojári z EA Sports prísť na sklonku generácie konzol s niečím zásadným a prevratným, keď stačí pustiť tú istú obohranú pásku. Asi pôsobím na začiatku negatívne, ale nemôžem sa zbaviť pocitu, že nový ročník je proste len prezlečená FIFA 19, ktorá je doplnená o nové menu, hudbu a vlastne nefungujúce „aktuálne" súpisky.

Poďme sa však pozrieť na tie svetlejšie stránky. Spomínaný režim Volta je vlastne známy pouličný futbal, ktorý vychádzal v rokoch 2005 až 2012 ako samostatný titul FIFA Street. Ak ste ho hrávali, tak veľmi dobre viete, o čo ide.

Vo FIFA 20 je Volta obohatená o príbehový režim. Ten sa síce obsiahlosťou a dobrodružstvom nevyrovná tomu, ktoré nás sprevádzalo v prípade Alexa Huntera, no aj tak vie zaujať. Citeľne však mieri na mladšie publikum a svojou rétorikou z vás urobí menšieho pouličného gangstra.

Pouličný gangster

Od minimalistického režimu 3v3 až po 6v6 a to aj s brankármi, taký je súhrn módov v novom Volta režime. Je dôležité vedieť, že kladie dôraz na taktiku, rýchle prihrávky a obmedzený priestor. Budete si prihrávať o mantinely a v plnej paráde využijete skill stick tak, aby ste sa vyšantili pri rôznych futbalových parádičkách.

Oproti klasickému zápasu je Volta oveľa arkádovejšia. Niežeby bola FIFA ako taká simulátorom, ale chápete, čo chcem povedať.

Aj napriek tomu to v prípade Volta režimu nie je žiaden problém a pri hraní tohto pouličného futbalu som sa rozhodne bavil najviac.

Pomalšie a taktickejšie

Ak by som mal pokračovať v kladoch, tak spomeniem rozhodne pomalší a trochu taktickejší bežný futbalový zápas. Toto mi sedelo viac ako v prípade minulých ročníkov. Neviem, čo touto zmenou vývojári sledovali, no rozhodne je to krok, ktorý som privítal.

Ďalej je to už len spomínaná obohraná páska. Obohatila sa manažérska kariéra v Be a Pro, kde môžete vyskúšať si ženskú postavu. Veľkým mínusom je absencia turínskeho Juventusu, o čom už asi viete.

Neberte ma zle, je jasné, že FIFA je v súčte licencií zaslúženým kráľom, to jej nikto nevezme, ale prosím pekne hrať za CR7 vo farebnom pyžame? To nie.

Nech je boj s licenciami, aký chce, toto je proste niečo, čo nás zaujímať nemusí. Hlavne ak počítame s tým, že toto je jednoducho stará známa FIFA.

#FixCareerMode

So súpiskami je to ale horšie, než by ste čakali. Kontroverzný mód FUT, bohužiaľ, zapríčinil rozbitie režimu kariéry. Problematické načítanie najnovších súpisiek vyústilo až do hashtagu #FixCareerMode, za čo si v EA Sports vypočuli vlnu kritiky, a nepomáha tomu ani umelá inteligencia, ktorá popredné tímy radí niekde na koniec tabuľky.

Rozumiem, že skalní si proste príde na svoje. Tí majetnejší môžu zas utratiť nejaké peniaze vo FUT móde, ktorý si drží svoju ekonomicky vydláždenú cestu postavenú na lootboxoch. Ďalší proste odohrajú pár online zápasov so svojimi kamarátmi, prípadne pri piatkovom pive zlikvidujú niekoľko ovládačov u seba doma, ale to je asi tak všetko.

Verdikt

Nebojím sa povedať, že FIFA 20 je vlastne len prezlečená FIFA 19. Hoci režim Volta privial vlažný jesenný vánok tým správnym smerom, všetko ostatné ostáva.

A tých pár animácií a rovnaký, hoci kvalitný engine, plusové body neprinesú

Ján Schneider

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
športová hra	EA Sports	ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ režim VOLTA a pouličný futbal	- FIFA 19 v novom kabáte
+ pomalšie a o čosi taktickejšie	- #FixCareerMode
	- minimum inovácií

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
XBOX ONE

Destiny 2: Shadowkeep

TOĽKO RECYKLÁCIE, ŽE OCHRANCOVIA PRÍRODY BY BOLI NADŠENÍ

Niekto to nazýva nostalgia, niekto znovupoužívanie už vytvorených assetov. A pravda bude niekde uprostred. Destiny 2 je síce v najlepšej forme od svojho vydania, no nie je to vďaka novej expanzii, ale paradoxne napriek nej.

Ak ste si to nevšimli, som vel'kým fanúšikom Destiny. Netvrdím, že som odborník nad odborníkov, no faktom zostáva, že mám vel'mi dobré znalosti, stovky odohraných hodín a lore sveta zvládam vel'mi kompetentne. Ale Bungie ma už trochu uráža. Viem, že vývoj hier je t'ažký, no Bungie patrilo od vydania pôvodného Destiny k štúdiám, ktoré žmýkali z uteráka tol'ko vody, až z neho zostal prach. Každý jeden asset v hre je stokrát použitý inde a už to trochu začína liezt' na nervy. Takže zatial' čo väčšina hráčov bola z návratu na Mesiac nadšená, tak po niekol'kých minútach toto nadšenie vyprchalo. A to vel'mi rýchlo.

Takže iba pre ako-takú prehl'adnost' si recenziu pekne rozdelíme. Na to, čo priniesol Shadowkeep ako taký, a na to, ako bola hra vylepšená. Pretože vedzte, že Shadowkeep je síce rozšírenie, no na vlastných nohách nestojí.

Shadowkeep je recyklácia nad recykláciu

Prečo sa teda vraciame na Mesiac? Na miesto, kde sme prebudili rasu Hive a kde sme rozsekali jedného z ich bohov Crotu? Pretože naša stará známa Eris Morn našla v hĺbkach nášho satelitu niečo tajuplné a strašidelné. Niečo, čo zmení univerzum na nepoznanie, no až v budúcnosti. Teraz dostanete maximálne tak brutálny cliffhanger, z ktorého budete mat' hlavu v dlaniach. No nič. Viem, že Bungie chce svoj príbeh rozprávat' postupne a nie nárazovo, no už ma akosi začína iritovat', že s každou expanziou máme viac otázok ako odpovedí.

Pre Bungie je to však celkom vhodný spôsob „šetrenia.' Hlavným mechanizmom Shadowkeep sú totiž „nočné mory' našej histórie. V praxi to znamená, že ked' ste Ghaula, Omnigul, Crotu, Skolasa a d'alších vel'kých protivníkov zdolali tisíckrát v jednotke a dvojke, tak proti nim budete bojovat' znova. Samozrejme, modely sú vytiahnuté a už existovali, Bungie ich trochu upravilo a hurá! Máme „nový obsah'. Mesiac? Detto. Prakticky celý je vytrhnutý z jednotky, pridané sú nové oblasti a niektoré iné zas prešli zmenami. No ak hráte sériu od prvého dielu, tak sa určite rýchlo omrzí.

To by bolo aj fajn, keby bola kampaň kvalitná. Ale úprimne, v kampani sú možno tak štyri misie, ktoré za niečo stoja, pričom jedna z nich je následne používaná ako Strike. Dve z nich - úvodná a posledná - používajú 50% rovnakého prostredia. Zvyšok je doslova „busy work'. Vašou úlohou totiž bude s pomocou artefaktu vycraftovat' zbroj, ktorá vám umožní dostat' sa na jedno miesto. Čiže niečo, čo by ste mali robit' popri hlavnej misii ako spôsob levelovania sa a hl'adania god-rollu. Niečo, čo sa volá end-game, nie niečo, na čom je založená hlavná príbehová kampaň.

Tento artefakt je fascinujúci spôsob získavania zbraní, pretože podl'a misie, ktorú si kúpite za hernú menu, si vlastne

môžete vybrat', akú zbraň chcete získat' a po splnení misie ju aj dostanete, no nikdy neviete, aké perky na nej budú. A ako vel'mi dobre viete, v Destiny 2 rozhodujú hlavne perky o tom, či ide zbraň rovno do „shardov' alebo si ju necháte.

Zároveň však musím jedným dychom dodat', že tento systém je ovel'a slabší ako runy v Menagerie a preto to skôr pôsobí ako dva kroky vpred a jeden vzad. Oproti systémom v poslednej vel'kej expanzii síce máte kontrolu nad tým, čo získate, no už sme videli, že Bungie vie tento systém spravit' lepšie.

Okej. Čiže kampaň je fajn recyklačným festom plným fetch questov. Zachraňuje ju vlastne iba lore a to, že svet sa konečne posúva vpred. Čo však máme d'alej? Nightmare Hunts je názov novej aktivity, ktorá kombinuje misie a Striky do jedného balíčka. Sú kratšie ako Striky a sú solídnym adrenalínovým zážitkom.

Palec nahor, ale opät' jedna drobná výčitka. V jednom týždni sú totiž dostupné iba tri, pričom každý týždeň sa táto trojica obmieňa. Samozrejme, nechýbajú d'alšie questy, pričom niektoré z nich budú ešte len vydané, dva nové striky (jeden z nich je rehash príbehovej misie) a hlavne Raid, ktorý je už tradične skvelou záležitost'ou. Bungie hádam až na jednu výnimku nesklamalo nikdy (pozerám sa na teba, Crota).

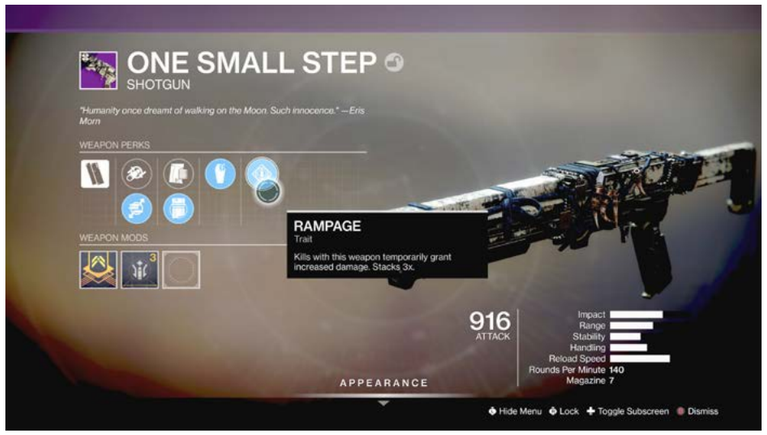
Ďalšia dávka obsahu prichádza v podobe sezónnej aktivity s názvom Vex Offensive. Sezónnej preto, lebo o tri mesiace skončí a už sa do hry nikdy nevráti. Jej štruktúra je jednoduchá a priamočiara. Zabíjate Vex nepriatel'ov, pokial' sa nezačne fáza zničenia kryštálov.

Po ich zničení sa to druhýkrát opakuje a nakoniec bojujete s bossom. A podporuje šiestich hráčov. Je to „fajn' aktivita, sú tu však dva problémy. Prvým je opät' fakt, že Menagerie aktivita v Season of Opulence bola asi tak stokrát lepšia. Druhým je opät' nešt'astný reskin. Zbrane a výbava, ktorú získavate vo Vex Offensive, sú totiž iba reskinom výbavy, ktorá bola dostupná v expanzii Curse of Osiris. S jediným rozdielom - na zbrane sú pridané rôzne listy a „bordel'. Ach jaj.

Stav hry je najlepší v histórii Destiny

Zmeny pod kapotou sú však ovel'a lepšie a práve tie držia Destiny 2 a túto expanziu nad vodou. Začnime od PvP. Konečne sme sa zbavili obmedzenosti dvoch playlistov a tie súčasné ponúkajú potrebnú variabilitu.

A hlavne Bungie konečne vytvorilo samostatný playlist pre solo Competitive, o čo ich komunita žiadala asi tri roky. Zbrane, ktoré boli vtipom, dostali potrebný buff a niektoré príliš silné zase padli na hubu. Výsledkom je však asi najlepšia meta, ktorá v



Destiny 2 bola. Keď zvolíte Scout Rifle zbrane, konečne nie ste za hlupáka, a Auto Rifles už nie sú na smiech.

Navyše, ďalšie zmeny v rýchlosti regenerácie schopností a úpravy, ktoré sa dotýkajú základov hrateľnosti, zabezpečujú oveľa lepší balans nielen zbraní, ale aj jednotlivých herných tried.

Nightfall Striky sú konečne opäť end-game aktivitou. Sú zastrešené pod názvom The Ordeal a ponúkajú obrovskú výzvu a skvelé modifikátory vrátane niekoľkých úplne nových. Tie vyžadujú špecializovanú výbavu a ak ju nemáte, verte mi, že ich iba ťažko zdoláte.

Nové finishery sú zas zábavnou formou, ako sa zbaviť oslabených nepriateľov, hoci ich význam s pribúdajúcou obťažnosťou aktivít bledne a pokojne sa bez nich zaobídete. A nový Armor 2.0 je jednoducho skvelý. Umožňuje neuveriteľnú flexibilitu pri budovaní postavy a pri priderovaní jednotlivých atribútov. Konečne tak máte takmer úplne oddelený vzhľad vašej postavy od funkčnosti vašej výbavy, pretože perky si pridelujete vy sami a vzhľad si viete zmeniť. Škoda však, že herná mena potrebná na jej vylepšovanie je veľmi raritná, no na druhej strane to od vás vyžaduje hranie end-game obsahu a preto je pochopiteľné, že autori vás obmedzujú takýmto spôsobom.

A systém Season Passu? Myslím si, že niektoré aspekty sa vydarili, iné zase nie. Na jednej strane viete presne, čo na ktorej úrovni dostanete a progress Season Passom je tak plynulý a jasný. Na druhej strane však musím povedať, že niektoré odmeny mi pripadali, ako keby Bungie nevedelo nič iné vymyslieť, tak tam narýchlo niečo zbúchali. Verím však, že do ďalších sezón sa to zlepší.

Verdikt

Shadowkeep je paradox sám o sebe. Na jednej strane je zrejmé, že Bungie recykluje, čo sa dá, a už ma to začína vytáčať do nepríčetna. Potom pôsobím, ako keby som mal štokholmský syndróm. Pretože akokoľvek je Shadowkeep ako taký vyslovene slabý, tak všetko naokolo je v najlepšom stave v histórii Destiny. A keďže „to všetko naokolo" je zdarma v Destiny 2: New Light, tak máte možnosť vyskúšať, prečo titul hrajú milióny hráčov denne. Faktom však je, že do budúcnosti budú musieť vývojári viac zamakať, pretože toto už hraničí s predávaním toho istého po x-krát.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Bungie	PGS

PLUSY A MÍNUSY:

+ tradičné Destiny kvalitný vizuál a soundtrack
+ nové zbrane znejú a vyzerajú skvelo
+ Raid je úžasný

- kampaň, ktorá je umelo naťahovaná a prepchatá fetch questami
- koniec kampane je doslovný „cliffhanger"

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
PS4

The Outer Worlds

QUO VADIS, OBSIDIAN? THE OUTER WORLDS SA CHYTILO DO PASCE VLASTNEJ AKČNOSTI

The Outer Worlds žne vo svete úspechy, len ja tu trochu rozpačito stojím s plazmovou pištoľou v ruke a premýšľam, či som si pri vystupovaní z vesmírnej lode udrel hlavu, keď som z novinky od Obsidianu sklamaný.

Vesmírna opera plná excentrických postáv, absurdných situácií, farebných planét a čierneho humoru, ktorá sa neberie príliš vážne. The Outer Worlds završuje 9-ročné čakanie fanúšikov na hru podobnú Falloutu: New Vegas – na odvážny krok Obsidianu vrátiť sa po Rytieroch Starej republiky 2 k iným než izometrickým RPG.

„Mám pocit, že som viac času strávil triedením získaných zbraní, brnení a iných vecí než premýšľaním nad samotnými úlohami."

Doteraz som mal pocit, že sa všetko, čoho sa štúdio Obsidian Entertainment chytí, zmení na zlato. Dokázali, že vedia robiť možno najlepšie RPG hry na trhu, a aj preto celkom nerozumiem, prečo sa pri svojej vesmírnej novinke nechali strhnúť trendom frenetických striel'ačiek.

Základný problém The Outer Worlds tkvie v tom, že ide o lepšiu akčnú hru než RPG. Roleplay prvkov je tu pritom veľa – vylepšovanie postavy, rozsiahle dialógy, úpravy zbraní, riešenie úloh. Nič z toho nechýba, no aj tak sa nemôžem zbaviť pocitu, že inak výborne napísaný herný svet napĺňali vývojári len narýchlo. Prvou, obrovskou chybou je to, že je rozdelený na príliš menších častí. Druhou, že po niekoľkých hodinách si začnete uvedomovať nepríjemný vzorec, v ktorom sa pohybujete – v meste naberiete úlohy, vyjde do divočiny, všetko vystriel'ate a vrátite sa naspäť.

Je to priamočiare, jednoduché a nie nutne zlé, no sklamalo ma, že poriadnych, rozvetvených úloh je v The Outer Worlds len skutočne málo. Jednotlivé „questy" sú pomerne dobré – niektoré výborné, nehovoriac o tom, že ich v mnohých prípadoch môžete dokončiť viac než jedným spôsobom.

Ale prečo potláčať túto stránku hry bezduchým a vonkoncom nezáživným zabíjaním generických, až pričasto sa opakujúcich druhov nepriateľov? Nemám nič proti akčným RPG, práve naopak, no hra musí byť adekvátne naplnená jedným aj druhým. V tomto prípade však akčnosť zbytočne prevažuje, čo robí hru v mnohých ohľadoch plytkou.

Akokoľvek dobrý scenár sa postupne začne strácať v rutine zabiť – vybrakovať – vyčistiť si inventár. Mám pocit, že som viac času strávil triedením získaných zbraní, brnení a iných vecí než premýšľaním nad samotnými úlohami.

Hra šitá namieru americkému konzumu?

Všetko je navyše smiešne ľahké a všetkého máte prebytok. Zbrane, náboje, náplne do inhalátorov, ktoré fungujú ako lekárničky. Všade sa váľa munícia a rôzne vylepšenia. Hra vás nenaučí niečo si vážiť, a to platí dokonca aj pri členoch vašej posádky. Spôsob, akým sa k vám poväčšine pridajú, je neuveriteľne prvoplánový.

Možno to je však dobre, pretože v konečnom dôsledku ani príveľmi za snahu nestoja. Vaša vesmírna úderka, s ktorou budete počas hry zdieľať jednu loď, je všetko len nie zaujímavá. Príležitostne síce jednotliví členovia prejavia vlastný názor, okomentujú prostredie, prípadne sa dajú do reči jeden s druhým, ale inak sú dobrí len z hľadiska gameplay mechaník.

Na ich spontánne reakcie sa síce dobre pozerá, no je to asi maximálna hĺbka, do ktorej vývojári pri kreovaní týchto postáv zašli. Nemôžete ich nijako nahnevať ani potešiť, teda, s výnimkou ich osobných úloh. Sú len o niečo lepšie než bezmenné NPC, ktoré za vami pribehnú, keď odomykáte zamknuté dvere, ale už si vás nevšímajú, keď im z obývačky kradnete všetko, čo nie je pripevnené.

V kontraste s touto majoritou však v hre nájdete aj postavy veľmi podarené, schopné dlhých a neraz kurióznych dialógov, ktoré môžu vyústiť do pridelenia novej úlohy. Nie je ich málo, no na druhej strane menej než by malo byť. Poväčšine je však kolónia Halcyon, na ktorej sa hra odohráva, zaplnená prechádzajúcimi sa (alebo stojacimi) panákmi s uniformným menom. Ich účel je jediný: presvedčiť vás, že ste súčasťou žijúceho sveta. Asi nemusím dodať, že im to ide mizerne.

Možno bol „hype" jednoducho príveľký, možno si za to môžem sám, ale po desiatkach hodín strávených vo vesmírnej kolónii som nezažil asi ani jeden moment užasnutia – ak si odmyslím začiatok hry a prvotné nadšenie, ktoré až príliš rýchlo nahradilo zdvihnuté obočie. A čím dlhšie som hral, tým viac som s hrôzou zistoval, že ma táto tak veľmi očakávaná pecka až tak neoslovuje. Rôzne planéty, ale vždy rovnaký postup. Podobní, ak nie rovnakí, nepriatelia. Atmosférou síce veľmi dobré, no príliš fragmentované svety so zbytočnými načítavacími obrazovkami.

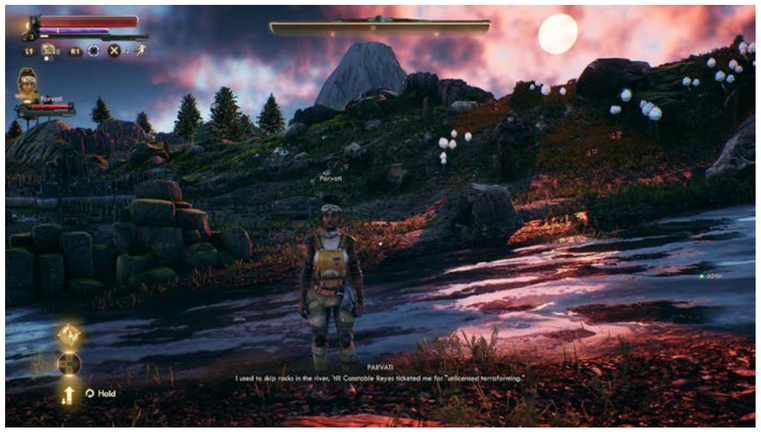
„Akoby si Obidian naplánoval herný futuristický megaprojekt, ale postupne znižoval nároky. Ako keď ráno vstanete z postele plní energie, no večer chcete do všetkého už len kopnúť a ísť spať."

Nepochybujem o tom, že mnohým sa hektické premieňanie nepriateľov na výfukové plyny bude páčiť, a nebudú požadovať viac než im hra servíruje. Nie je toho, koniec koncov, málo. Nie, problém nie je množstvo obsahu, ale to, akým spôsobom sa medzi sebou bijú jeho dva póly. Jeden, ten akčný, opakuje stále to isté a jeho dynamickosť na seba púta príveľa pozornosti. RPG stránka hry sa v tejto akčnosti topí, kvalitný obsah je ohlušený strel'bou a výsledok je ten, že The Outer Worlds pôsobí trochu schizofrenicky a k slovu sa naplno nedostane ani jedna jeho osobnosť. Výsledkom je hybrid, trochu nezrozumiteľný v tom, čo chce vlastne hráčom povedať.

Ide síce o ľahkú, svojím spôsobom osviežujúcu hru, ktorú si dáte na raňajky a nebude vám z nej ťažko, no nemôžem sa zbaviť dojmu, že tu je až príliš veľa nevyužitého potenciálu.

Keby hlúposť zabíjala, NPC sú v tejto hre mŕtve už od začiatku

Vidieť to je napríklad na postavách. Väčšina sú len generické NPC bez mena s opakujúcimi sa hláškami. V podstatnej menšine sú potom postavy unikátne, ktoré majú vlastný príbeh a názory a ochotne vám o všetkom porozprávajú. Mnohé vám, ako to už v RPG býva zvykom, zadelia nejakú úlohu. Iné vám zasa povedia, aby ste tú úlohu spravili inak, než ste mali pôvodne v pláne. Vo svojej podstate sú tieto postavy spracované dobre, teda, ak si odmyslíte skutočnosť, že všetky



vyzerajú ako jeden a ten istý model, len vždy s inou parochňou, farbou očí, intenzitou vrások či ochlpením. Vždy ich je však len zopár, a preto pôsobí herný svet umelo, strojene, nie uveriteľne.

Najväčší problém som však v tomto ohľade mal s členmi posádky, vašimi spoločníkmi, ktorí sú nielen nevýrazní, ale vyslovene nudní a chýba im tá povestná originalita, ktorú pri Obsidiane beriem ako základ. Ich osobné úlohy za veľa nestoja a tým najzaujímavejším sú asi ich situačné poznámky v rozhovoroch a komentáre pri plnení „questov".

Z tohto hľadiska, klobúk dole, pretože nech si už do celkovo trojčlennej partie zoberiete hociktorú dvojicu, nikdy nemáte pocit, že by si nemali medzi sebou čo povedať. Sledovanie toho, ako spolu jednotliví členovia vašej posádky vychádzajú, je asi to najzaujímavejšie, čo s nimi môžete spraviť. Keďže súboje sú v The Outer Worlds smiešne ľahké, nech už stojíte proti komukoľvek, žiadnych partákov nepotrebujete.

Za zmienku ešte stoja ich špeciálne schopnosti, ktoré sú nielen efektívne, ale aj štýlové, pasívne bonusy a tiež to, že zvýšia vašu nosnosť, s ktorou som v hre bojoval neustále. Našťastie môžete vybavenie rozkladať na súčiastky, a tak máte z prebytočného nákladu aspoň nejaký úžitok.

Na vesmírnej lodi, ktorá v hre funguje ako vaša základňa, som za svojimi novými spolubojovníkmi často prišiel s nádejou, že mi hra poskytne nejaký nový, originálny dialóg, zväčša som však odchádzal s prázdnou. Väčšinu toho, čo vám vaša „kompanyja" vie ponúknuť, preskúmate už pri prvom, nanajvýš druhom dialógu, a ani osobné questy ma obzvlášť nenadchli. Opäť platí, že Obsidian išiel skôr cestou akčnosti a vaša posádka slúži predovšetkým na strieľanie, nie na vykecávanie. Nehovorím, že členovia vašej partie sú len vaše chodiace živé štíty bez nejakých charakterových čŕt, no málokedy s nimi budete niečo skutočne riešiť. To, čo robíte a hovoríte, príležitostne okomentujú, niekedy sa dajú do reči jeden medzi druhým, čo je fajn, no inak ide len o akúsi „náplasť ľudskosti". Navyše, aj spôsob, akým sa k vám tieto postavy pridajú, je často neuveriteľne prvoplánový. Niekoho jednoducho stretnete, prehodíte s ním pár slov a pri ceste nazad už dotyčná persóna prešľapuje pri vašej lodi? Haló, to čo je?

„Tzv. ´systém chýb´ je v The Outer Worlds síce unikátnou, no len povrchne spracovanou mechanikou. Vymieňať chyby za perky sa vám jednoducho z herného hľadiska neoplatí."

NPC v hre sú, ako to už pri strieľačkách s RPG prvkami býva, jednoduché. Naštve ich, ak vás uvidia, ako odomykáte zamknuté dvere, vôbec im však už nebude prekážať, ak vkĺznete dnu a všetko pokradnete. Nevšimnú si to, len sa budú ďalej prechádzať hore-dole ako panáci bez duše, akési živé krovie, ktoré slúži len k tomu, aby sa v hre hýbalo ešte niečo okrem vás.

Jeden svet nestačí... ale mohol by!

Ďalším, aspoň pre mňa nepochopiteľným prvkom je rozkúskovanosť sveta. Dúfal som v RPG, ktorá vás pohltí, kde sa stratím a budem objavovať mimozemský, cudzí a šialený svet. V The Outer Worlds však nemáte skutočný otvorený svet, ale jeho fragmentované, vcelku malé časti. Tieto mapy sa navyše navzájom podobajú, možno nie vizuálne, ale po 10 hodinách hrania som mal pocit, že neustále robím to isté.

Mestá sa navzájom veľmi nelíšia, interiéry sú v mnohých prípadoch identické, druhov príšer je pomerne málo a keď sa ma niečo nesnaží zožrať, tak po mne večne útočia generickí maraudéri a banditi. Napriek farebnosti hre chýba rozmanitosť – bodaj by bolo herné prostredie také rôznorodé, ako paleta zbraní, ktoré máte k dispozícii.

V zásade máte k dispozícii štyri druhy útokov: kyselinu, plazmu, elektrošok a klasické projektily. Okrem regulérnych „búchačiek" sú v Halcyone roztrúsené aj unikátne kúsky s vlastným menom, nehovoriac o tzv. vedeckých zbraniach, ktoré sa vyznačujú nielen unikátnym dizajnom, ale aj špecifickým druhom útoku.

Prizmatické kladivo, napríklad, vždy útočí iným druhom útoku. Zmenšovacia pištoľ zasa zmenší váš cieľ, aj keď samotný útok nie je až taký silný. Na výbavu sa naozaj sťažovať nedá – od plazmových zbraní cez brokovnice, granátomety a útočné puštky, až po guľomety a niekoľko typov zbraní nablízko, akými sú kladivá, meče či obušky, na výber máte jednoducho hotovú megazbrojnicu, nehovoriac o možnosti svoje zbrane a brnenia vylepšovať. Stačí si len vybrať podľa toho, proti komu aktuálne stojíte. Platí totiž jednoduché pravidlo: na robotov sú extra efektívne elektrické útoky, na všetko ostatné plazma. Žeby však bolo nutné prispôsobovať to, čím strieľate, situácii, to sa povedať nedá. Ako som už písal vyššie, súboje sú aj na normálnej obtiažnosti skôr oddychové.

Keby sa s tým pohrali trochu viac...

Hre chýba vyváženie, kombinácia ľahkých a ťažkých nepriateľov. Pri oporúčanej, normálnej obtiažnosti zomriete len zriedkadedy, pretože kamkoľvek prídete, všetko vystrieľate bez problémov. Úroveň nepriateľskej inteligencie je len na základnej úrovni, k dispozícii máte navyše dočasné spomalenie času, čo už tak ľahké súboje ešte viac uľahčí.

Žiadne taktiky nepotrebujete a ani nemáte k dispozícii – čo vidíte, zastrelíte alebo umlátite, môžete si akurát tak vybrať, čím. Nehovorím, že takáto jednoduchosť je vyslovene zlá, ale naozaj ste nikto nečakali viac?

Ak si spomínate, ešte pred vydaním hry sme vám priniesli rozhovor s jedným z vývojárov hry. Brian nám porozprával napríklad aj o tom, že hra bude obsahovať akýsi systém chýb – v praxi to znamená, že keď vás napríklad opakovane chytia, ako kradnete, dostanete možnosť výberu, či svoju paranoju prijmete alebo nie. Ak áno, zníži sa vám v tomto prípade jeden zo základných atribútov, a následne aj jednotlivé znalosti, ktoré sa od neho odvíjajú. Je to celkom veľký postih, obzvlášť, keď za odmenu dostanete vždy len to isté – jeden perk navyše. V New Vegas boli perky vtipné a mimoriadne užitočné, v The Outer Worlds sú však väčšine zbytočné a často som mal problém vybrať si jeden.

Inak povedané, systém chýb je v The Outer Worlds síce unikátnou, no len povrchne spracovanou mechanikou. Vymieňať chyby za perky sa vám jednoducho z herného hľadiska neoplatí a ak majú nejaký ďalší zmysel, napríklad, že vám ponúknu unikátne možnosti v konverzácii s NPC, tak pardón, ale s ničím takým som sa nestretol.

„The Outer Worlds je možno len priemernou hrou, ale ako satira na ľudskú spoločnosť a jej chamtivosť, poddajnosť a hlúposť funguje perfektne."

Nedá sa tiež povedať, že po vizuálno-technickej stránke by hra dokázala so svojimi mizernými textúrami ohromiť. Ich načítavanie bolo navyše pomalé, aspoň teda na konzole PS4 Pro, na ktorej som hru recenzoval. Absencia HDR, ktoré dnes beriem už ako štandard, taktiež zamrzí, je však len čerešničkou na torte viacerých nedostatkov.

Aspoňže bugy vývojári vychytali, rovnako ako optimalizáciu. Na strane druhej, hra nemá vysoké nároky a graficky nie je žiadnym zázrakom, takže ani neexistuje dôvod, aby tento titul súčasná generácia konzol nezvládala.

Napriek všetkému, čo mi na tejto novinke prekáža, musím uznať jednu vec: The Outer Worlds je hrou založenou na skvelom nápade. Len by ma zaujímalo, prečo všetko nemohlo byť také úžasné ako idea sveta, v ktorom sa táto vesmírna opera odohráva. Mám pocit, akoby si Obidian naplánoval herný futuristický megaprojekt, ale postupne znižoval nároky. Ako keď ráno vstanete z postele plní energie, no večer chcete do všetkého už len kopnúť a ísť spať.

Scenár je suverénne to najlepšie z hry

„Nie je to najlepšia voľba, ale vesmírčanova voľba!" Tento chytľavý slogan budete v The Outer Worlds počuť často, pretože ide o zvučku jednej z 10 korporácií, ktoré založili kolóniu Halcyon vo vzdialenom vesmíre. Je to jedna z prvých vecí, ktoré mi počas hrania The Outer Worlds utkveli v pamäti.

Okrem toho, že sa vám vryje pod kožu rovnako ako zvučka z Milionára, dokonale vystihuje kolóniu Halcyon, v ktorej sa vaše dobrodružstvo odohráva. Spoločnosť je ovládaná byrokraciou a realita je taká, že tlačivá sú zákon a formuláre majú väčšiu cenu než ľudský život. The Outer Worlds je o spoločnosti, ktorá mierne pripomína komunizmus: to,

čo vyrábame, síce nie je najlepšie, ale je to naše! Takže smola, iné nedostanete.

V hre nájdete rôzne druhy korporátnych výrobkov, od žuvačiek cez čokoládové tyčinky alebo alkohol. Po hernej stránke sú tieto predmety zväčša na oštaru, no pekne dotvárajú tvár The Outer Worlds, ktorá hovorí jasnou rečou: život je len biznis a váš život je náš. Existujete, aby ste pracovali, nie ste ľudské bytosti, ale nástroje, ktoré, keď sa zlomia, budú bez jedinej slzy nahradené.

Znie to kruto, a aj je – a je to vo svojej podstate rovnaká krutosť, akú sme našli vo Fallout: New Vegas. Vo Falloutoch nachádzame nevýraznú pustatinu, kde platí pravidlo silnejšieho. Je to povojnový, spustošený svet, ktorý nežije, ale len prežíva, zo dňa na deň. Je plný smrti a smútku, no súčasne je podčiarknutý paradoxami, satirou a výsmechom. Nie je to žiadna ponurá balada, ale čierny humor na červenom krvavom podklade.

The Outer Worlds chutí rovnako, ale recept je iný. Kolonisti cestovali na opačný koniec vesmíru, len aby našli život plný nevoľníctva a nezmyselných pravidiel. Je to však svet, ktorý skrátka nefunguje, a pomaly sa kvôli tomu rúca. Ak bolo New Vegas post-apokalyptické, v The Outer Worlds ide o dystópiu. Na vine je, ako inak, človek. Nezmyselné pravidlá, šetrenie a prehnané dodržiavanie postupov zapríčinilo, že mestá v Halcyone sa trápia s problémami, ktoré musíte VY riešiť.

Niekam však prídete už neskoro a nájdete len pozostatky civilizácie, ktoré si okolitá džungľa berie naspäť - miesta zamorené lokálnou faunou, ktorá kolonistov pozabíjala a zvyšok vyvyhnala. Postupne, pomocou zápiskov predchádzajúcich obyvateľov, zistíte, že múry okolo mesta padli, pretože ich beštie nazývané raptidoni podkopali a prehrabali sa tak poza obranu. A nakoniec sa dozviete, že niekto na tento možný problém upozorňoval ešte pred katastrofou, ale keďže byrokratické vedenie niečo také nepripúšťalo, neboli podniknuté žiadne kroky. Pripomína vám to niečo? Mne Černobyľ. The Outer Worlds je možno len priemernou hrou, ale ako satira na ľudskú spoločnosť a jej chamtivosť, poddajnosť a hlúposť funguje perfektne.

Taká vesmírna Šípková Ruženka

Či si už na začiatku hry vyberiete, že ste pred príletom do Halcyonu boli inštalatér, kontrolór výťahov, laboratórny asistent

alebo úradník, ste jednoducho kolonista, ktorý mal šťastie v nešťastí. Spolu s tisícmi ďalších nadšencov ste totiž do Halcyonu prileteli na vesmírnej lodi Hope, korporácie však nemajú záujem zobudiť kolonistov, vrátane vás, z kryospánku, a tak vás nechajú desiatky rokov len tak poletovať vesmírom.

Z príbehu o lodi Nádej (Hope) sa postupne stane rozprávka a mýtus, až do chvíle, kedy vás a len vás z hibernácie prebudí excentrický vedec menom Welles. Vysvetlí vám, že chemikálie potrebné k takémuto postupu sú vzácne a on ich mal len toľko, aby mohol zobudiť jediného človeka na lodi.

Vašou hlavnou, aj keď zďaleka nie jedinou úlohou v The Outer Worlds teda je, aby ste Wellesovi pomohli zobudiť všetkých vašich spiacich spolucestujúcich.

Ako to už však v RPG od Obsidianu býva, vy ste sám sebe pánom, a preto môžete všadeprítomné problémy Halcyonu riešiť niekoľkými spôsobmi. V zásade však platí, že môžete svojím konaním byrokratickému vládnucemu režimu škodiť alebo pomáhať.

Hoci to znie čiernobielo, nie je to úplne pravda – niekde medzi škodením a pomáhaním sú, ako medzi mlynskými kolesami, obyčajní, poctivo pracujúci ľudia. Nie sú vo svojej povahe zlí, len nepoznajú nič iné než nekonečnú prácu – určite teda nie svoju hodnotu ako ľudských bytostí.

Keďže Halcyon funguje ako jedna veľká firma, v ktorej je personál len jednou z komodít, nečudo, že na vrchole celého potravinového reťazca stoja členovia Správnej rady, ktorí fungujú lokálni lídri. Hoci sú ich praktiky bezcitným kalkulom, korporácie súčasne udržiavajú v kolónii aký-taký poriadok, bez ktorého by nastal chaos. Je na vás, či si pôjdete tvrdo za svojím a budete Správnu radu podkopávať všade, kam prídete, alebo sa na situáciu budete pozerať trochu inou, viac situačnou (a ľudskejšou) optikou.

Za seba však môžem povedať, že je ťažké akokoľvek sa stotožniť so stranou, ktorá berie ľudí ako firemný majetok (doslova), a preto na nich napríklad neváha testovať žalúdočné kyseliny raptidonov, ktoré nevedomým zamestnancom v rôznych dávkach mieša do jedla a pozoruje bolestivé, ba až fatálne reakcie.

Aj s takým prípadom sa totiž v The Outer Worlds stretnete, rovnako ako so zadubeným šéfom mesta, ktorý obyvateľov núti jesť len konzervovaný organický sajrajt a odmieta si pripustiť, že takzvaný „mor" kántriaci tamojších obyvateľov je v skutočnosti choroba spôsobená neustálym jedením rovnakej stravy.

Takéto komplexné postavy, príbehy, myšlienky a situácie sú jedinečné a v mojich očiach sú tým, na čo som sa tešil najviac. Na výborne napísanú RPG. To je predsa to, čo Obsidian robí najlepšie.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Obsidian Ent.	Private Division

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nový, originálny svet plný čierneho humoru a satiry	- akčnosť na úkor RPG
+ variabilita a kustomizácia arzenálu	- chýba skutočný „open-world"
	- všetko je až príliš jednoduché, bezduché

HODNOTENIE: ★★★☆☆

RECENZIA
SWITCH

Trine 4: The Nightmare Prince

ROZPRÁVKOVÁ NÁDHERA TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE VRACIA SÉRIU SPÄŤ DO PRVEJ LIGY

Kde bolo, tam bolo, bol raz jeden princ menom Selius, ktorý sa počúraval počas spánku a bál sa aj svojho vlastného tieňa. Mátohy videl tu i tam, zo strachu sa za seba obzeral dokonca aj vtedy, ked' sa díval priamo do zrkadla. No, kto by sa ale nebál, ked' tie nočné mory sú také reálne. Dokonca až tak, že sa zhmotňujú a robia neplechu priamo v tom krásnom rozprávkovom svete. Z toho dôvodu sú znova povolaní tí najpovolanejší - rozvážny kúzelník Amadeus, sarkastická zlodejka Zoya a chrabrý, hoci pekne zagul'atený rytier Pontius. Dokážu zachrániť princa? Dokážu zabrániť tomu, aby svet ovládli nočné mory? Dokážu opäť raz, že sú jednoducho tí najlepší? Dozviete sa v.... ale čo, rovno vám to poviem. Samozrejme! Ved' toto je rozprávka a tie končia vždy dobre.

Trine 4: The Nightmare Prince je krásnou hrou, o ktorej môžem hovorit' v superlatívoch aj hodinu a ešte ani zd'aleka nevyčerpám všetky. Najprv vás privíta prenádherná grafická stránka plná rozkošných, ba až zasnených obrazov, ktoré ako keby boli vystrihnuté z cukrovej vaty. Žuvačková farebná paleta hrá jemnými pastelovými farbami, predovšetkým béžovou, ružovou a fialovou, a krehké slnečné lúče, ktoré sa predierajú cez škáry vŕzgajúcich mostov a budov starých ako troll na dôchodku, rozjasňujú čarovné miesta, skryté komnatky a machom pokryté vlhkasté zákutia.

Vizuál sa vám navyše nikdy ani nepreje, keďže často mení lokality a dynamicky strieda nálady. Zo začarovaných vresovísk do rozl'ahlého panského sídla, cez zasnežené hory po do noci zahalených lesov, z brezových hájikov až po vodou zaliate priestranstvá s rozkošnými tuleňmi. Hoci tu máme prvú hru, Trine 2 a aj tretí Artifacts of Power, ktoré všetky oplývali krásnym vizuálnym štýlom ako z rozprávkovej knižky, tou najnádhernejšou hrou je práve štvorka, a to nielen v rámci svojej série, ale hrami ako takými vôbec. Miestami možno až na hranici gýču, no bez toho to vlastne asi ani nejde. Grafika a štýl nemajú žiadne slabé miesto. Na Nintendo Switch vyzerá Trine 4 úžasne, hoci v handheldovom móde v určitých častiach mierne rozmazane.

To, čo taktiež nemá žiadnu slabú chvíl'ku, je aj soundtrack. Páni, ten je ako keby skomponovaný anjelmi. Je fínsky skladatel' Ari Pulkkinen anjel? Alebo ide v tomto prípade o keijukainen, teda fínsku vílu? Či už je to alebo to, jednoducho človek alebo všetko dohromady, pri narodení mu bol do vienka daný hudobný talent priamo z neba. Pod kožu sa derúce melódie, ponuré momenty, dynamické pasáže pri bojoch, jemnulinké chorály dodávajúce prostrediu nadnesený pôvab, to všetko dodáva Trine 4 na živote a úžasne sekunduje ostatným prvkom hry. Po zjednodušenej trojke sa vracajú staré známe schopnosti, ktoré sa postavám odomykajú automaticky a taktiež aj vašou vol'bou. Automaticky tu znamená po nazbieraní určitého počtu bodov. Vtedy vám hra oznámi, že máte novú schopnost' a je okamžite pripravená na používanie. Okrem toho tu získavate

aj iný druh skúsenostných bodov, ktorými si môžete odomykat' niekol'ko iných abilít. Napríklad Amadeovi sa automaticky odomkne možnost' vyčarovania gule, dosky alebo aj používania dvoch z týchto vecí naraz. No je už na vás, či si odomknete aj gule, ktoré sa môžu odrážat' od prostredia. Vždy sú to len dodatočné prvky, ktoré nie sú potrebné na dokončenie hry.

Hra dokáže využívat' všetky tri postavy a ich skilly skutočne bravúrne. Amadeus vyčaruje gul'u a pustí ju na zem, Zoya ju svojím lanom prichytí o špeciálne miesto, čím vznikne akási hojdačka, a Pontius svojím silným úderom zase gul'u pošle kruhovým pohybom na zátarasu, ktorú týmto zničí a môže sa íst' d'alej. Ak hráte v kooperácii, musíte medzi sebou pekne spolupracovat', ak hráte sám, máte veci viac pod kontrolou a sami si určujete tempo priechodu. Ked'že som hráč samotár, úplne mi vyhovoval druhý spôsob a ani mi nenapadlo, že Trine 4 je stavaná predovšetkým na hru pre viacerých hráčov. Obt'ažnost' je príjemná a rozumne sa s približujúcim sa koncom zvyšuje. Čaká na vás šest' kapitol, z ktorých každá sa skladá z niekol'kých dlhých úrovní. To slovo dlhých zvýrazňujem, ked'že dohrat' túto nádheru vám zaberie zhruba 15 hodín. Počas nich sa naučíte, že štítom môžete odrážat' vodu, pričom si taktiež osvojíte schopnost' vytvárania akéhosi duchovného štítu, ktorý ostane vo vzduchu, vd'aka čomu budete môct' použit' svoj skutočný štít ešte raz a dostat' takto terasovito vodu d'alej než predtým. Počas hrania nesmiete zabúdat', že určité predmety môžu byt' zmrazené šípom, čím môžete dosiahnut' ich nehybnost', ak sa náhodou vracajú po aplikovaní spínača spät' na pôvodné miesto. To je dôležitá vedomost' a ako taká často dopomáha pri riešení priestorových hádaniek.

Level dizajn je skrátka perfektný. Mnohé situácie sa dajú dokonca vyriešit' viacerými spôsobmi, čo dokumentuje vaša snaha o čo najväčší počet bodov a teda aj automaticky odomknutých schopností. Je tu však jedno ale, teda vlastne dve, no o tom druhom poviem v d'alšom odseku. Hoci sú schopnosti zábavné a dizajn prepracovaný, tak pri hraní sa nebudete môct' zbavit' pocitu, že ste to už niekde videli.

The Nightmare Prince hrá po experimentálnej trojke na istotu a namiesto toho, aby tvorcovia priniesli d'alšie novinky, tak sa radšej stiahli a priniesli nové variácie na situácie zväčša videné už v prvých dvoch dieloch. Samozrejme, po Artifacts of Power si fanúšikovia asi nič iné ani nepriali, no nebolo by zaujímavé, keby v prípadnej päť'ke pribudla nová postava alebo keby naši starí harcovníci dokázali už aj niečo iné než len to, čo predtým?

To druhé sa ale týka akčných pasáží. Z času na čas sa obraz uzamkne a objaví sa bojová aréna s nepriatel'mi evokujúcimi nočné mory, ktoré sa zhmotnili do skutočného sveta. Ako nápad to možno nie je zlé, no vyhotovenie ma vel'mi nebavilo. Bojujete vždy proti tým istým nepriatel'om, málokedy sa stane, že musíte použit' vašu šedú mozgovú kôru a k dobrému pocitu z nich nedopomáha ani fakt, že ako čarodejník, tak aj zlodejka sú v nich nepoužitel'ní, a tak sa o nich musí postarat' rytier. Ten v nich dokáže maximálne tak sekat' mečom, prípadne ako legendárny Mario dupnút' nepriatel'om po hlave. Trocha ma frustroval aj fakt, že postavy toho vel'a nevydržia, stačí pár zásahov a už vaša postava blúdi niekde vo svete mŕtvych. Slávne nedopadli ani bossfighty, hoci ten proti starej ježibabe ma vel'mi bavil, ked'že v ňom nešlo o bezhlavé sekanie, ale o riešenie zaujímavých puzzle so svetlom a zrkadlami. Nádherná hra oplývajúca krásnou a inteligentnou hratel'nost'ou, božskou hudbou, zábavným príbehom a jednoducho tou najrozprávkovejšou grafikou všetkých čias. Možno neprináša tony noviniek, čo je na jednej strane aj trocha škoda, no na druhej strane je treba povedat', že to, čo prináša, prináša, našt'astie, vo vysokej kvalite. Piaty bod hre unikol len o vlások. Trine 4: The Nightmare Prince je jednou z najlepších hier tohto roka, a to bez debát.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Frozenbyte	Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

+ geniálny art štýl
+ inteligentná hratel'nost' plná hlavolamov
+ prekrásna hudba

- súboje nie sú najzábavnejšie
- viac noviniek by nezaškodilo

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
SWITCH

Zaklínač III

ZAKLÍNAČ III NA SWITCHI JE BOŽÍM ZÁZRAKOM

Stačila len chvíľka a hneď som vedel...

Tá komorná atmosféra útulne pôsobiacej, no luxusne vyzdobenej izby nachádzajúcej sa priamo nad nádvorím pevnosti Kaer Mohren. Tá zasnená aura celej scény zobrazujúcej Geralta užívajúceho si horúci kúpeľ v drevenej vaničke, úplne nahú Yennefer, čítajúcu svoju obľúbenú knihu, a do toho kolísavé tóny jemnej píšťaly podfarbenej vybrnkávaním patričných akordov na citare. Obraz, pri ktorom doslova zastal čas a jeho taktovku prevzala nadpozemská mágia. Zrazu zisťujem, že mi búši v hrudi, môj tep sa zrýchľuje a v srdci mi rozkvitajú presne rovnaké pocity, aké som mal pred piatimi rokmi.

Prvý pohyb. Prvý rozhľad. Motýle v bruchu, keď pozerám z balkóna na majestátne štíty a bohaté ihličnaté lesy na ich úpätí. Praskanie vetiev v kozube, vôňa egreša a orgovánu a bojové pokriky mladého dievčaťa niekde vonku za hrubými múrmi útočiska zaklínačov.

Ten pokoj sálajúci z tohto momentu sa nedá opísať žiadnymi slovami, žiadnymi košatými umeleckými výrazmi.

Ten hrejivý pocit zo známych miest, na ktorých som tak dlho nebol, a o ktorých som ani len netušil, že mi tak veľmi chýbajú. Ten pocit neopísateľného šťastia, že som opäť konečne doma.

Také, aké to bolo na začiatku, také je to stále i teraz. Klenot Zaklínač 3: Divoký hon môžete hrať bez problémov na hocijakej platforme a nikdy nespravíte chybu. Ak je hra totiž jednoducho dobrá a nemá slabé miesto, nemôže s dlhotrvajúcim uspokojivým zážitkom zamávať ani degradovaná grafika a ani občasný pokles snímkovania. Zaklínač sa na Switchi cíti jednoducho ako doma.

Ah, a tie pocity, nadšenie a snívanie o tom, čo som videl a prežil, sú aj teraz rovnako hlboké a úsmev na mojej tvári rovnako široký, ako keď som pred štyrmi rokmi v sedle Klepny prvýkrát cválal popri poludniciach na zožltnutých poliach a užíval si nespútanú slobodu.

Táto konzola od Nintenda ešte nikdy nebola konfrontovaná s takým obrovským, detailným a otvoreným svetom spojeným s takou vyspelou modernou grafikou ako v prípade tretieho Zaklínača a tento test Switch zvládol bravúrne. Tvorcovia dokázali preniesť monumentálne prostredia hry na taký slabý hardvér a dokonca aj dosiahnuť, a v drvivej väčšine času aj udržať, 30 fps. Je to vskutku jedinečný úspech vôle, srdca a jasnej vízie. Vízie priniesť pôvodný zážitok pre všetkých, ktorí s Divokým honom ešte skúsenosti nikdy nemali. Port tretieho Zaklínača na Switchi je majstrovské dielo. Okrem toho, že je Zaklínač 3 sám o sebe úžasným prírastkom do kolekcie hier konzoly Switch, tak je jeho port taktiež fenomenálny technický úspech, dôkaz o schopnosti tvorcov popasovať sa s obrovskou a takmer nezvládnuteľnou výzvou, a dôkaz, že aj nízky výkon Switchu sa dokáže pri dostatočnej šikovnosti prekonať a je možné priniesť dovtedy nemysliteľnú kvalitu.

Samotný úspech by bol ale na nič, keby sa hra na Switchi nehrala príjemne. A s radosťou môžem prehlásiť, že hrať tretieho Zaklínača na tejto konzole, je, aj napriek očakávaným a často viditeľným ústupkom, ako čítať Shakespeara a zároveň popíjať kvalitný francúzsky Armagnac.

Rozlíšenie je o niečo nižšie než je rozlíšenie obrazovky (v zásade cca 540p v hre k defaultným 720p), no z dôvodu vysokej hustoty pixelov malej obrazovky rozdiel nie je takmer vôbec vidieť a zároveň je vďaka tomu obraz jemnučký ako páperie malého sokolíka. Ovládanie je presné, intuitívne, text aj na malej obrazovke dostatočne dobre čitateľný.

Vlastne, keď sa tak zamýšľam, tento port tretieho Zaklínača vyzerá lepšie než priamo pre Switch vyvíjaný Xenoblade Chronicles 2, ktorý tiež obsahuje otvorený svet, hoci dokonca paradoxne omnoho menší. O koľko lepšie by toto skvelé RPG mohlo vyzerať, ak by Monolith Soft požiadalo o pomoc Saber Interactive, ktoré Zaklínača pre Switch pripravilo. Ale späť ku Geraltovi.

Musím prízvukovať, že všetky vyššie vyslovené ódy platia len, a to opakujem, len pre hranie v handheldovom móde! Hranie na TV v dockovacom móde v žiadnom prípade neodporúčam. Vtedy hra vyzerá, a nech mi to všetci prepáčia, že také slovo použijem v súvislosti so Zaklínačom, jednoducho odporne.

Ohlodanost' textúr sa dostane do popredia a zubatost' hrán a objektov sa omnoho viac zvýrazní. Vysvitne, že na flóru bohaté lesy, lúky a doliny majú namiesto stromov zelené machule a nízke rozlíšenie nižšie než Šperhák v Pevnosti Boyard, vám následkom zväčšenej plochy obrazu pred vami predstaví Zaklínača zbaveného všetkých šiat bez hanby a v úplnej nahosti. A pohl'ad to teda nie je pekný. Hrat' takto Zaklínača je doslova svätokrádež.

Sú tu ale dve miesta, kde hra klesá na hranicu znesitel'nosti, aj ked' hru hráte na malej obrazovke. Prvú určite uhádnete. Je to samozrejme Novigrad. Táto metropola severu, perla Redanie, prekvitá rušným pracovným životom cez deň a bohatým nočným životom, ked' sa jeho obyvatelia chcú zbavit' všetkých problémoch a vyhodit' si z kopýtka.

Toto obrie mesto je najzal'udnenejšia lokalita v celej hre a poskytuje taktiež najviac objektov na meter štvorcový, a to si celkom očakávane vyžiadalo aj svoju daň. Rozlíšenie klesá snád' možno aj pod 500p, textúry a celkovo prostredie sa na obraz nie vel'mi podobá. Nie je to vôbec také hrozné, ako čo i len jedna sekunda v TV móde, no predsa vyčnieva. Druhým je celá expanzia O víne a krvi. Krajina Toussaint vyšt'avuje z konzoly viac než len maximum, a tu je už vidiet', že Switch na viac jednoducho nemá. Nie je to prípad zlej optimalizácie, jednoducho O víne a krvi bolo graficky d'alej než pôvodná hra už aj na vel'kých platformách.

Čo sa ale týka samotnej hry? Tak tá nezostarla ani o máčik a som presvedčený, že nezostarne nikdy. Zaklínač 3: Divoký hon je práve jedna z tých nadčasových a dokonalých hier, ktoré jednoducho nemôžu byt' lepšie. Ak prídu pokračovania, nebudú

lepšie. Nebudú jednoducho môct' byt' lepšími, budú len iné, hoci možno stále rovnako kvalitné. Fantasticky navrhnutý otvorený svet rozdelený do niekol'kých častí, pútavé hlavné úlohy a jedny z najlepších vedl'ajších úloh všetkých čias, stopovanie príšer pomocou zaklínačských zmyslov, hodiny strávené v spoločnosti kartovej hry Gwent, hŕba tajomstiev a skrytých zákutí, krásny odkaz na úplne prvý diel v jaskyni pri Kaer Morhen, plavenie sa na lod'ke po Skellige, vychutnávanie si krás prírody na chrbte Klepny vo Velene... O Divokom hone by som vedel básnit' hodiny.

Síce možno nejde o najoriginálnejší, no rozhodne prepracovaný a podmanivý RPG systém, ktorý ešte dostáva nadstavbu v expanziách, ako možnost' vyrábania elixírov, rozvíjanie Geraltových schopností a štatistík v niekol'kých rozdielnych smeroch, pátranie po vybavení rôznych zaklínačských škôl, pravidelné holenie sa a úprava strihu vlasov, súť'aženie v konských pretekoch, pravidelné opíjanie sa, pouličné zápasy na päste, obliekanie sa do Yenneferiných šiat, vychutnávanie čarokrásnej hudby, skúmanie uličiek majestátneho Novigradu, hranie v divadle, Krvavý barón, tri čarodejnice staré ako večnost' sama, fantastická Ciri, temná a príbehovo excelentná expanzia Srdcia z kameňa ako vínom opojná a odl'ahčená expanzia O víne a krvi trvajúca cez 30 hodín... A tak d'alej. Zaklínač 3: Divoký hon sa stane hrou vašich životov, a to dokonca aj na Nintendo Switch.

Stačila len chvíl'ka a hned' som vedel, že toto je ten dokonalý Zaklínač 3: Divoký hon.

Vynikajúci Zaklínač 3 dokazuje, že jeho kvality sú nedostihnutel'né, aj ked' vychádza v graficky výrazne orezanej verzii na najslabšej konzole Nintendo Switch. Pod názvom The Witcher III: Wild Hunt – Complete Edition sa na tomto zariadení stáva tým najlepším akčným RPG, aké si tu môžete zahrat'. A nenechajte sa vystrašit' horšou grafikou. Na malej obrazovke handheldu hra vyzerá prekrásne a rovnako nádherne sa aj hýbe.

Nízky výkon konzoly sa ale nie vždy darí zamaskovat', čo sa prejavuje hlavne v prel'udnenejších oblastiach, a obzvlášt' v expanzii O víne a krvi. Tlieskam všetkým tým, ktorí sú za tento port zodpovední!

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	CD Projekt	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ je to proste Zaklínač 3: Divoký hon
+ kompletný zážitok so všetkým obsahom
+ bezkonkurenčná hudba

- na TV hra vyzerá otrasne
- O víne a krvi je pre Switch už jednoducho príliš

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

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Stanislav Jakúbek*

MSI Alpha 15

MSI predstavuje notebook Alpha 15. Ide o prvý model na svete, ktorý obsahuje 7nm GPU Radeon RX 5500M.

Lacnejšie herné systémy sa spravidla spájajú s priemerným výkonom, ale Alpha 15 dokazuje, že moderný hardvér nemusí stát' milióny. Hardvérová konfigurácia tohto prenosného počítača zahŕňa Radeon RX 5500M s 4 GB pamäte typu GDDR6, čo je prvý mobilný 7nm grafický procesor na svete, a procesor Ryzen 7 3750H, ktoré l'ahko dosahujú trojcifernú snímkovú frekvenciu v mnohých populárnych hrách. Technológia FidelityFX zároveň zaručuje vysokú kvalitu obrazu a prakticky žiadne kompromisy z hl'adiska rýchlosti. Vd'aka tomu si budú hráči môct' vychutnat' nádherný obraz na 15,6" a až 144 Hz FreeSync displeji v rôznych hrách.

Tajomstvo vysokého výkonu a stabilnej prevádzky prenosného počítača pri vážnom hernom zat'ažení je exkluzívny chladiaci systém Cooler Boost 5. Má 7 tepelných trubíc a obsahuje prepracovaný tepelný modul optimalizovaný pre technológiu AMD SmartShift: chladiaca kapacita sa dynamicky mení v závislosti od zat'aženia.

Nový notebook sa môže pochválit' mnohými funkciami, ktoré vám umožňujú hrat' s maximálnym komfortom. Zahŕňajú výkonný chladiaci systém, klávesnicu SteelSeries s podsvietením či výkonné vstavané reproduktory.

AOC AGON AG273QX

Tento nový monitor prináša všetko, čo profesionálni hráči FPS, MOBA alebo arkádových hier potrebujú. Pre bezproblémové hranie ponúka obnovovaciu frekvenciu 165 Hz a dobu odozvy (MPRT) 1 ms. Na rozdiel od herných monitorov zameraných iba na rýchlost', ponúka AG273QX 27" VA panel s QHD (1440p) rozlíšením pre vynikajúce detaily a skvelý kontrast. Navyše je vybavený certifikáciou VESA DisplayHDR 400 pre živé a reálne farby. Monitor tiež podporuje technológiu AMD FreeSync 2 HDR, ktorá zabezpečuje plynulý obraz bez trhania a sekania. AOC AGON AG273QX bude na trhu dostupný v novembri za odporúčanú koncovú cenu 509 eur.

Roccat Kone Pure Ultra

Kone Pure Ultra si zachováva originálny ergonomický tvar svojho predchodcu a prináša vylepšené technológie s ultral'ahkým dizajnom. Kone Pure Ultra v čiernej verzii váži iba 66 g, zatial' čo v bielej 66,5 g. Unikátny povlak myši ponúka výborný úchop, odolnost' a rezistenciu proti odtlačkom prstov. Myš je vybavená aj známym 2D Titan kolieskom a flexibilným 1,8 m káblom. O presnost' záznamu pohybu myši sa stará najnovší 16 000 dpi senzor Owl-Eye založený na senzore PixArt 3389. Myš je zároveň prvá z radu Kone Pure vybavená iluminačným systémom Roccat Aimo. 512 kB zabudovanej pamäte jej umožňuje uložit' všetky makrá a profily.

Genesis Boron

Podložka pod myš obsahuje 7-farebné podsvietenie okrajov s 11 režimami podsvietenia, medzi ktorými možno prepínat' tlačidlom. Vrchná vrstva podložky je vyrobená zo špeciálnej tkaniny, ktorá zaist'uje vysokú presnost' pohybu myši a znižuje trenie medzi myšou a povrchom. Obšitie okrajov podložky zaist'uje jej vysokú odolnost'. Vd'aka rozmerom 80 × 30 cm prikrýva podložka Genesis Boron 500 XXL prevažnú časť stola, vd'aka čomu sa na ňu zmestí nielen myš, ale aj klávesnica. Druhá podložka, Boron 500 M, má rozmery 35 × 25 cm. Podložky Genesis Boron 500 M a Boron 500 XXL sú dostupné za odporúčanú koncovú cenu 18 eur a 26 eur.

Canon IVY REC

Canon predstavuje akčnú kameru Canon IVY REC, ktorá je určená na dokumentovanie všetkých dobrodružstiev.
Jednoducho sa ovláda a možno ju l'ahko nosit' so sebou kamkol'vek pripnutú na opasku, na batohu alebo schovanú vo vrecku.
Kamera Canon IVY REC je vodoodolná a nárazuvzdorná a spol'ahlivo vás bude sprevádzat' kamkol'vek sa vydáte.
Je vybavená mnohými funkciami vrátane záznamu videa v rozlíšení Full HD 1080 p so snímkovou frekvenciou až 60 sn./s, bezdrôtovým pripojením Wi-Fi a Bluetooth a dobíjaním cez USB, a tak nesklame pri žiadnej akcii.

Kamera je osadená snímačom s rozlíšením 13 miliónov bodov a dokáže natáčat' video v rozlíšení Full HD a taktiež zhotovovat' statické snímky. Ako úložisko slúži pamäť'ová karta typu microSD.

L'ahká a prenosná kamera s hmotnost'ou iba 90 gramov vydrží pod vodou v hĺbke 2 metrov až 30 minút a prežije pád z výšky 2 metrov. Je teda pripravená na použitie za skutočne náročných podmienok. Nemá tradičný displej, ktorý by sa mohol rozbit' – jeho úlohu zastupuje klip, ktorý funguje zároveň ako hl'adáčik a možno ho uchytit' na opasok, batoh alebo lanko, takže sa prispôsobí potrebám každého dobrodruha.

Kamera sa bude predávat' v štyroch farbách: ružovej (Dragon fruit), zelenej (Avocado), šedej (Stone) a modrej (Riptide).

RECENZIA
HARDWARE

Fractal Design ION SFX 650G

650 WATTOV V EXTRÉMNE KOMPAKTNOM BALENÍ

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Nie je to tak dávno, čo spoločnosť Fractal Design predstavila nový rad ION+ zdrojov, ktoré nahradili už staršie Integra a Edison modely. Nakoľko je však táto značka známa najmä skrinkami a vo svojej ponuke majú aj malé, takzvané SFF (Small Form Factor) kúsky, je iba logické, že svoje portfólio rozšíria aj o malé SFX zdroje. Zdroj ION+ 760P, ktorý sme už mali možnosť otestovať, nás nadchol svojou účinnosťou, tichosťou, certifikáciou 80Plus Platinum a novinkou v podaní modulárnych "UltraFlex" káblov, ktoré sa ohýbajú a vedú aj tými najkrkolomnejšími medzierkami ovel'a jednoduchšie, ako káble bežných zdrojov. Dvojica nových SFX zdrojov s výkonom 500 a 650 wattov z pera Fractal Design-u, plánuje priniesť väčšinu toho dobrého, čo sa nám páčilo už na ich väčších bratoch, hoci s nižšou certifikáciou 80Plus Gold.

Trh s SFX zdrojmi nie je taký veľký, ani presýtený ako pri bežných zdrojoch, predsa len tradičný hráč, či počítačový nadšenec si väčšinou vyberie veľkú ATX skrinku, do ktorej sa mu zmestia všetky výkonné komponenty aj s niečím navyše. Existujú však takí blázni ako aj ja osobne, ktorým sa na čo najmenších počítačoch jednoducho niečo neskutočne páči. Výzva zmestiť naozaj silný hardvér do čo najmenšieho priestoru, bez kompromitovania teplôt a výkonu je akýmsi testom schopností. Výkonný hardvér aj v malých skrinkách je však potrebné niečím napájať a ja som bol preto veľmi rád, že sa k nám na testovanie dostavil model Fractal Design ION SFX 650G.

Čo je to 80Plus hodnotenie

Na úvod podobne ako aj pri iných recenziách počítačových zdrojov neublíži spomenúť, čo znamená toľko spomínané hodnotenie 80Plus a prečo je dôležité. V jednoduchosti ide o úspešné dokončenie radu štandardizovaných testov, na základe ktorých výsledkov je následne 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 na 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 asi nikdy nesklame. Tentokrát menšia krabička je ladená do kombinácie čiernej a bielej a ukrýva v sebe plne modulárny zdroj zabalený do štýlovej textilnej kapsy. Množstvo konektorov a káblov je tiež zabalených v šikovnej kapsičke a okrem toho sa v balení nachádza ešte manuál a pár pások pre upratanie káblov a skrutky pre inštaláciu zdroja do počítačových skriniek. Bonusom, ktorý som nečakal, ale po zamyslení dáva logicky zmysel, je pribalený adaptér, vďaka ktorému je aj tento menší SFX zdroj, možné nainštalovať do skriniek podporujúcich ATX štandard. Pri takomto použití však treba mysliť na to, že SFX zdroje mávajú kratšie káble, ktoré v bežných alebo rozmernejších Midi a Full Tower skrinkách nemusia mať postačujúcu dĺžku. Ja som tento zdroj testoval v skrinke Fractal Design Define S2 Vision, ktorý rozmermi dokáže zahanbiť možno aj niektoré kompaktné autá a problém s kratšími káblami som mohol našťastie vyriešiť „požičaním si káblov" od jeho väčšieho brata, zdroju ION+ 760P, no túto možnosť nebude mať každý majiteľ. Exteriér zdroja je ladený rovnako ako ION+ rad, takže ho už nezdobí vlys snehovej vločky, no jeho čierny exteriér v kombinácií dvoch odtieňov čiernej a vkusné, nenápadne umiestnené, logá spoločnosti si určite nájdu svoje miesto v takmer akejkoľvek zostave. Na spodnej strane sa nachádza veľmi príjemné prekvapenie v podobe 120 mm ventilátoru čiernej farby, ktorý sa stará o chladenie vnútorných komponentov pri vyšších záťažiach, a ktorý svoju úlohu zvládal aj počas silnej záťaže na jednotku.

Ponuka káblov, modulárnosť a inštalácia

ION SFX 650G je plne modulárny model, čo znamená, že všetky káble, a nie iba tie „menej" dôležité, je možné od zdroja odpojiť. Po stránke káblov je ION SFX 650G na svoje SFX rozmery naozaj bohato vybavený, čo znamená ATX 24-pin, 1x ATX12V 4+4 pin/EPS12V 8-pin, 2x PCIe 6+2 pin (2 káble s 2x 6+2 koncovkami pre grafické karty), 2x SATA (2 káble s 3x SATA koncovkou)a 1x Molex (1 kábel s dvojicou Molex koncoviek). Od SFX zdroja by som toľko konektorov asi neočakával, no pri výkone 650 wattov dáva takáto konfigurácia naozaj zmysel. Vďaka tomu bude možné ION SFX 650G poháňať aj tie najvýkonnejšie matičné dosky a kľúdne k nim pridať aj dve silné grafické karty. Čo sa týka inštalácie, tá prebehla bez akýchkoľvek problémov, najmä vďaka umiestneniu zásuviek

konektorov do strednej až vrchnej časti zdroja a tiež vd'aka neskutočne ohybným káblom, ktoré Fractal Design prezýva slovným spojením UltraFlex a ja som si ich obl'úbil natol'ko, že po prechode na zdroje inej značky mi nutnost' zápasit' s ohýbaním bežných káblov liezla naozaj na nervy. Stále vel'ké plus si zaslúži ION SFX 650G aj za prevedenie čisto čiernej kabeláže, bez rôznych žltých, zelených či modrých káblikov, ktoré by inak kazili výsledný dojem z počítača.

Technické špecifikácie a komponenty

ION SFX 650G už podl'a mena napovedá, že ide o zdroj s výkonom 650 wattov a certifikáciou 80Plus Gold. V ponuke Fractal Design je ešte menej výkonný variant so spomínanými 500 wattmi, čo by malo stále postačit' aj na výkonnejšie konfigurácie, no 650 wattov je momentálne taká zlatá hranica. Formát zdroju je tentokrát SFX, čo znamená šírku a hĺbku 125 mm a výšku iba 63.5 mm. Pri váhe iba 1.15 kilogramu ide o naozaj kompaktný a vcelku l'ahký kúsok. O príliš vysoké teploty sa pri ION SFX 650G stará už spomínaný 120 mm ventilátor, ktorý disponuje kvalitným FDB (Fluid Dynamic Bearing) ložiskom, schopným bezproblémovej prevádzky počas celej desat' rokov trvajúcej záručnej doby. ION SFX zdroje však majú aj systém semi-pasívneho chladenia, ktorý roztočí ventilátor iba pri vyššej zát'aži a je úplne tichý pri bežnom používaní. Vnútorné rozloženie a komponenty dali tentokrát vo Fractal Design na starost' OEM dodávatel'ovi Seasonic a tieto SFX zdroje sú postavené na podobnom základe ako séria Seasonic SGX zdrojov. To samozrejme nie je vôbec zlé, nakol'ko SGX zdroje a Seasonic sú overené a osvedčené pojmy. Vnútri zdroja sa preto nachádzajú kvalitné japonské kondenzátory od výrobcov ako Chemi Con, Nichicon a Rubycon a d'alšie prémiové súčiastky. Aj preto ponúka ION SFX séria, podobne ako ION+ až desat'ročnú záruku.

Testovanie

Kvalitným osciloskopom či d'alšími špecializovanými prístrojmi stále nanešt'astie nedisponujem, no pre potreby recenzie sa mi opät' podarilo k takémuto vybaveniu a najmä jeho zodpovednej obsluhe dostat'. ION SFX 650G počas zát'ažových testov dopadol naozaj úctyhodne. Pri testovaní za okolitej teploty 27°C bol schopný dodat' najviac 92.1% účinnost', ktorá pri plnej zát'aži klesla na 89.4%. Hlučnost' zdroja nikdy neprekročila viac ako 39 dB, čo sa dá prirovnat' k zvukom tichej knižnice a hoci bolo zdroj pri plnej zát'aži počut', za normálnych podmienok je tichší ako zbytok počítačových komponentov. Nameraná teplota zdroja bola mierne vyššia ako pri ION+ kúskoch, zastavujúc sa na 61°C, no treba mysliet' na to, že ide o 650 wattový zdroj v krabičke ovel'a menších rozmerov ako bežne. Navyše, 61°C by nemal mat' zdroj počas celého fungovania a aj tak ide o vcelku nízke číslo, v porovnaní s komponentami ako procesory, či grafické karty.

Zhrnutie

Fractal Design s novinkou v podobe ION SFX 500G a 650G rozširuje vcelku malý trh s podobne malými zdrojmi. 650 wattový kúsok, ktorý sme mali možnost' testovat' nesklamal v žiadnom smere a jeho bratia si určite nájdu svoje miesto v kompaktných herných, či pracovných počítačoch. Zaujímavá je pri ION SFX 650G aj cena, ktorá sa momentálne pohybuje okolo 120 eur, čo je za takýto výkon a 80Plus certifikáciu v SFX formáte naozaj skvelá suma. A tak ako som si obl'úbil UltraFlex káble pri normálnych ATX ION+ zdrojoch, dávajú ešte väčší zmysel pri ION SFX kúskoch.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Fractal Design	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné komponenty	- mierne kratšie káble môžu byt' problémom vo väčších skrinkách
+ plná modulárnost'	
+ príjemný dizajn	
+ obstojná účinnost'	
+ nízke teploty a hluk	

HODNOTENIE: ★★★★★

Súťaž

1. cena
FD Meshify S2 BKO

2. cena
FD Define S2 V
+ 4x

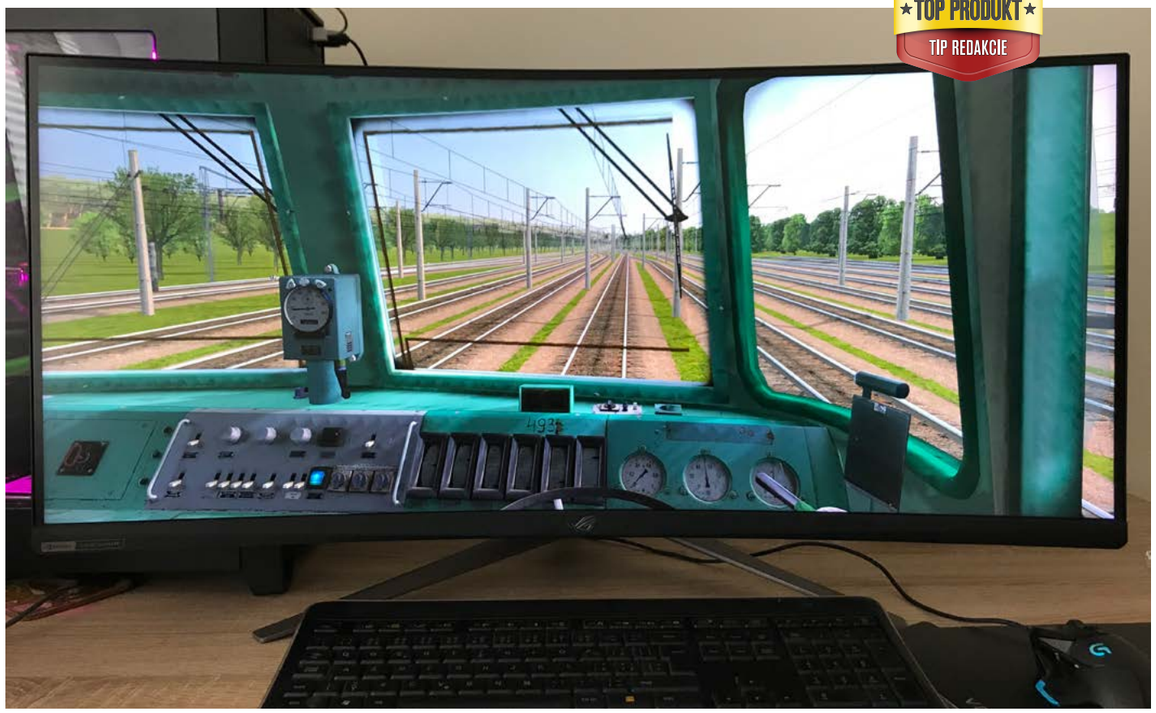
Súťaž exkluzívne len pre majiteľov printovej verzie

Fractal

ASUS ROG Swift PG35V(Q)

NAJLEPŠÍ HERNÝ ULTRAWIDE POD SLNKOM.

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Lepšie načasovanie som si želať ani nemohol. Ešte mi ani nestihli vyprchať dojmy zo super ultrawide Legionu s pomerom strán 32:10 a už nám v redakcii pristál ďalší, tentoraz „len" ultrawide 21:9 monitor. Lenže nie hocijaký monitor. Podľa všetkého je dnešný testovaný monitor tým najlepším, čo si hráč môže dopriať – ASUS ROG Swift PG35V(Q). Jediným konkurentom je Acer Predator X35, ktorý je na papieroch parametrami zhodný, avšak ponúka odlišný dizajn a v testoch v mnohých bodoch za Asusom zaostal.

Luxus

Výrobca pri tomto monitore nešiel cestou kompromisov. Vidieť to už pri pohľade na parádne potlačenú krabicu s reflexnými nápismi. A verte, že to nie je lacné. No a vidieť to aj na cene šplhajúcej sa k trojtisícovej hranici.

Po otvorení krabice na mňa mrká správa o kalibrácii, dokonca zasunutá v plastovom obale. Všetko je starostlivo zabalené a úhľadne poukladané.

Optické prvky a plastové diely do spodného projektora sú ukryté vo vkusnom látkovom vrecúšku, aby sa nepoškriabali, a aby to proste vyzeralo dobre. Pri rozbaľovaní káblov uznanlivo kývam hlavou. Majú kvalitné koncovky s logom ROG.

Dokonca aj plastové vrecúška na káble sú potlačené rovnakým logom, ASUS šťastnému kupcovi brnká na jeho ego. Konečne sa prepracujem k panelu samotnému, dizajnovo prakticky zhodnému so starším bratom ROG SWIFT PG27U(Q). Dokonca aj stojan je identický, avšak zakrivenie a pomer strán panela 21:9 predsa len vynikajú na stole lepšie ako klasický 16:9 monitor.

200 Hz

Kde sú tie časy, keď hernému segmentu dominovali TN monitory. Je neuveriteľné, že dnešné IPS panely dokážu pokoriť hranicu 144 Hz a s naším testovaným monitorom dokonca až 200 Hz. Iste, je to VA panel, ale od TN je to stále riadny skok.

Poďme sa pozrieť na to, čo PG35V vlastne ponúka. Tak predovšetkým, ultraširokouhlý, 35-palcový panel s pomerom strán 21:9, ktorý v porovnaní s klasikou 16:9 ponúka zhruba o 32 % širšie pokrytie zorného poľa.

Rozlíšenie 3440 x 1440 je výborným kompromisom, kde na jednej strane je hustota pixelov dostatočná, a na druhej sú len nadpriemerné HW nároky, viac než o 60 % nižšie ako pri UHD rozlíšení. ASUS použil 180 Hz VA panel, ktorý s pretaktovaním dostanete na magických 200 Hz. Vďaka QLED podsvieteniu tento monitor dosahuje až 90 percent farebného gamutu DCI-P3, čo je podmienkou pre HDR certifikáciu.

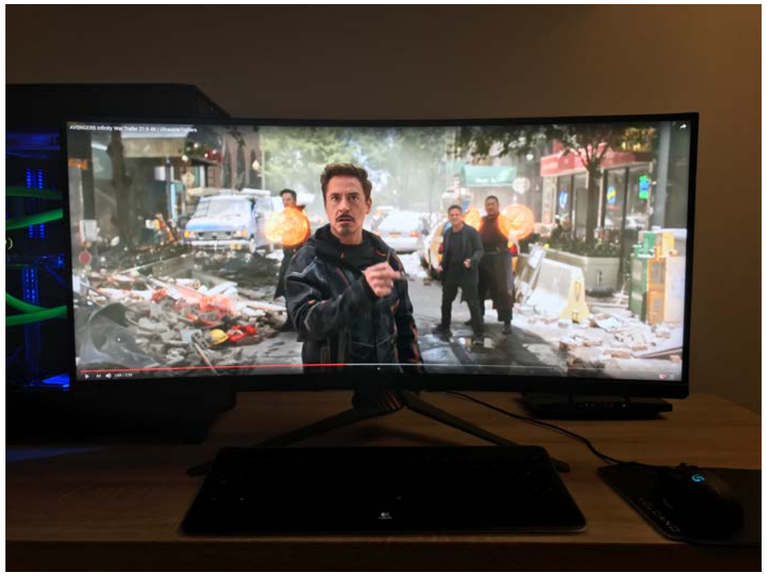
Tú, pochopiteľne, PG35V má, a to na úrovni HDR 1000. Od NVIDIA má zas ojedinelý punc G-SYNC ULTIMATE (za kombináciu G-SYNC/HDR/200 Hz). Ďalším superlatívom je 512-zónové podsvietenie, čo je asi najviac, čo sa s klasickými LED ponúka, vrátane LED TV. Aura Sync je tu opäť, pre mňa úplne zbytočná vec, no verím tomu, že množstvo hráčov bez RGB svetielok nemôže žiť.

Monitor je pomerne robustný a hlboký z dôvodu zónového podsvietenia a aktívneho chladenia. Dizajnovo je však veľmi vydarený a nijako ma to nevyrušovalo. Navyše, zadná časť má odnímateľný kryt, ktorý pod seba pekne ukryje všetky káble.

UHD 16:9 vs UW QHD 21:9

Bol som skutočne zvedavý, či 21:9 bude stačiť ako kompromis, ak je 32:9 už príliš, a to buď veľkosťou či nárokmi na hardvér. Pocitovo je sedenie za takýmto monitorom veľmi prirodzené a chýbajúce extra centimetre v porovnaní so Super UWQHD (32:9, 32:10) sa stratia po chvíli používania, keďže zrak sa aj tak sústredí na stred obrazovky.

Skôr by som privítal väčšiu uhlopriečku pri zachovanom pomere strán 21:9, ktorý je, mimochodom, ideálny na sledovanie



filmov v pôvodnom cinema formáte bez nadbytočných čiernych pásov. Na druhej strane je tento formát nedostačujúci na funkciu PbP – „obraz vedľa obrazu" (aspoň tak asi usúdil ASUS), no aspoň PiP – „obraz v obraze", tam teda dať mohli. Nemilým prekvapením bolo aj zistenie, že konzola PS4/PS4 Pro doteraz nepodporuje rozlíšenie 1440p (verím, že časom bude, keď to vie aj Xbox One X) a tento fakt by mohol byť prekážkou v kúpe akéhokoľvek 1440p monitora, tobôž tak drahého. Poďme ale k pozitívam.

Dobrou správou je, že Display Port 1.4 nenaráža na limity ako pri UHD rozlíšení 3840 x 2160, a preto vie zobraziť obsah plne RGB 8-bit aj pri 200 Hz. Pri HDR je limit 10-bit/144 Hz a pri vyšších frekvenciách sú prakticky dve možnosti. Buď si zvoliť 10-bit a chroma subsampling, čiže kompresiu, alebo 8-bit RGB. Aj napriek tomu, že 10-bitové farby sú jednou z podmienok HDR zobrazenia, ide to aj s 8-bitom a na pohľad rozdiel nebol veľmi viditeľný, možno tak pri jemných prechodoch, kde bolo vidieť väčšie skoky medzi odtieňmi.

V porovnaní s prvým G-SYNC HDR monitorom od ASUSU, PG27U(Q), má ich najnovší model podstatne tichší ventilátor, nameral som 28 dB a ticho zostáva aj po dlhej HDR seanse, keď zo zadnej časti cítiť slušné sálanie tepla. Ako som už uviedol skôr, na podsvietenie slúži 512 zón, čo vzhľadom na väčšiu plochu v porovnaní s 27-palcovým PG27U(Q) určite poteší. Navyše v kombinácii s VA panelom je tzv. halo efekt ešte účinnejšie tlmený. Voľba VA panela bola určite výsledkom kompromisu.

Na jednej strane má VA panel najlepší kontrast, no na druhej má najhoršie časy odozvy. Napriek tomu sa Asusu podarilo tieto parametre odladiť a stlačiť ich na minimum, i keď pri scrollovaní textu je stále znateľný tzv. smudging, typický pre tento typ displeja.

V tomto bode budem porovnávať subjektívne práve s dookola spomínaným PG27U(Q). I keď majú oba monitory prakticky zhodné parametre, pôsobil na mňa obraz na staršom IPS monitore

živšie. Úvodná obrazovka Spidermana (PS4) v HDR doslova vyrážala dych, zatial' čo na PG35V to bolo síce vel'mi pekné, no chýbal mi tam ten wau efekt.

Je to možno spôsobené aj tým, že na PG27U(Q) sa cez menu dala menit' hodnota „paper white", zatial' čo pri PG35V je táto funkcia zamknutá na hodnote 80 nits a nejaký ten „manual override" je zakázaný.

Celkovo má superširokáč vel'mi pekné farby a lepšiu konzistentnost' podsvietenia a rovnomernost' farieb po celej ploche ako PG27U(Q), ale...je tu to ale. Pred VA panelom sa hl'adá „sweet-spot" o poznanie tažšie ako pred IPS panelom. Je to proste technologicky dané. Ešte dôležitejšie je nájst' si dobrý posed a polohovat' monitor k dosiahnutiu najlepšieho výsledku.

Obzvlášt' v HDR móde, ked' funguje iba zónové podsvietenie (FALD). Stačí totižto malá odchýlka v pozorovacom uhle a halo efekt bude výrazne viditel'ný, obzvlášt' v tmavej miestnosti. V praxi to znamená, že ak by ste niekomu niečo chceli ukázat' a nesedel by na vašej stoličke, ale stál vedl'a vás, rozhodne neuvidí také verné farby a kontrast ako vy, obraz je zo strany poblednutejší a halo efekt z podsvietenia, obzvlášt' zboku či zhora, výrazne viditel'ný.

Lokálne podsvietenie má však nesporne viac kladov ako záporov a rozhodne je určené na hranie a sledovanie filmov. S prácou by som bol opatrnejší. Okolo svetlejších prvkov vidiet', že to tam svieti viac, jasne to vidiet' pri pohybe s kurzorom po ploche.

V SDR sa dá táto funkcia vypnút', cenou za to sú mierne horšie odtiene čiernej. Pri testovaní PG27U(Q) som nechápal, prečo

má podsvietenie tri úrovne rýchlosti, teda ako rýchlo sa prispôsobuje zmene obrazu, no počas hrania sa na PG35V(Q) predsa len nastali situácie, ked' som, takpovediac, ubral. Napríklad v Red Dead Redemption 2 pri pohl'ade na vatru v noci bolo jasne vidiet', ako sa monitor snažil držat' krok s poskakujúcimi plamienkami, no výsledok bol skôr rušivý a nepresvedčivý.

A práve prepnutím na sektorové, „pomalšie" podsvietenie tento efekt zmizol. FALD som ocenil aj v nočných scénach v DayZ, kde aj v tme boli pozorovatel'né nepatrné detaily v húštinách a stromoch, avšak s vypnutým FALD, teda štandardným podsvietením, sa tmavé miesta zliali do súvislej šedi.

Hranie na 200 Hz má tiež svoje čaro. Neveril by som, že rozdiel v porovnaní s 144 Hz môže byt' viditel'ný, ale je. Ale hlavne cítit' bezprostrednejšie reakcie na pohyb myši či myknutie volantom. Podmienkou je, samozrejme, že grafická karta musí tých 200 FPS aj reálne dodat'.

ASUS ROG Swift PG35V(Q) som testoval takmer dva týždne, a na jeho prednosti som si zvykol takmer okamžite. Až po zapojení svojho LG som si plne uvedomil, ako dobre sa pozeralo na zakrivenú širokouhlú obrazovku, ktorá dokázala vykúzlit' nezabudnutel'né HDR divadlo.

Zaujímavou výbavou je vstavaný ESS® Sabre HiFi DAC s certifikáciou HiRes audio. Je to v podstate digitálno-analógový prevodník podporujúci bitrate do 192 kHz/24bit, avšak jeho výstup je príliš slabý na utiahnutie akýchkol'vek priemerných slúchadiel. Dokonca aj 32 dB slúchadlá hrali pomerne ticho, čo môže postačit' na večerné pracovné sedenia, no na hranie vel'mi nie. Preto by som ešte odporučil zosilňovač.

V podstate jedinú výhradu mám voči vol'be VA panela. Je možné, že by momentálne žiaden IPS nedal 200 Hz a zároveň spĺňal d'alších x požiadaviek a dost' možným dôvodom je aj vysoká cena. Každopádne, od predstavenia monitora na Computexe 2017 prešlo vel'a času a ASUS vybral pravdepodobne ten najlepší typ panela, aký vedel.

Záverečné hodnotenie

Špičkový herný monitor, vhodný aj na prácu a vd'aka solídnej kalibrácii a vel'kosti pracovnej plochy aj na editáciu videa či fotografie. V podstate nie je nič, čo by mu chýbalo, skôr má niečo extra v podobe HiRes zvukového prevodníka a AuraSync. Som zvedavý na prvé monitory s miniLED podsvietením, ktoré sa na trh dostanú v krátkom čase.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ G-SYNC ultimate	- AuraSync je zbytočnost'
+ QLED a krásne farby	- Cena môže byt' problém
+ 200 Hz	
+ Parádne HDR	
+ Tichý ventilátor	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA HARDWARE

Truelife FitScale W3

DOSTUPNÁ INTELIGENTNÁ VÁHA

Do redakcie nám dorazila d'alšia osobná váha od spoločnosti truelife, tentokrát je to lacnejší model FitScale W3. Ide o inteligentnú diagnostickú váhu, ktorá je na základe bioelektrickej impedančnej analýzy schopná merat' sedem indexov - hmotnost', BMI, telesný tuk, telesnú vodu, svalovú hmotu, kostnú hmotu a analýzu kalórií.

Obal a jeho obsah

Váha prichádza zabalená v jednoduchej kartónovej krabici, ktorá je, ako sme si už pri produktoch tejto značky zvykli, dizajnovo pekná, pričom zákazníka informuje o schopnostiach váhy. Vnútro škatule obsahuje samotné zariadenie (na mieste ho držia papierové výplne), návod na použitie a produktovú dokumentáciu. Balenie pôsobí oproti svojmu drahšiemu bratovi FitScale W5 lacnejším dojmom.

Prvé dojmy a spracovanie

Vrchnú časť váhy tvorí panel z tvrdeného skla a dotykový LCD displej s tromi tlačidlami, ktorými sú vl'avo, SET a vpravo. Spodná časť je tvorená plastovou konštrukciou krytu elektroniky, ktorá je spojená s nožičkami. Tie sú vybavené protišmykovou gumovou plochou. Na tejto časti sa nachádza iba jedno ovládacie tlačidlo, ktoré slúži na prepínanie jednotiek z imperiálnych na metrické, a kryt batérie. Váha je napájaná tromi AAA batériami.

Predinštalované batérie značky Kendal sú od kontaktov na váhe izolované umelohmotným pásikom, ktorý je potrebné pred prvým uvedením do prevádzky vytiahnut'. K spracovaniu váhy nemáme žiadne výhrady, vo svojej cenovej triede je primerané.

Používanie

Váha disponuje možnost'ou vytvorit' osem používatel'ských profilov, môže ju teda používat' osem rôznych osôb. Profily obsahujú nastavenie výšky, veku, pohlavia a požadovaného ciel'a. Po vytvorení profilu sa môže používatel' postavit' bosými nohami na váhu a po asi desat'sekundovom meraní sa na displeji zobrazia namerané hodnoty. Oproti drahšej FitScale W5 BT táto nie je vybavená technológiou Bluetooth, čiže všetky údaje sa zobrazujú priamo na LCD displeji a nie je možné ju spárovat' so žiadnym iným zariadením.

Teší nás, že váha je presná a namerané hodnoty sú takmer rovnaké ako v prípade merania s drahším bratom tejto váhy. Vel'mi užitočnou pomôckou pre aktívne športujúcich l'udí je tzv.

athlete mód, ktorý má používatel'ovi pomôct' efektívnejšie dosahovanie stanoveného ciel'a využívajúc upravené algoritmy pri meraní. Na záver je treba spomenút', že tejto váhe neprekáža ani špliechajúca voda a môže byt' pokojne umiestnená aj v kúpel'ni.

Zhrnutie

Váha truelife FitScale W3 je ideálna pre tých, ktorí si nepotrpia na spárovanie smart váhy so smartfónom. Kvalitou vypracovania a presnost'ou meraní je na vel'mi dobrej úrovni. Vo svojej cenovej kategórii však má minimálne jedného konkurenta, ktorý ponúka aj možnost' spárovania so smartfónom.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Truelife	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Presnost' merania	- Balenie pôsobí lacnejším dojmom
+ Priaznivá cena	

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

NZXT H510 Elite

KEĎ SA DIZAJN BIJE S FUNKCIONALITOU

Mnohojadrový procesor, nadupaná grafická karta, RAM-ky aspoň na tri okná v Google Chrome, predimenzované chladenie a dostatok úložného priestoru na zálohovanie polovice internetov. To je asi tak v kocke to, po čom hráči túžia. Ale aký zmysel by malo vlastnit' všetky najlepšie a najvýkonnejšie komponenty, keby ich majitelia nemohli vystavovat' na obdiv celému svojmu okoliu? Od prvých počítačoví nadšenci svojpomocne upravovali a vyrezávali do nich otvory prekrývané plexisklom, ubehla už rada rokov. Teraz sú bežne dostupné naozaj dizajnové kúsky s priehl'adnými panelmi z tvrdeného skla. Čo sa však stane, ak je dizajn nadradený všetkému ostatnému? Odpoveď sa ukázala v podobe skrinky NZXT H510 Elite.

Ponuka NZXT skriniek s menom začínajúcim na písmenko H je naozaj bohatá a už sme mali možnost' vyskúšat' z nej niekol'ko modelov. Prvé, čo na nich zaujme, je vcelku industriálny vzhl'ad preferujúci 90-stupňové uhly a použitie temperovaného skla. Doteraz sme však pri testovaných skrinkách mohli vyzdvihovat' podarený kompromis medzi dizajnom a funkčnost'ou. To znamená krásou, s akou dokážu pojat' kompatibilné komponenty, ale aj jednoduchost'ou inštalácie a schopnost'ou uchladit' aj tie najnáročnejšie kúsky. Pri prvom pohl'ade na H510 Elite si už výsledným kompromisom nie som taký istý. To však odhalí až testovanie, do ktorého som sa pustil s vervou, ked'že som popri testovaní skrinky mohol odskúšat' aj pár nových a výkonných komponentov.

Obal a jeho obsah

Skrinka dorazila v modernom obale ladenom do typických NZXT farieb - bielej a modrofialovej, tak ako sme si už zvykli pri NZXT skrinkách, ktoré sme testovali v minulosti. Na krabici sa nenachádzajú iba logá spoločnosti NZXT, ale na jednej strane aj zobrazenie toho, ako skrinka vyzerá pri pohl'ade z boku, a zošikma na opačnej. Na boku škatule sú tiež bielym textom na fialovom pozadí vymenované všetky dôležité parametre, funkcie a kompatibilita komponentov. H510 Elite na rozdiel od svojich menej „elitných" bratov neponúka priehl'adný iba jeden bok, ale milovníkov RGB svetielok poteší aj priehl'adným čelom, a pokial' obrázok na krabici neklame, aj dvojicou 140 mm RGB ventilátorov. Uloženie skrinky v obale je celkom bezpečné, hoci tvrdší polystyrén, ktorý ju v tomto prípade chráni, niektoré spoločnosti pri svojich prémiových skrinkách vymieňajú za mäkšiu penu, respektíve mu aspoň penou asistujú. Produktu sa však pri preprave, našt'astie, nič nestalo, a tak musím uznat' jednu z dvoch možností - že ochranné nárazníky fungujú dostatočne, alebo že si všetky špeditérske spoločnosti, ktoré skrinku prepravovali, dávali naozaj pozor. Okrem samotnej skrinky sa v obale až na manuál nenachádza takmer nič iné, ked'že všetko príslušenstvo je pevne uchytené v jej vnútri.

Použitý hardvér

Napriek svojim kompaktnejším rozmerom H510 Elite podporuje aj matičné dosky najrozšírenejšieho ATX formátu a preto mi dávalo maximálny zmysel počkat' pár dní s jej poriadnym otestovaním, kým ku mne dorazila doska s menom N7 Z390. Tá je tiež z pera spoločnosti NZXT, pričom následne som ju testoval súbežne so skrinkou. Do dosky bol osadený procesor Intel Core i5-8400 (áno, nie je to žiaden extrémne výkonný procesor, avšak na tieto účely postačil) spolu s grafickou kartou MSI GTX 1070 Ti GAMING 8G, 32 GB HyperX Fury RAM, 1 TB WD SN750 M.2 SSD a zdrojom Fractal Design ION+ 760P. O chladenie procesora sa postaral vzdušný chladič Arctic Freezer 34 eSport Duo, chladenie skrinky zaobstarali dva 140 mm Aer RGB 2 ventilátory v prednej časti a jeden 120 mm Aer F vzadu. V tejto konfigurácii ventilátorov NZXT skrinku H510 Elite plánovalo dodávat', respektíve ešte dodáva, no nižšie v recenzii spomeniem vcelku potešujúcu a pritom prekvapujúcu informáciu.

Prvé dojmy a spracovanie

Model H510 Elite je momentálne dostupný v dvoch farebných prevedeniach. Prvé je čierno-biele a tak trochu mi pripomenulo milé zvieratko menom Panda, pričom druhé je v matnej čiernej. Samozrejme, matné časti v čiernej sú len tie kovové, zvyšok čiernej nachádzajúcej sa na tvrdenom skle už je silno lesklý. Mnou testovaný model bol, ako už ste mohli postrehnút' na fotkách, v čierno-bielej kombinácii, a aj preto som sa v spojení s čisto čiernou matičnou doskou rozhodol osadit' skrinku pamät'ami RAM bez RGB a čierno-bielym vzdušným chladičom. Nie vždy som pyšný na výsledný estetický dojem počítačov, ktoré z času na čas skladám či už pre potreby testovania, alebo ako hobby pre známych, no pri tomto som musel uznanlivo kývat' hlavou a takmer sa sám potl'apkat' po pleci za dobre vykonanú prácu.

Jediný dojem z „Panda" počítača mierne kazí použitá grafická karta, ked'že na svojom chladiči disponuje červenými prvkami, no v noci, pri zapnutom bielom podsvietení ventilátorov a LED pásiku v hornej časti je výsledok jednoducho dokonalý. Aby som ale nezabudol a d'alej príliš nepredbiehal, musím spomenút', že po stránke kvality spracovania je H510 Elite presne to, na čo si už dávno fanúšikovia spoločnosti NZXT navykli. Kvalitný a prémiový dojem, ani pril'ahká, ani prit'ažká, všetky hrany a súčiastky lícujú bez problémov a nenachádzajú sa na nej takmer žiadne ostré hrany, pripravené ublížit' pri skladaní.

Mozog skrinky

Rad H skriniek od NZXT bol svojho času jedným z prvých a naozaj múdrych radov skriniek na trhu. Ako som písal pri prvom spoznaní krabičky menom Smart Device počas testovania modelu H400i, je, samozrejme, možné aj do najlacnejšej skrinky od neznámeho výrobcu dokúpit' doplnky, ktoré by zvládli monitorovat' a zobrazovat' informácie či inak zjednodušit' život. Avšak Smart Device, zariadenie, ktoré kombinuje funkcie NZXT Grid+ a Hue+, je vcelku šikovným riešením s dobrým prepojením na softvér NZXT CAM. Pravdou je, že k programu NZXT CAM som mával v minulosti vcelku averziu, ked'že často trpel nedostatkami, prípadne niekedy úplne vypovedával službu, no od tých čias už uplynul nejaký ten rok a tentokrát som s ním nemal akékol'vek problémy. Jediný problém s inteligenciou skrinky som objavil na samotnej krabičke Smart Device, ked'že konektory pre RGB káble sú na nej otočené tak, že po pripojení káblikov s bezpečnostnou zarážkou ich nie je jednoduché vytiahnut' bez odmontovania celej krabičky. Tento problém však bežných l'udí potrápi možno len raz, pokial' vôbec, a tak ho príliš H510 Elite nebudem vyčítat'.

Rozvrhnutie

Skrinky od NZXT sa takmer bez výnimky vyznačujú skvelými možnost'ami manažmentu káblov a H510 Elite opät' nie je výnimkou. Zdroj a väčšina káblov sa l'ahko ukryjú v tuneli zakrývajúcom spodnú časť, ale obl'úbenou stálicou sú drážky na zadnej časti, ktorými sa pri troške plánovania dajú viesť káble či už na napájanie matičnej dosky, grafickej karty alebo čohokol'vek iného. Po stránke

úložného priestoru aspoň podl'a mňa ponúka dostatočné možnosti, ktorými sú dve pozície na 3.5-palcové HDD v spodnej časti a dve pozície na 2.5-palcové HDD/SSD, ktoré je možné uchytit' ako na zadnú část', tak na tunel pred matičnou doskou. Mierne ma mrzelo, že držiaky 2.5-palcových diskov sa zmenili zo zaužívaných kovových kúskov na jednoduché plastové, avšak svoj účel splnia rovnako dobre. Nie každý používatel' ich bude chciet' využit' či dokonca vystavit' v prednej časti na viditel'nom mieste a pri zbežnom pohl'ade navyše vyzerajú stále dostatočne kvalitne.

Možnosti chladenia

Hoci H510 Elite nie je žiadnym obrom, vd'aka šikovnému vnútornému rozloženiu dokáže stále ponúknut' dobré možnosti chladenia. Do skrinky sa dá osadit' 240 mm alebo aj 280 mm radiátor v prednej časti, jeden 120/140 mm ventilátor na vrchnej strane a v neposlednom rade jeden 120-milimetrový ventilátor na zadnej strane. Priznám sa, do skrinky putoval vzdušný chladič aj kvôli dodanej konfigurácii, ked'že momentálne nedisponujem 280 mm radiátorom či AIO chladičom, a ak by som dopredu osadil Kraken X52 alebo Cooler Master MasterLiquid 240, nemohla by na svojich miestach ostat' dvojica 140 mm AER RGB 2 ventilátorov. Pokial' by som však nad touto skrinkou premýšl'al ako normálny zákazník, určite by som do nej chcel 280 mm AIO a asi by som sa prikláňal k modelu Kraken X62.

Účinnost' hladenia

Rýchla rekapitulácia pred týmto odsekom. Skrinka NZXT H510 Elite je po prvé kvalitne poskladaná, po druhé dizajnovo naozaj podarená, po tretie kompatibilná s drvivou väčšinou komponentov a po štvrté jednoduchá po stránke inštalácie. Všetko pozitívne. Avšak. Pre podnadpis tejto recenzie som sa nerozhodol len tak pre nič za nič. H510 Elite má problém. Problém, ktorý po prvotných recenziách nezávislých redaktorov uznali aj priamo v NZXT, a to až tak, že rýchlo zapracovali na jednoduchej oprave.

Achillovou pätou tejto skrinky sú z jej dizajnu vyplývajúce obmedzenia, čo sa týka prietoku vzduchu. Predná strana, cez ktorú by mal prúdit' všetok studený a čerstvý vzduch chladiaci komponenty, ponúka len jeden malý otvor na spodnej strane a perforovaný plech na kúsku kovovej bočnice.

Tento problém je až tak očividný, že pri dodanej konfigurácii ventilátorov, čo znamená 2x140 mm vpredu pre prívod a 1x120 mm vzadu ako výduch, boli teploty komponentov pri bežnej prevádzke o 11,5 stupňa teplejšie, ako ked' som odstránil predný panel z tvrdeného skla. Pri bežných, respektíve tradične riešených skrinkách odstránenie reštrikcií predného panelu normálne vyústi do 3 až 5-stupňovej zmeny. Ale 11,5 stupňa je naozaj dost'.

Našt'astie sa tu bavíme o renomovanej spoločnosti a prémiovej skrinke (s prémiovou cenou) a preto môžem informovat', že po zisteniach recenzentov sa v NZXT rozhodli do skrinky osadit' d'alší 120 mm ventilátor do vrchnej pozície a l'ud'om, ktorí si túto skrinku kúpili v staršej konfigurácii iba s trojicou ventilátorov, zadarmo pošlú d'alší. V momente, ked' som do skrinky osadil d'alší 120 mm ventilátor, klesli teploty aj s nainštalovaným predným panelom o takmer šest' stupňov a ja som mal konečne pocit, že by táto skrinka dokázala pri normálnych hodnotách hluku uchladit' aj naozaj výkonné a horúce komponenty.

Zhrnutie

Podobne ako jej bratia a sestry z H rodiny, NZXT H510 Elite je stále praktická, prémiová a nadmieru dobre vyzerajúca skrinka. Mierne horšie je na tom riešenie chladenia a tiež trochu zamrzí, že regulárne prevedenie H510 bez dodatku Elite, ktoré neponúka predný panel zo skla ani RGB ventilátory, je dostupné už za cenu pod 70 eur. Za Elite si totiž priplatíte d'alších 60 eur za cenu začínajúcu okolo 125 eur. No pokial' máte radi značku NZXT, túžite po kvalitnej skrinke s RGB podsvietením, ktoré je viditel'né aj cez prednú část' skrinky, a neprekáža vám za toto všetko si priplatit' a zniest' mierne horšiu účinnost' chladenia, potom H510 Elite splní vaše očakávania.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
NZXT	130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé možnosti manažmentu káblov	- prémiová cena
+ kvalitné prevedenie	- horšie riešené chladenie
+ bočnica a čelo z temperovaného	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

V prízemí, aj na poschodí

Zlepšite pokrytie Wi-Fi v celom vašom dome

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

covr

D-Link®

AORUS CV27Q

KRÁSA V ZAKRIVENÍ

Silná grafika, mnohojadrový procesor s možnosťou taktovania, tona RAM-ky a dostatok úložiska pre všetky hry v hernej knižnici. To je v skratke všetko, po čom väčšina hráčov túži. Na čo však bude hráčom silný počítač schopný produkovať stovky FPS v najnovších hrách bez možnosti vychutnať si ich naplno a takpovediac na vlastné oči? V niektorých smeroch sa dá pri nákupe komponentov či príslušenstva ušetriť, napríklad hrať na obyčajnej klávesnici a myši za stolom z IKEA, no k nadupanému počítaču jednoducho patrí schopný monitor, ktorý zvládne zobraziť všetko, čo jednotky a nuly v kódoch hier ukazujú. Od spoločnosti Gigabyte a ich prémiovej značky Aorus sme už mali možnosť otestovať viacero naozaj zaujímavých kúskov, no až teraz sa k nám do redakcie dostal aj monitor disponujúci zakrivenou obrazovkou. Tá sľubuje vylepšenie herných zážitkov.

Je to už viac ako pol roka, čo sme testovali prvú hviezdu na poli monitorov z pera tejto spoločnosti – AD27QD. Ako prvý pokus ponúknuť vysoké FPS (144 Hz) bez horšej kvality zobrazenia (IPS panel) sme mu nemali čo vytknúť a mysleli sme si, že aspoň na rok budú v Gigabyte spokojní. Ale omyl. Po AD27QD prišiel model KD25F, o niečo menší monitor s, na farby menej zaujímavým, TN panelom, no s obnovovacou frekvenciou až 240 Hz, čo sa mi pri testovaní v FPS hrách zdalo takmer ako nepovolený doping. Len nedávno ale prišli dve novinky, ktoré vo viacerých smeroch zobrali recept nastavený modelom AD27QD a vo viacerých smeroch ho aj vylepšili. Kúsok s názvom FI27Q, zvyšujúci obnovovaciu frekvenciu na 165 Hz za rovnakú cenu, sme už otestovali (FI27Q má ešte na funkcionalitu bohatšieho brata FI27Q-P), no nevedeli sme sa dočkať, kedy sa k nám dostane aj prvý Aorus monitor ponúkajúci nielen vysoké FPS, krátku odozvu a sýte farby, ale najmä zakrivenú obrazovku.

Obal a jeho obsah

Veľká škatuľa chrániaca jeden z najkrehkejších externých počítačových komponentov, ktorá ku mne dorazila, bola aj na 27-palcový monitor stále prekvapivo veľká a robustná. Po otvorení však opäť iba potvrdila, že v Gigabyte myslia na bezpečnosť svojich produktov a ich úspešné doručenie zákazníkom bez akýchkoľvek škrabancov. Vo vnútri obalu sa ukrýva masívny sendvič z polystyrénu, v ktorom bol na jednej strane bezpečne uložený monitor a na tej druhej vrchná časť podstavca. Vo vrchnej časti polystyrénu je uložený spodný diel podstavca, všetky potrebné káble (USB pre USB HUB, DisplayPort, HDMI, napájací kábel) a, samozrejme, vždy prítomné

brožúrky. Inštalácia do funkčného stavu, čo znamená pripevnenie spodnej časti stojana k ramenu ma potešila, pretože si pri tomto modeli nevyžaduje skrutkovač a dá sa zvládnuť len za pomoci prstov. Hoci ide iba o maličkosť, vždy rád vidím takéto malé zlepšováky, ktoré spoločnosť nestoja v praxi žiadne peniaze pri výrobe, no môžu zaskočiť hráčov, ktorí náhodou nemajú doma skrutkovač.

Základná funkcionalita a konektivita

Aorus CV27Q si po stránke funkcionality a ergonómie berie príklad zo svojich predchodcov, no s jednou malou zmenou. Podobne ako pri AD27QD či FI27Q je stále možné upraviť si výšku monitora (13 cm hore či dole), natočenie do strán (20 stupňov vpravo aj vľavo) a náklon (5 stupňov k sebe a 21 stupňov od seba). Možnosť otáčania displeja, teda pivot, však už pri CV27Q nenájdete. Sprvu mi nešlo do hlavy, prečo práve tento model pivotom nedisponuje, no po krátkom zamyslení mi došlo, že vertikálne otočený monitor je fajn, pokiaľ má rovný displej, no pri zakrivenom by to bolo skôr na obťaž.

Pokiaľ ale patríte do skupiny potenciálnych zákazníkov, ktorí by chceli používať zakrivený displej aj vo vertikálnej polohe, poteší aspoň štandardný VESA 100 x 100 úchyt. Po stránke pripojiteľnosti je na spodnej strane to isté, na čo si už mohli fanúšikovia Aorus monitorov zvyknúť – 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 schopná nabíjať zariadenia a na záver aj štrbina pre zabezpečenie Kensington zámkom.

DisplayPort je po novom v prevedení 1.4, čiže je schopný podporovať aj prenos HBR3 zobrazenia. O tom ale až v ďalšej časti recenzie. Po pripojení monitora USB káblom k počítaču je naň možné nainštalovať nový firmvér, uložiť si z neho svoje špecifické nastavenia, ale hlavne, po nainštalovaní programu OSD Sidekick je možné nastavovať si parametre a funkcie monitora aj priamo z Windowsu.

Parametre a funkcionalita

Parametrami je na prvý pohľad CV27Q naozaj zaujímavý, no prekvapí niekoľkými zmenami v porovnaní s tým „osvedčeným receptom", ktorý v Gigabyte nastavili. Uhlopriečka je stále 27", čo postačí ako milovníkom akčných hier, tak aj viac na príbeh či manažment zameraným titulom.

Takisto je stále prítomné aj QHD rozlíšenie (2560 x 1440 pixelov), 165 Hz obnovovacia frekvencia, 95 % pokrytie farebného spektra DCI-P3, 1 ms odozva, VESA HDR 400 certifikát a ako bonus aj podpora AMD FreeSync schopná spolupracovať aj s G-Syncom na kartách od NVIDIA. Dve odlišnosti od modelu FI27Q, ktoré ma pri CV27Q zaujali, sú zníženie podpory z plnohodnotnej 10-bit farebnosti na 8-bit a prechod z IPS panelu na VA, teda Vertical

Alignement. Obe zmeny sa môžu na prvý pohl'ad zdat' negatívne, no nie je to úplne tak. Samozrejme, 10-bit je viac ako 8-bit a IPS panely ponúkajú krajšie farby ako VA či TN panely.

Každá architektúra zobrazovacích panelov má ale svoje výhody a nevýhody. Pri TN paneloch je napríklad jednoduché dosahovat' obnovovacie frekvencie aj 300 Hz, no IPS a VA panely sú stále zaseknuté pod 200. IPS panely sú schopné úžasného vykresl'ovania farieb a ponúkajú skvelé pozorovacie uhly, no majú problémy napríklad s prílišnou priepustnost'ou podsvietenia, ktoré pri tmavých scénach či snahe zobrazit' sýtu čiernu mierne kazí zážitok z obrazu.

VA panely sú na poli LCD displejov tým zlatým kompromisom – schopné vyšších hertzov, nízkej odozvy, stále pekných farieb, no ich vel'kou výhodou v porovnaní s IPS displejmi je práve spracovanie a reprodukcia čiernej. Usporiadanie pixelov a technológia, ktorou sa vo VA paneloch „vypínajú", je totiž ovel'a efektívnejšia ako pri IPS a TN. Vd'aka tomu sa môže CV27Q pochválit' svietivost'ou až 400 cd/m2 a kontrastom 3000:1, čo je trojnásobok kontrastu, akým disponuje FI27Q.

Vd'aka spomínanej svietivosti má CV27Q aj certifikáciu HDR (High Dynamic Range) čo, trochu zjednodušene povedané, znamená, že panel svojimi parametrami spĺňa minimálne požiadavky jasu, kontrastu a schopnosti stlmit' pixely a ukázat' naozaj sýtu čiernu farbu. Hoci sa týmito schopnost'ami 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 skratke to teda predstavuje naozaj žiarivé farby, tmavo-tmavú čiernu a vel'ký krok dopredu v porovnaní s bežnými displejmi.

„Iba" AMD FreeSync

Pri tomto odseku si trochu pomôžem a sčasti ho odkopírujem z recenzie „plochého brata" tohto modelu. AMD FreeSync totiž už nejakú dobu nepredstavuje dobrú správu iba pre majitel'ov grafických kariet od spoločnosti AMD, ale užijú si ho aj fanúšikovia „zeleného tímu".

FreeSync je softvérové riešenie pracujúce na odstránení takzvaného screen tearingu, teda trhania obrazu v hrách. Grafické karty spracovávajú obrazy s rozdielnou účinnost'ou a rýchlost'ou, ktorá sa nemusí vždy vyrovnat' obnovovacej frekvencii monitora 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 boli dlho nekompatibilné. Preto si museli hráči snažiaci sa predíst' screen tearingu dlhé roky vyberat' monitor podl'a značky grafickej karty.

NVIDIA začiatkom tohto 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 do tejto skupiny patrí aj Aorus CV27Q. Po pripojení a nainštalovaní ovládačov sa na CV27Q G-Sync zapol okamžite a bez akýchkol'vek problémov fungoval na 100 % celý čas, ktorý som na ňom strávil v hrách.

Vychytávky a softvér

Aorus CV27Q, stále ponúka určitú pridanú hodnotu, na ktorú si už majitelia prémiovejších produktov zameraných na hráčov mohli zvyknút'. Prvý bonus pri tomto monitore predstavuje RGB podsvietenie na zadnej strane, no tentokrát nejde o celého AORUS orla, ale iba o jeho podsvietené krídla. Ovládanie je jednoduché, cez program RGB Fusion, ktorým sa dajú ovládat' aj všetky ostatné produkty značky Gigabyte. Logo vyzerá stále dobre, hoci ho v bežnej prevádzke asi nikto neuvidí. Pokial' ale plánujete brat' monitor na LAN párty, určite zaujme nejedného hráča.

Zvyšok bonusovej funkcionality je však stále 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 v programe OSD Sidekick, ako som už spomínal skôr. 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 funkcionalitu pri hraní nijako nevšimol. Dashboard zase dokáže zobrazit' informácie o počítači ako teplotu procesora a grafiky či ich vyt'aženie, GameAssist využijú hráči na zobrazenie

časomiery, stopiek, zameriavač či linky na správne zarovnanie viacerých displejov vedl'a seba nezávisle od hry či programu.

Zaujímavý je aj Black Equalizer, teda 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. Monitor disponuje aj funkcionalitou PIP (Picture-in-picture) a PBP (Picture-by-picture), vd'aka ktorej môžete jednoducho hrat' hru a pri tom pozerat' napríklad video sprievodcu alebo obl'úbený seriál priamo na jednom monitore.

A na záver, hoci nie v poslednom rade, má tento monitor aj ANC v novšej, vylepšenej verzii 2.0. ANC predstavuje aktívne potláčanie hluku, ktoré funguje po pripojení slúchadiel do monitora a vd'aka dvojici zabudovaných smerových mikrofónov zvládne potlačit' okolité hluky či ich aj filtrovat' z hráčovej reči, pokial' práve rozpráva do mikrofónu. To znamená, že v hlučnejšom prostredí budú vaši spoluhráči počut' iba vaše slová a nie ventilátor či štekanie psa.

Zhrnutie

Gigabyte svoju ponuku Aorus monitorov kúskom CV27Q takmer skompletizoval. V ponuke už nemajú len ploché monitory, KD25F zameraný na FPS hráčov, FI27Q a FI27Q-P určené pre hráčov FPS, ale aj monitory pre používatel'ov náročnejších na farby. Teraz navyše pribudol aj vel'mi podarený model, ktorý si svoje miesto nájde najmä u milovníkov pretekárskych hier či u l'udí, ktorí si už navykli na zakrivené displeje. CV27Q sa naozaj podaril, a hoci by mu bolo možné vyčítat' „iba" natívnu podporu 8-bitovej farebnosti a použitie VA panelu, tieto zmeny bežného aj náročnejšieho hráča natol'ko nezasiahnu a na druhej strane sa odrazili v nižšej cene. Vd'aka tomu je možné zaobstarat' si ho za menej ako 500 eur, čo je pri všetkých jeho parametroch a schopnostiach naozaj dobrá správa.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	493€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Obnovovacia frekvencia 165 Hz	- nič
+ 1 ms odozva	
+ HDR 400	
+ Obstojná ergonómia	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Fitbit Versa 2

KEĎ SA FITNESS NÁRAMOK SKRÍŽI S MÚDRYMI HODINKAMI

O smart zariadeniach na ruku sa toho popísalo už dosť, veď mali zmeniť celý trh smartfónov, no nakoniec sa stali len ich doplnkami. Dokážeme bez nich pohodlne fungovať, tie najlepšie nám však dokážu spríjemniť život, či pomôcť so zdravým životným štýlom. Jedným z najznámejších a vlastne aj najstarších výrobcov fitness náramkov a múdrych hodiniek patrí spoločnosť Fitbit, ktorá tento rok oslávila jedenásť rokov svojej existencie.

Vyskúšali sme žiť niekoľko týždňov s ich novinkou Fitbit Versa 2, čo sú vo svojej podstate inteligentné športové hodinky, ktoré môžete nosiť počas bežných dní, brať si ich do postele, do bazéna alebo na cyklistickú štafetu. Sú vylepšenou verziou pôvodných hodiniek Versa, pričom by si skôr zaslúžili označenie Versa+.

Ako Fitbit skoro nevznikol

Príbeh značky Fitbit je priam ako vystrihnutý z hollywoodskeho filmu o úspechu malej skupiny nadšencov. Začínali na nule, s neistou budúcnosťou a množstvom prvotných problémov, na ktoré neboli pripravení. Kým sa vôbec dostali k prvej sérii produktov, boli len krok od úplného krachu. Svoj prvý produkt začali predávať už v roku 2009, pričom uvádzacia séria sa počítala len na tisíce kusov.

Úspech prekvapil každého, jeho hlavnou ingredienciou bola spolupráca s americkým obchodným reťazcom Best Buy, vďaka ktorému sa produkty Fitbit dostali do stoviek kamenných obchodov. Pred rokmi bola situácia odlišná ako dnes a bez dobrej spolupráce s veľkým reťazcom bolo ťažké sa presadiť s neznámou značkou.

Časté inovácie a dobrý marketing začali fungovať, Fitbit niekoľko rokov kraľoval trhu s nositeľnými zariadeniami a nebyť hodiniek od Apple, možno by boli jednotkou aj dnes. Firme sa na začiatku skutočne darilo, veď konkurencia bola veľmi malá a veľkí hráči tento segment zatiaľ prehliadali. Fitbit mal ešte pred piatimi rokmi skoro polovicu celého trhu, Garmin a Samsung vtedy výrazne zaostávali zhodne s ôsmymi percentami. Zlaté časy ale netrvali večne a začiatok konca nadvlády odštartovali dvaja výrobcovia. Tým prvým bol Apple so svojimi Watch hodinkami. Rýchlo si ich fanúšikovia značky obľúbili a hoci stále vyzerajú rovnako, tak ich predaje len a len rastú.

Trh dobre odhadli aj Číňania v Xiaomi, najprv s úplne lacným športovým náramkom, aby tých náročnejších neskôr presvedčili na prémiové hodinky za normálnu cenu. Odvtedy si trh s nositeľnými zariadeniami delí výhradne trojica Fitbit, Apple a Xiaomi. Zvyšok podľa nálady kupujúcich striedavo obsadzuje Huawei, Garmin, prípadne Samsung.

Fitbit stále hľadá prelomový produkt

Pohľad na ponuku čínskych produktov musí byť pre veľké firmy nepríjemný, zariadení je obrovské množstvo od tých úplne najlacnejších až po zaujímavé prémiové zariadenia, ktoré majú stále zaujímavú cenu.

Oproti tomu tu máme známe značky, ktorých produkty nie sú vôbec lacné, ale ponúkajú lepší zážitok z používania, väčšinou lepšiu kvalitu a hlavne bezproblémovú záruku a technickú podporu.

Fitbit si fanúšikov získal dobrým pomerom ceny a výkonu, veď väčšina jeho produktov nebola extrémne drahá. Za svoje peniaze ste ale dostali zariadenie s pekným dizajnom, ktoré bolo na vtedajšiu dobu dokonalým spoločníkom nielen pre športovcov, ale aj pre bežných používateľov.

Firma však zaváhala počas nástupu chytrých hodiniek, pričom premárnenú šancu sa jej zatiaľ nedarilo napraviť. Na prvý pokus by určite najradšej každý zabudol, keďže výsledok bol rozpačitý a hlavne nepraktický pri nabíjaní. Zaujímavým sa nakoniec stal až Ionic, aj keď ani pri ňom nakoniec neboli naplnené vysoké očakávania fanúšikov.

Najnovším pokusom je séria Versa, pri ktorej sme sa dočkali už celkovo troch modelov. Sú o niečo lacnejšie, výrazne krajšie, no zároveň v porovnaní s Ionicom ochudobnené o niektoré funkcie. Výsledok je však veľmi dobrý, aj keď na prvý pohľad pôsobí trochu nerozhodným dojmom. Najväčšou nevýhodou môže

byť pre aktívnych športovcov absencia GPS prijímača, čo znamená, že pri športe budete musieť nosiť so sebou aj svoj smartfón, v opačnom prípade nebude záznam vášho tréningu obsahovať niektoré informácie.

Optimálny tréningový balíček pozostávajúci z hodiniek a bezdrôtových slúchadiel musíte v tomto prípade doplniť aj o smartfón. Versa preto cieli skôr na rekreačných športovcov, ktorí si nájdu jedno voľné vrecko navyše.

Dobré inteligentné hodinky

Versa 2 sú konečne univerzálne hodinky, hneď od začiatku dostupné vo viacerých farebných kombináciách a s vynikajúcimi remienkami.

Základom dizajnu zostal štvorec, hodinky ale nie sú hranaté a vďaka zaobleným rohom pôsobia pekne aj na menšej ženskej ruke. Od predchádzajúcej dvojice Versa a Versa

Lite sa na prvý pohľad veľmi nelíšia, no v skutočnosti sú príjemnou evolúciou, ktorá sa uberá správnym smerom.

Dizajn sa menil len mierne, je tu teraz viac skla (konečne odolné s Gorilla Glass 3) a počet tlačidiel sa ustálil na počte jeden kus.

To je vítaná zmena, keďže prvá Versa mala tri tlačidlá a hlavne pri hodinkách je vyšší počet zbytočne mätúci, hlavne keď majú dotykový displej. Ten je mimochodom výrazne kvalitnejší, keďže z priemerného LCD je teraz krásny AMOLED.

Hodinky si pokojne zoberte aj do vody, bez ujmy zvládnu hĺbku do 50 metrov. Výrobca neodporúča jedine používanie v saune a bazénoch s horúcou minerálnou vodou. Odolnosť je slušná, no aj napriek odolnému sklu odporúčame obozretnosť. Neplánované tvrdé stretnutie skla s kovom dopadlo v našom prípade dobre, presnejšie len s malým škrabancom.

Stačí jeden, maximálne dva dni, aby ste si hodinky prestali počas bežného dňa všímať. Sú ľahké, pohodlné na nosenie a nezavadzajú ani pri športe. Toto je veľká výhoda v porovnaní s mohutnými produktami konkurencie a napríklad, ak novú Versu použijete ako náhradu za obrovské Galaxy Gear od Samsungu, tak budete vo vytržení.

Aj napriek malým rozmerom má batéria dostatočnú kapacitu na to, aby vydržala na jedno nabitie až šesť dní. Pri slabšej aktivite a menšom počte notifikácií tak možno budete hľadať nabíjačku dokonca len raz za týždeň. Nabitie na plnú kapacitu je rýchle, v podstate stačí hodinky dať do nabíjačky len každé ráno, kým sa vrátite z kúpeľne, budú po predchádzajúcom dni plne nabité.

Výrobca si však stále ide svojou cestou a nereaguje na kritiku ohľadom nabíjania. Prakticky s každým novým modelom dodáva aj úplne odlišný kábel na nabíjanie, v tomto prípade v podobe špeciálnej kolísky, značne mohutnej. Fanúšikom značky tak neostáva nič iné, len si s každým novým modelom zároveň kúpiť aj nový náhradný kábel, či stojan pre pohodlné nabíjanie. Teda zbytočné vyrábanie odpadu.

Aký je softvér?

Ak by sme mali produktom Fitbit vytknúť jedinú vec, tak by to bola ich softvérová časť. Fitbit prešiel dlhú cestu a pokiaľ by sa nepoučil z

nepodareného softvéru pri uvedení modelu Ionic, mal by problém. Versa má v prvej verzii našťastie lepší softvér už hneď od začiatku, bez väčších chýb, či nelogického používateľského rozhrania.

Fitbit pre svoje produkty používa vlastný softvér, čo je dvojsečná zbraň. Tomu zodpovedá aj množstvo dostupných aplikácií, ktoré sa nevyrovná ponuke pre platformu od Apple.

Ponuka sa síce neustále rozrastá, no pre väčšinu používateľov je asi aj irelevantná. Tých skutočne užitočných aplikácií je len pár.

Inštaláciu aplikácií zvládne každý, všetko je dostupné z aplikácie pre smartfón. Tu by mali vývojári Fitbitu určite zapracovať, pretože správa aplikácií a ciferníkov nie je úplne najlepšia ani po rokoch od prvej verzie inteligentných hodiniek a hlavne pri mnohých z nich nie je hneď jasné, či sú zadarmo úplne, alebo len v skúšobnej verzii. Pre nežné pohlavie je pripravená špeciálna funkcia na monitorovanie menštruačného cyklu a plodných dní. Aplikácia sa snaží ísť do hĺbky a umožňuje manuálne zbierať množstvo ďalších dát vrátane sexuálnych aktivít, PMS, či bolesti. Športová časť je už tradične silná so skvelými možnosťami tréningu a záznamu aktivít. Za mesačný poplatok je dostupný aj virtuálny tréner.

Pokiaľ nenarazíte na nejakú softvérovú chybu, je používanie hodiniek veľmi príjemné. Aplikácia nepadá, hodinky reagujú na dotyk okamžite a všetko je konečne dostatočne rýchle.

Pri testovanom kuse sme nenarazili na žiadny problém, no nie je to tak dávno, čo sme bojovali s modelom Ionic a jeho averzii voči použitému iPhonu.

Oplatia sa?

Nová Versa je príjemným prekvapením, navyše jej cena nie je vôbec prehnaná. V obchode ju bežne zoženiete aj za menej ako 190 eur, pričom ponúka pekný dizajn a aj kvalitné spracovanie. Na ruke vyzerá veľmi dobre, či už v ružovej verzii, ako aj v klasickej čiernej alebo sivej farbe.

S hmotnosťou len 38 gramov veľmi rýchlo zabudnete, že vôbec niečo máte na ruke. Aj vďaka tomu ich budete dávať dole len skutočne výnimočne, teda presnejšie za účelom nabíjania.

Dobre sa s nimi športuje, pokojne si ich zoberte do bazéna aj do postele. V noci vás rušiť nebudú a ráno zobudia príjemným vibrovaním.

Štatistiky, ktoré hodinky zbierajú sú skutočne obsiahle, čo samozrejme využijú hlavne aktívni športovci. Pre nich sú pripravené aj režimy pre rôzne druhy športov vrátane plávania a bicyklovania.

Chválime aj monitoring spánku, ktorý vám môže pomôcť odhaliť rôzne problémy a dokonca vám ho ráno jedným číslom ohodnotí.

Fitbit Versa 2 sú šikovné inteligentné hodinky skrížené s fitness náramkom. Ich cena je aktuálne veľmi dobrá, softvér pôsobí konečne bez chýb, a ak by sa vám nepáčil dodávaný náramok, tak na internete nájdete desiatky, či skôr stovky neoficiálnych náhrad. Škoda, že pri ciferníkoch je problém nájsť skutočne podarené kúsky. Väčšina je vyslovene škaredá a tých pár dobrých sa nevyrovná tomu, čo ponúka Samsung alebo Apple.

Hodnotenie

Fitbit Versa 2 je menšou evolúciou podarených inteligentných hodiniek skombinovaných s fitness náramkom. Ich hlavnou výhodou je malá hmotnosť a dizajn, ktorý zbytočne neprit'ahuje pozornosť.

Oproti minulosti sa výrazne zlepšil displej, výdrž na jedno nabitie sa blíži k jednému týždňu, a tak jediné, čo nám chýbalo, bol GPS prijímač.

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
FitBit	229€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pekný dizajn	- nemá GPS
+ malá hmotnosť	- používateľské rozhranie
+ výdrž batérie	
+ AMOLED displej	

HODNOTENIE: ★★★★☆

NINTENDO SWITCH

The Pokémon Company Nintendo

7 www.pegi.info

NOVÉ STRHUJÚCE POKÉMON DOBRODRUŽSTVO!

Pokémon Sword

Pokémon Shield

OBJAVTE REGIÓN GALAR

PRESKÚMAJTE WILD AREA

POCHYTAJTE RÔZNYCH A JEDINEČNÝCH POKÉMONOV

ODPOČIŇTE SI V POKÉMON KEMPE

BUĎTE ŠTÝLOVÍ S NOVÝMI OUTIFTMI

STAŇTE SA ŠAMPIÓNOM REGIÓNU GALAR

V predaji od 15. novembra

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

©2019 Pokémon. ©1995–2019 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

RECENZIA
HARDWARE

Creative SxFi Air

TIE ČO UKÁŽU CESTU OSTATNÝM

Mám rád priekopníkov. Tých odvážnych, čo idú prví v snehu po pás, aby vyšliapali cestu, tých, čo kráčajú tmou, aby rozsvietili temnotu, tých, čo sa neotočia tam, kde to každý iný vzdá. Vzdávam hold všetkým, ktorí riskujú v nebezpečí a nečase, aby sme sa my, pohodlní lenivci, mohli mat' dobre a užívat' si komfort.

Aj preto, a napriek mnohým výhradám, som si musel obl'úbit' slúchadlá Creative SxFi Air. Aj ony sú v istom zmysle slova priekopníci – pionieri, ktorí sa pustili tam, kam sa iní zatial' neodvážili alebo pohoreli. Prinášajú technológiu holografického zvuku Super X-Fi a robia to dobre.

Sesterské slúchadlá Creative SxFi Air – C sme už testovali a hoci sa nepatrne líšia, vel'ký rozdiel medzi oboma verziami nie je, preto berte túto moju recenziu len ako doplnenie toho, čo napísal kolega, resp. moje doplnenia tam, kde sa naše názory rozchádzajú.

Balenie

Balenie slúchadiel je štandardné a na môj vkus trochu chudobné. Ide o stredne vel'kú krabicu, z ktorej po otvorení vrchnej časti vytiahnete slúchadlá. Okrem nich toho už vnútri vel'a nie je, vlastne už iba dva káble. Jeden s koncovkou 3,5 mm jack a druhý s USB – C koncovkou na nabíjanie. Okrem toho sa tam nachádza už len príspevok do školského zberu papiera v podobe krátkych manuálov.

Dizajn a konštrukcia

Pristavil by som sa pri konštrukcii a aj pri dizajne, pretože tieto slúchadlá sa podl'a mňa mierne vymykajú z klasického štandardu. Začnime konštrukciou. Už na prvý pohl'ad totiž zbadáte, aké sú tieto Creativy obrovské. Moje Sony WH-1000XM3 oproti nim vyzerali ako nedospelý adolescent. Môžu za to hlavne obe slúchadlá, ktoré sú nadštandardne vel'ké. On ten hardvér, ktorý simuluje holografický zvuk, treba niekam natrepat'. Môžem svätosväte prehlásit', že toto sú jediné slúchadlá, ktoré som kedy mal na ušiach, ktoré na sebe vidím. Ak sa jednoducho pozriete očami dol'ava alebo doprava a máte trochu širšie periférne videnie, budete si vidiet' slúchadlá na ušiach. Ja som mal bielu verziu (k dispozícii je aj čierna), ktorá je ešte viditel'nejšia, takže vždy, ked' som prechádzal cez cestu, podvedome ma myklo, lebo som sa zl'akol, že ide biele auto.

Druhá vec, ktorú by som v súvislosti s robustnou konštrukciou spomenul, je hmotnost'. Slúchadlá vážia 338 gramov, čo je dost'. A je to cítit'. Ak ich budete mat' na hlave dlhšie, tak si ich budete uvedomovat'. Nie je to nič strašné, ale počítajte s tým.

Zároveň však musím napísat', že mi na hlave a ušiach sedeli perfektne a nemusel som sa im prispôsobovat'. Vankúše v slúchadlách sú síce penové, potiahnuté látkou, ale zároveň sú aj kvalitné a na rozdiel od spomínaných, mnou používaných Sony sa mi v nich nepotili uši, ani ked' som ráno kráčal polhodinu do práce.

Toto naozaj oceňujem a tlieskam. Navyše, a pre mňa je to vel'mi dôležité, sú to jedny z mála slúchadiel, kde som nepočul, ako kráčam. Mám špecifickú chôdzu a ak mám pri kráčaní na hlave slúchadlá, počujem svoje kroky ako dost' silné bubnovanie. Creative SxFi moje kroky výborne tlmili. Vel'ká spokojnost'.

Dizajnovo sú tieto slúchadlá na pomedzí. Musím spomenút', že si ich všimol asi každý, koho som pri testovaní stretol. Sú naozaj vel'ké a tak je t'ažké ich prehliadnut', dôvody sú však aj čisto estetické a tu boli dojmy rozporuplné.

Pomer tých, ktorým sa páčili alebo nepáčili, bol zhruba rovnaký, nečakajte však, že vás za ne každý pochváli.

Jednoducho majú svoj štýl. Dizajnovo zaujímavé riešenie je, že všetky ovládacie prvky sa nachádzajú na l'avej mušli. Dokonca aj dotykové ovládanie, čo je pomerne nezvyklé.

Som totiž zvyknutý, že hlasitost' a zmenu skladby riešim na pravej mušli. Tu je to opačne. Ľavé slúchadlo je doslova obsypané tlačidlami a konektormi. Zaujímavost'ou je určite slot na SD kartu. Ten v štandarde až tak často nebýva a hoci by som o jeho praktickom využití dokázal polemizovat', ak sa vám vybije telefón, môže vás zachránit', ak teda máte hudbu na karte.

Zvuk

A sme pri tom, čo vás musí zaujímat' asi najviac, čiže pri zvuku. Najprv takto - ak je technológia SxFi vypnutá, máte k dispozícii priemerné slúchadlá s vel'mi l'ahko zamenitel'ným zvukovým podaním. Naozaj na nich nie je nič zaujímavé, hádam len trocha výraznejšie basy, ktoré mňa potešili.

Výšky sú tiež ostrejšie, ako by bolo vhodné. Na rovinu hovorím, že ak by ste náhodou dostali nápad kúpit' si tieto slúchadlá a neplánovali používat'

SxFi technológiu, zaobstarajte si radšej niečo iné. Napríklad príručku pre začínajúcich masochistov.

Ked' však stlačením tlačidla spustíte to, čo je na týchto slúchadlách hlavné, teda holografický zvuk, dostanete sa do iného sveta. Problém je, že nie vždy je to svet, v ktorom chcete zostat'. O čo ide?

Samotná technológia Super X-Fi je dobrá a raz v budúcnosti určite bude vel'kým prínosom. No tak, ako mnohí iní priekopníci, ani Creative z nej na prvýkrát nedostal všetko a má to svoje mušky.

Začnem pozitívami. Ak tieto slúchadlá kupujete k počítaču, teda napríklad ako headset, budete, myslím si, spokojní, a to najmä ak často pozeráte filmy či seriály. Pri filmoch je totiž SxFi technológia najsilnejšia. Naozaj máte pocit ako v kine, ako ked' sa na vás zvuk rúti z každej strany a je všade okolo nás. 7.1 zvuk v dokonalej praxi. Paráda.

V hrách to už sem tam zakolíše, ale stále by som povedal, že je to bez kompromisov použitel'ný headset (mikrofón je integrovaný a vcelku fajn). Akurát pri PUBG som niekedy mal pocit, že neviem úplne identifikovat', odkial' prichádza strel'ba. Bol to síce iba momentík, ale niekedy tá stotina sekundy môže rozhodnút'. Ak si na kvalitné audio potrpíte, nebudete sklamaní.

Najväčšie limity som pri Super xFi technológii zaznamenal pri hudbe. Slúchadlá sa totiž silou-mocou snažia podat' čo najotvorenejší zvuk, čo má niekedy kontraproduktívne účinky.

Ak to mám k niečomu prirovnat', tak je to o tom, že síce ste v centre diania, lenže najlepší zvuk nemá mat' kapela na pódiu, ale l'udia pred nimi. A ak si nasadíte tieto slúchadlá, tak práve vy ste tá kapela, vy ste to centrum.

Dostanete tak síce dobrý zvuk, ale vy viete, že by mohol byt' lepší, lebo svoje obl'úbené pesničky máte tisíckrát napočúvané a viete, ako majú zniet'.

Dôrazne odporúčam nainštalovat' si aplikáciu a pohrat' sa s ekvalizérom, inak budete sklamaní a to si tieto slúchadlá nezaslúžia. Snahu totiž naozaj vidiet' (počut').

Aplikáciu (iOS/Android) budete potrebovat' aj pre čo najlepšiu personalizáciu slúchadiel. Ked' mi slúchadlá prišli a ja som si ich nenastavil, čo sa, mimochodom, robí tak, že si

fotíte hlavu a uši, Super xFi zvuk znel strašne duto. Akoby ste počúvali hudbu od susedov. Myslel som si, že si v Creative robia srandu. Potom som si, našt'astie, odfotil uši a všetko bolo tak, ako má byt'. Spomenút' musím aj Active noise cancelling, teda potláčanie hluku okolia pri počúvaní. Ak ste sa s ňou v slúchadlách doteraz nestretli, budete spokojní, pretože funguje vcelku obstojne.

Ak však už s touto technológiou skúsenosti máte a nebodaj z vyššieho modelu, teda drahších slúchadiel, môžete byt' sklamaní, je totiž poznat', že je použitá nie úplne najlepšia technológia.

Výdrž batérie

Výdrž batérie pri slúchadlách býva vel'mi ošemetná záležitost', pretože vel'mi záleží na tom, ako ich používate. Ja som sa ich snažil držat' v rozumných medziach hlasitosti, pozrel som si film, zahral PUBG a púšt'al si hudbu.

Výrobca uvádza, že vydržia 10 hodín. Ja som sa s prižmúrením oboch očí dostal na 9. Nie je to nijaké oslnivé číslo, ale myslím si, že na bežné používanie je to dostačujúce a aj na cestu z jedného konca Slovenska na druhú vám to pohodlne stačí.

Záver

Začal som tým, že mám rád priekopníkov, a tým aj skončím. Creative Air SxFi som si obl'úbil. Mali sme síce zo začiatku komplikovaný vzt'ah, nezaobišlo sa to bez tichej domácnosti aj kriku, ale aj tak to bolo dobré. Ja by som si ich nekúpil, pretože 80% času, čo mám slúchadlá na hlave, počúvam hudbu alebo podcasty. Filmy a seriály prakticky nepozerám. Ak by som však hl'adal najvhodnejšie slúchadlá práve na pozeranie, neviem, či by som na trhu v tejto cenovej hladine našiel niečo lepšie, respektíve viem, že nenašiel. Je to o preferenciách, teda o tom, na čo slúchadlá chcete. Ak nie ste hudobným audiofilom, berte a budete spokojní.

Braňo Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	159€

PLUSY A MÍNUSY:

+ SxFi zvuk je väčšinou výborný	- Vel'kost' a váha
+ Perfektné, kvalitné vankúše	- ANC by mohlo byt' kvalitnejšie
+ Šikovná aplikácia	- Hudba neznie tak dobre

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

LAMAX Vibe1

KOMPAKTNÝ BLUETOOTHOVÝ REPRODUKTOR, KTORÉMU NEVADÍ OŠPLIECHANIE VODOU.

Spoločnost' LAMAX svojím pôsobením na trhu od roku 2014, je už dnes vel'mi známym pojmom, ktorý pozná každý používatel' bluetoothových reproduktorov, slúchadiel, akčných kamier i kamier do auta a inej inteligentnej elektroniky. Víziou spoločnosti je predávat' malú kvalitnú elektroniku s vysokou úžitkovou hodnotou, ktorou chce zvýšit' kvalitu života svojich zákazníkov, poskytovat' solídnu zákaznícku podporu, a tiež pružne reagovat' na najaktuálnejšie požiadavky trhu. Našu redakciu navštívil bluetoothový prenosný reproduktor LAMAX Vibe1, ktorý sme podrobne otestovali.

Obal a jeho obsah

Reproduktor prichádza zabalený v jednoduchej, avšak peknej kartónovej krabičke. V nej sa nachádza reproduktor, šnúrka na zavesenie, nabíjací USB kábel dlhý 60 cm, AUX kábel s 3,5 mm jackmi dlhý 60 cm, produktová dokumentácia a ozdobné samolepky s logom značky LAMAX. Balenie pôsobí primerane vzhl'adom k cene produktu.

Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohl'ad pôsobí tento valcovitý reproduktor robustne. L'avá a pravá strana horizontálne uloženého tela reproduktora je potiahnutá gumou a nachádzajú sa tu bočné reproduktory. Zvyšok tela je potiahnutý hrubším textilom. V strede valca sú umiestnené ovládacie prvky – pogumované tlačidlá ON/OFF, PLAY, zvýšenie a zníženie hlasitosti, vedl'a ktorých sa pod gumovým krytom nachádza ešte nabíjací port, reset tlačidlo a AUX vstup.

Používanie

Spárovanie s mobilným telefónom je vd'aka použitiu technológie Bluetooth 4.2 rýchle a bezproblémové. Potešil nás vstavaný mikrofón, kvôli ktorému je možné tento reproduktor používat' ako handsfree. Počas skúšobného telefonátu cez handsfree sme nemali výhrady a ani osoba na druhej strane linky nepočula ozvenu a nest'ažovala sa na zhoršenú kvalitu hovoru. Počúvanie hudby mimo domova je však hlavnou náplňou tohto reproduktora a certifikácia IP65, ktorá zabezpečuje vodotesnost' zariadenia proti striekajúcej vode, umožňuje počúvanie hudby aj na miestach so zvýšenou možnost'ou špliechania vody. Zvukový prejav reproduktoru je dobrý, hlasitost' dostatočne vysoká aj pre používanie v prírode. Pri testovaní v uzatvorenom priestore pri rôznych hudobných žánroch môžeme konštatovat', že LAMAX Vibe1 sa nestráca nikde, a vzhl'adom k svojej cene ponúka dobrý zvukový zážitok. Používatel' však musí mat' na pamäti, že sa nejde o reproduktor s 360 stupňovým zvukom, a preto je dôležité jeho správne umiestnenie. Môžeme tiež pochválit' výdrž batérie, ktorá sa doplna nabije zhruba za tri hodiny, reproduktor následne vydrží hrat' okolo dvanást' hodín (záleží však aj od úrovne hlasitosti).

Zhrnutie

LAMAX Vibe1 je vhodnou vol'bou na menšie párty na móle, opekačky, či rôzne kúpanie pri jazere a pod. Vd'aka svojej výdrži batérie nesklame ani na dlhších akciách, a vodotesnost' IP65 postačuje na bežné zaobchádzanie v štandardných, nie extrémnych podmienkach.

Miroslav Beták

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lamax	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výdrž nabitej batérie	- čas nabíjania by mohol byt' kratší
+ dobrý zvukový prejav	
+ vodotesnost' IP65	

HODNOTENIE: ★★★★☆

MSI GH50

PONORTE SA DO DEJA S HEADSETOM GH50

Po tom, ako ma naposledy očarili slúchadlá GH30 od MSI, som naozaj nečakala, že sa mi dostane do rúk aj ich „starší súrodenec", GH50. Zdá sa mi mi prirodzené, že ich trochu porovnávam s tridsiatkou, takže ak vás zaujímajú headsety od MSI, urobíte dobre, ak si prečítate poslednú recenziu. [odkaz na recenziu GH30].

Dizajn

Moja osobná preferencia pri headsete je taká, že mám radšej odolné, väčšie konštrukcie, ktoré sedia aj na väčšie hlavy. Presne preto ma headset zaujal už na prvý pohľad, lebo jeho čelenka je naozaj široká, náušníky tučné a pôsobí tak, že keby s nimi nejaký hráč v záchvate nervov trieskal po stole (neodporúčam), tak to ustoja s prehľadom.

Logicky ale vznikla obava, či nebudú slúchadlá príliš ťažké a nepohodlné. Ku mne sa headset dostal s fóliami, ktorými boli prelepené lesklé časti slúchadiel, čo považujem za fajn detail, lebo, úprimne, kto nemá rád odlepovanie fólií? Čím je ale špeciálny tento headset?

V porovnaní s jeho mladším bratom pribudlo RGB podsvietenie, nastaviteľné cez takzvaný Dragon Center, čiže softvér výrobcu. Svietenie bočného loga veľmi pekne rozžiari inak celkom nenápadné slúchadlá. Telo slúchadiel je skladacie (v balení nájdete aj vrecko na ich prenos), mikrofón odnímateľný a súčasťou kábla je malé ovládacie centrum na ovládanie hlasitosti, mikrofónu, vibrácií a 7.1. zvuku.

Pohodlnosť

Hrubšia odolná konštrukcia sa prejavila v trochu vyššej hmotnosti slúchadiel. Zaujímavé je, že v porovnaní s GH30 ubral výrobca kúsok z mäkkej výstelky na čelenke. Pri prvom položení na hlavu som si však nevšimla nič z tohto, lebo jediné, čo ma zaujímalo, bolo úžasné ticho.

Pri mne pustená hudba zanikla skoro úplne, ostalo z nej tak 10 %, a to len pri slúchadlách bez zvuku! Náušníky sú naozaj veľké a tučné a na filtráciu zvukov fungujú skvelo. Dokonca si dovolím povedať, že čo sa týka odhlučnenia, to je asi najvýraznejšie zo všetkých slúchadiel, aké som používala alebo testovala.

Zvuk

Ako som spomenula, level filtrovania zvukov je naozaj vynikajúci. Zvuky sa nesú zo všetkých strán, nič im nebráni ani ich nestišuje, a hlavne v prípade, že hráte niečo s bojovou hudbou a zvukmi, sa všetko okolo dobre rozlieha.

Na GH50 si môžete zapnúť alebo vypnúť vibrácie, ktoré zvuk podfarbujú - ide v podstate o veľmi zosilnené basy. Ja osobne nie som veľký fanúšik vibrácií pri počúvaní, ale chápem, že si tak viete zvýrazniť a dokrášliť gameplay nejakej akčnej hry alebo dej filmu.

Problém zosilnených basových frekvencií je ten, že vás dokážu úplne ohlušiť, až nepočuť zbytok zvukov, a bez nich je zase zvuk neúplný. Deje sa to do istej miery aj headsetu GH50, ale je to otázka zvyku a preferencií.

Aký je virtuálny 7.1. zvuk? V náušníkoch sa schovávajú 40 mm meniče stimulujúce 8-kanálový zvuk v príjemnej miere. Samozrejme, že sa zvukový efekt nedá porovnať so zvukom v kine, ale 7.1. zvuk sa slúchadlám hodí, nie je rušivý a nepôsobí nasilu.

Mám však pocit, že nie je až taký výrazný, a neviem, či ide o zámer (keďže v rade MSI headsetov sú nad ním ešte ďalšie dva so zlepšeným 7.1.), alebo nie. Môžem to ale brať ako výhodu aj nevýhodu, takže radšej len konštatujem.

Hodnotenie

Tento headset si slovo Immerse (ponorenie) v jeho názve určite zaslúži. Vďaka výbornému odhlučneniu okolia, vibráciám a virtuálnemu 7.1. zvuku sa do hry naozaj ponoríte v priebehu niekoľkých sekúnd.

Navyše si s ním užijete aj estetický zážitok vďaka prispôsobiteľnému RGB podsvieteniu, ktoré vyzerá naozaj žiarivo, čo sa u headsetov nedeje tak často.

Zuzana Tarajová

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné náušníky	- "vibrácie" môžu pôsobiť rušivo (dajú sa však vypnúť)
+ pevná skladacia konštrukcia	
+ výrazné podsvietenie	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Lenovo LEGION Y740 17"

MASTODONT, KTORÝ STAVIL NA ISTOTU

Mám rád notebooky pre chlapov. Jasné, ocením aj štíhly kancelársky stroj, ale taký poriadny maskulínny herný gigant vždy poriadne rozbuble moje zásobníky testosterónu. Ked' mi domov dorazil Legion Y740, hned' mi bolo jasné, že tento notebook si instagramové travel blogerky do starostlivo nastajlovaného batôžka nevezmú. Je to totiž herný stroj so všetkým, čo k nemu patrí – vel'kosť'ou, hmotnosť'ou aj hlukom. Aj ked' teda Lenovo konečne vytvorilo notebook na hranie, ktorý vyzerá dobre.

Moja averzia voči „kolotočárskemu" dizajnu herných notebookov je všeobecne známa. Nedokážem pochopit', prečo si dizajnéri prenosných herných strojov myslia, že hráčsky notebook musí vyzerat' ako nepodarená imitácia detskej hračky blikajúca všetkými farbami. Preto ma Lenovo príjemne prekvapilo striedmym, dospelým dizajnom, ktorý z vás nespraví asociála hned', ako ho vytiahnete (ten notebook) z tašky. Aj ked' farebný kolotoč si užijete aj tu, dokonca vo viacerých verziách.

Dizajn a konštrukcia

Keby som mal dizajn Legionu charakterizovat' niekol'kými slovami, napíšem: „Kvalita jasná na prvý pohl'ad." Takmer celé telo notebooku je kovové, robustné, s matnou úpravou. Mne sa takýto luxusnejší štýl páči, akurát musíte tolerovat', že budete mat' not'as odtlačkami častejšie ocapkaný. Tvary majú ostré a striktné línie, len s minimálnymi oblúkmi, ale taká je dnes móda. Príjemne ma prekvapili pánty, ktoré držia veko. Sú naozaj masívne, držia ako hluchý dvere, a tak na nejaké neželané kývanie displeja zabudnite. Veko nelieta ani pri písaní na nestabilnej podložke. Môžete sa spol'ahnút', že vydržia dost' nepohodlia.

Mimochodom, pánty nie sú umiestnené až na zadnej hrane základne, ale sú zhruba o 4 centimetre predsunuté, čo umožňuje vyklápanie displeja až do viac ako 180-stupňového uhla. Nieže by to bolo nejako prakticky využitel'né, ale dá sa to napísat' do promo dokumentácie, všakáno...

Ako som už napísal, kovová konštrukcia pôsobí naozaj mamutím dojmom, čo má okrem výhod aj niekol'ko doslova t'ažkých nevýhod. Tou najväčšou je hmotnosť. Notebook nie je žiaden drobec, displej je vel'ký, rámik okolo neho tiež + kovové šasi, ked' sa to zráta, čistá hmotnosť je 3 kilá, a to je dosť. K tomu si prirátajte ešte 1 kg vážiaci zdroj a pochopíte, prečo som notebook nazval mastodontom. Ked' si predstavím, že by som ho mal denne niekam nosit', moje plecia hlasno plačú, a to pravé sa snaží samo vykĺbit'.

Zabudnite na to, že Legion Y740 17" je notebook, je to stolný počítač zabalený do prenosného obalu. Vôbec to však nevadí. Od začiatku totiž viete, že máte pred sebou prémiovo spracovaný produkt, ktorý bol už ako prémiový vyrobený a nestal sa ním až po výrobe na nejakom superkreatívnom marketingovom brainstormingu, kde sa riešilo, že „Kokos, ako to vlastne ideme predávat'?"

Navyše, nielen vd'aka hmotnosti, ale aj vd'aka skvelým gumeným valčekom na spodnej časti základne sa notebook pri používaní ani nepohne a vy tak ani pri vypätých herných seansách nemusíte naháňat' zariadenie po stole.

Že ide o špičkový produkt zistíte aj tak, že nič nevŕzga, nepuká, ani nevydáva zvuky, ktoré pri hraní vedia nahnat' hrôzu. Ani pri vyklápaní displeja o 180 stupňov som nezaznamenal žiadne hlasné protesty.

Displej

Na displej Legionu som čítal samé chvály, tak som naň bol vel'mi zvedavý. Prvé, čo uvidíte, sú pomerne vel'ké rámčeky okolo samotnej obrazovky a napadnú vám slová klasika: „Irenko, proč?" Notebook je totiž zbytočne vel'ký a displej potom vyzerá vo veku trocha utopene. Musím však napísat', že počas hrania som to absolútne nevnímal a ani to nepovažujem za mínus. Otázku na Irenku považujem skôr za básnickú.

Už z názvu recenzie vyplýva, že som mal k dispozícii 17-palcovú verziu, vybrat' si ale môžete aj 15". Ak to však s hraním na notebooku myslíte vážne, určite si priplat'te za väčší displej. Každý palec k dobru sa na virtuálnych bojiskách zíde.

Ked'že vás nechcem nudit' číslami, integrovanú a vychval'ovanú Dolby Vision HDR zhrniem aspoň pocitovo. Cez deň bol displej výborný, s naozaj vel'mi slušnými pozorovacími uhlami. Podanie farieb bolo skvelé.

V noci svieti monitor na môj vkus až príliš, aj ked' som stiahol jas na nižšie hodnoty. Toto ale berte ako subjektívny názor a niekomu to vadit' nemusí. Čo vel'mi oceňujem je matná úprava displeja. Síce to znamená, že sa pred notebookom neučešete, ale zasa o to lepšie sa vám naň bude pozerat'.

Ovel'a podstatnejší údaj je obnovovacia frekvencia. Legion Y740 17" má 144 Hz monitor. Ak ste zvyknutí na klasickú 60 Hz frekvenciu, tak si pri hraní na tomto notebooku budete chrochtat' blahom. Hlavne pri FPS hrách je to úplne iný zážitok. Hrať napríklad PUBG na 60 Hz a 144 Hz je taký rozdiel, že máte sem-tam pocit, že hráte inú hru.

Niekol'ko notebookov s takouto frekvenciou som už skúšal, ale až na Legione mi takýto displej konečne dával poriadny zmysel. Ak vám bude niekto tvrdit', že je úúúúúúplne jedno, či máte 60 Hz, alebo 144 Hz, verejne a nahlas ho vysmejte a vyhod'te si ho z priatel'ov na FB. Je to idiot.

Rozhranie a komunikácia

Všetko podstatné, čo sa komunikačného rozhrania týka, nájdete na Y740 17" na zadnej strane základne. Našťastie nie iba tam, ale drvivá väčšina portov je vzadu. Mne takéto riešenie vyhovuje, síce notebook nepritlačím úplne k stene, ale ocením, ak mi na stole ostane dosť miesta bez káblov.

Konektivita notebooku je vel'mi slušná. Na zadnej strane nájdete HDMI vstup, miniDisplay port, 1x USB 3.1 Gen, 1x USB 3.1 Gen 2, LAN (RJ-45) a nabíjací konektor.

Na pravom boku je d'alší USB 3.1 Gen 1, ktorý som ja využíval na pripojenie myši. Nal'avo je potom ešte USB-C vstup a 3,5 mm jack pre audiovstupy.

Ak používate bluetooth slúchadlá, máte okolie notebooku úplne bez káblov, čo je super, ved' poznáte ten moment, ked' už sa treba na hranie sústredit' a naozaj sa prisuniete k notebooku. Vtedy je každé miesto dobré.

Ako vidíte, zasa raz chýba čítačka kariet. Fotografujúci a s dronmi lietajúci l'udia tak zasa budú musieť dokupovať redukcie. A ešte jedna vec ma zamrzela. Od notebooku za takúto cenu by som čakal novšiu verziu bluetooth. Je tu totiž iba 4.1, čo si myslím, že používali už za Márie

Terézie, ale nie som si istý. Ak sa tvárime prémiovo, treba mysliet' aj na detaily.

Klávesnica a touchpad

Dostávame sa k pre mňa najväčšiemu kameňu úrazu – klávesnici. Nebol som schopný si na ňu zvyknúť počas celého dvojtýždňového testovania.

Uznávam, že to nemusí byť vada stroja, ale neschopnosť recenzenta, každopádne klávesnica je iná ako štandardné klávesnice bývajú.

Neštandardné je napríklad rozloženie kláves, keď sa šípky nachádzajú priamo pod numerickou klávesnicou, ktorá tu, na rozdiel od 15" verzie, je. Chápem, že je to kompromis kvôli rozmerom, ale ak máte zažité návyky, zvyká sa na to nie úplne dobre.

Ďalšia vec, ktorá mi vadila, bol tvar kláves a aj ich veľkosť. Som zvyknutý na klávesnicu k macbooku, respektíve k tabletu, ktoré považujem za veľmi podobné aj tým štandardným windowsovým.

Na tejto sú však klávesy o niečo menšie a užšie a chvíľu trvá, kým prestanete klikať aj na vedľajší kláves, ako chcete, resp. kým sa prestanete podvedome sústrediť na to, aby ste klikli správne. Kvitujem však použitie veľkého Enteru.

Spomenúť musím aj to, že klávesnica je podsvietená a vďaka nainštalovanému softvéru s podsvietením môžete čarovať. Máte k dispozícii niekoľko módov. Klávesnicu podsvietenú celým dúhovým spektrom/podsvietenú jednou farbou/podsvietenie v štýle vlny, kedy sa po stlačení klávesy presunie farebná vlna po celej klávesnici smerom ku okraju notebooku/vizualizácia hudby, kedy klávesnica farebne pulzuje do rytmu prehrávanej hudby.

Nastaviť si môžete aj intenzitu. Tieto vizuálne nuansy ocenili hlavne moje deti, ktoré z nich boli unesené, ja ako správna konzerva som to okamžite vypol. Neviem, či má zmysel opisovať touchpad. Je tu a je to totálny priemer. „Not good, not terrible".

Prijal by som, keby bol o niečo väčší a s trocha lepšou odozvou. Tlačidlá sú pomerne hlučné, ale ja som zvyknutý ťukať na dotykovú plochu, takže mi to bolo jedno. Ak používate myš, vedzte, že touchpad sa dá jednoducho deaktivovať. Chýbať vám nebude.

Zaujímavé je, že sa na notebooku nenachádza čítačka prstov. Nieže by mi chýbala, len ma to pri takomto prémiovom produkte zarazilo.

A ak by vás zaujímala webkamera, tá je, na rozdiel od predchádzajúcich verzií tohto stroja, v strede hornej časti veka, nad displejom. A chýba jej záslepka. Takže, kto si ho...ehm má rád súkromie, musí si dokúpiť izolačku...

Hardvér a výkon

Na západe nič nové, dalo by sa napísať. A nemyslím to vôbec v zlom. Lenovo má dobre otestované, čo v herných strojoch funguje, čo hráči chcú a čo sa im ešte za takúto cenu oplatí do Legion zariadení montovať. A podľa toho sa zariadili.

Notebook je poháňaný procesorom Intel Core i7 8750H, ktorý síce už má za sebou úspešnú službu v iných zariadeniach, ale stále patrí k tomu najvýkonnejšiemu, čo sa dá v notebookoch, primárne určených na hranie, nájsť.

Má 6 fyzických jadier a 12 logických vlákien, vďaka čomu stále bez problémov utiahne aj najnovšie hry na veľmi, veľmi slušných detailoch. Podporovaný je grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX Max-Q 2070 s 8 GB RAM. Čítate správne, je tam RTX, nie GTX. Tohtoročná novinka od NVIDIE si totiž poradí aj s vyhypovaným Ray tracingom.

O čo ide? Grafická karta pomocou nového čipu dokáže realisticky vykresľovať tiene, resp. svetlo. Realisticky znamená podľa fyzikálnych zákonov, takže celý obraz pôsobí vierohodnejšie a živšie. Ak si na realistickú grafiku potrpíte, prikúpte si aj podbradník. Notebook je možné kúpiť aj v konfigurácii s novšou GeForce RTX 2080 Max-Q.

V konfigurácii, ktorú som mal k dispozícii, bol 512 GB NVMe SSD disk a 1 TB 7200 RPM HDD. Vďaka SSD-čku bolo nabiehanie systému super rýchle. Do 5 sekúnd od odklopenia displeja bol notebook plne pripravený na prácu. Pri spomínanom výkone som sa trochu obával o chladenie, ale aj tu to Legion Y740 17" ustál so ctiou. Aj keď teda poviem na rovinu, že keď sa pri zvýšenom výkone spustili vetráky, moje deti vždy radšej ušli z izby. Hluk je to poriadny. Inak som ale s prehrievaním notebooku výrazné problémy nemal. Tým nehovorím, že nehreje, pri náročnejších hrách už zvládne solídne podporovať radiátor vo vyhrievaní celej izby. Častejšie však budete zažívať opačný problém. Kovové šasi notebooku spôsobuje, že hlavne chvíľu po zapnutí je notebook dosť studený a mať na studenom kove položené zápästia môže byť pre niekoho nepríjemné.

Výdrž

Už som písal, že toto nie je notebook, ale prezlečený stolný počítač, a tým je definovaná aj výdrž batérie. Ak sa plánujete hrať niekde, kde nie je elektrická zásuvka, tak si so sebou radšej vezmite aj nejaké spoločenské hry. Pri hraní PUBG som sa dostával na hodnotu max. 1 h 45 minút. Ak som skúšal iba kancelársky pracovať, výdrž bola cca 2,5 až 3 hodiny, ale to už som sa musel krotiť.

Adaptér som už opisoval, je megavelký a šialene ťažký. Nosiť si ho so sebou len tak sa mi zdá ako čisté šialenstvo, takže naozaj berte tento notebook ako imobilné zariadenie. Nie je to voči nemu žiadna výčitka, len chcem, aby ste o tom vedeli.

Audio

Hoci je v Legione Y740 implementovaná technológia Dolby Atmos, nečakal som od neho na tomto poli žiadne zázraky. O to viac som však bol prekvapený. Veľmi príjemne prekvapený.

O zvukový prejav sa starajú dva repráčiky vpredu, na oboch bokoch prístroja a predovšetkým subwoofer. Ten sa skrýva na spodnej časti základne, za mriežkou a nenechá sa zahanbiť ani pri hrách, ani pri hudbe.

Jasné, od herného notebooku nikto neočakáva prvú zvukovú ligu, ale Legion sa vôbec nestratí. Málo notebookov nechávam hrať len tak bez slúchadiel, ale tu som rád robil výnimku (hej, deti celé unesené vizualizáciou hudby na klávesnici...).

Zvuk je čistý a prekvapujúco kvalitný aj vo výškach. Aj tie basy sa vďaka subwooferu dali zvládnuť. Na hranie si ale radšej berte slúchadlá.

Záverečné hodnotenie

K Legionu som pristupoval s úplne čistou hlavou, žiaden iný som doteraz netestoval. Zaujal ma však už dizajnom a ani v ďalších fázach testovania ma dobrý pocit z neho neopustil. Má pár nedostatkov, sem-tam je potrebné urobiť kompromis, ale ak si chcete zahrať najnovšie hry v plných detailoch na 144 Hz displeji s Ray tracingom, tak toto musí byť vaša voľba číslo jeden. Ak teda nie ste „povolaním syn" a nemáte neobmedzený rozpočet.

Braňo Hujo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	1 900€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kovové prevedenie	- Klávesnica a touchpad
+ Ray tracing	- Krátka výdrž na batériu
+ skvelé zladenie procesoru a grafickej karty	- Hmotnosť

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

NZXT N7 Z390

KRÁSNA AKO JE LEN MOŽNÉ, ALE ZA AKÚ CENU

Krása je subjektívny názor. Na tom sa zhodneme hádam všetci. Pri počítačových komponentoch je to pre to, akí sú fanúšikovia počítačov a hier často vášniví až fanatickí, subjektívny názor dupl'om. No trúfnem si povedať, že nenápadný a pritom moderný dizajn, striedme prvky a farby zladené do jedného tónu ulahodia takmer každému. Moderné matičné dosky, pokial' sa bavíme o modeloch strednej a vyššej triedy, sa často snažia uchvátit' blikajúcimi svetielkami vo farbách dúhy, krikl'avými farbami a rozličnými povrchmi od matného čierneho plastu cez leštený kov až po podsvietené zrkadlá vytvárajúce dojem nekonečna. V niektorých prípadoch tento štýl funguje, v iných až tak nie. Preto ma zaujala už prvá matičná doska z dielne spoločnosti NZXT, ktorá sa normálne venuje hlavne dizajnu a výrobe počítačových skriniek a chladenia. Prvý počin s chipsetom Z370 a krátkym menom NZXT N7 kvôli množstvu problémov u hráčov a nadšencov až taký úspech neoslávil. Teraz je tu ale pokračovanie s chipsetom Z390 a ja som ho mohol otestovať rovno v útrobách podobne dizajnovanej skrinky NZXT H510 Elite.

Stabilný základ je pre dobrú počítačovú zostavu nesmierne dôležitý. Medzi základ považujem najmä výkonný zdroj a kvalitnú matičnú dosku. Všetky ostatné komponenty ako procesor, grafika, pamäte RAM či disky, to sú už len také ozdoby. Samozrejme, ozdoby, ktoré majú najväčší dopad na výkon systému. No jedna chyba pri výbere dobrej matičnej dosky a zdroja, pár naoko ušetrených eur a aj tá najdrahšia grafická karta či mnohojadrový procesor môžu skončit' ako t'ažidlo na papier. Spoločnost' NZXT je preslávená najmä svojimi skrinkami či vodným chladením na procesory, ktoré som si aj ja za posledných pár rokov naozaj obl'úbil. Na trh s matičnými doskami však prišli len nedávno a preto som mal pri vybal'ovaní dosky NZXT N7 Z390 z jej fešného obalu dvojnásobne prekrížené prsty. Tak pekná a vcelku aj drahá doska ma snád' nebude môct' sklamat'.

Obal a jeho obsah

NZXT je známe svojím prístupom k dizajnu. Súbežne s touto matičnou doskou som testoval aj skrinku NZXT H510 Elite a, nanešťastie, som si pri nej uvedomil, že v tomto špecifickom prípade dostal dizajn prednosť pred funkčnosťou. N7 Z390 sa od bežných matičných dosiek líši už svojím obalom. Krabica, v ktorej je dodávaná, je ovel'a tenšia a vnútri sa nachádza doska uložená v plastovom sendviči a nie v pene či antistatickom vrecku, ako je to zvykom pri iných výrobcoch. Okrem matičnej dosky sa v balení nachádzajú ešte dve antény pre WiFi, štyri SATA káble (všetky rovné, žiaden so zakončením do L), sada skrutiek pre jednoduchšiu inštaláciu, manuál a predlžovacie kábliky pre RGB.

Prvé dojmy a spracovanie

Dizajn je to, čím N7 Z390 zaujme najviac. Pokial' sa nemýlim, tak celkový výzor sa oproti predošlému modelu vôbec nezmenil. Nemám však N7 Z370 na porovnanie, tak som to musel prezerat' iba z obrázkov na internete. Hlavnou hviezdou tejto dosky je kovový kryt pozostávajúci z viacerých väčších aj menších častí, ktoré spolu navodzujú dojem jednoliateho povrchu. NZXT nie je prvým výrobcom matičných dosiek, ktorý by s takýmto riešením prišiel.

Podobné prvky sa už začínajú objavovat' aj na lacnejších modeloch ako pasívne chladiče M.2 diskov, ktoré sú prepojené s chladičmi chipsetu. No v takejto forme, ktorá pokrýva celú dosku, je N7 vcelku výnimočná.

Aj v tom, že základné modely sú síce dostupné len v bielom a čiernom prevedení, no na stránkach NZXT si môžete dokúpit' kryty chladičov v d'alších farbách, prípadne dokonca aj špeciálnu edíciu inšpirovanú hernou sériou Fallout a jej kombinézami v kombinácii modrej a žltej. Na prvý pohl'ad vyzerá N7 Z390 naozaj kvalitne a ani rozloženiu konektorov a portov nie je vel'mi čo vytknút'.

Bližší pohl'ad na rozvrhnutie dosky

Fasáda kvality a prémiovosti však celkom rýchlo zmizne po odstránení všetkých kovových krytov a chladenia napájania. Pred očami som zrazu mal matičnú dosku, ktorej cenu by som po

zbežnom pohl'ade na VRM-ky a mosfety, plastové držiaky RAMiek a PCIe X16 porty bez viditel'ného vystuženia odhadoval možno tak na polovicu jej ceny. Zbežné pohl'ady však nie sú úplne najlepším ukazovatel'om výkonu a kvality.

Na doske sa napríklad nachádza bezdrôtový ovládač, kvalitný audio kodek Realtek ALC1220, ktorý ponúka mierne vylepšenie oproti overenému ALC1150 kodeku, a tiež tona portov pre ventilátory, ovládanie LED či najnovší USB 3.1 Gen 2 (USB-C) konektor.

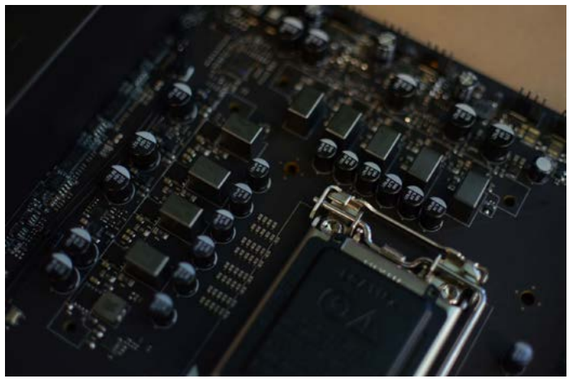
Doska je vd'aka chipsetu Z390 a socketu LGA 1151 kompatibilná s procesormi Intel Core i3/i5/i7/i9 ôsmej a deviatej generácie, vo svojich štyroch DIMM slotoch dokáže pojat' až 64 GB DDR4 pamätí, disponuje 2x PCIe x16 (x16/x8+x8), 2x PCIe x4 a jedným PCIe x1, štvoricou SATA 6 GB/s portov a dvojicou M.2 - 2242/2260/2280 slotov.

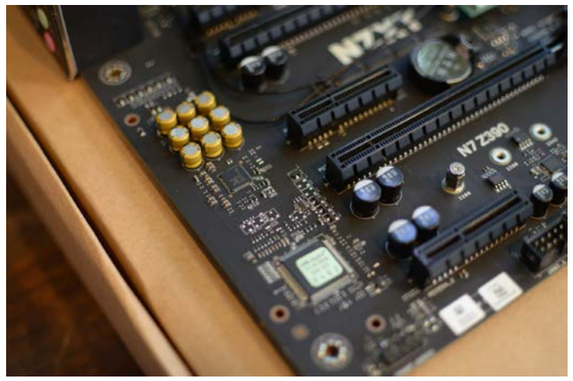
O drôtovú aj bezdrôtovú komunikáciu sa starajú riešenia od Intelu - Intel Dual Band Wireless-AC 9560, čo znamená Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac s podporou MU-MIMO a Bluetooth V5, a Intel I219-V Gigabit LAN. Na doske sa nachádza množstvo USB portov - 3x USB 2.0 na doske, interné USB C a USB 3.0 a takisto 4x USB 3.1 Gen 2 Typ A + 2x USB 3.1 Gen 1 na zadnom paneli. Na ňom sa tiež nachádzajú konektory pre antény bezdrôtovej komunikácie, HDMI port, 6x Audio, LAN, LED displej pre POST kódy a tlačidlá RESET a ON/OFF.

Funkcionalita a používanie

NZXT N7 Z390 vyniká v dizajne a po stránke komponentov je aspoň priemerná, no návšteva BIOSu pre mňa bola silným sklamaním. Možno je to tým, že pri doskách od spoločností ako Gigabyte, MSI, Asrock či Asus som si už navykol na určitý vzhl'ad a rozloženie funkcií, no BIOS od NZXT mi bol naozaj proti srsti. Osobne som z neho mal dojem, akoby niekto zobral BIOS z prelomu tisícročí a iba naň prilepil moderný minimalistický dizajn. Áno, základné nastavenia sa v ňom dajú nájsť, no osobne by som v ňom nechcel taktovať ako procesor, tak ani RAM-ky. Preto možno šťastie, že som túto dosku testoval s Core i5 procesorom bez prípony K. Takto som len zapol XMP profil na RAM-kách a išiel radšej pozriet' nastavenia do Windowsu a programu NZXT CAM.

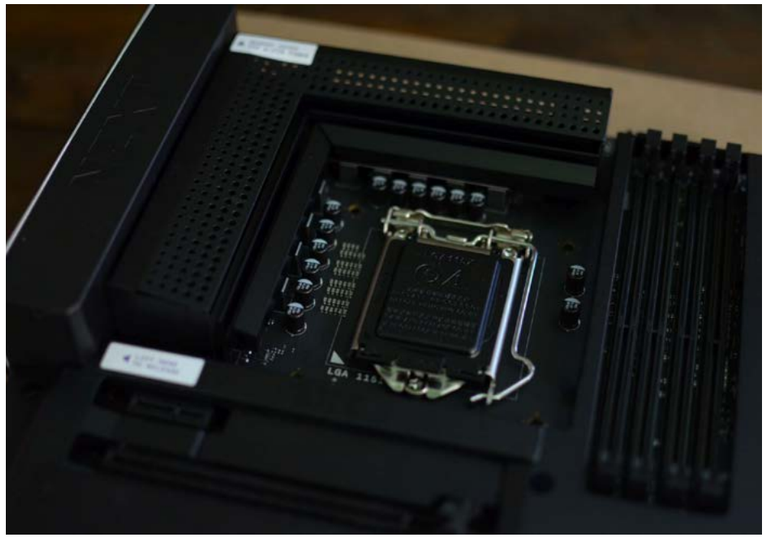
Ten mi však pripravil dve nemilé prekvapenia. Prvým bol fakt, že pri





pripojení ventilátorov na matičnú dosku sa mu nechcelo ovládať ich rýchlosti, čo sa vyriešilo až pripojením ventilátorov na Smart Device v skrinke H510 Elite, ktorá s programom NZXT CAM komunikovala cez USB port.

Druhým prekvapením, po ktorom mi už pristála dlaň na tvári, bolo zistenie, že v NZXT CAM sa nedá vypnúť automatická kontrola a inštalácia updatov. Čo znamená, že pokiaľ si v NZXT zmyslia, že vydajú nový BIOS alebo ten najmenší update pre CAM, tak si pri zapínaní počítača jednoducho počkáte. Ja si pred inštaláciou updatov a ovládačov, či už je to pre BIOS, grafickú kartu alebo aj Windows, vždy radšej týždeň-dva počkám a môžem ich inštalovať s pokojným pocitom, že šanca na odpálenie komponentov či celého počítača kvôli nejakej skrytej chybe je oveľa nižšia, ako by som bezhlavo mal inštalovať každú najnovšiu inováciu. Je rok 2019. Možnosť vypnúť a zapnúť automatické updaty by mala byť jednoducho integrovaná do každého programu.



Taktovanie

Táto doska by mala zvládnuť aj procesor ako Intel Core i9-9900K. Mala by. Ale podľa mňa je otázne na ako dlho a za akých podmienok. Ako som spomínal, N7 Z390 som testoval s non-K procesorom, takže taktovanie pod mojimi rukami ani nebolo možné, no vcelku mi pri tom odľahlo.

Samozrejme, žiadna spoločnosť, nieto etablovaná značka ako NZXT, by vedome nevydala produkt, ktorý by mohlo odpáliť procesor pri bežnom používaní. No taktovať procesory z radov i7 a i9 by som na tejto doske odporúčal skôr nežnejšie, pokiaľ vôbec.

Zhrnutie

Matičné dosky s chipsetom Z390 nie sú také drahé. Najlacnejšie nové (a funkčné) kúsky zoženiete bez problémov pod 140 eur, kvalitnejšie už okolo 180. Ale je pravda, že naozaj silné modely môžu stáť aj 500 eur.

Čo potom s touto doskou, keď sa jej cena pohybuje okolo 250 eur? Po stránke výzoru sa do tejto cenovej kategórie zvládne zaradiť, po stránke komponentov ešte možno ako tak. Keď už nie napájaním, tak pridanou podporou ovládania externého podsvietenia. No po stránke softvéru... Túto dosku by som asi odporúčal iba niekomu s hlbokými vreckami k procesoru i5/i7, a to len vtedy, ak by ich neplánoval pretaktovať. Nanešťastie, pre N7 Z390 je v tomto segmente naozaj silná konkurencia, ktorá možno nevyzerá tak dobre, ale svoju prácu zastane oveľa lepšie a zvládne obslúžiť aj silnejšie komponenty.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
NZXT	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ naozaj zaujímavý dizajn	- slabšie riešené napájanie
+ dobrý audio kodek	- pod kovovým krytom obyčajné plastové sloty
+ WiFi	

HODNOTENIE: ★★★☆☆

Genesis Oxid 550 Laptop Cooling

ATRAKTÍVNY DIZAJN, KVALITNÉ SPRACOVANIE A POLOHOVATEĽNOSŤ

Do rúk sa nám dostala chladiaca podložka pol'ského výrobcu Genesis, ktorý ponúka zaujímavé zariadenia za atraktívne ceny. Či to platí aj v tomto prípade, sa dozviete v nasledujúcich riadkoch.

Balenie

Balenie nijak zvlášť nestojí za reč. Štandardná šedo-červená krabica a v nej druhá kartónová, v ktorej sa už nachádza samotná chladiaca podložka. Žiadne špeciálne príslušenstvo nečakajte. V balení sa nachádza USB napájací kábel a užívatel'ský manuál.

Dizajn a ergonómia

Dizajn je vydarený, podložka je celá čierna, vrchná platňa je hliníková s dierkovaním a pod ňou sa nachádzajú schované štyri ventilátory, ktoré majú červené podsvietenie. Piaty najväčší ventilátor je umiestnený v dizajnovom výreze v tvare písmena U. Na hornej strane sa nachádzajú pogumované výstupky na položenie notebooku. Na spodnej strane sú dve gumové nožičky. Podložka je polohovatel'ná a notebook je možné mat' položený aj vo vel'mi strmom uhle a prekvapivo dobre na nej drží. Zo zadnej strany nájdeme konektor na USB kábel a tlačidlo, pomocou ktorého sa ventilátory zapínajú.

Používatel'ské dojmy

Zarazilo nás, že podložka je dosť hlučná. Testovali sme ju na dvoch notebookoch v plnej zát'aži v teste Prime 95 - prvý bol Acer Predator Helios 300 s výkonnou grafickou kartou a procesorom, a teplota dosahovala 71 stupňov, čo bola teplota totožná ako bez podložky.

Druhý notebook bol Asus ROG Zephyrus G GA502DU, kde bola teplota nižšia o dva stupne ako bez nej. Výsledky to sú slabé, no každopádne podložka má aj napriek slabému chladiacemu výkonu možnosť polohovatel'nosti, a teda výborné prispôsobenie ergonómie.

Záverečné hodnotenie

Chladiaca podložka Genesis Oxid 550 nás z hľadiska chladiaceho výkonu sklamala, navyše je aj hlučná. Čo sa týka polohovatel'nosti a možnosti nastavenia, hodnotíme ju pozitívne.

Za cenu 25 EUR získate zariadenie, ktoré vám síce notebook príliš neochladí ale získate praktický stojan na notebook, ktorý aspoň dobre vyzerá

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné spracovanie	- slabý chladiaci výkon
+ atraktívny dizajn	- hlučné ventilátory
+ polohovatel'nosť a dobrá ergonómia	

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

Steelseries Arctis 1 Wireless

SKVELÝ PRODUKT OD PRÉMIOVEJ ZNAČKY

Spoločnosť Steelseries je na poli herných periférií už zopár rokov vel'kým hráčom, čo stále dokazuje svojimi perfektnými slúchadlami, ktoré sú celosvetovo uznávané množstvom hráčov. Lenže kvalita je vo väčšine prípadov priamo úmerná cene, čo znamená, že veci od Steelseries sú pomerne drahé a nie každý si ich môže dovoliť. Z času na čas ale vytvoria nejaký ten produkt, ktorý má cenovku nasadenú trochu nižšie a pre hráčov oceňujúcich dobrý zvuk a elegantný dizajn sa okamžite stáva obrovským lákadlom. V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok bezdrôtovým slúchadlám Arctis 1.

Balenie

Na vonkajšej strane balenia som okrem obrázku produktu uvidel aj jeho rozsiahlejší opis, čo nie je celkom na škodu.

V tejto peknej a štýlovej oranžovej škatuli som odhliadnuc od slúchadiel našiel aj používatel'skú príručku, USB-C bezdrôtový konektor na ich pripojenie, USB-A adaptér a 3,5mm audio kábel. Skrátka a jednoducho, Steelseries ma v tomto ničím neprekvapili a ani neurazili.

Spracovanie a dizajn

Slúchadlá vyzerajú na prvý pohľad vel'mi pekne. Ocenit' musím hlavne matný plastový a ocel'ou spevnený povrch, ktorý na pohľad a aj na dotyk pôsobí kvalitne a elegantne. Ušnice sú z vonkajšej strany vel'mi jednoduché, dokonca aj na spodnej časti ľavej z nich sú len tie najpotrebnejšie záležitosti, ako je koliesko na upravovanie hlasitosti, spínač na mikrofón, micro USB konektor a dva 3,5mm jacky, z ktorých jeden je určený na pripojenie mikrofónu. Na ľavom slúchadle sa nachádza iba tlačidlo na zapínanie periférie.

Vel'mi ma nepotešila vnútorná strana ušníc, ktorá z mne nepochopitel'ného dôvodu nebola z rovnakého materiálu ako vrch slúchadiel, ktorý mal kožený povrch. Obidve slúchadlá boli totiž bez kože na povrchu, čo nie je natol'ko pohodlné a považujem to za dosť vel'ké mínus tohto headsetu.

Používanie

Slúchadlá som používal hlavne s počítačom. Tam, v zariadeniach s Androidom a na PlayStation 4 nebol pri ich používaní žiaden problém. Všetko šlo ako po masle, od pripojenia až po počúvanie hudby a hranie hier. Musím sa priznať, že som sa na nich usiloval nájsť niečo zlé, avšak tieto slúchadlá má v každom obore vcelku prekvapili.

V basách síce mierne pol'avovali, ak by som však nad týmto zavrel uši a nebol by som die hard poslucháč hudby, kde prevládajú silné basy, toto by som nijak neriešil.

V hrách to totiž vôbec nepocítite a pri hudbe, ako je pop, rock a podobne si to vel'mi nevšimnete, pričom vám to nebude až tak prekážať.

Celkovo by som čistotu zvuku zhodnotil ako nadpriemernú a musím povedať, že toto sú určite jedny z najlepších slúchadiel, aké som kedy mal. Známym faktom o Arctis 1 Wireless je, že využívajú rovnaké speaker ovládače ako populárne Arctis 7, ktoré sú považované za skvelé high-end slúchadlá.

Záverečné hodnotenie

Steelseries Arctis 1 Wireless je skvelý headset, ktorý vyniká svojim dizajnom, kvalitou zvuku, výdržou batérie a komfortom.

Za cenu, ktorá začína na 119 eurách, dostanete špičkový headset, ktorému nemôžem takmer nič vytknúť. Vrelo ho odporúčam každému hráčovi, ktorý chce čo najlepšie slúchadlá a nebojí sa investovať trochu viac eur.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Steelseries	119€

PLUSY A MÍNUSY:

+ elegantný dizajn	- materiál ušníc
+ jednoduchosť pripojenia	
+ kvalita zvuku	

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
HARDWARE

Samsung Galaxy Tab S6

PRÁCA A ZÁBAVA V JEDNOM

Samsung tento rok predstavil a na náš trh uviedol tablet Galaxy Tab S6, ktorý nie je určený len na zábavu, ale aj na prácu. Pokrok medzi predchodcom Tab S4 by mal byť taký značný, že Samsung v modelovom označení preskočil číslovku 5. Osobitne si dokážeme zakúpiť klávesnicu a využiť prostredie DeX, ktorého vzhľad vytvára akýsi pocit pracovnej plochy počítača, a to hlavne pri pripojení externého monitora pomocou USB-C portu tabletu. Aký dobrý však Tab S6 je? To sa dočítate na nasledujúcich riadkoch.

Obsah balenia a prvé dojmy

Ku kúpe high end zariadenia patrí aj tzv. unboxing experience, čiže zážitok z rozbaľovania. Vnútri sa nachádza balenie rozdelené do sekcií, v ktorých nájdeme okrem samotného zariadenia aj pero S pen, nabíjačku, USB typ-C kábel, sponku na vysunutie šuflíka karty SIM alebo microSD, a, samozrejme, krátky manuál. Okrem tabletu a pera je možné si dokúpiť externú klávesnicu spolu s knižkovým puzdrom, obidve časti príslušenstva sme obdržali na testovanie. Samsung obliekol Tab S6 do naozaj elegantného tela vážiaceho 420 gramov. Predná strana je celosklenená, zatiaľ čo tá zadná a boky sú hliníkové. Tlačidlá hlasitosti a tlačidlo na zamykanie sú na pravom boku, pričom nabíjací konektor USB-C je umiestnený dole. Naozaj smutným rozhodnutím zo strany výrobcu je absencia 3,5 mm jacku. Na vrchnej aj spodnej strane je umiestnená dvojica reproduktorov, čiže dokopy sú štyri. Ozvučenie je z dielne renomovaného výrobcu AKG a výsledný zvuk sa nedá označiť inak ako za špičkový. Ešte stále som z neho očarený, a to najmä z hĺbky basov, ktorú dokázali štyri maličké reproduktory dosiahnuť.

Super AMOLED displej nesklamal ani nádhernými farbami, ani pozorovacími uhlami. V displeji je umiestnená aj čítačka odtlačkov prstov, ktorá odomkne zariadenie prakticky okamžite a vôbec sa nemýli. Maximálny jas displeja je viac než dostatočný a ani priame slnko nebude problémom.

Výkonné komponenty tvoria pevný základ

Samsung Galaxy Tab S6 prichádza vo variantoch s 128GB alebo 256GB vonkajšou pamäťou, pričom prvý disponuje 6GB RAM a druhý 8GB RAM. Na našom trhu však nájdete len ten slabší variant. Už 6GB stačí aj na niekoľko kariet prehliadača bežiacich naraz, rovnako ako aj na náročné úlohy.

Čipset Snapdragon 855 spolu s grafickým akcelerátorom Adreno 640 tvorí dvojicu poskytujúcu tak vysoký výkon, že ho drvivá väčšina ľudí nikdy v reálnej prevádzke nebude potrebovať. Tablet prichádza s Androidom 9 Pie. Systém je dobre odladený a neseká sa. Nadstavba od Samsungu sa výrazne dizajnovo líši od čistého Androidu. Plynulosť systému nenaruší ani niekoľko otvorených aplikácií.

Pero S Pen: Nebudete ho chcieť položiť

Vždy, keď som chcel pracovať s tabletom, druhou rukou som hneď spod obalu vyberal pero S Pen. Je totiž celkom návykové. Svojou veľkosťou pripomína ozajstné pero a vďaka jeho ergonomickému tvaru ho tak môžete aj držať. Na jeho tele je umiestnené aj jedno tlačidlo, ktoré je trefne umiestnené pod palcom. Aj používanie samotného S Pen-u pripomína ozajstné pero, pretože pri písaní poznámok alebo kreslení dáva jeho hrot primeraný odpor. Okrem toho je možné S Pen využívať ako ukazovadlo, keďže do neho výrobca integroval akcelerometer a gyroskop. V niektorých aplikáciách podporuje gesta, keď na pere stlačíte tlačidlo a urobíte pohyb hore, dole, doprava alebo doľava. V aplikácii YouTube je tak možné meniť hlasitosť pri pohybe hore alebo dole, prípadne pretáčať videá. Celkovo je v nastaveniach možné konfigurovať jednotlivé gestá. Miesto na uloženie pera nájdete jednoducho. Na zadnej strane tabletu je totiž žliabok o veľkosti pera, do ktorého môžete nástroj dokovať. Keďže obsahuje akcelerometer a gyroskop, je potrebné nabíjať ho v doku, výdrž pera je však, našťastie, veľmi dlhá. Hoci som bol spočiatku k magnetom, ktoré držia tablet v dokovacom žliabku, skeptický, počas testovania mi S Pen ani raz nevypadlo. Bočné strany tabletu sú taktiež magnetické a umožňujú odloženie pera. Dosť ma štvalo, že tablet sa pri oddialení pera odpáruje a po priblížení pera späť k tabletu žiada opätovné spárovanie, ktoré trvá aj tri minúty. Taktiež ma štvala slabá priľnavosť magnetov k ochrannému puzdru, ktoré je súčasťou balenia s klávesnicou. Pri snahe využiť stojan v puzdre sa oddelilo a tablet spadol, ako inak, displejom na zem. Samsung má pre svoje tablety niekoľko aplikácií. Mňa zaujal skicár, ktorý podporuje zdieľanie umeleckých diel medzi používateľmi. Ešte väčšmi vo mne dobrý pocit zanechala aplikácia na poznámky. Umožňuje totiž prevod písaného textu do notepadu. Môj rukopis je naozaj otrasný a veľmi ťažko sa číta, no tablet pri spracovaní do elektronickej podoby neurobil ani jednu chybu. Navyše si dokáže poradiť aj s neúplne dopísanými písmenami.

Samsung DeX: Dobrá myšlienka, ktorá vyžaduje ešte mnoho úsilia

Čo je teda ten Samsung DeX? Ide o akýsi druhý režim tabletu, ktorý vytvoril Samsung pre tablet a má pripomínať pracovnú plochu na počítači. Tento režim umožní využívať okná podobne

ako na Windowse a snaží sa navodiť pocit ozajstného multitaskingu, pričom sa mu to celkom darí. USB-C konektor možno využiť aj pre externý monitor, ten pritom nutne nemusí slúžiť len na prácu, ale napríklad aj na streamovanie obsahu v obývačke bez potreby mať pri sebe notebook. Externá klávesnica s krytom za 180 eur je drahým, ale pre DeX viac-menej povinným príslušenstvom. Na tablete drží vďaka magnetom a slúži zároveň aj ako kryt displeja v zatvorenej polohe. Z klávesnice však nemám veľmi dobré pocity, hlavne kvôli malým klávesom a veľmi malému Backspace. Klávesnica dostala za obdobie testovania snáď tucet firmvérových aktualizácií, avšak časté bezdôvodné odpájanie nevyriešila ani jedna. Úprimne neviem, či ide o softvérový alebo hardvérový problém. Niektorých používateľov zamrzí absencia podsvietenia.

Fotoaparát

Dvojica fotoaparátov s 13MPx a 5MPx, ktoré sú umiestnené na zadnej strane, vytvára pekné snímky. Zvyčajne to pritom býva práve fotoaparát, ktorý je na tabletoch najviac zanedbávaný. Dokonca budete môcť nahrávať videá v rozlíšení až 4K. Predná sefie kamera zároveň plne dostačuje na videohovory alebo selfie momentky.

Batéria

Výrobca osadil tablet 7040 mAh batériou, ktorá nie je používateľsky prístupná a ani vymeniteľná. Počas prehliadania webu som dosiahol asi 10-hodinovú výdrž pri strednom jase. S tabletom som sa na jednoduchú pracovnú výdrž dostal hravo – písal som si poznámky, čítal správy, odpovedal na e-maily a večer mi zostalo asi 10%.

Záverečné hodnotenie

Nový tablet od Samsungu s označením Tab S6 je skvelým zariadením na zábavu a nenáročnú prácu. Vymenil by som ho za notebook a nosil tak so sebou len tablet s klávesnicou? Možno, ale pravdepodobne by to nebol Tab S6.

Prostredie DeX vytvára skvelý priestor na ozajstný multitasking, ktorý s režimom rozdelenej obrazovky na Android tablete nie je taký dobrý. Absenciu jacku na slúchadlá však nemožno tabletu tejto triedy odpustiť, rovnako nepoteší ani dosť vysoká cena klávesnice, na ktorej je využitie DeXu existenčne založené.

Lukáš Bátora

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	779€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Samsung aplikácie	- Absencia jacku na slúchadlá
+ Konštrukcia	- Odpájanie externej klávesnice
+ Displej	
+ Reproduktory	
+ S Pen	

HODNOTENIE: ★★★★☆

MSI GeForce RTX 2070 SUPER GAMING X TRIO

POKRAČOVANIE ÚSPEŠNÉHO, HOCI MÄTÚCEHO PRÍBEHU

Karty z radu RTX sú tu už takmer rok a ich výkon je napriek vyšším cenám stále hlavným ťahákom, najmä pre náročných hráčov. Namiesto vydania novej generácie sa však v Nvidii rozhodli vylepšiť svoju ponuku o takzvané SUPER karty, ktoré sú odpoveďou na dostupnejšie Radeon RX 5700 a 5700XT od spoločnosti AMD. Za rovnakú alebo podobnú cenu, za akú sa predávali základné RTX 2060/70/80, sú teraz dostupné kúsky s prívlastkom SUPER, ponúkajúce výkon o triedy vyšších kariet. Od spoločnosti MSI sme už mali možnosť otestovať model RTX 2080 Super, ktorý sa výsledkami vyrovnal, alebo dokonca prekonal schopnosti modelu RTX 2080 Ti. Tentokrát sme však testovali RTX 2070 SUPER, ktorý výkonom nahrádza základnú 2080-ku, no ostáva cenou na úrovni bežných 2070-tiek.

Vypustiť RTX SUPER karty len deväť mesiacov po príchode RTX generácie je mierne mätúce, najmä preto, že GTX 10. série prišli ešte v roku 2016, no opäť treba spomenúť tlak, ktorý v Nvidii mohli pociťovať zo strany AMD a ich nových kariet s RDNA.

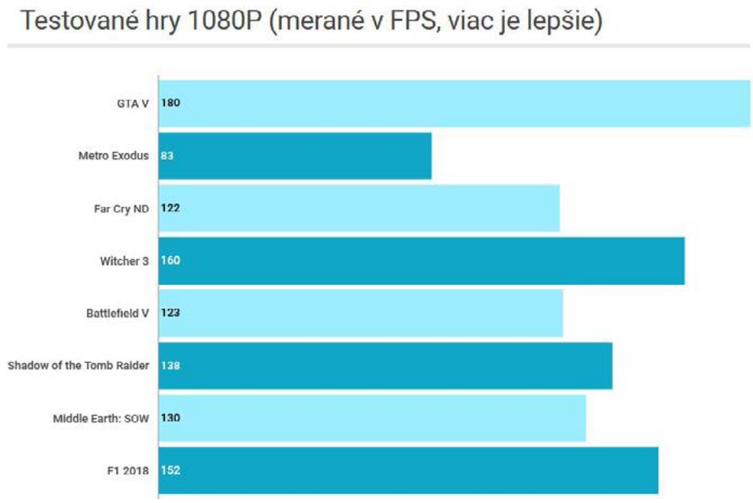
Model MSI GeForce RTX 2070 SUPER GAMING X TRIO, ktorý k nám teraz zavítal, ponúka po stránke chladenia, výzoru a výkonu naozaj dobré parametre, no poteší mierne nižšou cenou, ak sa teda cca 630 eur dá považovať za nižšiu cenu.

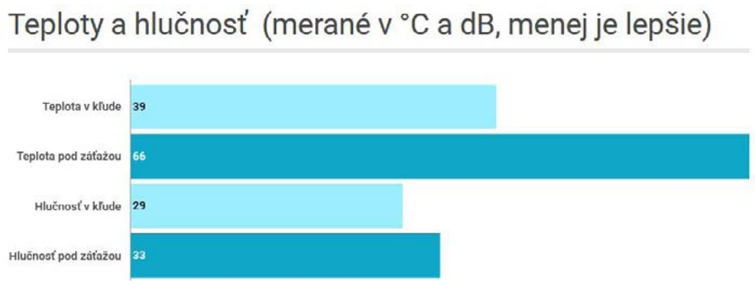
Čo je to vlastne RTX a Ray Tracing

Opäť radšej spomeniem, čo je to vlastne RTX a Ray Tracing, ktorý v Nvidii tak radi spomínajú. Od počiatku zobrazovania obrazov na digitálnych obrazovkách bola používaná technológia s názvom rasterizácia. Výhodou rasterizovaného obrazu je blesková rýchlosť, s ktorou dokážu aj menej výkonné grafické karty spracovávať mapy 3D modelov a chrliť 2D obrazy v reálnom čase, čím vytvárajú dojem plynulého obrazu. Rasterizácia má ale množstvo nevýhod – nutnosť používať špeciálne mapy na osvetlenie a iné triky, aby vyzeral výsledný obraz ako-tak k svetu. Nehovorím, že tento štýl zobrazenia je „mŕtvy". Existuje, samozrejme, veľa hier, ktoré aj napriek používaniu mnohých grafických kompromisov vyzerajú neskutočne dobre.

Na scénu ale nastupuje Ray Tracing, resp. ako technológia existuje už pekných pár rokov a je jedným zo základných kameňov nielen animovaných filmov, ale aj veľkej časti CGI efektov v moderných filmoch. Vďaka Ray Tracing technológii vyzerajú ohromné bitky v SCI-FI filmoch realisticky a akčné scény môžu byť o to pohlcujúcejšie. Ray Tracing namiesto spracovania 3D modelu, separátnej mapy osvetlenia a ďalších máp s tieňmi, farbami a inými doplnkami jednoducho vezme scénu a v reálnom čase vypočíta, ako sa od všetkých 3D modelov odrazia lúče zo všetkých zdrojov svetla. Výsledné obrazy sú ovel'a realistickejšie, tiene tmavšie, slnko jasnejšie.

Problém, ktorému Ray Tracing doteraz čelil, bol nedostatočný výkon grafických kariet, ktoré jednoducho neboli schopné spracovávať taký počet snímok a tak rýchlo, aby bol výsledok hrateľný. Pri práci na filmoch nie je dlhší čas vytvorenia jedného snímku taký problematický, no pri stabilnej hre ich treba minimálne 24 alebo ešte viac za sekundu. Hlavne vďaka pokrokom, ktoré sa Nvidii podarili pri architektúre nových grafických jadier, sú RTX karty takým veľkým posunom a vyzerá to tak, že aj budúcnosťou hier. Teraz ale konečne k samotnej karte, ktorú sme obdržali na testovanie.

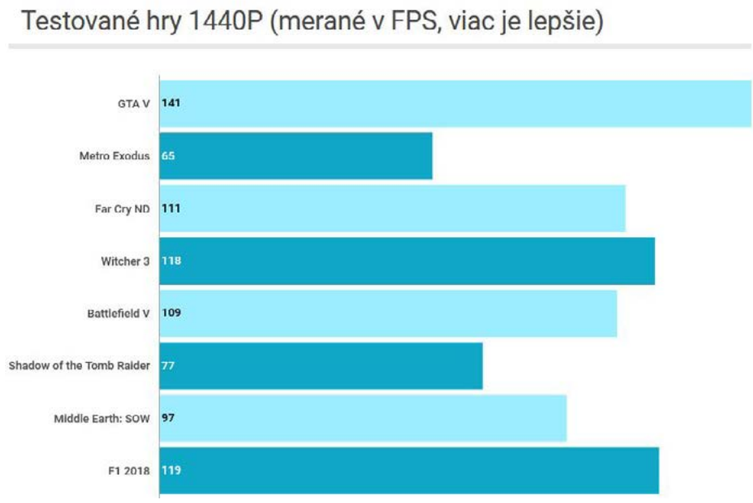




Obal a jeho obsah

Prémiové karty od MSI boli vždy dodávané v rozmernejších a kvalitne vyzerajúcich krabiciach. MSI GeForce RTX 2070 SUPER GAMING X TRIO rovnako ako jej drahší a výkonnejší 2080 SUPER brat samozrejme nie je výnimkou, keďže do balenia sa musela zmestiť nielen rozmerná karta, ale aj príslušenstvo. V balení sa hneď pod tenkou ochranou v podobe mäkkej peny nachádza papierová zložka obsahujúca pár brožúrok ako napríklad manuál, komiksovo spracovaný návod na inštaláciu či prehľad príslušenstva, ktoré ku tejto karte MSI odporúča.

Pobavili aj dva kartónové podpivníky s hernou tematikou, no to najdôležitejšie je pod týmito papierovými doplnkami. Karta sa nachádza v antistatickom obale a hneď pri nej je umiestnená špeciálna kovová výstuha, ktorú môžu spolu s kartou majitelia nainštalovať do počítača a ktorá by sa mala postarať o udržanie karty vo vodorovnej pozícii a zabrániť tak prílišnému klesaniu na jej konci. Výrazné prehýbanie som si však po nainštalovaní samotnej karty nevšimol.



Prvé dojmy a spracovanie

MSI GeForce RTX 2070 SUPER GAMING X TRIO sa môže, ako už napovedá TRIO na konci jej názvu, pochváliť chladením s trojicou ventilátorov. A nie len tak obyčajných ventilátorov, no kúskov s dizajnom, ktorý v MSI nazvali Torx 3.0 – je špeciálne navrhnutý na čo najlepšie výsledky na grafických kartách. Na rozdiel od niektorých riešení od výrobcov sa všetky tri ventilátory točia rovnakým smerom a nijako sa neprekrývajú, čím nevytvárajú príliš silné vírenie a turbulencie vzduchu. V konečnom dôsledku však, ako bude viditeľné na grafoch s výsledkami, zvládli chladenie tejto karty v MSI na jednotku. Karta sa môže pochváliť aj veľmi efektne vyzerajúcim backplateom a RGB podsvietením bokov, no osobne by som možno uvítal nejaký svetelný prvok aj na vrchu karty. V tomto prípade celé podsvietenie vynikne iba pri vertikálnej inštalácii karty, čo je ešte stále málo rozšírený prípad. Avšak aj jedna strana s podsvieteným MSI logom a tromi pásikmi dokáže vdýchnuť život do inak nudnej skrinky. Možno by sa mi páčilo, keby boli podsvietené aj písmená GEFORCE RTX vedľa MSI loga, no nie

je to nič, čo by som tejto karte príliš vyčítal. Rozmery 328 x 140 x 56,5 mm túto kartu radia medzi tie väčšie kúsky, takže zapojenie v režime SLI nebude na mnohých doskách možné. A pri kúpe by bolo fajn mysliet' aj na jej hmotnost' (čosi nad 1,5 kg) a inštalovat' ju radšej len do matičných dosiek disponujúcich vystuženými PCIe x16 slotmi. Jej vel'kost' a hmotnost' daná hlavne rozmermi chladiča však znamenajú už spomínané skvelé výsledky po stránke teplôt a možností pretaktovania.

Softvér, podsvietenie a možnosti taktovania

Nastavenie podsvietenia rieši stále program Mystic Light, no ten sa po novom ukrýva ako súčast' aplikácie Dragon Center. Jeho výhodou je prehl'adnost' a možnost' nastavovat' RGB LED diódy nielen na samotnej karte, ale napríklad aj na podporovaných RAM moduloch, matičných doskách, chladičoch či iných komponentoch vybavených LED diódami.

Druhý program, ktorý k tejto karte môžem z celého srdca odporúčat' (a ktorý množstvo l'udí používa aj pri kartách iných značiek) je MSI Afterburner. Zvládne všetko, čo by mohol nielen začiatočník, ale aj skúsený používatel' potrebovat' pre prispôsobenie a monitorovanie svojej grafickej karty. Na domovskej stránke sú prehl'adne zobrazené takty grafického čipu a pamäte, povolené prekročenie základného limitu napájania či nastavenie rýchlosti ventilátorov. Monitorovanie všetkých potrebných (aj menej potrebných) faktorov od taktov cez teploty až po rýchlosti ventilátorov je naozaj jednoducho dostupné.

Komponenty a testovanie

RTX 2070 SUPER dostala do vienka jadro TU104, rovnaké ako sa nachádza v RTX 2080 kartách, iba s odlišnou konfiguráciou.

Na tejto karte sa nachádza 2560 aktívnych shader procesorov (na RTX 2070 je to len 2304) a disponuje 1800 MHz boost clockom na rozdiel od 1770 MHz, ako je to pri founder's edícii. Napokon má RTX 2070 SUPER 8 GB GDDR6 pamäte schopnej prenosu súborov rýchlost'ou 14 Gbps v základných nastaveniach.

Pri testovaní bola karta osadená na matičnej doske Aorus X570 Master spolu s procesorom AMD Ryzen 7 2700 a 32 GB DDR4 3200 MHz RAM. Procesor bol pretaktovaný na 4,2 GHz na všetkých jadrách, pri RAM bol zapnutý XMP profil na plné využitie 3200 MHz taktov a chladenie bolo nastavené na plný výkon pri procesore/skrinke s automatickou krivkou pri grafickej karte.

Hry boli otestované s kartou ako v základných nastaveniach, tak s pretaktovaným jadrom na 2000 MHz a pamät'ou na 16 000 MHz. Všetky hry boli otestované v rozlíšeniach 1080P a 1440P záznamy o FPS boli zachytávané programom FRAPs.

Zhrnutie

Hráčov určite poteší možnost' kúpit' si kartu s vyšším výkonom za rovnakú cenu ako predošlá generácia neSUPER kariet. 630 eur je síce stále vel'ký peniaz, no s týmto výkonom si aj náročnejší hráči zvyknutí na 2K rozlíšenie vystačia najbližších pár rokov. MSI sa GeForce RTX 2070 SUPER GAMING X TRIO naozaj vydarila. Mierne síce zamrzia horšie schopnosti taktovania, ked'že má karta uzamknutý power limit, no aj tak je možné ju mierne potlačit' pri zachovaní naozaj nízkych teplôt pri stále tichej prevádzke.

Daniel Paulini

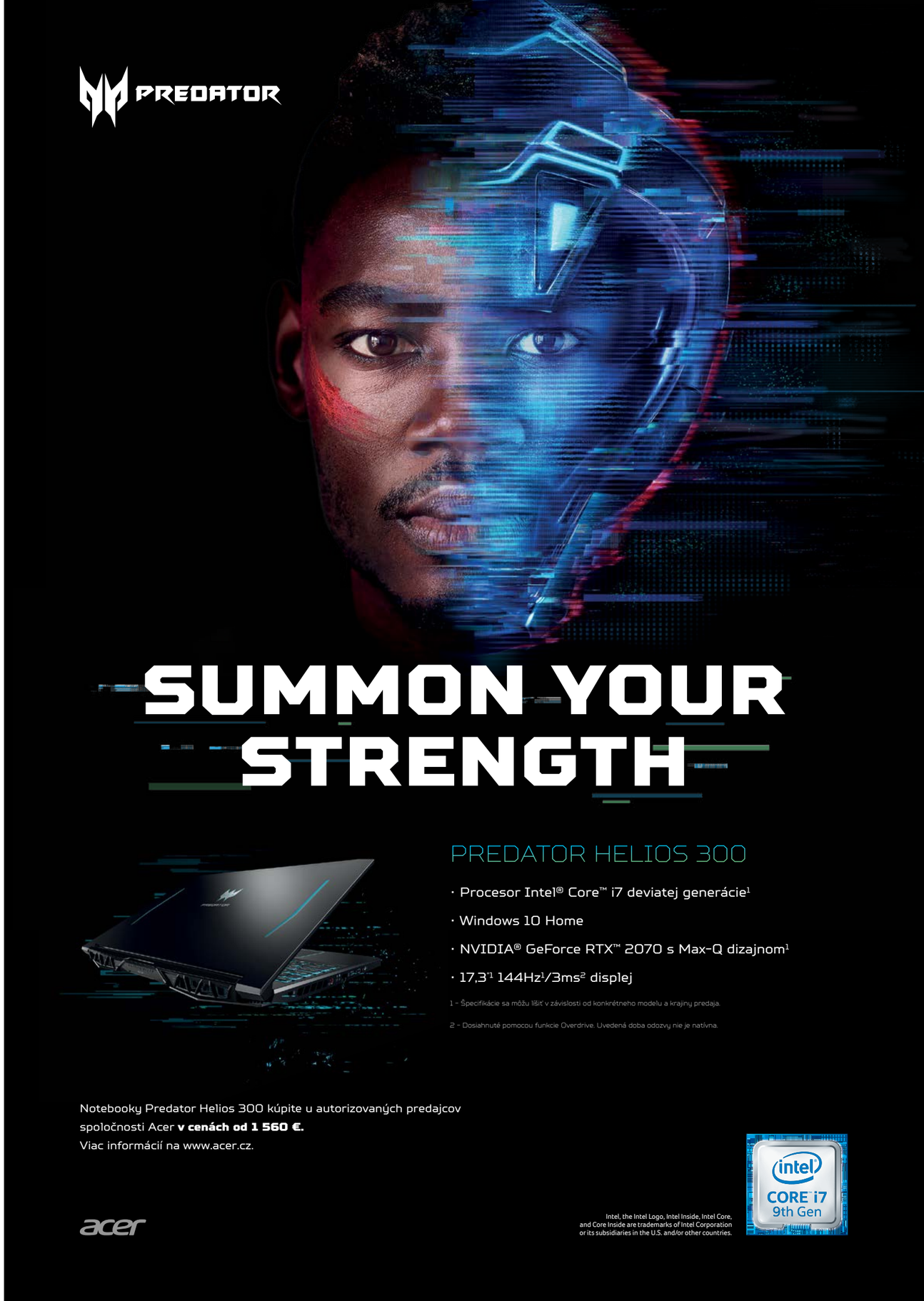
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MSI	630€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelo riešené chladenie	- Stále mierne vysoká cena
+ optimalizovaný a funkčný softvér	- Nemusí byt' vhodná do každej skrinky
+ RGB a dizajn	

HODNOTENIE: ★★★★★



NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Marek Zelienka*

Joker je najzárobkovejší R-kový film všetkých čias

Štúdio Warner Bros má čo oslavovať. Ich snímok sa stal najzárobkovejším R-kovým filmom všetkých čias. R-kový film je svetovo nedostupný pre divákov do 17 rokov, pre obsah vulgárnych scén a prehnaného násilia. Prekonal tak aj Deadpoola a jeho pokračovanie a vyzerá to tak, že by mohol priniesť rovnaký profit ako Avengers: Infinity War.

Joker je jedným z najvýraznejších filmov roku 2019 a jedným z najunikátnejších komixových adaptácií. Keď vám niekto povie meno Joker, hneď si ho spojíte s Batmanom, no keď sa ľudia dozvedeli, že sa Batman vo filme neukáže, nedávali filmu veľké nádeje na finančný úspech.

Opak je však pravdou. Joker v tržbách celosvetovo prekonal DC filmy ako Justice League, Man of Steel a Suicide Squad. Príjmy sa od premiéry, ktorá bola 4. októbra, nijako výrazne nespomalili, čo by sa mohlo zmeniť, ak sa Čína rozhodne film nepremietať.

Na porovnanie, prvý Deadpool zarobil 783 miliónov dolárov a dvojka 785 miliónov. Keďže Joker stihol už prekonať hranicu 800 miliónov, niektorí sa domnievajú, že by zrejme dokázal pokoriť hranicu 1 miliardy.

Aj 900 miliónov by bol obrovský úspech na film s dosť nízkym rozpočtom na komixovú adaptáciu a porazil by tak Wonder Woman a Batman vs. Superman.

Veľká časť úspechu tohto filmu je vďaka skvelému hereckému výkonu Joaquina Phoenixa.

Mnohým teraz vŕta hlavou, či aj napriek „prehnanému" násiliu dostane tento snímok nominácie na Oscara.

Dokonca aj ikonické schody, ktoré sa objavili vo filme sa stali obrovskou turistickou atrakciou a stali sa internetovým fenoménom fanúšikov tohto filmu.

HBO GO trochu zdražie

Streamová služba HBO GO mení cenu predplatného smerom nahor.

Mesačný poplatok tak od 21. novembra stúpne z 4,99 eur/mesiac na 5,99 eur/mesiac. Ak niekto využíva predplatné na základe voucheru, táto suma vám začne byť účtovaná až po jeho platnosti. Dôvod tohto zvýšenia je rastúci záujem zákazníkov o nový a exkluzívny obsah. Ponuka streamovaných relácií sa bude rozširovať o produkciu z USA (Černobyľ, Watchmen, ...) a mnohé relácie z Európy (pokračovanie seriálu Wataha, novú sériu Tieňov alebo novú špionážnu drámu z českej produkcie Bez vedomia). Vďaka tomuto rozšíreniu služba HBO GO prinesie ešte pestrejšiu ponuku seriálov filmov a dokumentov.

Premiéra Terminátora zrušená

Dlho očakávaný Terminátor: Temný Osud, ktorý príde do kín 1. novembra, mal mať premiéru v TCL Chinese Theatre na Hollywood Boulevarde.

Nanešťastie, sa premietanie a následná afterparty v Tropicane v Hollywood Roosvelt hoteli zrušili. Dôvodom bol takzvaný „Getty brush fire", teda požiar, ktorý vypukol v Los Angeles v pondelok 28. októbra okolo 13:30. Do niekoľkých hodín stihol spáliť 500 hektárov. Našťastie, nie sú hlásené žiadne úmrtia, no v oblasti požiaru je viac ako 10 000 domov, pričom muselo byť evakuovaných 20 000 ľudí vrátane basketbalistu Lebrona Jamesa. Zo zrušenia premiéry ale vzíde niečo dobré. Jedlo, ktoré bolo na premiéru a afterparty pripravené, bude darované americkému Červenému krížu pre tých, ktorých požiar zasiahol.

Tvorcovia Černobyľu píšu nových pirátov

Štúdio Disney nabralo nových scenáristov, aby pracovali na reboote Pirátov z Karibiku.

Táto filmová séria odštartovala v roku 2003 s podtitulom Prekliatie Čiernej Perly a stala sa hitom, ktorý získal skvelé recenzie, zarobil vyše 654 miliónov dolárov a dokonca získal nomináciu na Oscara pre Johnnyho Deppa, ako rum milujúceho kapitána Jacka Sparrowa. Štúdio Disney odvtedy vydalo 4 ďalšie pokračovania a celá séria dohromady zarobila neuveriteľných 4,5 miliardy dolárov a snímok Piráti z Karibiku: V neznámych vodách sa stal najdrahším filmom všetkých čias so sumou 379 miliónov dolárov. Štúdio teda najalo Craiga Mazina, ktorého miniséria Černobyľ zožala veľký úspech a Teda Eliota, ktorý sa podieľal na tvorbe prvých štyroch filmov.

Aquaman 2 bude ovel'a väčší ako prvý

Herec Jason Momoa tvrdí, že pokračovanie filmu o DC hrdinovi, Aquamanovi, bude ešte väčšie ako prvý film. Po prekonaní hranici jednej miliardy dolárov celosvetovo je jasné, že sa fanúšikovia hrnuli do kín pozrieť si Jasona v hlavnej roli, ktorého videli predtým len v Batmanovi, Supermanovi a Justice League. Film vyšiel koncom roka 2018 a rozprával o pôvode Artura Curryho, Aquamana, právoplatného kráľa podmorského sveta Atlantisu. Skvelé obsadenie a naozaj jedinečné vizuálne prevedenie priniesli filmu fenomenálny úspech. Momoa je nadšený a na pokračovanie sa naozaj teší a prezrádza, že pokračovanie bude väčšie a lepšie na ovel'a viac úrovniach. Tvrdí, že bol reakciami fanúšikov taký nadšený, že išiel do štúdia za režisérom Jameson Wannom diskutovať o jeho nápadoch na Aquamana 2 a bolo mu povedané, že ich „zbožňujú" a sú nadšení, že môžu robiť ďalší film.

RECENZIA
FILM

Zombieland: Rana istoty

TOTO JE NOVÝ DRUH ZOMBIE – SILNEJŠÍ, RÝCHLEJŠÍ A LEPŠIE PRISPÔSOBENÝ LOVU.

Odhliadnuc od túžby po čerstvom, prevažne ľudskom mäse, zombie je v podstate tvor na polceste medzi živým a mŕtvym organizmom. Častokrát však dokážu prekvapiť. Zombieland: Rana istoty by sa dal podobne definovať vo svete pokračovaní. Desať rokov po neuveriteľnej hororovej komédii Zombieland z roku 2009 prichádza do kín jej pokračovanie, ktoré prináša starú partiu preživších a nové nebezpečenstvá v post-apokalyptickom svete.

Ako to už bolo v prvom diele, filmom diváka sprevádza Colombus (Jesse Eisenberg) a jeho poznámky o všetkom, čo sa vo svete ovládanom zombie zmenilo od jeho posledného rozprávania. Ústredná skupinka sa naučila spolupracovať, prestáhovala sa do Bieleho domu a snaží sa pôsobiť ako obyčajná americká rodina v klasickej spoločnosti chodiacich mŕtvych.

A aj napriek tomu, že svet už má najlepšie chvíle za sebou, najťažšou úlohou je zvládanie pubertálnych nálad mladej Little Rock (Abigail Breslin), s ktorou si nevie dať rady ani jej staršia sestra Wichita (Emma Stone) či jej otcovský vzor Tallahassee (Woody Harrelson). Vďaka tomu sa štvorica vydáva na ďalšiu dobrodružnú cestu, kde narazia na nečakané prekvapenia...

Desať rokov potom, čo sa Zombieland stal hitom a kultovou klasikou, sa hlavní protagonisti opäť spojili s režisérom Rubenom Fleischerom (Venom) a autormi Rhettom Reeseom a Paulom Wernickom, ktorí spolupracovali už na prvom filme. V tomto prípade sa k autorskému duu pripojil aj Dave Callaham ako možný prísun nových nápadov. Avšak prečo meniť niečo, čo už funguje? Zombieland: Rana istoty je po každej stránke pokračovaním svojho úspešného predchodcu. Réžia, kamera, scenár – v prípade posledného menovaného by som ocenil väčšiu originalitu. Scenáristi si veľmi hlavu s príbehom nelámali a naservírovali divákom podobnú zápletku, akú už raz mohli od týchto tvorcov vidieť. Na druhej strane road-trip movies vždy vytvárali priestor pre absurdné situácie, zaujímavé vedľajšie postavy a predovšetkým komiku ako takú.

Tú obohacujú hlavne dialógy medzi charaktermi, ktoré si ozaj nič nedarujú. Znamená to, že film hláškami len tak prekypuje, čo sa však od scenáristov, ktorí stoja i za Deadpoolom, dalo čakať.

Ale okrem vtipných scén film ponúka aj veľa akcie a napätia, nakoľko postavy si človek ozaj zamiluje a rád by ich videl prežiť ďalší deň v krajine zamorenej mŕtvolami. A keď už je reč o kráčajúcich nebožtíkoch, treba podotknúť, že sa z nich v istom smere stali pokémoni – začali sa vyvíjať. Sú rýchlejší, inteligentnejší, odolnejší. Teda vo väčšine prípadov. Vďaka tomu sa nenájde vo filme prázdne miesto či nudná pasáž. A tak to má v prípade hororových komédií určite byť.

Od mŕtvych späť k živým. Konkrétne teda k hereckému obsadeniu, ktoré je v tomto prípade ozaj hviezdne. Už len fakt, že každý člen ústrednej štvorice bol nominovaný na Oscara a Emma Stone už si toho svojho domov aj odniesla, svedčí o kvalite a úrovni hereckej zložky filmu.

Dalo by sa povedať, že vodcom tejto svorky je Tallahassee v podaní Woodyho Harrelsona. Harrelson sa predviedol už v mnohých úlohách, ale v prípade Zombielandu vidno, že si nakrúcanie priam užíval.

Prečo aj nie, väčšinu hlášok a interesantných „gore" scén dostal práve Harrelsonov charakter. Jeho side-kick Colombus, ktorý je zároveň hlavným rozprávačom príbehu, v prevedení Jesseho Eisenberga ho skvelo dopĺňa a chémia medzi týmito dvomi postavami skutočne funguje. Až v spojení s Emmou Stone a.k.a Wichitou však tvoria to pravé herecké combo.

To sa ukazuje vďaka skvelému komediálnemu časovaniu, súhre troch rozdielnych charakterov a určite i zábave, ktorú mali herci pri natáčaní. Stone znova raz dokazuje, že žiadna postava, žáner či scéna pre ňu nie je problém. Krok so svojimi kolegami drží i Abigail Breslin. V jej prípade postava Little Rock prešla najväčšou zmenou, čo dávalo herečke priestor vybudovať si ju podľa seba, ale ustrážiť i to, aby stále pasovala do hlavnej štvorice

a zastávala úlohu toho najmladšieho článku, na ktorom však najviac záleží.

Na rozdiel od prvého filmu sa v pokračovaní množstvo preživších rozrástlo. V tomto prípade o Madison, ktorú si zahrala Zoey Deutch. Jej postava je výsmechom všetkým ultra moderným ľuďom, ktorí majú potrebu ísť s každým módnym štýlom a ich jediným problémom je, čo si myslia ostatní, i keď oni sami nemyslia častokrát vôbec. Potom je tu Nevada, drsná kráska žijúca v múzeu Elvisa Presleyho. Rosario Dawson by si s touto postavou zaslúžila možno aj viac času pred kamerou. Nuž, niet malých postáv, len malých hercov. A Dawson určite nespadá do kategórie nevýrazných.

Pri takom množstve hviezd a s úspechom predchádzajúceho filmu sú očakávania samozrejme vysoké. Druhý diel málokedy kvalitou prevýši ten prvý. Zombieland: Rana istoty sa aspoň dotáhuje. Čo ozaj na filme zamrzí, to je predvídateľný dej opakujúci líniu svojho predchodcu.

A i keď o napätie, srandu či akciu nie je núdza, tak nejak od začiatku filmu divák vie, aké scény budú asi nasledovať. Všetko okolo však „šlape" ako harmonický stroj, takže i táto drobnosť sa dá prehliadnuť.

Tvorcovia ani neskrývajú zámer, ktorým je hlavne pobaviť diváka. Malá rada na záver – určite treba dopozerať film až do konca, obsahuje až dve potitulkové scény, kde si svoju úlohu zopakuje aj legendárny Bill Murray, a úprimne, je to asi najlepšia časť filmu.

„Zombie znova raz ovládli strieborné plátno a vracajú sa v dlho očakávanom pokračovaní Zombieland: Rana istoty. Tentokrát sú však lepší a nebezpečnejší. Tallahasse, Colombus, Wichita a Little Rock tak čelia ovel'a väčšiemu nebezpečenstvu ako predtým. Tvorcovia filmu znova raz dokázali, že zombie žáner nemusí byť nudný či strašidelný."

Patrik Protuš

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Ruben Fleischer
Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / Komédia / Horor

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herci
+ Bez prázdnych miest
+ Fungujúce vtipy

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

Zlatokopky

STRIP SHOW, AKÚ NEČAKÁTE

Neónový plagát a z traileru útok prevarených situačných gagov v takzvanom rytme „sme nezávislé, emancipované a muži sú tu najmä na to, aby boli naše peňaženky". Ak by sme dali na prvý pohľad, Zlatokopky pôsobia dojmom lacnej americkej komédie pre nevybúrené maminy, avšak v tomto prípade sa oplatí pozrieť bližšie, pretože sa raritne jedná o kúsok, ktorý si pohľad zaslúži.

Niežeby film neponúkal aj vtipné situácie, no v skutočnosti poukazuje na pomerne závažné spoločenské témy chudoby, rodiny a nedostatku vzdelania a pohľad na to, ako si s takýmito situáciami spoločnosť musí poradiť, a to veľmi stráviteľným a sympatickým spôsobom. Zlatokopky nemajú s generickým americkým trhákom spoločné až toľko, ako by sa mohlo zdať. Samotný materiál na film má základ v skutočnej reportáži uverejnenej v New York magazíne „The Hustlers at Scores" od Jessicy Presslerovej, ktorá je v snímke premenovaná na Elizabeth, reportérku robiacu interview o eskapádach hlavných postáv.

Hlavná hrdinka, dcéra ázijských imigrantov Dorothy (Constance Wu), bola v Amerike opustená rodičmi. Celý život prežila s chudobnou a zadlženou starkou a pre nedostatok zázemia a vzdelania sa stáva striptérkou, aby sa o ňu mohla postarať. V prestížnom striptízovom klube sa stretáva s Ramonou, hviezdou lokálu (Jennifer Lopez), a stávajú sa z nich priateľky, ktoré spoločne prídu na spôsob, ako bohatých skorumpovaných mužov obrať o ich „poctivo" zarobené peniaze.

Dievčatá sú si veľmi blízke a zakladajú sesterstvo, náhradu za vlastné rozpadnuté rodiny, ktoré neboli nikdy príliš funkčné. Postupne sa toto sesterstvo – vlastne skôr niečo ako striptérsky gang – rozrastá o nové členky.

Samotná zostava sesterstva je dokonca politicky korektná, pretože v základe je tvorené dievčaťom ázijského pôvodu, latinoameričankou, černoškou a beloškou – čo zvykne byť vo všeobecnosti tŕňom v oku nejedného diváka, no Zlatokopky sú jedným z tých filmov, kde vás tento fakt nemôže otráviť, pretože je vlastne veľmi logický. Jedná sa predsa o striptíz v Amerike, ikonicky diverznej zemi, kde sa zlé podmienky nutne nevyhýbajú nikomu a mužské túžby sú rovnako rozmanité. Striptíz je predsa skutočne inkluzívny biznis, všetko iné by bolo zlé pre podnikanie.

Medzi nezvyčajné, ale príjemné črty filmu treba zaradiť vývoj postáv a ich interakcie, ktoré relatívne generickému materiálu dávajú dušu. Za tie nesie zásluhu pravdepodobne režisérka filmu, americká scenáristka Lorene Scafaria. Tá je známa citlivým spracovaním zvyčajne nie lákavo znejúcich tém, a tak oživením celej látky do prekvapivo príjemných rozmerov.

V Zlatokopkách je to práve logická interakcia a emócie medzi hrdinkami, ktoré divákom dovoľujú ich spoznať, súcitiť s nimi a vidieť, že každá je skutočne iná, zaujímavá osoba so snami a obavami. Niečo, čo sa už, bohužiaľ, v dnešnom filmovom svete príliš nenosí a ustupuje kvantám akčných, rýchlych scén. Nemusíte sa však obávať, že by ste pri Zlatokopkách nebodaj zaspali od nudy, ticha a pokoja. Celý film je pomerne hlučný, plný pozlátka, sporých kostýmov a peňazí, veľa, veľa peňazí... A hlavne, už ste niekedy uvažovali o tom, aké by bolo kúpiť si luxusné auto za jednodolárovky? Kontrast, ktorý vám život úspešnej striptérky priblíži.

Celá snímka je inteligentne zvládnutá a vyšperkovaná o kreatívne pôsobiace detaily, ako sú napríklad aj samotné záverečné titulky filmu, ktoré sú ladené na spôsob koncu striptízovej šou, kde budete z kinosály vyprevádzaní za poznámok príjemne znejúceho DJ-a oznamujúceho, že šou sa skončila, dámy už na pódium neprídu a treba naozaj ísť domov.

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Lorene Scafaria
Rok vydania: 2019
Žáner: Drama / Krimi / Komedie

PLUSY A MÍNUSY:

+ strávitelnosť spracovanej témy
+ inteligentný scenár
+ herecké výkony

- zavádzajúci marketingový vizuál

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
FILM

JOKER

S ÚSMEVOM IDE VŠETKO ĽAHŠIE

Režisér Todd Phillips, ktorý začínal ako nádejný a oceňovaný dokumentarista, má na svojom režijnom konte komediálne filmy ako Vo štvorici po opici, Na doraz, Týpci a zbrane. Tentokrát si vzal pod palec réžiu filmu Joker, čo sa mu veľmi úspešne podarilo.

Ak ste čakali ďalšie veselé komixové DC dobrodružstvo na štýl Aquaman či SHAZAM! , môžete byť veľmi prekvapení. Režisér poňal Jokerov príbeh priam ako psychologickú drámu. Poukazuje nielen na prerod Arthura Flecka na Jokera, ale dokonale vykresľuje aj samotnú spoločnosť v komiksovom meste Gotham. Veľké triedne rozdiely, beznádej, potkany, chudoba alebo krásne divadelná sály, domy, parky.

Arthur Fleck žije so svojou matkou a trpí psychickými poruchami. Snaží sa urobiť svet lepším prostredníctvom úsmevu a klaunského kostýmu. Avšak jeho mysľ je zahltená samými negatívnymi myšlienkami.

Trpí nekontrolovateľným smiechom, čo mu nesmierne komplikuje život. Ako slabšieho jedinca spoločnosti ho dav ubíja. Napadnutia, fyzické útoky, nepochopenie. Tvorcom filmu sa podarí diváka natoľko vtiahnuť do mysle Arthura Flecka, že sa v kinosále ocitajú Jokerovi fanúšikovia... Ako je to možné? Nepochybne je to zaujímavé, priam novátorské režijné poňatie Jokerovho príbehu. Prostredníctvom skvele napísaného scenára, ktorý nás vtiahne do života Arthura Flecka a neprávosti, ktorá sa nám postupne dostáva svojou autentickosťou pod kožu. Taktiež vďaka dokonalému kamerovému spracovaniu, kedy kameraman vďaka svojmu vycibrenému remeslu obrazom opisuje Jokerovo myslenie a dotvára veľmi autentickú a podmanivú atmosféru. Vďaka úžasnej výprave a kostýmom, ktoré nádherne farebne dotvárali jednotlivé obrazy, perfektnej hudobnej dramaturgii, ktorá nás neustále držala v napätí a pozornosti a samozrejme vďaka nespochybniteľnému hereckému majstrovstvu, ktoré sme mali na plátne možnosť zažiť. Každá zložka filmu nám hrala na iný zmysel. A dohromady vytvorili dokonalú harmóniu, ktorá nám vytvorila autentický pocit.

Joaquin Phoenix, herec, ktorý sa zhostil hlavnej postavy Jokera, mal pred sebou veľmi náročnú úlohu zahrať túto postavu po hereckých legendách ako Jack Nicholson a Heath Ledger. Kvôli tomuto filmu schudol niekoľko desiatok kilogramov, študoval si smiechy ľudí s psychickou poruchou, niekoľkokrát odišiel z pľacu počas natáčania, pretože bol nespokojný so svojím hereckým výkonom. Nakoniec sa všetko úsilie vyplatilo.

„Joker nie je typickým DC komixovým filmom. Svoj podiel na tom určite má i vyšší rating, ktorý dovolil tvorcom film prikoreniť krvou a násilím. V centre Jokera však stojí majstrovský herecký výkon Joaquina Phoenixa a psychologický prerod Arthura Flecka na Jokera."

Michaela Piesyk

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Todd Phillips
Rok vydania: 2019
Žáner: Krimi / Drama / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

+ scenár
+ réžia
+ kamera
+ hudba
+ herecké výkony

- nič

HODNOTENIE: ★★★★★

RECENZIA
FILM

Vládkyňa zla 2

SPIACA KRÁSAVICA A MACOCHA

Vládkyňa zla 2 je pokračovaním hranej verzie príbehu o Šípkovej Ruženke zo série sfilmovaných klasík od Disney. Hraná verzia, ktorú séria Vládkyňa zla predstavuje, je látkou z pôvodného príbehu však len inšpirovaná. Zameriava sa na udalosti tak, ako sa odohrali z pohľadu zlej sudičky Maleficent (Angelina Jolie), ktorá princeznú Auróru (Elle Fanning) v prvom diele prekliala kliatbou. Tú možno zrušiť len bozkom skutočnej lásky.

Keďže od čias Ľadového kráľovstva (Frozen) rozprávková „skutočná láska" nie je rezervovaná výlučne pre zamilovaných princov, Auróra bola napokon odkliata práve láskou, ktorú k nej nadobudla jej pôvodne zlá a neskôr prajná sudička, následne zastávajúca funkciu jej matky.

Druhý diel predstavuje Auróru už ako kráľovnú vílieho sveta zamilovanú do princa Fillipa (Harris Dickinson) zo susedného kráľovstva.

Princ Auróru žiada o ruku a ona hovorí áno, čím priblížia mladí zaľúbenci obe svoje matky o krok k pomyselnej mŕtvici, nakoľko ani jedna z nich nie je z druhej nadšená. Materinský rozkol je hlavnou zápletkou a začína sled nie veľmi logicky zvládnutých eskapád a dejových línií. Film sa dá označiť niekoľkými „naj", ktoré však väčšinou nepatria medzi tie pozitívne. Medzi nimi napríklad najzmätenejší strih, ktorý pre nedostatok času či snahu o záhadnú dynamiku často nelogicky strieda medzi

líniami vílieho a ľudského kráľovstva, atmosféricky sa k sebe vôbec nehodiac.

Ďalším nelichotivým „naj" je aj najväčší počet nesympatických postáv, aké môžete za krátky čas na plátne vidieť. Samotná Auróra pôsobí mdlo a každý pokus o vladársky majestát vyznieva skôr ako mrnčanie rozmaznaného dieťaťa. Z nevysvetliteľných príčin veľa priestoru v druhej časti dostala aj trojica snáď najneobľúbenejších a najzbytočnejších postáv v podobe zelenej, modrej a červenej víly, ktorých úlohou je správať sa hlúpo, otravne, hlučne a každou ďalšou vetou zvýšiť riziko, že vaše oči vám už navždy ostanú zaseknuté hlboko v hlave vzhľadom na uhoľ, pod akým ich budete mať chuť pretáčať.

Samotná „zlá" ľudská kráľovná (Michelle Pfeiffer) má svoju nesympatickosť aspoň čím ospravedlniť. Mala za úlohu byť nesympatickým charakterom, no plochosť neobišla ani ju, samozrejme, spoločne so záporáckym klišé „a keďže ťa mám tam, kde chcem a teraz ideš zomrieť, prezradím ti celý svoj diabolský plán, aby si si to celé mohla spojiť dokopy a v poslednej chvíli všetko otočiť proti mne".

Zlá kráľovná tentokrát dostala namiesto lovca k službám malú psychopatickú červenovlásku, ktorej motivácie ani charakter neboli nikdy objasnené (ako vlastne takmer nikoho vo filme). Za svoj životný údel však zjavne pokladala praktické kratochvíle kovania v podzemných tmavých žalároch obutá vo vysokých opätkoch a zabíjanie víl extrémne nepraktickými spôsobmi, ako je napríklad hrou na organ v zabarikádovanom kostole, ktorý na fantastické bytosti sypal pre ne smrteľný prášok.

Áno, väčšina víl vyzerala ako roztomilé oživené gumové cukríčky s hlasom Minionov, ale medzi inými sa tu nachádzali aj niekoľkometroví, pomerne desivo vyzerajúci enti, ktorí svojimi reakciami mali ďaleko od mierumilovných spáčov z Tolkienovho sveta. Skôr dbali na to, aby nepremeškali jedinú príležitosť na krvilačné návrhy smerom k masakru ľudskej civilizácie. Je preto pomerne bizarné sledovať, ako pri lámaní chleba len tak zmätene pobehujú a čakajú, kým ich povraždí bizarná sonáta od ešte bizarnejšieho charakteru jedného psychicky chorého dievčaťa. Zjavne sú gentlemani a ženy a deti sa jednoducho nebijú.

Jeden by mohol namietať, že je to predsa adaptácia rozprávky, čo by malo mnohé prešľapy odpustiť. Avšak ani týmto si neostanete istí, nakoľko film je na rozprávku pretkaný skutočne prvoplánovým a bezúčelným násilím a pomerne častým úmrtím rôznorodých charakterov (ktorých vám však ani nebude ľúto, pretože si k nim nestihnete vybudovať žiaden vzťah).

Veľká záchrana snímky je však postava zlej sudičky Maleficent hranej Angelinou Jolie a pomerne zaujímavý nápad pridať do príbehu celý národ okrídlených temných fantastických tvorov vychádzajúcich z tých istých koreňov. Tento koncept prináša niekoľko pekných myšlienok a rozporov, nakoľko Maleficent už nie je na svete osamotená a získava skutočný pocit, že môže niekam patriť.

Na druhej strane aj jej národ prekonáva vnútorné rozpory o postoji k ľuďom. Sú pliaga, s ktorou treba bojovať alebo je mier tou pravou cestou? Obe myšlienky majú svojich sympatizantov a pozorovať, ako tento rozkol vyvoláva zmätok v samotnej Maleficent, najmocnejšej z nich, ktorá sa snaží vybrať si, čo je správne, je najlepším zážitkom z filmu.

Vo všeobecnosti sa jedná síce o vizuálne krásnu snímku s veľkým potenciálom, no v skutočnosti film trpí slabými nápadmi, lenivým scenárom, zlým strihom a extrémne slabým a mnohokrát nelogickým príbehom. Na krídlach Vládkyňe zla 2 je cítiť koniec éry úspechu Disney remakeov, teda, aspoň za predpokladu dosiahnutia takejto úrovne kvality snímok, kedy to už ani hviezdy ako Angelina Jolie neutiahnu.

Šimona Velická

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Joachim Rønning
Rok vydania: 2019
Žáner: Fantasy / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

+ príťažlivý vizuál
+ Angelina Jolie
- nesympatické postavy
- nelogickosť deja
- zbytočné, bezúčelné násilie

HODNOTENIE: ★★☆☆☆

RECENZIA
SERIÁL

Pennyworth

ČO UKRÝVA MINULOSŤ BATMANOVHO KOMORNÍKA?

Alfreda Pennywortha (Jack Bannon) môžu diváci poznať ako staršieho pána, majordóma Brucea Wayna, ktorému je aj akousi spojkou pri jeho misii na záchranu mesta Gotham. Fanúšikovia DC Comics však vedia, že Alfred má aj skvelý vojenský výcvik, o ktorom sa mohli už niečo dozvedieť v seriáli Gotham. Ten odhaľuje prvé kroky temného rytiera či akúsi genézu viacerých záporných postáv, ktoré fanúšikovia poznajú či už z komixových predlôh, alebo filmov ako Batman, Batman Begins, Batman Returns, Batman and Robin... Seriál Pennyworth sleduje počiatky formovania Alfreda, ktorý práve skončil svoju službu vlasti v anglickej armáde. Spolu s ďalšími vojakmi z roty zakladá svoju vlastnú bezpečnostnú službu, čo môže byť divácky veľmi zaujímavé – sledovať, ako sa z mladého, živelného a nekompromisného Pennywortha nakoniec stane rozvážny komorník vo Waynovom sídle, zakladajúci si na etikete, dobrých mravoch a disciplíne.

Kto za koho kope?

Scenár seriálu je napísaný veľmi zaujímavo. Je vidieť, že autori predlohy (Bruno Heller, Danny Cannon) sú v tomto univerze zbehlí, nakoľko sa scenáristicky podieľali aj na vyššie spomenutom Gothame.

Prvé epizódy však na diváka môžu pôsobiť trochu chaoticky, nakoľko nedávajú priestor na zoznámenie sa s vedľajšími postami a rovno ich zaraďujú do troch frakcií (Krkavčia spoločnosť, Liga bezmenných a Parlament), ktoré v seriáli medzi sebou vedú politický boj a chcú si uchmatnúť monarchiu pre seba. Alfred Pennyworth so svojimi kumpánmi osciluje medzi týmito telesami a snaží sa konať podľa svojho morálneho kompasu. Raz pomôže Lige bezmenných, pre ktorú pracuje aj Thomas Wayne (Ben Aldridge), inokedy zase kráľovnej a parlamentu. Americký milionár Wayne však pracuje aj pre CIA, a tak je zo začiatku problematické zistiť, kto za koho kope.

S odstupom pár epizód sa však seriál číta ovľa ľahšie, ba dokonca pre slovenského diváka je politické pozadie seriálu veľmi podobné našim súčasným reáliám.

Anglická romantika

Myslím, že si každý, kto už niekedy bol vo Veľkej Británii, dokáže vybaviť nádhernú architektúru tehlových domov, chladný anglický vidiek či vysoké dvojposchodové autobusy. Všetko toto je v seriáli obsiahnuté. Zasadením deja do 50.-60. rokov, s dobovými retro prvkami – od starožitných double deckerov a iných veteránov cez elegantné róby a obleky lordstiev až po vkusne vybraté rekvizity – vytvára nádhernú pastvu pre oči.

Svetlo je mäkké a farebná paleta hýri teplými pastelovými odtieňmi, ktoré sú v kontraste s často pochmúrnou atmosférou seriálu.

Jediné, čo vo vizuáli zamrzí, sú odfláknuté špeciálne efekty. Myslím, že som ich postrehol len v jednej epizóde a trúfam si povedať, že sa to dalo urobiť aj uveriteľnejšie, s väčšou precíznosťou. Je naozaj škoda, keď jedna takáto chybička udrie do oka pri inak vynikajúcom divadle obrazu.

Významnú zložku však tvorí aj hudba, ktorá je rovnako typicky anglická. Piesne z repertoáru kapiel ako Sex Pistols či The Clash odzneli v seriáli tiež.

Nedá sa povedať, že by to nebola príjemná kombinácia – dobový vizuál s modernejšou hudbou, ale niekomu by tento fakt mohol vadiť a radšej by uvítal piesne z rovnakého obdobia, do ktorého je zasadený dej.

Cherchez la famme

Zaujímavé bolo aj pomenovanie jednotlivých epizód. Každá jedna, s výnimkou pilotného dielu, nesie ženské meno. Alfredovu mladíckosť teda autori pojali aj cez zhýralý milostný život, nakoľko s viacerými predstaviteľkami nežnejšieho pohlavia sa Alfred aj intímne zblížil. Je to už tak – sex predáva. Otázka však znie, či je potom konanie hlavného protagonistu pochopiteľné a opodstatnené. Dajú sa jeho činy považovať za prejav lásky a strachu o bezpečnosť jeho priateľky Esme (Emma Corrin) alebo sa divák musí uspokojiť len so starou francúzkou múdrosťou – za všetkým treba hľadať ženu? Alfred je totiž niekedy vystavený situáciam, do ktorých ho zaplietlo práve nežné pohlavie a z ktorých vyjde ako hrdina, ktorý si na konci berie svoju odmenu.

„Pennyworth je vizuálne krásny seriál s úžasnou atmosférou. Pri seriáloch z dielne DC som však zvyknutý na ukončenú sériu, kedy hrdina v novej sérii bojuje vždy s novými zloduchmi. Pri Pennyworthovi mi však prišlo, akoby si produkcia nechávala rezervu a predstavila len polovicu toho, čo majú pripravené. Snáď sa teda tento seriál dožije pokračovania a neskončí ako Constantine, pretože Pennyworth môže byť ešte veľmi zaujímavý."

Adrián Mihálik

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Jon East, China Moo-Young, ...
Rok vydania: 2019
Žáner: Akčný / krimi / drama

PLUSY A MÍNUSY:

+ výprava
+ kamera
+ soundtracky

- veľmi lacné špeciálne efekty (aj na televíznu tvorbu)
- horšia orientácia v politických frakciách

HODNOTENIE: ★★★★☆

RECENZIA
SERIÁL

Orange Is the New Black

KEĎ SA ŽIVOT TAK TROCHU VYMKNE SPOD KONTROLY

Sú seriály, ktoré si jednoducho chcete pozriet' hned', ako o nich počujete. A potom sú také, ktoré si chvíl'ku musíte obl'úbit' a niektoré veci pretrpiet', no na konci sa vám odmenia výborným príbehom a pocitom naplnenosti. Uhádnete, ktorým je práve Orange is the New Black?

Za chyby sa musí pykat'

Ak ste tipovali, že OITNB patrí do tej druhej kategórie, mali ste pravdu. Už pri popise seriálu som sa mu chcel vyhnút', no žial', okolnosti seriálového sucha ma prinútili venovat' mu pozornost'.

A v konečnom dôsledku som aj rád, ked'že seriál nie je až tak zlý, ako sa môže na prvý pohl'ad zdat'. Dokonca som z niektorých strán počul, že seriál je skôr „pre ženy". A verte či nie, na svoje si prídu aj muži, ked'že seriál preberá dôležité životné situácie, do ktorých sa môže dostat' každý z nás a je jedno, či ste žena alebo muž.

Prvá séria odštartovala už v roku 2013 a priniesla úvod do celého deja. V podstate sa celý seriál točí okolo Piper (Taylor Schilling), mladej ženy, ktorá sa kedysi zaplietla s celosvetovou siet'ou pašerákov. A ked'že sa ku svojmu zločinu doznala, dostala pomerne mierny trest - 15 mesiacov vo väzení s minimálnym stupňom stráženia. Hoc si môžeme povedat' – ved' minimálny stupeň nebude drsný, nebude to zo začiatku tak. Šikana, divné situácie, nepríjemní dozorcovia - to všetko tu je a desí nielen väzenkyne, ale aj vás ako diváka.

V prvých dieloch seriálu sa navyše Piper stihne ešte zasnúbit' so svojim partnerom Larrym (Jason Biggs). S ním sa to však časom ešte zaujímavo vyvŕbi, ked'že Piper vo väzení stretne svoju životnú lásku Alex (Laura Prepon). Áno, Piper „kope za oba tímy". A tu začína prvý kameň úrazu vo väzenskom živote Piper. Tá si totižto doposial' myslela, že si tú dobu nejako odsedí a vráti sa spät' do svojho bežného života. No všetky možné situácie jej celý jej pobyt vo väzení posunú na inú úroveň. Život Piper sa tak obracia úplne naruby.

Mnohé postavy si obl'úbite, iné zas budete musiet' pretrpiet'

Piper je také klasické milé a naivné dievča. Má takmer dokonalý život, výborné vzdelanie a na väzenkyňu by ste ju vôbec netipovali. Prvé diely si budete užívat' jej detinskost' a naivitu a častokrát sa na nej zabavíte. No ako plynie čas, začne byt' Piper ako postava extrémne otravná a herecké schopnosti Taylor Schilling začnú dosahovat' svoje maximum. Osobne si viem predstavit' hlavnú postavu bez menej prapodivných mimických reakcií, ktoré sa často ani do danej situácie nehodili. Rovnako správanie charakteru bolo ako nekonečná sínusoida. Raz ma Piper celkom bavila, inokedy som premýšl'al, či by mi vôbec vadilo, keby ako postava zo seriálu odíde. Našt'astie sa seriál snaží predstavovat' aj iné postavy a retrospektívne približuje, prečo sa do väzenia dostali. Niektoré časti sa tak venujú d'alším postavám a Piper sa dostáva na druhú kol'aj. A to sa mi neskutočne páčilo!

Väzenie, kde sa celý seriál odohráva, sa nachádza v meste Litchfield. Ústav vlastní prv štát, no časom prejde pod krídla fiktívnej súkromnej spoločnosti, ktorá prevádzkuje väznice po Spojených štátoch. Príbehy nám každým dielom približujú najmä jednu vec a to to, že v danom systéme sú väzni skôr obrovský a výhodný biznis pre väzenské spoločnosti ako l'udské bytosti. Seriál poukazuje na rôzne paradoxy ako napríklad to, že väzni sa častokrát spät' „do basy" vrátia, lebo iný život žit' nevedia. To sa, samozrejme, spoločnostiam spravujúcim väzenie neskutočne hodí. Zistíme aj to, že vzdelávanie vo väzení stojí za „starú bačkoru" a roky strávené v chládku sú naozaj stratené a nikdy sa vám nevrátia. Niektoré veci sú pomerne prehnané, ako napríklad ked' v poslednej sérii súdia približne pät'ročné deti, ktoré sú v podstate ilegálni migranti. Podobný prípad sa v skutočnosti stal, no nie v takom zobrazení, ako ho môžeme vidiet' tu.

Čo mi však neskutočne vadilo, to bolo prudké menenie charakterov postáv. Stretneme tu napríklad postavu menom Tiffany Doggett (Taryn Manning). Tej sa charakter zmení za pár dielov z fanatického blázna zmiešaného s fet'ákom na pomerne slušne rozmýšl'ajúcu ženu. Alebo taká Dayanara Diaz (Dascha Polanco) síce začne brat' vo väzení drogy, no jej správanie sa mení na môj vkus až príliš rýchlo a príliš agresívne. Slušné dievča, ktoré miluje kreslenie, sa zmení za pár mesiacov na nepoznanie. Samozrejme, môžeme tvrdit', že väzenie l'udí zmení, no za tak vel'mi krátke časové obdobie to je až príliš divné a nezmyselné. Odhliadnuc od týchto skokových zmien charakterov je množstvo postáv výborných a ich príbehy vás chytia za srdce. Rovnako by som vyzdvihol herečku Elizabeth Rodriguez, ktorá si zahrala postavu menom Aleida Diaz. Postavu matky Dayanary hrala excelentne, množstvo scén vedela zahrat' famózne.

Prostredie väzenia vyobrazeného v seriáli pôsobilo naozaj autenticky. Dokonca až tak, že som miestami premýšl'al, aké musí byt' deprimujúce v takomto ústave skončit' čo i len na pár mesiacov. Autorom by som rovnako rád pod'akoval za to, že do seriálu „nepchali" silou-mocou št'astné konce tak, ako by mnoho l'udí čakalo. Aj zdanlivo krásne veci tak častokrát končili smutne. Ved' je to príbeh z prostredia väzenia, nie rozprávka o Disney princeznách. Stret reality a zároveň očakávanie dobrého konca sa tak vlečie celým seriálom. No vlečie sa však v dobrom slova zmysle, pretože príbeh sa zbytočne nenat'ahuje a ked' som už mal pocit, že je toho dost', seriál končí.

Ak si teda chcete pozriet' pomerne vlažný seriál, ktorý neurazí, ukáže vám reálie z väzenia, tak smelo do toho, s OITNB vel'kú chybu nespravíte. Dokáže vyplnit' obdobie medzi prestávkami „vel'kých seriálov" a ako doplnkový seriál som si ho dokázal užívat', hoc som sa na koniec pomerne tešil. A nie pre rozuzlenie príbehu, ale preto, aby som túto kapitolu v mojom seriálovom živote mal už konečne za sebou a mohol sa vrhnút' na sledovanie d'alších, mne bližších príbehov.

„Orange Is the New Black je komediálna dráma, ktorá prinesie pohl'ad na ženské väzenie, každodenné starosti a slasti takéhoto nechceného života za mrežami."

Ľubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Michael Trim, Andrew McCarthy, ...
Rok vydania: 2013 - 2019
Žáner: Drama / Komedie

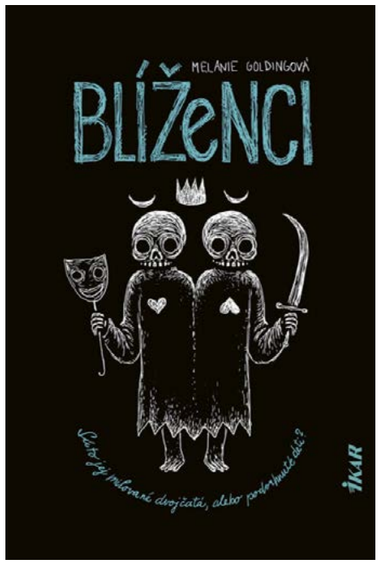
PLUSY A MÍNUSY:

+ zobrazenie reality väzenia
+ pomerne slušná dĺžka
- prudká zmena charakterov postáv
- nesympatická hlavná postava

HODNOTENIE: ★★★☆☆

Blíženci

MUSÍ SI ZACHRÁNIŤ SVOJE DETI SAMA



Prvý román Melanie Goldingovej – Blíženci – je podľa obálky a aj obsahu knihy radený medzi horory a trilery. Keďže ide o prvotinu na slovenskom trhu, dala som jej šancu zaujať ma. Nielen zo zvedavosti, ale hlavne preto, že kniha má mysteriózny nádych a chcela som sa aj trošku báť.

Lauren Tranterovej sa po vysilujúcom pôrode narodili dvojičky – chlapci. Ešte kým je v nemocnici, zažije nepríjemný až desivý zážitok, že jej istá čudáčka chce podstrčiť svoje vlastné deti. Zľaknutá mamička volá na políciu, no podľa dôkazov nič nenasvedčuje jej tvrdeniu. Zdalo sa jej to? Všetci ju považujú za hysterickú a paranoidnú, až na detektívku Joannu Harperovú, ktorá sa pustí do vyšetrovania na vlastnú päsť. Medzitým sa zľaknutá Lauren uzavrie s deťmi v dome, nikam nechodí, bojí sa pomaly aj vlastného tieňa. Manžel ju presvedčí, aby sa spamätala a šla s deťmi von na vzduch. Vyberie sa s nimi k rieke, kde sa uvoľní a z psychického vyčerpania aj zaspí. Po prebudení jej detí niet. Kto mohol uniesť jej dvojičky? Polícia okamžite prehľadá najbližšie okolie a deti sa našťastie nájdu. Lauren však s hrôzou zisťuje, že to nie sú jej chlapci, aj keď sa ju celý svet snaží presvedčiť o opaku. Kam sa podeli jej dvojičky a prečo jej nikto neverí?

Určite by ste nechceli byť v koži čerstvej mamičky Lauren. Autorka vystavala svoj mysteriózny hororový príbeh na tom azda najväčšom strachu, aký môže rodič zažiť – strach, že prídete o vlastné deti. Melanie Goldingová však zašla o kúsok ďalej a vytvorila pre čitateľov záhadný príbeh, kde sa nielen bojíte o bezpečie detí, ale navyše sa snažíte odhaliť, či Laurenine deti sú naozaj jej vlastné, alebo podvrhnuté cudzou ženou.

Kniha Blíženci je príťažlivá pre každého čitateľa, ktorý chce pocítiť napätie a hrôzostrašné momenty si vychutnať naplno. Od začiatku sa mi síce kniha ťažšie čítala, možno to bolo spôsobené prekladom, alebo použitím konkrétnych slovných spojení, ale aj napriek tomu som ju nedokázala odložiť bokom. Autorka od prvej kapitoly knihy vtiahne čitateľa do deja, vábi ho mystériom záhadnej ženy, ktorá chce vymeniť deti za svoje vlastné a tým vyvoláva v hlavnej hrdinke dostatočný strach a paranoju. Priznávam, dej ma zaujal hlavne preto, že šlo o to tajomno, ktoré tá cudzinka so svojimi zvláštnymi deťmi predstavovala, no postupným čítaním a vnáraním sa do príbehu ma ten pocit tajomna opúšťal. Naozaj od prvých strán sa dej dynamicky rozvíja a sťahuje okolo čitateľa pôsobivú sieť strachu a napätia, no potom sa dostanete do bodu, kedy vám to všetko prestane prinášať zimomriavky a zistíte, že sa vlastne ani nemáte čoho báť.

Nebudem prezrádzať tú hlavnú pointu knihy, ale záver a celkové rozuzlenie príbehu ma sklamalo, hlavne preto, že si autorka dala toľko námahy s prieskumom v oblasti rozprávok o stratených, vymenených deťoch a ich prepojenie na dej knihy je naozaj podmanivé. Veľký potenciál týchto strach-vzbudzujúcich povedačiek sa preniesol do Blížencov a vytváral tú správnu desivú kulisu príbehu. Lenže odkedy hlavná hrdinka Lauren a druhá hlavná hrdinka – detektívka Harperová prídu na koreň celého toho mystéria okolo výmeny detí, tak som rozmýšľala nad tým, či ten vágny záver stál za napísanie. Pocitovo by som to zaradila k hororu Kruh – celý čas sa desíte, že na vás vybehne zlé vlasaté stvorenie, aby ste na konci zistili, že je to len nepochopené dievča s nevyriešenými problémami. Nemám rada otvorené konce, ale verím, že iní čitatelia asi nebudú takí nespokojní ako ja.

Ďalším, nie celkom pozitívnym hodnotením, by som spomenula charakter detektívky Harperovej. Nevyčítam autorke charakter, ani povahu, ktorú vdýchla do Joanny Harperovej, no ten rozkol pocitov, ktoré prežíva detektívka Harperová, mi prišiel zbytočný a pre líniu príbehu absolútne nepodstatný (jedine, že by mala Joanna Harperová možnosť objaviť sa aj v ďalšej knihe od tejto autorky).

Podstatným a výnimočným je práve charakter mamičky Lauren Tranterovej. Autorka veľmi pravdivo vykresľuje pocity, aké má Lauren ako čerstvá mamička a aj situácie, do ktorých sa potom neskôr dostáva, sú popisované veľmi realisticky, takže sa s hlavnou hrdinkou v určitom ohľade dokážete stotožniť a precítiť jej emócie.

Napriek tomu, že kniha má svoje negatívne stránky, začiatok príbehu sa autorke vydaril a čitateľovi dokáže vyvolať aj husiu kožu. Odporúčala by som túto knihu čitateľom, ktorí majú radi záhady, strašidelné príbehy a potrebujú istú dávku napätia a hororu.

S dobrým hororovým príbehom je to dosť náročné. Na to, aby sa vydaril, musí autor odhadnúť tú správnu dávku strachu, emócií, napätia a rôznych ďalších maličkostí. Mám pocit, že Melanie Goldingová je na dobrej ceste písať zaujímavé príbehy, len treba ešte doladiť viac detailov. Nedá sa však vyhoviet úplne každému čitateľovi. Kým mne sa páčil len začiatok príbehu a koniec ma úplne sklamal, iným čitateľom môže pripadať záver presne taký, aký mal byť. Proti gustu, žiadny dišputát.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Melanie Goldingová: Blíženci

Rok vydania: 2019
Žáner: dobrodružstvo, thrillery, horor

PLUSY A MÍNUSY:

+ ťažkopádnejší štýl
+ hororový napínavý začiatok príbehu
+ obálka knihy

- úpadok záveru
- nejednoznačný charakter hlavnej postavy

HODNOTENIE: ★★★★☆

Spolubývajúca

SPRIAZNENÉ DUŠE, ČO SA TAKMER NESTRETLI

Literárny debut Beth O'Learyovej je vtipný, romantický príbeh o dvoch ľuďoch, ktorí sa vôbec nemali stretnúť, no napriek tomu sa spoznali dosť nezvyčajným spôsobom. Autorke tento príbeh napadol z vlastnej skúsenosti, keď svojho priateľa nevídala pre nočné zmeny. Čo robil, jedol alebo kam až stihol prečítať knihu, len toľko videla z toho obdobia ich spoločného života. Práve tak sa vyformovala myšlienka o tom, ako sa dokážu dvaja ľudia spoznať, ak po sebe v byte zanechávajú len neumyté šálky, či posunutú záložku v knihe.

Prvotiny nových a pre mňa neznámych autorov majú svoje čaro. Príbehy sú svieže, nevšedne pútavé a takpovediac aj nepoškvrnené nálepkou slávy.

Kniha Spolubývajúca má zaujímavý námet. Tiffy, hlavná hrdinka, sa musí odsťahovať od bývalého priateľa. Vzhľadom na svoje finančné možnosti si môže dovoliť akurát tak nájsť podnájom v ošumelých častiach Londýna, alebo zobrať ponuku na spolubývanie s človekom, ktorého nikdy nestretne, pretože pracuje na nočné zmeny. Budú sa ale musieť deliť o postieľ (v inom čase). Vyberie si tento netradičný spôsob bývania. Postupom času sa so svojím spolubývajúcim začne spoznávať formou odkazov, ktoré si nechávajú. Vytvorí sa medzi nimi priateľské puto, ktoré je ohraničené tým, že sa vlastne osobne nepoznajú. Až jedného dňa, Tiffy zaspí do práce... A tak spozná Leona, svojho spolubývajúceho.

Vtipný romantický príbeh je písaný formou rozprávania z pohľadu hlavnej hrdinky Tiffany a aj z pohľadu hlavného hrdinu Leona. Kvitujem, že vďaka jednoduchosti štýlu, akým je kniha písaná (ale aj preložená do nášho jazyka), sa číta ľahko a rýchlo. Vyvážená dávka humoru, romantiky a šteklivých náznakov erotiky vtiahne čitateľov do deja a aj do pocitov oboch hlavných postáv. Kým Tiffany je poriadny živel, ako ju opisuje aj autorka, Leon je jej protiklad, tichý a charizmatický a hlavne tajomný.

Kniha sa mi zapáčila už od prvej stránky. Vtipný nadhľad, s akým opisuje autorka prehliadku bytov, mi v hlave vytvorila jasnú predstavu o tom, ako svoju životnú situáciu vníma hlavná hrdinka. Tiffy si obľúbite takmer okamžite. Svojou vitálnou a priateľskou povahou a charakterom vás zaujme a určite budete zvedaví na to, čo ďalšie sa jej prihodí. Tiffy je postava so zlatým srdcom, ktorú by ste v reálnom živote chceli mať za kamarátku.

Dej knihy je dynamický, žartovný a niekedy svojím spôsobom aj tragikomický. Autorka do príbehu zakomponovala z každého rožka troška – tak ako to aj v živote často chodí – kus romantiky, humoru a aj takých úsmevných situácií, že neviete, či sa smiať alebo plakať, ale rozhodne budete čítať ďalej. Kapitoly sú krátke (primerané dlhé), takže stránkami príbehu sa prelúskate veľmi rýchlo.

Spolubývajúcu nebudem len a len chváliť. Zvláštnym a pre mňa negatívne pôsobiacim elementom príbehu bolo to atypické formátovanie dialógov. Kým v kapitolách, kde viedla rozhovory hlavná hrdinka bolo formátovanie dialógov také, na aké sme bežne zvyknutí – myslím tým úvodzovky na začiatku priamej reči postavy a úvodzovky na konci vety, keď skončí svoju reč, v kapitolách hlavného hrdinu boli dialógy formátované iným štýlom – ukážka zo strany 17:

Holly: Prečo si nezdvihol? Nie je to trochu neslušné? Čo ak to bola tá tvoja frajerka s krátkymi vlasmi?

Doktorka Patelová: je neslušné nechať si v službe zapnuté zvonenie. Hoci ma prekvapuje, že mu o takomto čase niekto vôbec skúša volať.

Pozrie na mňa napoly nahnevane, napoly pobavene.

Doktorka Patelová: Zrejme si si už všimla, že Leon toho veľa nenahovorí, Holly.

Druhým negatívom knihy boli chýbajúce časti deja. Rada by som totiž vedela, čo sa stalo s vedľajšími postavami príbehu, ktoré sa dosť často v knihe spomínali a potom, akoby im už autorka nevenovala ani štipku pozornosti, aj keď svojím spôsobom som bola zvedavá na to, čo sa minimálne s jednou vedľajšou postavou nakoniec stalo, vzhľadom na jej kľúčové vystupovanie v určitých momentoch knihy.

Knihu by som odporúčala všetkým čitateľkám (prepáčte páni, že vás z toho vynechávam), ktoré majú rady humorné príbehy so štipkou vášne a hlavne prekypujúce veľkou dávkou romantiky. Príbeh zo súčasnosti s neobyčajným námetom určite poteší všetky milovníčky oddychovej romantiky, kde nesmú chýbať trápne, vtipné situácie a charizmatickí hrdinovia.

Katarína Hužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Beth O'Learyová: Spolubývajúca

Rok vydania: 2019
Žáner: romantika

PLUSY A MÍNUSY:

+ šjednoduchý štýl
+ sympatická hrdinka
+ vtipné rozhovory
+ hlavné postavy
+ romantika

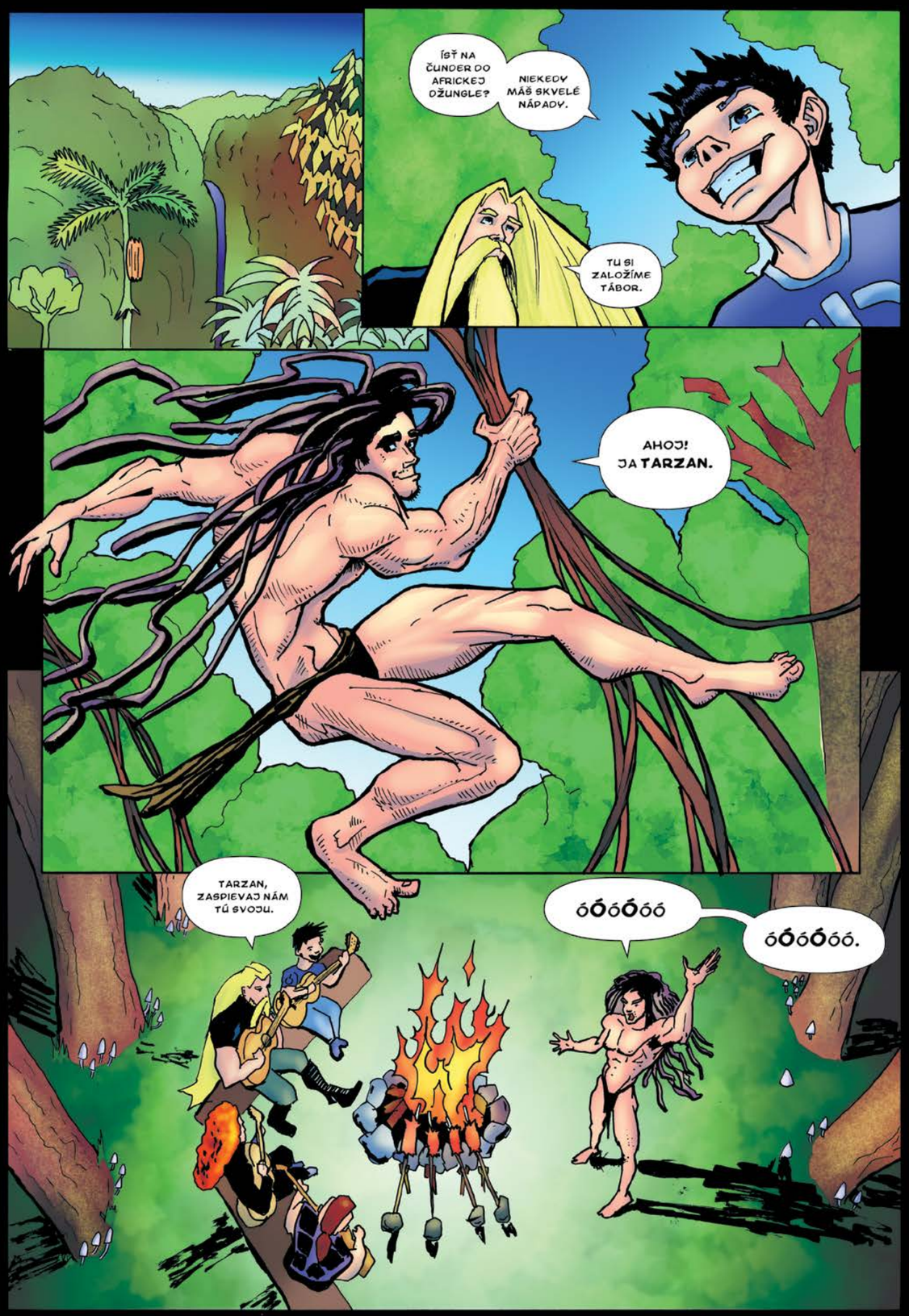
- štýl kapitol
- chýbajúca časť deja

HODNOTENIE: ★★★★★

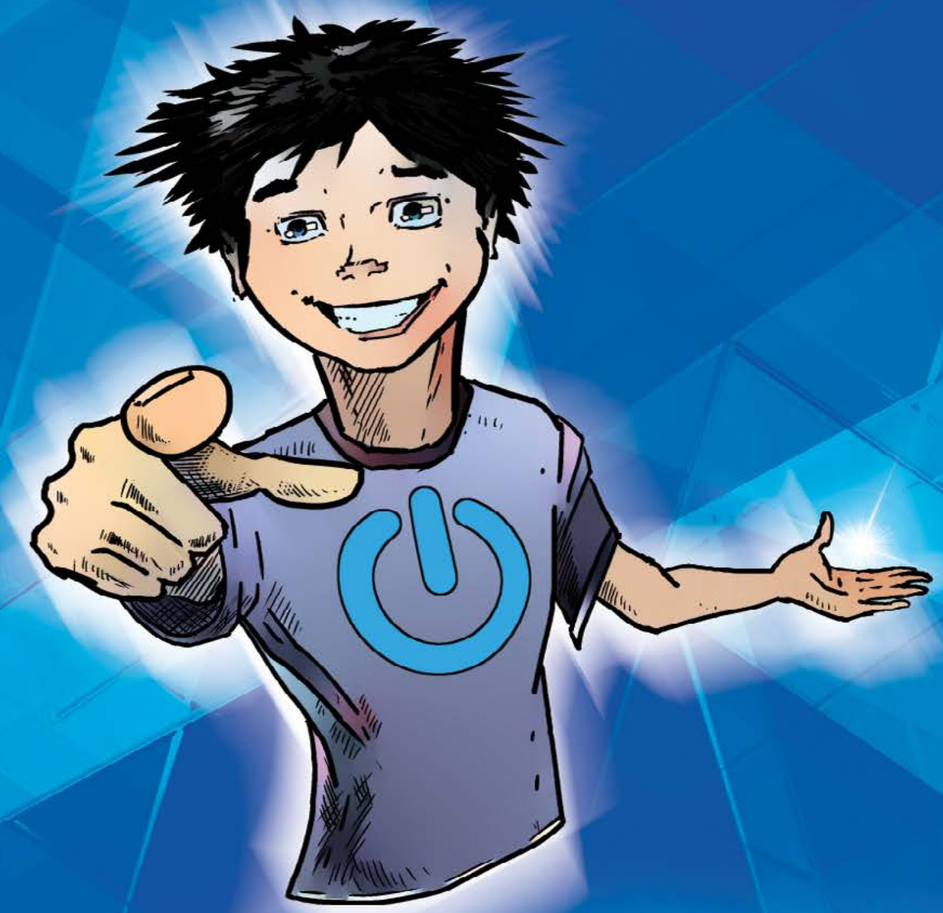
NOVEMBER 2019

FINISHER #15

MARTIN LAŠKOBY



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

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, Adam Lukačovič, Richard Mako, Katka Hužvárová, Barbora Krištofová, Adrián Líška, Michaela Medveďová, Róbert Gabčík, Martin Laškody, Viliam Valent, Matúš Kuriľák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Braňo Hujo, Zuzana Tarajová, Ivka Macková, Nicol Bodzsárová, Zuzana Mladšíková, Ivet Szighardtová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška, Marek Pročka

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

Titulka
Ghost Recon Breakpoint

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 treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/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 2644-6278 (print) / ISSN 2644-6294 (online)

D-Link

EXO
AC1900 Smart Mesh
Wi-Fi Router

Wi-Fi Mesh
McAfee PROTECTED

Rýchlejšia a bezpečnejšia sieť.

Užívajte si stabilnú a rýchlu Wi-Fi s technológiou Wave 2 a MU-MIMO. Buďte v bezpečí vďaka ochrane McAfee, využite funkcie rodičovskej kontroly a pohodlne ovládajte váš router pomocou hlasových asistentov.

works with the Google Assistant
JUST ASK amazon alexa

DIR-1960

Legendárna bezpečnostná technológia

s nízkou záťažou na systém
a detekciou posilnenou strojovým učením.

EDÍCIA 2020

ESET Internet Security

Komplexná internetová ochrana pre váš počítač
s ochranou online platieb, webovej kamery a zariadení pripojených v domácej sieti.

eset UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLÓGIE™

WWW.ESET.SK